



THE RISE OF 2007 KOREAN GAMES

Guide to Korean Game Industry and Culture

게임관련 법·제도 정책 동향

Chapter VI

제1장 >> 게임관련 법 현황

- 제1절 게임관련 법률 현황
- 제2절 게임개발·서비스 관련 법률문제
- 제3절 게임과 지적재산권

제2장 >> 게임물 등급분류제도 현황과 전망

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

제3장 >> 게임산업 정책 현황

- 제1절 게임산업 관련 정책 동향
- 제2절 게임관련 지원제도 현황

제 1 장

게임관련 법 현황

제 1 절 게임관련 법률 현황

지난해부터 우리나라에서는 최근 게임과 관련된 법·제도 분야에서 많은 변화를 겪고 있는 시기라 할 수 있다. 게임산업진흥에 관한 법률이 제정(제정 2006.4.28 법률 제7941호)되어 본격적으로 시행되기도 전에 기존 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률에서 고시로 정하였던 아케이드게임물의 사행성과 관련된 부분의 해석이나 악의적인 해석으로 인하여 사행성과 관련된 사태가 아케이드게임뿐만 아니라 게임 산업 전반에 엄청난 파장을 불러 일으켰다. 당초 진흥과 문화에 중점을 두고, 민간자율의 등급분류제를 도입하기 위한 목적으로 제정하였던 게임산업진흥에 관한 법률이 당초 의도한 바와는 달리 강력한 형태의 규제성을 포함하는 법으로 개정(일부개정 2007.1.19 법률 제8247호) 되었다.

개정된 게임산업진흥에 관한 법률에 의하면 진흥 및 문화와 관련된 부분의 개정보다는 등급

분류제 강화에 대한 사회적인 요구, 사행성 기준에 대한 보다 엄격한 기준 제시 및 이와 관련한 처벌 법규의 강화가 그 주요 내용이라고 하겠다. 이러한 점에서 당초 게임산업진흥에 관한 법률이 산업의 진흥과 건전한 게임문화의 조성을 주로 하고 민간자율 등급분류제도의 도입이라는 취지에서 한 걸음 물러서는 법 개정이라는 지적은 피할 수 없다고 하겠다.

하지만, 이전의 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률이 음반·비디오물 등 게임물이 아닌 것과 함께 규정함으로써 게임산업 고유의 특성을 반영하지 못한 법이었다는 근본적인 문제를 해소하고 게임산업에 대한 규제의 관점에서 뿐만 아니라 게임이 산업으로서 가지는 특성을 감안하여, 산업 진흥에 관하여 적극적으로 규정함으로써 게임산업이 비로소 산업적인 측면에서 균형 발전을 할 수 있는 단초를 제공하였다는 데에는 그 의미가 크다고 할 수 있다.



게임산업진흥에 관한 법률의 제정 추진 경과

- “게임산업진흥중장기계획” 확정 발표 : 2003. 11. 12
- 정부입법계획 수립 및 연구 : 2003. 12월 ~ 2004.9월
- 게임산업 진흥에 관한 법률 공청회 : 2004. 10월
- 게임산업 진흥에 관한 법률 정부안 국회제출 : 2005. 6월
- 게임산업 진흥에 관한 법률(안)으로 국회 문화관광위원회 통과 : 2005. 12. 6
- 국회 법제사법위원회 통과 : 2006. 4. 3
- 국회 본회의 통과 : 2006. 4. 6
- 게임산업진흥에 관한 법률 공포 : 2006. 4. 28
(관보 제16244호, 법률 제7941호)
- 게임산업진흥에 관한 법률 시행 : 2006. 10. 28
- 게임산업진흥에 관한 법률 개정 시행 : 2007. 1. 19
- 시행령, 시행규칙 개정 : 2007. 5. 16

1. 게임관련 법률 및 제도

게임물과 관련한 법규는 지난해와 비슷하며, 새로운 법이 제정되어 게임물에 영향을 직접적으로 미치는 법률은 나타나지 않는다. 다만, 게임물과는 직접적인 관련성이 약하나 온라인 포털 등에서 댓글 등에 대하여 본인을 확인하도록 하고 있는 제한적 본인확인제의 시행을 2007년 7월 27일부터 시행하도록 하고 있는 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 시행령에 대해서는 법률의 향후 변화를 주의 깊게 관찰할 필요가 있을 것으로 판단된다. 이 시행령에 의하면 일정 규모 이상의 포털 등에 댓글을 남길 경우 본인 확인을 하도록 하고 있는 바, 온라인게임 중 댓글 등 게시 기능이 있는 경우 해당 법의 확대에 따른 본인확인제 시행의 대상이 될 수도 있음을 고려하여야 한다.

다음은 기존 분류 방법대로 게임이나 게임물과 관련하여 직·간접적으로 게임에 영향을 미

칠 수 있는 법률 등에 대해 개정 등이 있는지 살펴보고, 그에 따른 유의사항에 대하여 간략하게 살펴보도록 한다.

(1) 분류 기준 및 법제 현황

- 기본법 - 게임물의 직접적인 대상이 되는 법제
 - 게임산업진흥에 관한 법률
- 지원법 - 게임이 지원 대상이 되는 법제
 - 문화산업진흥기본법
 - 소프트웨어산업진흥법
 - 공업배치 및 공장설립에 관한 법률
 - 벤처기업육성에 관한 특별조치법
 - 조세특례제한법
 - 영상진흥기본법
 - 온라인디지털콘텐츠산업발전법
 - 전자거래기본법
 - 정보화촉진기본법



- 보호법 - 지적재산권법상 대상이 되는 법제
 - 저작권법
 - 컴퓨터프로그램보호법
 - 디자인 보호법
 - 특허법
 - 상표법
 - 의장법
 - 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률
 - 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률
 - 온라인디지털콘텐츠산업발전법
- 규제법 - 게임이 규제대상으로 되는 법제
 - 전자상거래에서의 소비자보호에 관한 법률
 - 관광숙박시설지원 등에 관한 특별법
 - 관광진흥법
 - 국민건강증진법
 - 사격 및 사격장단속법
 - 사행행위 등 규제 및 처벌특례법
 - 소방시설설치유지 및 안전관리에 관한 법률
 - 전기통신사업법
 - 전기사업법
 - 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률
 - 청소년기본법
 - 청소년보호법
 - 풍속영업의 규제에 관한 법률
 - 학교보건법
 - 청소년성보호에 관한 법률
 - 약관규제에 관한 법률
 - 형법

〈표 6-1-1-01〉 게임관련 법제 현황

기 본 법	지 원 법	보 호 법	규 제 법
게임산업진흥에 관한 법률	문화산업진흥기본법 소프트웨어산업진흥법 공업배치 및 공장설립에 관한 법률 벤처기업육성에 관한 특별조치법 조세특례제한법 영상진흥기본법 온라인디지털콘텐츠산업발전법 전자거래기본법 정보화촉진기본법	저작권법 컴퓨터프로그램보호법 디자인보호법 특허법 상표법 의장법 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 온라인디지털콘텐츠산업발전법	전자상거래에서의 소비자보호에 관한 법률 제조물책임(PL)법 관광숙박시설지원 등에 관한 특별법 관광진흥법 사격 및 사격장단속법 사행행위 등 규제 및 처벌특례법 소방시설설치유지 및 안전관리에 관한 법률 전기통신사업법 전기사업법 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 청소년기본법 청소년보호법 풍속영업의 규제에 관한 법률 학교보건법 청소년성보호에 관한 법률 약관규제에 관한 법률 형법



(2) 분류에 따른 법률 내용 검토

가. 기본법

① 게임산업진흥에 관한 법률

2006.4.28 제정되어 동년 10.29시행이 된 게임산업진흥에 관한 법률의 경우 제정이유문을 살펴보면 “게임산업은 차세대 핵심문화산업으로서 부가가치가 높은 산업이므로 변화하고 있는 게임산업환경에 적극적으로 대처하고 게임산업의 진흥을 위한 다양하고 체계적인 정책을 추진할 수 있도록 기반을 조성하는 한편, 게임물이 음반, 비디오물과 함께 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」에 규정되어 있어 게임물만의 고유한 특성이 반영되지 못하고 게임 이용문화가 제대로 정착되지 못하고 있으므로 게임물에 관한 법체계를 대폭적으로 개편하여 게임이용자의 권익향상과 건전한 게임문화를 확립하려는 것임”으로 밝히고 있어 게임물이 가지는 특성을 최대한 반영한 게임물을 위한 법을 제정하려는 것으로 볼 수 있다. 이 법의 주요 내용은 앞서도 밝힌 바가 있으나 간략하게 살펴보면,

가) 게임산업진흥종합계획의 수립·시행 (법 제3조)

문화관광부장관은 관계중앙행정기관의 장과 협의하여 게임산업 종합계획의 기본방향, 제도와 법령의 개선, 게임문화 및 창작 활동 활성화, 산업기반조성, 국제협력 및 해외시장 진출 등 게임산업의 진흥을 위한 종합계획을 수립·시행

나) 게임산업의 진흥(법 제4조 내지 제11조)

게임산업의 진흥을 위하여 정부가 창업의 활성화, 전문 인력의 양성, 기술개발의 추

진, 협동개발 및 연구, 표준화 추진, 유통 질서의 확립, 국제협력, 해외진출 지원 및 실태조사 등을 실시하고 이를 지원

다) 게임문화의 진흥(법 제12조 내지 제14조)

정부가 게임의 역기능 예방 등을 위한 게임문화의 기반을 조성하고, 게임의 창작 활동 보호를 위하여 지적재산권을 보호하며, 건전한 게임이용문화 조성 및 피해의 예방·구제 등을 위한 이용자의 권익을 보호하는 등의 시책 추진

라) 이스포츠(전자스포츠)의 활성화(법 제15조)

문화관광부장관이 이스포츠 관련 연구활동, 표준화, 국제협력 및 교류, 이스포츠 산업 활성화 및 이스포츠 선수의 권익향상 등을 위한 사업 추진

마) 게임물 등급분류 (법 제16조 내지 제24조)

게임물 등급분류를 위하여 게임산업에 대한 전문성과 경험이 있는 자 중에서 대통령령이 정하는 단체의 장의 추천에 의하여 문화관광부장관이 위촉하는 위원들로 구성된 ‘게임물등급위원회’를 두며, 게임물의 등급분류 및 그에 따른 제작·유통 또는 이용제공 여부의 확인 등 등급분류의 사후관리에 관한 사항 등의 심의·의결을 그 주요 내용으로 하고 있음을 볼 수 있다.

법 제정 후 법이 본격적으로 시행되기도 전에 게임산업계에서는 아케이드게임산업 분야에서 바다이야기 게임을 필두로 하는 사행성 게임물의 문제가 나타났으며, 이에 대한 대책으로 기존 법률의 기초 위에 사행성 등에 대한 강력한 제재를 위한 법 개정이 바로 이루어져 2007.1.19



게임산업진흥에 관한 법률의 개정이 이루어졌으며, 동년 5. 16 시행령, 시행규칙의 개정도 함께 시행되어 아케이드게임에 대한 사행성 뿐만 아니라 온라인게임에 나타난 사행성 문제까지도 강력하게 단속하고 있는 법이 시행 되었다.

이 법의 개정이유는 “사행성 게임물의 확산과 게임제공업소의 경품용 상품권의 불법 환전 등에 따른 사행심 조장 등으로 도박중독자가 양산되고 사행성 PC방 등으로 사행행위가 확산됨에 따라 사행성 게임물을 정의하고, 게임물 등급분류를 세분화하여 사후관리를 강화하며, 사행성 게임물에 해당되는 경우 등급분류를 거부할 수 있도록 하여 시장에서 유통되지 않도록 하며, 일반게임제공업을 허가제로, 인터넷컴퓨터게임시설제공업(PC방)을 등록제로 전환하여 관리를 강화하고, 청소년이용불가 게임물의 경품 제공을 금지하며, 게임 결과물의 환전업 등을 금지함으로써 사행성 게임물을 근절하고 건전한 게임문화를 조성하려는 것임”으로 밝히고 있어 기존의 게임산업진흥에 관한 법률에서 규제 부분을 강화한 것으로 볼 수 있다. 이 법의 주요 내용을 간략하게 살펴보면,

가) 사행성게임물의 정의

(법 제2조제1호의2 신설)

사행성게임물은 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물, 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물 등에 해당하는 게임물로서 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 게임물로 정의

나) 게임물등급위원회의 구성에 관한 사항

(법 제16조제3항·제17조제2항·제18조제1항 및 법 제21조제8항 신설)

(i) 게임물등급위원회는 위원장 1인을 포함한 15인 이내의 위원으로 구성하고, 게임물등급위원회의 감사는 문화관광부장관이 임명

(ii) 게임물등급위원회에 두는 사무국의 기능에 등급분류 사후관리에 관한 사항 점검을 명시

(iii) 게임물등급위원회는 게임물의 사행성 여부 등을 확인하기 위하여 기술 심의를 할 수 있도록 정함

다) 게임물 등급분류의 세분화 및 사후관리 강화(법 제21조제2항, 법 제21조제3항 및 제5항 신설)

(i) 게임물의 등급을 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 청소년이용불가 4 단계로 분류하되, 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물은 전체이용가와 청소년이용불가 게임물로 분류

(ii) 등급분류를 받은 게임물의 내용을 수정할 경우 게임물등급위원회에 신고하도록 하되, 등급 변경을 요할 정도로 수정된 경우에는 새로운 등급분류

라) 사행성게임물에 대한 등급분류 거부

(법 제22조제2항)

게임물등급위원회는 등급분류 신청한 게임물이 사행성게임물에 해당되는 경우 등급분류 거부결정

마) 게임제작업·게임배급업을 등록제도로 변경(법 제25조제1항)

게임제작업 또는 게임배급업을 영위하려는 경우 시·도지사에게 신고하도록 하던



- 것을, 시장·군수·구청장에게 등록하도록 하는 것으로 변경
- 바) 일반게임제공업의 허가제도 등(법 제26조)
일반게임제공업을 영위하려는 자는 시장·군수·구청장의 허가를 받도록 하고, 청소년게임제공업과 인터넷컴퓨터게임시설제공업은 시장·군수·구청장에게 등록
- 사) 청소년이용불가 등급의 게임물의 경품 제공 금지 등(법 제28조제3호 단서 및 법 제28조제5호 신설)
청소년이용불가 게임물에 대해 경품을 지급할 수 없도록 하되, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대해서는 현금, 상품권 및 유가증권을 제외한 대통령령이 정하는 경품의 종류 등에 따른 경품을 지급할 수 있도록 하고, 일반게임제공업소에는 청소년 출입 금지
- 아) 게임 결과물의 환전업 등 금지
(법 제32조제7호 신설)
누구든지 게임의 이용을 통해 획득한 점수, 경품, 게임머니 등 유·무형의 결과물

- 을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입하는 행위를 업으로 할 수 없음
- 자) 게임물의 광고·선전시 사행심 조장 내용 제한(법 제34조제1항제4호 신설)
게임물에 대하여 내용정보 외에 경품제공 등 사행심을 조장하는 내용을 광고하거나 선전물을 배포·게시하는 행위를 할 수 없음
- 차) 신고포상제도 도입(법 제39조의2 신설)
게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하는 자 등을 신고 또는 고발하거나 검거한 자에 대하여 포상금을 지급 가능
- 이러한 법률의 제정 및 개정은 게임산업이 더 이상 단순한 놀이 문화의 수준을 벗어난 것으로서 산업적으로 가치를 가지게 된 시점에 게임산업의 역기능 및 문제점을 최소화하여 국제경쟁력이 있는 국가 기간산업으로서 거듭나게 하기 위한 법 제정 활동의 일환으로 볼 수 있겠다.

게임산업진흥에 관한 법률 [일부개정 2007.1.19 법률 제8247호]

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. <개정 2007.1.19>

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. 사행성게임물
 - 나. 「관광진흥법」 제3조의 규정에 의한 관광사업의 규율대상이 되는 것
 - 다. 게임물과 게임물이 아닌 것이 혼재되어 있는 것으로서 문화관광부장관이 정하여 고시하는 것





- 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. 한국게임산업개발원 및 게임물등급위원회와 관련된 업무

정부조직법의 문화관광부 그 소속기관직제 시행령과 시행규칙에서는 문화산업국에 게임산업팀의 설치근거를 두고 있으며, 게임산업을 문화산업의 하나로 분류하고 있으며, 게임산업진흥 및 지원의 주무부서의 논란에도 불구하고 주관부처로서의 근거를 명확하게 하고 있다. 타

법률과의 관계성과 관련하여 게임은 온라인 디지털콘텐츠, 정보통신망을 이용하는 수단 등 다양한 대상성을 지니고 있으나 근본적으로는 게임물로서 게임산업진흥에 관한 법률의 관할을 받는다고 하겠다.

문화관광부와 그 소속기관직제 시행령 [일부개정 2007.5.2 대통령령 제20042호]

제13조 (문화산업국)

- ② 국장은 다음 사항을 분장한다. <개정 2004.11.11, 2005.8.16, 2006.9.22>
 - 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 · 한국게임산업개발원 및 게임물등급위원회와 관련된 업무

나. 지원법

① 문화산업진흥기본법

문화산업진흥기본법은 제정이유에 “문화산업이 국가의 주요 전략산업으로 부각됨에 따라 문화산업의 지원 및 진흥에 관한 기본법을 제정하여 문화산업발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민경제의 발전에 이바지하도록 하려는 것임” 이라고 명시하여, 게임산업을 비롯한 영화, 음

반, 비디오물, 인쇄물, 방송프로그램, 캐릭터, 애니메이션 등 다양한 콘텐츠가 문화산업의 대상으로서 산업적 의미를 부여한 법이라고 할 수 있다. 이 법의 주요골자를 간략하게 살펴보면

가) 문화산업의 범위를 영화, 음반, 비디오물, 게임물, 출판 · 인쇄물, 정기간행물, 방송 프로그램, 캐릭터, 애니메이션, 디자인, 전통공예품 및 멀티미디어 콘텐츠 등과 관련된 산업으로 정의(법 제2조)



나) 정부는 문화산업 진흥에 관한 기본계획과 세부시행계획을 수립하고, 문화관광부장관은 연차보고서를 작성하여 다음연도 국회에 제출하도록 하고 있으며(법 제4조 및 제8조).

다) 문화산업과 관련된 창업의 촉진과 문화상품을 제작하는 제작자 및 방송영상프로그램 독립제작사에 대한 지원근거 마련(법 제10조, 제13조 및 제14조).

라) 문화산업 관련기술의 연구 및 문화상품의

개발·제작 등을 위한 문화산업단지를 조성함(법 제20조).

이 법은 문화산업에 대한 진흥을 목적으로 제정되었으며, 동법은 디지털문화콘텐츠와 멀티미디어콘텐츠를 정의함으로써 당해 콘텐츠에 게임물을 포함하여 지원대상으로 삼고 있다. 게임산업진흥에 관한 법률과 더불어 게임산업을 포괄적으로 지원대상으로 삼고 있는 주요한 법으로 분류될 수 있다.

문화산업진흥기본법 [일부개정 2007.4.11 법률 제8370호]

제1조 (목적) 이 법은 문화산업의 지원 및 육성에 필요한 사항을 정하여 문화산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. <개정 2003.5.27, 2005.3.24, 2006.4.28, 2007.4.11>

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. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
 - 사. 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업
 - 아. 그 밖에 전통의상·식품 등 전통문화 자원을 활용하는 산업으로서 대통령령으로 정하는 산업
4. "디지털콘텐츠"라 함은 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 효율을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작 또는 처리한 것을 말한다.
5. "디지털문화콘텐츠"라 함은 문화적 요소가 체화된 디지털콘텐츠를 말한다.
6. "멀티미디어콘텐츠"라 함은 부호·문자·음성·음향 및 영상 등과 관련된 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현 및 저장기능을 갖게 한 콘텐츠를 말한다.
13. "문화산업단지"라 함은 기업, 대학, 연구소, 개인 등이 공동으로 문화산업과 관련한 연구개발, 기술훈련, 정보교류, 공동제작 등을 할 수 있도록 조성한 토지·건물·시설의 집합체로 제24조제2항의 규정에 의하여 지정·개발된 산업단지를 말한다.
- 13의2. "문화산업진흥지구"라 함은 문화산업 관련 기업 및 대학, 연구소 등 밀집도가 다른 지역보다 높은 지역으로 집적화를 통한 문화산업 관련 기업 및 대학, 연구소 등의 영업활동·연구개발·인력양성·공동제작 등을 장려하고 이를 촉진하기 위하여 제28조의2의 규정에 따라 지정된 지역을 말한다.
15. "문화산업전문회사"라 함은 회사의 자산을 문화산업의 특정사업에 운용하고 그 수익을 투자자, 사원 또는 주주에게 배분하는 회사를 말한다.



② 소프트웨어산업진흥법

소프트웨어산업진흥법에서 소프트웨어라 함은 게임의 기술적인 측면을 규정한 것으로 볼 수 있으며, 이 법에 의하여 게임은 소프트웨어의 개발·제작·생산·유통 등과 이에 관련된 서비스 및 정보시스템의 구축·운영 등과 관련된 산업을 소프트웨어산업으로 분류되어 지원을 받고 있다. 게임도 기술적 측면에 있어서는 컴퓨터프로그램이 되고 컴퓨터프로그램을 상위로 정의하고 있는 소프트웨어에 포함되는 개념이기 때문에 게임개발자나 사업자도 소프트웨어산업진흥법 상 소프트웨어사업자나 소프트웨어개발자로서의 지위를 가지게 되므로 소프트웨어산업진흥법의 지원을 받을 수 있을 것이다.

본 법의 제정이유로 “지식과 정보가 고부가가치를 창출하는 21세기 지식정보화사회에서 국가의 경쟁력을 가늠하는 핵심 산업인 소프트웨어 산업을 종합적으로 육성·발전시키려는 것임”이라고 설명하고 있으며 그 주요골자를 살펴보면

가) 정보통신부장관은 소프트웨어산업의 진흥을 위하여 소프트웨어산업의 진흥시책의 기본방향 등이 포함된 소프트웨어산업 진흥 중·장기 기본계획 수립

나) 종전에는 일정한 조건을 갖춘 건물단위로 소프트웨어진흥구역을 지정하던 것을 앞으로는 시설위주의 소프트웨어진흥시설과 지역위주의 소프트웨어 진흥단지로 구분하여 지정하고, 소프트웨어진흥시설의 경우에는 벤처기업육성에 관한 특별조치법상의 벤처기업집적시설로 지정된 것으로 보아 세제상의 혜택

다) 정보통신부장관은 소프트웨어의 효율적 개발 및 품질향상과 호환성 확보 등을 위하여 소프트웨어의 표준화를 추진하고 소프트웨어사업자에게 이를 권고할 수 있도록 하고 있어 법 구조나 지원 방법 등은 문화산업진흥기본법에서 정하는 지원내용과 유사한 것을 살펴볼 수 있다.

소프트웨어산업진흥법 [일부개정 2007.4.11 법률 제8361호]

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. <개정 2005.12.30>

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 「정보시스템의 효율적 도입 및 운영 등에 관한 법률」 제2조제1호의 규정에 의한 정보시스템의 구축·운영 등과 관련된 산업을 말한다.
3. “소프트웨어사업”이라 함은 소프트웨어산업과 관련된 경제활동을 말한다.
4. “소프트웨어사업자”라 함은 소프트웨어사업을 영위하는 자를 말한다.
5. “소프트웨어진흥시설”이라 함은 소프트웨어사업자와 그 지원시설 등을 집단적으로 유치함으로써 소프트웨어사업자의 영업활동을 지원하기 위하여 제5조의 규정에 의하여 지정된 시설물을 말한다.
6. “소프트웨어진흥단지”라 함은 소프트웨어사업자와 그 지원시설 등을 집단적으로 유치함으로써 소프트웨어사업자의 영업활동을 지원하기 위하여 제6조의 규정에 의하여 지정·조성된 지역을 말한다.



