

2024 확률형 아이템 정보 공개 의무화



톰슨로이터코리아

2024 확률형 아이템 정보 공개 의무화 LAWnB IP Exclusive Report 는 로앤비의 [로펌 리포트] 및 [학회논문] 콘텐츠를 엮어 발행하였습니다. 로펌리포트는 각 로펌의 동의 하에 본문을 게재하였습니다. 본 자료의 무단전제 및 상업적 재배포를 금지합니다.

LAWnB IP Exclusive Report:

2024 확률형 아이템 정보 공개 의무화

2024 확률형 아이템 정보 공개 의무화 LAWnB IP Exclusive Report 는 2024 년 3 월 22 일부터 시행될 예정인 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 개정안은 확률형 아이템의 확률 정보 공개 의무화 내용을 담고 있습니다. 이 법률의 개정은 게임물 제작, 배급 또는 제공하는 자에게 확률형 아이템의 종류와 공급 확률 정보를 명확히 표시하도록 요구함으로써, 게임 이용자의 권익을 실질적으로 강화하는 것을 목적으로 합니다.

이 법의 개정은 게임 산업 내에서의 정보 투명성을 높여, 확률형 아이템에 대한 정보가 명확하게 공개되고 이용자들은 자신이 게임 내에서 얻고자 하는 아이템을 획득할 확률을 정확히 알고, 이에 따라 보다 정보에 기반한 소비 결정을 할 수 있게 됩니다.

문화체육관광부는 확률 정보의 미표시나 거짓 표시 등 법률 위반 사례를 단속하기 위해 모니터링단을 설치할 계획입니다. 이와 더불어 공정거래위원회와의 협력을 통해, 소비자 보호를 위한 체계적인 접근 방식을 취할 예정이며, 이러한 법적 조치는 소비자 권리 보호를 최우선으로 하는 정책의 일환입니다.

또한, 청소년의 정의를 청소년 보호법에 맞추어 수정하고, 게임중독 예방 조치에서 '중독'이라는 용어를 수정하는 등, 사회적으로 민감한 이슈들을 고려한 다양한 개정사항을 포함하고 있습니다. 이를 통해, 게임 산업이 더욱 건강하고 지속 가능한 방향으로 발전할 수 있도록 돕는 법적, 사회적 토대를 마련하고자 합니다.

이번 개정의 시행으로 게임 산업에 있어 중대한 변화를 가져올 것이며, 관련 사업자들은 이에 대한 철저한 준비와 법규 준수를 위한 지속적인 노력이 요구됩니다. 뿐만 아니라, 이는 궁극적으로 게임 산업의 투명성과 신뢰성을 높이는 중요한 발판이 될 것으로 기대되며, 소비자 권리와 이익을 보호하는 중요한 진전으로 평가될 것입니다.

본 LAWnB IP Exclusive Report 에 포함된 콘텐츠는 로앤비 웹사이트에서 확인할 수 있습니다

본 리포트를 많은 분과 공유할 수 있도록 게재를 동의해 주신 각 로펌에 다시 한번 진심으로 감사의 말씀드립니다.

투스론로이터코리아

정보제공 동의 로펌 (가나다순)

법무법인(유한) 광장	법무법인(유한) 대륙아주	법무법인(유) 로고스	법무법인(유한) 바른	법무법인(유) 세종
법무법인(유) 율촌	법무법인(유) 지평	법무법인(유한) 태평양	법무법인(유) 화우	

LAWnB Legal Essential Report Vol.25

LAWnB IP Exclusive Report: 2024 Mandatory Disclosure of Probability Item Information
Thomson Reuters
www.lawnb.com



