



제 420회 국회 (임시회)
제 2차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 확률형 아이템 정보 거짓 표시 관련 시정명령 등 절차 삭제 〉
■ 권성동의원 대표발의(의안번호 제2205991호)

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. 확률형 아이템 정보 거짓 표시 관련 시정명령 등 절차 삭제 (안 제38조 등)	2

I. 제안경위

가. 발 의 자: 권성동의원 등 10인

나. 발 의 일: 2024. 11. 28.

다. 회 부 일: 2024. 11. 29.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법에서는 게임물 내에서 사용되는 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시할 의무를 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자에게 부과하고 있으며, 해당 정보를 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시하여 유통 또는 이용에 제공한 경우 시정을 명하고 벌칙을 부과할 수 있도록 하고 있음.

그런데, 확률형 아이템 표시의무 위반 시 우선적으로 시정명령 절차를 거치도록 하고 해당 시정명령의 위반에 대한 제재가 이루어지도록 하고 있는데, 이를 이용할 경우 시정명령이 이루어지기 전까지는 별다른 제재없이 표시의무의 회피가 가능하므로 의도적인 표시의무 위반이 이루어지지 않도록 해당 제도를 보완할 필요가 있음.

이에 확률형 아이템에 대한 정보를 거짓으로 표시한 경우에 대한 시정명령 절차를 삭제하고 의무 위반 시 처벌이 가능하도록 함으로써 올바른 게임물 유통 질서를 확립하려는 것임(안 제38조제9항, 제45조제7호의2 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 확률형 아이템 정보 거짓 표시 관련 시정명령 등 절차 삭제 (안 제38조 등)

가. 개정안 요지

- 확률형 아이템 관련 정보를 거짓으로 표시한 경우 현행의 시정 권고·시정명령 절차를 삭제하고, 이들 절차 없이 곧바로 형사처벌이 가능하도록 규정함(안 제38조제9항 및 제45조).

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
제38조(폐쇄 및 수거 등) ① ~ ⑧ (생략)	제38조(폐쇄 및 수거 등) ① ~ ⑧ (현행과 같음)
⑨ 문화체육관광부장관은 제33조제2항을 위반하여 확률형 아이템의 종류 및 종류별 공급 확률정보 등을 표시하지 <u>아니</u>	⑨ ----- ----- ----- ----- <u>아니한</u> ----- ----- ----- ----- ----- -----.
<u>하거나 거짓으로 표시한</u> 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자에 대하여 시정을 명할 수 있다. 이 경우 시정을 명하기 전에 문화체육관광부장관은 시정 방안을 정하여 이에 따를 것을 권고할 수 있다.	

⑩ · ⑪ (생략) 제45조(벌칙) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다. 1. ~ 7. (생략) <u><신설></u> 8. ~ 11. (생략)	⑩ · ⑪ (현행과 같음) 제45조(벌칙) ----- ----- ----- -----. 1. ~ 7. (현행과 같음) <u>7의2. 제33조제2항을 위반하여</u> <u>확률형 아이템에 관한 사항을</u> <u>거짓으로 표시한 자</u> 8. ~ 11. (현행과 같음)
---	--

다. 검토사항

- 게임물을 제작·배급·제공하는 자는 현행법 제33조제2항¹⁾에 따라 해당 게임물과 홈페이지·광고·선전물마다 확률형 아이템²⁾의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시하여야 하고,³⁾
- 이를 표시하지 않거나 거짓으로 표시한 경우 현행 제38조제9항⁴⁾에 따라 문화체육관광부 장관이 시정을 권고·명령할 수 있으며,

