

제401회국회 (임시회) **문화체육관광위원회회의록** 제 1 호
(문화예술법안심사소위원회)

국 회 사 무 처

일 시 2022년12월20일(화)

장 소 문화체육관광위원회소회의실

의사일정

1. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(유정주 의원 대표발의)(의안번호 2107270)
2. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(유동수 의원 대표발의)(의안번호 2108564)
3. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(하태경 의원 대표발의)(의안번호 2109093)
4. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(전용기 의원 대표발의)(의안번호 2113679)
5. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(이상현 의원 대표발의)(의안번호 2116804)
6. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(김승수 의원 대표발의)(의안번호 2110059)
7. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(조승래 의원 대표발의)(의안번호 2111591)
8. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(류호정 의원 대표발의)(의안번호 2112438)
9. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(전용기 의원 대표발의)(의안번호 2115205)
10. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(전용기 의원 대표발의)(의안번호 2115223)
11. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(김승원 의원 대표발의)(의안번호 2116737)
12. 공공디자인의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안(이상현 의원 대표발의)(의안번호 2115218)
13. 공연법 일부개정법률안(이병훈 의원 대표발의)(의안번호 2114852)
14. 공연법 일부개정법률안(조수진 의원 대표발의)(의안번호 2117361)
15. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(도종환 의원 대표발의)(의안번호 2107968)
16. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(김승수 의원 대표발의)(의안번호 2109684)
17. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(전용기 의원 대표발의)(의안번호 2110610)
18. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(김예지 의원 대표발의)(의안번호 2112478)
19. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(이병훈 의원 대표발의)(의안번호 2118584)
20. 문화예술진흥법 일부개정법률안(김예지 의원 대표발의)(의안번호 2113455)
21. 신문 등의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안(임오경 의원 대표발의)(의안번호 2105382)
22. 신문 등의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안(이수진 의원 대표발의)(의안번호 2108379)
23. 신문 등의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안(김남국 의원 대표발의)(의안번호 2109919)
24. 신문 등의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안(임오경 의원 대표발의)(의안번호 2110859)
25. 예술인 복지법 일부개정법률안(이병훈 의원 대표발의)(의안번호 2115500)
26. 콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안(이상현 의원 대표발의)(의안번호 2109832)
27. 콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안(김승수 의원 대표발의)(의안번호 2116013)

상정된 안건

1. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(유정주 의원 대표발의)(의안번호 2107270) 2
2. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(유동수 의원 대표발의)(의안번호 2108564) 2
3. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(하태경 의원 대표발의)(의안번호 2109093) 2
4. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(전용기 의원 대표발의)(의안번호 2113679) 2

5. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(이상헌 의원 대표발의)(의안번호 2116804)	2
6. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(김승수 의원 대표발의)(의안번호 2110059)	2
7. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(조승래 의원 대표발의)(의안번호 2111591)	2
8. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(류호정 의원 대표발의)(의안번호 2112438)	2
9. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(전용기 의원 대표발의)(의안번호 2115205)	2
10. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(전용기 의원 대표발의)(의안번호 2115223)	2
11. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안(김승원 의원 대표발의)(의안번호 2116737)	2
12. 공공디자인의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안(이상헌 의원 대표발의)(의안번호 2115218)	2
13. 공연법 일부개정법률안(이병훈 의원 대표발의)(의안번호 2114852)	2
14. 공연법 일부개정법률안(조수진 의원 대표발의)(의안번호 2117361)	3
15. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(도종환 의원 대표발의)(의안번호 2107968)	3
16. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(김승수 의원 대표발의)(의안번호 2109684)	3
17. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(전용기 의원 대표발의)(의안번호 2110610)	3
18. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(김예지 의원 대표발의)(의안번호 2112478)	3
19. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(이병훈 의원 대표발의)(의안번호 2118584)	3
20. 문화예술진흥법 일부개정법률안(김예지 의원 대표발의)(의안번호 2113455)	3
21. 신문 등의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안(임오경 의원 대표발의)(의안번호 2105382)	3
22. 신문 등의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안(이수진 의원 대표발의)(의안번호 2108379)	3
23. 신문 등의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안(김남국 의원 대표발의)(의안번호 2109919)	3
24. 신문 등의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안(임오경 의원 대표발의)(의안번호 2110859)	3
25. 예술인 복지법 일부개정법률안(이병훈 의원 대표발의)(의안번호 2115500)	3
26. 콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안(이상헌 의원 대표발의)(의안번호 2109832)	3
27. 콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안(김승수 의원 대표발의)(의안번호 2116013)	3

(14시04분 개의)

○소위원장 이용호 의석을 정돈해 주시기 바랍니다.

성원이 되었으므로 제401회 국회(임시회) 제1차 문화예술법안심사소위원회를 개의하겠습니다.

오늘 안건 심의 절차를 간단히 말씀드리면 각 안건별로 수석전문위원의 설명을 들은 후 위원님들의 질의 답변을 거쳐 의결하는 방식으로 진행하겠습니다.

배석하고 계신 분이 답변을 하는 경우 원활한 회의 진행과 속기록 작성을 위하여 소속, 직위, 성명을 먼저 밝힌 후 답변해 주시기 바랍니다.

오늘은 지난 회의 시 심사하지 못했던 문체부 제1차관 소관 법안을 심사합니다.

심사 대상 안건의 명칭 및 순서는 배부해 드린 의사일정을 참고해 주시기 바랍니다.

1. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(유정주 의원 대표발의)(의안번호 2107270)
2. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(유동수 의원 대표발의)(의안번호 2108564)

3. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(하태경 의원 대표발의)(의안번호 2109093)
4. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(전용기 의원 대표발의)(의안번호 2113679)
5. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(이상헌 의원 대표발의)(의안번호 2116804)
6. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(김승수 의원 대표발의)(의안번호 2110059)
7. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(조승래 의원 대표발의)(의안번호 2111591)
8. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(류호정 의원 대표발의)(의안번호 2112438)
9. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(전용기 의원 대표발의)(의안번호 2115205)
10. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(전용기 의원 대표발의)(의안번호 2115223)
11. 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(김승원 의원 대표발의)(의안번호 2116737)
12. 공공디자인의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(이상헌 의원 대표발의)(의안번호 2115218)
13. 공연법 일부개정법률안(이병훈 의원 대표발의)

(의안번호 2114852)

14. 공연법 일부개정법률안(조수진 의원 대표발의)

(의안번호 2117361)

15. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(도종환 의원 대표발의)(의안번호 2107968)

16. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(김승수 의원 대표발의)(의안번호 2109684)

17. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(전용기 의원 대표발의)(의안번호 2110610)

18. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(김예지 의원 대표발의)(의안번호 2112478)

19. 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안(이병훈 의원 대표발의)(의안번호 2118584)

20. 문화예술진흥법 일부개정법률안(김예지 의원 대표발의)(의안번호 2113455)

21. 신문 등의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안(임오경 의원 대표발의)(의안번호 2105382)

22. 신문 등의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안(이수진 의원 대표발의)(의안번호 2108379)

23. 신문 등의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안(김남국 의원 대표발의)(의안번호 2109919)

24. 신문 등의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안(임오경 의원 대표발의)(의안번호 2110859)

25. 예술인 복지법 일부개정법률안(이병훈 의원 대표발의)(의안번호 2115500)

26. 콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안(이상헌 의원 대표발의)(의안번호 2109832)

27. 콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안(김승수 의원 대표발의)(의안번호 2116013)

(14시05분)

○소위원장 이용호 그러면 의사일정 제1항부터 제27항까지 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안 등 27건의 법률안을 일괄하여 상정합니다.

먼저 의사일정 제1항부터 제11항까지 11건의 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안에 대해 수석전문위원께서 주요 사항을 설명해 주시기 바랍니다.

○이병훈 위원 위원장님, 설명하기 전에 한 가지 건의드리려고요.

○소위원장 이용호 예, 말씀하십시오.

○이병훈 위원 우리가 지난번에 이상헌 의원이 발의했던 자연유산법을 다음번 회의할 때 금년 안에 처리하자고 했는데, 문화재청 소관이니까 여기에는 없지만 그걸 어떻게 시간을 좀 내서 한

번 처리를 할 수 있게끔 양 간사 간에 협의해서 배려해 주시면 감사하겠습니다.

○소위원장 이용호 예, 노력하겠습니다. 노력하고, 사실 그때 환경부하고 문화재청하고 이견이 있어서 그랬는데요, 양쪽 얘기를 좀 듣고 최종 조정을 하고 있는 과정이라는 말씀을 드리고요.

○이병훈 위원 제가 마음이 아파 가지고 빨리 좀……

○소위원장 이용호 알겠습니다. 그렇게 하겠습니다.

수석전문위원.

○수석전문위원 정연호 수석전문위원입니다.

먼저 1항부터 5항까지 보고드리겠습니다.

자료 1권의 1페이지를 봐 주시면 5항까지는 확률형 아이템에 관한 사항입니다.

기본적인 내용은 게임물에 확률형 아이템이 존재하는 경우 그 종류, 구성 비율, 획득 확률을 게임물에 표시할 의무를 신설하는 내용이 되겠습니다.

그다음에 유동수 의원안을 보시면 컴플리트 가 차라는 형식의 확률형 아이템에 관한 사항을 규정하는 내용이고요.

하태경 의원안은 게임물이용자위원회를 신설하여서 이러한 내용을 규제하려는 내용이 되겠습니다.

다음 2페이지, 먼저 확률형 아이템의 정의에 관해서 보고드리겠습니다.

여러 가지 안이 제시되었으나 하태경 의원안, 이상헌 의원안을 중심으로 보고를 드리겠습니다.

확률형 아이템의 정의를 직간접적으로 게임 이용자가 유상 구매하는 게임 아이템 중 구체적 종류, 효과, 성능 등이 우연적 요소에 의해 결정되는 것으로 이렇게 정의를 하고 있습니다.

3페이지 보시면 확률형 아이템의 개념과 종류를 제시해 났습니다.

그 개념은 게임 내에서 무작위 확률로 희귀한 아이템 또는 캐릭터 등을 얻을 수 있는 시스템으로 정의를 할 수 있겠습니다. 종류는 유·무상 그다음에 직간접 그다음에 유·무상이 결합되는 등 다양한 형식이 있을 수 있습니다.

2페이지의 검토 의견으로, 하태경·이상헌 의원안의 정의가 적절하다고 보여집니다마는 정의에 게임 아이템이라는 용어가 나옵니다. 이 게임 아이템도 따로 정의할 필요가 있다는 내용이 되겠습니다.

이런 의견을 바탕으로 수정 의견을 제시했습니다. 수정 의견 대비표를 참조해 주시면 되겠습니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 정부가 먼저 이렇게……

○수석전문위원 정연호 아니, 다 보고를 드리는 게 낫지 않을까요?

○소위원장 이용호 가만있어 봐.

아니, 그러지 말고요. 다 해 놓고 나면 오히려 헛갈리니까 정의 한번 하고 이렇게 짚고 넘어가는 게 위원님들도 아마 더 이해하시기가 좋을 것 같고요.

그런 차원에서, 그러면 정의 부분 말씀하시려는 거지요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 그렇습니다.

○소위원장 이용호 말씀하세요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 먼저 정의 부분에 대해서 정부 측 의견 말씀드리겠습니다.

확률형 아이템 정의에 게임 아이템의 정의를 병기하고 속성, 우연적 요소, 형식, 유상 또는 무상, 유상+무상, 절차, 직간접 구매 등을 핵심 요소로 규정하는 하태경·이상현·전용기 의원님안을 수정 수용합니다.

○소위원장 이용호 우선 정부 측이 확률형 아이템 정의에 관해서 지금 말씀하신 것에 대해서 의견 있으시면 위원님들 말씀해 주십시오.

그러니까 4쪽의 그게 수정 의견인가요, 정부 쪽의?

○수석전문위원 정연호 예, 그렇습니다.

○소위원장 이용호 4쪽에 있는 마지막 것, 정의 부분.

(「없습니다」 하는 위원 있음)

그러면 정의는 특별히 말씀 없으시면 정부 측에서 낸 수정안에 동의하는 걸로 하고 넘어가겠습니다.

수석전문위원, 다음 설명해 주세요.

○수석전문위원 정연호 6페이지 나번입니다.

개정안의 혁신적인 내용이라고 할 수 있는데요. 확률형 아이템의 표시의무를 신설하는 내용이 되겠습니다.

현행은 보시면 표시 대상이 게임물의 제작·배급업자 등의 상호, 등급, 게임물의 내용 정보만 표시하도록 되어 있는데 개정안에서는 여기에 추가하여 확률형 아이템의 종류, 구성 비율, 획득

확률 등 확률형 아이템에 관한 사항을 표시 대상으로 추가하는 내용이고요.

표시 범위도 이번에 개정을 하여 해당 게임물만 현행에서는 표시하도록 되어 있는데 여러 의원안에서 광고라든지 해당 선전물에 표시하도록 하는 내용이고요.

정부 의견으로는 여기에서 더 나아가 가지고 인터넷 홈페이지에도 표시를 하자는 내용이 되겠습니다.

기타 의무는 아까도 말씀드린 것처럼 유동수 의원안의 경우 컴플리트 가차에 대한 규정을 신설하자는 내용입니다.

이런 위반사항에 대해서 제재 조치가 먼저 일단 영업정지, 영업폐쇄를 기본적으로 하고 그다음에 벌칙 규정은 이러한 위반을 했을 때 2년, 2000만 원 이렇게 벌칙 규정을 두자는 내용이 되겠습니다.

여기에 대한 개정 내용을 개괄적으로 설명을 드렸고, 7페이지 보시면 검토 의견이 있습니다.

검토 의견으로는 확률형 아이템에 대한 사회적 문제 제기, 즉 과소비라든지 사행성을 조장한다든지 이런 문제에 대응하여 한국게임산업협회에서 자율규제를 실시하고 있습니다.

참고자료는 뒤에 있습니다. 자율규제를 실시하고 있으나 자율규제 특성상 실효성에 대해서 논란이 있다고 볼 수 있겠습니다.

이에 개정안들은 이용자의 알권리를 제고하고 확률형 아이템으로 인한 게임 이용자의 피해를 방지하는 효과가 있을 것으로 기대됩니다.

다만 고려할 사항으로 2021년 5월에 자율규제 사항을 강화했는데 이것도 한번 고려해 볼 필요가 있지 않나 하는 내용이 되겠습니다.

그다음, 자료 11페이지 보시면 한국게임산업협회의 의견이 있고요.

15페이지에는 확률형 아이템의 자율규제 현황을 제시했습니다.

16페이지에는 확률형 아이템에 대한 해외 규제 현황을 참고로 제시하였습니다.

여기에 대한 수정의견도 17페이지 이하에 따로 제시를 했습니다.

보고를 마치겠습니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 정부 측 의견 10페이지를 중심으로 말씀드리겠습니다.

먼저 표시 대상 부분입니다.

표시 대상 부분은 확률형 아이템의 종류, 종류

별 공급 확률 정보 등 핵심만 법률로 규정을 하고 표시 대상 게임물의 범위나 기타 사항을 시행령에 위임해 주는 이상헌 의원님 안을 정부 측은 수용하겠습니다.

두 번째, 표시 범위에 대해서 말씀드리겠습니다.

게임물 정보를 얻는 주요 통로인 광고, 선전물, 인터넷 홈페이지에 확률 정보를 표시하여 정보 접근성을 보장할 수 있는 이상헌·유동수 의원님 안을 수용합니다.

다음 11페이지, 기술적 오류 고지의무 관련입니다.

기술적 오류 요건의 불명확성·구체적 확인의 어려움 등이 있고, 문체부장관의 시정권고·시정 명령 권한 규정 필요성을 고려하여 이 부분 정부 측은 신중 검토입니다.

그다음에 출입조사권 관련해서는 게임업계에 대한 이중규제입니다. 공정위 조사로 대부분 사건이 조사 마무리되고 있기 때문에 이중규제로 인한 과도한 부담이 우려되므로 정부 측은 신중 검토입니다.

이상입니다.

○소위원장 이용호 여기에 대해서 위원님들 의견 있으시면 질의해 주시기 바랍니다.

○이개호 위원 그러면 신중 검토라는 건 반대한다는 뜻이지요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 그렇습니다. 규정을 넣는 부분을 반대한다는 생각입니다.

○이개호 위원 전문위원님, 검토 의견에 5월에 한국게임산업협회에서 자율규제를 강화했다고 했는데 구체적으로 어떤 내용입니까? 7페이지 검토 의견에 지난 5월 한국게임산업협회에서 자율규제 강령을 개정해서 강화를 했다, 자율규제 그렇게 아까 말씀을 하셨는데요.

○수석전문위원 정연호 자료 15페이지 보시면 정부가 여러 차례 자율규제를 강화했는데 21년 12월, 1년 전의 현행 자율규제입니다. 캡슐형·강화형·합성형이 된지는 아래 표에 나와 있는데 이런 게임까지 확률정보를 제공한다든지 유료·무료 결합도 지금 공개를 하고 있습니다.

○이개호 위원 알겠습니다.

○소위원장 이용호 우선 발언권을 얻어서……

김윤덕 위원님 말씀해 주세요.

○김윤덕 위원 그러니까 수석전문위원님, 자율 규제하고 있는데 자율규제 특성상 실효성에 논란

이 있는 상황이다 이 말은 자율규제가 안 되고 있다 이 말로 봐야 됩니까?

○수석전문위원 정연호 그러니까 자율규제는 말 그대로 자율규제니까 자율규제 시행 여부를 확인·감독할 필요성도 있을 것 같고, 법적으로 강제하는 것보다는 아마 준수율이 떨어지지 않을까 하는 생각입니다.

○김윤덕 위원 자율규제를 해야 된다는 거예요, 안 해야 된다는 거예요?

○수석전문위원 정연호 정부 측에서 상황을 구체적으로 설명……

○문화체육관광부제1차관 전병극 제가 좀 말씀을 드리겠습니다.

자율규제는 2015년부터 시작이 되었고 현재 자율규제를 시행해 보니 해외사업자 및 미준수 사업자에 대해서는 사실상 강제력이 없습니다. 그래서 실효성이 부족하다는 한계가 꾸준히 제기되었습니다.

또 2021년에 확률형 아이템 조작 의혹으로 이용자들의 트릭 시위 이런 것도 발생하였고, 2022년에는 공정위의 현장조사 등으로 해서 이 부분이 공정위가 개입하는 문제까지 발생해서 현재에 이르는 과정에서 그래서……

물론 업체, 게임개발자들의 자율규제가 가장 이상적이기는 합니다마는 현실 시장에서의 작동은 잘 되지 않으므로 일부 범위를 정해서 확률형 게임을 규제하자는 취지도 있다는 것을 말씀드립니다.

이상입니다.

○김윤덕 위원 차관님, 15쪽 보면 국내 업체 준수율이 1월부터 해서 87.8, 87.7, 93.2, 95 이렇게 죽 해서 10월 달에는 99.1%거든요. 자율규제가 95% 이상이 나오는……

○문화체육관광부제1차관 전병극 일부 완전히 문제가 없다고, 전체적으로 일부는 자율규제의 의미를 충분히 살리고 있고 준수율 평균을 보면 21년에 70.2%, 2022년 1월에는 76.3% 이렇게 때문에 대부분은 자율규제로 성립이 된다고 볼 수 있습니다. 다만 예외의 경우에 자율규제가 작동되지 않으므로 이 법안 개정이 제출되었음을 말씀드립니다.

○소위원장 이용호 제가 한번 질문을 드려 보면 지금 자율규제로 국내 업체 준수율은 90% 후반대로 올라왔다 이거지요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예.

○소위원장 이용호 그런데 문제는 지금 해외 업체 준수율이 50%대여서 그런대로 자율규제가 되고 있는 국내 업체에 굳이 형사적으로 처벌을 하는 게 맞느냐 그런 의견이 있는 것 아니에요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 일부 그런 의견이 있습니다.

○소위원장 이용호 그런 일부 의견이 있고.

지금은 자율규제 대상을 어떻게 합니까? 인기 상위 100개 게임만 하는 거지요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 100개 정도 됩니다.

○소위원장 이용호 100개만 지금 자율규제를 하고 있는 것 아니에요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예.

○소위원장 이용호 그러니까 게임이라는 게 1년에 수만 건 나올 것 아닙니까?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 그렇습니다.

○소위원장 이용호 그래서 인기 있는 100개를 봤더니……

○문화체육관광부제1차관 전병극 아주 예외적입니다.

○소위원장 이용호 이 100개 마켓 세어가 어느 정도 되는 거예요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 그것은 담당 국장이……

○소위원장 이용호 예.

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 콘텐츠 국장 김재현입니다.

일단 게임의 특성상 인기 있는 게임에 편중되기 때문에 상위 100개 게임 마켓세어가 90% 이상 될 것으로 보입니다.

