



제 432회 국회 (임시회)  
제 1차 문화체육관광위원회

# 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

## 검 토 보 고

< 게임물 제작의 AI 활용 여부 표시 의무 부과 >

■ 김성원의원 대표발의(의안번호 제2214841호)

2026. 2.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 박재유

# 목 차

|                                                   |   |
|---------------------------------------------------|---|
| I . 제안경 위 .....                                   | 1 |
| II . 제안이유 및 주요내용 .....                            | 1 |
| III . 검토의견 .....                                  | 2 |
| 1. 게임물 제작의 AI 활용 여부 표시 의무 부과(안 제32조, 제33조 등) .... | 2 |
| ※ 참고자료 .....                                      | 8 |

## I. 제안경위

가. 발 의 자: 김성원의원 등 10인

나. 발 의 일: 2025. 12. 3.

다. 회 부 일: 2025. 12. 4.

## II. 제안이유 및 주요내용

최근 게임 제작 과정에서 생성형 인공지능(Generative AI) 기술이 빠르게 확산되면서, AI가 생성한 게임물과 사람이 창작한 게임물이 혼재하여 유통되는 사례가 증가하고 있음.

그러나 현행법에는 AI 활용 여부를 표기할 의무가 없어, 이용자들이 게임물이 생성형 인공지능으로 제작된 것인지 판단하기 어렵고, 이에 따라 저작권·지식재산권 분쟁, 창작자 권리 침해, 이용자 기만 문제가 발생할 우려가 커지고 있음.

또한 일부 제작자들이 생성형 AI 표기를 고의로 삭제·변조하거나 위조하는 방식으로 게임물을 유통하는 등 불법·불투명 유통행위가 나타나고 있으나, 이를 직접 규율하는 법적 근거가 부족한 상황임.

이에 생성형 인공지능을 활용해 제작된 게임물에 대해 AI 생성 여부를 명확히 표시하도록 하고, 그 표시를 위조·변조·훼손 또는 제거하여 유통하는 행위를 금지함으로써, 게임 소비자의 알 권리를 보장하고 게임 유통질서의 투명성을 확보하며, 공정하고 안전한 게임 생태계를 조성하고자 함(안 제32조제1항제6호의2 신설 등).

### Ⅲ. 검토의견

#### 1. 게임물 제작의 AI 활용 여부 표시 의무 부과(안 제32조, 제33조 등)

개정안은 생성형 인공지능을 이용하여 게임물을 제작하는 경우 그 결과물이 생성형 인공지능에 의하여 생성되었다는 사실을 표시하도록 하고, 해당 표시를 위조·변조·훼손 또는 제거하여 유통하는 행위를 금지하려는 것임(안 제32조제1항제6호의2 신설 등).

| 현행                                                                                                                                                                                                                                            | 개정안                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 제32조(불법게임물 등의 유통금지 등)<br>① 누구든지 게임물의 유통질서를<br>저해하는 다음 각 호의 행위를 하여<br>서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우<br>「사행행위 등 규제 및 처벌특례<br>법」에 따라 사행행위영업을 하는<br>자는 제외한다.<br>1. ~ 6. (생략)<br><u>&lt;신설&gt;</u><br><br>7. ~ 11. (생략)<br>② (생략)<br>제33조(표시의무) ① ~ ③ (생략) | 제32조(불법게임물 등의 유통금지 등)<br>① -----<br>-----<br>-----.<br>-----<br>-----<br>-----.<br>1. ~ 6. (현행과 같음)<br>6의2. 제33조제4항에 따라 제작된 게<br>임물의 표시를 정당한 사유 없이<br>위조·변조·훼손 또는 제거하여<br>유통 또는 이용에 제공하는 행위<br>7. ~ 11. (현행과 같음)<br>② (현행과 같음)<br>제33조(표시의무) ① ~ ③ (현행과 같음) |