Table of Contents

LAWnB IP Exclusive Report: 2024 확률형 아이템 정보 공개 의무화

“확률형 아이템”의 정보 공개를 의무화하는 내용을 포함한 「게임산업진흥에 관한 법률」 일부 개정법률안 상임위원회 통과 4

확률형 아이템 관련 게임산업법 개정안 국회 본회의 통과 7

게임 산업에 대한 규제 강화 관련 시사점 10

[게임산업진흥에 관한 법률 일부개정] 확률형 아이템의 확률정보 표시 법적 의무화 등 13

확률형 아이템의 사행성과 규제에 관한 고찰 14

확률형 아이템에 대한 법적 규제 필요성 15

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

법무법인(유) 태평양

강태욱, 박주성, 김보람

2023. 2. 9

bkl 법무법인(유)태평양

게임산업법 개정안, '확률형 아이템' 규제 강화

“2023년 1월 31일, “확률형 아이템”의 정보 공개 및 표시를 의무화하는 내용을 포함한 「게임산업진흥에 관한 법률」 일부 개정법률안이 국회 문화체육관광위원회를 통과했습니다. 개정안은 “확률형 아이템”에 대한 정의와 정보 공개, 표시 의무를 신설하여, 게임물 제작·배급 또는 제공하는 자가 종류별 공급 확률 정보를 명시하도록 하며, 이를 위반할 경우 문화체육관광부 장관이 시정권고 또는 명령을 내릴 수 있고, 조치 미이행 시 처벌을 받을 수 있도록 규정했습니다.

이 개정안은 앞으로 법제사법위원회의 본회의에서의 통과 여부가 결정될 예정이며, 공포 후 1년이 경과한 날부터 시행될 예정입니다.”

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)

③ 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 제 2 조 제 11 호).

또한 기존 게임산업법은 게임물을 제작 또는 배급하는 자에게 상호, 게임물의 등급 및 내용정보를 표시할 의무만을 부과하고 있었습니다(현행 게임산업법 제 33 조 제 1 항).. 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 제 33 조 제 2 항).

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 제 38 조 제 9 항). 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 제 45 조 제 11 호).

II. 기타 개정사항

이외에도 개정안은 추가적으로 아래와 같은 변경사항을 담고 있습니다.

- 1) 청소년의 정의를 18세 미만의 자(「초·중등교육법」 제 2 조의 규정에 의한 고등학교에 재학 중인 학생을 포함한다)에서 「청소년보호법」 제 2 조 제 1 호에 따른 청소년으로 변경함(개정안 제 2 조 제 10 호)
- 2) 게임산업과 관련된 기술개발과 기술수준의 향상을 위한 정부의 사업에 게임 보안기술의 연구개발 및 활용을 포함함(개정안 제 6 조 제 4 호)
- 3) '게임과몰입·중독 예방 조치'에서 "중독"이라는 용어를 삭제함(개정안 제 12 조의 3)
- 4) 게임물관리위원회 위원 자격으로 '역사' 분야를 추가함(개정안 제 16 조 제 4 항)
- 5) PC 방 영업자가 이용자가 등급 구분을 위반하여 게임물을 이용하지 아니하도록 할 의무를 위반하더라도 위반행위를 방지하기 위하여 상당한 주의의무를 다한 경우에는 행정처분을 면제할 수 있도록 함(개정안 제 28 조 제 5 호의 2, 제 35 조 제 2 항, 제 36 조 제 1 항 제 2 호)

III. 추후 전망

위 게임산업법 개정안이 문체위 전체 회의에서 의결된 만큼, 앞으로 법제사법위원회(이하 "법사위")를 거쳐 본회의에서 최종 법안의 통과 여부가 결정될 예정입니다 1). 위 게임산업법 개정안이 법사위와 본회의에서도 통과되는 경우, 공포 후 1년이 경과한 날부터 시행됩니다 2).

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 제 33 조 제 4 항), 이번 개정안과 함께 신설될 시행령 조항에 대한 지속적인 모니터링이 필요할 것으로 사료됩니다.

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 책임 3) 규정 신설과 관련한 민법 일부개정안(소위, "디지털콘텐츠계약법" 도입)을 입법예고하여 게임산업 전반에 대한 "확률형 아이템"의 규제 움직임이 확대되고 있는 만큼, 당분간 "확률형 아이템" 관련 규제에 만전을 기하여 대비할 필요가 있습니다.

확률형 아이템 관련 게임산업법 개정안 국회 본회의 통과

법무법인(유한) 화우

이광욱, 임철근, 이근우, 권은구

2023. 3. 3



법무법인(유) 화우
YOON & YANG

확률형 아이템 공개 의무화 및 기타 규제 강화

"2023년 2월 27일, 국회 본회의를 통과한 게임산업진흥에 관한 법률 개정안은 기존 자율 규제 대상이었던 '확률형 아이템'에 대한 정보 공개를 법적으로 의무화합니다. 이 개정안은 확률형 아이템의 종류와 공급 확률 정보의 표시를 의무화하며, 이를 위반 시 행정 조치 및 형사 처벌이 가능하도록 규정합니다. 또한, 청소년의 정의 수정, PC 방 대상 행정처분의 합리화, 그리고 게임 '중독' 용어의 삭제 등을 포함하여 다양한 개정사항을 반영했습니다. 이 개정은 게임 산업에 대한 규제를 강화하며, 관련 사업자는 법안 공포 후 1년 내에 필요한 준비를 완료해야 합니다."

