



제 432회 국회 (임시회)
제 1차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

< 확률형 아이템 정보 표시의무 위반 시 과징금 부과 >

■ 김성회의원 대표발의(의안번호 제2215522호)

2026. 2.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 박재유

목 차

I . 제안경 위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 확률형 아이템 정보 표시의무 위반 시 과징금 부과(안 제38조의2 신설)	2
※ 참고자료	7

I. 제안경위

가. 발 의 자: 김성회의원 등 10인

나. 발 의 일: 2025. 12. 23.

다. 회 부 일: 2025. 12. 24.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법은 게임물 사업자에게 게임물 내에서 사용되는 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시하도록 하고 있고, 이를 위반하여 확률정보 등을 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시한 게임물을 유통시키는 경우 손해배상책임은 물론, 문화체육관광부장관의 시정명령 이행 의무와 그 불이행에 대한 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금을 규정하고 있음.

그러나 확률형 아이템의 확률 정보를 거짓 등으로 표시하여 얻는 이익이 시정 명령 또는 벌칙 부과에 따른 불이익보다 큰 경우가 많아 여전히 확률형 아이템 정보 공개 관련 법 위반행위가 기승을 부리고 있음.

이에 확률형 아이템의 종류 및 종류별 공급 확률정보 등을 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자에게 매출액의 100분의 3 이하 또는 10억원 이하의 과징금을 부과할 수 있는 근거를 마련하여 불법 행위로 인하여 얻은 경제적 이익을 환수할 수 있도록 하고자 함(안 제38조의2 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 확률형 아이템 정보 표시의무 위반 시 과징금 부과(안 제38조의2 신설)

개정안은 확률형 아이템의 종류 및 종류별 공급확률 정보 등을 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자에게 매출액의 100분의 3 이하에 해당하는 금액 또는 10억원 이하의 과징금을 부과할 수 있도록 하려는 것임(안 제38조의2 신설).

현행	개정안
<신설>	제38조의2(확률형 아이템 표시의무위반행위에 대한 과징금 부과) ① 문화체육관광부장관은 제33조제2항을 위반하여 확률형 아이템의 종류 및 종류별 공급 확률정보 등을 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자에게 대통령령으로 정하는 매출액의 100분의 3 이하에 해당하는 금액을 과징금으로 부과할 수 있다. 다만, 매출액이 없거나 매출액을 산정하기 곤란한 경우로서 대통령령으로 정하는 경우에는 10억원 이하의 과징금을 부과할 수 있다. ② 문화체육관광부장관은 제1항에 따라 과징금을 납부하여야 할 자가

현행	개정안
	<u>납부기한까지 이를 납부하지 아니하는 때에는 국세 강제징수의 예에 따라 징수한다.</u> <u>③ 제1항에 따라 과징금을 부과하는 위반행위의 종류와 정도에 따른 과징금의 금액과 그 부과절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</u>

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 아니하거나 거짓으로 표시한 경우 현행법 제38조제9항⁴⁾에 따라 문화체육관광부 장관이 시정을 권고·명령할 수 있으며, 시정명령을 이행하지 않은 자는 현행법

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 막연한 기대감을 갖게 하여 과소비 및 사행성 조장 등 우려가 제기되고 있으며, 허위 확률 고지 및 확률 조작 등의 문제도 발생하고 있음.

4) 「게임산업진흥에 관한 법률」

제38조(폐쇄 및 수거 등) ⑨ 문화체육관광부 장관은 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 문화체육관광부 장관은 시정 방안을 정하여 이에 따를 것을 권고할 수 있다.

제45조제11호⁵⁾에 따라 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처하게 됨.

