

## 서울특별시 게임산업 육성 및 이스포츠 활성화 지원 조례안

# 검 토 보 고

### 1. 회부경위

가. 의안번호 : 제115호

나. 제 안 자 : 김동욱 의원외 36명

다. 제안일자 : 2022년 8월 29일

라. 회부일자 : 2022년 9월 2일

### 2. 제안이유

- 게임산업은 차세대 핵심문화사업으로서 타 산업과의 동반성장이 가능한 고부가가치 산업으로 미래 서울경제의 성장동력과 일자리 창출을 도모할 수 있는 영역임. 특히, 게임물을 매개로 하여 경기가 이루어지는 이스포츠(e스포츠)는 다양한 직군의 일자리 창출을 기대할 수 있음. 그러나 게임물의 고유한 특성이 반영된 조례상 근거가 마련되어있지 않은 실정임.
- 이에 따라 게임산업 육성 및 이스포츠 활성화 지원에 필요한 사항을 규정함으로써 변화하는 게임산업환경에 적극적으로 대응하고, 체계적인 정책을 추진할 수 있도록 하여 지역경제의 발전과 건전한 게임문화 확립을 제고하고자 함.

### 3. 주요내용

가. 게임산업 육성 및 이스포츠 활성화 지원을 위한 시장의 책무와 종합 계획 및 시행계획의 수립·시행을 명시함(안 제3조·제5조).

나. 사업 범위와 행·재정적 지원을 명시함(안 제6조·제7조).

다. 사업의 효율적인 관리와 운영을 위한 위탁에 대해 명시함(안 제8조).

라. 정책의 효율적 추진을 위한 관련 기관 및 단체 등의 협력을 명시함(안 제9조).

#### 4. 검토의견 (수석전문위원 강상원)

##### 가. 제정안의 개요

- 제정안은 게임산업의 기반조성과 이스포츠 활성화를 위해 시장의 책무와 종합계획의 수립·시행, 지원사업 추진, 행·재정적 지원, 관련 기관·단체와의 협력 등 게임산업의 육성 및 지원에 필요한 사항을 규정하고 있음.

##### 나. 게임산업 현황과 정책 동향

- 게임산업<sup>1)</sup>은 코로나19 이후 비대면·온라인 경제로의 전환이 가속화됨에 따라 4차 산업혁명 시대를 선도하는 부가가치 창출 산업으로 대두되고 있음.
- 게임산업의 글로벌 시장규모는 2022년 1,844억 달러로, 2014년 1,234억 달러에서 49.4% 증가했으며, 2025년에는 2,112억 달러 규모로 성장할 것으로 전망하고 있음<sup>2)</sup>.
- 국내 게임산업 역시 2007년(5조 1,435억원) 이후 모바일과 PC게임을 중심으로 지속적인 성장을 보이며, 2022년에는 19조 9,125억원에 이를 것으로 예상되고, 세계 시장 점유율은 6.9%로 미국(21.9%), 중국(18.1%), 일본(11.5%)에 이은 4위임.

1) 게임산업 : 게임물 또는 게임상품(게임물을 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화·서비스 및 그의 복합체)의 제작·유통·이용제공 및 이에 관한 서비스와 관련된 산업(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제3호).

2) 2022년 글로벌 게임 시장 규모 보고서(시장조사업체 뉴즈, 2022.11.).

## < 국내 게임 시장 규모 추이 및 전망 >



※ 출처 : 2022 게임 산업 10대 트렌드(삼정KPMG 경제연구원, 2021.12.)

- 이러한 외형적 성장에도 불구하고 국내 게임산업은 성숙단계<sup>3)</sup>에 진입하면서 성장세가 둔화되고, 대기업 중심의 시장 주도과 중소기업의 자금 부족, 인력난으로 양극화가 심해지면서 글로벌 경쟁력이 저하되고 있음.
- 이에 정부와 지방자치단체는 게임산업을 내수기반 확충, 일자리 창출 등에 기여하며, 고부가가치를 창출하는 중요한 산업 분야로 인식하고 전략적·체계적으로 육성·발전시키기 위한 다양한 정책을 추진하고 있음.
- 정부는 1999년 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」에서 게임을 최초로 규정한 이후 「게임산업 진흥에 관한 법률」(2006년), 「이스포츠 진흥에 관한 법률」(2012년)을 별도 제정하고, 게임산업 진흥 종합 계획(2020년) 등을 수립·시행하면서 게임 전문 인력 양성과 창업 및

3) 성숙단계 : 기업의 성장단계를 4단계로 구분시 창업, 성장, 성숙, 소멸로 구분하며, 이중 성숙단계는 자금 여유가 가장 높은 시점이나, 성장성이 둔화되는 단계임.

