

# 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안 (대안)

## 검 토 보 고

### I. 주요내용

- 개정안은 ‘확률형 아이템’의 표시의무와 관련하여, ① 표시의무 위반으로 인한 손해배상의 입증책임을 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자(게임물사업자)로 전환하고, ② 손해배상 청구인의 손해액 입증부담을 완화하며, ③ 징벌적 손해배상제를 도입하는 한편, 이와 관련하여 ④ 문화체육관광부장관이 신고 및 피해구제 센터를 운영할 수 있도록 함(안 제33조의2 신설).

### II. 검토의견

#### 1. 징벌적 손해배상액 산정 시 고려사항(안 제33조의2제4항)

안 제33조의2제4항은 게임물을 제작·배급 또는 제공하는 게임물사업자가 고의로 제33조제2항<sup>1)</sup>을 위반하여 확률형아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보를 표시하지 않거나 거짓 표시함으로써 게임물 이용자에게 손해를 입힌 경우에는 손해로 인정된 금액의 3배를 넘지 않는 범위에서 배상액을

---

1) 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.

정하되 배상액을 정할 때 고려할 사항 중 하나로 “위반행위에 따른 벌금(제5호)”을 규정하고 있음.

게임물사업자가 고의로 제33조제2항을 위반하여 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시하지 않거나 거짓 표시한 경우 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따라 시정권고·시정명령 및 형사처벌(2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금)<sup>2)</sup>의 대상이 되며 또한 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」 위반으로 과징금 등의 행정처분<sup>3)</sup> 대상이 됨.

실제로 공정거래위원회는 온라인 게임서비스 업체가 온라인 PC 게임 내에서 판매하는 확률형 아이템의 확률을 소비자에게 불리하게 변경하고도 이를 누락하여 알리지 않고 거짓으로 알린 행위에 대하여 「전자상거래 등

---

## 2) 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.

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

## 3) 전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률

제21조(금지행위) ① 전자상거래를 하는 사업자 또는 통신판매업자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 행위를 하여서는 아니 된다.

1. 거짓 또는 과장된 사실을 알리거나 기만적 방법을 사용하여 소비자를 유인 또는 소비자와 거래하거나 청약철회등 또는 계약의 해지를 방해하는 행위

제32조(시정조치 등) ① 공정거래위원회는 사업자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 행위를 하거나 이 법에 따른 의무를 이행하지 아니하는 경우에는 해당 사업자에게 그 시정조치를 명할 수 있다.

2. 제21조제1항 각 호의 금지행위 중 어느 하나에 해당하는 행위

④ 공정거래위원회는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 1년 이내의 기간을 정하여 그 영업의 전부 또는 일부의 정지를 명할 수 있다.

1. 제1항에 따른 시정조치명령에도 불구하고 위반행위가 대통령령으로 정하는 기준 이상으로 반복되는 경우

2. 시정조치명령에 따른 이행을 하지 아니한 경우

3. 시정조치만으로는 소비자피해의 방지가 어렵거나 소비자에 대한 피해보상이 불가능하다고 판단되는 경우

제34조(과징금) ① 공정거래위원회는 제32조제4항에 따른 영업정지가 소비자 등에게 심한 불편을 줄 우려가 있다고 인정하는 경우에는 그 영업의 전부 또는 일부의 정지를 갈음하여 해당 사업자에게 대통령령으로 정하는 위반행위 관련 매출액을 초과하지 아니하는 범위에서 과징금을 부과할 수 있다. 이 경우 관련 매출액이 없거나 그 매출액을 산정할 수 없는 경우 등에는 5천만원을 초과하지 아니하는 범위에서 과징금을 부과할 수 있다.

에서의 소비자보호에 관한 법률」 위반으로 시정명령과 과징금 116억 원을 부과한바 있음<sup>4)</sup>.

게임물사업자에 대해 확률형 아이템의 확률정보를 표시하도록 한 취지는 게임이용자의 권익을 보호하고 공정한 유통질서를 확립하기 위한 것이며<sup>5)</sup>, 유사한 취지로 징벌적 손해배상제도를 도입한 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 등은 법원이 징벌적 손해배상액을 정할 때 “위반행위에 따른 벌금 및 과징금”을 고려하여야 한다고 규정하고 있음<sup>6)</sup>.

