

부록

부록

목 차

1. 대한민국 <게임대상> 수상작
2. <이달의 우수게임> 수상작
3. <게임비평상> 수상작
4. 2012년 국내 게임 전시회 및 컨퍼런스
5. 2012년 해외 게임 전시회 및 컨퍼런스
6. 게임상장사의 수익 분석
7. 게임산업 진흥에 관한 법률

1. 대한민국 <게임대상> 수상작(자)

2011

부문	상명	수상작(자)	소속	
본상	대상	테라	(주)블루홀스튜디오	
	최우수상	사이퍼즈	(주)네오플	
	우수상	PC/비디오게임	-	
		온라인게임	스페셜포스2	(주)드래곤플라이
		아케이드/보드게임	스티키 스틱즈	(주)행복한바오밥
		모바일게임	에어팬겐	(주)엔터플라이
오픈마켓 아마추어게임	Zio Ball	Artame(아테임)		
부문상	기술/창작상	게임기획/시나리오	에어팬겐	(주)엔터플라이
		게임그래픽	테라	(주)블루홀스튜디오
		게임캐릭터	테라	(주)블루홀스튜디오
		게임사운드	테라	(주)블루홀스튜디오
기타 부문	공로상	산학연계진흥부문	중앙대학교 게임과물입상담치료센터	
		건전게임문화부문	윤상규	(주)네오위즈게임즈 대표이사
	인기게임상	PC/비디오게임	-	
		온라인 게임	사이퍼즈	(주)네오플
		아케이드/보드게임	마법천자문 한자배틀	디게이트(주)
		모바일게임	2012프로야구	(주)게임빌
	우수개발자상		고성원	(주)드래곤플라이 수석팀장
	기능성게임상		나누별이야기	(주)JCE
	우수업소상		-	
	게임 비즈니스 혁신상		김형준	CJ E&M(주) 서비스운영실 차장
	사회공헌우수기업상		(주)넥슨코리아	
	게임 커뮤니티상		ANSWER(앤써)	
	게임학술상		김경식	호서대학교 교수

2010~2009

부문	상명		2010		2009	
			수상작(자)	소속	수상작(자)	소속
본상	대상		마비노기 영웅전	(주)넥슨	C9	NHN게임스
	최우수상		슬라이스 잇	(주)컴투스	에이카온라인	조이임팩트
	우수상	PC/비디오게임	메이플스토리 DS	(주)넥슨모바일	마그나카르타2	소프트맥스
		온라인게임	아르고	(주)지포레스트	허스키익스프레스	넥슨
		아케이드게임	쉐이크셰이크	매직빈	발칸엠	라센
		모바일게임	스티커슈팅스타	블루페퍼(주)	메이플스토리 해적편	넥슨모바일
		오픈마켓 아마추어게임	NEONSQUARE	G-PIK (Game-Project in KAH)	-	-
부문상	기술창작상	게임기획/시나리오	마비노기 영웅전	(주)넥슨	에이카온라인	조이임팩트
		게임그래픽	마비노기 영웅전	(주)넥슨	C9	NHN게임스
		게임캐릭터	마비노기 영웅전	(주)넥슨	C9	NHN게임스
		게임사운드	마비노기 영웅전	(주)넥슨	C9	NHN게임스
기타 부문	공로상	산업진흥부문	김민규	아주대 교수	김규철	부산정보산업진흥원장
		건전게임문화부문	씨제이인터넷(주)		김정호	한국게임산업협회 前회장
	인기게임상	PC/비디오/ 기능성게임	메이플스토리 DS	(주)넥슨모바일	라그나로크	그라비티
		온라인게임	마비노기 영웅전	(주)넥슨	에이카온라인	조이임팩트
		아케이드게임	쉐이크셰이크	매직빈	디제이맥스테크니카	펜타버전
		모바일게임	2011프로야구	(주)게임빌	2010프로야구	게임빌
	우수개발자상		송재경	(주)엑스엘게임즈 대표이사	김대일	NHN게임스 실장
	기능성 게임상		아라누리	삼지게임즈(주)	마법천자문DS	스코넥엔터테인먼트
	우수업소상	대한민국 No.1 인터넷 PC방		안종인	명량게임장, GS랜드게임장, 블루투스PC클럽	
		오픈업 인터넷 PC방		신윤철		
	게임비즈니스 혁신상		전광수	(주)엔씨소프트 게임서비스운영실장	서호성	네오위즈게임즈 팀장
	사회공헌우수기업상		(주)엡게임		씨제이인터넷	
	게임커뮤니티상		이초대전 : 서든어택		'새로운 세계, C9 네이버 카페'	
게임학술상		오규환	아주대 교수	위정현	(사)콘텐츠경영연구 소 소장	

2008~2007

부문	상명	2008		2007		
		수상작(자)	소속	수상작(자)	소속	
본상	대상	아이온:영원의 탑	(주)엔씨소프트	아바	(주)레드덕	
	최우수상	아틀란티카	(주)엔도어즈	창천온라인	(주)위메이드 엔터테인먼트	
	우수상	PC/비디오게임	킹덤언더파이어: 서클오브둠	(주)블루사이드	디제이맥스 포터블2	(주)펜타비전
		온라인게임	프리우스 온라인, 십이지천2	씨제이아이지(주) (주)가가스소프트	콩야 어드벤처, 던전앤파이터-Teen	씨제이아이지(주) (주)네오플
		아케이드게임	슈퍼액션히어로2	(주)컴투스	팡팡 파라다이스	(주)인터파크게임즈
모바일게임		헥서스	(주)조엔	놈3	(주)게임빌	
부문상	기술창작상	게임기획/시나리오	제노니아	(주)게임빌	콩야 어드벤처	씨제이아이지(주)
		게임그래픽	헥슬리	(주)웹젠	아바	(주)레드덕
		게임캐릭터	슈퍼액션히어로2	(주)컴투스	아바	(주)레드덕
		게임사운드	헥슬리	(주)웹젠	콩야 어드벤처	씨제이아이지(주)
기타 부문	공로상	산업진흥부문	백철현	(주)윈디소프트 대표이사	이재철	(주)웹젠
		건전게임문화부문	씨제이인터넷		이동연	문화사회연구소
	인기게임상	PC/비디오/기능성게임	기어스 오브 워2	한국마이크로소프트(유)	헤일로3	마이크로소프트
		온라인게임	슬러거	(주)와이즈캣	던전앤파이터-Teen	(주)네오플
		아케이드게임	-		오디션	(주)티쓰리 엔터테인먼트
		모바일게임	2009프로야구	(주)게임빌	미니게임천국3	(주)컴투스
	우수개발자상	김태곤	(주)엔도어즈 이사	최재호	(주)게임빌	
	아마추어상(인디게임, 게임아이디어)		조영원, 박 웅		쓱쓱쓱	Studio Type B
	우수업소상	게임월드		아이비 PC방		
		월드21 게임랜드		ZULH PC방		
매니아PC클럽		조이플라자				
탑 PC존		공룡컴퓨터게임장				
사회공헌우수기업상		(주)예당 온라인		(주)네오위즈게임즈		

2006-2005

부 문	상 명		2006		2005	
			수상작(자)	소속	수상작(자)	소속
본상	대상		그라나도에스파다	(주)IMC 게임즈	열혈강호온라인	(주)엔게임
	최우수상		제라	(주)넥슨	볼카누스	제페토주식회사
	우수상	PC/비디오	나인티나인나이츠	(주)판타그램	킹덤언더파이어 히어로즈	(주)블루사이드
		온라인	서든어택	(주)게임하이	구룡쟁패	(주)인디21
		아케이드	배틀로봇축구게임	(주)아이알로봇	호무라	(주)스코넥엔터테인먼트
		모바일	아이모	(주)컴투스	The OTL	(주)에이엔비소프트
		기능성	온라인피퍼	(주)조엔	가우스엑스	EnP문화기획
부문상	기술 창작상	기획/시나리오	루니아 전기	(주)올엠	실크로드온라인	(주)조이맥스
		그래픽	그라나도에스파다	(주)IMC 게임즈	길드워	(주)엔씨소프트
		캐릭터	나인티 나인 나이츠	(주)판타그램	요구르팅	(주)네오위즈
		사운드	썬 온라인	(주)웹젠	볼카누스	제팩토주식회사
기타부문	e-sport 진흥상	프로게임단	르카프 OZ게임단	(주)화승	G.O	
		프로게이머	이윤열	팬택	박성준	프로게임단 POS
	산업진흥부문 공로상		홍기화	코트라	정문경	지스타조직위원회
	건전게임문화부문 공로상		이효자	국립특수교육원	이정근	경찰청 사이버테러 대응센터
	인기게임상	서든어택(국내)	(주)게임하이	열혈강호온라인	(주)엔게임	
		기어즈오브워(해외)	MS	월드오브워크래프트	블리자드코리아	
	우수개발자상		이종환	(주)판타그램	-	
	아마추어상		김중화(Rooms)	성균관대	ReAL	Rack Our Brains
	우수업소상	김중식	태경게임장	우수게임제공업소상	사이버게임랜드	
		신미숙	이티오락실		명랑오락실	
		송미화	화성탈출		프리즌 인터넷PC방	
		-	-		미리클 PC방	
		-	-		플레이어 PC방	
사회공헌우수기업상		(주)엔씨소프트		NHN		

2. <이달의 우수게임> 수상작

2012

월	시상 부문	작품명	업체명
1분기	일반 게임 부문	아이러브커피	(주)파트리스튜디오
	오픈마켓 게임 부문	제네시스	(주)엔소니
	기능성 게임 부문	상상파워 로보콩	(주)비트플러스
2분기	일반 게임 부문	소울소드	블루션소프트
	오픈마켓 게임 부문	몽기배틀	킴투스
	기능성 게임 부문	에코시티	네오스웰

2011

월	시상 부문	작품명	업체명
1분기	업소용·모바일·PDA·기타 부문	닌자바운스	(주)젤리오아시스
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	Bugs Wars	(주)햇독스튜디오
	기능성 게임 부문	스마티앤츠	(주)대교
2분기	업소용·모바일·기타 부문	하늘섬타이쿤	(주)위즈덤스튜디오
	PC·온라인·비디오게임 부문	항해는즐거워	(주)빅포게임즈
	기능성 게임 부문	매직청크와마법의성	(주)바른손크리에이티브
3분기	업소용·모바일·기타 부문	크림슨하트	(주)에이앤비소프트
	PC·온라인·비디오게임 부문	재미드래곤	(주)재미팟
	기능성 게임 부문	토크리시 뉴욕스토리	(주)드리머스 에듀케이션
4분기	업소용·모바일·기타 부문	리치디펜스	(주)젤리오아시스
	업소용·모바일·기타 부문	마스터셰프	마나포션
	기능성 게임 부문	파라오코드	코리아보드게임즈

2010

월	시상 부문	작품 명	업체 명
3월	PC·온라인·비디오게임 부문	밴드마스터	(주)파이퍼게임스
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	점프파라다이스	(주)비주얼사위
4월	업소용·모바일·PDA·기타 부문	플루티아	(주)에센모바일 테크놀러지
	기능성 게임 부문	셰이크셰이크	매직빈
5월	PC·온라인·비디오게임 부문	세븐스올즈온라인	(주)씨알스페이스
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	던전앤파이터 귀검사	넥슨모바일
6월	업소용·모바일·PDA·기타 부문	비온드더바운즈	(주)비주얼사위
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	베틀생	(주)포디포디
7월	업소용·모바일·PDA·기타 부문	미소스	(주)티스리 엔터테인먼트
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	그레이트 탱크 워	(주)젤리 오아시스
9월	PC·온라인·비디오게임 부문	아르고	(주)지포레스트
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	스티커슈팅스타	(주)블루페퍼
	기능성 게임 부문	큐피드보드게임	딘코
11월	업소용·모바일·PDA·기타 부문	그림으로말해요	(주)에이피게임즈
	기능성 게임 부문	워드콤보	(주)웅진씽크빅

2009

월	시상 부문	작품 명	업체 명
4월	PC·온라인·비디오게임 부문	아이언 마스터	(주)바론손 크리에이티브
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	하이브리드	(주)게임빌
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	턴	(주)엠엔엠게임즈
5월	업소용·모바일·PDA·기타 부문	디제이맥스 테크니카	(주)펜타비전
6월	PC·온라인·비디오게임 부문	한자마루	(주)애듀플로
7월	업소용·모바일·PDA·기타 부문	미니게임 히어로즈	(주)모비클
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	블레이드마스터4 - 레전드	(주)엔소니
8월	기능성 게임 부문	리치에셋	리치에셋
9월	PC·온라인·비디오게임 부문	C9 (Continent Of The Ninth)	NHN게임즈(주)
	PC·온라인·비디오게임 부문	허스키 익스프레스	(주)넥슨
10월	업소용·모바일·PDA·기타 부문	2010 프로야구	(주)게임빌
	PC·온라인·비디오게임 부문	마그나카르타2	(주)소프트맥스
11월	업소용·모바일·PDA·기타 부문	발칸엠	(주)라센
	보드게임 부문	디노비즈니스	(주)플레이오프

2008

월	시상 부문	작품 명	업체 명
1월	업소용·모바일·PDA·기타 부문	아르덴전기	(주)바이코어
2월	PC·온라인·비디오게임 부문	아틀란티카	(주)엔도어즈
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	체스모바일	(주)모리스소프트
3월	PC·온라인·비디오게임 부문	풍림화산	(주)엠게임
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	드래곤로드EX	(주)넥슨모바일
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	액션삼국지	(주)게임빌
4월	PC·온라인·비디오게임 부문	칩스	(주)레드덕
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	슈퍼액션히어로2	(주)컴투스
	가능성 게임 부문	잉글리쉬 코스모스	(주)플레이오프
5월	PC·온라인·비디오게임 부문	스윙골프 팡야 2nd 샷	(주)엔트리브소프트
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	블레이드마스터3	(주)엔소니
6월	PC·온라인·비디오게임 부문	프리스톤테일2	(주)예당온라인
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	그래피티 히어로	엔플레이(주)
	가능성 게임 부문	워드 큐브	Creative Arts Amusement
7월	업소용·모바일·PDA·기타 부문	극단적 다이어트	(주)세종게임즈
8월	PC·온라인·비디오게임 부문	오즈크로니클	(주)애니파크
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	2008베이징올림픽	지오인터렉티브(주)
9월	업소용·모바일·PDA·기타 부문	액션퍼즐 패밀리2	(주)컴투스
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	알프스 농장 타이쿤	(주)모비클
	가능성 게임 부문	메이플 스토리 배틀	(주)비저너리
10월	PC·온라인·비디오게임 부문	고스트X	(주)제이씨 엔터테인먼트
	업소용·모바일·PDA·기타 부문	라켓 스타	(주)에이앤비스소프트
11월	업소용·모바일·PDA·기타 부문	레이어	(주)픽토소프트
	가능성 게임 부문	판타지 수학대전	(주)와이티미디어

3. <게임비평상> 수상작

제4회 수상작(2011년)

구분	수상자	비평 제목
문화체육관광부장관상	김수민	포탈: 괴물어머니와 딸
한국콘텐츠진흥원장상	김성기	가상세계의 호모 비블로스
NHN 대표이사상	유지은	시티빌, 끝없는 삶의 욕망으로의 초대
더게임스 대표상	이주희	모방적 경쟁에 살아있는 신화를 담다
가작	이정남	브레이드: 지능적으로 해체된 시간의 질서
	김해인	가상의 시공을 채색하는 세 개의 탑

