

의 안 번 호	제 호	의 결 사 항
의 결 연 월 일	2023. . . (제 회)	

게 임 산 업 진 흥 에 관 한 법 률 시 행 령
일 부 개 정 령 안

제 출 자	국무위원 유인촌 (문화체육관광부장관)
제출 연월일	2023. . .

법 제 처 심 사 전

1. 의결주문

게임산업진흥에 관한 법률 시행령 일부개정령안을 별지와 같이 의결한다.

2. 제안이유

청소년의 정의가 18세 미만의 자(「초·중등교육법」 제2조의 규정에 의한 고등학교에 재학 중인 학생을 포함한다)에서 「청소년 보호법」 제2조제1호에 따른 청소년으로 변경됨(‘24.1.1 시행/게임산업법 개정)에 따라 시행령 별표 내 청소년이용불가 로고를 변경하고자 하는 것임.

또한, 게임물관리위원회 등 조직 명칭변경에 따라, 별표 내 조직명칭을 현행화하고자 함.

3. 주요내용

가. 청소년이용불가 로고 변경(안 별표3)

- 청소년 정의 변경(18세 미만인 자→만 19세 미만인 사람)에 따른 청소년이용불가 로고 변경

나. 조직명칭 변경에 따른 별표 내 명칭 수정(안 별표3)

- 별표3 내 게임물등급위원회, 지식경제부, 등급위원회를 현행 명칭에 맞게 각각 게임물관리위원회, 과학기술정보통신부, 관리위원회로 수정

4. 주요토의과제

없 음

5. 참고사항

가. 관계법령 : 생 략

나. 예산조치 : 별도조치 필요 없음

다. 합 의 : OOOO부 등과 합의되었음

라. 기 타 : 1) 신·구조문대비표, 별첨

2) 입법예고(9999. 12. 31. ~ 12. 31.) 결과, 특기할 사항
없음

3) 행정규제 : 규제개혁위원회와 협의 결과, 이견 없음
- 규제 신설·폐지 등, 없음

대통령령 제 호

게임산업진흥에 관한 법률 시행령 일부개정령안

별표 3을 별지와 같이 한다.

부 칙

이 영은 공포한 날로부터 시행한다.

상호, 등급, 게임물내용정보표시 및 운영정보표시장치의 표시방법

(제19조 관련)

1. 상호 및 등급 표시

가. 아케이드게임물

(1) 표시의 내용

게임물의 제명, 상호, 이용등급, 등급분류번호, 제작 또는 배급된 게임물의
일련번호 및 제작연월일

(2) 표시방법

게임기의 외관 전면에 표시한다.

(3) 규 격

(가) 일체형 전자 게임물 : 5×3센티미터

(나) 일체형 게임물 : 10×6센티미터

(4) 색도

(가) 바탕색 : 전체이용가 → 초록색

청소년이용불가 → 빨간색

(나) 글씨 : 검정색(명조체)

(5) 청소년이용불가 등급 게임물의 경고문

청소년이용불가 등급의 게임물은 다음의 내용이 포함된 경고문을 게임이 시
작하기 전에 사용자가 볼 수 있게 표시하여야 한다.

이 게임물은 청소년이용불가 게임물로 만 19세 미만인 사람은 이용할 수 없 다.

(6) 기타

(가) 기재된 내용을 쉽게 수정하지 못하도록 투명한 얇은 비닐재질 등을 이용하여 덧씌워야 한다.

(나) 기재내용을 가리지 않는 범위 내에서 도안 위에 게임물 제작업자 등의 상징이나 문양을 표시할 수 있다.

나. 온라인게임물 및 모바일게임물

(1) 표시의 내용

게임물의 제명, 상호, 이용등급, 등급분류번호, 제작연월일, 게임물제작업자 또는 배급업자의 신고번호 또는 등록번호

(2) 표시방법

게임 초기화면의 우측 상단에 다음과 같이 이용등급을 3초 이상 표시하며, 이 경우 이용등급과 함께 등급분류에 따른 부연설명(당해 등급 미만자가 이용하기에 부적절한 게임이라는 취지가 포함된 설명을 말한다)을 화면의 4분의 1 크기 이상으로 표시하여야 한다.

