

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(강대식의원 대표발의)

의안 번호	11564
----------	-------

발의연월일 : 2025. 7. 18.

발 의 자 : 강대식 · 박준태 · 고동진
강선영 · 박덕흠 · 배준영
구자근 · 김선교 · 최수진
김 건 의원(10인)

제안이유 및 주요내용

현행법에 따르면 게임물 관련사업자는 게임물 이용자의 게임과몰입을 예방하기 위하여 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인 인증, 청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보 등의 조치를 하도록 규정하고 있음.

그런데 현행법은 게임의 이용 등급과 관계없이 모든 게임 이용자에게 본인 인증을 요구하고 있으며, 청소년의 경우에는 법정대리인의 동의를 받아야하므로 사행성·선정성·폭력성이 배제된 전체이용가 게임까지 동일한 수준의 규제를 적용하는 것은 과도하다는 지적이 있음.

이에 전체이용가 게임물에 대하여 본인 인증 및 청소년의 회원가입 시 법정대리인의 동의 의무를 면제하고 문화체육관광부장관은 청소년의 게임과몰입 예방을 목적으로 하는 게임물 관련사업자 간의 자율 규제 기구 설립을 지원할 수 있도록 함으로써 게임물 이용자의 접

근성을 개선하고 게임산업의 발전을 도모하려는 것임(안 제12조의3).

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제12조의3제1항제1호 중 “인증”을 “인증.”으로 하고, 같은 호에 단서를 다음과 같이 신설하며, 같은 항 제2호 중 “확보”를 “확보(제21조제2항제1호의 전체이용가 게임물의 경우는 제외한다)”로 하고, 같은 조에 제8항을 다음과 같이 신설한다.

다만, 본인 인증의 경우에는 제21조제2항제1호의 전체이용가 게임물은 제외한다.

⑧ 문화체육관광부장관은 청소년의 게임과몰입 예방을 목적으로 하는 게임물 관련사업자 간의 자율 규제 기구 설립을 지원할 수 있다.

부 칙

이 법은 공포 후 1년이 경과한 날부터 시행한다.

신·구조문대비표

현행	개정안
제12조의3(게임과몰입 예방조치 등) ① 게임물 관련사업자[「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같다]는 게임물 이용자의 게임과몰입을 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다.	제12조의3(게임과몰입 예방조치 등) ① ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- --.
1. 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인인증 <단서 신설>	1. ----- ----- <u>인증. 다만, 본인 인증의 경우에는 제21조제2항제1호의 전체이용가 게임물은 제외한다.</u>
2. 청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보	2. ----- -----확보 (제21조제2항제1호의 전체이

3. ~ 7. (생략) ② ~ ⑦ (생략) <u><신설></u>	<u>용가 게임물의 경우는 제외한다)</u> 3. ~ 7. (현행과 같음) ② ~ ⑦ (현행과 같음) <u>⑧ 문화체육관광부장관은 청소년의 게임과몰입 예방을 목적으로 하는 게임물 관련사업자간의 자율 규제 기구 설립을 지원할 수 있다.</u>
--	--