



제 420회 국회 (임시회)
제 2차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 게임 관련 경품 제공의 원칙적 허용 등 규제 완화 〉
■ 신동욱의원 대표발의(의안번호 제2204895호)

2025. 1.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 김건오

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 게임 관련 경품 제공의 원칙적 허용 등 규제 완화 (안 제28조의2 신설 등)	2

I. 제안경위

가. 발 의 자: 신동욱의원 등 10인

나. 발 의 일: 2024. 10. 24.

다. 회 부 일: 2024. 10. 25.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법은 게임물의 사행성 조장을 방지하기 위해 경품 등의 제공 행위를 원칙적으로 금지하고 있으며, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 예외적으로 경품 등의 제공을 허용하고 있음.

그러나 경품의 제공을 원칙적으로 금지하는 규제 방식은 게임물 관련 사업자의 영업의 자유를 지나치게 저해하는 등 게임산업 발전에 걸림돌로 작용하고 있어 경품의 제공을 원칙적으로 허용하되 예외적으로 금지하는 방식으로 규제를 개선할 필요가 있음.

이에 게임물 관련 사업자가 경품을 원칙적으로 제공할 수 있도록 하되, 사행성을 조장하거나 청소년에게 해로운 영향을 미칠 수 있는 경품은 제공할 수 없도록 하여 게임산업 활성화에 이바지하려는 것임 (안 제28조의2 신설 등).

Ⅲ. 검토의견

1. 게임 관련 경품 제공의 원칙적 허용 등 규제 완화 (안 제28조의2 신설 등)

가. 개정안 요지

- 현재 청소년 게임제공업의 전체이용가 게임물에 한정하여 허용된 경품의 제공을 전면 허용하는 것으로 확대하되, 청소년 유해물 등이나 사행성 조장 우려가 큰 경우에는 경품을 제공할 수 없도록 규정함(안 제28조의2).
- 게임물 이용에 따른 결과물로 제공된 경품의 환전 등을 허용함(안 제32조제1항제7호).

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ① 게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다. 1. ~ 2의2. (생략) 3. <u>경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것. 다만, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여 대통령령</u>	제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ① ----- ----- -----. 1. ~ 2의2. (현행과 같음) <u><삭제></u>

으로 정하는 경품의 종류(완
구류 및 문구류 등. 다만, 현
금, 상품권 및 유가증권은 제
외한다) · 지급기준 · 제공방법
등에 의한 경우에는 그러하지
아니하다.

4. ~ 8. (생략)

② (생략)

<신설>

제32조(불법게임물 등의 유통금
지 등) ① 누구든지 게임물의

4. ~ 8. (현행과 같음)

② (현행과 같음)

제28조의2(경품의 제공) ① 게임
물 관련사업자는 이용자의 유
치·홍보 등을 위하여 경품을
제공할 수 있다. 다만, 다음 각
호의 어느 하나에 해당하는 경
품을 제공하여서는 아니 된다.

1. 「청소년 보호법」 제2조에
따른 청소년유해매체물, 청소
년유해약물 및 청소년유해물
건

2. 그 밖에 대통령령으로 정하
는 사행성을 조장할 우려가
큰 것

② 제1항에 따른 경품의 지급
기준 및 제공방법 등은 대통령
령으로 정한다.

제32조(불법게임물 등의 유통금
지 등) ① -----

유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우 「사행 행위 등 규제 및 처벌특별법」에 따라 사행행위영업을 하는 자는 제외한다.

1. ~ 6. (생략)

7. 누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령으로 정하는 게임머니 및 대통령령으로 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위

8. ~ 11. (생략)

② (생략)

제34조(광고·선전의 제한) ① 누구든지 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다.

1. ~ 3. (생략)

4. 게임물에 대하여 내용정보 외에 경품제공 등 사행심을 조장하는 내용을 광고하거나 선전물을 배포·게시하는 행

--. -----

-----.

1. ~ 6. (현행과 같음)

7. -----

---점수, 게임-----

8. ~ 11. (현행과 같음)

② (현행과 같음)

제34조(광고·선전의 제한) ① --

-----.

1. ~ 3. (현행과 같음)

4. -----
----제28조의2를 위반하여 경품을 제공하는-----

위

② (생 략)

제35조(허가취소 등) ① 특별자치
시장·특별자치도지사·시장·
군수·구청장은 제25조제1항에
따라 게임제작업 또는 게임배
급업의 등록을 한 자가 다음
각 호의 어느 하나에 해당하는
때에는 6월 이내의 기간을 정
하여 영업정지를 명하거나 영
업폐쇄를 명할 수 있다. 다만,
제1호 또는 제2호에 해당하는
때에는 영업폐쇄를 명하여야
한다.

1. ~ 4. (생 략)

<신 설>

5. (생 략)

② 특별자치시장·특별자치도
지사·시장·군수·구청장은
제26조에 따라 게임제공업·인
터넷컴퓨터게임시설제공업 또
는 복합유통게임제공업의 허가
를 받거나 등록 또는 신고를
한 자(제26조제2항에 따라 정
보통신망을 통한 게임제공업

② (현행과 같음)

제35조(허가취소 등) ① -----

1. ~ 4. (현행과 같음)

5. 제28조의2를 위반하여 경품
을 제공한 때

6. (현행 제5호와 같음)

② -----

[illegible]

1. ~ 4. (현행과 같음)

5. 제1항제4호부터 제6호까지--

③ _____

제26조제2항에 따라 정보통신망을 통한 게임제공업 등록을 한 자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 6월 이내의 기간을 정하여 그 영업의 전부 또는 일부의 정지를 명하거나 등록취소 또는 영업폐쇄를 명하여야 한다. 다만, 제1호 또는 제2호에 해당하는 때에는 등록취소 또는 영업폐쇄를 명하여야 한다.

