

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

(유정주의원 대표발의)

| | |
|----------|------|
| 의안 번호 | 7270 |
|----------|------|

발의연월일 : 2021. 1. 8.

발 의 자 : 유정주 · 강준현 · 고영인
김윤덕 · 맹성규 · 서삼석
설 훈 · 신영대 · 이동주
이탄희 의원(10인)

제안이유 및 주요내용

‘확률형아이템’을 판매하는 게임을 모두 사행성 게임물로 분류하지 않고 있지만, 확률형아이템의 결과가 우연적으로 결정된다는 점에서 사행물과 유사한 작동 기제를 보이고 있습니다.

또한, 게임 사용자의 임의 거래를 통해 환금할 가능성이 존재하므로 사행 행위가 아니라고도 단정할 수 없습니다.

이에 2015년 ‘확률형아이템 자율규제’를 도입해 한국게임산업협회에서는 매월 1일부터 말일까지 확률형 아이템의 확률 공개 여부를 모니터링하고 있으며, 확률형 아이템 결과물에 대한 개별 확률 공개 및 이용자가 쉽게 알아볼 수 있도록 게임 내 구매화면에 확률정보 표시 등을 안내하고 있습니다.

최근 한국게임산업협회에서 공개한 ‘확률형아이템 자율규제’ 미준수 게임물 15종(온라인게임 3종, 모바일게임 12종) 중 국내 게임으로는

유일하게 1개사가 포함되었으며, 중국을 비롯한 국외 게임이 대부분 목록에 올랐습니다.

확률형아이템의 자율규제는 해외게임사와 국내게임산업협회의 비회원사 간(해외게임사vs국내게임산업협회 비회원사vs국내게임산업협회 회원사) 자율규제 준수의 ‘역차별 문제’를 유발하고 있으며, 여전히 과소비와 사행심 조장으로 문제가 되고 있습니다.

이에 게임 내 확률형 아이템이 존재할 경우, 게임 사용자에게 아이템확률정보 등에 관한 내용을 제공함으로써 이용자들 스스로가 합리적인 판단을 내릴 수 있도록 도모하고, 건전한 게임문화를 형성해 게임 산업 진흥에 기여하고자 합니다(안 제2조제11호 및 제33조의2 신설).

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조에 제11호를 다음과 같이 신설한다.

11. “확률형아이템”이라 함은 일정 금액을 내고 구매하지만, 구체적인 종류나 효과와 성능 등은 우연적 요소(확률)에 의하여 결정되는 게임 아이템을 말한다.

제33조의2를 다음과 같이 신설한다.

제33조의2(확률형아이템의 표시의무) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 당해 게임물에 확률형 아이템이 존재하는 경우 확률형 아이템의 종류, 구성비율 및 획득확률을 게임물 내부에 표시하고 이를 이용자에게 고지하여야 한다.

- ② 제1항에 따른 확률형아이템의 종류 및 형태 등과 관련하여 필요한 종류별 공급확률 정보는 대통령령으로 정한다.

부 칙

이 법은 공포 후 1년이 경과한 날부터 시행한다.

신 · 구조문대비표

| 현 행 | 개 정 안 |
|--|--|
| 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. 1. ~ 10. (생략) <u><신설></u> | 제2조(정의) ----- -----. 1. ~ 10. (현행과 같음) 11. “ <u>확률형아이템</u> ”이라 함은 <u>일정 금액을 내고 구매하지</u> <u>만, 구체적 종류나 효과와 성</u> <u>능 등은 우연적 요소(확률)에</u> <u>의하여 결정되는 게임 아이템</u> <u>을 말한다.</u> 제33조의2(확률형아이템의 표시 의무) ① <u>게임물을 유통시키거</u> <u>나 이용에 제공할 목적으로 게</u> <u>임물을 제작 또는 배급하는 자</u> <u>는 당해 게임물에 확률형 아이</u> <u>템이 존재하는 경우 확률형 아</u> <u>이템의 종류, 구성비율 및 획득</u> <u>확률을 게임물 내부에 표시하</u> <u>고 이를 이용자에게 고지하여</u> <u>야 한다.</u> ② <u>제1항에 따른 확률형아이템</u> <u>의 종류 및 형태 등과 관련하</u> <u>여 필요한 종류별 공급확률 정</u> <u>보는 대통령령으로 정한다.</u> |