

# 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

## (강유정의원 대표발의)

의안 번호	5545
----------	------

발의연월일 : 2024. 11. 14.

발 의 자 : 강유정 · 김한규 · 김영환  
백승아 · 정진욱 · 양문석  
맹성규 · 박균택 · 이춘석  
김준혁 · 위성곤 의원  
(11인)

### 제안이유 및 주요내용

게임을 제작, 배급 또는 제공하는 자(게임물사업자)는 게임물에서 사용하는 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률 정보 등을 해당 게임, 게임의 인터넷 홈페이지, 그리고 광고·선전물마다 표시해야 함.

이를 위반할 경우 문화체육관광부장관이 시정을 권고하고 명령할 수 있고, 시정명령을 이행하지 않은 자는 실형에 처하도록 하고 있으나 잘못된 확률 정보로 피해를 입은 이용자들에 대한 보상은 제대로 작동한 사례가 없다시피해 보완이 필요하다는 지적이 있음.

이에 소송 특례로 권리구제 절차를 마련하고 그간 문제시됐던 피해 금액 산정 범위를 명확히 규정함으로써 게임이용자를 두텁게 보호하고 게임물사업자의 사업 모델의 고도화를 꾀하고자 함(안 제33조의2 신설).



## 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제33조의2를 다음과 같이 신설한다.

제33조의2(손해배상책임) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자(이하 이 조에서 “게임물사업자”라 한다)가 제33조제2항에 따라 확률형 아이템의 공급 확률 정보를 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시함으로써 게임물 이용자에게 손해를 입힌 경우에는 해당 게임물 이용자에 대하여 손해배상의 책임을 진다. 다만, 게임물사업자가 고의가 없음을 입증한 경우에는 그러하지 아니한다.

② 법원은 제1항에 따른 위반행위로 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 제1항에 따른 위반행위에 따른 손해로 인정된 금액 이상을 배상액으로 정해야 한다.

④ 법원은 제3항의 배상액을 정할 때에는 다음 각 호의 사항을 고

려하여야 한다.

1. 고의 또는 손해 발생의 우려를 인식한 정도
2. 위반행위로 인하여 게임물 이용자가 입은 피해 규모
3. 위반행위로 인한 게임물사업자가 취득한 경제적 이익
4. 위반행위의 기간·횟수 등
5. 위반행위에 따른 벌금
6. 게임물사업자의 피해구제 노력의 정도

## 부 칙

제1조(시행일) 이 법은 공포한 날부터 시행한다.

제2조(손해배상책임에 관한 적용례) 제33조의2의 개정규정은 이 법 시행 이후 발생하는 위반행위부터 적용한다.

## 신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
<p><u>&lt;신 설&gt;</u></p>	<p><u>제33조의2(손해배상책임) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자(이하 이 조에서 “게임물사업자”라 한다)가 제33조제2항에 따라 확률형 아이템의 공급 확률 정보를 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시함으로써 게임물 이용자에게 손해를 입힌 경우에는 해당 게임물 이용자에 대하여 손해배상의 책임을 진다. 다만, 게임물사업자가 고의가 없음을 입증한 경우에는 그러하지 아니한다.</u></p> <p><u>② 법원은 제1항에 따른 위반행위로 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 사정</u></p>

을 종합하여 상당한 손해액을 인정할 수 있다.

③ 법원은 제1항에 따른 위반행위에 따른 손해로 인정된 금액 이상을 배상액으로 정해야 한다.

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

1. 고의 또는 손해 발생의 우려를 인식한 정도
2. 위반행위로 인하여 게임물 이용자가 입은 피해 규모
3. 위반행위로 인한 게임물사업자가 취득한 경제적 이익
4. 위반행위의 기간·횟수 등
5. 위반행위에 따른 벌금
6. 게임물사업자의 피해구제 노력의 정도