○소위원장 이용호 90% 이상, 그러니까 지금 소비자들, 유저들이, 게이머들이 얘기하는 것은 10% 정도는 역시 규제할 필요가 있고, 특히 해외 업체들이 절반밖에 안 되니 이것을 좀 해서 하여튼 피해가 없도록 하자는 게 이 법의 취지인데……

○문화체육관광부제1차관 전병극 최소한의 그런……

○소위원장 이용호 그래서 저희가 이 자리에서 지금 논의를 하는 건데요. 하여튼 관련해서 이해를 돕기 위해서 제가 질문을 드린 거고요.

그래서 지금 다시 정부의 입장은 모든 게임을 하는 것보다는, 시행령에다가 위임해서 하자는

거예요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 그렇습니다.

좀 더 구체적으로 제가 말씀을 드리면 규제할 게임 대상물의 범위를 하위 법령으로 위임하는데 거기에는 예시적으로 말씀을 드리면 첫째, 현행 게임 과몰입 예방조치 여기에는 중소 게임사, 예를 들면 스타트업이라든지 1인 기업 등이 만든 게임은 제외하는 방안, 두 번째는 현행 민간 자율규제와 같이 일정 개수의 게임만을 대상으로 확률 공개 의무를 부여하는 방안 등 이런 방안들이 가능하겠단 말씀을 드립니다. 대상 게임을 한정한다고 하면 그렇습니다.

○소위원장 이용호 류호정 위원님 말씀해 주세요.

○류호정 위원 자료를 보면 99.1%까지 올라와 있는데요. 저도 아주 영세한 곳은 확률 표기하는 UI 창 하나 만드는 것도 조금 번거로워할 수 있겠다는 생각은 들어요.

그런데 사실 이게 확률을 그냥 공개하는 데서 그치는 게 아니라 거짓말했을 때, 그러니까 소위 말하면 사기 쳤을 때 어떻게 처벌할 거냐 이런 내용도 같이 있는 거잖아요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 예.

○류호정 위원 그런데 표기를 하지 않으면 만약에 조금 규모 있는 곳에서 본인들이 공개하고 싶은 아이템만 공개를 하고 또 어떤 부분은 공개하지 않고 있다가 문제가 되면 그때부터 ‘확률 공개해라’부터 해 가지고 유저들이 온갖 지난한 과정을 다 겪고 난 다음에 해야 되는데 그러면 이런 문제가 생겼을 때 어떻게 대응을 할 수 있나요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 실수, 시스템 오류 등으로 거짓 표기 등에 대한 처벌을 말씀하시는 것으로 이해합니다.

그러면 저희들은 이렇게 고민했으면 하겠습니까. 표시의무 위반 시 곧바로 벌칙에 처하기보다는 문체부장관의 시정권고라든지 시정명령 등 완충제도를 규정하여 우선 실수나 오류를 바로잡을 수 있게 하는 것이 어떻겠느냐 이런 생각이구요.

다만 현행법 제37조에 관한 규정을 규정하는 별도의 입법조치 이게 필요합니다. 그래서 법안 병합 논의 시에 조항 신설 등도 검토해 주셨으면 좋겠다 이런 의견을 제가 말씀드리겠습니다.

필요한데 다만 이런 측면을 고려해서서 법기술적으로 이 부분을 정리해 주셨으면 좋겠다는 말

씀을 제가 드리겠습니다.

○소위원장 이용호 유정주 위원님 말씀해 주세요.

○유정주 위원 6페이지, 전용기 의원안 보면 게임 내에서 게임 아이템의 종류랑 확률 정보 등에 대한 검색이 가능하게 하자는 내용으로 보이거든요. 그러니까 한글문서에서 ‘컨트롤(Ctrl)+F’ 기능으로 특정 단어를 쉽게 검색할 수 있게끔…… 게임 내에서도 이용자들이 보고 싶어 하는 정보를 쉽게 검색하는 기능이 필요하다고 보이는데 이것이 수정안에서 빠진 이유가 있을까요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 이렇습니다, 검색 가능한 정보를 표시하는 것은 표시의 방법적인 요소라고 생각합니다. 그래서 게임산업법에 대한 규정보다는 이 부분은 법 시행령에 규정하는 방안으로 정부가 수정 수용을 하겠습니다. 법 규정보다는 시행령에 이 부분은 규정해 달라고 제가 말씀을 드리고 싶습니다. 필요합니다. 기계판독 가능한 정보 표시 이 부분은 필요하다고 동의합니다. 그러나 법 규정보다는 시행령에 이 부분을 규정해 주시면 어떻겠느냐라고 정부 의견을 드립니다.

○소위원장 이용호 김승수 위원님 말씀해 주세요.

○김승수 위원 대체로 보면 확률형 아이템에 정보 표시하는 것에 대해서는 크게 이견이 없는데 기술적인 문제 때문에 지금 고민하는 부분이 많이 있는 것 아니겠어요, 그렇지요?

저도 이렇게 봐도, 특히 모든 광고, 인터넷 홈페이지……

여기서 인터넷 홈페이지는 어떤 인터넷 홈페이지를 의미하는 건가요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 게임 홈페이지를 말하는 겁니다.

○김승수 위원 그러니까 확률형 아이템 관련된 게임이 큰 회사 같은 경우는 굉장히 많을 텐데 그 게임사 홈페이지에 각각의 게임별로 표시를 할 수 있나 하는 문제하고……

○문화체육관광부게임콘텐츠산업과장 정윤재 문체부 게임콘텐츠산업과장 정윤재입니다.

말씀하신 부분은 이미 자율규제에서도 그렇게 게임별로 각 게임사에서 홈페이지 규정을 하고 있기 때문에……

○김승수 위원 그러니까 그 게임사 홈페이지에 만 있을 경우에는 경우에 따라서 게임이 꼭 그

게임사 홈페이지에 가서 다운받아야 할 수 있는 게임도 있을 테고 구글 플레이나 이런 데 가서 다운받는 것도 있을 텐데 다 포괄할 수 없는 것 아니에요, 인터넷 홈페이지만 한다고 했을 경우에는.

○문화체육관광부게임콘텐츠산업과장 정윤재 그래서 저희가 수정의견으로 구체적인 방법을 시행령에 위임해서, 예를 들어서 A 게임에 대한 확률 정보는 어디 어디에서 볼 수 있다 이렇게 표시가 돼 있으면 홈페이지에 가서 할 수 있도록……

○김승수 위원 그래요. 그리고 하여튼 광고도 마찬가지로라는 거지요. 확률정보가 아주 단순한 것 같으면 광고에 포함할 수 있을 텐데 각각의 아이템별로 확률이 다 다르게 또 아이템이 굉장히 많을 경우에는 확률형 정보만 표시하다 보면 그냥 광고 하나 꼭 찰 것 아니겠어요, 그렇지요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 그렇습니다.

○김승수 위원 그래서 이런 것들을 어떻게 기술적으로 해결할 것인가, 물론 이용자 게이머들이 알고 싶은 확률형 정보에 대해서는 쉽게 접근해서 알 수 있도록은 해 줘야 되는데 어떻게 하는 것이 좋을 것인가, 기술적으로 너무 법에 이런 식으로 아주 단순하게 규정해 버리면 굉장히 혼란이 올 수도 있지 않겠는가 그 부분을 좀 더 고민을 해야 되겠다 싶은 생각이 드네요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 시행령으로 이렇게……

○김윤덕 위원 일단 저는 지금 세부적인 얘기로 들어가기보다는 자율규제가 잘 먹히고 있거나 성과가 있다면 규제로 들어갈 때는 굉장히 신중해야 한다고 생각해요.

이 게임은 단순히 우리 국내 산업만 연동되어 있는 게 아니고 국제적인 경쟁력이라든가 국제적인 시장 이런 데에서 여러 가지 영향력을 미치기 때문에 저는 이 규제를 법안에 만드는 건 굉장히 신중해야 된다 이렇게 생각을 하고 있어서 뭔가 규제하는데 어떻게 기술적으로 할 거냐라고 하는 문제보다는 규제 자체를 진짜 할 건지 말 건지에 대해서 신중했으면 좋겠습니다.

거기에 대한 좀 애매모호한 게 지금 국내 업체의 준수율은 상당히 좋아지고 있고 평균 수치가 대부분 해외 업체거든요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 위원님, 이 부분은 기본적으로 게임 개발자보다는 게임 이용자,

수용자의 측면에서 이용자의 권리를 보장하는 차원에서 이 문제가 제기되었고 그래서 개발자의 이익도 존중하면서 그다음에 게임 이용자에게 대한 편익을 제공하는 그런 차원의 접근이라고 생각합니다.

그래서 정부에서 말씀을 드린 것은 시행령에 위임해서 아주 문제가 있고 기존에 제재를 받았던 그런 게임이나 게임회사를 특정해서 확률 공개를 의무화하는 그런 것이지 모든 게임에 대해서 확률 공개 의무를 부여하는 것은 아니기 때문에 게임 확률 공개의 필요성이 있지 않나 이렇게 제가 설명을 드리겠습니다.

○소위원장 이용호 정부의 입장은 그러니까 형사처벌은 도입을 하되, 강제성은 두되……

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 조금 제한된 범위에서……

○소위원장 이용호 형사처벌 이전 단계로 문체부가 시정명령할 수 있는 하위 법령에 좀 더 하는 그런 단계적인 것을 도입하자는 게 수정 의견이지요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 그렇습니다.

○류호정 위원 규제 자체는 필요하다고 생각합니다. 왜냐하면 확률이 표기가 되어 있어야 유저들이 내가 지금 이 확률에 맞게 게임을 누리고 있는지 확인을 할 수가 있거든요. 그게 안 되면 뭐가 좀 이상해도 그것 확인하는 데까지 ‘확률을 내나라’ 그 시기부터 해 가지고 오래 걸리는 거고요.

자율규제라도 99.1%라는 것은 그러니까 기업들이 너무 부담되는 정도의 업무는 아니라는 거지요. 제가 그 업계에 있어서 그러는데 카페에다가 표를 만들어서 게시를 하거든요. 그렇기 때문에……

○소위원장 이용호 지금 류호정 위원님 또 김윤덕 위원님이 말씀하신 대로 이게 형사처벌하지만 99.1%가 지키니까 처벌 대상은 거의 없을 것으로 보이고 설혹 있어도 문체부 쪽에서 단계적으로 하기 때문에……

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 조정 규정으로……

○소위원장 이용호 도입은 하되 시도할 수 있는 형사처벌은 거의 없을 것으로 보이기는 한나라는 것 같아요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 시정명령

위주로 할……

○소위원장 이용호 다만 제가 궁금해서 질의하고 싶은데 그러면 해외 업체에는 강제성이 없습니까? 할 수 있는 실효성 있는 방법이 없나요? 그러면 거의 99%가 지키는 국내……

○문화체육관광부제1차관 전병극 해외 업체는 더 지키지 않을 가능성이 있습니다. 그래서 우리 담당 국장이 해외 업체 부분에 대해서 구글, 앱스토어……

○소위원장 이용호 예, 담당 국장이 답변하세요.

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 콘텐츠 정책국장 김재현입니다.

일단 위원님께서 우려하시듯이 국내대리인이 없는 해외사업자에 대해서는 확률 공개를 강제하기 어려운 측면이 있는 건 사실입니다만 일부 빠져나가는 해외사업자가 있다고 해서 그러면 이 법이 만들어지면 안 되느냐, 이 규제가 불필요하느냐 이렇게 생각할 수는 없을 것 같고요.

한 가지 더 말씀드리면 지금 게임법에 이 법에 의한 처벌행위를 하는 경우에는 등급분류를 거부할 수 있고 등급분류를 취소할 수 있게 되어 있습니다. 이 법이 통과가 된다면 해외사업자가 서비스하는 게임에서 확률형 정보를 제공하지 않는 경우에 저희가 등급분류를 취소할 수 있고요. 등급분류가 취소되면 대부분이 구글이나 애플을 통해서 서비스하고 있기 때문에 저희가 구글이나 애플에 등급분류 취소를 통보하면 거기서 더 이상 서비스를 하지 않게 될 거라고 봅니다.

지금은 자율규제이기 때문에 구글이나 애플이 거기에 기속되지 않지만 앞으로는 확률형 아이템 정보를 표시하지 않는 경우에 등급분류를 취소하고 등급분류가 취소된 게임은 구글이나 애플에서 서비스하지 않기 때문에 국내 서비스가 불가능하게 될 것으로 보고 있습니다. 그래서 해외 업체에도 강제성을 가지게 될 거라고 예측하고 있습니다.

○소위원장 이용호 그러면 이대로 해도 해외 업체에 그런 방법으로 할 수 있다는 말이지 법에는 그런 부분을 규정할 수가 없나요?

법이나 시행령 쪽에 이것을 해야지 실효성이 있는 것 아니에요?

해외 업체를 이렇게 느슨하게 해 놓고 국내 업체한테만 이중적으로 결과적으로 하드(hard)하게 하는 것이 맞는 것인지 싶어서……

국내 업체 수준 정도로 지킬 수 있도록 강제력

을 할 수 있는 그런 것들도, 역시 하위 법령이나 할 수 있는 방법이 없나요?

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 글썄요, 일단 우리 법이 미치는 범위가 국내에만 법적으로 효력을 미치기 때문에 해외 업체는……

○소위원장 이용호 해외에 서버를 둔 업체라는 뜻이지요?

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 맞습니다. 국내대리인도 없고 본사도 해외에 둔 업체에 대해서는 국내법의 효력이 미치지 않기 때문에 그 부분까지 이 법에 의해서 강제하기는 어려울 것 같고요. 다만 기술적으로 아까 말씀드렸듯이 등급분류가 취소된 게임은 구글이나 애플이 더 이상 서비스하지 않기 때문에 그러한 방식으로 국내 서비스를 차단할 수는 있을 것으로 예측되고 있습니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 해외 업체에 대해서는 간접적인 강제 방식이 되지 않을까 이런 생각이 듭니다.

○류호정 위원 해외 업체에 대해서, 특히 유저들이 많이 이용하는 큰 게임사들 같은 경우에는 평소에 준수를 해 달라고 소통하고 계시지 않나요?

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 맞습니다. 준수하라고 요청을 하고 있고 대규모 게임사들은 대부분 협조적으로 나오고 있기 때문에, 일단 현재는 법적 규제가 없기 때문에 그쪽에서 수용성이 떨어진다고 할 수 있지만 앞으로 법이 통과된다면 그쪽에서도 저희 요청을 많이 들어 줄 거라고 예측하고 있습니다.

○소위원장 이용호 유정주 위원님.

○유정주 위원 얘기가 나오니까 한 가지 궁금한데요.

이용자들 사이에서는 양형기준을 높여야 한다는 의견도 있잖아요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 양형?

○유정주 위원 예, 그렇지요. 2년, 2000에……

○문화체육관광부제1차관 전병극 확률형 게임 위반 시에……

○유정주 위원 문체부는 이 의견에 대해서 어떻게 생각하는지 궁금하고.

잘못이 발견되었을 경우가 있어요. 그래서 바로 그때 벌칙에 처하기보다는 시정권고 또 시정명령이 필요하다는 문체부 의견에 공감은 하는데요. 시정권고 등의 범위를 어디까지로 검토 중인

지는 뚜렷해 보이지 않고요.

게임 내 정보의 단순 오기의 경우 실수로 보고 시정권고·시정명령을 할 수 있어도 관련 정보를 누락한 경우도 시정권고가 되는 건지 이런 등등에 대한 부분이 좀 명확해 보이지 않습니다. 의문이 있습니다.

왜냐하면 확률형 아이템의 경우에는 해당 게임의 주요 비즈니스 모델일 텐데 이게 누락되었다는 것은 고의성이 있다고 볼 수 있지 않을까요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 그것은 상황에 따라 약간, 고의성은 비즈니스적으로 그런 경우가 있을 것……

제가 먼저 말씀을 드리겠습니다. 위반 시 제재에 대해서 조금 형량을 높이자는 이런 취지의 말씀인데요. 보면 보통 표시의무 위반 시, 확률형정보 미표시, 거짓 표시 시 5년 이하의 징역, 5000만 원 이하 벌금 이렇게 주장하는데 현재 보면 기존의 표시의무 위반 시는 형량이 2년 이하의 징역, 2000만 원 이하의 벌금입니다. 그래서 높이자는 그런 주장은 다소 과도하다 이런 생각이 들고.

그래서 영업정지, 과태료 등은 현행 게임산업법 제31조(사후관리)를 통해서 보고를 요청하는 등 그런 식으로 대응하면 어떠냐라는 게 정부의 입장입니다.

○소위원장 이용호 어느 정도 논의가 된 것 같으니까 이 부분에 대해서는 공감대가 형성되지 않았나……

○김윤덕 위원 아니, 아니요. 그러니까 저는 모든 산업과 관련되어서 규제가 필요한 부분이 있을 수 있다고 봐요. 그런데 이걸 자꾸 규제로 풀려고 하는 건 저는 안 된다는 생각이 분명히 있습니다.

그리고 저는 그 시스템이 명료하게 이해되고 있지는 않지만 국내 업체와 해외 업체의 활동 패턴이라든가 통제받는 범위와 벌받는 범위가, 양태가 굉장히 다르게 나타날 수 있다고 생각하거든요. 그런 것에 대한 대처도 있어야 한다고 봐요.

그래서 저는 규제하는 법안을 만드는 데 있어서는 굉장히 신중해야 된다고 보기 때문에 현재 나와 있는, 행정부에서 말하고 있는 그 문제에 대해서 저는 선뜻 동의가 되지 않고, 실제 다른 측면에서 어떤 문제가 생길 수 있는지에 대해서……

지금 구글이나 애플에 등급을 취소할 경우에 구글, 애플에서 자동적으로 간접적으로 될 거라고 생각하는데 구글, 애플 이외의 해외 게임 업체들이, 게임 업체가 국내에서 활동할 여지가 전혀 없나요? 저는 그것도 믿기지가 않아요.

구글, 애플에만 의존해서 구글, 애플에 등급이 취소되면 활동 못 한다 이렇게 되면 간접통제가 맞지만 그렇지 않고 얼마든지 활동이 열려 버리면 실제 우리 국내 업체만 옥죄는 결과가 나올 수 있다고 저는 생각하거든요.

그래서 이 점은 굉장히 신중해야 한다고 저는 생각을 합니다, 규제할 때는.

○문화체육관광부제1차관 전병극 앞에 말씀드렸습니다만 역차별이 있지 않느냐 이런 말씀이신 것 같습니다.

모든 규제가 국내와 해외를 규제할 때 해외 업체가 활동할 수 있는 공간은 국내법으로 사실상 규정이 어려운 부분에는 대부분 조금 약간의 차이가 있을 것 같습니다, 규제의 정도가. 그런 측면에서 보면 이 부분도 그렇게 주장할 수 있을 것 같은데 저희들 말씀처럼 이것은 게임 이용자를 보호하는 그런 측면에서 이 부분에 대해서 확률 표시의무로 가야 되지 않느냐, 이용자 보호 측면임을 다시 한번 제가 말씀을 드리겠습니다.

○김윤덕 위원 그러니까 그 점에 대해서 부정하고 있는 게 아니기 때문에 이 규제를 하고자 하는 문제의식과 목적이 어디에 있다라는 걸 부정하는 게 아니에요.

하지만 규제에 나설 경우에 생길 수 있는 후과 또 규제의 구체적인 내용을 시행령으로 만들겠다는 것도 실제 시행령이 어떻게 만들어지는지 봐야 되는 것도 맞다고 저는 생각하기 때문에 지금 여기서 이 법에 대해 전체적으로 게임산업에 대한 확률형 아이템 이 문제에 대해서 규제하는 걸 원칙으로 해서 법안을 만들고 세부 내용은 시행령으로 위임한다 이런 식의 결정에 대해서는 저는 반대 입장이 분명히 있습니다. 좀 신중해야 된다 이거지요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 아까 말씀처럼 모든 게 아니고 대상의 범위를 축소하겠다고 제가, 중소 게임사 제외 그다음에 일정 개수의 게임을 대상으로 확률 공개 의무, 민간 자율규제와 같은 그런 방식의 안을 제시한 바 있습니다. 그런 정도면 규제와 이용자 보호의 이익이 균형적으로 보호되지 않을까 하는 게 정부 측 입장입

니다.

○소위원장 이용호 유정주 위원님 말씀하세요.

○유정주 위원 저도 김윤덕 간사님 말씀처럼 산업의 규제는 좀 완화되는 쪽으로 가는 방향이 맞다라고 생각하는데 지금 나온 법안 같은 경우에 류호정 위원님이 앞에서 말씀드렸듯이 누가 봐도 사기이거나 고의성이 있을 경우에 이용자를 보호하는 법안에 가까운 것 아니겠습니까?