- 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 개정법률에는 청소년 정의 수정, PC 방 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 제 33 조 제 2 항 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 제 2 조 제 11 호 신설).

√ 확률형 아이템의 종류

√ 확률형 아이템 종류별 공급 확률정보

√ 그 밖에 대통령령으로 정하는 사항

위 신설된 게임산업법 제 33 조 제 2 항을 위반하여 해당 정보를 표시하지 않거나 허위로 표시하는 경우 시정 권고 또는 시정 명령이 내려질 수 있습니다(동법 제 38 조 제 9 항 신설). 시정 명령 불이행에 대해서는 2 년 이하의 징역 또는 2 천만원 이하의 벌금에 상당하는 형사 처벌이 내려질 수도 있습니다(동법 제 45 조 제 11 호 신설).

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

(2) 청소년 정의 수정

청소년의 심야 시간 PC 방 출입 제한 등 관련하여 청소년 보호제도의 형평성 개선 및 PC 방 영업자, 지자체 담당자 등 관계자 편의 개선을 위해 게임산업법의 '청소년' 기준을 청소년 보호법에 따른 기준을 따르도록 개정하였습니다(동법 제 2 조 제 10 호 변경).

(3) PC 방 대상 행정처분 합리화

PC 방 영업자 등 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 영위하는 자는 이용자가 게임물 등급 구분을 위반하여 게임물을 이용하지 아니하도록 해야 합니다(동법 제 28 조 제 5 호의 2 신설). 다만, 청소년이 PC 방 등 게임장에서 부모 등 성인의 주민등록번호를 이용해 PC 방 등 게임장을 출입하거나 게임물 등급 구분을 위반하여 게임물을 이용하는 경우, PC 방 영업자 등 게임장 사업자가 신분증을 확인하였음에도 신분증 위조, 도용 등으로 연령을 확인하지 못한 사정이 있다면 행정처분을 면제받을 수 있는 구제책을 마련하였습니다(동법 제 35 조 제 2 항 변경).

(4) 게임 '중독' 용어 삭제

게임 중독이 질병에 포함되는지 여부가 명확히 규명되지 않은 점과 게임이 문화예술진흥법에 따라 문화 예술로 규정되는 등의 새로운 추세를 고려하여 게임산업법 제 12 조의 3 '게임과몰입·중독 예방조치 등' 조항에서 '중독' 용어를 삭제하였습니다.

2. 시사점

게임산업법 위 개정사항은 달리 부칙으로 정하지 않은 이상 공포 후 1 년이 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 1 년 내에 필요한 조치를 다하여야 합니다.

확률형 아이템의 정보 표시 의무 대상 게임물 범위, 게임물·홈페이지·광고별 표시방법, 의무 위반 시 시정 방안 및 절차 등은 게임산업법 제 34 조 제 4 항에 따라 향후 대통령령에 의해 규율될 예정입니다.

게임 산업에 대한 규제 강화 관련 시사점

법무법인(유한) 태평양

박성진, 강태욱

2024. 1. 11

bkl 법무법인(유한)태평양

게임산업 규제 강화

“확률형 아이템의 확률 정보 공개를 의무화하는 내용을 담은 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 개정안이 국무회의를 통과하여 곧 시행됩니다. 이 개정안은 확률형 아이템의 유형별 공급 확률 정보를 게임 이용자가 쉽게 알아볼 수 있도록 표시하도록 규정하며, 변경 사항이 있는 경우 사전에 게임물과 인터넷 홈페이지에 공지해야 합니다.

