

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

(김성원의원 대표발의)

의안 번호	17026
----------	-------

발의연월일 : 2026. 2. 25.

발 의 자 : 김성원 · 엄태영 · 김승수
박정하 · 한지아 · 김용태
이인선 · 정동만 · 김선교
김태호 의원(10인)

제안이유 및 주요내용

현행법은 게임산업 전문인력의 양성을 위하여 전문인력 양성기관 지정 및 교육·훈련 비용 지원 등의 근거를 두고 있으나 전문인력 양성 이후 실제 취업과 채용으로의 연계, 채용 후 현장 적응 및 직무역량 제고 등 고용 연계를 촉진하기 위한 지원 근거는 명확하지 않음.

이에 게임산업 전문인력의 원활한 취업 및 고용 연계를 촉진하기 위하여, 전문인력 양성기관과 게임물 관련사업자 간 채용 연계 지원, 신규 채용 사업자에 대한 비용 일부 지원, 채용 인력의 현장 적응·재교육·직무훈련 등 지원 근거를 마련함으로써 게임산업의 지속 가능한 성장 기반과 청년 일자리 창출에 기여하고자 함(안 제5조제5항 신설).

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제5조에 제5항을 다음과 같이 신설한다.

⑤ 정부는 게임산업 전문인력의 원활한 취업 및 고용 연계를 촉진하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 다음 각 호의 지원을 할 수 있다.

1. 전문인력 양성기관과 게임물 관련사업자 간의 채용 연계의 지원
2. 전문인력을 신규 채용한 사업자에 대한 비용의 일부 지원
3. 채용된 전문인력의 현장 적응, 재교육, 직무훈련 또는 직무능력 향상을 위한 지원
4. 그 밖에 전문인력의 취업 촉진 및 고용 안정을 위하여 필요한 사항

부 칙

이 법은 공포한 날부터 시행한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
제5조(전문인력의 양성) ① ~ ④ (생 략) <u><신 설></u>	제5조(전문인력의 양성) ① ~ ④ (현행과 같음) <u>⑤ 정부는 게임산업 전문인력의</u> <u>원활한 취업 및 고용 연계를 추</u> <u>진하기 위하여 대통령령으로 정</u> <u>하는 바에 따라 다음 각 호의</u> <u>지원을 할 수 있다.</u> <u>1. 전문인력 양성기관과 게임물</u> <u>관련사업자 간의 채용 연계의</u> <u>지원</u> <u>2. 전문인력을 신규 채용한 사</u> <u>업자에 대한 비용의 일부 지</u> <u>원</u> <u>3. 채용된 전문인력의 현장 적</u> <u>응, 재교육, 직무훈련 또는 직</u> <u>무능력 향상을 위한 지원</u> <u>4. 그 밖에 전문인력의 취업 추</u> <u>진 및 고용 안정을 위하여 필</u> <u>요한 사항</u>