



제 439회 국회 (정기회)
제 2차 문화체육관광위원회

이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률 일부개정법률안 검 토 보 고

〈 이스포츠 표준계약서 필수 기재사항 규정 〉
■ 김재원의원 대표발의(의안번호 제2218628호)

2026. 9.

문 화 체 육 관 광 위 원 회
수석전문위원 정순임

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 이스포츠 표준계약서 필수 기재사항 규정(안 제7조의2제2항 신설)	2
※ [참고] 이스포츠 선수 표준계약서	6

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 김재원의원 등 11인

나. 발 의 일 : 2026. 4. 27.

다. 회 부 일 : 2026. 4. 28.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법은 문화체육관광부장관으로 하여금 이스포츠 진흥에 관한 기본계획을 수립·시행하도록 하고 전문 이스포츠 용역과 관련된 표준계약서를 마련하여 이스포츠 분야의 사업자 및 이스포츠 단체에 보급하도록 하고 있음.

그런데 최근 이스포츠 산업이 빠르게 성장하면서 이스포츠 선수, 코치·감독 등 관련 종사자의 활동 영역도 지속적으로 확대되고 있으나, 선수 등 관련 종사자와 관련 사업자 및 이스포츠 단체와의 갈등, 불공정 계약 등으로 인한 권익 침해에 대한 보호 장치는 미흡한 실정임.

이에 이스포츠 선수, 코치·감독 등 관련 종사자의 권익을 보호하기 위하여 표준계약서에 반드시 포함되어야 할 필수 기재사항을 규정함으로써 계약의 공정성과 투명성을 제고하고, 불공정 계약을 사전에 방지하여 이스포츠 산업 종사자의 권익을 실질적으로 보호하려는 것임 (안 제7조의2제2항 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 이스포츠 표준계약서 필수 기재사항 규정(안 제7조의2제2항 신설)

개정안은 표준계약서에 포함되어야 할 사항을 구체적으로 명시하려는 것임.

현행	개정안
제7조의2(표준계약서의 사용 및 확산) ① (생략) <u><신설></u>	제7조의2(표준계약서의 사용 및 확산) ① (현행과 같음) ② 제1항에 따른 표준계약서에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다. 1. <u>계약기간 및 보수 등 계약금액에 관한 사항</u> 2. <u>경기 출전 및 훈련 등 활동 조건</u> · <u>범위에 관한 사항</u> 3. <u>계약 당사자의 권리 및 의무에 관한 사항</u> 4. <u>수익의 배분에 관한 사항</u> 5. <u>불공정 행위의 금지 및 분쟁해결에 관한 사항</u> 6. <u>계약의 갱신·변경·해지 및 무효에 관한 사항</u>
②·③ (생략)	③·④ (현행 제2항 및 제3항과 같음)

현행 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」(이하 “현행법”이라 함) 제7조의2¹⁾에 따르면 문화체육관광부장관은 전문 이스포츠 용역과 관련된 표준계약서를 마련하여 이스포츠 분야의 사업자 및 이스포츠 단체에 보급하여야 함.

이에 문화체육관광부장관은 ① 이스포츠 선수 표준계약서, ② 이스포츠 육성군 선수 표준계약서, ③ 청소년 이스포츠 선수 표준 부속합의를 마련하여 2021년 2월부터 보급하고 있고, 이스포츠 선수의 표준계약서 사용 비중은 2025년 기준 48.3%임.²⁾

3종의 표준계약서에는 계약 기간 및 적용범위, 선수활동의 범위, 계약임단·선수의 일반적 권리 및 의무, 계약내용의 변경, 계약의 해제 또는 해지, 분쟁해결 등에 관한 사항이 포함되어 있음.³⁾

그런데 최근 이스포츠 산업이 빠르게 성장하여 이스포츠 선수, 코치·감독 등 관련 종사자의 활동 영역도 지속적으로 확대되면서, 선수

1) 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」

제7조의2(표준계약서의 사용 및 확산) ① 문화체육관광부장관은 전문 이스포츠 용역과 관련된 표준계약서를 마련하여 이스포츠 분야의 사업자 및 이스포츠 단체에 보급하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 제정 또는 개정하고자 할 때 공정거래위원회와 협의하여야 하고, 이해관계자와 전문가의 의견을 들어야 한다.