○문화체육관광부제1차관 전병극 그렇습니다.

○유정주 위원 그 정도의 테두리 안에서는 필요한 법안으로 사료가 됩니다.

○소위원장 이용호 지금 현행도 확률형 아이템 표시의무를 지키지 않은 데는 규제를 하는 거지요, 처벌하는 거지요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 공정위에서 전자상거래법에 의해서 이 부분에 대해서 조사도 할 수 있고 또 처벌받은 기업들이 몇 군데 있습니다, 현실적으로.

○소위원장 이용호 영업정지를 하거나 영업점 폐쇄할 수 있는 것 아니에요, 지금도?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예.

○소위원장 이용호 그러니까 이번에 바뀌는 건 어떤 부분이에요? 현행법도 영업정지, 영업폐쇄를 할 수 있도록 되어 있는데……

6페이지 현행 한번 보지요. 6페이지 제일 앞쪽 보면 현행도 미표시 게임을 유통·제공하면 이렇게 하게 되어 있잖아요, 벌칙도 있고. 지금 이것 되어 있는데 자율적으로 했다는 거예요, 뭐예요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 기존에 상위 100개 정도 게임은 자율규제 그래 가지고 게임사 자율적으로 게임에 관한 정보, 특히 확률정보 이런 것을 오픈하고 있습니다. 오픈하고 있는데 이것을 믿고 사용한 소비자들, 즉 게임 이용자 같은 경우에는 나중에 사실과 다르게 해서 다른 경우가 생기는 경우가 있어서 일부 이용자들은 트러 시위를 한 경우도 있었고 또 공정위에 제소를 해서 전자상거래법 위반으로 해서 공정위가 조사해서 처벌한 그런 경우가 있었습니다.

그래서 기존의 자율규제로는 일종의 실효성 부분이 좀 약하다 그래서 일정 조건하에서 규제를 하자, 확률정보를 강제적으로 일정 요건하에서 공개를 하자라는 그런 취지의 개정안이라고 말씀드리겠습니다.

○소위원장 이용호 그러니까 지금보다 조금 강화하는 것 아니에요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 그렇게 보시면 될 것 같습니다.

○소위원장 이용호 지금 국내 업체 준수율이 99%에 해당하기 때문에 큰 어떤 저기는 없을 것이다 이렇게 보는 것이고.

○문화체육관광부제1차관 전병극 그렇습니다.

○소위원장 이용호 다만 해외는 아까 담당 국장님 답변한 대로 가기 때문에 우리 유저들의 요구가 굉장히 많고 이런 사안이어서 김윤덕 위원님의……

○이상현 위원 게임 이용자들이 신뢰를 못 보낸다, 맞지요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예?

○이상현 위원 지금 하는 것이 게임 이용자들의 신뢰를 못 받는다, 그래서 법률적으로 규제를 해야 된다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 그렇습니다.

○소위원장 이용호 다음 단계로 넘어가시지요. 이것만 가지고 하루 종일 하기에는……

○황보승희 위원 정부 수용안 이 부분에 대해서는 정리하고 가셔도 될 것 같아요.

○소위원장 이용호 지금 전체적으로 보면 이것에 대해서는 정부안에 대해서 대부분 수긍을 하는 입장이고 또 김 위원님도 취지나 이것 있는데 혹시 그런 부분의 우려가 있다는 지적을 해 주신 것 같아서 이 부분은 이 정도 논의를 하고 넘어가는 것으로 정리하시지요.

○김윤덕 위원 저는 생각을 분명히 해 봐야 한다고 생각하고 있고요.

저는 그 점도 나중에 설명을 정확히 들었으면 좋겠어요. 뭐냐 하면 이게 국내법을 적용한다는 말이에요. 그런데 지금 자율규제를 해서 국내 업체들은 12월 현재 99%, 물론 98% 그다음에 95% 떨어지기도 한 적이 있어요. 그런데 5, 6, 7, 8, 9, 10 이 추이로 보면 마지막 10월 달에 99.1%거든요. 그래서 국내 업체는 자율규제가 어느 정도 되고 있다고 보는 게 맞고요.

그러면 국내법을 적용했을 때 실제 해외 업체에 통제력이 동시에 미쳐서 이게 딱 잡혀서 기본적으로 추구하고 있는, 게임산업의 자율성을 침해하려는 게 목적이 아니고 유저들의 피해를 조금 더, 지금도 악성은 처벌할 수 있거든요. 하지만 그 악성보다 조금 덜 해서 그 안에……

정부 말 들으면 말이 다 맞아요. 시행령으로

해서 한 번은 경고해서 꼭 이게 규제처럼 되지 않도록 노력하면서 그래도 악성은 지금도 처벌할 수 있지만 좀 더 처벌하고 이렇게 말을 하고 있는데, 실제 명료하게 유저들에게 피해를 줄 수 있다는 점은 저는 어느 정도 분명히 공감하지만 우리가 국내 업체 브레이크를 잡았을 때 해외 업체도 다이렉트로 브레이크가 안 잡히고 다만 구글이라든가 이런 데 등급을 취소하게 되면 거기서 못 올리게 되므로 어느 정도는 통제가 될 거다.

그러면 구글이나 이런 걸 이용하지 않는 해외 업체는 하나도 없느냐? 그 업체들의 활동은 어떻게 막아지느냐? 예를 들면 그 업체들과 국내 업체가 경쟁했을 경우에 우리 국내 업체·산업들의 피해는 예상이 되느냐? 이런 것에 대한 명료한 정리가 필요하다고 보는 거예요, 저는.

그런 게 정리되어 있지 않으면서……

○문화체육관광부제1차관 전병극 제가 한 말씀 더 드리겠습니다.

게임정책의 기본적인 전환이라고, 약간의 전환이라고 생각합니다. 기존에 개발자의 주장들이 많이 반영됨에 비해서 이번의 확률 정보 공개는 시장에서의 어떤 약간의 불합리한 측면 이런 것에 있어서 이용자들이 많이 문제를 제기했고 그에 따른 이용자를 보호하려는 게임정책의 일환으로 봐 주시면 좋을 것 같고요.

계속 논의되지만 다만 말씀처럼 해외 부분은 실정법상 실효적으로 적용이 될 수도 있고 안 될 수도 있기 때문에 위원님 말씀처럼 약간의 그런 문제는 있다고 저는 인정을 합니다.

○소위원장 이용호 김승수 위원님 먼저 말씀해주세요.

○김승수 위원 게임산업진흥법 1건의 일부 내용 가지고 1시간 이상 가까이 이렇게 토의를 하고 있는데 사실은 보시다시피 이 법안 내신 분들이, 특히 확률형 아이템의 정보 공개와 관련해 가지고 존경하는 민주당 의원님들께서 다 발의를 하신 법들이고 또 이 부분에 대해서 김윤덕 위원님이 말씀하신 그런 문제점들 이런 부분들에 대해서도 기존에 많은 논의가 되어 왔었습니다.

그럼에도 불구하고 우리 국민의힘에서도 이 부분에 대해서는 전폭적으로 동의를 하면서 확률형 아이템 공개는 해야 되겠다는 쪽으로 이렇게 이번 대선 과정에서도 공약으로 제시한 바 있고 그렇습니다마는 염려하시는 것처럼 확률형 아이템

공개로 인한 해외 기업과 국내 기업의 차별 또 국내 기업이 입을 수 있는 여러 가지 피해 이런 것들을 고려한다 하더라도 지금 게임 유저들이 확률형 아이템 공개에 대한 그런 거의 절대적인 요구 또 기존의 자율형 규제 과정에서 게이머들의 신뢰를 저버렸던 행적 이런 것들을 감안할 때 실제 게임시장의 게이머들, 게임 유저들의 그런 요구를 감안해서 이렇게 확률형 이 정도의 공개 의무를 부과하는 그 자체가 국내 게임 업계에 미치는 그런 손익에 비해서는 훨씬 더 크기 때문에 이렇게 진행되어 왔던 거거든요.

물론 저도 염려하시는 사항은 잘 이해를 합니다. 다마는 그런 측면에서 위원님께서 같이 공감해 주시면 어떨까 하는 그런 말씀을 드립니다.

○소위원장 이용호 황보승희 위원님.

○황보승희 위원 이게 게임사에 규제라기보다는 게임을 만들어서 파는 입장에서 확률형 아이템을 가지고 사기를 치거나 실수인 척 하면서 제대로 운영을 하지 않아서 유저들이 피해를 보는 것을 막고자 이 법을 조금 더 강화된 수준에서 표시의 무나 이런 것들을 대통령령으로 정하자고 하는 것이기 때문에 저는 이걸 실질적으로 게임사에 대한 규제는 아니라고 봅니다. 정보를 투명하게 제공하자는 취지이고 그것이 업무적으로 게임사에 굉장히 부담이 되지 않는다는 게 업계의 의견이기 때문에.

해외 업체와 우리 업체 간의 경쟁에 있어서 우리 업체를 더 위축시키지 않는가 이런 우려도 있으시지만 사실 해외든 우리든 확률형 아이템을 가지고 게임사에서 장난치는 걸 막자고 하는 취지니까 그게 우리 국내 게임사에게 더 피해가 간다 이렇게 볼 문제는 저는 아니라고 생각합니다.

그래서 계속해서 자율규제를 해 오는 과정에서 이용자들의 피해 목소리가 커지고 있기 때문에 최소한의 이런 장치들을 조금 더 강화를 해서 이용자의 권익을 보호하는 중간 점검 단계 이런 개정도 저는 지금 반영할 필요가 있다 이런 의견을 내고 싶습니다.

○소위원장 이용호 저도 좀 질의할게요.

이 부분을 이렇게 개정하면 해외 업체 준수율이 부분에 대해서 더 강제할 수 있는 거지요? 이대로 두고는 다른 방법이 없는 거 아니에요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예.

○소위원장 이용호 그런 차원에서는 오히려 역 차별받는 우리 게임업체들한테는 좋은 소식 아닙

니까? 그렇게 볼 수 있나요?

그러니까 현행법으로 가면 해외 업체에 대한 규제를 할 수 있는 방법이……

○문화체육관광부제1차관 전병극 개정안이 통과될 경우에는 구글·애플 게임에 대한 간접적인 그런 방식으로 충분히 작동할 수 있다 이렇게 봅니다.

○김윤덕 위원 그러면 지금 데이터를 내 주셔야 돼요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 그렇게 하겠습니다. 위원님. 가능하면 그렇게 하겠습니다.

○김윤덕 위원 일단 저는 기본적으로 반대 입장인데, 첫 번째 다시 정리하면 규제라고 하는 것은 지금 눈에 보이는 현상들을 잡는 데 괜찮겠다 하고 막상 실시하면 그것은 좋을지 모르지만 또 다른 문제가 파생한다는 거예요. 그래서 규제로 바꿀 때, 그러니까 지금까지 있어 왔던 큰 원칙을 바꾸는 게 아니냐라고 계속 말하고 있지만 게임산업에 대한 입장이 정부에서 일정한 변화가 예고되고 있는 법안이라고 저는 이해하고 있기 때문에 따져 볼 게 너무 많다 이 말씀을 드리고 싶은 거고.

그러면 첫 번째로 예를 들면 계속해서 해외 업체들은…… 일단 목표는 유저들을 위한 것이다, 난 충분히 공감한다니까요. 그런 피해가 있고 이것 어떻게든 해야 된다고 하는 것은 동의가 되지만 또 한편으로 해외 업체들에 기본적으로 국내법으로 안 된다 이 말입니다. 안 된다는 전제하에 해외 업체가 구글을 이용할 경우에 문제가 터져서 우리가 등급 취소하면 등급을 못 받으니까, 예를 들면 간접적으로 방법이 있다 그러면 구글을 이용하지 않고 직접 서버로 계속해서 그것을 하게 되면 어떻게 할 거냐, 그러면 어차피 못 한다 이렇게 답이 나올 수 있다 이 말이에요.

그러니까 그런 문제에 대한 대책이 뭔지가 종합적으로 검토되어서 제출되어야 된다는 거예요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 알겠습니다. 제출하겠습니다.

하고, 서버 부분에 대해서 담당 과장이 한번 설명을 드리도록 하겠습니다.

○문화체육관광부게임콘텐츠산업과장 정윤재 게임콘텐츠산업과장 정윤재입니다.

일단 해외 게임이 국내에 서비스하기 위해서는 원칙적으로는 국내에 주소를 둔 배급업체를 통해서 등급을 받아야 됩니다. 그런데 다만 지금 자

체등급분류사업자에 대해서 특례규정을 두어서 국외에 주소를 두지 않은 배급자가 게임을 할 때는 자체등급분류사업자를 통해서 해외 게임을 서비스를 할 수 있게 그렇게 되어 있습니다.

그러니까 위원님 말씀하신 것처럼 자체등급분류사업자인 구글이나 애플 아니면 윈스토어 같은 데를 통해서 만약에 해외 업체가 서비스를 한다면 자체등급분류사업자를 통해서 서비스하게 될 자체등급분류사업자에 대한 협조 요청이나 아니면 이를 통한 감독관들을 통해서 이것을 조치할 수 있다고 보고 있고요. 따라서 만약에 그런 자체등급분류사업자를 제외한 해외 업체가 직접 서비스를 하는 경우는 사실상 어렵다고 보시면 될 것 같습니다.

○**황보승희 위원** 그러면 이게 미국이나 중국 같은 곳에 법률로 표시방법에 대해서 규제를 하고 있는 데가 있습니까, 규정을 하고 있는 데가? 해외에 이런 종류의 법이 있냐고요.

○**문화체육관광부제1차관 전병극** 확률 아이টে에 대한 해외 규제 현황은 16쪽에 설명되어 있습니다.

○**류호정 위원** 저 말해도 되나요?

○**소위원장 이용호** 예.

○**류호정 위원** 확률 규제에 대해서 이미 거의 대다수라고 할 수 있는 만큼의 기업에서 이렇게 표기를 자율적으로 하고 있는데 유저들이 모든 아이টে에 대한 표기를 바라는 건 아니에요. 내 플레이에 큰 영향을 미칠 정도의 주요한 아이টে들만 사실 공개되면 되는 것이고, 해외 같은 경우에는 이 건이 표기 그 자체만을 바라는 게 아니라 그로 인해서 발생하는 거짓 표기라든지 아니면 좀 더 심각한, 뭐라 그럴까 0.00001% 정도의 확률을 가진 사행성을 과다하게 부추기는 그런 확률들 등 그 뒤의 일들이 다 사실 문제거든요. 표기 자체는 이미 많이 하고 있잖아요.

그래서 이런 유저들의 피해를 막기 위해서 하는 것이고, 해외 같은 경우는 이미 대규모 게임사에서는 소통을 하고 있는 만큼 유저들이 많이 사용하는, 그래서 오히려 이런 규제를 도입하고 해외도 협조할 수 있도록, 확대를 할 수 있도록 저희가 독려를 해야 하는 것 같거든요. 왜냐하면 이게 어찌 보면 사기를 막으려고 하는 것이라서요.

○**황보승희 위원** 해외는 제가 자료를 대강 이렇게 봐도 확률형 아이টে에 대해서 거의 모두 도박

으로 봐서 유럽 같은 경우 금지하고 있는 데가 많습니다. 그런데 우리는 그나마 확률형 아이টে을 인정은 하는데 이게 사기나 지나친 도박으로 치우치지 않도록 최소한의 규제를 하겠다는 것이거든요. 그러니까 미국이나 영국 같은 경우 자율 규제하고 있지만 여기에도 보면 이용자 보호 시책이나 또 일정 부분의 표시 의무에 대한 부분들이 담겨져 있습니다.

그래서 사실은 게임시장에서 대한민국이 차지하고 있는 비율이 굉장히 크고 어떻게 보면 우리가 이 마켓의 주류이기 때문에 해외의 특정 큰 업체 몇 개에 대해서 충분히 논의할 수 있는 채널이 있고 규제할 수 있는 방안이 있다면 선도적으로 확률형 아이টে에 대해서 어느 정도 기준을 만드는 것이 필요한 것 아닌가 저는 이렇게 봅니다.

○**김윤덕 위원** 그러니까 저는 황보승희 위원님 말에도 굉장히 동의를 하는데요. 저는 지금 우리나라 대한민국의 법적 시스템으로 이게 도박처럼 되어서 확연하게 문제가 된다면 처벌할 수 있다고 보고 있어요, 지금도. 처벌할 수 있다고 저는 지금도 보고 있는데, 다만 이게 세세한 여러 가지 것들을 정보로 장난치기도 하고 이러면서 유저들의 입장에 피해가 가고 있고 불만 있는 점들이 있으니 이것을 약간 더 조이려고 하는 그런 느낌을 받는 법안이거든요.

그런데 저는 게임업체에 굉장히 중요한 나라가 미국이라고 보고 있는데 실제로 미국에서 규제한다는 얘기 저는 못 들었습니다. 그리고 이게 지금 미성년자 대상으로 금지하는 것은 우리가 논의하고 있는 쟁점하고는 완전히 다른 쟁점이에요.

제가 이해하고 있기로 확률 아이টে에 대한 국제적인 각국별 규제는 자율 기반이 훨씬 더 많다고 이렇게 이해하고 있는데, 제 생각이 틀립니까? 그것 한번 답변해 보세요, 차관님.

○**문화체육관광부제1차관 전병극** 확률 아이টে 규제에 대한 국제 사례는 규제하지 않는 나라부터 그다음에 판매 금지가 강제로 되어 있는 벨기에, 네덜란드까지, 그 중간 지점에 일본, 중국이 있는 그런 상황이고 한국은 확률 아이টে 규제가 된다 그러면 중국과 일본 그 중간 정도의 규제 강도가 포함될 것 같다는 이런 생각입니다.

○**소위원장 이용호** 이 문제 가지고 밤새 토론회를 할 수는 없는 것이고요. 이 법안 자체가 산업을

진흥하는 데 저해하는 법안입니까? 어떻게 보세요? 그건 아니잖아요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 예.

○소위원장 이용호 그러니까 지금까지는 게임업체를 사실은 다 자율적으로 진흥하도록 그냥 둔 것 아니에요. 그래서 게임이 어느 정도 성장했는데 그리고 지금까지도 다 자율적으로 잘 지켜 왔는데 그러나 유저들이 많아진 상황에서 이 부분에 대해서 유저들 보호 차원에서 일부분이 있어서 이것을 한 단계 해서 하자는 것 아니겠어요?

그래서 저는 이렇게 한쪽으로 또 우려하기 시작하면 한이 없고 또 반대쪽으로 오면 한이 없는데 이 정도에서 마무리하시고요. 또 부족한 것 있으면 나중에 좀 지나서 다음 논의를 해 가면서 김윤덕 위원님께서 말씀하신 부분에 대해서 설명을 좀 더 추가로 해 주셨으면 좋겠어요.

그래서 일단 법안이 많이 남아 있는데 이것만 가지고 계속 머무르기에는 너무 시간이 촉박할 것 같으니까 김윤덕 위원님 양해해 주시면 이 부분을 추가로 설명을 들으시고, 개별적으로 설명을 해 주시고 이것은 좀 넘어가는 게 좋겠습니다.

○김윤덕 위원 예.

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 그러겠습니다. 알겠습니다.

○소위원장 이용호 그러면 다음, 수석전문위원.

○수석전문위원 정연호 다음은 37페이지, 다 컴플리트 가차 금지인데요. 이게 나번이 정리가 되면 논의하기가 쉬울 것 같은데 계속 논의하기로 하면 이것을 생략했으면 합니다.

○소위원장 이용호 37쪽의……

○수석전문위원 정연호 다번입니다. 이것은 사행성이 더 많은 이중확률 컴플리트 가차에 대한 규제사항이라서요.

설명을 드릴까요?

○소위원장 이용호 예, 설명하세요.

○수석전문위원 정연호 그러겠습니다.

일명 컴플리트 가차라고 그러합니다. 일본에서 규제를 하고 있는데 그 내용을 보시면 확률형 아이템을 통하여 획득한 게임 아이템을 모아 특정 조합을 완성함으로써 새로운 게임 아이템을 얻을 수 있도록 하는 사업 방식이 되겠습니다. 이것을 컴플리트 가차라 그런데 이것을 금지하는 내용이 되겠습니다.

그리고 이러한 행위로 이익을 얻은 경우에는

과징금을 부과하고 이러한 행위에 대해서 2년 징역 또는 2000만 원 이하의 벌금 벌칙을 부과하는 내용이 되겠습니다.

여기에 대한 검토 의견은 지나친 사행심 유발로부터 소비자를 보호한다는 차원에서 입법취지가 있겠습니다마는 고려할 사항으로 중간에 보시면 ‘다만’ 부분입니다. 현행 게임법이 사행성 게임물 또는 사행행위만을 금지의 대상으로 삼고 있는데 컴플리트 가차가 사행행위에 해당하는지 등에 대한 검토가 좀 더 필요하다는 내용이 되겠습니다.