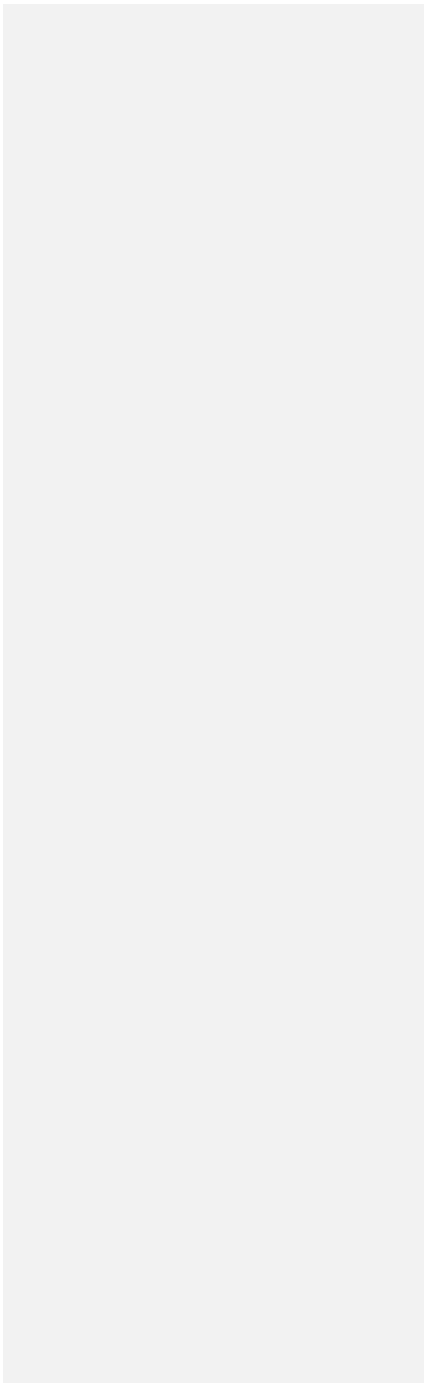
문화체육관광부는 확률 정보의 미표시나 거짓 표시를 단속하기 위해 모니터링단을 설치할 예정이며, 공정거래위원회와 협업하여 소비자 보호를 강화할 계획입니다. 이러한 조치는 확률형 아이템 정보의 투명성을 높이고, 소비자 권리를 보호하기 위한 목적으로, 관련 사업자는 이에 대한 철저한 준비와 점검이 필요합니다.”

확률형 아이템의 확률정보 공개 의무화 내용 등을 담은 게임산업진흥에 관한 법률(이하 “게임산업법”)시행령 개정안(이하 “개정안”)이 2024. 1. 2. 국무회의를 통과하였습니다. 문화체육관광부는 2023. 11. 개정안을 입법예고하였는데, 이번 국무회의 통과로 최종 확정되었습니다. 개정안은 2024. 3. 22. 시행됩니다.

1. 확률형 아이템 유형과 유형별 표시 내용 규정(개정안 제 19 조의 2 및 별표 3 의 2)

개정안은 확률형 아이템 공급 확률정보 등의 표시내용을 별표 3 의 2 로 규정하였습니다(개정안 제 19 조의 2 제 3 항). 개정안은 확률형 아이템의 유형을 나누어 각 유형별로 표시해야 할 내용을 정하였습니다. 각 유형별로 표시해야 할 내용은 다음과 같습니다.

유형	표시해야 할 내용
구매 또는 사용시 다른 게임아이템을 제공하는 확률형 아이템으로서 제공되는 게임아이템의 종류, 등급 또는 성능 등(이하 “종류·등급·성능”)이 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템	해당 확률형 아이템을 통해 제공되는 모든 게임아이템의 종류·등급·성능의 변화 결과별 공급 확률정보
구매 또는 사용시 다른 게임아이템의 종류·등급·성능을 변화시키는 확률형 아이템으로서 그 변화 결과가 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템	해당 확률형 아이템을 통해 제공되는 모든 종류·등급·성능의 변화 결과별 공급 확률정보
복수의 게임아이템을 합성(특정 조합을 완성하거나 특정 조건을 충족하는 경우 등을 포함)하여 종류·등급·성능이 다른 게임아이템을 제공하는 확률형 아이템으로서 합성의 결과로 제공되는 게임아이템의 종류·등급·성능이 우연적 요소에 의하여 결정되는 확률형 아이템	해당 확률형 아이템의 모든 합성 결과별 공급 확률정보
제공되는 총수 또는 기간이 한정된 확률형 아이템	해당 확률형 아이템의 제공 총수 또는 기간
게임아이템의 구매·사용·합성 등 게임 진행상황에 따라 확률형 아이템의 공급 확률정보가 변경되는 확률형 아이템	게임아이템의 구매·사용·합성 등에 따른 공급 확률정보 변경 내용
일정 횟수 이상 확률형 아이템을 구매·개봉·강화 또는 합성하는 등 특정 조건을 충족하면 확정적으로 획득할 수 있는 확률형 아이템	해당 조건
그 밖에 확률형 아이템의 특성이나 제공방식 등을 고려할 때 문화체육관광부장관이 공급 확률정보 등을 표시할 필요가 있다고 인정하는 확률형 아이템	문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 사항



