

의안번호	제 호	의결사항
의결 연월일	2023. . . (제 회)	

게임산업진흥에 관한 법률 시행령
일부개정령안

제 출 자	국무위원 유인촌 (문화체육관광부장관)
제출 연월일	2023. . .

법제처 심사 전

1. 의결주문

게임산업진흥에 관한 법률 시행령 일부개정령안을 별지와 같이 의결한다.

2. 제안이유

확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시하도록 하는 내용의 「게임산업진흥에 관한 법률」이 개정('24.3.22. 시행)됨에 따라, 확률형 아이템 표시의무 대상 게임물의 범위 및 표시의 방법 등 법률에서 위임한 사항과 그 시행에 필요한 사항을 정하려는 것임

또한, 투명한 확률형 아이템 정보 공개를 통해 확률정보 미표시, 거짓확률 표시 등으로부터 게임이용자를 보호하고, 공정한 게임이용 환경이 조성될 수 있도록 근거를 마련하려는 것임

3. 주요내용

가. 확률형 아이템 표시사항 및 표시의무 대상 규정(안 제19조)

- 1) 확률형 아이템을 캡슐형·강화형·합성형 아이템 등 주요 유형로 나누어 각 유형에 따른 공급확률정보 등 표시사항 규정
- 2) 확률형 아이템의 제공 수, 제공 기간이 한정되는 경우 해당 정보를 표시하도록 규정
- 3) ‘확률형 아이템에 적용되는 공급 확률에 따른 각각의 구매·개봉·

강화·합성 등 시행 결과가 다른 시행 결과에 영향을 주는 방식’ 및
‘확률형 아이템의 구매·개봉·강화·합성 횟수 등 이용 조건에 따라
게임아이템을 확정적으로 얻을 수 있는 방식’인 경우 해당 방식의 공급 정보를
표시하도록 규정

- 4) 표시의무 대상 게임물을 ‘확률형 아이템을 제공하는 게임물’로 하되,
아케이드 게임장, 등급분류 제외 게임물, 영세게임사 등 대상 제외
게임물 규정

나. 확률형 아이템 정보 표시 관련 규정 신설(안 별표3)

- 1) 확률형 아이템 정보를 이용자가 쉽게 인식할 수 있도록 하고, 백분율
표시를 원칙으로 하며, 정보 변경 시 사전에 공지하도록 규정
- 2) 게임물, 인터넷 홈페이지, 광고물·선전물 등 표시의무 매체의 특성을
고려하여 확률형 아이템 정보의 표시방법 규정

4. 주요토의과제

없 음

5. 참고사항

가. 관계법령 : 생 략

나. 예산조치 : 별도조치 필요 없음

다. 합 의 : 0000부 등과 합의되었음

라. 기 타 : 1) 신·구조문대비표, 별첨

2) 입법예고(9999. 12. 31. ~ 12. 31.) 결과, 특기할 사항
없음

3) 행정규제 : 규제개혁위원회와 협의 결과, 이견 없음
- 규제 신설·폐지 등, 없음

게임산업진흥에 관한 법률 시행령 일부개정령안

게임산업진흥에 관한 법률 시행령 일부를 다음과 같이 개정한다.

제12조제2항제3호 중 “법 제33조제2항”을 “법 제33조제3항”으로 한다.

제19조의 제목 “(게임물에 표시하는 상호 등의 표시방법)”을 “(표시의무 사항·대상 및 표시방법 등)”으로 하고, 같은 조 제1항 및 제2항을 각각 제2항 및 제4항으로 하며, 같은 조에 제1항을 다음과 같이 신설하고, 같은 조 제2항(종전의 제1항) 중 “운영정보표시장치”를 “법 제33조제3항에 따라 운영정보표시장치”로 하며, 같은 조에 제3항을 다음과 같이 신설하고, 같은 조 제4항(종전의 제2항) 본문 중 “법 제33조제3항”을 “법 제33조제4항”으로, “게임물내용정보의 표시와”를 “게임물내용정보, 확률형 아이템 정보의 표시 및”으로 하며, 같은 항 단서 중 “그러하지”를 “그러지”로 한다.

① 법 제33조제2항에서 “확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 및 그 밖에 대통령령으로 정하는 사항”이라 함은 다음 각 호와 같다.

