

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

(김재원의원 대표발의)

의안 번호	20876
----------	-------

발의연월일 : 2026. 8. 28.

발 의 자 : 김재원 · 이정문 · 강준현
신장식 · 임오경 · 박정현
이해민 · 김교홍 · 김성원
차규근 의원(10인)

제안이유 및 주요내용

현행법은 사행성 조장을 방지하기 위하여 원칙적으로 게임물 관련 사업자가 경품 등을 제공하는 것을 금지하고 있고, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여 제한적인 범위에서만 예외적으로 허용하고 있음.

그러나 경품 제공을 일률적으로 금지하는 것은 건전한 범위 내에서 이루어지는 이벤트성 프로모션이나 게임 참여를 높이기 위한 점수·순위 등 결과에 따른 차등적 혜택의 제공 등 게임물 관련 사업자의 다양하고 자율적인 서비스 운영을 과도하게 제약하는 측면이 있음.

이에 경품 제공이 허용되는 사업자의 범위를 일반게임제공업자를 제외한 게임물 관련사업자로 확대하고, 허용되는 경품 제공의 유형을 구체적으로 열거하는 한편, 사행성 조장 방지를 위한 사전 경품 제공 내용 등을 제출하도록 하고, 이를 위반하는 경우 시정명령을 부과할

수 있도록 함으로써 게임산업의 건전한 발전을 도모하려는 것임(안 제 28조제1항·제3항부터 제5항까지 등).

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제28조제1항제3호 단서 중 “청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여”를 “다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 경우로서”로, “현금, 상품권 및 유가증권은”을 “현금, 상품권, 유가증권 및 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 가상자산, 「청소년 보호법」 제2조제3호 및 제4호에 따른 청소년유해매체물 및 청소년유해약물등은”으로 하고, 같은 호에 각 목을 다음과 같이 신설하며, 같은 조에 제3항부터 제5항까지를 각각 다음과 같이 신설한다.

가. 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에서 경품을 제공하는 경우

나. 게임물 관련사업자(일반게임제공업을 영위하는 자는 제외한다.

이하 이 항에서 같다)가 게임물 이용과 무관한 일반적인 홍보

· 판촉을 위하여 경품을 제공하는 경우

다. 게임물 관련사업자가 일시적 경품 제공 행사 등을 통하여 게

임물에 이용자의 단순 참여 등을 조건으로 경품을 제공하는 경

우

③ 게임물 관련사업자는 제1항제3호 단서에 따라 경품을 제공하는

경우 경품 제공의 내용, 방법 및 규모 등을 대통령령으로 정하는 바에 따라 사전에 위원회에 제출하여야 한다.

④ 위원회는 제3항에 따라 게임물 관련사업자가 제출한 경품 제공의 내용이 제1항제3호를 위반하여 사행성을 조장하는 것으로 인정하는 경우에는 해당 게임물 관련사업자에게 시정을 요구할 수 있다. 이 경우 게임물 관련 사업자는 그 요구를 따라야 한다.

⑤ 문화체육관광부장관은 제4항에 따라 시정을 요구받은 게임물 관련사업자가 정당한 사유 없이 시정을 아니한 경우에는 문화체육관광부령으로 정하는 기간 내에 시정을 명할 수 있다.

제46조에 제2호의2를 다음과 같이 신설한다.

2의2. 제28조제5항을 위반하여 시정명령에 따르지 아니한 자

부 칙

제1조(시행일) 이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

제2조(경품제공에 관한 적용례) 제28조의 개정규정은 이 법 시행 이후 경품을 제공한 경우부터 적용한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ① 게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다. 1. ~ 2의2. (생략) 3. 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것. 다만, <u>청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여</u> 대통령령으로 정하는 경품의 종류(완구류 및 문구류 등. 다만, <u>현금, 상품권 및 유가증권</u> 은 제외한다)·지급기준·제공방법 등에 의한 경우에는 그러하지 아니하다.	제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ① ----- ----- -----. 1. ~ 2의2. (현행과 같음) 3. ----- ----- ----- -다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 경우로서----- ----- ----- <u>현금, 상품권, 유가증권 및 「가상자산 이용자 보호 등에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 가상자산, 「청소년 보호법」 제2조제3호 및 제4호에 따른 청소년유해매체물 및 청소년유해약물등은</u> ----- ----- ----- -----. <u>가. 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에서 경품을 제공하는 경우</u>
<신 설>	

<신 설>

<신 설>

4. ~ 8. (생 략)

② (생 략)

<신 설>

<신 설>

나. 게임물 관련사업자(일반
게임제공업을 영위하는 자
는 제외한다. 이하 이 항
에서 같다)가 게임물 이용
과 무관한 일반적인 홍보
· 판촉을 위하여 경품을
제공하는 경우

다. 게임물 관련사업자가 일
시적 경품 제공 행사 등을
통하여 게임물에 이용자의
단순 참여 등을 조건으로
경품을 제공하는 경우

4. ~ 8. (현행과 같음)

② (현행과 같음)

③ 게임물 관련사업자는 제1항
제3호 단서에 따라 경품을 제
공하는 경우 경품 제공의 내용,
방법 및 규모 등을 대통령령으
로 정하는 바에 따라 사전에
위원회에 제출하여야 한다.

④ 위원회는 제3항에 따라 게
임물 관련사업자가 제출한 경
품 제공의 내용이 제1항제3호
를 위반하여 사행성을 조장하
는 것으로 인정하는 경우에는
해당 게임물 관련사업자에게

<신 설> 제46조(벌칙) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처한다. 1. 2. (생략) <신 설> 3. ~ 6. (생략)	시정을 요구할 수 있다. 이 경우 게임물 관련 사업자는 그 요구를 따라야 한다. ⑤ 문화체육관광부장관은 제4항에 따라 시정을 요구받은 게임물 관련사업자가 정당한 사유 없이 시정을 아니한 경우에는 문화체육관광부령으로 정하는 기간 내에 시정을 명할 수 있다. 제46조(벌칙) ----- ----- -----. 1. 2. (현행과 같음) 2의2. 제28조제5항을 위반하여 <u>시정명령에 따르지 아니한 자</u> 3. ~ 6. (현행과 같음)
---	--