II. 확률형 아이템 관련 정보 제공 방법에 대한 규정(개정안 별표 3 의 2)

1. 일반기준

개정안은 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 게임물 이용자가 쉽게 알아볼 수 있는 방법으로 표시하도록 하였습니다. 원칙적으로 확률형 아이템의 공급 확률은 백분율로 표시해야 합니다. 이 때 소수점 이하 특정 자리(최초로 0 이 아닌 숫자가 나오는 자리보다 네 자리 이상 낮은 소수점 자리로 한정)에서 반올림하여 표시할 수 있습니다. 다만 백분율로 표시하는 것보다 분수, 함수 또는 문자 등의 방법으로 공급확률을 표시하는 것이 게임물 이용자가 공급 확률을 알아보기 쉬운 경우에는 분수, 함수 또는 문자 등의 방법으로 표시할 수 있도록 규정하였습니다. 또한 표시 의무가 있는 확률형 아이템 관련 정보를 변경하려는 경우 그 변경내용 및 변경 시점을 미리 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지(해당 게임물과 관련하여 표시의무자가 지속적으로 운영, 활용하는 블로그, 소셜네트워크서비스 등을 포함)에 게시해야 합니다. 다만 긴급한 오류 수정 등 미리 게시하기 어려운 불가피한 사유가 있는 경우에는 그 사유가 해소된 후 지체없이 게시해야 합니다.

2. 매체별 표시 방법

매체	표시 방법	
게임물 내	원칙	확률형 아이템의 구매, 조회 또는 사용 화면에 직접 표시
	예외	확률형 아이템의 구매, 조회 또는 사용 화면의 크기에 비해 표시해야 하는 사항이 지나치게 많은 경우 등 확률을 직접 표시하기 어려운 불가피한 사유가 있는 경우에는 게임물 내에서 해당 확률 정보가 표시되어 있는 인터넷 홈페이지 화면으로 곧바로 연결되도록 하는 방식으로 표시 가능
인터넷 홈페이지(해당 게임물과 관련하여 표시의무자가 지속적으로 운영, 활용하는 블로그, 소셜네트워크서비스 등을 포함)	원칙	문자열 또는 숫자열로 검색이 가능한 형태로 표시
	예외	특정 이용자의 게임 진행상황에 따라 실시간으로 변동되는 확률형 아이템의 공급확률 정보 중 해당 이용자에게만 적용되는 정보는 확률형 아이템의 구매, 조회 또는 사용 화면에 직접 표시한 경우 인터넷 홈페이지에 표시하지 않을 수 있음.
광고, 선전물	표시 대상	<ol style="list-style-type: none"> 1) 옥외광고물 등의 관리와 옥외광고산업 진흥에 관한 법률 제2조 제1호에 따른 옥외광고물 2) 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제2조 제1항 제1호에 따른 정보통신망을 이용한 광고, 선전물 3) 신문 등의 진흥에 관한 법률 제2조 제1호 또는 제2호에 따른 신문 또는 인터넷신문을 이용한 광고, 선전물 4) 잡지 등 정기간행물의 진흥에 관한 법률 제2조 제1호에 따른 정기간행물을 이용한 광고, 선전물 5) 방송법 제2조 제1호에 따른 방송(라디오 방송은 제외)을 이용한 광고, 선전물 6) 전기통신기본법 제2조 제1호에 따른 전기통신을 이용한 광고, 선전물
	표시 방법	부호, 문자, 음성, 음향, 이미지, 영상 또는 인터넷 홈페이지 연결화면 등의 방법으로 게임물 내에 확률형 아이템이 포함되어 있다는 사실 표시. 다만 웹사이트 내 배너 광고 등 광고, 선전물의 크기, 형식 등을 고려할 때 표시가 어려운 불가피한 사유가 있는 경우 표시하지 않을 수 있음.