| 현행                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 개정안                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><u>&lt;신 설&gt;</u></p> <p>④ 제1항부터 제3항까지에 따른 표시의무 대상 게임물의 범위 및 표시의 방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p> <p>제36조(과징금 부과) ① 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 게임물 관련사업자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하여 영업정지처분을 하여야 하는 때에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 그 영업정지처분에 갈음하여 10억원 이하의 과징금을 부과할 수 있다. 다만, 제3호는 제26조제2항에 따라 정보통신망을 통한 게임제공업 등록을 한 자에 한정하여 적용한다.</p> <p>1. 2. (생략)</p> <p>3. 제32조제1항제2호에 따른 유통금지 의무 등을 위반한 때</p> <p><u>&lt;신 설&gt;</u></p> <p>② ~ ④ (생략)</p> | <p>④ 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작하는 자가 생성형 인공지능을 이용하여 게임물을 제작하는 경우 그 결과물이 생성형 인공지능에 의하여 생성되었다는 사실을 대통령령으로 정하는 바에 따라 표시하여야 한다.</p> <p>⑤ -----제4항-----<br/>-----<br/>-----<br/>-----.</p> <p>제36조(과징금 부과) ① -----<br/>-----<br/>-----<br/>-----<br/>-----<br/>-----<br/>-----<br/>-----<br/>-----<br/>-----.</p> <p>1. 2. (현행과 같음)</p> <p>3. 제32조제1항제2호 또는 제6호의2-----<br/>-----</p> <p>4. 제33조제4항에 따른 표시의무를 위반한 때</p> <p>② ~ ④ (현행과 같음)</p> |

| 현행                                                                                                                                                                                                                                | 개정안                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 제45조(벌칙) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.<br>1. ~ 5. (생략)<br><u>&lt;신설&gt;</u><br><br><u>5의2.</u> (생략)<br>6. (생략)<br>7. 제32조제1항제6호 및 제33조제1항·제3항을 위반하여 표시의무를 이행하지 아니한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자<br>8. ~ 11. (생략) | 제45조(벌칙) -----<br>-----<br>-----.<br>1. ~ 5. (현행과 같음)<br><u>5의2. 제32조제1항제6호의2를 위반하여 게임물을 유통 또는 이용에 제공한 자</u><br><u>5의3.</u> (현행 제5호의2와 같음)<br>6. (현행과 같음)<br>7. -----<br>-----제3항 또는 제4항-----<br>-----<br>8. ~ 11. (현행과 같음) |

최근 게임 제작 과정에서 생성형 인공지능<sup>1)</sup> 기술의 활용이 확대되면서, AI가 생성한 게임물과 사람이 창작한 게임물이 혼재하여 유통되는 사례가 증가하고 있음.

그러나 개정안의 제안이유에서 언급하고 있는 바와 같이 현행법에  
는 게임물 제작 과정에서 생성형 인공지능 활용 여부를 표시하도록

1) 「인공지능 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법」(2026. 1. 22. 시행)

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “인공지능”이란 학습, 추론, 지각, 판단, 언어의 이해 등 인간이 가진 지적 능력을 전자적 방법으로 구현한 것을 말한다.
5. “**생성형 인공지능**”이란 입력한 데이터(「데이터 산업진흥 및 이용촉진에 관한 기본법」 제2조제1호에 따른 데이터를 말한다. 이하 같다)의 구조와 특성을 모방하여 글, 소리, 그림, 영상, 그 밖의 다양한 결과물을 생성하는 인공지능시스템을 말한다.

하는 명시적인 규정이 없어, 이용자가 해당 게임물이 생성형 인공지능을 활용하여 제작된 것인지 여부를 판단하기 어렵고, 이에 따라 저작권·지식재산권 분쟁 가능성, 창작자 권리 침해 및 이용자 기만 등의 문제가 발생할 우려가 있다는 지적이 제기되고 있음.

이에 개정안은 생성형 인공지능을 활용해 제작된 게임물에 대해 AI 생성 여부 표시 의무를 부과하고, 해당 표시를 위조·변조·훼손 또는 제거하여 유통 또는 이용하는 행위를 금지함으로써 게임 소비자의 알 권리를 보장하고 게임 유통질서의 투명성을 확보하려는 취지의 입법으로 이해됨.

