

「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」 개정안 평가 및 개선 방안 제언

이진우, 김호철
경희대학교 일반대학원 무역학과, 변호사
{asd98079, gadsby7}@naver.com

Evaluation of Amendments to the Act on Promotion of e-Sports
(Electronic Sports)

Jin-Woo Rhee, Ho-Chul Kim
Graduate School of International Business and Trade, Kyung Hee University,
Attorney at Korean Law

요 약

최근 이스포츠법 개정안이 발의되었다. 본 연구는 이스포츠 산업의 특성으로 높은 접근성, 종목 불안정, 낮은 직업안정성, 치열한 경쟁, 정책적 지원 미흡을 도출하고, 이를 바탕으로 개정안을 분석하였다. 이스포츠법 개정안은 지역 이스포츠와 이스포츠 단체 및 선수를 지원할 근거를 마련한 의의가 있으나, 정책 시행을 위한 행정력에 대한 고려가 부족하고 선언적인 내용을 담고 있는 한계가 있다. 본 연구는 이를 개선하기 위한 방안으로 분쟁조정 대상 확대, 스포츠산업 진흥법의 제도 도입, 사문화된 규정 시행, 이스포츠 선수의 직업안정성 향상을 제시하였다.

ABSTRACT

Recently, amendments to the e-Sports Act have been proposed in the Korea National Assembly. To evaluate the amendments, this study provided five factors of the e-sports industry: the high accessibility, the instability of the game, the difficulty of professional e-sports players, the fierce competition, and the lack of government policy. Based on these factors, this study suggested improvement in which the e-Sports Act should proceed for professional e-sports players, e-sports teams, and e-sports establishments.

Keywords : e-Sports(이스포츠), e-Sports Act(이스포츠법), e-Sports Industry(이스포츠 산업)

Received: May. 10. 2021 Revised: Jun. 18. 2021
Accepted: Jul. 01. 2021
Corresponding Author: Jin-Woo, Rhee(Kyung Hee University)
E-mail: asd98079@naver.com

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서 론

세계인이 한국에 대하여 떠올리는 모습 중 하나는 이스포츠 강국이다. 한국 이스포츠 선수가 국제대회에서 좋은 성적을 거둔 소식을 매일 같이 접할 수 있다. 한국은 2018년 세계 이스포츠산업에서 15.1%의 비중을 차지하고 있다. 이스포츠에 관한 주요 이슈가 이스포츠산업의 규모와 성장이라는 점을 고려할 때[1], 이스포츠 분야에서 한국이 중요한 위치에 자리매김하고 있다는 점은 긍정적이다.

무엇보다 한국은 이스포츠 제도에 관해서 선진화된 제도를 가지고 있다. 이스포츠산업이 성장하고 다양한 이해관계가 얽히게 되면서 자연스럽게 이스포츠에 관한 법적 문제가 대두되었고[2]. 각국은 게임중독이나 도박 등 이스포츠의 부작용을 규제하였다[3]. 한국은 더 나아가 이스포츠에 대한 법적 정의와 이스포츠산업의 발전에 관한 기본법을 마련하고자 하였다. 이러한 취지로 세계 최초로 제정된 법이 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」(이하, '이스포츠법'이라고 함)이다.

현재 국회에서 2개의 이스포츠법 개정안이 계류 중이다. 이스포츠법은 이스포츠에 관한 기본적인 사항을 규율하고 있는바, 이스포츠법의 개정은 이스포츠산업에 직간접적으로 영향을 미친다. 그럼에도 이스포츠법과 이스포츠산업에 관한 연구는 부족하였다. 선행연구로 이뢰·조용찬은 공공적/산업적 요인과 개인적/경험적 요인으로 나누어 한국과 중국 이스포츠 관람객의 관람동기 분석하며 이스포츠 산업을 연구하였고[4], 정두식·정호일은 이스포츠 육성에 미치는 문화적, 경제적 영향 요인을 조사하였고[5], 이경진·김창수는 정책적 성공요인, 관리적 성공요인, 기술적 성공요인, 이용효과 요인이 이스포츠 비즈니스의 성공 요인임을 분석하였다[6].

