

# 대통령령

국무회의의 심의를 거친 게임산업진흥에 관한 법률 시행령을 이에 공  
포한다.

대통령 노무현 인

2006년10월27일

국무총리 한명숙

국무위원  
문화관광부장관 김명곤

●대통령령 제19717호

## 게임산업진흥에 관한 법률 시행령

제1조(목적) 이 영은 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 위임된 사항과 그  
시행에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(게임제공업에서 제외되는 게임물제공의 범위) 「게임산업진흥에  
관한 법률」(이하 “법”이라 한다) 제2조제6호다목에서 “대통령령이 정  
하는 종류 및 방법 등에 의하여 게임물을 제공하는 경우”라 함은 별표  
1에서 정하는 기준에 따라 게임물을 제공하는 경우를 말한다.

제3조(게임산업진흥 종합계획) 법 제3조제2항제8호에서 “대통령령이 정  
하는 사항”이라 함은 다음 각 호와 같다.

1. 게임산업의 진흥을 위한 재원의 확보 및 운용
2. 게임산업의 고용창출, 수출판로 개척 및 산업활성화 촉진
3. 게임산업의 유통구조 개선
4. 게임물에 대한 감시활동을 하는 「비영리민간단체 지원법」에 따른 비영리민간단체(이하 “비영리민간단체”라 한다)에 대한 지원
5. 법 제13조에 따른 게임물의 지적재산권 보호시책
6. 게임물 이용자의 개인정보의 보호에 관한 사항
7. 그 밖에 문화관광부장관이 게임산업진흥을 위하여 필요하다고 인정하는 사항

제4조(창업 및 우수게임상품 개발지원의 범위 및 절차) ①법 제4조에 따  
라 문화관광부장관은 창업자 및 우수게임상품을 개발한 자 등에게 예  
산의 범위 안에서 다음 각 호에 해당하는 지원을 할 수 있다.

1. 창업자에 대한 지원
  - 가. 창업비용의 지원
  - 나. 게임 소프트웨어와 하드웨어 등 관련 장비의 구입비 또는 임대비의 지원
2. 우수게임상품을 개발한 자 등에 대한 지원
  - 가. 개발자금의 지원
  - 나. 상품의 유통을 위한 지원

다. 해외시장 진출의 지원

②문화관광부장관은 제1항에 따른 창업자와 우수게임상품 개발자 등 지원대상자를 선정하려는 때에는 관계 전문가를 위원으로 하는 심사 위원회의 심의를 거쳐야 한다.

③제2항에 따른 지원대상의 구체적인 선정절차, 심사위원회의 구성 그 밖에 필요한 사항은 문화관광부령으로 정한다.

제5조(전문인력의 양성) ①법 제5조제2항에 따라 관계 중앙행정기관의 장은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 기관을 게임산업 전문인력 양성기관(이하 “전문인력양성기관”이라 한다)으로 지정할 수 있다.

1. 게임관련 교육과정을 개설·운영하고 있는 대학, 게임에 관한 연구를 수행하고 있는 연구기관이나 교육기관
2. 「정부출연연구기관 등의 설립·운영 및 육성에 관한 법률」 제2조에 따른 정부출연연구기관
3. 「공익법인의 설립·운영에 관한 법률」에 따른 공익법인
4. 「민법」 제32조에 따라 게임산업의 육성을 목적으로 설립된 법인

②제1항에 따라 전문인력양성기관으로 지정받으려는 자는 다음 각 호의 사항을 적은 지정신청서를 관계 중앙행정기관의 장에게 제출하여야 한다.

1. 전문인력 양성실적과 계획

2. 과정의 편성과 강사 등에 관한 사항

3. 전문인력양성에 필요한 시설·설비에 관한 사항

4. 운영경비의 조달계획

③관계 중앙행정기관의 장은 제1항에 따라 전문인력양성기관을 지정하려는 때에는 미리 문화관광부장관과 협의하여야 한다.

④관계 중앙행정기관의 장은 제1항에 따라 지정된 전문인력양성기관에 대하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

1. 강사료와 수당
2. 연수교재와 실습기자재비
3. 그 밖의 전문인력양성에 소요되는 필요경비

제6조(표준화의 추진) 법 제8조제1항에서 “대통령령이 정하는 사항”이라 함은 다음 각 호와 같다.

1. 게임물의 규격
2. 게임기기 및 장치의 외관
3. 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치
4. 게임기에 화폐 등을 투입하는 장치 및 경품 등을 인식하는 장치
5. 게임의 진행·정지 등 게임기를 작동하는 장치

제7조(게임물 관련사업자 교육) ①법 제9조제3항에 따른 게임물 관련사

업자에 대한 교육은 연 3시간으로 한다.