이상입니다.

○소위원장 이용호 정부 측 의견 말씀해 주세요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 앞의 부분은 정부 측이 그런 최소한의 규제 부분에 대해서 말씀을 드렸습니다.

이 부분은 조금 말씀을 드리겠습니다. 현재까지 확률형 아이템에 대한 법적 규제가 전혀 도입된 게 없습니다. 없고, 정확한 확률 정보 제공을 통한 소비자의 확률 선택 유도를 우선적으로 고려할 필요가 있고 게임사의 사업 모델 자체를 조금 사행성이 있다고 해서 법적으로 금지하는 방안은 현재 신중 검토할 필요가 있다 이런 말씀을 드립니다.

그래서 신중 검토 의견이고, 관련해서 컴플리트 가차 관련 벌칙규정도 이게 보면 컴플리트 가차 그 이익의 3배에 달하는 과징금을 부과하고 징역 2년, 2000만 원의 벌금 등 이런 내용이 있습니다. 그래서 가차 금지에 대해서 신중 검토이므로 과징금 또는 벌칙규정도 신중 검토라는 게 정부 입장입니다.

이상입니다.

○소위원장 이용호 혹시 의견 있으면 위원님들 말씀해 주십시오.

앞의 부분 했으니까 이 부분은 또 정부에서 신중 검토했기 때문에 더 이상 논의가 필요 없지 않나 싶은 생각이 드는데요.

그다음, 그러면 다시 수석전문위원 설명해 주십시오.

○수석전문위원 정연호 자료 41페이지가 되겠습니다.

이것도 표시를 규제하기 위한 수단인데 위원회를 설치하려는 것입니다.

이것은 위원회가 첫 번째, 게임물이용자권익위

위원회를 문체부장관 소속으로 두어서 이용자의 정당한 권익침해 등 이용자 불만사항의 처리에 관한 업무를 수행하기 위한 위원회이고, 그 밑의 게임물이용자위원회는 방송법에 시청자위원회가 있습니다. 시청자위원회를 본 따 가지고 일정 금액 이상에 해당하는 게임제작업자에게 게임물이용자위원회를 두는 내용이 되겠습니다. 그 위원회의 직무와 권한은 여러 가지가 있는데 확률형 아이템의 확률 구조 및 확률 정보 관련 조사 또는 시정요구 등 네 가지 사항이 되겠습니다.

42페이지 보시면 이런 위원회는 의견제시 또는 시정요구 등을 부당하게 거부하는 경우에는 권익보호위원회에 이용자 불만 처리를 요청할 수 있도록 하는 내용이 되겠습니다.

그리고 게임제작업자 등의 의무가 이런 위원회 활동에 따르게 됩니다. 그 의무를 한 가지만 보겠습니다. ‘게임제작업자 등은 게임물 이용자로부터 확률형 아이템의 확률 구조 및 확률 정보 관련 조사 요구 또는 시정 요구를 받은 경우에는 특별한 사유가 없으면 이를 수용하여야 한다’ 이렇게 방송법의 시청자위원회와 유사하게 규정하고 있습니다.

그리고 여기에 대한 검토 의견은 게임물이용자 권익보호위원회의 경우에는 현행 콘텐츠분쟁조정위원회가 있습니다. 이 조정위원회와 업무가 중복되지 않을까 이런 것에 대한 검토가 필요하다는 내용이고요. 그다음에 게임물이용자위원회에 대해서는 시청자위원회 설치 사례를 참고할 때 이러한 위원회 운영을 통해 게임제작사 등과 이용자의 소통이 강화되고 이용자의 피해를 예방하는 내부 통제수단을 갖게 될 것으로 보입니다.

다음 42페이지 중간 부분에 보시면, 반면 이러한 위원회 설치가 사업자 등에 부담이 될 수 있다는 내용이 되겠습니다.

그다음에 45페이지는 참고자료로 현행 콘텐츠분쟁조정위원회를 참고하시면 될 것 같습니다.

이상 보고를 마치겠습니다.

○소위원장 이용호 정부 측 입장 말씀해 주시기 바랍니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 정부 측 입장입니다.

먼저 게임물이용자권익보호위원회입니다.

이것은 문체부 소속의 게임물이용자권익보호위원회를 두자는 규정인데요. 동 위원회는 이용자·사업자 간 갈등을 조정하는 콘텐츠분쟁조정위원

회가 이미 존재하므로 이와 같은 기능이 중복되므로 신중 검토입니다. 전문위원 검토안과 같습니다.

두 번째, 게임물이용자위원회입니다.

이것은 일정 규모 이상 게임 회사에 두자는 게임물이용자위원회입니다.

이 부분은 이용자위원회의 설치를 의무화하고 특별한 사유가 없으면 위원회의 조사·시정요구를 수용하도록 하면서 수용 불용 시, 즉 위반 시에 형사처벌하는 것을 규정하고 있습니다.

동 규정은 사업자에게 과도한 부담이 될 수 있다라는 게 정부 측 의견입니다. 따라서 신중 검토 의견을 말씀드립니다.

이상입니다.

○소위원장 이용호 여기에 대해서 의견이 있으시면 말씀해 주십시오.

류호정 위원님.

○류호정 위원 제가 자료 읽다가 지나가 버려서 그런데 37페이지 얘기를 좀 해도 되나요, 아니면 끝나고 할까요?

○소위원장 이용호 37쪽……

○류호정 위원 컴플리트 가차.

○소위원장 이용호 끝나고요?

○류호정 위원 마지막에 할까요?

○소위원장 이용호 정부 의견하고 다른가요?

○류호정 위원 예, 조금 달라서 말씀드리는 거거든요.

○소위원장 이용호 말씀하십시오.

○류호정 위원 컴플리트 가차 말씀인데요, 사실 확률형 아이템이라는 게 확률이잖아요. 한 80% 정도로 내가 원하는 게 나온다고 하면 여기 법안까지 안 올라왔겠지만 그게 아니라 굉장히 낮은 확률로 거의 이게 게임인가 도박인가 싶을 정도로 문제를 일으켰으니까 여기까지 온 거잖아요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 그렇습니다.

○류호정 위원 컴플리트 가차가 그러한 사례인데 모르시는 분들을 위해서 설명을 드리면 빙고판 같은 게 있다고 생각하시면 돼요. 그것이 각각의 확률로 아이템이 나오는데 다 완성해야만 받을 수 있는 거예요. 칸칸이 다 이미 확률인데 그걸 다 채우려면 중복해서 나올 수도 있는 거고 그 확률이 또 극악하기까지 하다는 거지요.

그랬을 때 실제 완성률도 낮아서 굉장히 문제가 되는 건데 일본에서는 16년도부터 금지를 하는 걸로 알고 있고요. 게임 이용자 보호 측면에서

좀 더 생각을 하셔야 될 것 같거든요.

컴플리트 가차도 확률 나뉘이기 때문에 전체를 다 막는 것은 과도하지 않겠느냐 하면 저도 그것에 대해서 일부 동의를 하지만 그렇다고 마냥 내버려두는 것은 옳은 게 아닌 것 같거든요.

관리감독을 할 수 있도록 권한을 부여하는 방향으로 단서가 있으면 좋겠다는 생각입니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 앞에 확률형 게임 공개 의무 할 때 정부 측이 굉장히 고뇌에 찬 결정을 했습니다. 그런 부분까지는 필요하겠나 그런 판단이었어요.

연결되어서 컴플리트 가차 부분은 위원님 말씀처럼 굉장히 현장에서는 그렇게 과도한 실태가 아마 있을 것으로 저는 생각하고 있습니다.

다만 그런 부분에 대해서 아직까지 우리 게임 업계라든지 또 관련 협회, 정부 측 의견을 종합해서 조금 더 시간을 가지고 논의가 필요하다는 그런 입장임을 제가 말씀을 드리겠습니다.

○류호정 위원 논의하실 때 과도한 컴플리트 가차에 대해서 꼭 관리감독할 수 있는 방안을 포함해 주시기를 바라겠습니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 알겠습니다.

○소위원장 이용호 정부가 좀 더 고민을 해 봐야 될 지점이고요. 이걸 다시 돌아가서 다시 논의하기는 어렵고요. 이 부분은 넘기고요.

그다음 김승수 위원님.

○김승수 위원 하태경 의원 법안 관련해 가지고 크게 두 가지 위원회를 신설해서 제삼자적 입장에서 게임산업자와 유저들 간의 분쟁이라든지 이런 부분을 조정하자 그런 의견인데 정부 측 의견은 신중 검토고요.

그런데 저는 전문위원 검토 의견에 대체로 동의를 하는데, 게임물이용자권익보호위원회 같은 경우에는 현재 콘텐츠분쟁조정위원회에서 그런 기능까지 할 수 있지 않겠는가 싶은 생각이 들고요.

그리고 게임물이용자위원회 관련해서는 방송법에 있는 시청자위원회와 같이 중립적인 입장에서 양쪽의 분쟁이라든지 이런 부분을 조정하는 역할 또 게임 유저들의 입장에서 자기들의 권익이라든지 이런 부분에 대해서 게임업계에 전달하는 역할 이런 쪽으로 순기능적인 역할을 하도록만 설계가 되면 나름대로 의미가 있지 않겠는가 생각이 듭니다.

다만 현재 하태경 의원 법안에 있는 내용들로 봤을 때는, 특히 게임물이용자위원회의 여러 가지 결정에 대해서 굉장히 의무화하는 부분들이 내용이 강하기 때문에 이런 부분이 산업계의 큰 부담으로 작용하지 않을까 싶어서 아마 정부에서는 신중 검토 의견을 냈는데 이런 부분을 시청자위원회와 같은 정도의 자문이라든지 제안이라든지 좋은 역할을 하는 그런 쪽으로의 기능을 어느 정도 합리화시키면 나름대로 의미가 있지 않겠는가 그런 생각이 듭니다.

○소위원장 이용호 추가질의 없으면 넘어가겠습니다.

○김윤덕 위원 저도……

○소위원장 이용호 아니, 이 사안에 대해서……

지금부터는요, 앞에 부분은 굉장히 첨예한 부분이라서 항목별로 했는데 조항별로 했는데 나머지 부분을 수석전문위원께서 다 설명해 주세요. 내가 보기에는 크게 그런 내용들은 뒷부분은 없는 것 같아서, 그렇게 하시고.

○김윤덕 위원 일단 이 문제도 잠깐 제가 차관님한테 드리고 싶은 말씀이 있는데요.

그러니까 저는 콘텐츠분쟁조정위원회의 성격은 어떤 사안이 발생했을 때 그걸 조정하는 게 강하다고 보는 거고요. 하태경 의원안은 이용자 권익, 그러니까 자율규제나, 규제나 이런 논쟁이 너무 해묵지만 하태경 의원안은 좀 더 이용자들을 보호할 수 있는 다양한 어떤 조직적 채널을 통해서 해결하는 데 그 목적이 있다는 거지요. 겹칠 수 있는 거지요.

지금 현재는 이용자들의 어떤 불만을 없애기 위해서 법적으로 제재해야 되는 게 아니냐 이런 논의가 전에 있었던 것 아닙니까? 그런데 법적으로 제재하기 전 단계는 이용자권익보호위원회도 만들고 또 이용자위원회도 만들어서 거기에서 다양한 얘기들을 계속 정부에서 들으면서 이용자들의 실태를 파악하고 드러나는 문제를 잘 알고 이런 걸 통해서 업체들에게 뭔가를 전달하고 대화하고 소통하는 그런 것으로 보인다는 거예요. 그래서 저는 그런 점에서는 긍정성이 있다 이런 얘기를 일단 하고 싶습니다.

이상입니다.

○유정주 위원 여쭙볼 게 있습니다.

○소위원장 이용호 예, 말씀하세요.

○유정주 위원 다른 의견일 수도 있겠는데, 하태경 의원안 말씀이 나와서 하는데 제18조의3에

따라서 개별 게임회사마다 게임물이용자위원회를 두어야 한다……

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 회사 소속입니다.

○유정주 위원 그런데 이용자들 권익 보호라는 취지에서는 충분히 정말 이해가 됩니다만 통상한 게임사에서 여러 게임을 만들지 않습니까? 서비스를 하고 있고요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 그렇습니다. 여러 가지 아이템을 개발합니다.

○유정주 위원 그런데 이 게임별 이슈가 모두 상이할 텐데 이들이 모든 게임에 대한 대표성을 담보할 수 있을지 우선 이것이 의문이 들고요. 위원 선정에 있어서도 이런 경우에는 이견이 있을 것으로도 보이고요. 그래서 혹시 문체부는 이 조항에 대해서 업계들의 어떤 의견을 들은 바가 있는지에 대해서 궁금합니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 잠깐만요. 게임산업협회 의견이 있는데 이걸 말씀……

○수석전문위원 정연호 협회의 의견은 43페이지 우측 하단에 보시면 됩니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 콘텐츠분쟁조정위, 소비자보호원 등 기존 기구와 중복·혼란 초래한다는 그런 의견이 있고, 공중에게 서비스되는 방송과 선택한 이용자에게만 서비스를 제공하는 게임은 본질적으로 공중 서비스인 방송위원회와는 차이가 있다 이런 의견을 주셨습니다. 그래서 방송 전과는 공공재 이렇게 얘기하는 그런 측면이기 때문에 좀 다르지 않느냐 그런 의견을 주신 걸로 이해하고 있습니다.

○유정주 위원 제일 걱정되는 건 이 이슈가 모두 상이할 텐데 이걸 모두 담을 수 있을까, 대표성을 담보할 수 있을까, 이 문제는 좀 고민이 되어서 질문을 드렸습니다.

○소위원장 이용호 그래서 정부의 입장이 신중 검토……

○문화체육관광부제1차관 전병극 그렇습니다.

○소위원장 이용호 수석전문위원, 그다음 나머지 안에 대해서 다 설명해 주세요.

○수석전문위원 정연호 51페이지입니다.

나머지 간단하게 두 가지 남았습니다.

사업자의 자율적인 등급분류 표시에 관한 사항인데요.

현행을 보시면 앞에서 계속 표시의무에 대해서 논의되었는데 제작업자 등이 해당 게임물의 등급

이라든지 게임물 내용 정보 등을 표시하도록 되어 있는데 이 개정안은 등급분류된 게임물을 등급 범위에서 이용자 연령을 달리 표시할 수 있도록 하는 개정 내용이 되겠습니다.

즉 이 개정안에 따를 때 전체이용가 등급을 받은 게임물의 경우 사업자마다 7세 이용가다, 9세 이용가다, 이렇게 표시할 수 있도록 하는 게 개정 내용입니다.

여기에 대한 검토 의견은 사업자의 자율성을 제고할 수 있다는 측면이 있습니다만은 동일한 게임이 배급업자에 따라 적정 연령 표시가 달라지는 문제가 있다는 것이 문제점으로 지적될 수 있겠습니다.

그다음에 53페이지 시행일입니다.

특히 두 번째 사항하고 관련되어 있는데 개정안 시행일이 1년, 6개월, 3개월 다양합니다만은 정부 의견은 시행령 준비기간을 감안하여 공포 후 1년이 적절하다는 의견이 되겠습니다.

여기까지 보고를 마치겠습니다.

○소위원장 이용호 게임산업에 관해서는 다 끝났나요?

○수석전문위원 정연호 게임 더 있는데 일단 5항까지……

○소위원장 이용호 다 끝내라니까요, 한 번에. 한 번에 다 끝내라고요, 끝까지.

○수석전문위원 정연호 그런데 이 내용이 좀 달라 가지고 이것은 완전히…… 또 내용이 많습다.

○소위원장 이용호 첨예하게 서로 부딪히는 게 있나요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 없습니다.

○소위원장 이용호 크게 없으면, 서로 중요한 이견이 있는 것은 앞에 논의했으니까 나머지를 죽……

○수석전문위원 정연호 알겠습니다. 그러면 계속 보고를 드리겠습니다.

55페이지 게임물관리위원회의 위원 자격에 관한 사항입니다.

중간에 보시면 현행은 교육·언론·정보통신 분야 등 이렇게 되어 있는데 개정안은 여기에 역사 분야 위원을 추가하려는 내용입니다.

여기에 대한 검토 의견은 그다음 페이지 보시면 32조에 역사적 사실을 왜곡하는 불법게임물은 유통을 금지하고 있으므로 개정안은 적절하다고 보았습니다.

그다음 나머지 57페이지 이하는 참고하시고요.

7·8번 이것도 내용이 네 가지 사항인데요.

첫 번째가 첫다운제 폐지하는 거고 두 번째는 60페이지 보시면 게임과몰입·중독 예방 조치에서 ‘중독’이라는 용어를 삭제하는 내용이 되겠고 그다음에 세 번째는—류호정 의원안이 되겠습니다—게임시간 선택제를 폐지하는 내용이 되겠고 그다음 네 번째로는 맨 하단에 있는 게임물과몰입 피해 청소년에 대한 예방·상담 등 지원 근거를 규정하는 내용이 되겠습니다.

61페이지 강제적 첫다운 문제는 여가위의 청소년 보호법 개정으로 게임산업법에서도 관련 조항이 삭제되어 가지고 문제가 해결이 되었다는 내용이고요.

그다음 우측 하단에 보시면 게임시간 선택제는 폐지하는 경우 청소년의 자율성 확보라든지 게임사의 부담 완화 그다음에 게임에 대한 부정적 인식 개선 등 긍정적 효과가 있습니다라는 62페이지 보시면 청소년 보호법 개정 시 게임시간 선택제 유지를 조건으로 법을 개정했다는 것을 참고하시면 될 것 같습니다.

그다음에 게임중독 삭제에 관해서는 중독이라는 용어의 부정적 의미를 감안할 때 삭제하는 것이 적절하다는 내용이 되겠습니다.

그다음 66페이지, 내용은 설명을 드렸었는데요. 게임과몰입 등의 피해 청소년 지원에 대해서는 검토 의견은 크게 현행법에 따를 때에도 이런 개정안 취지를 달성할 수 있다는 의견이 되겠습니다.

67페이지는 예방 및 피해 지원사업을 참고하시면 되겠고요.

그다음에 69페이지, 정부의 게임산업 기술개발 추진사항에 ‘게임 보안기술의 연구개발 및 활용’을 추가하자는 내용입니다.

70페이지입니다.

검토 의견은 중소 게임사와 이용자를 보호할 수 있다는 점에서 타당한 입법조치로 보았습니다.

그다음 73페이지입니다.

이 게임법에 청소년의 정의를 하고 있습니다. ‘18세 미만의 자’로 이렇게 따로 정의를 하고 있는데, 개정안은 청소년의 정의를 ‘청소년 보호법 제2조제1호에 따른 청소년’으로 변경하려는 내용이 되겠습니다.

변경하려는 취지는 검토 의견에 나와 있습니다

마는 이 차이는 졸업을 앞둔 고등학교 3학년이 해가 바뀌고 1~2월이 문제되는 것 같습니다. 청소년 보호법에서는 성년으로 인정하고 있음에도 청소년의 정의에 해당이 되어 신분증 검사 등 불편한 사항이 있으므로 개정하는 것이 적절하다고 보았습니다.

그다음 11번, 마지막이 되겠습니다.

77페이지를 보시면, 최근 입법 추세가 청소년 출입 관련해 가지고 사업자가 의무를 충실하게 이행했을 때는 영업정지 등의 행정처분 면제를 허용하는 입법례인데요. 이 개정안은 보시면 ‘인터넷컴퓨터게임시설제공업 경영자가 등급구분을 위반하여 게임물을 이용할 수 있는 계정을 제공하거나 이용하지 아니할 것’ 이렇게 규정을 하고 있습니다.

그리고 오른쪽 하단에 보시면 면책 사유로 ‘게임물 이용 등급구분 준수 안내문 등을 부착하는 등 상당한 주의와 감독을 게을리하지 아니한 경우’ 이렇게 되어 있는데 검토 의견은 이러한 의무와 면책 사유가 다른 입법례에 비해서 약하다는 내용이 되겠습니다.

따라서 검토 의견은 신분증 위조라든지 폭행·협박 등의 면책 사유 등을 강화해서, 83페이지에 보시면 수정 의견이 개정안보다 강화되어 ‘각 호의 등급구분을 위반하여 게임물을 이용하지 아니하도록 할 것’하고 그다음에 면책 사유는 85페이지에 보시면 신분증 위조 등을 알지 못하였거나 폭행·협박으로 연령을 확인하지 못한 경우로 다른 입법례에 맞추어 강화하는 규정으로 수정하였다는 말씀을 드립니다.

여기까지 보고드리겠습니다.

○소위원장 이용호 이 관련법은 다 끝났어요?

○수석전문위원 정연호 예.

○소위원장 이용호 그러면 정부 측 의견 주십시오.

