



제 439회 국회 (정기회)
제 2차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 게임 관련 정보유출 방지를 위한 내부통제기준
마련 및 처벌 규정 마련 〉

■ 진종오의원 대표발의(의안번호 제2217868호)

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. 게임 관련 정보유출 방지를 위한 내부통제기준 마련 및 처벌 규정 마련(안 제2조제2호의2 신설 등)	2
※ [참고 1] 협회, 민간업계 및 시민단체 의견	9
※ [참고 2] 관련 언론보도	10
※ [참고 3] 현행 「게임산업법」상 준수사항 등	13

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 진중오의원 등 10인

나. 발 의 일 : 2026. 3. 30.

다. 회 부 일 : 2026. 3. 31.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법은 게임물 관련사업자로 하여금 사행성을 조장하지 아니할 것 등을 준수사항으로 규정하고, 게임물의 유통질서를 저해하는 불법 게임물의 유통을 금지하는 등 건전한 게임문화를 조성하기 위하여 다양한 규정을 두고 있음.

그런데 게임업체 내부 직원들이 게임 아이템을 부정하게 생성하거나 게임의 프로그램 운영 정보를 유출해 부당 이득을 취하는 등의 문제가 계속하여 발생하고 있으나 이를 방지하기 위한 제도적 장치는 마련되어 있지 않다는 지적이 있음.

이에 게임물 관련사업자는 게임 관련 정보유출 방지 등을 위하여 임직원이 직무수행 시 지켜야 할 내부통제기준을 마련하고, 누구든지 게임운영정보의 유출 및 침해행위를 하여서는 아니되고, 이를 위반한 경우 처벌함으로써 건전한 게임문화 조성에 이바지하려는 것임(안 제2조제2호의2, 제31조의3 및 제31조의4 신설 등).

Ⅲ. 검토의견

1. 게임 관련 정보유출 방지를 위한 내부통제기준 마련 및 처벌 규정 마련(안 제2조제2호의2 신설 등)

개정안은 ① 게임물 관련사업자로 하여금 법령 준수, 이용자 보호 및 정보유출 방지를 위하여 임직원이 직무 수행 시 준수하여야 할 내부통제기준을 의무적으로 마련하도록 하고, ② 게임의 개발·운영·보안 등과 관련된 ‘게임운영정보’의 개념을 신설하여 해당 정보를 부정한 방법으로 취득·유출·침해하거나 권한 없이 생성·변경하는 행위 등을 금지하며 위반 시 처벌하도록 하려는 것임.

현행	개정안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. 1. ~ 2. (생략) <u><신설></u>	제2조(정의) ----- -----. 1. ~ 2. (현행과 같음) 2의2. “게임운영정보”란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 정보를 말한다. 가. 게임의 개발이나 서비스의 운영과 관련된 정보 나. 게임과 관련된 서버·보안체계의 개발·제공·운영과 관련된 정보 다. 게임의 아이템이나 프로그램의 운영 체계와 관련된 정보 3. ~ 11. (현행과 같음) <u>제31조의3(내부통제기준) ① 게임물 관</u>
3. ~ 11. (생략) <u><신설></u>	

현행	개정안
<u><신설></u>	<u>련사업자는 법령을 준수하고 이용자를 보호하며 게임 관련 정보유출을 방지하기 위하여 임원 및 직원이 직무를 수행할 때 지켜야 할 기본적인 절차와 기준(이하 “내부통제기준”이라 한다)을 마련하여야 한다.</u> <u>② 그 밖에 내부통제기준에서 정하여야 할 세부적인 사항은 대통령령으로 정한다.</u> <u>제31조의4(게임운영정보의 유출 및 침해행위 금지) 누구든지 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 행위를 하여서는 아니 된다.</u> <u>1. 절취·기망·협박 그 밖의 부정한 방법으로 게임운영정보를 취득하는 행위 또는 그 취득한 게임운영정보를 사용하거나 공개(비밀을 유지하면서 특정인에게 알리는 것을 포함한다. 이하 같다)하는 행위</u> <u>2. 게임물의 개발 등에 따라 게임운영정보에 대한 접근 권한이 있는 자가 게임운영정보를 지정된 장소 밖으로 무단으로 유출하거나 목적외로 사용·공개하는 행위</u> <u>3. 미공개 게임운영정보를 권한 없이 유출·공개하는 행위</u> <u>4. 제1호부터 제3호까지의 어느 하나에 해당하는 행위를 소개·알선·유인하는 행위</u> <u>5. 부정한 방법으로 취득·유출된 정</u>

