# 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
# 심 사 보 고 서

2025. 3. .

문화체육관광위원회

## 1. 심사경과

가. 발의일자 및 발의자: 2024년 12월 24일, 박정하의원 등 10인

나. 회부일자: 2024년 12월 26일

다. 상정 및 의결일자:

제422회국회(임시회)

제1차 문화체육관광위원회(2025. 02. 19) 상정, 제안설명, 검토보고, 대체토론, 소위회부

제1차 문화예술법안심사소위원회(2025. 02. 26) 상정, 심사, 의결(대안반영폐기)

제423회국회(임시회)

제1차 문화체육관광위원회(2025. 03. 05) 상정, 소위심사보고, 찬반토론, 의결(대안반영폐기)

## 2. 제안설명의 요지

(박정하 의원)

현재 공공부문(게임물관리위원회)에서 담당하고 있는 게임물 등급분류에 대한 민간 자율심의 요구가 지속 제기되어 왔으며, 미국·유럽·일본 등 주요 선진국에서는 게임물 등급분류를 민간 자율로 실시하고 있는 바, 게임콘텐츠에 대한 민간의 자율성 강화를 위해 민간의 등급분류 범위를 확대할 필요가 있음.

이에 게임물관리위원회에서 민간등급분류기관에 등급분류를 위탁할 수 있는 게임물의 범위에 청소년이용불가 게임물을 추가하여 게임콘텐츠에 대한 공공부문의 관여를 축소하고 민간부문의 자율성을 확대하며 아울러 등급분류기관의 준수사항을 강화하려는 것임(제24조의2제1항 등).

## 3. 전문위원 검토보고의 요지

(수석전문위원 김건오)

### 가. 개정안의 요지

○ ‘청소년이용불가’ 등급에 해당하는 게임물에 대한 등급분류 업무도 다른 등급에 해당하는 게임물의 경우와 같이 민간 기관에 위탁할 수 있도록 하되, 게임 결과에 따른 재산상 이익 또는 손실이 발생하지 않으나 제2조제1호의2[1] 각목에 해당하는 게임물(소위 ‘사행성 모사 게임물’)과 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물(소위 ‘아케이드 게임물’)에 대한 업무는 위탁 대상에서 제외함(안 제24조의2제1항).

○ 등급분류기관의 준수사항을 강화함(안 제24조의3).

### 나. 개정안 조문대비표

| 현 행 | 개 정 안 |
|---|---|
| 제24조의2(등급분류 업무의 위탁 등) ① 위원회는 제21조제2항 제1호부터 제3호까지에 해당하 | 제24조의2(등급분류 업무의 위탁 등) ① ---------- 다음 ---------- |

1) **「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조(정의)** 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.
1의2. “사행성게임물”이라 함은 다음 각 목에 해당하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것을 말한다.
가. 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물
나. 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물
다. 「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물
라. 「경륜·경정법」에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물
마. 「관광진흥법」에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물
바. 그 밖에 대통령령으로 정하는 게임물

| | |
|---|---|
| 는 게임물에 대한 다음 각 호의 업무를 대통령령으로 정하는 인력 및 시설 등을 갖춘 법인으로서 문화체육관광부장관이 지정하는 등급분류기관에 5년 이내의 기간을 정하여 위탁할 수 있다. <후단 신설> | ----------. 다만, 게임 결과에 따른 재산상 이익 또는 손실이 발생하지 않으나 제2조제1호의2 각 목에 해당하는 게임물에 대한 업무와 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물에 대한 업무는 제외한다. |
| 1. ~ 6. (생 략) | 1. ~ 6. (현행과 같음) |
| ②·③ (생 략) | ②·③ (현행과 같음) |
| 제24조의3(등급분류기관의 준수사항) 등급분류기관은 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다. | 제24조의3(등급분류기관의 준수사항) ----------. |
| 1. ~ 1의2. (생 략) | 1. ~ 1의2. (현행과 같음) |
| 2. 게임물 등급별 등급분류 신청 현황, 등급분류 결정과 등급분류 거부결정 현황, 등급분류 거부결정 시 그 사유 및 게임물별 등급분류 소요기간 | 2. ----------현황과 근거 ---------- |

| | |
|---|---|
| 등이 포함된 연도별 활동 보고서를 매년 2월 말까지 위원회에 제출할 것 | ---------- |
| 3. 등급분류기관의 임직원은 매년 10시간의 범위에서 위원회가 실시하는 게임물 등급분류 업무에 필요한 교육을 받을 것 | 3. ---------- 20시간---------- |
| <신 설> | 4. 의사결정 회의록을 작성할 것 |
| 4. (생 략) | 5. (현행 제4호와 같음) |

