

# Chapter VI

## 게임관련 법/제도 현황 및 정책동향

2006  
THE RISE OF  
KOREAN GAMES

### 제1장 게임관련법 현황

- 제1절 게임관련 법률 현황
- 제2절 게임산업 진흥에 관한 법률에 대한 검토

### 제2장 게임물 등급분류제도 현황과 전망

- 제1절 국내 아케이드게임의 등급분류
- 제2절 국내 PC게임/비디오게임의 등급 분류
- 제3절 국내 온라인게임/모바일게임의 등급분류
- 제4절 해외 게임심의제도

### 제3장 게임산업 정책 현황

- 제1절 게임산업 관련 정책 동향
- 제2절 게임관련 정책 현황

# 제 1 장 게임관련법 현황

## 제1절 게임관련 법률 현황

우리나라는 최근 게임과 관련된 법·제도 분야에서 많은 변화를 겪고 있는 시기라 할 수 있다. 기존 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률이 규제위주의 법으로 개선이 필요하다는 지적과 법 제30조에 대한 헌법소원의 결과를 반영하여, 게임산업진흥에 관한 법률이 제정되었다.

여기에는 게임산업에 대한 규제뿐만 아니라 산업에 대한 진흥에 관하여 적극적으로 규정함으로써 게임산업이 비로소 산업적인 측면에서 균형 발전을 할 수 있는 단초를 제공하였다고 할 수 있다.

### 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 제30조 제1항 등 위헌소원(헌원재판부 2002. 2. 28. 99헌바117)

“의사표현의 자유는 언론·출판의 자유에 속하고, 여기서 의사표현의 매개체는 어떠한 형태이건 그 제한이 없는바, 게임물은 예술 표현의 수단이 될 수도 있으므로 그 제작 및 판매 배포는 표현의 자유를 보장하는 헌법 제21조 제1항에 의하여 보장을 받는다.”

### 게임산업 진흥에 관한 법률의 제정 추진 경과

- “게임산업진흥중장기계획”을 확정 발표 : 2003. 11. 12
- 정부입법계획 수립 및 연구 : 2003. 12 ~ 2004.9
- 게임산업 진흥에 관한 법률 공청회 : 2004. 10
- 게임산업 진흥에 관한 법률 정부안 국회제출 : 2005. 6
  - \* 정청래 의원, 박형준 의원 각각 발의하여 3개안이 국회에 상정
- 게임산업 진흥에 관한 법률(안)으로 국회 문화관광위원회를 통과 : 2005. 12. 6
- 국회 법제사법위원회 통과 : 2006. 4. 3
- 국회 본회의 통과 : 2006. 4. 6
- 게임산업 진흥에 관한 법률 공포 : 2006. 4. 28  
(관보 제16244호, 법률 제7941호)
- 게임산업 진흥에 관한 법률 시행 : 2006. 10 (예정)

# 1. 게임관련 법률 및 제도

## (1) 분류 기준 및 법제 현황

① 기본법 - 게임의 직접적인 대상이 되는 법제  
 • 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률  
 (게임산업진흥에 관한 법률)

② 지원법 - 게임이 지원 대상이 되는 법제  
 • 소프트웨어산업진흥법  
 • 문화산업진흥기본법  
 • 공업배치및공장설립에관한법률  
 • 벤처기업육성에관한특별조치법  
 • 조세특례제한법  
 • 영상진흥기본법  
 • 온라인디지털콘텐츠산업발전법  
 • 전자거래기본법  
 • 정보화촉진기본법

③ 보호법 - 지적재산권법상 대상이 되는 법제  
 • 저작권법  
 • 컴퓨터프로그램보호법  
 • 디자인보호법  
 • 특허법  
 • 상표법  
 • 의장법  
 • 부정경쟁방지및영업비밀보호에관한법률  
 • 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률  
 • 온라인디지털콘텐츠산업발전법

④ 규제법 - 게임이 규제대상으로 되는 법제  
 • 전자상거래에서의소비자보호에관한법률  
 • 관광숙박시설지원등에관한특별법  
 • 관광진흥법  
 • 국민건강증진법  
 • 사격및사격장단속법

〈표 6-1-1-01〉 게임관련 법제 현황

기본법	지원법	보호법	규제법
<ul style="list-style-type: none"> <li>음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 (게임산업진흥에 관한 법률)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화산업진흥기본법</li> <li>소프트웨어산업진흥법</li> <li>공업배치및공장설립에 관한 법률</li> <li>벤처기업육성에 관한 특별조치법</li> <li>조세특례제한법</li> <li>영상진흥기본법</li> <li>온라인디지털콘텐츠산업 발전법</li> <li>전자거래기본법</li> <li>정보화촉진기본법</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>저작권법</li> <li>컴퓨터프로그램보호법</li> <li>디자인보호법</li> <li>특허법</li> <li>상표법</li> <li>의장법</li> <li>부정경쟁방지및영업비밀 보호에 관한 법률</li> <li>정보통신망이용촉진및정보 보호등에 관한 법률</li> <li>온라인디지털콘텐츠산업 발전법</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>전자상거래에서의 소비자 보호에 관한 법률</li> <li>제조물책임(PL)법</li> <li>관광숙박시설지원등에 관한 특별법</li> <li>관광진흥법</li> <li>사격및사격장단속법</li> <li>시행행위등 규제및처벌특례법</li> <li>소방시설설치유지 및 안전 관리에 관한 법률</li> <li>전기통신사업법</li> <li>전기사업법</li> <li>정보통신망이용촉진및정보 보호등에관한법률</li> <li>청소년기본법</li> <li>청소년보호법</li> <li>풍속영업의 규제에관한법률</li> <li>학교보건법</li> <li>청소년성보호에 관한 법률</li> <li>약관규제에 관한 법률</li> <li>형법</li> </ul>



- 사행행위등규제및처벌특례법
- 소방시설설치유지및안전관리에관한법률
- 전기통신사업법
- 전기사업법
- 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률
- 청소년기본법
- 청소년보호법
- 풍속영업의규제에관한법률
- 학교보건법
- 청소년성보호에관한법률
- 약관규제에관한법률
- 형법

## (2) 분류에 따른 법률 내용 검토

### 가. 기본법

#### ① 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률

게임산업 진흥에 관한 법률이 시행되기 전인 2006.10.28까지는 현행 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률(이하 음비게임법)이 기본법이라 할 수 있다. 게임에 대한 육성과 지원에 대한 사항을 다루고 있다. 특히, 급속한 문화산업의 환경변화에 능동적으로 대처하여 게임산업 등 문화산업을 고부가가치 산업으로 육성하기 위한 기반을 조성하고, 행정규제 위주의 현행 제도를 대폭적으로 개선하여 음반·비디오물·게임물 관련산업의 진흥을 도모하며, 청소년에 유해한 영상물 등으로부터 청소년을 보호하기 위하여 1999년에 기존 음반·비디오물에 관한 법률에서 게임물을 추가하여 제정되어 현재 시행 중인 법이다. 여기에는 게임산업에 대한 지원적 인 측면보다는 게임의 제작, 유통, 이용자의 제한을 위한 게임의 등급분류, 위반에 대한 벌칙 등 게임물에 대한 규제의 내용을 주로 규정하고

있는 본질적인 한계를 가지고 있다.

이러한 취약점을 보완하여 새로이 게임산업만을 위하여 제정된 법이 게임산업진흥에 관한 법률로서 여기에는 게임산업의 진흥, 게임문화의 진흥, 등급분류 등 게임산업의 특성을 고려한 개별조항이 포함되어 있다.

#### ※ 문화관광부와 그 소속기관직제

정부조직법의 문화관광부 그 소속기관직제 시행규칙에서는 게임산업과의 설치근거를 두고 있으며, 주요 업무를 다음과 같이 분장하고 있다. 정부조직법의 문화관광부 그 소속기관직제 시행령과 시행규칙에서는 문화산업국에 게임산업과의 설치근거를 두고 있으며, 게임산업을 문화산업의 하나로서 분류하여 주요 업무를 분장하고 있다.

### 나. 지원법

#### ① 문화산업진흥기본법

문화산업진흥기본법은 문화산업에 대한 진흥을 목적으로 제정되었으며, 동법은 디지털문화 콘텐츠와 멀티미디어콘텐츠를 정의함으로써, 당해 콘텐츠에 게임이 포함될 수 있음을 보여주고 있다. 따라서, 다른 법률에 문화콘텐츠의 지원에 관한 법률의 적용이 있을 경우 간접적으로 지원의 대상이 될 것이다.

#### ② 소프트웨어산업진흥법

소프트웨어산업진흥법에서 소프트웨어라 함은 게임의 기술적인 측면을 규정한 것으로 볼 수 있으며, 이법에 의하여 게임은 소프트웨어의 개발·제작·생산·유통 등과 이에 관련된 서비스 및 정보시스템의 구축·운영 등과 관련된 산업을 소프트웨어산업으로 분류하여 지원을

## 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률

### 제3조(음반·비디오물 등 관련 진흥시책의 수립·시행)

- ① 문화관광부장관은 음반·비디오물·게임물과 관련된 산업의 진흥을 위하여 필요한 시책(이하 "진흥시책"이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.
- ② 진흥시책에는 음반·비디오물·게임물과 관련된 다음 각호의 사항이 포함되어야 한다.
  1. 진흥시책의 기본방향
  2. 창작활동의 활성화
  3. 수출촉진과 관련산업의 고용창출
  4. 관련기술의 개발 및 기술수준의 향상
  5. 유통시설의 확충, 유통업체의 전문화 및 유통구조의 개선
  6. 관련산업의 진흥을 위한 재원확보 및 운영
  7. 전문인력의 양성
  8. 관련분야 인프라 구축 및 집적지의 조성·운영
  9. 위법하게 제작되거나 판매·대여·배포(이하 "유통"이라 한다)·시청 또는 이용에 제공되는 음반·비디오물·게임물에 대한 지도·단속
  10. 위법하게 제작·유통·시청 또는 이용에 제공되는 음반·비디오물·게임물에 대한 비영리민간단체지원법 제2조의 규정에 의한 비영리민간단체(이하 "비영리민간단체"라 한다)의 자율감시활동의 지원
  11. 그 밖에 관련업소의 건전한 발전

## 게임산업 진흥에 관한 법률

제1조(목적) 이 법은 게임산업의 기반을 조성하고 게임물의 이용에 관한 사항을 정하여 게임산업의 진흥 및 국민의 건전한 게임문화를 확립함으로써 국민경제의 발전과 국민의 문화적 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로 한다.

### 제3조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행)

- ① 문화관광부장관은 관계중앙행정기관의 장과 협의하여 게임산업의 진흥을 위한 종합계획을 수립·시행하여야 한다.
- ② 제1항의 종합계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.
  1. 종합계획의 기본방향
  2. 게임산업과 관련된 제도와 법령의 개선
  3. 게임문화 및 창작활동의 활성화
  4. 게임산업의 기반조성과 균형 발전
  5. 게임산업의 국제협력 및 해외시장 진출
  6. 위법하게 제작·유통되거나 이용에 제공되는 게임물의 지도·단속
  7. 게임산업의 건전한 발전과 이용자보호
  8. 그 밖에 게임산업의 진흥을 위하여 필요한 사항으로서 대통령령이 정하는 사항
- ③ 지방자치단체의 장이 제2항제3호 내지 제5호의 규정에 해당하는 사업을 추진하고자 하는 경우에는 미리 문화관광부장관과 협의하여야 한다.

**문화관광부와 그 소속기관직제 시행규칙[일부개정 2006.4.6 문화관광부령 제134호]**

**제8조 (문화산업국 (개정 2005.3.31))**

- ② 문화산업국에 문화산업정책과 · 저작권과 · 영상산업진흥과 · 게임산업과 · 문화기술인력과 및 콘텐츠진흥과를 두되, 문화산업정책과장 · 저작권과장 · 영상산업진흥과장 · 게임산업과장 및 콘텐츠진흥과장은 부이사관 또는 서기관으로, 문화기술인력과는 부이사관 · 서기관 또는 행정사무관으로 보한다. <개정 2005.8.16>
- ⑥ 게임산업과장은 다음 사항을 분장한다. <개정 2005.8.16>
  1. 게임물 · 게임산업 진흥에 관한 종합계획의 수립 및 시행
  2. 게임물 · 게임산업 분야의 제작활동 및 관련단체의 지원
  3. 게임물 · 게임산업의 진흥을 위한 조사 · 연구
  4. 게임물 · 게임산업 관련 전문인력의 양성 및 기술개발에 관한 사항
  5. 게임물 · 게임산업의 유통구조 개선 및 지원
  6. 게임물 · 게임산업과 관련된 남북교류 · 해외진출 및 국제교류에 관한 사항
  7. 게임제공업에 관한 사항
  8. 삭제 <2005.8.16>
  9. 게임물 · 게임산업의 건전한 육성에 관한 사항
  10. 게임물 · 게임산업의 투자활성화에 관한 사항
  11. 게임물을 이용하는 경기 및 그와 관련된 제반활동의 활성화에 관한 사항
  12. 게임의 사회적 병리현상 등 역기능 대처에 관한 사항
  13. 한국게임산업개발원과 관련된 업무

**문화관광부와 그 소속기관직제 시행령 [일부개정 2006.4.6 대통령령 제19439호]**

**제13조 (문화산업국)②국장은 다음 사항을 분장한다. <개정 2004. 11.11, 2005. 8.16>**

- 1. 영화 · 애니메이션 · 음악 · 비디오물 · 게임물 · 멀티미디어콘텐츠 · 캐릭터 · 만화 및 디지털문화콘텐츠(정보통신관련 기술지원)를 제외한다)등 문화산업진흥에 관한 종합계획의 수립 · 시행
- 2. 제1호에 규정된 분야의 제작활동 및 관련단체에 대한 지원
- 16. 영화 · 음반 · 비디오물 · 게임물 관련업의 등록 · 신고에 관한 사항
- 17. 음악 · 비디오물 · 게임물 등 문화산업의 건전한 육성에 관한 사항
- 22. 한국문화콘텐츠진흥원 · 저작권심의조정위원회 · 영화진흥위원회 · 한국영상자료원 · 영상물등급위원회 및 한국게임산업개발원과 관련된 업무

하고 있다. 게임도 컴퓨터 프로그램이 되고, 컴퓨터 프로그램을 상위로 정의하고 있는 소프트웨어에 포함되는 개념이기 때문에 게임개발자나 사업자도 소프트웨어산업진흥법 상 소프트웨어 사업자나 소프트웨어 개발자로서의 지위를 가지게 되므로 소프트웨어산업진흥법의 지원을 받을 수 있을 것이다.

③ 온라인디지털콘텐츠산업발전법

온라인디지털콘텐츠산업발전법에 의하면 게임은 디지털콘텐츠의 한 영역으로 분류된다. 따라서 동 법에서 말하고 있는 디지털콘텐츠에 온라인게임이 포함된다고 할 수 있으며, 온라인디지털콘텐츠산업발전법에서 정하는 지원을 받을 수 있는 법적 지위를 가진다고 할 것이다. 다만, 게임산업을 직접 지원하는 음비게임(게임법)과의 중복 여부 등에 대한 논란이 있을 수 있다 하겠다.

## 문화산업진흥 기본법[일부개정 2003.5.27 법률 제06882호]

제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. (개정 2003.5.27, 2005.3.24)

1. “문화산업”이라 함은 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업으로서 다음 각목의 1에 해당하는 것을 포함한다.
  - 가. 영화와 관련된 산업
  - 나. 음반·비디오물·게임물과 관련된 산업
  - 다. 출판·인쇄물·정기간행물과 관련된 산업
  - 라. 방송영상물과 관련된 산업
  - 마. 문화재와 관련된 산업
  - 바. 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(이하 “문화적 요소”라 한다)이 체화되어 경제적 부가 가치를 창출하는 캐릭터·애니메이션·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
  - 사. 디지털문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업
  - 아. 그 밖에 전통의상·식품 등 대통령령으로 정하는 산업

## 소프트웨어산업진흥법 [일부개정 2003.7.25 법률 제06937호]

제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “소프트웨어”라 함은 컴퓨터·통신·자동화 등의 장비와 그 주변장치에 대하여 명령·제어·입력·처리·저장·출력·상호 작용이 가능하도록 하게 하는 지시·명령(음성이나 영상정보 등을 포함한다)의 집합과 이를 작성하기 위하여 사용된 기술서 기타 관련 자료를 말한다.
2. “소프트웨어산업”이라 함은 소프트웨어의 개발·제작·생산·유통 등과 이에 관련된 서비스 및 정보화촉진기본법 제15조의 2의 규정에 의한 정보시스템의 구축·운영 등과 관련된 산업을 말한다.

### 다. 보호법

#### ① 저작권법

게임은 게임소프트웨어와 게임의 시나리오, 영상, 음향, 캐릭터 등으로 구성되어 있다. 게임을 구성하는 개별요소는 기획자에 의한 창작물로서 게임의 시나리오, 영상, 음향, 캐릭터 등은 저작권법의 보호대상이 된다. 아울러 프로그램으로 구성되는 부분은 소프트웨어 프로그램으로서 프로그램보호법의 대상이 된다 하겠다.

