

의안번호	2213231
의 퇴 인	조승래의원
회 답 일	2025. 11. 12.
추계번호	25C5283

게임산업진흥에 관한 법률 전부개정법률안

【비용추계서】

I. 비용추계 결과

- 개정안에 따라 게임진흥원 설립·운영을 위하여 필요한 추가재정소요는 2027년부터 2031년까지 5년간 총 60억 7,100만원(연평균 12억 1,400만원)으로 추계됨

[표 1] 개정안에 따른 추가재정소요 추계: 2027~2031년

(단위: 백만원)

	2027	2028	2029	2030	2031	합계	연평균
게임진흥원 설립·운영 (안 제29조)	1,222	1,166	1,196	1,228	1,259	6,071	1,214

주: 단수조정에 따라 합계 등이 달라질 수 있음
자료: 국회예산정책처

II. 재정수반요인

연번	조·항(조제목)	주요내용	비고
1	안 제13조(중소 게임관련사업자에 대한 지원)	문화체육관광부장관은 게임산업의 경쟁력을 강화하고 우수 게임의 개발·제작·유통 및 제공을 촉진하기 위하여 대통령령으로 정하는 중소 게임관련사업자에게 필요한 자금을 융자하거나 그 밖의 지원을 할 수 있음	재량규정
2	안 제14조(게임산업 진흥을 위한 세제지원 등)	국가와 지방자치단체는 게임산업의 진흥을 위하여 「조세특례제한법」, 「지방세특례제한법」 및 그 밖의 관련 세법에서 정하는 바에 따라 조세감면 등 필요한 조치를 할 수 있음(제1항) 국가와 지방자치단체는 게임산업의 발전을 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 금융 지원이나 그 밖의 지원을 할 수 있음(제2항)	재량규정
3	안 제29조(게임진흥원의 설립 등)	문화체육관광부장관은 게임문화 및 산업의 진흥을 도모하고 게임 이용자를 보호·지원하기 위하여 게임진흥원(이하 “진흥원”이라 한다)을 설립함(제1항) 진흥원에는 정관으로 정하는 바에 따라 임원과 필요한 직원을 둠(제4항)	의무규정

Ⅲ. 비용추계의 전제와 상세내역

1. 재정수반요인별 추계 여부

연번	조·항(조제목)	추계여부	비고(추계 미실시 사유)
1	안 제13조(중소 게임관련사업자에 대한 지원)	×	- 실시 중
2	안 제14조(게임산업 진흥을 위한 세제지원 등)	×	- 실시 중
3	안 제29조(게임진흥원의 설립 등)	○	

2. 비용추계의 총괄적 전제

- 안 제13조에 따른 중소기업관련사업자에 대한 지원과 안 제14조에 따른 게임산업 진흥 및 발전을 위한 지원은 예산사업을 통해 이루어지고 있고, 개정안 시행에 따라 일부 사업이 확대될 가능성이 있으나 향후 확대될 사업의 범위 및 규모를 추정할 수 없어 그에 따른 재정소요 추계가 불가능하므로 본 추계에서는 고려하지 아니함
 - 2025년 기준 관련 예산 편성 현황은 다음과 같음

[표 2] 게임문화 및 게임산업 활성화를 위한 사업 예산 편성 내역(2025년 기준)

세부사업	내역사업
게임산업 육성	게임기업 육성(기획·제작·유통) 462억원 글로벌게임허브센터 운영 38억원 건전게임문화 확산지원 57억원 이스포츠활성화 지원 79억원 게임산업 정책지원 21억원

자료: 문화체육관광부

[표 3] 현행법과 전부개정안 비교

현행법	전부개정안
제1조(목적)	제1조(목적)
제2조(정의)	제2조(정의)
	제3조(국가와 지방자치단체의 책무)
제3조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행)	제4조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행)
제11조(실태조사)	제5조(실태조사)
제4조(창업 등의 활성화)	제6조(창업 등의 활성화)
제13조(지식재산권의 보호)	제7조(지식재산권의 보호)
제6조(기술개발의 추진)	제8조(기술개발의 추진)
제7조(협동개발 및 연구)	제9조(협동개발 및 연구)
제5조(전문인력의 양성)	제10조(전문인력의 양성)
제9조(유통질서의 확립)	제11조(유통질서의 확립)
제10조(국제협력 및 해외진출 지원)	제12조(국제협력 및 해외진출 지원)
	제13조(중소 게임관련사업자에 대한 지원)
	제14조(게임산업 진흥을 위한 세제지원 등)
제8조(표준화 추진)	제15조(표준화 추진)
제39조(협회등의 설립)	제16조(협회 등의 설립)
제12조(게임문화의 기반조성)	제17조(게임문화의 기반조성)
제14조(이용자의 권익보호)	제18조(이용자의 권익보호)
제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등)	제19조(게임이용 교육 지원 등)
제12조의2(게임과몰입의 예방 등)	제20조(게임과몰입의 예방 등)
제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등)	제21조(게임과몰입 예방조치)
	제22조(게임관련사업자의 게임이용자 보호)
	제23조(자율규제)
제33조(표시의무)	제24조(표시의무)
제33조의2(확률형 아이템 표시의무위반행위에 대한 손해배상책임 등)	제25조(확률형 아이템 표시의무위반행위에 대한 손해배상책임 등)
제32조(불법게임물 등의 유통금지 등)	제26조(불법게임의 유통 및 제공 금지 등)
제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등) 제1항	제27조(불법게임 제작 및 반입 금지)
제34조(광고·선전의 제한)	제28조(광고·선전의 제한)
	제29조(게임진흥원의 설립 등)
	제30조(진흥원의 정관)
	제31조(유사명칭 사용금지)

