

제 1 장

게임관련 법 현황

제 1 절 게임관련 법률 현황

게임과 게임산업이 가지고 있는 양면성 즉, 놀이로서의 게임과 산업적인 의미를 가지는 게임이 혼재하고 있어 이에 대한 입법의 태도도 다양한 방법과 관점에서 나타나고 있다고 할 수 있다. 최근 몇 년간 게임산업은 수많은 변화를 겪었으며, 그 변화에 게임 관련 제도 역시 예외가 될 수 없었음을 발견하게 된다. 2006년 게임산업진흥에 관한 법률이 제정(제정 2006.4.28 법률 제7941호)되어 본격적으로 시행되기도 전에, 기존 음반·비디오물및게임물에 관한 법률에서 아케이드게임물의 사행성과 관련하여 고시로 정하였다가 소위 바다이야기로 대변되는 소용돌이를 거치면서 게임산업 전반에 엄청난 파장을 불러 일으켰으며, 당초 산업진흥과 문화에 중점을 두고 민간자율의 등급분류제를 도입하기 위한 목적으로 제정하였던 게임산업진흥에 관한 법률은 사행성 기기를 게임으로부터 분리하고 강력한 형태의 규제성을 띠는 법으로 개정(일부개정 2007.1.19 법률 제

8247호)되었다. 개정된 게임산업진흥에 관한 법률에 의하면 산업진흥 및 문화와 관련된 부분의 개정보다는 등급분류제 강화에 대한 사회적 요구, 사행성 기준에 대한 보다 엄격한 기준 제시 및 이와 관련한 처벌 법규의 강화가 그 주요 내용이 되었다.

최근에는 게임산업 고유의 특성을 제대로 반영하고 게임산업의 진흥과 문화의 진흥을 위한 원론적인 문제를 해소하고 게임산업에 대한 규제의 관점에서 뿐만 아니라 게임이 산업으로서 가지는 현실과 특성을 반영하여 새로운 법 개정이 정부에 의하여 추진되고 있음을 볼 때, 산업과 문화적인 측면에서의 발전과 이용자에 대한 보호라는 문제를 해소해 나갈 수 있는 의미 있는 개정이 진행 중에 있다.

게임물과 관련한 법규는 지난해와 유사하며, 새로운 법이 제정되어 게임물에 직접적인 영향을 미치는 법률은 나타나지 않았다. 다만, 최근 옥션 사태 이후 정보통신망이용촉진및정보보

게임산업 진흥에 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
- 게임산업 진흥에 관한 법률 공포 : 2006. 4. 28
(관보 제16244호, 법률 제7941호)
- 게임산업진흥에 관한 법률 시행 : 2006. 10. 28
- 게임산업진흥에 관한 법률 개정 시행(일부개정) : 2007. 1. 19, 법률 제8247호
- 시행령, 시행규칙 개정 : 2007. 5. 16
- 게임산업진흥에 관한 법률 개정 시행(일부개정) : 2007. 12. 21, 법률 제8739호
- 게임산업진흥에 관한 법률 개정 시행(일부개정) : 2008. 2. 29, 법률 제8852호
- 게임산업진흥에 관한 법률 개정 작업 진행 중

호등에관한법률이 개정되어 개인정보의 대체 수단 도입을 명문화하고 이용자가 요구할 때 정보를 제공하도록 정하고 있으며, 2007년에 부분적으로 도입되었던 제한적 본인 확인제가 확대·시행됨으로써 게임 업계에 직접적으로 영향을 미치게 되었다.

다음은 기존 분류 방법대로 게임이나 게임물과 관련하여 직·간접적으로 게임에 영향을 미칠 수 있는 법률 개정 등이 있는지 살펴보고, 그에 따른 유의사항에 대하여 간략하게 살펴보고자 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** : 지적재산권법 상 대상이 되는 법제
 - 저작권법
 - 컴퓨터프로그램보호법
 - 디자인보호법
 - 특허법
 - 상표법

- 의장법
- 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률
- 정보통신망 이용촉진 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

기본법	지원법	보호법	규제법
<ul style="list-style-type: none"> • 게임산업진흥에 관한 법률 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화산업진흥기본법 • 소프트웨어산업진흥법 • 공업배치 및 공장설립에 관한 법률 • 벤처기업육성에 관한 특별조치법 • 조세특례제한법 • 영상진흥기본법 • 온라인디지털콘텐츠산업발전법 • 전자거래기본법 • 정보화촉진기본법 	<ul style="list-style-type: none"> • 저작권법 • 컴퓨터프로그램보호법 • 디자인보호법 • 특허법 • 상표법 • 의장법 • 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률 • 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 • 온라인디지털콘텐츠산업발전법 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 정보통신망이용촉진및정보보호 등에관한법률 • 청소년기본법 • 청소년보호법 • 풍속영업의 규제에 관한법률 • 학교보건법 • 청소년성보호에 관한 법률 • 약관규제에 관한 법률 • 형법

제2절 게임 관련 법률 검토

1. 기본법

1) 게임산업진흥에 관한 법률

2006년 음반·비디오물및게임물에관한법률에서 분리되어 독자적으로 제정된 게임산업진흥에관한법률에 의하면 “게임산업은 차세대 핵심문화산업으로서 부가가치가 높은 산업이므로 변화하고 있는 게임산업 환경에 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 게임 이용자의 권익향상과 건전한 게임 문화를 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 아래와 같다.

- 가. 게임산업진흥종합계획의 수립·시행(법 제3조)
 - 나. 게임산업의 진흥(법 제4조 내지 제11조)
 - 다. 게임문화의 진흥(법 제12조 내지 제14조)
 - 라. 이스포츠(전자스포츠)의 활성화(법 제15조)
 - 마. 게임물 등급분류(법 제16조 내지 제24조)
- 법 제정 후 법이 본격적으로 시행되기도 전에 게임산업계에서는 아케이드게임 산업이 바

다이야기 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(법률 제8247호), 2007.12.21(법률 제8739호), 2008.2.29(법률 제8852호) 등의 개정을 통하여 게임의 사행성에 대하여 강력한 규제를 진행하고 있다. 이에 의하면 사행성 게임물을 정의, 게임물 등급분류를 세분화하여 사후관리를 강화, 사행성 게임물에 해당되는 경우 등급분류를 거부, 일반게임제공업을 허가제, 인터넷 컴퓨터게임시설제공업(PC방)을 등록제로 전환, 청소년이용불가 게임물의 경품 제공 금지, 게임 결과물의 환전업 등을 금지하도록 하고 있어 기존의 게임산업진흥에 관한 법률에서 규제 부분을 강화한 것으로 볼 수 있다. 그 주요 내용을 간략하게 살펴보면 다음과 같다.

- 가. 사행성게임물의 정의(법 제2조제1호의2 신설)
- 나. 게임물등급위원회의 구성에 관한 사항 등(법 제16조제3항·제17조제2항·제18조제1항 및 법 제21조제8항 신설)
 - 게임물등급위원회는 게임물의 사행성 여부 등을 확인하기 위하여 기술심의를 할 수 있도록 정함
- 다. 게임물 등급분류의 세분화 및 사후관리 강화(법 제21조제2항, 법 제21조제3항 및 제5항 신설)
 - 게임물의 등급을 전체이용가, 12세이용



가, 15세이용가, 청소년이용불가 4단계로 분류하되, 청소년게임제공업과 일반 게임제공업에 제공되는 게임물은 전체이용가와 청소년이용불가 게임물로 분류

- 등급분류를 받은 게임물의 내용을 수정할 경우 게임물등급위원회에 신고하도록 하되, 등급 변경을 요할 정도로 수정된

경우에는 새로운 등급분류

라. 사행성게임물에 대한 등급분류 거부(법 제22조제2항)

마. 게임제작업 · 게임배급업을 등록제도로 변경(법 제25조제1항)

바. 일반게임제공업의 허가제도 등(법 제26조)

사. 청소년이용불가 등급의 게임물의 경품

게임산업진흥에 관한 법률 [일부개정 2008.2.29 법률 제8852호]

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 2008.2.29)

1. "게임물"이라 함은 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가 선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 제외한다.
 - 가. 사행성게임물
 - 나. 「관광진흥법」 제3조의 규정에 의한 관광사업의 규율대상이 되는 것
 - 다. 게임물과 게임물이 아닌 것이 혼재되어 있는 것으로서 문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 것
- 1의2. "사행성게임물"이라 함은 다음 각 목에 해당하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것을 말한다.
 - 가. 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물
 - 나. 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물
 - 다. 「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물
 - 라. 「경륜 · 경정법」에서 규율하는 경륜 · 경정과 이를 모사한 게임물
 - 마. 「관광진흥법」에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물
 - 바. 그 밖에 대통령령이 정하는 게임물

제3조 (게임산업진흥종합계획의 수립 · 시행) ① 문화체육관광부장관은 관계중앙행정기관의 장과 협의하여 게임산업의 진흥을 위한 종합계획(이하 "종합계획"이라 한다)을 수립 · 시행하여야 한다. (개정 2008.2.29)

② 종합계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 종합계획의 기본방향
2. 게임산업과 관련된 제도와 법령의 개선
3. 게임문화 및 창작활동의 활성화
4. 게임산업의 기반조성과 균형 발전
5. 게임산업의 국제협력 및 해외시장 진출
6. 위법하게 제작 · 유통되거나 이용에 제공되는 게임물의 지도 · 단속
7. 게임산업의 건전한 발전과 이용자보호
8. 그 밖에 게임산업의 진흥을 위하여 필요한 사항으로서 대통령령이 정하는 사항

③ 지방자치단체의 장이 제2항제3호 내지 제5호의 규정에 해당하는 사업을 추진하고자 하는 경우에는 미리 문화체육관광부장관과 협의하여야 한다. (개정 2008.2.29)

제공 금지 등(법 제28조제3호 단서 및 법 제28조제5호 신설)

아. 게임 결과물의 환전업 등 금지(법 제32조 제7호 신설)

자. 게임물의 광고·선전시 사행심 조장 내용 제한(법 제34조제1항제4호 신설)

차. 신고포상제도 도입(법 제39조의2 신설)

또한, 2007년 12월 21일 개정된 내용에서는 게임물등급위원회에서 심의·의결하는 사항에 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 등급분류를 받지 않은 게임물 이거나 등급분류를 받은 것과 다른 내용의 게임물인 경우, 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물, 광고·선전의 제한 조항을 위반한 광고·선전물의 경우 등을 추가하고, 이에 대해서는 사전에 등급위원회의 심의 및 시정권고의 절차를 거치도록 하였다. 이를 통해 온라인에서 성행하고 있는 사행성 불법게임물과 등급분류를 받지 아니한 게임물, 등급분류를 받은 내용과 다른 게임물이 제공되는 경우 등을 차단할 수 있는 법적 근거를 마련하였다(제16조2항, 제38조7항 및 8항).

