

## 생성형 AI를 활용한 게임이 AI기본법상의 ‘인공지능제품’에 해당하는지에 관한 국회 입법조사처 의견과 게임산업에의 시사점

2025.05.29

2026년 1월 시행 예정인 『인공지능의 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법』(이하 “AI기본법”)은 생성형 AI 기술이 적용된 서비스 전반에 대해 투명성 확보 의무 등 새로운 규제를 부과합니다. 이와 관련하여 최근 국회 입법조사처는 생성형 AI를 활용한 게임이 AI기본법에 정의된 ‘인공지능제품’에 해당하는지에 관하여 의견을 밝혔습니다.

이하에서는 생성형 인공지능에 관한 AI기본법의 주요 내용과 위 국회 입법조사처의 의견이 갖는 법적 의미 및 시사점에 관하여 간략하게 살펴보겠습니다.

### 1. 국회 입법조사처가 밝힌 내용 및 해석 효력

■ **(국회 입법조사처 의견)** 국회 입법조사처는 더불어민주당 강유정 의원에게 제출한 자료에서, **생성형 AI를 활용한 게임은 AI기본법이 정의하는 ‘인공지능제품’에 해당할 가능성이 크다고** 밝혔습니다.

**AI기본법 제2조(정의) 6.** “인공지능산업”이란 인공지능 또는 인공지능기술을 활용한 제품(이하 “인공지능제품”이라 한다)을 개발·제조·생산 또는 유통하거나 이와 관련한 서비스(이하 “인공지능서비스”라 한다)를 제공하는 산업을 말한다.

- 국회 입법조사처 의견에 의하면 생성형 AI를 활용한 게임\*을 제공하는 사업자는 ‘인공지능사업자’에 해당하여 AI기본법상 사전고지 의무, 표시 의무 등 각종 의무를 부담하게 될 가능성이 높습니다.  
\* 예를 들어, AI 이미지 생성 도구(Midjourney, Stable Diffusion 등)를 사용한 게임 콘텐츠나, AI 음성합성을 활용한 게임, ChatGPT 같은 외부 AI를 API로 불러와 NPC의 대사, 감정표현 등에 활용하는 게임, AI를 활용하여 유저의 플레이를 분석하고 피드백해 주는 게임 등이 이에 해당할 수 있습니다.
- 다만, 국회 입법조사처는 각각의 게임별로 실질적으로 AI가 활용되는 정도, 사람의 기여 정도 등에 따라 인공지능사업자 해당 여부에 관한 판단이 달라질 수 있다는 입장도 함께 밝혔습니다.

■ **(기관 영향력)** 국회 입법조사처는 「국회법」 제22조의3 및 「국회입법조사처법」에 따라 설립된 국회 소속의 전문 입법지원기관입니다.

- 주된 기능은 국회의원의 입법활동 및 정책결정을 지원하기 위한 조사·분석 업무의 수행이며, 국회 입법조사처의 해석이 공식적인 입법 해석에 해당되거나, 어떠한 법적 효력을 가지지는 않습니다.
- 다만, 국회의원이나 관계 행정청 또는 언론에서 이를 인용할 경우 국회의 입법 과정이나 정부의 정책 수립 과정에 실질적 영향력을 미칠 수 있습니다.

## 2. 생성형 인공지능에 관한 시기본법의 주요 내용

■ **(개요)** 시기본법은 ‘인공지능서비스’ 또는 ‘인공지능제품’을 개발·제공·운영하는 자를 ‘인공지능사업자’로 정의하며, ‘생성형 인공지능’을 이용하는 ‘인공지능사업자’에게 다음과 같은 **투명성 확보 의무**를 부과합니다(시기본법의 주요 내용을 담은 저희 법인의 [기존 뉴스레터](#)를 함께 참고해주시기 바랍니다).

