

게임산업진흥에 관한 법률 전부개정법률안

(이용의원 대표발의)

의안 번호	13489
----------	-------

발의연월일 : 2021. 11. 23.

발 의 자 : 이 용 · 박성중 · 안병길
허은아 · 김정재 · 배준영
이달곤 · 정희용 · 김도읍
유경준 · 金炳旭 의원
(11인)

제안이유

국내외적으로 디지털 전환(digital transformation)이 가속화됨에 따라, 게임은 단순한 여가선용 및 오락의 수단으로서만 여겨져 왔던 시각을 넘어, 고유한 문화 및 산업 영역으로서의 가치가 날로 높아지고 있는 상황임.

그러나 2006년 제정 당시와는 달리 게임 산업과 이용환경이 현격하게 변화되었음에도 불구하고, 현행법은 이러한 변화를 적절히 반영하고 있지 못하고 있다는 비판을 받고 있으며, 특히 게임물이라는 개념 속에 전통적인 아케이드게임물(특정장소형 게임)과 비아케이드게임물(디지털게임)을 구분하지 않아, 불합리하고 과도한 규제체계를 게임 영역 전반에 포괄적으로 적용하고 있다는 한계가 있음.

이에 특정장소형 게임과 디지털게임의 특성에 각각 부합하는 규제체계를 새롭게 정비하여 변화하는 시장 및 기술 환경에 능동적으로

대응하고, 게임 이용자 보호를 보다 현실적으로 강화함으로써 건전한 게임문화 및 게임산업 생태계를 조성하려는 것임.

주요내용

- 가. 게임물을 게임으로 변경하고, 게임의 정의를 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술을 기반으로 제작된 디지털 콘텐츠로 한정하는 한편, 게임을 특정장소형 게임과 디지털 게임으로 분류함(안 제2조).
- 나. 문화체육관광부장관은 게임산업의 경쟁력을 강화하고 우수 게임의 개발·제작·유통 및 제공을 촉진하기 위하여 대통령령으로 정하는 중소 게임관련사업자에게 필요한 자금을 지원할 수 있도록 함(안 제6조).
- 다. 문화체육관광부장관은 게임산업 실태조사를 위하여 필요한 경우에는 관계 중앙행정기관의 장, 시·도지사 또는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장, 공공기관의 장, 관련 연구기관 및 단체의 장에게 자료의 제출이나 의견의 진술을 요청할 수 있도록 함(안 제13조).
- 라. 전체이용가 외의 게임은 청소년이 이미 법정대리인의 동의를 받은 것을 감안하여 본인인증절차를 거치지 않을 수 있도록 하고, 여성가족부장관은 「청소년 보호법」 제26조에 따라 인터넷게임 제공시간 제한대상 게임의 범위가 적절한지를 평가할 때에 문화체육관광부장관의 동의를 받도록 함(안 제19조).

- 마. 게임제공업을 하는 자는 게임이용자의 권익을 보호하기 위하여 자율적인 분쟁 조정 및 해결 등을 시행하는 기관 또는 단체를 설치·운영할 수 있도록 함(안 제22조).
- 바. 등급분류를 거치지 아니하거나 등급분류 결과와 달리 게임을 제공·유통시키는 행위 등 현행 등급분류체계를 무너뜨리고 사행성을 심히 자극할 수 있는 여러 행위를 유형화하여 이를 일반적으로 금지하고(안 제23조제1항), 등급위반행위에 대해 위원회의 시정조치가 가능하도록 근거규정을 신설함(안 제23조제2항).
- 사. 게임제공업자는 도박 등의 사행행위가 이루어지는 장소로 오인할 수 있는 광고물로서 대통령령으로 정하는 광고물을 설치 또는 게시하지 못하도록 함(안 제26조제2항).
- 아. 디지털 게임 제공자는 해당 게임을 제공하기 전에 자율등급분류사업자로부터 그 게임의 내용에 관하여 등급분류를 받도록 하고, 디지털 게임의 내용이 현저하게 수정되어 등급재분류가 필요한 경우에는 24시간 이내에 최초로 등급을 부여한 자율등급분류사업자에게 신고하도록 함(안 제27조 및 제28조).
- 자. 자율등급분류사업자가 등급분류한 게임이 등급결정취소 사유에 해당된다고 판단하는 경우 등에는 게임관리위원회가 직권 또는 문화체육관광부장관의 요청에 따라 등급재분류 결정 등을 할 수 있도록 함(안 제34조).
- 차. 디지털 게임관련사업자와 특정장소형 게임관련사업자의 준수사항

을 분리하여 규정함(안 제59조).

게임산업진흥에 관한 법률 전부개정법률안

게임산업진흥에 관한 법률 전부를 다음과 같이 개정한다.

게임산업진흥에 관한 법률

제1장 총칙

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

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “게임”이라 함은 이용자들이 가상의 규칙에 따라서 상호작용을 하는 과정에서 재미를 추구하거나 학습, 운동 등 문화활동을 할 수 있도록 컴퓨터프로그램 등 정보처리기술을 기반으로 제작된 디지털 콘텐츠를 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것은 제외한다.

가. 우연적 방법으로 득실을 결정하여 그 결과에 따라 직접적인

재산상 이익 또는 손실을 주는 것으로서 대통령령으로 정하는 것

나. 게임과 게임이 아닌 것이 혼재되어 있는 것으로서 문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 것

다. 다른 법률에 의해 규율되고 있는 게임으로서 대통령령으로 정하는 것

2. “특정장소형 게임”이라 함은 게임관련 사업자가 특정한 장소에 제공할 목적으로 제작된 특정한 기기 또는 장치에 게임을 설치하여야만 게임의 구현 및 이용이 가능하도록 개발 또는 제작된 게임으로서 대통령령으로 정하는 게임을 말한다.
3. “디지털 게임”이라 함은 게임 중 특정장소형 게임이 아닌 게임을 말한다.
4. “게임내용정보”라 함은 게임의 내용에 대한 폭력성·선정성(煽情性) 등 청소년에 대한 유해성 또는 그 정도와 그 밖에 게임의 운영에 관한 정보를 말한다.
5. “게임산업”이라 함은 게임 또는 게임상품(게임을 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.
6. “게임제작업”이라 함은 게임을 기획하거나 복제하여 제작하는 업무를 말한다.

7. “게임배급업”이라 함은 게임을 수입(원판수입을 포함한다)하거나 그 저작권을 소유·관리하면서 게임제공업을 하는 자 등에게 게임을 공급하는 영업을 말한다.

8. “게임제공업”이라 함은 공중이 이 법에 따라서 등급분류를 받은 게임을 이용할 수 있도록 게임 또는 게임이용에 필요한 기기·장치 등을 제공하는 영업으로서 다음 각 목에 해당하는 영업을 말한다. 다만, 게임제공업 이외의 영업을 하면서 고객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 해당 영업소의 고객이 게임을 이용할 수 있도록 하는 경우로서 대통령령이 정하는 종류 및 방법 등에 의하여 게임을 제공하는 경우는 제외한다.

가. 청소년게임제공업 : 특정장소형 게임 중 제42조제1항제1호에 따른 전체이용가 게임만을 설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업을 말한다.

나. 일반게임제공업 : 특정장소형 게임 중 제42조제1항제2호에 따른 청소년이용불가 게임을 설치하여 청소년이 아닌 자의 이용에 제공하는 영업을 말한다.

다. 인터넷컴퓨터게임시설제공업 : 컴퓨터 등 필요한 기자재를 갖추고 공중이 디지털 게임을 이용하게 하거나 부수적으로 그 밖의 정보제공물을 이용할 수 있도록 하는 영업을 말한다.

라. 복합유통게임제공업 : 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업과 이 법에 의한 다른 영업 또는 다른 법률에 따

른 영업을 동일한 장소에서 함께 영위하는 영업을 말한다.

마. 온라인게임제공업 : 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 통하여 공중이 디지털 게임을 이용할 수 있도록 제공하는 영업을 말한다.

9. “게임관련사업자”라 함은 제6호부터 제8호까지의 영업을 하는 자를 말한다. 이 경우 제8호 단서에 따른 영업을 하는 자는 제19조를 적용하는 경우에 한하여 게임관련사업자로 본다.

10. “청소년”이라 함은 18세 미만의 자(「초·중등교육법」 제2조에 따른 고등학교에 재학 중인 학생을 포함한다)를 말한다.

제3조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행) ① 문화체육관광부장관은 관계중앙행정기관의 장과 협의하여 5년마다 게임산업의 진흥을 위한 종합계획(이하 “종합계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 종합계획을 수립하는 때에는 직전에 시행된 종합계획에 대한 평가를 고려하여야 한다.

③ 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 게임의 지도·단속
 7. 게임산업의 건전한 발전과 이용자보호
 8. 그 밖에 게임산업의 진흥을 위하여 필요한 사항으로서 대통령령이 정하는 사항
- ④ 지방자치단체의 장이 제3항제3호부터 제5호까지에 해당하는 사업을 추진하고자 하는 경우에는 미리 문화체육관광부장관과 협의하여야 한다.
 - ⑤ 제1항부터 제3항까지에 따른 종합계획의 수립·시행 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제2장 게임산업에 대한 지원

제4조(국가와 지방자치단체의 책무) ① 국가와 지방자치단체는 게임문화 및 게임산업의 육성과 지원을 위하여 필요한 정책을 수립·시행하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 이 법에서 정한 사항 외에는 게임관련사업자와 게임이용자 등 게임과 관련한 자율규제를 최대한 장려하고 존중하여야 한다.

제5조(게임문화진흥을 위한 재정지원 및 세제혜택) ① 국가와 지방자치단체는 게임문화 진흥을 위한 사업 등에 대하여 예산의 범위에서 필요한 재정 지원을 할 수 있다.