이러한 법률의 제정 및 개정은 게임산업이 더 이상 단순한 놀이문화의 수준을 벗어난 것으로서 산업적으로 가치를 가지게 된 시점에 게임산업의 역기능 및 문제점을 최소화하여 국제경쟁력이 있는 국가 기간산업으로서 거듭나기 위한 법 제정 활동의 일환으로 볼 수 있겠다.

2. 지원법

1) 문화산업진흥기본법

문화산업진흥기본법은 제정 이유에 “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, 음반, 비디오물, 인쇄물, 방송 프로그램, 캐릭터, 애니메이션 등 다양한 콘텐츠가 문화산업의 대상으로서 산업적 의미를 부여한 법이라고 할 수 있다. 이 법의 주요 골자를 간략하게 살펴보면

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

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

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

라. 문화산업 관련기술의 연구 및 문화상품의 개발·제작 등을 위한 문화산업단지를 조성함(법 제20조).



문화산업진흥 기본법 [일부개정 2008.3.28 법률 제9071호]

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, 2008.2.29)

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
2. "문화상품"이라 함은 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(이하 "문화적 요소"라 한다)이 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화(문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠를 포함한다)와 서비스 및 이들의 복합체를 말한다.
3. "콘텐츠"라 함은 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보를 말한다.
 - 3의2. "문화콘텐츠"라 함은 문화적 요소가 체화된 콘텐츠를 말한다.
 4. "디지털콘텐츠"라 함은 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 효용을 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.
 - 6의2. "공공문화콘텐츠"라 함은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제2조제3호의 규정에 따른 공공기관 및 「박물관 및 미술관 진흥법」 제3조의 규정에 따른 국립박물관·공립박물관·국립미술관·공립미술관 등에서 보유·제작 또는 관리하고 있는 문화콘텐츠를 말한다.
 - 6의3. "에듀테인먼트"라 함은 문화콘텐츠를 유기적으로 복합시켜 기획 및 제작된 것으로 교육적으로 활용될 수 있는 것을 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 등의 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. "문화산업진흥회사"라 함은 회사의 자산을 문화산업의 특성사업에 운용하고 그 수익을 투자자, 사원 또는 주주에게 배분하는 회사를 말한다.

이 법은 문화산업에 대한 진흥을 목적으로 제정되었으며, 동 법은 디지털문화콘텐츠와 멀티미디어콘텐츠를 정의함으로써, 당해 콘텐츠에 게임물을 포함하여 지원대상으로 삼고 있다. 게임산업진흥에관한법률과 더불어 게임산업을 포괄적으로 지원 대상으로 삼고 있는 주요한 법으로 분류할 수 있다.

2) 소프트웨어산업진흥법

게임물은 소프트웨어로 구성되어 있는 것으로 본 법에서 정하고 있는 지원 대상이 되는 산업에 분류될 수 있다. 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 컴퓨터 프로그램이 되고 컴퓨터 프로그램을 상위로 정의하고 있는 소프트웨어에 포함되는 개념이기 때문에 게임 개발자나 사업자도 소프트웨어 산업진흥법 상 소프트웨어 사업자나 소프트웨어 개발자로서의 지위를 가지게 되므로 소프트웨어산업진흥법의 지원을 받을 수 있을 것이다. 본 법의 제정 이유로 “지식과 정보가 고부가가치를 창출하는 21세기 지식정보화사회에서 국가의 경쟁력을 가늠하는 핵심 산업인 소프트웨어산업을 종합적으로 육성·발전시키려는 것임”이라고 설명하고 있으며 그 주요골자를 살펴보면 아래와 같다.

가. 지식경제부장관은 소프트웨어산업의 진흥을 위하여 소프트웨어산업의 진흥시책

의 기본방향 등이 포함된 소프트웨어산업진흥중·장기기본계획 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 함.

지원대상에 게임물로 명시적으로 규정하고 있지 않으나 게임산업을 그 지원 대상이 된다 하겠다. 법 구조나 지원 방법 등은 문화산업진흥기본법에서 정하는 지원 내용과 유사한 것을 살펴볼 수 있다.

3) 온라인디지털콘텐츠산업발전법

온라인디지털콘텐츠산업발전법에 의하면 게임은 디지털콘텐츠의 한 영역으로 분류되게 된다. 이 법의 제정 이유는 “전기통신관련 각종 규제를 정비함으로써 전기통신의 건전한 발전을 도모하고, 방송통신위원회의 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 지원 사업



을 수행하기 위하여 2002.1.14, 법률 6603호로 제정되었다. 이 법의 주요골자를 간략하게 살펴보면,

- 가. 온라인디지털콘텐츠산업을 정보통신망 이용촉진및정보보호등에관한법률에 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 창업지원 계획을 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 권한 없이 타인이 상당한 노력으로 제작하여 표시한 온라인콘텐츠의 전부 또는 상당한 부분을 복제 또는 전송하는 방법으로 경쟁사업자의 영업에 관한 이익을 침해하지 못하도록 함(법 제18조).

소프트웨어산업진흥법 [일부개정 2008.2.29 법률 제8852호]

제2조 (정의 (개정 2007.12.21)) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. (개정 2005.12.30, 2007.12.21)

1. "소프트웨어"라 함은 컴퓨터·통신·자동차 등의 장비와 그 주변장치에 대하여 명령·제어·입력·처리·저장·출력·상호작용이 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. "소프트웨어기술자"란 「국가기술자격법」에 따라 정보처리 분야의 기술자격을 취득한 자 또는 소프트웨어 기술 분야에서 대통령령으로 정하는 학력이나 경력을 가진 자를 말한다.
6. "소프트웨어프로세스"란 소프트웨어를 개발하고 유지·보수하기 위하여 사용하는 일련의 방법·절차·활동 등을 말한다.
7. "소프트웨어진흥시설"이라 함은 소프트웨어사업자와 그 지원시설 등을 집단적으로 유치함으로써 소프트웨어사업자의 영업활동을 지원하기 위하여 제5조의 규정에 의하여 지정된 시설물을 말한다.
8. "소프트웨어진흥단지"라 함은 소프트웨어사업자와 그 지원시설 등을 집단적으로 유치함으로써 소프트웨어사업자의 영업활동을 지원하기 위하여 제6조의 규정에 의하여 지정·조성된 지역을 말한다.

따라서 동 법에서 말하고 있는 디지털콘텐츠에 온라인게임이 포함된다고 할 수 있으며, 온라인디지털콘텐츠산업발전법에서 정하는 지원을 받을 수 있는 법적 지위를 가진다고 할 것이다. 최근 이 법은 유통되고 있는 디지털콘텐츠의 소비자 및 관련된 보호, 소비자 정책의 수립, 소비자 안전·교육의 강화 등으로 소비자 권익을 증진함으로써 소비자의 보호를 강화하고, 시장 환경변화에 맞게 한국소비자원의 관할 및 소비자 정책에 대한 집행 기능을 공정거래위원회로 이관하도록 하며, 소비자 피해를 신속하고 효율적으로 구제하기 위하여 일괄적 집단분쟁조정 및 단체소송을 도입하여 소비자 피해 구제 제도의 강화를 내용으로 하여 지난 2008년 2월 29일 개정되어 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 공정거래위원

- 회 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)
 - (1) 어린이 등 안전취약계층에 대한 우선적 보호의무
 - (2) 시장 감시활동 강화 및 위해요소의 조기 발견·대응
- 바. 사업자의 소비자상담기구 설치 권장(법 제53조 및 제54조)
 - (1) 사업자 또는 사업자단체가 소비자상담기구 설치 및 전담직원 배치
 - (2) 소비자상담기구 설치·운영 권장으로 기업의 자발적인 소비자문제해결
- 사. 소비자분쟁조정위원회의 일괄적 분쟁조정 실시(법 제68조)
 - (1) 소비자분쟁조정위원회가 다수의 소비자에게 발생하는 같거나 비슷한 유형

온라인디지털콘텐츠산업발전법 [일부개정 2008.2.29 법률 제8852호]

제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

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

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



의 피해에 대하여 일괄적인 분쟁조정을 실시할 수 있도록 하고, 분쟁조정 실시를 일정기간 이상 공고하도록 하는 등 기존 분쟁조정 절차의 특례 규정
 (2) 비용부담, 절차지연, 감정대립 등 소송으로 인한 부작용을 방지하고, 소액 다수 피해발생이라는 특성을 지닌 소비자문제를 일괄적·효율적으로 해결하도록 유도

아. 소비자단체소송제도의 도입(법 제70조·제73조 및 제75조)

- (1) 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
- (2) 저질수입상품 등에 따른 소비자 안전위해, 악덕상술·과장광고 등 불공정 거래행위로 인한 소비자 권익침해행위의 방지, 소 제기를 우려한 사업자의 자발적인 위법행위의 중지, 제품의 품질 및 안전성의 향상과 제품결함의 사후시정 등이 활성화될 수 있도록 하려는 것임

3. 보호법

1) 저작권법

게임은 게임 소프트웨어와 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. 저작권법은 최근 저작권 보호를 위한 일정한 침해 방지 및 저작물 등의 공정한 이용을 도모하기 위한 사항을 규정하여 문화 발전의 향상을 도모하고, 문화체육관광부장관에게 저작권 인증과 권리관리정보 및 기술적 보호조치에 관한 정책을 수립·시행할 수 있도록 하여 우리 저작물의 국외 진출을 돕고 저작물의 원활한 이용을 도모하여 문화산업의 발전을 촉진하기 위하여 지난 2006.12.28 전문개정을 하게 되었는데 그 주요 내용은 다음과 같다.

가. 저작권 인증제도의 도입(법 제2조제33호 및 제56조)

저작물 등의 안전한 유통을 보장하여 건전한 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 저

작물의 전송이 이루어지는 경우에는 보상금을 지급하지 않도록 하되, 복제방지 장치 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 따라 보호되는 음반으로서 음반제작자가 계약국의 국민인 음반을 이 법의 보호대상에 포함하도록 함.

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

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

(2) 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)

문화체육관광부장관은 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 권리관리 정보에 관한 정책 수립 지원, 저작권 정



보제공을 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)

문화체육관광부장관, 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)
문화체육관광부장관은 저작물 등의 권리

관리정보 및 기술적 보호조치에 관한 정책을 수립·시행할 수 있도록 함.