1. ~ 4. (생략)

5. 제1항제4호 및 제5호에 해당하는 때

④·⑤ (생략)

제39조의2(포상금) ① 정부는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자를 관계 행정기관 또는 수사기관에 신고 또는 고발하거나 검거한 자에 대하여 예산의 범위 안에서 포상금을 지급할 수 있다.

1. (생략)

2. 제28조제1항제3호의 규정을 위반하여 사행성을 조장한 자

3.·4. (생략)

-----.

1. ~ 4. (현행과 같음)

5. 제1항제4호부터 제6호까지-----

④·⑤ (현행과 같음)

제39조의2(포상금) ① -----

-----.

1. (현행과 같음)

2. 제28조의2를 위반하여 경품을 제공한 자

3.·4. (현행과 같음)

② (생 략) 제44조(벌칙) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다. 1. (생 략) <u>1의2. 제28조제1항제3호의 규정을 위반하여 사행성을 조장한 자</u> 2. 3. (생 략) ② ③ (생 략)	② (현행과 같음) 제44조(벌칙) ① ----- ----- ----- -----. 1. (현행과 같음) <u>1의2. 제28조의2를 위반하여 경품을 제공한 자</u> 2. 3. (현행과 같음) ② ③ (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
 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

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 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

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.

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.
- 이에 개정안은 게임물 관련 사업자의 경품 제공을 ‘원칙적으로 허용’하는 것으로 규정하되, 예외적으로 사행성을 조장하거나 청소년에게 해로운 영향을 미칠 수 있는 경품은 제공할 수 없는 것으로 명시하는 한편, 게임 결과에 따라 제공된 경품의 환전을 허용하는 등 전반적인 게임 경품 관련 규제를 완화하려는 것으로,

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

사행성 방지 및 청소년 보호 등의 목적은 유지하면서도 규제 완화를 통한 게임산업의 진흥을 도모하려는 입법취지로 이해되며, 일응 공감되는 측면이 있어 보임.

○ 다만, 개정안을 심사함에 있어서는 **문화체육관광부가** 다음과 같은 이유에서 수용 곤란 의견을 제시하고 있음을 고려할 필요가 있음.

○ 첫째, 개정안과 같이 사행성을 조장할 우려가 큰 것으로서 ‘대통령령으로 정하는’ 예외적인 경우에만 경품 제공을 금지하게 되면 규제 당국이 사전에 예상하지 못한 방식을 통해 게임물 이용 사행행위가 확산되는 것을 효과적으로 차단하기 어려워지고, 계속하여 신종 방식의 사행행위가 생겨나면 당국이 뒤늦게 이를 규제하는 식의 양상이 반복될 것이라는 우려가 있음.

- 이러한 사정을 고려하여 정부도 최근 발표한 “2024~2028 게임산업 진흥 종합계획”⁴⁾에서 현행의 경품 규제를 ‘네거티브 방식’으로 전환하겠다고 하면서도 이를 ‘청소년 게임제공업의 전체 이용가 게임물’에 한정하고 있는 것이라 할 수 있음.

○ 둘째, 게임 이용 결과 획득한 경품의 환전을 허용하는 안 제32조 제1항제7호와 관련해서는 일본의 속칭 ‘파칭코’⁵⁾ 등 사례와 같이

4) 관계부처 합동, “2024~2028 게임산업 진흥 종합계획”, 2024. 5.

5) 문화체육관광부에 따르면, 일본의 경우 현행법상으로도 게임장에서의 현금 지급이 금지되어 있으나, 실제로는 이를 회피하여 파칭코를 통해 ‘경품’을 지급하고 이를 근처 환전소에서 돈으로 환전하도록 하는 행태가 만연해있음.

우회적인 방법의 불법 도박이 발생할 우려 의견이 있다는 점을 고려할 필요가 있음.

- 현행 제32조제1항제7호6)는 누구든지 게임 이용 결과 획득한 결과물(점수, 경품 등)을 환전해주는 등의 행위를 업으로 하지 못하도록 엄격히 금지하고 있는바,

이는 일본의 위 사례처럼 변종 불법도박이 성행하는 것을 막기 위한 불가피한 조치로 보이므로, 이를 완화하는 것은 신중한 검토가 필요해 보인다는 것임.

- 셋째, 특히 최근과 같이 청소년 온라인·사이버 불법도박 확산이 사회적 문제로 불거지고 있는 상황에서는,⁷⁾ 개정안에 따라 경품 규제를 전면적으로 완화할 경우 국가가 게임산업을 진흥한다는 명목으로 청소년의 사행 심리를 조장하고 게임물을 통한 불법 도박으로의 유인을 확대한다는 문제제기 의견이 있음.

- 문체부는 위와 같은 이유에서 개정안과 관련하여 경품의 종류 외에 게임 내에서 경품 추첨 방식, 경품 제공 규모 등에 대한 신중한 접근이 필요하다는 의견을 제출하였음.

6) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제32조(불법게임물 등의 유통금지 등) ①누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 따라 사행행위영업을 하는 자는 제외한다.

7. 누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령으로 정하는 게임머니 및 대통령령으로 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위

7) 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

문 의 처
02)6788-5376