



제 429회 국회 (정기회)
제 11차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 게임 관련 경품 제공의 원칙적 허용 〉

■ 박용갑의원 대표발의(의안번호 제2211605호)

2025. 11.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 천우정

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 게임 관련 경품 제공의 원칙적 허용	2
※ 참고자료	9

I. 제안경위

가. 발 의 자 박용갑의원 등 11인

나. 발 의 일 2025. 7. 21.

다. 회 부 일 2025. 7. 22.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법 제28조제3호는 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하는 행위를 금지하고 있음. 하지만 이러한 규제는 게임 이용과 연계된 경미한 수준의 현물 상품 제공도 금지하여 사업자의 마케팅 활동을 제한하고, 이용자에게 혜택을 제공할 기회를 저해하는 측면이 있음.

따라서 이용자들에게 더 많은 혜택을 제공할 수 있도록 맞춤형 혜택을 제공할 수 있는 환경을 조성하는 한편, 사행성을 조장할 우려가 있는 행위(확률형 아이템과 연계되는 경우, 가상자산 또는 블록체인 기반 증서를 제공하는 경우, 사행성 모사 게임인 경우, 상시적으로 경품을 제공하는 경우 등)를 명확히 금지하여 건전한 게임 생태계를 조성하고자 함(안 제28조제3호 등).

Ⅲ. 검토의견

1. 게임 관련 경품 제공의 원칙적 허용

가. 개정안 요지

- 현재 청소년 게임제공업의 전체이용가 게임물에 한정하여 허용된 경품의 제공을 전면 허용하는 것으로 확대하되, 확률형 아이템과 연계되거나, 사행성 모사 게임인 경우 등에는 경품제공을 행위를 금지함(안 제28조의2제1항제3호).

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ① 게임물 관련 사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다.	제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ① ----- ----- -----.
1. ~ 2의2. (생략)	1. ~ 2의2. (현행과 같음)
3. <u>경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것. 다만, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여 대통령이 정하는 경품의 종류(완구류 및 문구류 등. 다만, 현금, 상품권 및 유가증권은 제외한다)·지급기준·제공방법 등</u>	3. <u>게임물 관련 사업자는 이용자 유치·홍보 등을 위하여 경품을 제공할 수 있다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 경품 제공행위를 할 수 없다.</u>

에 의한 경우에는 그러하지
아니하다.

<신 설>

<신 설>

<신 설>

가. 게임물 이용과정에서 제2
조제11호에 따른 확률형
아이템을 획득하는 과정과
연계하여 직접적인 재산상
의 이익(현금, 현물, 유가
증권 등의 경품 및 경품추
첨권)을 제공하는 경우

나. 게임물 이용과정에서 제2
조제11호에 따른 확률형
아이템을 결합하는 과정과
연계하여 직접적인 재산상
의 이익(현금, 현물, 유가
증권 등의 경품 및 경품추
첨권)을 제공하는 경우

다. 게임물 이용과정에서
「특정 금융거래정보의 보
고 및 이용 등에 관한 법
률」 제2조제3호에 따른
가상자산 또는 디지털 자
산의 진위 판별 및 디지털
소유권 증명이 가능한 블
록체인 기반 증서(이하
“디지털 객체”라 한다)를
제공하는 경우

<u><신 설></u>	<u>라. 동법 시행령 별표2 제8호</u> <u>에 따른 게임물을 제공하</u> <u>는 게임제공업자가 게임물</u> <u>이용과정에서 직접적인 재</u> <u>산상의 이익(현금, 현물,</u> <u>유가증권 등의 경품 및 경</u> <u>품추첨권)을 제공하는 경</u> <u>우</u>
<u><신 설></u>	<u>마. 상시적으로 경품을 제공</u> <u>하여, 사실상 경품 제공행</u> <u>위가 게임의 일부로 판단</u> <u>되는 경우</u>
<u><신 설></u> 4. ~ 8. (생 략) ② (생 략)	<u>바. 그 밖에 대통령령으로 정</u> <u>하는 경품 제공행위</u> 4. ~ 8. (현행과 같음) ② (현행과 같음)

다. 검토사항

○ 현행법 제28조제1항¹⁾은 게임물을 이용하여 도박 등의 사행행위를

1) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ① 게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다.