#### ② 컴퓨터프로그램보호법

게임은 인간의 정신적인 창작물이기 때문에 저작권법의 창작성 요건을 갖춘다고 본다. 즉, 게임물 중 전자적 방법에 의하여 운영되는 게임

은 컴퓨터프로그램으로서 다음과 같은 보호요건을 만족하면 컴퓨터프로그램에 해당한다고 볼 수 있다. 프로그램저작물의 정의를 보면, “특정한 결과를 얻기 위하여 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치 안에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일련의 지시·명령으로 표현된 창작물”로 법 제2조 1호에서는 규정하고 있다. 따라서, 불법복제나 프로그램소스를 도용하여 개발하게 된다면 저작권침해에 대한 민·형사적 책임을 물을 수 있을 것이다.

#### ③ 디자인보호법

게임콘텐츠가 디자인보호법에 의한 디자인으로 보호되는 경우가 있을 수 있다. 게임물의 디

자인이 디자인보호법에 의하여 보호받기 위하여는 먼저 디자인에 해당하여야 한다. “디자인”이라 함은 물품(의 부분)의 형상·모양·색채 또는 이들을 결합한 것으로서 시각을 통하여 미감을 일으키게 하는 것을 말한다. 디자인으로

등록되기 위한 요건인 공업상 이용가능성, 신규성, 진보성을 갖추는 경우 일정한 요건하에서 동 법의 보호 대상이 된다. 디자인보호법은 특허법과 중복되는 범위내에서 특허법의 개별규정을 적용 받는다.

**온라인디지털콘텐츠산업발전법 [일부개정 2004.12.30 법률 7265호]**

제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “디지털콘텐츠”라 함은 부호·문자·음성·음향·이미지 또는 영상 등으로 표현된 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 있어서 효용을 높일 수 있도록 전자적 형태로 제작 또는 처리된 것을 말한다.
2. “온라인디지털콘텐츠”라 함은 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 제2조제1항제1호의 규정에 의한 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)에서 사용되는 디지털콘텐츠를 말한다.
3. “온라인디지털콘텐츠산업”이라 함은 온라인디지털콘텐츠를 수집·가공·제작·저장·검색·송신 등과 이와 관련된 서비스를 행하는 산업을 말한다.

**저작권법[일부개정 2004.10.16 법률 7233호] 제4조 내지 제6조**

**제4조 (저작물의 예시등)**

① 이 법에서 말하는 저작물을 예시하면 다음과 같다. <개정 2000.1.12>

1. 소설·시·논문·강연·연술·각본 그밖의 어문저작물
2. 음악저작물
3. 연극 및 무용·무언극 등을 포함하는 연극저작물
4. 회화·서예·조각·공예·응용미술저작물 그밖의 미술저작물
5. 건축물·건축을 위한 모형 및 설계도서를 포함하는 건축저작물
6. 사진 및 이와 유사한 제작방법으로 작성된 것을 포함하는 사진저작물
7. 영상저작물
8. 지도·도표·설계도·약도·모형 그밖의 도형저작물
9. 컴퓨터프로그램저작물

② 제1항제9호의 규정에 의한 컴퓨터프로그램저작물의 보호등에 관하여 필요한 사항은 따로 법률로 정한다.

**제5조 (2차적저작물)**

- ① 원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그밖의 방법으로 작성한 창작물(이하 “2차적저작물”이라 한다)은 독자적인 저작물로서 보호된다.
- ② 2차적저작물의 보호는 그 원저작물의 저작자의 권리에 영향을 미치지 아니한다.

**제6조 (편집저작물)**

- ① 편집저작물은 독자적인 저작물로서 보호된다. <개정 2003.5.27>
- ② 편집저작물의 보호는 그 편집저작물의 구성부분이 되는 소재의 저작권 그밖에 이 법에 의하여 보호되는 권리에 영향을 미치지 아니한다. <개정 2003.5.27>



### 컴퓨터프로그램보호법 [일부개정 2002.12.30 법률 제06843호]

**제1조 (목적)** 이 법은 컴퓨터프로그램저작물의 저작자의 권리 그 밖에 컴퓨터프로그램저작물과 관련된 권리를 보호하고 그 공정한 이용을 도모하여 당해 관련산업과 기술을 진흥함으로써 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 한다. <개정 2002.12.30>

#### 제3조 (적용범위)

- ① 이 법은 프로그램을 작성하기 위하여 사용하고 있는 다음 각호의 사항에는 적용하지 아니한다.
1. 프로그램언어 : 프로그램을 표현하는 수단으로서의 문자·기호 및 그 체계
  2. 규약 : 특정한 프로그램에 있어서 프로그램언어의 용법에 관한 특별한 약속
  3. 해법 : 프로그램에 있어서의 지시·명령의 조합방법
- ② 제작된 프로그램은 독자적인 프로그램으로서 보호된다.

#### 제4조 (프로그램저작자의 추정)

- ① 원프로그램이나 그 복제물에 또는 프로그램을 공표함에 있어서 프로그램저작자의 성명(이하 "실명"이라 한다) 또는 널리 알려진 아호·약칭등(이하 "이명"이라 한다)이 일반적인 방법으로 표시된 자는 프로그램저작자로 추정한다.
- ② 제1항의 규정에 의한 프로그램저작자의 표시가 없는 프로그램의 경우에는 그 공표자 또는 발행자가 프로그램저작권을 가진 것으로 추정한다.

디자인 침해에 대하여도 형사구제와 민사구제 모두가 인정된다. 형사구제로는 디자인권 또는 전용실시권을 침해한 자는 일정한 처벌을 받도록 하고 있으며(7년 이하의 징역 또는 1억원

이하의 벌금), 민사구제로는 침해금지청구권, 손해배상청구권 및 신용회복청구권을 인정하고 있다.

### 디자인보호법 [일부개정 2005.5.31 법률 제7556호]

**제1조 (목적)** 이 법은 디자인의 보호 및 이용을 도모함으로써 디자인의 창작을 장려하여 산업발전에 이바지함을 목적으로 한다. <개정 2004.12.31>

**제2조 (정의)** 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. <개정 1995.12.29, 1997.8.22, 2001.2.3, 2004.12.31>

1. "디자인"이라 함은 물품(물품의 부분(제12조를 제외한다) 및 글자체를 포함한다. 이하 같다)의 형상·모양·색채 또는 이들을 결합한 것으로서 시각을 통하여 미감을 일으키게 하는 것을 말한다.  
1의2. "글자체"라 함은 기록이나 표시 또는 인쇄 등에 사용하기 위하여 공통적인 특징을 가진 형태로 만들어진 한 벌의 글자꼴(숫자, 문장부호 및 기호 등의 형태를 포함한다)을 말한다.
2. "등록디자인"이라 함은 디자인등록을 받은 디자인을 말한다.
3. "디자인등록"이라 함은 디자인심사등록 및 디자인무심사등록을 말한다.
4. "디자인심사등록"이라 함은 디자인등록출원이 디자인등록요건의 전부를 갖추고 있는지를 심사하여 행하는 디자인등록을 말한다.

5. "디자인무심사등록"이라 함은 디자인등록출원이 이 법에 의한 디자인의 등록요건중 제26조제2항의 규정에 의하여 적용이 제외되는 등록요건 외의 등록요건을 갖추고 있는지를 심사하여 행하는 디자인등록을 말한다.
6. "실시"라 함은 디자인에 관한 물품을 생산·사용·양도·대여 또는 수입하거나 그 물품의 양도 또는 대여의 청약양도나 대여를 위한 전시를 포함한다. 이하 같다)을 하는 행위를 말한다.

**제3조 (디자인등록을 받을 수 있는 자 (개정 2004.12.31))**

- ① 디자인을 창작한 자 또는 그 승계인은 이 법에서 정하는 바에 의하여 디자인등록을 받을 수 있는 권리를 가진다. 다만, 특허청직원 및 특허심판원직원은 상속 또는 유증의 경우를 제외하고는 재직중 디자인등록을 받을 수 없다.  
(개정 1993.12.10, 1995.1.5, 2001.2.3, 2004.12.31)
- ② 2인 이상이 공동으로 디자인을 창작한 때에는 디자인등록을 받을 수 있는 권리는 공유로 한다.  
(개정 1993.12.10, 2004.12.31)

**제4조 (특허법의 준용)** 특허법 제3조 내지 제26조 및 제28조 내지 제28조의5의 규정은 디자인에 관하여 이를 준용한다. 이 경우 동법 제6조·제11조제1항제4호·제15조제1항 및 제17조중 "제132조의3"은 각각 "제67조의2 또는 제67조의3"으로 본다.  
(개정 1998.9.23, 2001.2.3, 2004.12.31)

**④ 특허법**

기본적으로 특허법은 발명에 대한 독점배타적인 권리를 부여한다. SW관련 특허에 대한 많은 논란이 있는 것은 사실이지만, 실제 SW에 대한 특허는 인터넷발명과 더불어 확대되고 있

다고 하겠다. 따라서, 게임의 경우도 SW에 대한 특허가능성을 가질 수 있기 때문에 특허를 받는다면 독점적인 권리를 행사할 수 있을 것이다. 특히, 게임엔진과 같은 핵심부분의 특허는 파급효과가 크다고 할 것이다.

**특허법[일부개정 2006.3.3 법률 제7871호]**

**제1조 (목적)** 이 법은 발명을 보호·장려하고 그 이용을 도모함으로써 기술의 발전을 촉진하여 산업발전에 이바지함을 목적으로 한다.

**제2조 (정의)** 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. (개정 1995.12.29)

1. "발명"이라 함은 자연법칙을 이용한 기술적 사상의 창작으로서 고도한 것을 말한다.
2. "특허발명"이라 함은 특허를 받은 발명을 말한다.
3. "실시"라 함은 다음 각목의 1에 해당하는 행위를 말한다.
  - 가. 물건의 발명인 경우에는 그 물건을 생산·사용·양도·대여 또는 수입하거나 그 물건의 양도 또는 대여의 청약양도 또는 대여를 위한 전시를 포함한다. 이하 같다)을 하는 행위
  - 나. 방법의 발명인 경우에는 그 방법을 사용하는 행위
  - 다. 물건을 생산하는 방법의 발명인 경우에는 나목의 행위외에 그 방법에 의하여 생산한 물건을 사용·양도·대여 또는 수입하거나 그 물건의 양도 또는 대여의 청약을 하는 행위

**제225조 (침해죄)**

- ① 특허권 또는 전용실시권을 침해한 자는 7년 이하의 징역 또는 1억원 이하의 벌금에 처한다. (개정 1997.4.10, 2001.2.3)
- ② 제1항의 죄는 고소가 있어야 논한다.

### ⑤ 상표법

일반소비자에게 대량으로 판매되는 게임의 경우에는 상품의 상표 기타 식별성에 관한 보호도 중요한 역할을 하는데 이것은 게임 자체의 보호가 아니라 상품으로서의 게임의 식별성 있는 표지에 대한 보호를 의미한다.

타인의 등록상표와 동일·유사한 상표를 등록상표의 지정상품과 동일·유사한 상품에 붙이거나 그 상품의 포장에 붙이는 경우 상표권의 침해가 성립한다. 상표법은 특허법과 중복되는 범위 내에서 특허법의 개별규정을 적용받는다.

#### 상표법[일부개정 2004.12.31 법률 제7290호]

제1조 (목적) 이 법은 상표를 보호함으로써 상표사용자의 업무상의 신용유지를 도모하여 산업발전에 이바지함과 아울러 수요자의 이익을 보호함을 목적으로 한다.

제2조 (정의) 생략

제3조 (상표등록을 받을 수 있는 자) 국내에서 상표를 사용하는 자 또는 사용하고자 하는 자는 자기의 상표를 등록받을 수 있다. 다만, 특허청직원 및 특허심판원직원은 상속 또는 유증의 경우를 제외하고는 재직 중 상표를 등록받을 수 없다. <개정 1995.1.5>

제3조의2 (단체표장의 등록을 받을 수 있는 자) 상품을 생산·제조·가공·증명 또는 판매하는 것 등을 업으로 영위하는 자나 서비스업을 영위하는 자가 공동으로 설립한 법인(지리적 표시 단체표장의 경우에는 그 지리적 표시를 사용할 수 있는 상품을 생산·제조 또는 가공하는 것을 업으로 영위하는 자만으로 구성된 법인에 한한다)은 자기의 단체표장을 등록받을 수 있다. [본조신설 2004.12.31]

### ⑥ 온라인디지털콘텐츠산업발전법

앞서 살펴본 바와 같이 온라인디지털콘텐츠 산업발전법은 온라인디지털콘텐츠산업의 발전을 위한 산업법이지만, 일정한 경우에는 보호법으로서 역할을 하게된다. 즉, 온라인디지털콘텐츠의 제작에 있어서 상당한 투자가 이루어진 콘

텐츠에 대해서 부정경쟁법리에 의한 보호를 하고 있다. 따라서, 창작성 유무를 떠나서 당해 콘텐츠에 온라인디지털콘텐츠산업발전법에서 효력발생요건으로 하고 있는 표시를 하는 경우에는 동법에 의한 보호가 가능하다고 하겠다.

#### 온라인디지털콘텐츠산업발전법[일부개정 2004.12.30 법률 7265호]

제18조 (금지행위등)

- ① 누구든지 정당한 권한없이 타인이 상당한 노력으로 제작하여 표시한 온라인콘텐츠의 전부 또는 상당한 부분을 복제 또는 전송하는 방법으로 경쟁사업자의 영업에 관한 이익을 침해하여서는 아니된다. 다만, 온라인콘텐츠를 최초로 제작하여 표시한 날부터 5년이 경과한 때에는 그러하지 아니하다.
- ② 누구든지 정당한 권한없이 제1항 본문의 행위를 효과적으로 방지하기 위하여 온라인 콘텐츠제작자나 그로부터 허락을 받은 자가 디지털콘텐츠에 적용한 기술적보호조치의 회피·제거 또는 변경(이하 "무력화"라 한다)을 주된 목적으로 하는 기술·서비스·장치 또는 그 주요부품을 제공·수입·제조·양도·대여 또는 전송하거나 양도·대여를 위하여 전시하는 행위를 하여서는 아니된다. 다만, 기술적보호조치의 연구·개발을 위하여 기술적 보호조치를 무력화하는 장치 또는 부품을 제조하는 경우에는 그러하지 아니하다.

⑦ 부정경쟁방지및영업비밀보호에관한법을 게임물은 부정경쟁방지법에서 규정하고 있는 8개의 행위유형에 해당되는 경우 타인의 등록 또는 미등록 저명상표에 대해서 그 상표의 가치나 영업주체를 혼동하게 하는 특정행위를 규제하는 대상이 될 수 있으며, 동 법에 의하여 보호를 받을 수 있다 하겠다. 본 법에서 규정하고 있는 부정경쟁행위에는 상품주체혼동행위, 영업주체혼동행위, 저명상표희석행위, 원산지허위

표시행위, 출처지오인야기행위, 질량오인야기행위, 대리인의 상표권자의 동의없는 사용행위, 주지표지를 도메인 이름으로 사용하는 행위, 상품형태의 모방행위의 유형이 있다.

이는 프로그램 자체의 보호가 아니라 상품으로서의 프로그램의 식별성 있는 표지에 대한 보호라는 점에서 저작권법 등에 의한 보호와는 그 규율 범위를 달리하는 것이라 할 것이다.

**부정경쟁방지및영업비밀보호에관한법률[일부개정 2004.12.31 법률 제7289호]**

**제1조(목적)** 이 법은 국내에 널리 알려진 타인의 상표·상호 등을 부정하게 사용하는 등의 부정경쟁행위와 타인의 영업비밀을 침해하는 행위를 방지하여 건전한 거래질서를 유지함을 목적으로 한다.[전문개정 1991.12.31]

**제2조(정의)** 이 법에서 사용되는 용어의 정의는 다음과 같다. <개정 1991.12.31, 2001.2.3, 2004.1.20>

1. "부정경쟁행위"라 함은 다음 각목의 1에 해당하는 행위를 말한다.