한편, 생성형 인공지능 생성물 표시 의무에 대해서는 2026. 1. 22. 시행된 「인공지능 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법(이하 “인공지능기본법”)」<sup>2)</sup>에서 규정하고 있으며, 문화체육관광부에 따르면 AI

---

2) 「인공지능 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법」 (2026. 1. 22. 시행)

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “인공지능”이란 학습, 추론, 지각, 판단, 언어의 이해 등 인간이 가진 지적 능력을 전자적 방법으로 구현한 것을 말한다.
5. “**생성형 인공지능**”이란 입력한 데이터(「데이터 산업진흥 및 이용촉진에 관한 기본법」 제2조제1호에 따른 데이터를 말한다. 이하 같다)의 구조와 특성을 모방하여 글, 소리, 그림, 영상, 그 밖의 다양한 결과물을 생성하는 인공지능시스템을 말한다.
7. “**인공지능사업자**”란 인공지능산업과 관련된 사업을 하는 자로서 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 법인, 단체, 개인 및 국가기관등을 말한다.
  - 가. 인공지능개발사업자: 인공지능을 개발하여 제공하는 자
  - 나. 인공지능이용사업자: 가목의 사업자가 제공한 인공지능을 이용하여 인공지능제품 또는 인공지능서비스를 제공하는 자

제31조(인공지능 투명성 확보 의무) ② 인공지능사업자는 생성형 인공지능 또는 이를 이용한 제품 또는 서비스를 제공하는 경우 그 결과물이 생성형 인공지능에 의하여 생성되었다는 사실을 표시하여야 한다.

생성물 표시 의무를 포함한 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률(이하 “정보통신망법”)」 개정작업도 진행될 예정인바,<sup>3)</sup> 해당 법률들이 게임물을 포함한 정보통신서비스 전반을 포괄적으로 규율할 가능성이 있음.

이와 관련하여 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 유사한 내용의 표시 의무를 별도로 규정할 경우 규제의 중복 또는 적용 범위 혼선이 발생할 우려가 없지 아니하므로, 관계 법령의 제·개정 경과 및 추진 상황 등을 지켜본 이후에 제도 도입 여부를 종합적으로 논의할 필요가 있어 보임.

또한, 개정안은 인공지능 생성물 표시의무 위반에 대하여 10억원 이하의 과징금을 부과하거나 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처하도록 규정하고 있는데, 「인공지능기본법」 상의 ‘3천만원

---

**제40조(사실조사 등)** ① 과학기술정보통신부장관은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 인공지능사업자에 대하여 관련 자료를 제출하게 하거나, 소속 공무원으로 하여금 필요한 조사를 하게 할 수 있다.

1. 제31조제2항...(중략)... 에 위반되는 사항을 발견하거나 혐의가 있음을 알게 된 경우

2. 제31조제2항...(중략)... 의 위반에 대한 신고를 받거나 민원이 접수된 경우

③ 과학기술정보통신부장관은 제1항 및 제2항에 따른 조사 결과 인공지능사업자가 이 법을 위반한 사실이 있다고 인정되면 인공지능사업자에게 해당 위반행위의 중지나 시정을 위하여 필요한 조치를 명할 수 있다.

**제43조(과태료)** ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 3천만원 이하의 과태료를 부과한다.

3. 제40조제3항에 따른 중지명령이나 시정명령을 이행하지 아니한 자

3) 문화체육관광부에 따르면 「인공지능기본법」 상 AI 생성물 표시 의무는 인공지능이용사업자를 중심으로 규율되며, 추진 예정인 「정보통신망법」 개정안의 경우 게임제작사를 포함한 직접적인 정보제공자에게까지 적용될 가능성이 제기되고 있어, 향후 일반법 차원에서의 규율 내용에 따라 게임물 제작 단계에서의 AI 활용 여부 표시 의무가 상당 부분 포섭될 여지도 있다고 함.