제3회 수상작(2010년)

구분	수상자	비평 제목
문화체육관광부장관상	신현우	폴아웃3 : 비선형, 선형 텍스트 조화
한국콘텐츠진흥원장상	오근창	기업가 정신과 자기계발 담론
NHN 대표이사상	송세희	게임서사의 낯설게 하기
가작	윤혜지	끝나지 않은 이야기, 그녀와의 재회
	허 권	즐거움과 규칙을 파괴하는 즐거움
	이진우	무한의 가능성을 말하다

제2회 수상작(2009년)

구분	수상자	비평 제목
문화체육관광부장관상	송경원	시간의 빈칸으로 초대된 일상
한국콘텐츠진흥원장상	강윤정	참을 수 없는 가벼움과 즐거움
NHN 대표이사상	전창의	인터랙티브 스토리텔링 전략
가작	이용승	매체변용과 스토리텔링 분석심리
	최지윤	들리는 게임, 보이는 음악
	이필립	영화적 문법을 추구한 게임의 진화

제1회 수상작(2008년)

구분	수상자	비평 제목
문화체육관광부장관상	안보라	동물의 숲, 뿌리내리기의 나선형
한국콘텐츠진흥원장상	이상우	게임 공간 그리고 움직임의 은유
NHN 대표이사상	이형균	비디오게임이 이야기를 말하는 방법
가작	심충학	다시 일상으로 복귀하는 곳
	권민석	게임과 진화에 대한 차이와 반복
	윤현정	호모 비아트에서 호모 소키에스로

4. 2012 국내 게임 전시회 및 컨퍼런스

1. G★2012 국제 게임 전시회

구분	주요 내용
명칭	G★2012 국제 게임 전시회
일자	2012. 11. 8. ~ 11. 11. 4일간(10:00~18:00)
장소	부산 벅스코(BEXCO) 전시장
주최	문화체육관광부, 부산광역시
후원	한국게임산업협회, 부산정보산업진흥원
구성	온라인게임관, 아케이드게임관, 보드게임관, 콘솔게임관, 중소기업공동관, 콘텐츠산업홍보관, 이벤트무대 등
규모	<ul style="list-style-type: none"> • 28개국 384업체(B2C: 118업체, B2B: 266업체) • 289,110 관람객 • 상담 건수 6,847, 계약 금액 1억 894만 달러
품목	<ul style="list-style-type: none"> • PC/온라인게임, 무선/모바일/PDA게임, 비디오게임, 아케이드게임 • 게임 관련 주변기기, 게임 관련 소프트웨어 및 기술 • 엔터테인먼트 및 교육용 게임 소프트웨어 • 멀티미디어, 멀티플랫폼 콘텐츠 • 인터랙티브 엔터테인먼트 콘텐츠 전문 직업 교육 등
성격	B2C, B2B 통합 전시회, 게임문화축제
웹사이트	www.gstar.or.kr

2. 한국국제게임컨퍼런스(KGC, Korea Games Conference)

구분	주요 내용
명칭	한국국제게임컨퍼런스 2011(KGC, Korea Games Conference)
일자	2012. 10. 8. ~ 10. 10.
장소	서울 코엑스
주최	한국게임개발자협회
후원	문화체육관광부
구성	컨퍼런스, 부대 전시, KGC Awards
성격	아시아 최대 규모의 국제 게임 컨퍼런스
웹사이트	www.kgconf.com

3. 코리아보드게임콘 (KBC, Korea Boardgame Con)

구분	주요 내용
명칭	코리아보드게임콘(KBC, Korea Boardgame Con)
일자	2012. 7. 18. ~ 7. 22.
장소	서울 코엑스
주최	한국콘텐츠진흥원
주관	(사)한국보드게임산업협회
후원	문화체육관광부
성격	국내 최대의 보드게임 축제, 가족 놀이문화의 장
웹사이트	www.boardgame.or.kr

5. 2012 해외 게임 전시회 및 컨퍼런스

게임전시회 I

1) E3

구분	주요 내용
명칭	E3(Electronic Entertainment Expo)
일자	2012. 6. 5. ~ 6. 7.
장소	미국 로스앤젤레스 컨벤션 센터 (Los Angeles Convention Center)
주관	ESA (Electronic Software Association)
구성	전시회
규모	400여 개사 참가, 60,000여 명 참관
품목	각종 게임개발사(콘솔 중심, PC, 모바일) 및 게임 주변기기 개발사 등
성격	B2B 중심, 18세 이상만 출입하는 전문 행사로 도쿄 게임쇼와 영국의 ECTS와 함께 세계 3대 게임 쇼 중의 하나임.
웹사이트	www.e3expo.com

2) CCG EXPO

구분	주요 내용
명칭	제8회 CCG EXPO (中国国际动漫游戏博览会)
일자	2012. 7. 12. ~ 7. 16.
장소	상해전람센터
주관	중국문화부, 상해시 인민정부 상해 문화방송미디어관리국, 국가애니메이션산업기지
후원	상해현동통신유한공사, 상해현동박람회문화통신유한공사
구성	전시회, 컨퍼런스
품목	카툰, 게임(아케이드 위주), 애니메이션 관련
성격	<ul style="list-style-type: none"> • 2007년 3회까지는 C&G(Cartoon & Game) Fair, 2008년부터 명칭 변경 • 애니메이션, 카툰, 아케이드게임기 전시 및 코스프레, 게임 대회 등의 행사로 구성 • B2B, B2C 전시회
웹사이트	- http://www.ccgexpo.cn/

3) China Joy

구분	주요 내용
명칭	China Joy(China Digital Entertainment Expo & Conference)
일자	2012. 7. 26. ~ 7. 29.
장소	상해 국제 엑스포 센터(New International Expo Center)
주관	중국신문출판총서, 국가과학기술부, 공업정보부, 체육총국, 판권국, 상해시 인민정부
구성	전시회, 컨퍼런스(CGDC, CGBC), e스포츠, 코스튬 등
규모	30개국 221개사 참가, 170,000명 참관
성격	<ul style="list-style-type: none"> • TGS 다음으로 아시아 최대 규모의 전시회 • B2C 위주로 온라인게임 콘텐츠가 대부분을 차지 • B2B 비즈니스 협상구역 기능 강화를 통한 산업의 기술개발과 비즈니스 교류 확대 • CGBC, CGDC, CGOC 등 다양한 컨퍼런스 개최 <ul style="list-style-type: none"> - CGBC(China Game Business Conference) : 비즈니스 컨퍼런스로 해외 게임업체들과 중국 업체 간 다양한 비즈니스 미팅 주선 - CGDC(China Game Developers Conference) : 국내외 유명 게임 연구기관과 게임 전문가들이 참여해 최신 기술을 공유하고 미래 기술 발전의 추세를 분석하는 토론 진행 - CGOC(China Game Outsourcing Conference) : 처음 개최하는 행사로 해외 외주제작의 트렌드를 보여주는 해외 코너와 외주제작업체와 개발사와 비즈니스 협상 진행
품목	게임기기/주변기기, 온라인콘텐츠 제품, 모바일 • PDA • MP3 소프트웨어
웹사이트	www.chinajoy.net

4) GAMEFEST

구분	주요 내용
명칭	게임페스트(GAMEFEST)
일자	2012. 9. 16. ~ 9. 18.
장소	영국 버밍엄
규모	30,000명 방문 (2011, 1회)
성격	2011년 첫 개최임에도 3만 명의 참가자 방문 Nintendo, MS, Sony를 비롯한 메이저 퍼블리셔들이 신작 게임을 들고 참가
웹사이트	http://events.game.co.uk/

5) GC (GamesCom)

구분	주요 내용
명칭	GC(gamescom)
일자	2012. 8. 15. ~ 8. 19.
장소	독일 쾰른
주관	쾰른 메세
후원	German Trade Association of Interactive Entertainment Software
구성	전시회, 컨퍼런스(GDC Europe)
규모	44개국 557업체, 27만 명
품목	엔터테인먼트 게임 소프트웨어 및 하드웨어, 텔레커뮤니케이션 및 인터넷, 미디어 출판물, 교육/서비스 등 (최대 규모를 자랑하는 인터랙티브 게임 무역 전시 박람회)
성격	<ul style="list-style-type: none"> • 유럽 최대의 게임쇼로 B2C/B2B 규모로서는 세계 최대 • 구성 : 전시회, GDC Europe 컨퍼런스, GamesCom Festival, GamesCom Award, GameNGame GNGWC 대회
웹사이트	www.gamescom-cologne.com

6) TGS(동경게임쇼)

구분	주요 내용
명칭	TGS(Tokyo Game Show)
일자	2012. 9. 20. ~ 9. 23.
장소	일본컨벤션센터(Makuhari Messe), 지바 시
주관	사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어협회(CESA), Nikkei Business Publications (공동 주관사)
구성	전시회, TGS 포럼
후원	경제산업성
규모	16개국, 193개사 전시 참가, 222,668명 참관
품목	비디오게임, 온라인게임, PC게임, 모바일게임 등 아케이드게임을 제외한 모든 게임플랫폼
성격	<ul style="list-style-type: none"> • 아시아 최대 규모의 콘솔 중심의 게임 쇼 • B2B(2일), B2C(2일) 동시 진행 • 게임소프트웨어 개발사뿐만 아니라 주변기기, 개발 툴 관련사, 배급 및 유통사, 하드웨어 개발사 등 게임과 관련한 모든 단체가 참가하는 전시회 • 새로운 게임기 및 차세대 휴대전화 등 미래의 컴퓨터 엔터테인먼트를 전망할 수 있는 전시회
웹사이트	tgs.cesa.or.jp

7) Dubai World Game Expo

구분	주요 내용
명칭	두바이 세계게임엑스포(Dubai World Game Expo)
일자	2012. 11. 27. ~ 11. 28.
장소	두바이 국제 컨벤션 센터
주관	INDEX Conference & Exhibitions, The Big Entertainment SHOW
후원	두바이 정부, 두바이 컨벤션국, 에미리트 미디어협회
구성	전시회, 워크숍
품목	비디오게임, 온라인게임, 모바일게임, 게임관련 하드웨어/차세대플랫폼
성격	<ul style="list-style-type: none"> • 중동 및 걸프 지역 게임 전시회 • 아랍에미리트 정부 공식 후원 전시회 • B2B 중심의 중동 최고 규모의 인터랙티브 엔터테인먼트 엑스포 • Dubai World Game Summit, Dubai World Game Championship 병행
웹사이트	www.gameexpo.ae

8) Eurogamer Expo

구분	주요 내용
명칭	Eurogamer Expo
일자	2012. 9. 27. ~ 9. 30.
장소	영국 런던
규모	34,500명 참가, 영국 최대 규모의 게임 쇼
성격	컨슈머 중심의 게임 엑스포, 참가한 게이머들이 게임을 쉽게 즐길 수 있도록 배려, 전시회에 출품한 게임의 대부분을 플레이 가능
웹사이트	www.eurogamer.net/expo/

아케이드게임 관련 전시회 |

1) AOU (일본)

구분	주요 내용
명칭	AOU 2011 어뮤즈먼트 엑스포
일자	2012. 2. 18.
장소	일본컨벤션센터(Makuhari Messe)
주최	(사)일본어뮤즈먼트영업자협회
테마	새로운 놀이의 창조
품목	아케이드게임, 코인오락기, Ride 시설물, 시뮬레이션, 갠블게임, 카드시스템 게임, UFO 게임 등 세계 어뮤즈먼트업계를 선도하는 기기, 부품, 경품 등 전시
성격	아케이드게임기 관련 전문 전시회
웹사이트	www.aou.or.jp

2) GTI Asia Taipei Expo

구분	주요 내용
명칭	GTI Asia Taipei Expo
일자	2012. 5. 10. ~ 5. 12.
장소	대만 타이베이 World Trade Center
주관	GTI EXPO 조직위원회(GTI Magazine, TDEA and TAMA)
규모	40개국 650업체
품목	게임기기 및 주변기기, 경품용 게임기, 경품 배출기, 인식기, 아케이드 게임기 부품
웹사이트	www.gtiexpo.com.tw

3) GTI Asia China Expo

구분	주요 내용
명칭	GTI Asia China Expo
일자	2012. 9. 23. ~ 9. 25.
장소	China Import & Fair Pazhou Complex(중국, 광저우)
주관	Haw Ji Co.
품목	게임기기 및 주변기기, 경품용 게임기, 경품 배출기, 인식기, 아케이드 게임기 부품 등
웹사이트	http://www.gtiexpo.com.tw/cnen/index.php

4) 어뮤즈먼트 머신 쇼

구분	주요 내용
명칭	어뮤즈먼트 머신 쇼 2011(Amusement Machine Show)
일자	2012. 9. 15. ~ 9. 17.
장소	일본컨벤션센터(Makuhari Messe)
주최	사단법인 일본어뮤즈먼트머신공업협회(JAMMA), 전일본유원시설협회(JAPEA)
후원	경제산업성, 국토교통성, 일본경제신문사
구성	전시회 : 총 5관(arcade, family, prize, related, publication zone), 세미나
품목	아케이드게임기, 메달게임기, 프라이즈게임 및 경품소프트, 어뮤즈먼트 자판기, 승합물 및 유원시설 기구 등 전시
성격	아케이드게임기 관련 전문 전시회
웹사이트	www.am-show.jp

5) ENADA

구분	주요 내용
명칭	ENADA(International Amusement & Gaming Show)
일자	2012. 10. 17. ~ 10. 19.
장소	이탈리아 로마 엑스포센터
주관	SAPAR(이탈리아 아케이드게임협회), AAMS(이탈리아 재경부 산하 게임관련 산업 담당기관) EUROMAT(유럽 경품용 게임협회), RiminiFiera(행사조직위원회)
구성	전시회
규모	2010년 규모 30,000제곱미터, 200개사 참가, 14,702명 참관
품목	게임기 및 주변기기, 경품용 게임기, 당구장용 게임기, 경품 배출기, 인식기, 핀볼게임, 주크박스 슬롯머신, 비디오게임 등
웹사이트	www.enada.it

6) IAAPA Attractions Expo

구분	주요 내용
명칭	IAAPA Attractions Expo 2011
일자	2012. 11. 12. ~ 11. 16.(conference) 2012. 11. 13. ~ 11. 16.(trade show)
장소	미국 올랜도 오렌지카운티 컨벤션 센터
주최	IAAPA(International Association of Amusement Parks and Attractions)
구성	전시회, 시상식, 컨퍼런스
규모	96개국, 24,000명 참관
품목	아케이드게임, 비디오게임, 테마파크용 게임기, 코인오락기, 테마파크 설비, Ride 시설물, 시뮬레이션 등
웹사이트	www.iaapa.org/

7) IAAPA Attraction Asian Expo

구분	주요 내용
명칭	IAAPA Attraction Asian Expo 2011
일자	2012. 6. 5. ~ 6. 8.
장소	홍콩컨벤션전시센터
주최	IAAPA(International Association of Amusement Parks and Attractions)
구성	전시회, 컨퍼런스
규모	40개국, 바이어 4,500명 참관
품목	아케이드게임, 비디오게임, 테마파크용 게임기, 코인오락기, 테마파크 설비, Ride 시설물, 시뮬레이션 등
웹사이트	www.iaapa.org