③ 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 사용하는 이스포츠 분야의 사업자 및 이스포츠 단체에 대하여 이스포츠 산업에 관한 재정지원(「문화산업진흥 기본법」 제8조 및 제9조에 따라 같은 법상의 지원을 받은 투자조합의 문화산업에 관한 투자를 포함한다)을 하는 경우 우대할 수 있다.

2) 한국콘텐츠진흥원, “2025 이스포츠 실태조사”, p.98

한편, 이스포츠 육성군 선수의 표준계약서 사용 비중은 24.7%로 나타남.

3) 참고자료 참조

등 관련 종사자와 관련 사업자 및 이스포츠 단체와의 갈등, 불공정 계약 등으로 인한 권익 침해에 대한 보호 필요성도 증가하고 있음.

이에 개정안은 표준계약서에 포함되어야 할 사항을 법률에 구체적으로 명시하려는 것으로, 구체적으로 ① 계약기간 및 보수 등 계약금액에 관한 사항, ② 경기 출전 및 훈련 등 활동조건·범위에 관한 사항, ③ 계약 당사자의 권리 및 의무에 관한 사항, ④ 수익의 배분에 관한 사항, ⑤ 불공정 행위의 금지 및 분쟁 해결에 관한 사항, ⑥ 계약의 갱신·변경·해지 및 무효에 관한 사항이 포함되도록 하려는 것임.

개정안은 표준계약서에 포함되어야 할 사항을 법률에 명시함으로써 계약의 공정성과 투명성을 제고하고, 불공정 계약을 사전에 방지하여 이스포츠 산업 종사자의 권익을 실질적으로 보호하는 데 기여할 것으로 보임.

개정안에 대하여 문화체육관광부는 표준계약서 필수 기재사항의 법적 근거 마련 취지에는 공감하나, 6개 사항을 모두 법률에 직접 열거하는 것은 환경변화 대응에 있어 경직될 수 있으므로, 「국민체육진흥법」⁴⁾ 사례에 맞춰 핵심 2개 사항(권리·의무, 분쟁해결)만 예시로 규

4) 「국민체육진흥법」

제10조의3(표준계약서의 작성 등) ① 국가는 직장에 설치·운영되는 운동경기부(이하 “직장 운동경기부”라 한다)가 소속된 기관 및 단체의 장과 직장운동경기부 선수가 대등한 입장에서 공정하게 계약을 체결할 수 있도록 표준계약서를 개발하고 이를 보급하여야 한다.

② 직장운동경기부가 소속된 기관 및 단체의 장은 직장운동경기부 선수와 계약을 체결할

정하고 나머지는 자율성에 맡기도록 하는 것이 타당하다는 입장임.

문 의 처
02)6788-5379

경우 계약 당사자의 권리 및 의무에 관한 사항, 분쟁해결에 관한 사항 등 표준계약서상 필수 기재사항을 포함하여 계약을 체결하여야 한다.

③ 지방자치단체의 장은 제2항에 따른 계약의 체결 현황, 내용 등 문화체육관광부령으로 정하는 사항을 문화체육관광부장관에게 매년 보고하여야 한다.

④ 문화체육관광부장관은 제3항에 따라 보고된 계약이 불공정하다고 인정할 때에는 그 직장운동경기부가 소속된 기관 및 단체의 장에게 시정을 요구할 수 있다.

⑤ 제2항 및 제3항에 따른 구체적인 내용은 문화체육관광부령으로 정한다.

