

정책제안서

1. 제안 위원회 : 청년위원회

2. 제안 정책명 : 랜덤 박스, 확률형 아이템 판매 금지 (온/오프라인)

3. 정책내용

- 현황 및 문제점

온/오프라인에서 랜덤 박스, 확률형 아이템 등으로 불리는 상품을 구매할 시, 구매자가 돈을 지불하고도 그 값어치에 상응하는 상품을 얻지 못하고, 대개의 경우 자신이 지불한 금액에 한참 미치지 못하는 상품을 얻게 됨. 특히 온라인 게임의 경우, 게임사에서 확률을 공개하지 않거나, 확률을 조작하는 등의 시도가 있었다는 것이 최근에 드러났으며, 그렇지 않다 하더라도 사행성 아이템은 필연적으로 상품의 가격보다 많은 돈을 지불하도록 유도함.

- 주요 정책적 질문

도박을 강력히 규제하는 국가에서, 랜덤 박스, 확률형 아이템 등 사행성 요소가 포함된 상품을 도박에 준하여 규제해야 하지 않은가?

- 주요 정책내용(정책대상 및 개선점)

- 1) 랜덤 박스, 확률형 아이템 전면 폐지. 돈을 지불하면 반드시 그 값에 상응하는 상품을 얻을 수 있도록.
- 2) 완전 폐지가 불가하다면, 도박을 규제하는 것과 준하는 수준으로 규제하기. 많은 세금을 부과하고, 수익의 일부분은 사회에 환원하도록 하는 등, 사행성 상품을 판매할 시 그에 따른 책임을 질 수 있도록.

- 기대효과

- 소비자 입장에서 원하는 상품을 얻기 위해 해당 상품의 본래 가격보다 훨씬 더 많은 돈을 지불하는 상황 방지.
- 사업자의 무분별한 사행성 상품 판매 금지