현행	개정안
제45조(벌칙) 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다. 1. ~ 3의2. (생략) <u><신설></u> 4. ~ 11. (생략) 제48조(과태료) ① (생략) ② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 1천만원 이하의 과태료를 부과한다. 1. ~ 7. (생략) <u><신설></u> 7의2. (생략) 8. (생략)	<u>보임을 알면서도 이를 사용·공개하는 행위</u> <u>6. 게임운영정보를 권한 없이 생성·변경하는 행위</u> 제45조(벌칙) ----- ----- ----- 1. ~ 3의2. (현행과 같음) <u>3의3. 제31조의4제1호부터 제6호까지의 어느 하나에 해당하는 행위를 한 자</u> 4. ~ 11. (현행과 같음) 제48조(과태료) ① (현행과 같음) ② ----- ----- ----- 1. ~ 7. (현행과 같음) <u>7의2. 제31조의3제1항을 위반하여 내부통제기준을 마련하지 아니한 자</u> <u>7의3. (현행 제7호의2와 같음)</u> 8. (현행과 같음)

현행 「게임산업진흥에 관한 법률」 1)(이하 “현행법”이라 함)은 게임

1) 「게임산업진흥에 관한 법률」

제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ① 게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다.

1. ~ 8. (참고자료 참조)

② (생략)

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 자는 제외한다.

1. ~ 11. (참고자료 참조)

② 누구든지 다음 각 호에 해당하는 게임물을 제작 또는 반입하여서는 아니 된다.

물 관련사업자의 준수사항 및 불법게임물 등의 유통금지 규정을 두고 있으나, 게임의 개발·운영·보안 등과 관련된 핵심 정보인 ‘게임운영정보’의 정의가 명확히 확립되어 있지 않음.

또한, 사내 임직원이 권한을 남용하여 미공개 정보를 유출하거나 아이템 조작 등의 침해행위를 저질렀을 때 이를 예방하기 위한 사내 내부통제기준 마련 의무 조항이나 현행법 차원에서의 직접적인 금지 및 처벌 규정이 미비한 상황임.

최근 게임 업계 내에서 사내 직원이 운영 권한을 악용하여 고가의 아이템을 무단 생성·판매하거나 미공개 업데이트 정보를 외부에 사전 유출하여 부당 이득을 취하는 등 게임물 이용자의 신뢰를 저해하는 사건이 지속적으로 발생하고 있음.²⁾

이러한 행위는 게임 생태계의 공정성을 무너뜨리고 소비자에게 막대한 피해를 주지만, 현행 「형법」³⁾이나 「정보통신망 이용촉진 및

1. ~ 3. (참고자료 참조)

2) 참고자료의 관련 언론보도 참조

3) 「형법」

제355조(횡령, 배임) ①타인의 재물을 보관하는 자가 그 재물을 횡령하거나 그 반환을 거부한 때에는 5년 이하의 징역 또는 1천500만원 이하의 벌금에 처한다.

②타인의 사무를 처리하는 자가 그 임무에 위배하는 행위로써 재산상의 이익을 취득하거나 제삼자로 하여금 이를 취득하게 하여 본인에게 손해를 가한 때에도 전항의 형과 같다.

제356조(업무상의 횡령과 배임) 업무상의 임무에 위배하여 제355조의 죄를 범한 자는 10년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처한다.

업무상 배임과 관련된 사례: 연합뉴스, 2018.7.27. “게임아이템 4억원어치 생성해 빼돌린 게임회

정보보호 등에 관한 법률」⁴⁾만으로는 게임 산업 특유의 정보 침해 유형을 명확히 규율하고 선제적으로 예방하는 데 한계가 있다는 지적이 제기되고 있음.

