

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(박용갑의원 대표발의)

의안 번호	11605
----------	-------

발의연월일 : 2025. 7. 21.

발 의 자 : 박용갑 · 조인철 · 박 정
박정현 · 박희승 · 한준호
정을호 · 황정아 · 한민수
문진석 · 박수현 의원
(11인)

제안이유 및 주요내용

현행법 제28조제3호는 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하는 행위를 금지하고 있음. 하지만 이러한 규제는 게임 이용과 연계된 경미한 수준의 현물 상품 제공도 금지하여 사업자의 마케팅 활동을 제한하고, 이용자에게 혜택을 제공할 기회를 저해하는 측면이 있음.

따라서 이용자들에게 더 많은 혜택을 제공할 수 있도록 맞춤형 혜택을 제공할 수 있는 환경을 조성하는 한편, 사행성을 조장할 우려가 있는 행위(확률형 아이템과 연계되는 경우, 가상자산 또는 블록체인 기반 증서를 제공하는 경우, 사행성 모사 게임인 경우, 상시적으로 경품을 제공하는 경우 등)를 명확히 금지하여 건전한 게임 생태계를 조성하고자 함(안 제28조제3호 등).

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제28조제1항제3호를 다음과 같이 하고, 같은 호에 각 목을 다음과 같이 신설한다.

3. 게임물 관련 사업자는 이용자 유치·홍보 등을 위하여 경품을 제공할 수 있다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 경품 제공행위를 할 수 없다.

가. 게임물 이용과정에서 제2조제11호에 따른 확률형 아이템을 획득하는 과정과 연계하여 직접적인 재산상의 이익(현금, 현물, 유가증권 등의 경품 및 경품추첨권)을 제공하는 경우

나. 게임물 이용과정에서 제2조제11호에 따른 확률형 아이템을 결합하는 과정과 연계하여 직접적인 재산상의 이익(현금, 현물, 유가증권 등의 경품 및 경품추첨권)을 제공하는 경우

다. 게임물 이용과정에서 「특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률」 제2조제3호에 따른 가상자산 또는 디지털 자산의 진위 판별 및 디지털 소유권 증명이 가능한 블록체인 기반 증서(이하 “디지털 객체”라 한다)를 제공하는 경우

라. 동법 시행령 별표2 제8호에 따른 게임물을 제공하는 게임제공

업자가 게임물 이용과정에서 직접적인 재산상의 이익(현금, 현금, 유가증권 등의 경품 및 경품추천권)을 제공하는 경우
마. 상시적으로 경품을 제공하여, 사실상 경품 제공행위가 게임의 일부로 판단되는 경우
바. 그 밖에 대통령령으로 정하는 경품 제공행위

부 칙

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ① 게임물 관련 사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다. 1. ~ 2의2. (생략) 3. <u>경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것. 다만, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여 대통령령이 정하는 경품의 종류(완구류 및 문구류 등. 다만, 현금, 상품권 및 유가증권은 제외한다)·지급기준·제공방법 등에 의한 경우에는 그러하지 아니하다.</u> <u><신 설></u>	제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ① ----- ----- -----. 1. ~ 2의2. (현행과 같음) 3. <u>게임물 관련 사업자는 이용자 유치·홍보 등을 위하여 경품을 제공할 수 있다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 경품 제공행위를 할 수 없다.</u> <u>가. 게임물 이용과정에서 제2조제11호에 따른 확률형 아이템을 획득하는 과정과 연계하여 직접적인 재산상의 이익(현금, 현물, 유가증권 등의 경품 및 경품추첨권)을 제공하는 경우</u> <u>나. 게임물 이용과정에서 제2</u>
<u><신 설></u>	

<신 설>

<신 설>

<신 설>

조제11호에 따른 확률형
아이템을 결합하는 과정과
연계하여 직접적인 재산상
의 이익(현금, 현물, 유가
증권 등의 경품 및 경품추
첨권)을 제공하는 경우

다. 게임물 이용과정에서
「특정 금융거래정보의 보
고 및 이용 등에 관한 법
률」 제2조제3호에 따른
가상자산 또는 디지털 자
산의 진위 판별 및 디지털
소유권 증명이 가능한 블
록체인 기반 증서(이하
“디지털 객체”라 한다)를
제공하는 경우

라. 동법 시행령 별표2 제8호
에 따른 게임물을 제공하
는 게임제공업자가 게임물
이용과정에서 직접적인 재
산상의 이익(현금, 현물,
유가증권 등의 경품 및 경
품추첨권)을 제공하는 경
우

마. 상시적으로 경품을 제공
하여, 사실상 경품 제공행

<u><신 설></u> 4. ~ 8. (생 략) ② (생 략)	<u>위가 게임의 일부로 판단</u> <u>되는 경우</u> <u>바. 그 밖에 대통령령으로 정</u> <u>하는 경품 제공행위</u> 4. ~ 8. (현행과 같음) ② (현행과 같음)
---	---