

## ■ 최신 법령 ■

# [지적재산권] 전자스포츠 및 만화산업 진흥을 위한 관련 법령 정비

최승수 변호사 | 김태형 변호사

## 1. 내용

「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」(법률 제11315호, 이하 '전자스포츠법')이 2012년 2월 17일 제정되어 2012년 8월 18일부터 시행 중이고, 2012년 8월 13일 제정된 시행령(대통령령 제24042호)이 8월 18일부터 시행되고 있습니다. 시행규칙(문화체육관광부령 제0129호)은 2012년 8월 24일부터 제정·시행되었습니다.

전자스포츠법은 전자스포츠를 “게임물을 매개(媒介)로 하여 사람과 사람 간에 기록 또는 승부를 겨루는 경기 및 부대활동”이라고 정의하고 있습니다(제2조 제1호). 또한 전자스포츠의 진흥을 위한 국가 및 지방자치단체의 책임을 규정하면서(제4조, 제5조), 공공기관, 전자스포츠단체, 전자스포츠 분야의 사업자에 대한 자금지원의 근거규정도 마련했습니다(제8조). 전자스포츠 관련 전문인력의 양성을 위해 대학 및 그 밖에 필요하다고 인정하는 기관이 전문인력양성기관으로(제10조), 국공립 연구기관 및 대학 또는 전문대학이 전자스포츠산업지원센터로 지정될 수 있습니다(제13조).

전자스포츠법과 동시에 「만화진흥에 관한 법률」(법률 제11311호, 이하 '만화진흥법')도 제정되었고, 시행령(대통령령 제24038호)과 시행규칙(문화체육관광부령 제0127호)이 2012년 8월 18일부터 시행되고 있습니다.

만화진흥법은 만화를 “하나 또는 둘 이상의 구획된 공간에 실물 또는 상상의 세계를 가공하여 그림 또는 그림 및 문자를 통하여 표현한 저작물로서 종이 등 유형물에 그려지거나 디스크 등 디지털매체에 담긴 것”이라고 정의하고 있습니다(제2조 제1호). 또한 문화체육관광부장관으로 하여금 만화 창작 및 만화산업의 활성화(제4조), 만화가 및 전문인력의 양성(제5조)

을 위한 시책을 마련하도록 정하고 있고, 디지털만화 및 만화산업과 관련된 기술개발을 위한 자금 보조에 관한 근거규정도 마련했습니다(제6조). 아울러 만화산업의 유통질서를 확립하기 위해 “만화사업자가 합리적 이유 없이 만화가 또는 다른 만화사업자에게 지적재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용하여 불공정한 계약을 강요하거나 부당한 이득을 취득하는 행위”를 금지시켰고(제9조), 정부로 하여금 만화의 지적재산권 보호를 위한 시책마련을 촉구하는 조항도 마련했습니다(제10조).

2. 다운로드 : 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 제정(법률 제11315호, 2012. 8. 18. 시행)  
「시행령」 제정(대통령령 제24042호, 2012. 8. 18. 시행)  
「시행규칙」 제정(문화체육관광부령 제0129호, 2012. 8. 24. 시행)
- 「만화진흥에 관한 법률」 제정(법률 제11311호, 2012. 8. 18. 시행)  
「시행령」 제정(대통령령 제24038호, 2012. 8. 18. 시행)  
「시행규칙」 제정(문화체육관광부령 제0127호, 2012. 8. 18. 시행)