



제 422회 국회 (임시회)
제 1차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 자체등급분류사업자 지정 기준 완화 등 〉

■ 박정하의원 대표발의(의안번호 제2206937호)

2025. 2.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 김건오

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 자체등급분류사업자 지정 기준 완화 등(안 제21조의2제1항 등) ..	2

I. 제안경위

가. 발 의 자: 박정하의원 등 11인

나. 발 의 일: 2024. 12. 26.

다. 회 부 일: 2024. 12. 27.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법에서는 민간 자율 게임물 등급분류를 위해 자체등급분류사업자를 지정할 수 있게 하고 이에 대한 지정 기간과 요건을 두고 있음.

한편 게임물 등급분류와 관련한 민간의 자율성 확대 및 규제 완화를 위해 자체등급분류사업자 지정 요건을 완화하여 자체등급분류사업자 지정을 위한 게임사업자의 부담을 줄여줄 필요가 있다는 의견이 있음.

이에 자체등급분류사업자 지정 기간을 확대하고, 지정 요건을 완화하여 민간의 게임물 자체등급분류 활성화를 도모하려는 것임(안 제21조의2제1항 등).

Ⅲ. 검토의견

1. 자체등급분류사업자 지정 기준 완화 등 (안 제21조의2 등)

가. 개정안 요지

- 자체등급분류사업자 지정 기간 및 재지정 기간을 “3년”에서 “5년”으로 연장함(안 제21조의2제1항 전단, 제21조의6제2항).
- 자체등급분류사업자 심사 요건 중 “게임산업 발전 및 건전 게임 문화 조성에 대한 기여 계획의 적정성” 규정을 삭제하고, 사업자 지정 대상 업종을 “부가통신사업자”로 확대하며, “매출액” 기준을 “매출액 또는 자본금”으로 완화함(안 제21조의2).
- 자체등급분류사업자가 연 1회이상 받아야 하는 자체등급분류 적정성 평가를 재지정 신청 시기에는 재지정 심사로 갈음할 수 있도록 함(안 제21조의3).

나. 개정안 조문대비표

현 행	개 정 안
제21조의2(자체등급분류사업자의 지정) ① 문화체육관광부장관은 제2항이 정하는 요건을 갖춘 사업자 중에서 다음 각 호	제21조의2(자체등급분류사업자의 지정) ① ----- ----- -----

의 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. (생략)

2. 게임산업 발전 및 건전 게임 문화 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. ~ 다. (생략)

2. ~ 5. (생략)

-----5년-----

-----.

1. (현행과 같음)

<삭 제>

② -----

-----.

1. -----
-----.

가. -----게임배급업, 게임제공업 또는 「전기통신사업법」 제22조에 따른 부가통신사업-----
-----매출액 또는 자본금-----

-----.

나. ~ 다. (현행과 같음)

2. ~ 5. (현행과 같음)

③ ~ ⑤ (생 략) 제21조의3(자체등급분류사업자 등의 준수사항) ① 자체등급분류사업자는 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다. 1.~ 9. (생 략) 10. 자체등급분류 업무수행의 적정성에 관하여 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 위원회의 평가를 연 1회 이상 받고 이에 따른 개선조치를 <u>이행할 것 <단서 신설></u> 11.·12. (생 략) ② ~ ④ (생 략) 제21조의6(자체등급분류사업자의 재지정) ① (생 략) ② 문화체육관광부장관은 다음 각 호의 사항을 심사하여 <u>3년</u> 이내의 범위에서 제1항에 따른 재지정을 할 수 있다. 1.~ 5. (생 략)	③ ~ ⑤ (현행과 같음) 제21조의3(자체등급분류사업자 등의 준수사항) ① ----- ----- -----. 1.~ 9. (현행과 같음) 10. ----- ----- ----- ----- <u>이행할 것. 다만, 재지정 신청 시기에는 자체등급분류 업무수행의 적정성 평가를 재지정 심사로 갈음할 수 있다.</u> 11.·12. (현행과 같음) ② ~ ④ (현행과 같음) 제21조의6(자체등급분류사업자의 재지정) ① (현행과 같음) ② ----- -----<u>5년</u> ----- -----. 1.~ 5. (현행과 같음)
--	---