②시장·군수·구청장(자치구의 구청장을 말한다. 이하 같다)은 게임물 관련사업자가 부득이한 사유로 교육에 참석하기 어려운 때에는 그 종업원 중 각 영업장의 관리책임을 맡은 자에게 본인을 대신하여 교육을 받게 할 수 있다.

③제1항 및 제2항에 따른 교육의 세부실시방법 그 밖에 교육에 관하여 필요한 사항은 문화관광부령으로 정한다.

제8조(게임문화의 기반조성) 법 제12조제1항에 따라 관계 중앙행정기관의 장은 다음 각 호의 사업을 수행하거나 그 사업을 수행하는 기관·단체를 지원할 수 있다.

1. 게임이용 실태 조사
2. 게임 과몰입 지표 개발
3. 게임 과몰입의 치료 및 예방을 위한 교육과 홍보
4. 게임 과몰입 치료 및 예방 상담시설 운영지원
5. 게임 과몰입 치료 및 예방프로그램의 개발 및 보급
6. 게임 과몰입 치료 및 예방을 위한 전문인력 양성
7. 게임문화에 대한 사회적 인식 제고
8. 게임문화에 대한 체험과 교육 프로그램 개발 및 보급
9. 게임이용자의 정보보호에 관한 사업

10. 교육용 및 기능성 게임물 제작 및 지원

제9조(지적재산권의 보호) 법 제13조제3항에 따라 지적재산권 분야의 전문기관 또는 단체로 지정받을 수 있는 자는 다음 각 호와 같다.

1. 「저작권법」 제81조에 따른 저작권심의조정위원회
2. 「컴퓨터프로그램보호법」 제35조에 따른 프로그램심의조정위원회
3. 「민법」 제32조에 따라 게임산업진흥을 목적으로 설립된 재단법인 제10조(이스포츠의 진흥) 법 제15조제2항제5호에서 “대통령령이 정하는 사항”이라 함은 다음 각 호와 같다.

1. 이스포츠 [전자스포츠] 대회 개최
2. 이스포츠 [전자스포츠] 관련 단체 지원
3. 이스포츠 [전자스포츠] 관련 교육프로그램 운영
4. 이스포츠 [전자스포츠] 전문연구기관 및 교육기관의 설립
5. 국산게임의 이스포츠 [전자스포츠] 화 촉진
6. 지역 이스포츠 [전자스포츠] 활성화 지원
7. 이스포츠 [전자스포츠] 관련 법·제도 연구

제11조(게임물등급위원회 위원의 추천) ①법 제16조제4항에서 “대통령령이 정하는 단체”라 함은 다음 각 호에 해당하는 기관·단체를 말한다.

1. 교육인적자원부장관이 지정하는 교육관련 단체

- 2. 법무부장관이 지정하는 법률관련 단체
  - 3. 「청소년기본법」 제16조의2에 따른 국가청소년위원회(이하 “국가청소년위원회”라 한다) 위원장이 지정하는 단체
  - 4. 「문화예술진흥법」 제23조에 따른 한국문화예술위원회
  - 5. 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국문화콘텐츠진흥원
  - 6. 「전기통신사업법」 제53조의2에 따른 정보통신윤리위원회
  - 7. 다음 각 목의 기관 중 문화관광부장관이 지정하는 기관·단체
    - 가. 「민법」 제32조에 따라 게임산업진흥을 목적으로 설립된 법인
    - 나. 「민법」 제32조에 따라 언론의 발전과 언론문화 창달을 목적으로 설립된 법인
- 다. 비영리민간단체
- ②제1항에 따른 기관·단체는 문화관광부장관의 요청이 있는 경우에는 2인의 추천 대상자를 선정하여 문화관광부장관에게 통보하여야 한다.
- ③문화관광부장관은 법 제16조에 따른 게임물등급위원회(이하 “등급위원회”라 한다) 위원을 위촉함에 있어서 각 분야에서 종사하는 자가 고르게 구성되도록 위촉하여야 한다.
- 제12조(게임물 운영 소프트웨어의 개조 및 변조 방지 기능 등에 관한 심의) ①등급위원회는 등급분류를 신청한 게임물 중 경품을 제공하