- 가. 국내에 널리 인식된 타인의 성명·상호·상표·상품의 용기·포장 기타 타인의 상품임을 표시한 표지와 동일하거나 이와 유사한 것을 사용하거나 이러한 것을 사용한 상품을 판매·반포 또는 수입·수출하여 타인의 상품과 혼동을 하게 하는 행위
- 나. 국내에 널리 인식된 타인의 성명·상호·포장 기타 타인의 영업임을 표시하는 표지와 동일하거나 이와 유사한 것을 사용하여 타인의 영업상의 시설 또는 활동과 혼동을 하게 하는 행위
- 다. 가목 또는 나목의 규정에 의한 혼동을 하게 하는 행위외에 비상업적 사용 등 대통령령이 정하는 정당한 사유없이 국내에 널리 인식된 타인의 성명·상호·상표·상품의 용기·포장 그밖에 타인의 상품 또는 영업임을 표시한 표지와 동일하거나 이와 유사한 것을 사용하거나 이러한 것을 사용한 상품을 판매·반포 또는 수입·수출하여 타인의 표지의 식별력이나 명성을 손상하게 하는 행위
- 라. 상품이나 그 광고에 의하여 또는 공중이 알 수 있는 방법으로 거래상의 서류 또는 통신에 허위의 원산지의 표지를 하거나 또는 이러한 표지를 한 상품을 판매·반포 또는 수입·수출하여 원산지의 오인을 일으키게 하는 행위
- 마. 상품이나 그 광고에 의하여 또는 공중이 알 수 있는 방법으로 거래상의 서류 또는 통신에 그 상품이 생산·제조 또는 가공된 지역 이외의 곳에서 생산 또는 가공된 듯이 오인을 일으키게 하는 표지를 하거나 또는 이러한 표지를 한 상품을 판매·반포 또는 수입·수출하는 행위
- 바. 타인의 상품을 사칭하거나 상품 또는 그 광고에 상품의 품질·내용·제조방법·용도 또는 수량의 오인을 일으키게 하는 선전 또는 표지를 하거나 이러한 방법이나 표지로써 상품을 판매·반포 또는 수입·수출하는 행위
- 사. 공업소유권의보호를위한파리협약(이하 "파리협약"이라 한다) 당사국, 세계무역기구 회원국 또는 상표법조약의 체결국에 등록된 상표 또는 이와 유사한 상표에 관한 권리를 가진 자의 대리인이나 대표자 또는 그 행위를 한 날부터 1년 이전에 대리인이나 대표자이었던 자가 정당한 사유 없이 당해 상표를 그 상표의 지정상품과 동일하거나 이와 유사한 상품에 사용하거나 그 상표를 사용한 상품을 판매·반포 또는 수입·수출하는 행위
- 아. 정당한 권원이 없는 자가 다음의 어느 하나의 목적으로 국내에 널리 인식된 타인의 성명·상호·상표 그 밖의 표지와 동일하거나 유사한 도메인 이름을 등록·보유·이전 또는 사용하는 행위
  - (1) 상표 등 표지에 대하여 정당한 권원이 있는 자 또는 제3자에게 판매하거나 대여할 목적
  - (2) 정당한 권원이 있는 자의 도메인 이름의 등록 및 사용을 방해할 목적
  - (3) 그 밖의 상업적 이익을 얻을 목적

- 자. 타인이 제작한 상품의 형태(형상·모양·색채·광택 또는 이들을 결합한 것을 말하며, 시제품 또는 상품소개서상의 형태를 포함한다. 이하 같다)를 모방한 상품을 양도·대여 또는 이를 위한 전시를 하거나 수입·수출하는 행위. 다만, 다음 어느 하나에 해당하는 행위를 제외한다.
- (1) 상품의 시제품 제작 등 상품의 형태가 갖추어진 날부터 3년이 경과된 상품의 형태를 모방한 상품을 양도·대여 또는 이를 위한 전시를 하거나 수입·수출하는 행위
  - (2) 타인이 제작한 상품과 동종의 상품(동종의 상품이 없는 경우에는 그 상품과 기능 및 효용이 동일 또는 유사한 상품을 말한다)이 통상적으로 갖는 형태를 모방한 상품을 양도·대여 또는 이를 위한 전시를 하거나 수입·수출하는 행위
2. “영업비밀”이라 함은 공연히 알려져 있지 아니하고 독립된 경제적 가치를 가지는 것으로서, 상당한 노력에 의하여 비밀로 유지된 생산방법·판매방법 기타 영업활동에 유용한 기술상 또는 경영상의 정보를 말한다.
3. “영업비밀 침해행위”라 함은 다음 각목의 1에 해당하는 행위를 말한다.
- 가. 절취·기망·협박 기타 부정한 수단으로 영업비밀을 취득하는 행위(이하 “부정취득행위”라 한다) 또는 그 취득한 영업비밀을 사용하거나 공개(비밀을 유지하면서 특정인에게 알리는 것을 포함한다. 이하 같다)하는 행위
  - 나. 영업비밀에 대하여 부정취득행위가 개입된 사실을 알거나 중대한 과실로 알지 못하고 그 영업비밀을 취득하는 행위 또는 그 취득한 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위
  - 다. 영업비밀을 취득한 후에 그 영업비밀에 대하여 부정취득행위가 개입된 사실을 알거나 중대한 과실로 알지 못하고 그 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위
  - 라. 계약관계등에 의하여 영업비밀을 비밀로서 유지하여야 할 의무가 있는 자가 부정한 이익을 얻거나 그 영업비밀의 보유자에게 손해를 가할 목적으로 그 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위
  - 마. 영업비밀이 라목의 규정에 의하여 공개된 사실 또는 그러한 공개행위가 개입된 사실을 알거나 중대한 과실로 알지 못하고 그 영업비밀을 취득하는 행위 또는 그 취득한 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위
  - 바. 영업비밀을 취득한 후에 그 영업비밀이 라목의 규정에 의하여 공개된 사실 또는 그러한 공개행위가 개입된 사실을 알거나 중대한 과실로 알지 못하고 그 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위
4. “도메인 이름”이라 함은 인터넷상의 숫자로 된 주소에 해당하는 숫자·문자·기호 또는 이들의 결합을 말한다.

### ⑧ 조세특례제한법

법 제6조에서 창업중소기업등에 대한 세액감면에 대하여 규정하고 있는데 이는 “벤처기업육성에관한특별조치법 제2조제1항의 규정에 의한 벤처기업중 대통령령이 정하는 기업”이라

고 규정하고 있고 이는 간접적으로 게임산업에 적용이 가능할 수 있을 것이다. 그러나 게임산업에 대한 직접적인 규정이 없으므로 이에 대한 법규상의 보완이 필요하다고 할 것이다.

#### 조세특례제한법[일부개정 2006.1.2 법률 제7845호]

##### 제6조(창업중소기업등에 대한 세액감면)

- ② 벤처기업육성에관한특별조치법 제2조제1항의 규정에 의한 벤처기업중 대통령령이 정하는 기업으로서 창업후 2년이내에 동법 제25조의 규정에 의하여 벤처기업으로 확인받은 기업(이하 “창업벤처중소기업”이라 한다)의 경우에는 그 확인받은 날이후 최초로 소득이 발생한 과세연도(벤처기업으로 확인받은 날부터 5년이 되는 날이 속하는 과세연도까지 당해 사업에서 소득이 발생하지 아니하는 경우에는 5년이 되는 날이 속하는 과세연도)와 그 다음 과세연도의 개시일부터 3년 이내에 종료하는 과세연도까지 당해사업에서 발생한 소득에 대한 소득세 또는 법인세의 100분의 50에 상당하는 세액을 감면한다. 다만, 제1항의 규정을 적용받는 경우를 제외하며, 감면기간 중 벤처기업의 확인이 취소된 경우에는 취소일이 속하는 과세연도부터 감면을 적용하지 아니한다. <신설 1999.8.31, 2000.12.29, 2003.12.30>

### 라. 규제법

① 소방시설설치유지및안전관리에관한법률  
소방시설설치유지및안전관리에관한법률은 화재를 예방, 경계, 진압하고 재난, 재해 및 그 밖의 위급한 상황에서의 구조, 구급활동을 통하여 국민의 생명, 신체 및 재산을 보호함으로써 공공의 안녕질서 유지와 복리증진에 이바지함을 목적으로 한다. 특히, 화재와 같은 재난의 경우에는 많은 인명피해가 우려되기 때문에 공중이 이용하는 시설에 있어서는 규제가 강하다고

볼 수 있다.

오락실과 같은 게임제공업의 경우도 성인은 물론 청소년들이 자주 이용하는 곳이기 때문에 소방안전에 대한 요건이 강하다고 볼 수 있다. 이는 시설물에 대해 전반적으로 이루어지고 있기 때문에 규제라고 볼 수 있지만 특정한 서비스에 한정된 것은 아니기 때문에 규제적 요소가 강하다고는 볼 수 없을 것이다. 향후 2007년부터는 법 개정에 의하여 일부 변경되어 시행된다.

#### 소방시설설치유지및안전관리에관한법률[일부개정 2005.3.31 법률 7428호]

##### 제8조 (다중이용업소의 소방시설등)

① 불특정 다수인이 이용하는 영업으로서 대통령령이 정하는 영업[이하 "다중이용업(다중이용업)"이라 한다]을 하고자 하는 자는 소방시설등 가운데 대통령령이 정하는 소방시설등을 제9조제1항의 규정에 따른 화재안전기준에 따라 설치·유지하여야 한다.

※ 2007.3.25 시행될 소방시설설치유지및안전관리에관한법률 중 삭제대상

#### 소방시설설치유지및안전관리에관한법률시행령[일부개정 2006.5.29 대통령령 제19488호]

제13조 (다중이용업의 범위) 법 제8조제1항에서 "대통령령이 정하는 영업"이라 함은 다음 각호의 1에 해당하는营业을 말한다.

2. 음반·비디오물및게임물에관한법률 제2조제8호 가목 및 나목·제9호·제11호 및 제12호의 규정에 의한 비디오물 감상실업·비디오물 소극장업·게임제공업(영업장이 지상1층 또는 지상과 직접 접하는 층에 설치되고 그 영업장의 주된 출입구가 건축물 외부의 지면과 곧바로 연결된 곳에서 하는 영업을 제외한다)·노래연습장업 및 복합유통·제공업(비디오물 감상실업·비디오물 소극장업·게임제공업 및 노래연습장업 중 2 이상을 영위하는 영업에 한한다)

#### 소방시설설치유지및안전관리에관한법률시행규칙[일부개정 2005.12.21 행정자치부령 제309호]

제5조 (다중이용업) 영 제13조제6호에서 "행정자치부령이 정하는 영업"이라 함은 다음 각호의 1에 해당하는营业을 말한다.

5. 음반·비디오물및게임물에관한법률 제2조제10호의 규정에 의한 멀티미디어문화컨텐츠서비스제공업(영업장이 지상1층 또는 지상과 직접 접하는 층에 설치되고 그 영업장의 주된 출입구가 건축물 외부의 지면과 곧바로 연결된 곳에서 하는 영업을 제외한다)

## ② 전기통신사업법

전기통신사업법은 전기통신사업의 운영을 적정하게 하여 전기통신사업의 건전한 발전을 기하고 이용자의 편의를 도모함으로써 공공복리의 증진에 이바지함을 목적으로 한다. 기본적으로 모든 이용자가 언제 어디서나 적정한 요금으로 제공받을 수 있는 기본적인 전기통신역무 제공을 목적으로 하는데, 온라인게임과 같은 정보통신서비스의 경우도 보편적 역무를 통하여 제공되는 서비스이기 때문에 전기통신사업법의

부가통신사업자로서 신고를 하는 등의 규제를 받게 된다.

온라인게임과 관련된 부분은 특히, 게임에서 성인등급의 경우에 해당한다고 볼 수 있다. 미성년자 이용가능 게임의 경우에 내용에 있어서 전기통신사업법에서 금지하는 내용이 아니라면 크게 문제는 없을 것이다. 온라인게임의 사후심의에 대한 문제와 관련된 것이기도 하지만, 내용에 있어서 불법통신이 아니라면 동법의 적용은 크게 문제가 없을 것으로 판단된다.

### 전기통신사업법[일부개정 2006.3.24 법률 제7916호]

제21조 (부가통신사업자의 신고 등) 부가통신사업을 경영하고자 하는 자는 대통령령이 정하는 바에 따라 정보통신부장관에게 신고하여야 한다. 다만, 기간통신사업자가 부가통신사업을 경영하고자 하는 경우에는 그러하지 아니하다. <개정 1996.12.30, 2005.3.31>

#### 제53조 (불법통신의 금지 등)

① 전기통신을 이용하는 자는 다음 각호의 행위를 하여서는 아니된다.

1. 음란한 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 배포·판매·임대하거나 공연히 전시하는 내용의 전기통신
2. 사람을 비방할 목적으로 공연히 사실 또는 허위의 사실을 적시하여 타인의 명예를 훼손하는 내용의 전기통신
3. 공포심이나 불안감을 유발하는 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 반복적으로 상대방에게 도달하게 하는 내용의 전기통신
4. 정당한 사유없이 정보통신시스템, 데이터 또는 프로그램 등을 훼손·멸실·변경·위조하거나 그 운용을 방해하는 내용의 전기통신
5. 청소년보호법에 의한 청소년유해매체물로서 상대방의 연령확인, 표시의무 등 법령에 의한 의무를 이행하지 아니하고 영리를 목적으로 제공하는 내용의 전기통신
6. 법령에 의하여 금지되는 사행행위에 해당하는 내용의 전기통신
7. 법령에 의하여 분류된 비밀 등 국가기밀을 누설하는 내용의 전기통신
8. 국가보안법에서 금지하는 행위를 수행하는 내용의 전기통신
9. 범죄를 목적으로 하거나 교사 또는 방조하는 내용의 전기통신

② ~ ③ 생략

제53조의2 (정보통신윤리위원회) 건전한 정보문화를 창달하고 전기통신의 올바른 이용환경을 조성하기 위하여 정보통신윤리위원회(이하 "위원회"라 한다)를 둔다. <개정 2002.12.26>

② ~ ④ 생략



### ③ 전기사업법

전기사업법은 전기사업에 관한 기본제도를 확립하고 전기사업의 경쟁을 촉진함으로써 전기사업의 건전한 발전을 도모하고 전기사용자의 이익을 보호하여 국민경제의 발전에 이바지

함을 목적으로 한다. 특히, 전기사업법은 국민의 생명과 재산을 보호하기 위하여 이 법이 정하는 바에 따라 전기설비의 공사·유지 및 운용에 필요한 안전관리 조치를 하도록 규정하고 있다.

#### 전기사업법[일부개정 2004.3.11 법률 제07188호]

제66조의2 (다중이 이용하는 시설 등에 대한 전기안전점검 (개정 2005.5.26))

다음 각호의 시설을 운영하고자 하거나 당해 시설을 증축 또는 개축하고자 하는 자는 당해 시설을 운영하기 위하여 다음 각호의 법령에서 규정된 허가신청·등록신청·신고 또는 건축법에 의한 건축물의 사용승인 신청을 하기 전에 당해 시설에 설치된 전기설비에 대하여 산업자원부령이 정하는 바에 따라 전기안전공사로부터 안전점검을 받아야 한다.

1. 생략
2. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」에 의한 비디오물시청제공업시설, 「게임산업진흥에 관한 법률」에 의한 게임제공업시설·인터넷컴퓨터게임시설제공업시설 및 「음악산업진흥에 관한 법률」에 의한 노래연습장업시설
- 3 ~ 6호 생략 [본조신설 2002.1.26]

#### 전기사업법시행규칙[일부개정 2002.12.31 산업자원부령 제00193호]

제35조의2 (일반용전기설비의 정기점검 시기 및 절차 등)

- ① 안전공사는 법 제66조제1항의 규정에 의하여 실시하는 일반용전기설비의 정기점검(이하 "정기점검"이라 한다)을 사용전점검 또는 정기점검을 한 후 다음 각호의 1에 해당하게 된 날이 속하는 달의 전후 2월 이내에 실시하여야 한다. (개정 2004.8.9, 2005.5.17)
  1. 다음 각목의 시설에 설치된 전기설비는 1년이 되는 날
    - 다. 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 규정에 의한 비디오물시청제공업시설·게임제공업시설·멀티미디어문화콘텐츠설비제공업시설·노래연습장
  - 라~바. 생략
  2. 제1호 가목 내지 바목의 시설외의 시설에 설치된 전기설비는 2년이 되는 날
- ② 안전공사는 제1항의 규정에 의한 정기점검결과 부적합한 시설에 대하여는 그 사실을 통지한 날부터 2월 이내에 재점검을 실시하여야 한다. [본조신설 2002.9.28]

### ④ 정보통신망 이용촉진 및 정보보호등에 관한 법률

정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률은 정보통신망의 이용을 촉진하고 정보통신서비스를 이용하는 자의 개인정보를 보호함과 아울러 정보통신망을 건전하고 안전하게 이용할

수 있는 환경을 조성함으로써 국민생활의 향상과 공공복리의 증진에 이바지함을 목적으로 한다. 동 법에서 특히 사업자에게 규제적인 부분으로 작용할 수 있는 곳은 개인정보보호와 청소년보호에 관한 규정이라고 할 수 있다. 청소년보호법에서 규정하고 있는 청소년유해매체물을



제공하기 위해서는 해당 정보내용이 청소년유해매체물임을 표시하도록 규정하고 있다. 성인 사이트에 접속할 때, 19세 미만은 이용할 수 없도록 기술적인 조치를 하는 것이 바로 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률에 근거한 것이다.

온라인게임의 경우에 19세 이상의 경우에는 반드시 유해매체물표시를 하여야 하며, 아이템 거래사이트의 경우에도 청소년보호위원회에서

청소년유해매체물로 고시된 사이트의 경우에는 그 내용을 표시하여야 할 것이다.

아울러, 타인의 정보통신계정에 무단으로 침입하는 것을 규제하기 위한 근거 규정을 두고 있다. 소위 말하는 해킹에 대한 규제를 동법에서 수행하고 있는 것이다. 따라서, 타인의 온라인게임 계정을 통하여 게임아이템을 무단으로 이전하는 경우에는 동법에 의하여 형사처벌을 받게된다.

### 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률[일부개정 2006.3.24 법률 제7917호]

제42조 (청소년유해매체물의 표시) 전기통신사업자의 전기통신역무를 이용하여 일반에게 공개를 목적으로 정보를 제공하는 자(이하 "정보제공자"라 한다)중 청소년보호법 제7조제4호의 규정에 의한 매체물로서 동법 제2조제3호의 규정에 의한 청소년유해매체물을 제공하고자 하는 자는 대통령령이 정하는 표시방법에 따라 당해 정보가 청소년유해매체물임을 표시하여야 한다.