이에 개정안은 법령 준수와 이용자 보호 및 정보유출 방지를 위하여 게임물 관련사업자에게 임직원이 지켜야 할 “내부통제기준” 마련 의무를 부과함과 동시에 마련하지 아니한 경우 과태료 부과 근거를 신설하고(안 제31조의3 신설 등),

게임 개발·운영·아이템 등과 관련된 정보를 “게임운영정보”로 규정하고, 이를 부정한 방법으로 취득·유출·침해하거나 권한 없이 변경하는 행위 등을 금지하고 이에 대한 처벌 규정을 마련하려는 것임(안 제31조의4 신설 등).

개정안은 게임물 관련사업자의 선제적인 내부 감시 체계 확립과 내

사 직원 실행”

4) 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」

제48조(정보통신망 침해행위 등의 금지) ① 누구든지 정당한 접근권한 없이 또는 허용된 접근권한을 넘어 정보통신망에 침입하여서는 아니 된다.

② 누구든지 정당한 사유 없이 정보통신시스템, 데이터 또는 프로그램 등을 훼손·멸실·변경·위조하거나 그 운용을 방해할 수 있는 프로그램(이하 “악성프로그램”이라 한다)을 전달 또는 유포하여서는 아니 된다.

③ 누구든지 정보통신망의 안정적 운영을 방해할 목적으로 대량의 신호 또는 데이터를 보내거나 부정한 명령을 처리하도록 하는 등의 방법으로 정보통신망에 장애가 발생하게 하여서는 아니 된다.

④ 누구든지 정당한 사유 없이 정보통신망의 정상적인 보호·인증 절차를 우회하여 정보통신망에 접근할 수 있도록 하는 프로그램이나 기술적 장치 등을 정보통신망 또는 이와 관련된 정보시스템에 설치하거나 이를 전달·유포하여서는 아니 된다.

부자 범죄 행위에 대한 강력한 제재를 통해 게임 정보 유출 및 아이템 조작을 예방하는 데 기여할 것으로 기대됨.

다만, 유사 입법례인 「금융회사의 지배구조에 관한 법률」 제24조⁵⁾는 금융회사에게 내부통제기준을 마련할 의무를 부과하고 있는데, 막대한 자본과 고도의 공적 신뢰성이 요구되어 「금융회사의 지배구조에 관한 법률」에 따라 엄격히 규율하는 금융권과 달리, 게임산업은 제작·배급·유통을 주 업무로 하며 기업 간 자본 규모의 편차가 매우 큼.

따라서 규제 준수 역량이 부족한 중소·영세 게임사업자에게까지 일률적으로 내부통제기준 마련 의무를 부과하고 마련하지 아니한 경우 과태료를 부과하도록 하는 것은 과도한 행정적·재정적 부담으로 작용할 우려가 있으므로, 매출액 또는 직원 수 등 규모에 따른 차등 적용 등 현실적인 보완책이 고려될 필요가 있다고 봄.

5) 「금융회사의 지배구조에 관한 법률」

제24조(내부통제기준) ① 금융회사는 법령을 준수하고, 경영을 건전하게 하며, 주주 및 이해관계자 등을 보호하기 위하여 금융회사의 임직원이 직무를 수행할 때 준수하여야 할 기준 및 절차(이하 “**내부통제기준**”이라 한다)을 마련하여야 한다.

② 제1항에도 불구하고 금융지주회사가 금융회사인 자회사등의 내부통제기준을 마련하는 경우 그 자회사등은 내부통제기준을 마련하지 아니할 수 있다.

③ 내부통제기준에서 정하여야 할 세부적인 사항과 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

개정안에 대하여 문화체육관광부는 게임운영정보 정의, 게임운영정보 유출 등 금지 및 위반 시 처벌 규정 신설(안 제2조제2호의2, 제31조의4, 안 제45조제3호의3 신설)에는 공감하나, 내부통제기준 마련 의무를 부과하는 것(안 제31조의3 신설)은 과도한 규제이므로 신중한 검토가 필요하다는 입장임.