## 다. 검토사항

○ 현행법 제24조의2[2]제1항에 따르면 게임물관리위원회는 전체이용가 및 12세·15세이용가에 해당하는 게임물의 경우에만 그 등급분류 결정, 내용 수정신고 수리 및 등급 재분류 대상 통보·조치, 자료 제출 요구 등의 업무를 문화체육관광부장관이 지명하는 등급분류기관에 5년 이내의 기간을 정하여 위탁할 수 있음.

2) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제24조의2(등급분류 업무의 위탁 등) ①위원회는 제21조제2항제1호부터 제3호까지에 해당하는 게임물에 대한 다음 각 호의 업무를 대통령령으로 정하는 인력 및 시설 등을 갖춘 법인으로서 문화체육관광부장관이 지정하는 등급분류기관에 5년 이내의 기간을 정하여 위탁할 수 있다.
1. 제21조제1항 본문에 따른 등급분류 결정
2. 제21조제5항에 따른 내용 수정 신고 수리, 등급 재분류 대상 통보 및 조치
3. 제22조제1항에 따른 자료(제16조제2항제1호 및 제2호에 따른 업무의 수행을 위하여 필요한 자료로 한정한다) 제출 요구
4. 제22조제2항에 따른 등급분류 거부결정(사행성게임물에 해당되는 게임물은 제외한다)
5. 제22조제3항에 따른 등급분류 결정 관련 서류의 교부
6. 제22조제4항에 따른 등급분류 결정 취소
② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 위탁기간이 만료하기 6개월 전에 등급분류기관의 업무수행이 적정한지를 대통령령으로 정하는 바에 따라 평가하여야 한다.
③ 위원회는 제2항에 따른 평가에서 적정판정을 받은 등급분류기관에 대하여 5년 이내의 기간을 정하여 업무를 재위탁할 수 있다.

- 이에 따라 현재 '청소년이용불가' 등급에 해당하는 게임물과 게임제공업소에 제공되는 '아케이드 게임물'을 제외한 게임물의 등급분류 업무는 민간기관인 '게임콘텐츠등급분류위원회'(GCRB, Game Content Rating Board)에 위탁·실시되고 있음.[3)]

3) 다만, 현행법 제21조의2에 따라 지정된 '자체등급분류사업자'의 경우 게임물에 대한 등급분류를 게임물관리위원회나 게임콘텐츠등급분류위원회를 거치지 않고 자체적으로 실시하고 있으며(청소년이용불가 등급은 제외), 현재 출시되는 게임물의 대부분은 이러한 자체등급분류를 통해 등급이 분류되고 있음.

[ 등급분류 담당 기관별 등급분류 현황 ]

| 구 분 | 2018년 | 2019년 | 2020년 | 2021년 | 2022년 | 2023년 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 자체등급분류사업자 | 458,078건 (99.6%) | 795,268건 (99.8%) | 983,297건 (99.8%) | 952,185건 (99.8%) | 1,021,996건 (99.9%) | 893,368건 (99.9%) |
| 민간등급분류기관 | 873건 (0.2%) | 827건 (0.1%) | 598건 (0.1%) | 581건 (0.1%) | 423건 (0.04%) | 304건 (0.04%) |
| 게임물관리위원회 | 809건 (0.2%) | 779건 (0.1%) | 939건 (0.1%) | 916건 (0.1%) | 684건 (0.06%) | 555건 (0.06%) |
| 합 계 | 459,760건 | 796,874건 | 984,834건 | 953,682건 | 1,022,758건 | 894,227건 |

※ 「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조의2(자체등급분류사업자의 지정) ① 문화체육관광부장관은 제2항이 정하는 요건을 갖춘 사업자 중에서 다음 각 호의 사항을 심사하여 자체적으로 등급분류를 할 수 있는 사업자로 3년 이내의 기간을 정하여 지정할 수 있다. 이 경우 문화체육관광부장관은 업무운영에 관한 조건을 부과하여 지정할 수 있다.