③ 온라인디지털콘텐츠산업발전법

온라인디지털콘텐츠산업발전법의 제정이유는 “전기통신관련 각종 규제를 정비함으로써 전기통신의 건전한 발전을 도모하고, 통신위원회의 심의 및 재정기능을 확대하여 전기통신사업의 공정한 경쟁환경을 조성하는 등 현행 제도의 운영상 나타난 일부 미비점을 개선·보완하려는 것”으로 설명하고 있어 전기통신망을 활용하여 유통되거나 거래되는 모든 콘텐츠에 대한 지원사업을 수행하기 위하여 2002.1.14, 법률 6603호로 제정되었다. 이 법의 주요골자를 간략하게 살펴보면,

- 가) 온라인디지털콘텐츠산업을 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률에 의한 정보통신망에서 사용되는 디지털콘텐츠를 수집·가공·제작·저장·검색·송신 등과 이와 관련된 서비스를 행하는 산업으로 정의(법 제2조).
- 나) 정부는 온라인디지털콘텐츠산업발전을 위한 시책의 기본방향, 동산업의 기반조성에 관한 사항 등이 포함된 온라인디지털콘텐츠산업의 발전에 관한 중·장기 기본계획을 수립(법 제3조).
- 다) 정부는 온라인콘텐츠사업의 창업촉진과 창업자의 성장·발전을 위하여 창업지원계획을 수립하고 시행하여야 함(법 제7조).
- 라) 정부는 온라인디지털콘텐츠에 관한 전문인력을 양성하기 위하여 대학·연구소 등을 전문인력양성기관으로 지정하여 교육

및 훈련을 실시하게 할 수 있으며 이에 필요한 예산을 지원할 수 있음(법 제8조).

- 마) 정부는 온라인디지털콘텐츠산업의 국제협력 및 해외시장 진출을 촉진하기 위하여 온라인콘텐츠관련 기술 및 인력의 국제교류·국제표준화 활동 또는 국제공동연구개발 등에 관한 사업을 지원할 수 있음(법 제12조).
- 바) 누구든지 정당한 권한없이 타인이 상당한 노력으로 제작하여 표시한 온라인콘텐츠의 전부 또는 상당한 부분을 복제 또는 전송하는 방법으로 경쟁사업자의 영업에 관한 이익을 침해하지 못하도록 함(법 제18조).

따라서 동 법에서 말하고 있는 디지털콘텐츠에 온라인게임이 포함된다 할 수 있으며, 온라인디지털콘텐츠산업발전법에서 정하는 지원을 받을 수 있는 법적 지위를 가진다고 할 것이다. 최근 이 법은 유통되고 있는 디지털콘텐츠의 소비자보호, 소비자정책의 수립, 소비자안전·교육의 강화 등으로 소비자권익을 증진함으로써 소비자의 보호를 강화하고, 시장 환경변화에 맞게 한국소비자원의 관할 및 소비자정책에 대한 집행기능을 공정거래위원회로 이관하도록 하고 있다. 또한 소비자피해를 신속하고 효율적으로 구제하기 위하여 일괄적 집단분쟁조정 및 단체소송을 도입하여 소비자피해구제제도의 강화를 내용으로 하여 지난 2006. 9. 27개정되어 현재에 이르고 있는데 그 주요 내용은 다음과 같다.



- 가) 「소비자보호법」· 한국소비자보호원의 명칭 및 입법목적의 변경(법 제1조 및 제6장)
- 나) 소비자의 기본적 책무, 소비자 개인정보의 보호에 관한 사항 등을 규정(법 제5조·제14조 및 제15조)
- 다) 소비자정책위원회 간사에 공정거래위원회 소속 공무원 1인 추가 및 재정경제부의 자료제출 요청권 신설(법 제24조제5항 및 제26조제2항)
- 라) 한국소비자원 관할권 및 소비자단체 등록 심사·취소권한의 공정거래위원회 이관(법 제29조·제30조·제38조 및 제42조)
- 마) 소비자 안전의 강화(법 제45조·제46조·제51조·제52조 및 제77조제2항)
 - (i) 어린이 등 안전취약계층에 대한 우선적 보호의무
 - (ii) 시장감시활동 강화 및 위해요소의 조기 발견·대응
- 바) 사업자의 소비자상담기구 설치 권장(법 제53조 및 제54조)
 - (i) 사업자 또는 사업자단체가 소비자상담기구 설치 및 전담직원 배치
 - (ii) 소비자상담기구 설치·운영 권장으로 기업의 자발적인 소비자문제해결
- 사) 소비자분쟁조정위원회의 일괄적 분쟁조정 실시(법 제68조)
 - (i) 소비자분쟁조정위원회가 다수의 소비자에게 발생하는 같거나 비슷한 유형의 피해에 대하여 일괄적인 분쟁조정을 실시할 수 있도록 하고, 분쟁조정 실시를 일정기간 이상 공고하도록 하는 등 기존 분쟁조정 절차의 특례 규정
 - (ii) 비용부담, 절차지연, 감정대립 등 소송으로 인한 부작용을 방지하고, 소액다수 피해발생이라는 특성을 지닌 소비자문제를 일괄적·효율적으로 해결하도록 유도
- 아) 소비자단체소송제도의 도입(법 제70조·제73조 및 제75조)
 - (i) 일정한 요건을 갖춘 소비자단체·사업자단체·비영리민간단체가 소비자의 생명·신체·재산 등 소비자의 권익을 침해하는 사업자의 위법행위에 대하여 법원에 금지·중지를 청구하는 소비자단체소송을 도입하고, 소제기의 당사자요건, 소송허가신청 및 확정판결의 효력 등 소비자단체소송의 요건·절차에 관한 사항을 규정
 - (ii) 저질수입상품 등에 따른 소비자 안전위해, 악덕상술·과장광고 등 불공정거래행위로 인한 소비자 권익침해행위의 방지, 소 제기를 우려한 사업자의 자발적인 위법행위의 중지, 제품의 품질 및 안전성의 향상과 제품결함의 사후시정 등이 활성화될 수 있도록 하려는 것임



온라인디지털콘텐츠산업발전법 [일부개정 2006.9.27 법률 제7988호]

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 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에관한법률 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.

제16조 (소비자 보호) 정부는 「소비자기본법」 등 관계 법령의 규정에 따라 온라인콘텐츠의 거래와 관련되는 소비자의 기본권익을 보호하기 위하여 필요한 시책을 수립하여야 한다. <개정 2006.9.27>

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. 저작권법은 최근 저작권 보호를 위해 일정한 침해방지 및 저작물 등의 공정한 이용을 도모하기 위한 사항을 규정하여 문화발전의 향상을 도모하고, 문화관광부장관에게 저작권 인증과 권리관리정보 및 기술적 보호조치에 관한 정책을 수립·시행할 수 있도록 하였다. 또한 우리 저작물의 국외 진출을 돕고 저작물의 원활한 이용을 도모하여 문화산업의 발전을 촉진하기 위하여 지난 2006.12.28 전문개정을 하게 되었는데 그 주요 내용은

가) 저작권 인증제도의 도입(법 제2조제33호 및 제56조)

저작물 등의 안전한 유통을 보장하여 건

전한 저작권 질서를 유지하기 위하여 저작권 인증 제도를 도입함.

나) 정치적 연설 등의 이용(법 제24조)

공개적으로 행한 정치적 연설 등은 자유롭게 이용할 수 있되, 동일한 저작자의 연설 등을 편집하여 이용하는 것은 금지함.

다) 학교수업을 위한 저작물의 전송(법 제25조제4항 및 제10항)

고등학교 이하의 학교 수업을 위하여 저작물의 전송이 이루어지는 경우에는 보상금을 지급하지 않도록 하되, 복제방지장치 등의 조치를 하도록 함.

라) 시사적인 기사 및 논설의 복제 등(법 제27조)

신문, 인터넷 신문 및 뉴스통신에 게재된 시사적인 기사나 논설을 해당기사 등에 이용 금지 표시가 있는 경우를 제외하고는 다른 언론기관이 자유롭게 복제·배포 또는 방송할 수 있도록 함.

마) 계약국 국민이 제작한 음반에 대한 보호(법 제64조)

대한민국이 가입 또는 체결한 조약에 따



라 보호되는 음반으로서 음반제작자가 계약국의 국민인 음반을 이 법의 보호대상에 포함하도록 함.

바) 실연자(공동실연자)의 성명표시권 등(법 제66조 내지 제68조, 제70조 내지 제72조, 제76조, 제80조 및 제83조)

(i) 실연자에게 인격권인 성명표시권 및 동일성유지권을 새로 부여하여 일신에 전속시키고, 그 밖에 실연 복제물의 배포권, 배타적 대여권, 고정되지 않은 실연을 공연할 권리, 디지털음성송신보상청구권을 실연자의 저작권접권으로 정함.

(ii) 음반제작자에게 배타적 대여권, 디지털음성송신보상청구권을 새로 부여함.

사) 저작권접권의 보호기간(법 제86조)

저작권접권의 발생시점과 보호기간 기산시점을 분리하고, 음반의 보호기간 기산시점을 “음반에 음을 맨 처음 고정한 때”에서 “음반을 발행한 때”로 변경함.

아) 특수한 유형의 온라인 서비스제공자의 의무(법 제104조제1항)

다른 사람들 상호 간에 컴퓨터 등을 이용하여 저작물 등을 전송하도록 하는 것을 주된 목적으로 하는 온라인서비스제공자는 권리자의 요청이 있는 경우 당해 저작물 등의 불법적인 전송을 차단하는 기술적인 조치 등 대통령령이 정하는 필요한 조치를 취하도록 함.

자) 저작권위탁관리업의 수수료 등(법 제105조제6항 및 제8항)

문화관광부장관은 저작권위탁관리업자가

저작재산권자 등으로부터 받는 수수료와 이용자로부터 받는 사용료의 요율 또는 금액을 승인할 때 저작권위원회의 심의를 거치도록 하고, 필요한 경우 기간을 정하거나 신청내용을 변경하여 승인할 수 있도록 하며, 저작재산권자의 권익보호나 저작물 등의 이용편의를 위하여 승인 내용을 변경할 수 있도록 함.

차) 서류열람의 청구(법 제107조)

저작권신탁관리업자는 신탁 관리하는 저작물 등을 영리목적으로 이용하는 자를 상대로 당해 저작물 등의 사용료를 산정하기 위하여 필요한 서류의 열람을 청구할 수 있도록 함.

카) 저작권위원회(법 제112조 및 제113조)

저작권심의조정위원회의 명칭을 저작권위원회로 개칭하고, 저작권위원회의 업무에 저작물의 공정 이용 업무, 저작권 연구·교육 및 홍보, 저작권 정책수립 지원 기능, 기술적 보호 조치 및 권리관리정보에 관한 정책 수립 지원, 저작권 정보제공을 위한 정보관리시스템 구축 및 운영 등을 추가함.

타) 저작권위원회의 조정부(법 제114조)

저작권 분쟁을 효율적으로 조정하기 위하여 저작권위원회에 1인 또는 3인 이상의 위원으로 구성된 조정부를 두도록 함.

파) 불법 복제물의 수거·폐기 및 삭제 등(법 제133조 및 제142조)

문화관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 불법 복제물 등을 수거·폐기할 수 있고, 온라인상 불법 복제물의



삭제를 명령할 수 있으며, 동 삭제명령을 이행하지 않는 자에 대해서는 1천만원 이하의 과태료를 부과할 수 있도록 함.

하) 건전한 저작물 이용환경 조성(법 제134조)
문화관광부장관은 저작물 등의 권리관리 정보 및 기술적 보호조치에 관한 정책을 수립·시행할 수 있도록 함.

거) 친고죄의 예외(법 제140조)
영리를 위하여 상습적으로 저작재산권 등을 침해한 행위 등을 친고죄에서 제외하여 권리자의 고소가 없어도 형사처벌이

가능하도록 함.

이러한 저작권법의 개정은 최근 인터넷을 통한 저작권침해가 폭발적으로 늘어나고 있는 상황에서 저작권 침해에 대하여 보다 효율적인 보호 조치를 마련하고자 하는 의도에서 개정되었다 하겠다. 특히 게임산업에 있어서 게임소스의 유출, 개발자에 의한 기술유출, 불법 사설서버 등을 통한 침해 등 다양하게 나타나는 저작권 침해활동에 대하여 적절한 보호조치가 될 수 있을 것으로 기대한다.

저작권법 [전부개정 2006.12.28 법률 제8101호], 시행일 2007.6.29.

제4조 (저작물의 예시 등)

- ① 이 법에서 말하는 저작물을 예시하면 다음과 같다.
 - 1. 소설·시·논문·강연·연설·각본 그 밖의 어문저작물
 - 2. 음악저작물
 - 3. 연극 및 무용·무연극 그 밖의 연극저작물
 - 4. 회화·서예·조각·판화·공예·응용미술저작물 그 밖의 미술저작물
 - 5. 건축물·건축을 위한 모형 및 설계도서 그 밖의 건축저작물
 - 6. 사진저작물(이와 유사한 방법으로 제작된 것을 포함한다)
 - 7. 영상저작물
 - 8. 지도·도표·설계도·약도·모형 그 밖의 도형저작물
 - 9. 컴퓨터프로그램저작물
- ② 제1항제9호의 규정에 따른 컴퓨터프로그램저작물의 보호 등에 관하여 필요한 사항은 따로 법률로 정한다.

제5조 (2차적저작물)

- ① 원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그 밖의 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.
- ② 편집저작물의 보호는 그 편집저작물의 구성부분이 되는 소재의 저작권 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리에 영향을 미치지 아니한다.



② 컴퓨터프로그램보호법

프로그램으로서의 게임물은 저작권법에 의한 저작물성 외에도 프로그램의 특성을 가지고 있어 본 법에 의하여 보다 효율적으로, 그리고 저작권법의 보호에 보충적으로 작용한다고 하겠다. 게임은 인간의 정신적인 창작물이기 때문에 저작권법의 창작성 요건을 갖춘다고 본다. 즉, 게임물 중 전자적 방법에 의하여 운영되는 게임은 컴퓨터프로그램으로서 다음과 같은 보호요건을 만족하는 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 법제2조 1호에서는 규정하고 있다. 따라서 불법복

제나 프로그램소스를 도용하여 개발하게 된다 면 저작권침해에 대한 민·형사적 책임을 물을 수 있을 것이다. 이 법은 저작권법과 마찬가지로 개정이 되어 일부 규정이 보완되었는데 정보통신망을 통한 부정복제물의 유통을 신속하게 차단하기 위하여 컴퓨터프로그램보호위원회가 온라인서비스제공자에게 해당프로그램 삭제 등의 시정권고를 할 수 있도록 하고, 「저작권법」 등 그 밖의 지적재산권법과의 형평을 고려하여 프로그램저작권 침해행위에 대한 벌칙을 상향조정하는 등 현행 제도의 운영상 나타난 일부 미비점을 개선·보완하였다. 현실적으로 게임은 저작권이 인정되는 저작물이지만, 그 특성상 보호면에 있어서 본법을 통한 피해의 입증이나 권리의 구제가 저작권법에 의한 것보다 구체적으로 이루어지고 있다고 볼 수 있겠다.

컴퓨터프로그램보호법 [일부개정 2006.10.4 법률 제8032호]

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>

제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. <개정 2001.1.16, 2002.12.30, 2006.10.4>

1. “컴퓨터프로그램저작물”이라 함은 특정한 결과를 얻기 위하여 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치(이하 “컴퓨터”라 한다)안에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일련의 지시·명령으로 표현된 창작물을 말한다.
2. “프로그램저작자”라 함은 컴퓨터프로그램저작물(이하 “프로그램”이라 한다)을 창작한 자를 말한다.
4. “개작”이라 함은 원프로그램의 일련의 지시·명령의 전부 또는 상당부분을 이용하여 새로운 프로그램을 창작하는 행위를 말한다.
5. “공표”라 함은 프로그램을 발행하거나 이를 공중(公衆)에게 제시하는 행위를 말한다.
- 5의2. “배포”라 함은 원프로그램 또는 그 복제물을 공중에게 대가를 받거나 받지 아니하고 양도 또는 대여하는 행위를 말한다.
8. “권리관리정보”라 함은 다음 각목의 1에 해당하는 정보 또는 그 정보를 나타내는 숫자나 부호로서 원프로그램 또는 그 복제물에 부착되거나 그 실행 또는 전송에 수반되는 것을 말한다.
 - 가. 프로그램저작물에 관한 정보
 - 나. 프로그램저작물의 저작자 및 권리자를 식별하기 위한 정보
 - 다. 프로그램저작물의 사용방법 및 조건에 관한 정보



9. “기술적보호조치”라 함은 프로그램에 관한 식별번호·고유번호 입력, 암호화 기타 이 법에 의한 권리를 효과적으로 보호하는 핵심기술 또는 장치 등을 통하여 프로그램저작권을 보호하는 조치를 말한다.
10. “프로그램코드역분석”이라 함은 독립적으로 창작된 프로그램과 다른 프로그램과의 호환에 필요한 정보를 얻기 위하여 프로그램코드를 복제 또는 변환하는 것을 말한다.
11. “온라인서비스제공자”라 함은 다른 사람이 정보통신망(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 규정에 따른 정보통신망)을 통하여 프로그램을 복제하거나 전송할 수 있도록 하는 서비스를 제공하는 자를 말한다.

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 개작된 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.

③ 디자인보호법

게임콘텐츠가 디자인보호법에 의한 디자인으로 보호되는 경우가 있을 수 있다. 게임물의 디자인이 디자인보호법에 의하여 보호받기 위해서는 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. 디자인이 등록되기 위한 조건, 즉, 공업상 이용가능성, 신규성, 진보성을 갖추는 경우 일정한 요건 하에서 동 법의 보호 대상이 된다. 디자인 보호법은 특허법과 중복되는 범위 내에서 특허법의 개별규정을 적용받는다.

디자인침해에 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. 이 법은 최근 일부 개정되었으나 직접적으로 개정된 부분이라기보다는 특허법 관련 조문의 준용범위 확대, 디자인등록료와 수수료의 반환 청구 기간을 1년에서 3년으로 연장하여 디자인등록료와 수수료의 납부자에 대한 권익보호를 강화하는 정도의 개정으로 기본적인 사항은 특별한 변화가 발견되지 않는다.



디자인보호법 [일부개정 2007.5.17 법률 제8456호], 시행일 2007.11.18.

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 같다의 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. "실사"라 함은 디자인에 관한 물품을 생산·사용·양도·대여 또는 수입하거나 그 물품의 양도 또는 대여의 청약(양도나 대여를 위한 전서를 포함한다. 이하 같다)을 하는 행위를 말한다.

제3조 (디자인등록을 받을 수 있는 자)

- 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 (「특허법」의 준용) 「특허법」 제3조 내지 제26조 및 제28조 내지 제28조의5의 규정은 디자인에 관하여 이를 준용한다. 이 경우 동법 제3조제2항 중 "심판"은 "디자인무심사등록이의신청·심판"으로 보고, 동법 제4조 중 "출원심사의 청구인, 심판의 청구인"은 "디자인무심사등록이의신청인, 심판의 청구인"으로 보며, 동법 제6조·제11조제1항제4호 및 제17조 중 "제132조의3"은 각각 "제67조의2 또는 제67조의3"으로 보고, 동법 제15조제1항 중 "제132조의3"은 "제29조의3의 규정에 따른 디자인무심사등록이의신청 이유 등의 보정기간, 제67조의2 또는 제67조의3"으로 본다. <개정 1998.9.23, 2001.2.3, 2004.12.31, 2007.1.3>

④ 특허법

기본적으로 특허법은 발명에 대한 독점배타적인 권리를 부여한다. 소프트웨어관련 특허에 대한 많은 논란이 있는 것은 사실이지만, 실제 소프트웨어에 대한 특허는 인터넷발명과 더불어 확대되고 있다고 하겠다. 따라서 게임의 경우도 소프트웨어에 대한 특허가능성을 가질 수 있기 때문에 특허를 받는다면 독점적인 권리를 행사

할 수 있을 것이다. 특히, 게임엔진과 같은 핵심 부분의 특허는 파급효과가 크다고 할 것이다.

이 법은 최근 일부 개정되었으나 직접적으로 개정된 부분이라기보다는 특허료와 수수료의 반환 청구 기간을 1년에서 3년으로 연장하여 특허료와 수수료의 납부자에 대한 권익보호를 강화하는 정도의 개정으로 기본적인 사항은 특별한 변화가 발견되지 않는다.



특허법 [일부개정 2007.5.17 법률 제8462호], 시행일 2007.11.18.

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 청약(양도 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 식별성인 표지에 대하여 보호를 받을 수 있다.

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. 이 법 역시 최근 일부 개정되었으나 직접적으로 개정된 부분이라기보다는 상표등록료와 수수료의 반환 청구 기간을 1년에서 3년으로 연장하여 상표등록료와 수수료의 납부자에 대한 권익보호를 강화하는 정도의 개정으로 기본적인 사항은 특별한 변화가 발견되지 않는다.

상표법 [일부개정 2007.5.17 법률 제8458호], 시행일 2007.11.18.

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

제2조 (정의)

- ① 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. <개정 1995.12.29, 1997.8.22, 2004.12.31, 2007.1.3>
 1. "상표"라 함은 상품을 생산·가공·증명 또는 판매하는 것을 업으로 영위하는 자가 자기의 업무에 관련된 상품을 타인의 상품과 식별되도록 하기 위하여 사용하는 다음 각목의 어느 하나에 해당하는 것(이하 "표장"이라 한다)을 말한다.
 - 가. 기호·문자·도형·입체적 형상·색채·홀로그램·동작 또는 이들을 결합한 것
 - 나. 그 밖에 시각적으로 인식할 수 있는 것



2. “서비스표”라 함은 서비스업을 영위하는 자가 자기의 서비스업을 타인의 서비스업과 식별되도록 하기 위하여 사용하는 표장을 말한다.
3. “단체표장”이라 함은 상품을 생산·제조·가공·증명 또는 판매하는 것 등을 업으로 영위하는 자나 서비스업을 영위하는 자가 공동으로 설립한 법인이 직접 사용하거나 그 감독하에 있는 소속단체원으로 하여금 자기 영업에 관한 상품 또는 서비스업에 사용하게 하기 위한 표장을 말한다.
4. “업무표장”이라 함은 영리를 목적으로 하지 아니하는 업무를 영위하는 자가 그 업무를 표상하기 위하여 사용하는 표장을 말한다.
5. “등록상표”라 함은 상표등록을 받은 상표를 말한다.
6. “상표의 사용”이라 함은 다음 각목의 1에 해당하는 행위를 말한다.
 - 가. 상품 또는 상품의 포장에 상표를 표시하는 행위
 - 나. 상품 또는 상품의 포장에 상표를 표시한 것을 양도 또는 인도하거나 그 목적으로 전시·수출 또는 수입하는 행위
 - 다. 상품에 관한 광고·정가표·거래서류·간판 또는 표찰에 상표를 표시하고 전시 또는 반포하는 행위
- ② 제1항제6호 가목 내지 다목의 규정에 의한 상품, 상품의 포장, 광고, 간판 또는 표찰에 상표를 표시하는 행위에는 상품, 상품의 포장, 광고, 간판 또는 표찰을 표장의 형상으로 하는 것을 포함한다. <신설 1997.8.22>
- ③ 서비스표·단체표장 및 업무표장에 관하여는 이 법에서 특별히 규정한 것을 제외하고는 이 법중 상표에 관한 규정을 적용한다.

제3조 (상표등록을 받을 수 있는 자) 국내에서 상표를 사용하는 자 또는 사용하고자 하는 자는 자기의 상표를 등록받을 수 있다. 다만, 특허청직원 및 특허심판원직원은 상숙 또는 유증의 경우를 제외하고는 재직중 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 진흥법이지만, 일정한 경우에는 보호법으로서의 역할을 하게 된다. 즉, 온라인디지털 콘텐츠의 제작에 있어서 상당한 투자가 이루어진 콘텐츠에 대해서 부정경쟁법리에 의한 보호

를 하고 있다. 따라서 창작성 유무를 떠나 당해 콘텐츠에 온라인디지털콘텐츠산업발전법에서 효력발생요건으로 하고 있는 표시를 하는 경우에는 동법에 의한 보호가 가능하다고 하겠다. 최근에 본법이 개정된 바 있으나 게임콘텐츠의 보호와 관련된 사항은 특별한 변화가 없는 것으로 보인다.

온라인디지털콘텐츠산업발전법 [일부개정 2006.9.27 법률 제7988호]

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 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률
 게임물은 부정경쟁방지법에서 규정하고 있는
 8개의 행위유형에 해당되는 경우 타인의 등록
 또는 미등록 저명상표에 대해서 그 상표의 가치
 나 영업주체를 혼동하게 하는 특정행위를 규제
 하는 대상이 될 수 있으며, 동 법에 의하여 보호
 를 받을 수 있다 하겠다. 본 법에서 규정하고 있
 는 부정경쟁행위에는 상품주체혼동행위, 영업
 주체혼동행위, 저명상표희석행위, 원산지허위
 표시행위, 출처지오인야기행위, 질량오인야기

행위, 대리인의 상표권자의 동의없는 사용행위,
 주지표지를 도메인이름으로 사용하는 행위, 상
 품형태의 모방행위 등의 유형이 있다.

