



SHINWON
LAW FIRM

베트남 게임콘텐츠 진출 시
법적 규제 및 유의사항

- 목 차 -

0. 프로필

I. 베트남 시장 현황 (왜 베트남인가?)

II. 베트남 투자 및 진출 관련 일반적 유의사항

III. 베트남 게임시장 진출 관련 법적 규제

IV. 게임 라이선싱(퍼블리싱) 계약서 작성 시 유의사항

V. 베트남의 지적재산권 보호 현황 및 유의사항

법무법인 신원 변호사 김진욱

2002 제44회 사법시험

2005-2008 법무관 (서울고검, 인천지검)

2008-2011 법무법인 한결 변호사

2012- 현재 법무법인 신원 변호사

- 한국음악저작권협회, 콘텐츠진흥원, 한국연예제작자협회, 엠씨엔협회, 한국저작권위원회 자문
- 게임사, 드라마제작사, 음반사, 영화제작사, 언론사 등 다수 자문, 소송 수행
- 저서 : 게임분쟁사례집, 드라마분쟁사례집, K-POP 저작권분쟁사례집, 콘텐츠상담사례집(KOCCA)
- 강의 : 연세대학교, 숭실대학교, 한국콘텐츠진흥원, 한국음반산업협회, 한국인터넷기업협회 등 다수
- 베트남 현지 컨설팅 : VCK Holdings JSC, North South Global JSC

I. 베트남 시장 현황 (왜 베트남인가?)

1. 높은 경제 성장률

연도	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년
경제성장률	6.42 %	6.24%	5.25%	5.42%	5.98%	6.68%	6.2%

2. 높은 젊은 인구 비율 : 30세 이하 인구가 50% 이상

3. 높은 인구 성장률 : 2020년 인구 1억 예상

4. 사회주의국가로서 정치적 안정 : 중국, 인도 및 ASEAN 국가 중 가장 정치사회적으로 안정

5. 자본주의 보다 더 자본주의적인 요소

6. 빠른 IT 보급속도(인터넷, 스마트폰)

7. 한류 열풍 (한국에 대한 높은 호감도) / BUT, 게임 시장은?

II. 베트남 투자 및 진출 관련 일반적 유의사항

1. 베트남 비즈니스 일반적 유의사항

- ☆ 베트남 전쟁 언급, 체제에 대한 비난은 금물/ 반중 감정/자존심이 강한 민족정서
- ☆ 시간 약속/ 구두 약속/ 식사 및 음주/ 선물/ 인사법



- ☆ 인간 관계 형성이 중요 / 베트남식 판시

II. 베트남 투자 및 진출 관련 일반적 유의사항

2. 베트남 계약 협상/상담 시 일반적 유의사항

- ☆ 베트남 현지 통역 필요성
- ☆ 최대한 많은 정보 사전 입수, 미팅 전 관련 자료 미리 발송
- ☆ 문서나 이메일로 근거자료 남겨야 함
- ☆ 서두르지 말 것
- ☆ 베트남어 인사 정도는 준비, 문화적 동질성 언급

II. 베트남 투자 및 진출 관련 일반적 유의사항

3. 베트남 투자법에 따른 진출 방법

☆ 2015년 개정 투자법 – 외국인 개인, 외국법에 의하여 설립된 기업, 베트남 설립 기업 중 외국인의 지분이 51% 이상인 기업과 이들 기업들이 향후 51% 이상 투자한 기업 역시 외국 투자 법인으로 정의함.

☆ 외국인투자자는 구 투자법상의 투자허가서(IC)에서 개정된 투자법에 따라 투자등록증명서 (Investment Registration Certificate: IRC)를 발급받게 되는데, 외국인출자지분율이 51% 이상 일 경우 ERC와 IRC를 모두 신청해야 하며, 외국인 출자지분율이 51% 미만일 경우는 베트남 현지 투자자와 동일하게 기업등록증명서(Enterprise Registration Certificate: ERC)만 신청함으로써 법인설립과 투자프로젝트에 대한 인허가가 완료됨.

☆ 그러나, 온라인 게임 사업은 **WTO 양해각서 상의 조건부 사업**임. 외국인투자자의 경우 해당 분야에 투자하기 위해서는 오직 BCC, Joint Venture 형태만 가능함. Joint Venture의 경우 파트너가 전자게임 사업허가가 있어야 되고 외국인 투자자 지분은 49%를 넘으면 안 됨. 이 때문에 한국 업체가 베트남에 FDI로 직접 투자한 사례는 찾아보기 어려움.

