

의안번호	제 호	의결사항
의결 연월일	2021. . . (제 회)	

게임산업진흥에 관한 법률 시행령
일부개정령안

제출자	국무위원 황 희 (문화체육관광부장관)
제출 연월일	2021. . .

법제처 심사 전

1. 의결주문

게임산업진흥에 관한 법률 시행령 일부개정령안을 별지와 같이 의결한다.

2. 제안이유

비영리 목적 게임물의 등급분류 면제 근거를 법률에 규정함(게임산업진흥에 관한 법률 제21조 개정, '20.12.8.)에 따라 대상 게임물을 명확히 하고 관련 조항을 수정하기 위해 시행령을 개정하려고 하는 것임. 또한 시행령 별표3의 오탈자를 수정하고, 등급분류 절차의 간소화 도입 관련 과태료 규정이 개정됨(게임산업진흥에 관한 법률 제48조 개정, '20.12.8.)에 따라 시행령 별표3을 개정하여 과태료 부가기준을 정비하려는 것임.

3. 주요내용

- 가. 비영리 목적으로 제작·배급되는 등급분류 면제 대상 게임물 규정 및 관련 조항 수정(안 제8조의3 및 제11조의 3)
- 나. 오탈자 수정(안 별표3)
- 다. 등급분류 절차의 간소화 도입 관련 시스템등급분류신청자가 등급분류 및 사후관리 관련 자료요구에 따르지 않을 경우 부과되는 과태료 부과기준 추가(안 별표4)

4. 주요토의과제

없 음

5. 참고사항

가. 관계법령 : 생략

나. 예산조치 : 별도조치 필요 없음

다. 합의 : OOOO부 등과 합의되었음

라. 기타 : 1) 신·구조문대비표, 별첨

2) 입법예고(2021.8. . ~ 2021. 9. .) 결과, 특기할 사항 없음

3) 행정규제 : 규제개혁위원회와 협의 결과, 이견 없음

- 규제 신설·폐지 등, 없음

게임산업진흥에 관한 법률 시행령 일부개정령안

게임산업진흥에 관한 법률 시행령 일부를 다음과 같이 개정한다.

제8조의3제1항제1호 중 “제3호”를 “제4호”로 한다.

제11조의3제1항제2호 각 목 외의 부분 본문 중 “다음 각 목의 어느 하나에 해당하는”을 “교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 사용하기 위한”으로 하고, 같은 호 가목 및 나목을 각각 삭제하며, 같은 조 제2항을 제3항으로 하고, 같은 조에 제2항을 다음과 같이 신설한다.

②법 제21조제1항제4호에서 “대통령령으로 정하는 것”이란 개인·동호회 등이 단순 공개를 목적으로 창작한 게임물을 말한다.

별표 3 제1호다목 중 “개인용컴퓨터(PC)게임물”을 “개인용컴퓨터(PC)게임물”로 한다

별표 4 과태료 부과기준의 위반행위 중 “8. 법 제25조제2항을 위반하여 변경등록을 하지 않은 경우”를 “8. 제21조의11제2호를 위반하여 자료요구에 따르지 않은 경우”로 하고, 해당 호의 근거 법조문 “법 제48조제1항제1호의3”를 “법 제48조 제1항제2호의7”로 하며, 해당 호의 과태료 금액 “100만원”을 “1,000만원”으로 하고, 기존 8호의 내용은 9호로, 기존 9호의 내용은 10호로, 기존 10호의 내용은 11호로, 기존 11호의 내용은 12호로, 기존 12호의 내용은 13호로, 기존 13호의 내용은 14호로, 기존 1

4호의 내용은 15호로, 기존 15호의 내용은 16호로, 기존 16호의 내용은 17호로 이동한다.

부 칙

이 영은 공포한 날부터 시행한다.