현행법	전부개정안
제16조(게임물관리위원회) 제1항	제32조(게임관리위원회의 설치 등)
제16조(게임물관리위원회) 제3항~제7항	제33조(위원회의 구성 및 운영)
제16조(게임물관리위원회) 제2항	제34조(위원회의 업무 등)
제17조의3(회의록)	제35조(회의록의 작성 및 공개)
제17조의2(위원의 제척·기피 및 회피)	제36조(위원의 제척·기피 및 회피)
제21조(등급분류) 제1항, 제2항, 제10항	제37조(디지털게임의 등급분류)
제21조(등급분류) 제5항~제9항	제38조(내용수정신고)
제21조의2(자체등급분류사업자의 지정)	제39조(자율등급분류사업자의 지정)
제21조의3(자체등급분류사업자 등의 준수사항)	제40조(자율등급분류사업자 등의 준수사항)
제21조의4(자체등급분류의 효력)	제41조(자율등급분류의 효력)
제21조의5(해외 게임물의 이용제공)	제42조(해외게임의 이용제공)
제21조의7(자체등급분류사업자의 지정취소 등)	제43조(자율등급분류사업자의 지정 취소 등)
제21조의8(직권등급재분류 등)	제44조(직권등급재분류)
제21조의9(등급조정조치 등)	제45조(등급조정조치 등)
제22조(등급분류 거부 및 통지 등)	제46조(등급분류취소결정 및 통지 등)
제23조(등급의 재분류 등)	제47조(등급의 재분류 등)
제24조(등급분류의 통지 등)	제48조(등급분류의 통지 등)
제24조의2(등급분류 업무의 위탁 등)	제49조(등급분류 업무의 위탁 등)
제24조의3(등급분류기관의 준수사항)	제50조(등급분류기관의 준수사항)
제24조의4(등급분류기관의 지정취소)	제51조(등급분류기관의 지정취소)
제21조(등급분류) 제1항, 제3항 제22조(등급분류 거부 및 통지 등)	제52조(특정장소형게임의 등급분류)
제21조(등급분류) 제5항~제9항	제53조(내용수정신고)
	제54조(등급의 재분류 등)
제25조(게임제작업 등의 등록)	제55조(게임제작업 등의 등록)
제26조(게임제공업 등의 허가 등)	제56조(일반게임제공업의 허가)
	제57조(등록의 의제)
제27조(영업의 제한)	제58조(허가 또는 등록의 결격사유)
제28조(게임물 관련사업자의 준수사항)	제59조(게임관련사업자의 준수사항)
제29조(영업의 승계)	제60조(영업의 승계)
제30조(폐업 및 직권말소)	제61조(폐업 및 직권말소)
제31조(사후관리)	제62조(사후관리)
제31조의2(국내대리인의 지정)	제63조(국내대리인의 지정)
제35조(허가취소 등)	제64조(등록 및 허가의 취소)
제38조(폐쇄 및 수거 등) 제1항, 제2항, 제6항	제65조(영업의 폐쇄)

현행법	전부개정안
제38조(폐쇄 및 수거 등) 제3항~제6항	제66조(수거 및 폐기)
	제67조(시정조치 등)
제36조(과징금 부과)	제68조(과징금 부과)
제37조(행정제재처분의 효과승계)	제69조(행정제재처분의 효과승계)
제39조의2(포상금)	제70조(포상금)
제41조(수수료)	제71조(수수료)
제42조(권한의 위임·위탁)	제72조(권한의 위임·위탁)
제43조(벌칙 적용에서의 공무원 의제)	제73조(벌칙 적용에서의 공무원 의제)
제44조(벌칙)	제74조(벌칙)
제45조(벌칙)	제75조(벌칙)
제46조(벌칙)	제76조(벌칙)
제47조(양벌규정)	제77조(양벌규정)
제48조(과태료)	제78조(과태료)

자료: 국회예산정책처(문화체육관광부 제출자료 재구성)

□ 안 제29조에 따른 게임진흥원 설립과 관련하여, 본 추계에서는 게임진흥원에 예산 및 인사 등의 업무를 담당하는 경영지원실(2팀¹⁾)을 신설하고, 사업 관련 조직은 현행 한국콘텐츠진흥원 내 게임본부의 조직 및 사업(1본부 2팀)²⁾이 그대로 이관되는 것으로 가정함

