

보도 일시	2023. 2. 27.(월)	배포 일시	2023. 2. 27.(월)
담당 부서	콘텐츠정책국 게임콘텐츠산업과	책임자	과장 이영민 (044-203-2441)
		담당자	사무관 이명환 (044-203-2444)

확률형 아이템 정보공개, 이용자 권익 보호의 첫걸음

- 2. 27. 「게임산업진흥에 관한 법률」 개정안 국회 본회의 통과
- 박보균 장관, “게임이용자들의 ‘꺼이지 않는 마음’의 결실”이라고 평가
- 확률정보공개 외에도 청소년 정의 수정, 게임 ‘중독’ 삭제 등 개정사항 담겨

문화체육관광부(이하 문체부)는 ‘확률형 아이템 정보공개 제도’(이하 확률 정보공개)를 도입한 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임산업법) 일부 개정법률안이 2월 27일(월) 오후, 국회 본회의를 통과했다고 밝혔다. 확률 정보공개는 윤석열 정부의 콘텐츠 관련 국정과제(58-2. K-콘텐츠 대표 장르 육성) 중 게임 분야 핵심 사항으로, 게임이용자 권익 보호의 첫걸음이 될 것으로 기대된다.

문체부 박보균 장관은 “이번 「게임산업법」 개정의 핵심인 확률형 아이템 정보공개는, 윤석열 정부의 국정과제이자 게임이용자들의 ‘꺼이지 않는 마음’이 맺은 결실이다. 게임이용자 여러분들의 열정과 노력을 존중하며, 게임산업의 건전한 발전을 위해 법안을 통과시켜준 국회에도 감사드린다” 라고 밝혔다. 또한 “문체부는 확률형 아이템 정보공개 제도의 준비과정에서 글로벌 환경과 업계의 현실에 대한 다양한 의견을 수렴하고 민간의 창의성과 자율성이 최고로 발휘될 수 있도록 지원할 것”이라고 덧붙였다.

업계·학계를 포함한 협의체 구성, 제도 시행을 짜임새 있게 준비

이번 법 개정에 따라, 기존에 자율규제만으로 관리되어왔던 ‘확률형 아이템’에 대해 게임물 관련 사업자가 확률정보를 투명하게 공개하도록 하는 법적 근거가 마련됐다. 2024년 3월 이후(법 공포 후 1년)부터 게임을 제작·

배급·제공하는 자는 게임물 및 홈페이지, 광고·선전물마다 확률정보를 표시해야 하며, 이와 관련한 문체부 장관의 시정명령을 이행하지 아니할 경우 처벌을 받게 된다. 이외에도 청소년 정의 수정, 게임 ‘중독’ 용어 삭제 등 기존 제도를 합리화하는 개정사항이 반영됐다.

문체부는 「게임산업법」의 개정에 이어, 제도의 세부 사항을 규정할 하위법령을 마련하기 위해 업계·학계를 포함한 협의체를 구성·운영할 예정이다. 특히 확률형 아이템의 정보 표시 의무 대상 게임물 범위, 게임물·홈페이지·광고별 표시 방법, 의무 위반 시 시정 방안 및 절차 등을 현장감 있게 논의한다. ‘이용자 권익보호와 산업진흥 간 균형적 접근’을 원칙으로, 제도를 짜임새 있게 준비할 계획이다.

이번 개정법률안의 사항별 주요 내용은 아래와 같다.

1. ‘확률형 아이템’의 정의 신설(법 제2조 제11호)

게임을 제작·배급·제공하는 자가 정보를 표시해야 하는 ‘확률형아이템’의 범위를 명확히 하기 위해, “게임물 이용자가 직접적·간접적으로 유상으로 구매하는 게임아이템[유상으로 구매하는 게임아이템(게임의 진행을 위해 게임 내에서 사용되는 도구를 말한다. 이하 같다)과 무상으로 얻는 게임아이템을 결합해 얻는 게임아이템을 포함한다] 중 구체적 종류, 효과 및 성능 등이 우연적 요소에 의하여 결정되는 것”으로 그 정의를 신설했다.

