

# 업계 부담 경감 및 민간자율성 확대의 내용을 담은 게임산업법 개정

2025.03.26

2025년 3월 20일 내용수정신고 의무 완화, 자체등급분류 사업자 자격 요건 완화 및 재지정 기간 확대, 청소년이용불가 게임 등급분류 민간 위탁 근거규정 마련 등 업계 부담을 경감하고 민간자율성을 확대하는 내용을 담은 「게임산업진흥에 관한 법률」(“**게임산업법**”) 개정안이 국회 본회의를 통과하였습니다. 이번 게임산업법 개정안은 기존에 국회에 계류되어 있던 이재정 의원안, 김윤덕 의원안, 박정하 의원안 등 총 6건의 게임산업법 개정안의 내용을 담아 국회가 마련한 대안입니다.

이번 게임산업법 개정안(“**본 개정안**”)의 주요 내용과 시사점은 아래와 같습니다.

## 1. 주요 내용

### 1) 내용수정신고 의무 완화

- (경미한 내용수정에 대한 신고 면제) 현행 법은 게임물의 모든 내용수정을 **게임물관리위원회(“게임위”)**에 신고하도록 하고 있으나, 본 개정안에 의하면 수정 내용이 **기존 등급분류 결정에 영향을 미치지 않음이 명백하거나 기타 경미한 사항인 경우에는 신고하지 않아도 됨**(경미한 사항에 대해서는 문화체육관광부령이 규정) 다만, 아케이드게임 및 사행성 모사 게임물\*은 여전히 게임물의 모든 내용수정을 신고하여야 함  
\* 사행성 모사 게임물: 게임 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것이 아니어서 사행성 게임물에 해당하지는 않지만, 게임산업법 제2조제1호의2 각 목의 어느 하나에 해당하는 게임물
- (내용수정 사전신고 허용) 현행 법은 게임물의 내용 수정은 수정 이후 24시간 내에 게임위에 신고하도록 하고 있으나, 본 개정안은 **내용수정 이전에도 신고할 수 있도록 함** 내용수정 이전에 신고한 경우에는 게임물이 신고된 내용과 동일하게 수정되었는지 게임위가 확인할 수 있도록 수정 이후에 실제 수정 내용을 제출하여야 함(구체적인 제출 방법은 문화체육관광부령이 규정)
- (적용 시기) 본 개정안은 **공포된 날로부터 6개월 후부터 시행**되는데, 위 내용수정신고에 관한 규정은 본 개정안의 **시행 이후에 게임물의 내용이 수정된 경우**부터 적용됨

### 2) 자체등급분류사업자 요건 완화 및 재지정 기간 확대

- (기여 계획 심사 삭제) 현행 법은 자체등급분류사업자로 지정되기 위해서는 게임산업 발전 및 건전 게임 문화 조성에 대한 기여 계획의 적정성을 심사하도록 하고 있으나, 본 개정안은 **기여 계획 적정성 심사 기준을 삭제**함

- **(매출액 대신 자본금도 인정)** 현행 법은 자체등급분류사업자로 지정되기 위해 매출액이 일정 금액 이상일 것을 요구하고 있으나, 본 개정안은 **매출액이 아닌 자본금이 일정 금액 이상**인 경우에도 지정이 가능하도록 함
- **(재지정 기간 확대)** 현행 법은 자체등급분류사업자로 지정된 후 3년 이내의 범위에서 재지정을 받을 수 있도록 하고 있으나, 본 개정안은 **5년 이내의 범위에서 재지정**을 받을 수 있도록 함
- **(적용 시기)** 자체등급분류사업자 중 **본 개정안 시행 전에 지정된** 자에게도 본 개정안에 따라 **확대된 재지정 기간이 적용**됨