② 국가와 지방자치단체는 게임산업의 진흥을 위하여 「조세특례제한법」, 「지방세특례제한법」 및 그 밖의 관계 법률에서 정하는 바에 따라 조세 감면 등 필요한 조치를 할 수 있다.

제6조(중소 게임관련사업자에 대한 지원) ① 문화체육관광부장관은 게임산업의 경쟁력을 강화하고 우수 게임의 개발·제작·유통 및 제공을 촉진하기 위하여 대통령령으로 정하는 중소 게임관련사업자에게 필요한 자금을 융자하거나 그 밖의 지원을 할 수 있다.

② 제1항에 따른 중소 게임관련사업자에 대한 지원 방법 및 절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제7조(창업 활성화 등) ① 정부는 게임산업과 관련한 창업을 활성화하고 우수 게임상품의 개발 및 게임 관련시설의 현대화를 위하여 창업자나 우수 게임상품을 개발한 자 등에게 필요한 지원을 할 수 있다.

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

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

제8조(전문인력의 양성) ① 국가 또는 지방자치단체는 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 공공 기관과의 협력 강화

② 정부는 게임산업 전문인력의 양성을 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 대학·연구기관(기업부설 연구기관을 포함한다), 그 밖의 전문기관을 전문인력 양성기관으로 지정하고 교육 및 훈련에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

제9조(국제협력 및 해외진출 지원) ① 정부는 게임 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.

제10조(기술개발의 추진) ① 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

② 정부는 제1항 각 호의 사업을 추진하는 자에게 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

제11조(협동개발 및 연구) ① 정부는 게임 또는 게임상품의 개발·연

구를 위하여 인력·시설·기자재·자금 및 정보 등의 공동 활용을 통한 협동개발과 연구를 촉진시킬 수 있는 제도적 기반을 구축하도록 노력하여야 한다.

② 정부는 제1항에 따른 협동개발과 연구를 추진하는 자에 대하여 협동개발 및 연구에 소요되는 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

제12조(지식재산권의 보호) ① 정부는 게임 창작활동을 보호하고 육성하기 위하여 게임 관련 지식재산권 보호시책을 강구하여야 한다.

② 정부는 게임 관련 지식재산권 보호를 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 게임의 기술적 보호

2. 게임 및 게임 제작자를 식별하기 위한 정보 등 권리관리정보의 표시활성화

3. 게임분야의 저작권 등 지식재산권에 관한 교육·홍보

③ 정부는 대통령령이 정하는 바에 따라 지식재산권 분야의 전문기관 또는 단체를 지정하여 제2항 각 호의 사업을 추진하게 할 수 있다.

④ 문화체육관광부장관은 게임의 지식재산권을 보호하기 위하여 필요한 경우 관련 제도의 개선 및 운영합리화 등에 관하여 관계 중앙행정기관의 장에게 협조를 요청할 수 있다.

제13조(실태조사) ① 문화체육관광부장관은 기본계획, 시행계획 및 계

임산업 관련 정책을 효율적으로 수립·시행하기 위하여 게임산업에 관한 실태를 조사할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 실태조사를 위하여 필요한 경우에는 관계 중앙행정기관의 장, 시·도지사 또는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장(자치구의 구청장을 말한다. 이하 같다), 「공공기관의 운영에 관한 법률」 제4조에 따른 공공기관의 장, 관련 연구기관 및 단체의 장에게 자료의 제출이나 의견의 진술을 요청할 수 있다. 이 경우 자료의 제출이나 의견의 진술을 요청 받은 관계 중앙행정기관의 장 등은 특별한 사유가 없으면 이에 협조하여야 한다.

③ 제1항에 따른 실태조사의 대상, 내용, 방법 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제3장 게임문화 진흥 및 이용자보호

제1절 게임문화 진흥

제14조(이용자의 권익보호) ① 정부는 게임을 이용하는 자의 권익을 보호하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하여야 한다.

1. 건전한 게임이용문화의 정착을 위한 교육·홍보
2. 게임의 이용자가 입을 수 있는 피해의 예방 및 구제

3. 유해한 게임으로부터의 청소년 보호

4. 차별 없는 게임이용 환경 조성

5. 그 밖에 게임이용자보호를 위하여 필요한 사항으로서 대통령령이 정하는 사항

② 게임관련사업자는 제1항에 따른 게임이용자의 권익보호 시책 추진에 적극 협력하여야 한다.

제15조(유통질서의 확립) ① 정부는 게임 및 게임상품의 건전한 유통질서 확립에 노력하여야 한다.

② 정부는 게임 및 게임상품의 품질향상과 불법복제품 및 게임을 가장한 사행기구의 유통방지를 위한 시책을 수립·추진하여야 한다.

③ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장(자치구의 구청장을 말한다. 이하 같다)은 게임 및 게임상품의 건전한 유통질서 확립과 건전한 게임문화의 조성을 위하여 게임관련사업자를 대상으로 연 3시간 이내의 범위에서 대통령령이 정하는 바에 따라 교육을 실시할 수 있다.

④ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 건전한 게임문화의 조성을 위하여 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 영업질서 및 영업환경 등이 우수한 게임제공영업소를 모범영업소로 지정하고 이를 지원할 수 있으며, 지정요건에 해당하지 아니한 경우에는 지정을 취소하고 그 지원을 중단할 수 있다.

제16조(게임문화의 기반조성) ① 정부는 건전한 게임문화의 기반을 조

성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하여야 한다.

1. 게임의 과도한 이용(이하 “게임과몰입”이라고 한다) 또는 게임으로 인한 기타 부작용을 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 청소년이 이용 가능한 게임을 제공하는 게임관련사업자에 대한 지원시책을 추진할 수 있다.

③ 제1항 및 제2항에 따른 사업추진 및 지원 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제17조(게임이용 교육 지원 등) ① 정부는 게임의 올바른 이용에 관한 교육에 필요한 지원을 할 수 있다.

② 정부는 학교교육에서 게임의 올바른 이용을 위한 교육을 실시하도록 노력하여야 한다.

③ 문화체육관광부장관은 올바른 게임 이용에 관한 교육의 내용을 「유아교육법」 제13조 및 「초·중등교육법」 제23조에 따른 교육과정에 포함할 수 있도록 교육부장관에게 협력을 요청할 수 있다.

④ 문화체육관광부장관은 게임 이용에 관한 교육을 해당 사업과 관련된 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다.

제18조(게임과몰입의 예방 등) ① 정부는 게임과몰입의 부작용을 예방하고 건강한 이용문화를 확립하기 위하여 다음 각 호의 정책을 수립·시행하여야 한다.

1. 게임과몰입의 예방과 개선을 위한 기본계획의 수립·시행
2. 게임과몰입에 대한 실태조사 및 정책대안의 개발
3. 게임과몰입의 예방을 위한 상담, 교육 및 홍보활동의 시행
4. 게임과몰입의 예방을 위한 전문인력의 양성 지원
5. 게임과몰입의 예방을 위한 전문기관 및 단체에 대한 지원
6. 그 밖에 게임과몰입의 예방을 위하여 필요한 정책으로 대통령령으로 정하는 사항

② 문화체육관광부장관은 제1항에서 정한 사항의 수행을 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 게임과몰입의 예방을 위한 전문기관을 설립, 지원할 수 있다.

③ 문화체육관광부장관은 게임과몰입의 예방을 위하여 필요한 경우 관계 중앙행정기관, 지방자치단체, 그 밖에 관련 법인 및 단체, 게임관련사업자 등에게 협조를 요청할 수 있으며, 협조요청을 받은 기관·단체 등은 특별한 이유가 없는 한 이에 협조하여야 한다.

④ 게임관련사업자는 게임과몰입의 예방을 위하여 제1항에서 정한 정책의 수립·시행에 협력하여야 한다.

제2절 게임관련사업자의 이용자 보호의무 등

제19조(게임과몰입 예방조치) ① 온라인게임제공업자는 게임이용자의 게임과몰입을 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임이용 방지 조치(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다.

1. 게임 이용자의 제27조제1항제1호 전체이용가 이외 게임 이용 시 연령 확인 및 청소년의 법정 대리인 동의 확보
2. 제1호에 따른 연령 확인 시 청소년이 아닌 자에 대한 본인인증
3. 게임 이용자가 「청소년 보호법」 제26조에 따라 심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한대상 게임을 심야시간에 이용하려는 경우 또는 그 밖에 연령에 맞지 않는 보호 의무의 적용 대상이 아님을 증명하여야 하는 경우에 본인 인증
4. 청소년 본인 및 법정대리인이 요청한 경우에 제공되는 게임의 특성·등급·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항과 게임 이용시간 및 결제정보 등에 대한 고지
5. 과도한 게임이용 방지를 위한 주의문구 게시
6. 게임이용화면에 이용시간 경과 내역 표시
7. 그 밖에 게임이용자의 과도한 이용 방지를 위하여 대통령령으로 정하는 사항

② 여성가족부장관은 「청소년 보호법」 제26조에 따라 심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한대상 게임의 범위가 적절한지를 평가할 때에 문화체육관광부장관의 동의를 받아야 한다.

③ 제1항의 예방조치를 위한 게임의 범위, 방법 및 절차와 제2항의

평가 방법 및 절차, 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

④ 문화체육관광부장관은 대통령령으로 정하는 바에 따라 게임관련 사업자에게 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 게임관련사업자로부터 제출 또는 보고받은 내용을 평가한 결과 예방조치가 충분하지 아니하다고 인정하면 해당 게임관련사업자에게 시정을 명할 수 있다.

⑥ 게임관련사업자는 제5항에 따른 시정명령을 받은 때에는 10일 이내에 그 명령에 따른 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.