- 는 게임물에 대하여 등급분류를 결정하기 전에 다음 각 호의 기능을 갖추었는지의 여부를 확인하기 위한 심의를 받게 할 수 있다.
- 1. 게임물 운영 소프트웨어의 개조 및 변조 방지 기능
  - 2. 게임물 운영 소프트웨어의 사행성 기준 준수 기능
  - 3. 게임이용요금 투입장치의 위조 및 변조 식별 기능
  - 4. 게임물 운영정보 표시장치의 작동 기능
- ②제1항에 따른 심의의 실시방법, 실시기관 그 밖에 심의에 관하여 필요한 사항은 등급위원회의 위원장이 문화관광부장관과 산업자원부장관의 협의를 거쳐 정한다.
- 제13조(등급분류를 받지 아니하는 게임물) ①법 제21조제1항제2호에서 “대통령령이 정하는 것”이라 함은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물을 말한다.
- 1. 법 제25조제1항제1호 내지 제3호에 따라 제작·배급하는 게임물
  - 2. 법 제25조제1항제1호 내지 제3호에 해당하는 자 외의 자가 영리를 목적으로 하지 아니하고 제작·배급하는 것으로서 국내에서 교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 제작·배급하는 게임물
- ②게임물을 제작 또는 배급하려는 자는 당해 게임물이 제1항제2호의 게임물에 해당되는지의 여부를 미리 등급위원회에 확인받을 수 있다.

제14조(행정기관의 장에 대한 통지) 법 제24조에서 “대통령령이 정한 행정기관의 장”이라 함은 다음 각 호와 같다.

- 1. 문화관광부장관
- 2. 산업자원부장관
- 3. 정보통신부장관
- 4. 국가청소년위원회 위원장
- 5. 검찰총장
- 6. 경찰청장
- 7. 특별시장·광역시장·도지사(이하 “시·도지사”라 한다)

제15조(신고대상에서 제외되는 게임물 제작의 경우) 법 제25조제1항제4호에서 “대통령령이 정하는 경우”라 함은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우를 말한다.

- 1. 게임기기 자체만으로는 오락을 할 수 없는 기기를 제작하는 경우
- 2. 유통·시청제공 및 오락제공의 목적이 아닌 목적으로 특정한 자만을 대상으로 한 게임물을 제작하는 경우
- 3. 법 제21조제1항 각 호에 따른 등급분류 대상에 해당되지 아니하는 게임물을 제작하는 경우

제16조(영업시간 및 청소년 출입시간제한 등) 법 제28조제6호에 따른 영업시간 및 청소년의 출입시간은 다음 각 호와 같다.

1. 영업시간

가. 게임제공업자(일정한 물리적 장소에서 게임물을 제공하는 경우에만 한한다), 복합유통게임제공업자의 영업시간은 오전 9시부터 오후 12시까지로 한다. 다만, 전체이용가 게임물만을 제공하는 영업자는 영업시간의 제한을 받지 아니한다.

나. 가목 외의 게임물 관련사업자는 영업시간의 제한을 받지 아니한다.

2. 청소년의 출입시간

가. 게임제공업자(일정한 물리적 장소에서 게임물을 제공하는 경우에만 한한다), 복합유통게임제공업자, 인터넷컴퓨터게임시설제공업자의 청소년 출입시간은 오전 9시부터 오후 10시까지로 한다. 다만, 청소년이 친권자·후견인·교사 또는 직장의 감독자 그 밖에 당해 청소년을 보호·감독할 만한 실질적인 지위에 있는 자를 동반한 경우에는 청소년 출입시간 외의 시간에도 청소년을 출입시킬 수 있다.

나. 가목 외의 게임물 관련사업자는 청소년 출입시간의 적용을 받지 아니한다.

제17조(게임물 관련사업자의 준수사항) 법 제28조제7호에서 “대통령령이 정하는 사항”이라 함은 별표 2와 같다.

제18조(영업의 승계) 법 제29조제3항에서 “대통령령이 정하는 주요시설 및 기구”라 함은 다음 각 호와 같다.

- 1. 게임제작업 및 게임배급업 : 영업소, 영업설비와 기구
- 2. 게임제공업 : 영업소, 게임물
- 3. 복합유통게임제공업 : 영업소, 게임물, 다른 영업을 영위하는 데 필요한 설비와 기구

제19조(게임물에 표시하는 상호 등의 표시방법) 법 제33조제1항 및 제2항에 따라 게임물에 표시하여야 하는 상호, 등급 및 게임물내용정보의 표시와 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치(이하 “운영정보 표시장치”라 한다)의 표시방법 등은 별표 3과 같다. 이 경우 운영정보 표시장치는 경품을 제공하는 게임물에 한하여 부착한다.

제20조(광고·선전의 제한) 법 제34조제2항에서 “대통령령이 정하는 광고물”이라 함은 다음 각 호의 매체 또는 수단을 이용한 광고물을 말한다.