투명성 확보 의무 유형 (법 제31조)	주요 내용
사전고지 의무(제1항)	생성형 인공지능을 이용한 제품 또는 서비스를 제공하려는 경우 “ <b>제품 또는 서비스</b> 가 생성형 인공지능에 기반하여 운용된다는 사실”을 이용자에게 <b>사전 고지</b>
생성형AI 표시 의무(제2항)	생성형 인공지능 또는 이를 이용한 제품 또는 서비스를 제공하는 경우 “그 <b>결과물</b> 이 생성형 인공지능에 의하여 생성되었다는 사실”을 <b>표시</b>
딥페이크 표시 의무(제3항)	인공지능시스템을 이용하여 <b>실제와 구분하기 어려운 가상의 음향, 이미지 또는 영상 등의 결과물을 제공</b> 하는 경우 해당 결과물이 인공지능시스템에 의하여 생성되었다는 사실을 이용자가 명확하게 인식할 수 있는 방식으로 <b>고지 또는 표시</b>

위 사전고지 및 표시 의무에 관한 구체적인 사항은 현재 제정 중인 시기본법 시행령 등 하위 법령에서 구체화될 예정입니다.

- 현재 하위 법령 및 가이드라인에 관하여 관계부처·사업자·시민단체로부터 의견을 수렴하고 있으며, 2025년 6월 입법예고 후 하반기 제정을 목표로 진행되고 있는 것으로 파악됩니다.

## 3. 시사점

- 시기본법이 본격적으로 시행되는 2026년을 앞두고 게임산업에 대한 해당 규제 적용 여부는 중요한 정책 이슈로 부각되고 있습니다. 국회 입법조사처의 의견은 비록 법적 구속력은 없지만, 향후 시행령 제정 및 정책 결정 과정에 상당한 영향을 줄 수 있는 ‘입법적 조기 경고(signaling)’로 기능할 수 있습니다.
- 최근 게임산업은 생성형 AI 기술을 게임 개발과 서비스에 적극 활용하고 있으며, AI 기술을 도입한 게임 기획 및 개발을 진행하는 기업은 시기본법 시행에 대비하여 내부 기술 적용 범위를 점검하고, 고지 방식, 위험 평가 절차 등을 사전에 구축할 필요가 있습니다. 또한 하위 법령 제정 과정 및 구체적인 법규정에 관한 유관 부처의 해석이나 의견 등을 지속적으로 모니터링하며, **적극적인 의견 개진**을 통해 **제도 설계에 참여**하는 것이 필요할 것입니다.
- 생성형 AI는 게임산업 외에도 영화, 드라마, 웹툰 등 다양한 콘텐츠 산업에 걸쳐 활용되고 있으며, 이들 산업 간의 규제 적용 기준이

지나치게 상이할 경우 제도 정합성 및 경쟁 중립성 논란이 발생할 수 있습니다. 따라서 게임업계는 자체적으로 자율규제 기준을 마련할 뿐만 아니라 나아가 유관 업계에 전반적으로 적용될 수 있는 공통 기준을 마련하는 것에도 적극적으로 참여할 필요가 있습니다.

## About Shin & Kim's Game Team

법무법인(유) 세종 게임팀은 그간 ICT, IP, 금융, M&A, 블록체인, 노동, 공정거래 등 분야에서 축적된 역량을 산업 분야에 특화집중하여 게임 기업에 최적화된 통합 법률서비스를 원스톱(one-stop)으로 제공합니다. 또한, 게임팀은 게임 산업 및 신기술에 대한 다각적 이해와 경험을 갖추거나 문화체육관광부 등 정부 및 유관기관(게임물관리위원회, 문화체육관광위원회 등)에서 근무 또는 자문을 제공한 변호사 및 전문가로 구성되어 업계를 선도할 수 있는 규제 대응에 대한 정책 및 전략 자문을 제공하고 있으므로, 보다 전문적인 내용이나 궁금하신 사항이 있으면 언제든지 연락 주시기 바랍니다.

### 관련구성원

#### 강신욱

대표변호사

02-316-4059

sokang@shinkim.com

#### 이원석

변호사

02-316-4493

wselee@shinkim.com

#### 박창준

변호사

02-316-1660

cjpark@shinkim.com

#### 정영운

변호사

02-316-1822

ygjeong@shinkim.com