거. 친고죄의 예외(법 제140조)

영리를 위하여 상습적으로 저작재산권 등을 침해한 행위등을 친고죄에서 제외하여 권리자의 고소가 없어도 형사처벌이 가능하도록 함.

이러한 저작권법의 개정은 최근 인터넷을 통한 저작권 침해가 폭발적으로 늘어나고 있는 상황에서 저작권 침해에 대하여 보다 효율적인 보호를 위한 조치를 마련하고자 하는 의도에서 개정되었다. 특히 게임산업에 있어서 게임 소스의 유출, 개발자에 의한 기술유출, 불법 사설 서버 등을 통한 침해 등 다양하게 나타나는 저작권 침해 활동에 대하여 적절한 보호조치가 될 수 있을 것으로 기대한다.

저작권법 [일부개정 2008.2.29 법률 제8852호]

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·무언극 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, 아울러 저작권법의 보호에 보충적으로 작용한다고 하겠다. 게임은 인간의 정신적인 창작물이기 때

문에 저작권법의 창작성 요건을 갖춘다고 본다. 즉, 게임물 중 전자적 방법에 의하여 운영되는 게임은 컴퓨터 프로그램으로서 다음과 같은 보호요건을 만족하는 컴퓨터 프로그램에 해당한다고 볼 수 있다. 프로그램 저작물의 정의를 보면, “특정한 결과를 얻기 위하여 컴퓨터

컴퓨터프로그램 보호법 [일부개정 2008.2.29 법률 제8852호]

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(공중)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 정보통신망을 말한다. 이하 같다)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.



등 정보처리능력을 가진 장치 안에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일련의 지시·명령으로 표현된 창작물”로 법 제2조 1호에서는 규정하고 있다. 따라서 불법복제나 프로그램소스를 도용하여 개발하게 된다면 저작권 침해에 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 시정 권고를 할 수 있도록 하고, 「저작권법」 등 그 밖의 지적재산권법과의 형평을 고려하여 프로그램저작권 침해행위에 대한 벌칙을 상향 조정하는 등 현행 제도의 운영상 나타난 일부 미비점을 개선·보완하였다. 현실적으로 게임은 저작권이 인정되는 저작물이지만, 그 특성상 보호 면에 있어서 본 법을 통한 피해의 입증이나 권리의 구제가 저작권법에 의한 것 보다 구체적으로 이루어지고 있다고 볼 수 있다.

3) 디자인보호법

게임 콘텐츠가 디자인보호법에 의한 디자인으로 보호되는 경우가 있을 수 있다. 게임물의 디자인이 디자인보호법에 보호받기 위해서는 먼저 디자인에 의하여 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 위해서는 공업상 이용 가능성, 신규성, 진보성을 갖추는 경우 일정한 요건 하에서 동 법의 보호 대상이 된다. 디자인보호법은

특허법과 중복되는 범위 내에서 특허법의 개별 규정을 적용받는다.

디자인 침해에 대하여도 형사구제와 민사구제 모두가 인정된다. 형사구제로는 디자인권 또는 전용실시권을 침해한 자는 일정한 처벌을 받도록 하고 있으며(7년 이하의 징역 또는 1억원 이하의 벌금) 민사구제로는 침해금지청구권, 손해배상청구권 및 신용회복청구권을 인정하고 있다. 이 법은 최근 일부 개정되었으나 직접적으로 개정된 부분이라기보다는 특허법 관련 조문의 준용범위 확대, 디자인등록료와 수수료의 반환 청구기간을 1년에서 3년으로 연장하여 디자인등록료와 수수료의 납부자에 대한 권익 보호를 강화하는 정도의 개정으로 기본적인 사항은 특별한 변화가 발견되지 않는다.

4) 특허법

기본적으로 특허법은 발명에 대한 독점적이며 배타적인 권리를 부여한다. SW 관련 특허에 대한 많은 논란이 있는 것은 사실이지만, 실제 SW에 대한 특허는 인터넷발명과 더불어 확대되고 있다. 따라서, 게임의 경우도 SW에 대한 특허가능성을 가질 수 있기 때문에 특허를 받는다면 독점적인 권리를 행사할 수 있을 것이다. 특히, 게임 엔진과 같은 핵심부분의 특허는 파급효과가 크다고 할 것이다. 이 법은 최근 일부 개정되었으나 직접적으로 개정된 부분이 아니라기보다는 특허료와 수수료의 반환청구기간을 1년에서 3년으로 연장하여 특허료와 수수료의 납부자에 대한 권익보호를 강화하는 정도의 개정으로 기본적인 사항은 특별한 변화가 발견되지 않는다.

디자인보호법 [일부개정 2008.2.29 법률 제8852호]

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

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

1. "디자인"이라 함은 물품(물품의 부분(제12조를 제외한다) 및 글자체를 포함한다. 이하 같다)의 형상·모양·색채 또는 이들을 결합한 것으로서 시각을 통하여 미감을 일으키게 하는 것을 말한다.
- 1의2. "글자체"라 함은 기록이나 표시 또는 인쇄 등에 사용하기 위하여 공통적인 특징을 가진 형태로 만들어진 한 벌의 글자꼴(숫자, 문장부호 및 기호 등의 형태를 포함한다)을 말한다.
2. "등록디자인"이라 함은 디자인등록을 받은 디자인을 말한다.
3. "디자인등록"이라 함은 디자인심사등록 및 디자인무심사등록을 말한다.
4. "디자인심사등록"이라 함은 디자인등록출원이 디자인등록요건의 전부를 갖추고 있는지를 심사하여 행하는 디자인등록을 말한다.
5. "디자인무심사등록"이라 함은 디자인등록출원이 이 법에 의한 디자인의 등록요건중 제26조제2항의 규정에 의하여 적용이 제외되는 등록요건 외의 등록요건을 갖추고 있는지를 심사하여 행하는 디자인등록을 말한다.
6. "실시"라 함은 디자인에 관한 물품을 생산·사용·양도·대여 또는 수입하거나 그 물품의 양도 또는 대여의 청약(양도나 대여를 위한 전시를 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, 특허정직원 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 디자인무심사등록이의신청이유 등"의 보정기간, 제67조의2 또는 제67조의3"으로 본다. (개정 1998.9.23, 2001.2.3, 2004.12.31, 2007.1.3)

특허법 [일부개정 2008.2.29 법률 제8852호]

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

일반 소비자에게 대량으로 판매되는 게임의 경우에는 상품의 상표 기타 식별성에 관한 보호도 중요한 역할을 하는데 이것은 게임 자체의 보호가 아니라 상품으로서의 게임의 식별성 있는 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 개별 규정을 적용받는다. 이 법 역시 최근 일부 개정되었으나 직접적으로 개정된 부분이라기보다는 상표 등록료와 수수료의 반환 청구기간을 1년에서 3년으로 연장하여 상표 등록료와 수수료의 납부자에 대한 권익 보호를 강화하는 정도의 개정으로 기본적인 사항은 특별한 변화가 발견되지 않는다.

6) 온라인디지털콘텐츠산업발전법

앞서 살펴본 바와 같이 온라인디지털콘텐츠 산업발전법은 온라인디지털콘텐츠산업의 발전을 위한 진흥법이지만, 일정한 경우에는 보호법으로서 역할을 하게 된다. 즉, 온라인디지털 콘텐츠의 제작에 있어서 상당한 투자가 이루어진 콘텐츠에 대해서 부정경쟁법리에 의한 보호를 하고 있다. 따라서, 창작성 유무를 떠나서 당해 콘텐츠에 온라인디지털콘텐츠산업발전법에서 효력발생요건으로 하고 있는 표시를 하는 경우에는 동 법에 의한 보호가 가능하다고 하겠다. 최근에 본 법이 개정된 바 있으나 게임 콘텐츠의 보호와 관련된 사항은 특별한 변화가 없는 것으로 보인다.

7) 부정경쟁방지및영업비밀보호에관한법률

게임물은 부정경쟁방지법에서 규정하고 있는 8개의 행위 유형에 해당되는 경우 타인의 등록 또는 미등록 저명상표에 대해서 그 상표의 가치나 영업주체를 혼동하게 하는 특정행위를 규제하는 대상이 될 수 있으며, 동 법에 의하여 보호를 받을 수 있다. 본 법에서 규정하고 있는 부정경쟁행위에는 상품주체혼동행위, 영업주체혼동행위, 저명상표희석행위, 원산지허위표시행위, 출처지오인야기행위, 질량오인야기행위, 대리인의 상표권자의 동의없는 사용행위, 주지표지를 도매인 이름으로 사용하는 행위, 상품형태의 모방행위 등의 유형이 있다.

이는 프로그램 자체의 보호가 아니라 상품으로서의 프로그램의 식별성 있는 표지에 대한 보호라는 점에서 저작권법 등에 의한 보호와는 그 규율 범위를 달리하는 것이라 할 것이다. 본 법은 지난해 특별한 개정이 발견되지 않으며 기존의 법내용이 유지되고 있다.

8) 조세특례제한법

법 제6조에서 창업 중소기업 등에 대한 세액 감면에 대하여 규정하고 있는데, “벤처기업육성에 관한 특별조치법 제2조제1항의 규정에 의한 벤처기업 중 대통령령이 정하는 기업”이라고 규정하고 있어 간접적으로 게임산업에 적용이 가능할 수 있을 것이다. 그러나 게임산업에 대한 직접적인 규정이 없으므로 이에 대한 법 규상의 보완이 필요하다. 아울러 창업하는 중소기업 중 이 법의 요건을 충족하는 중소기업은 본 법에 의한 세금감면의 혜택을 받게 된다. 이 법은 금년에 일부 개정되었으나 게임과 관

상표법 [일부개정 2008.2.29 법률 제8852호]

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 각 목의 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 상속 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]

온라인디지털콘텐츠산업발전법 [일부개정 2008.2.29 법률 제8852호]

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 기술보호조치의 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, 기술보호조치의 연구·개발을 위하여 기술적 보호조치를 무력화하는 장치 또는 부품을 제조하는 경우에는 그러하지 아니하다.

련된 산업에 직접적인 영향을 미치는 조항의 변경은 없는 것으로 보인다.

