

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

(김성원의원 대표발의)

의안 번호	17224
----------	-------

발의연월일 : 2026. 3. 4.

발 의 자 : 김성원 · 안철수 · 김선교
이인선 · 고동진 · 김예지
박충권 · 정동만 · 한기호
이종욱 의원(10인)

제안이유 및 주요내용

최근 온라인 게임 서비스의 중단 또는 게임제작업자와 게임배급업자 간 계약 종료 등으로 인하여 이용자가 그동안 축적해 온 게임 이용기록 및 결제정보 등이 소멸되거나 이전되지 못하는 사례가 발생하고 있음.

현행법은 게임물 이용자의 권익 보호에 관한 일반적 규정을 두고 있으나, 서비스 중단이나 계약 종료 시 이용자의 게임 이용정보 이전에 관한 명시적 근거 규정은 마련되어 있지 아니함.

이에 게임물 관련사업자에게 이용자 데이터의 보호 의무를 명확히 하고, 서비스 중단 또는 계약 종료 시 이용자의 동의에 따라 이용정보 이전을 위한 협의 및 조치를 하도록 함으로써, 사업자 간 분쟁으로 인한 이용자 피해를 예방하고 게임물 이용자의 권익을 실질적으로 보호하려는 것임(안 제14조의2 신설).

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제14조의2를 다음과 같이 신설한다.

제14조의2(이용정보 보호 및 이전) ① 게임물 관련사업자는 게임물 이용자의 게임 이용기록, 결제정보 및 대통령령으로 정하는 범위의 이용정보를 안전하게 보호하여야 한다.

② 게임물의 이용제공이 중단되거나 게임제작업자 또는 게임배급업자 간 계약이 종료되는 등 대통령령으로 정하는 사유가 발생한 경우, 게임물 관련사업자는 이용자의 동의가 있는 때에는 해당 이용자의 이용정보 이전을 위하여 필요한 협의 및 조치를 하여야 한다.

③ 게임물 관련사업자는 정당한 사유 없이 제2항에 따른 협의 또는 조치를 거부하여서는 아니 된다.

④ 제1항부터 제3항까지에 따른 이용정보의 범위, 이전의 절차·방법 및 정당한 사유의 기준은 대통령령으로 정한다.

부 칙

이 법은 공포한 날부터 시행한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
<u><신 설></u>	<u>제14조의2(이용정보 보호 및 이</u> <u>전) ① 게임물 관련사업자는 게</u> <u>임물 이용자의 게임 이용기록,</u> <u>결제정보 및 대통령령으로 정하</u> <u>는 범위의 이용정보를 안전하게</u> <u>보호하여야 한다.</u> <u>② 게임물의 이용제공이 중단되</u> <u>거나 게임제작업자 또는 게임배</u> <u>급업자 간 계약이 종료되는 등</u> <u>대통령령으로 정하는 사유가 발</u> <u>생한 경우, 게임물 관련사업자</u> <u>는 이용자의 동의가 있는 때에</u> <u>는 해당 이용자의 이용정보 이</u> <u>전을 위하여 필요한 협의 및 조</u> <u>치를 하여야 한다.</u> <u>③ 게임물 관련사업자는 정당한</u> <u>사유 없이 제2항에 따른 협의</u> <u>또는 조치를 거부하여서는 아니</u> <u>된다.</u> <u>④ 제1항부터 제3항까지에 따른</u> <u>이용정보의 범위, 이전의 절차·</u> <u>방법 및 정당한 사유의 기준은</u> <u>대통령령으로 정한다.</u>