1. 제9조제3항에 따른 유통질서 등에 관한 교육을 받을 것
2. 게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것
2의2. 게임머니의 화폐단위를 한국은행에서 발행되는 화폐단위와 동일하게 하는 등 게임물의 내용 구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기·장치 등을 통하여 사행성을 조장하지 아니할 것
3. 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것. 다만, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여 대통령령으로 정하는 경품의 종류(완구류 및 문구류 등. 다만, 현금, 상품권 및 유가증권은 제외한다)·지급기준·제공방법 등에 의한 경우에는 그러하지 아니하다.
4. 제2조제6호의2가목의 규정에 따른 청소년게임제공업을 영위하는 자는 청소년이용불가 게임물을 제공하지 아니할 것

하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 않을 것(제2호), 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 등을 통해 사행성을 조장하지 않을 것(제2호의2)을 게임물 관련 사업자의 준수사항으로 규정하면서, ‘경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 않을 것(제3호)’을 함께 명시함으로써 게임물과 관련한 경품의 제공을 원칙적으로 금지하고 있음.

- 다만, 같은 항 제3호 단서는 예외적으로 청소년 게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여 대통령령²⁾으로 정하는 종류·지급 기준·제공방법 등에 따른 경우에는 경품을 지급할 수 있도록 규정하고 있는바, 이에 따라 청소년 출입 가능 게임제공업소(오락실)에서 이용할 수 있는 아케이드 게임(인형뽑기 등)을

-
5. 제2조제6호의2나목의 규정에 따른 일반게임제공업 또는 제2조제8호에 따른 복합유통게임제공업(「청소년 보호법」에 따라 청소년 출입을 허용하는 경우는 제외한다)을 영위하는 자는 게임장에 청소년을 출입시키지 아니할 것
- 5의2. 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 영위하는 자는 이용자가 제21조제2항 각 호의 등급구분을 위반하여 게임물을 이용하지 아니하도록 할 것
6. 게임물 및 컴퓨터 설비 등에 문화체육관광부장관이 고시하는 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치할 것. 다만, 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 아니하여도 음란물 및 사행성게임물을 접속할 수 없게 되어 있는 경우에는 그러하지 아니하다.
7. 대통령령으로 정하는 영업시간 및 청소년의 출입시간을 준수할 것
8. 그 밖에 영업질서의 유지 등에 관하여 필요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항을 준수할 것
- 2) 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제16조의2(경품의 종류 등) 법 제28조제3호 단서에 따라 제공할 수 있는 경품의 종류와 그 지급기준 및 방법은 다음과 같다.
1. 경품의 종류
 - 가. 완구류 및 문구류
 - 나. 문화상품류, 스포츠용품류 및 생활용품류. 다만, 다음의 어느 하나에 해당하는 물품은 제외한다.
 - 1) 음식물 등 사용기한, 소비기한 또는 유통기한이 있는 물품
 - 2) 선정성·사행성·폭력성을 유발할 수 있는 물품
 - 3) 심신에 해를 가할 수 있는 물품
 - 4) 「청소년 보호법」 제2조에 따른 청소년유해매체물, 청소년유해약물 및 청소년유해물건
 2. 경품의 지급기준 지급되는 경품은 소비자판매가격(일반 소매상점에서의 판매가격을 말한다) 1만원 이내의 것으로 한다
 3. 경품의 제공방법 등급분류 시 심의된 게임물의 경품지급장치를 통해서만 제공하여야 하며, 영업소관계자 등이 경품을 직접 제공하여서는 아니된다.

통해서는 1만원 이하의 완구·문구류 등의 경품 지급이 가능함.