이는 프로그램 자체의 보호가 아니라 상품으
 로서의 프로그램의 식별성있는 표지에 대한 보
 호라는 점에서 저작권법 등에 의한 보호와는 그
 규율 범위를 달리하는 것이라 할 것이다. 본 법
 은 지난해 특별한 개정이 발견되지 않으며 기존
 의 법내용이 유지되고 있다.

부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률 [일부개정 2004.12.31 법률 제7289호]

제1조 (목적) 이 법은 국내에 널리 알려진 타인의 상표·상호등을 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·표장 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 행위 외에 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. 공업소유권의 보호를 위한 파리협약(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 사유없이 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 도메인이름을 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 도메인이름의 등록 및 사용을 방해할 목적
 - (3) 그 밖의 상업적 이익을 얻으려는 목적
- 자. 타인이 제작한 상품의 형태(형상·모양·색채·광택 또는 이들을 결합한 것)를 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 알려지지 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. “도메인이름”이라 함은 인터넷상의 숫자로 된 주소에 해당하는 숫자·문자·기호 또는 이들의 결합을 말한다.

⑧ 조세특례제한법

법 제6조에서 창업중소기업 등에 대한 세액 감면에 대하여 규정하고 있는데 이는 “벤처기업육성에 관한 특별조치법 제2조제1항의 규정에 의한 벤처기업 중 대통령령이 정하는 기업”이라고 규정하고 있고 이는 간접적으로 게임산업에 적용이 가능할 수 있을 것이다. 그러나 게

임산업에 대한 직접적인 규정이 없으므로 이에 대한 법규상의 보완이 필요하다고 할 것이다. 아울러 창업중소기업 중 이 법의 요건을 충족하는 중소기업은 본 법에 의한 세금 감면 혜택을 받게 된다. 이 법은 금년에 일부 개정되었으나 게임과 관련된 산업에 직접적인 영향을 미치는 조항의 변경은 없는 것으로 판단된다.



조세특례제한법 [일부개정 2005. 5. 17, 법률 제8466호]

제6조 (창업중소기업 등에 대한 세액감면)

② 벤처기업육성에 관한 특별조치법 제2조제1항의 규정에 의한 벤처기업중 대통령령이 정하는 기업으로서 창업후 2년이내에 동법 제25조의 규정에 의하여 벤처기업으로 확인받은 기업(이하 "창업벤처중소기업"이라 한다)의 경우에는 그 확인받은 날 이후 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 당해 사업에서 발생한 소득에 대한 소득세 또는 법인세의 100분의 50에 상당하는 세액을 감면한다. 다만, 제1항의 규정을 적용받는 경우를 제외하며, 감면기간중 벤처기업의 확인이 취소된 경우에는 취소일이 속하는 과세연도부터 감면을 적용하지 아니한다. <신설 1999.8.31, 2000.12.29, 2003.12.30>

제7조 (중소기업에 대한 특별세액감면)

① 중소기업중 다음 제1호의 감면업종을 영위하는 기업에 대하여는 2008년 12월 31일 이전에 종료하는 과세연도까지 당해 사업장에서 발생한 소득에 대한 소득세 또는 법인세에 제2호의 감면비율을 적용하여 산출한 세액 상당액을 감면한다. 다만, 내국법인의 본점 또는 주사무소가 수도권 안에 소재하는 경우에는 모든 사업장이 수도권안에 소재하는 것으로 보아 제2호에서 규정하는 감면비율을 적용한다. <개정 2002.12.11, 2003.12.30, 2004.12.31, 2005.7.13, 2005.12.31, 2007.4.11, 2007.5.17>

1. 감면업종

- 차. 연구 및 개발업
- 파. 정보처리 및 그 밖의 컴퓨터 운영관련업

라. 규제법

① 다중이용업소의 안전관리에 관한 특별법
다중이용업소의 안전관리에 관한 특별법은 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 공공이 이용하는 시설에 있어서는 규제가 강하다고 볼 수 있다. 최근 다양하고 새로운 종류의 다중이용업이 출현하고 점점 대형화 및 밀집화 되어 감에 따라 화재 등 재난의 발생 시 대규모의 인명 및 재산피해가 예상되고 있다. 따라서 화재

등 재난 그 밖의 위급한 상황으로부터 국민의 생명·신체 및 재산을 보호하기 위한 다중이용업소의 소방시설 등의 설치·유지 및 안전관리와 화재위험평가에 관하여 필요한 사항을 정하도록 함으로써 공공의 안전과 복리증진에 기여하려는 목적으로 2006년 제정을 거쳐 지금에 이르게 되었다.

오락실, PC방 등과 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 서비스업에 한정된 것은 아니기 때문에 규제적 요소가 강하다고는 볼 수 없을 것이다.



다중이용업소의 안전관리에 관한 특별법[제정 2006.3.24 법률 제7906호]

제2조 (정의)

- ① 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.
 - 1. “다중이용업”이라 함은 불특정 다수인이 이용하는 영업 중 화재 등 재난발생시 생명·신체·재산상의 피해가 발생할 우려가 높은 것으로서 대통령령이 정하는营业을 말한다.
 - 2. “소방시설등”이라 함은 소방시설과 비상구 그 밖의 소방관련 시설로서 「소방시설 설치유지 및 안전관리에 관한 법률」 제2조제1항제2호의 규정에 의한 시설을 말한다.
 - 3. “실내장식물”이라 함은 건축물 내부의 천장 또는 벽에 설치하는 것으로서 대통령령이 정하는 것을 말한다.
 - 4. “화재위험평가”라 함은 다중이용업의 영업소(이하 “다중이용업소”라 한다)가 밀집한 지역 또는 건축물에 대하여 화재의 가능성과 화재로 인한 불특정 다수인의 생명·신체·재산상의 피해 및 주변에 미치는 영향을 예측·분석하고 이에 대한 대책을 강구하는 것을 말한다.
- ② 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 제1항에서 규정하는 것을 제외하고는 「소방기본법」·「소방시설공사업법」·「소방시설설치유지 및 안전관리에 관한 법률」 및 「건축법」이 정하는 바에 따른다.

제9조 (다중이용업소의 안전관리기준 등)

- ① 다중이용업주 및 다중이용업을 하고자 하는 자는 영업장에 대통령령이 정하는 소방시설등 및 영업장 내부 피난통로 그 밖의 안전시설(이하 “안전시설등”이라 한다)을 행정자치부령이 정하는 기준에 따라 설치·유지하여야 한다.
- ② 소방본부장 또는 소방서장은 안전시설등이 행정자치부령이 정하는 기준에 적합하게 설치 또는 유지되어 있지 아니한 때에는 그 다중이용업주에게 안전시설등에 대하여 보완 등 필요한 조치를 명할 수 있다.
- ③ 다중이용업을 하고자 하는 자는 안전시설등을 설치하기 전에 미리 소방본부장 또는 소방서장에게 행정자치부령이 정하는 안전시설등의 설계도서를 첨부하여 행정자치부령이 정하는 바에 따라 신고를 하여야 한다. 안전시설등의 공사를 마친 때에도 또한 같다.
- ④ 소방본부장 또는 소방서장은 제3항 전단의 규정에 의하여 신고를 받은 때에는 설계도서가 행정자치부령이 정하는 기준에 적합한지의 여부를 확인하고, 그에 적합하도록 지도하여야 한다.
- ⑤ 소방본부장 또는 소방서장은 제3항 후단의 규정에 의하여 공사완료의 신고를 받은 때에는 안전시설등이 행정자치부령이 정하는 기준에 적합하다고 인정하는 경우에는 행정자치부령이 정하는 바에 따라 안전시설등 완비증명서를 발급하여야 하며, 그에 적합하지 아니한 때에는 시정될 때까지 안전시설등 완비증명서를 발급하여서는 아니된다.

제10조 (다중이용업의 실내장식물)

- ① 다중이용업소에 설치하는 실내장식물(반자동림대 등의 너비가 10센티미터 이하인 경우를 제외한다)은 불연재료 또는 준불연재료로 설치하여야 한다.
- ② 제1항의 규정에 불구하고 합판 또는 목재로 실내장식물을 설치하는 경우로서 그 면적이 영업장의 천장과 벽을 합한 면적의 10분의 3(스프링클러설비 또는 간이스프링클러설비가 설치된 경우에는 10분의 5)이하의 부분은 「소방시설설치유지 및 안전관리에 관한 법률」 제12조제3항의 규정에 따른 방염성능기준 이상의 것으로 설치할 수 있다.

② 전기통신사업법

전기통신사업법은 전기통신사업의 운영을 적정하게 하여 전기통신사업의 건전한 발전을 기하고 이용자의 편의를 도모함으로써 공공복

리의 증진에 이바지함을 목적으로 한다. 기본적으로 모든 이용자가 언제 어디서나 적절한 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 경우, 내용에 있어서 전기통신사업법에서 금지하는 내용이 아니라면 크게 문제는 없을 것이다. 온라인게임의 사후심의에 대한 문제와 관련된 것이기도 하지만, 내용에 있어서 크게 불법통신이 아니라면 동 법의 적용은 문제가 없을 것으로 판단된다. 이 법은 2007년에 개정

되었는데 그 주요 내용으로 기간통신사업의 허가 조건과 별정통신사업의 등록조건 범위 구체화, 주요 전기통신회선설비 이외의 전기통신회선설비 매각시 인가제에서 신고제로 전환, 부가통신사업의 신고 면제대상의 근거 마련, 통신위원회의 금지행위 위반에 대한 사실 조사시 자료·물건의 일시 보관 제도를 도입하여 이용자 보호를 위한 통신위원회 조치의 실효성을 담보하는 등 현행 제도의 운영상 나타난 일부 미비점을 개선·보완하는 수준에서 개정된 것으로 게임산업계에 직접적인 영향을 미치는 법 개정은 나타나지 아니한다.

전기통신사업법 [일부개정 2007.5.11 법률 제8425호]

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 공공연히 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 이바지함을 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.

이 법은 2007년 개정이 되었는데 그 주요 내용은 문화재보호법, 게임산업진흥에 관한 법률 등 일부 법률의 개정으로 인하여 일부 수정된 부분이 반영된 것으로 기존의 규제에서 새로운 규제가 신설된 사항은 나타나지 아니한다. 본 법의 개정에도 불구하고 시행령에서는 구 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률이라는 용어가 그대로 남아 있어 향후 시행령의 개정이 필요한 부분이라고 하겠다.

전기사업법 [일부개정 2007.4.11 법률 제8346호]

제66조의2 (다중이 이용하는 시설 등에 대한 전기안전점검)

- ① 다음 각호의 시설을 운영하고자 하거나 당해 시설을 증축 또는 개축하고자 하는 자는 당해 시설을 운영하기 위하여 다음 각호의 법령에서 규정된 허가신청·등록신청·인가신청·신고(당해 시설의 소재지 변경에 따른 변경허가신청·변경등록신청·변경인가신청·변경신고를 포함한다) 또는 「건축법」에 따른 건축물의 사용승인 신청을 하기 전에 당해 시설에 설치된 전기설비에 대하여 산업자원부령이 정하는 바에 따라 안전공사로부터 안전점검을 받아야 한다. <개정 2005.5.26, 2006.4.28, 2007.1.3>
 - 1. 「청소년활동진흥법」에 따른 청소년수련시설
 - 2. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」에 의한 비디오물시청제공업시설, 「게임산업진흥에 관한 법률」에 의한 게임제공업시설·인터넷컴퓨터게임시설제공업시설 및 「음악산업진흥에 관한 법률」에 의한 노래연습장업시설
 - 3~5 생략
 - 6. 그 밖에 전기설비에 대한 안전점검이 필요하다고 인정하는 시설로서 대통령령이 정하는 시설

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
 - 가. 제3조제2항제2호 및 제3호의 규정에 의한 시설, 다만, 용량 20킬로와트미만의 전기설비가 설치된 시설에 한한다.
 - 나. 「공중위생관리법」의 규정에 의한 숙박업 및 목욕장업 시설
 - 다. 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」의 규정에 의한 비디오물시청제공업시설·게임제공업시설·멀티미디어문화콘텐츠설비제공업시설·노래연습장
 - 라~차 생략



2. 다음 각목의 시설에 설치된 전기설비는 2년이 되는 날
 - 가. 「초·중등교육법」의 규정에 의한 초·중등 교육시설
 - 나. 「식품위생법」의 규정에 의한 휴게음식점 또는 일반음식점시설
 3. 제1호 및 제2호의 시설외의 시설에 설치된 전기설비는 3년이 되는 날
- ② 안전공사는 제1항의 규정에 의한 전기점검결과 부적합한 시설에 대하여는 그 사실을 통지한 날부터 2월 이내에 재점검을 실시하여야 한다. [본조신설 2002.9.28]

④ 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률

정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률은 정보통신망의 이용을 촉진하고 정보통신서비스를 이용하는 자의 개인정보를 보호함과 아울러 정보통신망을 건전하고 안전하게 이용할 수 있는 환경을 조성함으로써 국민생활의 향상과 공공복리의 증진에 이바지함을 목적으로 한다.

동법에서 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. 성인사이트에 접속할 때, 19세 미만은 이용할 수 없도록 기술적인 조치를 하는 것이 바로 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률에 근거한 것이다. 온라인게임의 경우에도 유해매체물로 지정을 받는 경우 반드시 유해매체물표시를 해야 하며, 아이템 거래사이트의 경우에도 국가청소년위원회에서

청소년유해매체물로 고시된 사이트의 경우에는 그 내용을 표시해야 할 것이다. 아울러, 타인의 정보통신계정에 무단으로 침입하는 것을 규제하기 위한 근거 규정도 두고 있다. 소위 해킹에 대한 규제를 동법에서 수행하고 있는 것이다. 따라서 타인의 온라인게임계정을 통하여 게임아이템을 무단으로 이전하는 경우에는 동 법에 의하여 형사처벌을 받게 된다. 이 법은 2007년 개정이 되었는데 정보통신망 표준에 관한 인증제를 도입(제8조 (정보통신망의 표준화 및 인증))하여 시장 수요에 신속하게 대응할 수 있는 산업표준을 제정하고 전문성을 갖춘 민간기관이 산업표준안을 개발할 수 있도록 하는 내용의 표준개발 협력기관 제도를 도입하는 한편, 서비스에 대하여도 산업표준에 적합한지를 인증하도록 함으로써 서비스의 품질 향상을 도모하는 등 현행 제도의 운영과정에서 나타난 일부 미비점을 개선·보완하기 위하여 개정이 되었는데 2008년부터 제도가 시행된다. 게임산업과 관련하여서는 기존에 비하여 특별한 변화가 발견되지는 않는다.

정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 [일부개정 2007.5.25 법률 제8486호]시행2008.5.26

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 법 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 자중 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·학대 등 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 자는 제외한다.

- 청소년유해매체

청소년보호법이 게임과 주로 관련된 것은 청소년위원회에서 해당 게임을 유해매체물로 고시하는 경우에 청소년이 이용할 수 없다는 점이다.

유해매체물에 대해서는 심의를 하도록 규정하고 있으며, 심의에 규정과 등급에 대한 사항을 아울러 규정하고 있다. 또한 결정된 사항에 대해서는 표시를 하도록 하고 있다. 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률에서 온라인사이트에 만 19세 미만의 청소년이 이용할 수 없도록 표시하거나 기술적 조치를 취하는 것과 마찬가지로 이에 근거하여 오프라인 유통의 경우에도 만 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 여부에도 불구하고, 실제로 이루어지고 있는 영업행위를 기준으로 한다.

청소년고용금지업소는 게임산업진흥에 관한 법률 상의 게임제공업 또는 복합유통게임제공업 중 대통령령으로 정하는 영업에 있어서 청소년을 고용할 수 없도록 하고 있다. 구체적인 영업은 게임산업진흥에 관한 법률 제2조제6호의 규정에 의한 게임제공업, 제8호 복합유통게임제공업이다.

이 법은 지난 2006년 개정이 되었는데, 영화와 비디오물은 연속적인 영상물로서 그 규율 대상이 동일함에도 불구하고 종전에는 「영화진흥법」과 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」 등 각기 다른 법률로 규율하고 있어 그 효율성이 떨어졌었던 바, 영화 및 비디오물에 관한 사항을 통합하여 규정함으로써 그 운영의 효율성을 도모하는 한편, 인터넷과 디지털 기술의 발전에 따라 영상물의 이용이 디지털과 온라인 형태로 변화하고 있어 이를 포함할 수 있도록 비디오물의 개념을 확대하고, 영상물등급위원회의 공정한 심의를 위하여 영상물등급위원회 위원의 제척과 기피제도를 신설하려는 의도로 개정이 되었다. 그 주요 내용을 간략하게 살펴보면,

가) 비디오물의 범위에 온라인 영상물 포함 (법 제2조제12호)

비디오물의 개념에 연속적인 영상이 유형물에 고정되어 재생하여 볼 수 있는 것뿐



- 만 아니라 디지털 매체에 담긴 저작물로
서 전기·전자·통신장치에 의하여 재생
할 수 있는 영상물 포함
- 나) 문화관광부장관의 영화업자 신고관련 업
무를 영화진흥위원회로 이관(법 제26조)
- 다) 공동제작영화의 한국영화인정제도의
개선(법 제27조)
- 공동제작영화를 제작하는 자가 해당공동제
작영화를 한국영화로 인정받고자 하는 경
우에는 영화제작 전에도 영화진흥위원회에
한국영화인정신청을 할 수 있도록 하되, 영
화진흥위원회는 영화제작 후에 한국영화인
정기준에 적합하지 아니한 경우에는 한국

- 영화인정결정을 취소할 수 있도록 함.
- 라) 영상물등급위원회 위원의 제척·기피 및
회피조항 신설(법 제74조)
- 영상물등급위원회의 위원이 신청인과 가
족관계에 있는 경우 등에는 그 직무집행에
서 제척되도록 하고, 신청인은 위원이 불공
정한 의결을 할 우려가 있다고 인정할 만한
이유가 있을 때에는 기피신청을 할 수 있도
록 하며, 위원 스스로 심의·의결을 회피할
수 있도록 하도록 수정한 바 있다.
- 게임산업과 관련하여 직접적인 조문의 변경
은 나타나지 않으나, 게임산업진흥에 관한 법률
의 개정에 따른 사항을 반영한 것이 나타난다.

청소년보호법 [일부개정 2006.4.28 법률 제7943호]

제1조 (목적) 이 법은 청소년에게 유해한 매체물과 약물 등이 청소년에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 업소에 출입하는 것 등을 규
제하고, 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, 2000.1.12, 2001.4.7, 2001.5.24,
2004.1.29, 2004.12.31, 2005.3.24, 2005.12.29, 2006.4.28>

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
4. "청소년유해약물등"이라 함은 청소년에게 유해한 것으로 인정되는 다음 가목 (1) 내지 (7)에 해당하는 약물(이하 "청소년유해약물"이라 한다)과 청소년에게 유해한 것으로 인정되는 다음 나목 (1) 또는 (2)에 해당하는 물건(이하 "청소년유해물건"이라 한다)을 말한다.
 - 가. 청소년유해약물
 - (1) 「주세법」의 규정에 의한 주류
 - (2) 「담배사업법」의 규정에 의한 담배
 - (3) 「마약류관리에 관한 법률」의 규정에 의한 마약류
 - (4) 삭제 <2000.1.12>
 - (5) 삭제 <2000.1.12>



- (6) 「유해화학물질 관리법」의 규정에 의한 환각물질
- (7) 기타 중추신경에 작용하여 습관성, 중독성, 내성 등을 유발하여 인체에 유해작용을 미칠 수 있는 약물 등 청소년의 사용을 제한하지 아니하면 청소년의 심신을 심각하게 훼손할 우려가 있는 약물로서 대통령령이 정하는 기준에 따라 관계 기관의 의견을 들어 국가청소년위원회가 결정하여 고시한 것

나. 청소년유해물건

- (1) 청소년에게 음란한 행위를 조장하는 성기구 등 청소년의 사용을 제한하지 아니하면 청소년의 심신을 심각하게 훼손할 우려가 있는 성관련 물건으로서 대통령령이 정하는 기준에 따라 국가청소년위원회가 결정하여 고시한 것
 - (2) 청소년에게 음란성·포악성·잔인성·사행성 등을 조장하는 원구류 등 청소년의 사용을 제한하지 아니하면 청소년의 심신을 심각하게 훼손할 우려가 있는 물건으로서 대통령령이 정하는 기준에 따라 국가청소년위원회가 결정하여 고시한 것
5. “청소년유해업소”라 함은 청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해한 것으로 인정되는 다음 각목의 어느 하나에 해당하는 업소(이하 “청소년출입·고용금지업소”라 한다)와 청소년의 출입은 가능하나 고용은 유해한 것으로 인정되는 다음 나목의 어느 하나에 해당하는 업소(이하 “청소년고용금지업소”라 한다)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.

가. 청소년출입·고용금지업소

- (1) 「식품위생법」에 의한 식품접객업 중 대통령령으로 정하는 것
- (2) 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」에 의한 비디오물감상실업 및 「음악산업진흥에 관한 법률」에 의한 노래연습장업 중 대통령령으로 정하는 것
- (3) 「체육시설의 설치·이용에 관한 법률」에 의한 무도학원업, 무도장업
- (4) 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 의한 사행행위영업
- (5) 전기통신설비를 갖추고 불특정한 사람 상호간의 음성대화 또는 화상대화를 매개하는 것을 주된 목적으로 하는 영업. 다만, 「전기통신사업법」 등 다른 법률의 규정에 의하여 통신을 매개하는 영업을 제외한다.
- (6) 청소년유해매체물, 청소년유해약물 및 청소년유해물건을 제작·생산·유통하는 영업 등 청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해하다고 인정되는 영업으로서 대통령령이 정하는 기준에 따라 국가청소년위원회가 결정하여 고시한 것

나. 청소년고용금지업소

- (1) 「식품위생법」에 의한 식품접객업 중 대통령령으로 정하는 것
 - (2) 「공중위생관리법」에 의한 숙박업, 이용업, 목욕장업 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
 - (4) 삭제 (2004.1.29)
 - (5) 「유해화학물질 관리법」에 의한 유독물영업. 다만, 유독물 사용과 직접 관련이 없는 영업으로서 대통령령이 정하는 영업을 제외한다.
 - (6) 회비 등을 받거나 유료로 만화를 대여하는 만화대여업
 - (7) 청소년유해매체물, 청소년유해약물 및 청소년유해물건을 제작·생산·유통하는 영업 등 청소년의 고용이 청소년에게 유해하다고 인정되는 영업으로서 대통령령이 정하는 기준에 따라 국가청소년위원회가 결정하여 고시한 것
6. “유통”이라 함은 매체물 또는 약물 등을 판매(가두판매·자동판매기·통신판매 등을 포함한다. 이하 같다), 대여, 배포, 방송(중합유선방송을 포함한다. 이하 같다), 공연, 상영, 전시, 진열, 광고하거나 시청 또는 이용에 제공하는 행위와 이러한 목적으로 매체물 또는 약물등을 인쇄·복제 또는 수입하는 행위를 말한다.
7. “청소년폭력”이라 함은 폭력을 통해 청소년에게 신체적·정신적 피해를 발생하게 하는 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, 2006.4.28>

- 1. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」의 규정에 의한 비디오물, 「게임산업진흥에 관한 법률」에 의한 게임물 및 「음악산업진흥에 관한 법률」에 의한 음반
- 2. 삭제 (2001.5.24)
- 3. 「공연법」 및 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」의 규정에 의한 영화·연극·음악·무용, 기타 오락적 관람물



4. 「전기통신사업법」 및 「전기통신기본법」의 규정에 의한 전기통신을 통한 부호·문언·음향 또는 영상정보
5. 「방송법」의 규정에 의한 방송프로그램. 다만, 보도방송프로그램을 제외한다.
6. 「정기간행물의 등록 등에 관한 법률」의 규정에 의한 일반일간신문(주로 정치·경제·사회에 관한 보도·논평 및 여론을 전파하는 신문을 제외한다), 특수일간신문(경제·산업·과학·종교분야를 제외한다), 일반주간신문(정치·경제분야를 제외한다), 특수주간신문(경제·산업·과학·시사·종교분야를 제외한다), 잡지(정치·경제·산업·과학·시사·종교분야를 제외한다) 및 대통령령으로 정하는 기타 간행물(이하 “정기간행물등”이라 한다)과 동법의 규정에 의한 정기간행물 외의 간행물중 만화·사진첩·화보류·소설 등의 도서류, 전자출판물, 기타 대통령령이 정하는 것
7. 「옥외광고물 등 관리법」의 규정에 의한 간판·입간판·벽보·전단 기타 이와 유사한 상업적 광고선전물과 제1호 내지 제6호의 규정에 의한 각종 매체에 수록· 게재· 전시, 기타 방법으로 포함된 상업적 광고선전물
8. 기타 청소년의 정신적·신체적 건강을 해칠 우려가 있다고 인정되는 것으로서 대통령령이 정하는 매체물