과징금은 위반행위에 대한 제재의 성격과 함께 위반행위에 따르는 불법적인 경제적 이익을 박탈하기 위한 부당이득 환수로서의 성격도 가짐<sup>7)</sup>.

우리나라 손해배상제도는 손해전보를 원칙으로 하면서도 개별 법률을 통해 특정 영역에서 그에 해당하는 특수한 사정에 맞게 손해전보의 범위를 초과하는 징벌적 손해배상을 허용하고 있는데<sup>8)</sup> 징벌적 손해배상은 가해자

4) 공정거래위원회 보도자료(2024.1.3.), 「주넥스코리아의 확률형 아이템 판매 관련 거짓·기만행위 엄중 제재」

5) 문화체육관광부 제출자료

6) 독점규제 및 공정거래에 관한 법률

제109조(손해배상책임) ② 제1항에도 불구하고 사업자 또는 사업자단체는 제40조, 제48조 또는 제51조제1항제1호를 위반함으로써 손해를 입은 자가 있는 경우에는 그 자에게 발생한 손해의 3배를 넘지 아니하는 범위에서 손해배상의 책임을 진다. (단서 생략)

③ 법원은 제2항의 배상액을 정할 때에는 다음 각 호의 사항을 고려하여야 한다.

1. - 3. (생략)

4. 위반행위에 따른 벌금 및 과징금

5. - 7. (생략)

개인정보 보호법

제39조(손해배상책임) ③ 개인정보처리자의 고의 또는 중대한 과실로 인하여 개인정보가 분실·도난·유출·위조·변조 또는 훼손된 경우로서 정보주체에게 손해가 발생한 때에는 법원은 그 손해액의 5배를 넘지 아니하는 범위에서 손해배상액을 정할 수 있다. 다만, 개인정보처리자가 고의 또는 중대한 과실이 없음을 증명한 경우에는 그러하지 아니하다.

④ 법원은 제3항의 배상액을 정할 때에는 다음 각 호의 사항을 고려하여야 한다.

1. - 3. (생략)

4. 위반행위에 따른 벌금 및 과징금

5. - 8. (생략)

7) 대법원 2023. 10. 12. 선고 2022두68923 판결

8) 대법원 2022. 3. 11. 선고 2018다231550 판결

가 악의적으로 불법행위를 함으로써 피해자에게 손해를 입혔을 경우, 피해자가 입은 실손해 이외에 징벌적 의미를 추가하여 배상하는 제도를 의미하며, 징벌적 배상과 과징금은 징수된 후 피해자 등에게 직접 이익이 되는 배상으로 사용되는가 아니면 국고에 환수되는가 하는 차이점이 있으나 제재적 성격을 갖는 점에서 공통점이 있음<sup>9)</sup>.

따라서 법원이 징벌적 손해배상액 산정 시 고려할 사항을 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 등을 참고하여 “위반행위에 따른 벌금”이 아니라 “위반행위에 따른 벌금 및 과징금”으로 수정할 필요가 있는 것으로 보임<sup>10)</sup>.

| 현 행  | 개 정 안                                                                                                                                                                              | 수정의견                                                                                                                               |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <신설> | 제33조의2(손해배상책임)<br><br>① <u>게임물을 유통시키거나 이 용에 제공할 목적으로 게임물 을 제작, 배급 또는 제공하는 자(이하 이 조에서 “게임물사 업자”라 한다)가 제33조제2항 에 따라 확률형 아이템의 종류 와 종류별 공급 확률정보를 표 시하지 아니하거나 거짓으로 표시 함으로써 게임물 이용자에</u> | 제33조의2(확률형 아이템 표시의 무위반행위에 대한 손해배상책 임 등)<br><br>① -----<br>-----<br>-----<br>-----제33조제2항을 위 반하여 -----<br>-----표시 (이하 이 조에서 “확률형 아이 |

9) 김두진, 공정거래법 및 소비자관련법상 징벌적 손해배상제도 도입방안 연구, 한국법제연구원, 2007-10-31, p. 172-173.