테이블보드게임 관련 전시회 |

1) Spielwarenmesse International Toy Fair

구분	주요내용
명칭	Spielwarenmesse International Toy Fair Nürnberg
일자	2012. 2. 1. ~ 2. 6.
장소	독일 뉘른베르크
주관	Spielwarenmesse
규모	2,776개사 참가, 119개국 77,500명 참관객
품목	전동 완구, 목재 완구, 보드게임, 봉재 완구 등
성격	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 최대의 완구 및 레저용품 박람회 • 매년 약 7만 개 이상의 신상품이 소개되는 세계 완구산업의 트렌드를 읽을 수 있는 박람회
웹사이트	www.toyfair.de

2) World Boardgaming Championship

구분	주요 내용
명칭	World Boardgaming Championship(WBC)
일자	2012. 7. 30. ~ 8. 5.
장소	미국 펜실베이니아 랭커스터
주관	Boardgame Players Association
구성	약 70여 종목 보드게임 대회, 약 20여 개 세미나, 보드게임 경매
성격	<ul style="list-style-type: none"> • 미국 최대 규모의 보드게임 대회 • 인터넷을 통해 팬 투표로 게임 종목 선정 • 팀 토너먼트 대회
웹사이트	www.boardgamers.org

3) GENCON

구분	주요 내용
명칭	GENCON
일자	2012. 8. 16. ~ 8. 19.
장소	미국 인디애나폴리스 컨벤션 센터
주관	GENCON LLC
구성	신작 게임, 가족 게임, 아트 쇼, 작가의 거리 등으로 구성
규모	30,000명 참관객
품목	보드게임, TCG, TRPG, 전자 게임
성격	1968년에 시작된 북미지역 최대 보드게임 관련 박람회. 프랑스, 영국, 호주에서도 GENCON 개최
웹사이트	www.gencon.com

4) SPIEL

구분	주요 내용
명칭	SPIEL ESSEN
일자	2012. 10. 18. ~ 10. 21.
장소	독일 에센
주관	Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co.
구성	보드게임 및 만화 9관
규모	2011년 34개국 786개사 참가업체, 147,000명 참관객
품목	보드게임, 만화
성격	세계 최대 보드게임 박람회, B2C, B2B 박람회
웹사이트	www.internationalespieltage.de

5) CHITAG

구분	주요 내용
명칭	Chicago International Toy & Game Fair
일자	2012. 11. 14. ~ 11. 18.
장소	미국 일리노이 주 시카고
주관	Chicago Toy & Game group
구성	보드게임 및 완구를 전시, 체험하는 국제 박람회
규모	80개 업체
품목	보드게임, 컴퓨터게임, 완구
성격	최신 보드게임과 완구를 체험하는 박람회 에듀테인먼트 컨퍼런스 병행
웹사이트	www.chitag.com

국제 컨퍼런스 |

1) GDC

구분	주요 내용
명칭	GDC(Game Developers Conference)
일자	2012. 3. 5. ~ 3. 9.
장소	미국 샌프란시스코 모스컨 센터
주관	CMP Media LLC
규모	컨퍼런스 18,000명 이상 참가, GDC EXPO 250개사 참가
구성	400개 이상의 강연 및 패널 등의 컨퍼런스 게임산업 관련 직업 및 전시 부스를 위한 GDC EXPO 개최 각종 전시회 기간 중 개최하는 기업 혹은 GDC 후원 행사
성격	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 최대 게임 컨퍼런스 • GDC Expo, IGF Mobile Awards, Career Pavilion, • Annual Independent Games Festival & Awards Ceremony, • Game Connection, F2P Forum 등 다양한 부대 행사 구성 • GDC 이벤트 - GDC Europe 2012. 8. 13. ~ 15. / GDC Online 2012. 10. 9. ~ 11. / GDC China 2012. 11. 17. ~ 19.
웹사이트	www.gdconf.com

2) LOGIN Conference

구분	주요 내용
명칭	LOGIN Conference
일자	2012. 9. 26. ~ 9. 27.
장소	샌프란시스코
구성	컨퍼런스
성격	온라인 게임산업에 초점을 맞춘 국제 컨퍼런스
웹사이트	www.loginconference.com

3) CEDEC

구분	주요 내용
명칭	CEDEC(Cesa Developers Conference)
일자	2012. 8. 20. ~ 8. 22.
장소	일본 요코하마
주관	(사)컴퓨터엔터테인먼트협회
구성	컨퍼런스, 부대 전시
성격	개발자 및 학생을 위한 게임 전문 컨퍼런스
웹사이트	cedec.cesa.or.jp

6. 게임상장사의 수익 분석

2011년 게임산업(상장사) 경영실적 변동

(단위 : 억 원, 명, %)

구분	2010년		2011년					
	4분기 (전기 대비)	2010년 (전년 대비)	1분기 (전기 대비)	2분기 (전기 대비)	3분기 (전기 대비)	4분기 (전기 대비)	2011년 (전년 대비)	4분기 (전년 동기)
매출액	9,707.9	36,010.5	9,624.2	10,641.3	10,485.9	11,396.8	42,148.2	17.4%
	8.6%	28.3%	-0.9%	10.6%	-1.5%	8.7%	17.0%	
영업이익	1,261.2	8,890.4	2,694.9	2,781.9	2,658.7	2,192.7	10,328.2	73.9%
	-53.3%	-9.4%	113.7%	3.2%	-4.4%	-17.5%	16.2%	
수출액	1,565.6	5,611.5	1,654.9	1,741.8	1,792.8	2,790.8	7,980.3	78.3%
	12.1%	10.4%	5.7%	5.3%	2.9%	55.7%	42.2%	
종사자 수	10,517		10,654	10,723	10,900	11,163		6.1%
	4.8%		1.3%	0.6%	1.7%	2.4%		

* 자료 : 한국콘텐츠진흥원(2011). 2011년 4분기 콘텐츠산업 동향분석보고서

2011년 게임(상장사) 재무분석 변동 추이

(단위 : %, %p)

구분	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2011년 4분기 전년 동기 증감
영업이익률	13.0%	28.0%	26.1%	25.4%	19.2%	6.2%p
부채비율	40.7%	44.3%	43.4%	40.3%	43.8%	3.1%p
유동비율	280.0%	299.9%	275.8%	288.8%	266.0%	Δ14.0%p

2011년 게임산업(상장사별) 매출액 변동

(단위 : 억 원, 명, %)

구분	2010년 매출액		2011년 매출액					
	4분기 (전기 대비)	2010년 (전년 대비)	1분기 (전기 대비)	2분기 (전기 대비)	3분기 (전기 대비)	4분기 (전기 대비)	2011년 (전년 대비)	4분기 (전년 동기)
NHN	4,738.1	17,906.0	5,038.2	5,245.6	5,293.0	5,897.3	21,474.1	24.5%
	6.0%	44.7%	6.3%	4.1%	0.9%	11.4%	19.9%	
엔씨소프트	1,274.5	5,146.6	1,269.3	1,401.5	1,240.9	1,090.1	5,001.8	-14.5%
	4.3%	13.7%	-0.4%	10.4%	-11.5%	-12.2%	-2.8%	
네오위즈 게임즈	1,249.4	4,305.5	1,482.3	1,678.2	1,749.2	1,767.8	6,677.5	41.5%
	3.9%	55.3%	18.6%	13.2%	4.2%	1.1%	55.1%	
CJ E&M (게임)	568.2	2,274.5	260.3	672.3	548.4	600.2	2,081.2	5.6%
	1.1%	3.1%	58.3%	158.3%	-18.4%	9.4%	-8.5%	
게임하이	79.8	347.1	102.4	85.3	83.3	126.7	397.7	58.8%
	2.8%	-16.4%	28.3%	-16.7%	-2.3%	52.1%	14.6%	
액토즈소프트	242.6	1,034.6	235.1	248.1	256.4	253.1	992.7	4.3%
	-3.7%	-25.2%	-3.1%	5.5%	3.3%	-1.3%	-4.0%	
웹젠	144.1	411.2	132.5	143.1	154.8	181.1	611.4	25.7%
	9.0%	47.9%	-8.0%	8.0%	8.2%	17.0%	48.7%	
와이디온라인	121.7	509.9	115.5	109.8	113.6	108.8	447.7	-10.6%
	-5.7%	-13.0%	-5.1%	-4.9%	3.5%	-4.2%	-12.2%	
이스트소프트	73.0	267.3	73.8	80.0	68.5	109.1	331.4	49.5%
	18.9%	9.6%	1.1%	8.4%	-14.4%	59.3%	24.0%	
한빛소프트	212.0	439.3	51.4	76.5	92.4	214.3	434.6	1.1%
	220.2%	-28.2%	-75.8%	48.8%	20.8%	131.9%	-1.1%	
컴투스	87.4	309.2	73.2	85.3	91.3	112.4	362.2	28.6%
	17.5%	-2.5%	-16.2%	16.5%	7.0%	23.1%	17.1%	
엠게임	116.8	495.1	114.3	106.2	113.4	109.0	442.9	-6.7%
	-3.4%	-11.5%	-2.1%	-7.1%	6.8%	-3.9%	-10.5%	
드래곤플라이	91.7	355.4	96.0	103.7	81.2	83.0	363.9	-9.5%
	-2.0%	3.3%	4.7%	8.0%	-21.7%	2.2%	2.4%	
와이앤케이 코리아	29.5	129.2	27.0	23.3	21.5	32.7	104.5	10.8%
	-3.0%	-29.7%	-8.5%	-13.7%	-7.7%	52.1%	-19.1%	
제이씨 엔터테인먼트	74.5	253.3	95.3	86.5	89.4	121.4	392.7	63.0%
	34.2%	15.8%	27.9%	-9.2%	3.4%	35.8%	55.0%	
바른손게임즈	23.1	96.4	26.4	24.2	23	22.3	95.9	-3.5%
	-7.2%	-5.9%	14.3%	-8.3%	-5.0%	-3.0%	-0.5%	
소프트맥스	17.5	62.8	21.3	20.5	19.2	23.0	84.0	31.4%
	17.4%	-1.7%	21.7%	-3.8%	6.3%	19.8%	33.8%	
조이맥스	55.4	272.1	61.4	64.7	59.6	80.5	266.2	45.3%
	-16.4%	65.6%	10.8%	5.4%	-7.9%	35.1%	-2.2%	
게임빌	94.8	306.2	63.8	98.1	100.0	165.6	427.5	74.7%
	33.0%	51.1%	-32.7%	53.8%	1.9%	65.6%	39.6%	
위메이드 엔터테인먼트	413.8	1,088.8	284.7	288.4	286.8	298.4	1,158.3	-27.9%
	91.9%	109.3%	-31.2%	1.3%	-0.6%	4.0%	6.4%	
합계	9,707.9	36,010.5	9,624.2	10,641.3	10,485.9	11,396.8	42,148.2	17.4%
	8.6%	28.3%	-0.9%	10.6%	-1.5%	8.7%	17.0%	

2011년 게임산업(상장사별) 수출액 변동

(단위 : 억 원, 명, %)

구 분	2010년 수출액		2011년 수출액					
	4분기 (전기 대비)	2010년 (전년 대비)	1분기 (전기 대비)	2분기 (전기 대비)	3분기 (전기 대비)	4분기 (전기 대비)	2011년 (전년 대비)	4분기 (전년 동기)
NHN	-	-	-	-	-	-	-	-
엔씨소프트	247.5	979.9	256	224.9	218.0	261.2	960.1	5.5%
	1.3%	2.4%	3.4%	-12.1%	-3.1%	19.8%	-2.0%	
네오위즈 게임즈	519.1	1,607.0	688.1	676.5	766.4	745.7	2,876.7	43.7%
	15.4%	159.7%	32.6%	-1.7%	13.3%	-2.7%	79.0%	
CJ E&M (게임)	43.5	179.5	28.4	98.9	75.6	79.5	282.4	82.8%
	0.0%	24.0%	-34.7%	248.2%	-23.6%	5.2%	57.3%	
게임하이	8.2	42.5	7.1	8.2	9.9	23.6	48.8	187.8%
	-19.6%	-35.0%	-13.4%	15.5%	20.7%	138.4%	14.8%	
액토즈소프트	232.4	982.3	220.2	225.1	241.6	233.6	920.5	0.5%
	-2.8%	-26.0%	-5.2%	2.2%	7.3%	-3.3%	-6.3%	
웹젠	53.2	114.1	69.5	82.3	80.4	97.6	329.8	83.5%
	183.0%	-8.5%	30.6%	18.4%	-2.3%	21.4%	189.0%	
와이디온라인	72.4	303.1	67.8	60.8	61.6	57.8	248.0	-20.2%
	-4.6%	-18.2%	-6.4%	-10.3%	1.3%	-6.2%	-18.2%	
이스트소프트	35	82.4	17.2	20.9	23.4	36.3	97.8	3.7%
	151.8%	21.1%	-50.9%	21.5%	12.0%	55.1%	18.7%	
한빛소프트	38.1	181.4	25.4	50.4	41.2	46.7	163.7	22.6%
	10.4%	-32.3%	-33.3%	98.4%	-18.3%	13.3%	-9.8%	
컴투스	18.1	58.4	25.3	40.4	54.8	55.7	176.2	207.7%
	4.6%	103.8%	39.8%	59.7%	35.6%	1.6%	201.7%	
엠게임	45.8	203.4	49.4	45.1	50.1	91.3	235.9	99.3%
	-6.1%	-18.0%	7.9%	-8.7%	11.1%	82.2%	16.0%	
드래곤플라이	50.2	179.2	57.2	45.6	39.9	44.9	187.6	-10.6%
	4.8%	17.4%	13.9%	-20.3%	-12.5%	12.5%	4.7%	
와이엔케이 코리아	13.5	61.2	10.9	11.0	8.1	11.0	41.0	-18.5%
	-8.2%	-34.3%	-19.3%	0.9%	-26.4%	35.8%	-33.0%	
제이씨 엔터테인먼트	30.7	94.3	15.4	18.7	14.8	69.0	117.9	124.8%
	114.7%	9.1%	-49.8%	21.4%	-20.9%	366.2%	25.0%	
바른손게임즈	18.2	74.7	22.1	19.8	18.1	16.2	76.2	-11.0%
	-3.2%	2.5%	21.4%	-10.4%	-8.6%	-10.5%	2.0%	
소프트맥스	0.4	1.7	0.0	0.6	0.0	0.0	0.6	-100.0%
	-33.3%	-90.5%	-100.0%	-	-100.0%	-	-65.5%	
조이맥스	105.2	310.8	54.9	47.7	42.3	55.0	199.9	-47.7%
	67.0%	-6.2%	-47.8%	-13.1%	-11.3%	30.0%	-35.7%	
게임빌	8.5	31.4	12.1	38.3	25.1	31.8	107.3	274.1%
	26.9%	63.5%	42.4%	216.5%	-34.5%	26.7%	241.7%	
위메이드 엔터테인먼트	25.6	124.2	27.9	26.6	21.5	833.9	909.9	3,157.4%
	-26.2%	46.6%	9.0%	-4.7%	-19.2%	3,778.6%	632.6%	
합계	1,565.6	5,611.5	1,654.9	1,741.8	1,792.8	2,790.8	7,980.3	78.3%
	12.1%	10.4%	5.7%	5.3%	2.9%	55.7%	42.2%	

2011년 게임산업(상장사별) 영업이익액 변동

(단위 : 억 원, 명, %)

