

중국기업과 계약체결시 유의해야할 30가지 온라인게임 중국 수출 계약 “이것만은 지켜라!”

준거법은 '한국법' ...

쌍방간 권리 및 의무 · 분쟁 조정 방식 등 명확해야

글 | 류 명 한국소프트웨어진흥원 콘텐츠대외사업팀 선임

국내 온라인게임 산업이 발전하면서 해외시장, 특히 중국시장으로의 진출은 이제 의례적인 절차로 까지 인식되고 있다. 최근 개발되는 대부분의 온라인게임들이 향후 중국시장 진출을 염두에 두고 있으며, 실제로 수많은 개발사들이 중국시장을 두드리고 있다. 하지만 거대한 중국시장은 그 가능성만큼이나 내재된 위험성도 높다. 이에 한국소프트웨어진흥원은 최근 중국업체들과의 온라인게임 수출 계약시 국내 업체들이 염두에 뒤야 할 사항 30가지를 정리, 권고하고 있다. 본 내용은 한국소프트웨어진흥원이 외부에 의뢰해 조사한 내용을 바탕으로 재구성된 것이며, 특히 아래에서 언급된 가이드 내용은 국내 온라인게임 개발업체의 해외진출에 있어 특히 활발한 활동이 이루어지는 중국 지역을 대상으로 한 것임을 양지해 주기 바란다.

1998년 넥슨에서 온라인게임 '바람의 나라'를 서비스하면서 시작된 국내 온라인게임 산업은 엔씨소프트에서 개발한 '리니지'가 대성공을 거두면서 게임산업으로서의 그 위치를 확고히 차지하게 됐다.

최근 몇 년간의 괄목할만한 온라인게임의 성장은 국내 온라인게임의 위상을 세계 수준으로 높였을 뿐만 아니라 해외진출의 밑거름이 됐다.

국내에서의 성공을 발판으로 국내 온라인게임업체의 해외진출이 활발해지고 있는 시점에서 국내 온라인게임 개발업체가 온라인게임 해외 서비스 계약 체결에 있어 참조할 수 있는 가이드를 제시함으로써 국내 업체의 해외진출을 돕고자 이에 아래와 같이 각 계약서 조항별로 간략하게 설명을 제시하고자 한다.

본 가이드는 기진출한 국내 게임업체가 제시하고 있는 모델을 바탕으로 국내기업의 입장을 반영해 현실적이고 합리적인 내용을 담았으나 개별 기업에서는 각 회사별 특수상황에 따라 그 내용을 가감해 사용하면 될 것으로 생각된다.

계약서 작성 필요성을 인지할 것

가장 우선적으로 이해해야 할 사항은 '계약서가 왜 필요한가?'라는 점이다. 계약서는 기본적으로 분쟁이 발생했을 경우를 위해 작성하는 것이므로 분쟁 발생을 분명히 염두에 두어야 한다. 때문에 모든 내용은 서면으로 자세히 기록돼 있어야 하며, 계약서만 잘 작성한다면 대부분의 분쟁을 막을 수 있다.

계약당사자를 정확히 기재할 것 ... 등기부등본과 일치해야

계약당사자는 사용허락권자와 사용권자가 있다. 사용허락권자는 국내의 게임개발사가 되며, 사용권자는 중국의 게임운영사이다. 본 계약서에서는 사용허락권자를 '갑', 사용권자를 '을'이라고 칭한다.

갑과 을의 정확한 주소와 회사명을 기재해야 한다. 당사자의 상호, 주소는 당사자의 재판관할권의 결정에 중요하므로 회사 등기부등본상의 그것과 일치되도록 해야 한다. 또한 계약기간 중에 당사자의 주소에 변동이 생길 경우에 상대방에게 이를 즉시 통지해 줄 것을 규정해 놓아야 한다.

계약의 목적은 계약전문에 기재

계약서의 맨 처음에 기재하게 되며 계약당사자가 계약을 체결하면서 기초로 한 사실관계, 계약체결의 경위, 목적, 동기 등에 관해 정확하게 기재한다.

용어의 정의는 많을수록 좋다

계약서에서 반복해 사용하게 될 용어와 그 의미 내용을 미리 정확하게 규정함으로써 계약내용이 쉽게 이해될 수 있도록 하기 위해 계약서의 본문 맨 앞에 계약서에서 사용하는 용어의 정의 조항을 둔다. 용어에 대한 정의는 많으면 많을수록 후일 불필요한 분쟁을 방지할 수 있다.