- 한편, 과거 게임물관리위원회는 이러한 경품 규제와 관련하여 “게임 이용과 무관한 일반적인 홍보 또는 판촉을 위한 경품의 지급은 이 법에서 금지하고 있는 사행성을 조장하는 경품 지급에 해당하지 않는다”는 해석을 제시한 바 있음.³⁾

- 또한, “게임 이용과 연계되어 있더라도, 이용자 유치를 위해 진행하는 일시적인 경품 제공 행사로서, 이용자의 단순참여(게임이용시간이나 출석여부, 튜토리얼 진행, 레벨달성 등) 또는 우연적으로 결정되지 않는 게임 참여의 결과(대회 등)를 조건으로 한 경품 제공의 경우에는 홍보 및 판촉을 위한 경품 지급으로 판단하겠다”는 기준도 발표하였음.

- 그에 따라 현재 다수의 온·오프라인 게임물과 관련하여 다양한 경품 이벤트 등이 실시되고 있는바, 이처럼 현행법상의 경품 규제는 게임의 ‘결과’에 따른 경품 제공으로서 사행성을 조장할 우려가 있는 경우를 원칙적으로 금지하는 방식임.

- 그러나 경품의 제공을 ‘원칙적으로 금지’하는 현행의 방식은 게임물 관련 사업자에게 보장된 영업의 자유를 지나치게 저해하는 문제가 있고, 사업자에 대한 과도한 규제로서 게임산업 발전에 걸림돌로 작용하고 있다는 비판의견도 제기되고 있음.

3) 게임물등급위원회, “게임물 관련 사업자의 경품지급과 관련한 유의사항 안내”, 2013. 5. 9.

- 이에 개정안은 게임물 관련 사업자의 경품 제공을 ‘원칙적으로 허용’하는 것으로 규정하되, 예외적으로 게임물 이용 과정에서 확률형 아이템과 연계되는 경우, 가상자산 또는 블록체인 기반 증서를 제공하는 경우, 사행성 모사 게임인 경우, 상시적으로 경품을 제공하는 경우 등을 금지하려는 것으로, 사행성 방지 목적은 유지하면서도 규제 완화를 통한 게임산업의 진흥을 도모하려는 입법취지로 이해되며, 일응 공감되는 측면이 있어 보임.
- 다만, 개정안을 심사함에 있어서는 **문화체육관광부가** 다음과 같은 이유에서 신중검토 의견을 제시하고 있음을 고려할 필요가 있음.
 - 첫째, 개정안과 같이 게임 관련 경품의 전면적 허용은 경품을 빌미로 한 경쟁 유도과 이를 통한 과도한 아이템 구매 유도를 통해 사행성을 조장할 우려가 있음.
 - 둘째, 게임 경품지급을 ‘네거티브 방식’ 규제로 전환할 경우, 법령을 우회하여 개발한 신종 경품방식으로부터 이용자를 보호하지 못하는 사각지대가 발생할 우려가 있음.
 - 셋째, 특히 최근과 같이 청소년 온라인·사이버 불법도박 확산이 사회적 문제로 불거지고 있는 상황에서는,⁴⁾ 개정안에 따라

4) MBN, “친구들까지 수렁으로… 심각해지는 청소년 도박”, 2024. 12. 20, 부산일보, “[단독] 초등생 ‘타짜’까지… 청소년 도박범 1년 새 30배 급증”, 2024. 12. 3. 등 기사 참조

경품 규제를 전면적으로 완화할 경우 국가가 게임산업을 진흥한다는 명목으로 청소년의 사행 심리를 조장하고 게임물을 통한 불법도박으로의 유인을 확대한다는 문제제기 의견이 있음.