III. 베트남 게임시장 진출 관련 법적 규제

1. 게임 투자 관련 규정

- ☆ 정보기술 법률 안내 시행령 71/2007/ND-CP
- ☆ 인터넷 정보, 인터넷 서비스 이용, 공급, 관리 시행령 72/2013/ND-CP
- ☆ 온라인 게임 서비스 이용, 공급, 관리 활동 관련 규정 24/2014/TT-BTTTT
- ☆ 국제 물품 거래 활동, 외국으로 상품 운송, 판매, 구매, 가공 활동 관련 상세한 무역법 시행세칙 시행령 187/2013/ND-CP

2. 전자 게임의 분류

(1) 서비스 이용과 제공 방식에 따른 분류 (72/2013/ND-CP 31조 1항)

- 1) G1게임: 여러 플레이어간의 상호작용과 동시에, 기업의 호스트 시스템을 통하는 전자게임
- 2) G2 게임: 게임 플레이어와 기업의 호스트 시스템과 오직 상호작용 하는 전자게임
- 3) G3 게임: 여러 플레이어간의 상호작용은 있지만 플레이어와 기업의 호스트 시스템 간에 상호작용은 없는 전자게임
- 4) G4 게임: 인터넷을 통한 다운로드, 플레이어 간의 상호작용이 없고, 플레이어와 호스트 시스템 간의 상호작용 또한 없는 전자게임

III. 베트남 게임시장 진출 관련 법적 규제

(2) 연령별 분류 (24/2014/TT-BTTTT 4조 1항)

☆ **성인 온라인 게임(18세 이상, 기호 18+)**: 무기를 이용한 저항 활동/ 음란 영상, 음향, 활동은 없음.

☆ **청소년 온라인 게임(12세 이상, 기호 12+)**: 무기를 이용한 저항활동은 있으나 무기를 근접 및 선명히 볼 수 없음. 저항 시 무기사용 소리 절제. 음란 영상, 음향, 활동, 캐릭터 야한 옷차림, 캐릭터의 민감한 부분 근접촬영 없음.

☆ **전체이용가능 온라인 게임(기호 00+)**: 모든 시뮬레이션은 만화임. 무기사용 없음. 폭력, 공포, 귀신 음향 및 영상 없음. 음란 영상, 음향, 활동, 캐릭터 야한 옷차림, 캐릭터의 민감한 부분 근접촬영 없음.

III. 베트남 게임시장 진출 관련 법적 규제

3. 기업 설립 및 운영 시 주의할 점

(1) 외국인 투자 제한

.온라인 게임 사업은 WTO 양해각서 상의 조건부 사업임. 외국인투자자의 경우 해당 분야에 투자하기 위해서는 오직 BCC, Joint Venture 형태만 가능함. Joint Venture의 경우 파트너가 전자게임 사업허가가 있어야 되고 외국인 투자자 지분은 49%를 넘으면 안 됨.

.베트남 온라인 게임 시장에서 인기 있는 게임들은 대부분 중국 등 해외로부터 수입된 게임이지만 정작 외국기업이 100% 외국인투자기업을 설립할 수는 없으며, 배급허가를 받기 위해서는 베트남 현지 기업과의 합자투자회사 설립이 필수적임