- 게임 타이틀(Game Title)
- 게임 서비스(Game Service)
- 서버 소프트웨어(Server Software)
- 클라이언트 소프트웨어(Client Software)
- 골드 마스터 CD(Gold Master CD)
- 소스코드(Source Code)
- 계약 유효일(Effective Date)
- 상용서비스 개시일(Commercial Launch Date)
- 공개 베타서비스 개시일(Open Beta Service Date)
- 지역(Territory)
- 유료사용자(Paying Subscribers)
- 무료사용자(Free Subscribers)
- 사용허락 자료(Licensed Materials)
- 사용허락 프로그램(Licensed Programs)
- 지적재산권(Intellectual Property Rights)
- 상표(Marks)
- 라이선스 계약금(License fee ; Advance)
- 로열티(Royalty)
- 총매출액(Gross Sales)
- 순매출액(Net Sales)
- 매출할인(Sales Discounts)
- 채널비용(Channel Costs)
- 선불IP 카드(prepaid IP card)
- 시리얼넘버(Serial Number)
- 게임플러그인(Game Plug-in)
- 해커 툴(Hacker Tool)

사용허락권(Grant of Licenses)은 명확해야 한다

갑이 본 계약을 통해 을에게 제공하는 사용허락권의 종류와 허락되는 사용방법, 복사물의 제작, 개량물(2차 저작권)의 소유권, 인도의 방법 등에 대한 내용을 기재한다. 주요 제공물은 소프트웨어 저작권, 상표권, 게임운영 노하우, 사용설명서 등 관련자료 등이며 제공물별로 허락된 사용방법을 명기해야 한다. 특히 계약을 체결하는 게임의 타이틀과 성격을 명확히 함으로

써 그 외의 게임에는 라이선스를 주는 것이 아님을 밝혀야 한다.

사용설명서 등 관련자료는 문서로 전달할 것

관련자료와 운영 노하우의 차이는 문서화됐느냐 아니냐의 차이에 있다. 관련자료는 구체적으로 문서화돼 사용권자에게 전달되는 것이며 중국에서의 성공을 위해 전달해야 하는 모든 자료를 기재해야 한다.

아래에 대표적 관련자료를 기재했지만 계약의 성격에 따라 관련자료의 종류가 다양하므로 별첨에 상세히 기재하는 것이 바람직하다.

- 골드 매스터 CD
- 시스템 운영매뉴얼
- 게임운영 매뉴얼
- 서버운영 매뉴얼
- 서버구성도
- 국내 서비스 시 게임운영 데이터 등

소스코드에 대한 권리는 제공하지 말 것

소스코드는 게임개발자의 주요한 자산이며 이것이 공개될 경우 서버 SW를 불법 복제해 비밀리에 상용화할 수 있으며, 이를 응용해 새로운 버전 또는 새로운 게임을 만들 수 있으므로 제공하지 않는 것이 일반적이다. 소스코드를 제공할 경우에는 아래와 같은 내용을 특정해야 한다.

- 소스코드 제공시기
- 소스코드 제공방법
- 소스코드 사용지침서 제공
- 소스코드 예탁
- 소스코드 변경
- 소스코드에 대한 사용권자의 권리
- 소스코드 업데이트시 사용권자의 사용권
- 소스코드 사용조건

상표권 확보는 기본

상표(mark)에는 트레이드마크(trade mark)와 서비스마크(service mark)가 있는데 트레이드마크는 판매가 되는 상품에 표시되는 것으로 선불카드나 클라이언트 패키지 등에 사용하며, 서비스마크는 게임의 초기화면에 표시되는 것이다.

상표에 로고(logo), 캐릭터, 상호, 슬로건 등이 포함해 정의 내리는 것이 바람직하다. 중국에서 사용할 상표는 중국의 관련 법에 따라 등록을 해야 하며, 음의 조력을 받아서 등록을 하더

라도 gaps이 등록권자가 돼야 상표권 침해에 대항할 수 있다. 이 경우 그 내용이 중국어로 된 상표라 하더라도 상표 소유권은 gaps의 소유로 해야만 한다.

게임 운영 노하우는 정리해서 나열할 것

게임운영 노하우는 분류하기에 따라 그 종류가 늘어나지만 대표적인 내용을 기재하면 다음과 같다.