4. 규제법

1) 다중이용업소의 안전관리에 관한 특별법

다중이용업소의 안전관리에 관한 특별법은 화재를 예방, 경계, 진압하고 재난, 재해 및 그 밖의 위급한 상황에서의 구조, 구급활동을 통

하여 국민의 생명, 신체 및 재산을 보호함으로써 공공의 안녕질서의 유지와 복리증진에 이바지함을 목적으로 한다. 특히, 화재와 같은 재난의 경우에는 많은 인명피해가 우려되기 때문에 대중이 이용하는 시설에 있어서는 규제가 강하다고 볼 수 있다. 이에 의하여 최근 다양하고 새로운 종류의 다중 이용업이 출현하고 대형화 및 밀집화된 다중이용업소가 등장하여 화재 등 재난의 발생 시 대규모의 인명 및 재산 피해가

조세특례제한법 [일부개정 2008. 6. 5, 법률 제9088호]

제6조 (창업중소기업등에 대한 세액감면) ② 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」 제2조제1항의 규정에 따른 벤처기업(이하 "벤처기업"이라 한다)중 대통령령이 정하는 기업으로서 창업후 3년 이내에 동법 제25조의 규정에 의하여 2009년 12월 31일까지 벤처기업으로 확인받은 기업(이하 "창업벤처중소기업"이라 한다)의 경우에는 그 확인받은 날이후 최초로 소득이 발생한 과세연도(벤처기업으로 확인받은 날부터 5년이 되는 날이 속하는 과세연도까지 당해 사업에서 소득이 발생하지 아니하는 경우에는 5년이 되는 날이 속하는 과세연도)와 그 다음 과세연도의 개시일부터 3년 이내에 종료하는 과세연도까지 당해사업에서 발생한 소득에 대한 소득세 또는 법인세의 100분의 50에 상당하는 세액을 감면한다. 다만, 제1항의 규정을 적용받는 경우를 제외하며, 감면기간중 벤처기업의 확인이 취소된 경우에는 취소일이 속하는 과세연도부터 감면을 적용하지 아니한다. <신설 1999.8.31, 2000.12.29, 2003.12.30, 2006.12.30, 2007.12.31>

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, 2007.12.31>

1. 감면업종

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

2. 감면비율

- 가. 대통령령이 정하는 소기업(이하 이 조에서 "소기업"이라 한다)이 도매업, 소매업, 의료업, 자동차정비업 및 관광산업(이하 이 조에서 "도매업등"이라 한다)을 영위하는 사업장 : 100분의 10
- 나. 소기업이 수도권안에서 제1호의 규정에 의한 감면업종중 도매업등을 제외한 업종을 영위하는 사업장 : 100분의 20
- 다. 소기업이 수도권외의 지역에서 제1호의 규정에 의한 감면업종중 도매업등을 제외한 업종을 영위하는 사업장 : 100분의 30
- 라. 소기업을 제외한 중소기업(이하 이 조에서 "중기업"이라 한다)이 수도권외의 지역에서 도매업등을 영위하는 사업장 : 100분의 5
- 마. 중소기업의 사업장으로서 수도권안에서 대통령령이 정하는 지식기반산업을 영위하는 사업장 : 100분의 10
- 바. 중소기업이 수도권외의 지역에서 제1호의 규정에 의한 감면업종중 도매업등을 제외한 업종을 영위하는 사업장 : 100분의 15

예상됨에 따라, 화재 등 재난 그 밖의 위급한 상황으로부터 국민의 생명·신체 및 재산을 보호하기 위하여 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 게임 제공업의 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.

2) 전기통신사업법

전기통신사업법은 전기통신사업의 운영을 적정하게 하여 전기통신사업의 건전한 발전을

기하고 이용자의 편의를 도모함으로써 공공복리의 증진에 이바지함을 목적으로 한다. 기본적으로 모든 이용자가 언제 어디서나 적정한 요금으로 제공받을 수 있는 기본적인 전기통신역무 제공을 목적으로 하는데, 온라인게임과 같은 정보통신서비스의 경우도 보편적 역무를 통하여 제공되는 서비스이기 때문에 전기통신사업법의 부가통신사업자로서 신고를 하는 등의 규제를 받게 된다. 온라인게임과 관련된 부분은 특히, 게임에서 성인등급의 경우에 해당한다고 볼 수 있다. 미성년자 이용가능 게임의 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 개정이 되었는데 그 주요 내용으로 기간통신사업의 허

부정경쟁방지및영업비밀보호에관한법률 [일부개정 2007.12.21 법률 제8767호]

제1조 (목적) 이 법은 국내에 널리 알려진 타인의 상표·상호(상호) 등을 부정하게 사용하는 등의 부정경쟁행위와 타인의 영업비밀을 침해하는 행위를 방지하여 건전한 거래질서를 유지함을 목적으로 한다. [전문개정 2007.12.21]

제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. "부정경쟁행위"란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 행위를 말한다.
 - 가. 국내에 널리 인식된 타인의 성명, 상호, 상표, 상품의 용기·포장, 그 밖에 타인의 상품임을 표시한 표지(표지)와 동일하거나 유사한 것을 사용하거나 이러한 것을 사용한 상품을 판매·반포(반포) 또는 수입·수출하여 타인의 상품과 혼동하게 하는 행위
 - 나. 국내에 널리 인식된 타인의 성명, 상호, 표장(표장), 그 밖에 타인의 영업임을 표시하는 표지와 동일하거나 유사한 것을 사용하여 타인의 영업상의 시설 또는 활동과 혼동하게 하는 행위
 - 다. 가목 또는 나목의 혼동하게 하는 행위 외에 비상업적 사용 등 대통령령으로 정하는 정당한 사유 없이 국내에 널리 인식된 타인의 성명, 상호, 상표, 상품의 용기·포장, 그 밖에 타인의 상품 또는 영업임을 표시한 표지와 동일하거나 유사한 것을 사용하거나 이러한 것을 사용한 상품을 판매·반포 또는 수입·수출하여 타인의 표지의 식별력이나 명성을 손상하는 행위



- 라. 상품이나 그 광고에 의하여 또는 공중이 알 수 있는 방법으로 거래상의 서류 또는 통신에 거짓의 원산지의 표지를 하거나 이러한 표지를 한 상품을 판매 · 반포 또는 수입 · 수출하여 원산지를 오인(오인)하게 하는 행위
 - 마. 상품이나 그 광고에 의하여 또는 공중이 알 수 있는 방법으로 거래상의 서류 또는 통신에 그 상품이 생산 · 제조 또는 가공된 지역 외의 곳에서 생산 또는 가공된 듯이 오인하게 하는 표지를 하거나 이러한 표지를 한 상품을 판매 · 반포 또는 수입 · 수출하는 행위
 - 바. 타인의 상품을 사칭(사칭)하거나 상품 또는 그 광고에 상품의 품질, 내용, 제조방법, 용도 또는 수량을 오인하게 하는 선전 또는 표지를 하거나 이러한 방법이나 표지로서 상품을 판매 · 반포 또는 수입 · 수출하는 행위
 - 사. 다음의 어느 하나의 나라에 등록된 상표 또는 이와 유사한 상표에 관한 권리를 가진 자의 대리인이나 대표자 또는 그 행위를 한 날부터 1년 이전에 대리인이나 대표자이었던 자가 정당한 사유 없이 해당 상표를 그 상표의 지정상품과 동일하거나 유사한 상품에 사용하거나 그 상표를 사용한 상품을 판매 · 반포 또는 수입 · 수출하는 행위
 - (1) 「공업소유권의 보호를 위한 파리협약」(이하 “파리협약”이라 한다) 당사국
 - (2) 세계무역기구 회원국
 - (3) 「상표법 조약」의 체약국(체약국)
 - 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 대어할 목적
 - (2) 정당한 권원이 있는 자의 도메인이름의 등록 및 사용을 방해할 목적
 - (3) 그 밖에 상업적 이익을 얻을 목적
 - 자. 타인이 제작한 상품의 형태(형상 · 모양 · 색채 · 광택 또는 이들을 결합한 것을 말하며, 시제품 또는 상품소개서상의 형태를 포함한다. 이하 같다)를 모방한 상품을 양도 · 대어 또는 이를 위한 전시를 하거나 수입 · 수출하는 행위. 다만, 다음의 어느 하나에 해당하는 행위는 제외한다.
 - (1) 상품의 시제품 제작 등 상품의 형태가 갖추어진 날부터 3년이 지난 상품의 형태를 모방한 상품을 양도 · 대어 또는 이를 위한 전시를 하거나 수입 · 수출하는 행위
 - (2) 타인이 제작한 상품과 동종의 상품(동종의 상품이 없는 경우에는 그 상품과 기능 및 효용이 동일하거나 유사한 상품을 말한다)이 통상적으로 가지는 형태를 모방한 상품을 양도 · 대어 또는 이를 위한 전시를 하거나 수입 · 수출하는 행위
2. “영업비밀”이란 공공연히 알려져 있지 아니하고 독립된 경제적 가치를 가지는 것으로서, 상당한 노력에 의하여 비밀로 유지된 생산방법, 판매방법, 그 밖에 영업활동에 유용한 기술상 또는 경영상의 정보를 말한다.
3. “영업비밀 침해행위”란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 행위를 말한다.
- 가. 절취(절취), 기망(기망), 협박, 그 밖의 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. 계약관계 등에 따라 영업비밀을 비밀로서 유지하여야 할 의무가 있는 자가 부정한 이익을 얻거나 그 영업비밀의 보유자에게 손해를 입힐 목적으로 그 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위
 - 마. 영업비밀이 라목에 따라 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 라목에 따라 공개된 사실 또는 그러한 공개행위가 개입된 사실을 알거나 중대한 과실로 알지 못하고 그 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위
4. “도메인이름”이란 인터넷상의 숫자로 된 주소에 해당하는 숫자 · 문자 · 기호 또는 이들의 결합을 말한다.[전문개정 2007.12.21]

가조건과 별정통신사업의 등록조건 범위 구체화, 주요 전기통신회선설비 이외의 전기통신회선설비 매각의 경우 인가제에서 신고제로 전환, 부가통신사업의 신고면제 대상의 근거를 마련, 방송통신위원회의 금지행위 위반에 대한 사실 조사 시 자료·물건의 일시보관제도를 도입하여 이용자 보호를 위한 방송통신위원회 조

치의 실효성을 담보하는 등 현행 제도의 운영상 나타난 일부 미비점을 개선·보완하는 수준에서 개정이 된 것으로 게임산업계에 직접적인 영향을 미치는 법 개정은 나타나지 아니한다.

