

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(대안)

의안 번호	6953
----------	------

제안연월일 : 2024. 12.

제안자 : 문화체육관광위원장

1. 대안의 제안경위

건명	의안 번호	발의자	발의일	심사경과	
게임산업 진흥에 관한 법률 일부 개정법률안	2200484	김승수의원 등 11인	'24.6.14.	상정	제417회 국회(임시회) 제1차 문화체육관광위원회('24.8.26.)
				소위 심사	제417회 국회(임시회) 제1차 문화예술법안심사소위원회('24.8.27.)
					제418회 국회(정기회) 제1차 문화예술법안심사소위원회('24.11.20.)
	2205533	이기현의원 등 10인	'24.11.13.	상정	「국회법」 제58조제4항에 따라 소위원회 직접 회부('24.11.19.)
				소위 심사	제418회 국회(정기회) 제1차 문화예술법안심사소위원회('24.11.20.)
	2205545	강유정의원 등 11인	'24.11.14.	상정	「국회법」 제58조제4항에 따라 소위원회 직접 회부('24.11.19.)
				소위 심사	제418회 국회(정기회) 제1차 문화예술법안심사소위원회('24.11.20.)

제418회 국회(정기회) 제13차 문화체육관광위원회(2024. 11. 25.)는 위 3건의 법률안을 심사한 결과 이를 본회의에 부의하지 아니하기로 하고 국회법 제51조에 따라 위원회 대안으로 제안하기로 함.

2. 대안의 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 등 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(확률형 아이템 표시의무위반행위에 대한 손해배상책임 등)

① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자(이하 이 조에서 “게임물사업자”라 한다)가 제33조제2항을 위반하여 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률 정보를 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시(이하 이 조에서 “확률형 아이템 표시의무위반행위”라 한다)함으로써 게임물 이용자에게 손해를 입힌 경우에는 해당 게임물 이용자에 대하여 손해배상의 책임을 진다. 다만, 게임물사업자가 고의 또는 과실이 없음을 입증한 경우에는 그러하지 아니하다.

② 법원은 확률형 아이템 표시의무위반행위로 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 확률형 아이템 표시의무위반행위가 고의적인 것으로 인

정되는 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 및 과징금
6. 게임물사업자의 피해구제 노력의 정도

⑤ 문화체육관광부장관은 제33조제2항 위반행위로 인한 게임물 이용자의 피해구제를 지원하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 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
<p><u><신 설></u></p>	<p><u>제33조의2(확률형 아이템 표시의 무위반행위에 대한 손해배상책임 등) ①</u> <u>게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자(이하 이 조에서 “게임물사업자”라 한다)가 제33조제2항을 위반하여 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보를 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시(이하 이 조에서 “확률형 아이템 표시의무위반행위”라 한다)함으로써 게임물이용자에게 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 확률형 아이템 표시의무위반행위로 손해가 발생한 것은 인정되나 그 손해액을 입증하기 위하여 필요한 사실을</u></p>

입증하는 것이 해당 사실의 성
질상 매우 곤란한 경우에는 변
론 전체의 취지와 증거조사의
결과에 의하여 인정되는 모든
사정을 종합하여 상당한 손해
액을 인정할 수 있다.

③ 법원은 확률형 아이템 표시
의무위반행위가 고의적인 것으
로 인정되는 경우에는 제2항에
따라 손해로 인정된 금액의 3
배를 넘지 아니하는 범위에서
배상액을 정할 수 있다.

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

1. 고의 또는 손해 발생의 우려
를 인식한 정도
2. 위반행위로 인하여 게임물
이용자가 입은 피해 규모
3. 위반행위로 인하여 게임물사
업자가 취득한 경제적 이익
4. 위반행위의 기간·횟수 등
5. 위반행위에 따른 벌금 및 과
징금
6. 게임물사업자의 피해구제 노
력의 정도

⑤ 문화체육관광부장관은 제33조제2항 위반행위로 인한 게임물 이용자의 피해구제를 지원하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 신고 및 피해구제 센터를 운영할 수 있다.