제20조(게임관련사업자의 게임이용자 보호) ① 게임관련사업자는 게임이용자의 피해를 예방하기 위하여 노력하여야 한다.

② 게임관련사업자는 제1항에 따른 이용자 보호업무를 문화체육관광부령이 정하는 기관 또는 협회에 위탁할 수 있다.

제21조(자율규제) ① 제64조에 따라 설립된 협회등은 건전한 게임문화를 확립하고 게임이용자를 보호하기 위하여 게임 자율규약을 정하여 시행할 수 있다.

② 제1항에 따른 게임 자율규약에는 자율규제 내용, 자율규제 준수 사항, 자율규제 준수 여부를 판정하는 기구 등에 관한 내용을 포함할 수 있다.

③ 정부는 다음 각 호의 시책을 마련하여 제1항 및 제2항에 따른 자율규제를 위한 활동을 지원할 수 있다.

1. 자율규약의 시행에 대한 지원

2. 해외 게임제공업자의 자율규약 준수 유도

3. 그 밖에 자율규약의 준수활동을 지원·확인하기 위하여 필요한 사항

제22조(분쟁 조정) ① 게임제공업을 하는 자는 게임이용자의 권익을 보호하기 위하여 자율적인 분쟁 조정 및 해결 등을 시행하는 기관 또는 단체를 설치·운영할 수 있다. 다만, 다른 법률에 따라 설치된 전문성이 요구되는 분야의 분쟁조정기구로서 대통령령이 정하는 기구에서 처리 중인 사항에 대하여는 그러하지 아니하다.

② 제1항에 따른 분쟁 조정 및 해결 등을 시행하는 기관 또는 단체는 분쟁 조정 및 해결 등을 위하여 필요하다고 인정하는 경우 게임이용자의 동의를 받아 구매정보 등의 제공을 요청할 수 있다.

③ 제1항에 따른 분쟁조정은 당사자가 이를 수락한 경우에는 당사자 사이에 그 분쟁조정의 내용과 동일한 합의가 성립한 것으로 본다.

④ 게임제공업을 영위하는 자는 대통령령으로 정하는 바에 따라 게

임이용과 관련한 게임이용자의 이의신청 및 권리구제를 위한 절차를 마련하여야 하고, 게임제공업자는 게임제공 계약을 체결하는 경우 이를 이용약관에 명시하여야 한다.

제23조(불법게임 등의 유통금지) ① 누구든지 게임의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 다만, 제4호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에 따라 사행행위영업을 하는 자를 제외한다.

1. 제27조제1항 또는 제42조제1항에 따라 등급을 받지 아니한 게임을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위
2. 제27조제1항 또는 제42조제1항에 따라 등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위. 다만, 제43조제1항에 따른 내용수정 신고 이후 새로운 등급분류의 결정에 따라 등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임을 유통 또는 이용에 제공한 경우로서 문화체육관광부령으로 정하는 경우는 제외한다.
3. 등급을 받은 게임의 등급구분을 위반하여 이용에 제공하는 행위
4. 제30조제1항제3호 및 제36조제2항 또는 제42조제3항 및 제5항에 따라 등급분류가 반려·거부·취소된 게임 또는 등급분류가 반려·거부된 기기를 유통시키거나 이용에 제공하는 행위 또는 유통·이용제공의 목적으로 진열·보관하는 행위

5. 제42조제4항제1호에 따른 등급분류증명서를 매매·증여 또는 대여하는 행위
 6. 제25조제1항 또는 제2항을 위반하여 등급 및 게임내용정보 등의 표시사항을 표시하지 아니한 게임 또는 게임의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하지 아니한 게임을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위
 7. 누구든지 게임의 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 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위
 8. 게임의 정상적인 운영을 방해할 목적으로 게임관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위
 9. 게임관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위
 10. 제9호에 따른 불법행위를 할 목적으로 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 제작 또는 유통하는 행위
 11. 게임관련사업자가 승인하지 아니한 방법으로 게임의 점수·성과 등을 대신 획득하여 주는 용역의 알선 또는 제공을 업으로 함으로써 게임의 정상적인 운영을 방해하는 행위
- ② 게임관리위원회는 직권 또는 문화체육관광부장관의 요청에 따라

제1항제3호를 위반한 사업자에 대하여 시정방안을 정하여 10일 이내에 이를 수락할 것을 권고할 수 있다.

제24조(불법게임 제작 및 반입금지) 누구든지 다음 각 호에 해당하는 게임을 제작 또는 반입하여서는 아니 된다.

1. 반국가적인 행동을 묘사하거나 역사적 사실을 왜곡함으로써 국가의 정체성을 현저히 손상시킬 우려가 있는 것
2. 존·비속에 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

제25조(표시의무) ① 게임을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임을 제작 또는 배급하는 자는 해당 게임마다 제작 또는 배급하는 자의 상호(도서예 부수되는 게임의 경우에는 출판사의 상호를 말한다), 등급 및 게임내용정보를 표시하여야 한다.

② 게임을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임을 제작 또는 배급하는 자는 대통령령이 정하는 게임에 대하여 게임의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하여야 한다.

③ 제1항 및 제2항에 따른 표시의 방법 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제26조(광고·선전의 제한) ① 누구든지 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다.

1. 등급을 받은 게임의 내용과 다른 내용의 광고를 하거나 그 선전물을 배포·게시하는 행위
 2. 등급분류를 받은 게임의 등급과 다른 등급을 표시한 광고·선전물을 배포·게시하는 행위
 3. 게임내용정보를 다르게 표시하여 광고하거나 그 선전물을 배포·게시하는 행위
 4. 게임에 대하여 내용정보 외에 사행행위를 조장하는 내용을 광고하거나 선전물을 배포·게시하는 행위
- ② 게임제공업자는 도박 등의 사행행위가 이루어지는 장소로 오인할 수 있는 광고물로서 대통령령으로 정하는 광고물을 설치 또는 게시하여서는 아니 된다.

제4장 등급분류

제1절 디지털 게임

제27조(등급분류) ① 영리를 목적으로 이 법에 따라 디지털 게임을 제공하고자 하는 자(이하 “디지털 게임 제공자”라 한다)는 해당 게임을 제공하기 전에 제29조에 따라 등록을 마친 자율등급분류사업자로부터 그 게임의 내용에 관하여 다음 각 호와 같이 등급분류를 받아야 한다.

1. 전체이용가 : 누구나 이용할 수 있는 게임
2. 12세이용가 : 12세 미만은 이용할 수 없는 게임
3. 15세이용가 : 15세 미만은 이용할 수 없는 게임
4. 청소년이용불가 : 청소년은 이용할 수 없는 게임

② 제1항에 불구하고 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임의 경우에는 그러하지 아니하다.

1. 중앙행정기관의 장이 추천하는 게임대회 또는 전시회 등에 이용·전시할 목적으로 제작·개발·배급·제공하는 게임
2. 교육·학습·종교·치료 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 제작·개발·배급·제공하는 게임으로서 대통령령이 정하는 것
3. 게임 개발과정에서 성능·안전성·이용자만족도 등을 평가하기 위한 시험용 게임으로서 대통령령이 정하는 대상·기준과 절차 등에 따른 게임

③ 자율등급분류사업자는 등급분류를 신청한 게임에 대하여 제2조 제1호가목에 해당하는지 여부를 확인하여야 한다.

제28조(내용수정신고) ① 자율등급분류사업자로부터 등급분류를 받은 디지털 게임의 내용이 현저하게 수정되어 등급재분류가 필요한 경우에는 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 24시간 이내에 최초로 등급을 부여한 자율등급분류사업자에 신고하여야 한다. 다만, 최초로 등급을 부여한 자율등급분류사업자가 제33조에 따른 등록취소로 존재하지 않는 등의 특별한 사정이 있는 경우에 디지털 게임 제

공자는 다른 자율등급분류사업자에게 신고할 수 있다.

② 제1항의 경우에 자율등급분류사업자는 내용수정이 신고된 게임에 대하여 새로이 등급분류를 받도록 조치하여야 한다.

제29조(자율등급분류사업자의 등록) ① 다음 각 호의 요건을 갖춘 자는 문화체육관광부에 자율등급분류사업자로 등록하고 제27조제1항 및 제28조에 따른 등급분류 업무를 수행할 수 있다.

1. 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 법인일 것

가. 게임제작업, 게임배급업 또는 게임제공업을 영위하는 자로서
최근 3년간 평균 매출액이 문화체육관광부령으로 정하는 금액
이상일 것

나. 게임산업 및 게임문화 진흥에 관한 업무를 수행하는 「공공기
관의 운영에 관한 법률」에 따른 공공기관 또는 비영리법인일
것

다. 「방송법」에 따른 종합유선방송사업자, 위성방송사업자이거나
「인터넷 멀티미디어 방송사업법」에 따른 인터넷 멀티미디
어 방송 제공 사업자일 것

2. 자율등급분류를 할 수 있는 등급분류책임자(등록받고자 하는 법
인의 임원 또는 등급분류와 관련된 업무를 담당하는 부서의 장에
해당하는 지위에 있는 자를 말한다)와 전담인력(업무위탁 계약을
맺은 자를 포함한다)을 둘 것

3. 제3항제2호에 해당하는 게임에 대한 등급분류의 적정성에 관한

자문의견을 제시하는 소속 직원이 아닌 2인 이상의 전문가를 위촉할 것

4. 자율등급분류 업무의 수행을 위한 온라인 업무처리 시스템(위원회의 시스템과 연계되는 기능을 포함한다)을 구축할 것

5. 최근 3년간 이 법을 위반하여 영업정지 이상의 행정제재 또는 벌금 이상의 형이 확정된 사실이 없을 것

② 문화체육관광부장관은 등록을 신청한 사업자가 제1항 각 호의 요건을 충족하지 못하는 경우 등록을 거부하여야 한다.

