

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안 (유동수의원 대표발의)

의안 번호	8564
----------	------

발의연월일 : 2021. 3. 5.

발 의 자 : 유동수 · 권인숙 · 김경협
김종민 · 김철민 · 소병훈
양경숙 · 이개호 · 이용우
최종윤 · 허종식 의원
(11인)

제안이유 및 주요내용

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

그런데 현행법에는 확률형 아이템에 관한 정의 및 표시의무, 이에 따른 제재 등 관련 규정이 마련되어 있지 않으며, 확률형 아이템의 획득확률을 조작하거나 “컴플리트 가챠(Complete Gacha, 수집형 뽑기)”를 금지하는 조항이 없어 사행성을 조장한다는 의견이 제기되고 있음.

이에 확률형 아이템의 정의와 표시의무, 확률형 아이템의 획득확률의 조작 및 컴플리트 가챠를 금지하는 조문을 신설하면서, 문화체육관광부장관으로 하여금 확률형 아이템 관련 조사 권한을 부여하고 경제적 이익을 취득할 목적으로 확률형 아이템의 표시 의무를 위반하거나 확률형 아이템의 획득확률을 조작한 경우 또는 컴플리트 가챠의 방식

을 사용한 경우에는 이로 인해 얻은 이익의 3배를 초과하지 아니하는 범위에서 과징금을 부과할 수 있도록 하여 확률형 아이템의 건전한 이용을 도모하려는 것임(안 제2조제1호의3 신설 등).

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조에 제1호의3을 다음과 같이 신설한다.

1의3. “확률형 아이템”이란 게임물 내에서 유료로 판매하거나 문화체육관광부령으로 정하는 게임머니 등을 이용하여 교환할 수 있는 게임아이템(게임의 진흥을 위하여 게임 내에서 사용하는 도구를 말한다. 이하 같다) 중 특정 범위의 획득확률을 가지고 다른 게임아이템, 게임머니 등으로 재교환될 수 있는 것을 말한다.

제28조에 제2호의3 및 제2호의4를 각각 다음과 같이 신설한다.

2의3. 확률형 아이템의 획득확률을 조작하지 아니할 것

2의4. 확률형 아이템을 통하여 획득한 게임아이템을 모아 특정 조합을 완성함으로써 새로운 게임아이템(확률형 아이템을 포함한다)을 얻을 수 있도록 하는 방식을 사용하지 아니할 것

제33조의2를 다음과 같이 신설한다.

제33조의2(확률형 아이템의 표시의무) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 해당 게임물에 확률형 아이템이 존재하는 경우 확률형 아이템의 종류, 구성비율 및 재교환되는 게임아이템, 게임머니 등의 개별 획득확률 또는

기댓값(이하 “확률형 아이템 표시사항”이라 한다)을 대통령령으로 정하는 바에 따라 게임물 내부 및 해당 게임 홈페이지에 알기 쉽게 표시하고 이를 이용자에게 고지하여야 한다.

② 확률형 아이템 표시사항은 실제 확률형 아이템의 획득확률 또는 기댓값과 다르게 표시하여서는 아니 된다. 다만, 단순한 기술적 오류로 인하여 다르게 표시된 경우는 제외한다.

③ 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 제1항에 따라 고지한 확률형 아이템 표시사항이 단순한 기술적 오류로 인하여 실제 확률형 아이템의 획득확률 또는 기댓값과 다르게 표시된 경우 지체 없이 게임물 내부 및 해당 게임 홈페이지를 통하여 이를 이용자에게 고지하여야 한다.

④ 문화체육관광부장관은 확률형 아이템 표시사항의 정확성과 진실성을 의심할 만한 합리적인 사유가 있는 경우 해당 게임물을 제작 또는 배급하는 자에 대하여 서버 로그 등 관련 자료를 제출하게 하거나 관계 공무원으로 하여금 해당 영업소에 출입하여 필요한 조사를 하게 하거나 서류를 열람하게 할 수 있다.

⑤ 제4항에 따라 출입·검사를 하는 관계 공무원은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다.

⑥ 제1항에 따른 확률형 아이템의 표시 방법은 대통령령으로, 확률형 아이템의 구체적인 범위는 문화체육관광부령으로 정한다.

제35조제1항에 제6호 및 제7호를 각각 다음과 같이 신설한다.