10) 해당 법률 위반행위에 대하여 먼저 과징금이 부과된 후 나중에 징벌적 배상청구가 제기된 경우에는 과징금 가운데 제재적 성격을 갖는 부분의 액수만큼을 징벌적 배상액에서 감축할 필요가 있음(김두진, 위의 글, p. 172-173).

게 손해를 입힌 경우에는 해당  
게임물 이용자에 대하여 손해  
배상의 책임을 진다. 다만, 게  
임물사업자가 고의 또는 과실  
이 없음을 입증한 경우에는 그  
러하지 아니하다.

② 법원은 제1항에 따른 위반  
행위로 손해가 발생한 것은 인  
정되나 그 손해액을 입증하기  
위하여 필요한 사실을 입증하  
는 것이 해당 사실의 성질상  
매우 곤란한 경우에는 변론 전  
체의 취지와 증거조사의 결과  
에 의하여 인정되는 모든 사정  
을 종합하여 상당한 손해액을  
인정할 수 있다.

③ 법원은 제1항에 따른 위반  
행위가 고의적인 것으로 인정  
되는 경우에는 제2항에 따라  
손해로 인정된 금액의 3배를  
넘지 아니하는 범위에서 배상  
액을 정할 수 있다.

④ 법원은 제3항의 배상액을  
정할 때에는 다음 각 호의 사  
항을 고려하여야 한다.

1. 고의 또는 손해 발생의 우려  
를 인식한 정도
2. 위반행위로 인하여 게임물  
이용자가 입은 피해 규모
3. 위반행위로 인하여 게임물사

템 표시의무위반행위”라 한다)  
함으로써 -----

② 법원은 확률형 아이템 표시  
의무위반행위로 손해가-----

③ 법원은 확률형 아이템 표시  
의무위반행위가 -----

④ -----

1. - 4. (개정안과 같음)

|  |                                                                                                                               |                                                        |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
|  | <p><u>업자가 취득한 경제적 이익</u></p> <p><u>4. 위반행위의 기간·횟수 등</u></p> <p><u>5. 위반행위에 따른 벌금</u></p> <p><u>6. 게임물사업자의 피해구제 노력의 정도</u></p> | <p><u>5. 위반행위에 따른 벌금 및 과징금</u></p> <p>6. (개정안과 같음)</p> |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|

## 2. 신고 및 피해구제 센터 운영(안 제33조의2제5항)

안 제33조의2제5항은 문화체육관광부장관이 제33조의2제1항에 따른 위반행위로 인한 게임물 이용자의 피해구제를 지원하기 위한 신고 및 피해구제 센터를 운영할 수 있는 것으로 규정하고 있어 제33조의2 제1항부터 제4항까지의 소송 등을 지원하는 것으로 해석될 수 있으나, 문화체육관광부에 따르면 확률형 아이템 표시의무 위반으로 인한 피해구제 지원이 동 센터의 운영목적이라고 밝히고 있는바 이를 고려하여 인용조문을 명확히 수정할 필요가 있다고 보았음.

또한 개정안은 동 센터 운영의 목적만 명시하고 센터의 업무 등에 대하여 규정하지 않고 있는데, 구체적인 업무 내용 즉 게임물 이용자의 신고, 접수 및 상담, 피해구제 내용 등을 하위 법령에서 정할 수 있도록 위임 근거 규정을 마련할 필요가 있는 것으로 보임.

| 현행   | 개정안                                                                                                              | 수정의견                                                                                                                                       |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <신설> | <u>제33조의2(손해배상책임)</u><br><br><u>⑤ 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 위반행위로 인한 게임물 이용자의 피해구제를 지원하기 위한 신고 및 피해구제 센터를 운영할 수 있다.</u> | <u>제33조의2(확률형 아이템 표시의 무위반행위에 대한 손해배상책임 등) ⑤ 문화체육관광부장관은 제33조제2항 위반행위로 인한 게임물이용자의 피해구제를 지원하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 신고 및 피해구제센터를 운영할 수 있다.</u> |

그 밖의 간단한 자구 수정사항은 주서본을 참고하여 주시기 바랍니다.

(전문위원 이 화 실)