



제420회 국회(임시회)
제2차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

< 게임물 수정 시 사전신고 허용 및 경미사항 신고 면제 등 >
■ 김윤덕의원 대표발의(의안번호 제2205052호)

2025. 1.

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. 게임물 수정 시 사전신고 허용 및 경미사항 신고 면제 (안 제21조 등)	2
2. 청소년이용불가 게임물에 대한 등급분류의 민간 위탁 (안 제24조의2)	10

I. 제안경위

가. 발 의 자: 김윤덕의원 등 10인

나. 발 의 일: 2024. 10. 30.

다. 회 부 일: 2024. 10. 31.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법상 등급분류를 받은 게임물의 내용을 수정할 경우 24시간 이내에 게임물관리위원회에 신고하고 수정된 게임물의 등급 변경이 필요한 경우에는 새로이 등급분류를 받도록 하고 있으나, 매년 3천 건이 넘는 게임물 수정 신고 중 등급변경이 필요한 경우는 10분의 1 수준에 머무르고 있는 만큼, 행정의 효율성 및 사업자 편의를 도모할 수 있도록 제도개선이 필요한 상황임.

또한 현재 등급분류 업무를 지정기관에 위탁할 수 있는 게임물 범위를 전체·12세·15세이용가로 한정하고 있는데, 민간 기구가 등급분류를 담당하는 해외 사례와 같이 모든 게임물에 대한 등급분류 업무의 위탁이 가능하도록 관련 제도를 수정할 필요가 있음.

이에 게임물의 내용 수정에 대한 사전 신고를 허용하는 한편, 청소년이용불가 등급을 포함한 모든 게임물의 등급분류를 위탁할 수 있도록 함으로써, 게임물 등급분류의 효율성과 전문성을 제고하려는 것임(안 제21조, 제24조의2 등).

Ⅲ. 검토의견

1. 게임물 수정 시 사전신고 허용 및 경미사항 신고 면제 (안 제21조 등)

가. 개정안 요지

- 등급분류를 받은 게임물의 내용을 수정하여 이를 게임물관리위원회에 신고하는 경우 24시간 내 사후신고 외에도 수정 전 사전신고를 허용하고, 수정 내용이 경미한 사항에 해당하는 경우에는 신고를 면제함(안 제21조 등).

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
제19조(위원회규정의 제정과 개정 등) ① (생략)	제19조(위원회규정의 제정과 개정 등) ① (현행과 같음)
② 위원회는 제21조제7항에 따라 등급분류의 기준을 정하거나 이를 변경하고자 하는 경우에는 청소년단체, 비영리단체, 학계 또는 산업계의 의견을 수렴하여야 한다.	② -----제21조제9항----- ----- ----- ----- -----.
제21조(등급분류) ① ~ ④ (생략)	제21조(등급분류) ① ~ ④ (현행과 같음)
⑤ 등급분류를 받은 게임물의 내용을 <u>수정한</u> 경우에는 문화	⑤ ----- ----- <u>수정하는</u> -----

체육관광부령으로 정하는 바에 따라 24시간 이내에 이를 위원회에 신고하여야 한다. 이 경우 위원회는 신고된 내용이 등급의 변경이 필요할 정도로 수정된 경우에는 신고를 받은 날부터 7일 이내에 등급 재분류 대상임을 통보하여야 하며, 통보 받은 게임물은 새로운 게임물로 간주하여 위원회규정으로 정하는 절차에 따라 새로이 등급분류를 받도록 조치하여야 한다. <단서 신설>

<신 설>

<신 설>

-----사전에 신고하거나 수정 후 24시간-----

-----. <후단 삭제> 다만, 수정하는 게임물의 내용이 기존의 등급분류에 영향을 미치지 않음이 명백한 경우 등 문화체육관광부령으로 정하는 경미한 사항에 해당하는 경우는 제외한다.

⑥ 위원회는 제5항에 따라 신고된 내용이 등급의 변경이 필요할 정도의 수정에 해당하는 경우에는 신고를 받은 날부터 7일 이내에 등급 재분류 대상임을 통보하여야 하며, 통보 받은 게임물은 새로운 게임물로 간주하여 위원회규정으로 정하는 절차에 따라 새로이 등급분류를 받도록 조치하여야 한다.

⑦ 제5항에 따라 게임물의 내용을 수정하기 전에 신고한 자는 게임물의 내용이 신고된 내

④ 자체등급분류사업자가 수행할 수 있는 등급분류 업무는 다음 각 호와 같다.

1. (생략)

2. 제21조제5항에 따른 내용 수정 신고 수리, 등급 재분류 대상 통보 및 조치

⑤ (생략)

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.