구 분	2010년 영업이익		2011년 영업이익					
	4분기 (전기 대비)	2010년 (전년 대비)	1분기 (전기 대비)	2분기 (전기 대비)	3분기 (전기 대비)	4분기 (전기 대비)	2011년 (전년 대비)	4분기 (전년 동기)
NHN	1,318.0	5,903.7	1,671.9	1,515.8	1,501.8	1,514.6	6,204.1	14.9%
	-17.1%	11.0%	26.9%	-9.3%	-0.9%	0.9%	5.1%	
엔씨소프트	418.5	2,069.4	526.1	638.5	521.9	282.3	1,968.8	-32.5%
	-27.3%	3.7%	25.7%	21.4%	-18.3%	-45.9%	-4.9%	
네오위즈 게임즈	-426.0	268.9	232.8	286.3	250.3	298.6	1,068.0	170.1%
	-236.8%	-65.0%	154.6%	23.0%	-12.6%	19.3%	297.2%	
CJ E&M (게임)	68.3	366.4	37.1	77.7	35.0	27.8	177.6	-59.3%
	-25.3%	-22.3%	-45.7%	109.4%	-55.0%	-20.6%	-51.5%	
게임하이	-4.5	-407.3	39.7	14.9	54.7	-75.3	34.0	-1,573.3%
	-95.9%	-440.6%	982.2%	-62.5%	267.1%	-237.7%	108.3%	
액토즈소프트	34.2	141.4	25.2	27.2	39.3	55.4	147.1	62.0%
	-6.6%	38.3%	-26.3%	7.9%	44.5%	41.0%	4.0%	
웹젠	-44.5	34.9	9.4	26.9	29.7	28.9	94.9	164.9%
	-351.4%	326.6%	121.1%	186.2%	10.4%	-2.7%	171.9%	
와이디온라인	-169.1	-158.2	10.6	-9.5	2.3	-35.7	-32.3	78.9%
	-5,939.3%	-290.4%	106.3%	-189.6%	124.2%	-1,652.2%	79.6%	
이스트소프트	14.7	59.7	21.4	36.2	75.5	-31.0	102.1	-310.9%
	28.9%	-25.0%	45.6%	69.2%	108.6%	-141.1%	71.0%	
한빛소프트	-54.6	-96.4	-29.9	-14.1	0.9	-29.8	-72.9	45.4%
	-219.3%	-1,035.9%	45.2%	52.8%	106.4%	-3,411.1%	24.4%	
컴투스	10.2	26.1	2.8	6.7	9.8	10.6	29.9	3.9%
	64.5%	-50.7%	-72.5%	139.3%	46.3%	8.2%	14.6%	
엠게임	-18.0	0.7	8.0	14.0	10.5	-3.3	29.2	81.7%
	-4,600.0%	-99.1%	144.4%	75.0%	-25.0%	-131.4%	4,071.4%	
드래곤플라이	-17.6	83.7	38.5	38.0	18.7	-34.6	60.6	-96.6%
	-143.6%	-47.5%	318.8%	-1.3%	-50.8%	-285.0%	-27.6%	
와이앤케이 코리아	-1.9	-4.3	-6.0	-6.7	-9.0	-5.4	-27.1	-184.2%
	-34.5%	-26.5%	-215.8%	-11.7%	-34.3%	40.0%	-530.2%	
제이씨 엔터테인먼트	-7.1	35.3	15.9	25.2	7.0	19.4	67.5	373.2%
	-186.6%	-19.0%	323.9%	58.5%	-72.2%	177.1%	91.2%	
바른손게임즈	7.4	29.9	8.3	7.1	4.2	3.1	22.7	-58.1%
	7.5%	230.0%	12.2%	-14.5%	-40.8%	-26.2%	-24.1%	
소프트맥스	13.3	39.5	11.7	11.8	9.5	11.1	44.1	-16.5%
	-42.9%	1,978.9%	-12.0%	0.9%	-19.5%	16.8%	11.6%	
조이맥스	-2.4	61.6	10.9	14.2	3.7	12.0	40.8	600.0%
	-114.3%	-13.2%	554.2%	30.3%	-73.9%	224.3%	-33.8%	
게임빌	50.7	156.3	26.6	40.5	44.6	63.2	174.9	24.7%
	47.0%	32.6%	-47.5%	52.3%	10.1%	41.7%	11.9%	
위메이드 엔터테인먼트	71.6	279.1	33.9	31.2	48.3	80.8	194.2	12.8%
	18.7%	11.8%	-52.7%	-8.0%	54.8%	67.3%	-30.4%	
합계	1,261.2	8,890.4	2,694.9	2,781.9	2,658.7	2,192.7	10,328.2	73.9%
	-53.3%	-9.4%	113.7%	3.2%	-4.4%	-17.5%	16.2%	

2011년 게임산업(상장사별) 종사자 수 변동

(단위 : 명, %)

구분	2010년 종사자		2011년 종사자			전년 동기 대비 (4분기)
	4분기 (전분기 대비)	1분기 (전분기 대비)	2분기 (전분기 대비)	3분기 (전분기 대비)	4분기 (전분기 대비)	
NHN	2,579	2,558	2,623	2,658	2,686	4.1%
	3.8%	-0.8%	2.5%	1.3%	1.1%	
엔씨소프트	2,402	2,473	2,552	2,628	2,773	15.4%
	12.6%	3.0%	3.2%	3.0%	5.5%	
네오위즈 게임즈	930	987	1,105	1,147	1,204	29.5%
	4.7%	6.1%	12.0%	3.8%	5.0%	
CJ E&M (게임)	456	415	442	457	443	-2.9%
	0.0%	-9.0%	6.5%	3.4%	-3.1%	
게임하이	198	205	175	175	196	-1.0%
	-17.5%	3.5%	-14.6%	0.0%	12.0%	
액투스소프트	340	335	223	162	112	-67.1%
	2.4%	-1.5%	-33.4%	-27.4%	-30.9%	
웹젠	532	577	487	504	522	-1.9%
	-2.0%	8.5%	-15.6%	3.5%	3.6%	
와이디온라인	143	125	163	175	166	16.1%
	5.1%	-12.6%	30.4%	7.4%	-5.1%	
이스트소프트	288	305	323	322	328	13.9%
	9.5%	5.9%	5.9%	-0.3%	1.9%	
한빛소프트	278	286	278	234	228	-18.0%
	-7.3%	2.9%	-2.8%	-15.8%	-2.6%	
컴투스	311	350	362	380	404	29.9%
	25.9%	12.5%	3.4%	5.0%	6.3%	
엠게임	387	296	230	224	223	-42.4%
	-1.0%	-23.5%	-22.3%	-2.6%	-0.4%	
드래곤플라이	204	207	207	254	285	39.7%
	-0.5%	1.5%	0.0%	22.7%	12.2%	
와이앤케이 코리아	75	78	77	90	78	4.0%
	7.1%	4.0%	-1.3%	16.9%	-13.3%	
제이씨 엔터테인먼트	294	321	315	311	314	6.8%
	6.9%	9.2%	-1.9%	-1.3%	1.0%	
바른손게임즈	174	177	185	177	192	10.3%
	5.5%	1.7%	4.5%	-4.3%	8.5%	
소프트맥스	133	138	141	152	150	12.8%
	4.7%	3.8%	2.2%	7.8%	-1.3%	
조이맥스	217	222	223	218	225	3.7%
	-3.6%	2.3%	0.5%	-2.2%	3.2%	
게임빌	121	128	123	137	143	18.2%
	8.0%	5.8%	-3.9%	11.4%	4.4%	
위메이드 엔터테인먼트	455	471	489	495	491	7.9%
	4.1%	3.5%	3.8%	1.2%	-0.8%	
합계	10,517	10,654	10,723	10,900	11,163	6.1%
	4.8%	1.3%	0.6%	1.7%	2.4%	

7. 게임산업 진흥에 관한 법률

[시행 2012.7.1] [법률 제11139호, 2011.12.31, 일부개정]

제1장 총칙

제1조(목적)

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

제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

(개정 2007.1.19, 2008.2.29)

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 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. 배팅이나 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 대통령이 정하는 게임물

2. "게임물내용정보"라 함은 게임물의 내용에 대한 폭력성·선정성(煽動性) 또는 사행성(射幸性)의 여부 또는 그 정도와 그 밖에 게임물의 운영에 관한 정보를 말한다.
3. "게임산업"이라 함은 게임물 또는 게임상품(게임물을 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화·서비스 및 그의 복합체를 말한다. 이하 같다)의 제작·유통·이용제공 및 이에 관한 서비스와 관련된 산업을 말한다.
4. "게임제작업"이라 함은 게임물을 기획하거나 복제하여 제작하는 영업을 말한다.
5. "게임배급업"이라 함은 게임물을 수입(원판수입을 포함한다)하거나 그 저작권을 소유·관리하면서 게임제공업 하는 자 등에게 게임물을 공급하는 영업을 말한다.
6. "게임제공업"이라 함은 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 영업을 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 경우를 제외한다.
 - 가. 「관광진흥법」에 의한 카지노업을 하는 경우
 - 나. 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 의한 사행기구를 갖추어 사행행위를 하는 경우
 - 다. 제4호 내지 제8호에 규정한 영업 외의 영업을 하면서 고객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 당해 영업소의 고객이 게임물을 이용할 수 있도록 하는 경우로서 대통령이 정하는 종류 및 방법 등에 의하여 게임물을 제공하는 경우
 - 라. 제7호의 규정에 의한 인터넷컴퓨터게임시설제공업의 경우
- 마. 제22조제2항의 규정에 따라 사행성게임물에 해당되어 등급분류 거부결정을 받은 게임물을 제공

하는 경우

6의2. 제6호의 게임제공업 중 일정한 물리적 장소에서 필요한 설비를 갖추고 게임물을 제공하는 영업은 다음 각 호와 같다.

가. 청소년게임제공업 : 제21조의 규정에 따라 등급분류된 게임물 중 전체이용가 게임물을 설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업

나. 일반게임제공업 : 제21조의 규정에 따라 등급분류된 게임물 중 청소년이용불가 게임물과 전체이용가 게임물을 설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업

7. “인터넷컴퓨터게임시설제공업”이라 함은 컴퓨터 등 필요한 기자재를 갖추고 공중이 게임물을 이용하게 하거나 부수적으로 그 밖의 정보제공물을 이용할 수 있도록 하는 영업을 말한다.

8. “복합유통게임제공업”이라 함은 게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업과 이 법에 의한 다른 영업 또는 다른 법률에 의한 영업을 동일한 장소에서 함께 영위하는 영업을 말한다.

9. “게임물 관련사업자”라 함은 제4호 내지 제8호의 영업을 하는 자를 말한다. 다만, 제6호다목의 영업을 하는 자는 제28조의 적용에 한하여 게임물 관련사업자로 본다.

10. “청소년”이라 함은 18세 미만의 자(초·중등교육법 제2조의 규정에 의한 고등학교에 재학 중인 학생을 포함한다)를 말한다.

제3조(게임산업 진흥종합계획의 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 게임물

의 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〉

제2장 게임산업의 진흥

제4조(창업 등의 활성화)

① 정부는 게임산업과 관련한 창업을 활성화하고 우수게임상품의 개발 및 게임물 관련시설의 현대화를 위하여 창업자나 우수게임상품을 개발한 자 등에게 필요한 지원을 할 수 있다.

② 정부는 게임산업의 활성화를 위하여 비영리 목적의 아마추어 게임물 제작자의 활동을 지원할 수 있다.

〈신설 2011.12.31〉

③ 제1항 및 제2항에 따른 지원의 절차와 방법에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

〈개정 2011.12.31〉

제5조(전문인력의 양성)

① 정부는 게임산업에 관한 전문인력의 양성을 위하여 다음 각 호의 사항에 관한 계획을 수립·시행하여야 한다.

1. 게임산업에 관한 전문인력의 수급분석 및 인적자원 개발

2. 게임산업에 관한 전문인력의 양성을 위한 학계, 산업체 및 공공기관과의 협력 강화

② 정부는 게임산업 전문인력의 양성을 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 대학·연구기관 그 밖의 전문기관을 전문인력 양성기관으로 지정하고 교육 및 훈련에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

제6조(기술개발의 추진)

정부는 게임산업과 관련된 기술개발과 기술수준의 향상을 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 게임산업 동향 및 수요 조사
2. 게임응용기술의 연구개발·평가 및 활용
3. 게임기술이전 및 정보교류

제7조(협동개발 및 연구)

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

제8조(표준화 추진)

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

제9조(유통질서의 확립)

- ① 정부는 게임물 및 게임상품의 건전한 유통질서 확립에 노력하여야 한다.
- ② 정부는 게임물 및 게임상품의 품질향상과 불법복제품 및 사행성게임물의 유통방지를 위한 정책을 수립·추진하여야 한다.
<개정 2007.1.19>
- ③ 시장·군수·구청장(자치구의 구청장을 말한다. 이하 같다)은 게임물 및 게임상품의 건전한 유통질서 확립과 건전한 게임문화의 조성을 위하여 게임물 관련사업자를 대상으로 연 3시간 이내의 범위에서 대통령령이 정하는 바에 따라 교육을 실시할 수 있다.

- ④ 시장·군수·구청장은 건전한 게임문화의 조성을 위하여 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 영업질서 및 영업환경 등이 우수한 게임제공영업소를 모범영업소로 지정하고 이를 지원할 수 있다.
<개정 2008.2.29>

제10조(국제협력 및 해외진출 지원)

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

제11조(실태조사)

- ① 정부는 게임산업 관련정책의 수립·시행을 위하여 게임산업에 관한 실태조사를 실시하여야 한다.
<개정 2007.1.19>
- ② 제1항의 규정에 따른 실태조사의 대상·방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
<신설 2007.1.19>

제3장 게임문화의 진흥

제12조(게임문화의 기반조성)

- ① 정부는 건전한 게임문화의 기반을 조성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하여야 한다.
<개정 2007.1.19>
 1. 게임과몰입이나 사행성·폭력성·선정성 조장 등 게임의 역기능을 예방하기 위한 정책개발 및 시행
 2. 게임문화 체험시설 또는 상담·교육시설 등 공공목적의 게임문화시설의 설치·운영
 3. 건전한 게임문화조성을 위한 사업이나 활동을 하는 단체에 대한 지원

- ② 문화체육관광부장관은 청소년의 게임문화 기반을 조성하기 위하여 제21조제2항제4호의 청소년이용불가 게임물 외의 게임물을 제공하는 게임물 관련사업자에 대한 지원시책을 추진할 수 있다.
(개정 2007.1.19, 2008.2.29)
- ③ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 사업추진 및 지원 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제12조의2(게임과몰입의 예방 등)

- ① 정부는 게임과몰입이나 게임물의 사행성·선정성·폭력성 등(이하 “게임과몰입등”이라 한다)의 예방 등을 위해 다음 각 호의 정책을 수립·시행하여야 한다.
1. 게임과몰입등의 예방과 치료를 위한 기본계획의 수립·시행
 2. 게임과몰입등에 대한 실태조사 및 정책대안의 개발
 3. 게임과몰입등의 예방을 위한 상담, 교육 및 홍보활동의 시행
 4. 게임과몰입등의 예방을 위한 전문인력의 양성 지원
 5. 게임과몰입등의 예방을 위한 전문기관 및 단체에 대한 지원
 6. 그 밖에 게임과몰입등의 예방을 위하여 필요한 정책으로 대통령령이 정하는 사항
- ② 문화체육관광부장관은 제1항에서 정한 사항의 수행을 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 게임과몰입 예방 등을 위한 전문기관을 설립, 지원할 수 있다.
(개정 2008.2.29)
- ③ 문화체육관광부장관은 게임과몰입의 예방 등을 위해 필요한 경우 관계 중앙행정기관, 지방자치단체, 그 밖에 관련 법인 및 단체, 게임물 관련사업자 등에게 협조를 요청할 수 있으며, 협조요청을 받은 기관·단체 등은 특별한 이유가 없는 한 이에 협조하여야 한다.
(개정 2008.2.29)
- ④ 게임물 관련사업자는 게임과몰입의 예방 등을 위해 제1항에서 정한 정책의 수립·시행에 협력하여야 한다.
[본조신설 2007.1.19]

제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등)

- ① 게임물 관련사업자〔정보통신망 이용촉진 및 정보보

호 등에 관한 법률〕 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같다)는 게임물 이용자의 게임과몰입과 중독을 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다.