III. 문화체육관광부의 법 위반 사례 단속 계획 및 공정거래위원회와의 협업 예정

문화체육관광부는 올해 3월 확률형 아이템 정보공개 의무화 제도의 본격 시행에 대비해 확률형 아이템 모니터링단을 설치하고 확률정보 미표시와 거짓 확률 표시 등 법 위반 사례를 철저히 단속할 계획이라고 합니다. 또한 구글, 애플, 삼성전자 등 자체등급분류사업자와 협업해 표시의무 위반 게임물이 자체등급분류사업자 플랫폼을 통해 유통될 수 없도록 하고, 국내 대리인 제도를 도입하는 방안을 추진하는 등 해외 게임사도 확률정보 공개 의무를 준수할 수 있도록 관리할 계획이라고 밝혔습니다. 문화체육관광부는 1월 중 확률형 아이템 정보공개 해설서도 배포할 예정입니다.

문화체육관광부가 적극적으로 확률형 아이템 정보공개에 대한 위반 사례를 단속할 계획이라고 밝혔으므로, 관련 의무 위반이 발생하지 않도록 철저한 점검이 필요합니다.

아울러 공정거래위원회는 2024. 3. 개정 게임산업법 시행 이후 공개된 확률형 아이템 정보가 거짓으로 의심되어 문화체육관광부가 추가 검증 등 조사를 의뢰할 경우 거짓·과장·기만적인 행위가 있는지 살펴보는 등 협업을 계속해 나갈 계획임을 밝혔습니다.

실제로 공정거래위원회는 2023. 12. 13. 확률형 아이템에서 가장 중요한 상품정보는 확률이고 별도의 공지가 없다면 소비자는 적어도 이전과 동일한 확률이 유지되고 확률이 0은 아닐 것이라고 기대할 것이므로 게임상 확률형 아이템의 확률을 소비자에게 불리하게 변경하고도 이를 누락하여 알리지 않거나 '기존과 동일하다'고 거짓으로 공지하는 행위는 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」(이하 "전자상거래법")의 '거짓된 사실을 알리거나 기만적 방법을 사용하여 소비자를 유인하거나 소비자와 거래하는 행위'에 해당한다고 판단하였고, 이러한 혐의로 특정 게임사에게 시정명령 및 약 116억 원의 과징금을 부과하여 전자상거래법 적용 사례 중 최고액의 과징금을 부과한 바 있습니다.

이와 같이 확률형 아이템 정보공개 의무 준수가 미비할 경우 전자상거래법 위반이 함께 문제될 수 있고 이에 대해서는 막대한 과징금 부과와 이로 인한 유저 이탈 등 상당한 사업상 손실이 수반될 수 있다는 점에서도, 사전에 정보공개 방식이나 내용 등이 개정법령을 준수하는지 철저하게 점검할 필요가 있습니다.

이외에도 정부는 게임 서비스를 종료하는 경우에는 일정 기간 이내에 아이템에 대한 보상을 받을 수 있도록 하는 등 환불과 관련한 별도 규정을 신설하는 방안을 검토하고 있습니다. 최근 범정부적으로 게임업계 거래 관행에 대한 규제를 강화하고 있는 상황으로, 향후 동향에 대해 유의해야 할 것임은 물론 필요시 입법 단계에 적극적인 의견을 개진할 필요가 있습니다.

[게임산업진흥에 관한 법률 일부개정] 확률형 아이템의 확률정보 표시 법적 의무화 등

법무법인(유한) 태평양

2024. 1. 11



확률형 아이템 투명성 강화 및 왜곡

"게임산업진흥에 관한 법률 개정안은 확률형 아이템의 확률 정보 표시를 법적으로 의무화하여 게임 이용자의 권익을 보호합니다. 청소년의 정의를 청소년 보호법에 맞추고, 주의 의무를 다한 PC 방 영업자에 대해 행정 처분 면제를 가능하게 합니다. 또한, 게임산업의 보안 강화와 역사 왜곡 게임물에 대한 대응을 위해 정부 지원 근거를 마련하고, 게임물관리위원회의 전문성을 강화합니다. 이는 중국을 포함한 여러 국가에서 대한민국의 역사와 문화를 왜곡하는 게임물 출시에 대응하기 위함이며, 게임 과몰입과 중독 예방 조치에서 '중독'이라는 용어 삭제 등 현행 제도의 운영상 미비점을 개선하고 보완하는 내용을 포함합니다."