또한, 한국게임산업협회는 개정안이 게임운영정보의 유출 책임을 게임물 관련사업자에게 전가하는 것이고 게임물 관련사업자의 영업의 자유를 과도하게 제한할 우려가 있다는 의견을 제출함.

문 의 처
02)6788-5379

참고 1

협회, 민간업계 및 시민단체 의견

○ 협회 의견

협회명 (의견제출일자)	의견 주요내용
한국게임 산업협회 (‘26.4.14.)	• 게임운영정보의 유출 책임을 사업자에게 전가하는 것은 과도한 책임을 부과하는 결과 초래 - 내부통제·관리기준을 마련하도록 의무를 부과하고 이를 위반 시 과태료를 부과하는 규제 법률들은 「개인정보보호법」, 「신용정보의 이용 및 보호에 관한 법률」이 있음 • 개인정보보호법 제29조는 개인정보가 분실·도난·유출·위조·변조 또는 훼손되지 아니하도록 내부 관리 계획을 수립하고 시행하도록 규정함 • 신용정보법 제22조의5는 개인사업자신용평가회사의 임직원이 직무를 수행할 때 지켜야 할 적절한 기준 및 절차를 포함하는 내부통제기준을 마련하도록 규정함 - 하지만, 개인정보와 신용정보는 정보주체의 자산으로 이에 대한 관리기준 마련 의무 및 벌칙 부과 공익적 당위성이 있지만 게임운영정보는 게임회사의 자산으로 그와 성질이 달라 이러한 규제모델을 적용하는 것은 부적절함 • 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」은 영업비밀이란 공공연히 알려져 있지 아니하고 독립된 경제적 가치를 가지는 것으로서, 비밀로 관리된 생산방법, 판매방법, 그 밖에 영업활동에 유용한 기술상 또는 경영상의 정보라고 규정하고 있음 • 게임운영정보는 ▲공공연히 알려져 있지 않으며, ▲비밀로 관리된 생산방법, 판매방법, 그 밖에 영업활동에 유용한 기술상, 경영상의 정보에 해당하는 등 영업비밀과 유사한 것으로 판단되며, 영업비밀은 유출 시 게임사 스스로의 이익(게임사의 자산)을 침해받는 것임 • 이러한 영업비밀을 보호하기 위한 부정경쟁방지법에서도 내부통제기준을 마련하도록 강제하지 않고 있으며, 영업비밀을 회사에서 스스로 관리하도록 하고 있음 - 이러한 점을 고려하였을 때, 동 개정안은 기업이 스스로 관리하여야 할 영업비밀에 타인보호형 규제모델을 적용하는 것으로 영업의 자유를 과도하게 제한하는 등 침해최소성을 위반하여 과잉금지의 원칙에 위배될 우려가 있음