6. 제33조의2제1항을 위반하여 확률형 아이템 표시사항을 게임물 내부 및 해당 게임 홈페이지에 표시하지 아니한 때

7. 제33조의2제2항을 위반하여 확률형 아이템 표시사항을 실제와 다르게 표시한 때

제36조제2항부터 제4항까지를 각각 제3항부터 제5항까지로 하고, 같은 조에 제2항을 다음과 같이 신설하며, 같은 조 제3항(중전의 제2항) 각 호 외의 부분 중 “제1항의 규정에 의하여”를 “제1항 및 제2항에 따라”로 하고, 같은 조 제4항(중전의 제3항) 중 “제1항의 규정에 의한”을 “제1항 및 제2항에 따른”으로 하며, 같은 조 제5항(중전의 제4항) 중 “제1항의 규정에 의하여”를 “제1항 및 제2항에 따라”로 한다.

② 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 게임물 관련사업자가 경제적 이익을 취할 목적으로 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 행위를 한 경우에는 이로 인하여 얻은 이익의 3배를 초과하지 아니하는 범위에서 과징금을 부과할 수 있다.

1. 제28조제2호의3을 위반하여 확률형 아이템의 획득확률을 조작하는 행위

2. 제28조제2호의4를 위반하여 확률형 아이템을 통하여 획득한 게임 아이템을 모아 특정 조합을 완성함으로써 새로운 게임아이템(확률형 아이템을 포함한다)을 얻을 수 있도록 하는 방식을 사용하는 행위

3. 제33조의2제2항을 위반하여 확률형 아이템 표시사항을 실제와 다

르게 표시하는 행위

제44조제1항에 제2호의2 및 제2호의3을 각각 다음과 같이 신설한다.

2의2. 제33조의2제1항을 위반하여 확률형 아이템 표시사항을 게임물 내부 및 해당 게임 홈페이지에 표시하지 아니한 자

2의3. 제33조의2제2항을 위반하여 확률형 아이템 표시사항을 실제와 다르게 표시한 자

제45조제3호의2를 제3호의3으로 하고, 같은 조에 제3호 및 제3호의2를 각각 다음과 같이 신설한다.

3. 제28조제2호의3을 위반하여 확률형 아이템의 획득확률을 조작한 자

3의2. 제28조제2호의4를 위반하여 확률형 아이템을 통하여 획득한 게임아이템을 모아 특정 조합을 완성함으로써 새로운 게임아이템 (확률형 아이템을 포함한다)을 얻을 수 있도록 하는 방식을 사용한 자

제48조제1항에 제7호의3 및 제7호의4를 각각 다음과 같이 신설한다.

7의3. 제33조의2제3항을 위반하여 지체 없이 이용자에게 고지하지 아니한 자

7의4. 제33조의2제4항을 위반하여 관련 자료를 제출하지 아니하거나 관계 공무원의 출입·조사 또는 서류열람을 거부·방해·기피한 자

부 칙

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

<신 설>

3. ~ 8. (생 략)

<신 설>

2의4. 확률형 아이템을 통하여 획득한 게임아이템을 모아 특정 조합을 완성함으로써 새로운 게임아이템(확률형 아이템을 포함한다)을 얻을 수 있도록 하는 방식을 사용하지 아니할 것

3. ~ 8. (현행과 같음)

제33조의2(확률형 아이템의 표시 의무) ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 해당 게임물에 확률형 아이템이 존재하는 경우 확률형 아이템의 종류, 구성비율 및 재교환되는 게임아이템, 게임머니 등의 개별 획득확률 또는 기댓값(이하 “확률형 아이템 표시사항”이라 한다)을 대통령령으로 정하는 바에 따라 게임물 내부 및 해당 게임 홈페이지에 알기 쉽게 표시하고 이를 이용자에게 고지하여야 한다.

② 확률형 아이템 표시사항은 실제 확률형 아이템의 획득확률 또는 기댓값과 다르게 표시

하여서는 아니 된다. 다만, 단순한 기술적 오류로 인하여 다르게 표시된 경우는 제외한다.

③ 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 제1항에 따라 고지한 확률형 아이템 표시사항이 단순한 기술적 오류로 인하여 실제 확률형 아이템의 획득확률 또는 기댓값과 다르게 표시된 경우 지체 없이 게임물 내부 및 해당 게임 홈페이지를 통하여 이를 이용자에게 고지하여야 한다.

④ 문화체육관광부장관은 확률형 아이템 표시사항의 정확성과 진실성을 의심할 만한 합리적인 사유가 있는 경우 해당 게임물을 제작 또는 배급하는 자에 대하여 서버 로그 등 관련 자료를 제출하게 하거나 관계 공무원으로 하여금 해당 영업소에 출입하여 필요한 조사를 하게 하거나 서류를 열람하게 할 수 있다.

