

**“게임법 개정, 산업 발전 중장기 계획이 먼저”**

- K-GAMES, ‘게임산업진흥에 관한 법률’ 개정안 의견서 전달
- 사업자 불확실성 증대, 청소년 연령 제한 역차별 등 문제 지적
- “진흥 없엔 사업법, 게임 규제·관리 대상 인식 우려”

게임업계가 ‘게임산업진흥에 관한 법률’ 전부 개정안(게임법 개정안)에 대해 산업 발전을 위한 중장기 계획 수립이 선행돼야 한다는 뜻을 나타냈다. 각계 합의에 기반한 중장기 계획을 바탕으로 이를 실행하기 위한 내용을 반영해야 한다는 것이 골자다.

(사)한국게임산업협회(협회장 강신철, K-GAMES)는 이 같은 내용을 담은 게임법 개정안 관련 의견서를 문화체육관광부(장관 박양우, 문체부)에 제출했다고 18일 밝혔다.

문체부가 공개한 게임법 개정안에 따르면 기존 ‘게임산업진흥에 관한 법률’은 앞으로 ‘게임사업법’으로 변경된다. 그러나 현행 사업법은 철도·항공·항만 등 공공 부문, 또는 허가 사업을 대상으로 규제사항을 다루고 있으며, 민간이 주체가 되는 산업을 지정한 사례는 없다. 문체부 소관 66개 법률을 살펴봐도 진흥 및 지원에 관한 법이 41건으로 주를 이루며, 이외 15건의 기본법과 10건의 기타 법률이 있을 뿐 사업법은 전무하다.

K-GAMES는 의견서를 통해 “유독 게임산업에 대해서만 기존 진흥법에서 사업법으로 제명을 변경한다는 것은 문체부가 게임산업을

진흥의 대상이 아닌 규제·관리의 대상으로 보려는 것이 아닌지 우려된다”며 “이는 특히 ‘게임산업은 진흥과 육성이 필요한 산업으로 자율 규제를 강화하고 관계부처 합동 규제완화 정책을 통해 단계적 개선을 추진하겠다’고 밝힌 현 정부의 공약 및 정책기조와도 결을 달리한다”고 지적했다.

※ 더불어민주당 게임산업 정책질의서 답변 및 홍남기 경제부총리가 발표한 <경제활력 대책회의 서비스산업 혁신전략(관계부처 합동, 2019.6.26.)>

세부적으로는 제4조(게임사업자의 책무), 제34조(사행성 확인), 제63조(결격사유), 제68조(게임사업자의 준수사항), 제75조(게임과몰입 예방조치) 등 게임사업자의 의무와 관련된 내용들이 선언적 조항으로 구성된 점도 문제로 거론됐다. 향후 신규 규제 도입의 근거로 활용될 수 있기 때문이다.

이와 함께 대다수 조항들이 대통령령 위임(96개 조항 중 86개 조항)으로, 사업자들에게 불확실성을 증대시켜 자유로운 영업활동을 침해하고 창작 활동을 제한하는 문제도 나타날 수 있다.

개정안은 또한 청소년의 연령을 만 19세 미만으로 정의하고 있다. 영화, 비디오 등 타 콘텐츠 산업이 현재 만 18세 미만으로 청소년을 정의한다는 점에 비춰보면 명백하게 게임만 역차별을 받는 셈이다.

K-GAMES는 “지난 2006년 게임산업법 제정 이후 15년 간 연관 기술 발전, 플랫폼 융복합화, 유통방식 변화, 글로벌 서비스 진화 등 급격하게 변화된 게임 생태계 환경을 반영해 현실에 부합하고 미래를 내다볼 수 있는 법 개정이 필요하다”며 “이에 앞서 게임 관련 전문가 등 의견 청취를 통해 게임산업 진흥과 발전을 위한 중장기 계획을 수립하고, 그 시행 방안을 확정하는 과정에서 보다 구체적인 게임법 개정을 논의해야 할 것”이라고 강조했다.