



제 439회 국회 (정기회)
제 2차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

< 장애인 게임물 접근성 보장 지원 및 종합계획 반영 의무화 >

■ 김예지의의원 대표발의(의안번호 제2218708호)

2026. 9.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 정순임

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	3
1. 장애인 게임물 접근성 보장 지원 및 종합계획 반영 의무화 (안 제3조 및 제14조)	3
※ [참고] 유사입법례	8

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 김예지의원 등 10인

나. 발 의 일 : 2026. 4. 29.

다. 회 부 일 : 2026. 4. 30.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법은 문화체육관광부장관이 게임산업 진흥을 위한 종합계획을 수립·시행하도록 하고, 이용자의 권익보호를 위하여 정부가 건전한 게임이용문화의 정착을 위한 교육·홍보, 게임물의 이용자가 입을 수 있는 피해의 예방 및 구제, 유해한 게임물로부터의 청소년 보호 사업을 추진하도록 하며, 게임물 관련사업자는 사업 추진에 적극 협력하도록 규정하고 있음.

그러나 현행법에는 장애인의 게임물 접근성을 보장하기 위한 정책이나 지원 규정이 마련되어 있지 아니함에 따라 게임물 관련사업자가 장애인의 게임물 접근성 보장 의지를 갖더라도 관련 사업을 체계적·지속적으로 추진하기 어려운 문제가 있음.

이에 게임산업의 진흥을 위한 종합계획과 이용자의 권익보호 사업에 장애인의 게임물 접근성 보장 사항이 포함되도록 하고, 게임물 관련사업자가 이를 위한 사업을 추진하는 경우 정부가 행정적·재정적

지원을 할 수 있도록 함으로써 장애인의 게임 이용 여건을 실질적으로 개선하고, 장애인 친화적 게임문화를 조성하며 게임산업의 사회적 책임 강화를 도모하려는 것임(안 제3조 및 제14조).

Ⅲ. 검토의견

1. 장애인 게임물 접근성 보장 지원 및 종합계획 반영 의무화 (안 제3조 및 제14조)

개정안은 게임산업진흥종합계획과 이용자의 권익보호 사업에 장애인의 게임물 접근성 보장에 관한 사항이 포함되도록 하고, 게임물 관련사업자가 이를 위한 사업을 추진하는 경우 행정적·재정적 지원을 할 수 있는 법적 근거를 마련하려는 것임.

현행	개정안
제3조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행) ① (생략) ② 종합계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다. 1. ~ 7. (생략) <u><신설></u> 8. (생략) ③ (생략)	제3조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행) ① (현행과 같음) ② ----- -----. 1. ~ 7. (현행과 같음) <u>7의2. 장애인의 게임물 접근성(장애인이 장애인이 아닌 사람과 동등하게 게임물에 접근하거나 게임물을 이용할 수 있는 권리를 말한다. 이하 같다) 보장</u> 8. (현행과 같음) ③ (현행과 같음)
제14조(이용자의 권익보호) ① 정부는 게임물을 이용하는 자의 권익을 보호하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하여야 한다. 1. ~ 3. (생략) <u><신설></u>	제14조(이용자의 권익보호) ① ----- ----- ----- -----. 1. ~ 3. (현행과 같음) <u>4. 장애인의 게임물 접근성 보장</u>

현행	개정안
② (생략) <신설>	② (현행과 같음) ③ 정부는 게임물 관련사업자가 장애인의 게임물 접근성 보장을 위한 사업을 추진하는 경우 행정적·재정적 지원을 할 수 있다.

현행 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 “현행법”이라 함) 제3조¹⁾는 문화체육관광부장관이 관계중앙행정기관의 장과 협의하여 게임산업의 진흥을 위한 종합계획(이하 “종합계획”이라 함)을 수립·시행하도록 규정하고 있는데, 종합계획에는 게임산업과 관련된 제도와 법령의 개선, 게임산업의 기반조성과 균형발전, 게임산업의 건전한 발전과 이용자보호 등에 관한 사항이 포함되어야 함.

또한, 현행법 제14조²⁾는 정부가 게임물을 이용하는 자의 권익을 보호

1) 「게임산업진흥에 관한 법률」

제3조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행) ① 문화체육관광부장관은 관계중앙행정기관의 장과 협의하여 게임산업의 진흥을 위한 종합계획(이하 “종합계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.