본 연구는 이스포츠 산업의 특성과 이스포츠법의 목적을 고려하여 이스포츠법 개정안을 평가하고, 이스포츠법이 나아가야 할 방향을 논의하고자 한다. 이를 위해 본 연구는 제2장에서 2015년부터 2019년까지 한국콘텐츠진흥원에서 실시한 이스포츠 실

태조사와 선행연구를 토대로 이스포츠산업의 특성을 논의하였다. 제3장에서는 제2장의 논의를 바탕으로 현재 국회에 계류 중인 이스포츠법 개정안을 평가하였다. 제4장에서는 개선 방안 4가지를 제시하였고, 제5장에서는 본 연구의 시사점과 향후 이스포츠에 관한 연구 과제에 관하여 논의하였다.

2. 이스포츠산업의 특성

2.1 이스포츠산업의 구성

이스포츠법 제2조 제4호에서는 이스포츠산업을 “이스포츠와 관련된 재화와 서비스를 통하여 부가가치를 창출하는 산업”이라고 규정하고 있다. 이스포츠산업을 이루는 구성에 관해 남기덕은 이스포츠라는 콘텐츠를 생산하는 게임과 스포츠, 이를 향유하는 소비자로 분류하였다[7].

본 연구는 이스포츠에 사용되는 용어를 정의한 이스포츠법 제2조를 반영하여 게임물로서 ‘이스포츠 종목’, 해당 종목이 거둬지는 ‘이스포츠 대회’ 및 ‘이스포츠 리그’, 대회에 참가하는 ‘이스포츠 선수’, 이스포츠 선수가 소속된 ‘이스포츠단’, 이스포츠를 지원하는 ‘정부 및 단체’, 종목을 제작하는 ‘이스포츠 종목사’(게임제작사), 그리고 이를 즐기는 국민을 ‘이스포츠 이용자’로 하여 이스포츠산업의 구성을 설정하였다.

2.2 이스포츠산업의 특성

이스포츠의 특성을 분류한 채희상·강신규는 이스포츠를 스포츠와 엔터테인먼트가 결합된 스포츠로 보면서 핵심적 특성으로 공정한 경쟁과 시간 제약, 정신과 신체의 협응을, 부가적 특성으로 사람과 사람 사이의 경쟁과 시청의 재미가 존재한다고 보았다[8]. 본 연구는 이스포츠 그 자체의 특성에서 나아가 이스포츠 실태조사를 통해 살펴본 이스포츠산업의 현황과 선행연구를 종합하여 다음과 같이 이스포츠산업의 특성을 분석하였다.

2.2.1 매체 발전에 따른 이스포츠 소비 변화

이스포츠를 즐길 수 있는 매체가 다양해지면서 이스포츠는 더욱 성장하였다. 소규모 경기장(PC방)에서 치러지던 이스포츠 대회는 게임 전용 방송 ‘온게임넷’에서 게임중계를 시작한 이래로 경기장을 가지 않아도 즐길 수 있는 콘텐츠가 되었다. 나아가 아프리카TV, 트위치TV 등 개인방송 플랫폼, 유튜브 등의 영상 플랫폼의 등장은 이스포츠에 접근할 수 있는 다양한 채널을 제공하였다. 특히 스마트폰이 등장하면서 인터넷만 연결되면 언제 어디서나 이스포츠를 즐길 수 있게 되었다[9].

2.2.2 불안정한 종목 선정

게임물은 다양하나 한국e스포츠협회에서 선정한 이스포츠 종목은 한정되어 있다. 이스포츠 종목으로 꾸준히 선정된 게임물도 존재하나 선정 여부가 매년 바뀌는 게임물도 다수 존재한다. 실제로 한 이스포츠 선수는 인터뷰에서 게임의 수명은 불확실하고 기복에 민감하다고 고충을 토로했다[10].

이스포츠는 게임물을 대상으로 하기에 종목이 불안정하다. 시간이 지남에 따라 컴퓨터를 포함한 게임기기가 발전하고 최신 게임이 새롭게 출시된다[11]. 이에 따라 이스포츠 이용자의 취향과 선호가 빨리 변화한다. 이스포츠 종목사의 결정도 이스포츠 종목 불안정성을 높인다. 기본적으로 이스포츠 종목사는 게임물에 관한 저작권을 가지고 있어서 이스포츠 종목에 대한 영향력이 클 수밖에 없다[12]. 2018. 12. 이스포츠 종목인 ‘히어로즈 오브 더 스톰’의 종목사인 블리자드가 공식 리그를 중단한다고 밝힌 것이 그 예이다. 이스포츠 종목에 관한 저작권을 가지고 있는 종목사가 해당 이스포츠 종목을 제공하지 않으면 이스포츠 대회가 진행될 수 없다. 위 사례에서는 이스포츠 이용자들의 자발적인 참여로 리그가 부활했지만,¹⁾ 이는 이스포츠 종목 불안정성을 보여주는 대표적인 사례이다.