3) 전기사업법

전기사업법은 전기사업에 관한 기본제도를

다중이용업소의안전관리에관한특별법 [일부개정 2008.3.21 법률 제8974호]

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」·「소방시설 설치유지 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 행정안전부령이 정하는 기준에 따라 설치·유지하여야 한다. <개정 2008.2.29>

- ② 소방본부장 또는 소방서장은 안전시설등이 행정안전부령이 정하는 기준에 적합하게 설치 또는 유지되어 있지 아니한 때에는 그 다중이용업주에게 안전시설등에 대하여 보완 등 필요한 조치를 명할 수 있다. <개정 2008.2.29>
- ③ 다중이용업을 하고자 하는 자는 안전시설등을 설치하기 전에 미리 소방본부장 또는 소방서장에게 행정안전부령이 정하는 안전시설등의 설계도서를 첨부하여 행정안전부령이 정하는 바에 따라 신고를 하여야 한다. 안전시설등의 공사를 마친 때에도 또한 같다. <개정 2008.2.29>
- ④ 소방본부장 또는 소방서장은 제3항 전단의 규정에 의하여 신고를 받은 때에는 설계도서가 행정안전부령이 정하는 기준에 적합한지의 여부를 확인하고, 그에 적합하도록 지도하여야 한다. <개정 2008.2.29>
- ⑤ 소방본부장 또는 소방서장은 제3항 후단의 규정에 의하여 공사완료의 신고를 받은 때에는 안전시설등이 행정안전부령이 정하는 기준에 적합하다고 인정하는 경우에는 행정안전부령이 정하는 바에 따라 안전시설등 완비증명서를 발급하여야 하며, 그에 적합하지 아니한 때에는 시정될 때까지 안전시설등 완비증명서를 발급하여서는 아니된다. <개정 2008.2.29>

제10조 (다중이용업의 실내장식물) ① 다중이용업소에 설치하는 실내장식물(반자돌림대 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 3스프링클러설비 또는 간이스프링클러설비가 설치된 경우에는 10분의 5이하의 부분은 「소방시설설치유지 및 안전관리에 관한 법률」 제12조제3항의 규정에 따른 방염성능기준 이상의 것으로 설치할 수 있다.



전기통신사업법 [일부개정 2008.2.29 법률 제8867호]

제21조 (부가통신사업자의 신고 등) 부가통신사업을 경영하고자 하는 자는 대통령령이 정하는 요건 및 절차에 따라 방송통신위원회에 신고(정보통신망에 의한 신고를 포함한다)하여야 한다. 다만, 기간통신사업자가 부가통신사업을 경영하고자 하는 경우 또는 운영하는 전기통신설비의 규모 등 대통령령이 정하는 기준에 해당하는 소규모 부가통신사업의 경우에는 그러하지 아니하다. <개정 1996.12.30, 2005.3.31, 2007.1.3, 2007.5.11, 2008.2.29>

제53조 (불법통신의 금지 등) 삭제

제53조의2 (정보통신윤리위원회) 삭제

제54조 (통신비밀의 보호) ① 누구든지 전기통신사업자가 취급중에 있는 통신의 비밀을 침해하거나 누설하여서는 아니된다.

- ② 전기통신업무에 종사하는 자 또는 종사하였던 자는 그 재직중에 통신에 관하여 알게 된 타인의 비밀을 누설하여서는 아니된다.
- ③ 전기통신사업자는 법원, 검사 또는 수사관서의 장(군 수사기관의 장, 국제청장 및 지방국제청장을 포함한다. 이하 같다), 정보수사기관의 장으로부터 재판, 수사(「조세범처벌법」 제11조의2제1항, 제4항 및 제5항의 범죄 중 전화, 인터넷 등을 이용한 범죄사건의 조사를 포함한다), 형의 집행 또는 국가안전보장에 대한 위해를 방지하기 위한 정보수집을 위하여 다음 각호의 자료의 열람이나 제출(이하 “통신자료제공”이라 한다)을 요청받은 때에 이에 응할 수 있다. <개정 2002.12.26, 2007.1.3>
 1. 이용자의 성명
 2. 이용자의 주민등록번호
 3. 이용자의 주소
 4. 이용자의 전화번호
 5. 아이디(컴퓨터시스템이나 통신망의 정당한 이용자를 식별하기 위한 이용자 식별부호를 말한다)
 6. 이용자의 가입 또는 해지 일자
- ④ 제3항의 규정에 의한 통신자료제공의 요청은 요청사유, 해당이용자와의 연관성, 필요한 자료의 범위를 기재한 서면(이하 “자료제공요청서”라 한다)으로 하여야 한다. 다만, 서면으로 요청할 수 없는 긴급한 사유가 있는 때에는 서면에 의하지 아니하는 방법으로 요청할 수 있으며, 그 사유가 해소된 때에 지체없이 전기통신사업자에게 자료제공요청서를 제출하여야 한다. <신설 2000.1.28>
- ⑤ 전기통신사업자는 제3항 및 제4항의 절차에 따라 통신자료제공을 한 때에는 당해 통신자료제공사실 등 필요한 사항을 기재한 대통령령이 정하는 대장과 자료제공요청서 등 관련자료를 비치하여야 한다. <신설 2000.1.28, 2008.2.29>
- ⑥ 전기통신사업자는 대통령령이 정하는 방법에 따라 통신자료제공을 한 현황 등을 년 2회 방송통신위원회에 보고하여야 하며, 방송통신위원회는 전기통신사업자가 보고한 내용의 사실여부 및 제5항에 따른 관련자료의 관리상태를 점검할 수 있다. <신설 2000.1.28, 2007.5.11, 2008.2.29>
- ⑦ 전기통신사업자는 제3항에 따라 통신자료제공을 요청한 자가 소속된 중앙행정기관의 장에게 제5항에 따른 대장에 기재된 내용을 대통령령이 정하는 방법에 따라 통보하여야 한다. 다만, 통신자료제공을 요청한 자가 법원인 경우에는 법원행정처장에게 통보하여야 한다. <신설 2000.1.28, 2002.12.26, 2007.5.11, 2008.2.29>
- ⑧ 전기통신사업자는 이용자의 통신비밀에 관한 업무를 담당하는 전담기구를 설치·운영하여야 하며, 그 전담기구의 기능 및 구성 등에 관한 사항은 대통령령으로 정한다. <신설 2000.1.28, 2008.2.29>
- ⑨ 제4항의 규정에 의하여 전기통신사업자에게 제출되는 서면에 대한 결재권자의 범위 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. <신설 2000.1.28>

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 문화재보호법의 개정으로 따른 일부 개정으로 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 개정 시 개정이 필요한 부분이라고 하겠다.

4) 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한 법률

정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률은 정보통신망의 이용을 촉진하고 정보통신서비스를 이용하는 자의 개인정보를 보호함과 아울러 정보통신망을 건전하고 안전하게 이용할 수 있는 환경을 조성함으로써 국민생활의 향상과 공공복리의 증진에 이바지함을 목적으로 한다. 동 법에서 특히, 사업자에게 규제적인 부분으로 작용할 수 있는 곳은 개인정보보호와 청소년보호에 관한 규정이라고 할 수 있다. 청소년보호법에서 규정하고 있는 청소년유해매체물을 제공하기 위해서는 해당 정보 내용이 청소년유해매체물임을 표시하도록 규정하고 있다. 성인 사이트에 접속할 때, 19세 미만은 이용할 수 없

도록 기술적인 조치를 하는 것이 바로 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한 법률에 근거한 것이다. 온라인게임의 경우에도 유해매체물로 지정을 받는 경우 반드시 유해매체물 표시를 하여야 한다. 아이템 거래사이트의 경우에도 보건복지가족부에서 청소년유해매체물로 고시된 사이트의 경우에는 그 내용을 표시하여야 한다. 아울러 타인의 정보통신계정에 무단으로 침입하는 것을 규제하기 위한 근거 규정을 두고 있다. 소위 말하는 해킹에 대한 규제를 이 법에서 수행하고 있는 것이다. 따라서, 타인의 온라인 게임계정을 통하여 게임 아이템을 무단으로 이전하는 경우에는 동 법에 의하여 형사처벌을 받게 된다. 또한, 이 법은 정보통신서비스제공자가 이용자 개인정보의 이용에 대해 자세히 안내하고 동의를 받도록 규정하고 있다. 이를테면 개인정보의 수집 및 이용 목적 그리고 개인정보의 제3자 정보 제공, 개인정보의 위탁에 관한 사항 등이 이에 해당된다.

이 법은 2008년 개정이 되었는데 개인정보보호의 중요성이 부각됨에 따라 게임이용자가 회원가입시 본인이 원하는 경우에 주민등록번호 외의 회원가입 방법의 제공(예) i-PIN)을 의무화 하고 있는 것이 주요 특징인데 이에 의하면, 게임업계는 시스템의 별도 준비 등 운영 비용의 증가가 예상되는 부분이라 하겠다.

아울러, 아래와 같이 최근 몇 년간 빈번하게 발생한 게임정보 노출/유출과 관련하여 이를 예방하고 개인정보에 대한 보호를 강화하는 것도 특징으로 나타나고 있다.

이에 따라 해킹 등을 통한 개인정보 유출사고 방지를 위한 규정을 구체화하고자 개인정보



전기사업법 [일부개정 2008.3.28 법률 제9017호]

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 지식경제부령이 정하는 바에 따라 안전공사로부터 안전점검을 받아야 한다. <개정 2005.5.26, 2006.4.28, 2007.1.3, 2008.2.29>

2. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」에 의한 비디오물시청제공업시설, 「게임산업진흥에 관한 법률」에 의한 게임제공업시설·인터넷컴퓨터게임시설제공업시설 및 「음악산업진흥에 관한 법률」에 의한 노래연습장업시설
 6. 그 밖에 전기설비에 대한 안전점검이 필요하다고 인정하는 시설로서 대통령령이 정하는 시설
- ② 「문화재보호법」의 규정에 의한 지정문화재 및 그 보호구역 안의 시설에 대하여 동법 제34조제3호의 규정에 의한 현상변경(동법 제75조의 규정에 의해 준용되는 경우를 포함한다. 이하 같다)을 하고자 하는 자는 그 현상변경이 완료된 후 제1항의 지식경제부령이 정하는 바에 따라 안전공사로부터 안전점검을 받아야 한다. <신설 2005.5.26, 2007.4.11, 2008.2.29>
- ③ 안전공사는 제1항 및 제2항의 규정에 따라 안전점검에 관한 업무를 행하는 경우 지식경제부령이 정하는 사항을 기록·보존하여야 한다. <신설 2005.5.26, 2008.2.29>

전기사업법시행규칙 [일부개정 2008.3.3 지식경제부령 1호]

제35조의2 (일반용전기설비의 전기점검 시기 및 절차 등) ① 안전공사는 법 제66조제1항에 따라 실시하는 일반용전기설비의 전기점검(이하 "전기점검"이라 한다)을 사용전점검 또는 전기점검을 한 후 다음 각 호의 어느 하나에 해당하게 된 날이 속하는 달의 전후 2월 이내에 실시하여야 한다. 다만, 사용전점검 후 최초의 전기점검은 해당 전기설비가 설치된 장소와 같은 읍·면·동 내에 설치된 다른 일반용전기설비의 전기점검과 같은 시기에 실시할 수 있다. <개정 2004.8.9, 2005.5.17, 2007.7.11>

1. 다음 각 목의 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. 「청소년활동진흥법」에 따른 청소년수련시설
 - 마. 「사회복지사업법」의 규정에 의한 사회복지시설, 다만, 「노인복지법」에 의한 노인여가복지시설중 경로당을 제외한다.
 - 바. 「유아교육법」에 따른 유치원
 - 사. 「문화재보호법」의 규정에 의한 문화재 시설
 - 아. 「도로법」의 규정에 의한 도로부속물중 가로등시설
 - 자. 「도로교통법」의 규정에 의한 신호등시설
 - 차. 「통계법」 제17조제1항의 규정에 의하여 통계청장이 고시하는 한국표준산업분류에 의한 광업, 제조업, 전기·가스 및 수도사업, 하수·폐기물 처리 및 청소관련 서비스를 영위하기 위한 설비
 - 카. 「모자보건법」에 따른 산후조리원 시설
 - 타. 「식품위생법」에 따른 휴게음식점 또는 일반음식점 시설
 - 파. 영 제42조의3제2항제7호다목부터 바목까지의 영업을 하는 시설
 2. 「초·중등교육법」에 따른 학교에 설치된 전기설비는 2년이 되는 날
 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.

