

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

(김병기의원 대표발의)

의안 번호	9638
----------	------

발의연월일 : 2025. 4. 7.

발 의 자 : 김병기 · 강유정 · 유동수
장종태 · 정준호 · 정동영
박지원 · 권향엽 · 이성운
이강일 의원(10인)

제안이유 및 주요내용

현재 유통되는 게임물의 상당수는 게임사업자가 정한 일정한 확률에 따라 게임머니 및 게임아이템을 획득할 수 있는 “확률형 아이템”을 사용하고 있음.

확률형 아이템의 구성정보를 공개하지 않아 발생하는 게임사업자와 이용자 사이의 정보 비대칭성은 지속적으로 지적을 받아 왔고, 현재 법률 개정을 통해 확률정보를 제공하고 있음.

다만 게임물은 이용자들에게 공개 혹은 판매된 이후에도 게임사업자가 원하는 방향으로 제공하는 콘텐츠의 내용을 변경할 수 있다는 특징을 가지고 있어, 단순한 확률 공개만으로는 게임이용자들에게 정확한 정보를 제공하지 못하고 있다는 지적이 제기되는 상황임.

또한 게임이용자들은 자신이 게임물을 이용하는 과정에서 생성된 개인정보 중 일부만 확인할 수 있어 게임사업자와의 분쟁이 발생했을

때 자신의 정당한 권리를 지키지 못한다는 지적도 제기되고 있음.

이에 확률형 아이템과 게임이용 정보를 보다 정확하게 공개하도록 하고, 게임이용자들이 해당 정보를 쉽게 확인할 수 있도록 하며, 이를 수집해 게임사업자들이 정확한 정보를 제공하고 있는지에 대한 검증이 가능토록 하는 법적 근거를 마련하려는 것임(안 제28조의2 및 제33조의3부터 제33조의5까지 신설 등).

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제28조의2를 다음과 같이 신설한다.

제28조의2(게임물 이용 정보의 열람 등) ① 게임물 관련사업자(정보통신망을 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자로 한정한다. 이하 이 조에서 같다)는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물 이용 정보(이하 “게임물이용정보”라 한다)를 3년 이상의 기간으로서 약관으로 정하는 기간 동안 보유하여야 한다.

1. 게임물 이용자가 게임물의 접속·이용에 사용한 인터넷주소(「인터넷주소자원에 관한 법률」 제2조제1호가목의 인터넷 프로토콜 주소를 말한다)
2. 게임물 이용자가 게임물 관련사업자로부터 구매한 거래내역
3. 게임물 이용 시 다른 게임물 이용자와의 대화내역
4. 게임아이템의 구매·사용·교환 등에 관한 정보
5. 약관에 따라 게임물 이용이 제한될 경우 그 사유에 관한 정보
6. 그 밖에 게임물 이용자의 게임물 이용에 관하여 대통령령으로 정하는 정보

② 게임물 이용자는 본인의 게임물이용정보에 대한 열람을 해당 계

임물 관련사업자에게 요구할 수 있다.

③ 게임물 관련사업자는 제2항에 따른 열람을 요구받았을 때에는 7일 이내에 해당 게임물이용정보를 게임물 이용자에게 서면, 전자우편 등 대통령령으로 정하는 방법 중 게임물 이용자가 원하는 방법으로 제공하여야 한다. 이 경우 7일 이내에 제공할 수 없는 정당한 사유가 있을 때에는 게임물 이용자에게 그 사유를 알리고 제공을 연기할 수 있으며, 그 사유가 소멸하면 지체 없이 제공하여야 한다.

④ 제3항에도 불구하고 게임물 관련사업자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 게임물 이용자에게 그 사유를 알리고 열람을 제한하거나 거절할 수 있다.

1. 경영상·영업상의 비밀에 관한 사항으로서 공개될 경우 게임물 관련사업자의 정당한 이익을 현저히 해칠 우려가 있다고 인정되는 경우
2. 다른 사람의 생명·신체를 해할 우려가 있거나 다른 사람의 재산과 그 밖의 이익을 부당하게 침해할 우려가 있는 경우
3. 그 밖에 법령에 따라 열람이 금지되거나 제한되는 경우

⑤ 게임물 관련사업자는 제2항에 따른 열람에 드는 비용을 실비(實費)의 범위에서 게임물 이용자에게 받을 수 있다.

⑥ 게임물 관련사업자는 게임물 이용자가 제2항에 따른 열람 요구 없이 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지를 통하여 확률형 아이템에 관한 본인의 게임물이용정보(제1항제4호에 해당하는 경우로 한정된

다)를 확인할 수 있도록 필요한 조치를 하여야 한다.