2.2.3 이스포츠 선수의 낮은 직업안정성

[Table 1]에는 이스포츠 선수들이 겪는 애로사항이 나타나 있다. 이스포츠 실태조사 결과에 따르면 이스포츠 선수들은 낮은 직업안정성과 열악한 근무 환경으로 어려움을 겪고 있다.

[Table 1] e-Sports Players's Difficulties (%)

구분	진로 불투명	군복무	적은 보수	부정적 인식	고용불안정	정부지원부족
2015년	27.4	17.6	9.8	9.8	0	19.6
	24.0	28.0	2.0	10.0	14.0	4.0
2016년	55.0	35.0	15.0	0.04	20.0	15.0
2017년	52.5	29.5	26.2	14.8	18.0	21.3
2019년	56.6	33.3	25.3	17.2	14.1	12.1

출처 : 2015 - 2019 이스포츠 실태조사, 복수응답
 주 : 상위 6개 항목, 2015년은 1순위와 2순위로 응답.

이스포츠 선수들은 어린 나이에 이스포츠 선수활동을 시작하여 짧은 활동 후 이른 시기에 은퇴한다. 은퇴 준비가 되어있지 않거나 향후 활동 계획을 갖고 있지 않은 이스포츠 선수는 불투명한 진로에 대해서 걱정한다. 한 이스포츠 선수는 인터뷰에서 “선수 생명이 짧고 은퇴 후 미래가 어둡다”고 답했다[13]. 이스포츠산업에서 핵심 구성인 이스포츠 선수들의 직업안정성이 낮다는 것은 주요한 특징이다.

또한 이스포츠 선수들은 금전적으로도 어려움을 겪고 있다. 평균 연봉을 조사한 2015 이스포츠 실태조사에서 이스포츠 선수의 평균 연봉이 약 2,487만 원이라고 한 점을 고려하면[14], 이스포츠 선수들의 연봉이 높지 않은 것을 추정할 수 있다.

2.2.4 경쟁이 증가 되는 대회 내용

이스포츠 이용자는 다양한 이유로 이스포츠를 소비한다. 특히 이스포츠 이용자는 흥미와 오락, 성취감, 극적인 상황, 선수매력 등을 이유로 이스포츠를

1) 김미희, 블리자드는 포기했지만, 팬들이 되살린 ‘히오스’ 리그, 게임메카, 2019. 4. 12.
 (<https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1543310> 최종접속일 : 2021. 4. 30.).

소비하는데, 이는 스트레스를 해소하고 만족감을 느끼기 위해서이다[15,16]. 이스포츠가 이러한 만족을 주기 위해서는 이스포츠 대회에서 치열한 경쟁이 이루어져야 한다.

또한 이스포츠 종목사가 이스포츠산업에 대한 투자를 확대하여 영향력을 높이면서 경쟁이 더욱 치열해지고 있다. 이스포츠 종목사는 자사 게임물이 이스포츠 대회 통해 수익을 만들어 내고, 홍보로 인한 이스포츠 이용자 유입과 해당 게임의 수명 연장 등을 위해 이스포츠산업에 참여한다[17]. 이를 위해 이스포츠 대회에서 치열한 경쟁을 유도하며, 게임패치를 통해 게임 진행방법이 고착화되어 이스포츠 이용자의 흥미가 떨어지는 것을 막는다.²⁾ 게임패치가 이루어지면 이스포츠 선수는 이에 적응하기 위해서 연습하며 경쟁을 준비하게 된다.

2.2.5 이스포츠에 대한 지원정책 부족

이스포츠 선수들은 이스포츠에 대한 국민의 부정적인 인식과 정부의 지원정책 부족을 애로사항으로 꼽았다. 국민의 부정적 인식은 이스포츠와 게임산업에 걸쳐 중요한 이슈인 섯다운제도에 대한 국민의 의견을 통해 추론할 수 있다. 2020 게임이용자 실태조사에서 1,243명을 대상으로 한 설문조사에 따르면 섯다운제도를 완화해야 한다는 의견이 30.0%인 반면, 섯다운제도를 강화해야 한다는 의견은 28.4%, 현행을 유지해야 한다는 의견이 41.7%였다[18]. 여성가족부에서 4대 중독 법안을 제출하여 게임, 마약, 술, 담배와 같이 보고, WHO에서 게임 중독 질병코드를 지정한 것과 같은 규제가 게임산업 정책에 대한 부정적인 인식을 가져왔다[19]. 게임에 대한 이러한 규제가 이스포츠와 무관하지 않다는 점에서 지원정책 부족의 원인을 찾을 수 있다.