- 1. 「옥외광고물 등 관리법」 제2조제1호에 따른 옥외광고물
- 2. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망
- 3. 「신문 등의 자유와 기능보장에 관한 법률」 제2조제1호 및 제5호에 따른 정기간행물 및 인터넷신문

- 4. 「방송법」 제2조제1호에 따른 방송
- 5. 「전기통신기본법」 제2조제1호에 따른 전기통신
- 6. 전단지·건본 또는 입장권
- 7. 비디오물·음반·서적·간행물·영화 또는 연극
- 8. 그 밖에 문화관광부령이 정하는 매체 또는 수단

제21조(과징금) 법 제36조제1항에 따른 영업정지에 갈음하는 과징금 부과처분은 해당 업업자의 영업이 건전한 게임문화의 조성에 지장을 초래하지 아니하는 경우에 한하여 부과할 수 있다.

제22조(서면통지 예외) 법 제38조제2항 단서에서 “대통령령이 정하는 급박한 사유”라 함은 「행정절차법」 제21조제4항 각 호에 정한 사유를 말한다.

제23조(권한의 위탁) 시장·군수·구청장은 법 제42조제2항에 따라 법 제9조제3항에 따른 교육실시업무를 법 제39조에 따라 설립된 협회 또는 단체에 위탁할 수 있다.

제24조(과태료의 부과·징수절차) ①문화관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장(이하 “부과권자”라 한다)은 법 제48조제1항 및 제2항에 따라 과태료를 부과하고자 하는 때에는 당해 위반행위를 조사·확인한 후 위반사실·과태료 금액 등을 서면으로 밝혀 이를 납부할 것을 과태료처분대상자에게 통지하여야 한다.

부 칙

②부과권자는 제1항에 따라 과태료를 부과하려는 때에는 10일 이상의 기간을 정하여 과태료처분대상자에게 말로나 서면으로 의견을 진술할 기회를 주어야 한다. 이 경우 지정된 기일까지 의견진술이 없는 때에는 의견이 없는 것으로 본다.

③위반행위의 중별에 따른 과태료의 금액은 별표 4와 같다. 다만, 부과권자는 위반행위의 정도·위반횟수 및 위반행위의 동기와 그 결과 등을 참작하여 그 해당 금액의 2분의 1의 범위 안에서 이를 가중 또는 감경할 수 있다.

④과태료의 징수절차는 문화관광부령으로 정한다.

제1조(시행일) 이 영은 2006년 10월 29일부터 시행한다.

제2조(다른 법령의 폐지) 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 시행령은 폐지한다.

제3조(등급결정 등의 통지에 관한 적용례) 제14조는 이 영 시행 이후 등급결정 및 취소결정을 받은 게임물부터 적용한다.

제4조(상호, 등급 및 게임물내용정보 표시에 관한 적용례) 별표 3 중 상호, 등급 및 게임물내용정보의 표시에 관한 규정은 이 영 시행 이후 제작 또는 배급하는 게임물부터 적용한다.

제5조(게임물 관련사업자 교육에 관한 경과조치) 이 영 시행 당시 「음

반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 시행령」에 따라 유통관련사업자 교육을 받은 게임물 관련사업자나 그 종업원은 제7조에 따른 게임물 관련사업자 교육을 받은 것으로 본다.

제6조(인터넷컴퓨터게임시설제공업자의 컴퓨터칸막이에 관한 경과조치) 이 영 시행당시 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 영위하는 자 중 별표 2 제5호나목에 따른 설치기준에 맞지 아니하게 칸막이를 설치한 자는 이 영 시행일부터 3월 이내에 동 기준에 맞게 설치하여야 한다.

제7조(다른 법령의 개정) ①검사직무대리운영규정 일부를 다음과 같이 개정한다.

제5조제2항제8호중 “음반·비디오물및게임물에관한법률”을 “「게임산업진흥에 관한 법률」”로 한다.

②소방시설 설치유지 및 안전관리에 관한 법률 시행령 일부를 다음과 같이 개정한다.

제13조제2호 본문을 다음과 같이 한다.

「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제16호가목과 나목에 따른 비디오물감상실업과 비디오물소극장업, 「음악산업진흥에 관한 법률」 제2조제13호에 따른 노래연습장업 및 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제6호와 동조제8호에 따른 게임제공업과 복합유통게임 제공업

③청소년보호법 시행령 일부를 다음과 같이 개정한다.

제3조제6항 각 호 외의 부분중 “복합유통·제공업”을 “복합유통게임 제공업”으로 하고, 동항제2호 및 제3호를 각각 다음과 같이 한다.

- 2. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제6호에 따른 게임제공업
- 3. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제8호에 따른 복합유통게임제공업

④학교보건법 시행령 일부를 다음과 같이 개정한다.

제4조의2제1호 및 제9호를 각각 다음과 같이 한다.