[게임산업진흥에 관한 법률]

① 간략한 설명:

게임물을 제작·배급 또는 제공하는 자에 대해 확률형 아이템의 확률정보를 표시할 법적 의무를 부과함으로써 게임이용자의 권익을 보호하고, 이 법의 청소년 기준을 「청소년 보호법」과 일치시키며, 주의의무를 다한 PC 방 영업자에 대해서는 행정처분을 면제할 수 있도록 하는 한편,

게임산업의 보안강화를 위한 정부의 지원 근거를 마련하고, 중국 등 여러 국가에서 대한민국 역사와 문화를 왜곡한 게임물을 출시하고 있는바 역사적 사실 왜곡 여부를 판별할 수 있는 게임물관리위원회의 전문성을 강화하는 등 현행 제도의 운영상 나타난 일부 미비점을 개선·보완함.

(시행일: 2024. 1. 1.)

주요내용

가. 청소년의 정의를 18세 미만의 자(「초·중등교육법」 제2조의 규정에 의한 고등학교에 재학 중인 학생을 포함한다)에서 「청소년 보호법」 제2조제1호에 따른 청소년으로 변경함(제2조제10호).

나. 확률형 아이템의 정의를 신설하고, 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자는 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지 및 광고·선전물마다 확률형 아이템의 종류 및 종류별 공급 확률정보를 표시하도록 하며, 위반 시 문화체육관광부장관이 시정 방안을 정하여 권고하거나 시정을 명할 수 있도록 하며, 시정명령 미이행 시 처벌할 수 있도록 함(제2조제11호·제33조제2항·제38조제9항 신설 및 제45조).

다. 게임산업과 관련된 기술개발과 기술수준의 향상을 위한 정부의 사업에 게임 보안기술의 연구개발·평가 및 활용을 포함함(제6조제4호 신설).

라. '게임과몰입·중독 예방 조치'에서 중독이라는 용어를 삭제함(제12조의3).

마. 게임물관리위원회 위원 자격으로 '역사' 분야에 종사한 사람을 추가함(제16조제4항).

바. PC방 영업자가 위반행위를 방지하기 위하여 상당한 주의 의무를 다한 경우에는 행정처분을 면제할 수 있도록 함(제28조제5호의2 신설 및 제35조제2항·제36조제1항제2호).

확률형 아이템의 사행성과 규제에 관한 고찰

A Study on Speculative Feature and Regulation of Loot Boxes

한국법정책학회 / 법과 정책연구 <22-4>

박세영 (Sae-young Park)

2022 년 01 월

● 초록

가차로 잘 알려진 확률형 아이템은 다수의 온라인, 모바일 게임에서 채택된 과금 모델이다. 아이템 취득에 우연성을 가미하여 요행을 노리는 심리를 자극하는 방식으로, 이용자의 과다한 지출을 유도한다. 이는 건전한 근로의식을 저해하는 것은 물론이고, 많은 금액을 투입하여 낮은 확률의 대가를 노린다는 점에서 도박이나 사행성게임물과 행태적 근친성을 가진다. 확률형 아이템이 도박이나 사행성게임물에 해당하려면 재산적 가치의 투입 여부, 방법의 우연성, 투입한 가치의 손익 발생 여부라는 세 가지의 사행성 판단기준에 부합하여야 한다. 이 기준을 적용하면 확률형 아이템의 성격은 다음과 같이 정리된다. 첫째, 게임머니를 통한 취득이라는 점에서 재산적 가치를 투입한 것이다. 다만, 이러한 투입행위는 상품의 구매행위와 유사한 성격을 가진다. 둘째, 결과의 손익 발생을 특정하기 어렵다. 획득한 게임 아이템을 이용자간 교환하기 어렵고 환전하기도 어렵기 때문이다. 이처럼 확률형 아이템은 사행성게임물과 다른 특징을 가지고 있다. 그렇지만 확률형 아이템이 지닌 본질적인 우연성과 요행을 노리는 심리를 자극하는 사행적 요소를 부정하기 어려우므로 이를 적절하게 통제할 필요가 있다. 적극적인 규제보다 이용자의 기만 금지 및 확률정보의 투명한 공개로 이용자의 자유로운 선택을 보장하는 방식이 바람직하다. 이를 위한 게임산업의 자정적 노력이 촉구된다. 자율규제 강령을 선진국의 규제수준에 버금가도록 강화하는 한편, 확률형 아이템이 아닌 게임 콘텐츠의 높은 질에서 경쟁력을 가지는 것이다.