제42조의2 (청소년유해매체물의 광고금지) 누구든지 청소년보호법 제7조제4호의 규정에 의한 매체물로서 동법 제2조제3호의 규정에 의한 청소년유해매체물을 광고하는 내용의 정보를 정보통신망을 이용하여 부호·문자·음성·음향·화상 또는 영상 등의 형태로 동법 제2조제1호의 규정에 의한 청소년에게 전송하거나 청소년 접근을 제한하는 조치없이 공개적으로 전시하여서는 아니된다.[전문개정 2004.12.30]

제42조의3 (청소년보호책임자의 지정 등)

- ① 정보통신서비스제공자중 일일평균이용자의 수, 매출액 등이 대통령령이 정하는 기준에 해당하는 자는 정보통신망상의 청소년유해정보로부터 청소년을 보호하기 위하여 청소년보호책임자를 지정하여야 한다.
- ② 청소년보호책임자는 당해 사업자의 임원 또는 청소년보호와 관련된 업무를 담당하는 부서의 장에 해당하는 지위에 있는 자중에서 지정한다.
- ③ 청소년보호책임자는 정보통신망상의 청소년유해정보의 차단 및 관리, 청소년유해정보로부터의 청소년보호계획 수립 등 청소년보호업무를 수행하여야 한다.
- ④ 제1항의 규정에 의한 청소년보호책임자의 지정에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.[본조신설 2004.12.30]

### 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 시행령 [일부개정 2006.3.29 대통령령 제19424호]

제21조 (청소년유해매체물의 표시방법)

- ① 법 제42조의 규정에 의한 청소년유해매체물을 제공하는 자는 당해 매체물에 19세 미만의 자는 이용할 수 없다는 취지의 내용을 누구나 쉽게 확인할 수 있도록 음성·문자 또는 영상으로 표시하여야 한다.
- ② 제1항의 규정에 의한 표시를 하여야 하는 자 중 인터넷을 이용하여 정보를 제공하는 자의 경우에는 기호·부호·문자 또는 숫자를 사용하여 청소년유해매체물임을 나타낼 수 있는 전자적 표시도 함께 하여야 한다.
- ③ 정보통신부장관은 정보의 유형 등을 고려하여 제1항 및 제2항의 규정에 의한 표시의 구체적 방법을 정하여 관보에 고시한다.



제21조의2 (청소년유해매체물 광고 전송 금지 매체) 법 제42조의2에서 “그 밖에 대통령령이 정하는 매체”라 함은 정보통신망을 이용하여 수신자의 연락처(전자우편주소, 전화번호 및 모사전송번호를 제외한다)로 부호·문자·화상 또는 영상을 전자문서 등 전자적 형태로 전송하는 매체(이하 “전자적 전송매체”라 한다)를 말한다. [본조신설 2003.9.15]

제21조의3 (청소년보호책임자 지정의무자의 범위) 법 제42조의3제1항에서 “일일평균이용자의 수, 매출액 등이 대통령령이 정하는 기준에 해당하는 자”라 함은 다음 각호의 요건에 모두 해당하는 자를 말한다.

1. 다음 각목의 어느 하나에 해당하는 자
  - 가. 전년도말 기준 직전 3월간의 일일평균이용자가 10만명 이상인 자
  - 나. 정보통신서비스부문 전년도(법인의 경우에는 전사업연도) 매출액이 10억원 이상인 자
2. 「청소년보호법」 제2조제3호의 규정에 의한 청소년유해매체물을 제공하거나 매개하는 자 [본조신설 2005.3.30]

제21조의4 (청소년보호책임자의 업무) 법 제42조의3제1항의 규정에 의한 청소년보호책임자는 정보통신망상의 청소년유해정보(이하 “유해정보”라 한다)로부터 청소년을 보호하기 위하여 다음의 업무를 수행한다.

1. 유해정보로부터의 청소년보호계획의 수립
2. 유해정보에 대한 청소년접근제한 및 관리조치
3. 정보통신업무 종사자에 대한 유해정보로부터의 청소년보호를 위한 교육
4. 유해정보로 인한 피해상담 및 고충처리
5. 그 밖에 유해정보로부터 청소년을 보호하기 위하여 필요한 사항

[본조신설 2005.3.30]

제21조의5 (청소년보호책임자의 지정기한) 법 제42조의3제1항의 규정에 의한 청소년보호책임자의 지정은 매년 4월말까지 하여야 한다. [본조신설 2005.3.30]

### ⑤ 청소년보호법

청소년보호법은 청소년에게 유해한 매체물과 약물 등이 청소년에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 업소에 출입하는 것 등을 규제하고, 청소년을 청소년폭력·학대등 청소년유해행위를 포함한 각종 유해한 환경으로부터 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함을 목적으로 한다. 청소년보호법에서 보호대상으로 하고 있는 청소년이라 함은 만 19세 미만의 자를 말하며 다만, 만 19세에 도달하는 해의 1월 1일을 맞이한 자를 제외한다.

#### - 청소년유해매체

청소년보호법이 게임과 주로 관련된 것은 청소년보호위원회에서 해당 게임을 유해매체물로 고시하는 경우에 청소년이 이용할 수 없다는 점

이다.

유해매체물에 대해서는 심의를 하도록 규정하고 있으며, 심의에 규정과 등급에 대한 사항을 아울러 규정하고 있다. 또한 결정된 사항에 대해서는 표시를 하도록 하고 있다. 정보통신망 이용촉진및정보보호등에관한법률에서 온라인 사이트에 19세 미만의 청소년이 이용할 수 없도록 표시하거나 기술적 조치를 취하는 것과 마찬가지로 이에 근거하여 오프라인 유통의 경우에도 19세 미만 청소년은 이용할 수 없도록 표시하거나 포장하도록 하고 있다.

#### - 청소년유해업소

청소년유해업소라 함은 청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해한 것으로 인정되는 “청소년출입·고용금지업소”와 청소년의 출입은

가능하나 고용은 유해한 것으로 인정되는 “청소년고용금지업소”를 말한다. 이 경우 업소의 구분은 그 업소가 영업을 함에 있어서 다른 법령에 의하여 요구되는 허가·인가·등록·신고 등의 여부에 불구하고 실제로 이루어지고 있는 영업행위를 기준으로 한다.

청소년고용금지업소인 음반·비디오물및게임물에관한법률에 의한 게임제공업 또는 복합유통·제공업 중 대통령령으로 정하는 영업에

있어서 청소년을 고용할 수 없도록 하고 있다. 구체적인 영업은 음비계법 제2조제9호의 규정에 의한 일반게임장업, 동법 제2조제12호의 규정에 의한 복합유통·제공업(동법 제2조제6호(음반등 판매업) 및 제7호(비디오물대여업), 제8호 가목(비디오물 감상실업) 및 나목(비디오물 소극장업), 제9호 나목(게임제공업중 일반게임장업) 및 제11호(노래방연습장)에 해당하는 영업을 포함된 것에 한한다)이다.

### 청소년보호법[일부개정 2005.12.29 법률 제7800호]

제1조(목적) 이 법은 청소년에게 유해한 매체물과 약물 등이 청소년에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 업소에 출입하는 것 등을 규제하고, 청소년을 청소년폭력·학대 등 청소년유해행위를 포함한 각종 유해한 환경으로부터 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함을 목적으로 한다. (개정 1999.2.5)

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. (개정 1999.2.5, 1999.3.31, 2001.4.7, 2001.5.24, 2004.1.29, 2004.12.31, 2005.3.24)

1. “청소년”이라 함은 만 19세 미만의 자를 말한다. 다만, 만 19세에 도달하는 해의 1월 1일을 맞이한 자를 제외한다.
2. “매체물”이라 함은 제7조 각호의 1에 해당하는 것을 말한다.
3. “청소년유해매체물”이라 함은 다음 각목의 1에 해당하는 것을 말한다.
  - 가. 제8조 및 제12조의 규정에 의하여 청소년위원회가 청소년에게 유해한 것으로 결정하거나 확인하여 고시한 매체물
  - 나. 제8조제1항 단서의 규정에 의한 각 심의기관이 청소년에게 유해한 것으로 의결 또는 결정(이하 “결정”이라 한다)하여 청소년위원회가 고시하거나 제12조의 규정에 의하여 청소년에게 유해한 것으로 확인하여 청소년위원회가 고시한 매체물
5. “청소년유해업소”라 함은 청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해한 것으로 인정되는 다음 가목의1에 해당하는 업소(이하 “청소년출입·고용금지업소”라 한다)와 청소년의 출입은 가능하나 고용은 유해한 것으로 인정되는 다음 나목의1에 해당하는 업소(이하 “청소년고용금지업소”라 한다)를 말한다. 이 경우 업소의 구분은 그 업소가 영업을 함에 있어서 다른 법령에 의하여 요구되는 허가·인가·등록·신고등의 여부에 불구하고 실제로 이루어지고 있는 영업행위를 기준으로 한다.
  - 가. 청소년출입·고용금지업소
    - (2) 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」에 의한 비디오물감상실업 및 동법에 의한 노래연습장업중 대통령령으로 정하는 것
  - 나. 청소년고용금지업소
    - (3) 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」에 의한 비디오물 대여업과 동법에 의한 비디오물 소극장업, 게임제공업 또는 복합유통·제공업중 대통령령으로 정하는 영업
    - (7) 청소년유해매체물, 청소년유해약물 및 청소년유해물건을 제작·생산·유통하는 영업 등 청소년의 고용이 청소년에게 유해하다고 인정되는 영업으로서 대통령령이 정하는 기준에 따라 청소년위원회가 결정하여 고시한 것
6. “유통”이라 함은 매체물 또는 약물 등을 판매(가두판매·자동판매기·통신판매 등을 포함한다. 이하 같다), 대여, 배포, 방송(종합유선방송을 포함한다. 이하 같다), 공연, 상영, 전시, 진열, 광고하거나 시청 또는 이용에 제공하는 행위와 이러한 목적으로 매체물 또는 약물 등을 인쇄·복제 또는 수입하는 행위를 말한다.



제7조 (매체물의 범위) 이 법에서 매체물이라 함은 다음 각호의 1에 해당하는 것을 말한다.

〈개정 1999.2.5, 2001.5.24, 2004.1.29, 2005.3.24〉

1. 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 규정에 의한 음반·비디오물 및 게임물

### 청소년보호법 [일부개정 2006.4.28 법률 제7943호], 시행일 2006.10.29

제2조 제5호 가목(2) 및 동호 나목(3)을 각각 다음과 같이 한다.

- (2) 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」에 의한 비디오물감상실업 및 「음악산업진흥에 관한 법률」에 의한 노래연습장업 중 대통령령으로 정하는 것
- (3) 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」에 의한 비디오물소극장업 또는 「게임산업진흥에 관한 법률」에 의한 게임제공업·복합유통게임제공업 중 대통령령이 정하는 영업

제7조 제1호를 다음과 같이 하고, 동조제3호중 “영화진흥법”을 “「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」”로 한다.

1. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」의 규정에 의한 비디오물, 「게임산업진흥에 관한 법률」에 의한 게임물 및 「음악산업진흥에 관한 법률」에 의한 음반

### 청소년보호법시행령 [일부개정 2004.4.24 대통령령 18381호]

제3조 (청소년유해업소의 범위)

⑥ 법 제2조제5호 나목(3)에서 “비디오물 소극장업, 게임제공업 또는 복합유통·제공업중 대통령령으로 정하는 영업”이라 함은 다음 각 호의 것을 말한다. 〈개정 2001.8.25, 2004.4.24, 2005.11.11〉

1. 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」 제2조제8호의 규정에 의한 비디오물 소극장업
2. 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」 제2조제9호의 규정에 의한 일반게임장업
3. 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」 제2조제12호의 규정에 의한 복합유통·제공업(동법 제2조제7호, 제8호 가목 및 나목, 제9호 나목 및 제11호에 해당하는 영업이 포함된 것에 한한다)

청소년 보호법의 경우 19세 미만의 자를 청소년(제2조 제1호)으로 규정하고 있음에 비하여 음비게임법의 경우 18세미만의 자를(고등 학교에 재학중인자를 포함한다) 청소년(제2조 제13호)으로 규정하고 있어 규정상 1년의 차이를 어떻게 적용하여야 하는지에 대한 적용방법에 대하여 실제 적용시 논란이 발생할 수 있는 부분으로 적절한 조정의 필요성이 제기되는 부분이라 하겠다. 새로이 제정된 게임산업 진흥에 관한 법률에서도 18세를 유지하고 있어 양법의 규정을 어떻게 해석하는지에 대하여 향후 논란의 소지가 남아 있는 부분이라 하겠다.

#### ⑥ 학교보건법

교육감은 학교의 보건·위생 및 학습환경을 보호하기 위하여 학교환경위생정화구역을 설정하여야 하며, 이 경우 학교환경위생정화구역은 학교경계선으로부터 200미터를 초과할 수 없도록 규정하고 있다. 게임과 관련하여 학교보건

법은 음반·비디오물및게임물에관한법률 제2조제9호의 규정에 의한 게임제공업 시설 및 동조 제10호의 규정에 의한 멀티미디어문화컨텐츠설비제공업 시설의 경우에는 설치할 수 없도록 규정하고 있다.

## 학교보건법[일부개정 2005.12.29 법률 7799호]

### 제5조 (학교환경위생정화구역의 설정)

- ① 학교의 보건·위생 및 학습환경을 보호하기 위하여 교육감은 대통령령이 정하는 바에 따라 학교환경위생정화구역을 설정하여야 한다. 이 경우 학교환경위생정화구역은 학교경계선으로부터 200미터를 초과할 수 없다.  
(개정 1991.3.8, 1997.12.13, 1998.12.31)

### 제6조 (정화구역안에서의 금지행위 등)

- ① 누구든지 학교환경위생정화구역안에서는 다음 각호의 1에 해당하는 행위 및 시설을 하여서는 아니된다. 다만, 대통령령이 정하는 구역안에서는 제2호, 제2호의2, 제4호, 제8호, 제10호 내지 제13호 및 제15호에 규정한 행위 및 시설중 교육감 또는 교육감이 위임한 자가 학교환경위생정화위원회의 심의를 거쳐 학습과 학교보건위생에 나쁜 영향을 주지 않는다고 인정하는 행위 및 시설은 제외한다. (개정 1991.3.8, 1998.12.31, 2002.8.26, 2004.1.29, 2004.2.9, 2005.3.24, 2005.12.7, 2005.12.29)
- 1~14 호생략
15. 기타 제1호·제2호·제2호의2·제2호의3·제3호 내지 제14호와 유사한 행위 및 시설과 미풍양속을 해하는 행위 및 시설로서 대통령령으로 정하는 행위 및 시설

## 학교보건법시행령[일부개정 2005.12.30 대통령령 제19216호]

제4조의2 (정화구역 안에서의 기타 금지시설) 법 제6조제1항제15호의 규정에 의하여 대통령령으로 정하는 시설은 다음 각호와 같다. 다만, 「유아교육법」 제2조제2호의 규정에 의한 유치원과 「고등교육법」 제2조 각호의 규정에 의한 학교의 학교환경위생정화구역의 경우에는 제1호·제3호 및 제5호 내지 제7호의 시설을 제외한다. (개정 1993.9.27, 1995.12.30, 1996.6.29, 1997.2.24, 1998.1.16, 1998.2.24, 1999.5.15, 1999.6.30, 2000.1.28, 2001.10.20, 2002.2.25, 2005.3.31)

- 음반·비디오물및게임물예관한법을 제2조제9호의 규정에 의한 게임제공업 시설 및 동조제10호의 규정에 의한 멀티미디어문화컨텐츠서비스제공업 시설
- 음반·비디오물및게임물예관한법을 제2조제12호의 규정에 의한 복합유통·제공업 시설중 제1호·제5호 및 제7호에 해당하는 시설이 1 이상 포함된 시설 [본조신설 1990.12.31]

### ⑦ 제조물책임(PL, Product Liability)법

제조물책임법 제2조의 “제조물”이라 함은 다른 동산이나 부동산의 일부를 구성하는 경우를 포함한 제조 또는 가공된 동산을 지칭하는 것으로 게임으로서 제조물의 성격을 가지는 영역은 그 규율의 대상이 된다 하겠다. 물론 제조물책임법에 의하면 적용 대상을 제조물로 한정하였으므로 게임기 자체(아케이드게임기, 비디오 게임기, 게임과 관련하여 제작되고 제공되는 일체의 유체물)는 제조물 책임법의 규율대상이 되나, 유체물이 아닌 소프트웨어는 본법의 대상이

아니다. 그러나, 컴퓨터에서 사용하는 소프트웨어를 제조물이라고 할 수 있는지에 대하여는 논란의 여지가 있는 부분이라 하겠다.

제조물 책임법 제1조의 피해자에는 자기를 위하여 당해 제조물을 사용, 소비하는 자 뿐만 아니라 당해 제조물의 결함에 의하여 손해를 입은 제3자도 포함된다. 이법은 불안정한 제조물의 피해로부터 피해자를 보호하고 저질수입품의 유통을 근절함과 동시에 제품의 품질과 안전향상에 대한 기업의 책임을 강화하려는 데에도 목적이 있다 하겠다.

