

# 게임산업진흥법안의 허와 실

e스포츠 항목 등 게임 전반 활성화할 수 있는 토대 마련

실효성은 ‘글쎄’ … 규제 많고 예산조달 항목 거세돼

문화관광부는 음반비디오물및게임물에관한법률을 장르별로 별도 입법화한다는 방침을 세우면서 게임산업의진흥에관한법률제정안을 발표했다. 게임산업진흥법은 산업진흥을 위한 문화진흥을 기치로 내걸고 있다는 점에서 높이 평가할 만하지만, 진흥법이라고 하기에는 규제 조항이 지나치게 많고 예산조달 항목이 없다는 한계성도 갖고 있다. 탄생 자체만으로 의미가 있다고 볼 수 있으나, 동전의 양면을 하나의 법에 아우르려 하고 있다는 점에서 위험성도 내재돼 있는 것이다.

글 / 이택수 디지털타임스 기자

“게임산업의 기반을 조성하고 국민의 건전한 게임문화 활동을 장려해 게임산업의 발전을 촉진함으로써 국민경제의 발전과 국민의 삶의 질 향상에 이바지한다.”

문화관광부에서 개정·입법을 추진하고 있는 게임산업의진흥에 관한법률제정안(게임산업진흥법안, 가칭) 총칙에서 밝히고 있는 이 법의 제정 목적이다. 법 제정 목적의 추상성과 달리 게임산업진흥법안은 기존 음반비디오물및게임물에관한법률(음비계법)에서 게임을 따로 떼어 내어 만들어지고 있다는 점에서 구체적인 목표를 갖고 있다.

## 한계 드러낸 음비계법 … 新법안 필요성 대두

문화부는 지난 2000년 음비계법 개정을 추진한 바 있다. ‘스타크래프트’를 계기로 성장하기 시작한 PC게임 산업과 댄스시뮬레이션 게임기로 폭발적인 성장을 하고 있던 아케이드게임 산업을 진흥하기 위한 일환이었다.

실제 90년대말 국산 댄스시뮬레이션 게임기들이 전국적인 인기를 끌면서 국내 게임산업의 성장을 주도했다. 당시 아케이드게임 시장은 1조원대에 육박할 것이라는 비공식 집계도 나올 만큼 성장 산업으로 조명을 받았다.

이에 따라 관할 부처에서도 관련 진흥법 마련을 고심하기 시작했으며, 문화부는 물론 산업자원부와 정보통신부는 앞다퉈 관련법

개정과 게임산업 단지 조성 사업에 나서기도 했다. 물론 가장 먼저 관련법 개정에 나선 것은 문화부였다. 문화부는 99년말부터 음비계법 개정 작업을 추진했고, 이후 2년여에 걸쳐 시행령과 시행규칙을 제정·공포했다.

2000년 당시 문화부는 음비계법을 개정하면서 게임·음반·비디오 등 문화콘텐츠를 ‘멀티미디어문화콘텐츠’로 포괄하려 했으며, 아케이드게임과 아케이드게임의 이용장소인 게임제공업소를 중심으로 법을 개정했다. 또 아케이드게임 업계의 의견을 수렴해 게임물 연령 등급을 2단계(전체이용가, 18세이용가)로 간소화했다.

그러나 아케이드게임과 패키지게임이 한국 게임시장의 주류가 될 것이라는 당초 예상과 달리 온라인게임이 시장의 주류를 형성하게 됐고 아케이드게임과 패키지게임 시장은 침체기로 접어들었다. 불과 2년만의 일이었고, 2년 동안의 산고 끝에 발효된 개정 음비계법은 탄생하자마자 구닥다리법으로 전락하고 말았다.

실제 현행 음비계법은 아케이드게임 산업 진흥과 규제를 핵심으로 하고 있었기에 지난 몇 년 동안 온라인게임 업계에 대한 지원과 규제에는 한계를 드러냈다. 자생적으로 온라인게임 시장이 성장하는 동안 등급분류의 문제나 사행성 온라인게임의 범람, 청소년의 게임중독, 아이템 현금거래 등의 문제에 대해서도 푹부러진 해결책을 내놓지 못했다.

그 와중에 정통부와는 온라인게임 산업 진흥을 놓고 영역 다툼

# 게임산업진흥법 제정(안) 공청회

· 일시 : 2004년 9월 21일 14:00 · 장소 : 코엑스 · 주최 : 문화관광부 · 주관 : (재)한국게임산업개발원 · 한국게임학회



지난 9월 21일 서울 삼성동 코엑스 컨퍼런스센터에서 열린 게임산업진흥법제정(안) 공청회에는 게임업계 관계자 200여명이 참석, 업계의 관심을 반영했다.

까지 벌여야 했다. 이로 인해 온라인게임에 대한 진흥 및 규제를 포함하는 음비게임 재개정의 필요성이 대두됐음은 물론이다.