[별표1]**이스포츠 선수 표준계약서(제2조 제1호 관련)**

[이스포츠 게임단] (이하 ‘게임단’ 이라 한다)[와, 과]

[이스포츠 선수] (이하 ‘선수’ 이라 한다)[는, 은]

다음과 같이 전속계약을 체결함에 있어 상호 신의성실로서 이를 이행한다.

제1조 (목적)

이 계약은 선수가 이스포츠 선수로서 선수활동을 하고 게임단은 이에 대한 대가로 후원금 등 금품을 지급하는데 있어서 필요한 권리 및 의무를 정하고, 게임단과 선수 상호의 이익과 발전을 도모함에 그 목적이 있다.

제2조 (정의)

- ① “이스포츠”란 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 제2조1호에 따라 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물을 매개(媒介)로 하여 사람과 사람 간에 기록 또는 승부를 겨루는 경기 및 부대활동을 뜻한다.
- ② “종목사”란 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률 시행규칙」 제4조에 따른 종목선정 기관에 의해 동법 시행규칙 제5조, 제6조에 따라 이스포츠 종목으로 선정된 게임물에 대한 저작권을 보유하고 있는 회사 혹은 해당 권한을 위임받은 회사 및 제2조1항에 의거해 이와 유사한 지위를 가지고 있는 회사 혹은 해당 권한을 위임받은 회사를 뜻한다.
- ③ “대회” 및 “대회주최자”란 종목사 혹은 종목사의 권한을 위임받은 주체가 이스포츠 종목으로 선정되어있는 게임물 및 이와 유사한 지위를 가지고 있는 게임물을 통해 경기를 주최하는 행위와 해당 행위의 주체를 뜻한다.
- ④ “게임단”이란 종목사 등에서 주최하는 대회에 참가하기 위해 이스포츠 선수를 모집하여, 이스포츠 선수에게 각종 환경과 관리를 제공하는 주체를 뜻한다.
- ⑤ “이스포츠 선수”란 종목사 등에서 주최하는 대회에 참가하기 위해 게임단에 소속되어 경기에 출전하는 주체를 뜻한다.

제3조 (계약 기간 및 적용범위)

① 계약의 기간은 _____년 ____월 ____일부터 _____년 ____월 ____일까지
_____일간으로 한다.

② 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」상 이스포츠 종목으로 선정되지 않은 게임물에 관하여 이 계약서 제2조의 각 정의에 부합하는 경우에는 그 성질에 반하지 않는 한 이 계약서의 내용을 적용한다.

③ 종목사가 대회 규정, 게임단 최소 요건, 선수 자격 등 대회 참여 등을 위해 필수적으로 동의해야 하는 약관 혹은 계약을 규정하는 경우 본 계약보다 해당 약관 혹은 계약이 우선한다.

제4조 (선수활동의 범위)

① 선수의 선수활동은 다음 각 호의 활동을 말한다.

1. 게임단과 약정한 각종 이스포츠 대회참가
2. 게임단과 약정한 훈련참가
3. 게임단과 약정한 스트리밍, 광고 및 미디어 출연, 콘텐츠 제작 등 영리활동
4. 게임단과 약정한 게임단 운영의 부대활동. 단 게임단 관련 광고 및 홍보 활동, 게임단의 사회봉사 및 공익 협찬, 팬서비스 활동, 시상식 등 제1호 및 2호와 밀접하게 관련된 것으로 한한다.

② 제1항의 규정에도 불구하고 구체적인 선수활동 범위는 게임단과 선수가 부속 합의서에서 달리 정할 수 있다.

제5조 (게임단의 일반적 권리 및 의무 등)

① 게임단은 선수에 대하여 제4조 제1항의 선수활동을 성실히 이행할 것을 요구할 수 있다.

② 게임단은 선수에게 선수활동의 대가를 지급하여야 한다. 그 대가는 정기적으로 지급하는 후원금, 사전에 결정된 비율에 따라 분배하는 상금, 그 외 영리활동 등으로 얻는 수익 중에서 분배의 대상으로 하기로 한 것으로 구성된다.