다. 검토사항

- 현행법 제21조의21)에 따르면 문화체육관광부장관은 ‘게임제작업, 게임배급업, 게임제공업을 영위하는 자로서 최근 3년간 평균 매출액이 문화체육관광부령으로 정하는 금액 이상인 자’ 등 동 법이 정한 사업자 요건을 갖춘 자 중에서 ‘자체등급분류 업무운영 계획의 적정성’과 ‘게임산업 발전 및 건전 게임문화 조성에 대한 기여 계획의 적정성’을 심사하여 자체등급분류사업자로 3년 이내의 기간을 정하여 지정할 수 있도록 하고 있으며, 자체등급분류사업자는 제21조의32)에 따라 연 1회 이상 게임물

1) 「**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. 게임산업 발전 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. 게임산업 및 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 ~ ⑤ (생략)

2) 「**게임산업진흥에 관한 법률**」 제21조의3(자체등급분류사업자 등의 준수사항) ① 자체등급분류사업자는 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다.

1. 제21조제7항에 따른 등급분류기준 또는 위원회와 협약한 별도의 기준(등급표시방법을 포함한다)에 따라 자체적으로 등급분류를 할 것. 다만, 제21조제7항으로 정하는 등급분류기준에 따른 같은 조 제2항제4호에 해당하는 게임물은 제외한다.

관리위원회에 업무수행의 적정성 평가를 받도록 하고 있음. 제 21조의6³⁾에서는 자체등급분류사업자의 재지정 기간도 3년 이내로 규정하고 있음.

- 자체등급분류제도는 증가하는 게임물 시장에 대응하고, 게임물을 제작·배급하고자 하는 사업자의 부담을 대폭 경감하기 위해 도입된바, 문화체육관광부(게임물관리위원회)로부터 지정받은 사업자가 위원회 기준 또는 위원회와 협약한 등급분류기준에 따라 게임물을 자체적으로 등급 분류함.

-
2. 제1호에 따른 등급분류 결과를 중개계약을 맺은 사업자로 하여금 표시하게 할 것. 다만, 제 21조의5제1항에 따른 등급분류의 경우에는 이를 적용하지 아니한다.
 3. 제22조제2항에서 정하는 사유에 해당하는게임물에 대하여는 등급분류 서비스를 제공하지 아니하고 그 사실을 위원회에 통보할 것
 4. 제1호에 따른 등급표시 및 이에 따른 서비스 적합성 여부를 중개계약의 종료일까지 확인하고 중개계약 종료 시 이 사실을 종료일로부터 5영업일 이내에 위원회에 통보할 것
 5. 제21조제1항에 따른 등급분류 결정(게임물내용정보에 관한 사항을 포함한다) 및 같은 조 제 5항에 따른 내용수정신고사항이 위원회에 5영업일 이내에 통보될 수 있도록 제21조의2제2항 제4호에 따른 시스템 연계를 유지할 것
 6. 제21조의8제3항 및 제21조의9제2항에 따른 조치를 이행하고 조치결과를 위원회에 통보할 것
 7. 등급분류책임자 및 전담인력은 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 위원회가 실시하는 등급분류 업무에 필요한 교육을 연 4회 이상 받을 것
 8. 등급분류 업무와 관련된 위원회의 자료요청에 따를 것
 9. 제21조의2제2항제3호에 따라 위촉한 전문가의 활동보고서를 제10호에 따른 평가 실시 1개월 전에 위원회에 제출할 것
 10. 자체등급분류 업무수행의 적정성에 관하여 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 위원회의 평가를 연 1회 이상 받고 이에 따른 개선조치를 이행할 것
 11. 제21조의2제4항의 업무를 수행할 때 같은 조 제3항제1호의게임물과 같은 항 제2호의게임물을 차별하지 아니할 것
 12. 그 밖에 자체등급분류 업무의 적정성 유지 등에 관하여 필요한 사항으로서 문화체육관광부령으로 정하는 사항을 준수할 것
- ② ~ ④ (생략)
- 3) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조의6(자체등급분류사업자의 재지정) ① 자체등급분류사업자가 지정기간의 만료 후 계속하여 자체등급분류 업무를 하고자 하는 경우 문화체육관광부장관의 재지정을 받아야 한다.
- ② 문화체육관광부장관은 다음 각 호의 사항을 심사하여 3년 이내의 범위에서 제1항에 따른 재지정을 할 수 있다.
1. 제21조의2제1항 각 호의 계획에 대한 이행 여부 및 향후 계획의 적정성
 2. 제21조의2제2항제1호에서 정하는 기준의 충족 여부
 3. 제21조의2제2항제2호부터 제4호까지의 운영실적 및 향후 계획의 적정성
 4. 제21조의2제2항제5호에서 정하는 요건의 해당 여부
 5. 제21조의3제1항제10호의 개선조치 이행 여부