③ 제1항에 따라 등록된 사업자가 등급분류를 할 수 있는 게임은 다음 각 호와 같다.

1. 게임을 제공하거나 중개하는 계약(이하 “중개계약”이라 한다. 가입자 정보만을 공유하는 계약은 제외한다)을 맺고 서비스하는 디지털 게임(「클라우드컴퓨팅 발전 및 이용자 보호에 관한 법률」 제2조제3호의 클라우드컴퓨팅서비스로 제공되는 게임을 포함한다)

2. 자율등급분류사업자가 자체적으로 제작한 디지털 게임

3. 온라인게임제공업자가 중개계약을 체결하지 아니한 채 자체적으로 제공하는 디지털 게임

④ 제1항에 따른 등록의 절차에 관한 사항과 제1항제1호부터 제5호까지에 따른 사업자 요건에 관한 세부적인 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

제30조(자율등급분류사업자 등의 준수사항) ① 자율등급분류사업자는

다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다.

1. 제45조에 따른 게임관리위원회와 협약한 별도의 기준(등급표시방법을 포함한다)을 준수할 것
2. 제1호에 따른 등급분류 결과를 중개계약을 맺은 사업자로 하여금 표시하게 할 것. 다만, 제32조제1항에 따른 등급분류의 경우에는 이를 적용하지 아니한다.
3. 제36조제2항에서 정하는 취소사유에 해당하는 게임에 대하여는 등급분류를 반려하거나 또는 등급분류를 보류하고 그 사실을 제45조에 따른 게임관리위원회에 통보할 것
4. 제1호에 따른 등급표시 및 이에 따른 서비스 적합성 여부를 중개계약의 종료일까지 확인하고 중개계약 종료 시 이 사실을 종료일로부터 5영업일 이내에 위원회에 통보할 것
5. 제27조제1항에 따른 등급분류 결정(게임내용정보에 관한 사항을 포함한다) 및 제28조제1항에 따른 내용수정신고사항이 제45조에 따른 게임관리위원회에 5영업일 이내에 통보될 수 있도록 제29조제1항제4호에 따른 시스템 연계를 유지할 것
6. 제34조제3항 및 제35조제2항에 따른 조치를 이행하고 조치결과를 위원회에 통보할 것
7. 등급분류책임자 및 전담인력으로 하여금 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 제45조에 따른 게임관리위원회가 실시하는 등급분류 업무에 필요한 교육을 연 4회 이상 받도록 할 것

8. 등급분류 업무와 관련된 위원회의 자료요청에 따른 것
9. 제29조제1항제3호에 따라 위촉한 전문가의 활동보고서를 제10호에 따른 평가 실시 1개월 전에 위원회에 제출할 것
10. 자율등급분류 업무수행의 적정성 여부에 관하여 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 제45조에 따른 게임관리위원회의 평가를 연 1회 이상 받고 이에 따른 개선조치를 이행할 것
11. 등급분류 업무를 수행함에 있어서 제29조제3항제2호의 게임과 같은 항 각 호의 게임을 차별하지 아니할 것
12. 그 밖에 자율등급분류 업무의 적정성 유지 등에 관하여 필요한 사항으로서 문화체육관광부령으로 정하는 사항을 준수할 것

② 중개계약을 맺은 게임관련사업자는 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다.

1. 제1항제1호부터 제4호까지, 제6호, 제8호, 제10호 및 제12호의 각 사항을 준수하기 위한 자율등급분류사업자의 조치에 대하여 협력할 것
2. 제1항제1호에 따라 등급분류된 게임을 자율등급분류사업자가 아닌 자가 유통하는 경우에 이 사실을 제45조에 따른 게임관리위원회에 통보할 것

제31조(자율등급분류의 효력) ① 자율등급분류사업자의 등급분류는 제45조에 따른 게임관리위원회의 제34조제1항에 따른 등급재분류 결정 또는 제36조제2항에 따른 등급분류 취소 결정이 없는 한 유효하

다.

② 자율등급분류사업자 사이에 등급분류 결과가 상이한 게임을 자율등급분류사업자가 아닌 자가 유통하는 경우에는 제2조제10호가 정하는 청소년 기준 연령과의 차이가 적은 연령으로 표시한 등급으로 유통하여야 한다.

③ 정보통신 플랫폼(게임 이용을 위한 것으로서 정보처리 능력을 가진 전자적 장치 또는 체계를 말한다)의 변경을 위하여 게임의 내용 수정이 이루어진 경우에는 등급의 변경을 필요로 하지 아니하는 정도에 한하여 제27조제1항에 따른 등급분류의 효력을 유지한다.

제32조(해외 게임의 이용제공) ① 자율등급분류사업자는 다음 각 호의 요건을 모두 갖춘 경우에 국내에 유통하는 것을 주된 목적으로 하지 아니한 게임(이하 “해외 게임”이라 한다)을 이용자에게 제공할 수 있다.

1. 자율등급분류사업자는 해외 유통사업자와 해외 게임의 국내 이용 제공에 관한 계약을 체결할 것
 2. 자율등급분류사업자가 해외 게임을 등급분류 할 것
 3. 자율등급분류사업자는 이용자가 해외 게임 이용 시 등급분류 결과를 용이하게 인지할 수 있도록 할 것
 4. 자율등급분류사업자는 해외 게임에 대한 등급분류 결과를 5영업일 이내에 위원회에 통보할 것
- ② 제1항에 따라 자율등급분류사업자가 등급분류한 해외 게임은 다

른 사업자가 이를 이용자에게 제공할 수 없다.

제33조(자율등급분류사업자의 등록 취소 등) ① 문화체육관광부장관은 자율등급분류사업자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 등록을 취소하거나 6개월 이내의 기간을 정하여 제27조제1항 및 제28조에 해당하는 업무의 정지를 명할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우에는 등록을 취소하여야 한다.

1. 거짓이나 부정한 방법으로 등록을 받은 경우
2. 제29조제1항에 따른 등록요건을 갖추지 아니한 경우
3. 제30조제1항에 따른 준수사항을 위반한 경우

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따라 등록을 취소하거나 업무를 정지하는 경우에는 「행정절차법」에 따른 청문을 실시하여야 한다.

③ 제1항에 따른 등록취소는 자율등급분류사업자가 등록취소 이전에 한 등급분류의 효력에 영향을 미치지 아니한다. 다만, 제1항제1호의 사유로 등록취소된 경우에는 그러하지 아니하며 제45조에 따른 게임관리위원회는 제34조제1항에 따라 문화체육관광부장관의 요청으로 등급재분류 결정을 할 수 있다.

④ 문화체육관광부장관은 제1항제2호 및 제3호가 정하는 사유가 발생한 경우 등록취소 또는 업무정지 명령에 앞서 자율등급분류사업자에게 시정방안을 정하여 10일 이내에 이를 수락할 것을 권고할 수 있다.

⑤ 문화체육관광부장관은 자율등급분류사업자가 제4항의 시정방안

에 따른 조치를 한 경우에는 제1항의 등록취소 또는 업무정지 명령을 하지 아니할 수 있다.

제34조(직권등급재분류 등) ① 자율등급분류사업자가 등급분류한 게임이 제27조제1항제4호에 해당하거나 제36조제2항에 따른 등급결정취소 사유에 해당된다고 판단하는 경우 또는 디지털 게임 제공자가 제28조제1항에 따른 내용수정신고를 3회 이상 누락한 경우에 제45조에 따른 게임관리위원회는 직권 또는 문화체육관광부장관의 요청에 따라 등급재분류 결정을 할 수 있다.

② 제45조에 따른 게임관리위원회는 제1항에 따라 등급재분류 결정을 한 경우 이를 자율등급분류사업자에게 지체 없이 통보하여야 한다.

③ 자율등급분류사업자는 제2항에 따른 통보를 받은 날부터 지체 없이 이에 따른 조치를 취하여야 한다.

④ 문화체육관광부장관은 자율등급분류사업자가 제3항의 조치를 이행하지 아니한 경우 이의 시정을 명할 수 있다.

제35조(등급조정조치 등) ① 제45조에 따른 게임관리위원회는 자율등급분류사업자가 등급분류한 결과가 등급분류기준에 현저히 위배되거나 자율등급분류사업자 간의 등급분류결과가 상이한 경우, 또는 디지털 게임 제공자가 제28조제1항의 내용수정신고를 하지 않은 경우에 자율등급분류사업자에게 등급을 조정하도록 요구할 수 있다.

② 제45조에 따른 게임관리위원회는 제1항에 따라 등급조정조치를

한 경우에 그 조치의 내용 및 그 이유를 기재한 서류를 지체 없이 신청인에게 교부하여야 한다.

③ 자율등급분류사업자는 제1항의 요구에 따른 조치를 하여야 한다.

④ 문화체육관광부장관은 자율등급분류사업자가 제3항의 조치를 이행하지 아니한 경우 이의 시정을 명할 수 있다.

제36조(등급분류취소결정 및 통지 등) ① 제45조에 따른 게임관리위원회는 제49조 각 호에 따른 업무의 수행을 위하여 필요한 경우에 자율등급분류사업자 및 자율등급분류사업자로부터 등급분류를 받은 자에게 등급심사와 관련하여 필요한 자료의 제출을 요구할 수 있다.

② 제45조에 따른 게임관리위원회는 정당한 권원을 갖추지 아니하였거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자 또는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 기계, 기관, 용구 또는 컴퓨터 프로그램으로서 이 법에 따른 게임에 해당하지 아니하는 것을 대상으로 등급분류를 신청한 자에 대하여 등급분류결정을 취소할 수 있다.