아울러, 게임물사업자가 이러한 확률형 아이템 표시의무 위반행위로 게임물 이용자에게 손해를 입힌 경우에는 해당 게임물 이용자에게 손해를 배상하여야 하며, 고의가 인정되는 경우에는 손해로 인정된 금액의 3배를 넘지 아니하는 범위에서 징벌적 손해배상 책임을 지도록 규정하고 있음.⁶⁾

그러나 이와 같은 현행법상의 확률형 아이템 정보 공개 의무 및 제재에도 불구하고 관련 법 위반행위가 지속적으로 발생하고 있어, 불법행

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) 「게임산업진흥에 관한 법률」

제33조의2(확률형 아이템 표시의무위반행위에 대한 손해배상책임 등) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자(이하 이 조에서 “게임물사업자”라 한다)가 제33조제2항을 위반하여 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보를 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시(이하 이 조에서 “확률형 아이템 표시의무위반행위”라 한다)함으로써 게임물 이용자에게 손해를 입힌 경우에는 해당 게임물 이용자에 대하여 손해배상의 책임을 진다. 다만, 게임물사업자가 고의 또는 과실이 없음을 입증한 경우에는 그러하지 아니하다.

② 법원은 확률형 아이템 표시의무위반행위로 손해가 발생한 것은 인정되나 그 손해액을 입증하기 위하여 필요한 사실을 입증하는 것이 해당 사실의 성질상 매우 곤란한 경우에는 변론 전체의 취지와 증거조사의 결과에 의하여 인정되는 모든 사정을 종합하여 상당한 손해액을 인정할 수 있다.

③ 법원은 확률형 아이템 표시의무위반행위가 고의적인 것으로 인정되는 경우에는 제2항에 따라 손해로 인정된 금액의 3배를 넘지 아니하는 범위에서 배상액을 정할 수 있다.

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

1. 고의 또는 손해 발생의 우려를 인식한 정도
2. 확률형 아이템 표시의무위반행위로 인하여 게임물 이용자가 입은 피해 규모
3. 확률형 아이템 표시의무위반행위로 인하여 게임물사업자가 취득한 경제적 이익
4. 확률형 아이템 표시의무위반행위의 기간·횟수 등
5. 확률형 아이템 표시의무위반행위에 따른 벌금 및 과징금
6. 게임물사업자의 피해구제 노력의 정도

⑤ 문화체육관광부장관은 제33조제2항을 위반한 행위로 인한 게임물 이용자의 피해구제를 지원하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 신고 및 피해구제 센터를 운영할 수 있다.

위로 인하여 얻은 경제적 이익을 환수할 수 있는 보다 실효적인 제재 수단이 필요하다는 지적이 제기되고 있음.

이에 개정안은 확률형 아이템 관련 정보를 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시한 자에 대하여 대통령령으로 정하는 매출액의 100분의 3 이하(매출액이 없거나 매출액을 산정하기 곤란한 경우에는 10억원 이하)의 과징금을 부과할 수 있는 근거를 마련하려는 것으로, 확률형 아이템 표시의무 위반행위에 대한 제재를 강화하여 관련 규제의 실효성을 제고하려는 취지의 입법으로 이해됨.

한편, 확률형 아이템 관련 정보를 거짓으로 표시한 행위는 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」⁷⁾ 상 거짓 또는 과장된 사실을 알리거나 기만적 방법을 사용하여 소비자를 유인 또는 소비자와 거래한 행위에 해당할 수 있으며, 이에 대하여 공정거래위원회가 과징금을 부과⁸⁾하고 있다는 점도 개정안 심사 과정에서 함께 고려할 필요가 있다고 보임.

7) 「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

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.

- 8) 넥슨社 116억원('24.1월), 코그社 3,600만원('25.4월), 웹젠社 1억 5,800만원('25.11월) 등(문화체육관광부 제출)

개정안에 대하여 문화체육관광부는 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」에 따라 거짓 확률 표시 행위에 대해 이미 과징금이 부과되고 있어 중복 제재의 우려가 있다는 점과 함께, 「게임산업진흥에 관한 법률」 개정으로 2025년 8월 1일부터 확률형 아이템 정보 공개 의무 위반에 대한 최대 3배의 징벌적 손해배상제가 시행되어 제재가 강화된 점을 고려할 때, 해당 제도의 운영 경과를 지켜본 후 추가적인 제재 도입 여부를 논의할 필요가 있다는 의견을 제시함.