3. 이스포츠법 개정안 평가

3.1 이스포츠법 개요

이스포츠법은 2012. 2. 17. 이스포츠가 성장잠재

력이 매우 큰 고부가가치의 문화산업이지만 이를 지원할 수 있는 법적·제도적 근거가 미비하여 장기적이고 체계적인 이스포츠 진흥정책을 수행하는데 어려움이 있다는 점을 해결하고자 제정되었다.³⁾

이스포츠법의 주요 내용으로는 1) 지방자치단체의 이스포츠 시설 조성 및 이스포츠 단체 설립 지원, 2) 이스포츠 중·장기 진흥기본계획과 세부시행계획 수립 및 시행, 3) 기본계획 및 실행계획 추진을 위한 자금확보, 4) 이스포츠 실태조사 실시, 5) 문화체육관광부에 이스포츠진흥자문위원회 설치, 6) 이스포츠 전문인력 양성 기관 및 이스포츠산업지원센터 지정, 7) 국제 교류 및 해외시장 진출 활성화를 위한 사업에 경비 지원, 8) 이스포츠 선수 표준계약서 마련을 들 수 있다. 이스포츠법은 이스포츠 진흥을 위한 추진체계와 활성화 방안을 수립하고자 한 것으로 평가할 수 있다.

3.2 이스포츠법 개정안의 내용

현재 국회에는 2개의 이스포츠법 개정안이 계류 중이다. 먼저 정부발의안으로 이스포츠 진흥에 관한 정부위원회를 구성하고 운영할 필요성이 크지 않으므로 이스포츠법 제9조에서 규정한 문화체육관광부장관의 자문 기구인 이스포츠진흥자문위원회를 폐지하려는 안이다.⁴⁾

다음으로 허은아 의원이 대표로 발의한 개정안으로 현행 이스포츠법의 정의와 범위가 명확하지 않으며, 다양한 활성화 정책에도 불구하고 그 내용이 선언적이고 지원방법과 절차가 구체적으로 규정되지 않은 점을 개선하고자 한다.⁵⁾ 주된 내용으로는 실질적인 자금 지원 근거의 마련, 선수 등록제 및 권익보호, 공정한 시장질서 유지 등을 들 수 있다.

2) 이재오, [기자수첩] 깨진 밸런스와 메타로, e스포츠 재미 샌다, 게임메카, 2020. 2. 21.(<https://www.gamemeca.com/view.php?id=1616548> 최종접속일 : 2021. 4. 30.).

3) 허원제 의원 발의, 이스포츠 진흥에 관한 법률안, 1804841, 2009. 5. 13.

4) 정부 발의, 이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률 일부개정법률안, 2101042, 2020. 6. 26.

5) 허은아 의원 발의, 이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률 일부개정법률안, 2103490, 2020. 9. 3.

3.3 이스포츠법 개정안에 대한 평가

3.3.1 지역 및 생활 이스포츠 활성화

이스포츠는 다양한 매체를 통해 언제, 어디서나 즐길 수 있는 높은 접근성을 가지고 있다. 현행 이스포츠법에서는 이스포츠 경기장 마련을 규정하고 있고, 허은아 의원안에서는 이를 위해 자금을 지원 하는 상세한 내용을 담고 있다.⁶⁾ 높은 접근성이라는 이스포츠산업의 특성을 고려했을 때 이스포츠 경기장 구축 사업은 다른 각도에서 접근할 필요가 있다. 경기장이 마련되어도 이스포츠 이용자에게 매력도가 떨어진다면 이는 예산 및 행정력 낭비가 될 수 있다. 지자체는 경제적인 이유로 이스포츠 경기장을 마련하고자 할 수 있으나, 스포츠 경기장 건설이 일자리 증가, 소득 증대, 세수 확보에 기여한다는 증거가 없다는 점이 지적된 바 있다[20]. 따라서 지역 경제 발전이 예상된다는 이유만으로 정부가 경기장 건설 자금을 지원하는 것은 정당화되기 어렵다.