1. 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」, 「형법」 등 다른 법률의 규정에 따른 금지 행위 또는 처벌대상이 되는 행위에 이용할 목적으로 제작 또는 개발된 경우
2. 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에 의한 사행기구, 사행성 유기기구, 투전기 등과 결합하거나 또는 그에 설치할 목적으로 제작 또는 개발된 경우

③ 제45조에 따른 게임관리위원회는 등급분류 결정을 취소한 경우에는 그 결정의 내용 및 그 이유를 기재한 서류를 지체 없이 신청인에게 교부하여야 한다.

④ 제45조에 따른 게임관리위원회는 제2항제1호의 사유로 등급분류를 취소한 경우 수사기관에 관련 내용을 신고하고 수사를 의뢰할 수 있다.

⑤ 제1항부터 제3항까지에 따른 자료제출요구의 기준·절차·방법, 등급분류 취소결정 등에 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

제37조(등급의 재분류 등) ① 자율등급분류사업자의 제30조제1항제3호에 따른 등급분류 반려 및 보류결정에 이의가 있는 자는 그 결정의 통지를 받은 날부터 15일 이내에 구체적인 사유를 명시하여 제45조에 따른 게임관리위원회에 이의를 신청할 수 있다.

② 제45조에 따른 게임관리위원회의 제36조제2항에 따른 등급분류 취소결정에 대하여 이의가 있는 자는 그 결정의 통지를 받은 날부터 30일 이내에 구체적인 사유를 명시하여 위원회에 이의를 신청할 수 있다.

③ 제45조에 따른 게임관리위원회가 제1항 및 제2항의 규정에 따른 이의신청을 받은 때에는 대통령령으로 정한 외부 자문위원회의 의견을 고려하여 이를 심사하되, 디지털 게임 제공자 등의 의견개진을 보장하여야 한다. 이 경우 제45조에 따른 게임관리위원회는 이의신

청에 이유가 있는 경우에는 신청서 접수일로부터 15일 이내에 등급 분류를 하고 그 결과를 각 신청인 또는 대리인에게 통지하여야 하며, 이유가 없는 경우에는 이유없음을 통지하여야 한다.

④ 제1항 및 제3항에 따른 신청의 절차 및 결정통지 등에 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

제38조(등급분류의 통지 등) 제45조에 따른 게임관리위원회는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 결정 또는 취소를 하거나 제39조제1항의 등급분류기관으로부터 등급분류 취소 결정을 통보받은 경우에는 대통령령이 정한 행정기관의 장과 제64조에 따른 협회 또는 단체(이하 “협회등”이라 한다) 그 밖에 필요하다고 인정되는 기관·단체에 서면으로 통지하고, 그 내용을 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 공표하여야 한다.

1. 제36조제2항에 따른 등급분류 결정의 취소
2. 제37조제2항에 따른 이의신청에 대한 결정
3. 제42조에 따른 등급분류 결정, 등급분류 거부 및 취소 결정

제39조(등급분류 업무의 위탁 등) ① 제45조에 따른 게임관리위원회는 대통령령으로 정하는 인력 및 시설 등을 갖춘 법인으로서 문화체육관광부장관이 지정하는 기관(이하 “등급분류기관”이라 한다)에 5년 이내의 기간을 정하여 다음 각 호의 업무를 위탁할 수 있다.

1. 제34조제1항에 따른 직권 등급재분류
2. 제36조제1항에 따른 자료(제49조제2호 및 제4호에 따른 업무의

수행을 위하여 필요한 자료로 한정한다) 제출 요구

3. 제36조제2항에 따른 등급분류 결정취소

4. 제42조에 따른 등급분류 결정, 등급분류 거부 및 취소 결정

5. 제43조제1항에 따른 내용수정 신고 수리, 등급 재분류 대상 통보 및 조치

② 문화체육관광부장관은 등급분류기관을 지정하는 경우에 자율등급분류사업자를 등급분류기관으로 지정할 수 있고, 제45조에 따른 게임관리위원회는 등급분류기관에 제1항 각 호의 업무를 위탁하는 경우에 게임의 유형 또는 위탁하는 연령 등급을 선별적으로 지정할 수 있다. 다만, 제45조에 따른 게임관리위원회는 제1항제5호에 따른 업무를 위탁하는 경우에는 해당 게임의 등급을 분류한 자율등급분류사업자인 등급분류기관에게 위탁할 수 없다.

③ 등급분류기관으로부터 등급분류를 받은 게임은 제45조에 따른 게임관리위원회의 등급분류를 받은 것으로 본다.

④ 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 위탁기간이 만료하기 6개월 전에 등급분류기관의 업무수행이 적정한지 여부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 평가하여야 한다.

⑤ 제45조에 따른 게임관리위원회는 제4항에 따른 평가에서 적정판정을 받은 등급분류기관에 대하여 5년 이내의 기간을 정하여 업무를 재위탁할 수 있다.

제40조(등급분류기관의 준수사항) 등급분류기관은 다음 각 호의 사항

을 준수하여야 한다.

1. 제42조에 따른 등급분류 결정 또는 등급분류 거부 및 취소 결정을 하는 경우, 제34조제1항에 따른 직권재분류를 하거나 제36조제2항에 따라 등급분류 결정을 취소한 경우 10일 이내에 그 내용을 위원회에 통보할 것
2. 게임 등급별 등급분류 신청 현황, 등급분류 결정과 등급분류 반려의 현황, 등급분류를 반려한 사유 및 게임별 등급분류 소요기간 등이 포함된 연도별 활동 보고서를 매년 2월 말까지 위원회에 제출할 것
3. 등급분류기관의 임직원은 매년 10시간의 범위에서 위원회가 실시하는 게임 등급분류 업무에 필요한 교육을 받을 것
4. 위탁받은 등급분류 업무와 관련된 위원회의 자료요청에 특별한 사정이 없으면 따를 것

제41조(등급분류기관의 지정취소) ① 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. 제39조제1항에 따른 지정요건을 갖추지 아니한 경우
3. 제39조제4항에 따른 평가에서 부적정판정을 받은 경우
4. 제40조에 따른 준수사항을 위반한 경우

② 제1항에 따른 지정취소는 등급분류기관이 지정취소 이전에 한 등급분류의 효력에 영향을 미치지 아니한다. 다만, 제1항제1호의 사유로 지정취소된 경우에는 그러하지 아니하다.

③ 자율등급분류사업자인 등급분류기관이 지정취소된 경우에 제45조에 따른 게임관리위원회는 제33조에 따라 자율등급분류사업자의 등록을 취소하거나 6개월 이내의 기간을 정하여 제27조제1항 및 제28조에 해당하는 업무의 정지를 명할 수 있다.

제2절 특정장소형 게임

제42조(등급분류) ① 이 법에 따라 특정장소형 게임을 배급 또는 제공하고자 하는 자는 해당 특정장소형 게임을 배급 또는 제공하기 전에 제45조에 따른 게임관리위원회로부터 그 특정장소형 게임의 내용에 관하여 다음 각 호의 등급분류를 받아야 한다. 다만, 특정장소형 게임이 제27조제2항 각 호에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.

1. 전체이용가 : 누구나 이용할 수 있는 게임
2. 청소년이용불가 : 청소년은 이용할 수 없는 게임

② 제45조에 따른 게임관리위원회는 제49조 각 호에 따른 업무의 수행을 위하여 필요한 경우에는 등급분류를 신청한 자에게 등급심사에 필요한 자료의 제출을 요구할 수 있다.

③ 제45조에 따른 게임관리위원회는 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」, 「형법」 등 다른 법률의 규정 또는 이 법에 따라 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기에 대하여 등급분류를 신청한 자, 정당한 권원을 갖추지 아니하였거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등급분류를 신청한 자에 대하여 등급분류를 거부할 수 있다.

④ 제45조에 따른 게임관리위원회는 등급분류 결정을 한 경우에는 다음 각 호의 서류를 신청인에게 교부하고, 제3항에 따라 등급분류를 거부결정한 경우에는 결정의 내용 및 그 이유를 기재한 서류를 지체 없이 신청인에게 교부하여야 한다.

1. 게임의 해당등급을 기재한 등급분류증명서
2. 등급분류에 따른 의무사항을 기재한 서류
3. 게임내용정보를 기재한 서류

⑤ 제45조에 따른 게임관리위원회는 등급분류를 받은 게임이 제3항에 따른 등급분류 거부 대상인 사실을 알게 된 때에는 지체 없이 등급분류 결정을 취소하여야 한다.

⑥ 제2항부터 제5항에 따른 자료제출요구의 기준·절차·방법, 등급분류 결정, 등급분류 거부결정의 절차, 등급분류증명서의 교부와 게임내용정보에 포함될 사항 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

⑦ 제45조에 따른 게임관리위원회는 특정장소형 게임이 사행행위에 이용될 가능성을 확인하고 이를 방지하기 위하여 기술심의를 할 수

있다.

⑧ 등급분류 기준과 관련하여 필요한 사항 및 기술심의에 관한 사항은 대통령령으로 정한다.

제43조(내용수정신고) ① 제45조에 따른 게임관리위원회로부터 등급분류를 받은 특정장소형 게임의 내용을 수정한 경우에는 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 24시간 이내에 이를 제45조에 따른 게임관리위원회에 신고하여야 한다. 다만, 경미한 사항에 대한 수정으로 대통령령으로 정하는 경우에 해당하는 경우에는 신고하지 아니할 수 있다.