청소년보호법시행령 [일부개정 2006.10.27 대통령령 제19717호]

제3조 (청소년유해업소의 범위)

- ① 법 제2조제5호 기목(1)에서 “식품접객업종 대통령령으로 정하는 것”이라 함은 유흥주점영업 및 단란주점영업을 말한다.
- ② 법 제2조제5호 기목(2)에서 “노래연습장업종 대통령령으로 정하는 것”이라 함은 노래연습장업을 말한다. 다만, 청소년실을 갖춘 노래연습장업의 경우에는 당해 청소년실에 한하여 청소년의 출입을 허용한다. <개정 2001.8.25, 2001.10.20>
- ③ 법 제2조제5호 기목(6)의 “청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해하다고 인정되는 영업으로서 대통령령이 정하는 기준”은 다음 각호의 1과 같다.
 1. 유희행위, 퇴폐적 안마 등의 신체적 접촉, 성관련 신체부위의 노출 등 성적 접대행위 및 이와 유사한 행위가 이루어질 우려가 있는 영업일 것
 2. 영업의 형태나 목적이 주로 성인을 대상으로 한 술·노래·춤의 제공 등 유희접객행위가 이루어지는 영업일 것
 3. 주로 성인용의 매체물을 유통하는 영업일 것
 4. 청소년유해매체물·청소년유해악물등을 제작·생산·유통하는 영업중 청소년의 출입·고용이 청소년의 심신발달에 장애를 유발할 우려가 있는 영업일 것
- ④ 법 제2조제5호 나목(1)에서 “식품접객업종 대통령령으로 정하는 것”이라 함은 다음 각호의 1의 영업을 말한다.
 1. 휴게음식점영업으로서 주로 다류를 조리·판매하는 다방중 종업원에게 영업장을 벗어나 다류 등을 배달·판매하게 하면서 소요시간에 따라 대가를 수수하게 하거나 이를 조장 또는 묵인하는 형태로 운영되는 영업
 2. 일반음식점영업중 음식류의 조리·판매보다는 주로 주류의 조리·판매를 목적으로 하는 소주방·호프·카페 등의 영업형태로 운영되는 영업
- ⑤ 법 제2조제5호 나목(2)에서 “숙박업, 이용업, 목욕장업종 대통령령으로 정하는 것”이라 함은 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 영업을 말한다. <개정 2005.11.11>
 1. 숙박업. 다만, 「관광진흥법」의 규정에 의한 휴양콘도미니엄업과 「농어촌정비법」 또는 「국제회의산업 육성에 관한 법률」의 적용을 받는 숙박시설에 의한 숙박업을 제외한다.
 2. 이용업. 다만, 다른 법령에 의하여 취업이 금지되지 아니한 남자청소년의 경우에는 그러하지 아니하다.
 3. 목욕장업중 안마실을 설치하여 영업을 하거나 또는 개실로 구획하여 하는 영업
- ⑥ 법 제2조제5호 나목(3)에서 “비디오물 소극장업, 게임제공업 또는 복합유통게임제공업종 대통령령으로 정하는 영업”이라 함은 다음 각호의 것을 말한다. <개정 2001.8.25, 2004.4.24, 2005.11.11, 2006.10.26, 2006.10.27>
 1. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제16호의 규정에 의한 비디오물 소극장업
 2. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제6호에 따른 게임제공업
 3. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제8호에 따른 복합유통게임제공업
- ⑦ 법 제2조제5호 나목(5)에서 “대통령령이 정하는 영업”이라 함은 「유해화학물질 관리법」 제20조제1항제5호의 규정에 의한 유독물 사용업 중 유독물을 직접 사용하지 아니하는 장소에서 이루어지는 영업을 말한다. <신설 2006.3.29>



⑧ 법 제2조제5호 나목(7)의 “청소년의 고용이 청소년에게 유해하다고 인정되는 영업으로서 대통령령이 정하는 기준”은 다음 각호의 1과 같다. <개정 2006.3.29>

1. 청소년유해매체물 또는 청소년유해약물등을 제작·생산·유통하는 영업으로서 청소년이 고용되어 근로할 경우에 청소년유해매체물 또는 청소년유해약물등에 쉽게 접촉되어 고용청소년의 건전한 심신발달에 장애를 유발할 우려가 있는 영업일 것
2. 외견상 영업행위가 성인·청소년 모두를 대상으로 하지만 성인대상의 영업이 이루어짐으로써 고용청소년에게 유해한 근로행위의 요구가 우려되는 영업일 것

제6조 (등급구분의 종류·방법)

① 국가청소년위원회와 각 심의기관은 법 제9조의 규정에 의하여 청소년유해매체물로 심의·결정되지 아니한 매체물에 대하여 다음 각호의 구분에 따라 매체물의 등급을 구분할 수 있다. 다만, 각 심의기관에서 소관매체물에 대하여 별도의 등급구분을 하고 있는 경우에는 그러하지 아니하다. <개정 1999.6.30, 2005.4.27, 2006.3.29>

1. 9세 이상 가 : 9세 이상 청소년이 이용할 수 있는 매체물
2. 12세 이상 가 : 12세 이상 청소년이 이용할 수 있는 매체물
3. 15세 이상 가 : 15세 이상 청소년이 이용할 수 있는 매체물

② 제1항 규정에 의한 등급구분의 기준은 국가청소년위원회 또는 각 심의기관이 정하는 바에 의한다. <개정 2005.4.27, 2006.3.29>

제7조 (청소년유해매체물의 심의기준) 법 제10조제3항의 규정에 의한 청소년유해매체물의 심의기준은 별표 1과 같다.

[별표 1] <개정 1999.6.30, 2004.4.24>

청소년유해매체물의 심의기준(제7조관련)

1. 일반 심의기준

- 가. 매체물에 관한 심의는 당해 매체물의 전체 또는 부분에 관하여 평가하되 부분에 대하여 평가하는 경우에는 전반적 맥락을 함께 고려할 것
- 나. 매체물 중 연속물에 대한 심의는 개별 회분을 대상으로 할 것. 다만, 법 제8조제5항의 규정에 해당하는 매체물에 대한 심의는 그러하지 아니하다.
- 다. 심의위원 중 최소한 2인 이상이 당해 매체물의 전체내용을 파악한 후 심의할 것
- 라. 법 제8조제5항의 규정에 의하여 실제로 제작·발행 또는 수입이 되지 아니한 매체물에 대하여 심의하고자 하는 경우에는 구체적·개별적 매체물을 대상으로 하지 아니하고 사회통념상 매체물의 종류, 제목, 내용 등을 특정할 수 있는 포괄적인 명칭 등을 사용하여 심의할 것

2. 개별 심의기준

- 가. 음란한 자태를 지나치게 묘사한 것
- 나. 성행위와 관련하여 그 방법·감정·음성 등을 지나치게 묘사한 것
- 다. 수간을 묘사하거나 혼음, 근친상간, 가학·피학성음란증 등 변태성행위, 매춘행위 기타 사회통념상 허용되지 아니한 성관계를 조장하는 것
- 라. 청소년을 대상으로 하는 성행위를 조장하거나 여성을 성적 대상으로만 기술하는 등 성윤리를 왜곡시키는 것
- 마. 존속에 대한 상해·폭행·살인 등 전통적인 가족윤리를 훼손할 우려가 있는 것
- 바. 잔인한 살인·폭행·고문 등의 장면을 자극적으로 묘사하거나 조장하는 것
- 사. 성폭력·자살·자학행위 기타 육체적·정신적 학대를 미화하거나 조장하는 것
- 아. 범죄를 미화하거나 범죄방법을 상세히 묘사하여 범죄를 조장하는 것
- 자. 역사적 사실을 왜곡하거나 국가와 사회존립의 기본체제를 훼손할 우려가 있는 것
- 차. 저속한 언어나 대사를 지나치게 남용하는 것



- 카. 도박과 사행심조장 등 건전한 생활태도를 저해할 현저한 우려가 있는 것
- 타. 청소년유해약물 등의 효능 및 제조방법 등을 구체적으로 기술하여 그 복용·제조 및 사용을 조장하거나 이를 매개하는 것
- 파. 청소년유해업소에의 청소년고용과 청소년출입을 조장하거나 이를 매개하는 것
- 하. 청소년에게 불건전한 교제를 조장할 우려가 있거나 이를 매개하는 것

청소년 보호법은 19세 미만의 자를 청소년(제2조 제1호)으로 규정하고 있음에 비하여 게임산업진흥에 관한 법률에서는 만 18세 미만의 자를(고등학교에 재학중인자를 포함한다) 청소년(제2조 제13호)으로 규정하고 있어 규정상 1년의 차이를 어떻게 적용하여야 하는지에 대하여 적용방법에 대하여 실제 적용시 논란이 발생할 수 있는 부분으로 적절한 조정이 필요하다고 하겠다. 새로이 제정된 게임산업 진흥에 관한 법률에서도 청소년 이용불가에서 청소년의 연령을 18세로 유지하고 있어 양법의 규정을 어떻게 해석하는지에 대하여 향후 논란의 소지가 남아 있다. 이는 문화로서의 게임에 대한 문화 향유권 확대와 청소년 보호의 입장이 서로 맞물리는 부분으로 향후 지속적인 검토 및 보완노력이 필요한 부분이라 하겠다. 아울러 자체적으로 등급분류제도를 시행하고 있는 바 여기에서 매체물은 9세, 12세, 15세 이용가로 등급이 분류되도록 하고 있는데 이는 게임물등급위원회의 등급분류와는 서로 다른 상충하는 부분이라 하겠다.

⑥ 학교보건법

학교보건법에 의하면 교육감은 학교의 보건·위생 및 학습 환경을 보호하기 위하여 학교 환경위생정화구역을 설정하여야 하며, 이 경우 학교환경위생정화구역은 학교경계선으로부터 200미터를 초과할 수 없도록 규정하고 있다. 게임과 관련하여 학교보건법은 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제6호에 따른 게임제공업 시설 및 동조제7호에 따른 인터넷컴퓨터게임시

설제공업 시설, 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제8호에 따른 복합유통게임제공업 시설의 경우에는 설치할 수 없도록 규정하고 있다.

이 법은 2007년 일부 개정되었는데 수질 및 수생태계 보전에 관한 법률의 개정에 따른 일부 개정으로 게임과 관련하여서는 게임산업진흥에 관한 법률의 제정에 따른 조문 조정이 나타나며, 직접적인 규제조항이 변화하였거나 새로운 조항이 나타나지 아니한다.

학교보건법 [일부개정 2007.5.17 법률 제8466호], 시행일 2007.11.18

제5조 (학교환경위생정화구역의 설정)

- ① 학교의 보건·위생 및 학습환경을 보호하기 위하여 교육감은 대통령령이 정하는 바에 따라 학교환경위생정화구역을 설정·고시하여야 한다. 이 경우 학교환경위생정화구역은 학교경계선 또는 학교설립예정지경계선으로부터 200미터를 초과할 수 없다. <개정 1991.3.8, 1997.12.13, 1998.12.31, 2007.4.27>
- ② 학교설립예정지를 결정·고시한 자 또는 학교설립을 인가한 자는 학교설립예정지가 확정된 때에는 지체 없이 관할 교육감에게 그 사실을 통보하여야 한다. <신설 2007.4.27>
- ③ 교육감은 제2항에 따라 학교설립예정지가 통보된 날부터 30일 이내에 제1항에 따른 학교환경위생정화구역을 설정·고시하여야 한다. <신설 2007.4.27>



- ④ 제1항에 따라 설정·고시된 학교환경위생정화구역이 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 때에는 그 효력을 상실한다.
(신설 2007.4.27)
1. 학교가 폐교 또는 이전하게 된 때
 2. 학교설립예정지에 대한 도시관리계획결정의 효력이 상실된 때
 3. 유치원 또는 특수학교의 설립계획이 취소되었거나 설립인가가 취소된 때
- ⑤ 제1항의 규정에 의한 교육감의 권한은 대통령령이 정하는 바에 따라 교육장에게 위임할 수 있다.
(개정 1991.3.8, 1998.12.31, 2007.4.27)

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, 2007.5.17)
- 1~14 생략
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 2006.10.27 대통령령 제19718호]

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, 2006.10.26, 2006.10.27)

1. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제6호에 따른 게임제공업 시설 및 동조제7호에 따른 인터넷컴퓨터게임시설제공업 시설
2. 특수목욕장중 증기탕
3. 만화가게
4. 「체육시설의 설치·이용에 관한 법률 시행령」 별표 1의 규정에 의한 무도학원·무도장
5. 「음악산업진흥에 관한 법률」 제2조제13호의 규정에 의한 노래연습장업 시설
6. 담배자동판매기
7. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제16호 가목 및 나목의 규정에 의한 비디오물감상실업·비디오물소극장업 시설
8. 삭제 (2005.3.31)
9. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제8호에 따른 복합유통게임제공업 시설

⑦ 제조물책임(PL, Product Liability)법
제조물책임법 제2조의 “제조물”이라 함은 다른 동산이나 부동산의 일부를 구성하는 경우를 포함한 제조 또는 가공된 동산을 지칭하는 것으로

로 게임으로서 제조물의 성격을 가지는 영역은 그 규율의 대상이 된다 하겠다. 물론 제조물책임법에 의하면 적용 대상을 제조물로 한정하였으므로 게임기자체(아케이드게임기, 비디오게



임기, 게임과 관련하여 제작되고 제공되는 일체의 유체물, 동산)는 제조물 책임법의 규율대상이 되나, 유체물이 아닌 소프트웨어는 본 법의 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 자뿐만 아니라 당해 제조물의 결함에 의하여 손해를 입은 제3자도 포함된다. 이 법은 불안정한 제조물의 피해로부터 피해자를 보호하고 저질수입품의 유통을 근절함과 동시에 제품의 품질과 안전향상에 대한 기업의 책임을 강화하려는 데에도 목적이 있다 하겠다.

당초 이 법이 제정되었을 때 아케이드 게임산업에 큰 규제가 될 것으로 예상되는 부분이 있었으나 사전준비를 통하여 직접적인 영향을 미친 사례는 없었다. 다만 향후 산업구조의 고도화와 소비자의 인식 향상과 더불어 게임업체가 지속적으로 관심을 가지고 대비하여야 할 부분이라 하겠다.

이 법은 제조물의 결함으로 인한 생명, 신체 또는 재산상의 손해에 대하여 제조업자 등이 무과실책임의 원칙에 따라 손해배상책임을 지도록 하는 제조물책임제도를 도입함으로써 피해자의 권리구제를 도모하고 국민생활의 안전과 국민경제의 건전한 발전에 기여하며, 제품의 안전에 대한 의식을 제고하여 우리 기업들의 경쟁력 향상을 도모하려는 의도로 제정된 것으로 그 주요 내용을 살펴보면,

- 가) 이 법의 적용대상인 제조물은 다른 동산이나 부동산의 일부를 구성하는 경우를 포함한 제조 또는 가공된 동산으로 함(법 제2조제1호).
- 나) 손해배상 책임주체는 제조물을 업으로써 제조·가공 또는 수입한 자와 자신을 제조업자로 표시하거나 제조업자로 오인시킬 수 있는 표시를 한 자가 되고, 제조업자를 알 수 없는 경우에는 공급업자도 손해배상 책임주체가 되도록 함(법 제2조제3호 및 법 제3조제2항).
- 다) 제조업자는 제조물의 결함으로 인한 생명, 신체 또는 재산상의 손해를 입은 자에게 손해배상책임을 지도록 함(법 제3조제1항).
- 라) 제조업자 또는 공급업자가 당해제조물을 공급하지 아니하였거나, 당해제조물을 공급한 때의 과학기술 수준으로는 결함의 존재를 알 수 없었던 경우 등 일정한 사실을 입증한 때에는 손해배상책임을 면할 수 있도록 함(법 제4조).
- 마) 동일한 손해에 대하여 배상할 책임이 있는 자가 2인 이상인 경우에는 민법상 불법행위와 같이 연대책임을 지도록 함(법 제5조).
- 바) 이 법에 의한 제조업자의 배상책임을 배제하거나 제한하는 특약은 무효로 함(법 제6조).
- 사) 손해배상청구권의 소멸시효는 손해 및 제조업자를 안 때로부터 3년으로 함(법 제7조)을 그 주요 내용으로 볼 수 있다.



제조물책임법 (제정 2000.1.12 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 원래의 도한 설계와 다르게 제조·가공됨으로써 안전하지 못하게 된 경우를 말한다.
 - 나. “설계상의 결함”이라 함은 제조업자가 합리적인 대체설계를 채용하였다더라면 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 기간내에 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 공급한 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.

제 2 절 게임개발·서비스 관련 법률문제

1. 게임투자자와 게임개발자

(1) 게임개발계약의 기본형태

게임투자자가 동업적 의미로 개발계약을 체결하는 경우에는 게임투자자와 게임개발자는 개발결과물에 대한 대가의 지급관계가 아니라 개발결과물에 의한 사업을 목적으로 한 계약관계로 볼 수 있다. 물론 개별 계약에 의하여 다르게 해석될 수도 있으나 일반적으로 나타나는 경우라 할 수 있다. 이 경우에 계약의 내용은 투자 대상이 되는 사업의 목적물(프로젝트명, 게임명 등), 투자금의 지급방법, 투자금의 회수 방법, 사업의 목적물의 법률행위에 있어서 계약주체, 투자금액의 지분비율 및 수익배분의 원칙, 비용 등의 지출에 관한 내부적 의사결정구조, 추가투자 및 투자회수에 관한 방법, 손해에 대한 부담, 개발된 권리의 귀속관계 등을 그 주요내용으로 볼 수 있다.

이는 민법 등에서 나타나는 일반적인 도급계약과는 다른 형태를 띠게 되는데, 도급계약과의 차이점은 게임개발계약에서 게임개발자가

부담하는 일의 내용이 상당히 포괄적이고 지속적인 경우가 많다는 점이다. 게임개발계약이 체결된 때에 일반적으로 게임개발자는 게임발주자가 제시하는 게임프로젝트에 대하여 이에 필요한 하드웨어와 소프트웨어를 총괄적으로 개발하여 그 결과물을 제공하여야 할 뿐만 아니라 추가적인 업그레이드 등의 의무를 부담하기 때문이다.

이러한 점은 게임개발과정에서의 게임개발자의 성실의무, 게임발주자의 간섭에 의한 개발결과물에 대한 책임문제를 야기할 가능성이 매우 높다.

(2) 게임개발계약의 내용

가. 게임개발자의 의무

- ① 게임개발내용의 포괄성과 게임개발자의 성실의무

게임발주자가 게임프로젝트로 실현하려는 내용은 포괄적으로 제시된다는 점에서 게임개발자의 전문성과 결합하는 경우에 게임개발자의 노력에 따라 결과물의 형태가 변화될 가능성이



매우 높다. 이러한 점은 게임개발자에게 게임개발을 위한 고도의 전문적인 성실의무가 인정된다.(민법 제2조 제1항)

② 일의 완성의무와 개발실패의 위험부담

도급의 법리에 의하면, 개발자는 오직 계약으로 정한 내용의 일을 완성할 의무만을 부담한다. 그러므로 일의 완성을 위한 착수시기 또는 과정은 전적으로 수급인의 문제이며 도급인의 지시를 받을 의무는 없다. 일의 완성에 필요한 노무의 활용도 일의 성질 또는 특약에 의하여 개발자 자신만이 제공하여야 하는 것으로 정한 경우가 아니면 제3자를 사용하는 것도 무방하다.

그러나 게임개발계약의 특성상 재료나 개발자의 노력에 차이를 일으키지 않는 한 특약이 없더라도 발주자는 개발자에게 적당한 지시를 할 수 있다고 보아야 한다. 개발된 게임물은 원칙적으로 발주자에게 귀속된다는 점에서 결과물의 완성과정에 개발자의 상당한 간섭을 허용하는 것이 타당할 것이다.

다만, 그 지시가 부적당한 것이라고 판단된 때에는 개발자는 그 부적당함을 지적, 주의를 줄 의무가 있고, 이러한 고지의무를 게을리한 때에는 그 지시에 따랐다고 하더라도 지시에 기인하여 발생한 하자에 관하여는 개발자가 책임을 부담하여야 한다. 개발자는 게임개발에 관하여 전문적 지식을 가지고 있는 자라는 점에서 고지의무를 부담하는 것이 신의성실의 원칙상 타당할 것이다.

게임개발계약에 따른 개발이 불가능하게 된 경우에는 발주자에게 책임있는 사유가 존재하지 않는 한 쌍무계약의 법리에 따라 개발자는

보수를 청구하지 못한다.(채무자위험부담주의 : 민법 제537조) 이미 수령한 보수가 있는 때에는 반환하여야 할 것이다.

게임개발과정에서 기존의 저작물을 이용하여 게임을 개발하는 경우에 원저작자의 사용허락 계약을 체결하여 사용허락의 범위, 기간, 조건을 명확히 하지 아니하면 저작권분쟁이 발생될 수 있다. 특히 발주자와 분쟁이 되어 개발자가 발주자에 대한 책임이 발생될 수 있다는 점도 주의하여야 한다.

③ 개발기간의 준수와 예외

개발자는 계약에 의하여 정한 기간을 준수하여야 한다. 기간을 정하지 아니한 때에는 사회일반의 통념상 개발에 필요한 상당기간 내에 개발을 완료하여야 한다고 할 것이다.

그러나 게임개발계약은 단순한 물적 산물의 완성이 아니라 지적 활동에 의한 결과물을 완성하는 것을 내용으로 하기에, 개발과정에서 예측하지 못한 문제로 인하여 개발이 지연될 수 있는 특성을 가진다. 그러므로 개발자가 개발기간을 준수할 수 없는 부득이한 사정이 존재할 때에는 신의성실의 원칙상 상당한 기간의 연장을 허용하여야 할 것이다. 부득이한 사정은 게임프로젝트 자체와 관련된 사정이어야 하고 입증책임은 개발자에게 있다고 본다.

④ 개발결과물의 이전

완성된 개발결과물에 대한 권리(지적재산권 포함)가 인도 전에도 발주자에게 귀속하는가의 문제는 매우 중요하다. 도급의 법리에 의한다면, 발주자가 개발을 위한 재료 및 보수의 전부



또는 상당부분을 지급한 경우에 완성된 목적물에 대한 권리는 특약이 없는 한 원시적으로 발주자에게 귀속한다고 보아야 할 것이다. 개발자가 발주자로부터 재료 및 보수의 전부 또는 상당부분을 지급받으면서 목적물을 완성하였다면 발주자에게 속한 개발결과물을 완성한다는 당사자의 의사가 있었다고 해석하는 것이 타당하기 때문이다.

개발결과물에 대한 권리의 귀속 시기는 개발의 완성도가 권리객체로서의 독립성을 가지기 때부터 발주자에게 귀속한다고 보는 것이 당사자의 의사에 합치된다고 본다.

⑤ 하자의 담보책임

게임개발계약은 유상계약의 일종이라는 점에서 개발결과물에 하자가 있는 경우에는, 그 개발자는 원칙적으로 귀책사유의 존재여부를 불문하고 완전한 개발결과물의 제공 또는 손해배상 등의 일정한 담보책임을 부담하여야 한다.

담보책임은 보수에 상응하는 대가적 급부의 완성책임이기 때문에 원칙적으로 개발자의 책임여부와 무관하게 발생된다.

가) 하자보수 의무

완성된 개발물 또는 완성 전이라도 성취된 부분에 하자가 있는 때에는 발주자는 개발자에 대하여 상당한 기간을 정하여 그 하자의 보수를 청구할 수 있다. 그러나 하자가 중요하지 않고 하자의 보수에 과다한 비용을 요할 때에는 하자보수에 갈음하여 손해배상만을 청구할 수 있다고 보아야 할 것이다. 완성된 개발물의 하자로 인하여 개발계약의 목적을 달성할 수 없을 때에는

발주자는 계약을 해제할 수 있다. 계약의 목적을 달성할 수 없는 경우로는 하자가 중대하여 보수가 불가능한 경우, 보수가 가능하더라도 상당기간 이상의 보수기간이 필요한 경우 등을 들 수 있다.

이 경우에 발주자가 손해배상을 청구할 수 있는가에 대하여는 개발자의 귀책사유가 존재한다면 원칙에 따라 허용되어야 할 것이다. 게임개발계약은 지적 산물의 개발이기 때문에 하자에 관하여 구체적으로 계약서에 명시하는 것이 바람직하다. 특히, 하자보증업무기간 및 업무수행방법, 하자수리에 따른 비용의 부담관계 등을 명시할 필요가 있을 것이다.