단순히 이스포츠 경기장을 마련하여 이스포츠 대회를 진행할 것이 아니라 이스포츠 이용자에게 더욱 친화적인 방안이 필요하다[21]. 이러한 점을 무시하고 무분별한 이스포츠 이벤트(대회)를 개최한다면 행정력과 예산이 낭비될 수 있다[22]. 또한 지역 이스포츠 활성화를 문화정책의 하나로 보고 지역 문화인프라 구축과 더불어 정책당국의 전문성 및 업무능력이 뒷받침된 상황에서 시행하여야 효과가 증대될 수 있다[23]. 즉, 지역에 이스포츠 경기장을 건설하기 이전에 이스포츠 이용자들의 요구를 반영하고, 이스포츠 대회를 진행하는 인프라 및 행정력을 마련해야 한다. 허은아 의원안은 이러한 점을 충분히 고려하지 못한 한계가 있다.

또한 이스포츠 대회를 경기장에서 직접 관람하는 것이 다른 매체로 즐기는 것을 압도할 매력력이 있어야 한다. 그러한 매력 없이 이스포츠 대회의 성과가 낮을 것이라면 지역주민들도 지역 이스포츠 경기에 참여가 저조할 것이다[24]. 현재 각 지방자치

단체에서 이스포츠 경기장을 건설하고 이스포츠 단체를 설립 및 등록하는 계획을 많이 내놓고 있다. 현행 이스포츠법과 개정안은 지역 이스포츠 경기장 건설을 지원하는 내용을 담고 있으며, 이는 지역 이스포츠를 활성화하는 방안이 될 수 있다는 점에서 긍정적이다. 그러나 지방자치단체가 이스포츠 대회 및 행사를 운영할 충분한 능력이 있는지 검토하고 사후에 통제할 수 있는 근거가 미비한 점은 아쉽다.

3.3.2 이스포츠 단체 자금 지원

허은아 의원안 제9조와 제10조는 이스포츠 단체 자금 지원을 위한 대부 및 출자에 관한 내용을 구체적으로 규정하여 지원정책 미흡을 개선하고자 하였다. 다만, 자금지원은 행정계획으로서 이스포츠단체에게 일정한 의무를 부과한다[25]. 따라서 이러한 지원이 정부 또는 지방자치단체가 이스포츠산업을 규제할 수단으로 작용할 부작용이 우려된다.

정부가 이스포츠산업에 대하여 예산 등을 지원하면서 이스포츠산업 종사자나 이스포츠 이용자의 요청과는 다른 방향으로 이스포츠산업을 이끌어 갈 수 있다. 한국 정부는 이스포츠 및 게임 산업을 규제한 선례가 있다. 이스포츠에 대한 자금 지원도 이러한 방향으로 작동할 수 있는데, 예로 실정과 맞지 않는 자금 신청 기준을 요구하는 것을 들 수 있다. 이는 이스포츠 단체를 정부정책에 종속시켜 변화가 많은 이스포츠산업에 대응하지 못하는 결과를 가져올 수 있다. 이스포츠 단체가 충분한 재량권을 가지고 이스포츠 진흥을 위해 자금을 사용할 수 있도록 보장해주어야 한다.

이러한 우려에도 불구하고 개정안은 현행 이스포츠법에서 미비한 점을 보완하여 적극적으로 정부 및 지방자치단체가 이스포츠산업을 지원하도록 한다. 또한 지원을 위한 확실한 법적 근거를 마련한 점도 높이 평가할 만하다[26]. 해당 개정안이 지원 정책 부족을 호소하는 이스포츠 종사자에게 도움이 될 것으로 기대한다.

6) 현재 부산, 대전, 광주에 지역 이스포츠 전용경기장이 구축되어 있으며, 경기 성남시에도 전용경기장이 구축될 예정이다.

3.3.3 이스포츠 선수에 대한 보호

한국에는 세계 최정상 수준의 이스포츠 선수가 다수 존재하고 있으며, 세계대회에서 입상하며 게임 강국으로서의 모습을 보여준 것은 한국 이스포츠산업의 가장 큰 경쟁력이다[27].