② 제1항에 따른 수정신고 내용이 등급의 변경을 필요로 하는 정도에 해당할 경우에는 제45조에 따른 게임관리위원회는 신고를 받은 날부터 7일 이내에 신고자에게 등급 재분류 대상 통보를 하여야 하며, 통보받은 게임에 관하여 위원회규정이 정하는 절차에 따라 등급 재분류가 이루어지도록 조치하여야 한다.

제44조(등급재분류 등) 제45조에 따른 게임관리위원회 또는 제39조제1항에 따른 등급분류기관의 제42조에 따른 등급분류, 등급거부 및 취소결정에 대하여 이의가 있는 자는 위원회에 이의를 신청할 수 있고, 이 때 이의신청의 절차, 심사, 결정통지 등에 관하여는 제37조를 준용한다.

제5장 게임관리위원회

제45조(게임관리위원회의 설립) 게임의 공공성을 확보하고 청소년 등 게임이용자를 보호하며 건전한 게임이용 환경 조성을 위하여 게임관리위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.

제46조(위원회의 구성 및 운영) ① 위원회는 위원장 1명을 포함한 9명 이내의 위원으로 구성하되, 위원장은 상임으로 한다.

② 위원회 위원은 문화예술·문화산업·법률·정보통신 등의 분야에 종사하는 사람 중에서 문화체육관광부장관이 위촉하며, 위원장은 위원 중에서 호선한다.

③ 위원장과 위원의 임기는 3년으로 하되, 위원의 결원이 있을 때에는 결원된 날부터 지체 없이 보궐위원을 임명하여야 하며, 보궐위원의 임기는 전임자의 잔여기간으로 한다.

④ 위원회의 구성·운영에 관하여 필요한 사항은 위원회규정으로 정한다.

제47조(위원회의 법인격 등) ① 위원회는 법인으로 한다.

② 위원회는 문화체육관광부 장관의 인가를 받아 주된 사무소의 소재지에서 설립등기를 함으로써 성립한다.

③ 위원회에 관한 규정 중 이 법 및 「공공기관의 운영에 관한 법률」에서 정한 것을 제외하고는 「민법」 중 재단법인에 관한 사항을 준용한다.

제48조(감사) ① 위원회의 업무 및 회계에 관한 사항을 감사하기 위하여 위원회에 감사 1인을 둔다.

② 감사는 문화체육관광부장관이 임명하며, 상임으로 한다.

③ 감사의 임기는 3년으로 한다.

제49조(위원회의 업무) 위원회의 업무는 각 호와 같다.

1. 제21조제1항에 따른 자율규약 준수여부 확인에 관한 사항
2. 게임의 등급분류 및 사후관리에 관한 사항
3. 게임의 등급분류기준 수립·지원
4. 게임의 청소년 유해성 확인
5. 게임의 사행행위에 관한 사항 확인
6. 게임의 등급분류에 따른 제작·유통 또는 제공여부 확인 등 사후 관리 및 지역사무소 운영
7. 게임의 등급분류 및 사후관리 관련 조사·연구
8. 제14조제1항제1호에 따른 교육 및 게임이용자·게임관련사업자·관련 공무원 대상 등급분류 및 사후관리 등 관련 교육
9. 정보통신망을 통하여 제공되는 게임 또는 이와 관련된 광고·선전물 등이 제26조를 위반하여 시정권고 대상이 되는지의 여부에 관한 사항
10. 등급분류 관련 국제교류협력
11. 제29조제1항의 자율등급분류사업자 및 제39조제1항의 등급분류기관의 관리
12. 위원회규정의 제·개정 및 폐지에 관한 사항
13. 그 밖에 등급분류 및 게임 이용자 보호 등과 관련하여 위원회의

설립 목적을 달성하는데 필요한 업무

제50조(회의록의 작성 및 공개) ① 위원회는 위원회규정이 정하는 바에 따라 회의록을 작성하여야 한다.

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

③ 제2항 단서에 따라 회의록을 공개하지 않기로 의결하는 경우에도, 이해관계자가 요청하는 경우에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 회의록을 확인토록 할 수 있다.

④ 제1항 및 제2항에 따른 공개의 범위·방법과 절차 등에 관하여 필요한 사항은 위원회규정으로 정한다.

제51조(위원의 제척·기피 및 회피) ① 위원이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그 심의·의결에서 제척된다.

1. 위원 또는 그 배우자나 배우자이었던 자가 해당 사안의 당사자가 되거나 해당 사안에 관하여 공동권리자 또는 의무자의 관계에 있는 경우
2. 위원이 해당 사안의 당사자와 친족관계에 있거나 있었던 경우
3. 위원이 해당 사안에 관하여 증언이나 감정을 한 경우
4. 위원이 해당 사안에 관하여 당사자의 대리인으로서 관여하거나 관여하였던 경우
5. 위원이 해당 사안의 대상이 된 처분 또는 부작위에 관여한 경우

② 위원회는 제1항의 제척사유가 있다고 인정할 때에는 의결로 제척결정을 한다.

③ 위원에게 심의·의결의 공정을 기대하기 어려운 사정이 있는 경우 당사자는 그 사실을 소명하여 기피신청을 할 수 있고, 이에 대한 결정은 위원회의 의결로 한다.

④ 위원은 제1항 각 호의 어느 하나에 해당하는 사유 또는 제3항의 사유가 있는 경우에는 스스로 해당 사안의 심의·의결을 회피할 수 있다.

⑤ 제1항부터 제4항에 따른 위원의 제척·기피 및 회피에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제52조(사무국) ① 위원회의 업무를 보조·지원하기 위하여 위원회에 사무국을 둔다.

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

③ 사무국의 업무와 조직에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정하고, 운영과 보수 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부장관과 협의하여 위원회 규정으로 정한다.

제53조(위원회 규정의 제정과 개정 등) ① 위원회는 대통령령으로 정하는 위원회 규정을 제정 또는 개정 등을 하고자 할 때에는 제정·개정안 등을 20일 이상 관보 등에 예고하여야 하며, 그 규정을 제정·개정 등을 한 때에는 이를 관보 등에 게재·공포하여야 한다.

② 위원회는 제30조제1항제1호에 따라 협의로 등급분류의 기준을 정하거나 이를 변경하고자 하는 경우에는 제21조제2항에 따른 협회 등의 자율규약의 내용 및 청소년단체, 비영리단체, 학계 또는 산업계의 의견을 반영하기 위해 최대한 노력하여야 한다.

제54조(국고보조 등) ① 국가는 위원회의 운영에 필요한 경비를 국고에서 보조할 수 있다.

② 국고예산이 수반되는 위원회의 사업계획 등은 미리 문화체육관광부장관과 협의하여야 한다.

제6장 게임업의 등록 및 허가 등

제55조(게임제작업 등의 등록) ① 게임제작업, 게임배급업 또는 게임제공업(일반게임제공업은 제외한다)을 영위하고자 하는 자는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 등록하여야 한다. 다만, 온라인게임제공사업을 하려는 자가 「전기통신사업법」에 따라 신고 또는 등록을 한 경우(같은 법 제22조제4항제1호에 해당하는 자는 제외한다)에는 이 법에 따른 등록을 한 것으로 본다.

② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 제1항의 등록을 하지 아니하고 이를 할 수 있다.

1. 국가 또는 지방자치단체가 제작하는 경우
2. 법령에 의하여 설립된 교육기관 또는 연수기관이 자체교육 또는

연수의 목적으로 사용하기 위하여 제작하는 경우

3. 「공공기관의 운영에 관한 법률」 제4조에 따른 공공기관이 그 사업의 홍보에 사용하기 위하여 제작하는 경우

4. 그 밖에 게임기기 자체만으로는 오락을 할 수 없는 기기를 제작하는 경우 등 대통령령이 정하는 경우

③ 제1항에 따라 등록한 자가 문화체육관광부령이 정하는 중요사항을 변경하고자 하는 경우에는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 변경등록을 하여야 한다.

④ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제3항에 따른 변경등록의 신청을 받은 날부터 15일 이내에 변경등록 여부를 신청인에게 통지하여야 한다.

⑤ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장이 제4항에서 정한 기간 내에 변경등록 여부 또는 민원 처리 관련 법령에 따른 처리기간의 연장을 신청인에게 통지하지 아니하면 그 기간(민원 처리 관련 법령에 따라 처리기간이 연장 또는 재연장된 경우에는 해당 처리기간을 말한다)이 끝난 날의 다음 날에 변경등록을 한 것으로 본다.

⑥ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제1항 또는 제3항의 규정에 의한 등록 또는 변경등록을 받은 경우에는 신청인에게 등록증을 교부하여야 한다.

⑦ 제1항부터 제6항까지에 따른 등록 및 변경등록의 절차 및 방법,

등록증의 교부 등에 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

제56조(일반게임제공업의 허가) ① 일반게임제공업을 영위하고자 하는 자는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장의 허가를 받아야 한다.

② 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장이 전항에 따른 허가를 하는 때에는 필요한 조건을 붙일 수 있다.

③ 제1항에 따라 허가를 받은 자가 문화체육관광부령이 정하는 중요사항을 변경하고자 하는 경우에는 변경허가를 받아야 한다.

④ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제3항에 따른 변경허가의 신청을 받은 날부터 15일 이내에 변경허가 여부를 신청인에게 통지하여야 한다.

⑤ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장이 제4항에서 정한 기간 내에 변경허가 여부나 민원 처리 관련 법령에 따른 처리기간의 연장을 신청인에게 통지하지 아니하면 그 기간(민원 처리 관련 법령에 따라 처리기간이 연장 또는 재연장된 경우에는 해당 처리기간을 말한다)이 끝난 날의 다음 날에 변경허가를 한 것으로 본다.

⑥ 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제1항 및 제3항의 규정에 따른 허가·변경허가를 하는 경우(제5항에 따라 변경허가를 한 것으로 보는 경우를 포함한다)에는 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 신청인에게 허가증을 교부하여야 한다.

