

VR 시뮬레이터 산업 촉진 쟁점

송승근*

*동서대학교 디지털콘텐츠학부

VR Simulator Industry Promotion Issue

Seung-keun Song*

*A Division of Digital Content, Dongseo University

E-mail : songsk@gdsu.dongseo.ac.kr

요 약

본 연구는 최근 4차 산업혁명으로 대변되는 VR 시뮬레이터 산업의 문제점을 파악하고 산업촉진을 위한 방안을 고찰하는 것을 목적으로 한다. 이를 위하여 VR 시뮬레이터 관련 법령을 고찰하고 그 문제점이 무엇인지 살펴본다. VR 시뮬레이터는 기존의 아케이드 게임물과 유원시설물의 특징을 동시에 갖고 있기 때문에 보는 입장에 따라 게임물로 등급분류를 받거나 유원시설물로 검사를 받아야 한다. 이는 2중 규제가 될 수 있으며 VR 시뮬레이터 산업이 태동도 하기 전에 기존의 법적인 한계에 의해 산업자체가 고사할 수 있는 위험이 도사리고 있다. 이를 위해 VR 시뮬레이터 고유의 법·제도가 마련될 필요가 있으며 그러한 법과 제도에 담아야 할 내용에 대한 고찰이 필요한 것이다. VR 시뮬레이터의 법·제도 마련은 새로운 산업의 촉진으로 이어 질 것으로 기대 된다.

ABSTRACT

The purpose of this study is to investigate the problems of the VR simulator industry represented by the 4th industrial revolution and to examine measures for industrial promotion. For this purpose, we consider the VR simulator regulation and examine the problems. Since the VR simulator has the features of existing arcade games and amusement facilities, it should be classified as game or inspected with amusement facilities depending on the viewpoint. This can be a dual regulation, and before the VR simulator industry starts, there is a risk that the industry itself can be damaged by existing legal limitations. For this purpose, it is necessary to provide a unique legal system for VR simulator and it is necessary to examine the contents to be included in such laws and systems. It is expected that the legal system of VR simulator will lead to promotion of new industry.

키워드

VR 시뮬레이터, 게임산업법, 관광진흥법, 게임제공법소, 유원시설

1. 서 론

최근 전기·자율차, 사물인터넷(IoT)가전, 로봇, 바이오헬스, 항공·드론, 에너지신산업, 첨단 신소재, AR·VR, 서비타이게이션 등 신산업의 등장은 새로운 미래의 먹거리를 창출 할 수도 있지만 기존의 법 제도에 묶여 한 걸음도 나아 갈 수 없는 한계를 갖고 있다. 그 동안 정부는 국무총리실 주관으로 신산업 촉진을 위한 규제 개선을 진행해

왔으며 최근에는 대통령 직속 4차산업혁명위원회를 발족하기도 했다.

4차산업혁명을 통해 등장한 신기술과 상품은 기존의 법과 제도가 새로운 걸림돌로 작용 할 수 있는 것이다. 이러한 법령을 재정비하기 위해선 신기술에 대한 이해를 바탕으로 규제 개선이 이루어져야 한다.

본 연구는 새롭게 등장한 신산업 가운데 VR 시뮬레이터 산업을 촉진하기 위한 방안을 모색하

고자 한다. 이를 위해서는 VR 시뮬레이터 산업이 안고 있는 쟁점을 분석하고 이것이 법·제도와 어떠한 관련이 있는지 살펴볼 필요가 있다.

II. VR 시뮬레이터 관련 쟁점 및 대안

최근 정부 주도의 ‘가상현실 산업 육성계획’을 발표하며 산업계에서는 VR콘텐츠와 시뮬레이터가 결합된 융합제품이 개발 중에 있다. VR 콘텐츠와 물리적인 구동장치인 시뮬레이터가 결합된 형태를 ‘VR 시뮬레이터’라고 한다. 이러한 융합제품을 판매하기 위하여 제품을 등록하고자 할 때, 지자체 공무원들 간의 해석 기준의 차이 때문에 게임물로 간주하는 지자체가 있고 유원기구로 분류하는 지자체도 있다. 게임물로 특정하면 게임산업법의 아케이드 게임물로 등급분류를 받아야 하며 유원기구로 해석하면 관광진흥법 유원시설업의 유기기구로 검사를 받아야 한다[1,2].

만일 게임물로 간주하고 등급분류를 받게 되면 물리적 구동장치로 인한 이용자의 부상 등 위험에 대한 안전성 검사가 마련되어 있지 않다. 그래서 공인기관의 안전검사필증을 지참하도록 한다. 또한 유기기구로 해석하게 되면 물리적인 안전검사는 가능해도 콘텐츠 내용에 대한 심사가 없다는 것이 문제인 것이다. 이는 아케이드 게임물과 유기기구가 서로 겹치기는 하지만 법률과 제도에서는 서로 다른 영역만을 적용하고 있다는 것이다[2].