- 1) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제33조(표시의무) ② 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자는 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지 및 광고·선전물마다 해당 게임물 내에서 사용되는 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 및 그 밖에 대통령령으로 정하는 사항을 표시하여야 한다.
- 2) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.
11. “확률형 아이템”이란 게임물 이용자가 직접적·간접적으로 유상으로 구매하는 게임아이템 [유상으로 구매하는 게임아이템(게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구를 말한다. 이하 같다)과 무상으로 얻는 게임아이템을 결합하여 얻는 게임아이템을 포함한다] 중 구체적 종류, 효과 및 성능 등이 우연적 요소에 의하여 결정되는 것을 말한다.
- 3) 확률형 아이템은 그 획득 여부나 종류·효과·성능 등이 게임 제작자가 설정한 일정 확률에 따라 우연히 결정되는 것으로, 게임 이용자가 투입 비용보다 높은 가치의 아이템을 획득할 수 있을 것이라는 막대한 기대감을 갖게 하여 과소비 및 사행성 조장 등 우려가 제기되고 있으며, 허위 확률 고지 및 확률 조작 등의 문제도 발생하고 있음.

시정명령을 이행하지 않은 자는 현행 제45조제11호⁵⁾에 따라 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처하게 됨.

[확률형 아이템 표시의무 위반 시 처리 절차]

절차	시정요청 (20일)	⇒	시정권고 (7일)	⇒	시정명령 (7일)	⇒	2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금 * 국내법 적용이 어려운 해외게임사는 구글·애플 등에서의 국내 유통을 제한
담당	게임위		문체부		문체부		문체부
법적성질	-		행정지도		행정처분		형벌
법적근거	-		제38조 제9항		제38조 제9항		제45조 제11호

자료: 문화체육관광부

- 이는 지난 2023년 우리 위원회에서 확률형 아이템의 확률정보 등 표시의무⁶⁾ 도입을 논의할 당시,⁷⁾ 이미 각 게임사가 ‘자율규제’의 형식으로 확률정보 등을 표시하고 있고 자율규제 준수율이 국내 업체 기준 95% 이상으로 나타나는 상황에서, 표시의무 위반에 대하여 곧바로 형사처벌을 하는 것보다는 시정권고·명령 등을 통해 시정할 수 있는 기회를 주고, 그럼에도

4) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제38조(폐쇄 및 수거 등) ⑨ 문화체육관광부장관은 제33조제2항을 위반하여 확률형 아이템의 종류 및 종류별 공급 확률정보 등을 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자에 대하여 시정을 명할 수 있다. 이 경우 시정을 명하기 전에 문화체육관광부장관은 시정 방안을 정하여 이에 따를 것을 권고할 수 있다.

5) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제45조(벌칙) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.

11. 제38조제9항 전단에 따른 문화체육관광부장관의 명령을 이행하지 아니한 자

6) 게임업계는 2015년부터 자율규제 방식을 통해 확률형 아이템에 대한 정보공개를 실시하였으나, 이용자들로부터 몇몇 게임과 관련하여 게임사가 공개한 확률이 실제와 다르다는 의혹이 제기되는 등 여러 논란이 있었음. 또한, 2021년에는 한 유명 게임사가 확률형 아이템의 확률을 조작한 사실이 적발되면서 확률형 아이템 관련 법적 규제 필요성에 대한 공감대가 확대되었는바, 그에 따라 2023. 3. 21. 법률 개정으로 현행과 같은 확률정보 등 표시의무가 도입된 것임.

7) 2022. 12. 20. 제401회 국회(임시회) 문화체육관광위원회 제1차 문화예술법안심사소위원회 회의록 참조

시정이 되지 않는 경우에만 형사처벌을 하는 것이 타당하다는 데에 의견이 모아짐에 따라 도입된 제도라 할 수 있음.

○ 그러나 이에 대해서는 확률정보 등 표시의무 위반에 대한 시정 권고 및 시정명령 등 절차가 모두 이루어지기 전까지 특별한 제재 없이 그 의무를 회피할 수 있으므로, 이를 악용한 의도적인 표시의무 위반이 이루어지지 않도록 위 제도를 보완할 필요가 있다는 지적도 제기되고 있음.

