



LEGAL UPDATE

게임산업

Mar. 2023

확률형 아이템 관련 게임산업법 개정안 국회 본회의 통과

- 확률형 아이템 정보공개 제도 도입 및 기타 개정사항 -

기존에 자율 규제로 관리되던 '확률형 아이템'에 대해 확률 공개를 법적으로 의무화하는 게임산업진흥에 관한 법률(이하 '게임산업법') 개정안이 2023. 2. 27. 국회 본회의를 통과하였습니다. 국회 본회의를 통과한 개정 법률에는 청소년 정의 수정, PC방 대상 행정처분 합리화, 게임 '중독' 용어 삭제 등의 개정사항도 반영되었습니다. 본회의 통과 후 시행 예정을 앞두고 있는 게임산업법의 주요 개정 내용에 대해서 살펴보도록 하겠습니다.

1. 주요 내용

(1) 확률형아이템의 정보공개 제도 도입 및 규제

게임을 제공, 배급, 제공하는 자는 해당 게임 내 사용되는 확률형 아이템에 관하여 ①해당 게임물과 ②인터넷 홈페이지 및 ③광고, 선전물마다 아래의 정보를 표시하여야 합니다(게임산업법 제33조 제2항 신설). 확률형 아이템은 유상으로 직접 구매하는 아이템 및 유상 아이템을 이용하여 간접적으로 얻을 수 있는 아이템(예컨대, 유상 아이템을 무상 아이템과 결합하여 얻는 아이템)에 적용되고, 아이템의 구체적 종류, 효과 및 성능 등 어느 것이든 우연한 요소에 의하여 결정되는 사항이 있다면 적용될 수 있습니다(동법 제2조 제11호 신설).

- ✓ 확률형 아이템의 종류
- ✓ 확률형 아이템 종류별 공급 확률정보
- ✓ 그 밖에 대통령령으로 정하는 사항

위 신설된 게임산업법 제33조 제2항을 위반하여 해당 정보를 표시하지 않거나 허위로 표시하는 경우 시정 권고 또는 시정 명령이 내려질 수 있습니다(동법 제38조 제9항 신설). 시정 명령 불이행에 대해서는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 상당하는 형사 처벌이 내려질 수도 있습니다(동법 제45조 제11호 신설).

규정	주요내용
제2조 제11호 (신설)	<p>제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.</p> <p>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 게임 아이템을 포함한 대] 중 구체적 종류, 효과 및 성능 등이 우연적 요소에 의하여 결정되는 것을 말한다.</p>
제33조 제2항 (신설) 및 제4항(변경)	<p>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.</p> <p>④ 제1항부터 제3항까지에 의한 표시의무 대상 게임물의 범위 및 표시의 방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>
제38조 제9항 (신설)	<p>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 시정 방안을 정하여 이에 따를 것을 권고할 수 있다.</p>
제45조 제11호(신설)	<p>제45조(벌칙) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.</p> <p>(중략)</p> <p>11. 제38조제9항 전단에 따른 문화체육관광부 장관의 명령을 이행하지 아니한 자</p>

(2) 청소년 정의 수정

청소년의 심야 시간 PC방 출입 제한 등 관련하여 청소년 보호제도의 형평성 개선 및 PC방 영업자, 지자체 담당자 등 관계자 편의 개선을 위해 게임산업법의 '청소년' 기준을 청소년 보호법에 따른 기준을 따르도록 개정하였습니다(동법 제2조 제10호 변경).

(3) PC방 대상 행정처분 합리화

PC 방 영업자 등 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 영위하는 자는 이용자가 게임물 등급 구분을 위반하여 게임물을 이용하지 아니하도록 해야 합니다(동법 제28조 제5호의 2 신설). 다만, 청소년이 PC방 등 게임장에서 부모 등 성인의 주민등록번호를 이용해 PC방 등 게임장을 출입하거나 게임물 등급 구분을 위반하여 게임물을 이용하는 경우, PC방 영업자 등 게임장 사업자가 신분증을 확인하였음에도 신분증 위조, 도용 등으로 연령을 확인하지 못한 사정이 있다면 행정처분을 면제받을 수 있는 구제책을 마련하였습니다(동법 제 35조 제2항 변경).

(4) 게임 '중독' 용어 삭제

게임 중독이 질병에 포함되는지 여부가 명확히 규명되지 않은 점과 게임이 문화예술진흥법에 따라 문화예술로 규정되는 등의 새로운 추세를 고려하여 게임산업법 제12조의 3 '게임과몰입·중독 예방조치 등' 조항에서 '중독' 용어를 삭제하였습니다.

2. 시사점

게임산업법 위 개정사항은 달리 부칙으로 정하지 않은 이상 공포 후 1년이 경과한 날 시행될 예정입니다. 특히, 이번 개정으로 게임 내 사용되는 확률형 아이템에 관한 정보를 공개해야 하는 법적 의무가 발생하고, 해당 의무 이행 강제를 위하여 의무 위반 시 행정조치 및 형사처벌 조항이 신설되었으므로, 관련 사업자는 이를 대비하여 법안 공포 후 1년 내에 필요한 조치를 다하여야 합니다.

확률형 아이템의 정보 표시 의무 대상 게임물 범위, 게임물홈페이지·광고별 표시방법, 의무 위반 시 시정 방안 및 절차 등은 게임산업법 제34조 제4항에 따라 향후 대통령령에 의해 규율될 예정입니다.

법무법인(유) 화우 게임산업팀은 이와 관련된 논의가 성숙되는 대로 신속하게 다시 안내드리겠습니다. 이와 관련하여 문의사항이 있으신 경우 언제든지 연락하여 주시기 바랍니다.

Contacts

이광욱

T. (+82) 2 6003 7535

파트너변호사

E. kwlee@yoonyang.com

임철근

T. (+82) 2 6003 7088

파트너변호사

E. cglim@yoonyang.com

이근우

T. (+82) 2 6003 7558

파트너변호사

E. klee@yoonyang.com

권은구

T. (+82) 2 6182 8538

변리사

E. egkwon@yoonyang.com