○문화체육관광부제1차관 전병극 먼저 마, 사업자의 자율적인 등급분류 표시 관련입니다.

이 부분은 확률형 아이템 정보 공개와 다소 무관하다고 생각합니다. 다만 전문위원 보고처럼 등급 표시의 일관성 문제에 대한 업계 의견 수렴 등 추가적인 논의가 필요해 보입니다. 이렇게 했을 경우에 업계 영향력 등에 대한 추가적 논의가 필요하다고 생각합니다. 따라서 정부 입장은 신중 검토입니다.

바번 시행일 관련해서 공포 후 1년 부분인데

제도 홍보, 하위 법령의 세부 규정 마련을 위해서 공포 후 1년 정도의 유예기간을 주시면 좋겠습니다. 이 공포 후 1년으로 수용하겠습니다.

6번 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안, 김승수 의원 대표발의입니다.

역사 분야 전문성 보완입니다. 게임위 위원 자격으로 역사를 추가하여 역사적 사실의 왜곡 여부를 판별하는 전문성을 제고할 수 있으므로 전부 수용합니다.

7~8, 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안, 조승래 의원, 류호정 의원안입니다.

먼저 섯다운제 관련 조항 삭제 부분입니다.

청소년 보호법 개정에 따른 섯다운제 폐지 및 부칙을 통해 게임법상 섯다운제 관련 조항이 함께 삭제 및 개정되어 개정이 불필요합니다. 전부 수용입니다.

두 번째, 게임시간 섯택제 폐지 부분입니다.

게임시간 섯택제는 청소년의 자기결정권과 보호자의 교육권을 존중하여 자율적으로 게임 이용시간을 정하는 제도입니다. 자기조절적 게임 이용에 어려움이 있는 청소년의 게임과몰입 예방을 위한 안전장치로서 지속될 필요가 있다고 판단해서 신중 검토입니다.

3번 '중독' 용어 삭제 부분입니다. '게임중독'이라는 용어는 게임에 대한 부정적인 인식에 기반하고 있는바 삭제하는 것이 바람직하다고 생각합니다. 개정안을 전부 수용합니다.

그다음에 나번 과몰입 피해 청소년 지원 근거 명시입니다.

현행법 제12조의2(게임과몰입의 예방 등) 조항과 제14조(사용자의 권익 보호) 규정에 따라 게임과몰입 피해 청소년을 지원하려는 개정안의 입법목적은 이미 달성하고 있다고 판단됩니다. 따라서 신중 검토 의견입니다.

의사일정 9번, 게임산업진흥에 관한 법률, 전용기 의원안입니다.

보안기술의 연구개발 및 활용 지원입니다.

정부안은 필요하다고 판단하여 전부 수용입니다.

의사일정 10, 게임산업진흥에 관한 법률, 전용기 의원 대표발의입니다.

나이 수정 부분에 대해서 게임산업법, 청소년 보호법 모두 청소년 보호를 목적으로 하는바 법체계 정합성 등을 고려한 법령 정비라는 취지에서 공감하여 전부 수용합니다.

다만 입법 제한조치가 필요한 현장 대상 충분

한 홍보가 필요한 점, 하위 법령 정비 소요 등을 고려, 부칙의 시행일을 공포한 날부터가 아닌 2024년 1월 1일부터 적용해 줄 것을 요건으로 부칙 수정 수용하겠습니다.

11번 게임산업진흥에 관한 법률, 김승원 의원 대표발의 법안입니다.

첫 번째, 적극적 행위 위반에 대한 부분입니다.

PC방 영업자가 등급 구분을 위반하여 이용자가 게임물을 이용할 수 있도록 계정을 제공하는 등 적극적 행위 위반의 금지는 현행법으로도 규율 가능합니다. '제32조(불법게임물 등의 유통금지 등), 누구든지 게임물의 유통질서를 저해하는 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다' 등 적극적 위반 금지는 현행법으로도 규율이 가능하여 수정 수용하겠습니다.

다만 PC방 영업자의 소극적 관리의무에 대한 면책 규정 신설의 근거를 마련하기 위하여 시행령에 위임한 소극적 관리의무 사항을 법률에 규정하는 조건입니다.

두 번째, 행정처분 면제 근거 신설 부분입니다.

이 부분은 수정 수용입니다. 개정안은 현행법 제35조제1항에 면책요건을 신설하고 있으나 PC방 사업자에 대한 행정처분은 제35조제2항에서 규정하고 있으므로 면책요건도 동 조항에 규정하고, 개정안과 같이 PC방 영업자가 게임물 등급 이용 준수 안내문을 부착하는 것만으로는 의무를 다했다고 보기 어려우므로 적극적인 조치가 수반될 수 있도록 면책요건 강화가 필요합니다.

면책요건 강화는, 면책요건은 청소년의 신분증 위조·변조 또는 도용으로 청소년의 연령을 알지 못하거나 폭행 또는 협박으로 연령을 확인하지 못한 사정이 인정되는 때 문화체육관광부장관령으로 정하는 바에 따라 해당 행정처분 면제를 할 수 있다는 이런 조항입니다.

동 조항은 식품위생법, 담배사업법 등의 면책조항과 동일한 규정임을 말씀드리고 수정 수용임을 말씀드립니다.

이상입니다.

○소위원장 이용호 여기에 대해서 이병훈 위원님 말씀하십시오.

○이병훈 위원 게임산업진흥법이 의원님들 열한 분이 대표발의를 해 가지고 심의를 한 것이 위원회 대안으로 나올 것인데 벌써 이것 하나 가지고 한 시간 반이 걸렸어요. 나머지 부분에 대해서 정부 측이 수용한 것, 수정 수용한 것은 놔 두고,

수용하기 곤란한 신중 검토 부분이 두세 건 되는 것 같아요. 그것만 가지고 논의를 했으면 좋겠다 싶어서 연령 부분을 어떻게 할 것인지 그 부분하고, 그다음에 섯다운제 있잖아요, 섯다운제. 게임 중독이라는 것은 삭제하자는 것 다 동의하니까, 이런 것 중심으로 간단히 정리를 했으면 합니다.

○소위원장 이용호 예, 그렇게 하세요.

류호정 위원님.

○류호정 위원 섯다운제가 제 발의라서 말씀드리는 건데요. 지난번 섯다운제 한 차례 일부 폐지했을 때 수정된 내용에 맞춰서 또 제가 게임법을 발의한 것이라서 이번 게임법 논의에서는 제외하셔도 됩니다. 섯다운제 관련해서요.

○소위원장 이용호 예.

○이병훈 위원 그러면 그 부분은 정리됐고.

○소위원장 이용호 그러면 또 신중 검토했던 부분이 어떤 거지요?

○이병훈 위원 연령별 그 관계만……

○수석전문위원 정연호 연령도 수용입니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 의견은 특별히 없습니다. 전문위원 검토 의견과 같습니다.

○이병훈 위원 그러면 큰 문제가 없습니다.

○소위원장 이용호 연령 부분은 73쪽 있는 것 얘기하는 건가요?

○이병훈 위원 51쪽 아니에요?

○소위원장 이용호 아닌가요? 청소년의 정의 관련해서……

○이병훈 위원 아니, 사업자…… 이상헌 의원안인데 51쪽에 정부 측이 신중 검토라고 해서 이것을 한번 논의를 하자는 겁니다.

○소위원장 이용호 예, 51쪽 여기에 대해서 위원님들 의견 있으시면……

특별히 없으시면 정부 측의 입장을 수용하는 것으로 그렇게 이해를 하면 되겠습니까? 정부 쪽은 어차피 신중 그 얘기를 했고 위원님들 추가 의견 없으시면……

장시간 논의를 해 왔는데요. 나머지 부분은 지금 큰 저기가 없고, 다만 김윤덕 의원님께서 확률형 아이템 표시 의무 신설 관련해서 조금 다른 생각을 갖고 계셔서 이런 것들도 부처로부터 좀 더 얘기를 듣고 또 우리도 한 시간 반 이상이 지났기 때문에 잠시 휴식을 한 다음에 논의를 이어가도록 그렇게 하겠습니다.

회의를 잠시 중지했다가 3시 45분에 속개하도록 하겠습니다.

정회를 선포합니다.

(15시33분 회의중지)

(15시49분 계속개회)

○소위원장 이용호 의석을 정돈해 주시기 바랍니다.

회의를 속개하겠습니다.

우리가 지금 1항부터 11항까지 심사를 했는데요. 거의 의견 접근이 됐는데, 문체부에서 충분한 설명을 좀 하셨나요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예.

○김윤덕 위원 게임 확률형 아이템 문제와 관련해서요 제가 그 자료 다시 정확히 요청드릴게요, 원자료를 좀 달라고.

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 알겠습니다.

○소위원장 이용호 지금까지 1항에서 11항까지 논의를 했습니다.

그러면 의결하도록 하겠습니다.

의사일정 제1항부터 11항까지 11건의 게임산업 진흥에 관한 법률 일부개정법률안은 본회의에 부의하지 않고 위원회 대안으로 의결하고자 하는데 이의 없으십니까?

(「예」 하는 위원 있음)

가결되었음을 선포합니다.

○류호정 위원 정부안으로 가는 것 아니에요?

○소위원장 이용호 위원회 대안으로, 충분히 논의한 걸로……

○김윤덕 위원 아니, 그러니까 아까 그 문제를 건의했잖아요.

○소위원장 이용호 그 문제는 지금 자료를……

○김윤덕 위원 보류시키기로 했어요, 자료를 요구하고 논의를 더 하는 것으로.

○소위원장 이용호 자료를 받고 하는 걸로 이렇게 해야 되는 것 아니에요?

○김윤덕 위원 아니요. 제가 자료를, 지금 여전히 안 되어 있어서……

지금 정부 측 답변은 예를 들면 등급을 취소하는 법을 만들고 해외 게임을 등록 취소하면 애플이나 구글에서 간접 통제가 된다 이런 거잖아요.

그러면 해외 시스템으로 다이렉트로 들어오는 건 어떻게 통제되느냐? 통제가 안 된다. 그게 몇프로나 되느냐? 그게 실제 게임업에 어떤 영향을 주느냐? 이런 것에 대한 정보나 데이터가 전혀 없잖아요, 사실.

○소위원장 이용호 지금 충분히 설명을 들은 것

으로 알고 제가 의결을 했는데요. 지금 말씀하신 부분, 그러니까 해외에 서버를 두고 국내에 들어오는 것은 막을 방법이 없지요. 예를 들면 불법 동영상이나 이런 것에 대해서는 방법이 없는 것이고 지금 문체부에서 설명한 대로 해외에 서버를 뒀는데 그 게임사가 어차피 국내에 이걸 시판을 하기 위해서는 국내의 게임물등급위원회에서 여러 가지 하는 절차들이 필요하잖아요. 그런 절차 과정에서 이 법이 통과되면 충분히 제재를 할 수 있다 이런 말씀이기 때문에 그 부분은 김윤덕 간사님께서 양해를 해 주시면 좋겠습니다만……

○김윤덕 위원 아니에요, 그건 양해 문제가 아니지요. 저는 예를 들면……

○류호정 위원 제가 조금 설명드려도 되나요?

○소위원장 이용호 예.

○류호정 위원 제차 말씀드렸듯이 해외사 같은 경우에 등급분류부터 시작을 해서 오히려 큰 게임을 중심으로 정부 측이나 위원회들이 논의를, 소통을 계속하고 있거든요. 전 세계에 발매되었고 사실 운영이 중지된 그런 게임들까지 다 찾아 가지고 저희가 확률을 표기하게 만들 수는 없잖아요, 그리고 한국 유저들이 모두 이용을 하는 것도 아니고. 그래서 보통은 큰 해외 게임사들 위주로 해서, 한국 유저들이 많은 게임들 위주로 해서 하고 있거든요.

오히려 이것은 게임뿐만 아니라 다른, 그러니까 게임의 확률형 아이템 표기뿐만 아니라 모든 측면에서 계속해서 소통을 확대해 가려고 노력을 하고 있는 부분이어서 이 확률형 아이템 한 곳에 대해서만 그렇게 말씀을 하실 수는 없는 것 같아요. 왜냐하면 아까 말씀하셨듯이 영상이나 콘텐츠 이런 분야도 마찬가지로 국내법이 해외에 닿기 어려운 사정이 있지 않습니까?

그리고 또 이런 게임업 권익 보호는, 저희가 K-콘텐츠 많이 이야기를 하는데 한국이 앞서 나갈 수밖에 없는 분야거든요. 또 99.1%가 이미 자율적으로 하고 있는 만큼 기업에게 큰 무리를 주고 있다고 보기도 좀 어렵고요.

사실 저도 인턴 때 이 표기하는 작업을 해 봤어요. 그러니까 이미 게임을 만들면 어떤 아이템이나 아이템 그룹에 대해서 ID가 있고 그것에 대한 확률이 엑셀시트로 꼭 적혀 있거든요. 그것을 표에다 적어서 네이버 카페에다가 올리는, 그래서 유저들이 알 수 있게 하는 그런 것이 산업에 해가 된다고 보기는 힘든 것 같아요. 투명성을

확보하는 거잖아요.

○유정주 위원 저도 사실 말씀을 계속 드렸지만 이게 기업이나 산업에 대한 발전 규제라면 저 역시 굉장히 반대를 했을 것 같습니다만 이 법안이 통과가 되어도 잘 지키고 있던 회사한테는 아무런 무리가 가지 않습니다. 그런데 사기를 치거나 말 그대로 거짓을 하거나 확률형 아이템을 속이거나 그러한 회사들한테만 규제가 가는 것이지요. 그러니까 불법에 대한 규제가 가는 것이지 산업에 대한 규제라고는 볼 수 없다는 측면을 저는 계속 말씀을 드리고 싶고요.

또 우리 게임사에 대한, 게임들을 사실 유저들이 믿어야만 계속해서 하지 않겠습니까? 그런데 지금 그게 안 되고 있는 것 아닙니까? 그러니까 게임을 믿지 않고, 그 게임사의 게임을 믿지 않으면 오히려 발전에 악영향을 준다는 측면에서 저는 이것은 나쁜 규제다, 산업을 저해하는 규제라고 보기는 어렵다라는 생각이 듭니다.

○김윤덕 위원 그러니까 제가 말씀드리고 싶은 건 뭐냐 하면 여기에서 견해와 견해를 한다면 밤새워야 돼요. 저는 그렇게 생각하고 있고, 저는 제가 파악하기로 분명한 쟁점이 있다고 생각하고 있고…… 예를 들면 이 게임을 빼고 지금까지 정부에서 관료들이 이러이러한 목적으로 이렇게이렇게 규제하겠습니다라고 하는 것이 명분이 없었던 적이 단 한 번도 없어요. 그렇게 명분을 가지고 한 규제가 결국 관료들의 편의주의 또 우리가 일반적으로 말하는 규제의 폐해 이걸 물고오는 경우도 허다했다는 거예요.

그래서 저는 규제가 들어가느냐, 마느냐는 규제가 세냐, 안 세냐를 떠나서 굉장히 신중한 태임에 속한다고 보고 있는 사람이고, 그렇다면 현재 이 규제 문제는 선한 규제냐 악한 규제냐라고 하는 것을 떠나서 규제가 들어간다고 하는 건 정부 정책에 커다란 변화가 예고되고 있다. 그리고 정부의 규제라는 건 선한 규제라고 하더라도 알아서 기는 경우도 많아요, 우리 너무 많이 봐왔고.

그래서 저는 규제를 넣는다고 하는 이 순간에 굉장히 신중하게 따져볼 것을 다 따져봤느냐를 고민하고 있다는 거고 그 따져볼 것을 따져봐야겠다고 말씀을 드리는 겁니다.

그래서 현재 여기에서 그 문제에 대한 논쟁을 길게 하는 건 저도 굉장히, 시간은 가고 있고…… 저도 지금 5시에 손님 온다고 그래서 약속 잡아

놓고 왔는데, 그런데 분담해서 이 문제를 여기서 너무 논쟁을 길게 하기보다는 저는 따로 아까 말했던 별도의 자료를 요구할 거고 그런 부분에 대해 행정부하고 좀 따져볼 게 있다고 보고 있고요. 그렇기 때문에 지금 현재……

그런데 아까 논의 과정에서 문제는 제가 자료를 별도로 요구하겠다고 했고 간사님은 이걸 논의는 끝내고 수용한 것으로 하고 별도로 자료 보고 확인했다고 알아들었기 때문에 지금 마치 다 동의한 것처럼 얘기가 된 거고, 그렇지 않다, 쟁점이 끝나지 않았으니 나는 자료를 더 받아 보고 그 문제를 별도로 판단하겠다는 의사로 전달했는데 그게 안 맞은 게 쟁점인 거지요, 지금 현재. 그래서 저는 그 문제에 대해서 수정해서 시간이 걸리더라도 논쟁을 하는 게 필요하다 이렇게 생각을 하거든요.

○소위원장 이용호 이 법안을, 똑같은 내용을 한번 심사를 한 적이 있지요?

언제 했습니까? 그 과정 아시는 분, 경위 아시는 분이 말씀을 해 주시고요.

이 법안을 전에 언제 심사했습니까? 부처 알고 계세요?

김승수 위원님, 이 법안 심사한 적 있었나요?

왜 그러냐 하면 이 내용이, 많은 유저들이 사실은 굉장히 이 회의를 주시하고 있고 오늘은 유저들을 위해서는 어느 정도 결론이 날 것이라고 보고 있는데 다시 또 이게 보류가 되는 것에 대해서 사실은 부담이 좀 있는 측면은 있고 그러나 또 서로 다 다른 측면에서 보시는 위원님들이 계시기 때문에 전에 심사했을 때도 이 문제 가지고 논의가 충분히 있었다가 보류를 해서 다시 한 것이 아닌가 그래서 지금 여쭙보는 겁니다.

○이상헌 위원 한 말씀 합시다.

○소위원장 이용호 이상헌 위원님 말씀하십시오.

○이상헌 위원 담당 국장 좀 나와 보십시오.

제가 몇 말씀 물어보겠습니다.

수년간 자율규제를 시켰지요, 그렇지요?

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 예, 그렇습니다.

○이상헌 위원 이용자들이 불만이 상당히 많지요?

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 예, 그렇습니다.

○이상헌 위원 그다음에 이용자 불만이 많기 때

문에 게임 이용자들의 신뢰를 못 받는다, 현재 규제를 가지고, 맞지요?

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 예, 그렇습니다.

○이상헌 위원 이용자들의 알권리를 우리가 보장 못 해 준다. 그런데 이렇게 규제를 하는 것은 저도 싫어합니다. 싫어하지만 이용자들의 권익보호를 위해서 이렇게 하는 것은 맞지요?

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 예, 그렇습니다.

○이상헌 위원 규제를 위해서 규제를 합니까?

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 아닙니다.

○이상헌 위원 아니지요, 그렇지요?

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 예.

○이상헌 위원 권한을 강화시키기 위해서 규제하는 게 아니지요?

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 아닙니다.

○이상헌 위원 이용자들의 권익을 보호하기 위해서 한다, 맞지요?

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 예.

○이상헌 위원 확실히 설명 좀 해 주세요. 확실하게 해 줘야 된다고요. 그것을 염두에 안 두니까 전부 헛갈려 가지고 있는데, 이용자들의 권익보호를 위해서 한다, 설명을 해 보세요.

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 수년 동안 자율규제를 해 왔습니다. 그렇지만 위원님께서 말씀하셨듯이 자율규제 발표 결과에 대해서 유저들의 신뢰를 상실해서 트럭시위로 이어진 적도 있었고 이용자들이 이에 대해서 반발하고 항의를 한 적도 많았습니다. 현재도 자율규제기구에서 발표한 자료에 따르면 90% 이상이 확률정보를 공개하고 있다고 하고 있지만 유저들은 그 발표된 정보를 신뢰하지 못하고 있는 상황이고요.

그래서 저희는 그 부분을 법에 규율해서 유저들이 신뢰할 수 있는, 게임사와 유저들의 신뢰관계를 확보할 수 있는 그런 계기로 삼기 위해서는 이 법이 통과되어야 한다고 생각하고 있습니다.

○이상헌 위원 이 법안 자체가 정부의 권한을 강화시키고 그런 것 아니지요, 그렇지요?

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 예.

○이상헌 위원 이용자들의 권익을 보호하는 차원에서 만들었지요, 그렇지요?

○문화체육관광부콘텐츠정책국장 김재현 예, 그렇습니다.

○이상현 위원 그렇게 답해 주세요. 이상입니다.

○소위원장 이용호 김승수 위원님.