- ‘청소년이용불가’ 등급에 해당하는 게임물과 ‘아케이드 게임물’을 제외한 모바일, PC, 콘솔게임등을 그 대상으로 하며, 2025년 2월 기준 구글, 애플, 삼성전자, 카카오게임즈, 원스토어 등 10개 사업자가 지정되어 있음.⁴⁾

[게임 플랫폼 및 등급별 등급분류 주체]



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

4) 자체등급분류사업자 지정현황

연번	사업자명	플랫폼	지정일자
1	소니인터랙티브엔터테인먼트코리아	콘솔	'18.06.29.
2	원스토어	모바일	'18.12.20.
3	오콜리스브이알코리아	모바일, PC, 콘솔	'18.12.20.
4	Google LLC	모바일	'18.12.20.
5	삼성전자	모바일	'18.12.26.
6	카카오게임즈	모바일, PC	'18.12.26.
7	애플코리아	모바일	'18.12.26.
8	한국마이크로소프트	모바일, PC, 콘솔	'19.12.02.
9	에픽게임즈코리아	PC	'20.12.28.
10	한국닌텐도 주식회사	콘솔	'21.03.03.

○ 개정안은 자체등급분류사업자의 지정 및 재지정 기간을 현행 “3년 이내”에서 “5년 이내”로 확대하여 불필요한 행정력의 낭비를 방지하고, 자체등급분류사업자 입장에서는 운영기간이 확대되어 보다 안정적인 업무 운영이 가능하다는 점에서 그 입법취지에 공감할 수 있음.

- 아울러 개정안은 “게임산업 발전 및 건전 게임 문화 조성에 대한 기여 계획의 적정성”의 경우 자체등급분류업무와 연관이 적어 업계 부담이 가중되는 필요성이 떨어지는 지정 기준을 정비하고, 지정 요건 관련 업종을 게임제작업, 게임배급업, 게임제공업 외에도 「전기통신사업법」 제22조에 따른 부가통신사업자로 확대하며, 매출액 기준을 매출액 또는 자본금으로 완화하고 있는바, 이를 통해 업계의 부담을 완화하고 자체등급분류 사업자 수 확대를 유도하여 민간의 게임물 자체등급분류 활성화를 도모하려는 취지 역시 공감할 수 있다고 할 것임.

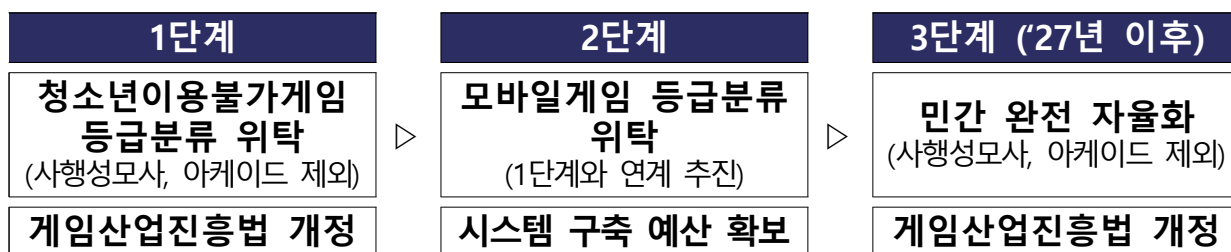
- 또한 재지정 신청을 받은 해에는 업무 적정성 평가를 재지정심사로 갈음하는 것도 재지정 심사시 업무 적정성 평가도 검토되므로 행정력 낭비를 막고 업계 부담을 경감하려는 취지로 공감할 수 있음.

- 특히 매출액 기준을 자본금으로 지정 기준을 완화하는 개정안은 소형개발사 및 인디개발사 등 업체 참여 확대라는 취지에 공감할 수 있음.

○ 문화체육관광부는 개정안에 대하여 수용 입장임.

- 이는 정부가 “2024~2028 게임산업 진흥 종합계획”을 통해 발표한 전체 게임물 등급분류 업무를 민간에 단계적 이양하여 게임콘텐츠에 대한 공공 관여를 축소하고 민간부문의 자율성을 확대하겠다는 계획에도 상응하는 입법 추진이라고 할 수 있을 것임.

