

February 9, 2023

“확률형 아이템”의 정보 공개를 의무화하는 내용을 포함한 「게임산업진흥에 관한 법률」 일부 개정법률안 상임위원회 통과

게임물을 제작·배급 또는 제공하는 자에 “확률형 아이템”의 정보 공개 및 표시를 의무화하는 내용을 포함한 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 “**게임산업법**”) 일부 개정법률안(이하 “**개정안**”)이 2023. 1. 31. 국회 문화체육관광위원회(이하 “**문체위**”)를 통과하였습니다.

위 게임산업법 개정안의 주요 내용은 아래와 같습니다.

I. “확률형 아이템”의 정의 및 정보 공개, 표시 의무 부과 조항의 신설 등

제2조(정의)

11. “확률형 아이템”이란 게임물 이용자가 직접적·간접적으로 유상으로 구매하는 게임아이템[유상으로 구매하는 게임아이템(게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구를 말한다. 이하 같다)과 무상으로 얻는 게임아이템을 결합하여 얻는 게임아이템을 포함하며, 무상으로 얻는 게임아이템만을 결합하여 얻는 게임아이템은 제외한다] 중 구체적 종류, 효과 및 성능 등이 우연적 요소에 의하여 결정되는 것을 말한다.

제33조(표시의무)

② 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 및 그 밖에 대통령령으로 정하는 사항을 표시하여야 한다.

④ 제1항부터 제3항까지의 규정에 의한 표시의무 대상 게임물의 범위 및 표시의 방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제38조(폐쇄 및 수거 등)

⑨ 문화체육관광부장관은 제33조 제2항을 위반하여 확률형 아이템의 종류 및 종류별 공급 확률정보 등을 표시하지 아니하거나 거짓으로 표시한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자에 대하여 시정을 명할 수 있다. 시정을 명하기 전에 문화체육관광부장관은 시정방안을 정하여 이에 따를 것을 권고할 수 있다.

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

11. 제38조 제9항 전단의 규정에 따른 문화체육관광부장관의 명령을 이행하지 아니한 자

기존 게임산업법은 “확률형 아이템”에 대한 별도의 정의 조항을 두고 있지 않았으나, 개정안에서는 “확률형 아이템”에 대한 구체적인 정의 조항을 신설하여 “확률형 아이템”의 의미와 범위를 명확히 하였습니다(개정안 제2조 제11호).

또한 기존 게임산업법은 게임물을 제작 또는 배급하는 자에게 상호, 게임물의 등급 및 내용정보를 표시할 의무만을 부과하고 있었습니다(현행 게임산업법 제33조 제1항). 그런데 개정안에서는 표시의무의 대상이 되는 정보에 ‘확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보’ 등을 추가하고, 표시의무의 주체에도 게임 제작사나 배급사 외에

‘제공사’를 추가하여, 표시의무가 부과되는 범위를 넓혔습니다(개정안 제33조 제2항).

한편, 개정안은 “확률형 아이템”의 확률정보 등에 관한 표시의무 이행을 관철하기 위하여, 확률형 아이템 종류 및 종류별 확률정보 등을 미표시하거나, 거짓으로 표시한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자에 대해 문화체육관광부(이하 “**문체부**”) 장관이 시정권고 또는 시정명령을 내릴 수 있도록 하는 조항을 신설하였습니다(개정안 제38조 제9항). 위 문체부 장관의 시정명령이 내려진 후에도 제대로 된 조치가 취해지지 않는 경우, 2년 이하의 징역 또는 2,000만원 이하의 벌금에 처해질 수 있도록 하였습니다(개정안 제45조 제11호).

II. 기타 개정사항

이외에도 개정안은 추가적으로 아래와 같은 변경사항을 담고 있습니다.

