



제 439회 국회 (정기회)
제 2차 문화체육관광위원회

이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 대한민국 이스포츠박물관 조성 및
이스포츠진흥재단 설립 근거 마련 〉

■ 조계원의원 대표발의(의안번호 제2219052호)

2026. 9.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 정순임

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 대한민국 이스포츠박물관 조성 및 이스포츠진흥재단 설립 근거 마련 (안 제16조 및 제17조)	2
※ [참고] 관련 사업 및 추진현황(연구, 보급, 기반구축 등)	9

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 조계원의원 등 11인

나. 발 의 일 : 2026. 5. 22.

다. 회 부 일 : 2026. 5. 26.

II. 제안이유 및 주요내용

전세계적으로 이스포츠가 급성장하고 있는 상황에서 이스포츠의 종주국이자 선진국인 우리나라는 2012년 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」을 제정하여 이스포츠의 산업기반을 조성하고 이스포츠의 진흥을 위해 노력해 왔음.

그런데 이스포츠 산업이 현재의 수준을 넘어 한 단계 더 도약하기 위해서는 이스포츠 산업이 이스포츠 문화와 연계하여 상호간에 시너지 효과를 발휘할 수 있도록 집중 육성할 필요가 있음.

이에 이스포츠의 보급·연구·전시 등을 수행할 ‘대한민국 이스포츠 박물관’을 조성하고 박물관의 조성 및 운영에 관한 사업을 수행할 ‘이스포츠진흥재단’을 설립하여 이스포츠산업의 기반조성과 세계적 경쟁력 강화를 체계적으로 추진하고자 함임.(안 제16조 및 제17조).

Ⅲ. 검토의견

1. 대한민국 이스포츠박물관 조성 및 이스포츠진흥재단 설립 근거 마련 (안 제16조 및 제17조)

개정안은 이스포츠 종주국의 위상 제고 및 이스포츠의 교류·보급·홍보·전시 등을 위하여 국가를 대표하는 이스포츠박물관을 설립하고, 이 박물관의 조성·운영 및 이스포츠 진흥을 위한 이스포츠진흥재단을 설립하는 법적 근거를 마련하려는 것임.

현행	개정안
<u><신 설></u>	<u>제16조(대한민국 이스포츠박물관의 설립)</u> ① <u>국가는 이스포츠 종주국의 위상 제고 및 이스포츠의 교류·보급·홍보·전시 등을 위하여 국가를 대표하는 대한민국 이스포츠박물관(이하 “박물관”이라 한다)을 설립한다.</u> ② <u>박물관은 법인으로 하고 주된 사무소의 소재지에 설립등기함으로써 성립한다.</u> ③ <u>그 밖에 박물관의 조직과 운영, 설립등기 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</u> ④ <u>국가 및 지방자치단체는 박물관의 조성과 효율적인 관리·운영을 위하여 필요한 경비 등을 지원할 수 있다.</u>
<u><신 설></u>	<u>제17조(이스포츠진흥재단의 설립)</u>

현행	개정안
	① 박물관의 조성·운영 및 이스포츠 진흥을 위하여 이스포츠진흥재단(이하 “재단”이라 한다)을 설립한다. ② 재단은 법인으로 한다. ③ 재단에는 정관으로 정하는 바에 따라 임원과 필요한 직원을 둔다. ④ 재단은 다음 각 호의 사업을 한다. 1. 박물관의 조성 및 운영에 관한 사업 2. 박물관시설 임대에 관한 사업 3. 이스포츠 진흥을 위한 조사·연구사업 4. 이스포츠 보급·홍보에 관한 사업 5. 국가, 지방자치단체 및 공공기관 등으로부터 위탁받은 사업 6. 그 밖에 문화체육관광부장관이 인정하는 사업 ⑤ 국가와 지방자치단체는 예산의 범위에서 재단의 사업과 운영에 필요한 재정상의 지원을 할 수 있다. ⑥ 국가는 재단의 사업을 위하여 필요하다고 인정하는 경우 「국유재산법」에도 불구하고 국유재산을 재단에 무상으로 대부하거나 사용·수익하게 할 수 있다. ⑦ 재단은 제1항에 따른 목적사업을 달성하기 위하여 필요한 경우 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 수익사업을 할 수 있다.

현행	개정안
제16조(청문) (생략)	⑧ 재단에 관하여 이 법에서 규정한 것을 제외하고는 「민법」 중 재단 법인에 관한 규정을 준용한다.
제17조(권한의 위임·위탁) (생략)	제18조(청문) (현행 제16조와 같음)
제18조(포상) (생략)	제19조(권한의 위임·위탁) ① (현행 17조와 같음)
	제20조(포상) (현행 제18조와 같음)

현행 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 1)(이하 “현행법”이

1) 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」

제1조(목적) 이 법은 이스포츠의 진흥에 필요한 사항을 규정함으로써 이스포츠의 문화와 산업의 기반조성 및 경쟁력 강화를 도모하고 이스포츠를 통하여 국민의 여가선용 기회 확대와 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “**이스포츠**”란 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물을 매개(媒介)로 하여 사람과 사람 간에 기록 또는 승부를 겨루는 경기 및 부대활동을 말한다.