침해유형, 보호조치의 기준을 정하기 위하여 ‘개인정보 기술적·관리적 보호조치 기준’을 개정하였는데 여기에는 계정 관리규정 및 패스워드 생성 방법(매분기마다 패스워드를 변경하도록 하는 조치, 패스워드를 8자리 이상의 길이로 패스워드를 구성), 주민번호 및 금융정보 암호-저장 방법, 해킹방지 시스템 구축 운영 관련 사항, 감사 및 사고처리에 관한 사항이 포함되어 있다.

개인정보 노출·유출 주요사례

- 2006. 6월 : 하나로텔레콤, 위탁영업점에서 권한 없는 개인정보 열람·출력
- 2007. 3월 : KT, 링크 웹사이트에서 100여만명의 개인정보 보가 노출
- 2007. 7월 : SKT, 부산 대리점에서 휴대전화 가입신청서를 폐지 처리하여 개인정보 유출
- 2007. 8월 : KT · 하나로텔레콤, 초고속가입자 정보를 이용한 자사 포털 사이트 회원 무단 가입, 위탁업체에 고객 정보 임의 제공 등
- 2007. 9월 : SKT 토써서비스 베타테스트 신청자 2,500명의 개인정보 노출

정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 [일부개정 2008.6.13 법률 제9119호]

제22조 (개인정보의 수집·이용 등의 등) ① 정보통신서비스 제공자는 이용자의 개인정보를 이용하려고 수집하는 경우에는 다음 각 호의 모든 사항을 이용자에게 알리고 동의를 받아야 한다. 다음 각 호의 어느 하나의 사항을 변경하려는 경우에도 또한 같다.

1. 개인정보의 수집·이용 목적
2. 수집하는 개인정보의 항목
3. 개인정보의 보유·이용 기간

② 정보통신서비스 제공자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 제1항에 따른 동의 없이 이용자의 개인정보를 수집·이용할 수 있다.

1. 정보통신서비스의 제공에 관한 계약을 이행하기 위하여 필요한 개인정보로서 경제적·기술적인 사유로 통상적인 동의를 받는 것이 뚜렷하게 곤란한 경우
2. 정보통신서비스의 제공에 따른 요금정산을 위하여 필요한 경우
3. 이 법 또는 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우

[전문개정 2008.6.13]

제23조 (개인정보의 수집 제한 등) ① 정보통신서비스 제공자는 사상, 신념, 과거의 병력(병력) 등 개인의 권리·이익이나 사생활을 뚜렷하게 침해할 우려가 있는 개인정보를 수집하여서는 아니 된다. 다만, 제22조제1항에 따른 이용자의 동의를 받거나 다른 법률에 따라 특별히 수집 대상 개인정보로 허용된 경우에는 그 개인정보를 수집할 수 있다.

② 정보통신서비스 제공자는 이용자의 개인정보를 수집하는 경우에는 정보통신서비스의 제공을 위하여 필요한 최소한의 정보를 수집하여야 하며, 필요한 최소한의 정보 외의 개인정보를 제공하지 아니한다는 이유로 그 서비스의 제공을 거부하여서는 아니 된다.

[전문개정 2008.6.13]

제23조의2 (주민등록번호 외의 회원가입 방법) ① 정보통신서비스 제공자로서 제공하는 정보통신서비스의 유형별 일일 평균 이용자 수가 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자는 이용자가 정보통신망을 통하여 회원으로 가입할 경우에 주민등록번호를 사용하지 아니하고도 회원으로 가입할 수 있는 방법을 제공하여야 한다.

② 제1항에 해당하는 정보통신서비스 제공자는 주민등록번호를 사용하는 회원가입 방법을 따로 제공하여 이용자가 회원가입 방법을 선택하게 할 수 있다.

[본조신설 2008.6.13]



제24조 (개인정보의 이용 제한) 정보통신서비스 제공자는 제22조 및 제23조제1항 단서에 따라 수집한 개인정보를 이용자로부터 동의 받은 목적이나 제22조제2항 각 호에서 정한 목적과 다른 목적으로 이용하여서는 아니 된다.
[전문개정 2008.6.13]

제24조의2 (개인정보의 제공 동의 등) ① 정보통신서비스 제공자는 이용자의 개인정보를 제3자에게 제공하려면 제22조제2항제2호 및 제3호에 해당하는 경우 외에는 다음 각 호의 모든 사항을 이용자에게 알리고 동의를 받아야 한다. 다음 각 호의 어느 하나의 사항이 변경되는 경우에도 또한 같다.

1. 개인정보를 제공받는 자
2. 개인정보를 제공받는 자의 개인정보 이용 목적
3. 제공하는 개인정보의 항목
4. 개인정보를 제공받는 자의 개인정보 보유 및 이용 기간

② 제1항에 따라 정보통신서비스 제공자로부터 이용자의 개인정보를 제공받은 자는 그 이용자의 동의가 있거나 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우 외에는 개인정보를 제3자에게 제공하거나 제공받은 목적 외의 용도로 이용하여서는 아니 된다.
[전문개정 2008.6.13]

제25조 (개인정보의 취급위탁) ① 정보통신서비스 제공자와 그로부터 제24조의2제1항에 따라 이용자의 개인정보를 제공받은 자(이하 "정보통신서비스 제공자등"이라 한다)는 제3자에게 이용자의 개인정보를 수집·보관·처리·이용·제공·관리·파기 등(이하 "취급"이라 한다)을 할 수 있도록 업무를 위탁(이하 "개인정보 취급위탁"이라 한다)하는 경우에는 다음 각 호의 사항 모두를 이용자에게 알리고 동의를 받아야 한다. 다음 각 호의 어느 하나의 사항이 변경되는 경우에도 또한 같다.

1. 개인정보 취급위탁을 받는 자(이하 "수탁자"라 한다)
2. 개인정보 취급위탁을 하는 업무의 내용

② 정보통신서비스 제공자등은 정보통신서비스의 제공에 관한 계약을 이행하기 위하여 필요한 경우로서 제1항 각 호의 사항 모두를 제27조의2제1항에 따라 공개하거나 전자우편 등 대통령령으로 정하는 방법에 따라 이용자에게 알린 경우에는 개인정보 취급위탁에 따른 제1항의 고지절차와 동의절차를 거치지 아니할 수 있다. 제1항 각 호의 어느 하나의 사항이 변경되는 경우에도 또한 같다.

③ 정보통신서비스 제공자등은 개인정보 취급위탁을 하는 경우에는 수탁자가 이용자의 개인정보를 취급할 수 있는 목적을 미리 정하여야 하며, 수탁자는 이 목적을 벗어나서 이용자의 개인정보를 취급하여서는 아니 된다.

④ 정보통신서비스 제공자등은 수탁자가 이 장의 규정을 위반하지 아니하도록 관리·감독하여야 한다.

⑤ 수탁자가 개인정보 취급위탁을 받은 업무와 관련하여 이 장의 규정을 위반하여 이용자에게 손해를 발생시키면 그 수탁자는 손해배상책임에 있어서 정보통신서비스 제공자등의 소속 직원으로 본다.
[전문개정 2008.6.13]

제42조 (청소년유해매체물의 표시) 전기통신사업자의 전기통신역무를 이용하여 일반에게 공개를 목적으로 정보를 제공하는 자(이하 "정보제공자"라 한다) 중 「청소년보호법」 제7조제4호에 따른 매체물로서 같은 법 제2조제3호에 따른 청소년유해매체물을 제공하는 자는 대통령령으로 정하는 표시방법에 따라 그 정보가 청소년유해매체물임을 표시하여야 한다.

제42조의2 (청소년유해매체물의 광고금지) 누구든지 「청소년보호법」 제7조제4호에 따른 매체물로서 같은 법 제2조제3호에 따른 청소년유해매체물을 광고하는 내용의 정보를 정보통신망을 이용하여 부호·문자·음성·음향·화상 또는 영상 등의 형태로 같은 법 제2조제1호에 따른 청소년에게 전송하거나 청소년 접근을 제한하는 조치 없이 공개적으로 전시하여서는 아니 된다.
[전문개정 2008.6.13]

제42조의3 (청소년보호책임자의 지정 등) ① 정보통신서비스 제공자 중 일일 평균 이용자의 수, 매출액 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자는 정보통신망의 청소년유해정보로부터 청소년을 보호하기 위하여 청소년 보호 책임자를 지정하여야 한다.

② 청소년 보호 책임자는 해당 사업자의 임원 또는 청소년 보호와 관련된 업무를 담당하는 부서의 장에 해당하는 지위에 있는 자 중에서 지정한다.

③ 청소년 보호 책임자는 정보통신망의 청소년유해정보를 차단·관리하고, 청소년유해정보로부터의 청소년 보호계획을 수립하는 등 청소년 보호업무를 하여야 한다.

정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 시행령 [일부개정 2008.7.3 대통령령 제20896호]

제10조 (개인정보취급위탁의 통지) 법 제25조제2항 전단에서 “대통령령이 정하는 방법”이란 전자우편·서면·모사전송·전화 또는 이와 유사한 방법 중 어느 하나의 방법을 말한다.