1. 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인 인증
 2. 청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보
 3. 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용 방법, 게임물 이용시간 등 제한
 4. 제공되는 게임물의 특성·등급·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항과 게임물 이용시간 및 결제정보 등 게임물 이용내역의 청소년 본인 및 법정대리인에 대한 고지
 5. 과도한 게임물 이용 방지를 위한 주의문구 게시
 6. 게임물 이용화면에 이용시간 경과 내역 표시
 7. 그 밖에 게임물 이용자의 과도한 이용 방지를 위하여 대통령령으로 정하는 사항
- ② 여성가족부장관은 「청소년보호법」 제23조의3에 따라 심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 평가할 때 문화체육관광부장관과의 협의를 거쳐야 한다.
- ③ 제1항의 예방조치를 위한 게임물의 범위, 방법 및 절차와 제2항의 평가 방법 및 절차, 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
- ④ 문화체육관광부장관은 대통령령으로 정하는 바에 따라 게임물 관련사업자에게 예방조치와 관련한 자료의 제출 및 보고를 요청할 수 있다. 이 경우 요청을 받은 자는 특별한 사유가 없는 한 이에 따라야 한다.
- ⑤ 문화체육관광부장관은 제4항에 따라 게임물 관련사업자로부터 제출 또는 보고받은 내용을 평가한 결과 예방조치가 충분하지 아니하다고 인정하면 해당 게임물 관련사업자에게 시정을 명할 수 있다.
- ⑥ 게임물 관련사업자는 제5항에 따른 시정명령을 받은 때에는 10일 이내에 조치결과를 문화체육관광부장관에게 보고하여야 한다.

- ⑦ 문화체육관광부장관은 제5항에 따라 예방조치를 평가하는 경우 관계 중앙행정기관의 장, 전문가, 청소년, 학부모 관련 단체로부터 의견을 들을 수 있으며, 평가 결과를 공표할 수 있다.

[본조신설 2011.7.21]

제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등)

- ① 정부는 게임물의 올바른 이용에 관한 교육에 필요한 지원을 할 수 있다.
- ② 정부는 학교교육에서 게임물의 올바른 이용을 위한 교육을 실시하도록 노력하여야 한다.
- ③ 문화체육관광부장관은 올바른 게임물 이용에 관한 교육의 내용을 「유아교육법」 제13조 및 「초·중등교육법」 제23조에 따른 교육과정에도 포함할 수 있도록 교육과학기술부장관에게 협력을 요청할 수 있다.
- ④ 문화체육관광부장관은 게임물 이용에 관한 교육을 해당 사업과 관련된 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다.

[본조신설 2011.7.21]

제13조(지식재산권의 보호)

- ① 정부는 게임의 창작활동을 보호하고 육성하기 위하여 게임물의 지식재산권 보호시책을 강구하여야 한다.
<개정 2011.5.19>
- ② 정부는 게임물의 지식재산권 보호를 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.
<개정 2011.5.19>
 1. 게임물의 기술적 보호
 2. 게임물 및 게임물 제작자를 식별하기 위한 정보 등 권리관리정보의 표시활성화
 3. 게임분야의 저작권 등 지식재산권에 관한 교육·홍보
- ③ 정부는 대통령이 정하는 바에 따라 지식재산권 분야의 전문기관 또는 단체를 지정하여 제2항 각 호의 사업을 추진하게 할 수 있다.

<개정 2011.5.19> [제목개정 2011.5.19]

제14조(이용자의 권익보호)

정부는 게임물을 이용하는 자의 권익을 보호하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하여야 한다.

1. 건전한 게임이용문화의 정착을 위한 교육·홍보
2. 게임물의 이용자가 입을 수 있는 피해의 예방 및 구제
3. 유해한 게임물로부터의 청소년 보호

제15조(이스포츠의 활성화)

- ① 문화체육관광부장관은 국민의 건전한 게임이용문화 조성과 여가활용을 위하여 게임물을 이용하여 하는 경기 및 부대활동(이하 "이스포츠[전자스포츠]"라 한다)을 지원·육성하여야 한다.

<개정 2008.2.29>

- ② 문화체육관광부장관은 이스포츠[전자스포츠]의 지원·육성을 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

<개정 2008.2.29>

1. 이스포츠[전자스포츠] 관련 연구활동, 표준화 및 기록관리
 2. 이스포츠[전자스포츠] 국제협력 및 교류
 3. 이스포츠[전자스포츠] 경기장 등 관련 시설의 설치 및 지원
 4. 이스포츠[전자스포츠]산업 활성화 및 이스포츠[전자스포츠] 선수 권익향상
 5. 그 밖에 이스포츠[전자스포츠]의 진흥에 관한 사항으로서 대통령이 정하는 사항
- ③ 문화체육관광부장관은 이스포츠[전자스포츠]에 관한 사업을 하는 협회 또는 단체가 제2항 각 호의 사업을 추진하는 경우에는 그 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

<개정 2008.2.29>

제4장 등급분류

제16조(게임물등급위원회)

- ① 게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 사행심 유발 또는 조장을 방지하며 청소년을 보호하기 위하여 게임물등급위원회(이하 "등급위원회"라 한다)를 둔다.

<개정 2011.4.5>

② 등급위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다.
〈개정 2007.1.19, 2007.12.21, 2011.4.5, 2011.12.31〉

1. 게임물의 등급분류에 관한 사항
2. 청소년 유해성 확인에 관한 사항
3. 게임물의 사행성 확인에 관한 사항
4. 게임물의 등급분류에 따른 제작·유통 또는 이용제 공 여부의 확인 등 등급분류의 사후관리에 관한 사항
5. 게임물의 등급분류의 객관성 확보를 위한 조사·연구에 관한 사항
6. 등급위원회규정의 제정·개정 및 폐지에 관한 사항
7. 제17조의2제2항의 규정에 따른 위원 기피신청에 관한 사항
8. 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 제38조제7항의 시정권고 대상이 되는지의 여부에 관한 사항

③ 등급위원회는 위원장 1명을 포함한 9명 이내의 위원으로 구성하되, 위원장은 상임으로 한다.

〈개정 2007.1.19, 2011.12.31〉

④ 등급위원회의 위원장은 위원 중에서 호선하고, 등급위원회의 위원은 문화예술·문화산업·청소년·법률·교육·언론·정보통신 분야와 「비영리민간단체 지원법」에 의한 비영리민간단체 등에서 종사하고 게임산업·아동 또는 청소년에 대한 전문성과 경험이 있는 자 중에서 대통령령이 정하는 단체의 장의 추천에 의하여 문화체육관광부장관이 위촉하며, 선임기준에 관한 구체적인 사항은 대통령령으로 정한다.

〈개정 2007.1.19, 2008.2.29〉

⑤ 위원장 및 위원의 임기는 3년으로 한다.

⑥ 등급위원회의 업무를 효율적으로 수행하기 위하여 필요한 경우 분과위원회를 둘 수 있다.

〈신설 2007.1.19〉

⑦ 등급위원회의 구성·운영에 관하여 필요한 사항은 등급위원회규정으로 정한다.

〈개정 2007.1.19〉

제17조(감사)

① 등급위원회의 업무 및 회계에 관한 사항을 감사하기 위하여 등급위원회에 감사 1인을 둔다.

② 감사는 문화체육관광부장관이 임명하며, 비상임으로 한다.

〈개정 2007.1.19, 2008.2.29〉

③ 감사의 임기는 3년으로 한다.

제17조의2(위원의 제척·기피 및 회피)

① 등급위원회의 위원은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사항에 대한 심의·의결에서 제척된다.

1. 위원 또는 그 배우자나 배우자이었던 자가 제21조제1항의 규정에 따른 게임물의 등급분류신청 등 이 법에 따라 등급위원회에 신청(이하 이 조에서 “신청”이라 한다)한 사항
2. 위원 또는 그 배우자나 배우자이었던 자와 공동권리자 또는 공동의무자의 관계에 있는 자가 신청한 사항
3. 위원과 친족관계에 있거나 친족관계에 있었던 자가 신청한 사항

② 신청을 한 자는 위원이 불공정한 의결을 할 우려가 있다고 인정할 만한 상당한 이유가 있는 때에는 그 사실을 서면으로 소명하고 기피신청을 할 수 있다.

③ 위원은 제1항 각 호의 어느 하나에 해당하는 사유 또는 제2항의 규정에 따라 기피신청을 할 수 있는 사유에 해당하는 경우에는 스스로 그 사항의 심의·의결을 회피할 수 있다.

④ 제1항 내지 제3항의 규정에 따른 위원의 제척·기피 및 회피에 관하여 필요한 사항은 등급위원회규정으로 정한다.

[본조신설 2007.1.19]

제17조의3(회의록)

① 등급위원회는 등급위원회규정이 정하는 바에 따라 회의록을 작성하여야 한다.

② 제1항의 회의록은 등급위원회규정이 정하는 바에 따라 공개한다. 다만, 영업비밀의 보호 등 특별한 사정이 있는 경우에는 등급위원회의 의결로써 공개하지 아니할 수 있다.

③ 제1항 및 제2항의 규정에 따른 공개의 범위·방법과 절차 등에 관하여 필요한 사항은 등급위원회규정으로 정한다.

[본조신설 2007.1.19]

제18조(사무국)

① 등급위원회의 사무 보조 및 등급분류 사후관리에 관

한 사항 점검 등을 위하여 등급위원회에 사무국을 둔다.

〈개정 2007.1.19〉

② 사무국에 사무국장 1인을 두며, 위원장이 등급위원회의 동의를 얻어 임명한다.

③ 사무국의 등급분류의 사후관리 업무에 필요한 사항은 대통령령으로 정하고, 조직과 운영에 필요한 사항은 등급위원회규정으로 정한다.

〈개정 2007.1.19, 2011.12.31〉

제19조(등급위원회규정의 제정과 개정 등)

① 등급위원회규정을 제정 또는 개정 등을 하고자 할 때에는 제정·개정안 등을 20일 이상 관보 등에 예고하여야 하며, 그 규정을 제정·개정 등을 한 때에는 이를 관보 등에 게재·공포하여야 한다.

② 등급위원회는 제21조제7항의 규정에 의하여 등급분류의 기준을 정하거나 이를 변경하고자 하는 경우에는 청소년단체, 비영리단체, 학계 또는 산업계의 의견을 수렴하여야 한다.

〈개정 2007.1.19〉

제20조(지원)

① 등급위원회의 운영에 필요한 경비는 국고에서 보조할 수 있다.

② 국고예산이 수반되는 등급위원회의 사업계획 등은 미리 문화체육관광부장관과 협의하여야 한다.

〈개정 2008.2.29〉

[법률 제7941호(2006.4.28) 부칙 제2조의 규정에 의하여 이 조는 2012년 12월 31일까지 유효함]

제21조(등급분류)

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

〈개정 2007.1.19, 2011.4.5〉

1. 중앙행정기관의 장이 추천하는 게임대회 또는 전시회 등에 이용·전시할 목적으로 제작·배급하는 게임물

2. 교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 제작·배급하는 게임물로서 대통령령이 정하는 것

3. 게임물 개발과정에서 성능·안전성·이용자만족도 등을 평가하기 위한 시험용 게임물로서 대통령령이 정하는 대상·기준과 절차 등에 따른 게임물

4. 게임물의 제작주체·유통과정의 특성 등으로 인하여 등급위원회를 통한 사전 등급분류가 적절하지 아니한 게임물 중에서 대통령령으로 정하는 것. 다만, 제9항의 기준에 따른 청소년이용불가 게임물일 경우에는 그러하지 아니하다.

② 게임물의 등급은 다음 각 호와 같다.

〈개정 2007.1.19〉

1. 전체이용가 : 누구나 이용할 수 있는 게임물

2. 12세이용가 : 12세 미만은 이용할 수 없는 게임물

3. 15세이용가 : 15세 미만은 이용할 수 없는 게임물

4. 청소년이용불가 : 청소년은 이용할 수 없는 게임물

③ 제2항의 규정에 불구하고 청소년게임제공업과 일반 게임제공업에 제공되는 게임물은 전체이용가와 청소년이용불가 게임물로 분류한다.

〈신설 2007.1.19〉

④ 등급위원회는 등급분류를 신청한 게임물에 대하여 사행성게임물 여부를 확인하여야 한다.

〈개정 2007.1.19〉

⑤ 등급분류를 받은 게임물의 내용을 수정한 경우에는 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 24시간 이내에 이를 등급위원회에 신고하여야 한다. 이 경우 등급위원회는 신고된 내용이 등급의 변경을 요할 정도로 수정된 경우에는 신고를 받은 날부터 7일 이내에 등급 재분류 대상임을 통보하여야 하며, 통보받은 게임물은 새로운 게임물로 간주하여 등급위원회규정이 정하는 절차에 따라 새로이 등급분류를 받도록 조치하여야 한다.

〈신설 2007.1.19, 2008.2.29〉

⑥ 제5항의 규정에 따라 등급분류 변경을 요할 정도의 수정에 해당하면서 새로이 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 내용과 다르게 제공할 경우 등급위원회에서 직권으로 조사하거나 게임물제공업자 또는 게임물배급업자의 신청에 의하여 등급을 재분류 할 수 있다.