당초 이법이 제정되었을 때 아케이드 게임산업에 큰 규제가 될 것으로 예상되는 부분이 있었으나 산업계의 사전준비를 통하여 직접적인 영향을 미친 사례는 없다고 하겠으나, 향후 산

업구조의 고도화와 더불어 소비자의 인식 향상을 고려하여 게임업체는 지속적으로 관심을 가지고 대비하여야 할 부분이라 하겠다.

### 제조물책임법 (제정 2002.1.12 법률 제6109호)

**제1조 (목적)** 이 법은 제조물의 결함으로 인하여 발생한 손해에 대한 제조업자 등의 손해배상책임을 규정함으로써 피해자의 보호를 도모하고 국민생활의 안전향상과 국민경제의 건전한 발전에 기여함을 목적으로 한다.

**제2조 (정의)** 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. "제조물"이라 함은 다른 동산이나 부동산의 일부를 구성하는 경우를 포함한 제조 또는 가공된 동산을 말한다.
2. "결함"이라 함은 당해 제조물에 다음 각목의 1에 해당하는 제조·설계 또는 표시상의 결함이나 기타 통상적으로 기대할 수 있는 안전성이 결여되어 있는 것을 말한다.
  - 가. "제조상의 결함"이라 함은 제조업자의 제조물에 대한 제조·가공상의 주의의무의 이행여부에 불구하고 제조물이 원래 의도한 설계와 다르게 제조·가공됨으로써 안전하지 못하게 된 경우를 말한다.
  - 나. "설계상의 결함"이라 함은 제조업자가 합리적인 대체설계를 채용하였더라면 피해나 위험을 줄이거나 피할 수 있었음에도 대체설계를 채용하지 아니하여 당해 제조물이 안전하지 못하게 된 경우를 말한다.
  - 다. "표시상의 결함"이라 함은 제조업자가 합리적인 설명·지시·경고 기타의 표시를 하였더라면 당해 제조물에 의하여 발생될 수 있는 피해나 위험을 줄이거나 피할 수 있었음에도 이를 하지 아니한 경우를 말한다.
3. "제조업자"라 함은 다음 각목의 자를 말한다.
  - 가. 제조물의 제조·가공 또는 수입을 업으로 하는 자
  - 나. 제조물에 성명·상호·상표 기타 식별가능한 기호 등을 사용하여 자신을 가목의 자로 표시한 자 또는 가목의 자로 오인시킬 수 있는 표시를 한 자

### 제3조 (제조물책임)

- ① 제조업자는 제조물의 결함으로 인하여 생명·신체 또는 재산에 손해(당해 제조물에 대해서만 발생한 손해를 제외한다)를 입은 자에게 그 손해를 배상하여야 한다.
- ② 제조물의 제조업자를 알 수 없는 경우 제조물을 영리목적으로 판매·대여 등의 방법에 의하여 공급한 자는 제조물의 제조업자 또는 제조물을 자신에게 공급한 자를 알거나 알 수 있었음에도 불구하고 상당한 기간 내에 그 제조업자 또는 공급한 자를 피해자 또는 그 법정대리인에게 고지하지 아니한 때에는 제1항의 규정에 의한 손해를 배상하여야 한다.

### 제4조 (면책사유)

- ① 제3조의 규정에 의하여 손해배상책임을 지는 자가 다음 각호의 1에 해당하는 사실을 입증한 경우에는 이 법에 의한 손해배상책임을 면한다.
  1. 제조업자가 당해 제조물을 공급하지 아니한 사실
  2. 제조업자가 당해 제조물을 공급할 때의 과학·기술수준으로는 결함의 존재를 발견할 수 없었다는 사실
  3. 제조물의 결함이 제조업자가 당해 제조물을 공급할 당시의 법령이 정하는 기준을 준수함으로써 발생한 사실
  4. 원재료 또는 부품의 경우에는 당해 원재료 또는 부품을 사용한 제조물 제조업자의 설계 또는 제작에 관한 지시로 인하여 결함이 발생하였다는 사실
- ② 제3조의 규정에 의하여 손해배상책임을 지는 자가 제조물을 공급한 후에 당해 제조물에 결함이 존재한다는 사실을 알거나 알 수 있었음에도 그 결함에 의한 손해의 발생을 방지하기 위한 적절한 조치를 하지 아니한 때에는 제1항제2호 내지 제4호의 규정에 의한 면책을 주장할 수 없다.

**제5조 (연대책임)** 동일한 손해에 대하여 배상할 책임이 있는 자가 2인 이상인 경우에는 연대하여 그 손해를 배상할 책임이 있다.  
**제6조 (면책특약의 제한)** 이 법에 의한 손해배상책임을 배제하거나 제한하는 특약은 무효로 한다. 다만, 자신의 영업에 이용하기 위하여 제조물을 공급받은 자가 자신의 영업용 재산에 대하여 발생한 손해에 관하여 그와 같은 특약을 체결한 경우에는 그러하지 아니하다.

**제7조 (소멸시효 등)**

- ① 이 법에 의한 손해배상의 청구권은 피해자 또는 그 법정대리인이 손해 및 제3조의 규정에 의하여 손해배상책임을 지는 자를 안 날부터 3년간 이를 행사하지 아니하면 시효로 인하여 소멸한다.
- ② 이 법에 의한 손해배상의 청구권은 제조업자가 손해를 발생시킨 제조물을 공급한 날부터 10년 이내에 이를 행사하여야 한다. 다만, 신체에 누적되어 사람의 건강을 해하는 물질에 의하여 발생한 손해 또는 일정한 잠복기간이 경과한 후에 증상이 나타나는 손해에 대하여는 그 손해가 발생한 날부터 기산한다.

**제8조 (민법의 적용)** 제조물의 결함에 의한 손해배상책임에 관하여 이 법에 규정된 것을 제외하고는 민법의 규정에 의한다.

## 제2절 게임산업 진흥에 관한 법률에 대한 검토

지난해 게임산업 진흥에 관한 법률(안)에 대한 검토에 이어 게임산업 진흥에 관한 법률(이하 게임법)에 대한 내용에 대하여 살펴보고자 한다.

게임과 관련된 법률 현황을 앞절에서 살펴보았지만, 게임산업과 관련된 직접적인 법률은 게임법에서 규정하고 있다. 지속적인 업계와 학계의 소요제기에 의하여 규제위주의 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률의 취약점을 개선한 게임법이 지난 2006. 4. 6 국회 본회의를 통과하였으며, 법률 제7941호(관보 제16244호, 2006.4.28)로 공포되어 금년 10. 29부터 시행된다. 본 법에서는 지난해 살펴보았던 기본적인 사항의 일부 변경이 있었으나 대부분 수용반영되어 크게 게임산업 진흥 부분, 게임문화 진흥

부분, 게임물의 등급분류 부분, 게임물의 제작 및 배급과 관련된 영업질서에 관한 부분으로 편성되었다.

### 1. 게임산업 진흥에 관한 법률의 입법추진 경과

다른 산업과 달리 급변하는 게임환경에 부응하기 위하여 법체계의 정비가 필요하고 이에 따라 게임산업의 진흥, 건전한 게임문화의 조성을 위한 독자적인 법체계를 수립하기 위하여 게임법의 제정이 추진되었다.

문화관광부에서는 지난 2003. 11. 12 “게임





산업진흥증장기계획”을 확정하고 수립하였으며, 이러한 계획을 추진하기 위하여 법적인 뒷받침을 마련하고자 정부입법계획을 수립하고 이에 대한 연구활동을 2003년 12월부터 2004년 9월까지 진행하였다. 이후 2004년 정부안을 국회에 제출하였으며, 국회에서는 정청래 의원(열린우리당)과 박형준 의원(한나라당)이 각각 발의하여 3개안이 국회에 상정되었다. 이후 개별안에 대한 조정을 거쳐 2005. 12. 6에 게임산

업 진흥에 관한 법률(안)으로 국회 문화관광위원회를 통과하였으며, 2006. 4. 3 국회 법제사법위원회, 2006. 4. 6 국회 본회의를 통과하여 법안으로 확정되었다.

이렇게 제정된 게임법의 시행을 위하여 법 시행령과 시행규칙(안)에 대하여 정부는 지난 2006. 6. 1 공청회를 시행하였으며, 유관부처 및 단체의 의견을 수렴 중에 있다.

## 2. 게임산업 진흥에 관한 법률 주요 내용

### (1) 게임물 정의 정비

게임에 대한 포괄적 정의를 통해 게임의 영역을 폭넓게 확대하여 게임에 대한 지원근거를 마련하고, 게임물 범위의 논란을 야기할 수 있는 제외조항을 삭제하여 게임물 개념과 범위를 확대하되 개념의 명확화를 도모하였다. 그러나, 개정안 내용 중에 게임물의 개념은 포괄적으로 게임물의 개념을 정의하고 이에 대한 제외규정을 두는 것이 더욱 합리적이라고 할 것이다.

### (2) 게임물내용정보 신설 (제2조제2호)

게임물 내용정보를 부착 혹은 표시하도록 하여 연령등급외의 게임물에 대한 보다 상세한 정보를 제공하고, 게임물의 등급분류를 규제적인 성격에서 탈피하여 순수한 게임내용 정보제공이라는 제도에 부합하게 운영하기 위하여 신설하였다. 현재 미국 ESRB의 내용기술자(Contents Descriptor) 및 유럽 PEGI의 부가 소비자 정보(Additional Consumer Information) 등에서 시행되고 있는 개념을 도입한 것으로 향후, 민간에 의한 자율 등급제도에 대비한 제도라고 할 수 있겠다.

〈표 6-1-2-01〉 게임물 내용정보 신설

제정안	현행
<ul style="list-style-type: none"> <li>“게임물내용정보”라 함은 게임물의 내용에 대한 폭력성·선정성(煽情性) 또는 사형성(射倖性)의 여부 또는 그 정도와 그 밖에 게임물의 운영에 관한 정보를 말한다.</li> </ul>	없음

### (3) 게임산업 등 지원근거를 위한 정의 신설 (제2조 제3호)

게임산업의 진흥 및 게임문화의 진흥 장 신설에

따른 용어 개념 및 근거를 정리하여 이에 대한 개념을 정리 하였다.



〈표 6-1-2-02〉 게임산업등 지원근거를 위한 정의

제정안	현행
<ul style="list-style-type: none"> <li>“게임산업”이라 함은 게임물 또는 게임상품(게임물을 이용하여 경제적 부가 가치를 창출하는 유·무형의 재화·서비스 및 그의 복합체를 말한다. 이하 같다)의 제작·유통·이용제공 및 이에 관한 서비스와 관련된 산업을 말한다.</li> </ul>	없음

**(4) 멀티미디어문화콘텐츠설비제공업 명칭을 인터넷컴퓨터게임시설제공업으로 변경 (제2조 제13호)**

현재 전국적으로 이용도가 높은 PC방에 대한

개념을 이해도와 활용도가 낮은 난해한 법 적용어를 탈피하고 보다 쉽고 의미의 전달이 용이한 용어로 대체하여 사용하도록 하였다.

〈표 6-1-2-03〉 멀티미디어문화콘텐츠설비제공업 명칭변경

제정안	현행
<ul style="list-style-type: none"> <li>“인터넷컴퓨터게임시설제공업”이라 함은 컴퓨터 등 필요한 기자재를 갖추고 공중이 게임물을 이용하게 하거나 부수적으로 그 밖의 정보제공물을 이용할 수 있도록 하는 영업을 말한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업</li> </ul>

**(5) 복합유통제공업의 규정을 확대 정의 (제2조 제14호)**

게임법의 게임장(게임제공업소, 인터넷컴퓨터 게임시설제공업소)과 타법률에서 규정하는 영업을 동일한 장소에서 동시에 영업하는 것으로

개념과 범위를 확대하였다. 현재 식당이나 카페 등 일반영업소에서 게임기를 설치하여 이를 겸업하는 것에 대한 근거조항으로서 게임이용에 일반인의 참여확대를 도모하고자 하였다.

〈표 6-1-2-04〉 복합유통제공업의 정의

제정안	현행
<ul style="list-style-type: none"> <li>“복합유통제공업”이라 함은 게임제공업과 이 법에 의한 다른 영업 또는 다른 법률에 의한 영업을 동일한 장소에서 함께 영위하는 영업을 말한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>“복합유통·제공업”이라 함은 제5호 내지 제11호에 해당하는 영업 가운데 2종류 이상의 영업을 동일한 장소에서 영위하는 영업을 말한다.</li> </ul>

**(6) 인프라 구축 지원 (제4조, 제8조, 제9조)**

문화산업의 전반적인 지원에 대한 근거법으로 문화산업진흥기본법이 있으나 이는 문화산업에 대한 기본법으로서 문화산업별로 가지는 특유한 성격을 반영하기에는 미비한 것이다. 그러므로 게임산업 특성을 반영하여 지원정책의

법적인 근거규정을 마련하기 위해 산업진흥의 장을 신설하였고 다른 문화산업과 차별화된 지원을 위해서 산업진흥에 관한 규정을 신설하였다. 주요 내용으로는 창업의 활성화, 표준화 추진, 유통질서의 확립에 대하여 규정하였다.



〈표 6-1-2-05〉 인프라 구축 지원

제정안	현행
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창업의 활성화                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 창업 활성화, 우수 게임상품 개발</li> </ul> </li> <li>• 표준화 추진                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개발의 효율성과 품질향상 도모</li> </ul> </li> <li>• 유통질서의 확립                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유통질서 확립에 노력</li> <li>- 품질향상과 불법복제품 유통방지</li> <li>- 유통관련업자 교육 및 지원</li> <li>- 모범적인 유통관련업자 지정, 지원</li> </ul> </li> </ul>	없음

**(7) 연구 및 협력 지원 (제5조 내지 제7조, 제10조, 제11조)**

게임산업에 대한 장기적인 산업발전과 정책을 연구하기 위해서 학계와 산업계가 연계되어 전문적인 우수인력을 양성하고 지속적인 기술 개발 환경조성을 통해 우수 게임기술을 확보 지원하기 위한 근거를 규정하였다.

세계3대 게임강국을 실현하고 국내게임산업

의 위상을 제고하기 위해서 국제 마케팅 및 협력을 통하여 해외진출 지원에 대한 법적인 근거를 마련하였다. 아직 역사가 짧은 게임산업에 대한 통계자료가 부족하여 게임산업 정책대안 개발, 정책수립을 위하고 게임산업계 정보제공 확대를 위해 주기적인 통계 및 상시적인 실태조사를 실시하기 위한 법적인 근거를 마련하였다.

〈표 6-1-2-06〉 연구 및 협력 지원

제정안	현행
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전문인력의 양성                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인력 수급분석 및 인적자원 개발</li> <li>- 산·학·관 협력 강화</li> <li>- 우수 전문인력 양성</li> </ul> </li> <li>• 기술개발의 추진                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임기술 동향·수요 조사, 연구</li> <li>- 응용기술의 연구개발, 평가, 활용</li> <li>- 기술정보교류, 관련기관 연계지원</li> </ul> </li> <li>• 협동개발 및 연구                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 협동개발과 연구 촉진</li> </ul> </li> <li>• 국제협력 및 해외진출 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국제게임전시회의 국내 개최</li> <li>- 해외마케팅, 외국인 투자유치</li> <li>- 해외 정보제공, 현지사무소 운영</li> </ul> </li> <li>• 통계 및 실태조사                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 관련통계 등 실태조사 실시</li> </ul> </li> </ul>	없음

### 3. 게임문화진흥, 등급분류, 기타

#### (1) 게임문화의 활성화 (제12조 및 제15조)

게임산업이 발전함에 따라 부작용으로 여러 가지 사회적인 문제가 발생하게 되고 이를 해결하기 위한 게임의 역기능 방지를 통해 게임에 대한 부정적 인식 해소 및 건전한 게임이용문화 정립을 위한 법적인 근거 규정을 마련하였다. 이는 게임의 산업적인 측면과 동시에 문화적인

측면을 규율하고 나아가 건전한 국민문화가 되기 위한 기준이 될 것이다.

특히 최근에 청소년을 중심으로 성행하고 새로운 문화를 형성하고 있는 이스포츠를 발전시켜 산업과 문화를 동시에 진흥시킬 수 있는 방안을 마련하였으며 이스포츠 중주국으로서 체계적인 이스포츠 진흥을 위한 법적 지원근거를 마련하였다.

〈표 6-1-2-07〉 게임문화의 활성화

제정안	현행
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임문화의 기반조성               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임문화 진흥, 역기능 방지를 위한 정책개발 및 시행</li> <li>- 게임문화시설의 설치·운영</li> <li>- 게임 관련 기념일 등의 지정, 운영</li> <li>- 게임문화 관련단체 설립·운영</li> </ul> </li> <li>• 이스포츠의 활성화               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이스포츠 관련 연구활동, 표준화, 기록관리</li> <li>- 이스포츠 국제협력 및 교류</li> <li>- 이스포츠 진흥시설의 설치 또는 지정, 이스포츠 연구소의 설립·운영</li> <li>- 프로게이머제도 활성화, 프로게이머 권익향상</li> </ul> </li> </ul>	없음

#### (2) 창작자 및 이용자 권익보호

##### (제13조 및 제14조)

게임의 창작성을 인정하고 게임개발자들의 지적재산권을 보호함으로써 창작자·개발자의 권익을 보호하고 불법복제의 예방을 규정하여

개발의욕을 고취하였으며, 게임이용자들의 권익보호를 통해 게임에 대한 사회적 인식을 제고하고 건전한 게임서비스 제공 및 이용문화의 활성화를 도모하기 위한 근거 규정을 마련하였다.