## 개정 게임산업진흥법 초안 개요

새롭게 마련된 게임산업진흥법안은 기존 음비게임과 달리 게임 산업 진흥과 더불어 게임문화 진흥과 e스포츠 진흥을 법제화한 것이 특징이며, 더불어 등급분류 제도 개선을 포함하고 있는 점이 눈에 띄는 대목이다. 특히 문화부는 등급분류를 포함한 규제 분야를 대폭 시행령과 시행규칙에 위임함으로써 급변하는 산업 환경 변화에 대응할 수 있도록 하고 있다.

이 법은 지난 2004년 5월 국무회의를 통해 입법 계획이 수립됐고, 법 제정을 위한 연구활동과 의견수렴 작업은 지난해 12월부터 진행됐다. 그리고 문화부는 9월 21일 서울 삼성동 코엑스에서 관련 공청회를 개최하면서 이 법의 초안을 공개했다.

개정 게임산업진흥법 초안은 크게 총칙, 게임산업의 진흥, 게임문화의 진흥, 등급분류, 건전한 영업질서 확립, 보칙, 벌칙 등 총 7장(49조)과 부칙(6조)으로 이뤄져 있다.

1장 총칙에서는 우선 게임에 대한 정의를 좀더 포괄적으로 명시함으로써 지원 영역을 넓힌 것이 특징이다. 또 음비게임에는 존재하지 않았던 e스포츠의 개념과 게임산업 진흥 종합계획을 명시해 놓았으며, 등급분류와 관련해 게임물 내용정보라는 항목을 신설한

것도 특징이다. 또 게임물 제공업소(게임장, PC방)에 대한 세부 기준을 폐지하고, 청소년 연령 기준을 청소년 보호법에 맞춰 연 19세로 통일했다.

2장 게임산업 진흥 부문에서는 창업에서부터 인력양성·기술개발·표준화·국제협력 및 해외 진출 지원 방안과 더불어 게임산업 진흥금고 사업과 세제지원 및 전문 투자조합 운영에 대해 명시해 놓은 점이 기존 음비게임과의 차이점이다.

3장 게임문화 진흥은 새롭게 신설된 부문으로 문화부는 e스포츠의 중추국으로써 체계적인 지원을 위한 법적 근거를 마련해 놓았으며, 창작자의 권익 보호를 위해 지적재산권 보호 대책을 마련해 놓았다.

4장 등급분류 항목에서는 기존 음비게임과 마찬가지로 게임물 등급분류 체계를 2등급(전체이용가, 청소년 이용불가)으로 유지했으나, 등급분류 기관에 대해서는 음비게임과 달리 영상물등급위원회를 명시하지 않고 문화부 장관 명에 의해 별도 등급분류 기관을 지정할 수 있도록 했다. 더불어 사행성 게임과 관련해 등급분류 제도를 폐지하는 내용을 담았다.

5장 이후의 항목들은 전반적으로 음비게임과 크게 달라진 점은 없으나, 게임 영업과 관련한 신고제와 등록제를 간소화했고 이와 관련한 업무를 지자체나 협단체에 위임할 수 있도록 했다.

7장 벌칙 조항에서는 이용불가 게임을 판매·유통할 경우 5년

이하의 징역과 5,000만원 이하의 벌금을 부과하는 형태로 다소 강화했고, 문화부 공무원에 사법경찰관리의 권한을 부여할 수 있는 조항을 신설해 놓고 있다.

**업계 일단 환영·논란의 여지는 많아**

게임 업계 전문가들은 이번에 새롭게 마련된 게임산업진흥법안이 2000년 아케이드게임 산업 육성을 전제로 개정됐던 음비계법과 달리 온라인게임 및 게임문화 전반을 동시에 활성화할 수 있는 형태로 탈바꿈했다는 점에서 긍정적인 평가를 내리고 있다.

실제 문화부는 이번 법안에서 게임업계 국제 경쟁력 강화를 위해 게임산업 진흥 분야에만 12개 조항을 신설해 놓고 있다. 9조 표준화 추진과 11조 국제협력 및 해외진출 지원, 14조 세제지원, 15조 통계 및 실태 조사 등이 대표적인 경우다.

그러나 여전히 아케이드게임 및 업소용 중심의 산업지원법의 한계를 벗어나지 못하고 있는 부분도 있다. 2000년 음비계법 개정 당시 아케이드게임 업계의 요청에 따라 기존 4등급에서 2등급으로 간소화된 등급분류 방식을 고수한 것이 대표적이다.

사용자 연령에 따른 세부 등급분류가 게임물 등급분류의 세계적인 대세로 자리잡고 있는 상황에서 업계 및 게임제공업소 중심의 2개 등급제를 고수한 부분은 논란의 여지를 남기고 있다. 영등위 문제만 해도 너무 많은 부분을 시행령에 넘기고 있다. 특히 게임물 등급분류 기관을 영등위로 명시하지 않은 대목은 많은 오해를 낳고 있다.