〈신설 2007.1.19〉

- ⑦ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 등급분류 기준 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.
(개정 2007.1.19, 2008.2.29)
- ⑧ 등급위원회는 게임물의 사행성 여부 등을 확인하기 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 기술심의를 할 수 있다.
(신설 2007.1.19)
- ⑨ 제1항제4호에 따른 게임물을 이용에 제공하거나 유통시키거나 하는 자는 등급위원회와 협의한 별도의 기준에 따라 자체적으로 등급분류를 하여 이를 표시하여야 한다. 이 경우 제1항에 따라 등급분류를 받은 것으로 본다.
(신설 2011.4.5)
- ⑩ 제1항제4호에 따른 게임물을 이용에 제공하거나 유통시키거나 하는 자는 제9항에 따른 등급 및 표시 내용을 게임물의 유통 또는 이용제공 후 1개월 이내에 등급위원회에 신고하여야 한다.
(신설 2011.4.5)
- ⑪ 제9항에 따른 등급표시가 적절하지 아니한 경우 등급위원회는 문화체육관광부장관의 요청 또는 직권으로 등급분류를 할 수 있다.
(신설 2011.4.5)
- ⑫ 제24조의2에 따라 등급분류 업무를 위탁받은 기관(이하 "등급분류기관"이라 한다)의 등급분류 결정이 제7항의 등급분류 기준에 적합하지 아니한 경우 등급위원회는 직권으로 등급분류를 할 수 있다.
(신설 2011.12.31)

제22조(등급분류 거부 및 통지 등)

- ① 등급위원회는 제16조제2항제1호부터 제4호까지의 규정에 따른 업무의 수행을 위하여 필요한 경우에는 등급분류를 신청한 자에게 등급심사에 필요한 자료의 제출을 요구할 수 있다.
(개정 2011.4.5)
- ② 등급위원회는 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」, 「형법」 등 다른 법률의 규정에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기에 대하여 등급분류를 신청한 자, 정당한 권원을 갖추지 아니하였거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자 또는 사행성게임물에 해당되는 게임물에 대하여 등급분류를 신청한 자에 대하여 등급분류를 거부할 수 있다.
(개정 2007.1.19)
- ③ 등급위원회는 등급분류 결정을 한 경우에는 다음 각 호의 서류를 신청인에게 교부하고, 사행성게임물에 해당되어 등급분류를 거부결정한 경우에는 결정의 내용 및 그 이유를 기재한 서류를 지체 없이 신청인에게 교부하여야 한다.
(개정 2007.1.19)
1. 게임물의 해당등급을 기재한 등급분류필증
 2. 등급분류에 따른 의무사항을 기재한 서류
 3. 게임물내용정보를 기재한 서류
- ④ 등급위원회는 등급분류를 받은 게임물이 제2항의 규정에 따른 등급분류 거부 대상인 사실을 알게 된 때에는 지체 없이 등급분류 결정을 취소하여야 한다.
(개정 2007.1.19)
- ⑤ 제1항 내지 제3항의 규정에 의한 자료제출요구의 기준·절차·방법, 등급분류 결정, 등급분류 거부결정 및 사행성게임물 결정의 절차, 등급분류필증의 교부와 게임물내용정보에 포함될 사항 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.
(개정 2008.2.29)

제23조(등급의 재분류 등)

- ① 등급위원회 또는 등급분류기관의 제21조에 따른 등급분류 결정 또는 제22조에 따른 등급분류 거부결정에 대하여 이의가 있는 자는 그 결정의 통지를 받은 날부터 30일 이내에 구체적인 사유를 명시하여 등급위원회에 이의를 신청하여 등급분류를 다시 받을 수 있다.
(개정 2007.1.19, 2011.12.31)
- ② 등급위원회는 제1항의 규정에 의한 이의신청을 받은 때에는 이를 심사하여 그 신청에 이유가 있는 경우에는 신청서 접수일로부터 15일 이내에 등급분류를 다시 하고 그 결과를 신청인 또는 대리인에게 통지하여야 하며, 이유가 없는 경우에는 이유없음을 통지하여야 한다.
(개정 2007.1.19)
- ③ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 신청의 절차 및 결정

통지 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

〈개정 2008.2.29〉

제24조(등급분류의 통지 등)

등급위원회는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 결정 또는 취소를 하거나 제24조의3제1호에 따라 등급분류 기관으로부터 등급분류 결정 또는 등급분류 취소 결정을 통보받은 경우에는 대통령령이 정한 행정기관의 장과 제39조의 규정에 의한 협회 또는 단체(이하 “협회등”이라 한다) 그 밖에 필요하다고 인정되는 기관·단체에 서면으로 통지하고, 그 내용을 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 공표하여야 한다.

〈개정 2007.1.19, 2008.2.29, 2011.12.31〉

1. 제21조제2항의 규정에 의한 등급분류 결정 또는 제22조제2항의 규정에 따른 사행성게임물의 등급분류 거부결정
2. 제22조제4항의 규정에 의한 등급분류 결정의 취소
3. 제23조제2항의 규정에 의한 이의신청에 대한 결정

제24조의2(등급분류 업무의 위탁)

등급위원회는 제21조제2항제1호부터 제3호까지에 해당하는 게임물(청소년게임제공업, 일반게임제공업 및 복합유통게임제공업에 제공되는 게임물은 제외한다)에 대한 다음 각 호의 업무를 대통령령으로 정하는 인력 및 시설 등을 갖춘 법인으로서 문화체육관광부장관이 지정하는 등급분류기관에 위탁할 수 있다.

1. 제21조제1항 본문에 따른 등급분류 결정
2. 제21조제5항에 따른 내용 수정 신고 수리, 등급 재분류 대상 통보 및 조치
3. 제22조제1항에 따른 자료(제16조제2항제1호 및 제2호에 따른 업무의 수행을 위하여 필요한 자료로 한정한다) 제출 요구
4. 제22조제2항에 따른 등급분류 거부결정(사행성게임물에 해당되는 게임물은 제외한다)
5. 제22조제3항에 따른 등급분류 결정 관련 서류의 교부
6. 제22조제4항에 따른 등급분류 결정 취소

[본조신설 2011.12.31]

제24조의3(등급분류기관의 준수사항)

등급분류기관은 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다.

1. 제21조제1항 본문에 따라 등급분류 결정을 하거나 제22조제4항에 따라 등급분류 결정을 취소한 경우 10일 이내에 그 내용을 등급위원회에 통보할 것
 2. 게임물 등급별 등급분류 신청 현황, 등급분류 결정과 등급분류 거부결정 현황, 등급분류 거부결정 시 그 사유 및 게임물별 등급분류 소요기간 등이 포함된 연도별 활동 보고서를 매년 2월 말까지 등급위원회에 제출할 것
 3. 등급분류기관의 임직원은 매년 10시간의 범위에서 등급위원회가 실시하는 게임물 등급분류 업무에 필요한 교육을 받을 것
 4. 등급분류 업무와 관련된 등급위원회의 자료요청에 특별한 사정이 없으면 따를 것
- [본조신설 2011.12.31]

제24조의4(등급분류기관의 지정취소)

문화체육관광부장관은 등급분류기관이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그 지정을 취소하거나 6개월 이내의 기간을 정하여 업무정지를 명할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우에는 지정을 취소하여야 한다.

1. 거짓이나 부정한 방법으로 지정을 받은 경우
 2. 제24조의2에 따른 지정요건을 갖추지 아니한 경우
 3. 제24조의3에 따른 준수사항을 위반한 경우
- [본조신설 2011.12.31]

제5장 영업질서 확립

제1절 영업의 신고·등록·운영

제25조(게임제작업 등의 등록)

- ① 게임제작업 또는 게임배급업을 영위하고자 하는 자는 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 시장·군수·구청장에게 등록하여야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 등록하지 아니하

고 이를 할 수 있다.

〈개정 2007.1.19, 2008.2.29〉

1. 국가 또는 지방자치단체가 제작하는 경우
 2. 법령에 의하여 설립된 교육기관 또는 연수기관이 자체교육 또는 연수의 목적으로 사용하기 위하여 제작하는 경우
 3. 「정부투자기관 관리기본법」 제2조의 규정에 의한 정부투자기관 또는 정부출연기관이 그 사업의 홍보에 사용하기 위하여 제작하는 경우
 4. 그 밖에 게임기기 자체만으로는 오락을 할 수 없는 기기를 제작하는 경우 등 대통령령이 정하는 경우
- ② 제1항의 규정에 의하여 등록된 자가 문화체육관광부령이 정하는 중요사항을 변경하고자 하는 경우에는 변경등록을 하여야 한다.
〈개정 2007.1.19, 2008.2.29〉
- ③ 시장·군수·구청장은 제1항 또는 제2항의 규정에 의한 등록 또는 변경등록을 받은 경우에는 신청인에게 등록증을 교부하여야 한다.
〈개정 2007.1.19〉
- ④ 제1항 내지 제3항의 규정에 의한 등록 및 변경등록의 절차 및 방법, 등록증의 교부 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.
〈개정 2007.1.19, 2008.2.29〉 [제목개정 2007.1.19]

제26조(게임제공업 등의 허가 등)

- ① 일반게임제공업을 영위하고자 하는 자는 허가의 기준·절차 등에 관하여 대통령령이 정하는 바에 따라 시장·군수·구청장의 허가를 받아 영업을 할 수 있다. 다만, 「건축법」 제2조제2항제7호의 판매시설에 해당하여야 하고, 「국토의 계획 및 이용에 관한 법률」 제36조제1항제1호가목의 주거지역에 위치하여서는 아니 된다.
〈신설 2007.1.19〉
- ② 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 영위하고자 하는 자는 문화체육관광부령이 정하는 시설을 갖추어 시장·군수·구청장에게 등록하여야 한다. 다만, 정보통신망을 통하여 게임물을 제공하는 자로서 「전기통신사업법」에 따라 허가를 받거나 신고 또는 등록을 한 경우에는 이 법에 의하여 등록

한 것으로 본다.

〈개정 2007.1.19, 2008.2.29〉

- ③ 복합유통게임제공업을 영위하고자 하는 자는 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 시장·군수·구청장에게 등록하여야 한다. 다만, 제1항 및 제2항의 규정에 따라 일반게임제공업의 허가를 받은 자와 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업의 등록을 한 자가 복합유통게임제공업을 영위하고자 하는 때에는 시장·군수·구청장에게 신고하여야 한다.
〈개정 2007.1.19, 2008.2.29〉
- ④ 제1항 내지 제3항의 규정에 따라 허가를 받거나 등록 또는 신고를 한 자가 문화체육관광부령이 정하는 중요사항을 변경하고자 하는 경우에는 변경허가를 하거나 변경등록 또는 변경신고를 하여야 한다.
〈개정 2007.1.19, 2008.2.29〉
- ⑤ 시장·군수·구청장은 제1항 내지 제4항의 규정에 따른 허가·변경허가를 하거나 등록·변경등록 또는 신고·변경신고를 받은 경우에는 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 신청인에게 허가증 또는 등록증·신고증을 교부하여야 한다.
〈개정 2007.1.19, 2008.2.29〉 [제목개정 2007.1.19]

제27조(영업의 제한)

제25조 및 제26조의 규정에 의한 허가를 받거나 등록 또는 신고를 하고자 하는 자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 제25조 또는 제26조의 규정에 따른 허가를 받거나 등록 또는 신고를 할 수 없다.

〈개정 2007.1.19〉

1. 제35조제1항 및 제2항의 규정에 의하여 영업폐쇄명령 또는 허가·등록 취소처분을 받은 후 1년이 경과되지 아니하거나 영업정지처분을 받은 후 그 기간이 종료되지 아니한 재(법인의 경우에는 그 대표자 또는 임원을 포함한다)가 같은 업종을 다시 영위하고자 하는 경우
2. 제35조제1항 및 제2항의 규정에 의하여 영업폐쇄명령 또는 허가·등록 취소처분을 받은 후 1년이 경과되지 아니하거나 영업정지처분을 받은 후 그 기간이 종료되지 아니한 경우에 같은 장소에서 그 영업과 같은 업종을 영위하고자 하는 경우

3. 「청소년보호법」 제2조제5호의 규정에 의한 청소년유해업소를 영위하는 자가 복합유통게임제공업을 하고자 하는 경우

제28조(게임물 관련사업자의 준수사항)

게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다.
(개정 2007.1.19, 2008.2.29, 2011.4.5)

1. 제9조제3항의 규정에 의한 유통질서 등에 관한 교육을 받을 것
2. 게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것
- 2의2. 게임머니의 화폐단위를 한국은행에서 발행되는 화폐단위와 동일하게 하는 등 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기·장치 등을 통하여 사행성을 조장하지 아니할 것
3. 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것. 다만, 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대하여 대통령령이 정하는 경품의 종류(완구류 및 문구류 등, 다만, 현금, 상품권 및 유가증권은 제외한다)· 지급기준·제공방법 등에 의한 경우에는 그러하지 아니하다.
4. 제2조제6호의2가목의 규정에 따른 청소년게임제공업을 영위하는 자는 청소년이용불가 게임물을 제공하지 아니할 것
5. 제2조제6호의2나목의 규정에 따른 일반게임제공업을 영위하는 자는 게임장에 청소년을 출입시키지 아니할 것
6. 게임물 및 컴퓨터 설비 등에 문화체육관광부장관이 고시하는 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치할 것. 다만, 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 아니하여도 음란물 및 사행성게임물을 접속할 수 없게 되어 있는 경우에는 그러하지 아니하다.
7. 대통령령이 정하는 영업시간 및 청소년의 출입시간을 준수할 것
8. 그 밖에 영업질서의 유지 등에 관하여 필요한 사항으로서 대통령령이 정하는 사항을 준수할 것

제29조(영업의 승계)

- ① 제25조 또는 제26조의 규정에 의하여 허가를 받은 영업자 또는 등록·신고한 영업자가 그营业을 양도하거나 사망한 때 또는 그 법인의 합병이 있는 때에는 그 양수인·상속인 또는 합병 후 존속하는 법인이나 합병에 의하여 설립되는 법인은 그 영업자의 지위를 승계한다.
(개정 2007.1.19)
- ② 제30조의 규정에 의한 폐업신고에 의하여 허가가 취소되거나 등록 또는 신고가 말소된 자가 1년 이내에 폐업한 장소에서 같은 업종으로 다시 허가를 받거나 등록 또는 신고를 하고자 하는 경우에는 당해 영업자는 폐업신고 전의 영업자의 지위를 승계한다.
(개정 2007.1.19)
- ③ 「민사집행법」에 의한 경매, 「채무자 회생 및 파산에 관한 법률」에 의한 환가나 「국세징수법」·「관세법」 또는 「지방세기본법」에 의한 압류재산의 매각 그 밖에 이에 준하는 절차에 따라 영업자의 시설·기구(대통령령이 정하는 주요시설 및 기구를 말한다)의 전부를 인수한 자는 그 영업자의 지위를 승계한다.
(개정 2010.3.31)
- ④ 제1항 내지 제3항의 규정에 의하여 영업자의 지위를 승계받은 자는 관할 시장·군수·구청장에게 신고하여야 한다.
(개정 2007.1.19)

제30조(폐업 및 직권말소)

- ① 제25조 또는 제26조의 규정에 의하여 허가를 받거나 등록 또는 신고를 한 자가營業을 폐지한 때에는 폐지한 날부터 7일 이내에 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 관할 시장·군수·구청장에게 폐업신고를 하여야 한다.
(개정 2007.1.19, 2008.2.29)
- ② 시장·군수·구청장은 제1항의 규정에 따라 폐업신고를 하지 아니하는 자에 대하여는 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 폐업한 사실을 확인한 후 허가 또는 등록·신고사항을 직권으로 말소할 수 있다.
(개정 2007.1.19, 2008.2.29)

제31조(사후관리)

- ① 문화체육관광부장관은 게임물의 공정한 등급분류, 유통 및 이용제공의 건전한 영업질서 확립을 위하여 등급위원회, 등급분류기관 및 게임물 관련사업자에 대하여 이 법의 준수 여부에 관한 사항을 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 주기적으로 조사하고 관리하여야 한다.

〈개정 2008.2.29, 2011.12.31〉

- ② 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 다음 각 호의 목적을 위하여 필요하다고 인정되는 때에는 게임물 관련사업자에 대하여 필요한 보고를 하게 하거나 관계 공무원으로 하여금 게임물 영업 또는 인터넷컴퓨터게임시설영업업의 영업소 등에 출입하여 필요한 조사를 하게 하거나 서류를 열람하게 할 수 있다.