2. ‘확률형 아이템’의 정보 표시 의무 및 시정조치 등(법 제33조제2항, 제38조제9항, 제45조제11호 신설 등)

게임을 제작·배급·제공하는 자에게 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지 및 광고·선전물마다 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시할 의무를 부여한다. 확률정보를 표시하지 않거나 거짓으로 표시한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자에 대해 문체부 장관이 시정방안을 정해 권고하거나 시정을 명할 수 있으며, 시정명령을 이행하지 아니한 자는 형사처벌에 처한다고 규정했다.

3. 청소년 정의 수정(법 제2조제10호)

「게임산업법」상 청소년의 정의도 수정했다. 기존 정의(18세 미만의 자, 「초·중등교육법」 제2조의 규정에 의한 고등학교에 재학 중인 학생을 포함)는 고등학교 3학년 이후의 새해를 기점으로 성인으로 간주하는 사회 통념과 배치되어, 청소년 보호법제 상의 형평성을 저해한다고 지적된 바 있다. 이에 「게임산업법」의 청소년 기준을 「청소년 보호법」상 기준(만 19세 미만인 사람, 다만 만 19세가 되는 해의 1월 1일을 맞이한 사람은 제외)과 일치시켰다. 이로써 청소년의 심야 시간(22~09시) PC방(인터넷 컴퓨터게임시설제공업) 출입 제한 등 「게임산업법」상 청소년 보호제도의 형평성을 높이고 PC방 영업자, 지자체 담당자 등 관계자의 편의를 개선했다. 해당 개정조항은 2024년 1월 1일부터 시행될 예정이다.

4. PC방 대상 행정처분 합리화(법 제28조제5호의2, 제35조제2항 후단 신설 등)

아울러, 소상공인이 대부분인 PC방 영업자 대상 행정처분을 합리화했다. 기존에는 청소년이 PC방에서 부모 등 성인의 주민등록번호를 활용해 청소년 이용불가 등급의 게임물을 이용하는 경우, 적발 시 PC방 영업자가 영업정지 등 행정처분에 처해졌다. 이에 PC방 영업자가 신분증을 확인하였음에도 신분증 위조·도용 등으로 인해 연령을 확인하지 못한 경우 해당 행정처분을 면제할 수 있도록 개선했다.

5. 게임 ‘중독’ 용어 삭제(법 제12조의3)

현행 「게임산업법」 제12조의3은 제목(게임과몰입·중독 예방조치 등) 및 제1항 본문에서 ‘중독’ 용어를 사용해왔다. 다만 게임이 질병에 포함되는지 여부가 명확히 규명되지 않은 점과 게임이 「문화예술진흥법」상 문화예술로 규정되는 등의 새로운 추세를 고려해 게임 ‘중독’ 용어를 삭제했다. 이에 따라 게임 및 게임산업에 대한 긍정적 인식이 높아질 것으로 기대된다.

6. 게임보안기술 개발 지원(법 제6조제4호 신설)

정보통신기술과 인터넷이 발달하면서, 게임산업에서 보안기술의 중요성이 커지고 있다. 이에 정부가 추진할 수 있는 게임 분야 기술개발 사업에 ‘게임 보안기술의 연구개발·평가 및 활용’을 추가해 지원 사업의 법적 근거를 마련했다.

7. 게임위 위원 자격에 ‘역사’ 추가(법 제16조제4항)

국내 유통되는 게임의 종류와 양이 상당해지면서 게임 내에서 ‘문화 동북공정’, ‘역사 왜곡’으로 비판받는 사례가 발생하고 있다. 이를 사전에 방지하기 위해 게임물 등급심의기관인 게임물관리위원회의 위원 자격에 ‘역사’를 추가해 게임물관리위원회의 자격요건과 전문성을 보완했다.