1. 자체등급분류 업무운영 계획의 적정성
2. 게임산업발전 및 건전 게임문화 조성에 대한 기여 계획의 적정성

② 제1항에 따라 지정을 받을 수 있는 사업자의 요건은 다음 각 호와 같다.

1. 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 법인일 것
   가. 게임제작업, 게임배급업 또는 게임제공업을 영위하는 자로서 최근 3년간 평균 매출액이 문화체육관광부령으로 정하는 금액 이상일 것
   나.게임산업및 게임문화 진흥에 관한 업무를 수행하는 「공공기관의 운영에 관한 법률」에 따른 공공기관 또는 비영리 법인일 것
   다. 「방송법」에 따른 종합유선방송사업자, 위성방송사업자이거나 「인터넷 멀티미디어 방송사업법」에 따른 인터넷 멀티미디어 방송 제공사업자일 것
2. 자체등급분류를 할 수 있는 등급분류책임자(지정받고자 하는 법인의 임원 또는 등급분류와 관련된 업무를 담당하는 부서의 장에 해당하는 지위에 있는 자를 말한다)와 전담인력(업무위탁 계약을 맺은 자를 포함한다)을 둘 것
3. 제3항제2호에 해당하는 게임물에 대한 등급분류의 적정성에 관한 자문의견을 제시하는 소속 직원이 아닌 2인 이상의 전문가를 위촉할 것
4. 자체등급분류 업무의 수행을 위한 온라인 업무처리 시스템(위원회의 시스템과 연계되는 기능을 포함한다)을 구축할 것
5. 최근 3년간 이 법을 위반하여 영업정지 이상의 행정제재 또는 벌금 이상의 형이 확정된 사실이 없을 것

③ 제1항에 따라 지정을 받은 사업자(이하 "자체등급분류사업자"라 한다)가 등급분류를 할 수 있는 게임물은 다음 각 호와 같다. 다만, 제21조제2항제4호에 해당하거나 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물은 제외한다.

1. 게임물을 제공하거나 중개하는 계약(이하 "중개계약"이라 한다. 가입자 정보만을 공유하는 계약은 제외한다)을 맺고 서비스하는 게임물(「클라우드컴퓨팅 발전 및 이용자 보호에 관한

[ 게임 플랫폼 및 등급별 등급분류 주체 ]

* GCRB(Game Content Rating Board): 게임콘텐츠등급분류위원회(등급분류기관, 게임위 업무 수탁자)
** 자체등급분류사업자: 구글, 애플, 삼성, 소니 등 오픈마켓 유통사업자

○ 그러나 게임물관리위원회에 대해서는 게임물 등급분류와 관련한 전문성이 부족하다는 비판이 지속 제기되고 있고, 특히 지난 2022년에는 선정성 등을 이유로 일부 게임물의 등급분류 '거부' 및 등급 재조정 등과 관련하여 공정성·편파성 및 투명성 등 논란[4]이 발생·확대되면서 위원회의 등급분류 업무에 대한 게임물 이용자들의 신뢰가 크게 떨어진 바도 있음.[5] 이 같은 비판과

---

법률」 제2조제3호의 클라우드컴퓨팅서비스로 제공되는 게임물을 포함한다)
2. 자체등급분류사업자가 제작한 게임물
④ 자체등급분류사업자가 수행할 수 있는 등급분류 업무는 다음 각 호와 같다.
1. 제21조제1항 각 호 외의 부분 본문에 따른 등급분류 결정 및 통보
2. 제21조제5항에 따른 내용 수정 신고 수리, 등급 재분류 대상 통보 및 조치
⑤ 제1항에 따른 지정(제21조의6에 따른 재지정을 포함한다)에 필요한 절차에 관한 사항과 제2항제2호부터 제5호까지의 규정에 따른 사업자 요건에 관한 세부적인 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