③ 게임단은 선수가 경기와 대회에 집중할 수 있는 환경과 관리를 지원할 수 있도록 노력하여야 한다.

④ 게임단은 선수에게 다음 각 호에 대한 내용을 지시해서는 아니 된다.

1. 허용되지 않는 경기력 향상 약물의 복용
2. 승부조작, 이스포츠 관련 도박, 어뷰징(고의패배 등 인위적 승점조작), 대리게임 등과 같이 경기 및 이스포츠의 공정성에 대한 신뢰를 훼손하는 행위
3. 기타 선수 개인과 게임단의 품위 훼손 등 이스포츠 관련 종사자에 대한 신뢰

를 훼손하는 행위

제6조 (선수의 일반적 권리 및 의무 등)

- ① 선수는 게임단에게 약정된 후원금, 약정이나 대회규정에 의한 상금, 기타 영리 활동으로 인한 수익 중 선수에게 지급하기로 약정한 보상 등을 청구할 수 있다.
- ② 선수는 자신이나 다른 선수에 대한 게임단의 지시가 명백한 인격적, 신체적 침해라고 생각되는 경우 게임단의 지시를 거부할 수 있다.
- ③ 선수는 훈련활동에 있어서 훈련의 방법이나 훈련설비의 신설 및 교체에 대한 의견을 제시할 수 있다.
- ④ 선수는 자신의 재능과 실력을 최대한 발휘하여 선수활동을 하여야 하며, 계약기간 동안 제4조1항의 선수활동에 성실하게 참가하고 게임단과 협의되지 않은 선수활동을 해서는 아니 된다.
- ⑤ 선수는 다음 각 호의 행위를 해서는 아니 된다.
 1. 허용되지 않는 경기력 향상 약물의 복용
 2. 승부조작, 이스포츠 관련 도박, 어뷰징(고의패배 등 인위적 승점조작), 대리게임 등과 같이 경기 및 이스포츠의 공정성에 대한 신뢰를 훼손하는 행위
 3. 기타 선수 개인과 게임단의 품위 훼손 등 이스포츠 관련 종사자에 대한 명예를 훼손하는 행위
- ⑥ 선수는 계약기간 중 게임단의 사전 동의 없이는 제3자와 이 계약과 동일하거나 유사한 계약을 체결하거나 논의하는 등 이 계약을 부당하게 파기 또는 침해하는 행위를 하여서는 아니 된다. 또한 게임단 내의 다른 선수의 계약을 알선하거나 대행해서는 아니 된다.
- ⑦ 선수는 선수활동 시 게임단에서 제공 혹은 지시하는 유니폼을 착용 혹은 사용한다. 단, 상호 간의 협의를 통해 착용 혹은 사용하지 않을 수 있다.

제7조 (후원금)

- ① 게임단은 본 계약기간 동안 선수가 본 계약에 따른 의무를 이행하는 대가로 [별지]에서 합의한 후원금을 지급한다. 게임단과 선수는 후원금의 액수, 조건부 후원금지급의 경우 그 지급조건, 후원금이 복수의 지급사유로 구성될 경우의 그 내역에 대하여 자유롭게 정할 수 있다.
- ② 게임단은 선수에게 후원금을 [별지]에서 정한 지급일에 균등·분할하여 지급하여야 한다. 단 조건부 후원금지급이나 지급사유가 다른 후원금은 각 조건이나 지급사유를 기준으로 하여 균등·분할 지급한다.

제8조 (대회참가활동으로 인한 상금)

- ① 선수가 속한 선수단이 대회에 참여하여 상금을 수령하는 경우, 종목사나 대회주최자가 상금의 분배에 대하여 정하고 있는 경우에는 그에 따른다
- ② 종목사나 대회주최자가 상금의 분배에 대하여 정하고 있지 않은 경우, 게임단은 상금 수령액 총액 중 [별지]에서 합의한 비율에 따른 금원을 선수에게 지불한다. 상금을 수령해야 할 선수가 1인이 아닌 경우, 선수들 사이의 분배 비율은 게임단과 선수단이 별도로 정한다.