⑦ 제1항부터 제6항까지에 따른 게임물이용정보의 보유, 열람 요구, 열람 제한, 실비의 상한, 통지 및 열람 비용 수납의 방법·절차와 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제32조제1항제6호 중 “제3항”을 “제7항”으로 한다.

제33조제2항 중 “확률정보”를 “확률정보, 확률형 아이템을 통해 획득할 수 있는 개별 구성품별 공급 확률정보”로 하고, 같은 조 제3항 및 제4항을 각각 제7항 및 제8항으로 하며, 같은 조에 제3항부터 제6항까지를 각각 다음과 같이 신설하고, 같은 조 제8항(중전의 제4항) 중 “제3항”을 “제7항”으로 한다.

③ 제2항에 따른 표시는 확률형 아이템의 구매·조회 또는 사용 화면에 직접 표시하여야 하며, 게임물 이용자가 쉽게 알아볼 수 있는 크기로 하여야 한다.

④ 제2항에 따른 표시가 확률형 아이템의 구성물을 등급별로 구분해 각 등급의 공급 확률정보를 공개하는 형식으로 이루어질 경우, 같은 등급의 개별 구성물은 모두 동일한 확률로 제공되어야 한다.

⑤ 여러 종류의 게임아이템(확률형 아이템을 포함한다) 및 게임머니를 결합하여 하나의 상품으로 구성하여 판매하는 경우 상품 가격에 대한 각 구성물의 기여도를 표시하여야 한다.

⑥ 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자는 게임물 이용자가 공급 확률정보 등에 대

하여 오해하지 아니하도록 명확하게 정보를 제공하여야 한다.

법률 제20738호 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률 제33조의2제1항 본문 중 “자(이하 이 조에서”를 “자(이하 이 조부터 제33조의5까지에서”로, “확률정보를”을 “확률정보 등을”로 한다.

법률 제20738호 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률 제33조의3부터 제33조의5까지를 각각 다음과 같이 신설한다.

제33조의3(확률형 아이템에 대한 조사 및 인정 등) ① 문화체육관광부

장관은 게임물 내에서 확률형 아이템과 유사한 성격의 게임아이템을 공급하는지에 관하여 조사하여야 하며, 해당 게임아이템이 확률형 아이템에 해당하는 지에 대한 여부를 판정하여 문화체육관광부령에 따른 조치를 취하여야 한다.

② 누구든지 게임물 내 제33조제2항에 따라 표시하여야 하는 사항을 표시하지 않은 확률형 아이템이나 확률형 아이템으로 간주할 수 있는 게임아이템을 발견한 경우 그 사실을 문화체육관광부장관에게 신고할 수 있다.

③ 제1항 및 제2항에 따른 조사 및 판정과 관련한 사항은 대통령령으로 정한다.

제33조의4(확률형 아이템에 대한 정보 제공 등) ① 게임물사업자는 게

임물 이용자가 확률형 아이템을 사용해 획득한 결과물에 대한 정보를 3년 이상 보존하여야 하며, 게임물 이용자가 해당 정보를 쉽게 확인할 수 있도록 하여야 한다.

② 게임물 이용자의 게임 진행상황 혹은 게임물사업자의 필요에 따라 확률형 아이템의 공급확률이 변동되는 경우 게임물사업자는 해당 정보를 실시간으로 게임물 이용자에게 제공하여야 한다.

③ 게임물 이용자는 제1항에 따라 제공받은 정보의 검증 등 비영리적인 목적을 위하여 같은 항에 따라 타인이 제공받은 정보를 해당인의 동의를 얻어 수집할 수 있으며, 수집을 통한 검증 결과 등을 공개할 수 있다.

④ 제1항부터 제3항까지에 따른 정보 제공, 보존, 수집 및 공개 등에 관한 구체적인 사항은 대통령령으로 정한다.

제33조의5(확률형 아이템 표시 등에 관한 가이드라인 마련 등) ① 문화체육관광부장관은 게임물사업자가 제33조제2항 및 제33조의4제1항에 따른 확률형 아이템과 관련한 표시 및 정보 제공 등을 원활하게 할 수 있도록 표시 및 정보 제공 방법에 대한 가이드라인을 마련하고 해당 사항을 인터넷 홈페이지에 게시하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 대통령령으로 정하는 소규모 게임물사업자가 제33조제2항에 따른 표시 및 제33조의4제1항에 따른 실시간 정보 제공을 원활하게 할 수 있도록 필요한 지원을 할 수 있다.

제45조제7호 중 “제3항”을 “제7항”으로 한다.

법률 제20485호 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률 제48조제2항에 제5호의2 및 제5호의3을 각각 다음과 같이 신설한다.

5의2. 제28조의2제3항을 위반하여 게임물이용정보를 제공하지 아니

한 자

5의3. 제28조의2제6항을 위반하여 확률형 아이템 관련 게임물이용정보의 확인을 위하여 필요한 조치를 하지 아니한 자

부 칙

제1조(시행일) 이 법은 공포 후 1년이 경과한 날부터 시행한다.