나) 담보책임의 감면

개발물의 하자가 발주자가 제공한 재료 또는 발주자의 지시에 기인한 때에는 개발자의 담보책임은 면책된다고 본다. 그러므로 하자의 존재에도 불구하고 발주자는 보수청구 또는 손해배상청구를 할 수 없으며 계약해제권도 발생하지 아니한다. 그러나 개발자가 그 재료 또는 지시의 부적당한 것을 알면서도 이를 발주자에게 고지하지 않은 경우에는 면책되지 아니한다. 이 경우에는 당사자가 담보책임의 감면특약을 한 때에도 면책되지 않는다고 보아야 한다. 개발자의 담보책임은 당사자의 특약에 의하여 배제할 수 있다. 그러나 개발자가 부적당한 재료 또는 발주자의 지시사실을 알면서도 고지하지 않은 경우에는 면책특약의 효력을 부인하는 것이 신의성실의 원칙상 타당하다고 볼 것이다.



다) 담보책임의 존속기간

개발자의 담보책임이 인정되는 기간은 유상계약관계의 일반이론에 비추어 본다면 개발결과물의 인도 후 6월이다. 다만, 도급계약관계의 일반이론에 비추어 본다면 인도를 한 날로부터 1년이 될 것이다. 하지만 당사자 간의 계약에 의하여 기간이 정해질 수 있을 것이다.

나. 게임발주자의 의무

① 개발비(보수)의 지급

게임발주자는 개발자에 대하여 개발대가(보수)를 지급할 의무가 있다. 보수는 개발계약을 체결할 때에 그 액을 정하는 것이 보통이지만, 기산액을 정할 뿐인 경우 또는 액을 정하지 않는 경우도 있을 것이다.

게임물의 개발비는 계약에 의하여 약정되더라도 개발과정에서 개발형태나 개발에 관련된 기기조달 등 게임물 개발의 특성상 불가피한 사정의 변동으로 인하여 합리적이지 못한 경우가 발생할 가능성이 높다. 이러한 점에서 개발비의 재산성에 관한 약정이 필요할 것이다.

보수의 지급시기는 후급이 원칙이며 개발결과물의 인도와 동시에 지급하여야 한다. 그러나 당사자의 약정이 있으면 그 약정시기에 의하고 약정이 없는 때에는 관습에 의한다. 특약에 의하여 선급 또는 분할급으로 할 수도 있다.

게임개발자가 개발결과물을 완성하기 전에 발주자가 개발의 완성을 필요로 하지 않는 사정이 발생된 때에는 사정변경의 원칙에 따라 개발자의 손해를 배상하면서 계약을 해제할 수 있다고 보아야 한다. 발주자가 파산선고를 받은 때

에도 파산관재인 또는 게임개발자는 계약을 해제할 수 있다고 할 것이다. 개발자의 보수청구권이 정상적으로 이행될 수 없는 상태이고, 발주자도 게임개발의 완성을 필요로 하지 않기 때문이다. 다만 개발자는 완성된 부분에 대한 보수 및 보수에 포함되지 아니한 비용에 대하여 파산재단의 배당에 가입할 수 있다.

② 지시에 따른 책임

게임발주자가 게임개발과정에서 직접 재료를 제공하거나 구체적으로 지시한 때에는 그 내용에 대하여 개발자가 부적당한 것을 알면서도 이를 발주자에게 고지하지 않은 경우를 제외하고는 그 결과로 인하여 발생된 손해에 대하여는 개발자에게 책임을 묻지 못한다.

③ 불가피한 사유에 의한 증가비용의 부담

게임개발계약에 따라 개발작업의 진행 중에 발생하는 비용의 증감은 원칙적으로 개발자의 문제이고 발주자는 개발결과물에 대하여 약정한 보수의 지급의무를 부담할 뿐이다.

그러나 개발작업 중에 개발자의 귀책 사유없이 예측하지 못한 불가피한 사유의 발생으로 인하여 추가적 개발비용이 발생하는 경우까지 개발자의 완전한 부담을 요구하는 것은 게임개발의 포괄성을 고려할 때 매우 가혹한 결과를 가져온다. 그러므로 신의성실의 원칙에 따라 사정변경을 인정하여 증가비용에 상당하는 보수의 증액청구가 가능하다.

④ 개발자보호 의무

계약관계는 원칙적으로 대등한 계약당사자의



지위를 가진다. 그러나 발주자가 제공하는 재료와 구체적 지시에 따라 개발자가 작업을 하는 계약내용을 가지는 경우에는 사실상 고용계약과 유사한 상태가 된다.

이러한 경우에 발주자의 지시 등은 개발자가 제공하는 일의 성질이 허용하는 범위 내에서 개발자의 작업환경과 건강 등에 대하여 위험이 생기지 않도록 주의할 의무가 있다고 보아야 한다.

보호의무가 인정되어야 할 예를 들면, 기업의 하부구조로서 실질적으로는 고용과 크게 다르지 않은 관계이면서도 형식적으로는 일정한 개발결과물을 목적으로 별개의 주체가 계약을 체결하여 이행하는 관계처럼 형성되고 있는 형태이다.

(3) 게임개발계약 관련 추가 약정

게임개발자와 발주자 간에는 계약의 변경 및 해지의 특약, 개발결과물의 양산과 이전 및 보수 특약, 개발결과물에 대한 계속적 유지 및 개발(업데이트)특약, 비밀유지특약, 손해배상액의 예정특약, 소송관할 특약 등 계약 당사자 간의 협의에 의하여 다양한 형태의 특약을 둘 수 있다. 이러한 특약은 원칙적으로 법률에 위반하지 않는 한 당사계약으로 당사자 간에 효력을 가지며, 법적인 분쟁이 발생하였을 경우 중요한 판단 및 해석의 기준이 된다.

2. 게임개발자와 퍼블리싱사업자간의 계약

(1) 게임퍼블리싱계약의 의미

게임퍼블리싱계약은 퍼블리셔가 게임물에 대한 지적재산권자(게임개발 또는 개발투자를 통하여 지적재산권을 취득한 자)와 게임퍼블리싱

을 목적으로 체결하는 계약을 말한다. 퍼블리셔가 확보하는 권리는 출판권의 일종으로 이해할 수 있다. 예를 들면, 게임을 유통 판매하는 회사가 게임을 개발한 회사에 대하여 유통 판매권한을 계약에 의하여 확보하여 서비스 및 마케팅을 진행하는 것을 의미한다.

게임물에 대한 지적재산권은 개발자와 게임개발계약을 통하여 개발된 게임물의 지적재산권을 취득한 경우 또는 개발자 스스로 게임을 개발하여 지적재산권을 취득한 경우가 있다. 게임물의 지적재산권자는 퍼블리셔에 대하여 통상 퍼블리싱을 위하여 독점적으로 게임을 사용할 수 있는 권리의 허락과 그러한 게임에 대한 독점적인 마케팅, 영업권을 허락한다. 한편, 퍼블리셔는 지적재산권자에 대하여 게임물에 대한 마케팅, 판매 등의 의무를 부담한다.

한편, 퍼블리셔가 게임의 발주자로서 게임개발자와 게임개발계약을 체결함으로써 개발자는 특정게임물을 개발하여 지속적인 유지, 추가개발(업그레이드) 등을 담당하고 발주자인 퍼블리셔는 개발비용을 부담하며 게임개발 결과물에 대한 영업과 마케팅을 담당하는 계약의 형태도 있을 수 있다.

(2) 게임퍼블리싱계약의 내용

가. 기본적 내용

① 게임물제공자의 의무

가) 게임물제공 의무

게임물제공자는 퍼블리셔에게 퍼블리싱계약의 목적인 게임물을 제공하여야 한다. 게임퍼블리싱계약에서 게임물제공자는 게임물의 지적재산권자로서 게임물을 제공



하는 것이다. 그러나 게임물제공자가 동시에 게임개발자로서 게임물의 개발 및 제공 의무를 부담하는 경우에는 퍼블리셔는 동시에 게임개발의 발주자로서 게임개발계약과 함께 퍼블리싱계약도 이루어진 것으로 이해하여야 한다. 이 경우에는 앞서 언급한 바와 같이 개발된 게임개발물의 지적재산권이 퍼블리셔에게 귀속되는 경우이다. 독점적 퍼블리싱을 제공하였는가의 여부는 특별히 다른 약정이 없는 한 독점적 퍼블리싱권을 부여하였다고 보는 것이 타당할 것이다. 퍼블리싱사업자는 게임의 유통 및 마케팅을 통한 수익을 목적으로 한다는 점이 고려되어야 하기 때문이다.

나) 유지 및 관리 의무

퍼블리셔에 대한 게임물제공자의 유지 및 관리의무는 퍼블리셔의 퍼블리싱권을 위하여 지적재산권을 유지하고 관리하여야 한다는 점 외에 크게 문제되지 않는다.

그러나 온라인게임물의 경우에는 일반적으로 게임물제공자가 지속적으로 온라인게임의 유지 및 관리와 업데이트를 부담하고, 퍼블리셔는 단지 마케팅 및 판매를 부담하는 관계가 형성된다. 계속적 공급계약형태의 일종으로서 유지 및 관리의무를 부담하게 되는 것이다. 이처럼 변화되는 계속적 법률관계는 게임물제공자에게는 게임물제공뿐만 아니라 유지 및 관리와 업데이트에 따른 비용문제, 퍼블리셔에게는 마케팅 및 판매과정에서 게임관리방법의 변경 및 업데이트 필요성 발생 등 다양하고도 복잡한 법률관계를 야기한다.

그러므로 변형된 퍼블리싱계약의 경우에는 계약관계에서 발생될 수 있는 구체적인 사안을 예측하여 미리 약정하는 것이 매우 필요하다.

② 퍼블리셔의 의무

가) 마케팅 및 판매 의무

퍼블리셔는 신의에 따라 성실하게 마케팅 및 판매를 하여야 한다. 마케팅 및 판매방법은 게임물이나 시장상황 등 여러 가지 사정에 의하여 달라질 수 있지만 일반적 기준으로 볼 때 그 퍼블리셔에게 기대되는 수준이어야 할 것이다. 게임물제공자가 수종의 게임을 퍼블리셔의 포털에 제공하기로 하고 장래 개발 예정된 게임까지 제공하기로 한 경우에는 퍼블리셔가 포털에 이미 제공된 마케팅 및 판매를 위한 성실한 의무이행여부에 따라 게임물 제공자의 장래 개발될 게임 제공의무의 면책도 가능한 것이다. 퍼블리셔가 마케팅 및 판매의무를 소홀히 하여 계약위반으로 인정될 때에는 불완전이행으로서 인한 퍼블리셔의 손해배상책임을 발생시킬 수 있다. 그러나 마케팅 및 판매의무는 매우 포괄적이라는 점에서 민감한 계약내용이 될 수 있다.

퍼블리싱계약에서 마케팅의 내용은 퍼블리셔의 수익뿐만 아니라 게임물제공자의 수익에도 직결된다는 점에서 매우 중요하다. 일반적으로 퍼블리싱계약에서 자세히 정하는 것이 바람직할 것이다. 특히, 마케팅에 필요한 비용의 부담, 마케팅의



범위, 마케팅을 위한 게임물의 이용범위 등을 명확히 할 필요가 있다.

나) 수익배분 의무

수익배분의 비율은 약정에 의한다. 그러나 계속적 계약관계의 특성상 시장의 여건에 따라 퍼블리싱계약에 의한 수익배분이 매우 불합리한 결과를 가져올 수도 있다. 그러므로 사정변경에 의한 수익배분비율의 변경을 요구할 수 있다고 할 것이다. 그러나 당사자의 약정에 의한 수익배분의 비율은 사적자치의 원칙에 따라 존중되어야 한다는 점에서 사정변경에 의한 배분비율의 변경은 사정변경의 심각성을 고려하여 매우 예외적으로 인정되어야만 한다.

합리적인 수익배분의 비율을 유지하기 위해서는 일정한 사정에 따른 수익배분의 변경을 구체적으로 약정하는 것이 바람직하다.

3. 게임퍼블리싱사업자와 게임서비스 제공자간의 계약

(1) 권리이용계약의 의의

게임퍼블리싱사업자는 보유한 퍼블리싱권에 대하여 다양한 게임서비스제공자와 이용계약을 체결함으로써 권리사용료(로열티)의 수입을 얻을 수 있다. 이러한 목적의 계약형태를 일반적으로 라이선스계약이라고 한다.

게임물라이선스계약은 일방이 보유하고 있는 게임물에 대한 지적재산권 등 권리의 일정한 범위를 정하여 상대방이 포괄적으로 이용할 수 있도록 승인하고 상대방은 이에 대한 대가(로열

티)를 지급하기로 약정하는 계약을 말한다. 라이선스계약이라는 계약형태는 당사자가 정한 범위 내에서 지적산물을 이용하는 계약을 통칭하는 광범위한 의미로 사용되고 있다. 그러므로 후술하는 IP서비스이용계약도 넓게는 라이선스계약의 일종이라고 할 수 있다.

라이선스계약을 체결하는 목적에 관하여 구체적으로 표현하면, 값이 보유하고 있는 캐릭터 및 기타 저작물을 을의 일정한 사업(일반적으로 제작, 유통 및 판매 등)에 통상적으로 사용할 수 있는 권리를 부여하고 을은 갑에게 로열티를 지급하는 관계의 약정을 하는 것이다.

게임물라이선스계약은 임대차계약관계와 유사하지만 이용의 객체가 특정한 물건이 아니라 대량의 복제가 가능한 지적산물을 대상으로 사용을 허용한다는 특징을 가진다. 이러한 특징으로 인하여 라이선스계약은 특정의 제한된 지역 또는 수량(copy)이나 이용자를 정하여 사용을 허용하는 등 당사자 간의 합의에 의하여 매우 다양한 내용을 가진다.

라이선스계약에 관한 법규정이 없다는 점에서 계약의 구체적인 내용은 사적자치의 원칙에 따라 당사자 간의 합의에 의존하게 되지만 신의성실의 원칙, 불공정한 계약의 금지 등 계약의 일반 원칙이 적용되는 것은 명백하다. 라이선스계약에서 법적분쟁이 발생할 가능성이 높아 특히 주의하여야 할 사항은 비밀유지의무, 하자담보 책임, 계약기간, 로열티의 조정과 기간 등이다.

(2) 라이선스계약의 내용

가. 기본적 내용

① 라이선스 이용자의 의무



가) 게임물의 이용과 한계

라이선스계약에 의한 게임물이용자는 계약의 목적인 게임물을 계약내용에 따라 이용할 수 있다. 다른 약정이 없는 한 이용의 장소, 내용 등의 약정된 범위내에서는 독점적인 이용이 가능하다고 할 것이다. 이용자는 그 라이선스이용권을 타인에게 양도하거나 재라이선스(Sub License) 계약을 체결하고자할 때, 원칙적으로 라이선스사업자의 승낙 또는 동의가 있어야만 한다. 라이선스계약 자체가 계속적 계약이므로 라이선스이용권의 양도 또는 재라이선스계약은 계약인수의 법리에 의해야 하기 때문이다. 재라이선스계약이란 라이선스이용자가 그 라이선스이용권을 제3자에게 다시 라이선싱하는 계약을 말한다.

그러나 라이선스이용권의 내용이 일정한 지역 또는 대상에 대하여 독점적 이용권으로서 주어진 경우에는 특별한 약정이 없는 한 그 범위 내에서 재라이선스계약이 허용된 것으로 이해하는 것이 타당하다. 독점적 지위를 준다는 것은 라이선스사업자도 이를 존중한다는 의사가 포함된 것으로 보아야 하기 때문이다. 라이선스계약에 의한 라이선스이용자의 독점적 이용권이 원칙적으로 주어지기 때문에, 특히 라이선스사업자가 유통 등에 관하여 제한을 가하는 경우에는 라이선스사업자 자신도 영업활동이 가능하다는 점에서 계약서에 자세히 명시해야 할 필요가 있다. 계약기간동안 제품의 제조, 판매 및 유통

을 할 수 있는 지역적 범위, 판매 및 유통의 방법, 광고방법 등을 들 수 있다.

나) 로열티(대가)지급 의무

라이선스이용자는 게임물의 이용대가를 지급할 의무를 부담한다. 로열티의 지급은 로열티가 사용료의 일종이라는 점에서 후급이 원칙이다. 그러나 당사자의 약정이 있으면 그에 의한다. 일반적으로 로열티는 매출을 기준으로 하여 산정된다. 이러한 경우에 매출의 기준과 매출액의 증빙에 관한 입증책임문제가 발생될 수 있다. 이에 관한 약정이 없는 경우에는 해당 금액을 주장하는 자가 입증하여야 한다. 그러므로 계약서에 의하여 명확히 해야 할 사항은, 로열티의 최소보증금액, 선급여부, 로열티의 산정자료와 방법, 로열티지급 지연에 따른 배상여부 등이다.

② 라이선스사업자의 의무

가) 게임물의 제공의무와 업데이트의 문제

라이선스사업자는 이용자에게 계약의 목적을 달성하기 위한 게임물의 제공 또는 공급의무를 부담한다. 라이선스계약이 유상계약이라는 점에서 게임물제공의무에는 담보책임도 인정된다고 보아야 하므로 무과실책임으로 이해되어야 할 것이다. 이러한 의무내용은 라이선스계약의 존속기간 계속 유지된다. 그러므로 라이선스의 대상인 지적재산권을 유지·관리하여야 한다.

계약기간 내에 게임물이 업데이트된 때에는 이를 제공하기로 약정한 경우에만



업데이트된 게임물을 제공하여야 할 것이다. 그러나 약정이 없는 경우에도 추가비용이 없거나 이용자가 업데이트비용을 부담하는 때에는 신의성실의 원칙상 업데이트된 게임물을 제공하여야 한다고 본다. 온라인게임물의 경우에는 통신설비 기타 서비스이용자의 수 및 다양성 등에 영향을 받아 예측하지 못한 업데이트의 필요성이 나타난다. 그러므로 라이선스사업자가 게임물을 업데이트할 때에는 그 업데이트된 게임물의 제공에 관한 약정이 없더라도 업데이트를 제공하여야 할 것이다. 이에 관한 비용은 특별한 약정이 없는 한 이용자가 부담하여야 한다고 본다.

나) 라이선스계약의 종료와 배려 의무

라이선스계약이 종료된 경우에는 라이선스이용자에게 우선적으로 계약을 연장할 수 있도록 배려하여야 한다. 이 배려의무는 반드시 라이선스이용자와 재계약을 하여야 한다는 의무는 아니지만, 다른 이용대상자에 상당한 계약의 조건을 갖춘 경우에는 우선하여 계약당사자로서 배려하여야 한다는 의무를 말한다.

라이선스 계약이 종료되면 라이선스이용자는 이용을 중단하여야 하지만 라이선스이용자가 사업자인 경우에 중단의 과정에서 재고의 판매 등 영업활동이 상당기간 지속될 수 있다. 이러한 점은 재고판매기간 또는 영업활동중단기간의 배려가 필요하다는 점에서 계약상에 명시되어야 할 것이다. 특히 라이선스계약이 만료된 후 재고판매기간 또는 영업정리기간의 인정

여부와 기간, 그 기간 중의 로열티 지급여부, 그 기간만료 후의 재고처리문제 등이 명시될 필요가 있다.

4. 게임서비스제공자와 이용자간의 관계

게임서비스제공자는 게임물의 성격에 따라 다양한 방법으로 서비스제공을 하기 때문에 서비스제공방법에 따라 이용자 간의 법률관계도 다양하게 나타난다. 포털사이트에서 캐주얼 게임을 제공하는 형태부터 MMORPG 등 다중의 접속으로 이용자의 상호간에 역할과 관계가 이루어지는 게임의 형태까지 있다.

이하에서는 게임서비스제공자가 게임IP서비스를 하는 경우와 게임이용서비스를 제공하는 경우로 나누어 설명하기로 한다.

(1) 게임IP서비스 계약

가. 게임IP서비스 계약의 의의와 법적성질

게임IP서비스계약이란 온라인게임의 콘텐츠 설비사업자와 온라인게임물제공자 간에 온라인게임의 IP서비스를 목적으로 체결하는 계약을 말한다. 온라인게임의 콘텐츠설비사업자는 일반적으로 인터넷컴퓨터게임시설제공업(PC방)을 운영하는 자이며, 온라인게임물제공자는 온라인게임퍼블리셔이다.

현재 게임IP서비스계약은 각각의 온라인게임물제공자의 게임물 전용 홈페이지를 통하여 약관에 의하여 체결되고 있다.

나. 게임IP서비스계약의 내용

① 기본적 내용



가) IP서비스제공자의 의무

(i) IP서비스의 계속적 제공 의무

IP서비스제공자는 특정한 IP주소를 통하여 게임이용자가 게임서비스를 받을 수 있도록 IP서비스이용자에게 제공하여야 한다. IP서비스의 제공은 계속적이고 안정적으로 제공하여야 한다. 그러므로 서비스 제공자는 기본적으로 게임이용자가 게임을 이용할 수 있도록 IP서비스를 제공할 의무, 게임서비스의 안정적 이용을 위한 서버의 유지·관리의무 등을 진다.

IP서비스제공자는 전기통신사업법상의 전기통신사업자의 전기통신역무를 이용하여 정보를 제공하는 자에 해당하므로 정통망법(정보통신 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률)상의 “정보통신서비스제공자”에 해당한다(정통망법 제2조 제1항 제3호). 따라서 정통망법 제45조에 의하여 정보통신서비스제공자는 정보통신서비스 제공에 사용되는 정보통신망의 안정성 및 정보의 신뢰성을 확보하기 위한 보호조치를 마련해야 한다. 천재지변 등 불가항력적 사유가 발생되어 IP서비스제공자의 귀책사유없이 서비스제공이 불가능하게 된 경우에 서비스제공자의 손해배상책임은 면책될 것이다. 그러나 불가항력적인 사유로 이행을 하지 못하여 손해배상책임이 면책되더라도 위험부담은 이행의무자가 부담하는 것이므로 불가능하게 된 서비스에 상당하는 대가(요금)은 환불되어야 한다. 특약에 의하여 환불의 면책을 정할 수는 있지만 불공정여부의 상당성을 고려하여야 할 것이다. 일반적으로 약관에서 손해배상

및 환불책임을 모두 면제하는 규정을 두고 있다. 이러한 문제는 기간통신사업자의 통신 서비스 장애로 인한 경우에도 같다.

(ii) 약관의 변경과 통지 의무

IP서비스이용자의 동의없이 계약기간 중에 변경된 약관은 원칙적으로 서비스이용자에게 효력이 없다. 예를 들면, 서비스이용자의 권리 또는 의무에 관한 중요한 약관의 개정을 홈페이지에 일정기간 공지하고 적용일에 당연히 효력이 발생하고 약관개정을 알지 못하여 발생하는 문제에 대하여 서비스제공자는 면책된다는 약관, 이러한 내용이 서비스제공자가 추가하는 신규게임에 대해서도 동일한 효력을 발휘한다는 약관 등은 그 일정기간이 약관을 확인할 수 있는 상당한 기간인지의 여부를 재고하여야 할 뿐만 아니라 서비스이용자에게 일방적으로 불리한 결과를 가져올 수 있는 것이다.

한편, 계속적 계약의 특성은 계약기간의 계속성과 함께 재계약의 계속성도 가진다. 기간의 연장 등 계약의 계속을 원하는 이용자는 약관의 내용에 대하여 일반적으로 전과 동일하다고 판단하게 된다.

그러므로 서비스제공자는 계약의 체결 내용 및 제공내용의 변경 등 계약에 관련한 절차 및 내용에 대하여 변경이 있는 때에는 통지의무가 있다고 보아야 한다. 이러한 통지는 특정 당사자 간의 계약관계라는 점에서 상당기간 온라인을 통한 공시, 서비스제공자가 사전에 제공한 개별적 통지방법 등 최소한 서비스이용자가



통상의 이용과정에서 변경사실을 알 수 있을 것으로 기대되는 상당한 방법으로 통지하여야 할 것이다.

나) IP서비스이용자의 의무

(i) 이용료지급 의무

서비스이용자는 IP서비스이용에 대하여 일정한 이용료를 지급할 의무가 있다. 이용료는 당사자 간의 약정에 의한다. 일반적으로 월납으로 정하고 있다.

(ii) IP서비스이용권의 양도금지

IP서비스이용권은 계속적 계약관계의 일종이기 때문에 원칙적으로 서비스제공자의 승낙이 없는 한 제3자에게 양도할 수 없다. 비양도라이선스제에 의하여 IP서비스계약을 체결한 경우에는 처음부터 양도하지 못하는 약정을 체결한 것이므로 제3자에게 양도할 수 없는 것은 당연하다.