제9조 (영리활동)

영리활동의 직접적인 대가로 게임단이 수익을 얻는 경우, 게임단과 선수는 그 수익에 대하여도 분배여부 및 분배비율에 관하여 별도로 합의한다.

제10조 (선수의 인성교육 및 건강 지원)

게임단은 선수가 선수로서 자질과 인성을 갖추는데 필요한 교육을 제공할 수 있고, 선수에게 선수활동에서 기인한 부상 또는 질병 등이 발견될 경우 선수의 동의하에 적절한 치료 등을 지원할 수 있다.

제11조 (비용의 부담 등)

- ① 게임단은 자신의 권한 범위 내에서 선수의 선수활동에 필요한 능력의 습득 및 향상을 위한 교육(훈련)에 소요되는 제반비용을 원칙적으로 부담하며, 선수의 의사에 반하여 불필요한 비용을 선수에게 부담시켜서는 아니 된다.
- ② 대회활동으로 인한 상금 혹은 영리활동에 대한 금품지급 계약이 이루어져 있을 경우, 게임단은 상금 혹은 영리활동을 통한 금품을 지급과 동시에 금품의 산정자료(총 수입과 비용공제내용 등을 증빙할 수 있는 자료)를 선수에게 제공하여야 한다.
- ③ 게임단과 선수는 각자의 소득에 대한 세금을 각자 부담한다.

제12조 (지식재산권 등)

- ① 게임단은 계약기간 중 선수와 관련하여 게임단이 선수의 본명, 게임상의 지칭명(ID 혹은 닉네임)을 포함한 선수의 모든 가명, 사진, 초상, 필적 그 밖에 선수의 동일성(identity)을 나타내는 일체의 것을 사용하여 작성한 저작물, 상표 및 디자인 등 지식재산을 게임단의 이름으로 등록하거나 선수의 선수활동 또는 게임단의 업무와 관련하여 이용(제3자에 대한 라이선스 포함)할 수 있는 독점적인 권리를 갖는다. 다만 게임단과 선수는 별도 합의를 통하여 계약기간 동안 지식재산권의 귀속 주체를 추가하거나 변경할 수 있다.

② 게임단은 계약기간이 종료된 이후에는 제1항에 따른 모든 권리를 선수에게 이전하여야 한다. 다만, 게임단이 지식재산권의 생성에 상당한 비용을 투자하는 등 특별한 기여를 한 경우, 계약 종료 후에도 선수로부터 허락받은 방법 및 조건의 범위 내에서 게임단에서 당해 지식재산을 사용할 수 있다.

③ 게임단은 제1항 및 제2항의 권리를 행사함에 있어 선수의 명예나 기타 선수의 인격권이 훼손되는 방식으로 행사하여서는 아니 된다.

제13조 (계약내용의 변경)

이 계약내용 중 일부를 변경할 필요가 있는 경우에는 게임단과 선수의 서면합의에 의하여 변경할 수 있으며, 그 서면합의에서 달리 정함이 없는 한, 변경된 사항은 그 다음 날부터 효력을 가진다.

제14조 (권리 등의 양도)

게임단은 권리 등의 양도가 발생하기 이전에 선수에게 해당 사실을 고지하고, 선수와 사전 협의를 거쳐 이 계약상 권리 또는 지위의 전부 또는 일부를 제3자에게 양도할 수 있다. 일부양도에는 선수와의 권리의무관계는 양도인에게 여전히 귀속하는 임대를 포함한다.

제15조 (계약의 해제 또는 해지 등)

① 게임단 또는 선수가 이 계약상의 내용을 위반하는 경우, 그 상대방은 위반자에 대하여 30일 간의 유예기간을 정하여 위반사항을 시정 할 것을 먼저 요구하고, 그 기간 내에 위반사항이 시정되지 아니하는 경우에 상대방은 계약을 해제 또는 해지하고, 손해배상을 청구할 수 있다. 단, 위반사항의 시정이 불가능할 경우에는 즉시 해제 또는 해지하고 손해배상을 청구할 수 있다.