제작 지원, 이스포츠 대회 개최, 해외 진출 등을 지원하고 있음.

- 지방자치단체로는 경기도가 2017년 최초로 게임산업 육성을 위한 조례를 제정한 이후 현재까지 4개 광역자치단체(부산, 충남, 전북)에서 게임산업 관련 조례를 제정해 게임센터 조성 및 해외시장 진출, 전문인력 양성 및 창업지원, 건전한 게임문화 조성, 국제게임대회 유치 등을 지원하고 있음.
- 이스포츠 진흥을 위한 조례는 부산광역시가 최초로 제정(2019.4.)한 이후 14개 광역자치단체(서울, 대구, 세종 제외)에서 시행 중이며, 이스포츠 시설 구축, 대회 개최(지스타<sup>4</sup>), 부산), 전문인력 양성, 국제교류 등의 사업을 지원하고 있음.
- 서울시는 별도의 조례 제정 없이 「서울특별시 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례」에서 문화콘텐츠산업의 하위 개념으로 게임산업을 포함하여 ▶게임 스타트업 육성, ▶이스포츠 대회 개최, ▶게임콘텐츠 센터 및 경기장 운영 등을 지원하고 있으며, 2023년도 예산은 32억 8천 6백만원 규모로 편성됨.
- 그러나 경기도, 부산과 비교해 게임산업에 대한 지원이 상대적으로 미흡하며, 특히 판교테크노밸리 조성 이후에는 게임회사가 대부분 판교로 이전하면서 서울지역 사업체와 종사자가 대폭 감소하고

---

4) 지스타 (Game Show & Trade, All Round) : 대한민국게임대전을 잇는 국제게임전시회로 한국게임산업협회가 주최하고 부산정보산업진흥원 주관, 문화체육관광부가 후원해 콘텐츠 소개 프로그램 운영, 게임전시, 게임대상 등의 각종 부대행사를 운영했으며 올해 43개국 987개사가 참여함.

매출액만 소폭 상승하는 수준에 머물고 있음.

- 2020년 기준 서울지역의 사업체는 2,184개, 종사자는 2만 6,628명으로 2011년(사업체(4,863개), 종사자(3만 9,661명) 대비 각각 55.1%(△2,679개), 32.9%(△13,033명) 감소하였으며, 매출액 규모만 5조 2,984억원으로 2011년(5조 609억원) 대비 4.7%(2,375억원) 증가함<sup>5)</sup>.
- 따라서 게임산업에 대한 체계적이고 종합적인 지원을 통해 서울 게임산업이 가진 우수한 경쟁력과 생태계를 강화하고, 신성장동력을 창출할 수 있도록 하기 위해서는 입법적·정책적 지원이 필요함.

## 다. 조례안의 주요내용

### (1) 용어의 정의(안 제2조)

- 안 제2조는 “게임산업”을 “「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조 제3호에 따른 산업”으로, “이스포츠”를 “「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 경기 및 부대활동”으로 각각 정의하고 있음.
- 법률과 조례에서 사용하는 용어는 가능한 한 같게 정의하는 것이 법체계의 정합성과 통일성을 확보할 수 있는 바, 게임산업과 이스포츠에 대한 이해와 인식을 쉽게 하고 그 적용과 해석에 있어

5) 콘텐츠산업조사 중 게임산업의 지역별 업종별 매출액, 사업체 수 등 현황(국가통계포털 2022.).

불필요한 혼란과 분쟁을 방지할 수 있게 됨.

- 다만, 법제처 법령입안심사기준에 따르면, 용어 정의는 본문에 이어서 ‘항’ 으로 구분하지 않고, 바로 ‘호’ 로 구분하여 규정하므로 일부 수정이 필요함.

### < 수정의견 >

제 정 안	수 정 안
<p><u>제2조(정의)</u></p> <p>① 이 조례에서 “게임산업”이란 「게임 산업진흥에 관한 법률」 제2조제3호에 따른 산업을 말한다.</p> <p>② 이 조례에서 “이스포츠”란 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 경기 및 부대활동을 말한다.</p>	<p><u>제2조(정의)</u> 이 조례에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.</p> <p>1. “게임산업”이란 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제3호에 따른 산업을 말한다.</p> <p>2. “이스포츠”란 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 경기 및 부대활동을 말한다.</p>

### (2) 시장의 책무(안 제3조)

- 안 제3조는 시장의 책무로 게임산업 육성 및 이스포츠 활성화 지원(이하 “게임산업육성등”)을 위한 시책 마련과 지역경제 발전, 일자리 창출, 건전한 게임문화 조성을 규정하고 있음.