〈개정 2011.4.5〉

1. 게임물의 유통질서 확립
2. 게임물의 사행행위예외의 이용 방지
3. 게임물의 사행성 조장 방지

- ③ 시·도지사 및 시장·군수·구청장은 대통령령이 정하는 바에 따라 게임물 관련사업자 실태보고서를 문화체육관광부장관, 행정안전부장관, 경찰청장 및 대통령령에서 정하는 관계 행정기관의 장에게 주기적으로 제출하여야 한다.

〈신설 2007.1.19, 2008.2.29〉

- ④ 제2항의 규정에 따라 출입·검사를 하는 관계공무원은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다.

〈개정 2007.1.19〉

제2절 게임물의 유통 및 표시

제32조(불법게임물 등의 유통금지 등)

- ① 누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 따라 사행행위영업을 하는 자를 제외한다.

〈개정 2007.1.19, 2011.4.5〉

1. 제21조제1항의 규정에 의하여 등급을 받지 아니한 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위
 2. 제21조제1항의 규정에 의하여 등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위
 3. 등급을 받은 게임물을 제21조제2항 각 호의 등급구분을 위반하여 이용에 제공하는 행위
 4. 제22조제2항의 규정에 따라 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위 또는 유통·이용제공의 목적으로 진열·보관하는 행위
 5. 제22조제3항제1호의 규정에 의한 등급분류필증을 매매·증여 또는 대여하는 행위
 6. 제33조제1항 또는 제2항의 규정을 위반하여 등급 및 게임물내용정보 등의 표시사항을 표시하지 아니한 게임물 또는 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하지 아니한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위
 7. 누구든지 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전 앞선하거나 재매입을 업으로 하는 행위
 8. 게임물의 정상적인 운영을 방해할 목적으로 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위
- ② 누구든지 다음 각 호에 해당하는 게임물을 제작 또는 반입하여서는 아니 된다.
1. 반국가적인 행동을 묘사하거나 역사적 사실을 왜곡함으로써 국가의 정체성을 현저히 손상시킬 우려가 있는 것
 2. 존비속에 대한 폭행·살인 등 가족윤리의 훼손 등으로 미풍양속을 해칠 우려가 있는 것
 3. 범죄·폭력·음란 등을 지나치게 묘사하여 범죄심리 또는 모방심리를 부추기는 등 사회질서를 문란하게 할 우려가 있는 것

제33조(표시의무)

- ① 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 당해 게임물마다 제작 또는 배급하는 자의 상호(도서에 부수되는 게임물의 경우에는 출판사의 상호를 말한다), 등급 및 게임물내용정보를 표시하여야 한다.
- ② 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 대통령령이 정하는 게임물에 대하여 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하여야 한다.
(개정 2007.1.19)
- ③ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 표시의 방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제34조(광고·선전의 제한)

- ① 누구든지 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니된다.
(개정 2007.1.19)
 1. 등급을 받은 게임물의 내용과 다른 내용의 광고를 하거나 그 선전물을 배포·게시하는 행위
 2. 등급분류를 받은 게임물의 등급과 다른 등급을 표시한 광고·선전물을 배포·게시하는 행위
 3. 게임물내용정보를 다르게 표시하여 광고하거나 그 선전물을 배포·게시하는 행위
 4. 게임물에 대하여 내용정보 외에 경품제공 등 사행심을 조장하는 내용을 광고하거나 선전물을 배포·게시하는 행위
- ② 게임제공업, 인터넷컴퓨터게임시설제공업 또는 복합유통게임제공업을 하는 자는 사행행위와 도박이 이루어지는 장소로 오인할 수 있는 광고물로서 대통령령이 정하는 광고물을 설치 또는 게시하여서는 아니된다.
(개정 2007.1.19)

제3절 등록취소 등 행정조치

제35조(허가취소 등)

- ① 시장·군수·구청장은 제25조제1항의 규정에 의하여 게임제작업 또는 게임배급업의 등록을 한 자가 다

음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 6월 이내의 기간을 정하여 영업정지를 명하거나 영업폐쇄를 명할 수 있다. 다만, 제1호 또는 제2호에 해당하는 때에는 영업폐쇄를 명하여야 한다.

(개정 2007.1.19)

1. 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등록한 때
 2. 영업정지명령을 위반하여 영업을 계속한 때
 3. 제25조제2항의 규정을 위반하여 변경등록을 하지 아니한 때
 4. 제28조의 규정에 의한 준수사항을 위반한 때
 5. 제32조의 규정에 의한 불법게임물 등의 유통금지의 무 등을 위반한 때
- ② 시장·군수·구청장은 제26조의 규정에 의하여 게임제공업·인터넷컴퓨터게임시설제공업 또는 복합유통게임제공업의 허가를 받거나 등록 또는 신고를 한 자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 6월 이내의 기간을 정하여 영업정지를 명하거나 허가·등록취소 또는 영업폐쇄를 명할 수 있다. 다만, 제1호 또는 제2호에 해당하는 때에는 허가·등록취소 또는 영업폐쇄를 명하여야 한다.
(개정 2007.1.19)
1. 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 허가를 받거나 등록 또는 신고를 한 때
 2. 영업정지명령을 위반하여 영업을 계속한 때
 3. 제26조제1항 내지 제3항의 규정에 의한 허가·등록 기준을 갖추지 아니한 때
 4. 제26조제4항의 규정에 의한 변경허가를 받지 아니하거나 변경등록·변경신고를 하지 아니한 때
 5. 제28조의 규정에 따른 준수사항을 위반한 때
 6. 제1항제4호 및 제5호에 해당하는 때
- ③ 제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 영업을 폐쇄명령 또는 허가·등록의 취소처분을 받은 자는 그 처분의 통지를 받은 날부터 7일 이내에 허가증 또는 등록증·신고증을 반납하여야 한다.
(개정 2007.1.19)
- ④ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 행정처분의 세부기준은 그 위반행위의 유형과 위반의 정도 등을 고려하여 문화체육관광부령으로 정한다.
(개정 2008.2.29) [제목개정 2007.1.19]

제36조(과징금 부과)

① 시장·군수·구청장은 게임제공업·인터넷컴퓨터게임시설제공업 또는 복합유통게임제공업을 하는 자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하여 영업정지처분을 하여야 하는 때에는 대통령령이 정하는 바에 따라 그 영업정지처분에 갈음하여 2천만원 이하의 과징금을 부과할 수 있다.

〈개정 2007.1.19〉

1. 제26조제1항·제2항 또는 제3항 본문의 규정에 따른 허가기준·등록기준을 갖추지 아니한 때
2. 제28조제4호 내지 제8호의 규정에 의한 준수사항을 위반한 때

② 시장·군수·구청장은 제1항의 규정에 의하여 과징금으로 징수한 금액에 상당하는 금액을 다음 각 호의 용도에 사용하여야 하며 매년 다음 연도의 과징금운용계획을 수립·시행하여야 한다.

〈개정 2007.1.19〉

1. 건전한 게임물의 제작 및 유통
2. 게임장의 건전화 및 유해환경 개선
3. 모범영업소의 지원
4. 불법게임물 및 불법영업소의 지도·단속활동에 따른 지원
5. 압수된 불법게임물의 보관장소 확보 및 폐기

③ 시장·군수·구청장은 제1항의 규정에 의한 과징금을 납부하여야 할 자가 납부기한까지 이를 납부하지 아니하는 때에는 지방세 체납처분의 예에 따라 이를 징수한다.

④ 제1항의 규정에 의하여 과징금을 부과하는 위반행위의 종별·정도 등에 따른 과징금의 금액과 그 부과절차 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

〈개정 2008.2.29〉

제37조(행정제재처분의 효과승계)

① 제29조제1항의 규정에 의하여 영업자의 지위를 승계하는 경우 종전의 영업자에게 제35조제1항 각 호 또는 제2항 각 호의 위반을 사유로 행한 행정제재처분의 효과는 그 행정처분일로부터 1년간 영업자의 지위를 승계받은 자에게 승계되며 행정제재처분의 절차

가 진행 중인 때에는 영업자의 지위를 승계받은 자에게 행정제재처분의 절차를 속행할 수 있다. 다만, 양수인·상속인 또는 합병 후 존속하는 법인이 양수 또는 합병 시에 그 처분 또는 위반사실을 알지 못한 경우에는 그러하지 아니하다.

② 제29조제2항의 규정에 의하여 영업자의 지위를 승계하는 경우 폐업신고 전에 제35조제1항 각 호 또는 제2항 각 호의 위반을 사유로 행한 행정제재처분의 효과는 그 행정처분일로부터 1년간 영업자의 지위를 승계받은 자에게 승계되며 행정제재처분의 절차가 진행 중인 때에는 영업자의 지위를 승계받은 자에게 행정제재처분의 절차를 속행할 수 있다.

제38조(폐쇄 및 수거 등)

① 시장·군수·구청장은 제25조 또는 제26조의 규정에 따른 허가를 받지 아니하거나 등록 또는 신고를 하지 아니하고 영업을 하는 자와 제35조제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 영업폐쇄명령을 받거나 허가·등록 취소처분을 받고 계속하여 영업을 하는 자에 대하여는 관계 공무원으로 하여금 그 영업소를 폐쇄하기 위하여 다음 각 호의 조치를 하게 할 수 있다.

〈개정 2007.1.19〉

1. 당해 영업 또는 영업소의 간판 그 밖의 영업표지물의 제거·삭제
2. 당해 영업 또는 영업소가 위법한 것임을 알리는 게시물의 부착
3. 영업을 위하여 필요한 기구 또는 시설물을 사용할 수 없게 하는 봉인

② 제1항의 조치를 함에 있어서는 미리 당해 영업자 또는 그 대리인에게 서면으로 이를 알려 주어야 한다. 다만, 대통령령이 정하는 급박한 사유가 있는 경우에는 그러하지 아니하다.

③ 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 유통되거나 이용에 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 이를 수거하거나 폐기 또는 삭제할 수 있다. 다만, 제2호의 경우 「시행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 의한 시행행위영업을 하는 경우를 제외한다.

〈개정 2007.1.19, 2008.2.29〉

1. 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 것과 다른 내용의 게임물

1의2. 시험용 게임물로서 제21조제1항제3호의 대통령령이 정하는 대상·기준과 절차 등을 위반한 게임물

2. 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물
2의2. 제2조제6호다목의 대통령령이 정하는 종류 및 방법 등을 위반하여 제공된 게임물

3. 제25조의 규정에 의하여 등록을 하지 아니한 자가 영리의 목적으로 제작하거나 배급한 게임물

4. 제34조의 규정을 위반하여 배포·게시한 광고·선전물

5. 게임물의 기술적 보호조치를 무력하게 하기 위하여 제작된 기기·장치 및 프로그램

④ 제3항의 규정에 의하여 관계공무원이 당해 게임물 등을 수거한 때에는 그 소유자 또는 점유자에게 수거증을 교부하여야 한다. 다만, 수거증의 인수를 거부한 경우에는 그러하지 아니하다.

⑤ 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 제3항 각 호의 게임물 등에 대한 단속을 함에 있어서 필요한 때에는 협회등에 협조를 요청할 수 있으며 협조요청을 받은 협회등은 이에 따라 필요한 협조를 하여야 한다.

〈개정 2008.2.29〉

⑥ 제1항 및 제3항의 규정에 의하여 게시물의 부착·봉인·수거·폐기 등의 처분을 하는 관계 공무원이나 협회등의 임·직원은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다.

⑦ 문화체육관광부장관은 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물 또는 광고·선전물 등이 제3항 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제3호의 정보통신서비스 제공자 또는 같은 항 제9호의 게시판을 관리·운영하는 자로 하여금 그 취급을 거부·정지 또는 제한하는 등의 시정을 명할 수 있다. 이 경우 사전에 등급위원회의 심의 및 시정권고의 절차를 거쳐야 한다.

〈개정 2011.4.5〉

⑧ 문화체육관광부장관은 제28조제2호의2를 위반하여 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식

또는 기기·장치 등을 통하여 사행성을 조장하는 자에 대하여 그 운영방식을 개선하거나 그 기기·장치 등을 개선 또는 삭제하도록 하는 등의 시정을 명할 수 있다. 시정명령 이전에 문화체육관광부장관은 시정방안을 정하여 이에 따를 것을 권고할 수 있다.

〈신설 2011.4.5〉

⑨ 제7항 또는 제8항에 따라 시정권고나 시정명령을 받은 자는 7일 이내에 조치를 완료하고 그 결과를 게임물등급위원회위원장 또는 문화체육관광부장관에게 통보하여야 한다.

〈신설 2011.4.5〉

⑩ 게임물등급위원회위원장 또는 문화체육관광부장관은 제7항 또는 제8항에 따른 시정권고나 시정명령의 대상이 되는 자에게 사전에 의견제출의 기회를 주어야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.

〈신설 2007.12.21, 2011.4.5〉

1. 공공의 안전 또는 복리를 위하여 긴급한 경우
2. 의견청취가 현저히 곤란하거나 명백히 불필요한 경우
3. 명백한 의사로 의견제출을 포기하거나, 정당한 이유 없이 의견제출을 지연하는 경우

제6장 보칙

제39조(협회등의 설립)

① 게임물 관련사업자는 게임물에 관한 영업의 건전한 발전과 게임물 관련사업자의 공동이익을 도모하기 위하여 협회등을 설립할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 협회등은 법인으로 한다.

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

제39조의2(포상금)

① 정부는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자를 관계 행정기관 또는 수사기관에 신고 또는 고발하거나

검거한 자에 대하여 예산의 범위 안에서 포상금을 지급할 수 있다.