4) 파이낸셜뉴스, ""청불이냐, 아니냐" 게임물관리위원회 등급 재분류 권고 논란", 2022. 10. 13., 인벤, "다시 불거진 등급 분류 이슈, 문제는 투명성과 공정성", 2022. 10. 5., 이투데이, ""게임위 공정성 의혹 규명하라"…국민감사청구 위기 놓인 게임물관리위원회", 2022. 10. 30. 등 기사 참조

5) 당시 이용자들은 게임물 등급분류와 관련한 집단적 민원을 제기하고 서명운동을 벌이기도 하였으며, 이와 관련하여 2022년 10월에는 현행의 게임물 등급분류 제도가 헌법이 금지하는 사

관련 미국은 ESRB(오락 소프트웨어 등급 위원회), 유럽은 PEGI(범유럽 게임 정보) 등 민간기구에서 게임물 등급 분류 심의를 하고 있다는 지적이 있음.[6]

○ 이처럼 게임물관리위원회의 게임물 등급분류에 대한 적절성 문제가 지속적으로 제기됨에 따라 **정부**는 **"2024~2028 게임산업 진흥 종합계획"**을 통해 전체 게임물 등급분류 업무를 민간에 단계적 이양하여 게임콘텐츠에 대한 공공 관여를 축소하고 민간부문의 자율성을 확대하겠다는 계획을 발표하기도 하였음.[7]

**[ 정부의 단계별 등급분류 민간이양 추진계획 ]**

| 1단계 | | 2단계 | | 3단계 ('27년 이후) |
|---|---|---|---|---|
| **청소년이용불가게임 등급분류 위탁** (사행성모사, 아케이드 제외) | ▷ | **모바일게임 등급분류 위탁** (1단계와 연계 추진) | ▷ | **민간 완전 자율화** (사행성모사, 아케이드 제외) |
| **게임산업진흥법 개정** | | **시스템 구축 예산 확보** | | **게임산업진흥법 개정** |

※ 자료: 관계부처 합동, "2024~2028 게임산업 진흥 종합계획", 2024. 5.

○ 개정안은 이러한 상황에 맞추어 '청소년이용불가' 등급에 해당하는 게임물 또한 다른 등급에 해당하는 게임물의 경우와 마찬가지로 그 등급분류 업무를 민간 기관에 위탁할 수 있도록 하되, '아케이드 게임물'이나 '사행성 모사 게임물'과 같이 사행성 우려가 있는 게임의 경우에는 사회적 안전장치 마련의 차원에서

---

전 검열에 해당하므로 이를 폐지하고 민간으로 이양해야 한다는 내용의 국민동의청원이 5만명 이상의 동의로 우리 위원회에 회부되어 2023년 12월 청원심사소위원회에서 심사가 이루어진 바도 있음(이후 제21대 국회 임기만료로 폐기).

6) 이코리아, "'청불' 게임도 민간에서 심의", 2024. 3. 5. 등 기사 참조.

7) 관계부처 합동, "2024~2028 게임산업 진흥 종합계획", 2024. 5.

게임물관리위원회가 직접 심사하도록 하려는 것으로, 게임물 등급분류 업무의 민간이양을 통한 신뢰도 회복 및 게임산업 진흥의 필요성, 그리고 이와 관련하여 정부가 발표한 일련의 단계적 계획 등을 고려할 때, 입법취지에 공감할 수 있음.

- **문화체육관광부** 또한 개정안에 대하여 수용 입장임.

- 또한, **미국 및 EU 등 해외 주요국**은 게임물에 대하여 민간기구에 의한 등급분류나 자체·자율 규제를 적용하는 경우가 많다는 점을 고려할 때에도, 청소년이용불가 등급에 해당하는 경우를 포함한 게임물 등급분류 업무를 민간 기관에 위탁하여 민간 자율성을 확대하고 향후 게임물 등급 분류 기준도 글로벌 스탠다드에 맞게 개선하려는 정부의 정책 추진 방향과도 부합할 수 있도록 규정하는 개정안은 타당한 측면이 있다고 보임.[8)]