제12조 (동의획득방법) ① 정보통신서비스제공자 등이 법 제26조의2에 따라 동의를 얻는 방법은 다음 각 호의 어느 하나와 같다. 이 경우 정보통신서비스제공자 등은 동의를 얻어야 할 사항(이하 “동의 내용”이라 한다)을 이용자가 명확하게 인지하고 확인할 수 있도록 표시하여야 한다.

1. 인터넷 사이트에 동의 내용을 게재하고 이용자가 동의 여부를 표시하도록 하는 방법
 2. 동의 내용이 기재된 서면을 이용자에게 직접 교부하거나, 우편 또는 모사전송을 통하여 전달하고 이용자가 동의 내용에 대하여 서명날인 후 제출하도록 하는 방법
 3. 동의 내용이 적힌 전자우편을 발송하여 이용자로부터 동의의 의사표시가 적힌 전자우편을 전송받는 방법
 4. 전화를 통하여 동의 내용을 이용자에게 알리고 동의를 얻거나 인터넷주소 등 동의 내용을 확인할 수 있는 방법을 안내하고 재차 전화 통화를 통하여 동의를 얻는 방법
- ② 정보통신서비스제공자 등은 개인정보 수집 매체의 특성상 동의 내용을 전부 표시하기 어려운 경우 이용자에게 동의 내용을 확인할 수 있는 방법(인터넷주소·사업장 전화번호 등)을 안내하고 동의를 얻을 수 있다.

제13조 (개인정보관리책임자의 자격요건 등) ① 정보통신서비스제공자와 그로부터 이용자의 개인정보를 제공받은 자(이하 “정보통신서비스제공자등”이라 한다)가 법 제27조제1항 본문에 따라 지정하는 개인정보관리책임자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 지위에 있는 자로 하여야 한다.

1. 임원
 2. 개인정보와 관련하여 이용자의 고충처리를 담당하는 부서의 장
- ② 법 제27조제1항 단서에서 “대통령령이 정하는 기준에 해당하는 정보통신서비스제공자등”이란 상시 종업원 수가 5명 미만인 정보통신서비스제공자등을 말한다. 다만, 인터넷으로 정보통신서비스를 제공하는 것을 주된 업으로 하는 정보통신서비스제공자등의 경우에는 상시 종업원 수가 5명 미만으로서 전년도말 기준으로 직전 3개월간의 일일평균이용자가 1천명 이한 자를 말한다.

제14조 (개인정보취급방침의 공개 방법 등) ① 법 제27조의2제1항에 따라 정보통신서비스제공자등은 개인정보의 수집 장소와 매체 등을 고려하여 다음 각 호 중 어느 하나 이상의 방법으로 개인정보취급방침을 공개하되, 그 명칭을 ‘개인정보취급방침’이라고 표시하여야 한다.

1. 인터넷 홈페이지의 첫 화면 또는 첫 화면과의 연결화면을 통하여 법 제27조의2제2항 각 호의 사항을 이용자가 볼 수 있도록 하는 방법. 이 경우 정보통신서비스제공자등은 글자 크기, 색상 등을 활용하여 이용자가 개인정보취급방침을 쉽게 확인할 수 있도록 표시하여야 한다.
 2. 점포·사무소 안의 보기 쉬운 장소에 써 붙이거나 비치하여 열람하도록 하는 방법
 3. 동일한 제호로 연 2회 이상 계속적으로 발행하여 이용자에게 배포하는 간행물·소식지·홍보지·청구서 등에 지속적으로 게재하는 방법
- ② 법 제27조의2제3항에 따른 개인정보취급방침의 변경 이유 및 내용은 다음 각 호의 방법 중 어느 하나 이상의 방법으로 공지한다.
1. 정보통신서비스제공자등이 운영하는 인터넷 홈페이지의 첫 화면의 공지사항란 또는 별도의 창을 통하여 공지하는 방법
 2. 서면·모사전송·전자우편 또는 이와 비슷한 방법으로 이용자에게 공지하는 방법
 3. 점포·사무소 안의 보기 쉬운 장소에 써 붙이거나 비치하는 방법
- ③ 정보통신서비스제공자등이 제1항제1호에 따라 개인정보취급방침을 공개하는 경우에는 이용자가 인터넷을 통하여 개인정보취급방침의 주요 사항을 언제든지 쉽게 확인할 수 있도록 하기 위하여 방송통신위원회가 정하여 고시하는 방법에 따른 전자적 표시도 함께 하여야 한다.



제15조 (개인정보의 보호조치)

- ① 법 제28조에 따른 개인정보의 안전성 확보에 필요한 기술적·관리적 조치는 다음 각 호와 같다.
1. 개인정보의 안전한 취급을 위한 내부관리계획의 수립 및 시행
 2. 개인정보에 대한 불법적인 접근을 차단하기 위한 침입차단시스템 등 접근통제장치의 설치·운영
 3. 접속기록의 위조·변조 방지를 위한 조치
 4. 개인정보를 안전하게 저장·전송할 수 있는 암호화기술 등을 이용한 보안조치
 5. 백신소프트웨어의 설치·운영 등 컴퓨터바이러스 방지 조치
 6. 그 밖에 개인정보의 안전성 확보를 위하여 필요한 보호조치
- ② 방송통신위원회는 제1항 각호에 따른 보호조치의 구체적인 기준을 정하여 고시하여야 한다.

제24조 (청소년유해매체물의 표시방법) ① 법 제42조에 따른 청소년유해매체물을 제공하는 자는 그 매체물에 19세 미만의 자는 이용할 수 없다는 취지의 내용을 누구나 쉽게 확인할 수 있도록 음성·문자 또는 영상으로 표시하여야 한다.

- ② 제1항에 따른 표시를 하여야 하는 자 중 인터넷을 이용하여 정보를 제공하는 자의 경우에는 기호·부호·문자 또는 숫자를 사용하여 청소년유해매체물임을 나타낼 수 있는 전자적 표시도 함께 하여야 한다.
- ③ 방송통신위원회는 정보의 유형 등을 고려하여 제1항 및 제2항에 따른 표시의 구체적 방법을 정하여 관보에 고시하여야 한다.

제25조 (청소년보호책임자 지정의무자의 범위) 법 제42조의3제1항에서 “일일평균이용자의 수, 매출액 등이 대통령령이 정하는 기준에 해당하는 자”란 다음 각 호의 요건에 모두 해당하는 자를 말한다.

1. 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 자
 - 가. 전년도말 기준 직전 3개월간의 일일평균이용자가 10만 명 이상인 자
 - 나. 정보통신서비스부문 전년도(법인의 경우에는 전 사업연도) 매출액이 10억원 이상인 자
2. 「청소년보호법」 제2조제3호에 따른 청소년유해매체물을 제공하거나 매개하는 자

제26조 (청소년보호책임자의 업무) 법 제42조의3제1항에 따른 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

제27조 (청소년보호책임자의 지정기한) 법 제42조의3제1항에 따른 청소년보호책임자의 지정은 매년 4월말까지 하여야 한다.

5) 청소년보호법

청소년보호법은 청소년에게 유해한 매체물과 약물 등이 청소년에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 업소에 출입하는 것 등을 규제하고, 청소년을 청소년 폭력·학대 등 청소년 유해행위를 포함한 각종 유해한 환경으로부터 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함을 목적으로 한다. 청소년

보호법에서 보호대상으로 하고 있는 청소년이라 함은 만 19세 미만의 자를 말하며 다만, 만 19세에 도달하는 해의 1월 1일을 맞이한 자를 제외한다.

● **청소년유해매체**

청소년보호법이 게임과 주로 관련된 것은 보 건복지가족부장관이 해당 게임을 유해매체물

로 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. 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률에서 온라인 사이트에 19세 미만의 청소년이 이용할 수 없도록 표시하거나 기술적 조치를 취하는 것과 마찬가지로 이에 근거하여 오프라인 유통의 경우에도 19세 미만 청소년은 이용할 수 없도록 표시하거나 포장하도록 하고 있다.

● 청소년유해업소

청소년유해업소라 함은 청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해한 것으로 인정되는 “청소년출입·고용금지업소”와 청소년의 출입이 가능하나 고용은 유해한 것으로 인정되는 “청소년고용금지업소”를 말한다. 이 경우 업소의 구분은 그 업소가 영업을 함에 있어서 다른 법령에 의하여 요구되는 허가·인가·등록·신고 등의 여부에 불구하고 실제로 이루어지고 있는 영업행위를 기준으로 한다.

청소년고용금지업소인 게임산업진흥에관한법률 게임제공업 또는 복합유통·제공업 중 대통령령으로 정하는 영업에 있어서 청소년을 고용할 수 없도록 하고 있다. 구체적인 영업은 게임산업진흥에관한법률 제2조제6호의 규정에 의한 게임제공업, 제8호 복합유통게임제공업이다.

이 법은 지난 2006년 개정이 되었는데, 영화와 비디오물은 연속적인 영상물로서 그 규율 대

상이 동일함에도 불구하고 종전에는 「영화진흥법」과 「음반·비디오물및게임물에관한법률」 등 각기 다른 법률로 규율하고 있어 그 효율성이 떨어지는바, 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 것 뿐만 아니라 디지털 매체에 담긴 저작물로서 전기·전자·통신장치에 의하여 재생할 수 있는 영상물 포함.

나. 문화체육관광부장관의 영화업자 신고관련 업무를 영화진흥위원회로 이관(법 제26조)

문화체육관광부장관이 하던 영화업자의 신고업무를 영화진흥위원회로 이관.

다. 공동제작영화의 한국영화인정제도의 개선(법 제27조)

공동제작영화를 제작하는 자가 해당공동제작영화를 한국영화로 인정받고자 하는 경우에는 영화제작 전에도 영화진흥위원회에 한국영화인정신청을 할 수 있도록 하되, 영화진흥위원회는 영화제작 후에 한국영화인정기준에 적합하지 아니한 경



우에는 한국영화인정결정을 취소할 수 있도록 함.
 라. 영상물등급위원회 위원의 제척·기피 및 회피조항 신설(법 제74조)
 영상물등급위원회의 위원이 신청인과 가족 관계에 있는 경우 등에는 그 직무집행에서 제척되도록 하고, 신청인은 위원이 불공정

한 의결을 할 우려가 있다고 인정할 만한 이유가 있을 때에는 기피신청을 할 수 있도록 하며, 위원 스스로 심의·의결을 회피할 수 있도록 하도록 수정한 바 있다.
 게임산업과 관련하여 직접적인 조문의 변경은 나타나지 않으나, 게임산업진흥에관한법률의 개정에 따른 사항을 반영한 것이 나타난다.