신 · 구조문대비표

현행	개정안
제8조의3(게임과몰입·중독 예방 조치 등) ① 법 제12조의3제1항에 따른 예방조치 대상이 되는 게임물은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물을 제외한 게임물로 한다.	제8조의3(게임과몰입·중독 예방 조치 등) ① ----- ----- ----- -----.
1. 법 제21조제1항제1호부터 제3호까지의 게임물	1. ----- 제4호-----
2.·3. (생략)	2.·3. (현행과 같음)
② ~ ⑨ (생략)	② ~ ⑨ (현행과 같음)
제11조의3(등급분류를 받지 아니하는 게임물) ① 법 제21조제1항제2호에서 “대통령령이 정하는 것”이란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물을 말한다.	제11조의3(등급분류를 받지 아니하는 게임물) ①----- ----- ----- -----.
1. (생략)	1. (현행과 같음)
2. 법 제25조제1항제1호부터 제3호까지의 규정에 해당하는 자 외의 자가 국내에서 영리를 목적으로 하지 않고 제작·배급하는 게임물로서 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 게임물. 다만, 법 제21조제	2. ----- ----- ----- ----- 교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 사용하기

2항제4호에 따른 청소년이용 불가 등급의 기준에 해당하는 내용을 포함하는 게임물은 제외한다. 가. <u>교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 사용하기 위한 게임물</u> 나. <u>개인·동호회 등이 단순 공개를 목적으로 창작한 게임물</u> <u><신 설></u> ② (생략) [별표3] 상호, 등급, 게임물내용정보표시 및 운영정보표시장치의 표시방법 (제19조 관련) 1. 상호등급 및 표시 가. ~ 나. (생략) 다. <u>개인용</u>컴퓨터(PC)게임물 및 비디오 게임물	<u>위한</u> ----. ----- ----- ----- ----. <u><삭 제></u> <u><삭 제></u> ②법 제21조제1항제4호에서 “<u>대통령령으로 정하는 것</u>”이란 <u>개인·동호회 등이 단순 공개를 목적으로 창작한 게임물을</u> 말한다. ③ (현행 제2항과 같음) [별표3] 상호, 등급, 게임물내용정보표시 및 운영정보표시장치의 표시방법 (제19조 관련) 1. 상호등급 및 표시 가. ~ 나. (현행과 같음) 다. <u>개인용</u>컴퓨터(PC)게임물 및 비디오 게임물
--	---

(1) ~ (3)(생략)

2. ~ 3.(생략)

[별표4]

과태료 부과기준

위반행위	근거 법조문	과태료 금액
1~7. (생략)	(생략)	(생략)
8.법 제25조제2항을 위반하여 변경등록을 하지 않은 경우	법 제48조제1항제1호의3	100만원
8. (생략)	(생략)	(생략)
9. (생략)	(생략)	(생략)
10. (생략)	(생략)	(생략)
11.(생략)	(생략)	(생략)
12. (생략)	(생략)	(생략)
13. (생략)	(생략)	(생략)
14. (생략)	(생략)	(생략)
15. (생략)	(생략)	(생략)
16.(생략)	(생략)	(생략)

(1) ~ (3) (현행과 같음)

2. ~ 3.(현행과 같음)

[별표4]

과태료 부과기준

위반행위	근거 법조문	과태료 금액
1~7. (현행과 같음)	(현행과 같음)	(현행과 같음)
8.법 제21조의11제2호를 위반하여 자료 요구에 따르지 않은 경우	법 제48조 제1항 제2호의7	1,000만원
9.(현행 8호와 같음)	(현행 8호와 같음)	(현행 8호와 같음)
10. (현행 9호와 같음)	(현행 9호와 같음)	(현행 9호와 같음)
11.(현행 10호와 같음)	(현행 10호와 같음)	(현행 10호와 같음)
12. (현행 11호와 같음)	(현행 11호와 같음)	(현행 11호와 같음)
13. (현행 12호와 같음)	(현행 12호와 같음)	(현행 12호와 같음)
14.(현행 13호와 같음)	(현행 13호와 같음)	(현행 13호와 같음)
15. (현행 14호와 같음)	(현행 14호와 같음)	(현행 14호와 같음)
16. (현행 15호와 같음)	(현행 15호와 같음)	(현행 15호와 같음)
17.(현행 16호와 같음)	(현행 16호와 같음)	(현행 16호와 같음)

〈 의안 소관 부서명 〉

문화체육관광부 문화체육관광부	
연 락 처	(044) 203 - 2442