⑦ 제1항부터 제6항까지에 따른 허가 기준, 허가·변경허가의 절차 및 방법, 허가증의 발급 등에 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

제57조(등록의 의제) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자가 동일한 사업장 내에서 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 하려는 경우에는 제55조제1항 및 제3항에 따른 등록을 한 것으로 본다. 다만, 사업 개시일부터 30일 이내에 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 사업을 시작한 사실을 통지하여야 한다.

1. 「관광진흥법」 제4조제1항에 따라 휴양 콘도미니엄업의 등록을 한 자
2. 「관광진흥법」 제5조제2항에 따라 유원시설업(遊園施設業)의 허가를 받은 자
3. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제36조제1항에 따른 영화상영관의 등록을 한 자
4. 「청소년활동 진흥법」 제11조제3항에 따라 수련시설 설치·운영의 허가를 받은 자
5. 「유통산업발전법」 제8조에 따라 대규모점포의 등록을 한 자
6. 「체육시설의 설치·이용에 관한 법률」 제19조에 따라 체육시설업의 등록을 한 자
7. 그 밖에 대통령령으로 정하는 사업자

② 제1항 각 호의 사업자는 사업장의 시설기준과 준수사항 등에 관하여 이 법에서 정한 사항을 따라야 한다.

제58조(결격사유) 제55조의 등록을 하거나 제56조의 허가를 받고자 하는 자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 각 규정에 따른 등록을 하거나 허가를 받을 수 없다.

1. 제61조 및 제62조제1항에 따라 영업폐쇄명령 또는 허가·등록 취소처분이나 폐쇄 및 수거 등의 조치를 받은 후 1년이 경과되지 아니하거나 영업정지처분을 받은 후 그 기간이 종료되지 아니한 자(법인의 경우에는 그 대표자 또는 임원을 포함한다)가 같은 업종을 다시 영위하고자 하는 경우
2. 제61조 및 제62조제1항에 따라 영업폐쇄명령 또는 허가·등록 취소처분이나 폐쇄 및 수거 등의 조치를 받은 후 1년이 경과되지 아니하거나 영업정지처분을 받은 후 그 기간이 종료되지 아니한 경우에 같은 장소에서 그 영업과 같은 업종을 영위하고자 하는 경우
3. 「청소년 보호법」 제2조제5호가목에 따른 청소년 출입·고용금지업소를 영위하는 자가 같은 장소에서 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 하고자 하는 경우
4. 이 법을 위반하여 징역 이상의 실형을 선고받고 그 집행이 끝난 날 또는 집행을 받지 아니하기로 확정된 날부터 2년이 지나지 아니한 자
5. 이 법을 위반하여 징역 이상의 형의 집행유예를 선고받고 그 유

예기간 중에 있는 자

6. 제4호 또는 제5호에 해당하는 사람이 대표자, 임원, 직원으로 근무하는 법인

제59조(게임관련사업자의 준수사항) ① 디지털 게임관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다.

1. 게임을 이용하여 도박 등의 사행행위를 하게 하지 아니할 것
2. 게임을 이용하여 사행행위가 이루어지고 있다는 사실을 인지한 경우에는 형사고발 등의 조치를 취할 것
3. 게임 및 컴퓨터 설비 등에 문화체육관광부장관이 고시하는 음란물 등의 차단 프로그램 또는 장치를 설치할 것. 다만, 음란물 등의 차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 아니하여도 음란물 등을 접속할 수 없게 되어 있는 경우에는 그러하지 아니하다.

4. 대통령령이 정하는 영업시간 및 청소년의 출입시간을 준수할 것

② 특정장소형 게임관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다.

1. 제15조제3항에 따른 유통질서 등에 관한 교육을 받을 것
2. 제2조제8호가목에 따른 청소년게임제공업을 영위하는 자는 청소년이용불가 게임을 제공하지 아니할 것
3. 제2조제8호나목에 따른 일반게임제공업 또는 제2조제8호라목에 따른 복합유통게임제공업(「청소년 보호법」에 따라 청소년 출입을 허용하는 경우는 제외한다)을 영위하는 자는 게임장에 청소년을 출입시키지 아니할 것

4. 게임의 버튼 등 입력장치를 대신 조작하게 하여 자동으로 게임 이용·집행이 가능하도록 하는 기기·장치 등을 제공하거나 이용하게 내버려 두지 아니할 것
5. 그 밖에 영업질서의 유지 등에 관하여 필요한 사항으로서 대통령령이 정하는 사항을 준수할 것

제60조(사후관리) ① 문화체육관광부장관은 게임의 공정한 등급분류, 유통 및 이용제공의 건전한 영업질서 확립을 위하여 위원회의 게임 유통과 관련된 사후관리 업무, 그리고 등급분류기관 및 게임관련사업자의 이 법의 준수 여부에 관한 사항을 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 주기적으로 조사하고 관리하여야 한다.

② 문화체육관광부장관, 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사(이하 “시·도지사”라 한다) 또는 시장·군수·구청장은 다음 각 호의 목적을 위하여 필요하다고 인정되는 때에는 게임관련사업자에 대하여 필요한 보고를 하게 하거나 관계 공무원으로 하여금 게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업의 영업소 등에 출입하여 필요한 조사를 하게 하거나 서류를 열람하게 할 수 있다.

1. 게임의 유통질서 확립
2. 게임의 사행행위예의 이용 방지

③ 시·도지사 및 시장·군수·구청장은 대통령령이 정하는 바에 따라 게임관련사업자 실태보고서를 문화체육관광부장관, 행정안전부

장관, 경찰청장 및 대통령령이 정하는 관계 행정기관의 장에게 주기적으로 제출하여야 한다.

④ 제2항에 따라 출입·검사를 하는 관계공무원은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다.

제61조(등록 및 허가의 취소) ① 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 게임관련사업자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 6월 이내의 기간을 정하여 영업정지를 명하거나 등록·허가 취소 또는 영업폐쇄를 명할 수 있다. 다만, 제1호 또는 제2호에 해당하는 때에는 영업폐쇄를 명하여야 한다.

1. 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 등록한 때
2. 영업정지명령을 위반하여营业을 계속한 때
3. 제23조 및 제24조에 따른 불법게임 등의 유통금지의무 등을 위반한 때
4. 제55조제3항 및 제56조제3항을 위반하여 변경등록을 하지 아니하거나 변경허가를 받지 아니한 때
5. 제55조제7항 및 제56조제7항에 따른 등록·허가기준을 갖추지 아니한 때
6. 제59조에 따른 준수사항을 위반한 때

② 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장이 전항의 규정에 의하여 영업폐쇄명령, 등록 또는 허가의 취소를 하고자 하는 경우에는 청문을 실시하여야 한다.

③ 특정장소형게임제공업자가 제59조제1항제4호 및 제2항제3호를 위반한 경우 또는 게임제공업자(온라인게임제공업은 제외한다)가 제59조제1항제4호를 위반한 경우로서 청소년의 신분증 위·변조 또는 도용으로 청소년인 사실을 알지 못하였거나 폭행 또는 협박 등으로 청소년임을 확인하지 못한 사정이 인정되는 경우에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 해당 행정처분을 면제할 수 있다.

④ 제1항에 따라 영업의 폐쇄명령 또는 등록·허가의 취소처분을 받은 자는 그 처분의 통지를 받은 날부터 7일 이내에 등록증 또는 허가증·신고증을 반납하여야 한다.

⑤ 제1항에 따른 행정처분의 세부기준은 그 위반행위의 유형과 위반의 정도 등을 고려하여 문화체육관광부령으로 정한다.

제62조(영업의 폐쇄) ① 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제55조 또는 제56조에 따라 등록을 하지 아니하거나 허가를 받지 아니하고营业을 하는 자와 제61조제1항에 따라 영업폐쇄명령을 받거나 허가·등록 취소처분을 받고 계속하여 营业을 하는 자에 대하여는 관계 공무원으로 하여금 그 영업소를 폐쇄하기 위하여 다음 각 호의 조치를 하게 할 수 있다.

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

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

③ 제1항에 따라 게시물의 부착·봉인 등의 처분을 하는 관계 공무원이나 협회등의 임·직원은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다.

제63조(수거 및 폐기) ① 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 유통되거나 이용에 제공되는 게임 또는 광고·선전물 등이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 이를 수거하거나 폐기 또는 삭제할 수 있다. 다만, 제3호의 경우 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 따른 사행행위영업을 하는 경우를 제외한다.

1. 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 것과 다른 내용의 게임
2. 제2조제1호가목에 해당되어 등급분류가 거부된 게임
3. 제2조제8호 각 목 외의 부분 단서의 대통령령이 정하는 종류 및 방법 등을 위반하여 제공된 게임
4. 제26조를 위반하여 배포·게시한 광고·선전물
5. 시험용 게임으로서 제27조제2항제3호의 대통령령이 정하는 대상·기준과 절차 등을 위반한 게임
6. 제55조에 따라 등록을 하지 아니한 자가 영리의 목적으로 제작하

거나 배급한 게임

7. 게임의 기술적 보호조치를 무력하게 하기 위하여 제작된 기기·장치 및 프로그램
 8. 제59조제2항제4호를 위반하여 제공한 자동으로 게임 이용·진행이 가능하도록 하는 기기·장치
- ② 제1항에 따라 관계공무원이 해당 게임 등을 수거한 때에는 그 소유자 또는 점유자에게 수거증을 교부하여야 한다. 다만, 수거증의 인수를 거부하거나 인수할 수 없는 경우에는 그러하지 아니하다.
- ③ 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장은 제1항 각 호의 게임 등에 대한 단속을 함에 있어서 필요한 때에는 협회등에 협조를 요청할 수 있으며 협조요청을 받은 협회등은 이에 따라 필요한 협조를 하여야 한다.
- ④ 제1항의 규정에 따라 수거 등을 하는 관계 공무원이나 제3항에 따라 협조요청을 받은 협회등의 임·직원은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다.

