

# 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

## (임오경의원 대표발의)

의안 번호	7491
----------	------

발의연월일 : 2025. 1. 14.

발 의 자 : 임오경 · 김재원 · 김윤덕  
이용우 · 조계원 · 박수현  
진성준 · 윤호중 · 민형배  
강유정 의원(10인)

### 제안이유 및 주요내용

현행법은 게임물의 등급 분류, 유통 및 제공 기준 설정, 불법 유통 금지 등 게임 산업 전반의 규제와 진흥에 관한 사항을 규정하고 있음.

게임물은 우리나라 국민 대다수가 즐기는 대표적인 취미 활동이지만, 장애인은 신체적 또는 정신적 어려움으로 인해 게임물에 쉽게 접근하여 이용할 수 없는 실정임. 이러한 문제를 해결하기 위해 정부 차원의 지원이 절실하지만, 현재는 미흡한 실정이며 게임 회사의 자발적인 노력에 의존하고 있는 상황임.

이에 장애인의 게임물 이용 편의 증진을 보장하고 국가 지원을 확대하기 위한 법적 근거를 마련함으로써 장애 유무와 관계없이 누구나 게임물을 편리하게 이용할 수 있게 하려고 함(안 제2조제12호, 제3조 제2항제8호 및 제15조 신설).



## 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조에 제12호를 다음과 같이 신설한다.

12. “장애인”이란 「장애인복지법」 제2조제1항에 따른 장애인을 말한다.

제3조제2항제8호를 제9호로 하고, 같은 항에 제8호를 다음과 같이 신설한다.

8. 장애인의 게임물 이용 편의 증진

제3장에 제15조를 다음과 같이 신설한다.

제15조(장애인의 게임물 이용 편의 증진) 정부는 장애인의 게임물 이용 편의를 증진하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 장애인의 게임물 이용 편의 증진을 위해 노력하는 게임물 관련사업자 지원
2. 장애인의 게임물 이용 편의 증진을 위한 교육·홍보
3. 장애인의 게임물 이용 편의 증진을 위한 연구

## 부 칙

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

## 신 · 구조문대비표

현      행	개      정      안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. 1. ~ 11. (생    략) <u>&lt;신    설&gt;</u>	제2조(정의) ----- -----. 1. ~ 11. (현행과 같음) 12. “장애인”이란 「장애인복지법」 제2조제1항에 따른 장애인을 말한다.
제3조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행) ① (생    략) ② 종합계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다. 1. ~ 7. (생    략) <u>&lt;신    설&gt;</u>  8. (생    략) ③ (생    략) <u>&lt;신    설&gt;</u>	제3조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행) ① (현행과 같음) ② ----- -----. 1. ~ 7. (현행과 같음) 8. <u>장애인의 게임물 이용 편의 증진</u> 9. (현행 제8호와 같음) ③ (현행과 같음) 제15조(장애인의 게임물 이용 편의 증진) 정부는 장애인의 게임물 이용 편의를 증진하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다. 1. <u>장애인의 게임물 이용 편의 증진을 위해 노력하는 게임물 관련사업자 지원</u> 2. <u>장애인의 게임물 이용 편의</u>

	<u>증진을 위한 교육 · 홍보</u>
	<u>3. 장애인의 게임물 이용 편의</u>
	<u>증진을 위한 연구</u>