> 해당 로앤비 학회논문 바로가기

※ 상세내용은 로앤비 로그인(유료회원) 후 조회하실 수 있습니다.

※

확률형 아이템에 대한 법적 규제 필요성

Necessity of Legal Regulation for Probability-type Items

국민대학교 법학연구소 / 법학논총 <제 35 권 제 1 호>

윤영석)

2022 년 06 월

● 초록

현재 한국 게임업계에서 가장 첨예한 논쟁거리 중 하나는 확률형 아이템의 규제 여부 및 그 방안이다. 확률형 아이템은 일본의 가챠게임에서 유래된 것이다. 이는 게이머가 현실의 돈을 주고 게임 내 아이템을 구매할 때 그 아이템 자체를 취득하지 못하고 아이템을 얻을 확률이 있는 일종의 복권을 취득하는 아이템 매매 방식이다. 게임이용자는 그 복권에서 종국적으로 어떤 아이템이 나올지 모르기 때문에 과도한 기대를 하게 되고, 불필요한 자금을 계속 지출하게 된다. 즉 확률형 아이템은 기본적으로 큰 사행성을 갖고 있다.

확률형 아이템은 다중 방식으로 발전할 수도 있다. 예컨대 A 라는 최종 아이템을 얻기 위해 B, C, D, E, F 라는 5 개 아이템이 재료로 필요한데, 이 재료 아이템의 전부 또는 일부가 확률형 아이템인 경우이다. 이를 이중의 가챠 혹은 완성된 가챠라는 뜻에서 콤프가챠라고 부르기도 한다. 콤프가챠는 일반 확률형 아이템보다 사행성이 훨씬 크다. 또한, 게임제작자가 일부 재료에 대한 취득확률을 극단적으로 낮추는 방식의 상술을 펴기도 쉽다. 이로 인해 이용자의 보상심리를 극대화하고, 이용자가 막대한 매몰비용을 발생시키도록 유도한다. 큰 매몰비용이 발생한다면 심리적으로 궁지에 몰린 이용자는 더 큰 비용을 가챠 아이템 구매에 쓰게 된다. 이는 명백히 정도를 넘어선 상행위이다.

확률형 아이템의 폐해가 상당히 심각한데도 우리나라에서 이에 대한 강제적 제재수단은 여태까지 도입되지 않고 있다. 물론 게임업체나 이용자들도 확률형 아이템에 대한 문제의식을 공유하고 있었다. 이로 인해 게임협회에서는 확률형 아이템에 대한 자율적 규제안을 여러 차례 내놓기도 하였다. 그렇지만 자율규제안은 강제력이 없을 뿐만 아니라, 문제에 대한 적극적 대응이라기보다는 국가의 간섭을 피하기 위한 소극적 대응 측면이 강하다는 한계가 있다.

그러므로 이제는 국가가 나서서 확률형 아이템 규제에 대해 진지한 논의를 펼 시점이 되었다. 이미 이에 대해 여러 차례 국회에 법안이 제출되었지만, 매번 충분한 논의를 하지 못하고 폐기되곤 하였다. 확률형 아이템에 관한 법의 규율은 이제 더 늦출 수 없다. 단기적으로는 게임업체들의 수익에 손해가 발생할 수는 있겠지만, 게임이 예술과 산업의 복합체로서 더 큰 도약을 하기 위해서 확률형 아이템 문제는 반드시 해결하고 넘어가야 한다고 사료된다.

> 해당 로앤비 학회논문 바로가기

※ 상세내용은 로앤비 로그인(유료회원) 후 조회하실 수 있습니다.

LAWnB Legal Essential Report Vol.25

LAWnB IP Exclusive Report:

2024 확률형 아이템 정보 공개 의무화

투스روی터코리아

2024. 2. 19

COPYRIGHT© THOMSON REUTERS. ALL RIGHTS RESERVED.

2024 확률형 아이템 정보 공개 의무화 LAWnB IP Exclusive Report 는 로앤비의 [로펌 리포트] 및 [학회논문] 콘텐츠를 엮어 발행하였습니다. 로펌리포트는 각 로펌의 동의 하에 본문을 게재하였습니다. 본 자료의 무단전제 및 상업적 재배포를 금지합니다.