- 베타테스트와 상용서비스 시의 고객관리기법
- 시스템운영 상의 기술적 운영 노하우
- 판매촉진 이벤트, 홍보전략 등
- 과금제도의 운영 노하우
- 운영조직의 구조와 필요 인력의 성격

PC게임용 계약서는 골드매스터 CD를 넘겨주고 이에 대한 판권계약을 하는 것이므로 인쇄매체의 저작권 계약서와 유사하며, 소프트웨어 운영의 노하우라든가 게임사용자 관리 노하우들이 기재되지 않는다.

반면에 온라인게임 계약서의 주요사항은 서버운영 노하우, 게임사용자 관리 노하우, 프로모션 이벤트 진행 노하우 등이며 이러한 노하우의 전수가 게임운영 성공의 관건이 된다. 일반적으로 게임 운영 노하우를 많이 나열할수록 협상력이 늘어난다. 지금까지의 문제는 아예 계약서에 명시하지 않았기 때문에 모든 것을 제공해야 하는 것으로 돼 있다는 점이다.

복사본 제작은 반드시 막아야 한다

복사본을 제작할 수 있는 대상과 복제의 수량, 매체 등을 특정해야 하며 복제본에 저작권, 상표권 등의 표시의무를 부과해야 한다. 서버 SW의 초기설치 및 추가 설치 등을 gaps의 책임 하에 수행해서 올은 서버 SW 등의 복제를 하지 못하게 해야 한다. 복사본 제작을 계약의 해지 사유에 기재하는 것이 바람직하다. 골드매스터 CD, 운영매뉴얼 등의 관련자료 등은 복사본 제작을 허락하되 음의 서면 요청, gaps의 서면 승인 후 실시하도록 제한을 두어야 한다.

복사본의 제작에 관해서는 다음과 같은 항목이 명시되어야 한다.

- 사용권자의 복제
- 복제를 할 수 있는 경우
- 복제의 수량
- 복제할 매체
- 복제본에 저작권, 상표권 표시의무

특정한 경우 재사용허락(sublicensing)도 가능

계약에서 재사용의 허용 여부에 대해 정한 바가 없다면 재사

용을 할 수 없다고 해석이 될 여지가 많다. 그러나 기술 라이선스 계약의 성격상 사용허락자(licensor)와 사용권자(licensee) 사이의 개인적 신뢰도가 계약 성립과 계약관계의 유지에 있어서 매우 중요한 요소를 차지하는 것이므로 재사용 허락 여부에 대해 명백히 규정해 놓는 것이 바람직하다.

기본적으로 재사용의 허락(sublicensing), 제3자 양도(assignment) 및 담보제공은 허용하지 않아야 한다. 단, 중국의 게임운영자가 계약 후에 게임의 운영을 효과적이고 효율적으로 하는 것을 보장하기 위해 재사용허락(sublicense)을 특정 조건하에서 인정하는 조항이 필요할 수 있다. 예를 들면 상용 서비스 몇 개월 이내에 동시접속자 수가 몇 명 이하일 경우에는 갭이 지정하는 병에게 재사용권(sublicense)을 하도록 하는 조항을 삽입하면 게임운영이 효과적으로 진행되지 않을 경우를 대비할 수 있다.

현지화 버전 SW 저작권도 '갭' 소유

기본적으로 개량 소프트웨어의 저작권은 창출을 해낸 당사자의 소유이다. 즉 을이 계약 대상 소프트웨어를 활용해 새로운 저작물을 창출한 경우에는 이 2차 저작물은 을의 소유가 되며 이에 대한 무상 사용권을 갭이 갖는 것이 일반적인 관례이다

그러나 개발하기는 어려워도 변형해 추가하는 것은 쉽다는 온라인게임의 속성상 일반적인 라이선스계약의 관례를 지키기 보다는 갭의 승인 없이는 여하한 2차 저작물도 허락하지 않아야 한다.

단 게임의 원활한 운영을 위해 을이 부수적인 변형을 했다면 이는 갭의 소유로 한다는 약정을 하거나 사용권(grant-back)을 갖는다고 것이 바람직하다. 예컨대 을이 현지화를 하는 과정에서 창출한 캐릭터의 경우 이를 갭의 소유로 한다는 약정을 해야 한다.