문 의 처
02)6788-5376

참고 1

관련 사업 추진현황 및 경품 허용 관련 사례

□ 관련 사업 추진현황

- 게임물관리위원회 지원 - 온라인게임물 모니터링

	예산(단위:백만원)	사업수행기관	주요내용(실적)
'22년	3,420	게임물관리위원회	온라인게임물 모니터링 164,351건
'23년	3,420	게임물관리위원회	온라인게임물 모니터링 242,812건
'24년	5,120(확률형아이템 1,688)	게임물관리위원회	온라인게임물 모니터링 250,767건

□ 게임 경품 지급 허용 사례

- 게임의 홍보·판촉을 위한 마케팅 목적의 경품 제공 허용
 - * 예시) 친구 초대 이벤트, 접속 이벤트, 단순 플레이 참가, 사전 등록 등



게임 친구 초대시 경품 제공



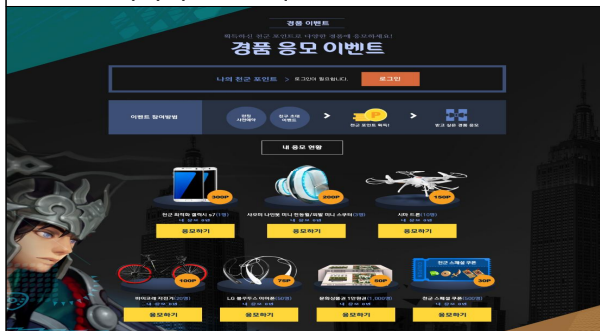
단순 플레이 시 경품 제공



단순 플레이시 경품 제공



1시간 이상 접속시 경품 제공



게임 사전등록시 경품 제공



게임 사전등록시 경품 제공

□ 게임의 사행화 및 불법행위 관련 참고 사례

- (국내) '작업장'을 통한 영리 목적의 집단적 게임이용처럼, 경품 전면 허용 시 경품획득만을 위한 조직적인 게임이용에 의해 이용자 피해 우려



- (일본) ①파칭코 게임의 결과물을 ②경품으로 교환하여 ③환전소에서 현금화

* 현행법상 경품 환전이 불법이라해도, 모든 환전상을 단속하는 데에는 물리적 한계가 있어 게임의 사행화가 사회적 문제가 될 우려 존재



참고 2

타 부처 및 협회 의견

□ 부처 의견

부처명	의견 주요내용
법무부	- 입법취지에 공감하나, 포괄위임금지원칙 및 죄형법정주의 고려하여 보완 검토 필요. 현행법에 비하여 개정안의 위임범위가 모호하여 예측가능성이 떨어짐 - 안 제28조 제1항 제3호 바목의 “그 밖에 대통령령으로 정하는 경품 제공행위”는 현행법과 달리 위임범위가 모호한 측면이 있으므로 위임범위를 보다 구체화하는 방안 등 고려 필요 - 안 제28조 제1항 제3호 단서 “다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 경품 제공행위를 할 수 없다”고만 하여 어떠한 유형이 금지될지 전혀 예측할 수 없어, 수범자가 위임 내용의 대강을 예측하기 어려움 * 현행법의 ‘사행성’은 죄형법정주의의 명확성원칙에 위배되지 않는다고 설시한 바 있음(2017헌바463 등)
여가부	청소년이 주로 이용하는 전체이용가게임물의 홍보를 위한 과도한 경품 제공은 청소년의 게임 과몰입과 사행심을 유발할 수 있으므로 청소년의 올바른 게임 이용문화 조성을 위해 청소년에게 유해한 경품의 종류 등을 제한할 필요가 있다고 판단됨

□ 협회 의견

협회명	의견 주요내용
게임산업협회	- 네거티브 규제로의 전환 공감 - 현행법상 경품제공 금지는 게임 관련 사업자들의 영업의 자유 침해, 산업진흥 차원에서 개정안 공감 - 사업자의 예측가능성 담보를 위해 보다 명확한 개념으로 재정의 또는 하위법령 및 가이드라인으로 구체화 필요 ‘게임물 이용과정’의 범위가 게임접속이나 가입 포함여부, ‘직접적인 재산상의 이익’에 아이템 포함여부 등 해석 모호 ‘상시적 경품 제공’은 구체적 기준 필요 - 사행성 모사 게임물에 대한 일괄 경품금지는 다른 게임물과 형평성 문제를 야기하여, 삭제 필요