III. 베트남 게임시장 진출 관련 법적 규제

(2) 기업 승인 조건

☆ G1 게임의 경우

1) 서비스 제공 승인 조건

- 베트남 법률규정에 따라 설립된 기업, 온라인 게임 서비스 제공 분야 사업자등록증 소지
- 본사의 정확한 주소와 연락처 소지/활동규모에 부합한 온라인 게임 관리인사팀, 최소 1명 인사관리 2개 서버 보장/전자게임 서비스 운영 관리에 대한 학사 이상의 책임자
- 활동 규모의 부합하는 재정 능력 보유/ 온라인 게임 서비스 제공을 위한 도메인 등록
- 기업의 모든 게임에 온라인 게임 서비스 제공 설비 시스템은 다음과 같은 조건을 보장:
 - 시행령 24/2014/TT-BTTTT 6조 규정에 따라 이용자의 충분한 개인정보 업데이트, 저장 기능 보유/ 온라인 게임 결제관리 시스템은 베트남 내에 두어야 하고 베트남의 결제지원서비스 공급 업체와 연결/매일 이용자의 24시간 시간 관리와 18세 이하의 이용자들의 하루 총 사용 시간 180분을 초과하지 않음을 기업은 보장/ 기업은 연령별로 분류된 결과를 소개, 게임광고, 서비스 공급 시, 이용자의 이용 시간 동안 내내 “이용 시간 180분 초과시 건강의 유해함” 눈에 잘 띄는 곳에 표시
- 이용자 권리 보장, 서비스 품질 보장 방안
- 기술적 대책과 게임 내용 관리 업무 보유, 2014년 8월 19일 통자 09/2014/TT-BTTTT 규정에 따른 소셜 네트워크와 전자 정보창의 운영관리, 제공, 소셜, 정보사용 시행세칙 준수
- 장비 및 연결 관련 비상 대책 보유, 사고 시 시스템 안전 보장을 위한 데이터 백업 방안 보유
- 이용자의 개인정보 보안, 안전, 비밀 유지 보장

III. 베트남 게임시장 진출 관련 법적 규제

2) 게임 스토리 및 내용(콘텐츠) 승인 결정 조건

- 시행령 24/2014/TT-BTTTT 3조 1항 각 규정에 위반하지 않는 콘텐츠, 기업의 연령별 온라인 게임 분류결과는 동 규정의 4조 1항 규정에 따라 콘텐츠가 일치해야 함.
- 학사 이상의 이용자 게시판, 게임 내용 관리
- 다음과 같은 요구 사항 충족을 위한 기술 방안 보유
 - 연령별 게임분류 결과에 대한 지속적인 정보 표시 및 제공, 권고사항 “이용 시간 180분 초과 시 건강의 유해함” 이용자의 모니터 및 게임 게시판의 눈에 잘 띄는 곳에 표시
 - 소셜 네트워크 관리 법률 규정 시행령 72/2013/ND-CP, 2014년 8월 19일 시행령 09/2014/TT-BTTTT의 소셜 네트워크와 전자 정보창의 운영관리, 제공, 정보사용 시행 세칙에 따른 게임 이용자 대화 관리
- 다음과 같은 요구 충족을 위한 이용자 계정정보 관리 방안 보유
 - 이용자의 개인정보 관리 시스템에 직접 연결 동기화/기업의 게임 결제 서비스에 직접 연결 동기화/이용자의 서비스 이용 과정 관련 정확, 지속적, 충분한 정보 보관 : 계정 이름, 서비스 이용 시간, 포인트, 가상 머니, 아이템 소유 정보
- 사고 발생시, 시스템 안전 보장 및 서비스 품질 보장 대책 보유

G2, G3, G4의 경우 - 서비스 제공 승인 필요

III. 베트남 게임시장 진출 관련 법적 규제

(3) 온라인 게임 서비스 제공 기업의 의무

1) 시행령 72/2013/ND-CP 31조 2항, 3항 규정 준수

- 외국인 단체 및 개인이 베트남 내 이용자를 위한 온라인 게임 서비스 제공을 위해서는 베트남 법률 규정에 따라 법인설립 해야 하며, 외국인 투자 관련 규정과 관련 규정에 준수하여 게임 서비스 제공

- G1 게임 제공을 위해서는 기업은 정보통신부의 허가서가 있어야 함 (온라인 게임 서비스 제공 허가증 및 게임의 콘텐츠 승인 얻어야 함)

- G2, G3, G4 게임 제공을 위해서는 온라인 게임 서비스 제공 등록증명서 및 각 온라인 게임에 대한 서비스 제공 통지 절차를 거쳐야 함

III. 베트남 게임시장 진출 관련 법적 규제

2) 시행령 24/2014/TT-BTTTT 6조 2항에 따른 G1 게임 서비스 제공 기업의 책임

- 서비스 이용 기간 및 서비스 사용 중지 후 6개월 동안 이용자의 개인 정보 보관
- 관할 기관의 요구에 따른 개인 정보 인증을 위한 개인 신분증 또는 국가개인식별 번호를 데이터베이스에 연결할 수 있는 전문기술장치 시스템 구축