사용료의 지급(Payments) 방식은 사례를 참조할 것

사용료는 계약초기 또는 상용서비스 전에 지급하는 계약금과 상용서비스 후에 매출의 일정비율을 받는 로열티(royalty)로 나누어진다. 계약금을 분할해 지급하는 경우에는 계약일, 오픈 베타테스트 개시일 및 상용서비스 개시일에 각각 30%, 30%, 40%로 나누어서 받는 것이 상례이다.

현재 중국진출 게임업체들은 모두 경상사용료(러닝로열티: running royalty)제도를 사용한다. 러닝로열티 액수는 산정기준과 로열티율에 곱에 의해 결정된다.

로열티 산정기준은 총매출액 기준이 분쟁 줄인다

시리얼넘버 제공액이란 갭이 을에게 제공한 시리얼넘버에 해당하는 PP카드의 금액을 말하므로 그 액수는 위의 세 가지 기준 중에서 가장 크게 되며, 양측의 이견이 없는 이점이 있지만 을은 갭에게 선수금을 제공하는 형태이므로 자금부담이 크게 되는 단점이 있다. 총매출은 게임으로 인해 발생한 모든 매출액에서 어떠한 비용도 공제하지 않은 금액이다. 총매출액은 회계수치 중에서 외부로부터 검증된 숫자이므로 가장 조작이 어려우며 로열티율을 낮출 수 있는 이점이 있다. 많은 기업들이 총매출액을 산정기준으로 삼고 있다.

순매출은 총매출에서 채널비용(channel costs)을 차감한 금액이다. 채널비용에는 반품, 에누리, 수량할인, 대손 등이 있다. 순매출을 기준으로 하는 경우에는 채널비용을 입증할 수 있는 회계장부의 제출이 필요하며 검증에 복잡함이 따른다.

통상적으로 순매출을 사용하는 계약에서는 채널비용을 실제 발생액으로 하지 않고 총매출액의 일정율로 간주해 순매출액을 산정한다. 이러한 방법은 논리적으로 총매출보다 설득력이 있으며 동시에 발생된 채널비용 검증의 번거로움을 없애주는 장점이 있다.

로열티는 매월 지급하는 것이 바람직

로열티는 매달 계산해 지급하는 것이 일반적이다. 분기마다 지급하는 방식을 사용하기도 하지만 로열티지급으로 인한 분쟁 가능성을 조기에 탐지하는 점에서 매월 지급하는 것이 바람직하다.

송금 화폐는 USD가 일반적

사용료, 특히 러닝로열티를 지불하게 될 때 사용권자 국가의 화폐로 하느냐, 아니면 사용 허락자 국가의 화폐로 하느냐에 대해 정해 놓아야 한다. 이에 대해 정한 바가 없으면 사용권자 국가의 화폐로 사용료 지불액이 정해지게 될 것이다. 통상적으로 미국 달러(US Dollar)를 지불화폐로 한다.

이중과세 방지 위해 원천징수 관련 자료 요구할 것

세법에 따라 을은 송금대상 사용료 중에서 법인소득세의 원천징수분(withholding tax)을 공제하고 갭에게 송금해야 한다. 우리나라에서 선급법인세로 인정받기 위해서는 원천징수 관련 자료를 우리나라 과세관청에 제출해야 한다.

따라서 을이 원천징수를 할 경우에는 을은 갭에게 원천징수 관련 자료를 제출하도록 요구해야 이중과세를 방지할 수 있다. 이와 동시에 송금시의 원천징수 세액이외에는 어떠한 제세공

과금 또는 이와 유사한 성격으로 공공기관에 납부하는 금액은 을측 부담임을 명시해야 한다.

감사권한과 고객 및 빌링 DB 확보는 필수

사용료 산정과 관련한 분쟁이 있을 경우에 기록조사를 위한 전제로서 사용료 산정의 근거가 되는 영업실적과 사용료 산정에 관련된 서류를 보존할 의무를 규정한다.

매월 러닝로열티의 송금 시에 제출을 요구하는 회계자료 등 근거자료의 내용을 명시하고 필요시에는 근거자료의 사실여부를 감사한다는 조항을 반드시 기재해야 한다. 특히 러닝로열티의 산정기준이 매출액일 경우에 사용자의 사용시간과 과금액의 자료가 축적되는 빌링시스템(billing system)의 접근이 매우 중요하다. 이러한 접근을 용이하게 하기 위해서 을이 동의하는 경우에는 빌링시스템을 갑측에서 구축하는 방안이 있을 수 있다.