1. 다음 각 목의 유형에 따른 사항

가. 우연적 요소에 의하여 그 결과물이 제공되는 확률형 아이템(이하 “캡슐형 아이템”이라 한다): 캡슐형 아이템을 통해 제공되는

모든 게임아이템의 종류, 등급 및 확률

나. 우연적 요소에 의하여 효과·성능·옵션 등을 변화시키는 확률형 아이템(이하 “강화형 아이템”이라 한다): 강화형 아이템을 통해 제공되는 게임아이템의 효과·성능·옵션 등 변화 결과와 확률

다. 게임아이템 등을 결합하여 우연적 요소에 의하여 결과물을 획득(게임아이템 등을 모아 특정 조합을 완성하는 경우 등을 포함)하는 확률형 아이템(이하 “합성형 아이템”이라 한다): 합성형 아이템을 통해 제공되는 게임아이템의 합성 결과와 확률

2. 확률형 아이템의 제공 수 또는 제공 기간이 한정된 경우 해당 정보
 3. 확률형 아이템에 적용되는 공급확률에 따른 각각의 구매·개봉·강화·합성 등 시행 결과가 다른 시행 결과에 영향을 주는 방식일 경우 해당 방식의 공급 정보
 4. 확률형 아이템의 구매·개봉·강화·합성 횟수 등 이용 조건에 따라 게임아이템을 확정적으로 얻을 수 있는 방식일 경우 해당 방식의 공급 정보
 5. 그 밖에 표시하지 않으면 이용자의 확률형 아이템 이용 판단에 결정적인 영향을 미치거나, 이용자의 합리적인 판단을 현저하게 흐릴 수 있다고 문화체육관광부장관이 인정하여 고시하는 사항(제1호 각 목 외의 유형과 그에 따른 표시사항을 포함한다)
- ③ 법 제33조제4항에 따른 표시의무 대상이 되는 게임물의 범위는 확

를형 아이터를 제공하는 게임물(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망을 통하여 공중의 이용에 제공되는 게임물에 한한다)로 한다. 다만 다음 각 호의 게임물은 표시의무 대상 게임물에서 제외한다.

- (1) 법 제2조제6의2호에 따른 청소년게임제공업과 일반게임 제공업에 제공되는 게임물
- (2) 법 제21조제1항 각 호에 따른 등급분류 대상에 해당되지 아니하는 게임물
- (3) 「중소기업기본법」 제2조제1항에 따른 중소기업 중 영상, 방송통신 및 정보서비스 업종의 중소기업 중 최근 3년간 연 평균 매출액이 1억원 이하인 중소기업이 제작·배급 또는 제공하는 게임물. 다만 신규사업, 휴업 등으로 인해 최근 3년간 연 평균 매출액을 산출할 수 없거나 최근 3년간 연 평균 매출액을 기준으로 하는 것이 불합리하다고 인정되는 경우에는 분기별·월별 또는 일별 매출금액을 기준으로 연간 총매출액을 환산하여 산출한다.

제23조제1항에 제6호를 다음과 같이 신설한다.

6. 법 제38조제9항에 따른 시정명령 및 권고를 위한 조사 및 분석에 관한 업무

별표 3의 제목 중 “상호, 등급, 게임물내용정보표시 및 운영정보표시장

치의 표시방법 (제19조 관련)”을 “상호, 등급, 게임물내용정보표시, 확률형 아이템 정보의 표시 및 운영정보표시장치의 표시방법 (제19조 관련)”으로 한다.

별표 3 제3호를 제4호로 하고, 같은 표에 제3호를 다음과 같이 신설하며, 같은 표 제4호(종전의 제3호) 각 목 외의 부분 중 “운영정보표시장치”를 “운영정보표시장치 표시방법”으로 한다.

3. 확률형 아이템 정보 표시

가. 표시방법의 일반원칙

- (1) 이 영 제19조제1항에 따른 표시의무 대상 정보(이하 “확률형 아이템 정보”라 한다)는 게임물 이용자가 쉽게 인식할 수 있도록 표시하여야 한다.
- (2) 확률형 아이템의 공급 확률은 백분율로 표시하여야 한다. 다만, 게임물 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나 분수·함수 또는 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.
- (3) 확률형 아이템 정보에 변경이 발생한 경우 사전에 공지하여야 한다. 다만, 게임 서비스의 운영 중 기술상 긴급을 요하여 사전공지 없이 변경한 경우에는 변경이 발생한 시점에서 지체없이 그 취지 및 내용을 게임물과 해당 인터넷 홈페이지(확률형 아이템 정보를 표시하여야 하는 사업자가 웹기반으로 지속적으로 운영·활용하고 있는 블로그·

소셜네트워크서비스(SNS) 등을 포함한다. 이하 같다)를 통하여 공지하여야 한다.