제7장 보칙

제64조(협회등의 설립) ① 게임관련사업자는 게임에 관한 영업의 건전한 발전과 게임관련사업자의 공동이익을 도모하기 위하여 협회등을 설립할 수 있다.

② 협회등은 법인으로 한다.

③ 협회등은 게임의 제작 및 유통질서가 건전하게 유지될 수 있도록 노력하여야 한다.

제65조(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. 제23조 및 제24조에 따른 불법게임 등의 유통금지의무 등을 위반한 자

2. 제26조제1항 각 호 및 제26조제2항의 어느 하나의 행위를 한 자

3. 제59조제1항제1호 및 제2호를 위반하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 방치한 자

② 제1항에 따른 포상금 지급의 기준·방법 및 절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제66조(수수료) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 시·군·구(자치구를 말한다)의 조례로 정하는 바에 따라 수수료를 납부하여야 한다.

1. 제55조에 따라 게임제작업 등을 등록하거나 변경등록을 하는 자

2. 제56조에 따라 일반게임제공업의 허가·변경허가를 받고자 하는 자

② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 위원회가 문화체육관광부장관의 승인을 얻어 정하는 수수료를 납부하여야 한다.

1. 제27조 및 제42조에 따른 등급분류를 신청하는 자
2. 제37조 및 제44조에 따른 이의신청을 하는 자
3. 제42조제7항에 따라 기술심의를 받는 자

제67조(권한의 위임·위탁) ① 문화체육관광부장관 또는 시·도지사는 이 법에 따른 권한의 일부를 대통령령이 정하는 바에 따라 시·도지사 또는 시장·군수·구청장에게 위임할 수 있다.

② 이 법에 따른 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장의 권한은 대통령령이 정하는 바에 의하여 위원회 및 협회 등에 위탁할 수 있다.

제68조(벌칙 적용에서의 공무원 의제) 제5장에 따른 위원회 및 사무국의 임직원, 제39조와 제67조제2항에 따라 위탁한 업무에 종사하는 등급분류기관 및 협회등의 임직원은 「형법」 제129조부터 제132조까지에 따른 벌칙의 적용에서는 공무원으로 본다.

제8장 벌칙

제69조(벌칙) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다.

1. 제23조제1항제1호·제4호·제7호·제9호 또는 제10호에 해당하는 행위를 한 자
2. 제59조제1항제1호를 위반하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하

거나 이를 하도록 방치한 자

3. 제61조의 영업폐쇄명령을 받고도 계속하여 영업을 하는 자

② 제1항에 해당하는 자가 소유 또는 점유하는 게임, 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」 제8조부터 제10조, 제10조의2부터 제10조의4를 준용한다.

제70조(벌칙) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.

1. 제19조제5항에 따른 문화체육관광부장관의 시정명령을 따르지 아니한 자

2. 제23조제1항제2호의 규정을 위반하여 등급분류를 받은 게임과 다른 내용의 게임을 유통 또는 이용제공 및 전시·보관한 자

3. 제23조제1항제5호의 규정을 위반하여 등급분류증명서를 매매·증여 또는 대여한 자

4. 제23조제1항제6호 및 제25조를 위반하여 표시의무를 이행하지 아니한 게임을 유통시키거나 이용에 제공한 자

5. 제23조제1항제11호를 위반하여 게임의 정상적인 운영을 방해한

자

6. 제24조 각 호를 위반하여 게임을 제작 또는 반입한 자
7. 정당한 권원을 가지지 아니하거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 게임의 등급분류를 받았음을 이유로 제36조제2항 및 제42조제5항에 따라 등급분류결정이 취소된 경우 그 등급분류를 신청했던 자
8. 제55조 또는 제56조를 위반하여 허가를 받지 아니하거나 등록을 하지 아니하고 영업을 한 자
9. 제59조제2항제2호의 규정을 위반하여 청소년이용불가 게임을 제공한 자
10. 제61조제1항제1호에 따른 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 허가를 받거나 등록 또는 신고를 한 자
11. 제61조제1항제2호에 따른 영업정지명령을 위반하여 영업한 자
12. 제63조제1항제5호 또는 제6호에 해당하는 게임 및 게임상품 등을 제작·유통·시청 또는 이용에 제공하거나 그 목적으로 전시·보관한 자

제71조(벌칙) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처한다.

1. 제59조제1항제4호에 따른 청소년의 출입시간을 위반하여 청소년을 출입시킨 자
2. 제23조제1항제3호에 따른 등급구분을 위반하여 게임을 제공한 자
3. 제23조제1항제8호를 위반하여 게임관련사업자가 제공 또는 승인

하지 아니한 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나
배포할 목적으로 제작하는 행위를 한 자

제72조(양벌규정) 법인의 대표자나 법인 또는 개인의 대리인·사용인
그 밖의 종업원이 그 법인 또는 개인의 업무에 관하여 제69조부터
제71조에 따른 위반행위를 한 때에는 행위자를 벌하는 외에 그 법
인 또는 개인에 대하여도 각 해당 조의 벌금형을 과한다. 다만, 법
인 또는 개인이 그 위반행위를 방지하기 위하여 해당 업무에 관하
여 상당한 주의와 감독을 게을리하지 아니한 경우에는 그러하지 아
니하다.

제73조(과태료) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 1천만원
이하의 과태료에 처한다.

1. 제19조제4항에 따른 문화체육관광부장관의 자료 제출 또는 보고
요청에 따르지 아니한 자
2. 제19조제6항에 따른 보고를 하지 아니한 자
3. 제23조제2항에 따라 위원회가 권고한 시정방안에 따른 조치를 이
행하지 아니한 상태로 게임을 제공한 자
4. 제26조를 위반한 자
5. 제30조제2항제1호를 위반하여 협력의무를 준수하지 아니한 자
6. 제30조제2항제2호를 위반하여 위원회에 통보하지 아니한 자
7. 제32조제2항을 위반하여 해외 게임을 이용자에게 제공한 자
8. 제34조제4항에 따른 문화체육관광부장관의 명령을 이행하지 아니

한 자

9. 제35조제4항에 따른 문화체육관광부장관의 명령을 이행하지 아니

한 자

10. 제43조를 위반하여 변경신고를 하지 아니한 자

11. 제55조제3항을 위반하여 변경등록을 하지 아니한 자

12. 제56조제3항을 위반하여 변경허가를 받지 아니한 자

13. 제59조제1항제3호를 위반하여 음란물 차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 아니한 자

14. 제59조제2항제1호를 위반하여 교육을 받지 아니한 자

15. 제59조제2항제3호를 위반하여 일반게임장 또는 복합유통게임장 (「청소년 보호법」에 따라 청소년 출입을 허용하는 경우는 제외한다)에 청소년을 출입시킨 자

16. 제60조제2항에 따른 보고를 하지 아니하거나 관계공무원의 출입·조사 또는 서류열람을 거부·방해 또는 기피한 자

② 제1항에 따른 과태료는 대통령령이 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장(이하 “부과권자”라 한다)이 부과·징수한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 법은 공포 후 1년이 경과한 날부터 시행한다.

제2조(게임물관리위원회의 명칭 변경에 관한 경과조치) ① 이 법 시행 당시 종전의 「게임산업진흥에 관한 법률」 제16조에 따른 게임물관리위원회는 제45조의 개정규정에 따른 게임관리위원회로 본다.

② 이 법 시행 당시 종전의 게임물관리위원회에 속한 모든 재산과 권리·의무는 이 법에 따른 게임관리위원회가 승계한다.

③ 이 법 시행 당시 종전의 게임물관리위원회가 행한 행위와 그 밖의 법률관계에서 게임물관리위원회는 게임관리위원회로 본다.

④ 이 법 시행 당시 등기부와 그 밖의 공부상의 게임물관리위원회의 명칭은 게임관리위원회의 명칭으로 본다.

⑤ 이 법 시행 당시 게임물관리위원회 사무국의 임·직원은 이 법에 따른 게임관리위원회의 임·직원으로 임명된 것으로 보며, 임·직원의 임기는 종전의 임명일부터 기산한다.

제3조(게임관리위원회 위원의 위촉 및 임기에 관한 경과조치) 이 법 시행 당시 종전의 규정에 따라 위촉된 위원의 임기는 이법에 따라 위원이 새로이 위촉될 때까지 그 임무를 수행한다.

제4조(정관 변경 인가 등에 관한 특례) 게임물관리위원회의 명칭 변경 등에 관해서는 문화체육관광부장관의 변경인가를 받은 것으로 본다.

제5조(협회 또는 단체에 관한 경과조치) 이 법 시행 당시 종전의 「게임산업 진흥에 관한 법률」 제39조에 따라 설립한 협회등은 이 법 제64조에 따라 설립된 협회등으로 본다.

제6조(다른 법률의 개정) ① 문화산업진흥 기본법 일부를 다음과 같이

개정한다.

제52조제4항 중 “제25조”를 “제55조”로 한다.

② 이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조제1호 중 “게임물”을 “게임”으로 한다.

제8조제4항 중 “제2조제7호”를 제2조제8호다목“으로 한다.

③ 출판문화산업 진흥법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제3조제3호 중 “게임물”을 “게임”으로 한다.

④ 풍속영업의 규제에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조제1호 중 “제2조제6호”를 “제2조제8호”로 하고, “제2조제8호”를 “제2조제8호라목”으로 한다.