○김승수 위원 확률형 아이템 관련 문제는 이 법안소위 이외에도 애초에 전체회의에 상정될 때부터 시작해서 또 그 외에 장관 청문회라든지 주요 업무보고라든지 그때마다 꼭 논의가 됐었던 부분이고 그 과정에서 이런 필요성에 대해서는 여야 간에 계속 공감대가 형성되어 왔던 그런 부분입니다. 발의 날짜를 보더라도 거의 2년 이상, 2년 가까이 되는 법안들이거든요.

그리고 기타, 의원들이 여야 막론하고 참여하는 대외 토론회에서도 수차 이런 부분들이 논의가 됐었고, 앞서 콘텐츠국장이 이야기했듯이 기존의 자율규제에 대해 가지고 운영되는 과정에서 게이머, 게임 유저들의 신뢰를 저버렸던 그런 부분도 실제 나왔기 때문에 이번에는 이런 식으로, 법률적으로 제대로 된 확률형 아이템 공개에 대한 근거를 좀 마련해 달라는 것이 굉장히 강한 주장이었습니다.

그런 부분에 대해서 앞서 말씀드렸듯이 김윤덕 위원님이 염려하시는 부분에 대해서도 기존에도 많이 문제점들이 제기가 됐었고요. 또 그 부분에 대해서 여러 가지 논의를 거친 결과 이렇게 규제를 하더라도 염려했던 만큼 우리 산업계에 미치는 영향이라든지 역차별이라든지 이런 부분의 피해 정도에 비해서는 확률형 아이템 공개로 인한 유저들의 신뢰 보호가 형평성 차원에서 봤을 때 훨씬 더 크다 이런 쪽으로 공감대가 형성됐기 때문에 이 법안이 오늘 논의가 되고 또 그런 쪽으로 우리가 지금 방향을 잡고 있는 거거든요.

이 부분에 대해서 깊이 해아려 주시기를 부탁드립니다.

○소위원장 이용호 잠시 휴식을 위해서 다시 정회하겠습니다.

(16시04분 회의중지)

(16시21분 계속개의)

○소위원장 이용호 의석을 정돈해 주시길 바랍니다.

회의를 속개하겠습니다.

재의결을 하도록 하겠습니다.

의사일정 제6항부터 제11항까지 6건의 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안은 본회의에

부의하지 아니하고 위원회 대안으로 의결하고자 하는데 이의 없으십니까?

(「예」 하는 위원 있음)

가결되었음을 선포합니다.

의사일정 제1항부터 제5항까지 5건의 법률안은 보다 심도 있는 심사를 위하여 법안심사소위에 계류하도록 하겠습니다.

○이병훈 위원 위원장님!

○소위원장 이용호 이병훈 위원님.

○이병훈 위원 계류는 좋습니다마는 지난번 자연유산법하고 이 법안은 열한 분의 의원들이 제안을 하셨잖아요. 그래서 1월 달 제일 먼저, 우선순위를 양당 간사가 상의를 하셔서 최우선적으로 1월 달에 그러면 처리를 하는 쪽으로 해 주시지요.

정부 측에서는 답변이 너무 납득이 안 되게 한 부분이 있으니까 규제에 관한 것인지 정말 유저가 어떤 생각을 하는지 업계의 현황을 정확하게 김윤덕 의원실에도 전달을 해서…… 의원 한 분 한 분이 다 헌법기관입니다. 납득이 가능한 설명들이 여러분이 부족했어요. 그것을 반드시 해 주시기를 부탁을 드리고, 어쨌든 1월 달에 최우선적으로 이 법안이 처리될 수 있도록 그렇게 해주시기 바랍니다.

○소위원장 이용호 김승수 위원님 말씀하십시오.

○김승수 위원 게임산업진흥에 관한 법률 중에 확률형 아이템 부분과 관련해서는 지난 2월 문체위 공청회 때도 사실은 확률형 아이템 공개에 대해서 특별한 이견이나 반대의 목소리가 없었고, 대체로 문체위 위원들은 확률형 아이템 공개에 대한 방향성에 대해서는 동의하면서 구체적으로 업계의 피해라든지 또 실질적인 부담을 완화할 수 있는 그런 기술론적인 부분에 대해서 조금 보완하는 목소리가 있었습니다마는 확률형 아이템 공개에 대해서는 수많은 게임 유저들이 굉장히 오래 전부터 열망하던 그런 부분인데 이번에 통과 못 된 것에 대해서는 굉장히 아쉽게 생각을 하고요. 앞서 이병훈 위원님 말씀하신 것처럼 빠른 시간 내에 재논의를 통해서 관련 법안이 통과될 수 있도록 협조해 주시길 부탁드립니다.

○소위원장 이용호 류호정 위원님, 한 말씀 하시겠어요, 아니면 넘어갈까요?

○류호정 위원 2년 걸린 만큼 다음번에는……

○소위원장 이용호 예, 하여튼 위원님들 말씀

최대한 의사진행하는 데 취지를 반영해서 하도록 하겠습니다.

다음, 의사일정 제12항 공공디자인의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안에 대해 수석전문위원께서 주요사항을 설명해 주시기 바랍니다.

○수석전문위원 정연호 보고드리겠습니다.

89페이지입니다.

두 가지 사항인데요.

첫 번째, 외래어를 우리말 등으로 순화하는 내용입니다, ‘펜스’를 ‘울타리’, ‘파고라’를 ‘퍼걸러’로.

검토 의견은 적절한 용어 변경으로 보았습니다.

다음, 91페이지 되겠습니다.

디자인 관련 계획은 지역계획을 수립하게 돼 있는데 현행은 시·도지사와 시장·군수·구청장이 그냥 구분 없이 지역계획을 별도로 수립·시행하도록 되어 있는데 개정안은 시·도지사의 경우 시장·군수·구청장의 의견을 듣고 광역계획을 수립하도록 하고 그다음에 시장·군수·구청장은 시·군·구계획을 별도로 수립하도록 하는 내용 등이 되겠습니다.

그리고 위원회도 구분하여 위원회를 설치하도록 되어 있는데, 검토 의견은 지역계획 간의 상호 연계로 공공디자인에 관한 계획을 국가 전체적으로 통합하여 추진할 수 있다는 점에서 적절하다고 보았습니다.

다만 광역계획의 경우 종합계획과의 연계성 강화를 위해 수립 주기를 5년으로 보완할 필요가 있다는 내용이 되겠습니다.

이상 보고를 마치겠습니다.

○소위원장 이용호 정부 측 의견 말씀해 주시기 바랍니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 먼저 외래어 순화 관련해서 어려운 법률 용어를 알기 쉬운 우리말로 변경하는 이런 부분은 전부 수용입니다.

두 번째, 광역계획 관련해서는 지역 여건을 고려하여 지역계획 간 상호 연계를 통해 문화적 공공성 향상을 정립시킬 수 있으므로 수용하되 종합계획과 일관성 연계를 위해 수립 주기를 5년으로 명확히 할 필요가 있습니다. 수정 수용합니다.

이상입니다.

○소위원장 이용호 위원님들 의견 있으면 말씀해 주십시오.

김승수 위원님.

○김승수 위원 실무 차원에서 좀 의문이 들어서

그런데 만약에 집행하는 데 있어 가지고 종합계획, 지역계획에서 광역계획과 시·군·구계획으로 별도로 내용이 나뉘지는 것 아니겠습니까?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 그렇습니다.

○김승수 위원 그런데 종합계획과 광역계획은 어떻게 좀 차별성이 있을까요, 이렇게 될 경우요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 말씀처럼 디자인 종합계획 그러면 문체부가 수립하는 거고요. 각 공공디자인에 관한 것을 시도가 5년 주기로 계획을 수립하는데 그것은 각 시도의 구체적인 계획을 포함하는 그런 종합계획이기 때문에 국가 차원의 계획과 시도 차원의 계획은 구체적인 아이টে이션 차이가 있지 않나 이렇게 생각합니다.

○김승수 위원 그러니까 종합계획은 국가에서 하는 거고……

○문화체육관광부제1차관 전병극 그렇습니다.

○김승수 위원 이렇게 지금 광역계획을 수립할 때 시·도지사가 시·군·구청장의 의견을 듣도록 하는 것은 저는 바람직하다고 생각하고요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 그런 조항이 없었는데 지역 종합계획을 할 때 기초자치단체장들의 의견도 시도에서 충분히 수렴해서 지역계획이 되게 할 수 있게 하는 그런 일환이고, 기존에는 주기가 없었는데 이제 주기도 5년으로 하자는 그런 취지입니다.

○김승수 위원 그런데 거꾸로 시군 같은 경우에는 도 차원에서 약간의 독립성이 있지만 광역시 또 특별시 구청 같은 경우에는 사실은 전체 하나의 도시의 틀에서 디자인들이 조화롭게 만들어져야 될 그럴 필요성이 있단 말이지요.

그런데 그거에 대해서 어떤 식으로, 시·군·구계획을 수립하는 데 있어 가지고는 지금 종합계획을 고려해서, 광역계획을 고려해서 시·군·구계획을 해 주면 다행스러운데 그렇지 않고 시군구 나름대로 막 독자적으로 협의 없이 이렇게 하다 보면 광역시 차원에서 또 특별시 차원에서 봤을 때 디자인 자체가 조화롭지 않고 중구난방으로 될 가능성이 있다는 거지요. 이 부분에 대해서 어떤 방법 이런 부분이 있습니까, 어떻습니까?

○수석전문위원 정연호 개정안에 보시면 지역계획을 광역계획에 따라 수립하도록 되어 있습니다.

다.

○**김승수 위원** 그게 따라서 수립할 수 있도록 한다는 부분 자체가 어떤 게 따랐는지 안 따랐는지 점검이라든지 사전 협조할 수 있는 그런 단계나 절차가 있느냐 그거지요.

○**문화체육관광부제1차관 전병극** 우리가 다른 사례를 보면 시·군·구계획에 대해서는 시도에서 계획하고 서로 의견을 주고받는 그런 수립 절차가 충분히 있는 것으로 저는 알고 있고요. 그래서 광역 계획하고 시군 계획은 일응 공통적인 분야가 있고 또 일응은 차별적인 내용이 있고 보통 그렇게 저는 이해하고 있습니다.

○**김승수 위원** 그 부분에 대해서는 제가 염려하는 그런 부분이 제대로 지역에서 적용될 수 있는가 그 부분을 문체부 차원에서 한번 검토해 보시기 바랍니다.

○**문화체육관광부제1차관 전병극** 알겠습니다.

○**소위원장 이용호** 저도 한 가지 물어보겠습니다.

여기 ‘파고라’는 일본식이란 뜻인가요?

○**문화체육관광부제1차관 전병극** 예, 그렇습니다.

○**소위원장 이용호** ‘퍼걸러’는 영어예요?

‘퍼걸러’는 외래어가 아니라 아예 외국어 아니에요?

○**문화체육관광부제1차관 전병극** 국장이 말씀을……

○**소위원장 이용호** 예.

○**문화체육관광부예술정책관 이은복** 국어 외래어 표기에 의해서 ‘파고라’를 ‘퍼걸러’로 하게 되어 있어서 거기에 맞추어서 하는 겁니다.

○**이병훈 위원** 국어사전에 그렇게 되어 있다는 거지요?

○**문화체육관광부제1차관 전병극** 예, 국어사전에.

○**소위원장 이용호** ‘퍼걸러’가 외래어로 정착되어 있군요?

○**문화체육관광부예술정책관 이은복** 예.

○**소위원장 이용호** 그런데 일본식이어서 그렇게 한다는 거지요?

○**문화체육관광부제1차관 전병극** 예.

○**소위원장 이용호** 알겠습니다. 더 어색하긴 한데, 그러면 다른 의견이 없으시면 의결하도록 하겠습니다.

의사일정 제12항 공공디자인의 진흥에 관한 법

률 일부개정법률안은 수정 의결하고자 하는데 이의 없으십니까?

(「없습니다」 하는 위원 있음)

가결되었음을 선포합니다.

다음, 의사일정 제13항 및 제14항, 2건의 공연법 일부개정법률안에 대해 수석전문위원께서 주요사항을 설명해 주시기 바랍니다.

○**수석전문위원 정연호** 자료 97페이지입니다.

비슷하지만 조금 다른 두 개정안이 상정되었습니다.

먼저 입장권의 부정 판매와 관련해 현행 규정을 보면 입장권의 부정 판매 방지를 노력하도록 되어 있습니다. 문체부장관은 입장권의 부정 판매를 방지하기 위하여 노력하도록 되어 있는데 먼저 첫 번째 이병훈 의원안은 일명 매크로 금지 규정으로 정보통신망을 통해 매입한 입장권 등 부정 판매를 금지를 하고.

그다음에 98페이지 보시면 위반 시 과태료를 부과하는 내용이 되겠습니다. 여기에 관해서 조수진 의원안의 내용은 입장권을 판매하거나 그 판매를 위탁받은 자의 동의를 받지 아니한 자는 입장권 등을 상습 또는 영업으로 자신이 구입한 가격을 넘은 금액으로 판매 금지를 하고 있습니다. 또 알선도 금지합니다. 여기에 대한 위반에도 과태료를 부과하는 내용입니다.

98페이지 좌측 하단에 보시면 현행 제도가 공연법에 공연입장권 등의 부정판매 방지 노력은 말씀을 드렸고요. 그다음에 경범죄처벌법과 형법에 대해서도, 경범죄처벌법에서는 암표 매매 관련 제재조치 규정이 있고, 형법은 업무상 방해 등으로 관련 사안을 처리하는 걸로 알고 있습니다.

여기에 대한 검토 의견을 말씀드리겠습니다.

97페이지, 암표 매매를 금지해야 된다는 여론이 계속 많았으므로 이를 제재할 필요성은 말씀드릴 필요가 없을 것 같습니다. 중간 부분에 보시면 아까도 말씀드린 것처럼 경범죄처벌법 제3조에 따라 20만 원 이하의 벌금, 구류 이렇게 하고 있는데 현행 수준의 처벌로는 실질적인 위하력을 갖지 못한다는 지적이 꾸준히 제기되고 있는 것 같습니다.

그리고 98페이지 보시면 암표 매매를 규제하기 위해서 공연법이라든지 관련 법에서 많은 개정안들이 발의되었다는 것을 참고로 말씀드립니다. 참고자료 1을 참조하시면 되겠습니다.

여기에 대한 검토 사항으로는 첫째, 여기에는 공연만 했는데 공연 외에 프로스포츠 경기, 각종 문화행사의 압표 매매 규제도 같이 고려를 해야 되지 않느냐.

그다음에 둘째, 부정판매는 주로 인터넷상에서 이루어지고 있는데 이런 과태료 제재로는 온라인 상 IP 내지 ID 추적 과정에서 개인정보의 침해 가능성으로 판매자·구매자 개인정보 등 관련 정보 확보가 어려울 수 있다.

그다음에 셋째는 아까도 말씀드린 것으로 제재를 과태료로 부과하는 걸로 되어 있는데 법익 침해 정도라든지 의무위반의 경중에 비추어 형벌로 처벌할 필요성이 있지 않느냐. 여기 검토 의견에는 없습니다라는 형벌로 처벌할 경우에는 이런 IP, ID 추적이 가능하지 않을까 하는 의견입니다.

넷째는 둘째와 관련되므로 보고를 생각하겠습니다.

100페이지, 지금까지 유사 법률 발의 및 심사 현황을 참고해 주시면 되겠습니다.

이상 보고를 마치겠습니다.

○소위원장 이용호 정부 측 의견 말씀해 주시기 바랍니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 답변드리겠습니다.

각종 공연 티켓을 매입하고 난 다음에 과도한 차익을 붙여서 재판매하는 압표 판매 행위를 방지하여 동등한 입장권 구매 기회를 보장하자는 의원님의 개정 취지에는 충분히 공감합니다.

다만 공연법을 개정하더라도 규제의 일관성, 단속의 실효성 문제 이런 측면에서 조금 어려움이 예상됩니다. 그래서 정부 입장으로는 관련 법인 정보통신망 이용촉진법, 그다음에 경범죄처벌법, 공연법, 국민체육진흥법 등에 관련 규정이 있는데 우선 부처 간 협의로 전체적인 이런 내용들이 검토된 다음에 이 부분에 대해서 논의 여부를 하면 어떻겠느냐라는 입장임을 말씀드립니다.

이상입니다.

○소위원장 이용호 위원님들 말씀해 주시기 바랍니다.

이병훈 위원님.

○이병훈 위원 제가 발의를 했기 때문에 제가 먼저 말을 하겠습니다.

매크로로 인해서 지금 공연이든 체육이든 철도든 다 문제가 많이 생긴 것은 알고 계시지요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 그렇습니

다. 매표매석을 하는 거지요, 매크로를 통해서.

○이병훈 위원 철도는 어떻게 하고 있어요? 구정이나 신정 때 철도는 어떻게 하고 있어요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 철도는 개별 법에서 하고 있습니다.

○이병훈 위원 철도사업법으로 이미 별도로 규제를 하고 있어요. 그러니까 전체 법을 다 모아 갖고 같이 하자고 하는 것은 업무를 방기한 거예요.

내가 볼 때는 우선 개별 법규에서 제한할 수 있는 것은 제한해야 되어요, 공연법에서 적어도 공연에 관해서는 한다. 예를 들어서 체육 쪽에서 퍼블릭골프장이라든가 월드컵 경기, 국가대표 경기라든가 이것도 매크로가 적용이 되는데 그것은 국민체육진흥법에서 거기에 맞게 하면 되는 것이지요.

이걸 전부 모아 가지고 1개의 법안으로 한다? 그것은 굉장히 무책임한 얘기라고 저는 생각해요.

그래서 이 부분은 일단 공연법부터, 우선 급한 것부터 가자, 모든 법을 통합해 갖고 할 수 있겠냐, 저는 그렇게는 보지를 않습니다. 구체적으로 철도는 철도사업법으로 이미 매크로를 규제하고 있고요. 평창올림픽 특별법에서도 개별법으로 그걸 규정했었어요. 그래서 그런 측면에서 볼 때는 이걸 반드시……

일반 국민들이 가장 불편을 느끼는 것들이 이런 사항들인데 사무실에 앉아 가지고 이것 저것 따져 가지고 전체를 통합해서 해야 된다고 이것은 나는 적절치 않다고 생각을 합니다.

그리고 아까 법안을 보니까 경범죄 또는 뭘 법이지요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 정보통신망 이용촉진법……

○이병훈 위원 그 법안을 봤어요. 규정이 뚜렷하지 않아 가지고 판결도 제각각이에요. 예를 들면 매크로행위 처벌법이 없으니까 매크로 티켓을 대량 구매해서 손해를 끼치면 업무방해죄를 적용하는 경우도 있고 또 구체적인 관계를 입증하면 컴퓨터 장애 업무방해죄를 적용할 수도 있고 또 경범죄를 적용한다든지 이게 막 제각기 돌아가고 있어요. 왜냐? 매크로라는 게 없었기 때문에.

옛날에는 그냥 압표만 갖고 얘기를 했었는데 지금은 표를 살 수도 없어. 예를 들면 공연장에 어머니 아버지들 티켓 한번 사 주려고 딱 들어

갔는데 인기 있는 공연은 이미 티켓이 다 동나 버려요. 새로운 수요에 빨리 적응을 해 주는 것이 필요하다 이렇게 봅니다.

참고로 제가 작년 6월에 구글 등의 앱마켓 사업자 인앱 결제 횡포가 있어서 콘텐츠산업진흥법 개정안을 발의했어요. 발의하니까 과방위에서 얼른 그걸 보고 전기통신사업법 개정안을 부랴부랴 통과시킨 전례가 있습니다. 우리가 필요한 법안을 빨리 만들어 주면 좋다고 생각합니다.

이상입니다.

○소위원장 이용호 정부 측, 이에 대해서 답변 하시겠습니까?

○문화체육관광부제1차관 전병극 충분히 매크로에 대한 피해 이런 것 인지하고 있고요. 당연히 단속해서 이 부분에 대해서는 처벌을 해야 된다고 생각합니다.

다만 공연법에서도 그런 처벌규정만 주고 하더라도 실효성이 담보되지 않으면 또 문제가 있기 때문에 수사권한이라든지 단속인력 부분이라든지 이런 것들이 실질적으로 규제를 전제로 논의해 볼 수 있지 않나라는 의견은 있습니다.

○소위원장 이용호 철도 같은 경우에도 매크로로 하는 것을……

○문화체육관광부제1차관 전병극 암표로 알고 있습니다.

○소위원장 이용호 암표, 그러니까 암표 파는 것을 단속하잖아요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 그건 철도경찰이 있기 때문에 자체적으로 그런 부분에 대해서는 저는 가능하다고 보거든요.

○소위원장 이용호 그런데 이 법은 정보통신망을 통해 매입한 입장권 이게 매크로라는 뜻입니까?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예.