전체이용가	12세이용가	15세이용가	청소년이용불가	평가용
				
전체이용가	12세이용가	15세이용가	청소년이용불가	평가용

(3) 온라인게임물의 경우에는 게임시간 1시간 마다 이용등급이 3초 이상 표시되도록 하거나 이용자가 원하는 경우에는 등급을 확인할 수 있도록 하여야 한다. 다만, 전체이용가게임물의 경우에 초기화면이나 홈페이지 등에서 누구든지 이용등급을 알 수 있도록 표시한 때에는 그러하지 아니한다.

(4) 모바일게임물 중 위에 따른 등급표시가 불가능한 게임물은 초기화면에 문자로 이용등급을 표시할 수 있다.

(5) 관리위원회는 표시방법 등이 적절하지 아니하다고 판단되는 경우에는 이를 수정하도록 권고할 수 있다.

다. 개인용컴퓨터(PC)게임물 및 비디오게임물

(1) 표시의 내용

게임물의 제명, 상호, 이용등급, 등급분류번호, 제작연월일, 게임물제작업자 또는 배급업자의 신고번호 또는 등록번호

(2) 표시방법

게임물 포장의 표면에 누구든지 쉽게 인식할 수 있도록 다음과 같이 이용등급을 표시하여야 한다.

전체이용가	12세이용가	15세이용가	청소년이용불가	평가용
				
전체이용가	12세이용가	15세이용가	청소년이용불가	평가용

(3) 관리위원회는 표시방법 등이 적절하지 아니하다고 판단되는 경우에는 이를 수정하도록 권고할 수 있다.

2. 게임물내용정보 표시

게임물의 내용에 대한 폭력성, 선정성, 사행성 등의 여부에 관한 정보의 표시는 관리위원회로부터 해당게임물에 대한 등급을 받은 후 다음과 같은 방법에 따라 표시하여야 한다.

가. 항목표시

						
선정성	폭력성	공포	언어의 부적절성	약물	범죄	사행성

* 해당 항목에 대한 내용이 존재하는 경우에만 표시함

나. 삭제 <2007.5.16>

다. 게임물내용정보 표시 방법

(1) 아케이드게임물

게임기 외관 전면에 표시를 부착하여야 한다.

(2) 온라인게임물

게임초기화면에서 3초 이상 표시하여야 하며, 게임시간 1시간 마다 게임물 내용정보가 3초 이상 표시되도록 하거나 이용자가 원하는 경우에는 이를 확인할 수 있도록 하여야 한다. 다만, 전체이용가게임물의 경우에 초기화면이나 홈페이지에서 게임물내용정보를 표시한 때에는 그러하지 아니한다.

(3) 모바일게임물

게임 초기화면에서 3초 이상 표시하여야 한다.

(4) 개인용컴퓨터(PC)게임물 및 비디오게임물

게임물 포장의 표면에 누구든지 쉽게 인식할 수 있도록 표시하여야 한다.

3. 게임물 운영정보표시장치

가. 표시의 내용

운영정보표시장치에는 다음의 사항이 표시되어야 한다.

(1) 1회의 게임이 진행되는 시간

(2) 시간당 게임기에 투입할 수 있는 이용요금의 한도

(3) 회당 획득하는 최대점수

(4) 1인의 이용게임당 누적되는 최대점수

나. 표시방법

운영정보표시장치를 게임물에 부착한다.

다. 운영정보표시장치의 지정

(1) 운영정보표시장치는 게임물관리위원회 위원장이 문화체육관광부장관 및

과학기술정보통신부장관과의 협의를 거쳐 지정한 표준모델의 것으로서 게임물관리위원회로부터 그 성능 등을 인정받은 것을 부착하여야 한다.

(2) (1)에 따른 운영정보표시장치의 성능 등의 인정 신청 및 심사절차, 비용 부담 그 밖에 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

라. 기타

게임물의 특성상 운영정보표시장치를 부착할 수 없는 경우에는 이를 적용하지 아니한다.

< 의안 소관 부서명 >

문화체육관광부 게임콘텐츠산업과	
연 락 처	(044) 203 - 2444