현재 IP서비스제공자는 일반적으로 IP서비스의 양도뿐만 아니라 대여, 증여, 임대 기타 명목을 불문하고 타인의 사용을 금지하는 규정을 약관에 두고 있고, 비양도라이선스제에 의한 경우에도 양도 등의 금지를 명확히 재확인하고 있다. 그러나 상속이나 합병에 의한 경우에는 가능하다고 할 것이다. IP서비스이용자는 IP서비스제공을 허용받은 범위 내에서 IP를 이용할 수 있다. 그러므로 제공된 IP를 이용하기 위하여 게임과 관련한 각종 홍보 등 IP이용 자체와 무

관한 행위는 가능하다고 본다. 그러나 제공된 IP서비스를 이용하여 서비스제공자의 게임운영을 방해하거나 장애를 발생시키는 경우에는 계약위반 또는 불법행위로서 손해배상의 책임을 부담하여야 할 것이다.

(2) 게임이용서비스 계약

가. 게임이용서비스계약의 의의와 법적성질

① 게임이용서비스계약의 의의

게임서비스이용계약이라 함은 유선 또는 무선으로 연결되는 온라인게임에 있어서 이용자가 게임서비스제공자가 제공하는 서버에 접속하여 게임제작물을 이용하는 것을 내용으로 한 계약을 말한다.

게임서비스제공자란 온라인게임프로그램을 온라인상에서 이용할 수 있도록 제공하는 자를 말하며, 이용자는 회원가입을 통하여 게임서비스를 이용하는 자를 말한다. 게임서비스이용계약은 일반적으로 게임서비스전용 홈페이지에서 약관에 의해 체결되고 있다. 이용자는 게임을 이용할 수 있는 회원에 가입하여 계정(아이디에 의해 구분됨)과 패스워드, 이용자를 대신하는 캐릭터 등을 부여받아 일정 기간 게임서비스를 이용하는 것이며, 게임서비스제공자는 이용계약에서 정한 범위 내에서 이용자가 게임을 안정적이고 지속적으로 이용할 수 있도록 제공하여야 하는 계약인 것이다.

게임서비스계약은 게임업체가 이용자에게 목적물(게임프로그램)을 이용하게 할 것을 약정하고, 이용자는 이에 대하여 이용료납부 등 회원으로서의 의무를 부담하는 계속적 계약관계의



형태이다. 그러므로 유료의 게임프로그램이용 계약은 유상·쌍무계약의 성질을 가진 약관계 약의 일종이며, 게임업체와 이용자 간의 게임이용관계는 약관에 따라 게임프로그램을 이용하는 것을 목적으로 한 임대차관계의 법리를 적용할 수 있을 것이다.

일반적으로 이용자의 회원가입 과정을 살펴보면, 온라인네트워크를 통하여 온라인게임을 제공하는 게임업체의 사이트 접속, 약관의 동의, 주민등록번호에 의한 실명확인, 신상정보입력, 가입확인으로 이루어진다. 게임업체의 사이트에 접속하는 것 자체는 실명여부를 떠나 불특정다수에 대하여 사이트가 개방된 상태이므로 게임업체와 이용자의 법률관계는 발생되지 아니한다. 약관에 대한 동의행위, 주민등록번호에 의한 실명확인, 신상정보입력 등은 회원가입계약의 계약체결과정에 불과하지만 최종적인 가입승락, 즉 가입확인행위에 의하여 회원계약이 성립된 때에는 계약 당사자로서의 특정성, 계약관계의 내용확정으로서 의미를 가진다.

② 게임이용서비스계약의 특성

이러한 회원가입계약은 온라인네트워크를 이용한다는 점에서 독특한 특성을 보인다.

매체의 특성상 약관의 내용에 대하여 개별적으로 중요한 부분의 설명이 어렵고 이용자의 관행상 약관의 정확한 이해없이 약관에 대한 동의행위가 형식적으로 이루어지는 것이 일반적이라는 점에서 약관의 명시와 설명, 공정성 확보가 매우 중요한 문제로 부각된다.

약관규제에 관한 법률 제3조 제1항에서는 약관의 명시를 규정하고, 제2항에서는 “사업자는

약관에 정하여져 있는 중요한 내용을 고객이 이해할 수 있도록 설명하여야 한다. 다만, 계약의 성질상 설명이 현저하게 곤란한 경우에는 그러하지 아니하다.”라고 규정하고 있다. 온라인네트워크상의 특성상 이용자의 이해를 위하여 개별적이고 구체적인 설명은 현저하게 곤란할 것이다. 그러나 중요한 내용에 대하여 일반적으로 알기 쉬운 표현에 의한 설명이 필요하다. 특히 청소년 대상의 온라인게임프로그램에서의 약관의 내용은 설명의무에 더욱 충실하여야 한다. 이러한 점은 회원가입행위뿐만 아니라 회원가입 후 개별적인 게임프로그램이용계약에서 보이는 약관에서도 동일하게 문제될 수 있다. 회원이 약관을 읽지 않고 가입한 경우에 약관을 확인하지 않은 중과실이 인정된다고 할 수 있지만 약관의 명시·설명 의무 위반, 신의성실의 원칙 위반에 의하여 약관의 효력을 잃게 되는 문제는 별개인 것이다.

주민등록번호와 성명의 입력만으로 회원당사자를 특정한다는 점에서도 당사자의 특정성을 명확히 하기 어렵기에 명의도용 또는 명의대여의 문제가 다수 발생될 수 있다. 명의대여의 경우에는 명의대여자 책임의 문제로 해결될 것으로 보이지만, 명의도용에 의한 회원계약은 도용된 당사자의 회원가입의사가 없다는 점에서 무효가 될 것이다.

나. 게임이용서비스계약의 내용

① 게임서비스제공자

가) 서버유지 및 관리 의무

게임이용서비스계약의 경우에 서버유지 및 관리의무의 내용은 IP서비스계약의



경우와 유사하다. 서버유지·관리의무와 관련해서 서버다운, 버그발생, 해킹 등으로 인하여 이용자의 게임아이템, 경험치 등이 상실된 경우 누가 책임을 질 것인가의 문제가 있다.

기본적으로 게임서비스제공자가 안정적으로 게임서비스를 제공할 의무가 있으므로 게임서비스제공자측의 귀책사유로 인한 서버다운 등으로 서비스를 제공하지 못한 것에 대하여는 이로 인한 이용자의 재산적·정신적 손해를 배상할 의무가 있다. 게임서비스제공자의 배상의무 유무는 귀책사유의 입증에 관한 문제가 되는데 게임서비스제공자가 과실없음을 입증하여야 할 것이다.

나) 게임서비스 이용자 계정 등의 승계 또는 보상문제

게임서비스제공자가 게임서비스를 중단하는 경우, 게임서비스제공자의 변경 등으로 게임서비스제공이 중단되는 경우에 이로 인하여 이용자가 상실하게 되는 계정, 게임아이템 등에 대한 기존의 게임서비스제공자의 책임은 원칙적으로 계약 책임에 한한다. 그러므로 게임서비스제공자의 귀책사유가 있는 경우에는 계약불이행에 의한 손해배상, 귀책사유가 없는 경우에는 계약의 잔여기간에 대하여 산정된 보상에 한정될 것이다.

그러나 게임이용자는 잔여이용기간에 대한 보상보다도 오랜 이용을 통해 가상 사회에 구축해 놓은 자신의 캐릭터와 아이템 등의 상실로 인한 경제적, 정신적 손

해를 더 크게 느낀다는 점에서 단순히 시간적 계산만으로 배상의 범위를 한정할 문제는 아닌 것으로 보인다.

캐릭터 또는 아이템이 게임서비스제공자의 지적재산권에 속하는지 문제와 이를 장기간 이용하다가 예측하지 못한 이용불가상태가 되었다는 상황은 별개의 문제이다. 그러므로 이에 관하여 합리적인 내용의 약관을 마련하는 것이 필요하다.

② 게임서비스이용자의 권리·의무

가) 게임서비스이용자의 권리

(i) 프로그램이용권(계정)

프로그램이용권은 이용자와 프로그램제공자 간의 이용계약에 의하여 확보된 이용권의 일종이다. 게임프로그램이용계약은 프로그램이용을 목적으로 프로그램제공자와 이용자 간에 약관으로 체결되는 임대차관계의 일종으로서, 프로그램제공자는 이용자에게 게임프로그램을 이용하게 할 것을 약정하고 이용자는 이에 대하여 이용료납부 등 회원으로서의 의무를 부담하는 계속적 계약의 형태이다.

계약내용은 원칙적으로 이용자가 회원 가입할 때 동의한 약관에 의하여야 할 것이다. 그러므로 프로그램이용권은 자체로 가상재산권으로의 법적 성질을 가지는 것은 아니다. 다만 프로그램이용권의 행사과정에서 이용자가 아이템 등을 취득하는 경우에 가상재산권인 아이템이용권에 대한 기



적 이용권으로서 의의를 가지게 된다.

(ii) 아이템이용권

게임아이템은 게임 속에서 외관상 독립된 단위로 표현되고 있을 뿐만 아니라 대부분은 교환창을 통하여 이용자 간에 지배이동이 가능하도록 구성되어 있다. 많은 온라인게임은 프로그램 속에서 이용자가 일정한 게임행위에 의하여 캐릭터의 활동을 활성화할 수 있는 기능을 가진 게임아이템을 취득할 수 있도록 하고 있다.

뿐만 아니라 프로그램제공자로부터 직접 아이템을 구입할 수 있는 경우도 확대되고 있다. 온라인게임에 캐릭터로 표현되면서 진입한 이용자들은 프로그램 속에서 아이템을 인소유권의 객체로서 물건과 같은 재화로 인식하는 경향이 강하다. 아이템이 독립적으로 취득되고 거래되는 외관을 보이기 때문이다.

실제로 MMORPG(다중접속역할수행 게임)를 중심으로 이용자들을 살펴보면, 아이템을 산다, 판다, 준다, 얻는다 등의 표현을 사용하고 있다. 아이템은 기술적으로, 또는 지적재산권의 대상으로서 프로그램의 일부이지만 활용되는 형태는 그래픽에 의하여 보여지는 외관상 독립적인 단위로 표현되어 구별되기에 일반적으로 그 취득여부를 자신을 기준으로 생각하여 아이템에 대하여 '얻었다' '구했다', '잃었다', '샀다', '판다' 라는 표현을 하는 등 마치 물건의 일종처럼 인식하고 있는 것이다. 이러한 태도는 온라인게임(가상사회) 속에

서 자신의 캐릭터를 자신의 분신으로서 권리주체로 이해하고 가상사회에서 어우러진 다른 캐릭터와 상호 간에 이루어지는 게임행위에 현실사회의 규범가치를 대입하여 인식한 결과로 보인다.

그러나 각종의 아이템 자체는 프로그램제공자가 프로그램 속에서 제공하는 프로그램의 일부로 구성된 정보로서 프로그램 속에서 일정한 캐릭터에게 지배되거나 다른 캐릭터에게 이동되는 기능을 할 뿐이며 프로그램을 벗어나 별개로 독립되어 존재할 수도 없고 지배할 수도 없는 것이다. 게임제공자의 관계에서 볼 때, 이용자의 아이템에 대한 권리는 이미 존재하는 프로그램이용권에 기반하여 발생된 것으로서 기존의 프로그램이용권에 속한 지분적 이용권의 성질을 가진다.

특이한 것은 아이템이용권이 지분적 이용권이면서도 프로그램이용권과 분리하여 독립적인 인식과 이용이 가능하며, 게임프로그램의 한 계정(캐릭터)에서 타 계정(캐릭터)으로 자유로운 이동을 허용하는 특징을 가진 이용권이라는 점이다.

(iii) 의존적 권리

게임프로그램의 이용자는 프로그램제공자의 지적 산물에 대한 이용계약에 따라 제공된 프로그램 또는 아이템을 이용하는 것이라는 점에서 원칙적으로 이용자의 저작권문제는 성립되지 아니한다. 아이템 자체의 기능 및 이미지도 이미 프로그램제공자에 의하여 완성되어 제공되는 것이기 때문이다.



그러나 온라인게임이 이용자의 역할, 이용자 간의 다양한 상호작용에 의하여 진행되는 게임이라는 속성에 비추어 볼 때 게임업체가 제공하는 프로그램의 내용과 게임업체의 의도와는 무관하게 또는 포괄적 의도에 따라 이용자에 의하여 형성되는 창조적인 아이템이 발생될 수 있는 것이다.

이용자의 독창적 저작은 캐릭터의 창작 등 프로그램제공자가 제공하는 다양한 아이템의 조합에 의한 경우일 수도 있지만 게임업체가 게임프로그램에서 이용자에게 작곡 및 연주가 가능하게 하거나 그림그리기 등 독창적인 아이템제작이 가능하게 하는 도구적 게임프로그램을 제공하는 경우도 있다. 전자의 경우에는 아이템조합의 예정가능성 등 이용자의 독창성을 판단하기 어려운 여러 가지 사정이 고려되어야 하지만, 원칙적으로 조합에 의한 캐릭터의 창작 등은 이미 게임 이용권의 내용 속에 있는 것이고 약관에 따른 게임이용의 과정이라고 보아야 한다. 그러나 후자의 경우에 이용자는 단순한 이용자가 아니라 그 프로그램에 파생되는 지적 산물을 성립시킨 창작자로서 충분하다고 볼 것이다. 프로그램 내에서 성립한 이용자의 저작권은 프로그램제공자와의 관계에서 저작권의 중층화 현상이 발생한다. 이용자의 저작권은 프로그램저작권 내에 편재된 형태로 존재하기 때문이다. 이 경우에 이용자의 지적 산물은 프로그램 내에서는 자신만의 독특한

게임아이템의 일종이 되지만 프로그램을 벗어나 현실사회에 그 창작성이 활용되는 경우에는 저작에 제공된 프로그램의 도구적 성격에 따라 이용자의 단독 또는 프로그램제공자와의 공동저작물로 인정되어야 할 것이다. 관련하여 게임물의 약관에서 이에 대한 권리관계를 명확히 하여야 할 필요가 있다.

나) 유료게임서비스의 이용관계

게임서비스제공자가 제공하는 온라인 게임은 그 운영유형에 따라 회원에게 체험판, 시험판(베타서비스) 등을 허용하고 정상적인 게임은 일정한 사용료의 결제를 한 후 이용하도록 허용하는 경우와 회원에게 무료로 게임의 이용을 제공하는 경우로 분류할 수 있다. 그러나 무료 프로그램을 제공하는 경우에도 게임업체로부터 게임아이템의 구매가 가능하도록 하는 부분적인 유료인 프로그램이 늘어나고 있다.

유료의 온라인게임을 이용하려면 이용자는 회원가입 후 별도의 이용료 결제행위가 필요하다. 일반적으로 이용자는 회원가입 시 취득한 ID와 비밀번호로 로그인한 후에 전자결제방식에 따라 일정한 이용료를 지불하여야 한다.

일반적으로 게임서비스제공자는 게임 서버에 접속하여 로그인할 수 있는 인스톨프로그램을 제공한다는 점에서 유료의 온라인게임을 이용하는 행위는 로그인부터가 아니라 인스톨프로그램의 다운과 설치를 하는 시점부터라고 볼 수 있다. 인스

툴프로그램의 제공관계도 게임프로그램 이용계약의 이행행위인 것이다. 인스톨프로그램의 다운과 설치 자체는 이용료를 결제한 이용자가 아니더라도 무료회원에게 게임체험의 제공을 위하여 허용되기도 하지만, 유상·쌍무계약관계의 유료이용자에 대한 게임업체의 인스톨프로그램의 제공행위는 주의의무 등 그 법리적 의미를 달리한다.

그러므로 게임이용행위는 인스톨프로그램의 다운과 설치, 인스톨 및 로그인 이후에 캐릭터 선택, 캐릭터꾸미기 및 저장 행위, 게임행위, 게임종료행위 등으로 이루어진다. 게임행위 자체도 게임업체와의 관계에서는 게임이용행위의 일종이다.

이러한 게임프로그램이용행위과정에서 게임서비스제공자와 이용자 간에 발생할 수 있는 계약위반형태로는 로그인이 안되거나 게임프로그램의 다운 등 정상적인 게임프로그램의 제공이 되지 못한 경우, 이용자의 게임아이템이 프로그램의 오류로 인하여 손실 및 손상된 경우, 이용자가 프로그램을 해킹하거나 매크로프로그램 등으로 게임업체의 정상적인 게임프로그램의 운영을 방해하는 경우 등을 들 수 있다.

계약위반행위에 따른 책임의 내용은 원칙적으로 약관의 내용에 의하며, 약관에 정함이 없으면 일반의 민사법리에 의할 것이다. 이용자에 의한 해킹 등의 경우에는 불법행위의 성립도 가능하다.

이용자가 게임프로그램에 로그인하여 자신의 캐릭터로 게임을 시작하는 때부터

이용자는 게임행위로서 이용행위를 하게 된다. 게임행위로서 이용행위는, 좁은 의미로는 이용자에게 게임프로그램이 제공하는 게임내용에 따른 캐릭터의 움직임으로 한정할 수도 있지만 넓은 의미로는 게임내용을 이용하는 모든 행위이다. 그러므로 캐릭터의 움직임을 통하여 게임아이템을 취득하는 행위뿐만 아니라 게임 문자창에 의한 이용자들의 의사표시와 이에 의한 아이템의 교환, 게임머니의 거래행위도 포함한다.

온라인게임에서 이용자는 게임행위를 하는 동안에 자신의 캐릭터에 의하여 상징되며 이용자 상호간에 문자창을 이용하여 자유로운 의사표현이 가능하게 제공되는 경우가 대부분이다. 이 경우에 이용자는 문자창으로 게임의 진행, 게임아이템의 교환, 매매, 증여, 대차 등의 의사표시를 주고받는 것이 일반적이지만 지속적인 게임이용의 과정에서 친하게 된 다른 이용자와 게임과 무관한 대화의 도구로 이용하기도 한다.

한편, 온라인게임은 이용자가 게임행위 중에 게임아이템을 취득할 수 있고, 취득된 아이템이 캐릭터의 활동을 활성화하는 기능을 제공하고 있다. 이 경우에 게임아이템은 게임 속에서 독립된 단위로 표현되고 있으며, 교환창을 통하여 이용자 간에 지배이동이 가능하도록 구성되기도 한다.

게임아이템의 취득은 게임서비스제공자에 대하여 게임내용의 일부에 대한 채권



적 이용관계의 취득이면서도 게임프로그램의 한 계정에서 타 계정으로 자유로운 이동을 허용하는 이용권의 취득이다. 이용자가 취득한 게임아이템에 대한 권리는 게임이용권의 일부이면서도 기본적인 이용권과 분리하여 독립적인 인식과 이용이 가능한 권리인 것이다. 그러므로 게임서비스제공자의 게임프로그램 운영에서 발생될 수 있는 게임아이템 손실에 관한 책임문제는 게임서비스제공자의 채무불이행의 법리에 의할 것이다. 게임행위에 의하여 게임아이템을 취득하는 것은 이미 게임서비스제공자가 제공하는 게임이용권의 내용 속에서 선택의 가능성을 포함하고 있는 것이고 약관에 따른 게임이용의 과정에서 이루어지는 것이기 때문이다.

이용자가 게임행위 속에서 이용자 상호간에 게임아이템을 주고받은 행위는 마치 게임아이템이용권의 양도행위로 보이지만 자체로는 게임행위라는 점에서 현실의 거래에 관한 법리를 적용하기는 어렵고 프로그램에 의하여 게임 내부적 규범을 마련하여야 할 것이다.

다) 부분유료화게임서비스의 이용관계

최근에 게임업체들은 온라인게임의 이용은 무료로 제공하면서도 이용자에게 직접 게임아이템을 판매하는 부분유료화 형태의 수익구조를 가지는 경향을 보이고 있다. 이 경우에 게임아이템의 구매행위는 게임서비스제공자와 이용자 간에 아이템이용계약이며 아이템이용관계는 유상·쌍무계약으로서의 법적 성질을 가진

다. 그러므로 게임서비스제공자는 판매된 게임아이템이 그 용도에 따라 게임상에서 이용될 수 있도록 제공하여야 한다.

부분유료화에 따라 이용자가 게임아이템 구매행위를 한 경우에는 두가지의 문제가 발생한다. 첫째, 구매한 아이템에 대한 유상·쌍무계약관계로서의 이용권 보장, 둘째, 구매한 게임아이템이 활용되는 무료 게임 전체이용에 대한 게임업체의 제공의무 변화이다.

게임 자체가 무료로 제공된다는 점에서 구매한 게임아이템 이용권관계에 있어서는 이용권의 존속기간, 이후에 온라인게임을 폐지하거나 유료화하는 경우에 구매한 게임아이템에 대한 권리관계를 명확히 할 필요가 있다. 또한 게임서비스제공자는 게임아이템이 단순히 캐릭터의 꾸밈에 이용되는 것이 아니라 전투력, 속도 등 게임행위 기능을 높이는 기능을 포함하는 경우 등에 있어서는 그 이용에 상당한 게임환경을 담는 내용의 게임을 제공해야 한다. 비록 무료의 게임이라고 하더라도 게임 운영상 발생될 수 있는 게임행위의 장애 및 게임아이템 손실에 관한 책임문제는 유료의 경우와 크게 달라지지 않는 것이다.

라) 게임행위 자체에 대한 법적용 가능성

게임행위는 온라인네트워크상에 구축된 가상사회 속에서 행하여진 행위이고, 공허한 가상사회에서 나타나는 게임행위라는 허상은 현실사회의 법리적용 대상이 될 수 없는 것이다. 가상사회는 게임프로그램에 의하여 형성된 가상사회의 규범을



가지며 현실의 도입은 게임프로그램의 다양성만 해치게 될 뿐이다.

유의할 것은, 온라인게임에 의하여 형성되는 가상사회도 결국은 현실사회에서 형성된 온라인네트워크를 바탕으로 존재하는 것이며 현실사회를 질적으로 확장한 영역으로서 의미있는 사회이기에 가상사회의 존재 자체는 물론이고 가상사회에서 이루어진 행위도 완전하게 현실사회로부터 분리된다고 볼 수는 없다는 점이다. 현실사회에서 보는 가상사회와 그 가상사회속에서 행해지는 행위는 분명히 하나의 사실로 존재하기 때문이다.

이러한 이유로 가상사회가 현실사회와 연계되어 도구 또는 목적으로 활용되는 경우에 현실사회의 법리적용가능성은 불가피하게 존재하게 된다. 게임행위 속에서 이루어지는 의사표시, 아이템의 거래 행위 등은 자체로 게임행위에 불과하지만 이러한 사실이 현실사회가 지키고자 하는 법적 가치에 연결되어 도구 내지 목적으로 활용된 경우에는 현실사회는 그에 대하여 법을 적용할 필요가 있는 것이다.

그러므로 게임행위 속에서 게임문자창을 이용한 의사표시가 현실사회에서 의도하는 명예훼손의 도구로 활용되는 경우, 게임아이템의 이전이 현실사회에서 이루어진 사기, 강박 등 불법행위의 목적으로 활용되는 경우, 게임아이템의 이전행위가 현실사회에서 체결된 게임아이템거래계약의 이행방법으로 이루어지는 경우에는 각각 불법행위의 성립 또는 채무이행의

법리가 적용될 수 있는 것이다.

마) 게임이용서비스약관과 표준약관의 필요성

게임서비스이용자는 게임이용약관의 조건에 따라 게임서비스를 이용할 의무를 지닌다.

게임서비스 이용은 서비스제공자가 불특정다수의 이용자를 상대로 동일한 조건으로 미리 마련해 둔 약관에 대해 이용자가 동의함으로써 이루어지므로, 이용자는 이에 대한 수정의 기회를 현실적으로 갖지 못하며 서비스제공자의 일방적인 제안에 대해 게임을 이용하고자 하는 경우에는 동의할 수밖에 없다. 따라서 이러한 약관에 대하여는 적절한 규제가 요청되는데 현행법상으로 약관규제에 관한 법률(이하 “약관규제법”이라 함)과 전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률(이하 “전자상거래소비자보호법”이라 함)이 적용된다.

약관규제법에서는 신의성실의 원칙에 반하여 공정을 잃은 약관조항을 무효로 하는 일반원칙의 규정 외에 면책조항, 손해배상의 예정, 계약의 해제·해지 등 일반원칙에 입각하여 구체적으로 약관조항을 무효로 하는 사유들을 규정해 두고 있다. 따라서 게임서비스제공자가 정한 약관이 이러한 사유들에 해당할 때는 이용자의 약관에 대한 동의에도 불구하고 일부규정은 무효가 될 수 있다.

