

# 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

## (전용기의원 대표발의)

의안 번호	13679
----------	-------

발의연월일 : 2021. 12. 2.

발 의 자 : 전용기 · 김승원 · 홍정민  
오영환 · 최혜영 · 김남국  
한병도 · 김영배 · 이수진  
유정주 · 임오경 의원  
(11인)

### 제안이유

국내 게임산업계는 게임이용자에 의한 확률형 아이템 구매와 아이템의 확률형 강화 및 결합을 위한 소비 중심으로 산업이 형성됨에 따라 좁은 시장 내에서도 높은 수익을 거두는 것에는 성공하였으나, 소비자의 권익에 대한 고민이 결여된 채 방치되어 있던 실정임.

특히, pay-to-win 모델에 대한 소비자의 피로가 심화되고 그 과정에서 정보의 허위제공 또는 은폐 등이 이어지면서 권익 침해에 대한 게임이용자의 문제제기가 이어지고 있음.

이에 게임 내 소비 · 강화 · 합성 등에 있어 확률 표시를 의무화함으로써 소비자와 이용자 간의 정보 격차를 줄이는 한편, 해당 정보가 이미지의 형태로 은폐되는 경우를 방지하기 위해 기계 판독이 가능한 형태로 제공시킴으로써 게임 이용자의 권익을 보호하고 국내 게임산

업계의 긍정적 산업 발전에 기여하려는 것임.

## 주요내용

- 가. 게임아이템과 게임머니를 각각 게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구와 게임 내에서 사용하는 가상화폐로 정의함(안 제2조).
- 나. 제33조 개정에 따라 기계 판독이 가능한 형태의 확률정보 미표시를 금지사항으로 규정함(안 제32조).
- 다. 게임이용자가 유상으로 게임아이템등을 구매하거나 해당 게임아이템등을 사용·결합하였을 때 그 종류 및 효과, 성능 등이 우연적 요소에 의해 결정되는 경우 확률정보 등을 기계 판독이 가능한 형태로 표시하도록 규정함(안 제33조).

## 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조에 제11호를 다음과 같이 신설한다.

11. “게임아이템등”이라 함은 게임아이템(게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구를 말한다) 또는 게임머니(게임 내에서 사용하는 가상화폐를 말한다)로서 대통령령으로 정하는 것을 말한다.

제32조제1항제6호 중 “게임물내용정보”를 “게임물내용정보, 기계 판독이 가능한 형태로 제공된 확률정보”로 한다.

제33조제1항 중 “제작 또는 배급하는 자의 상호(도서에 부수되는 게임물의 경우에는 출판사의 상호를 말한다), 등급 및 게임물내용정보를”을 “다음 각 호의 내용을”로 하고, 같은 항에 단서를 다음과 같이 신설하며, 같은 항에 각 호를 다음과 같이 신설한다.

다만, 제3호의 정보는 기재된 문자열 또는 숫자열이 검색어로 기능할 수 있도록 「공공데이터의 제공 및 이용 활성화에 관한 법률」 제2조에 따른 기계 판독이 가능한 형태로 제공되어야 한다.

1. 제작 또는 배급하는 자의 상호(도서에 부수되는 게임물의 경우에는 출판사의 상호를 말한다)

2. 등급 및 게임물내용정보

3. 게임아이템등의 종류·효과·성능별 공급 확률정보 등[게임이용자가 유상으로 구매하는 게임아이템등(유상으로 구매한 게임아이템등이 사용·결합하는 경우도 포함한다)의 종류 및 효과, 성능 등이 우연적 요소에 의해 결정되는 경우에 한한다]

## 부 칙

이 법은 공포한 후 3개월이 경과한 날부터 시행한다.

## 신 · 구조문대비표

현행	개정안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. 1. ~ 10. (생략) <u>&lt;신설&gt;</u>	제2조(정의) ----- -----. 1. ~ 10. (현행과 같음) 11. <u>“게임아이템등”이라 함은 게임아이템(게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구를 말한다) 또는 게임머니(게임 내에서 사용하는 가상화폐를 말한다)로서 대통령령으로 정하는 것을 말한다.</u>
제32조(불법게임물 등의 유통금지 등) ①누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 따라 사행행위영업을 하는 자를 제외한다. 1. ~ 5. (생략) 6. 제33조제1항 또는 제2항의 규정을 위반하여 등급 및 <u>게임물내용정보</u> 등의 표시사항을 표시하지 아니한 게임물 또는 게임물의 운영에 관한	제32조(불법게임물 등의 유통금지 등) ①----- ----- -----. ----- ----- ----- -----. 1. ~ 5. (현행과 같음) 6. ----- ----- <u>게임물내용정보</u> , 기계 판독이 가능한 형태로 제공된 <u>확률정보</u> -----

정보를 표시하는 장치를 부착  
하지 아니한 게임물을 유통시  
키거나 이용에 제공하는 행위

7. ~ 11. (생략)

② (생략)

제33조(표시의무) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 해당 게임물마다 제작 또는 배급하는 자의 상호(도서에 부수되는 게임물의 경우에는 출판사의 상호를 말한다), 등급 및 게임물내용정보를 표시하여야 한다. <단서 신설>

<신설>

<신설>

<신설>

-----  
-----  
-----

7. ~ 11. (현행과 같음)

② (현행과 같음)

제33조(표시의무) ① -----

-----

-----

----- 단

음 각 호의 내용을 -----

-----

-----

-----

----- . 다만, 제3호의 정보는 기재된 문자열 또는 숫자열이 검색어로 기능할 수 있도록 「공공데이터의 제공 및 이용 활성화에 관한 법률」 제2조에 따른 기계 판독이 가능한 형태로 제공되어야 한다.

1. 제작 또는 배급하는 자의 상호(도서에 부수되는 게임물의 경우에는 출판사의 상호를 말한다)

2. 등급 및 게임물내용정보

3. 게임아이템등의 종류·효과

<p>② · ③ (생략)</p>	<p>· 성능별 공급 확률정보 등  <u>[게임이용자가 유상으로 구매하는 게임아이템등(유상으로 구매한 게임아이템등이 사용·결합하는 경우도 포함한다)의 종류 및 효과, 성능 등이 우연적 요소에 의해 결정되는 경우에 한한다]</u></p> <p>② · ③ (현행과 같음)</p>
-------------------	---