⑤ 제4항에 따라 출입·검사를

<신 설>

② ~ ⑤ (생략)

제36조(과징금 부과) ① (생략)

<신 설>

7. 제33조의2제2항을 위반하여
확률형 아이템 표시사항을
실제와 다르게 표시한 때

② ~ ⑤ (현행과 같음)

제36조(과징금 부과) ① (현행과
같음)

② 특별자치시장·특별자치도
지사·시장·군수·구청장은
게임물 관련사업자가 경제적
이익을 취할 목적으로 다음 각
호의 어느 하나에 해당하는 행
위를 한 경우에는 이로 인하여
얻은 이익의 3배를 초과하지
아니하는 범위에서 과징금을
부과할 수 있다.

1. 제28조제2호의3을 위반하여
확률형 아이템의 획득확률을
조작하는 행위

2. 제28조제2호의4를 위반하여
확률형 아이템을 통하여 획
득한 게임아이템을 모아 특
정 조합을 완성함으로써 새
로운 게임아이템(확률형 아
이템을 포함한다)을 얻을 수
있도록 하는 방식을 사용하
는 행위

② 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제1항의 규정에 의하여 과징금으로 징수한 금액에 상당하는 금액을 다음 각 호의 용도에 사용하여야 하며 매년 다음 연도의 과징금운용계획을 수립·시행하여야 한다.

1. ~ 5. (생략)

③ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제1항의 규정에 의한 과징금을 납부하여야 할 자가 납부기한까지 이를 납부하지 아니하는 때에는 「지방행정제재·부과금의 징수 등에 관한 법률」에 따라 징수한다.

④ 제1항의 규정에 의하여 과징금을 부과하는 위반행위의 종별·정도 등에 따른 과징금의 금액과 그 부과절차 등에 관하여 필요한 사항은 문화체

3. 제33조의2제2항을 위반하여
확률형 아이템 표시사항을
실제와 다르게 표시하는 행
위

③ -----
-----제1항
및 제2항에 따라-----

-----.

1. ~ 5. (현행과 같음)

④ -----
-----제1항
및 제2항에 따른-----

-----.

⑤ 제1항 및 제2항에 따라-----

-----.

육관광부령으로 정한다.

제44조(벌칙) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다.

1. 2. (생략)

<신설>

<신설>

3. (생략)

②·③ (생략)

제45조(벌칙) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.

1. 2. (생략)

<신설>

<신설>

-----.

제44조(벌칙) ① -----

-----.

1. 2. (현행과 같음)

2의2. 제33조의2제1항을 위반하여 확률형 아이템 표시사항을 게임물 내부 및 해당 게임 홈페이지에 표시하지 아니한 자

2의3. 제33조의2제2항을 위반하여 확률형 아이템 표시사항을 실제와 다르게 표시한 자

3. (현행과 같음)

②·③ (현행과 같음)

제45조(벌칙) -----

-----.

1. 2. (현행과 같음)

3. 제28조제2호의3을 위반하여 확률형 아이템의 획득확률을 조작한 자

3의2. 제28조제2호의4를 위반하여 확률형 아이템을 통하여 획득한 게임아이템을 모아

<p>3의2. (생략)</p> <p>4. ~ 10. (생략)</p> <p>제48조(과태료) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 1천만원 이하의 과태료에 처한다.</p> <p>1. ~ 7의2. (생략)</p> <p><u><신설></u></p> <p><u><신설></u></p> <p>8. (생략)</p> <p>② (생략)</p>	<p><u>특정 조합을 완성함으로써 새로운 게임아이템(확률형 아이템을 포함한다)을 얻을 수 있도록 하는 방식을 사용한 자</u></p> <p>3의3. (현행 제3호의2와 같음)</p> <p>4. ~ 10. (현행과 같음)</p> <p>제48조(과태료) ① ----- ----- -----.</p> <p>1. ~ 7의2. (현행과 같음)</p> <p><u>7의3. 제33조의2제3항을 위반하여 지체 없이 이용자에게 고지하지 아니한 자</u></p> <p><u>7의4. 제33조의2제4항을 위반하여 관련 자료를 제출하지 아니하거나 관계 공무원의 출입·조사 또는 서류열람을 거부·방해·기피한 자</u></p> <p>8. (현행과 같음)</p> <p>② (현행과 같음)</p>
---	--