제2조(게임물이용정보의 열람 등에 관한 적용례) 제28조의2의 개정규정은 이 법 시행 이후 생성되는 게임물이용정보에 대하여 적용한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
<u><신 설></u>	<p><u>제28조의2(게임물 이용 정보의 열람 등) ① 게임물 관련사업자(정보통신망을 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자로 한정한다. 이하 이 조에서 같다)는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물 이용 정보(이하 “게임물 이용정보”라 한다)를 3년 이상의 기간으로서 약관으로 정하는 기간 동안 보유하여야 한다.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <u>1. 게임물 이용자가 게임물의 접속·이용에 사용한 인터넷 주소(「인터넷주소자원에 관한 법률」 제2조제1호가목의 인터넷 프로토콜 주소를 말한다)</u> <u>2. 게임물 이용자가 게임물 관련사업자로부터 구매한 거래내역</u> <u>3. 게임물 이용 시 다른 게임물 이용자와의 대화내역</u> <u>4. 게임아이템의 구매·사용·</u>

교환 등에 관한 정보

5. 약관에 따라 게임물 이용이
제한될 경우 그 사유에 관한
정보

6. 그 밖에 게임물 이용자의 게
임물 이용에 관하여 대통령령
으로 정하는 정보

② 게임물 이용자는 본인의 게
임물이용정보에 대한 열람을
해당 게임물 관련사업자에게
요구할 수 있다.

③ 게임물 관련사업자는 제2항
에 따른 열람을 요구받았을 때
에는 7일 이내에 해당 게임물
이용정보를 게임물 이용자에게
서면, 전자우편 등 대통령령으
로 정하는 방법 중 게임물 이
용자가 원하는 방법으로 제공
하여야 한다. 이 경우 7일 이내
에 제공할 수 없는 정당한 사
유가 있을 때에는 게임물 이용
자에게 그 사유를 알리고 제공
을 연기할 수 있으며, 그 사유
가 소멸하면 지체 없이 제공하
여야 한다.

④ 제3항에도 불구하고 게임물

관련사업자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 게임물 이용자에게 그 사유를 알리고 열람을 제한하거나 거절할 수 있다.

1. 경영상·영업상의 비밀에 관한 사항으로서 공개될 경우 게임물 관련사업자의 정당한 이익을 현저히 해칠 우려가 있다고 인정되는 경우

2. 다른 사람의 생명·신체를 해할 우려가 있거나 다른 사람의 재산과 그 밖의 이익을 부당하게 침해할 우려가 있는 경우

3. 그 밖에 법령에 따라 열람이 금지되거나 제한되는 경우

⑤ 게임물 관련사업자는 제2항에 따른 열람에 드는 비용을 실비(實費)의 범위에서 게임물 이용자에게 받을 수 있다.

⑥ 게임물 관련사업자는 게임물 이용자가 제2항에 따른 열람 요구 없이 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지를 통하여 확률형 아이템에 관한 본인의

	<u>게임물이용정보(제1항제4호에 해당하는 경우로 한정한다)를 확인할 수 있도록 필요한 조치 를 하여야 한다.</u>
	<u>⑦ 제1항부터 제6항까지에 따 른 게임물이용정보의 보유, 열 람 요구, 열람 제한, 실비의 상 한, 통지 및 열람 비용 수납의 방법·절차와 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</u>
제32조(불법게임물 등의 유통금 지 등) ① 누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된 다. 다만, 제4호의 경우 「사행 행위 등 규제 및 처벌특례법」 에 따라 사행행위영업을 하는 자는 제외한다.	제32조(불법게임물 등의 유통금 지 등) ① ----- ----- ----- --. ----- ----- ----- -----.
1. ~ 5. (생략)	1. ~ 5. (현행과 같음)
6. 제33조제1항 또는 제3항을 위반하여 등급 및 게임물내용 정보 등의 표시사항을 표시하 지 아니한 게임물 또는 게임 물의 운영에 관한 정보를 표 시하는 장치를 부착하지 아니 한 게임물을 유통시키거나 이	6. -----제7항----- ----- ----- ----- ----- ----- -----

용에 제공하는 행위

7. ~ 11. (생략)

② (생략)

제33조(표시의무) ① (생략)

② 게임물을 유통시키거나 이
용에 제공할 목적으로 게임물
을 제작, 배급 또는 제공하는
자는 해당 게임물과 그 인터넷
홈페이지 및 광고·선전물마다
해당 게임물 내에서 사용되는
확률형 아이템의 종류와 종류
별 공급 확률정보 및 그 밖에
대통령령으로 정하는 사항을
표시하여야 한다.