2. ~ 12. (생략)

② ~ ④ (생략)

제24조의2(등급분류 업무의 위탁 등) ① (생략)

1. (생략)

2. 제21조제5항에 따른 내용 수

④ -----

-----.

1. (현행과 같음)

2. 제21조제5항 및 제6항-----

⑤ (현행과 같음)

제21조의3(자체등급분류사업자 등의 준수사항) ① -----

-----.

1. 제21조제9항-----

-----제
21조제9항-----

-----.

2. ~ 12. (현행과 같음)

② ~ ④ (현행과 같음)

제24조의2(등급분류 업무의 위탁 등) ① (생략)

1. (현행과 같음)

2. 제21조제5항 및 제6항-----

정 신고 수리, 등급 재분류 대상 통보 및 조치	----- -----
3. ~ 6. (생 략)	3. ~ 6. (현행과 같음)
②·③ (생 략)	②·③ (현행과 같음)
제41조(수수료) ① (생 략)	제41조(수수료) ① (현행과 같음)
② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 위원회가 문화 체육관광부장관의 승인을 얻어 정하는 수수료를 납부하여야 한다.	② ----- ----- ----- ----- ---
1. ~ 4. (생 략)	1. ~ 4. (현행과 같음)
5. 제21조제5항에 따른 게임물 의 내용수정을 신고하여 등급 재분류 대상인 자	5. 제21조제6항----- ----- -----
③ (생 략)	③ (현행과 같음)
제48조(과태료) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게 는 1천만원 이하의 과태료를 부과한다.	제48조(과태료) ① ----- ----- ----- ----- -----.
1.·2. (생 략)	1.·2. (현행과 같음)
2의2. 제21조제5항의 규정을 위 반하여 <u>변경신고</u> 를 하지 아니 한 자	2의2. ----- -----수정 후 24시간 이내 에 신고-----
<신 설>	2의3. 제21조제7항을 위반하여 수정된 게임물의 내용을 위원 회에 제출하지 아니한 자
2의3. ~ 2의7. (생 략)	2의4. ~ 2의8. (현행 제2호의3

3. ~ 8. (생략) ② (생략)	부터 제2호의7까지와 같음) 3. ~ 8. (현행과 같음) ② (현행과 같음)
------------------------	---

다. 검토사항

- 현행법 제21조제5항1)에 따르면 등급분류를 받은 게임물의 내용을 수정한 경우 24시간 이내에 이를 게임물관리위원회에 신고하여야 하고, 신고한 수정 내용이 이미 분류받은 등급을 변경해야 할 정도에 해당하는 경우에는 등급분류를 새로 받아야 함.
- 다만, 연도별 게임물 내용 수정신고 관련 통계를 살펴보면, 신고된 사항 대부분은 등급을 변경할 필요가 없는 경우이고 등급을 재분류해야 하는 경우는 극히 일부에 불과함.

[연도별 게임물 내용 수정신고 통계]

(단위: 건)

연도	수정신고 합계	등급유지	재분류	반려	철회
2019년	3,296	3,036	32	107	121
2020년	3,206	2,876	63	129	138
2021년	3,292	3,092	1	115	84
2022년	3,228	3,041	0	101	86
2023년	3,144	2,992	4	111	37

※ 자료: 게임물관리위원회, “2024 게임물 등급분류 및 사후관리 연감”, 2024. 11.

- 1) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조(등급분류) ⑤등급분류를 받은 게임물의 내용을 수정한 경우에는 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 24시간 이내에 이를 위원회에 신고하여야 한다. 이 경우 위원회는 신고된 내용이 등급의 변경이 필요할 정도로 수정된 경우에는 신고를 받은 날부터 7일 이내에 등급 재분류 대상임을 통보하여야 하며, 통보받은 게임물은 새로운 게임물로 간주하여 위원회규정으로 정하는 절차에 따라 새로이 등급분류를 받도록 조치하여야 한다.