허은아 의원안에서 이스포츠 선수를 등록하게 하고 이스포츠 선수의 권익을 보호하기 위한 방안을 강구하도록 하는 것은 이스포츠 선수를 한 층 더 보호하는 방안으로 평가할 수 있다. 그러나 문제점 역시 존재한다. 먼저, 허은아 의원안 제19조에서 이스포츠 선수를 등록하도록 하는 것은 이스포츠 선수 현황을 관리하여 이스포츠 선수들을 체계적으로 보호할 수 있다는 장점이 존재한다. 그러나 이스포츠 종목이 자주 바뀌는 것과 이스포츠 선수의 활동 기간이 짧은 것을 고려했을 때 단기간에 여러 차례 이스포츠 선수 등록 및 보고를 해야 하는 번거로움이 있을 수 있다. 결국 이러한 절차를 원활하게 하는 행정력이 뒷받침될 수 있느냐가 문제일 것인데, 이에 대한 충분한 고려가 필요하다.

이스포츠 선수의 권익을 보호를 규정하는 제20조는 “문화체육관광부장관은 이스포츠 선수의 권익을 보호하고, 이스포츠산업의 건전한 발전을 위하여 공정한 영업질서의 조성 등 필요한 시책을 강구하여야 한다”고 선언적인 내용만을 담고 있는 문제가 있다. 허은아 의원안에서도 밝혔듯이 현행 이스포츠법의 가장 큰 문제는 선언적인 규정으로 이루어져 상세한 계획 수립과 실제적인 집행이 이루어지지 않는다는 점이다. 최소한 이스포츠 선수의 권익이 무엇인지라도 규정할 필요가 있어 보인다.

3.3.4 이스포츠진흥자문위원회 폐지

현행 이스포츠법 제9조에서는 이스포츠진흥자문위원회를 규정하고 있으나, 정부 발의 개정안은 이스포츠진흥자문위원회를 폐지하는 내용을 담고 있다. 정부는 이스포츠산업의 규모를 고려할 때 별도

의 정부위원회를 구성하고 운영할 필요성이 크지 않다는 것을 이유로 들었다.

이러한 정부안에는 찬성할 수 없다. 이스포츠진흥자문위원회는 출범도 하지 못한 상황이고, 해당 위원회가 이스포츠 진흥에 어떠한 기능을 할 것인 지도 알 수 없다. 별도의 위원회를 두지 않을 것이라면 정부 내 어떤 기관에서 이스포츠 진흥에 관한 안건을 전문적으로 심의할 것인지 대안을 마련해두어야 할 것이다. 이스포츠에 관한 기관 중에는 ‘e스포츠 공정위원회’가 있으므로 또 다른 위원회가 필요하지 않다고 볼 수도 있으나, 해당 공정위원회는 이스포츠산업 내 부당행위를 전문적으로 다루는 기관이므로 이스포츠 진흥 전반에 관한 업무를 처리하지는 못한다. 또한 정부는 이스포츠산업의 규모를 고려할 때 별도의 위원회를 둘 필요성이 낮다고 하나, 이스포츠산업이 점점 성장하고 있다는 점을 고려할 때 이 역시 설득력이 낮다.

4. 이스포츠법 개선 방안에 관한 제언

4.1 분쟁조정 대상으로 스폰서 포함

이스포츠 스폰서는 이스포츠단의 운영 자금과 이스포츠 선수들의 연봉을 지급하여 이스포츠 선수의 활동과 이스포츠 리그의 운영에 영향을 미친다.

이스포츠단, 나아가 이스포츠 리그 전체가 자의든 타의든 기업의 스폰서십에 상당 부분 의존하고 있는 게 이스포츠산업의 현 상황이다[28]. 한국은 이스포츠단과 스폰서의 관계가 잘 정립되어 있다고 평가받으나[29], 스폰서의 과도한 영향력이 이스포츠산업에 부정적으로 작용할 염려가 있다.

허은아 의원안 제22조의 분쟁조정위원회 분쟁조정 대상에는 이스포츠 단체, 이스포츠 선수 및 이스포츠 종목사만이 포함되어 있다. 이스포츠단 및 이스포츠 리그 전체와 스폰서 기업의 역학관계를 고려했을 때 스폰서도 포함하는 것이 타당하다. 이스포츠단이 스폰서 기업의 산하 단체로 보아 분쟁의 당사자가 아니라고 볼 수도 있지만, 오히려 상하관계가 있으므로 중립적이고 어느 정도 권위를 갖춘

분쟁조정위원회에서 스폰서와 생긴 분쟁을 해결하는 게 더욱 바람직하다.

4.2 스포츠산업진흥법의 제도 도입

이스포츠가 정식 스포츠로 법적 지위를 확보하는 경우 다른 법률에서 제공하고 있는 다양한 행정적·재정적 지원을 받을 수 있다[30]. 이스포츠가 스포츠에 해당하는지는 법률만의 문제가 아니라, 철학, 체육학 등 다양한 분야에서 논의 되었으며[31], 오히려 둘은 경쟁관계에 있다는 주장도 존재한다[32].