청소년보호법 [일부개정 2008.2.29 법률 제8877호]

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

제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. (개정 1999.2.5, 1999.3.31, 2000.1.12, 2001.4.7, 2001.5.24, 2004.1.29, 2004.12.31, 2005.3.24, 2005.12.29, 2006.4.28, 2008.2.29)

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 청소년보호위원회가 청소년에게 유해한 것으로 결정하거나 확인하여 보건복지가족부장관이 이를 고시한 매체물
 - 나. 제8조제1항 단서의 규정에 의한 각 심의기관이 청소년에게 유해한 것으로 의결 또는 결정(이하 "결정"이라 한다)하여 보건복지가족부장관이 고시하거나 제12조의 규정에 의하여 청소년에게 유해한 것으로 확인하여 보건복지가족부장관이 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 청소년보호위원회가 결정하고 보건복지가족부장관이 이를 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 청소년보호위원회가 결정하고 보건복지가족부장관이 이를 고시한 것
 - (2) 청소년에게 음란성·포악성·잔인성·사행성 등을 조장하는 완구류 등 청소년의 사용을 제한하지 아니하면 청소년의 심신을 심각하게 훼손할 우려가 있는 물건으로서 대통령령이 정하는 기준에 따라 청소년보호위원회가 결정하고 보건복지가족부장관이 이를 고시한 것

5. "청소년유해업소"라 함은 청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해한 것으로 인정되는 다음 가목의 어느 하나에 해당하는 업소(이하 "청소년출입·고용금지업소"라 한다)와 청소년의 출입은 기능하나 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·신고등의 여부에 불구하고 실제로 이루어지고 있는 영업행위를 기준으로 한다.

가. 청소년출입·고용금지업소

- (1) 「식품위생법」에 의한 식품접객업중 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, 청소년유해악물 및 청소년유해물건을 제작·생산·유통하는 영업 등 청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해하다고 인정되는 영업으로서 대통령령이 정하는 기준에 따라 청소년보호위원회가 결정하고 보건복지가족부장관이 이를 고시한 것

나. 청소년고용금지업소

- (1) 「식품위생법」에 의한 식품접객업중 대통령령으로 정하는 것
 - (2) 「공중위생관리법」에 의한 숙박업, 이용업, 목욕장업중 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, 청소년유해악물 및 청소년유해물건을 제작·생산·유통하는 영업 등 청소년의 고용이 청소년에게 유해하다고 인정되는 영업으로서 대통령령이 정하는 기준에 따라 청소년보호위원회가 결정하고 보건복지가족부장관이 이를 고시한 것
6. "유통"이라 함은 매체물 또는 악물 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 악물등을 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. 「육외광고등 관리법」의 규정에 의한 간판·입간판·벽보·전단 기타 이와 유사한 상업적 광고선전물과 제1호 내지 제6호의 규정에 의한 각종 매체물에 수록· 게재· 전시, 기타 방법으로 포함된 상업적 광고선전물
8. 기타 청소년의 정신적·신체적 건강을 해칠 우려가 있다고 인정되는 것으로서 대통령령이 정하는 매체물



청소년보호법시행령 [일부개정 2008.2.29 대통령령 제20738호]

제3조 (청소년유해업소의 범위) ① 법 제2조제5호 가목(1)에서 “식품접객업중 대통령령으로 정하는 것”이라 함은 유흥주점영업 및 단란주점영업을 말한다.

② 법 제2조제5호 가목(2)에서 “노래연습장업중 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 가목(6)의 “청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해하다고 인정되는 영업으로서 대통령령이 정하는 기준”은 다음 각호의 1과 같다.

1. 유흥행위, 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 유흥접객행위가 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 “식품접객업중 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 조정 또는 묵인하는 형태로 운영되는 영업
2. 일반음식점영업중 음식류의 조리·판매보다는 주로 주류의 조리·판매를 목적으로 하는 소주방·호프·카페 등의 영업 형태로 운영되는 영업

⑤ 법 제2조제5호 나목(2)에서 “숙박업, 이용업, 목욕장업중 대통령령으로 정하는 것”이라 함은 다음 각 호의 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 복합유통게임제공업중 대통령령으로 정하는 영업”이라 함은 다음 각 호의 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 유독물사용업 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 청소년유해악물등을 제작·생산·유통하는 영업으로서 청소년이 고용되어 근로할 경우에 청소년유해매체물 또는 청소년유해악물등에 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 청소년보호위원회와 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, 2008.2.29>

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 청소년보호위원회 또는 각 심의기관이 정하는 바에 의한다. (개정 2005.4.27, 2006.3.29, 2008.2.29)

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 자세를 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. 청소년유해악물 등의 효능 및 제조방법 등을 구체적으로 기술하여 그 복용·제조 및 사용을 조장하거나 이를 매개하는 것
- 파. 청소년유해업소에서의 청소년고용과 청소년출입을 조장하거나 이를 매개하는 것
- 하. 청소년에게 불건전한 교제를 조장할 우려가 있거나 이를 매개하는 것

- 청소년 보호법의 경우 19세 미만의 자를 청소년(제2조 제1호)으로 규정하고 있음에 비하여 게임산업진흥에 관한법률의 경우 18세미만의 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 필요성이 제기 되는 부분이다.



6) 학교보건법

학교보건법에 의하면 교육감은 학교의 보건·위생 및 학습 환경을 보호하기 위하여 학교환경위생정화구역을 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 인터넷컴퓨터

게임시설제공업 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 개정과 함께 일부 개정으로 게임과 관련하여서는 게임산업진흥에 관한 법률의 제정에 따른 조문 조정이 나타나며, 직접적인 규제조항이 변화하였거나 새로운 조항은 나타나지 아니한다.

학교보건법 [일부개정 2008.3.21 법률 제8912호]

제5조 (학교환경위생정화구역의 설정) ① 학교의 보건·위생 및 학습 환경을 보호하기 위하여 교육감은 대통령령으로 정하는 바에 따라 학교환경위생정화구역을 설정·고시하여야 한다. 이 경우 학교환경위생정화구역은 학교 경계선이나 학교설립예정지 경계선으로부터 200미터를 넘을 수 없다.

② 학교설립예정지를 결정·고시한 자나 학교설립을 인가한 자는 학교설립예정지가 확정되면 지체 없이 관할 교육감에게 그 사실을 통보하여야 한다.

③ 교육감은 제2항에 따라 학교설립예정지가 통보된 날부터 30일 이내에 제1항에 따른 학교환경위생정화구역을 설정·고시하여야 한다.

④ 제1항에 따라 설정·고시된 학교환경위생정화구역이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하게 된 때에는 그 효력을 상실한다.

1. 학교가 폐교되거나 이전(이전)하게 된 때
2. 학교설립예정지에 대한 도시관리계획결정의 효력이 상실된 때
3. 유치원이나 특수학교의 설립계획이 취소되었거나 설립인가가 취소된 때

⑤ 제1항에 따른 교육감의 권한은 대통령령으로 정하는 바에 따라 교육감에게 위임할 수 있다.

[전문개정 2007.12.14]

제6조 (정화구역안에서의 금지행위 등) ① 누구든지 학교환경위생정화구역에서는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 행위 및 시설을 하여서는 아니 된다. 다만, 대통령령으로 정하는 구역에서는 제2호, 제3호, 제6호, 제10호, 제12호부터 제18호까지와 제20호에 규정된 행위 및 시설 중 교육감이나 교육감이 위임한 자가 학교환경위생정화위원회의 심의를 거쳐 학습과 학교보건위생에 나쁜 영향을 주지 아니한다고 인정하는 행위 및 시설은 제외한다. <개정 2007.12.14>

1~14 호생략

15. 사행행위장·경마장·경륜장 및 경정장(각 시설의 장외발매소를 포함한다)

16. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제6호에 따른 게임제공업 및 같은 조 제7호에 따른 인터넷컴퓨터게임시설제공업(「유아교육법」 제2조제2호에 따른 유치원 및 「고등교육법」 제2조 각 호에 따른 학교의 학교환경위생정화구역은 제외한다)

17. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제6호다목에 따라 제공되는 게임물 시설(「고등교육법」 제2조 각 호에 따른 학교의 학교환경위생정화구역은 제외한다)

18. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제8호에 따른 복합유통게임제공업

19. 「청소년보호법」 제2조제5호가목(5)에 해당하는 업소와 같은 호 가목(6) 및 같은 호 나목(7)에 따라 국가청소년위원회가 고시한 영업에 해당하는 업소

학교보건법시행령 [일부개정 2008.4.28 대통령령 제20773호]

- 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. 특수목적장중 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 게임으로서 제조물의 성격을 가지는 영역은 그 규율의 대상이 된다. 물론, 제조물책임법에 의하면 적용 대상을 제조물로 한정하였으므로 게임기 자체(아케이드게임기, 비디오게임기, 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 부분이다.

제조물 책임법 제1조의 피해자에는 자기를 위하여 당해 제조물을 사용, 소비하는 자 뿐만 아니라 당해 제조물의 결함에 의하여 손해를 입은 제3자도 포함된다. 이법은 불안정한 제조

물의 피해로부터 피해자를 보호하고 저질 수입품의 유통을 근절함과 동시에 제품의 품질과 안전 향상에 대한 기업의 책임을 강화하려는 데에도 목적이 있다.

당초 이 법이 제정되었을 때 아케이드게임 산업에 큰 규제가 될 것으로 예상되는 부분이 있다. 그러나 산업계의 사전준비를 통하여 직접적인 영향을 미친 사례는 없다고 하겠으나 향후, 산업구조의 고도화와 더불어 소비자의 인식 향상과 더불어 게임 업계는 지속적으로 관심을 가지고 대비하여야할 부분이다.

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



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 원래 의도한 설계와 다르게 제조·가공됨으로써 안전하지 못하게 된 경우를 말한다.
 - 나. "설계상의 결함"이라 함은 제조업자가 합리적인 대체설계를 채용하였더라면 피해나 위험을 줄이거나 피할 수 있었음에도 대체설계를 채용하지 아니하여 당해 제조물이 안전하지 못하게 된 경우를 말한다.
 - 다. "표시상의 결함"이라 함은 제조업자가 합리적인 설명·지시·경고 기타의 표시를 하였더라면 당해 제조물에 의하여 발생될 수 있는 피해나 위험을 줄이거나 피할 수 있었음에도 이를 하지 아니한 경우를 말한다.
3. "제조업자"라 함은 다음 각목의 자를 말한다.
 - 가. 제조물의 제조·가공 또는 수입을 업으로 하는 자
 - 나. 제조물에 설명·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.

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 제2조 제3호 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 과학기술수준으로는 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. 손해배상 청구권의 소멸시효는 손해 및 제조업자를 안 때로부터 3년으로 함(법 제7조)이 그 주요 내용으로 볼 수 있다.

