

제4기  
산업융합촉진 음부즈만  
분야별 제도개선  
건의 현황 ('21~'23)

- 게임융합서비스 분야 -



# CONTENTS



## 제4기 산업융합촉진 옴부즈만 분야별 제도개선 건의 현황 ('21~'23)

※ 해당 자료는 '21~'23년 內 소관부처에 개선 건의 및 회신 받은 내용과, '23년도 3월 소관부처를 통해 이행현황을 확인한 내용을 토대로 작성함

### ■ 게임융합서비스 분야 (7건)

- 온라인 게임 본인인증 절차 개선
- 게임물 내용수정신고 범위 개선
- P&E 장르 게임산업 활성화를 위한 가이드라인 마련 및 법령 제정
- 게임물 등급재분류 시 강제적 롤백 규정 개선
- 동일한 게임물의 플랫폼 변경 시 등급분류 중복 심의 규정 개정
- PVE(단독형 웹보드) 게임물의 웹보드게임 규제 적용
- 게임물 경품 이벤트 정책 개선

# 온라인 게임 본인인증 절차 개선

게임 융합서비스 분야

## 애로내용

전체이용가 게임물은 연령제한 없이 플레이할 수 있으나 본인 인증 대상에 포함되어 있어, 사업자의 개인정보 수집 및 관리 부담, 청소년의 전체이용가 게임물 이용 저해 등의 문제 발생

## 건의결과



전체이용가 게임물은 법정 대리인의 동의만으로 청소년의 본인인증을 갈음하도록 제도 개선

\* 「게임산업법」 개정 예정(~23.12)

소관부처: 문화체육관광부

## 개선/파급효과



- 전체이용가 게임물의 청소년 본인인증 절차가 간소화됨으로써, 청소년이 전체 이용가 게임물을 자유롭게 접근 및 이용 가능
- 게임사의 개인정보 수집·관리 부담 완화



# 게임물 내용수정신고 범위 개선

게임 융합서비스 분야

## 애로내용

게임사업자는 등급분류와 무관한 경미한 수정사항\*에 대해서도 게임물관리위원회에 신고해야 하며, 이는 잦은 행정절차를 필요로 하여 사업자에게 부담으로 작용

\* 아이템 추가 및 옵션 변경, 캐릭터 수정, 게임 버그 및 오류 수정 등

## 건의결과



게임물 내용수정이 기존 등급분류에 영향을 미치지 않는 경미한 사항에 해당하는 경우 내용수정신고 의무 면제

\* 법제처 유권해석 후 「게임산업법 시행규칙」 등 개정 예정(~23.12)

소관부처: 문화체육관광부

## 개선/파급효과



- 게임물 내용수정신고에 대한 사전규제 형태의 과도한 규제가 완화됨으로써, 행정절차 상의 불필요한 인력소모 등 게임사의 부담 감소



# P&E 장르 게임산업 활성화를 위한 가이드라인 마련 및 법령 제정

게임 융합서비스 분야

## 애로내용

현 규정에서 취득의 우연적 요소와 거래를 통한 현금화 가능성만으로도 사행성이라고 판단하고 있어, 해외 게임시장은 활발하게 개발되고 있는 반면, 국내에서는 P&E 게임 산업 활성화가 불가능한 상황임

## 건의결과



규제샌드박스 등 일정한 범위 내에서 P&E 게임 허용 관련 시범사업을 통해 테스트 서비스를 할 수 있도록 개선방안 시행

\* 가상자산과 관련하여 금융위와 협의 후 게임산업진흥에 관한 법 개정 방향 검토 예정(~23.12)

소관부처: 문화체육관광부/ 게임물관리위원회



# 게임물 등급재분류 시 강제적 롤백 규정 개선

게임 융합서비스 분야

## 애로내용

게임물이 등급재분류 통보를 받아 서비스 중인 콘텐츠에 대해 강제적으로 롤백 조치를 하는 경우, 내용수정신고 시점부터 등급재분류 통보 시점까지의 이용자의 모든 기록, 아이템, 이벤트 결과 등이 무효화되면서, 게임이용자들이 불만을 가지고 게임을 이탈하는 상황 발생