〈표 6-1-2-08〉 창작자 및 이용자 권익보호

제정안	현행
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지적재산권의 보호               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임물의 기술적 보호조치 및 권리관리 정보의 부착장려</li> <li>- 게임분야 저작권 등 지적재산권 관련 교육·홍보</li> <li>- 기타 지적재산권 보호와 관련된 사항</li> </ul> </li> <li>• 이용자의 권익보호 등               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 건전한 게임이용문화 정립을 위한 교육, 홍보활동에 관한 사항</li> <li>- 게임산업 민간사업자의 사회적 책임 제고에 관한 사항</li> <li>- 게임 이용자의 피해의 예방 및 구제에 관한 사항</li> </ul> </li> </ul>	없음



### (3) 등급보류 폐지

헌법재판소에서 게임에 대하여 표현·창작의 자유를 인정하였고 이미 등급분류 보류제도에 대한 위헌판결이 내려진 상태에서 위헌의 요소를 지니고 있는 등급분류 보류제도를 폐지하는 것이 시대의 흐름에 맞는 것이다. 단, 경제적 재

화가 수반되어 사행성이 높은 게임물에 대한 이용불가제도를 존속하고 사회적 물의를 야기할 수 있는 게임콘텐츠에 대해서는 사후관리 강화, 관련 기관과의 협조체계 구축 등 제도적·행정적 지도 감독을 활용하여야 할 것이다.

〈표 6-1-2-09〉 등급보류 폐지

제정안	현행
없음	<ul style="list-style-type: none"> <li>위원회는 등급분류를 함에 있어서 비디오물 또는 게임물의 내용이 제35조제2항 각호의 1에 해당된다고 인정하는 경우 또는 게임물의 사행성여부를 판단하기 위하여 필요하다고 인정하는 경우에는 충분한 내용검토를 위하여 3월 이내의 기간을 정하여 등급분류를 보류할 수 있다.</li> </ul>

### (4) 등급분류기관의 지정

#### (제16조 내지 제24조)

기존 영상물등급위원회에서 시행하고 있던 게임물에 대한 등급분류를 분리하여 게임물등

급위원회에서 시행하도록 함으로써 연구기획기능과 사후관리기능을 강화하고 국제협력기능, 교육홍보기능 등을 보강하는 방안을 병행하여 진행할 수 있도록 하였다.

〈표 6-1-2-10〉 등급분류기관의 지정

제정안	현행
<ul style="list-style-type: none"> <li>게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 청소년을 보호하기 위하여 게임물등급위원회(이하 "등급위원회"라 한다)를 둔다.</li> <li>등급위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다.                         <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 게임물의 등급분류에 관한 사항</li> <li>2. 청소년 유해성 확인에 관한 사항</li> <li>3. 사행성게임물 결정에 관한 사항</li> <li>4. 게임물의 등급분류에 따른 제작·유통 또는 이용제공 여부의 확인 등 등급분류의 사후관리에 관한 사항</li> <li>5. 게임물의 등급분류의 객관성 확보를 위한 조사·연구에 관한 사항</li> <li>6. 등급위원회규칙의 제정·개정 및 폐지에 관한 사항.</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>영상물등급위원회에서 등급분류</li> </ul>

### (5) 게임영업과 관련한 신고·등록제 정비

#### (제25조 및 제26조)

현실적으로 실익이 낮은 세부 구분을 지양하고, 신고·등록제를 정비하여 게임영업에 관한 효율적인 지원 및 관리를 도모하고자 하였고 학

교정화구역문제 등과 관련한 분쟁 및 피해를 사전에 예방하고자 하였다.

〈표 6-1-2-11〉 게임영업과 관련한 신고·등록제 정비

제정안	현행
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임제작업</li> <li>- 신고업</li> <li>• 게임제공업</li> <li>- 등록업</li> <li>• 복합유통게임제공업</li> <li>- 등록업</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임제작업</li> <li>- 신고의무 없음</li> <li>• 게임제공업</li> <li>· 청소년게임장 - 신고업</li> <li>· 일반게임장 - 등록업</li> <li>• 복합유통제공업</li> <li>- 포함한 업태의 유형에 따라 결정</li> </ul>

**(6) 게임물 내용정보 표시의무 부과**  
(제33조, 부칙 제7조)

게임물의 부정이용 방지 및 게임물에 대한 내

용정보를 소비자가 쉽게 알 수 있도록 하기 위하여 게임물 내용정보를 표시하도록 하였다.

〈표 6-1-2-12〉 게임물 내용정보 표시의무 부과

제정안	현행
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 당해 게임물마다 제작 또는 배급하는 자의 상호(도서에 부수되는 게임물의 경우에는 출판사의 상호를 말한다), 등급 및 게임물 내용정보를 표시</li> <li>• 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 당해 게임물마다 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착</li> </ul>	없음

**(7) 중앙정부 권한의 지자체 및 단체 위임**  
(제42조)

지방정부의 자치행정 역량강화와 책임성 확보를 통한 국가경쟁력 강화라는 국가정책에 부응하고 급변하는 게임산업 환경에 시의적절하

게 대응하기 위해 게임법의 규정에 따른 권한의 일부를 관련 단체 또는 협회에 위임함으로써 업계의 자율적 참여를 유도하고자 하였다.

〈표 6-1-2-13〉 중앙정부 권한의 지자체 및 단체 위임

제정안	현행
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화관광부 장관은 이 법의 규정에 따른 권한의 일부를 대통령령이 정하는 바에 따라 시·도지사 또는 시장·군수·구청장에게 위임할 수 있다.</li> <li>• 이 법의 규정에 따른 문화관광부 장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장의 권한은 대통령령이 정하는 바에 따라 협회 또는 단체에 위탁할 수 있다.</li> </ul>	없음



## 게임산업 진흥에 관한 법률 (법률 제7941호, 2006.4.28 제정)

### 제1장 총칙

#### 제1조(목적)

이 법은 게임산업의 기반을 조성하고 게임물의 이용에 관한 사항을 정하여 게임산업의 진흥 및 국민의 건전한 게임문화를 확립함으로써 국민경제의 발전과 국민의 문화적 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로 한다.

#### 제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. "게임물"이라 함은 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말한다. 다만, 다음 각목의 어느 하나에 해당하는 것을 제외한다.
  - 가. 「관광진흥법」 제3조의 규정에 의한 관광사업의 규율대상이 되는 것
  - 나. 게임물과 게임물이 아닌 것이 혼재되어 있는 것으로서 문화관광부장관이 정하여 고시하는 것
2. "게임물내용정보"라 함은 게임물의 내용에 대한 폭력성·선정성(煽情性) 또는 사행성(射幸性)의 여부 또는 그 정도와 그 밖에 게임물의 운영에 관한 정보를 말한다.
3. "게임산업"이라 함은 게임물 또는 게임상품(게임물을 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화·서비스 및 그의 복합체를 말한다. 이하 같다)의 제작·유통·이용제공 및 이에 관한 서비스와 관련된 산업을 말한다.
4. "게임제작업"이라 함은 게임물을 기획하거나 복제하여 제작하는 영업을 말한다.
5. "게임배급업"이라 함은 게임물을 수입(원판수입을 포함한다)하거나 그 저작권을 소유·관리하면서 게임제공업을 하는 자 등에 게임물을 공급하는 영업을 말한다.
6. "게임제공업"이라 함은 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 영업을 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 경우를 제외한다.
  - 가. 「관광진흥법」에 의한 카지노업을 하는 경우
  - 나. 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 의한 사행기구를 갖추어 사행행위를 하는 경우
  - 다. 제4호 내지 제8호에 규정한 영업 외의 영업을 하면서 고객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 당해 영업소의 고객이 게임물을 이용할 수 있도록 하는 경우로서 대통령령이 정하는 종류 및 방법 등에 의하여 게임물을 제공하는 경우
  - 라. 제7호의 규정에 의한 인터넷컴퓨터게임시설제공업의 경우
  - 마. 제21조제3항의 규정에 따라 사행성게임물로 결정받은 게임물을 제공하는 경우
7. "인터넷컴퓨터게임시설제공업"이라 함은 컴퓨터 등 필요한 기자재를 갖추고 공중이 게임물을 이용하게 하거나 부수적으로 그 밖의 정보제공물을 이용할 수 있도록 하는 영업을 말한다.
8. "복합유통게임제공업"이라 함은 게임제공업과 이 법에 의한 다른 영업 또는 다른 법률에 의한 영업을 동일한 장소에서 함께 영위하는 영업을 말한다.
9. "게임물관련사업자"라 함은 제4호 내지 제8호의 영업을 하는 자를 말한다.
10. "청소년"이라 함은 「18세 미만의 자(「초·중등교육법」제2조의 규정에 의한 고등학교에 재학중인 학생을 포함한다)」를 말한다.

#### 제3조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행)

- ① 문화관광부장관은 관계중앙행정기관의 장과 협의하여 게임산업의 진흥을 위한 종합계획을 수립·시행하여야 한다.
- ② 제1항의 종합계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.
  1. 종합계획의 기본방향
  2. 게임산업과 관련된 제도와 법령의 개선
  3. 게임문화 및 창작활동의 활성화
  4. 게임산업의 기반조성과 균형 발전
  5. 게임산업의 국제협력 및 해외시장 진출

- 6. 위법하게 제작·유통되거나 이용에 제공되는 게임물의 지도·단속
- 7. 게임산업의 건전한 발전과 이용자보호
- 8. 그 밖에 게임산업의 진흥을 위하여 필요한 사항으로서 대통령령이 정하는 사항
- ③ 지방자치단체의 장이 제2항제3호 내지 제5호의 규정에 해당하는 사업을 추진하고자 하는 경우에는 미리 문화관광부장관과 협의하여야 한다.

## 제2장 게임산업의 진흥

### 제4조(창업 등의 활성화)

- ① 정부는 게임산업과 관련한 창업을 활성화하고, 우수게임상품의 개발 및 게임물 관련시설의 현대화를 위하여 창업자나 우수게임상품을 개발한 자 등에게 필요한 지원을 할 수 있다.
- ② 제1항의 규정에 의한 지원의 절차와 방법은 대통령령으로 정한다.

### 제5조(전문 인력의 양성)

- ① 정부는 게임산업에 관한 전문 인력의 양성을 위하여 다음 각 호의 사항에 관한 계획을 수립·시행하여야 한다.
  1. 게임산업에 관한 전문 인력의 수급분석 및 인적자원 개발
  2. 게임산업에 관한 전문 인력의 양성을 위한 학계, 산업체 및 공공기관과의 협력 강화
- ② 정부는 게임산업 전문 인력의 양성을 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 대학·연구기관 그 밖의 전문기관을 전문인력 양성 기관으로 지정하고 교육 및 훈련에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

### 제6조(기술개발의 추진)

- 정부는 게임산업과 관련된 기술개발과 기술수준의 향상을 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.
1. 게임산업 동향 및 수요 조사
  2. 게임응용기술의 연구개발·평가 및 활용
  3. 게임기술이전 및 정보교류

### 제7조(협동개발 및 연구)

- ① 정부는 게임물 또는 게임상품의 개발·연구를 위하여 인력·시설·기자재·자금 및 정보 등의 공동 활용을 통한 협동개발과 연구를 촉진시킬 수 있는 제도적 기반을 구축하도록 노력하여야 한다.
- ② 정부는 제1항의 규정에 의한 협동개발과 연구를 추진하는 자에 대하여 협동개발 및 연구에 소요되는 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

### 제8조(표준화 추진)

- ① 정부는 게임물 관련사업자에 대하여 「산업표준화법」에서 정한 것을 제외한 게임물의 규격 등 대통령령이 정하는 사항에 관하여 표준화를 권고할 수 있다.
- ② 정부는 제1항의 규정에 의한 표준화사업을 추진하기 위하여 필요한 경우에는 게임물에 관한 전문기관 및 단체를 지정하여 표준화사업을 실시하도록 하고, 당해 기관 또는 단체에 표준화사업을 위한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

### 제9조(유통질서의 확립)

- ① 정부는 게임물 및 게임상품의 건전한 유통질서 확립에 노력하여야 한다.
- ② 정부는 게임물 및 게임상품의 품질향상과 불법복제품의 유통방지를 위한 시책을 수립·추진하여야 한다.
- ③ 시장·군수·구청장(자치구의 구청장을 말한다. 이하 같다.)은 게임물 및 게임상품의 건전한 유통질서 확립과 건전한 게임문화의 조성을 위하여 게임물 관련사업자를 대상으로 연 3시간의 범위 안에서 대통령령이 정하는 바에 따라 교육을 실시할 수 있다.
- ④ 시장·군수·구청장은 건전한 게임문화의 조성을 위하여 문화관광부령이 정하는 바에 따라 영업질서 및 영업환경 등이 우수한 게임제공영업소를 모범영업소로 지정하고 이를 지원할 수 있다.



**제10조(국제협력 및 해외진출 지원)**

- ① 정부는 게임물 및 게임상품의 해외시장 진출을 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.
  1. 국제게임전시회의 국내개최
  2. 해외마케팅 및 홍보활동, 외국인의 투자유치
  3. 해외진출에 관한 정보제공
- ② 정부는 제1항 각 호의 사업을 추진하는 자에게 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

**제11조(실태조사)**

정부는 게임산업 관련정책의 수립·시행을 위하여 게임산업에 관한 실태조사를 실시할 수 있다.

**제3장 게임문화의 진흥**

**제12조(게임문화의 기반조성)**

- ① 정부는 건전한 게임문화의 기반을 조성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.
  1. 게임과물임이나 사행행위 조장 등 게임의 역기능을 예방하기 위한 정책개발 및 시행
  2. 게임문화 체험시설 또는 상담·교육시설 등 공공목적의 게임문화시설의 설치·운영
  3. 건전한 게임문화조성을 위한 사업이나 활동을 하는 단체에 대한 지원
- ② 문화관광부장관은 청소년의 게임문화 기반을 조성하기 위하여 제21조제2항제1호의 전체이용가 게임물만을 제공하는 게임물 관련사업자에 대한 지원시책을 추진할 수 있다.
- ③ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 사업추진 및 지원 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

**제13조(지적재산권의 보호)**

- ① 정부는 게임의 창작활동을 보호하고 육성하기 위하여 게임물의 지적재산권 보호시책을 강구하여야 한다.
- ② 정부는 게임물의 지적재산권 보호를 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.
  1. 게임물의 기술적 보호
  2. 게임물 및 게임물 제작자를 식별하기 위한 정보 등 권리관리정보의 표시활성화
  3. 게임분야의 저작권 등 지적재산권에 관한 교육·홍보
- ③ 정부는 대통령령이 정하는 바에 따라 지적재산권 분야의 전문가 또는 단체를 지정하여 제2항 각 호의 사업을 추진하게 할 수 있다.

**제14조(이용자의 권익보호)**

- 정부는 게임물을 이용하는 자의 권익을 보호하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하여야 한다.
- 1. 건전한 게임이용문화의 정착을 위한 교육·홍보
  - 2. 게임물의 이용자가 입을 수 있는 피해의 예방 및 구제
  - 3. 유해한 게임물로부터의 청소년 보호

**제15조(이스포츠의 활성화)**

- ① 문화관광부장관은 국민의 건전한 게임이용문화 조성과 여가활용을 위하여 게임물을 이용하여 하는 경기 및 부대활동(이하 "이스포츠(전자스포츠)"라 한다)을 지원·육성하여야 한다.
- ② 문화관광부장관은 이스포츠(전자스포츠)의 지원·육성을 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.
  1. 이스포츠(전자스포츠) 관련 연구활동, 표준화 및 기록관리
  2. 이스포츠(전자스포츠) 국제협력 및 교류
  3. 이스포츠(전자스포츠) 경기장 등 관련 시설의 설치 및 지원
  4. 이스포츠(전자스포츠)산업 활성화 및 이스포츠(전자스포츠) 선수 권익향상



5. 그 밖에 이스포츠(전자스포츠)의 진흥에 관한 사항으로서 대통령령이 정하는 사항
- ③ 문화관광부장관은 이스포츠(전자스포츠)에 관한 사업을 하는 협회 또는 단체가 제2항 각 호의 사업을 추진하는 경우에는 그 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

#### 제4장 등급분류

##### 제16조(게임물등급위원회)

- ① 게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 청소년을 보호하기 위하여 게임물등급위원회(이하 "등급위원회"라 한다)를 둔다.
- ② 등급위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다.
1. 게임물의 등급분류에 관한 사항
  2. 청소년 유해성 확인에 관한 사항
  3. 사형성게임물 결정에 관한 사항
  4. 게임물의 등급분류에 따른 제작·유통 또는 이용제공 여부의 확인 등 등급분류의 사후관리에 관한 사항
  5. 게임물의 등급분류의 객관성 확보를 위한 조사·연구에 관한 사항
  6. 등급위원회규칙의 제정·개정 및 폐지에 관한 사항
- ③ 등급위원회는 위원장 1인을 포함한 10인 이내의 위원으로 구성한다.
- ④ 등급위원회의 위원장은 위원 중에서 호선하고, 등급위원회의 위원은 문화예술·문화산업·청소년·법률·교육·언론분야와 「비영리민간단체지원법」에 의한 비영리민간단체 등에서 종사하고 게임산업에 대한 전문성과 경험이 있는 자 중에서 대통령령이 정하는 단체의 장의 추천에 의하여 문화관광부장관이 위촉한다
- ⑤ 위원장 및 위원의 임기는 3년으로 한다.
- ⑥ 등급위원회의 위원 선임기준 등 그 구성·운영에 관하여 필요한 사항은 위원회규정으로 정한다.