나. 표시의무 매체별 표시방법

(1) 게임물 표시방법

게임물 이용자가 쉽게 인식할 수 있도록 확률형 아이템 정보를 구매화면 또는 게임화면(게임물 내에서 확률형 아이템 정보가 실행되는 화면을 말한다. 이하 같다)에 표시해야 한다. 다만, 구매화면 또는 게임화면에 표시하기 어려운 경우 연결화면 등을 통하여 해당 게임물 인터넷 홈페이지에서 표시할 수 있다.

(2) 인터넷 홈페이지 표시방법

게임물 이용자가 해당 게임물의 인터넷 홈페이지에서 확률형 아이템 정보를 한번에 볼 수 있도록 하거나, 확률형 아이템 정보를 문자열 또는 숫자열로 검색할 수 있는 형태로 제공되어야 한다. 다만, 이용자의 게임 진행 상황에 따라 실시간으로 변동되는 확률형 아이템 정보는 해당 정보를 구매화면 또는 게임화면 내에서 표시하는 경우에 한하여 인터넷 홈페이지 표시를 하지 않을 수 있다.

(3) 광고물·선전물 표시방법

(가) 광고물·선전물의 범위

확률형 아이템 정보를 표시하여야 하는 광고물·선전물의 범위는 다음 각 호의 매체 또는 수단을 이용한 광고물로 정한다.

- ① 「옥외광고물 등의 관리와 옥외광고산업 진흥에 관한 법률」 제2조

제1호에 따른 옥외광고물

② 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 정보통신망

③ 「신문 등의 진흥에 관한 법률」 제2조제1호 및 제2호에 따른 신문
· 인터넷신문

④ 「잡지 등 정기간행물의 진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 정기간행물

⑤ 「방송법」 제2조제1호에 따른 방송. 다만 같은 호 나목의 라디오방송은 제외한다.

⑥ 「전기통신기본법」 제2조제1호에 따른 전기통신

(나) 표시방법

광고물·선전물에서는 부호·문자·음성·음향·이미지·영상 또는 인터넷 홈페이지 연결화면 등의 방법으로 게임물 내에 확률형 아이템이 포함되어 있음을 표시하여야 한다. 다만, 웹페이지 내 배너 광고 등 광고물·선전물의 크기 및 형식, 특성상 표시가 어려운 경우에는 표시하지 않을 수 있다.

부 칙

이 영은 2024년 3월 22일부터 시행한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
제12조(게임물의 기술심의) ① (생략) ② 위원회는 제1항에 따라 기술 심의를 하는 경우에는 게임물이 다음 각 호의 기능을 갖추었는 지를 확인하여야 한다. 1. 2. (생략) 3. <u>법 제33조제2항</u> 에 따라 게임 물의 운영에 관한 정보를 표 시하는 장치(이하 “운영정보 표시장치”라 한다)의 작동 기 능 ③ (생략)	제12조(게임물의 기술심의) ① (현행과 같음) ② ----- ----- ----- -----. 1. 2. (현행과 같음) 3. <u>법 제33조제3항</u> ----- ----- ----- -- ③ (현행과 같음)
제19조(<u>게임물에 표시하는 상호 등의 표시방법</u>) <신설>	제19조(<u>표시의무 사항·대상 및 표시방법 등</u>) ① <u>법 제33조제2 항에서 “확률형 아이템의 종류 와 종류별 공급 확률정보 및 그 밖에 대통령령으로 정하는 사 항”이라 함은 다음 각 호와 같 다.</u> <u>1. 다음 각 목의 유형에 따른 사 항</u> <u>가. 우연적 요소에 의하여 그 결과물이 제공되는 확률형</u>

아이템(이하 “캡슐형 아이템”이라 한다): 캡슐형 아이템을 통해 제공되는 모든 게임아이템의 종류, 등급 및 확률

나. 우연적 요소에 의하여 효과 · 성능 · 옵션 등을 변화시키는 확률형 아이템(이하 “강화형 아이템”이라 한다): 강화형 아이템을 통해 제공되는 게임아이템의 효과 · 성능 · 옵션 등 변화 결과와 확률