그러나 약관규제법상 온라인게임 등과 같은 가상사회 내에서 일어나는 게임아이템거래, 아이템의 재산권관계 등에 대한



법적으로 정리되지 않은 문제들에 대해서는 현행의 약관규정만으로 설명하기에는 매우 어려운 실정이다. 이에 대한 법적 분석과 정책적 정리가 필요할 것이다.

전자상거래소비자보호법에서는 인터넷에 의한 상거래시 소비자를 보호하기 위하여 청약철회, 계약의 해제 등 소비자보호에 관한 중요한 내용들을 규정해 두고 있으며 공정거래위원회에서 소비자보호지침을 만들어 사업자가 사용하는 약관이 소비자보호지침의 내용보다 소비자에게 불리한 경우 지침과 다르게 정한 약관의 내용은 소비자가 알기 쉽게 표시 또는

고지하도록 되어있다. 이와 같은 전자상거래소비자보호법을 비롯하여 공정거래위원회가 마련한 전자상거래소비자보호지침, 사이버몰표준이용약관은 전자상거래에 의한 상품거래에 주로 초점을 맞추고 있기 때문에 전자상거래소비자보호법의 적용대상이 재화 뿐 아니라 용역거래도 포함하지만 온라인게임서비스에 바로 적용하기에는 적절하지 않다.

온라인게임의 이용관계에 특수한 사항들을 규율하고 자율적인 준수를 요구하는 표준약관의 마련이 필요하다고 할 것이다.

제 3 절 게임과 지적재산권

게임분야에서 국제 경쟁력을 가지고 있는 우리나라는 시장의 성장과 활성화와 더불어 관련한 분쟁도 증가추세에 있는데 특히 게임의 지적재산권관련 분쟁이 증가하면서 지적재산권법의 중요성이 부각되고 있다. 여기에서는 게임 프로그램과 관련한 지적재산권법상의 주요 쟁점을 저작권법, 컴퓨터프로그램보호법, 특허법, 상표법, 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률 등을 중심으로 검토하고자 한다.

1. 저작권법/프로그램보호법에 의한 보호

(1) 보호대상과 보호범위

가. 적용되는 법과 일반적인 관계

① 적용법

전자게임은 게임소프트웨어와 게임의 시나리오, 영상, 음향, 캐릭터 등으로 구성되어 있다. 게임프로그램은 컴퓨터프로그램저작물(이하 '프로그램저작물'이라 한다)에 해당하므로 프로그램보호법에 의하여 보호된다. 전자게임의 시나리오, 영상, 음향, 캐릭터 등은 게임프로그램과 별도로 저작권법의 보호대상이 된다.

이하에서는 이러한 전자게임의 구성요소들에 대한 현행법상 보호에 관하여 살펴보기로 한다.

② 저작권법과 프로그램보호법의 관계

우리나라는 저작권법 외에 저작권법에 대한 특별법으로서 프로그램보호법을 별도로 입법하고 있다. 저작권법은 프로그램을 저작물의 일종



으로 명시하고(저작권법 제4조①9) 프로그램 저작물에 대해 필요한 사항은 따로 법률로 정하도록 하고 있다(저작권법 제4조②). 이러한 모법에 의거하여 프로그램보호법 제31조는 “이법에 규정한 이외에 프로그램의 보호에 관하여 저작권법에 규정이 있는 경우에는 그 규정을 적용한다”고 규정하고 있다. 그러므로 프로그램의 보호와 관련하여 프로그램보호법에 규정되고 있지 않은 사항 중 저작권법에 규정이 있는 경우에는 저작권법에 따라 규율되게 된다.

나. 게임프로그램의 보호

① 프로그램보호법상의 컴퓨터프로그램

가) 컴퓨터프로그램의 개념

게임프로그램은 ‘프로그램저작물’에 해당한다. ‘프로그램저작물’이라 함은 “특정한 결과를 얻기 위하여 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치 안에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일련의 지시·명령으로 표현된 창작물”을 말한다. 따라서 프로그램으로서 프로그램보호법에 의한 보호를 받기 위해서는 (i)특정한 결과를 얻을 것 (ii)일련의 지시·명령일 것 (iii)외부에 표현될 것 (iv)창작성을 가질 것이라는 각 요건을 갖추어야 한다.

나) 소프트웨어와의 관계

소프트웨어는 컴퓨터프로그램과 동의어로 사용되기도 하지만, 엄격한 의미에서 두 용어는 구분되는 개념이다. 소프트웨어는 컴퓨터프로그램과 이를 작성하기 위하여 사용된 설계서, 기술서 기타 관련 자료를 말하는 것으로 이해되고 있다.

② 보호의 범위와 한계

가) 아이디어와 표현의 구별

프로그램보호법은 아이디어가 아니라 표현물을 보호하므로, 어떤 방법이나 형태로든 대외적으로 표현된 것이어야 한다. 이러한 아이디어와 표현의 이분법을 성문화한 것이 프로그램보호법 제3조 제1항의 규정이다. 동 조에서는 프로그램을 작성하기 위하여 사용하고 있는 프로그램언어(programming language)·규약·해법(Algorithm)에는 동법이 적용되지 않는다고 규정하고 있다. 그러나 프로그램의 경우 표현과 아이디어의 구별이 반드시 용이하지는 않으므로 구체적 침해사건에 있어서는 그 경계를 둘러싸고 크게 논란이 될 여지가 많다.

나) 저작물성의 인정여부

컴퓨터 프로그램의 경우에는 프로그램보호법과 저작권법의 보호를 모두 받게 된다. 구체적으로 프로그램보호법에 의하여 보호받는 프로그램으로서 소스코드, 오브젝트 코드, 실행코드, 운영체제(Operating System), 응용프로그램, 인터페이스(Interface), 멀티미디어프로그램, ROM저장프로그램(Firm ware) 등이 있다. 위에서 설명한 바와 같이 프로그램을 작성하기 위하여 사용하고 있는 프로그램언어, 규약 및 표준화, 해법은 보호받지 못한다.

다. 게임콘텐츠의 보호

① 게임콘텐츠 보호의 대상 분류



게임 시나리오, 영상, 음향 및 캐릭터 등의 게임콘텐츠는 게임프로그램과 별도로 저작권법의 보호대상이 된다.

저작권법은 아이디어가 아니라 표현물을 보호한다. 저작권법 하에서 보호받는 저작물이 되기 위하여는 저작물이 문학·학술 또는 예술 등에 속하는 것이어야 하며, 어떤 방법이나 형태로든 대외적으로 표현된 것이어야 한다. 또한 ‘독창성’(independent creation)과 ‘최소한의 창작성’(some minimal degree of creativity) 요건을 충족하여야 한다. ‘독창성’이란 원 저작자가 독창적으로 저작물을 만들었다면, 유사한 저작물이 이미 존재한다고 하여도 보호받을 수 있다는 의미이다. 그리고 저작권이 보호되기 위해서는 ‘독창성’과 별도로 ‘최소한의 창작성’ 요건이 필요한데, 이는 아주 낮은 수준의 창작성이어도 무방하다.

이하에서는 게임콘텐츠로서 시나리오, 캐릭터, 영상/음향, 아바타/아이템에 관하여 구체적으로 살펴보기로 한다.

② 시나리오

게임의 시나리오는 ‘각본’(영화의 대본에 해당)에 해당되므로 저작권법상의 어문저작물로서 보호받는다.(제4조제①항제I호) 다만, 우리 저작권법은 저작물이 외부에 인식될 수 있으면 족하고, 미국법과 같은 고정성(fixation)을 요구하지 않으므로, 시나리오의 고정여부에 관계없이 저작물로서 보호된다.

전자게임의 내용 전개는 게임사용자의 조작에 따라 달라질 수 있으므로 시나리오의 저작권자에 게임사용자가 포함되는지의 여부가 문제

된다. 그런데 게임의 시나리오와 사용자의 게임 진행기록은 서로 구별되는 개념이라고 할 것이다. 즉, 전자게임의 시나리오는 게임사용자가 취할 수 있는 모든 행위 등을 고려하여 작성한 게임의 즐거리를 의미한다. 이에 반해 게임진행 기록은 전자게임의 시나리오가 허용하는 범위에서 사용자 고유의 게임방식에 따라 진행되는 특정게임의 진행기록이다. 전자게임의 시나리오는 게임제작을 위해 작성한 게임의 진행 즐거리를 창작한 자에게 권리가 귀속된다. 이와 같이 전자게임의 시나리오의 권리자는 게임제작자(또는 게임시나리오작성자)임이 자명하나, 게임진행기록에 있어서는 그 저작자가 누구인지가 분명하지 않다.

③ 캐릭터

게임화면의 캐릭터가 법적 보호를 받을 수 있는지에 관하여 살펴보기로 한다. 이하에서는 캐릭터의 개념, 그 유형, 상표화권 및 저작권법에 의한 보호 순으로 검토한다.

가) 캐릭터의 개념

캐릭터는 다의적인 개념이나 ‘만화·TV·영화·신문·소설·연극 등 대중이 접하는 매체를 통하여 등장하는 인물, 동물, 물건의 특징, 성격, 생김새, 명칭, 도안, 특이한 동작 그리고 더 나아가서 작가나 배우가 특수한 성격을 부여하여 묘사한 인물을 포함하는 것으로서 그것이 상품이나 서비스, 영업에 수반하여 고객흡인력 또는 광고효과라는 경제적 가치를 가지는 것’이라고 정의할 수 있다.

캐릭터는 이러한 등장인물 등이 외모



나 이야기 내용에 의하여 가지고 있는 독창적인 개성·이미지와 그러한 것들이 합쳐진 ‘총체적인 아이덴티티’로 구성된다.

나) 캐릭터의 유형

캐릭터는 실재성 여부에 따라 실재캐릭터(real character)와 창작캐릭터(invented character)로, 표현형식(시각성 여부)에 따라서 시각적 캐릭터(visual character)와 어문적 캐릭터(literary character)로 분류해 볼 수 있다.

다) 캐릭터의 상품화권

상품의 판매나 서비스의 제공 등에 이용되는 캐릭터를 소유하는 권리 또는 그 캐릭터를 상품이나 서비스에 이용하려는 자에게 이용을 허락할 수 있는 권리를 상품화권(merchandising right)이라 한다. 상품화권은 실정법에서 인정하고 있는 독자적인 권리는 아니다. 이는 고객흡인력을 갖는 캐릭터가 영업적으로 이용되는 경우 당해 캐릭터에 관하여 권리를 갖는 자를 보호하기 위하여 고안된 개념인 바 캐릭터가 갖는 특성에 따라 저작권법·상표법·디자인보호법 등 각종 법률에 의하여 보호될 수 있다고 해석하고 있다.

라) 캐릭터의 저작권법에 의한 보호

캐릭터 자체가 저작권법에 의하여 보호될 수 있는가에 관하여는 부정설과 긍정설로 나뉜다. 우리나라는 하급심 판결에 캐릭터의 저작물성을 인정한 판결이 있으며 학설로는 긍정설이 통설이다. 그러나 긍정설에 대하여 캐릭터는 구체적인 표현으로부터 감지되는 추상적인 개념이

지 그 자체가 구체적 표현은 아니므로 저작물의 성립요건을 결하고 있으므로 저작권으로 보호하기 어렵다는 비판이 행해진다. 이에 부정설의 입장을 취할 때에는 게임화면의 캐릭터는 독자적 저작물로서 보호를 받기는 어렵고 영상저작물로서 공표 후 50년간 보호된다고 볼 수 있을 것이다.

게임의 스토리와 캐릭터에 기초하여 속편 게임이 제작되는 경우 독자적 저작물로 볼 수 있는지가 문제된다. 선행게임에 캐릭터의 특징이 그대로 드러나 있는 이상 그 캐릭터를 이용한 속편 게임은 가장 큰 이미지 전달성을 가지는 캐릭터의 용모·자태·성격의 특징에는 변경이 없고 다만 수족의 움직임이나 다른 등장인물과의 관계·대화 등에 있어서 다소의 변경이 가해지는 것뿐이라면 만화나 만화영화에서의 속편 해석과 마찬가지로 선행게임의 2차적 저작물로 보아야 할 것이다.

④ 영상/음향

게임은 게임프로그램과 게임의 화면 및 음향 등으로 구성된다. 위에서 살펴본 바와 같이 게임 프로그램은 컴퓨터프로그램으로서 프로그램보호법에 의하여 보호될 수 있다. 또 다른 게임의 구성요소인 게임의 화면과 음향은 저작권법상의 영상저작물로서 보호될 수 있는지가 문제된다.

저작권법에서는 ‘영상저작물’을 “연속적인 영상(음의 수반여부는 가리지 아니한다)이 수록된 창작물로서 그 영상을 기계 또는 전자장치에 의하여 재생하여 볼 수 있거나 보고 들을 수 있



는 것”을 말한다고 정의하고 있다.(저작권법 제 2조10) 이러한 정의를 볼 때 우리 저작권법도 영상저작물을 정의함에 있어서 고정성을 요건으로 한다고 할 것이다. 이에 게임영상과 음향이 고정성을 갖추었는가의 해석여지를 놓고 영상저작물에 해당한다는 견해와 이를 부정하는 견해로 나뉜다.

부정설은 게임 영상과 음향은 게임 플레이어가 어떻게 게임을 조작하는가에 따라 화면의 진행이 달라지기 때문에 영상과 음향이 고정된 것이 아니고, 표현이 객관화된 것도 아니라는 점에서 게임영상과 음향을 영상저작물에 해당하는 것으로 볼 수 없다고 한다.

반면 긍정설은 게임플레이어의 자유로운 게임조작에도 불구하고 게임이 반복될 때마다 동일한 부분이 존재하고, 그 전체적인 이미지가 다른 게임의 그것과는 구별될 수 있다는 점에서 창작성을 인정할 수 있으므로 게임의 영상과 음향은 독자적인 영상저작물에 해당한다고 한다. 후자의 견해가 미국과 일본 판례의 입장이라고 할 것이며 우리나라의 통설이다.

영상저작물의 성립요건은 첫째, 영상저작물은 서로 관련된 연속적인 영상으로 구성되어 있을 것, 둘째, 기계 또는 전자장치에 의하여 재생할 수 있을 것, 셋째 창작성과 같은 일반적인 요건을 만족시킬 것이라 할 수 있다.

전자게임의 일부를 이루는 영상과 음향이 창작성과 같은 일반적 요건을 만족시킨다면, 전자게임은 컴퓨터에 의해 재생될 것이므로 성립요건 중 문제되는 것은 첫번째 요건의 충족여부이다. 첫번째 요건을 충족하게 되면 영상저작물로 판단될 것이다. 이 요건을 충족하는지와 관련해

서는 영상저작물이 정해진 순서에 따라서 영상이 나타나야 한다는 제한이 존재하는지가 문제된다. 그 이유는 전자게임은 일반적인 영상저작물과는 달리 게임의 전개가 게임사용자의 조작에 따라 무작위로 전개된다는 특성이 있기 때문이다. 다수설에 의하면, 영상이 정해진 순서, 아니면 무작위에 의해 연속적으로 나타나는지의 여부와는 상관없이 영상저작물로서 인정할 수 있다고 한다. 또한 게임화면을 구성하는 개개의 화면들이 그 자체로서 창작성을 가지지 못한다고 하더라도 연속된 화면들이 전체적으로 창작성을 갖는 경우에는 영상저작물로서 보호되어야 할 것이다.

⑤ 아바타/아이템

온라인게임상의 아바타와 아이템은 아바타와 게임 아이템의 그래픽 이미지 또는 양자를 표현하는 오브젝트 코드로 구성된다. 이러한 그래픽 이미지와 이를 표현하는 오브젝트 코드가 저작권법이나 디자인보호법 또는 프로그램보호법에 의한 보호요건을 갖추는 경우 지적재산권으로서 준물권으로 보호된다. 따라서 이러한 아바타나 아이템에 대한 침해는 지적재산권침해를 구성하게 될 것이다.

아바타의 시각적 캐릭터에 창작성이 있다면 미술저작물성이나 영상저작물성이 인정될 것이나 창작성이 인정되지 않는 경우에는 미술저작물성이나 영상저작물성이 부인된다. 이 경우에는 아바타가 컴퓨터프로그램으로서 보호될 수 있는지를 검토해 보아야 할 것인데 이에 대한 국내 학설은 아바타는 컴퓨터프로그램의 저작권 등에 의해 보호될 수 있다는 긍정설과 이를

부인하는 부정설로 나뉘고 있다. 긍정설에서는 서체파일과 마찬가지로 게임 아이템도 컴퓨터 프로그램 저작권으로 보호되어야 한다고 주장한다. 부정설에서는 게임 아이템은 컴퓨터 메모리에 저장된 데이터에 불과하여 컴퓨터프로그램저작권으로 보호할 수 없다고 한다.

게임아이템의 프로그램저작권성에 대하여 긍정설의 입장에 서있는 국내 하급심 판례가 있어 이를 소개한다. 동 사안에서 신청인은 2001년 12월 경부터 ‘캔디바’라는 명칭의 사이트를 운영하면서 신청인이 제공하는 게임이나 이벤트에 사이트 이용자들이 참여할 때 각자 자신의 아바타를 선택하여 사용하도록 하는 서비스를 제공하여 왔다. 그러던 중 피신청인이 신청인의 아바타를 무단 복제 내지 변형하게 되자 신청인이 이를 막기 위하여 소를 제기하였다. 이에 대해 위 결정은 주위적으로는 컴퓨터프로그램 저작권에 기해서 예비적으로는 온라인디지털콘텐츠산업발전법하에서 위법하게 신청인의 영업상의 이익을 침해한 것이라고 인정하여 가처분신청을 인용하였다.

게임회사의 아이템에 대한 저작권과는 별도로 이에 대한 게이머의 권리도 문제된다. 즉 게이머의 입장에서 다른 게이머가 아바타나 아이템을 침해하는 경우 그 구제와 관련하여 게이머가 아바타나 아이템에 대하여 가지는 권리가 무엇인지 문제된다. 이에 대하여 국내 판례에서는 게이머가 아바타나 아이템에 대하여 가지는 권리를 게임업체에 대하여 주장할 수 있는 채권으로 보고 있으므로 게이머는 침해자에 대하여 물권의 침해를 주장할 수는 없다. 그러나 게임업체가 아바타나 아이템을 제작하는 소프트웨어를 제공하

기는 하나 실제 이의 제작에 게이머의 창작성이 상당부분 가미되는 경우이거나 아바타를 꾸미는데 있어서 게이머의 창작성이 인정되는 경우 또는 아이템을 게이머가 직접 디자인한 경우 등 게이머의 저작권이나 디자인권을 인정하여야 하는 상황이 발생할 수 있다.

한편 게임업체가 제공한 게임프로그램이 도구적인 경우 이용자는 단순한 이용자가 아니라 파생적으로 나타나는 창작자이며 창작된 지적 산물에 대한 지적재산권자로서의 지위가 인정될 수도 있을 것이다.

라. 게임기록파일의 보호

게임기록파일(replay file)이란 게임플레이어가 게임을 진행한 것을 컴퓨터기록으로 남겨둔 파일을 의미한다. 통상적으로 컴퓨터는 동작과 관련한 많은 정보를 일명 ‘로그파일(log file)’ 등으로 저장해 두는 것이 일반적이며, 이러한 로그파일은 불법침입자의 역추적이나 컴퓨터 관리정보의 일환으로 사용되는 것이 보통이다.

통상적인 로그파일 등과 게임기록파일이 다른 점은 게임플레이어의 개성이 포함되어 있다는 점이다. 즉, 통상적인 로그파일은 컴퓨터의 운용기록인데 반해, 게임기록파일은 게임플레이어가 게임을 진행한 일체의 방법이나 운용전략 등이 고스란히 담겨 있기 때문에 개별 게임플레이어의 개성이 포함되는 것이다. 따라서 게임기록파일을 단순히 게임제공 컴퓨터의 기록으로 보아 게임플레이어의 권리주장을 무시할 수만은 없을 것이다.

게임플레이어의 게임기록에 대한 권리를 인정한다고 할 때 어떠한 권리를 인정할지가 문제된



다. 저작권법은 저작인접권을 실연, 방송, 음반의 경우에 한정적으로 인정하고 있고(저작권법 제61조), 이 때 실연이란 저작물을 연기, 무용, 연주, 가창, 연술 그 밖의 기능적 방법으로 표현하는 것을 말하며, 저작물이 아닌 것을 이와 유사한 방법으로 표현하는 것을 포함한다고 규정하고 있으므로(저작권법 제2조4), 게임사용자의 게임 기록이 실연에 의한 저작인접권의 대상이 된다고 보기는 어렵다. 아직 이에 대한 논의는 거의 없는 실정이다. 입법론으로서는 게임기록파일에 창작성이 있으므로 게임자의 개성이 포함된 게임기록파일은 실연 등과 같은 저작인접권으로 인정하는 것을 고려해 볼 수 있을 것이다.

마. 중고게임 카트리지의 재판매

중고게임 카트리지의 재판매 가능여부는 권리소진 또는 최초판매의 원칙이 적용될 수 있는지의 문제이다. 권리소진의 원칙 또는 최초판매의 원칙(first sale doctrine)이란 저작권자가 당해 게임프로그램을 적법하게 판매한 후에도 그 게임프로그램에 대한 배포권을 계속 인정한다면, 그 게임프로그램의 거래나 이용이 있을 때마다 다시 저작권자의 허락을 받아야 하는 불편함이 있으므로 저작권자의 배포권이 1회의 판매로서 소진된다는 것이다. 이러한 원칙을 법으로 규정한 것이 저작권법 제43조제1항과 프로그램보호법 제19조이다.

그러나 이와 같은 배포권을 무제한적으로 인정한다면, 게임프로그램이 갖는 무한복제가능성으로 인해 저작권자 등은 치명적인 손해를 입을 우려가 있다. 이에 따라 권리소진의 원칙에 대한 예외를 인정하는 것이 바로 대여권인데, 최초판

매 이후에 저작권자가 게임프로그램의 적법한 양수인에게 게임프로그램을 상업적으로 대여할 수 있도록 허락하거나 이를 금지할 수 있는 권리를 말한다. 이와 관련하여 프로그램보호법 제19조제2항은 권리소진에도 불구하고 판매용 프로그램을 영리를 목적으로 대여하는 경우에는 프로그램 저작권자 또는 프로그램 배타적 발행권자 등의 허락을 받아야 한다고 규정하고 있다.

그러므로 중고게임 카트리지의 판매도 권리소진의 원칙과 대여권의 견지에서 판단하여야 할 것이므로 중고게임 카트리지의 영리 또는 비영리 목적의 재판매는 상업적 대여에 해당하지 않는 한 자유롭게 할 수 있다고 보아야 할 것이다.

바. (프로그램)저작권자: 개발게임의 권리귀속

전자게임의 저작자, 즉 프로그램과 게임 콘텐츠 저작물을 창작한 자에게 복제권 등의 저작재산권과 공표권 등의 저작인격권이 귀속한다. 다만, 예외적으로 법인·단체 그 밖의 사용자의 기획하에 법인 등의 업무에 종사하는 자가 업무상 작성한 저작물의 경우는 원칙적으로 그 사용자가 저작자가 된다.(저작권법 제9조 및 프로그램보호법 제5조 참조) 다만, 저작권법의 경우는 위와 같은 법인저작물에 대하여 법인 등이 자기 명의로 공표할 것을 추가적으로 요구하고 있다.

한편 공동저작물로서 각자의 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 없는 공동저작물의 저작권은 공동하여 창작한 자 전원에게 귀속된다. 공동저작물의 저작재산권은 그 저작재산권자 전원의 합의에 의하지 아니하고는 이를 행사할 수 없으며, 다른 저작재산권자의 동의가 없으면 그 지분을 양도하거나 질권의 목적으로



할 수 없다. 이 경우 각 저작재산권자는 신의에 반하여 합의의 성립을 방해하거나 동의를 거부할 수 없다(저작권법 제45조①). 공동저작물의 이용에 따른 이익은 공동저작자간에 특약이 없는 때에는 그 저작물의 창작에 이바지한 정도에 따라 각자에게 배분된다. 이 경우 각자의 이바지한 정도가 명확하지 아니한 때에는 균등한 것으로 추정한다(저작권법 제45조②). 공동저작물의 저작재산권자는 그 공동저작물에 대한 자신의 지분을 포기할 수 있으며, 포기하거나 상속인없이 사망한 경우에 그 지분은 다른 저작재산권자에게 그 지분의 비율에 따라 배분된다(저작권법 제45조③). 프로그램보호법에 의하면 2인 이상이 공동으로 창작하고 각자가 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 없는 프로그램의 저작권은 공동으로 창작한 자의 공유로 하며 그들의 공유지분은 공동 창작권자 간에 특약이 없는 한 균등한 것으로 간주하고 있다(프로그램보호법 제11조①).