○소위원장 이용호 그것은 한 장을 살 수도 있는 것 아니에요? 예를 들면 정보통신……

○이병훈 위원 다량을 구매하는 경우지. 매크로는 다량으로 하는 걸 말합니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 그리고 또 이게 사실상……

○이병훈 위원 잠깐만요, 그게 정보통신망에 주문명령을 자동으로 반복 입력하는 프로그램을 이용하면 안 된다는 거지요. 한 장 사는 건 아무 문제없지요. 매크로라는 것이 순식간에 자동으로 막 돌아가기 때문에 반복 입력하는 프로그램이에

요. 이것을 이용해서 입장권을 부정판매해서는 안 된다 하는 것입니다.

○소위원장 이용호 두 가지 아닙니까? 예를 들어서 매크로를 통해서 사는 것 하나 이것도 부정이고 그걸 재판매하는 것도 부정이고……

○문화체육관광부제1차관 전병극 재판매하는 부분은……

○소위원장 이용호 상관 없어요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 여기서는 논외였고 매크로로 표를 사는 행위에 대한 규제가 일차적으로 되어야 되는데 그러면 정보망을 이용하기 때문에 이게 된다고 하더라도 실효성이 있기 위해서는 과태료 부과를 위해 해당 IP 부분, 전문위원도 보고했습니다마는 정보통신망 가입자 조회, IP 조회, 통장 거래 이런 실질적으로 검토해야 될 부분이 사실은 있을 것 같습니다, 제가 봐도.

○김윤덕 위원 그런데 차관님, 우리가 소위 말하면 표를 사고파는 행위가 철도도 있고 공연도 있고 다양한 형태가 있는 것 아니에요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 프로스포츠도 있고 다 있습니다.

○김윤덕 위원 그런데 과거 매크로가 없을 때에는 매우 수공업적으로 벌어진다는 거예요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 맞습니다.

○김윤덕 위원 그 파장이 크지 않았단 말이에요. 그런데 매크로가 도입되면서 파장이 커지고 있다는 거거든요. 파장이 커지고 있기 때문에 기존의 암표장사와 같은 수공업적인 그런 것과는 또 다른 범죄적 성격이 굉장히 강한 것으로 변화되었다라고 상황을 보나 안 보나가 1번입니까?

○문화체육관광부제1차관 전병극 인정합니다. 당연히 있습니다.

○김윤덕 위원 상황이 변화했다 그러면 이 상황에 어떤 대처를 할 것이냐? 그렇다면 우리는 단순히 공연법으로 하지 말고 이런 법률을 하나로 묶어서 하는 게 좋겠다 이런 견해가 있을 수 있지만 제가 볼 때는 좀더 정확하게 대처하기 위해서는 이 상황에 걸맞은 법적 장치가 필요하다 이렇게 보는 거지요.

또 하나는 그 법적 장치가 있는데 실효성은 어떻게 해야 되느냐? 이 실효성 문제는 예를 들면 문체부에서 단속 인원이라든지 여러 가지 취약한 문제가 있잖아요. 그래서 그런 문제가 갖춰져야 한다 이렇게 볼 수 있는데 제가 볼 때는 우리가

달성하려는 목표를 미니멈, 맥시멈 정할 때 미니멈으로 볼 때도 실제 그렇게 대량적으로 범죄행위를 저질렀는데 처벌할 수 있는 근거는 경범죄 처벌 정도의 수준뿐이 없다면 저는 안 맞는다고 봐요.

그렇다면 저는 그런 행위의 억지력을 갖는 데에도 장점이 있고 또 실제 그런 범죄가 드러났을 때 마땅히 처벌할 법이 없어서 고민인 이 상황을 막는 데에도 이 법이 정확히 있을 때 가능하다고 이렇게 봅니다.

그래서 저는 매우 적극적으로 문체부의 인력을 동원해서 수사해서 잡아내는 행위까지 나가지 않더라도 이 법이 만들어짐으로써 아까 말했던 수공업적 압표장사 정도의 수준이 아니라 대규모적인 범죄행위를 적발하고 방지했을 때 반드시 그 의미가 있다 이렇게 생각하는데 어떻게 생각하세요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 제가 말씀드린 것은 의미가 없다고 말씀드린 게 아니고 이 거래에 대해서 제재를 가해야 된다는 부분에서는 충분히 제가 필요하다고 말씀을 드렸습니다. 말씀을 드렸고, 그래서 한 발 이렇게 규제를 한다고 하더라도 이게 실제로 단속 현장에서의 그런 제반 조치를 동법에 담으려고 그러면 개인정보 보호 문제라든지 이런 것들과 또 수사 부분, 조사 부분 이런 부분까지 담보된다고 그러면 가능하다고 저는 보는데 그런 부분은 정부 내에서도 좀 더 논의가 필요하지 않은가 생각하고 있습니다.

○이병훈 위원 아니, 차관님, 언제부터 그렇게 수사까지 생각하고 정부가 그랬어요? 필요한 것을 뒷집지고 있는 걸 생각을 해서 법안 만들어 놓고 부족한 건 채워 넣고 해야지 그걸 개인정보 보호까지 전부 따져 가지고 그러면 법안 하나도 전부 다 그렇게 가야 됩니까? 인식의 문제라고 나는 생각해요.

○소위원장 이용호 유정주 위원님.

○유정주 위원 그런데 이미 철도사업이나 평창 올림픽 특별법에는 개별적으로 규율은 하고 있다는 말씀은 하시고……

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 알고 있습니다.

○유정주 위원 그러니까 정보통신망법에 일괄 규제하고 싶으신 거지요, 지금 현재?

○문화체육관광부제1차관 전병극 일괄 규제라

기보다는……

○유정주 위원 그러니까 정보통신망법에 담고 싶으신 건가요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 그래서 정부 내에서 부처 간의 이런 내용들에 대해서 조금 더, 지난번에 체육 관련법도 보류되었는데 그런 부 내에서의 어떤……

○유정주 위원 그러니까 단일법으로 만드는 것 보다는 하여튼, 제 표현이 조금 다를 수는 있겠지만……

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 그런 사항이 있기 때문에, 수단은 매크로로 활용하는 공통점이 있습니다. 그러나 이걸 각 개별법에 정할 것인지 아니면 이런 관련된 법을 일반법적인 그런 걸 어떻게……

○유정주 위원 그런데 하여튼 다른 법으로 하더라도 그러면 그 공백이 생기지 않습니까? 거기에 대한 대안은 어떻게 하실 겁니까? 정보통신망이라고 예를 들면 정보통신망법이 언제 통과될지 모르는 상황이잖아요. 그러면 매크로……

○문화체육관광부제1차관 전병극 다만 공백이라는 게 경범죄 처벌법의 수위가 약해서 그렇지 현재도 그런 부분이 법적인 제재는 받고 있는 걸로 알고 있습니다.

○유정주 위원 법적인 제재는 받고 있는데 매크로에 대한 것까지 가능한 건가요? 매크로로 인한 대량 구매나 부정 매표 이것까지 가능하다는 말씀이신가요, 지금 현재?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 가능하다고 저는 알고 있습니다.

○김윤덕 위원 아니, 가능하다 이렇게 말씀하는 거예요?

○유정주 위원 그렇지 않다고 저는 보고를 받았습시다만……

○문화체육관광부제1차관 전병극 매크로 이것은 압표 부분이기 때문에 적발이 되면……

○유정주 위원 차관님, 그러면 국내 매크로 압표 시장 규모가 어떻게 됩니까?

○문화체육관광부제1차관 전병극 담당 국장이 그 부분 설명을 하도록 하겠습니다.

○문화체육관광부예술정책관 이은복 지금 매크로……

○김윤덕 위원 소개를 정확히 하고 말씀해 주세요, 마스크 벗고요.

○문화체육관광부예술정책관 이은복 문체부 예

술정책관입니다.

매크로 자체는 아니지만 그걸 형법의 업무방해죄로 저희가 처벌은 가능한데요. 사실 인력이나 여러 가지 문제로 아주 적극적으로 규제가 되고 있지 않다는 현실은 맞습니다.

다만 저희가 염려하고 있는 것은 이 법을 통과시켰을 때는 공연을 하시는 분들에 규제나 부담되는 부분이 좀 있고 그다음에 저희가 실질적인 권한이 없기 때문에, 철도 말씀하셨는데 철도는 지금 특사경이 있거든요. 그래서 충분히……

○**유정주 위원** 이 법이 사실 공연만 중요하니까 공연만 하자는 건 아니고, 그런 거잖아요.

○**문화체육관광부예술편제관 이은복** 그런데 공연법이 있고 프로스포츠법도 있는데……

○**이병훈 위원** 그건 걱정하지 말아요, 다른 법으로 하니까. 그러니까 당신네들은 그것만 걱정하시면 돼요, 공연과 관련된 것만.

○**문화체육관광부예술편제관 이은복** 그래서 만약에 실효성을 가질 수 있는 처벌 규정이라든지 이런 것들이, 저희한테 권한이 조금 더 들어간 법이 된다면, 지금 과태료거든요. 그런데 과태료 가지고 앞뒤가 안 맞기 때문에 처벌 규정이 들어간다는 그런 식의 보완이 필요하지 않을까 생각하고 있습니다.

○**이병훈 위원** 보완은요 공연법에서는…… 조사 권한을 공연법에다가 규정을 해요? 그렇게 하는 게 아니에요. 처벌 조항을 규정하면 과태료를 벌금으로 해도 되는 것이고 그러면 경찰이나 검찰을 통해서 수사·처벌이 가능한 것이지. 그리고 공연만 걱정하시면 돼. 국민체육진흥법은 저쪽에서 다루는 것이지.

○**소위원장 이용호** 김승수 위원님 말씀해 주세요.

○**김승수 위원** 차관님, 관련되는 법안이 벌써 수차례 발의가 됐었잖아요. 그만큼 일반 국민들이 이런 압표, 특히 매크로를 이용한 압표에 대해서 굉장히 심각하게 문제의식을 느끼고 있다는 것 아니겠습니까? 그래서 이 부분에 대해서 뭔가 조치가 필요한 거예요.

그리고 계속 이 법안들에 대해서 정부 측에서 신중 검토 의견을 냈던 부분이 똑같아요. 공연법만 해 가지고 다 해결될 문제가 아니다, 다른 데도 또 여러 가지 관련된 법안이 있다 하는 문제하고.

그런데 그 뒤에 또 보면 그런 범죄자를—이런

압표 행위를 하는 사람을—추적하기 위해서는 개인정보라든지 이런 쪽에 뭔가 침해 가능성이 있다는 부분인데 사실은 뒤의 형벌 규정하고도 같이 연결되는데 직업적으로 대량으로 매크로를 통해서 압표 행위를 하는 사람은 말 그대로 경범죄로 처벌할 사람이 아니고 범죄자란 말이지요. 그러면 범죄자를 잡기 위해서 IP 추적이라든지 일부 개인정보가 침해되더라도 그것은 현재도 보면 범죄자를 잡기 위한 수단의 하나로 해야 되는 것 아닙니까, 당연히? 그런 측면에서 저는 검토를 해야 된다고 보고.

그래서 우리 문체위만 하더라도 2020년도에 들어와서도 보면 배현진 의원하고 태영호 의원이 냈던 법이 심의되는 과정에서 똑같은 이유로 그대로 그냥 폐기 처분됐단 말이지요. 그동안 뭐 했느냐는 거지요.

그러면 정부 간에 이 부분에 대해서 이런 문제점에 대한 협조, 협의라든지 또 이런 문제점을 보완할 수 있는 그런 대책이라든지 이런 것들이 마련되어 가지고 이번에 심의할 때는 이렇게 저렇게 이게 되어야 되는데 2년 전과 똑같은 이유를 가지고 지금 안 된다고 하는 말만 반복한다는 거예요. 그러면 내년이라 해서 이게 진전되리라는 그런 보장이 없다는 겁니다.

그래서 아까 이병훈 위원께서 하신 말씀이 이게 닳이 먼저냐 계란이 먼저냐 가지고 싸우지 말고 일단 우리 공연법부터라도 이렇게 먼저 그냥 치고 나가 가지고 다른 부처에서 따라오도록 만들어야 된다는 그런 취지 아니겠습니까? 그래서 우리 문체위 쪽에서 적극적으로 이렇게 해서 법사위에 가서 똑같은 문제 제기가 되더라도 그걸 또 계기로 해서 관계부처 간에 적극적으로 실효성 있게 단속할 수 있는 또 예방할 수 있는 그런 제도적인 보완이 이루어지도록 하는 게 맞다고 저는 생각을 합니다.

○**소위원장 이용호** 정부 측 여기에 대해서 다시 말씀해 주세요.

○**문화체육관광부제1차관 전병극** 2년 정도 계속 들어 반복 이렇게 말씀하셨는데요, 그 부분에 대해서는 담당 차관으로서 드릴 말씀은 없습니다.

다만 법 논리상 또 실효성 측면에서 제가 그런 어려움을 말씀드린 거고, 소위에서 논의해 주시면 그 부분은 정부가 다시 논의해 볼 수 있을 것 같습니다.

○소위원장 이용호 지금 이걸 의결을 해도 6개월 후에 시행하도록 되어 있는데 준비 기간을 좀 늦춰서 하면 어떨까요?

법이라고 하는 게 실효성이 있으면 처벌까지도 가능해야 되는데 그러지 않고 선언적으로도 큰 의미가 있거든요. 그래서 예를 들면 김영란법 같은 경우에도 김영란법으로 처벌되는 경우는 거의 적지만 그 법이 신설됨으로써 이게 상당히 사회적 여파를 주었듯이 매크로를 통한 공연 티켓을 구입하는 것은 불법이라고 하는 법을 선제적으로 하는 것이 어떨까, 그런 측면에서 준비할 수 있도록 시행일을 좀 늦추고 일단은 통과시키면……

수석전문위원, 거기에 문제가 있습니까, 법적으로?

○수석전문위원 정연호 아마 차관도 비슷한 이야기……

○소위원장 이용호 법의 정합성 측면에서 문제가 있으면 그건 다른 문제고.

○수석전문위원 정연호 제재를 과태료로 하고 있는데 과태료는 행정처분이라 정보에 접근하기가 힘듭니다. 처벌을 해야 수사로 전환되어 개인 정보라든지에 접근할 수 있기 때문에……

○김윤덕 위원 그렇게 바꿀 수 있냐는……

○소위원장 이용호 그러면 과태료를 벌금으로 여기서 바꾸면 가능합니까?

○수석전문위원 정연호 1년 이하 징역이나 1000만 원 이하 정도 벌금으로 해서 벌칙 조항으로……

○소위원장 이용호 그러면 정부 수정안으로 그렇게 수용하시겠어요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 그러겠습니다.

○김윤덕 위원 그건 어떻게 생각해요?

○문화체육관광부예술정책관 이은복 41조 벌칙 조항에서는 저희도 준비를 해 왔는데요. ‘제4조의 2제2항을 위반해서 입장권 등을 부정판매한 자’라는 조항을 넣으면 벌칙 조항이 되면서 저희가 받을 수 있을 것 같습니다.

○소위원장 이용호 그러면 정부가 다시 수정 의견을 냈어요. 그래서 과태료를 벌금으로 상향하고……

○수석전문위원 정연호 징역 또는 벌금입니다, 1년 이하의 징역 또는 1000만 원 이하의 벌금으로.

○소위원장 이용호 그러면 그렇게 해서 수용하는 것으로 한다면 저희가 의결할 수가 있는 거지

요?

○수석전문위원 정연호 예, 매크로에 한해서.

○소위원장 이용호 그런데 ‘정보통신망을 통해 매입한’ 이걸로 매크로라는 말이 돼요? 팔호 열고 매크로 안 넣어도 돼요? 안 넣어도 됩니까?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예.

○수석전문위원 정연호 그다음에 시행일은 1년 후로. 1년 6개월이 되어 있는데……

○소위원장 이용호 공포 후 1년 후, 1년이 경과한 날로부터 시행.

정부, 수용합니까?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 그렇습니다.

○소위원장 이용호 그러면 의결하도록 하겠습니다.

의사일정 제13항 및 제14항, 2건의 공연법 일부개정법률안은 본회의에 부의하지 아니하고 위원회의 대안으로 의결하고자 하는데 이의 없으십니까?

(「예」 하는 위원 있음)

가결됐음을 선포합니다.

○수석전문위원 정연호 대안이 아니고 수정안으로, 13항은 수정안입니다.

○소위원장 이용호 오늘 재의결이 많은데 재의결하도록 하겠습니다.

의사일정 제13항 공연법 일부개정법률안은 본회의에 부의하지 아니하고 수정 의결하고자 하는데 이의 없으십니까?

(「예」 하는 위원 있음)

가결되었음을 선포합니다.

의사일정 제14항 공연법 일부개정법률안은 보다 심도 있는 심사를 위해서 법안심사소위에 계류하도록 하겠습니다.

다음, 의사일정 제15항부터 제19항까지 5건의 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안에 대해 수석전문위원께서 주요 사항을 설명해 주시기 바랍니다.

○수석전문위원 정연호 자료 103페이지입니다.

웹툰의 정의 신설 등 만화진흥에 관한 법률을 보완하는 내용이 되겠습니다.

내용이 많아서 106페이지까지 요약 정리했는데 이걸 다 한꺼번에 보고를 드리겠습니다.

○소위원장 이용호 예, 한꺼번에 하세요.

○수석전문위원 정연호 먼저 104페이지입니다.

만화의 정의를 확대하고 웹툰의 법적 근거를

신설하는 내용인데, 이 개정안은 뒤에서 보시면 아시는데 웹툰의 정의를 만화와 별개로 하는 개정안도 있고 디지털만화에 포함하는 안도 있고 만화의 한 유형으로 이렇게 하는데요.

검토 의견은 만화의 하위 범주로 웹툰의 정의를 신설하는 방안이 적절해 보입니다.

참고로 108페이지를 보시면 우측 중간에 표가 있는데 만화로 1호를 정의하고 출판만화, 디지털만화, 웹툰 이렇게 병렬적으로 만화의 한 종류로 정리를 하는 내용이 되겠습니다.

다시 돌아와서 104페이지입니다.

두 번째 내용은 만화가 정의를 신설하는데 여기에 대한 검토 의견은 개정안과 같이 만화가를 업으로 하는 사람으로 정의해서 한정하는 경우에 지원 보호의 대상이 축소될 우려가 있다는 내용이 되겠습니다.

정부 의견은 신중 검토입니다.

그다음에 기본계획 수립 시 포함되는 사항을 추가하는데요. 그 내용은 만화산업 육성·지원 기본계획에 만화의 다양성 증진이라든지 창작 환경 개선 등에 관한 사항을 포함하는 내용으로 적절하다고 보입니다만 다만 자구 정리가 필요하지 않나 이런 내용입니다.

네 번째로 만화진흥위원회의 명칭을 현행은 그냥 만화진흥위원회로 되어 있는데 여기에 '자문'을 추가하려는 내용이 되겠습니다.

여기에 대한 검토 의견으로는 현행법상으로도 위원회가 자문을 위한 것이 명목하고 애니메이션진흥위원회의 경우 이것도 자문위원회인데 명칭에 '자문'이 빠져 있다는 말씀을 드립니다.

그다음에 교육훈련의 실시에 관한 내용인데 만화가 또는 종사자 대상 교육훈련 실시 및 교육훈련 실시의 위탁, 교육훈련 수당의 지급 근거를 마련하는 내용이 되겠습니다.

여기에 대한 검토 의견은 현행법 제5조에서 전문인력 양성을 위한 전문인력 양성기관 지정과 교육 및 훈련에 필요한 비용 지원을 규정하고 있어 현행법 규정으로도 달성이 가능하지 않나 이런 의견입니다.

계속해서 105페이지 보고드리겠습니다.

표준계약서 사용 시 지원 우대에 관한 내용인데요. 표준계약서를 사용하는 경우 자금 지원이라든지 우대할 수 있는 근거를 마련하고 그다음에 공정한 유통 환경 조성을 위한 문체부의 사업 추진 근거도 마련하는 내용이 되겠습니다.

여기에 대한 검토 의견은 창작자의 정당한 권리를 보장할 수 있으므로 적절하다고 봤습니다. 다만 체계상 조문을 체계적으로 수정할 필요가 있다는 내용이 되겠습니다.

그다음에 지적재산권의 보호를 위한 사업은 현행 규정에 이렇게 규정하고 있는데 개정안은 이런 사업에 관계기관과의 협조 의무를 추가하려는 내용이 되겠습니다.

여기에 대한 검토 의견은 이런 사업 추진 주체가 정부로 규정되어 있으므로 관계기관 협조는 당연하지 않은가 하는 의견입니다.

그다음에 공동제작만화의 명칭 변경입니다. 지금은 현행 공동제작만화로 되어 있는데 이것을 국제공동제작만화로 변경을 하려고 했는데 그 의미가 명확할 수는 있으나 공동제작만화에 대해서 현행 규정에서 별도 정의를 두고 있으므로 혼란이 발생할 가능성은 없을 것으로 보입니다.