○ 이에 개정안은 확률형 아이템 관련 정보를 ‘표시하지 않은 경우’에 대해서는 현행대로 두되, ‘거짓으로 표시한 경우’에 대해서는 현행의 시정권고·명령 절차를 삭제하여 이들 절차 없이 곧바로 형사처벌이 가능하도록 규정하려는 것으로, 게임사업자 측의 고의 등의 정도가 상대적으로 크다고 볼 수 있는 ‘거짓 표시’에 대하여 확률형 아이템 규제의 실효성을 더욱 확보한다는 측면에서 입법취지에 공감할 수 있음.

○ 다만, ‘형벌’은 최후의 보충적 수단이므로 필요·최소한으로 행사되어야 한다는 ‘형벌의 보충성 및 최후수단성 원칙’을 고려할 때 개정안과 같이 형사처벌의 범위를 확대하는 것은 다소 신중한 검토가 필요한 측면도 있어 보임.

- 특히, 문화체육관광부의 통계에 따르면 현재 확률정보 등 표시의무 위반 문제는 시정권고·명령을 통해 99% 이상 시정되고 있는 상황이라는 점을 함께 고려할 필요가 있어 보임.

[확률형 아이템 표시의무 위반 관련 제재 경과]

(2024. 3. 22. 규제 시행 후 12. 2. 기준, 단위: 건)

구 분	위반사항 적발	시정 진행 중	시정 완료 (완료율)
총 합	631	6	625 (99.0%)
국 내	214	0	214 (100.0%)
국 외	417	6*	411 (98.6%)

* 시정권고 1건 및 시정명령 5건 진행 중

자료: 문화체육관광부

- 또한, 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」이나 「가맹사업거래의 공정화에 관한 법률」 등 다른 입법례의 경우에도 형사처벌 전에 시정권고 및 시정조치 명령 등을 할 수 있도록 규정하고 있다는 점도 참고할 필요가 있어 보임.

[법령상 의무 위반 시 처리 규정 관련 입법례]

구 분	시정권고	시정명령	제재
전자상거래법	제31조(위반행위의 시정권고)	제32조(시정조치 등)	제40조(벌칙) 제45조(과태료)
부정경쟁방지법	제8조(위반행위의 시정권고 등)	제8조(위반행위의 시정권고 등)	제18조(벌칙) 제20조(과태료)
가맹사업법	제34조(시정권고)	제33조(시정조치)	제41조(벌칙) 제43조(과태료)

자료: 문화체육관광부

- 한편, 문화체육관광부도 현재 시정권고·명령을 통해 확률형 아이템 표시의무 위반에 대해 효과적으로 대응하고 있고, ‘거짓 표시’에 대해 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」에서는 시정권고·명령을 거쳐 ‘과징금’을 부과하도록 하고 있는데,

확률형 아이템과 관련한 유사 사안에 대해서는 시정기회 없이 ‘형벌’을 부과할 경우 과잉 제재가 될 수 있다는 등의 이유로 개정안을 수용하기 곤란하다는 의견을 제출하였음.

○ **게임산업협회** 또한 현행 제38조제9항에 따른 시정권고·명령 절차는 게임사에게 충분한 개선 기회를 제공하는 수단으로, 정부와 업계 간의 원활한 소통을 통해 법적 분쟁 없이 문제를 효과적으로 해결하고 있으며, 개정안은 대응 여력이 부족한 중소 게임사에게는 경영 부담으로 작용할 우려가 있다는 이유에서 신중검토 의견을 제출하였음.

○ **종합하면**, 개정안에 따라 확률정보의 ‘거짓 표시’에 대한 시정권고·명령 절차를 삭제하여 곧바로 형사처벌이 가능하도록 할 것인지의 여부는 제도를 악용한 표시의무 위반이 발생하지 않도록 하여 규제의 실효성을 확보한다는 입법취지와 함께, 형벌은 필요·최소한으로 행사되어야 한다는 점, 확률정보 표시의무 위반 문제는 현재 시정권고·명령을 통해 대부분 시정되고 있는 상황이라는 점 및 문화체육관광부·게임산업협회의 반대의견 등을 종합적으로 고려하여 판단할 필요가 있어 보임.

문 의 처
02)6788-5376