

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(김성원의원 대표발의)

의안 번호	8363
----------	------

발의연월일 : 2025. 2. 24.

발 의 자 : 김성원 · 김선교 · 이종배
박충권 · 이인선 · 박성훈
정동만 · 고동진 · 임이자
송석준 · 유용원 의원
(11인)

제안이유 및 주요내용

현행법에 따르면 게임물 관련사업자는 게임물 이용자의 게임과몰입을 예방하기 위하여 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인인증 등의 조치를 하여야 함.

그런데 전체이용가 게임물의 경우 연령에 상관없이 이용할 수 있음에도 본인인증을 의무화하고 있어 본인인증 수단이 없는 청소년은 게임물 이용이 불가능한 문제가 있음.

이에 전체이용가 게임물에 대하여 본인인증 의무, 게임물 이용시간 등 제한과 게임물 이용내역의 고지 의무를 면제하도록 하여 청소년의 게임 접근성을 개선하고, 불필요한 규제를 완화하고자 함(안 제12조의 3).

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제12조의3제1항제1호 중 “확인 및 본인 인증”을 “확인(제21조제2항제2호, 제21조제2항제3호, 제21조제2항제4호의 12세이용가, 15세이용가, 청소년이용불가 게임물의 경우 본인인증을 포함한다)”으로 하고, 같은 항 제3호에 단서를 다음과 같이 신설한다.

다만, 제21조제2항제1호의 전체이용가 게임물의 경우는 제외한다.

부 칙

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

신·구조문대비표

현행	개정안
제12조의3(게임과몰입 예방조치 등) ① 게임물 관련사업자[「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같다]는 게임물 이용자의 게임과몰입을 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다.	제12조의3(게임과몰입 예방조치 등) ① ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- --.
1. 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 <u>확인 및 본인인증</u>	1. ----- ----- <u>확인(제21조제2항제2호, 제21조제2항제3호, 제21조제2항제4호의 12세이용가, 15세이용가, 청소년이용불가 게임물의 경우 본인인증을 포함한다)</u>
2. (생략)	2. (현행과 같음)

<p>3. 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한 <u><단서 신설></u></p> <p>4. ~ 7. (생략)</p> <p>② 삭제</p> <p>③ ~ ⑦ (생략)</p>	<p>3. ----- ----- -----.</p> <p><u>다만, 제21조제2항제1호의 전체이용가 게임물의 경우는 제외한다.</u></p> <p>4. ~ 7. (현행과 같음)</p> <p>③ ~ ⑦ (현행과 같음)</p>
--	---