제6조(기본계획의 수립 등) ① 문화체육관광부장관은 이 법의 목적을 달성하기 위하여 이스포츠 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 중기·장기 진흥 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)과 이스포츠의 각 분야별·연도별 세부 시행계획(이하 “시행계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.

② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 이스포츠 진흥의 기본방향
2. 이스포츠 활성화를 위한 기반 조성
3. 이스포츠 관련 전문인력의 양성 및 권익향상
4. 이스포츠 관련 국제대회 등 행사의 활성화, 국제 협력 및 교류
5. 이스포츠 진흥을 위한 재원(財源) 확보
6. 전문 이스포츠의 육성·지원 및 생활 이스포츠의 저변 확대·활성화 지원
7. 이스포츠의 학술 진흥 및 기반 조성
8. 이스포츠시설의 구축 및 개선
9. 이스포츠시설의 감염병 등에 대한 안전·위생·방역 관리에 관한 사항
10. 그 밖에 대통령령으로 정하는 이스포츠 진흥에 필요한 사항

③ 문화체육관광부장관은 기본계획 및 시행계획의 수립과 집행을 위하여 필요하다고 인정하는 경우 관계 행정기관, 지방자치단체, 공공기관, 연구소, 대학, 민간기업 및 개인 등에게 필요한 협조를 요청할 수 있다.

제7조의2(표준계약서의 사용 및 확산) ① 문화체육관광부장관은 전문 이스포츠 용역과 관련된 표준계약서를 마련하여 이스포츠 분야의 사업자 및 이스포츠 단체에 보급하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 제정 또는 개정하고자 할 때 공정거래위원회와 협의하여야 하고, 이해관계자와 전문가의 의견을 들어야 한다.

③ 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 사용하는 이스포츠 분야의 사업자 및

라 함)은 이스포츠의 정의, 진흥 및 기본계획 수립, 전문·생활 이스포츠 육성, 표준계약서 보급 및 이스포츠대회 육성·지원 등을 중심으로 규정되어 있음.

이와 같은 현행법 체계는 산업의 기반 조성 과 인프라 구축, 공정 환경 조성 등에 이바지하고 있으나, 이스포츠를 하나의 고유한 대중문화 및 역사적 자산으로 유기적으로 관리·전시·연구할 수 있는 문화시설의 설립 요건이나 전담 법인에 관한 근거 규정이 부재한 상태임.

현재 (사)한국이스포츠협회(KeSPA)²⁾는 문화체육관광부로부터 보조금을 받아 서울특별시 마포구 에스플렉스센터(S-PLEX Center) 내에 ‘이스포츠 명예의 전당(e-Sports Hall of Fame)’을 조성하여 관련 기념 사업을 수행하고 있음.

이스포츠 단체에 대하여 이스포츠 산업에 관한 재정지원(「문화산업진흥 기본법」 제8조 및 제9조에 따라 같은 법상의 지원을 받은 투자조합의 문화산업에 관한 투자를 포함한다)을 하는 경우 우대할 수 있다.

제10조(이스포츠 관련 전문인력의 양성) ① 문화체육관광부장관은 이스포츠진흥에 필요한 경기 및 방송, 연구 등 이스포츠 관련 전문인력을 양성하기 위하여 노력하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 전문인력의 양성을 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 「고등교육법」에 따른 대학, 그 밖에 필요하다고 인정하는 기관을 이스포츠 전문인력 양성기관으로 지정할 수 있다.

③ 문화체육관광부장관은 제2항에 따라 지정된 이스포츠 전문인력 양성기관에 대하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 예산의 범위에서 필요한 경비의 전부 또는 일부를 보조할 수 있다.

④ 그 밖에 이스포츠 전문인력의 양성에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제11조(이스포츠대회의 육성·지원 등) 문화체육관광부장관은 문화체육관광부령으로 정하는 기준에 따라 이스포츠대회를 육성·지원할 수 있다.