### 3) 청소년이용불가 게임 등급분류 민간위탁 근거규정 마련

- **(전체 게임 등급분류 민간 위탁)** 현행 법은 청소년이용불가 등급의 게임물에 대해서는 등급분류를 민간에 위탁할 수 없고 게임위가 직접 등급을 분류하도록 하고 있으나, 본 개정안은 **아케이드게임 및 사행성 모사 게임물을 제외한 모든 게임물의 등급분류를 민간에 위탁**할 수 있도록 함 그 대신 게임위는 민간 기관에 대한 관리감독 범위를 확대하여, (1) 등급분류를 위탁받은 기관은 등급분류 거부 결정시 그 근거를 게임위에 제출하고, (2) 등급분류 및 재분류 업무 관련 회의를 작성하며, (3) 임직원 교육 시간을 기존 10시간에서 20시간으로 늘려야 함
- **(적용 시기)** 본 개정안 **시행 이후 게임물의 등급분류를 신청하거나 게임물의 내용수정을 신고**하는 경우, 청소년이용불가 게임이더라도 민간 기관에 신청할 수 있음(단, 아케이드게임 및 사행성 모사 게임물 제외)

### 4) 제재 회피 목적 폐업신고 방지 등

- **(제재 기간 중 폐업신고 금지)** 본 개정안은 영업정지 등 행정제재 처분 기간과 그 처분을 위한 절차 진행 기간 중에는 폐업신고 하지 못하도록 함 또한, 현행 법은 영업을 폐지한 때에는 7일 이내 폐업신고를 하도록 하고 있으나, 본 개정안은 민원인의 편의를 고려하여 이를 30일로 연장함
- **(적용 시기)** 본 개정안 **시행 이후 영업을 폐지**하는 경우부터 적용됨

## 2. 시사점

- 이번 게임산업법 개정안은 그간 업계의 부담으로 느껴졌던 내용수정신고 의무 및 자체등급분류사업자 지정 요건을 완화하였으며, 「2024-2028 게임산업 진흥 종합계획」에서 밝힌 것과 같이 청소년이용불가 게임의 경우에도 등급분류 업무를 민간에 위탁할 수 있도록 하는 등 게임산업 규제 개선을 위한 국회와 문화체육관광부의 의지를 엿볼 수 있다는 점에서 중요한 의미를 갖습니다.
- 특히, 현재 자체등급분류사업자로 새로 지정을 받기 위해 준비하고 있거나 재지정 심사를 준비하고 있는 사업자는 올해 하반기 본 개정안 시행 이후 완화된 요건으로 관련 심사를 받거나 재지정 받는 것이 유리할 것으로 판단됩니다.
- 다만, 본 개정안은 내용수정신고 의무가 면제되는 경미한 사항이나, 내용수정 사전 신고 이후 게임위에 제출하여야 하는 자료 등을 문화체육관광부령에서 규정하도록 위임하였으므로 추후 개정될 게임산업법 시행규칙 개정안 등에 대해서도 면밀히 살펴볼 필요가 있을 것입니다.

## About Shin & Kim's Game Team

법무법인(유) 세종 게임팀은 그간 ICT, IP, 금융, M&A, 블록체인, 노동, 공정거래 등 분야에서 축적된 역량을 산업 분야에 특화·집중하여 게임 기업에 최적화된 통합 법률서비스를 원스톱(one-stop)으로 제공합니다. 또한, 게임팀은 게임 산업 및 신기술에 대한 다각적 이해와 경험을 갖추거나 문화체육관광부 등 정부 및 유관기관(게임물관리위원회, 문화체육관광위원회 등)에서 근무 또는 자문을 제공한 변호사 및 전문가로 구성되어 업계를 선도할 수 있는 규제 대응에 대한 정책 및 전략 자문을 제공하고 있으므로, 보다 전문적인 내용이나 궁금하신 사항이 있으면 언제든지 연락 주시기 바랍니다.

## 관련구성원

### 강신욱

대표변호사

02-316-4059

sokang@shinkim.com

### 이원석

변호사

02-316-4493

wselee@shinkim.com

### 정영운

변호사

02-316-1822

ygjeong@shinkim.com