- 그러나 현행 규정은 게임물의 내용을 수정한 경우 그 정도를 불문하고 모두 신고하도록 하고 이를 위반할 경우 1천만원 이하의 과태료를 부과하고 있어, 게임사업자에게 불필요한 부담이 됨은 물론 행정력의 낭비로도 이어진다는 지적이 있음.²⁾
- 한편, 신고기한과 관련해서도 현행 규정은 게임물의 내용을 수정한 후 24시간 이내에 신고하도록만 규정하고 사전신고는 허용하지 않고 있어 사업자의 불편이 초래되고 있고, 부득이한 사유로 24시간이 도과한 경우에도 과태료가 부과될 수 있어 과도한 규제로 작용하고 있다는 비판이 제기되고 있음.
- 이에 개정안은 게임물 수정의 내용이 기존의 등급분류에 영향을 미치지 않음이 명백할 정도로 경미한 사항에 해당하는 경우에는 그 신고를 면제하는 한편, 24시간 내 사후신고 외에도 수정 전 사전신고가 가능하도록 허용하려는 것으로, 게임 캐릭터의 일부 변경이나 아이템 종류의 단순 추가와 같이 등급분류와 무관하게 경미 사항의 변경 및 오류·버그 수정 등을 위한 수시 업데이트 등의 경우는 신고 대상에서 제외함으로써 게임사업자의 부담을 완화하고 행정의 효율성을 제고하는 한편, 사전신고를 허용함으로써 게임사업자의 편의를 증진한다는 점에서 입법취지에 공감할 수 있음.

2) 인벤, “[게임국감] 류호정 의원 “불필요한 게임물 수정신고 없애야””, 2023.10.17. 기사 등 참조

- 다만, 문화체육관광부는 현행법 제2조제1호의2³⁾에 따른 사행성 게임물에 해당하지는 않지만 이와 밀접한 게임물이나 청소년게임제공업 및 일반게임제공업에 제공되는 아케이드 게임물 등의 경우 경미한 내용을 변경하더라도 일부 사행성이 조장될 우려가 있다는 점을 고려할 때 내용신고 면제 대상에서 제외할 필요가 있다는 의견을 제출하였음.
- 한편, 안 제21조제7항은 사전신고 내용에 따라 게임물 내용이 수정되었는지 여부를 확인하기 위하여 신고 이후 수정된 게임물의 내용을 게임물관리위원회에 제출하도록 하고 있으나, 게임물관리위원회가 수정사항을 확인한 결과 사전신고 내용과 일치하지 않을 경우에 대한 조치 사항·절차 등 후속 사항은 별도로 명시하고 있지 않으므로, 이를 보완하는 방안을 추가적으로 검토할 필요가 있어 보임.

3) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.
1의2. “사행성 게임물”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

2. 청소년이용불가 게임물에 대한 등급분류의 민간 위탁 (안 제24조의2)

가. 개정안 요지

- ‘청소년이용불가’ 등급에 해당하는 게임물에 대한 등급분류 업무도 다른 등급에 해당하는 게임물의 경우와 같이 민간 기관에 위탁할 수 있도록 함(안 제24조의2제1항).

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
제24조의2(등급분류 업무의 위탁 등) ① 위원회는 <u>제21조제2항 제1호부터 제3호까지</u> 에 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.	제24조의2(등급분류 업무의 위탁 등) ① ----- <u>제21조제2항 각 호</u> ----- ----- ----- ----- ----- -----.
1. (생략)	1. (현행과 같음)
2. <u>제21조제5항</u> 에 따른 내용 수정 신고 수리, 등급 재분류 대상 통보 및 조치	2. <u>제21조제5항 및 제6항</u> ----- ----- -----

3. ~ 6. (생략) ②·③ (생략)	3. ~ 6. (현행과 같음) ②·③ (현행과 같음)
--------------------------	----------------------------------

다. 검토사항

- 현행법 제24조의2⁴⁾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.
- 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.⁵⁾

- 4) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제24조의2(등급분류 업무의 위탁 등) ①위원회는 제21조제2항 제1호부터 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.
- 5) 다만, 현행법 제21조의2에 따라 지정된 ‘자체등급분류사업자’의 경우 게임물에 대한 등급분류를 게임물관리위원회나 게임콘텐츠등급분류위원회를 거치지 않고 자체적으로 실시하고 있으며(청

[게임 플랫폼 및 등급별 등급분류 주체]



* GCRB(Game Content Rating Board): 게임콘텐츠등급분류위원회(등급분류기관, 게임위 업무 수탁자)

** 자체 등급분류사업자: 구글, 애플, 삼성, 소니 등 오픈마켓 유통사업자

○ 그러나 게임물관리위원회에 대해서는 게임물 등급분류와 관련한 전문성이 부족하다는 비판이 지속 제기되고 있고, 특히 지난 2022년에는 일부 게임물의 등급분류 ‘거부’ 및 등급 재조정 등과 관련하여 공정성·편파성 및 투명성 등 논란⁶⁾이 발생·확대되면서 위원회의 등급분류 업무에 대한 게임물 이용자들의 신뢰가 크게 떨어진 바도 있음.⁷⁾

소년이용불가 등급은 제외), 현재 출시되는 게임물의 대부분은 이러한 자체등급분류를 통해 등급이 분류되고 있음.