② 종합계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 종합계획의 기본방향
2. 게임산업과 관련된 제도와 법령의 개선
3. 게임문화 및 창작활동의 활성화
4. 게임산업의 기반조성과 균형 발전
5. 게임산업의 국제협력 및 해외시장 진출
6. 위법하게 제작·유통되거나 이용에 제공되는 게임물의 지도·단속
7. 게임산업의 건전한 발전과 이용자보호
8. 그 밖에 게임산업의 진흥을 위하여 필요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항

③ 지방자치단체의 장이 제2항제3호부터 제5호까지의 규정에 해당하는 사업을 추진하고자 하는 경우에는 미리 문화체육관광부장관과 협의하여야 한다.

2) 「게임산업진흥에 관한 법률」

제14조(이용자의 권익보호) ① 정부는 게임물을 이용하는 자의 권익을 보호하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하여야 한다.

1. 건전한 게임이용문화의 정착을 위한 교육·홍보

하기 위하여 건전한 게임이용문화의 정착을 위한 교육·홍보, 게임물의 이용자가 입을 수 있는 피해의 예방 및 구제, 유해한 게임물로부터의 청소년 보호 사업을 추진하도록 함과 아울러, 게임물 관련사업자³⁾로 하여금 이 사업 추진에 적극 협력하도록 규정하고 있음.

그런데 현행법에는 장애인의 게임물 접근성을 보장하기 위한 정책이나 지원 규정이 마련되어 있지 아니하여 게임물 관련사업자가 장애인의 게임물 접근성 보장 의지를 갖더라도 관련 사업을 체계적·지속적으로 추진하기 어려운 문제가 있다는 지적이 제기됨.

실제로 한국콘텐츠진흥원의 연구⁴⁾에 따르면, 게임 개발자 집단이 장애인 게임 접근성을 위해서 UI/UX⁵⁾에 대한 표준화와 정부 차원의 인터페이스 개발의 사업화 정책이 필요하다고 응답하여, 정부의 제도적 지원이 뒷받침될 필요성이 있는 것으로 나타남.

이에 개정안은 종합계획에 ‘장애인의 게임물 접근성(장애인이 장애

2. 게임물의 이용자가 입을 수 있는 피해의 예방 및 구제

3. 유해한 게임물로부터의 청소년 보호

② 게임물 관련사업자는 제1항 각 호의 사업 추진에 적극 협력하여야 한다.

3) 게임물 관련사업자는 게임제작업자, 게임배급업자, 게임제공업자, 인터넷컴퓨터게임시설제공업자, 복합유통게임제공업자를 통칭함.

4) 한국콘텐츠진흥원, 2022, 장애인 게임 접근성 제고 방안 기초 연구, 145쪽.

5) UI는 User Interface의 약자로 사용자가 제품·서비스를 시각적으로 접하고 상호작용하는 매개체로서 레이아웃, 컬러, 폰트, 버튼, 디자인, 아이콘 등의 요소를 의미함. UX는 User Experience의 약자로 사용자가 제품·서비스를 사용하며 느끼는 전체적인 경험과 만족도로서 사용 편의성, 서비스 흐름, 정보 구조 등의 요소를 의미함.

인이 아닌 사람과 동등하게 게임물에 접근하거나 게임물을 이용할 수 있는 권리를 말함. 이하 같음) 보장’에 관한 사항이 포함되도록 하고, 정부의 이용자 권익보호 사업에도 이를 추가하며, 게임물 관련사업자가 장애인의 게임물 접근성 보장을 위한 사업을 추진하는 경우 정부가 행정적·재정적 지원을 할 수 있는 근거를 마련하려는 것임.

개정안은 그동안 문화·예술 영역에 비해 상대적으로 소외되었던 게임 분야에서 장애인의 접근권을 명문화하고 국가의 책무를 규정함으로써, 장애인의 실질적인 문화향유권 확대와 디지털 권리 보장에 기여할 수 있을 것으로 기대됨.

특히, 자막 및 화면해설 등 게임 내 UI/UX⁶⁾ 개선과 접근성 기술 개발은 게임제작업자 및 배급업자의 영역에 해당하므로, 이들에 대한 재정적 지원을 통해 장애인이 게임에 보다 쉽게 접근할 수 있는 환경을 구축할 수 있을 것으로 보임.

한편, 문화체육관광부는 장애인의 게임물 접근성 보장을 위하여 ‘기능성 게임콘텐츠 제작지원’, ‘전국 장애학생 e-페스티벌’ 등의 사업을 시행하고 있음.