붙임 게임산업진흥에 관한 법률 개정안 신구조문 대비표



현 행	개 정 안
<p>④ 위원회의 위원은 문화예술·문화산업·청소년·법률·교육·언론·정보통신 분야에 종사하거나 「비영리민간단체 지원법」에 따른 비영리민간단체에서 활동하는 사람으로서 게임산업·아동 또는 청소년에 대한 전문성과 경험이 있는 사람 중에서 성별 등 대통령령으로 정하는 사항을 고려하여 대통령령으로 정하는 단체의 장이 추천하는 사람을 문화체육관광부장관이 위촉하며, 위원장은 위원 중에서 호선한다.</p> <p>⑤ ~ ⑦ (생략)</p>	<p>④ ----- -----정보통신·역사----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- -----.</p> <p>⑤ ~ ⑦ (현행과 같음)</p>
<p>제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) 게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다.</p> <p>1. ~ 5. (생략)</p> <p><신설></p> <p>6. ~ 8. (생략)</p>	<p>제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ----- ----- -----.</p> <p>1. ~ 5. (현행과 같음)</p> <p><u>5의2. 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 영위하는 자는 이용자가 제21조제2항 각 호의 등급구분을 위반하여 게임물을 이용하지 아니하도록 할 것</u></p> <p>6. ~ 8. (현행과 같음)</p>
<p>제32조(불법게임물 등의 유통금지 등) ① 누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 따라 사행행위영업을 하는 자를 제외한다.</p> <p>1. ~ 5. (생략)</p> <p>6. 제33조제1항 또는 제2항의 규정을 위반하여 등급 및 게임물내용정보 등의 표시사항을 표시하지 아니한 게임물 또는 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하지 아니한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위</p> <p>7. ~ 11. (생략)</p> <p>② (생략)</p>	<p>제32조(불법게임물 등의 유통금지 등) ① (현행과 같음)</p> <p>1. ~ 5. (현행과 같음)</p> <p>6. -----제3항----- ----- ----- ----- -----</p> <p>7. ~ 11. (현행과 같음)</p> <p>② (현행과 같음)</p>
<p>제33조(표시의무) ① (생략)</p> <p><신설></p>	<p>제33조(표시의무) ① (현행과 같음)</p> <p><u>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</u></p>

현행	개정안
<p>준수사항을 위반한 때</p> <p>3. (생략)</p> <p>② ~ ④ (생략)</p>	<p><u>제8호</u>까지-----</p> <p>-</p> <p>3. (현행과 같음)</p> <p>② ~ ④ (현행과 같음)</p>
<p>제38조(폐쇄 및 수거 등) ① ~ ⑧ (생략)</p> <p><신설></p> <p>⑨ 제7항 또는 제8항에 따라 시정권고나 시정명령을 받은 자는 7일 이내에 조치를 완료하고 그 결과를 게임물관리위원회 회위원장 또는 문화체육관광부장관에게 통보하여야 한다.</p> <p>⑩ 게임물관리위원회위원장 또는 문화체육관광부장관은 제7항 또는 제8항에 따른 시정권고나 시정명령의 대상이 되는 자에게 사전에 의견제출의 기회를 주어야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.</p> <p>1. ~ 3. (생략)</p>	<p>제38조(폐쇄 및 수거 등) ① ~ ⑧ (현행과 같음)</p> <p>⑨ <u>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.</u></p> <p>⑩ <u>제7항부터 제9항까지</u>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>⑪ -----</p> <p>-----<u>제7항부터 제9항까지</u>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>1. ~ 3. (현행과 같음)</p>
<p>제45조(벌칙) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.</p> <p>1. ~ 6. (생략)</p> <p>7. 제32조제1항제6호 및 <u>제33조</u>의 규정을 위반하여 표시의무를 이행하지 아니한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자</p> <p>8. ~ 10. (생략)</p> <p><신설></p>	<p>제45조(벌칙) -----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>1. ~ 6. (현행과 같음)</p> <p>7. -----<u>제33조제1항·제3항</u>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>8. ~ 10. (현행과 같음)</p> <p><u>11. 제38조제9항 전단에 따른 문화체육관광부장관의 명령을 이행하지 아니한 자</u></p>