- 1. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제6호에 따른 게임제공업 시설 및 동조제7호에 따른 인터넷컴퓨터게임시설제공업 시설
- 9. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제8호에 따른 복합유통게임제공업 시설

⑤학원의 설립·운영 및 과외교습에 관한 법률 시행령 일부를 다음과 같이 개정한다.

제4조제2항중 “음반·비디오물및게임물에관한법률 제2조제10호의 규정에 의한 멀티미디어 문화콘텐츠 설비제공업”을 “「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제7호에 따른 인터넷컴퓨터게임시설제공업”으로 한다.

제8조(다른 법령과의 관계) 이 법 시행당시 다른 법령에서 「음반·비디

오물 및 게임물에 관한 법률 시행령」의 규정을 인용하고 있는 경우에 이 영 중 그에 해당하는 규정이 있는 때에는 종전의 규정에 갈음하여 이 영 또는 이 영의 해당 규정을 인용한 것으로 본다.

[별표 1]

게임제공업에서 제외되는 게임물 제공의 범위(제2조 관련)

- 1. 전체이용가 게임물만을 제공할 것. 다만, 베팅(게임의 진행으로 얻을 수 있는 점수 또는 결과물을 위해 1회 게임의 이용요금 한도 내에서 이용자가 점수 또는 금액을 투입하는 것을 말한다)기능 또는 경품제공기능이 있는 게임물을 제공하는 경우를 제외한다.
- 2. 1개의 영업소당 2대 이하의 게임물을 설치할 것
- 3. 게임물을 당해 영업소 건물내에 설치하여야 할 것. 이 경우 영업소 건물내의 범위에 관하여는 문화관광부장관이 교육인적자원부장관·행정자치부장관 및 산업자원부장관과의 협의를 거쳐 고시한다.

[별표 2]

게임물 관련사업자 준수사항(제17조 관련)

- 1. 게임물 관련사업자는 신고증이나 등록증을 출입자가 쉽게 볼 수 있는 곳에 붙여야 한다.
- 2. 게임제공업자·복합유통게임제공업자 및 인터넷컴퓨터게임시설제공업자는 영업장 내에서 1인이 동시에 2대 이상의 게임물 등을 이용할



수 없도록 관리하여야 한다.

3. 게임제공업자·복합유통게임제공업자 및 인터넷컴퓨터게임시설제공업자는 출입자가 보기 쉬운 곳에 다음 각 호의 내용을 포함하는 가로 50센티미터, 세로 50센티미터 이상의 안내문을 게시하고 이를 준수하여야 한다.

가. 청소년 출입여부 및 출입가능시간

나. 음란물의 이용·제공 금지

다. 도박·사행행위의 금지

라. 경품취급기준의 준수

마. 영업시간

4. 복합유통게임제공업자는 게임제공업의 영업장과 다른 영업의 영업장을 구획하지 아니한 경우에는 청소년이용불가 게임물을 제공하여서는 안 된다.

5. 인터넷컴퓨터게임시설제공업자는 다음 각 목의 사항을 준수하여야 한다.

가. 개별 컴퓨터별로 밀실이나 밀폐된 공간을 설치하여서는 아니된다. 다만, 흡연실의 경우에는 그러하지 아니하다.

나. 개별 컴퓨터별로 바닥으로부터 높이 1.3미터를 초과하는 칸막이를 설치하여서는 아니 된다.

다. 사행성게임물로 결정된 게임물과 등급분류를 받지 아니한 게임물에 대한 이용자의 접속을 차단하는 장치나 프로그램을 설치하여야 한다.

라. 청소년이 청소년이용불가 게임물을 이용하지 아니하도록 하여야 한다.

마. 게임물이용과 관련하여 경품을 제공하여서는 아니 된다.

[별표 3]

상호, 등급, 게임물내용정보표시 및 운영정보표시장치의 표시방법  
(제19조 관련)

1. 상호 및 등급 표시

가. 아케이드게임물

(1) 표시의 내용

게임물의 제명, 상호, 이용등급, 등급분류번호, 제작 또는 배급된 게임물의 일련번호 및 제작연월일

(2) 표시방법

게임기의 외관 전면에 표시한다.

(3) 규격

(가) 일체형 전자 게임물 : 5×3센티미터

(나) 일체형 게임물 : 10×6센티미터

(4) 색도

(가) 바탕색 : 전체이용가 → 초록색

청소년이용불가 → 빨간색

(나) 글씨 : 검정색(명조체)

(5) 청소년이용불가 등급 게임물의 경고문

청소년이용불가 등급의 게임물은 다음의 내용이 포함된 경고문을 게임이 시작하기 전에 사용자가 볼 수 있게 표시하여야 한다

이 게임물은 청소년이용불가 게임물로 18세 미만의 청소년은 이용할 수 없습니다.