이러한 차이가 있음에도 「스포츠산업진흥법」(이하, ‘스포츠산업법’이라고 함)에서 규정하고 있는 지원 제도 중에서 이스포츠산업에 적용가능한 제도는 도입을 고려해볼만 하다. 이스포츠법과 스포츠산업법은 법문은 물론 그 특징도 유사하다. 스포츠산업법은 타법과의 관계에서 독립된 법체계를 가지고 있고, 정부의 책임 하에 스포츠산업의 육성을 지원하는 특징을 가진다. 해당 특징은 이스포츠법에서도 드러난다. 도입할만한 제도의 예로, 창업 지원을 규정하고 있는 스포츠산업법 제10조를 들 수 있다. 해당 제도의 도입은 이른 시기에 은퇴를 하는 이스포츠 선수들의 재취업 또는 창업을 제도적 및 정책적으로 지원하는 방안이 될 수 있다.

4.3 사문화된 규정에 대한 시행필요

이스포츠법은 선언적인 규정이 상당부분 차지하며, 법률에 근거만 존재하고 한 번도 시행이 되지 않은 제도도 존재한다. 이는 이스포츠법의 각 규정을 사문화하거나 선언적 조항에 그치게끔 하여 법률의 실용성의 원칙을 위배한다[34].

앞서 지적한 바와 같이 이스포츠진흥자문위원회는 출범도 못하고 있다. 폐지여부는 차치하더라도, 법문에 근거가 있는 이상 활성화하고 효율적으로 운영할 방안을 모색함이 타당하다. 또한 해당 위원회는 정부와 이스포츠산업계의 소통창구 역할을 할 예정이었다. 공공정책의 효과성에 대한 국민의 인식은 정부와 국민 간의 소통이 활성화될수록 높다

[35]. 이스포츠 지원 예산이 지속적으로 증가했음에도 지원 정책이 부족하다는 인식이 존재하는 것은 정부의 소통부재 탓도 있다.

또한 이스포츠법 제10조에서 이스포츠 전문인력 양성기관을 지정하고 이에 대한 경비를 보조할 것을 명시하고 있음에도 이스포츠 전문인력 양성기관으로 지정된 사례가 없었다. 향후 한국 이스포츠의 발전을 위해서는 전문인력 양성기관을 지정하고 양성과정을 준비할 필요가 있다.

시행되지 않고 있는 규정을 실제로 시행한다면 이스포츠 지원 정책이 부족하다는 문제점을 해결하는데 도움을 줄 수 있다. 선언적인 규정이 많은 점은 특정 분야에 관한 기본법으로서 이스포츠법이 갖고 있는 내재적인 문제이기도 하나, 지속적으로 관심을 가져 최대한 법이 작동하도록 해야 한다.

4.4 이스포츠 선수의 직업안정성 개선

스포츠산업에서는 스포츠 스타를 활용하여 스포츠 리그와 구단을 홍보하고 있으며, SNS 등 새로운 매체의 발달로 인해 스포츠 스타가 스포츠 리그 또는 구단의 브랜드 정체성(Brand Identity)이 되어가고 있다[36]. 이스포츠산업 역시 수많은 이스포츠 스타 선수를 낳으며 외연을 확장해왔다. 그러나 성공한 이스포츠 스타의 이면에 존재하는 열악한 이스포츠 선수들을 지원할 방안이 필요하다.

이스포츠 선수는 활동 기간은 짧고, 은퇴 이후 이스포츠산업 내에서 직업을 갖지 못한 경우 경력이 단절된다[37]. 이스포츠 선수는 계속되는 경쟁과 직업안정성의 부재의 굴레에 갇혀 있으며, 이스포츠 경기가 점점 엘리트 스포츠화되면서 이러한 경향이 가속화될 것이다[38]. 높은 강도의 경쟁과 금전적인 불안정성은 이스포츠 선수들이 승부조작과 같은 스포츠맨십에 어긋나는 행동으로 이어지는 원인이 될 수 있다[38]. 이를 해결할 방안으로 이스포츠 선수들을 위한 협회 창설이 제시되었는바, 스포츠 선수들이 선수협회를 만들어 리그와 계약을 할 때 협상력을 높이고 근무환경을 개선한 사례가 있다[39]. 이에 대한 심도 있는 논의가 필요하다.