- 이는 게임산업육성 등에 대한 단체장의 책무를 조례에 정함으로써 게임산업의 육성과 지원이라는 입법목적은 보다 효과적으로 달성하고 조례의 실효성을 확보하기 위한 것임.

### (3) 종합계획 등의 수립(안 제5조)

- 안 제5조는 게임산업육성등을 위해 5년마다 종합계획을 수립하고, 이를 기초로 시행계획을 매년 수립·시행하여 그 결과를 해당 상임위원회에 보고하도록 하고 있음.
  - 종합계획에는 게임산업의 ▶기본목표와 추진방향, ▶이스포츠 활성화를 위한 기반 조성, ▶재원 조달, ▶전문인력 양성·권익향상, ▶수출확대 및 해외시장 진출, ▶행사 유치 등을 포함함.
- 게임산업 관련 중기·단기계획을 유기적으로 연계 수립·시행함으로써 빠르고 다양하게 분화·발전하고 있는 게임산업의 환경 변화에 체계적·전략적으로 대처하기 위한 입법 조치로 판단됨.

### (4) 추진사업 및 지원(안 제6조, 안 제7조)

- 안 제6조는 게임산업육성등에 필요한 ▶전문인력 양성과 권익향상 지원, ▶제작과 유통 지원, ▶수출확대와 해외시장 진출, ▶게임 인식 개선과 건전한 게임문화 조성, ▶국제대회 등 행사 유치와 개최 지원 등의 사업을 추진할 수 있는 근거를 마련하고 있음.

- 또한 안 제7조는 게임산업 관련 사업을 추진하는 기관·단체 등에 대한 행·재정적 지원과 「서울특별시 지방보조금 관리 조례」에 따른 보조금 지원을 할 수 있는 근거를 제시하고 있음.
- 글로벌 경쟁의 심화와 산업기술의 융·복합화로 게임산업 환경이 급변하고 있는 상황에 대비해 전문인력 양성과 제작지원, 해외시장 진출 지원 등의 사업 시행 근거를 마련함으로써 게임산업 발전에 기여하는 입법효과가 있음.
- 또한, 서울지역 게임산업이 지속적으로 성장하기 위해서는 민간 부문의 역량이 활발히 발휘될 수 있도록 다각적 정책지원이 필요하다는 점에서 바람직한 입법 조치로 판단됨.

#### (5) 관리·운영의 위탁과 협력체계 구축(안 제8조, 안 제9조)

- 안 제8조는 안 제6조에서 규정하고 있는 게임산업 육성과 지원에 관한 사무를 「서울특별시 행정사무의 민간위탁에 관한 조례」에 따라 게임 관련 법인이나 단체 등에 위탁할 수 있도록 규정하고 있음.
- 안 제9조는 게임산업의 육성과 지원을 위해 정부, 다른 지방자치단체, 기업 등과 협력하고, 업무협약 등을 체결할 수 있도록 명시하고 있음.
- 게임산업은 모바일, PC온라인 등 다양한 매체를 통한 게임의 창작·제조·판매영역이 복합적으로 연계된 만큼 효율적인 사업 추진을

위해서는 전문성과 창의성 있는 민간단체의 사무수행이 요구된다는 점에서 필요한 규정으로 판단됨.

- 또한 지식집약적 고부가가치 산업으로서 콘텐츠산업 전반에 지식 확산을 유발하고 정보통신기술 발전에 기여하는 등 4차 산업혁명 시대를 선도하는 성장동력이 될 수 있으므로 민·관 연계를 강화하여 게임산업의 지속적·안정적 성장을 도모할 필요성이 있음.

## 라. 종합의견

- 제정안은 코로나19로 인한 산업구조의 변화, 중국 게임산업의 급부상, 정체된 성장률 등의 환경 변화에 맞춰 게임산업의 재도약과 새로운 경쟁력 확보를 위해 서울시 차원의 체계적인 대응을 위한 입법·정책적 근거를 마련한다는 점에서 의미가 있음.
- 또한, 4차 산업혁명시대에 경제적 부가가치를 창출하고 취약한 국내 이스포츠 생태계를 발전시키고 저변을 확대할 수 있도록 기틀을 마련하는 입법·정책적 효과가 있음.
- 다만, 부칙으로 「서울특별시 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례」 제2조제1호 다목 중 “음악·게임”을 “음악”으로 개정하고 있으나, 관계법령인 「문화산업진흥 기본법」<sup>6)</sup>에서 문화산업을

---

6)제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “문화산업”이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.
  - 가. 영화·비디오물과 관련된 산업

“음악·게임과 관련된 산업” 등으로 정의하고 있다는 점에서 법체계의 통일성을 고려해 수정할 필요가 있음.

담당 조사관	연락처
이시우	02-2180-8055