(6) 기타

(가) 기재된 내용을 쉽게 수정하지 못하도록 투명한 얇은 비닐재질 등을 이용하여 덧씌워야 한다.

(나) 기재내용을 가리지 않는 범위 내에서 도안 위에 게임물 제작업자 등의 상징이나 문양을 표시할 수 있다.

나. 온라인게임물 및 모바일게임물

(1) 표시의 내용

게임물의 제명, 상호, 이용등급, 등급분류번호, 제작연월일, 게임물 제작업자 또는 배급업자의 신고번호 또는 등록번호

(2) 표시방법

게임 초기화면의 우측 상단에 다음과 같이 이용등급을 3초 이상 표

시하며, 이 경우 이용등급과 함께 등급분류에 따른 부연설명(12세 미만자 또는 청소년이 이용하기에 부적절한 게임이라는 취지가 포함된 설명을 말한다)을 화면의 4분의 1 크기 이상으로 표시하여야 한다.

(가) 전체이용가 : 타원형(타원형의 크기는 17인치 모니터를 기준으로 하는 경우 지름 2센티미터로 하되, 모니터의 크기가 다른 경우 그 비율에 맞게 크기가 변동된다. 이하 이 목에서 같다) 안에 녹색바탕에 검정글씨로 “전체이용가”를 표시한다

(나) 12세이용가 : 타원형 안에 청색바탕에 검정글씨로 “12세이용가”를 표시한다.

(다) 청소년이용불가 : 타원형 안에 적색바탕에 흰글씨로 “청소년이용불가”를 표시한다.

(3) 온라인게임물의 경우에는 게임시간 1시간 마다 이용등급이 3초 이상 표시되도록 하여야 한다.

(4) 모바일게임물 중 위에 따른 등급표시가 불가능한 게임물은 초기화면에 문자로 이용등급을 표시할 수 있다.

(5) 등급위원회는 표시방법 등이 적절하지 아니하다고 판단되는 경우에는 이를 수정하도록 권고할 수 있다.

다. 개인용컴퓨터(PC)게임물 및 비디오게임물

(1) 표시의 내용

게임물의 제명, 상호, 이용등급, 등급분류번호, 제작연월일, 게임물 제작업자 또는 배급업자의 신고번호 또는 등록번호

(2) 표시방법

게임물 포장의 앞면 및 콤팩트디스크(CD)·디지털비디오디스크(DVD) 등 게임저장매체의 표면에 다음과 같이 이용등급을 표시하여야 한다. 다만, 표시의 크기는 저장매체의 크기에 따라 조정할 수 있다.

(가) 전체이용가 : 타원형 안에 녹색바탕에 검정글씨로 “전체이용가”를 표시한다

(나) 12세이용가 : 타원형 안에 청색바탕에 검정글씨로 “12세이용가”를 표시한다.

(다) 청소년이용불가 : 타원형 안에 적색바탕에 흰글씨로 “청소년이용불가”를 표시한다.

(3) 등급위원회는 표시방법 등이 적절하지 아니하다고 판단되는 경우에는 이를 수정하도록 권고할 수 있다.

2. 게임물내용정보 표시

게임물의 내용에 대한 폭력성, 선정성, 사행성 등의 여부나 정도에 관한

정보의 표시는 등급위원회로부터 해당 게임물에 대한 등급을 받은 후 다음과 같은 방법에 따라 표시하여야 한다.

가. 항목 및 연령별 적용 표시

항목	★ (약한 정도)	★★ (중간 정도)	★★★ (강한 정도)
선정성 	12세 이용가	15세 이용가	청소년이용불가
폭력성 	전체 이용가 12세 이용가	15세 이용가	청소년이용불가
공포 	전체 이용가 12세 이용가	15세 이용가	청소년이용불가
언어 	전체 이용가 12세 이용가	15세 이용가	청소년이용불가
약물 	12세 이용가	15세 이용가	청소년이용불가
범죄 	12세 이용가	15세 이용가	청소년이용불가
사행성 	12세 이용가	15세 이용가	청소년이용불가

나. 정도에 대한 기준

(1) 선정성, 폭력성, 공포, 언어, 약물, 범죄

★(약한 정도) : 해당 항목이 다소 존재하나 내용의 구체성 또는 사실적 표현 등이 경미한 경우

★★(중간 정도) : 해당 항목이 존재하며, 사실적으로 표현하고 있으

나 노골적이거나 불쾌감의 정도가 경미한 경우

★★★(강한 정도) : 해당 항목이 존재하며, 사실적 표현이 매우 높아 노골적이고 불쾌감의 정도가 높은 경우

(2) 사행성의 경우

★(약한 정도) : 사행적 요소가 없어 청소년에게 사행심을 조장하는 내용이 없는 경우

★★(중간 정도) : 사행적 요소가 없으며 사행성 게임을 모방하였으나 전체적으로 비중이 적은 경우

★★★(강한 정도) : 사행적 요소가 경미하여 과도한 사행심을 조장하지 아니하는 경우

다. 게임물내용정보 표시 방법

(1) 아케이드게임물

게임기 외관 전면에 표시를 부착하여야 한다.

