

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

(이병훈의원 대표발의)

| | |
|----------|------|
| 의안 번호 | 1524 |
|----------|------|

발의연월일 : 2020. 7. 6.

발 의 자 : 이병훈 · 이용우 · 김진애
김종민 · 김남국 · 허영
김영호 · 이형석 · 박정
권인숙 · 전재수 의원
(11인)

제안이유 및 주요내용

현행법에서는 게임 오류 등으로 인해 피해를 입은 이용자가 의견 또는 불만 등을 제기하는 경우에 대한 사업자의 조치의무가 규정되어 있지 않음.

온라인·모바일 게임 등 정보통신망을 통해 제공되는 게임물이 증가하고 있는 상황에서, 게임 오류로 인한 이용자의 피해에 대하여 실효적인 구제조치가 필요함.

또한, 개인의 창작활동 후 단순 공개를 목적으로 배급되는 비영리 목적의 게임물에 대한 등급분류 면제를 통해 게임 개발자의 창작 의욕을 고취시킬 필요가 있음.

이에 정보통신망을 통하여 게임물을 제공하는 게임물 관련사업자가 게임오류로 인하여 게임물 이용자로부터 제기되는 정당한 의견이나 불만을 신속·공정하게 처리하도록 하고, 영리를 목적으로 하지 않는

게임물에 대하여 등급분류를 면제하는 조항을 신설함(안 제14조 및 제 21조제1항제4호 신설).

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제14조 제목 외의 부분을 제1항으로 하고, 같은 조 제1항(종전의 제목 외의 부분)제2호를 다음과 같이 하며, 같은 조에 제2항을 다음과 같이 신설한다.

2. 게임물 이용자의 불만과 피해에 대한 예방 및 신속·공정한 구제 조치

② 게임물 관련 사업자는 제1항에 따른 게임물 이용자의 보호시책 추진에 적극 협력하여야 한다.

제21조제1항에 제4호를 다음과 같이 신설한다.

4. 영리를 목적으로 하지 아니하고 제작·배급하는 게임물로서 대통령령으로 정하는 것

부 칙

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

신 · 구조문대비표

| 현 행 | 개 정 안 |
|--|--|
| 제14조(이용자의 권익보호) 정부는 는 게임물을 이용하는 자의 권 익을 보호하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하여야 한다. | 제14조(이용자의 권익보호) ① -- ----- ----- ----- --. |
| 1. (생 략) | 1. (현행과 같음) |
| 2. <u>게임물의 이용자가 입을 수</u> <u>있는 피해의 예방 및 구제</u> | 2. <u>게임물 이용자의 불만과 피</u> <u>해에 대한 예방 및 신속·공</u> <u>정한 구제조치</u> |
| 3. (생 략) | 3. (현행과 같음) |
| <u><신 설></u> | <u>② 게임물 관련 사업자는 제1</u> <u>항에 따른 게임물 이용자의 보</u> <u>호시책 추진에 적극 협력하여</u> <u>야 한다.</u> |
| 제21조(등급분류) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또 는 배급하고자 하는 자는 해당 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 위원회 또는 제21조의2제 1항에 따라 지정을 받은 사업 자로부터 그 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한 | 제21조(등급분류) ① ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- -----. |

| | |
|---|--|
| <p>다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물의 경우에는 그러하지 아니하다.</p> <p>1. ~ 3. (생략)</p> <p><u><신설></u></p> <p>② ~ ⑨ (생략)</p> | <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----.</p> <p>1. ~ 3. (현행과 같음)</p> <p>4. <u>영리를 목적으로 하지 아니하고 제작·배급하는 게임물로서 대통령령으로 정하는 것</u></p> <p>② ~ ⑨ (현행과 같음)</p> |
|---|--|