##### 제17조(감사)

- ① 등급위원회의 업무 및 회계에 관한 사항을 감사하기 위하여 등급위원회에 감사 1인을 둔다.
- ② 감사는 위원장이 등급위원회의 의결을 거쳐 임명하며, 비상임으로 한다.
- ③ 감사의 임기는 3년으로 한다.

##### 제18조(사무국)

- ① 등급위원회의 사무를 보조하기 위하여 등급위원회에 사무국을 둔다.
- ② 사무국에 사무국장 1인을 두며, 위원장이 등급위원회의 동의를 얻어 임명한다.
- ③ 사무국의 조직 및 운영에 관하여 필요한 사항은 위원회 규정으로 정한다.

##### 제19조(등급위원회 규정의 제정과 개정 등)

- ① 등급위원회의 규정을 제정 또는 개정 등을 하고자 할 때에는 제정·개정안 등을 20일 이상 관보 등에 예고하여야 하며, 그 규정을 제정·개정 등을 한 때에는 이를 관보 등에 게재·공포하여야 한다
- ② 위원회는 제21조제4항의 규정에 의하여 등급분류의 기준을 정하거나 이를 변경하고자 하는 경우에는 청소년단체, 비영리단체, 학계 또는 산업계의 의견을 수렴하여야 한다.

##### 제20조(지원)

- ① 위원회의 운영에 필요한 경비는 국고에서 보조할 수 있다.
- ② 국고예산이 수반되는 위원회의 사업계획 등은 미리 문화관광부장관과 협의하여야 한다.

##### 제21조(등급분류)

- ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 자는 당해 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 등급위원회로부터 당해 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 계



임물의 경우에는 그러하지 아니하다.

1. 중앙행정기관의 장이 추천하는 게임대회 또는 전시회 등에 이용·전시할 목적으로 제작·배급하는 게임물
  2. 교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 제작·배급하는 게임물로서 대통령령이 정하는 것
- ② 게임물의 등급은 다음 각 호와 같다. 다만, 신청인의 요청이 있는 경우에는 다음 각 호 및 12세이용가(12세 미만의 사람은 이용할 수 없는 게임물) 등급으로 분류할 수 있다
1. 전체이용가 : 누구나 이용할 수 있는 게임물
  2. 청소년이용불가 : 청소년은 이용할 수 없는 게임물
- ③ 등급위원회는 게임물의 이용에 따라 지급하는 경품 기타 재산상 이익이 문화관광부령이 정하는 기준과 방법을 초과하는 게임물에 대하여 사행성게임물로 결정할 수 있다.
- ④ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 등급분류 기준 등에 관하여 필요한 사항은 문화관광부령으로 정한다.

#### 제22조(등급분류 거부 및 통지 등)

- ① 등급위원회는 등급분류업무의 수행을 위하여 필요한 경우에는 등급분류를 신청한 자에게 등급심사에 필요한 자료의 제출을 요구할 수 있다.
- ② 등급위원회는 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」, 「형법」 등 다른 법률의 규정에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기에 대하여 등급분류를 신청한 자, 상당한 권원을 갖추지 아니하였거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자에 대하여 등급분류를 거부할 수 있다.
- ③ 등급위원회는 등급분류결정을 한 경우에는 다음 각 호의 서류를 신청인에게 교부하고, 사행성게임물로 결정한 경우에는 결정의 내용 및 그 이유를 기재한 서류를 지체없이 신청인에게 교부하여야 한다.
  1. 게임물의 해당 등급을 기재한 등급분류필증
  2. 등급분류에 따른 의무사항을 기재한 서류
  3. 게임물내용정보를 기재한 서류
- ④ 등급위원회는 등급분류를 받은 게임물이 상당한 권원을 갖추지 아니한 자가 받거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 받은 사실을 알게 된 때에는 지체없이 등급분류결정을 취소하여야 한다.
- ⑤ 제1항 내지 제3항의 규정에 의한 자료제출요구의 기준·절차·방법, 등급분류결정, 등급분류 거부결정 및 사행성게임물 결정의 절차, 등급분류필증의 교부와 게임물내용정보에 포함될 사항 등에 관하여 필요한 사항은 문화관광부령으로 정한다.

#### 제23조(등급의 재분류 등)

- ① 제21조 규정에 의한 등급위원회의 등급분류결정 또는 사행성게임물 결정에 대하여 이의가 있는 자는 그 결정의 통지를 받은 날부터 30일 이내에 구체적인 사유를 명시하여 등급위원회에 이의를 신청하여 등급분류를 다시 받을 수 있다.
- ② 등급위원회는 제1항의 규정에 의한 이의신청을 받은 때에는 이를 심사하여 그 신청에 이유가 있는 경우에는 신청서 접수일로부터 15일 이내에 등급분류를 다시 하거나 사행성게임물 결정을 취소하여 신청인 또는 대리인에게 통지하여야 하며, 이유가 없는 경우에는 이유없음을 통지하여야 한다.
- ③ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 신청의 절차 및 결정통지 등에 관하여 필요한 사항은 문화관광부령으로 정한다.

제24조(등급분류의 통지 등) 등급위원회는 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 결정 또는 취소를 한 경우에는 대통령령이 정한 행정기관의 장과 제39조의 규정에 의한 협회 또는 단체(이하 "협회등"이라 한다) 그 밖에 필요하다고 인정되는 기관·단체에 서면으로 통지하고, 그 내용을 문화관광부령이 정하는 바에 따라 공표하여야 한다.

1. 제21조제2항 또는 제3항의 규정에 의한 등급분류결정 또는 사행성게임물 결정
2. 제22조제4항의 규정에 의한 등급분류결정의 취소
3. 제23조제2항의 규정에 의한 이의신청에 대한 결정

#### 제5장 영업질서 확립

##### 제1절 영업의 신고·등록·운영

### 제25조(게임제작업 등의 신고)

- ① 게임제작업 또는 게임배급업을 영위하고자 하는 자는 특별시장·광역시장·도지사(이하 "시·도지사"라 한다)에게 신고하여야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 신고하지 아니하고 이를 할 수 있다.
  1. 국가 또는 지방자치단체가 제작하는 경우
  2. 법령에 의하여 설립된 교육기관 또는 연수기관이 자체교육 또는 연수의 목적으로 사용하기 위하여 제작하는 경우
  3. 「정부투자기관 관리기본법」 제2조의 규정에 의한 정부투자기관 또는 정부출연기관이 그 사업의 홍보에 사용하기 위하여 제작하는 경우
  4. 그 밖에 게임기기 자체만으로는 오락을 할 수 없는 기기를 제작하는 경우 등 대통령령이 정하는 경우
- ② 제1항의 규정에 의하여 신고한 자가 문화관광부령이 정하는 중요사항을 변경하고자 하는 경우에는 변경신고를 하여야 한다.
- ③ 시·도지사는 제1항 또는 제2항의 규정에 의한 신고 또는 변경신고를 받은 경우에는 신청인에게 신고증을 교부하여야 한다.
- ④ 제1항 내지 제3항의 규정에 의한 신고 및 변경신고를 절차 및 방법, 신고증의 교부 등에 관하여 필요한 사항은 문화관광부령으로 정한다.

### 제26조(게임제공업 등의 등록)

- ① 게임제공업을 영위하고자 하는 자는 문화관광부령이 정하는 시설을 갖추어 시장·군수·구청장에게 등록하여야 한다. 다만, 정보통신망을 통하여 게임물을 제공하는 자로서 「전기통신사업법」에 따라 허가를 받거나 신고 또는 등록을 한 경우에는 이 법에 의하여 등록한 것으로 본다.
- ② 복합유통게임제공업을 영위하고자 하는 자는 문화관광부령이 정하는 바에 따라 시장·군수·구청장에게 등록하여야 한다. 다만, 제1항의 규정에 따라 게임제공업의 등록을 한 자가 복합유통게임제공업을 영위하고자 하는 때에는 시장·군수·구청장에게 신고하여야 한다.
- ③ 제1항 및 제2항의 규정에 의하여 신고 또는 등록을 한 자가 문화관광부령이 정하는 중요사항을 변경하고자 하는 경우에는 변경신고 또는 변경등록을 하여야 한다.
- ④ 시장·군수·구청장은 제1항 내지 제3항의 규정에 의한 신고·변경신고를 받거나 등록·변경등록을 한 경우에는 문화관광부령이 정하는 바에 따라 신청인에게 등록증 또는 신고증을 교부하여야 한다.

**제27조(영업의 제한)** 제25조 및 제26조에 따라 신고 또는 등록하고자 하는 자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 제25조 또는 제26조의 규정에 의한 신고 또는 등록을 할 수 없다.

1. 제35조제1항 및 제2항의 규정에 의하여 영업폐쇄명령 또는 등록취소처분을 받은 후 1년이 경과되지 아니하거나, 영업정지처분을 받은 후 그 기간이 종료되지 아니한 재법인의 경우에는 그 대표자 또는 임원을 포함한다)가 같은 업종을 다시 영위하고자 하는 경우
2. 제35조제1항 및 제2항의 규정에 의하여 영업폐쇄명령 또는 등록취소처분을 받은 후 1년이 경과되지 아니하거나, 영업정지처분을 받은 후 그 기간이 종료되지 아니한 경우에 같은 장소에서 그 영업과 같은 업종을 영위하고자 하는 경우
3. 「청소년보호법」 제2조제5호의 규정에 의한 청소년 유해업소를 영위하는 자가 복합유통게임제공업을 하고자 하는 경우

**제28조(게임물 관련사업자의 준수사항)** 게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다.

1. 제9조제3항의 규정에 의한 유통질서 등에 관한 교육을 받을 것
2. 게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것
3. 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것. 다만, 문화관광부장관이 정하여 고시하는 경품의 종류·지급기준·제공방법 등에 의한 경우에는 그러하지 아니하다.
4. 게임제공업을 영위하는 자는 청소년이용불가 게임물만을 이용에 제공하여서는 아니되고, 전체이용가 게임물과 청소년이용불가 게임물을 함께 이용에 제공하는 경우에는 이용하는 곳을 구분하여 시설을 설치하고 관리할 것
5. 게임물 및 컴퓨터 설비 등에 문화관광부장관이 고시하는 음란물차단 프로그램 또는 장치를 설치할 것. 다만, 음란물차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 아니하여도 청소년이 음란물을 접속할 수 없게 되어 있는 경우에는 그러하지 아니하다.
6. 대통령령이 정하는 영업시간 및 청소년의 출입시간을 준수 할 것
7. 그 밖에 영업질서의 유지 등에 관하여 필요한 사항으로서 대통령령이 정하는 사항을 준수할 것

**제29조(영업의 승계)**

- ① 제25조 또는 제26조의 규정에 의하여 신고 또는 등록을 한 자가 그 영업을 양도하거나 사망한 때 또는 그 법인의 합병이 있는 때에는 그 양수인·상속인 또는 합병 후 존속하는 법인이나 합병에 의하여 설립되는 법인은 그 영업자의 지위를 승계한다.
- ② 제30조의 규정에 의한 폐업신고에 의하여 신고 또는 등록이 말소된 자가 1년 이내에 폐업한 장소에서 같은 업종으로 다시 신고 또는 등록을 하는 경우에는 당해 영업자는 폐업신고 전의 영업자의 지위를 승계한다.
- ③ 「민사집행법」에 의한 강제, 「파산법」에 의한 환가나 「국세징수법」·「관세법」 또는 「지방세법」에 의한 압류재산의 매각 그 밖에 이에 준하는 절차에 따라 영업자의 시설·기구(대통령령이 정하는 주요시설·기구를 말한다)의 전부를 인수한 자는 그 영업자의 지위를 승계한다.
- ④ 제1항 내지 제3항에 의하여 영업자의 지위를 승계받은 자는 관할 시·도지사 또는 시장·군수·구청장에게 신고하여야 한다.

**제30조(폐업 및 직권말소)**

- ① 제25조 또는 제26조의 규정에 의하여 신고 또는 등록을 한 자가 영업을 폐지한 때에는 폐지한 날부터 7일 이내에 문화관광부령이 정하는 바에 따라 관할 시·도지사 또는 시장·군수·구청장에게 폐업신고를 하여야 한다.
- ② 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 제1항의 규정에 따라 폐업신고를 하지 아니하는 자에 대하여는 문화관광부령이 정하는 바에 따라 폐업한 사실을 확인한 후 신고 또는 등록사항을 직권으로 말소할 수 있다.

**제31조(사후관리)**

- ① 문화관광부장관은 게임물의 공정한 등급분류, 유통 및 이용제공의 건전한 영업질서 확립을 위하여 등급위원회 및 게임물 관련사업자에 대하여 이 법의 준수여부에 관한 사항을 문화관광부령이 정하는 바에 따라 주기적으로 조사하고 관리하여야 한다.
- ② 문화관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 게임물의 유통질서확립을 위하여 필요하다고 인정되는 때에는 게임물 관련사업자에 대하여 필요한 보고를 하게 하거나 관계 공무원으로 하여금 게임제공업의 영업소 등에 출입하여 필요한 조사를 하게 하거나 서류를 열람하게 할 수 있다.
- ③ 제2항의 규정에 따라 출입·검사를 하는 공무원은 그 권한을 표시하는 증표를 관계인에게 내보여야 한다.

**제2절 게임물의 유통 및 표시**

**제32조(불법게임물 등의 유통금지 등)**

- ① 누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니된다. 다만, 제4호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에 따라 사행행위영업을 하는 자를 제외한다.
  - 1. 제21조제1항의 규정에 의하여 등급을 받지 아니한 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위
  - 2. 제21조제1항의 규정에 의하여 등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위
  - 3. 등급을 받은 게임물을 제21조제2항 각 호의 등급구분에 위반하여 이용에 제공하는 행위
  - 4. 제21조제3항의 규정에 의하여 사행성게임물로 결정된 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위 또는 유통·이용제공의 목적으로 진열·보관하는 행위
  - 5. 제22조제3항제1호의 규정에 의한 등급분류필증을 매매·증여 또는 대여하는 행위
  - 6. 제33조제1항 또는 제2항의 규정에 위반하여 등급 및 게임물내용정보 등의 표시사항을 표시하지 아니한 게임물 또는 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하지 아니한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위
- ② 누구든지 다음 각 호에 해당하는 게임물을 제작 또는 반입하여서는 아니된다.
  - 1. 반국가적인 행동을 묘사하거나 역사적 사실을 왜곡함으로써 국가의 정체성을 현저히 손상시킬 우려가 있는 것
  - 2. 존비속에 대한 폭행·살인 등 가족윤리의 훼손 등으로 미풍양속을 해칠 우려가 있는 것
  - 3. 범죄·폭력·음란 등을 지나치게 묘사하여 범죄심리 또는 모방심리를 부추기는 등 사회질서를 문란하게 할 우려가 있는 것

**제33조(표시의무)**

- ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 당해 게임물마다 제작 또는 배급하는 자의

상호(도서에 부수되는 게임물의 경우에는 출판사의 상호를 말한다), 등급 및 게임물내용정보를 표시하여야 한다.

- ② 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 당해 게임물마다 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하여야 한다.
- ③ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 표시의 방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

#### 제34조(광고·선전의 제한)

- ① 누구든지 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니된다.
  - 1. 등급을 받은 게임물의 내용과 다른 내용의 광고를 하거나 그 선전물을 배포·게시하는 행위
  - 2. 등급분류를 받은 게임물의 등급과 다른 등급을 표시한 광고·선전물을 배포·게시하는 행위
  - 3. 게임물내용정보를 다르게 표시하여 광고하거나 그 선전물을 배포·게시하는 행위
- ② 게임제공업 또는 복합유통게임제공업을 하는 자는 사행행위와 도박이 이루어지는 장소로 오인할 수 있는 광고물로서 대통령령이 정하는 광고물을 설치 또는 게시하여서는 아니 된다.