2) KeSPA: Korea e-Sports Association

[표] 이스포츠 명예의 전당 개요

위 치	서울특별시 마포구 매봉산로31, 에스플렉스센터(S-PLEX Center) 시너지움 11층(디지털미디어시티)
운영주체	(사)한국이스포츠협회(KeSPA)
관람시간	화~일요일 11:00~18:00 (매주 월요일 및 법정 공휴일 휴관)
설립목적	대한민국 이스포츠의 발전 과정을 기록·보존하고 선수들의 업적을 기념하기 위함
주요 운영 프로그램	· 상설·기획 전시: 선수·스튜디오 체험 부스, VR 체험 등 · 특별 기획전: 연 1~2회 주제별 특별전 운영 · 이스포츠 명예의 전당 헌액식 및 ‘이스포츠인의 밤’ · 전시관 대관: 세미나·행사 등 목적의 시설 대관 · 자료 기증·기탁: 이스포츠 관련 사료 수집 및 아카이브 반영

자료: 이스포츠 명예의 전당 홈페이지

그런데 해당 시설은 별도의 독립된 법적 지위가 없는 일반 전시관으로, 전 세계적 이스포츠 종주국으로서의 역사적 사료를 독자적으로 수집·보급하거나 홍보·전시 등을 위한 조직·예산 측면에서의 한계가 있는 것으로 보임.

2024년 기준 국내 이스포츠 산업 규모는 2,872억원 수준으로 2022년 2,383억원 대비 489억원(20.5%) 증가하였고, 이스포츠대회에서 사용되는 게임을 개발하고 유통하는 종목사(Game publisher)³⁾의 매출도 2022년 199억원에서 2024년 234.1억원으로 35.1억원(17.3%) 증가한 것으로 나타난바, 이스포츠 종주국으로서의 대한민국의 국제적 위상을

3) 대표적인 이스포츠 종목사인 라이엇 게임즈(Riot Games)는 자사 게임인 리그 오브 레전드(LoL)를 통해 LCK(League of Legend Champions Korea), LoL World Championship(이른바 월드컵)을 주관하고 있음.

공고히 할 필요성이 증대됨.

[표] 2022~2024년 이스포츠 산업 규모

(단위: 억원)

구 분	2022년	2023년	2024년	'22년 대비 '24년 증감(률)
산업 규모	2,383.0	2,569.5	2,872.1	489.1 (20.5%)
상금 규모	216.4	190.1	183.1	△33.3 (△15.4%)
게임단 예산	963.0	1,115.5	1,426.1	463.1 (48.1%)
미디어업 매출 ^{주1)}	862.5	959.2	922.9	60.4 (7.0%)
종목사 매출 ^{주2)}	199.0	186.0	234.1	35.1 (17.3%)
데이터 플랫폼 매출	142.1	118.7	105.9	△36.2 (△25.5%)

※ 주1) 스트리밍 및 프로덕션 매출 등

주2) 중계권, 스폰서십/광고, 티켓 수입으로 구성

자료: 한국콘텐츠진흥원, “2025 이스포츠 실태조사(p. 407)” 재가공

이에 개정안은 이스포츠 종주국의 위상 제고 및 이스포츠의 교류·보급·홍보·전시 등을 위하여 국가를 대표하는 대한민국 이스포츠박물관(이하 “박물관”이라 함)을 설립하고, 국가 및 지방자치단체가 박물관의 조성과 효율적인 관리·운영을 위하여 필요한 경비를 지원할 수 있는 근거를 마련하려는 것임(안 제16조 신설).

또한, 박물관의 조성·운영 및 이스포츠 진흥을 위하여 이스포츠진흥재단(이하 “재단”이라 함)을 설립하여 ①박물관의 조성 및 운영에 관한 사업, ②박물관시설 임대와 관한 사업, ③이스포츠 진흥을 위한 조사·

연구 사업, ④이스포츠 보급·홍보에 관한 사업 등을 수행하도록 하는 내용을 포함하고 있음(안 제17조 신설).

개정안은 명예의 전당 수준에 머무르던 기념 사업을 국가 대표 박물관 격으로 격상하여 글로벌 이스포츠 메카로서의 브랜딩 효과를 기대하고, 전담 재단을 통해 효율적인 박물관 운영을 도모하여 지속 가능한 이스포츠 문화 생태계를 구축할 수 있을 것으로 보임.

개정안에 대하여 문화체육관광부는 이스포츠 산업의 한 단계 도약을 위한 이스포츠 산업과 문화 연계한 전시 인프라 공간 설립 필요성은 공감하나, 재원 및 운영방식, 타당성 검토 등 전시 인프라 관련 종합적 기본연구가 선행되어야 하며, 중복 투자 및 현행 이스포츠 거버넌스 체계 등을 고려할 때 신중한 검토가 필요하다는 입장임.

한국이스포츠협회는 대한민국 이스포츠박물관 및 이스포츠진흥재단을 별도로 신설하기보다는, 현재 유사 기능을 수행하고 있는 기존 시설·사업의 지원 확대와 기능 고도화, 역할 확대 및 관리·감독 체계 강화를 우선 검토할 필요가 있다는 의견을 제출함.