참고 2

관련 언론보도

기사제목	언론사 (보도일자)
[내부 정보로 35억 부당이득 취해...직원 일탈에도 게임사는 '속수무책'] 관리자 권한으로 고가 아이템 생성·유통 핵심 정보 유출·재화 사재기 유도까지 산업적·콘텐츠 영역으로 치우친 법안에 게임사 법적 대응해도 처벌수위 미지근 게임회사가 내부자 일탈로 골머리를 앓고 있다. 관리자 권한을 악용해 고가의 아이템을 만들어 팔거나 미공개 정보를 유출하는 사례가 대표적이다. 불미스러운 사건이 끊임없이 발생하는 원인으로 내부 통제 의지 부족과 처벌 미약이 꼽히면서 강력한 처벌 규정이 필요하다는 목소리가 커지고 있다. 21일 게임업계에 따르면 최근 컴투스 직원이 테스트용으로 수령한 다중접속역할수행게임(MMORPG) '아이모'의 아이템을 이용자에게 판매했다. 테스트가 종료된 후 아이템을 폐기했다고 보고하고 실제로는 빼돌려 현금화하는 방식이었다. 컴투스 직원의 수상한 거래는 내부 감사와 이용자 제보를 통해 적발됐다. (중 략) 게임사에서 비위가 발생한 것은 처음이 아니다. 지난달에는 넷마블 자회사 넷마블엔투 직원이 'RF 온라인 넥스트'에서 강화 수치를 임의로 조작한 아이템을 판매했다가 발각됐다. 강화 성공에 대한 시스템 메시지가 뜨지 않았다는 이용자 제보가 접수되면서다. 통상적으로 최고 단계 강화에 성공하면 모든 이용자가 확인할 수 있는 시스템 메시지가 발송된다. 넷마블은 불법 유통 아이템의 회수와 전체 이용자에 대한 보상을 진행했다. 지난 3월에는 스마일게이트 직원이 '로드나인'의 업데이트 일정과 일부 이용자의 캐릭터 정보를 특정 길드에 무단으로 넘겼다. 게임 내 전투에서 이득을 보려는 목적에서였다. 지난해 12월에는 넥슨 협력사 직원이 '메이플스토리' 쇼케이스의 핵심 내용을 온라인 커뮤니티에 유출했다. 지난 2023년에는 카카오게임즈 직원이 '오딘:발할라 라이징' 업데이트 정보를 자신이 소속된 길드에 유포해 가치 변동을 앞둔 재화의 사재기를 유도했고, 지난 2020년에는 넥슨 직원이 '던전앤파이터'에서 아이템을 반복적으로 생성·판매해 35억원 규모의 부당이득을 취했다. 지난 2007년에는 한빛소프트의 '그라나도 에스파다'에서 이용자 조	매일경제 (25.8.1.)

롱 사건이 터졌다. 아예 직원들이 길드를 만들고 조직적으로 움직이며 게임판을 망가뜨렸다. 유저들은 홈페이지 게시판에 문제의 길드를 신고했으나, 문제 없다는 답변만 돌아왔다. 알고 보니 게시판 담당자도 길드원 중 한 명이었다. 누리꾼들은 “우리를 돈 주는 기계로 보는 거지”, “안 들켰으면 계속 (아이템을) 찍어냈을 거다”, “게임사 고객센터 답변도 못 믿겠더라”, “정직하게 현실하고 파밍한 유저들을 바보로 만드네”, “한 번 당해 보니까 현타와서 게임 자체가 하기 싫어지던데”, “뒤늦게 해고하면 뭐 하나? 이미 돈 벌고 숨겨놨을걸?”, “매번 개인의 문제라면서 꼬리자른다” 등 분노 섞인 반응을 내놔다. 이용자들의 신뢰가 하락하고 불공정한 게임 환경이 조성되고 있지만, 근본적인 문제 해결은 쉽지 않은 상황이다. 업무의 특성상 직원들이 데이터베이스(DB)에 접근하는 것을 막을 수 없고, 유출 경로 및 거래 루트가 다양해 범인을 특정하기 어렵다는 것이 게임사들의 설명이다. 게임산업진흥에 관한 법률은 유통 방식·게임 등급을 포함한 산업적 영역과 확률형 아이템 규제를 비롯한 콘텐츠 영역 등에 초점이 맞춰져 있다. 게임산업의 특수성을 반영한 보안 기준도 정해지지 않은 상태다. 게임사들이 법적 대응에 나서도 다른 횡령 사건과 비교해 처벌 수위가 낮은 편이다. 아이템 가치 산정 과정이 객관적이지 않고, 게임사에게도 책임이 있기에 소송까지 가더라도 특수한 사례를 제외하고는 징역형 집행유예로 끝나는 경우가 많다. ⋮	
[게임업계, 내부 일탈 ‘몸살’...“대책 마련 시급”] 게임업계가 회사 내부 직원의 일탈로 몸살을 앓고 있습니다. 권한을 남용해 미공개 정보를 유출하거나 부당 이득을 취하는 등의 행위가 잇달아 발생하면서 재발 방지를 위한 제도 마련이 시급하다는 지적이 나옵니다. 최근 넷마블 자회사 넷마블엔투에선 개발실 직원이 내부 권한을 악용해 부당이익을 취하다 적발됐습니다. 직원 A씨는 게임 ‘RF 온라인 넥스트’ 데이터베이스(DB)에 접근해 고가 아이템을 생성한 후 이를 거래소에 판매해 약 500만 원의 현금을 챙겼습니다. 넷마블은 A씨에 대한 제재와 민형사상 법적 대응을 검토 중입니다. 게임사 내부 직원 일탈로 인한 사고는 이번이 처음이 아닙니다. 올해 3월에도 스마일게이트 임직원이 게임 ‘로드나인’의 업데이트 정보와 일부 이용자 데이터를 특정 길드에 무단 유출한 사고가 발생했습니다. 이 길드는 공유받은 정보를 통해 상품 구매, 인게임 전투 등에서 이	서울경제TV (25.7.14.)