- 이 경우 한국게임진흥원의 총 정원은 40명이며, 신규 채용인원은 원장 1명, 경영지원본부장 1명 및 팀장·팀원 10명 등 총 12명으로 가정
- 한국콘텐츠진흥원 내 설립된 게임본부의 조직 및 사업과 지역사업 본부에서 수행하고 있는 게임사업은 신설되는 게임진흥원에 그대로 이관되는 것으로 보고, 인건비 외 사업 관련 경비는 별도로 고려하지 아니함

□ 진흥원 내 게임관리위원회는 현행 게임물관리위원회 조직³⁾ 및 사업이 그대로 이전되는 것으로 가정함⁴⁾

1) 각 팀은 5명으로 구성

2) 정원 28명

3) '25년 정원 101명, 현원 동일 → '26년 정원 105명(정규직 4명 직제 증원)

4) **안 부칙 제3조(게임진흥원의 설립에 따른 경과조치)** 중전의 「게임산업진흥에 관한 법률」 제16조에 따른 게임물관리위원회(이하 “게임물관리위원회”라 한다)는 부칙 제2조제3항에 따라 게임진흥원의 설립등기를 마친 때에는 폐지된 것으로 본다.

② 게임물관리위원회의 권리·의무 및 재산은 게임진흥원의 설립과 동시에 게임진흥원이 포괄 승계하고, 게임물관리위원회 등의 직원은 진흥원의 직원이 된다.

- 공포 후 1년이 경과한 날부터 시행하도록 규정하고 있는 제정안 부칙과 법률안 심사·의결 기간 등을 고려하여 추계기간은 2027년부터 2031년까지 5년간으로 함

3. 재정수반요인별 상세 추계내역

- 안 제29조에 따라 게임문화 및 산업의 진흥을 도모하고 게임 이용자를 보호·지원하기 위하여 게임진흥원을 설립하는 경우 추가재정소요가 발생할 수 있음
- 게임진흥원 설립에 따른 추가재정소요 항목은 인건비, 기본경비, 자산취득비로 구성하며 각 비용항목별 추계과정은 다음과 같음
 - (인건비) 인건비는 신규 채용 예정 인원 12명과 관련하여 한국콘텐츠진흥원의 직급(직위)별 보수 수준⁵⁾을 적용하여 원장 1명, 본부장 1명, 팀장 2명 및 팀원 8명의 2025년 기준 인건비를 각각 가정하고, 추계기간 동안 국회예산정책처의 공무원임금 평균상승률(2.6%)을 적용하여 산출함
 - 원장(1명): 188백만원 $\times$ 1 = 188백만원
 - 본부장(1명): 106백만원 $\times$ 1 = 106백만원
 - 팀장(2명): 91백만원 $\times$ 2 = 182백만원,
 - 팀원(8명): 67백만원 $\times$ 8 = 536백만원
 - (기본경비) 한국콘텐츠진흥원의 2025년도 총 인건비(331억 3,200만원) 대비 기본경비(22억 1,800만원) 비율인 6.7%(2025년 기준)를 적용하여 산출함
 - (자산취득비) 게임진흥원 설립 첫 해인 2027년에만 발생하는 자산취득비는 국회예산정책처의 「법안비용추계에 이용되는 단가 및 기준정보에 관한 연구」에서 조사된 5,892,000원(2020년 공공기관 기준)에서 물가상승률을 적용한 후, 총 인원수를 곱하여 산출함
 - (2027년 기준 1인당 자산취득비) 7,132,000원 $\times$ 12명 = 85,584,000원

③ 게임진흥원의 설립 이전에 게임물관리위원회가 행한 행위 또는 게임물관리위원회에 대하여 행하여진 행위는 게임진흥원이 행한 행위 또는 게임진흥원에 대하여 행하여진 행위로 본다.

④ 게임진흥원의 설립 이후부터 이 법 시행 이전까지 게임진흥원은 그 재산 및 권리·의무와 관련되는 행위를 할 수 있다.

5) - 한국콘텐츠진흥원 2025년 기준 1인당 평균 인건비(기관부담금 포함)

· 원장: 188백만원, 본부장: 106백만원, 팀장 91백만원, 팀원 67백만원

[표 4] 게임진흥원 설립·운영에 따른 추가재정소요: 2027~2031년

(단위: 백만원)

	2027	2028	2029	2030	2031	합 계
인건비	1,065	1,093	1,121	1,151	1,180	5,610
기본경비	71	73	75	77	79	375
자산취득비	86	—	—	—	—	86
합 계	1,222	1,166	1,196	1,228	1,259	6,071

주: 단수조정에 따라 합계 등이 달라질 수 있음
자료: 국회예산정책처

IV. 부대의견

- 본 비용추계서의 추가재정소요액은 유사사례를 준용하여 추계한 결과로, 향후 실제 추가재정소요액은 달라질 수 있음

V. 작성자

- 성명

국회예산정책처	분석관	과장
사회비용추계과	이제정	이진우

- 대표연락처

성명	전화번호	이메일 주소
이제정	02-6788-3739	jejeong2@na.go.kr