- 1) 청소년의 정의를 18세 미만의 자(「초·중등교육법」 제2조의 규정에 의한 고등학교에 재학 중인 학생을 포함한다)에서 「청소년보호법」 제2조 제1호에 따른 청소년으로 변경함(개정안 제2조 제10호)
- 2) 게임산업과 관련된 기술개발과 기술수준의 향상을 위한 정부의 사업에 게임 보안기술의 연구개발 및 활용을 포함함(개정안 제6조 제4호)
- 3) ‘게임과몰입·중독 예방 조치’에서 “중독”이라는 용어를 삭제함(개정안 제12조의3)
- 4) 게임물관리위원회 위원 자격으로 ‘역사’ 분야를 추가함(개정안 제16조 제4항)
- 5) PC방 영업자가 이용자가 등급 구분을 위반하여 게임물을 이용하지 아니하도록 할 의무를 위반하더라도 위반 행위를 방지하기 위하여 상당한 주의의무를 다한 경우에는 행정처분을 면제할 수 있도록 함(개정안 제28조 제5호의2, 제35조 제2항, 제36조 제1항 제2호)

III. 추후 전망

위 게임산업법 개정안이 문체위 전체 회의에서 의결된 만큼, 앞으로 법제사법위원회(이하 “**법사위**”)를 거쳐 본회의에서 최종 법안의 통과 여부가 결정될 예정입니다¹. 위 게임산업법 개정안이 법사위와 본회의에서도 통과되는 경우, 공포 후 1년이 경과한 날부터 시행됩니다².

이번 게임산업법 개정은 지금까지 자율규제의 대상이었던 “확률형 아이템”에 관한 게임물 관련 사업자들에 대한 규제를 강화하고, 나아가 이를 법제화하려는 취지를 주요 목적으로 하여 이루어진 것입니다. 추후 시행령에서 “확률형 아이템”에 관한 표시의무 대상 게임물의 범위 및 표시의 방법 등이 구체화될 것으로 예정된 만큼(개정안 제33조 제4항), 이번 개정안과 함께 신설될 시행령 조항에 대한 지속적인 모니터링이 필요할 것으로 사료됩니다.

1 개정안에 대한 법사위 심사 등 추후의 구체적인 일정은 아직 결정되지 아니한 것으로 확인됩니다.

2 다만, 청소년의 정의와 관련한 개정안 제2조 제10호는, 2024년 1월 1일부터 시행될 예정에 있습니다.

한편, 기존 개별 의원 발의 개정안에서 게임물 관련 사업자들에 대한 큰 부담으로 작용할 수 있다고 해석되었던 i) 사업자 별 ‘게임물이용자위원회’ 설치와 ii) ‘컴플리트 가차’ 방식의 “확률형 아이템” 전면 금지에 관한 조항은 최종적으로 이번 개정안의 내용에서 배제되었다는 점에서, 개정안은 기존 개별 의원 발의안들보다는 업계에 미치는 부담을 덜었다는 평가도 존재합니다. 다만, 최근 공정거래위원회가 ‘메이플스토리’ 등 게임의 “확률형 아이템” 확률 정보 공개 등의 위법성을 문제삼은 사례가 존재하고, 법무부도 “확률형 아이템”의 확률조작 등과 같은 디지털콘텐츠 거래에 관한 하자담보 책임³ 규정 신설과 관련한 민법 일부개정안(소위, “디지털콘텐츠계약법” 도입)을 입법에 고하여 게임산업 전반에 대한 “확률형 아이템”의 규제 움직임이 확대되고 있는 만큼, 당분간 “확률형 아이템” 관련 규제에 만전을 기하여 대비할 필요가 있습니다.

* * *

저희 법무법인은 특허권·저작권·상표권 등 전통적인 지식재산권 분야를 바탕으로, 엔터테인먼트·스포츠·게임 분야에 있어서도 다수의 자문 및 소송 업무를 수행하여 왔고, 이와 관련한 탁월한 전문성을 지니고 있습니다. 위 게임산업법 등 개정에 따른 다양한 법률 이슈에 대하여 문의사항이 있으시면 언제든지 저희 법무법인으로 연락을 주시기 바랍니다.

3 즉, “확률형 아이템”과 같은 디지털콘텐츠에 하자가 있으면 이용자가 게임물 관련 사업자에게 시정을 요구할 수 있고, 게임물 관련 사업자가 위 하자를 시정하지 않으면 이용자가 위 디지털콘텐츠의 대금 감액을 청구하거나, 해당 계약 자체를 해제, 해지할 수 있는 권리

관련 구성원

강 태 욱

변호사

T 02.3404.0485

E taeuk.kang@bkl.co.kr

박 주 성

변호사

T 02.3404.6953

E joosung.park@bkl.co.kr

김 보 람

변호사

T 02.3404.1988

E boram.kim@bkl.co.kr