(2) 온라인게임물

게임 초기화면에서 3초 이상 표시하여야 하며, 게임시간 1시간 마다 3초 이상 표시하여야 한다.

(3) 모바일게임물

게임 초기화면에서 3초 이상 표시하여야 한다.

(4) 개인용컴퓨터(PC)게임물 및 비디오게임물

게임물 포장의 뒷면 및 콤팩트디스크(CD)·디지털비디오디스크(DVD) 등 게임저장매체의 표면에 표시하여야 한다.

3. 게임물 운영정보표시장치

가. 표시의 내용

운영정보표시장치에는 다음의 사항이 표시되어야 한다.

- (1) 1회의 게임이 진행되는 시간
- (2) 시간당 게임기에 투입할 수 있는 이용요금의 한도
- (3) 회당 배출되는 경품의 최대금액
- (4) 시간당 배출되는 경품의 최대금액

나. 표시방법

운영정보표시장치를 게임물에 부착한다.

다. 운영정보표시장치의 지정

- (1) 운영정보표시장치는 문화관광부장관이 산업자원부장관과의 협의를 거쳐 지정한 표준모델의 것으로서 문화관광부령이 정하는 기관으로부터 그 성능 등을 인정받은 것을 부착하여야 한다.
- (2) (1)에 따른 운영정보표시장치의 성능 등의 인정 신청 및 심사절차, 비용부담 그 밖에 필요한 사항은 문화관광부령으로 정한다.

라. 기타

게임물의 특성상 운영정보표시장치를 부착할 수 없는 경우에는 이를 적용하지 아니한다.

## [별표 4]

위반행위의 종류별 과태료의 금액(제24조제3항 관련)

위 반 행 위	해 당 조 항	과 태 료 금 액
1. 법 제25조제2항을 위반하여 변경신고를 하지 아니한 자	법 제48조제1항제1호	100만원
2. 법 제26조제3항을 위반하여 변경등록 또는 변경신고를 하지 아니한 자	법 제48조제1항제2호	100만원
3. 법 제28조제1호를 위반하여 교육을 받지 아니한 자	법 제48조제1항제3호	30만원
4. 법 제28조제4호를 위반하여 청소년이용불가게임물만을 이용에 제공하거나, 전체인용가게임물과 청소년이용불가 게임물의 이용하는 곳을 구분하여 설치하지 아니한 자	법 제48조제1항제4호	1,000만원
5. 법 제28조제5호를 위반하여 음란물차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 아니한 자	법 제48조제1항제5호	300만원
6. 법 제29조제4항을 위반하여 신고를 하지 아니한 자	법 제48조제1항제6호	100만원
7. 법 제31조제2항에 따른 보고를 하지 아니하거나 관계 공무원의 출입·조사 또는 서류열람을 거부·방해 또는 기피한 자	법 제48조제1항제7호	1,000만원
8. 법 제34조를 위반한 자	법 제48조제1항제8호	500만원

### ◇게임산업진흥에 관한 법률 시행령 제정이유

게임산업의 진흥 및 국민의 건전한 게임문화를 확립하기 위하여 「게임산업진흥에 관한 법률」이 제정(법률 제7941호, 2006. 4. 28. 공포, 2006. 10. 29. 시행)됨에 따라 동법에서 위임된 사항과 그 시행에 관하여 필요한 사항을 규정하려는 것임.

### ◇주요내용

가. 창업비용 및 우수게임상품 개발자금 지원의 범위·절차(영 제4조)

(1) 정부가 게임산업 관련 창업자나 우수게임상품을 개발한 자 등에게 지원을 할 수 있도록 함에 따라 지원범위 및 절차를 정할 필요가 있음.

(2) 창업자에게는 창업비용 및 게임관련장비의 구입비와 임대비를 지원하고, 우수게임상품을 개발한 자 등에게는 개발자금, 상품의 유통 및 해외시장 진출을 지원하도록 하며, 지원대상자를 선정하려는 때에는 관계전문가를 위원으로 하는 심사위원회의 심의를 거치도록 함.

(3) 게임산업 관련 창업과 우수게임상품의 개발을 활성화하는 한편, 행정의 예측가능성을 높일 수 있을 것으로 기대됨.