3) 시행령 72/2013/ND-CP 34조에 따른 기업의 의무

- 국가 관할 기관의 감사, 검사, 보관, 정보 제공 요구 및 정보통신부 규정에 따른 서비스 제공 관련 고객 불만 해결을 위하여 베트남 내 최소 1개 서버 시스템 위치
- 게임에 대한 충분한 정보를 포함한 전자정보 페이지 설립
- 기업에 의해 제공되는 게임의 부정적인 영향을 제한하기 위한 조치 적용 - 온라인 게임에 공시한 정확한 규정에 따라 이용자의 정당한 권리를 보장(요금, 서비스 품질, 정보 안전, 이용자와 기업, 이용자와 이용자 간에 발행하는 분쟁 및 불만 해결)
- 온라인 게임 서비스 제공을 중단할 경우, 서비스 제공 중단 예정 최소 90일 전에 전자정보 페이지에 공지(이용자의 권리 보장 해결책, 공식 서비스 중단 일 15일 전에 서비스 중단 관련 정보통신부에 보고서 제출)

III. 베트남 게임시장 진출 관련 법적 규제

- 정보통신부 규정에 따른 이용자들의 대화내용 관리 전문기술방법 적용
- G1 게임의 경우 콘텐츠 승인되지 않은 게임, G2,3,4 게임의 경우 규정에 따라 통보하지 않은 게임은 각 게시판, 기업 또는 단체의 전자정보 페이지, 유형별 언론사와 다른 대중 매체를 통하여 게임을 홍보할 수 없음.

(4) 기타 주의 사항

- 1) 온라인 게임 서비스 제공 관련 금지 행위 (시행령 24/2014/TT-BTTTT 3조에 따른 금지 행위)
- 2) 시행령 72/2013/ND-CP 5조 1항에 규정된 기타 위반 행위
- 3) 아이템, 가상 머니, 포인트 관련 규정 (시행령 24/2014/TT-BTTTT 7조)
- 4) 보고 제도 및 정보 제공 관련 규정 (시행령 24/2014/TT-BTTTT 11조 2항)

IV. 게임 라이선싱(퍼블리싱) 계약서 작성 시 유의사항

II

1. 라이선스 계약의 의의 및 특징

2. 라이선스 계약서의 구성

계약서의 표제/ 두서(당사자, 서명일)/ 전문

계약의 목적/ 용어의 정리

저작권의 사용허락/ 저작권 등록

사용대가(Royalty)

보고서 및 회계감사

비밀의 유지

저작권 침해의 감시 / 침해소송

세금

보장과 면책

IV. 게임 라이선싱(퍼블리싱) 계약서 작성 시 유의사항

- 계약기간
- 권리불포기
- 계약의 일부 무효와 계약의 효력
- 계약의 양도
- 불가항력
- 통지
- 재판관할, 중재
- 준거법
- 언어
- 완전한 협의
- 끝맺음 / 조인

IV. 게임 라이선싱(퍼블리싱) 계약서 작성 시 유의사항

3. 주요 조항

- ☆ 저작권의 사용허락/저작권 등록
- ☆ 대가 (Royalty)
- ☆ 감사조항
- ☆ 계약기간 (해지조항)
- ☆ 사용 허락하는 권리의 범위 (Exclusive)
- ☆ 비밀유지조항
- ☆ 위약금 조항
- ☆ 분쟁 발생 시 관할 조항

V. 베트남의 지적재산권 보호 현황 및 유의사항

1. 베트남 지식재산권 현황

- 베트남 지식재산권 출원 건수는 매년 7~9% 증가 추세(대부분 상표권), 저작권에 대한 인식은 여전히 낮은 편임
- FTA 등 각종 국제협약에 따른 지식재산권 보호 강화 추세

2. 베트남 지식재산권 시장의 문제점

- 베트남 지적재산권 보호지수는 127개 조사 국가 중 77위로 낮은 수준임
- 소프트웨어 저작권 침해도 심각한 수준임 (소프트웨어 저작권 침해 부분 6위, 무허가 소프트웨어 설치 비율 78%)