한국게임산업협회 또한, 현행 제재제도의 운영 경과를 지켜본 후 추가적인 제재 도입 여부를 논의할 필요가 있으며, 개정안은 과징금 산정의 기준이 되는 매출액의 범위를 법률상 명확히 특정하지 않고 있어 위반행위와 직접적인 관련성이 없는 매출액을 기준으로 과징금이 산정될 가능성이 있고, 이로 인해 과징금 수준에 대한 사업자의 법적 예측가능성과 제재의 비례성이 저해될 우려가 있다는 이유에서 신중한 검토가 필요하다는 의견을 제출함.

문 의 처
02)6788-5376

참고 1

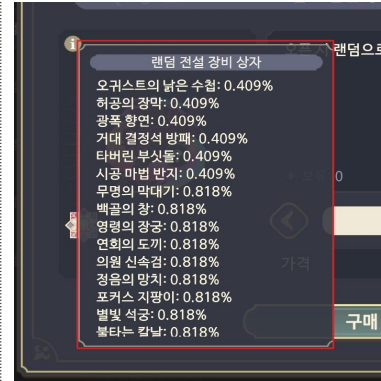
확률형 아이템 정보공개 의무화 제도 및 경과

□ 제도 개요

확률형 아이템(게임물 이용자가 직·간접적으로 유상으로 구매하는 게임 아이템 중 구체적 종류, 효과 및 성능 등이 우연적 요소에 의하여 결정되는 것)에 대한 정보를 이용자가 이해하기 쉽게 게임물 내, 홈페이지, 광고·선전문에 백분율로 표시하도록 함



제도 시행 전 화면



제도 시행 후 화면

□ 주요 경과

- (2004년 6월) 넥슨社, 메이플스토리에 확률형 아이템 시스템 도입
- (2000년대 후반) 온라인 게임 트렌드가 정액제에서 부분 유료화로 변경됨에 따라 게임사들이 수익성 확보를 위해 확률형 아이템 대거 도입
- (2010년대) 여러 개의 확률형 아이템을 조합하여 완성하는 이른바 **컴플리트 가차**가 등장함에 따라 **과다 비용 결제 및 사행성 이슈 논란**
- (2013년) 원하는 아이템을 얻기 위해 몇 차례에 걸쳐 확률형 아이템을 구매해야 하는 **다중 확률형 아이템** 등장으로 **이용자 불만 급증**
- (2016년) 20대 국회에서 확률 정보공개를 목적으로 하는 게임산업법 개정안이 수차례 발의(노웅래 의원, 정우택 의원, 이원욱 의원) 되었으나, 임기만료에 따라 폐기
- (2017년 7월) 한국게임산업협회 주도로 확률형 아이템 자율규제 시행
- (2018년 4월) 확률정보의 허위·기만적 제공을 통해 소비자를 유인한 게임기업(넥슨社 등)에 대해 공정위에서 전자상거래법 위반으로 과징금 부과
- (2020년) 21대 국회에서 확률형 아이템 관련 게임산업법 개정안 5건 발의
- (2022년 1월) 윤석열 대통령 후보자, 확률형 아이템 정보공개 의무화 공약 발표
- (2023년 3월) 확률형 아이템 정보공개 의무화를 규정한 게임산업법 개정안 통과
- (2024년 1월) 공정위, (주)넥슨코리아 <메이플스토리>의 확률형 아이템 판매 관련 거짓·기만행위를 이유로 116억원 과징금 부과
- (2024년 3월) 확률형 아이템 정보공개 의무 제도 시행
- (2024년 9월) 공정위, (주)넥슨코리아 <메이플스토리> 관련 집단분쟁조정 성립으로 역대 최대규모인 219억원 규모 보상 실시
- (2024년 10월) 해외게임사 국내대리인 지정 의무화를 규정한 게임산업법 개정안 통과(2025년 10월 23일 시행)
- (2025년 1월) 확률형 아이템 피해 관련 손해배상소송의 입증책임 전환, 최대 3배 징벌적 손해배상제, 게임이용자 피해구제센터 운영을 규정한 게임산업법 개정안 통과(2025년 8월 1일 시행)

※ 자료: 문화체육관광부