갑은 을의 제출서류의 사실 진위를 확인하기 위해 을의 장부와 기록을 감사할 수 있는 권한을 가지고 있다. 이러한 감사권한을 실시방법을 기재해야 한다.

갑이 을의 회계에 관한 감사를 실시하기 위해서는 고객DB와 빌링DB의 접근이 필수적이다. 또한 고객DB와 빌링DB의 소유권도 갑과 을이 동시에 소유한다고 규정해야만 계약의 해지 시에 게임서비스를 지속적으로 할 수 있다.

감사할 때 중요한 사항의 하나는 서버들의 설치 위치와 개수 등에 대한 조사이다. 갑은 서버가 설치된 IDC와 서버의 내역을 알 수 있도록 서버의 개수와 설치위치의 변경이 있을 때 문서로서 승인을 하는 것이 바람직하다.

중국의 IDC는 우리나라의 IDC와 비교해 볼 때 아직 정형화가 덜 돼 있으며, 서비스 질도 보장받기가 힘들다. 따라서 서버를 설치하는 위치는 매우 중요하며, 이에 대한 갑과 을의 합의가 있어야 한다.

인도와 수령 시점은 구체적으로 명시할 것

라이선스 계약대상물에 대한 인도의 방법, 비용, 거절절차, 인도의 완료시점 등을 기술해야 한다. 을이 이미 서버를 설치한 경우에는 서버 SW와 클라이언트 SW 등을 즉시 검수할 수 있으므로 이 조항의 중요성이 적다. 그러나 서버설치가 안 된 시점에서 인도를 할 경우에는 실질적인 검수는 서버설치 후이므로 이에 대한 구체적인 조항이 필요하다.

인도일자는 통상 베타테스트일과 상용서비스 개시일을 기준으로 정해진다.

기술적 지원에는 공동노력에 대한 사항 명시해야

모든 기술적 지원은 갑이 주도를 하지만 을의 협조를 통해 이루어진다.

서버 SW의 초기 설치하는 기술적 지원의 최초의 주요한 사항이며 갑이 주도적으로 이루어야 하는 작업이다.

갑과 을은 향후 게임운영 시에 발생 가능한 문제와 문제별 하자해결 기한 등을 명시해야 하며 해킹 등에 대해서는 공동 노력을 할 것을 명시해야 한다.

기술적 요구사항 명시할 것

게임서버 SW 등이 설치될 서버의 사양, 회선속도 등에 대한 시스템 요구사항을 기재해야 한다.

서버 SW 초기설치(installation)는 충분한 시간적 여유 가져야

서버 SW를 초기 설치해 운영할 수 있도록 하는 작업은 전적으로 갑의 책임이다. 이에 대한 비용이 수반된다면 이 비용도 갑의 부담으로 하는 것이 통상적이다.

서버 SW 초기설치는 갑과 을간의 신뢰관계에 중대한 영향을 미치는 작업이므로 설치시기를 약정할 경우 시간적 여유를 충분히 두어야 한다.

갑이 설치시기를 약정한 경우에 을이 갑이 요구한 기술적 요구사항(IDC, 서버설치, 전송 속도)을 충족한 후에 할 수 있다고 명시해야 한다.

분쟁의 씨앗 '유지보수' ... 절차 등 명시할 것

게임을 운영하다 보면 많은 기술적 애로요인에 부딪히게 된다. 사용자의 요구를 반영하는 능력에 따라 게임운영의 성패가 좌우되므로 유지보수의 신속성이 매우 중요하다. 현재 많은 불만과 분쟁의 씨앗이 유지보수가 신속하지 못하다는 점과 정확한 기술적 의사소통에 장애가 있는 점에서 발생한다.

유지보수를 하는 절차를 명시해서 분쟁의 소지를 미연에 방지해야 한다.

특히 문제 발생시 문제의 보고, 보고대상자의 확정, 보고 후 처리기간, 처리기간 지연의 경우 손해문제 등을 명시해야 한다. 경미한 업데이트의 경우에는 원격에서 하는 것이 보통이므로 비용이 발생하지 않지만 교육 등을 위해 출장경비가 발생할 경우 이를 부담하는 주체를 정해야 한다.

유지보수의 특성에 따라 다음과 같은 항목을 설명해야 한다.