이하의 과태료'에 비해 상대적으로 높은 수준의 제재가 부과되는바, 게임사업자에 대해서만 별도로 보다 중한 제재를 부과할 필요성이 있는지에 대해서도 추가적인 논의가 필요할 것으로 보임.

개정안에 대하여 문화체육관광부는 'AI 생성물 표시 의무'는 「인공지능기본법」 및 「정보통신망법」에 따라 규율될 예정이어서 중복 규제가 될 수 있으므로, 해당 법령이 마련된 이후 업계 영향 및 적응 상황 등을 종합적으로 검토할 필요가 있다는 의견을 제시함.<sup>4)</sup>

|              |
|--------------|
| 문 의 처        |
| 02)6788-5376 |

4) 관계부처 합동 <AI 등을 활용한 시장 질서 교란 허위·과장광고 대응 방안>, (2025. 12. 10.)

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><input type="checkbox"/> AI 기술을 이용한 광고 등의 무분별한 유통을 방지하기 위해 <b>AI 생성물 표시 의무</b> 부여</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○(플랫폼) AI 생성물이 유통·확산되는 포털·플랫폼 사업자에게 직접 정보제공자와 이용자의 AI 생성물 표시 여부 등 관리 의무 부과</li> <li>※ 이용자에게 가상정보의 표시 방법 제공 및 표시 의무에 대한 고지 의무 부과 등</li> <li>○(직접 정보제공자) AI 생성물을 직접 제작·편집해 게시하는 자(직접 정보제공자)에게 AI 생성물 표시 이행의무 부과</li> <li>○(이용자) 「정보통신망법」 및 「AI기본법」 등에 따른 AI 생성물 표시의 임의 제거 및 훼손 금지</li> </ul> <p>⇨ 관리 의무 미이행 플랫폼, AI 생성물 표시 제거·훼손자 과태료 부과</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

자료: 문화체육관광부

## 참고 1

## 협회 등 의견

| 협회명<br>(의견제출일자)               | 의견 주요내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 한국게임<br>산업협회<br>(‘25.12.15.)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>AI 표시의무 도입 반대</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ‘AI 생성 여부’ 표시의무는 이미 「인공지능기본법」에서 규정되어 있는 상황이며 게임산업은 이에 따른 의무를 부담할 가능성이 큰 만큼 동일한 의무를 별도로 규정할 경우 ▲이행 기준 혼선, ▲ 규제 비용 중복, ▲부처 간 역할 분담 불명확 등의 문제 우려</li> <li>- 표시 의무 범위의 불명확성으로 AI가 최종 콘텐츠에 어느 수준으로 관여했을 때 표시의무가 발생하는지 구체적 기준이 부재함</li> <li>- ‘AI 생성 여부’ 표시의무에 대한 사회적 합의와 기술적 기준이 충분히 마련되지 않은 상황에서 형사처벌, 과징금과 같은 강한 제재 중심의 규율은 과도함</li> </ul> </li> </ul>                                            |
| 한국인터넷<br>기업협회<br>(‘25.12.23.) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>사전규제적 표시의무로 인하여 게임 산업 전반의 발전 저해 우려</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임의 가상성·창작성 등 콘텐츠 특성과 이용자 피해와의 직접적 연관성이 불분명함에도 일률적으로 규제를 부과하는 것으로, 기술 활용과 산업 혁신을 위축시켜 게임 산업 전반의 발전을 저해할 우려</li> </ul> </li> <li>• <b>글로벌 스탠다드에 맞춘 정책 마련과 규율 필요</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해외 주요 입법례(EU AI Act, 美 캘리포니아 SB-942 등)에서도 딥페이크 등 특정 고위험 영역에 한정하여 투명성 의무를 부과하고 있으며, 게임·영화 등 전문적·창작적 콘텐츠 영역은 적용 대상에서 제외하거나 제한적으로 규율하고 있음</li> </ul> </li> </ul> |