그다음 만화산업 관련 통계의 작성 및 실태조사는 효과적인 정책 수립을 위해서 필요하다고 보이는데 수정 의견에 보시면 조문 체계상 수정할 필요가 있다는 의견이 되었고요.

만화의 보존 및 관리, 밑의 맨 마지막입니다. 만화에 관한 자료의 보존·관리를 위한 보관시설의 설치 및 이에 대한 국고 지원 근거 신설에 관한 내용인데, 적절한 입법 조치로 보입니다만 현행법 체계를 고려하여 이것도 수정하여 규정할 필요가 있다는 내용이 되겠습니다.

다음, 106페이지, 마지막 페이지입니다.

사회적 약자의 만화 향유 기회 확대는 타당한 입법 조치로 보입니다. 그렇지만 이것도 조문상 수정할 필요가 있다는 내용이고 그다음에 만화가 단체 등의 설립 근거에 관한 사항인데 현행은 민법에 의해서 만화가단체를 설립하고 있는데 법인설립에 관한 일반법인, 민법에 근거하여 만화가 및 만화사업자의 협회·단체 설립이 상당 부분 이루어져 있다는 점을 참고할 필요가 있겠습니다.

그다음에 지역 균형발전과 클러스터 지원 육성인데요. 만화산업 육성 시 이러한 요소들을 고려하자는 내용으로 적절한 입법 조치로 보입니다. 다만 이것도 규정을 좀 조정하여 신설할 필요가 있지 않나 이런 내용이 되겠습니다.

마지막으로 작가 및 종사자 권익 보호입니다.

두 가지 내용으로 만화사업자가 만화창작자와 계약을 체결할 때 창작료, 수익 배분 등 창작 조건을 구체적으로 밝히도록 규정하는 내용이고,

두 번째는 만화창작 업무 중 발생하는 재해와 관련하여 만화창작자를 보호하도록 만화사업자의 의무를 규정하고 이에 대한 국가재정 지원 근거를 마련하는 내용으로, 개정의 필요성은 인정됩니다마는 두 사항 다 현행 예술인 복지법에 규정이 있다는 점을 참고할 필요가 있다는 내용이 되겠습니다.

이상 보고를 마치겠습니다.

○소위원장 이용호 정부 측 의견 말씀해 주시기 바랍니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 가 번부터 말씀드리겠습니다.

만화의 정의 확대 및 웹툰의 법적 근거 마련입니다. 안 제2조입니다.

입법취지에 공감하며 도종환 의원안을 수정수용하여 디지털만화 정의를 수정하고 웹툰 정의를 신설하는 안에 수정수용합니다.

나 번, 만화가의 정의 신설입니다. 안 제2조제7호입니다.

전문위원 검토처럼 만화가를 업으로 하는 사람으로 한정하는 경우 지원의 대상이 축소 우려가 있어 신중 검토 입장입니다.

다 번, 기본계획 수립 시 포함사항 추가입니다. 안 제3조제2항입니다.

입법취지에 공감하며 기본계획에 따라 유사 입법례에 맞추어 일부 자구 수정을 통해 수립 대상을 명확히 할 필요가 있습니다. 수정수용안을 수용합니다.

라 번, 만화진흥위원회의 명칭 변경입니다. 안 제3조의2, 만화진흥위원회의 기능이 자문을 위한 것이라는 점이 이미 동 조문에 명시되어 있는 만큼 신중 검토 의견입니다.

마, 교육훈련의 실시입니다. 안 제5조의2, 입법취지에 공감하며 기존 5조와 중복되는 내용을 제외하고 개정안 중 교육훈련 수당만을 제5조제1항의 교육 및 훈련에 필요한 비용에 포함토록 명시하는 수정수용안을 수용합니다.

바 번입니다. 표준계약서 사용 시 지원 우대 등입니다. 안 제9조, 안 제18조입니다.

입법취지에 공감하나 현행법 제9조에 관련 내용이 규정되어 있으므로 이병훈 의원안의 내용은 현행법 제9조와 통합하고 표준계약서에 관한 내용 도종환·김승수 의원안은 제9조의2로 이동·신설하는 조문 체계 변화를 전제로 수정수용합니다.

사, 지적재산권 보호를 위한 사업입니다. 안 제10조, 입법취지에 공감하나 제10조의 주체는 정부로서 관계기관의 협조를 별도 명시하지 않아도 범정부적 추진이 가능하므로 신중 검토 의견입니다.

아, 공동제작만화의 명칭 변경, 안 제13조입니다.

공동제작만화의 경우 동 법 제2조제3항에 따라 외국인 만화가와의 공동 창·제작 의미를 포섭하고 있으므로 신중 검토 의견입니다.

자, 통계 작성 의무화 및 실태조사 규정 신설입니다. 안 제13조의2입니다.

입법 취지에 공감하며 현행법 제13조의2에서 만화산업 관련 통계를 작성·관리하도록 규정하고 있으므로 현행 규정에 실태조사 실시에 관한 사항을 함께 규정하는 것이 입법 경제적 측면에서 바람직해 보이므로 수정수용합니다.

차, 만화의 보존 및 관리 규정 신설, 안 제14조입니다.

만화 자료의 보존·관리를 위한 정부의 노력과 지원 필요라는 입법취지에 공감하며 만화 형태의 범주를 포괄적으로 규정하는 수정안을 수정수용합니다.

카, 사회적 약자의 만화 향유 기회 확대 규정 신설입니다. 안 제15조, 사회적 약자의 만화 향유 기회 확대 필요성에 공감합니다. 조문의 취지를 명확히 전달하기 위해서 조문명을 수정하여 수용합니다.

타, 만화가단체 및 만화사업자단체의 설립 규정, 안 제15조입니다.

법인의 경우 민법에서 설립과 허가 등을 구체적으로 규율하고 있으므로 행정상 혼란이 야기될 가능성이 있으므로 자조 조직을 모두 법인으로 허가받도록 강제하는 경우 민간단체 설립·운영이 저해될 수 있으므로 신중 검토 의견입니다.

파, 지역 균형발전과 클러스터 지원·육성 규정 신설입니다. 안 제16조입니다.

만화산업 육성 시 지역 균형발전 측면을 고려하여 만화산업 집적·융복합 활성화를 위한 클러스터 조성·지원의 근거를 마련한다는 면에서 일부 자구 수정하여 수용합니다.

하, 작가 및 종사자의 권리 보호, 안 제19조입니다.

첫 번째, 만화 관련 계약 시 명시 사항 규정입니다. 만화가가 만화사업자와 문화예술영역 계약

을 체결하는 경우에는 이미 예술인 복지법에 따라 필수사항을 기재한 서면계약을 체결해야 하는 등 현행법 체계 내에 만화창작자 권리 보호 체계가 이미 구축 가동되고 있습니다. 신중 검토 의견입니다.

사업자의 업무상 재해 보호 의무 신설입니다, 안 제19조.

예술인 복지법에서 예술인의 업무상 재해와 보상에 대해 명확히 규정하고 있으며, 만화창작자도 해당 법률로 보호가 가능합니다. 신중 검토 의견입니다.

이상입니다.

○소위원장 이용호 위원님들 의견 있으면 말씀해 주세요.

없으면 빨리빨리 가겠습니다.

○김승수 위원 만화진흥법 내용 중에 많은 부분이 제가 발의한 내용들인데 정부 수정 의견에 동의합니다.

○소위원장 이용호 또 다른 위원님들 없으시면 의결을 하도록 하겠습니다.

의사일정 제15항부터 제19항까지 5건의 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안은 본회의에 부의하지 아니하고 위원회 대안으로 의결하고자 하는데 이의 없으십니까?

(「예」 하는 위원 있음)

가결되었음을 선포합니다.

시간이 많이 지났는데 하나만 더 하도록 하겠습니다.

다음, 의사일정 제20항 문화예술진흥법 일부개정법률안에 대해 수석전문위원께서 주요 사항을 설명해 주시기 바랍니다.

○수석전문위원 정연호 자료 2권이 되겠습니다. 2페이지를 봐 주시면 되겠습니다.

보고드리겠습니다.

현행 규정은 장애인의 문화예술활동 지원에 있어서 국가와 지자체가 장애인의 문화예술활동을 장려·지원하기 위하여 관련 시설을 설치하는 등 필요한 시책을 강구하도록 되어 있는데, 개정안은 추가하여서 국가 등이 설치한 문화시설 중 대통령령으로 정하는 문화시설에서 장애인의 문화예술활동 기회를 보장하기 위하여 장애예술인의 공연·전시 등을 정기적으로 실시할 것을 의무화하는 내용이 되겠습니다. 그리고 구체적인 사항은 대통령령으로 위임하는 내용이 되겠습니다.

여기에 대해 먼저 소위 경과를, 2022년 8월 달

에 소위를 한 번 한 적이 있습니다. 여기에서 논의되었던 내용은 정기적 실시의 의미와 그다음에 구체적인 시행 계획, 개정안에 대한 문체부의 입장 변경 사유 그다음에 전체 대관 대비 장애예술인의 공연 통계 현황 등에 대해서 다음 소위에서 보고하기로 하였다는 말씀을 드립니다.

검토 의견은 지난번에 말씀드린 것처럼 적절한 입법 조치로 보입니다마는 3페이지 보시면 법률 체계적으로 고려할 게 지금 장애예술인에 국한해서 장애예술인 지원법에 규정되어 있으므로 이 법에서 규정하는 것보다 장애예술인 지원법에 규정하는 것이 적절하지 않느냐 이런 의견이 제시될 수 있다는 말씀입니다.

그다음 4페이지 이하는 참고자료입니다.

이상 보고를 마치겠습니다.

○소위원장 이용호 정부 측 의견 말씀해 주십시오.

○문화체육관광부제1차관 전병극 장애예술인들의 활동은 문화예술 창작 활동을 통한 자립생활, 역량 강화, 성취를 가능케 하여 사회적 통합의 긍정적 기능을 하게 합니다. 장애인의 문화예술 활동 기회 보장을 위해서 공연·전시 정기적 실시를 대통령령으로 주기 및 범위 등 사회적 필요한 사항을 정하여 보정할 필요가 있고 문예활동 기본계획에도 개정안의 내용을 포함하고 있으므로 근거 마련이 필요합니다.

전부 수용합니다.

○소위원장 이용호 지난번 소위에서 저희가 제기했던 것이 정기……

○문화체육관광부제1차관 전병극 정기적입니다.

○소위원장 이용호 정기적, 이것을 지금 대통령령으로 한다는 것이지요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 영으로 정하는 그런 범위, 이유를 정한 겁니다.

○소위원장 이용호 어떤 아이디어가 있습니까? 고민한 게 있습니까?

○문화체육관광부제1차관 전병극 잠깐, 우리 예술국장이 설명을 좀 드리겠습니다.

○문화체육관광부예술정책관 이은복 저희가 정기적이라는 것을 해석하기를 전체 대관 공연 중에 장애인이 얼마나 차지하느냐 비율을 계산해서 하려고 하고요. 구매 같은 경우에도 전체 구매품 중 장애인 구매품 비율을 하기 때문에 사례는 있고요.

그래서 지난번에 지적하신 말씀대로 저희가 한

3년간 8개 예술기관들 전체를 한번 조사를 해 봤습니다. 비장애인 공연이 2만 6000건이었는데 장애인 공연…… 대부분이, 2만 5000건 이상이 비장애인 공연이어서 장애인 공연이 국공립기관에서 한 예는 0.6%에 불과한 것으로 파악이 됐습니다.

그래서 저희가 실태조사를 하고 있는데 그것에 근거해서 1년에 1%라든지 그런 적절한 비율을 예술가들하고 장애인들 상황을 고려해서 시행령에서 규정하면 되지 않을까 그렇게 생각합니다.

○소위원장 이용호 그러면 정부가 수용한 만큼 의결하도록 그렇게 하겠습니까.

○수석전문위원 정연호 제가 검토보고에서 보고를 드렸는데요. 법체계상 장애예술인 지원법이 따로 있는데 공연법에 이 규정을 두는 게 맞는 건지 다시 한번 보고를 드리고, 정부 의견을 한번 들어 봤으면 좋겠습니다.

○소위원장 이용호 그러면 정부 입장은요?

○문화체육관광부예술정책관 이은복 일단 장애예술인 지원법은 장애인들에 집중해서 지원하는 법이라면 문화예술진흥법은 전체 문화예술인을 지원하는 법인데요. 이 법에서 국공립시설 대관에 관한 것을 다루고 있기 때문에 거기에 같이 넣어 줌으로써 상징적 의미가 더 있고, 체계적으로 큰 문제는 없을 것으로 생각합니다.

○소위원장 이용호 정합성에 큰 문제는 없다 이거지요?

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 그렇습니다.

○소위원장 이용호 조금 전에 우리 매크로 통과시켰듯이 좋은 일들은 여러 법에 규정해도 법률적 체계에 문제가 없다면 괜찮으리라고 생각합니다.

○유정주 위원 조금 우려하는 지점을 한번 듣고 싶기는 한데요.

○소위원장 이용호 다시 한번 정부가 이걸 수용하는 안……

○문화체육관광부제1차관 전병극 전부 수용입니다.

○소위원장 이용호 안을 다시 한번 설명해 주시겠어요, 법률 조항에 대해서.

○유정주 위원 왜냐하면 이게, 지금 말고 지난번에도 올라왔던 것 맞지요? 이게 약간 우려했던 부분이…… 장애인 공연예술을 보장한다라는 의미를 누가 반대하겠습니까? 굉장히 좋은데 이게

현장에서는 오히려 공연을 정기적으로 올리게 하면서, 제약을 하면서 질적인 하락의 우려들이 굉장히 많더라고요. 그래서 오히려 많은 사람들이, 사실은 공연이든 무엇이든 간에 수용자가 있어야 되지 않습니까? 앞서도 얘기했지만 거기에 대한 신뢰도를 잃어버리는 경우가 굉장히 있었거든요.

그러니까 저희가 생각지 못한 현장에서 일어나는 역효과 같은 것들이 있더라고요. 그러니까 오히려 진흥한다라고 하는 것이 가서 별 효과가 없거나 아니면 평가절하되었을 때의 문제점 등이 저는 조금 우려가 되기는 합니다.

○소위원장 이용호 현장에서 우려가 있다는 말씀이시고요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 기존에 그런 소위 말해서 제약, 일정 비율이 없었는데 정기적으로 함으로써, 일정 비율을 장애 관련 공연으로 이렇게 하겠다고 함으로써 기존 국립문화예술기관으로 봤을 때는 약간의 질적 저하 등 어떤 역효과 이렇게 말씀하신, 그런 질문으로 이해합니다.

다만 국립문화예술기관이기 때문에 최소한의 횟수, 최소한의 여건을 정하는 그런 것이기 때문에…… 최대한으로는 아닙니다. 그래서 최소한의 이 부분을 규정해서 의무를 부과하는 것이기 때문에 그런 부분은 없고, 장애인 관련이기 때문에 국립문화예술기관이 우선적으로 일정 부분을 시범적으로 한다면 그런 취지에서 효과가 있을 것 같다는 그런 말씀을 드립니다.

○유정주 위원 그러면 정기적으로 개최하는 것을 전제로 했을 때 오히려 잘 올릴 수 있게 하는 기반적인 것도 같이 따라 줘야 될 것 같거든요.

○문화체육관광부제1차관 전병극 그렇습니다. 그래서 아까 전문위원 검토처럼 장애인법이 있는데도 불구하고 공연법에 이 부분을 규정하는 것은 그런 의미에서 국립문화예술기관에 대해서 최소한의 기회는 보장하십시오이라는 그런 규정이 아닐까 싶습니다.

○소위원장 이용호 지금 대통령령으로 정할 때 공연, 전시 등의 실시 주기, 범위를 정한다는 것 아닙니까?

○문화체육관광부제1차관 전병극 그렇습니다.

○소위원장 이용호 그런데 우려하는 것은 이런 횟수는 많은데 질적으로 그냥 대충 때우고 넘어가는 이런 일이 있으면 안 된다는 뜻이기 때문에……

○문화체육관광부제1차관 전병극 그런 과제도 있을 수 있습니다.

○소위원장 이용호 가능하면 대통령령에 이런 우려가 없도록 또 그런 부작용이 없도록 하는 것을 세심하게 좀……

○유정주 위원 자칫 다른 편견이 생길 수 있을까 봐 우려하는 부분이 있어서 말씀을 드렸습니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 알겠습니다, 무슨 말씀인지.

○소위원장 이용호 그렇게 해서 대통령령을 정해 주시기 바랍니다.

○문화체육관광부제1차관 전병극 예, 알겠습니다. 그렇게 하겠습니다.

○소위원장 이용호 그러면 의결하도록 하겠습니다.

의사일정 제20항 문화예술진흥법 일부개정법률안을 원안 의결하고자 하는데 이의 없으십니까?

(「예」 하는 위원 있음)

가결됐음을 선포합니다.

오늘 사실 저희가 원했던 만큼은……

○수석전문위원 정연호 수정 의결을 하셔야 될 것 같습니다.

○소위원장 이용호 어떤 것? 금방 것?

○수석전문위원 정연호 방금 한 것 원안 의결인데 시행일이 고쳐져 가지고……

○소위원장 이용호 아, 그게 안 되어 있나요?

○수석전문위원 정연호 죄송합니다.

○소위원장 이용호 그러면 그것도 재의결하도록 그렇게 하겠습니다.

그러면 의사일정 제20항 문화예술진흥법 일부개정법률안은 수정 의결하고자 하는데 이의 없으십니까?

(「예」 하는 위원 있음)

가결됐으면 선포합니다.

오늘 질적으로 서로 법률안 심사를 깊이 있게 하다 보니까 원했던 만큼 나가지는 못했습니다만 오늘 이 정도에서 법률안 심사를 마무리하고자 합니다.

오늘 의결된 법률안의 체계 및 자구 정리에 대해서는 소위원장에게 위임하여 주시기 바랍니다.

여러 위원님들, 정부 관계자 그리고 보좌진과 수석전문위원을 비롯한 직원 여러분들도 수고 많으셨습니다.

조금 전에 여러 위원님들께서 우선적으로 처리

할 법안을 다시 여야 간사 간의 협의를 통해서 최대한 소위원회를 통해서 심사할 수 있도록 노력하겠다는 말씀을 드립니다.

류호정 위원님 말씀해 주십시오.

○류호정 위원 오늘 게임법이 쟁점만 남기고 통과되어 가지고 아쉬운 마음이 커서요. 사실 지난 정부 때부터 수차례 토론을 거치면서 여야 간 합의를 통해서 여기까지 왔는데 꼭 이번에 매듭을 지었으면 좋겠다는 생각이 들거든요.

그래서 대부분 위원님이 동의하시기도 했고 김윤덕 간사님도 일부 아직 해소되지 않은 점이 있지만 큰 틀에서는 또 동의를 하시는 바가 있으니까 꼭 자료 받아 보시고, 부족하시다면 저도 가서 설명을 드릴 거고요.

다음번에도 꼭, 쟁점 이제 거의 다 해소가 된 거잖아요? 꼭 1번으로 다룰 수 있도록 간사분들이 힘써 주셨으면 좋겠습니다.

○소위원장 이용호 유정주 위원님 말씀해 주십시오.

○유정주 위원 게임산업진흥법 류호정 위원님 말에 동의를 하면서 한 가지 붙이자면 이게 거의 2년이 넘어가는 법안인데요. 우리는 낸 게 2년이지만 사실 게임산업진흥법의 이번 확률형 아이템 같은 경우에는 유저들이 원해서 만들어진 것이기 때문에 그들이 기다린 2년은 훨씬 더 길다라는 점 그리고 2년 동안 변치 않고 계속 나온다는 것은 자율적으로 안 되고 있다는 것이거든요. 그 부분을 좀 더 명확하게 해서 다음번에는 반드시 통과되기를 바랍니다.

이상입니다.

○소위원장 이용호 위원님들 말씀 깊이 듣고, 조금 전에 이상헌 위원님께서 저에게 말씀 주신 자연유산법인가요, 그것 관련 또 확률형 게임 관련한 이 법안을 우선적으로 처리할 수 있도록 서로 협의하도록 그렇게 하겠습니다.

그러면 오늘 회의는 이상으로 마치겠습니다.

산회를 선포합니다.

(17시23분 산회)

○출석 위원(9인)

김 승 수	김 윤 덕	류 호 정	유 정 주
이 개 호	이 병 훈	이 상 헌	이 용 호
황보승희			

○출석 전문위원 및 입법심의관

수 석 전 문 위 원	정 연 호
-------------	-------

○정부측 및 기타 참석자

문화체육관광부

제 1 차 관	전 병 극
예 술 정 책 관	이 은 복
콘 텐 츠 정 책 국 장	김 재 현