- 유지보수 범위
- 유지보수기간

- 유지보수방법
- 비용부담

해킹 문제는 공동으로 책임지는 것이 좋다

국내에서 충분한 기간 동안 운영을 하지 않은 게임은 중국 진출 후 해킹툴 등의 문제에 직면해 어려움을 겪고 있는 실정이다.

해킹툴의 문제는 소스코드를 공개하지 않은 이상 게임개발사가 처리해야 하는 문제이지만 해킹툴을 발견하는 것뿐만 아니라 해킹툴의 특성들은 게임운영자 측에서 제공해야 하므로 갑과 을이 공동으로 대처해야 할 문제이다.

해킹툴의 문제는 갑과 을의 공동책임이며, 완전하게 해결하는 것을 불가능할 경우도 있으므로 해킹 문제를 갑의 책임만으로 규정해서는 안 된다고 판단된다.

기술지원 책임자의 지정

갑과 을은 각각 기술지원을 요청하고 실시하는 책임자를 지정하며, 책임자의 명단을 상대방에게 전달해야 한다.

훈련교육 조건 및 비용 부담 원칙 세워야 한다

시스템운영, 게임운영, 판매촉진 등과 같은 내용에 대해 훈련교육을 실시할 경우 이에 대한 조건과 비용부담 등을 기재해야 한다.

사용자DB 등 지적재산권은 공동소유로 할 것

사용허락 대상물에 대한 지적재산권이 갑의 소유임을 명확히 하며, 이를 위반하지 못하도록 규정하는 내용이다.

사용자DB에 대한 갑과 을의 공동 소유의 명시가 필요하다. 사용자DB는 갑과 을의 공동소유로 해야 사용자의 패턴정보를 입수해 게임의 효과적인 개발을 도모할 수 있다.

특히 계약기간 중이나 계약기간 이후에 사용자DB를 활용해 새로운 게임 개발의 아이디어를 얻을 수 있으므로 이에 대한 공동소유가 필요하다.

국가별 조정 제도의 특징 확인해 미리 적시할 것

조정이라 함은 제3자가 분쟁 당사자 사이에 개입해 상호 조정을 통해 화해로 이끄는 절차를 말한다.

당사자 사이에 발생한 분쟁을 당사자끼리 해결하려다 보면 결국 소송의 방법으로 밖에 해결할 수 없게 돼 계약관계가 종료되게 되는데, 이때에 제3자가 개입해 당사자가 합의할 수 있

도록 도와 주어 계약관계가 종료되지 않도록 할 수 있는 장점이 있다. 국제계약상 조정제도는 중재나 법원으로 가기 전 단계로서 자주 이용되고 있다.

조정절차에 의해 국제분쟁을 해결하려고 할 경우에는 단순히 조정에 의해 분쟁을 해결한다고만 규정해서는 안 되고, 각 국가별 조정제도의 특징을 잘 확인해 조정시 적용할 법규를 구체적으로 적시해야 할 것이다.

이에 관해는 유엔국제통상법위원회(UNCITRAL)가 제정한 모범국제상사조정법과 모범국제상사조정규칙이 있다.

중재 기구 선정은 신중히 고려해야 한다

중재는 조정과는 달리 제3자인 중재인이 사실인정과 법률적용에 관한 권한을 가지고 분쟁을 중국적으로 종결시킬 수 있는 장점이 있고, 법원에서보다는 당사자 자치에 따라 상거래현실에 맞추어 전문성이 인정된 중재판정부에 의한 사실인정과 법률적용을 할 수 있다는 장점이 있다.

중재의 특성상 법원보다는 법률적용의 융통성이 있으므로 중재 판정시에 중재지의 법해석론이 반영될 여지가 있음을 고려해 중재기구를 선정해야 한다.

준거법은 한국법으로 하는 것이 유리

‘갑’의 입장에서는 한국법을 준거법으로 정해 놓아야 한다.

이상으로 계약서 작성과 관련해 주요하게 언급될 수 있는 조항과 유의사항들에 대해 간략하게 살펴보았다.

물론 이러한 내용은 그간 진행된 국내 온라인게임 개발업체의 해외진출 방식을 토대로 작성해 참고할 수 있는 내용이 상당 부분 있으리라 생각되지만 각 업체별 특수성을 감안해 참고하기를 바라는 바이다. 