6) UI: User Interface. 버튼, 아이콘, 색상 등 사용자가 디지털 기기와 마주하는 시각적 요소를 설계하는 작업

UX: User Experience. 사용자가 제품·서비스를 이용하며 겪는 전체적인 흐름과 만족감을 개선하는 작업

[표] 장애인의 게임물 접근성 보장 관련 사업

(단위: 백만원)

사업내용	연도별 예산액			비고
	'24년	'25년	'26년	
기능성 게임콘텐츠 제작지원 (장애인 분야)	500	300	300	▪ (기능성게임 제작지원) 게임의 재미 요소와 교육, 기부, 사회적 문제해결 등 사회적 기여가 결합된 목적성 게임 제작지원을 통해 게임의 순기능 확산 및 사회적 효용 증대 - (장애인 분야) 장애인을 위한 문화 향유 확대 및 건강 증진을 위한 기능성 게임 제작 지원
전국 장애학생 e-페스티벌	470	350	350	▪ (전국 장애학생 이페스티벌) 장애학생의 정보화 능력 신장과 게임 접근성 향상을 통한 건강한 여가 문화 확산을 위해 이스포츠대회, 정보경진대회, 문화행사 등 프로그램 운영

자료: 문화체육관광부

개정안에 대하여 문화체육관광부는 장애인의 게임물 접근성 관련 사업 추진 및 지원 근거가 법률에 명시됨으로써 게임산업의 포용성을 제고한다는 점에서 입법 취지에 공감한다는 입장임.

한국게임산업협회는 개정안이 기존 장애인의 게임물 접근성 보장 관련 사업을 추진해온 게임물 관련사업자가 사업을 확장할 수 있는 제도적 기반이 될 수 있도록 하고, 게임산업의 포용성과 지속가능성을 높이는 데 기여할 것이라는 의견을 제출함.

문 의 처

02)6788-5379

법률명 (법률번호)	조문내용(조항)
콘텐츠산업 진흥법 (제20750호)	제5조(기본계획) ① 정부는 콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하기 위하여 3년마다 콘텐츠산업의 진흥에 관한 중·장기 기본계획(이하 "기본계획"이라 한다)을 수립하여야 한다. ② 기본계획은 제7조에 따른 콘텐츠산업진흥위원회의 심의를 거쳐 확정된다. ③ 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다. 1. 콘텐츠산업 진흥을 위한 정책의 기본방향 2. 콘텐츠산업의 기반 조성에 관한 사항 3. 콘텐츠산업의 부문별 진흥 정책에 관한 사항 4. 콘텐츠의 표준화에 관한 사항 5. 콘텐츠산업의 공정경쟁 환경의 조성에 관한 사항 6. 이용자의 권익 보호에 관한 사항 6의2. 장애인의 콘텐츠접근권(장애인이 장애인이 아닌 사람과 동등하게 콘텐츠에 접근하거나 콘텐츠를 이용할 수 있는 권리를 말한다. 이하 같다) 보장에 관한 사항 7. 콘텐츠 관련 산업 간 융합의 진전에 따른 콘텐츠 정책에 관한 사항 8. 콘텐츠산업 진흥을 위한 자원 확보 및 배분에 관한 사항 9. 콘텐츠산업 진흥을 위한 제도 개선에 관한 사항 10. 콘텐츠산업과 관련된 중앙행정기관의 역할 분담에 관한 사항 11. 그 밖에 콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 사항 ④ 기본계획의 수립·추진 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. 제26조의2(장애인의 콘텐츠접근권 보장을 위한 특별지원) 정부는 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 시책을 마련할 때에는 장애인의 콘텐츠접근권을 보장하기 위한 사업이 원활하게 수행될 수 있도록 행정적·재정적으로 특별한 지원을 하여야 한다.
문화예술진흥법 (제21091호)	제15조의2(장애인 문화예술 활동의 지원) ① 국가 및 지방자치단체는 장애인의 문화예술 교육의 기회를 확대하고 장애인의 문화예술 활동을 장려·지원하기 위하여 관련 시설을 설치하는 등 종합적인 시책을 세우고, 그 추진에 필요한 행정적·재정적 지원방안 등을 마련하여야 한다. ② 국가 및 지방자치단체가 설치한 문화시설 중 대통령령으로 정하는 문화시설은 장애인의 문화예술 활동 기회를 보장하기 위하여 「장애예술인 문화예술 활동 지원에 관한 법률」 제3조제1호에 따른 장애예술인의 공연·전시 등을 정기적으로 실시하여야 한다. ③ 국가 및 지방자치단체는 장애인의 문화적 권리를 증진하기 위하여 장애인의 문화예술 사업과 장애인 문화예술단체에 대하여 경비를 보조하는 등 필요한 지원을 할 수 있다. ④ 제2항에 따른 공연·전시 등의 실시 주기 및 범위 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.