만일 유기기구로 결정되어 특별자치도지사·시장·군수·구청장에서 실시하는 정기검사등의 안전성 검사를 받게 되면 허가전검사, 정기검사, 재검사를 받아야 하며 기계적 강도, 무부하 시험, 부하시험 등 기계적 제원이 모두 다른 성질을 갖고 있으며 검사 비용도 1종부터 5종까지 적게는 110만원에서 730만원까지 소요가 된다. 이러한 복잡하고 고비용의 검사비를 부담해야 하는 문제점을 갖고 있다. 그래서 VR 산업계에서는 ‘VR 시뮬레이터’가 유기기구로 분류되기를 원치 않는 것이다[2].

‘VR 시뮬레이터’가 게임물로 등급분류 받게 되면 아케이드 플랫폼으로 등급분류를 받게 된다. 현행 아케이드 게임물은 주로 사행성 방지에 초점이 맞추어져 있어서 게임이용을 위해 현금으로만 투입이 제한된다. 또한 네트워크가 제한적으로 활용이 가능하다. 아케이드의 현행 법·제도에서는 전체이용가와 청소년이용불가로만 등급분류되면 그 중간인 12세와 15세 등급분류가 없다. 그래서 폭력성이나 선정성의 표현을 극도로 제한 하던지 아니면 충분히 표현해야 하기 때문에 표현의 자유를 해칠 우려가 있다. 또한 동일한 시뮬레이터에 여러 개의 상이한 콘텐츠로 등급분류가 신청되면 이를 내용수정으로 간주하고 후속 콘텐츠에 대한 등급심사가 면제되지 않고 상이한 콘텐츠 모두를 일일이 안전성에 위험요소가 있을 것이라는 가정 하에 등급심사 받을 것을 강조한다. 또한

아케이드 게임물을 등급분류 할때는 다른 플랫폼보다 사행성에 무게 중심을 높게 두고 심의를 하기 때문에 게임 제작사가 생각 하는것보다 훨씬 복잡하고 인내를 요하는 간섭과 통제가 부과되는 단점이 있다[2].

그래서 VR 산업계는 ‘VR 시뮬레이터’가 유원 시설물인 유기기구나 게임의 아케이드로 취급되기 보다는 VR 시뮬레이터를 하나의 규제 대상으로 하는 법·제도가 마련되기를 기대하는 것이다. 그래서 사행성이 문제가 되지 않는 VR 콘텐츠의 경우 현금 투입 이외에도 다양한 지불 방식이 도입되어야 한다. 또한 네트워크 개방을 통하여 현행 아케이드처럼 고립되어 관리의 사각지대로 방치해서는 안 될 것이다. 또한 사실감이 기존의 콘텐츠보다 높기 때문에 VR 시뮬레이터에 적합한 폭력성, 선정성 기준 마련이 필요하며 현행 4개 등급분류를 다양화 할 필요가 있다. 특히 0세부터 12세까지 매우 넓은 영역을 담당하는 전체이용가를 미국이나 유럽처럼 여러 단계로 인간의 성장발달과정에 맞추어 등급분류를 해야 할 것이다.

III. 결론

4차 산업혁명과 함께 속출하는 신제품·서비스는 과거 무어의 법칙에서처럼 18개월의 주기보다 더 빠른 주기로 향상되고 있다. 이는 IT 기술 발전이 가속화 되어 기존에 우리가 인지하는 ‘제품 수명주기’가 붕괴되고 더 빨리, 신제품이 출시되고 신기술로 대체를 반복 하고 있는 실정이다.

새로운 산업이 등장하고 신기술이 개발되어 상용화를 하고자 할 때 항상 걸리는 것은 기존의 법·제도와 충돌인 것이다. 본 연구는 융합산업에서 각광 받는 VR 시뮬레이터의 법적인 쟁점을 살펴보고 그 대안을 짚어 봄으로써 실용적인 기여를 하였다.

아직까지 PC 방에 이용자 보호 목적으로 1.3m 칸막이가 허용되고 일정규모 이하의 유기구에 대하여 안전성 검사가 비대상으로 분류되는 정도로 법률이 개정되기는 하였지만[3] 앞에서 언급한 다양한 투입방식이나 네트워크 허용, VR 시뮬레이터 전용 게임법 개정이 향후 필요하다.

참고문헌

- [1] 정부, 가상현실(VR) 산업 본격 육성!, http://blog.naver.com/with_msip/220758951206, 2016.7.11.
- [2] 강만석, 국내외 아케이드게임 법제도 연구, 한국콘텐츠진흥원, p7-10, p21-24, p64-67, 2017.
- [3] VR 이용 시 ‘칸막이 제한’ 사라진다, http://www.ktv.go.kr/content/view?content_id=540385 2017.8.7.