<신설>

<신설>

7. ~ 11. (현행과 같음)

② (현행과 같음)

제33조(표시의무) ① (현행과 같
음)

② -----

-----확률정보, 확률형 아이템

을 통해 획득할 수 있는 개별

구성품별 공급 확률정보-----

-----.

③ 제2항에 따른 표시는 확률

형 아이템의 구매·조회 또는

사용 화면에 직접 표시하여야

하며, 게임물 이용자가 쉽게 알

아볼 수 있는 크기로 하여야

한다.

④ 제2항에 따른 표시가 확률

형 아이템의 구성물을 등급별

로 구분해 각 등급의 공급 확

<p><u><신 설></u></p> <p><u><신 설></u></p> <p>③ (생 략)</p> <p>④ 제1항부터 제3항까지에 따른 표시의무 대상 게임물의 범위 및 표시의 방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p> <p>법률 제20738호 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률</p>	<p><u>률정보를 공개하는 형식으로 이루어질 경우, 같은 등급의 개별 구성물은 모두 동일한 확률로 제공되어야 한다.</u></p> <p>⑤ <u>여러 종류의 게임아이템(확률형 아이템을 포함한다) 및 게임머니를 결합하여 하나의 상품으로 구성하여 판매하는 경우 상품 가격에 대한 각 구성물의 기여도를 표시하여야 한다.</u></p> <p>⑥ <u>게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자는 게임물 이용자가 공급 확률정보 등에 대하여 오해하지 아니하도록 명확하게 정보를 제공하여야 한다.</u></p> <p>⑦ (현행 제3항과 같음)</p> <p>⑧ -----제7항----- ----- ----- ----- -----.</p> <p>법률 제20738호 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률</p>
--	---

<신 설>

확률형 아이템과 유사한 성격의 게임아이템을 공급하는지에 관하여 조사하여야 하며, 해당 게임아이템이 확률형 아이템에 해당하는 지에 대한 여부를 판정하여 문화체육관광부령에 따른 조치를 취하여야 한다.

② 누구든지 게임물 내 제33조 제2항에 따라 표시하여야 하는 사항을 표시하지 않은 확률형 아이템이나 확률형 아이템으로 간주할 수 있는 게임아이템을 발견한 경우 그 사실을 문화체육관광부장관에게 신고할 수 있다.

③ 제1항 및 제2항에 따른 조사 및 판정과 관련한 사항은 대통령령으로 정한다.

제33조의4(확률형 아이템에 대한 정보 제공 등) ① 게임물사업자는 게임물 이용자가 확률형 아이템을 사용해 획득한 결과물에 대한 정보를 3년 이상 보존하여야 하며, 게임물 이용자가 해당 정보를 쉽게 확인할 수 있도록 하여야 한다.

<신 설>

② 게임물 이용자의 게임 진행 상황 혹은 게임물사업자의 필요에 따라 확률형 아이템의 공급확률이 변동되는 경우 게임물사업자는 해당 정보를 실시간으로 게임물 이용자에게 제공하여야 한다.

③ 게임물 이용자는 제1항에 따라 제공받은 정보의 검증 등 비영리적인 목적을 위하여 같은 항에 따라 타인이 제공받은 정보를 해당인의 동의를 얻어 수집할 수 있으며, 수집을 통한 검증 결과 등을 공개할 수 있다.

③ 제1항부터 제3항까지에 따른 정보 제공, 보존, 수집 및 공개 등에 관한 구체적인 사항은 대통령령으로 정한다.

제33조의5(확률형 아이템 표시 등에 관한 가이드라인 마련 등) ① 문화체육관광부장관은 게임물사업자가 제33조제2항 및 제33조의4제1항에 따른 확률형 아이템과 관련한 표시 및 정보 제공 등을 원활하게 할

	<u>수 있도록 표시 및 정보 제공 방법에 대한 가이드라인을 마련하고 해당 사항을 인터넷 홈페이지에 게시하여야 한다.</u>
	<u>② 문화체육관광부장관은 대통령령으로 정하는 소규모 게임물사업자가 제33조제2항에 따른 표시 및 제33조의4제1항에 따른 실시간 정보 제공을 원활하게 할 수 있도록 필요한 지원을 할 수 있다.</u>
제45조(벌칙) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.	제45조(벌칙) ----- ----- ----- -----.
1. ~ 6. (생략)	1. ~ 6. (현행과 같음)
7. 제32조제1항제6호 및 제33조제1항·제3항을 위반하여 표시의무를 이행하지 아니한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자	7. ----- -----제7항----- ----- -----
8. ~ 11. (생략)	8. ~ 11. (현행과 같음)
법률 제20485호 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률	법률 제20485호 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률
제48조(과태료) ① (생략)	제48조(과태료) ① (현행과 같음)
② 다음 각 호의 어느 하나에	② -----