○ 아울러 개정안은 등급분류기관[9)]이 등급분류 거부 결정시 그 '사유' 제출을 '근거' 제출로 변경하여 등급분류 거부 결정시 명확한 근거를 제시하도록 하고, 등급분류기관 임직원의 교육 이수시간을 현행 10시간에서 20시간으로 확대하여 직원의 전문성을 향상시키며, 등급분류 관련 의사결정시 회의록 작성의무를 법에 명시하려는 것임. 이는 등급분류기관에 등급분류 업무 위탁을 확대함과 함께 준수사항을 강화하여 의사결정 및 기관의 투명

8) 해외사례는 [참고] 자료 참조

9) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조(등급분류) ⑨ 제24조의2에 따라 등급분류 업무를 위탁받은 기관(이하 "등급분류기관"이라 한다)의 등급분류 결정이 제7항의 등급분류 기준에 적합하지 아니한 경우 위원회는 직권으로 등급분류를 할 수 있다.

성을 확보하고, 직원의 전문성을 향상시키려는 것으로 개정안의 취지에 공감할 수 있음.

- **문화체육관광부**는 개정안에 대하여 수용 입장임. **게임산업협회**에서는 국내게임 산업의 자율성과 경쟁력 강화를 위한 개정안의 입법 취지에 공감하나, 민간위탁 업무에서 이해충돌이나 부정행위 방지 등을 위한 구체적인 관리 및 감독방안의 마련이 필요하며, 등급분류의 민간위탁이 등급분류 비용의 민간 전가로 이어지는 것에 대한 우려 의견을 제시해옴.

○ 개정안에 대해서는 정부에서 게임물관리위원회가 글로벌 스탠다드에 맞는 게임물 등급 분류 기준을 마련하고 위원회로 하여금 등급분류기관에의 업무 위탁 확대에 따른 등급 분류의 적정성에 대한 사후 관리를 맡기는 정책 방향을 제시한 만큼 위원회의 역할 재정립 방안이 같이 검토될 필요가 있어 보임.[10)]

- 구체적으로 게임물관리위원회는 민간의 자율성 증진을 위하여 등급분류기관에의 업무 위탁 확대와 함께 등급분류기관에 대한 관리와 감독 강화, 글로벌 스탠다드에 맞는 명확한 등급분류 기준 마련 및 등급분류 기관이 적정하게 등급 분류 업무를

10) 정부는 연령 등급 및 게임 종류에 따라 공공과 민간에 각각 분리되어 있는 등급분류 권한을 단계적으로 민간에 이양하되, 단기적으로는 등급분류 민간 위탁 범위를 확대하고, 중장기적으로 등급분류 권한의 완전한 민간이양(아케이드 게임물 등 제외)을 통해 미국·영국 등과 같이 민간에서 게임물 등급분류를 담당할 수 있도록 게임산업법 개정을 추진할 계획이며, 이외에도 게임이용자들에게 엄격하게 느껴졌던 게임물 등급분류 기준을 글로벌 스탠다드에 맞게 개선해 게임이용자들에게 시대 변화에 맞는 게임 이용환경을 제공할 계획임을 밝힌 바 있음.(정부 합동보도자료, “국민 권익 위한 디지털 혁신... 인감증명 사무82% 정비하고, 게임이용자는 두텁게 보호, 비대면진료는 활성화”, 2024. 1. 30.자 보도자료 참조)

수행하는지에 대한 충실한 평가를 통해 청소년 보호, 사행성 방지 등 위원회의 역할 수행에 대한 신뢰성을 제고하여야 할 것으로 봄.

○ 한편, 청소년이용불가 게임물에 대한 등급분류의 민간 위탁 등을 내용으로 하는 「게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안」(2024. 10. 30. 김윤덕의원 대표발의, 의안번호 제2205052호)이 법안심사소위원회에 계류 중이므로 같이 심사될 필요가 있음.

## 4. 대체토론의 요지

없 음.

## 5. 소위원회 심사내용

(박정하 위원장)

위원회 대안을 제안하기로 하고, 동 개정안은 본회의에 부의하지 아니하기로 함.

## 6. 찬반토론의 요지

없 음.

## 7. 심사결과

대안반영폐기

## 8. 기타 사항

없 음.