[정부의 단계별 등급분류 민간이양 추진계획]



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

- 다만, 개정안에 대하여 게임물관리위원회가 자체등급분류사업자 신청 대상으로 확대하고자 하는 부가통신사업자를 개정안과 같이 “「전기통신사업법」 제22조에 따른 부가통신사업자”로 규정할 경우 게임물 및 게임물 등급 분류 관련 전문성을 갖추지 못한 부가통신사업자의 신청 난립이 우려되므로, 이를 현행법 “제26조제2항 단서5)에 따른 부가통신사업자”로 명확히 할 필요가 있다는 의견을 제시하였고, 게임산업협회에서는 개

5) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제26조(게임제공업 등의 허가 등) ②청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 영위하고자 하는 자는 문화체육관광부령으로 정하는 시설을 갖추어 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 등록하여야 한다. 다만, 정보통신망을 통하여 게임물을 제공하는 자로서 「전기통신사업법」에 따라 신고 또는 등록을 한 경우에는 이 법에 의하여 등록한 것으로 본다.

정안의 민간 자율성 확대 취지에 공감하나, 게임물 등급분류 업무의 전문성과 책임성을 강화하기 위해서는 부가통신사업자의 등급분류 업무 수행에 필요한 기술적 역량, 관련시스템 보유 여부, 이용자 보호를 위한 구체적인 계획 등을 검증할 명확한 기준이 필요하다는 의견을 제시하였음을 고려하여 심사할 필요가 있음.

문 의 처
02)6788-5376

참고

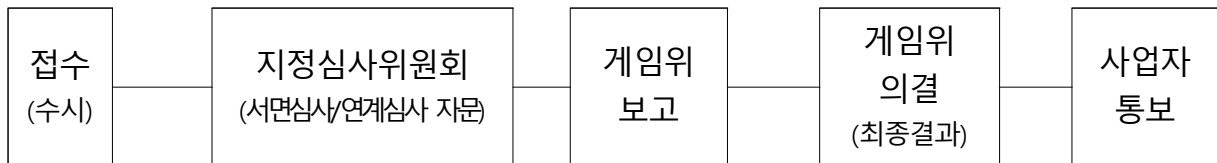
자체등급분류제도 현황

□ 개 요

- **(도입배경)** 점진적으로 증가하는 게임물 시장 대응 및 민간의 자체 등급 분류를 통해 게임물 제작·배급하고자 하는 사업자의 부담 대폭 경감
- **(내용)** 문체부(게임위)로부터 지정받은 사업자가 위원회 기준 또는 위원회와 협약한 등급분류기준에 따라 게임물을 자체적으로 등급분류를 하는 제도
 - * 게임법 제21조의2(자체등급분류사업자의 지정), 제21조3(자체등급분류사업자의 준수사항) 등
- **(대상 게임물)** 18세 이용가 및 아케이드 게임물을 제외한 모바일, PC, 콘솔 게임

□ 자체등급분류사업자 지정 현황

- **(절차)** 일정요건의 사업자 게임위에 지정 신청 → 지정심사위원회 심의 → 게임위 의결 후 사업자 지정(3년간) *신청 후 지정까지 3~6개월 소요



- **(지정요건)** ①최근 3년 평균 매출액이 1천만원 이상, ②2명 이상 전담인력 확보, ③온라인 업무처리 시스템 구축, ④2인 이상 외부 전문가 위촉 등
- **(지정현황)** 구글, 애플, 삼성전자, 카카오게임즈, 원스토어 등 10개

연번	사업자명	플랫폼	지정일자
1	소니인터랙티브엔터테인먼트코리아	콘솔	'18.06.29.
2	원스토어	모바일	'18.12.20.
3	오culus브이알코리아	모바일, PC, 콘솔	'18.12.20.
4	Google LLC	모바일	'18.12.20.
5	삼성전자	모바일	'18.12.26.
6	카카오게임즈	모바일, PC	'18.12.26.
7	애플코리아	모바일	'18.12.26.
8	한국마이크로소프트	모바일, PC, 콘솔	'19.12.02.
9	에픽게임즈코리아	PC	'20.12.28.
10	한국닌텐도 주식회사	콘솔	'21.03.03.