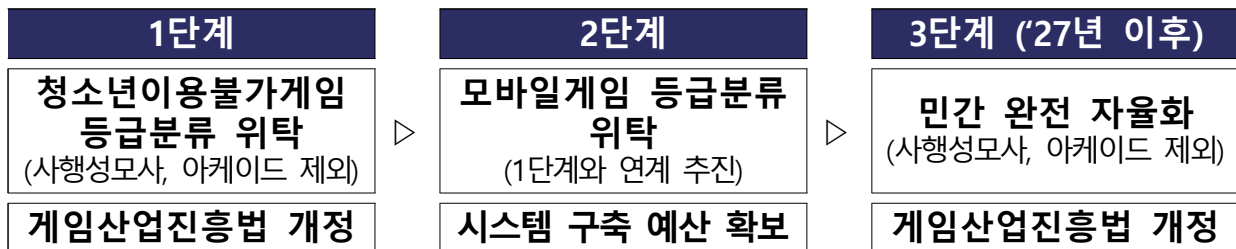
[등급분류 담당 기관별 등급분류 현황]

구 분	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
자체 등급분류사업자	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

6) 파이낸셜뉴스, ““청불이나, 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

- 이처럼 게임물관리위원회의 게임물 등급분류에 대한 적절성 문제가 지속적으로 제기됨에 따라 정부는 “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.⁸⁾

[정부의 단계별 등급분류 민간이양 추진계획]



※ 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 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.

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

8) 관계부처 합동, “2024~2028 게임산업 진흥 종합계획”, 2024. 5.

- 또한, 미국 및 EU 등 해외 주요국은 게임물에 대하여 민간 기구에 의한 등급분류나 자체·자율 규제를 적용하는 경우가 많다는 점을 고려할 때에도, 청소년이용불가 등급에 해당하는 경우를 포함한 게임물 등급분류 업무를 민간 기관에 위탁할 수 있도록 규정하는 개정안은 타당한 측면이 있다고 보임.⁹⁾

문 의 처

02)6788-5376

9) 해외사례는 [참고] 자료 참조

참고

게임물 등급분류 관련 해외사례

국가	기관	특징
미국	ESRB (Entertainment Software Rating Board)	- 비디오 게임과 앱에 대해 등급을 분류하는 비영리·자체규제 기관 - 게임물 등급분류에 대한 법적인 처벌은 이루어지지 않지만, 시장에서 사실상 구속력을 가짐
EU	PEGI (Pan European Game Information)	- 게임물에 관하여 전 유럽에서 통용되는 단일 등급체계를 적용하기 위해 2003년 조직된 민간심의 기구 - PEGI의 등급분류는 자율규제에 해당하므로 법률적 강제성을 띠지 않음
독일	USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)	- 독일 「아동 및 청소년 보호법」 및 「청소년 미디어 보호국 규약」에 따라 공인된 기구로 독일 16개 주 정부의 청소년위원회와 게임용 소프트웨어 생산업체에 의해 1994년 설립 - 등급분류를 받지 않고 게임물을 제공하는 것은 금지되며, 독일 형법에서 금지하는 내용을 포함하는 게임물은 법원의 명령으로 압류될 수 있으며, 동 게임은 독일 내에서 연령등급 없이 성인 등을 대상으로도 판매될 수 없음
호주	ACB (The Australian Classification Board)	- 「연방분류법」에 따라 호주연방정부 산하의 분류위원회(ACB)에서 게임물 등급분류 시행 - 범죄와 폭력을 상세히 묘사하거나 아동 대상 성적학대 등을 포함한 경우, 등급거부
싱가포르	IMDA (Info-communications Media Development Authority)	- 「정보-통신 미디어 개발 진흥 관리국법」에 근거해 정보통신 미디어 진흥 관리국(IMDA)이 게임물 등급분류 - 게임물이 공공질서를 훼손하거나 국익을 해하는 경우 게임물 등급분류 거부 가능
국제등급 분류연합	IARC (International Age Rating Coalition)	- 한국(게임물관리위원회), 호주(ACB), 유럽(PEGI), 미국(ESRB) 등 게임물 등급분류 수행기관 연합체 - 대량의 게임물을 효율적으로 분류하기 위해 설문 결과 방식을 이용하며, 국가별 등급분류 기준에 맞는 게임물 등급을 도출하는 시스템 운영 - 국내에선 자체등급분류사업자인 구글, 마이크로소프트 등이 IARC 등급분류 시스템 사용중

자료: 문화체육관광부