## 건의결과



게임물 내용수정신고 시 반려 또는 등급 재분류가 필요한 콘텐츠만 롤백하고, 나머지 문제없는 일반적인 업데이트 내용은 롤백하지 않도록 제도 개선

\* 「게임물관리위원회 등급분류규정」 개정 예정(~23.6)

소관부처: 문화체육관광부

## 개선/파급효과



- 게임물 롤백 규정을 개선함으로써, 롤백으로 인한 게임 이용자의 피해 및 이탈 정도 최소화 가능
- 게임 롤백 이후 기존 게임 이용자수 유지를 위해 게임사측에서 부담하는 환불·보상 비용이 감소됨으로써, 게임사의 운영 및 매출에 긍정적인 영향



# 동일한 게임물의 플랫폼 변경 시 등급분류 중복 심의 규정 개정

게임 융합서비스 분야

## 애로내용

동일한 게임물임에도 플랫폼별로 등급분류 효력이 미치는 범위가 달라져,  
게임물 내용이 같아 등급 변화가 없더라도 플랫폼을 변경할 경우,  
새롭게 등급분류 심의를 받아야 함으로 인해 게임 출시에 어려움 발생

## 건의결과



PC 온라인, 비디오 게임물, 모바일 게임물 중 어느 하나의 플랫폼으로  
등급분류를 받은 경우, 타 플랫폼으로 확장 시 재심의를 생략하고 등급  
분류 효력 유지

\* 「게임물관리위원회 등급분류규정」 개정('22.12) 소관부처: 문화체육관광부/게임물관리위원회

## 개선/파급효과



- 동일한 게임물의 경우 등급분류 효력이 타 플랫폼으로 변경 시에도 유지됨에 따라,  
등급분류를 받기 위한 심의를 중복으로 받지 않아도 되면서, 신규 심의 과정 시  
지불하게 되는 수수료 감면 가능
- 동일한 게임물을 타 플랫폼으로 출시하는 데 소요되는 시간 단축 가능



# PVE(단독형 웹보드) 게임물의 웹보드게임 규제 적용

게임 융합서비스 분야

## 애로내용

PVE(단독형 웹보드)게임이 카지노의 그래픽과 게임 플레이 방식을 모사한 것만으로  
해당 게임을 사행성게임물로 판단하고 유료서비스 제공을 금지시켜,  
기업은 게임 개발에 어려움을 겪음

## 건의결과



PVE게임을 무료로 한정하여 허용하고 있음에도 불구하고, 불법 환전 사례가  
나타나고 있어 유료 서비스 허용 시 사행화 심화 우려됨으로 건의 내용  
수용 곤란

\* 게임산업 진흥에 관한 법률 시행령 제17조, 별표2 제8호, 게임물관리위원회 등급분류규정 제17조 소관부처: 문화체육관광부/게임물관리위원회



# 게임물 경품 이벤트 정책 개선

게임 융합서비스 분야

## 애로내용

게임물의 경품 이벤트에 대해 폐지된 경품고시를 기준으로 경품 금액을 제한하고 있으며, 게임물 관리위원회는 사행성 게임물의 기준을 확대 적용하여 경품 이벤트 진행 방식도 제한함으로써 이벤트 기획의 다양성과 이용자의 선택권을 제한하고 있음

## 건의결과



청소년 게임제공업 및 그 외 사행성 조장에 가능성이 없는 범위 내에서 경품제공을 지극히 예외적으로 허용('13, '17). 또한 관련조항의 네거티브 규제 전환 내용을 발의한 바 있으나('20) 반영 한계가 있음

\* 게임산업법

소관부처: 문화체육관광부/게임물관리위원회



산업융합촉진  
음부즈만

※ (참고) 산업융합촉진 음부즈만에서는  
융합·신산업 분야 기업의 규제·애로 해소를 지원하고,  
규제개선 확정 건에 대해서도 이행 현황 및 기업 애로해소 여부 등에 대한  
지속적인 모니터링을 추진하고 있습니다.

위 내용 관련하여

애로해소가 미흡하거나 추가적인 문의 및 건의사항이 있을 경우,  
"1670-9050" / "hyelim0507@kitech.re.kr"으로 문의  
또는 <https://www.oico.kr/>로 접수 해주시기 바랍니다

