

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

(이기현의원 대표발의)

의안 번호	5533
----------	------

발의연월일 : 2024. 11. 13.

발 의 자 : 이기현 · 권향엽 · 박지원
박수현 · 조계원 · 김주영
김영환 · 한민수 · 양문석
김원이 의원(10인)

제안이유 및 주요내용

현행법에 따라 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자는 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지 및 광고·선전물마다 해당 게임물 내에서 사용되는 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시하여야 함.

이를 위반할 경우 문화체육관광부장관이 시정을 권고 또는 명령할 수 있도록 하고, 시정명령을 이행하지 않은 자는 징역 또는 벌금에 처하도록 하고 있으나, 허위·조작 확률 등으로 인한 게임물 이용자들의 피해 예방 및 손해 전보 등의 측면에서 보완이 필요하다는 여론이 높음.

이에 소송특례를 마련하여 게임물 이용자의 권리구제 방안을 마련하고 문화체육관광부장관이 게임물 이용자의 피해구제를 전담할 수 있는 피해구제 센터를 운영할 수 있도록 하여 게임물 이용자 보호를

강화하려는 것임(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 종류와 종류별 공급 확률정보를 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시함으로써 게임물 이용자에게 손해를 입힌 경우에는 해당 게임물 이용자에 대하여 손해배상의 책임을 진다. 다만, 게임물사업자가 고의 또는 과실이 없음을 입증한 경우에는 그러하지 아니하다.

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 위반행위가 고의적인 것으로 인정되는 경우에는 제2항에 따라 손해로 인정된 금액의 3배를 넘지 아니하는 범위에서 배상액을 정할 수 있다.

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 인하여 게임물사업자가 취득한 경제적 이익
4. 위반행위의 기간·횟수 등
5. 위반행위에 따른 벌금
6. 게임물사업자의 재산상태
7. 게임물사업자의 피해구제 노력의 정도

⑤ 문화체육관광부장관은 제1항 또는 제2항에 따른 위반행위로 인한 게임물 이용자의 피해구제를 지원하기 위한 신고 및 피해구제 센터를 운영할 수 있다.

부 칙

제1조(시행일) 이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

제2조(손해배상책임에 관한 적용례) 제33조의2제1항부터 제4항까지의 개정규정은 이 법 시행 이후 발생하는 위반행위부터 적용한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
<u><신 설></u>	<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 종류와 종류별 공급 확률정보를 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시함으로써 게임물 이용자에게 손해를 입힌 경우에는 해당 게임물 이용자에 대하여 손해배상의 책임을 진다. 다만, 게임물사업자가 고의 또는 과실이 없음을 입증한 경우에는 그러하지 아니하다.</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 결과</u></p>

에 의하여 인정되는 모든 사정을 종합하여 상당한 손해액을 인정할 수 있다.

③ 법원은 제1항에 따른 위반행위가 고의적인 것으로 인정되는 경우에는 제2항에 따라 손해로 인정된 금액의 3배를 넘지 아니하는 범위에서 배상액을 정할 수 있다.

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 인하여 게임물사업자가 취득한 경제적 이익
4. 위반행위의 기간·횟수 등
5. 위반행위에 따른 벌금
6. 게임물사업자의 재산상태
7. 게임물사업자의 피해구제 노력의 정도

⑤ 문화체육관광부장관은 제1항 또는 제2항에 따른 위반행위로 인한 게임물 이용자의 피

<u>해구제를 지원하기 위한 신고</u> <u>및 피해구제 센터를 운영할 수</u> <u>있다.</u>