사. (프로그램)저작권의 내용

① 저작인격권

(프로그램)저작자는 그 프로그램(또는 저작물)을 공표하거나 공표하지 아니할 것을 결정할 '공표권' (저작권법 제11조, 프로그램보호법 제8조), 프로그램(또는 저작물)이나 그 복제물 또는 프로그램(또는 저작물)의 공표를 함에 있어서 실명 또는 이명을 표시할 '성명표시권' (저작권법 제12조, 프로그램보호법 제9조), 특정한 경우를 제외하고 그의 프로그램(또는 저작물)의 제호·내용 및 형식의 동일성을 유지할 '동일성 유지권' (저작권법 제13조, 프로그램보호법

제10조)을 가진다.

② 저작재산권

저작권자는 저작물의 복제권·공연권·방송권·전송권·미술저작물 등의 원작품이나 그 복제물을 전시할 전시권·저작물의 원작품이나 그 복제물을 배포할 배포권·그 저작물을 원저작물로 하는 2차적 저작물 또는 그 저작물을 구성부분으로 하는 편집저작물을 작성하여 이용할 2차적 저작물 등의 작성권을 가진다(저작권법 제16조 내지 제21조). 프로그램보호법도 프로그램저작자에게 프로그램을 복제·개작·번역·배포·발행 및 전송할 권리를 인정하고 있다(프로그램보호법 제7조).

아. (프로그램)저작권의 제한

① 일반적 제한

저작재산권은 재판절차 등에서의 복제(저작권법 제22조), 학교교육목적 등의 이용(저작권법 제23조), 시사보도를 위한 이용(저작권법 제24조), 공표된 저작물의 인용(저작권법 제25조), 영리를 목적으로 하지 아니하는 공연·방송(저작권법 제26조), 사적사용을 위한 복제(저작권법 제27조), 도서관 등에서의 복제(저작권법 제28조), 시험문제로서의 복제(저작권법 제29조), 시각장애인 등을 위한 복제 등(저작권법 제30조), 방송사업자의 일시적 녹음·녹화(저작권법 제31조), 미술저작물 등의 전시 또는 복제(저작권법 제32조), 번역 등에 의한 이용(저작권법 제33조)의 경우에는 제한되는 바, 이를 사용하고자 하는 저작재산권자의 허락없이 저작물을 자유로이 사용할 수 있다.



프로그램저작권은 (i) 재판 또는 수사를 위하여 복제하는 경우, (ii) 초·중등교육법, 고등교육법에 의한 학교 및 다른 법률의 규정에 의하여 설립된 교육기관(상급학교 입학에 위한 학력이 인정되거나 학위를 수여하는 교육기관에 한한다)에서 교육을 담당하는 자가 수업과정에 제공할 목적으로 복제 또는 배포하는 경우, (iii) 초·중등교육법에 의한 학교 및 이에 준하는 학교의 교육목적을 위한 교과용 도서에 게재하기 위하여 복제한 경우, (iv) 가정과 같은 한정된 장소에서 개인적인 목적(영리를 목적으로 하는 경우를 제외한다)으로 복제하는 경우, (v) 초·중등교육법, 고등교육법에 의한 학교 및 이에 준하는 학교의 입학시험, 그 밖의 학식 및 기능에 관한 시험 또는 검정을 목적(영리를 목적으로 하는 경우를 제외한다)으로 복제 또는 배포하는 경우에는 저작재산권이 제한된다(프로그램보호법 제12조1-5).

한편 저작권법은 프로그램보호법의 모법인 바 프로그램보호법에서 규정하지 않은 것에 대하여는 저작권법의 규정이 적용된다(프로그램보호법 제45조). 따라서 저작권법상의 시사보도를 위한 이용(제24조), 공표된 저작물의 인용(제25조), 영리를 목적으로 하지 아니하는 공연·방송(제26조), 도서관등에서의 복제(제28조), 점자에 의한 복제(제30조), 방송사업자의 일시적 녹음·녹화(제31조), 번역 등에 의한 이용(제33조) 등은 프로그램의 특성에 반하지 않는 한 프로그램에도 적용된다고 할 것이다.

② 프로그램저작물의 특수성에 의한 제한
프로그램의 기초를 이루는 아이디어 및 원리

를 확인하기 위하여 프로그램의 기능을 조사·연구·시험 목적으로 복제하는 경우(정당한 권원에 의하여 프로그램을 사용하는 자가 당해 프로그램을 사용 중인 때에 한한다)에는 그 목적상 필요한 범위 안에서 공표된 프로그램을 복제 또는 배포할 수 있다. 다만, 프로그램의 종류·용도 프로그램에서 복제된 부분이 차지하는 비중 및 복제의 부수 등에 비추어 프로그램저작권자의 이익을 부당하게 해하는 경우에는 그러하지 아니하다(프로그램보호법 제12조6).

한편 프로그램저작권은 보존용 복제물을 필요로 하는 프로그램저작물의 특수성에 따른 저작권 제한사유를 규정하고 있다(프로그램보호법 제14조).

자. (프로그램)저작권의 등록

전자게임은 프로그램저작물로 볼 수 있기 때문에 프로그램심의조정위원회에 등록이 가능하며 영상저작물로도 볼 수 있으므로 저작권심의조정위원회에도 등록이 가능하다.

(6) 침해 및 구제방법

가. 침해

게임저작권의 침해는 저작재산권의 침해와 저작인격권의 침해로 나뉜다.

저작재산권 침해는 저작물의 무단이용 또는 허락범위 외의 이용을 말한다. 저작재산권의 침해에 해당하는 경우로는 기존의 저작물을 이용하여 작품을 만드는 행위로서 기존의 저작물에 의거하여 그대로 베껴거나 그렇지 않고 다소 수정·변경이 있지만 기존의 저작물과의 동일성을 인정할 수 있고 새로운 창작성이 부가되지는



아니한 경우, 기존의 저작물을 토대로 만들어진 작품에 새로운 창작성이 인정되지만 기존의 저작물에 대한 종속적 관계가 인정되는 경우가 있다. 또한 저작물을 이용하여 전송·배포 등을 하는 행위도 저작재산권의 침해에 해당한다.

한편 저작인격권침해는 저작자의 허락없이 미공표의 저작물을 공표하거나 저작자의 성명표시를 변경·삭제하거나 또는 저작물의 내용이나 제호에 함부로 변경을 가함으로써 행해진다.

프로그램저작권의 침해도 프로그램저작권의 침해와 프로그램저작인격권의 침해로 나뉜다. 이는 저작권의 침해와 마찬가지로 정당한 권원없이 복제권·개작권·번역권·배포권·발행권·전송권 등의 프로그램저작재산권을 침해하거나 공표권·성명표시권·동일성유지권 등의 프로그램저작인격권을 침해함으로써 행해진다.

나. 구제방법

① 민사상 구제방법

게임저작물을 권한없는 자가 복제, 배포 또는 전송함으로써 침해가 있는 경우 준물권인 저작권에 기하여 구제를 청구할 수 있다. 저작권 침해에 대하여는 침해금지청구, 예방청구, 침해정지 등의 청구와 손해배상청구를 할 수 있다. 전자는 복제물 판매금지와 같은 침해행위의 중지를 구하는 청구이며, 후자는 저작권자가 얻을 수 있었던 수익을 배상받을 필요가 있는 경우의 구제방법이다. 프로그램저작권 침해가 있는 경우에도 일반 저작권 침해의 경우와 마찬가지로 금지청구, 예방청구, 침해정지 등의 청구와 손해배상청구를 할 수 있다.

또한 저작인격권에 관해서는 명예회복 등의

적당한 조치의 청구를 인정하고 있으며 그 밖에 민법의 일반원칙에 의해 불법행위상의 손해배상청구권 및 부당이득반환청구권이 인정된다(민법 제750조, 제741조).

② 형사상 구제방법

저작권의 침해행위는 불법행위의 일종으로서 저작권법과 프로그램보호법에서는 불법복제 등의 권리침해죄에 대하여는 별도의 규정을 두고 있다. 즉 저작물 불법복제 등의 권리침해죄에 대하여는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과할 수 있다(저작권법 제97조의5). 저작권 침해는 원칙적으로 친고죄에 해당하며 고소기간의 제한이 있다(형사소송법 제236조①). 프로그램저작권 침해행위가 있는 경우에는 권리침해죄로서 3년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과할 수 있다(프로그램보호법 제46조①).

③ 행정적 구제방법

프로그램보호법에서는 정보통신부 장관이 부정복제물 등의 수거조치 등을 할 수 있도록 하고 있다(프로그램보호법 제34조①).

2. 상표법에 의한 보호

(1) 상표법에 의한 보호대상의 범위

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



(2) 상표등록요건

가. 등록요건의 대상이 되는 상표

상표로서 등록되어 상표권으로서 보호를 받기 위해서는 다음의 요건을 갖추어 심사관의 심사를 받아야 한다. 즉 (i) 상표법이 정하는 상표개념에 해당하여야 한다. 즉 상품을 생산·가공·증명 또는 판매하는 것을 업으로 영위하는 자가 자기의 업무에 관련된 상품을 타인의 상품과 식별되도록 하기 위하여 사용하는 기호·문자·도형·입체적 형상 또는 이들을 결합한 것(가호) 또는 각각에 색채를 결합한 것(나호)에 해당하여야 한다(상표법 제2조 1). (ii) 상표로서 실제로 사용될 필요는 없다 하더라도 최소한 사용의사는 존재하여야 한다. (iii) 상표가 상품표지로서의 일반적인 요건을 갖추어야 하고 그렇지 못한 경우에는 거래상의 식별력을 획득함으로써 상품표지로서의 구체적인 적격성을 갖추어야 한다.(상표법 제6조) (iv) 상표가 상표법에 정하여진 부등록사유(상표법 제7조)에 해당하지 않아야 하며, (v) 상표등록을 받고자 절차를 밟는 자는 법률상의 능력을 갖춘 자여야 한다.

이하에서는 세번째와 네번째 요건에 대하여 살펴보기로 한다.

나. 등록을 받을 수 있는 상표

상표는 식별기능을 주된 목적으로 하므로 상표로 등록되기 위해서는 우선 식별력이 있어야 한다. 식별력이 없는 경우로는 그 상품의 보통 명칭을 보통으로 사용하는 방법으로 표시한 표장만으로 된 상표, 그 상품에 대하여 관용하는 상표, 그 상품의 산지·품질·원재료·효능·

용도·수량·형상·가격·생산방법·가공방법·사용방법 또는 시기를 보통으로 사용하는 방법으로 표시한 표장만으로 된 상표 등이다.

다. 등록을 받을 수 없는 상표

상표법 제7조에서 규정하는 공익상의 이유로 상표등록을 받을 수 없는 경우로서 14가지를 상표 부등록사유로 열거하고 있다. 예를 들어 공서양속에 반하는 상표, 등록상표와 동일 또는 유사한 상표, 주지 상표와 동일·유사한 상표, 수요자간에 현저하게 인식되어 있는 타인의 상품이나 영업과 혼동을 일으키게 할 염려가 있는 상표, 상품의 품질을 오인하게 하거나 수요자를 기만하게 할 염려가 있는 상표 등이 여기에 해당한다.

(3) 상표권의 침해

타인의 등록상표와 동일·유사한 상표를 등록상표의 지정상품과 동일·유사한 상품에 붙이거나 그 상품의 포장에 붙이는 경우 상표권의 침해가 성립한다. 따라서 타인의 등록상표와 동일·유사한 상표를 사용하더라도 그 사용상품이 등록상표의 지정상품과 동일·유사하지 아니한 경우에는 상표권 침해가 성립하지 않으며 등록된 상표라도 그 보호 범위는 그 식별력이 미치는 범위에 한하는 것이고 상표의 구성 가운데 식별력이 없는 부분을 사용한 경우에는 상표권의 침해가 성립하지 않는다.

(4) 구제방법

상표권의 침해행위에 대한 형사구제로서 상표법은 상표권 또는 전용사용권의 침해행위를



한 자는 5년 이하의 징역 또는 5,000만원 이하의 벌금에 처할 수 있도록 하고 있다. 이와 같이 상표권 침해 행위에 대하여 형사적 제재를 가함으로써 상표권의 침해로부터 상표권자를 보호하고자 하는 것이다. 상표권의 침해는 특허권이 나 저작권의 침해와 달리 일반 수요자의 이익 즉 공익을 해하는 측면이 있으므로 이를 비친고죄로 하고 있다. 그밖에 사해행위의 죄, 허위표시의 죄, 위증 등의 죄를 규정하고 있다.

상표권 침해행위에 대한 민사구제로는 침해금지청구권, 손해배상청구권 및 신용회복청구권이 인정된다. 침해금지청구권은 상표권자 또는 전용사용권자가 자기의 권리를 침해한 자 또는 침해할 우려가 있는 자에 대하여 그 침해의 금지 또는 예방을 청구할 수 있으며, 침해금지·예방청구에 부대하여 침해행위를 조성한 물건의 폐기, 침해행위에 제공된 설비의 제거, 기타 침해의 예방에 필요한 행위를 청구할 수 있는 권리를 말한다. 손해배상청구권은 상표권자 등이 상표권 또는 전용사용권을 고의 또는 과실로 침해한 자에게 그에 의하여 발생한 손해를 배상하도록 요구할 권리를 말한다. 상표법은 상표권자의 입증의 편의를 위해 일정한 행위 유형을 상표권침해로 규정하는 한편 고의의 추정 및 손해액의 추정 및 나아가 인정손해에 관한 규정을 두고 있다.

그밖에 상표권자 또는 전용사용권자는 고의 또는 과실로 상표권 또는 전용사용권을 침해함으로써 상표권자 또는 전용사용권자의 업무상의 신용을 실추케 한 자에 대하여 법원에 손해배상에 갈음하거나 손해배상과 함께 자신의 업무상 신용회복을 위하여 필요한 조치를 해줄 것을 요구할 신용회복청구권을 가진다.

3. 디자인보호법에 의한 보호

(1) 디자인 보호법의 보호대상

게임콘텐츠가 디자인보호법에 의한 디자인으로 보호되는 경우가 있을 수 있다. 이하에서는 디자인보호법상의 보호를 받기 위한 등록요건, 부등록사유, 침해시 구제방법에 관하여 살펴보기로 한다.

(2) 등록요건

디자인이 디자인보호법에 의하여 보호받기 위해서는 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 위해서는 공업상 이용가능성, 신규성, 진보성을 갖추어야 한다. 디자인의 공업상 이용가능성은 공업적 생산방법에 의한 양산이 가능함을 의미한다. 어떤 디자인이 신규성이 있다는 것은 그 디자인 등의 내용이 출원일 이전에 공개된 상태로 존재하지 아니하였다는 것을 의미한다. 즉 그 디자인과 동일 유사한 내용이 출원일 이전에 공개되어 존재하였음을 입증하여야 그 디자인의 신규성이 상실된다. 신규성을 상실한 디자인의 결합에 의하거나 국내에서 널리 알려진 형상·모양·색채 또는 이들의 결합에 의하여 용이하게 창작할 수 있는 디자인은 진보성이 없으므로 등록받을 수 없다. 용이하게 창작할 수 있는 디자인이란 주지의 형상·모양 등을 거의 그대로 모방하거나 그 가하여진 변화가 단순한 상업적 변화에 지나지 않는 것을 의미한다.



(3) 부등록사유

디자인이 다음에 해당하는 경우에는 디자인 등록을 받을 수 없다. 즉 (i) 국기·국장·군기·훈장·포장·기장 기타 공공기관 등의 표장과 외국의 국기·국장 또는 국제기관 등의 문자나 표지와 동일 또는 유사한 디자인, (ii) 공공의 질서나 선량한 풍속을 문란하게 할 염려가 있는 디자인, (iii) 타인의 업무에 관계되는 물품과 혼동을 가져올 염려가 있는 디자인, (iv) 물품의 기능을 확보하는 데 불가결한 형상만으로도 된 디자인의 경우이다.

(4) 침해 및 구제

디자인침해에 대하여도 형사구제와 민사구제 모두가 인정된다. 형사구제로는 디자인권 또는 전용실시권을 침해한 자를 7년 이하의 징역 또는 1억원 이하의 벌금에 처하도록 하고 있으며, 이를 친고죄로 하고 있다. 디자인 침해행위에 대한 민사구제로는 침해금지청구권, 손해배상 청구권 및 신용회복청구권을 인정하고 있다.

4. 특허법에 의한 보호

(1) 특허법에 의한 보호대상

전자게임의 게임프로그램 등은 특허법에 의하여 보호받을 수 있다. 이하에서는 특허법에 의한 보호를 받기 위한 요건, 특허청의 컴퓨터 관련 발명의 심사기준, 판례동향 그리고 침해 및 구제방법에 관하여 살펴보기로 한다.

(2) 보호요건

특허법상의 보호를 받기 위해서는 특허법 제

2조를 충족시키는 발명이 존재해야 한다. 발명은 자연법칙을 이용한 기술적 사상의 창작으로서 고도의 것이어야 한다(특허법 제2조 1). 발명이 특허받기 위해서는 산업상 이용가능성, 신규성, 진보성을 갖추어야 한다(특허법 제29조). 산업상 이용가능성이란 그 발명의 성질에 따라 기술적 의미에서 생산 또는 사용할 수 있는 것을 말하며, 신규성이란 공지공용기술이 아닌 것, 즉 발명의 내용인 기술적 사상이 종래의 기술적 지식, 선행기술에 비추어 알려져 있지 않은 새로운 것임을 의미한다. 진보성에 관하여 특허법은 신규의 발명이라 하더라도 특허출원 전에 그 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 제1항 각호의 1에 규정된 발명에 의하여 용이하게 발명할 수 있는 것일 때에는 특허를 받을 수 없다(특허법 제29조②)고 규정하고 있다.

우리나라 특허법하에서는 자연법칙을 이용한 기술사상이 아니면 특허대상이 되지 않는다. 컴퓨터 소프트웨어 관련 발명은 수학적 알고리즘을 내포하고 있는 경우가 많은데 이러한 수학적 알고리즘 자체를 자연법칙을 이용한 기술적 사상이라고 할 수 있는지가 문제된다.

(3) 특허청의 컴퓨터관련 발명의 심사기준

이와 관련하여 우리나라 특허청의 「컴퓨터관련 발명의 심사기준」을 살펴볼 필요가 있다. 이 심사기준은 1985년 제정된 이래 1995년, 1998년, 2005년에 걸쳐 세 차례 개정되었다. 1998년 개정 이전의 심사기준에서는 컴퓨터 관련 발명의 성립성을 그 발명이 “자연법칙을 이용하였는가”의 여부에 따라 판단하도록 하였다. 그



러나 개정된 심사기준에서는 “산업상 이용할 수 있는 구체적인 수단”이 존재하는지 여부를 검토하여 발명의 성립성을 판단하도록 함으로써 특허의 대상을 명확히 설정하여 심사의 일관성을 유지하도록 하였다. 이 개정심사기준의 해석을 둘러싸고, ‘자연법칙 이용성’은 컴퓨터 관련 발명의 성립성 판단의 기준이 될 수 없다고 하기도 하고 ‘자연법칙 이용성’은 컴퓨터 소프트웨어 관련 발명의 성립성 판단의 하나의 기준으로 여전히 남아 있다고 주장되기도 한다. 그러나 컴퓨터관련 발명의 심사에서는 그 발명이 ‘산업상 실제로 이용할 수 있는 구체적 수단’으로 청구되었는지 뿐만 아니라, ‘자연법칙의 이용성’도 특허법 제29조제1항 본문 및 제2조제1호의 규정에 의한 컴퓨터 소프트웨어 관련 발명의 성립성 판단의 기준이 된다고 할 것이다.

(4) 침해 및 구제방법

가. 침해

특허침해는 직접침해와 간접침해로 나눌 수 있고, 직접침해는 다시 동일영역 침해와 균등영역 침해로 나눌 수 있다. 현실적으로는 균등영역 침해가 문제되고 있으며, 균등영역 침해는 균등영역을 넓게 인정하면 특허권자를 보다 넓게 보호하게 되고 반면에 균등영역을 좁게 인정하면 제3자를 보호하게 되는 결과가 되어 특허권자와 제3자 보호 간의 조율이 쉽지 않은 문제가 된다.

나. 구제방법

특허침해에 대한 형사구제로서 특허법은 특허권 또는 전용실시권을 침해한 자는 특허권자

또는 전용실시권자의 고소가 있는 경우 이를 7년 이하의 징역 또는 1억원 이하의 벌금에 처한다고 규정하고 있다(특허법 제225조).

또한 특허법은 특허침해에 대한 민사구제로서 특허권에 대한 침해를 이유로 하여 침해행위의 금지 또는 예방을 구할 수 있는 권리를 인정한다(제126조). 금지청구권이 성립하기 위해서는 특허침해자의 고의, 과실을 요하지 아니하고 원고가 자신이 정당한 권리자인 점과 피고가 원고의 발명의 대상을 업으로서 실시하고 있는 점, 피고의 실시가 원고의 특허권 침해인 점을 입증하면 된다.

특허권자 또는 전용실시권자는 침해행위를 조성한 물건(물건을 생산하는 방법의 발명의 경우 침해행위로 생긴 물건)을 폐기하고, 침해행위에 제공된 설비의 제거 기타 침해의 예방에 필요한 행위를 할 수 있다. 이는 금지청구권이 실효성있는 권리가 되도록 하는 부대청구적인 성질을 가진다고 한다. 즉 침해행위에 제공되는 물건 또는 설비 자체를 폐기 또는 제거함으로써 특허침해행위를 금지시키고자 하는 것이기 때문이다.

한편 특허법에서는 민법 제750조의 특칙으로서, 특허권자 또는 전용실시권자는 고의 또는 과실에 의하여 특허권 또는 전용실시권을 침해한 자에 대하여 손해의 배상을 청구할 수 있다고 규정한다(제128조). 손해배상의 범위는 원칙적으로 침해와 상당 인과관계에 있는 모든 손해로서 특허법은 손해배상액의 입증의 곤란을 덜어주기 위한 규정을 두고 있다. 즉 침해자가 침해행위에 의하여 이익을 받은 때에는 그 이익의 액을 손해의 액으로 추정한다는 규정을 두고 있



으며, 특허발명의 실시에 대하여 통상 받을 수 있는 금액에 상당하는 액을 손해액으로 하여 손해배상을 청구할 수 있다는 규정을 두고 있다(제128조②③). 또한 특허침해 및 손해배상 사실은 인정되나 손해액 산정이 극히 곤란한 경우 법관이 적정배상액을 명할 수 있도록 하고 있다(제128조⑤).

5. 부정경쟁방지법에 의한 보호

게임저작물이 저작권법, 프로그램보호법, 특허법, 상표법, 디자인보호법에 의한 보호와 함께 부정경쟁방지법에 의하여 보호되는 경우도 있을 것이다.

부정경쟁방지법은 일반조항을 두어 부정경쟁행위를 규제하는 방식을 취하지 아니하고 8개의 행위유형을 열거하여 타인의 등록 또는 미등록 저명상표에 대해서 그 상표의 가치나 영업주체를 혼동하게 하는 특정행위를 규제하고 있다(동법 제2조① 가-자목). 부정경쟁행위에는 상

품주체혼동행위, 영업주체혼동행위, 저명상표 희석행위, 원산지허위표시행위, 출처지오인야기행위, 질량오인야기행위, 대리인의 상표권자의 동의없는 사용행위, 주지표지를 도메인이름으로 사용하는 행위, 상품형태의 모방행위의 유형이 있다.

그런데 부정경쟁방지법에 의하여 상품주체혼동행위 및 영업주체혼동행위 등을 규제하는 것은 프로그램 자체의 보호가 아니라 상품으로서의 프로그램의 식별성있는 표지에 대한 보호라는 점에서 저작권법등에 의한 보호와는 차원을 달리하는 것이라 할 것이다.

부정경쟁행위에 대하여 법은 민사적 구제와 더불어 형사적 구제를 인정하고 있다, 민사구제로서 금지청구권(제4조), 손해배상청구권(제5조), 신용회복청구권(제6조)을 인정하고 있으며 형사구제로서(동법 제2조제1호(아목 및 자목을 제외한다)의 규정에 의한) 부정경쟁행위를 한 자는 3년 이하의 징역 또는 3,000만원 이하의 벌금에 처하도록 하고 있다(제18조③1).