다. 게임아이템 등을 결합하여 우연적 요소에 의하여 결과물을 획득(게임아이템 등을 모아 특정 조합을 완성하는 경우 등을 포함)하는 확률형 아이템(이하 “합성형 아이템”이라 한다): 합성형 아이템을 통해 제공되는 게임아이템의 합성 결과와 확률

2. 확률형 아이템의 제공 수 또는 제공 기간이 한정된 경우 해당 정보

① 운영정보표시장치를 부착하여야 하는 게임물은 게임제공업소용 게임물로서 법 제2조제1호의2가목부터 바목까지의 규정에 해당하는 게임물 및 법 제28

3. 확률형 아이템에 적용되는 공급확률에 따른 각각의 구매 · 개봉 · 강화 · 합성 등 시행 결과가 다른 시행 결과에 영향을 주는 방식일 경우 해당 방식의 공급 정보
4. 확률형 아이템의 구매 · 개봉 · 강화 · 합성 횟수 등 이용 조건에 따라 게임아이템을 확정적으로 얻을 수 있는 방식일 경우 해당 방식의 공급 정보
5. 그 밖에 표시하지 않으면 이용자의 확률형 아이템 이용 판단에 결정적인 영향을 미치거나, 이용자의 합리적인 판단을 현저하게 그르칠 수 있다고 문화체육관광부장관이 인정하여 고시하는 사항(제1호 각 목 외의 유형과 그에 따른 표시사항을 포함한다)

② 법 제33조제3항에 따라 운영정보표시장치-----

조제3호 단서에 따라 경품을 지급하는 게임물(위원회가 법 제21조에 따라 등급분류를 할 때 해당 게임물이 그 등급분류와 다르게 제작·유통 또는 이용제공될 우려가 없다고 확인한 경우는 제외한다)을 말한다.

<신 설>

-----.

③ 법 제33조제4항에 따른 표시의무 대상이 되는 게임물의 범위는 확률형 아이템을 제공하는 게임물(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망을 통하여 공중의 이용에 제공되는 게임물에 한한다)로 한다. 다만 다음 각 호의 게임물은 표시의무 대상 게임물에서 제외한다.

(1) 법 제2조제6의2호에 따른 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물

(2) 법 제21조제1항 각 호에 따른 등급분류 대상에 해당되지 아

니하는 게임물

(3) 「중소기업기본법」 제2조제1항에 따른 중소기업 중 영상, 방송통신 및 정보서비스 업종의 중소기업 중 최근 3년간 연 평균 매출액이 1억원 이하인 중소기업이 제작·배급 또는 제공하는 게임물. 다만 신규사업, 휴업 등으로 인해 최근 3년간 연 평균 매출액을 산출할 수 없거나 최근 3년간 연 평균 매출액을 기준으로 하는 것이 불합리하다고 인정되는 경우에는 분기별·월별 또는 일별 매출금액을 기준으로 연간 총매출액을 환산하여 산출한다.

② 법 제33조제3항에 따라 게임

④ 법 제33조제4항-----

물에 표시하여야 하는 상호, 등급 및 <u>게임물내용정보의 표시와 운영정보표시장치의 표시방법</u> 등은 별표 3과 같다. 다만, 법 제21조의3제1항제1호 본문에 따른 게임물에 등급 및 게임물 내용정보를 표시하는 경우에는 <u>그러하지</u> 아니하다. 제23조(권한의 위탁 등) ① 문화체육관광부장관은 법 제42조제2항에 따라 다음 각 호의 업무를 위원회에 위탁한다. 1. ~ 5. (생략) <u><신설></u> ② ~ ④ (생략)	----- --- <u>게임물내용정보, 확률형 아이템 정보의 표시 및</u> ----- -----. ----- ----- ----- <u>그러지</u> -----. 제23조(권한의 위탁 등) ① ----- ----- ----- -----. 1. ~ 5. (현행과 같음) 6. <u>법 제38조제9항에 따른 시정 명령 및 권고를 위한 조사 및 분석에 관한 업무</u> ② ~ ④ (현행과 같음)
--	---

〈 의안 소관 부서명 〉

문화체육관광부 게임콘텐츠산업과	
연 락 처	(044) 203 - 2444