#### 제3절 등록취소 등 행정조치

##### 제35조(등록취소 등)

- ① 시·도지사는 제25조제1항의 규정에 의하여 게임제작업 또는 게임배급업의 신고를 한 자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 6월 이내의 기간을 정하여 영업정지를 명하거나 영업폐쇄를 명할 수 있다. 다만, 제1호 또는 제2호에 해당하는 때에는 영업폐쇄를 명하여야 한다.
  - 1. 허위 또는 부정한 방법으로 신고한 때
  - 2. 영업정지명령에 위반하여 영업한 때
  - 3. 제25조제2항의 규정에 위반하여 변경신고를 하지 아니한 때
  - 4. 제28조의 규정에 의한 준수사항을 위반한 때
  - 5. 제32조의 규정에 의한 불법게임물 등의 유통금지위무 등을 위반한 때
- ② 시장·군수·구청장은 제26조의 규정에 의하여 게임제공업 또는 복합유통게임제공업의 등록 또는 신고를 한 자가 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 때에는 6월 이내의 기간을 정하여 영업정지를 명하거나 등록취소 또는 영업폐쇄를 명할 수 있다. 다만, 제1호 또는 제2호에 해당하는 때에는 등록취소 또는 영업폐쇄를 명하여야 한다.
  - 1. 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등록 또는 신고를 한 때
  - 2. 영업정지명령에 위반하여 영업을 계속한 때
  - 3. 제26조제1항 또는 제2항의 규정에 의한 등록기준을 갖추지 아니한 때
  - 4. 제26조제3항의 규정에 의한 변경등록 또는 변경신고를 하지 아니한 때
  - 5. 제1항제4호 및 제5호에 해당한 때
- ③ 제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 영업을 폐쇄명령 또는 등록의 취소처분을 받은 자는 그 처분의 통지를 받은 날부터 7일 이내에 신고증 또는 등록증을 반납하여야 한다.
- ④ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 행정처분의 세부기준은 그 위반행위의 유형과 위반의 정도 등을 고려하여 문화관광부령으로 정한다.

##### 제36조(과징금 부과)

- ① 시장·군수·구청장은 게임제공업 또는 복합유통게임제공업을 하는 자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하여 영업정지 처분을 하여야 하는 때에는 대통령령이 정하는 바에 따라 그 영업정지처분에 갈음하여 2천만원 이하의 과징금을 부과할 수 있다.
  - 1. 제26조제1항 또는 제2항 본문의 규정에 의한 등록기준을 갖추지 아니한 때
  - 2. 제28조제4호 내지 제7호의 규정에 의한 준수사항을 위반한 때
- ② 시장·군수·구청장은 제1항의 규정에 의하여 과징금으로 징수한 금액에 상당하는 금액을 다음 각 호의 용도에 사용하여야 하며, 매년 다음 연도의 과징금 운용계획을 수립 시행하여야 한다.
  - 1. 건전한 게임물의 제작 및 유통

2. 게임장의 건전화 및 유해환경 개선
3. 모범영업소의 지원
4. 불법게임물 및 불법영업소의 지도·단속활동에 따른 지원
- ③ 시장·군수·구청장은 제1항의 규정에 의한 과징금을 납부하여야 할 자가 납부기한까지 이를 납부하지 아니하는 때에는 지방세 체납처분의 예에 따라 이를 징수한다.
- ④ 제1항의 규정에 의하여 과징금을 부과하는 위반행위의 종별·정도 등에 따른 과징금의 금액과 그 부과절차 등에 관하여 필요한 사항은 문화관광부령으로 정한다.

**제37조(행정제재처분의 효과승계)**

- ① 제29조제1항의 규정에 의하여 영업자의 지위를 승계하는 경우 종전의 영업자에게 제35조제1항 각 호 및 제2항 각 호의 위반을 사유로 행한 행정제재처분의 효과는 그 행정처분일부터 1년간 영업자의 지위를 승계받은 자에게 승계되며, 행정제재처분의 절차가 진행중인 때에는 영업자의 지위를 승계받은 자에게 행정제재처분의 절차를 속행할 수 있다. 다만, 양수인·상속인 또는 합병후 존속하는 법인인 양수 또는 합병시에 그 처분 또는 위반사실을 알지 못한 경우에는 그러하지 아니하다.
- ② 제29조제2항의 규정에 의하여 영업자의 지위를 승계하는 경우 폐업신고 전에 제35조제1항 각 호 및 제2항 각 호의 위반을 사유로 행한 행정제재처분의 효과는 그 행정처분일부터 1년간 영업자의 지위를 승계받은 자에게 승계되며, 행정제재처분의 절차가 진행중인 때에는 영업자의 지위를 승계받은 자에게 행정제재처분의 절차를 속행할 수 있다.

**제38조(폐쇄 및 수거 등)**

- ① 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 제25조 또는 제26조의 규정에 의한 신고 또는 등록을 하지 아니하고 영업을 하는 자와 제35조제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 영업폐쇄명령을 받거나 등록취소처분을 받고 계속하여 영업을 하는 자에 대하여는 관계 공무원으로 하여금 그 영업소를 폐쇄하기 위하여 다음 각 호의 조치를 하게 할 수 있다.
  1. 당해 영업 또는 영업소의 간판 그 밖의 영업표지물의 제거·삭제
  2. 당해 영업 또는 영업소가 위반한 것임을 알리는 게시물의 부착
  3. 영업을 위하여 필요한 기구 또는 시설물을 사용할 수 없게 하는 봉인
- ② 제1항의 조치를 함에 있어서는 미리 당해 영업자 또는 그 대리인에게 서면으로 이를 알려 주어야 한다. 다만, 대통령령이 정하는 급박한 사유가 있는 경우에는 그러하지 아니하다.
- ③ 문화관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 유통되거나 이용에 제공되는 게임물 또는 광고 선전물 등이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 이를 수거하거나 폐기 또는 삭제할 수 있다. 다만, 제2호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 의한 사행행위영업을 하는 경우를 제외한다.
  1. 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 것과 다른 내용의 게임물
  2. 사행성게임물로 결정된 게임물
  3. 제25조의 규정에 의하여 신고를 하지 아니한 자가 영리의 목적으로 제작하거나 배급한 게임물
  4. 제34조의 규정을 위반하여 배포·게시한 광고·선전물
  5. 게임물의 기술적 보호조치를 무력하게 하기 위하여 제작된 기기·장치 및 프로그램
- ④ 제1항 및 제3항의 규정에 의하여 게시물의 부착·봉인·수거·폐기 등의 처분을 하는 관계 공무원은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다.
- ⑤ 제3항의 규정에 의하여 관계 공무원이 당해게임물 등을 수거한 때에는 그 소유자 또는 점유자에게 수거증을 교부하여야 한다. 다만, 수거증의 인수를 거부한 경우에는 그러하지 아니하다.
- ⑥ 문화관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 제3항 각 호의 게임물 등에 대한 단속을 함에 있어서 필요한 때에는 협회등에 협조를 요청할 수 있으며, 협조요청을 받은 협회등은 이에 따라 필요한 협조를 하여야 한다.

**제6장 보칙**

**제39조(협회등의 설립)**

- ① 게임물 관련사업자는 게임물에 관한 영업의 건전한 발전과 게임물 관련사업자의 공동이익을 도모하기 위하여 협회등을 설립할

수 있다.

- ② 제1항의 규정에 의한 협회등은 법인으로 한다.
- ③ 제1항의 규정에 의하여 설립된 협회등은 게임물의 제작 및 유통질서가 건전하게 유지될 수 있도록 노력하여야 한다.

**제40조(청문) 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 제35조제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 영업폐쇄명령 또는 등록취소를 하고자 하는 경우에는 청문을 실시하여야 한다.**

#### **제41조(수수료)**

- ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 시·도 또는 시·군·구(자치구를 말한다)의 조례가 정하는 바에 의하여 수수료를 납부하여야 한다.
  1. 제25조의 규정에 의하여 게임제작업 또는 게임배급업을 신고하거나 변경신고를 하는 자
  2. 제26조의 규정에 의하여 게임제공업 또는 복합유통게임제공업의 등록, 변경등록 또는 변경신고를 하는 자
- ② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 등급위원회가 문화관광부장관의 승인을 얻어 정하는 수수료를 납부하여야 한다.
  1. 제21조제1항의 규정에 의한 등급분류를 신청하는 자
  2. 제23조의 규정에 의한 이의신청을 하는 자

#### **제42조(권한의 위임·위탁)**

- ① 문화관광부 장관은 이 법의 규정에 따른 권한의 일부를 대통령령이 정하는 바에 따라 시·도지사 또는 시장·군수·구청장에게 위임할 수 있다.
- ② 이 법의 규정에 따른 문화관광부 장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장의 권한은 대통령령이 정하는 바에 따라 협회 또는 단체에 위탁할 수 있다.

**제43조(벌칙 적용에 있어서의 공무원 의제)** 제16조 내지 제18조의 규정에 의한 등급위원회 및 사무국의 임·직원과 제42조제2항의 규정에 의하여 위탁한 업무에 종사하는 협회 또는 단체의 임·직원은 「형법」 제129조 내지 제132조에 의한 벌칙의 적용에 있어서 이를 공무원으로 본다.

### **제7장 벌칙**

#### **제44조(벌칙)**

- 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다.
- 1. 제28조제2호의 규정에 위반하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 방치한 자
  - 2. 제32조제1항제1호 또는 제4호에 해당하는 행위를 한 자
  - 3. 제38조제1항 각 호의 규정에 의한 조치를 받고도 계속하여 영업을 하는 자
- ② 제1항의 규정에 해당하는 자가 소유 또는 점유하는 게임물, 그 범죄행위에 의하여 생긴 수익(이 항에서 "범죄수익"이라 한다)과 범죄수익에서 유래한 재산은 몰수하고, 이를 몰수할 수 없는 때에는 그 가액을 추징한다.
- ③ 제2항에서 규정한 범죄수익 및 범죄수익에서 유래한 재산의 몰수·추징과 관련되는 사항은 범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률 제8조 내지 제10조의 규정을 준용한다.

**제45조(벌칙)** 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.

- 1. 제22조제4항의 규정에 의한 정당한 권원을 가지지 아니하거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 게임물의 등급분류를 받은 자
- 2. 제26조제1항 또는 제2항 본문의 규정에 위반하여 등록을 하지 아니하고 영업을 한 자
- 3. 제28조제3호의 규정에 위반하여 사행성을 조장한 자
- 4. 제32조제1항제2호의 규정에 위반하여 등급분류를 받은 게임물과 다른 내용의 게임물을 유통 또는 이용제공 및 전시·보관한 자
- 5. 제32조제1항제5호의 규정에 위반하여 등급분류필증을 매매·증여 또는 대여한 자
- 6. 제32조제2항 각 호의 규정에 위반하여 게임물을 제작 또는 반입한 자



7. 제32조제1항제6호 및 제33조의 규정에 위반하여 표시의무를 이행하지 아니한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자
8. 제35조제2항제1호의 규정에 의한 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등록을 한 자
9. 제35조제2항제2호의 규정에 의한 영업정지명령을 위반하여 영업한 자
10. 제38조제3항제3호 또는 제4호의 규정에 해당하는 게임물 및 게임상품 등을 제작·유통·시청 또는 이용에 제공하거나 그 목적으로 전시·보관한 자

**제46조(벌칙)** 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처한다.

1. 제25조제1항 및 제26조제2항 단서의 규정에 위반하여 신고를 하지 아니하고 영업을 한 자
2. 제28조제6호의 규정에 의한 청소년의 출입시간을 위반하여 청소년을 출입시킨 자
3. 제32조제1항제3호의 규정에 의한 등급구분을 위반하여 게임물을 제공한 자
4. 제35조제1항제1호의 규정에 의한 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 신고한 자
5. 제35조제1항제2호의 규정에 의한 영업정지명령을 위반하여 영업한 자

**제47조(양벌규정)** 법인의 대표자나 법인 또는 개인의 대리인·사용인 그 밖의 종업원이 그 법인 또는 개인의 업무에 관하여 제44조 내지 제46조의 규정에 의한 위반행위를 한 때에는 행위자를 벌하는 외에 그 법인 또는 개인에 대하여도 각 해당 규정의 벌금형에 처한다.

**제48조(과태료)**

① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 1천만원 이하의 과태료에 처한다.

1. 제25조제2항의 규정에 위반하여 변경신고를 하지 아니한 자
  2. 제26조제3항의 규정에 위반하여 변경등록 또는 변경신고를 하지 아니한 자
  3. 제28조제1호의 규정에 위반하여 교육을 받지 아니한 자
  4. 제28조제4호의 규정에 위반하여 청소년이용불가 게임물만을 이용에 제공하거나, 전체이용가 게임물과 청소년이용불가 게임물의 이용하는 곳을 구분하여 설치하지 아니한 자
  5. 제28조제5호의 규정에 위반하여 음란물차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 아니한 자
  6. 제29조제4항의 규정에 위반하여 신고를 하지 아니한 자
  7. 제31조제2항의 규정에 의한 보고를 하지 아니하거나 관계 공무원의 출입·조사 또는 서류열람을 거부·방해 또는 기피한 자
  8. 제34조의 규정에 위반한 자
- ② 제1항의 규정에 의한 과태료는 대통령령이 정하는 바에 따라 문화관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장(이하 "부과권자"라 한다)이 부과·징수한다.
- ③ 제2항의 규정에 의한 과태료처분에 불복이 있는 자는 그 처분의 고지를 받은 날부터 30일 이내에 부과권자에게 이의를 제기할 수 있다.
- ④ 제3항의 규정에 의하여 과태료 처분에 이의를 제기한 때에는 부과권자는 지체없이 관할 법원에 그 사실을 통보하여야 하며 그 통보를 받은 법원은 「비송사건절차법」에 의한 과태료의 재판을 한다.
- ⑤ 제3항의 규정에 의한 기간 내에 이의를 제기하지 아니하고 과태료를 납부하지 아니한 때에는 국세 또는 지방세체납처분의 예에 의하여 이를 징수한다.

**부 칙**

**제1조(시행일)** 이 법은 공포 후 6월이 경과한 날부터 시행한다.

**제2조(적용시한)** 제20조의 규정은 2008년 6월 30일까지 효력을 갖는다.

**제3조(등급분류기관 등급위원회 변경에 따른 준비)** 문화관광부장관은 이 법 시행 전에 등급위원회 설립 등 등급분류업무 체제의 변경에 따른 준비에 필요한 사무를 행할 수 있다.



제4조(멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업의 경과조치) 이 법 시행 당시 종전의 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 규정에 의한 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업은 이 법에 의한 인터넷컴퓨터게임시설제공업으로 본다.

제5조(게임물의 등급분류에 관한 경과조치) 이 법 시행 당시 종전의 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 규정에 의하여 전체이용가, 12세이용가 및 15세이용가 등급을 부여받은 게임물은 이 법 제21조제2항제1호의 개정규정에 의한 전체이용가 등급을 부여받은 것으로 본다. 다만, 18세이용가 등급을 부여받은 게임물은 이 법 시행 후 6월 이내에 제16조의 규정에 의한 등급위원회에서 등급분류를 받아야 한다.

제6조(신고·등록영업에 관한 경과조치)

- ① 이 법 시행 당시 종전의 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 규정에 의하여 게임물제작업 및 배급업의 신고를 한 자는 이 법에 의하여 신고한 것으로 본다. 다만, 이 법 시행 후 3개월 이내에 문화관광부령이 정하는 바에 의하여 신고증을 재교부 받아야 한다.
- ② 이 법 시행 당시 종전의 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 규정에 의하여 등록된 게임제공업자 및 복합유통제공업자는 이 법에 의하여 등록된 것으로 본다. 다만, 이 법 시행 후 3월 이내에 문화관광부령이 정하는 바에 의하여 등록증을 재교부 받아야 한다.

제7조(게임물의 운영에 관한 정보표시 장치에 관한 경과조치) 이 법 시행 당시 종전의 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 규정에 의하여 등급을 부여받은 모든 게임물은 이 법 시행 후 6월 이내에 제33조제2항에 의한 게임물의 운영에 관한 정보표시 장치를 부착하여야 한다

제8조(행정처분 및 영업 등의 제한에 관한 경과조치) 이 법 시행 당시 종전의 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 규정에 의하여 행정처분, 과징금처분 또는 영업의 제한을 받았거나 받고 있는 자는 이 법의 규정에 의하여 행정처분, 과징금처분 또는 영업의 제한을 받았거나 받고 있는 것으로 본다.

제9조(벌칙 등에 관한 경과조치) 이 법 시행 전의 행위에 대한 벌칙 또는 과태료의 적용에 있어서는 종전의 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 규정에 의한다.

제10조(다른 법률의 개정)

- ① 출판및인쇄진흥법 일부를 다음과 같이 개정한다.  
제3조1호를 다음과 같이 신설한다.
  1. 「음악산업진흥에 관한 법률」 제2조4호의 규정에 의한 음반, 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제12호에 의한 비디오물 및 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호의 규정에 의한 게임물
- ② 풍속영업의규제에관한법률 일부를 다음과 같이 개정한다.  
제2조4호를 다음과 같이 한다.
  4. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」에 의한 비디오물감상실업, 「음악산업진흥에 관한 법률」에 의한 노래연습장업 및 「게임산업진흥에 관한 법률」에 의한 게임제공업 및 복합게임유통제공업
- ③ 청소년활동진흥법 일부를 다음과 같이 개정한다.  
제33조제2항제4호를 삭제한다.
- ④ 범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.  
별표 제14호를 다음과 같이 한다.
  14. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제44조제1항의 죄

제11조(다른 법령과의 관계) 이 법 시행 당시 다른 법령에서 종전의 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」이나 그 규정을 인용하고 있는 경우에 이 법 중 그에 해당하는 규정이 있는 때에는 종전의 규정에 갈음하여 이 법 또는 이 법의 해당조항을 인용한 것으로 본다.