② 게임단과 선수는 계약상의 내용위반이 없는 경우에도 상호 합의하에 계약을 해지할 수 있다. 이 경우 합의를 통해 배상의 범위를 정할 수 있다.

③ 게임단과 선수는 어느 일방이 상대 구성원으로부터 성폭력, 성희롱 그밖에 성적인 범죄를 당한 경우, 계약을 해지할 수 있으며 그로 인한 손해의 배상을 청구 할 수 있다.

제16조 (불가항력에 따른 계약종료)

선수가 선수활동으로 인하여 질병에 걸리거나 상해를 당하거나 자신에게 책임 없는 사유로 명백히 선수활동을 계속하기 어려운 사정이 발생한 경우 이 계약은 종료된다. 단 게임단은 선수에게 잔여 후원금의 일부 혹은 전부를 지급할 수 있다.

제17조 (비밀유지)

게임단과 선수는 이 계약의 내용 및 이 계약과 관련하여 알게 된 상대방의 업무상의 비밀을 제3자에게 정당한 사유 없이 누설하지 못한다. 이 비밀유지의무는 계약기간 종료 후에도 유지된다.

제18조 (분쟁해결)

- ① 이 계약에서 발생하는 모든 분쟁은 선수와 게임단이 자율적으로 해결하도록 노력한다.
- ② 제1항에 따라 해결되지 않을 때에는 e스포츠 공정위원회의 분쟁해결절차를 이용하여 해결할 수 있다.
- ③ 제1항 또는 제2항에 따라 해결되지 않을 때에는 다음의 두가지 방법 중 하나를 선택하여 해결한다.
 1. 중재법에 의하여 설치된 대한상사중재원의 중재(仲裁)
 2. 민사소송법 등에 따른 법원에서의 소송(訴訟)

제19조 (청소년의 보호)

- ① 게임단은 청소년인 선수의 신체적·정신적 건강, 학습권, 인격권, 수면권, 휴식권, 자유선택권 등 기본적인 인권을 보장한다.
- ② 게임단은 청소년인 선수와 계약할 경우 법정대리인에게 본 계약의 내용을 충분히 설명하여야 한다.
- ③ 게임단은 청소년인 선수에게 과도한 시간에 걸쳐서 선수활동에 종사하게 할 수 없다.

제20조 (부속 합의)

- ① 게임단과 선수는 이 계약의 내용을 보충하거나, 이 계약에서 정하지 아니한 사항을 규정하기 위하여 부속 합의를 작성할 수 있다.
 - ② 제15조에 따른 계약내용 변경 및 제1항에 따른 부속 합의는 이 계약의 내용과 배치되거나 위반하지 않는 범위로 한정한다.
- 이 계약의 성립 및 내용을 증명하기 위하여 계약서 2부를 작성하고, 게임단과 선수가 서명 날인 후 각 1부씩 보관한다.

_____년 _____월 _____일

게임단 :

주 소 :
회사명 :
대표자 : 인

선수 :
주 소 :
생년월일 :
성 명(실명) : 인

선수의 법정대리인(선수가 미성년자인 경우)

선수와의 관계 :
주 소 :
생년월일 :
성 명(실명) : 인

< 참 부 >

1. 부속 합의서

[별지]

1. 계약의 금액은 연간 일금 _____ (한글) _____ 원 (₩ _____ (숫자) _____)으로 하고,
그 지급방법은 게임단이 매월 _____ 일 _____ (한글) _____ 원 (₩ _____ (숫자) _____)
을 선수에게 지급하는 것으로 한다.

2. 대회 상금은 게임단과 선수가 각각
게임단 _____ %
선수 _____ %
비율로 분배하기로 한다.