3. 지식재산권 침해에 대한 대응 방법 개관

- 1) 행정구제
- 2) 민사소송
- 3) 형사처벌
- 4) 수출입통제

V. 베트남의 지적재산권 보호 현황 및 유의사항

4. 행정 구제

☆ **관할관청** : 조사관, 경찰, 시장운영관청, 관세청, 각급 인민위원회

☆ **행정처벌** : 주의처분/ 범칙금/ 침해 혹은 불법 복제된 상품의 압수/ 영업중지/ 비상업적 이용인 경우 파기 혹은 배급 명령/ 베트남을 통관하는 불법 상품의 경우 추방 혹은 재수출명령

☆ **사전구제책** : 침해주체에 대한 임시감금/ 침해상품에 대한 일시적 압류/ 신체수색/ 차량, 선박 수색 혹은 은닉이 의심되는 장소에 대한 수색

☆ **행정구제의 장점** : 행정구제의 장점은 다른 구제책보다 신속하고 사전예방이 가능. 단순 예방을 넘어서 범칙금, 기타 합의로 해결가능(복잡한 소송 등 보다 효과적)

☆ **행정구제 신청절차** : **관할관청에 신고접수**

-.전문기관으로부터 침해사실에 대한 공식의견서 취득(NOIP 또는 Copyright office of Vietnam)

-.침해자에 대한 서면 경고장 혹은 시정요청서 송부

V. 베트남의 지적재산권 보호 현황 및 유의사항

5. 민사적 구제

☆ 침해 받은 권리자는 법원 혹은 중재원에 민사적 구제 즉 손해배상과 더불어 아래의 내용을 신청할 수 있다. 단 가처분의 경우는 중재원에 권한이 없다.

침해행위 중단명령/ 공개 사과 및 인정보도 명령/ 민사적 의무의 강제이행/ 침해상품의 강제 폐기, 혹은 배급, 침해에 이용된 각종 원료, 시설 혹은 상품을 비상업용으로 이용하도록 명령

☆ 손해배상의 청구

재산의 손실, 이익의 상실, 사업기회의 상실 혹은 상당한 통상 손해를 배상하도록 청구, 명령함.

명예훼손, 불명예, 특권상실 등 특히 저작권 관련 침해에 있어서는 정신적 손해를 배상하도록 청구하고 명령할 수 있음.

☆ 관련기관

일반재판적에 의해 관할 법원이 결정되며, 특히 호치민 인근지역의 사건의 경우 그 관할 법원은 호치민 경제법원이 됨.

사건의 특수성 때문에 물론 법원이 직권으로 결정할 수 있는 권한을 가지고 있기는 하지만, 통상 NOIP나 COV의 사전 전문의견을 청취하는 것으로 알려져 있음

V. 베트남의 지적재산권 보호 현황 및 유의사항

6. 형사처벌

모든 지식재산권에 대한 침해가 형사처벌이 되는 것이 아니고 일정한 경우에만 형사처벌

(1) 산업재산권 위반 형사처벌의 대상

-침해자가 베트남 1000만동 이상의 이익을 향유한 경우

-산업재산권 보유자에게 베트남 5000만동을 초과하는 손해가 발생한 경우

-침해재산권의 가치가 베트남 5000만동을 초과

(2) 저작권 위반 형사처벌의 대상

-상업적인 이용인 경우

-베트남 5000만동 이상의 손실이 저작권에게 발생한 경우로 손실에는 침해해제를 위한 비용 등 부수비용까지 포함함

-침해저작품의 가치가 베트남 5000만동을 초과

V. 베트남의 지적재산권 보호 현황 및 유의사항

7. 수출입 통제

8. 침해에 대한 효과적인 구제책

침해에 대한 가장 효과적인 구제책은 민사나 형사적인 구제책보다 행정적인 구제를 선행하는 것이 가장 중요하며, 또한 행정구제과정을 통해 권리자는 향후 절차를 위한 각종 증거 및 정보를 얻을 수 있다. 베트남에서 지식재산권의 침해를 받은 자는 침해에 대한 구제책 강구 전에 베트남 특허청 혹은 베트남 저작권 사무소로부터 유권해석을 받아야 한다. 이 정부기관은 피해자의 신청에 의해 과연 그 신청 건이 다른 절차를 진행할 충분한 요건이 되는가 여부를 심사하고 알려주게 되어있다. 이를 위하여 Ministry of culture, Sport and Tourism 산하의 저작권 사무소에 미리 게임 저작권을 등록해 두는 것이 선행되어야 한다.