문 의 처
02)6788-5379

참고

관련 사업 및 추진현황 (연구, 보급, 기반구축 등)

연도	사업 내용	예산액 (백만원)	사업 수행 기관
'24년	○ 이스포츠 정책연구	260	
	- 이스포츠 정책연구 및 실태조사	190	한국콘텐츠진흥원
	- 이스포츠 종목선정기관 및 센터운영	70	한국이스포츠협회
	○ 이스포츠 국내·외 대회 개최 지원	2,400	
	- 국내 이스포츠 대회 지원	1,440	
	① 대통령배 아마추어 대회	715	한국이스포츠협회
	② 전국 장애인 이스포츠 대회	500	한국콘텐츠진흥원
	③ 전국 장애학생 이페스티벌	225	한국콘텐츠진흥원
	- 국제 이스포츠대회 지원	960	
	① 한중일 이스포츠대회	600	한국이스포츠협회
	② 세계이스포츠대회 및 서밋 개최 지원	360	국제이스포츠연맹
	○ 이스포츠 기반 구축	4,089	
	- 전시관 및 아카이브 운영	500	한국이스포츠협회
	- 지역 상설경기장 구축	1,000	한국콘텐츠진흥원
	- 지역 상설경기장 운영	500	한국콘텐츠진흥원
	- 전용 연습센터 운영	289	한국이스포츠협회
	- 이스포츠 생태계 조성	800	
	① 동호인 대회 지원	500	한국이스포츠협회
	② 이스포츠 대학 리그	300	한국이스포츠협회
	- 전문인력 양성기관 지원	1,000	한국콘텐츠진흥원
	소 계	6,749	

'25년	○ 이스포츠 정책연구	260	
	- 이스포츠 정책연구 및 실태조사	190	한국콘텐츠진흥원
	- 이스포츠 종목선정기관 및 센터운영	70	한국이스포츠협회
	○ 이스포츠 국내·외 대회 개최 지원	2,405	
	- 국내 이스포츠 대회 지원	1,541	
	① 대통령배 아마추어 대회	721	한국이스포츠협회
	② 전국 장애인 이스포츠 대회	350	한국콘텐츠진흥원
	③ 전국 장애학생 이페스티벌	470	한국콘텐츠진흥원
	- 국제 이스포츠대회 지원	864	
	① 한중일 이스포츠대회	504	한국이스포츠협회
	② 세계이스포츠대회 및 서밋 개최 지원	360	국제이스포츠연맹

연도	사업 내용	예산액 (백만원)	사업 수행 기관
	○ 이스포츠 기반 구축	5,243	
	- 전시관 및 아카이브 운영	500	한국이스포츠협회
	- 지역 상설경기장 구축	554	한국콘텐츠진흥원
	- 지역 상설경기장 운영	500	한국콘텐츠진흥원
	- 전용 연습센터 운영	289	한국이스포츠협회
	- 이스포츠 생태계 조성	800	
	① 동호인 대회 지원	500	한국이스포츠협회
	② 이스포츠 대학 리그	300	한국이스포츠협회
	- 전문인력 양성기관 지원	1,000	한국콘텐츠진흥원
	- 이스포츠 학교 클럽 활동 프로그램	800	한국이스포츠협회
	- 이스포츠 지역 리그 지원	800	한국이스포츠협회
	소 계	7,908	

'26년	○ 이스포츠 정책연구	260	
	- 이스포츠 정책연구 및 실태조사	190	한국콘텐츠진흥원
	- 이스포츠 종목선정기관 및 센터운영	70	한국이스포츠협회
	○ 이스포츠 국내·외 대회 개최 지원	3,055	
	- 국내 이스포츠 대회 지원	1,691	
	① 대통령배 아마추어 대회	371	한국이스포츠협회
	② 전국 장애인 이스포츠 대회	470	한국콘텐츠진흥원
	③ 전국 장애학생 이페스티벌	350	한국콘텐츠진흥원
	④ 동호인 대회	500	한국이스포츠협회
	- 국제 이스포츠대회 지원	1,364	
	① 한중일 이스포츠대회	504	한국이스포츠협회
	② 세계이스포츠대회 및 서밋 개최 지원	360	국제이스포츠연맹
	③ 국제 이스포츠 페스티벌	500	한국콘텐츠진흥원
	○ 이스포츠 기반 구축	7,035	
	- 전시관 및 아카이브 운영	500	한국이스포츠협회
	- 이스포츠 소규모연습센터 건립 타당성 연구	50	문체부, 지자체
	- 지역 상설경기장 구축	2,446	한국콘텐츠진흥원
	- 지역 상설경기장 운영	500	한국콘텐츠진흥원
	- 전용 연습센터 운영	289	한국이스포츠협회
	- 전문인력 양성기관 지원	1,000	한국콘텐츠진흥원
	- 학교 이스포츠 생태계 조성	1,100	한국이스포츠협회
	- 이스포츠 지역리그 개최 지원	1,150	한국이스포츠협회
	소 계	10,350	