득을 챙긴 것으로 보입니다. 이처럼 게임사 직원이 권한을 악용해 부당 이득을 챙기는 사례는 유독 대규모 다중 사용자 역할 수행 게임, MMORPG 게임에서 자주 발생합니다. 이용자들 사이의 경쟁과 대규모 전투가 주요 콘텐츠인 만큼 고가 아이템에 대한 수요가 많고, 특정 길드에만 내부 정보가 전달되면 이득이 크기 때문입니다. 다만 이렇게 부당한 방법을 사용한 아이템 복사와 정보 유출은 공정한 경쟁을 기반으로 하는 MMORPG 게임 근간 자체를 흔들 수 있어 심각한 문제라는 게 업계 시각입니다. 게임사들도 내부자 일탈을 막기 위해 노력하고 있지만 쉽지 않습니다. 업무상 내부 직원들의 DB 접근을 제한하기 어려울 뿐 아니라 유출 경로 또한 다양해 범인을 특정하기도 쉽지 않기 때문. 일각에선 재발 방지를 위한 제도 정비가 필요하다는 목소리가 나옵니다. 국내 게임 산업 관련 기준을 규정하는 '게임산업진흥에 관한 법률'은 유통이나 등급 등 일부 영역에 초점이 맞춰져 있어, 내부 일탈 문제를 해결하기 어렵다는 겁니다. 따라서 DB 접근 권한, 정보 유출 감시 등 게임 산업 내부자 통제에 특화된 법적 기준을 마련해 재발 방지 대책을 마련해야 한다는 지적이 나옵니다.	
---	--

「게임산업진흥에 관한 법률」

제28조(게임물 관련사업자의 준수사항) ① 게임물 관련사업자는 다음 각 호의 사항을 지켜야 한다.

1. 제9조제3항에 따른 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 대통령령으로 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 일반게임제공업 또는 제2조제8호에 따른 복합유통게임제공업(「청소년 보호법」에 따라 청소년 출입을 허용하는 경우는 제외한다)을 영위하는 자는 게임장에 청소년을 출입시키지 아니할 것
- 5의2. 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 영위하는 자는 이용자가 제21조제2항 각 호의 등급구분을 위반하여 게임물을 이용하지 아니하도록 할 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. 대통령령으로 정하는 영업시간 및 청소년의 출입시간을 준수할 것
8. 그 밖에 영업질서의 유지 등에 관하여 필요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항을 준수할 것

② (생략)

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 자는 제외한다.

1. 제21조제1항 또는 제21조의10제1항에 따라 등급을 받지 아니한 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하는 행위
2. 제21조제1항 또는 제21조의10제1항에 따라 등급을 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위하여 진열·보관하

는 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. 제22조제3항제1호에 따른 등급분류증명서를 매매·증여 또는 대여하는 행위
 6. 제33조제1항 또는 제3항을 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 대통령령으로 정하는 게임머니 및 대통령령으로 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전 알선하거나 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
 9. 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위
 10. 제9호에 따른 불법행위를 할 목적으로 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 제작 또는 유통하는 행위
 11. 게임물 관련사업자가 승인하지 아니한 방법으로 게임물의 점수·성과 등을 대신 획득하여 주는 용역의 알선 또는 제공을 업으로 함으로써 게임물의 정상적인 운영을 방해하는 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. 준비속에 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