나. 게임물 운영 소프트웨어의 개조 및 변조 방지 기능 등에 관한

심의(영 제12조)

- (1) 등급분류를 받은 후에 게임기기를 개·변조하여 이용에 제공하는 것을 막기 위하여 게임물 운영 소프트웨어의 개조 및 변조 방지 기능 등에 관한 심의를 할 필요가 있음.
- (2) 게임물등급위원회는 등급분류를 신청한 게임물 중 경품을 제공하는 게임물에 대하여 등급분류를 결정하기 전에 게임물 운영 소프트웨어의 개·변조 방지 기능 및 사행성 기준 준수 기능 등에 대하여 심의를 받게 할 수 있음.
- (3) 게임물의 개·변조를 어렵게 함으로써 불법적인 사행성게임물의 유통을 방지하고, 등급분류의 실효성을 확보할 수 있을 것으로 기대됨.

다. 게임제공업소의 영업시간 제한(영 제16조제1호)

- (1) 게임물 관련사업자의 영업시간을 제한할 수 있도록 함에 따라 영업시간과 영업시간이 적용되는 사업자의 범위를 정할 필요가 있음.
- (2) 게임물 관련사업자 중 게임제공업자와 복합유통제공업자에 한하여 영업시간을 제한하되, 오전 9시부터 오후 12시까지 영업을 할 수 있도록 하고, 전체이용가 게임물만을 제공하는 영업자는 영업시간의 제한을 받지 않도록 함.

- (3) 게임제공업소 등의 심야영업을 제한함으로써 사행성 게임 등에의 과몰입과 과도한 게임비 지출 등을 방지할 수 있을 것으로 기대됨.

라. 인터넷컴퓨터게임시설제공업자의 준수사항(영 제17조 및 별표 2 제5호)

- (1) 청소년이 많이 이용하는 인터넷컴퓨터게임시설제공업에 대하여 사행성게임물 차단과 청소년보호를 위한 준수사항을 마련할 필요가 있음.
- (2) 사행성게임물 등에 대한 이용자의 접속을 차단하는 프로그램을 설치하고, 청소년이 청소년이용불가 게임물을 이용하지 않도록 하는 한편, 게임물이용과 관련하여 경품을 제공하지 못하도록 함.
- (3) 인터넷컴퓨터게임시설에서의 사행성게임차단과 청소년 보호에 도움을 줄 것으로 기대됨.

마. 게임물내용정보의 표시(영 제19조 및 별표 3)

- (1) 게임물내용정보의 표시방법 등을 정하도록 함에 따라 구체적으로 정할 필요가 있음.
- (2) 게임물의 선정성, 폭력성, 사행성 등의 여부나 정도를 나타내는 내용정보를 게임물에 표시하도록 하되, 게임물의 특성에

따라 게임물의 포장이나 이용초기화면에 이를 표시하도록 함.

(3) 게임물의 내용에 대한 세부적, 구체적 정보를 제공함으로써 이용자가 원하는 게임물을 선택하는데 도움을 줄 것으로 기대됨.

바. 광고·선전의 제한(영 제20조)

(1) 게임제공업자 등이 사행행위와 도박이 이루어지는 장소로 오인할 수 있는 광고물을 설치 또는 게시하지 못하도록 함에 따라 광고가 금지되는 매체 및 수단을 규정함.

(2) 게임제공업자 등은 옥외광고물, 정보통신망, 정기간행물 및 인터넷신문, 방송, 전단지 등을 통하여 사행행위와 도박이 이루어지는 장소로 오인할 수 있는 광고물을 설치 또는 게시할 수 없음.

(3) 사행성 게임물의 이용을 조장하는 광고를 제한함으로써 건전한 게임이용 문화를 조성할 수 있을 것으로 기대됨.

<법제처 제공>

**국무회의의 심의를 거친 음악산업진흥에 관한법을 시행령을 이에 공포한다.**

**대 통 령      노 무 현** (인)

**2006년10월27일**

**국무총리      한 명 숙**

**국무위원  
문화관광부      김 명 균  
장              관**

**●대통령령 제19718호**

**음악산업진흥에 관한 법률 시행령**

제1조(목적) 이 영은 「음악산업진흥에 관한 법률」에서 위임된 사항과 그 시행에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(창업 및 우수음악상품 개발의 지원범위) ①「음악산업진흥에 관한 법률」(이하 “법”이라 한다) 제4조제1항에 따른 지원 대상은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 창업을 하는 자로 한다.

1. 작사·작곡·편곡 등 음악의 창작을 위한 창업
2. 음반·음악파일·음악영상물 및 음악영상파일(이하 “음반등”이라 한다)의 유통·수출·수입업의 창업
3. 음악공연과 음반등의 기획·제작업의 창업
4. 음악산업 관련 교육기관의 창업