이에 대해 문화부는 “2006년까지 민간 자율등급제를 도입한다는 국무조정실 합의 내용을 이행하기 위한 문서적 행위”라고 밝혔으나, 시민·사회단체 일각에서는 게임으로 인한 사회적 폐해와 청소년 보호를 위한 최소한의 안전장치가 사라지게 될 것을 우려하고 있다.

이외에도 게임물 이용 장소가 가정으로 집중되고 있는 상황에서, 게임장(게임제공업, 인터넷PC게임제공업, 복합유통게임제공업)만을 대상으로 유통 및 영업질서 확립 방안을 내놓은 점도 미흡한 부분으로 지적되고 있다.

**새로운 접근법 돋보이지만 예산 조항 등 미비**

게임은 음반이나 기타 영상물과는 다른 차원에서 산업진흥이 이뤄져야 한다는 사실을 이 법은 내포하고 있다. 게임은 디지털이라는 기존 문화콘텐츠와는 다른 태생적 특징을 갖고 있는 데다, 기술 및 인력·지식 집약형 산업의 특징을 포괄하고 있기 때문에 별도의 진흥법을 필요로 해 왔다. 그런 측면에서 게임산업진흥법은 탄생 자체만으로 의미가 있다고 볼 수 있다.

또다른 측면에서 이 법은 게임을 문화로 접근하려는 새로운 시도를 하고 있다는 점에 주목할 필요가 있다. e스포츠 항목을 법안에 신설한 것이나 기타 게임문화 진흥을 표방한 것은 음비계법에

서는 찾아 볼 수 없었던 것들이다.

실제로 산업진흥법에 문화진흥 항목을 포함시키는 것은 이질적이면서도 이례적인 일이다. 이는 문화진흥에 힘써야 하는 문화부의 당의적 행동으로도 이해할 수도 있겠으나, ‘게임은 문화가 되어 산업이 될 수 있다’는 문화산업의 기본 전체를 충실히 이행하려는 노력으로 보는 것이 타당하다.

이처럼 크게는 이 두가지 측면에서 게임산업진흥법은 음비계법에 비해 진일보한 측면이 있다. 그러나 인간이 만드는 모든 제도가 완벽할 수 없는 것처럼 이 법안에도 한계는 있다. 진흥법이라고 하기에는 규제 조항이 지나치게 많은 점이나, 진흥법의 필수조건인 예산조달 항목이 없는 점 등이 그렇다.

특히 진흥법 상에 예산에 대한 내용이 ‘거세’ 돼 있다는 것은 사실상 이 법의 가치를 의심할 수밖에 없는 대목이다. 규제 중심의 법이라면 몰라도 진흥을 표방하고 있는 법에서의 예산 조항은 필수적이다.

물론 정부의 문화예산이 전체 예산의 1%를 넘느냐 마느냐를 놓고 매년 기획예산처와 싸움을 벌이고 있는 문화부의 고충을 이해 못하는 것은 아니다. 또 한국게임산업개발원으로 책정되는 예산이 게임산업 진흥예산이라는 점에서 굳이 별도의 예산항목을 신설할 필요가 없다고 주장한다해도 일리는 있다.

그러나 진흥법이 진흥법으로써의 생명력을 얻기 위해서는 예산 조항은 필수이며, 향후 게임산업개발원 민영화 이후에는 법의 존속을 위해서도 필수적인 항목이다. 이외에도 문화부는 큰 그림을 제외하고 규제 항목과 게임물 등급분류 같은 상당수 민감한 사항을 시행령과 시행규칙으로 넘기고 있다.

이는 산업과 사회 안팎으로 좀더 논의가 필요한 부분이 남아 있기 때문일 것이며, 또한 변화와 부침이 심한 게임산업의 특성상, 기준이 되는 진흥법에 모든 예외 조항을 열거할 수 없었기 때문일 것이다.

따라서 이 문제는 가파른 성장기를 겪고 있는 게임산업에 민첩하게 대응하겠다는 의지로 봐야겠지만, 향후 시행령과 시행규칙 제정·개정과정에서 업계 혼란을 가중시킬 수 있다는 측면에서 볼 때는 바람직하지 못한 측면도 있다는 것을 알아야 한다.

게임시장에서는 온라인게임과 패키지게임, 아케이드게임 업계 간 이해관계가 상충되는 점이 많은 데다 같은 업계 내에서도 의견과 주장이 다른 경우가 많고, 또 시민·사회단체는 여전히 게임을 부정적인 시각으로 보고 있는 관계로 ‘진흥법’에 대해 업계와는 판이한 시각을 갖고 있기 때문이다.

즉 게임산업진흥법은 산업진흥을 위한 문화진흥을 기치로 내걸고 있다는 점에서는 높이 평가할 만하지만, 동전의 양면을 하나의 법에 아우르려 하고 있다는 점에서는 위험성이 내재돼 있다는 것이다. 