1. 제28조제2호의 규정을 위반하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 방치한 자
 2. 제28조제3호의 규정을 위반하여 사행성을 조장한 자
 3. 제32조의 규정에 따른 불법게임물 등의 유통금지의 무 등을 위반한 자
 4. 제34조제1항 각 호의 어느 하나의 행위를 한 자
- ② 제1항의 규정에 따른 포상금 지급의 기준·방법 및 절차 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
[본조신설 2007.1.19]

제40조(청문)

시장·군수·구청장은 제35조제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 영업폐쇄명령, 허가취소 또는 등록취소를 하고자 하는 경우에는 청문을 실시하여야 한다.
(개정 2007.1.19)

제41조(수수료)

- ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 시·군·구(자치구를 말한다)의 조례가 정하는 바에 의하여 수수료를 납부하여야 한다.
(개정 2007.1.19)
1. 제25조의 규정에 의하여 게임제작업 또는 게임배급업을 등록하거나 변경등록을 하는 자
 2. 제26조의 규정에 의하여 게임제공업, 인터넷컴퓨터 게임시설제공업 또는 복합유통게임제공업의 허가·변경허가를 받거나 등록·변경등록 또는 변경신고를 하고자 하는 자
- ② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 등급위원회가 문화체육관광부장관의 승인을 얻어 정하는 수수료를 납부하여야 한다.
(개정 2007.1.19, 2007.12.21, 2008.2.29)
1. 제21조제1항의 규정에 의한 등급분류를 신청하는 자
 2. 제23조의 규정에 의한 이의신청을 하는 자
 3. 제21조의 규정에 따라 기술심의를 받아야 하는 자
 4. 제21조제1항제3호에 따른 시험용 게임물의 확인을 신청하는 자
 5. 제21조제5항에 따른 게임물의 내용수정을 신고하여

등급재분류 대상인 자

- ③ 등급분류기관에 제21조제1항에 따른 등급분류를 신청하려는 자는 등급분류기관이 문화체육관광부장관의 승인을 받아 정하는 수수료를 납부하여야 한다.
(신설 2011.12.31)

제42조(권한의 위임·위탁)

- ① 문화체육관광부장관 또는 시·도지사는 이 법의 규정에 의한 권한의 일부를 대통령령이 정하는 바에 따라 시·도지사 또는 시장·군수·구청장에게 위임할 수 있다.
(개정 2008.2.29)
- ② 이 법의 규정에 따른 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장의 권한은 대통령령이 정하는 바에 의하여 협회등에 위탁할 수 있다.
(개정 2008.2.29)

제43조(벌칙 적용에서의 공무원 의제)

제16조부터 제18조까지의 규정에 따른 등급위원회 및 사무국의 임직원, 제24조의2와 제42조제2항에 따라 위탁한 업무에 종사하는 등급분류기관 및 협회등의 임직원은 「형법」 제129조부터 제132조까지의 규정에 따른 벌칙의 적용에서는 공무원으로 본다.
[전문개정 2011.12.31]

제7장 벌칙

제44조(벌칙)

- ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다.
(개정 2007.1.19)
1. 제28조제2호의 규정을 위반하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 방치한 자
 - 1의2, 제28조제3호의 규정을 위반하여 사행성을 조장한 자
 2. 제32조제1항제1호·제4호 또는 제7호에 해당하는

행위를 한 자

3. 제38조제1항 각 호의 규정에 의한 조치를 받고도 계속하여 영업을 하는 자
- ② 제1항의 규정에 해당하는 자가 소유 또는 점유하는 게임물, 그 범죄행위에 의하여 생긴 수익(이하 이 항에서 "범죄수익"이라 한다)과 범죄수익에서 유래한 재산은 몰수하고, 이를 몰수할 수 없는 때에는 그 가액을 추징한다.
- ③ 제2항에서 규정한 범죄수익 및 범죄수익에서 유래한 재산의 몰수·추징과 관련되는 사항은 「범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률」 제8조 내지 제10조의 규정을 준용한다.

제45조(벌칙)

다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.

〈개정 2007.1.19, 2011.7.21〉

1. 제12조의3제5항에 따른 문화체육관광부장관의 시정 명령을 따르지 아니한 자
- 1의2. 제22조제4항의 규정에 의한 정당한 권원을 가지지 아니하거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 게임물의 등급분류를 받은 자
2. 제25조 또는 제26조제1항·제2항·제3항 부분의 규정을 위반하여 허가를 받지 아니하거나 등록을 하지 아니하고 영업을 한 자
3. 삭제 〈2007.1.19〉
- 3의2. 제28조제4호의 규정을 위반하여 청소년이용불가 게임물을 제공한 자
4. 제32조제1항제2호의 규정을 위반하여 등급분류를 받은 게임물과 다른 내용의 게임물을 유통 또는 이용제공 및 전시·보관한 자
5. 제32조제1항제5호의 규정을 위반하여 등급분류필증을 매매·중여 또는 대여한 자
6. 제32조제2항 각 호의 규정을 위반하여 게임물을 제작 또는 반입한 자
7. 제32조제1항제6호 및 제33조의 규정을 위반하여 표시의무를 이행하지 아니한 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자
8. 제35조제1항제1호·제2항제1호의 규정에 의한 거짓

그 밖의 부정한 방법으로 허가를 받거나 등록 또는 신고를 한 자

9. 제35조제2항제2호의 규정에 의한 영업정지명령을 위반하여 영업을 한 자
10. 제38조제3항제3호 또는 제4호의 규정에 해당하는 게임물 및 게임상품 등을 제작·유통·시청 또는 이용에 제공하거나 그 목적으로 전시·보관한 자

제46조(벌칙)

다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처한다.

〈개정 2007.1.19, 2007.12.21, 2011.4.5〉

1. 제26조제3항 단서의 규정을 위반하여 신고를 하지 아니하고 영업을 한 자
2. 제28조제7호의 규정에 의한 청소년의 출입시간을 위반하여 청소년을 출입시킨 자
3. 제32조제1항제3호의 규정에 의한 등급구분을 위반하여 게임물을 제공한 자
- 3의2. 제32조제1항제8호를 위반하여 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위를 한 자
4. 삭제 〈2007.1.19〉
5. 제35조제1항제2호의 규정에 의한 영업정지명령을 위반하여 영업을 한 자
6. 제38조제7항 및 제8항에 따른 문화관광부장관의 명령을 이행하지 아니한 자

제47조(양벌규정)

법인의 대표자나 법인 또는 개인의 대리인·사용인 그 밖의 종업원이 그 법인 또는 개인의 업무에 관하여 제44조 내지 제46조의 규정에 의한 위반행위를 한 때에는 행위자를 벌하는 외에 그 법인 또는 개인에 대하여도 각 해당 조의 벌금형을 과한다. 다만, 법인 또는 개인이 그 위반행위를 방지하기 위하여 해당 업무에 관하여 상당한 주의와 감독을 게을리하지 아니한 경우에는 그러하지 아니하다.

〈개정 2011.4.5〉

[2011.4.5 법률 제10554호에 의하여 2010.7.29 헌법재

판소에서 위헌 결정된 이 조를 개정함.]

제48조(과태료)

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

〈개정 2007.1.19, 2011.7.21〉

1. 제12조의3제4항에 따른 문화체육관광부장관의 자료 제출 또는 보고 요청에 따르지 아니한 자

1의2. 제12조의3제6항에 따른 보고를 하지 아니한 자

1의3. 제25조제2항의 규정을 위반하여 변경등록을 하지 아니한 자

2. 제26조제4항의 규정을 위반하여 변경허가를 받지 아니하거나 변경등록 또는 변경신고를 하지 아니한 자

2의2. 제21조제5항의 규정을 위반하여 변경신고를 하지 아니한 자

3. 제28조제1호의 규정을 위반하여 교육을 받지 아니한 자

4. 제28조제5호의 규정을 위반하여 일반게임장에 청소년을 출입시킨 자

5. 제28조제6호의 규정을 위반하여 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 아니한 자

6. 제29조제4항의 규정을 위반하여 신고를 하지 아니한 자

7. 제31조제2항의 규정에 의한 보고를 하지 아니하거나 관계공무원의 출입·조사 또는 서류열람을 거부·방해 또는 기피한 자

8. 제34조의 규정을 위반한 자

② 제1항의 규정에 의한 과태료는 대통령령이 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장(이하 "부과권자"라 한다)이 부과·징수한다.

〈개정 2008.2.29〉

③ 제2항의 규정에 의한 과태료 처분에 불복이 있는 자는 그 처분의 고지를 받은 날부터 30일 이내에 부과권자에게 이의를 제기할 수 있다.

④ 제3항의 규정에 의하여 과태료 처분에 이의를 제기한 때에는 부과권자는 지체 없이 관할법원에 그 사실을 통보하여야 하며 그 통보를 받은 법원은 「비송사건절차법」에 의한 과태료의 재판을 한다.

⑤ 제3항의 규정에 의한 기간 이내에 이의를 제기하지 아니하고 과태료를 납부하지 아니한 때에는 국세 또는 지방세 체납처분의 예에 의하여 이를 징수한다.

부칙 〈제11139호, 2011.12.31〉

제1조(시행일)

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다. 다만, 법률 제7941호 게임산업진흥에 관한 법률 부칙 제2조의 개정규정은 공포한 날부터 시행한다.

제2조(위원의 위촉 및 임기에 관한 경과조치)

- ① 문화체육관광부장관은 제16조제4항에 따라 제16조 제3항의 개정규정에 따른 위원정수에 해당하는 위원을 이 법 시행 후 3개월 이내에 새로 위촉하여야 한다.
- ② 이 법 시행 당시 제16조제4항에 따라 위촉된 위원 임기는 같은 조 제5항에도 불구하고 제1항에 따라 새로 위촉된 날의 전날까지로 한다.

제3조(업무의 위탁에 관한 경과조치)

- ① 이 법 시행 당시 신청된 게임물 등급분류의 처리에 관하여는 제24조의2의 개정규정에도 불구하고 종전의 규정에 따른다.
- ② 이 법 시행 당시 게임물의 내용 수정을 신고한 게임물의 처리에 관하여는 제24조의2의 개정규정에도 불구하고 종전의 규정에 따른다.

개 정 문

국회에서 의결된 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률에 이에 공포한다.

2011년 12월 31일

◎ 법률 제11139호 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률

게임산업진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제4조제2항 중 “제1항의 규정에 의한”을 “제1항 및 제2항에 따른”으로, “관하여 필요한”을 “필요한”으로 하여 제2항을 제3항으로 하고, 같은 조에 제2항을 다음과 같이 신설한다.

② 정부는 게임산업의 활성화를 위하여 비영리 목적의 아마추어 게임물 제작자의 활동을 지원할 수 있다.

제16조제2항제6호 중 “등급위원회규칙”을 “등급위원회규정”으로 하고, 같은 조 제3항 중 “위원장 1인을 포함한 15인”을 “위원장 1명을 포함한 9명”으로 한다.

제18조제3항 중 “조직과 사후관리에”를 “등급분류의 사후관리 업무에”로, “운영에 관하여”를 “조직과 운영에”로 한다.

제21조에 제12항을 다음과 같이 신설한다.

⑫ 제24조의2에 따라 등급분류 업무를 위탁받은 기관(이하 “등급분류기관”이라 한다)의 등급분류 결정이 제7항의 등급분류 기준에 적합하지 아니한 경우 등급위원회는 직권으로 등급분류를 할 수 있다.

제23조제1항 중 “제21조의 규정에 의한 등급위원회의 등급분류 결정 또는 제22조의 규정에 따른 등

급위원회의 등급분류 거부결정”을 “등급위원회 또는 등급분류기관의 제21조에 따른 등급분류 결정 또는 제22조에 따른 등급분류 거부결정”으로 한다.

제24조 각 호 외의 부분 중 “결정 또는 취소를 한 경우”를 “결정 또는 취소를 하거나 제24조의3제1호에 따라 등급분류기관으로부터 등급분류 결정 또는 등급분류 취소 결정을 통보받은 경우”로 한다.

제4장에 제24조의2부터 제24조의4까지를 각각 다음과 같이 신설한다.

제24조의2(등급분류 업무의 위탁) 등급위원회는 제21조제2항제1호부터 제3호까지에 해당하는 게임물(청소년게임제공업, 일반게임제공업 및 복합유통 게임제공업에 제공되는 게임물은 제외한다)에 대한 다음 각 호의 업무를 대통령령으로 정하는 인력 및 시설 등을 갖춘 법인으로서 문화체육관광부장관이 지정하는 등급분류기관에 위탁할 수 있다.

1. 제21조제1항 본문에 따른 등급분류 결정
2. 제21조제5항에 따른 내용 수정 신고 수리, 등급재분류 대상 통보 및 조치
3. 제22조제1항에 따른 자료(제16조제2항제1호 및 제2호에 따른 업무의 수행을 위하여 필요한 자료로 한정한다) 제출 요구
4. 제22조제2항에 따른 등급분류 거부결정(사행성 게임물에 해당되는 게임물은 제외한다)
5. 제22조제3항에 따른 등급분류 결정 관련 서류의 교부
6. 제22조제4항에 따른 등급분류 결정 취소

제24조의3(등급분류기관의 준수사항) 등급분류기관은 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다.

1. 제21조제1항 본문에 따라 등급분류 결정을 하거나 제22조제4항에 따라 등급분류 결정을 취소한 경우 10일 이내에 그 내용을 등급위원회에 통보할 것
2. 게임물 등급별 등급분류 신청 현황, 등급분류 결정과 등급분류 거부결정 현황, 등급분류 거부결정 시 그 사유 및 게임물별 등급분류 소요기간 등

- 이 포함된 연도별 활동 보고서를 매년 2월 말까지 등급위원회에 제출할 것
3. 등급분류기관의 임직원은 매년 10시간의 범위에서 등급위원회가 실시하는 게임물 등급분류 업무에 필요한 교육을 받을 것
 4. 등급분류 업무와 관련된 등급위원회의 자료요청에 특별한 사정이 없으면 따를 것

제24조의4(등급분류기관의 지정취소) 문화체육관광부장관은 등급분류기관이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그 지정을 취소하거나 6개월 이내의 기간을 정하여 업무정지를 명할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우에는 지정을 취소하여야 한다.

1. 거짓이나 부정한 방법으로 지정을 받은 경우
2. 제24조의2에 따른 지정요건을 갖추지 아니한 경우
3. 제24조의3에 따른 준수사항을 위반한 경우

제31조제1항 중 “등급위원회”를 “등급위원회, 등급분류기관”으로 한다.

제41조에 제3항을 다음과 같이 신설한다.

- ③ 등급분류기관에 제21조제1항에 따른 등급분류를 신청하려는 자는 등급분류기관이 문화체육관광부장관의 승인을 받아 정하는 수수료를 납부하여야 한다.

제43조를 다음과 같이 한다.

제43조(벌칙 적용에서의 공무원 의제) 제16조부터 제18조까지의 규정에 따른 등급위원회 및 사무국의 임직원, 제24조의2와 제42조제2항에 따라 위탁한 업무에 종사하는 등급분류기관 및 협회등의 임직원은 「형법」 제129조부터 제132조까지의 규정에 따른 벌칙의 적용에서는 공무원으로 본다.

법률 제7941호 게임산업진흥에 관한 법률 부칙 제2조 중 “2011년 12월 31일까지”를 “2012년 12월 31일까지”로 한다.

부 칙

제1조(시행일)

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다. 다만, 법률 제7941호 게임산업진흥에 관한 법률 부칙 제2조의 개정규정은 공포한 날부터 시행한다.

제2조(위원의 위촉 및 임기에 관한 경과조치)

- ① 문화체육관광부장관은 제16조제4항에 따라 제16조제3항의 개정규정에 따른 위원정수에 해당하는 위원을 이 법 시행 후 3개월 이내에 새로 위촉하여야 한다.
- ② 이 법 시행 당시 제16조제4항에 따라 위촉된 위원의 임기는 같은 조 제5항에도 불구하고 제1항에 따라 새로 위촉된 날의 전날까지로 한다.

제3조(업무의 위탁에 관한 경과조치)

- ① 이 법 시행 당시 신청된 게임물 등급분류의 처리에 관하여는 제24조의2의 개정규정에도 불구하고 종전의 규정에 따른다.
- ② 이 법 시행 당시 게임물의 내용 수정을 신고한 게임물의 처리에 관하여는 제24조의2의 개정규정에도 불구하고 종전의 규정에 따른다.

개 정 이 유

[일부개정] ◇ 개정이유 및 주요내용

게임산업을 활성화하기 위하여 비영리 목적의 아마추어게임물 제작자의 활동을 지원할 수 있도록 하고, 게임산업에 대한 민간의 자율성을 강화하고 게임물 등급분류 업무의 효율성을 제고하기 위하여 청소년게임제공업 등에 제공되는 게임물을 제외한 게임물의 등급분류 업무를 문화체육관광부장관이 지정하는 등급분류기관에 위탁할 수 있도록 하며, 등급분류기관이 준수해야하는 사항, 등급분류기관의 지정취소에 관한 사항 등을 정하고, 게임물등급위원회의 지속적인 공적업무 수행을 위하여 2011년 12월 31일까지인 게임물등급위원회에 대한 국고지원 시한을 2012년 12월 31일까지로 연장하려는 것임. <법제처 제공>