또한 이스포츠 선수 표준계약서가 이스포츠 선수들을 보호하는 기능(공정한 계약, 근로시간 준수, 지식재산권 보호 등)을 충분히 하고 있는지 점검하고 감독하여야 한다. 스포츠 선수 표준계약서는 이스포츠 선수의 권리와 관련한 문구는 모호한데 이스포츠단의 권리와 관련한 문구는 명확한 문제가 있다.⁷⁾ 이스포츠선수의 권리가 무엇인지 논의하고 표준계약서에 반영해 직업환경을 향상해야 한다.

5. 결론

2013년 2월 미국에서는 이스포츠에 관한 전문적인 기구인 TeSPA(Texas eSports Association)가 설립되었다. 이름에서부터 알 수 있듯이 이는 한국e스포츠협회를 본떠 설립된 것이다[41]. TeSPA의 사례는 한국이 이스포츠법을 원활히 운영하면 다른 나라에도 모범이 될 수 있음을 보여준다.

본 연구는 이스포츠산업을 분석하여 높은 접근성, 종목 불안정, 이스포츠 선수의 어려움, 치열한 경쟁, 정책적 지원 미흡의 5가지 특성을 도출하였고, 이를 바탕으로 이스포츠법 개정안을 평가하고 분쟁조정 대상 확대, 스포츠산업진흥법의 제도 도입, 사문화된 규정에 대한 시행, 이스포츠 선수의 직업안정성 향상의 개선 방안도 논의하였다. 본 연구는 이스포츠산업을 발전시키고, 여가정책으로서 이스포츠법이 국민생활의 질적인 향상을 가져오는데 기여할 수 있도록 하였다[42].

본 연구는 지금까지 이스포츠에 관한 연구가 이스포츠의 양적 팽창을 위해 노력을 기울인 것에 더하여 이스포츠산업을 이루는 구성원들에 대한 지원이 질적으로 성장할 수 있는 바탕을 마련하였다는 의의가 있다[43]. 향후 연구과제로는 코칭스텝에 관한 연구를 들 수 있다. 본 연구는 이스포츠산업을 구성하는 다양한 참여자들에 대해서 분석하였으나 코칭스텝에 관한 쟁점은 연구범위에서 상당 부분 누락이 되었다. 2019 이스포츠 실태조사에 따르면 이스포츠단에 소속된 코칭스텝의 73.1%가 4대 사회보험에 가입되어 있지 않은 것으로 나타났다[44].

국제대회에 참가하여 많은 이의 주목을 받는 이스포츠 선수들을 무대 뒤에서 지원하는 코칭스텝 역시 이스포츠산업의 중요한 구성원이다. 코칭스텝이 이스포츠산업에 미치는 영향과 처우 개선에 관한 연구는 이스포츠산업이 질적으로 성장하는 또 다른 발판이 되어줄 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

※이 논문은 2020 국제 이스포츠 학술 연구 공모전에서 대상을 수상한 논문을 수정한 것임.

REFERENCES

- [1] Zhang Jing, "Relevance analysis of hot topics in e-Sports industry based on text mining", International Journal of Trend in Research and Development, Vol. 7, No. 4, pp. 245-246. 2020.
- [2] V. D. Ivanov, "Cybersport, problems of legal regulation", Physical Culture. Sport. Tourism. Motor Recreation. Vol. 5, No. 3, p. 59, 2020
- [3] Lee, Jang-Ju, Park, Sung-Je, Lee, Jea-Woog, Park, Dae-Yung, Kang, Sung-Sik, and Lee, Taek-Ju, "Establish industry, policy and governance direction for e-sports promotion", (2020), Journal of Sports and Entertainment Law, Vol. 23, No. 2, p. 150, 2020.
- [4] Li Lei and Cho, Yong-Chan, "The difference between Korean and Chinese audiences" watching motivations and watching constraints", Korea Journal of Sports Science, Vol. 24, No. 6. pp. 555-557, 2015.
- [5] Doo-sig, Jung and Ho-il, Chung, "An Empirical Study on the Development Plan of e-Sports", Journal of Industrial Economics and Business, Vol. 23, No. 6, pp. 3329-3330, 2010.
- [6] Kyung-Jin Lee and Chang-Su Kim, "An Empirical Study on the Relationship between the Key Success Factors and the Usage Effect of the e-Sports Business", Journal of Informatio

7) 이효석, "e스포츠 표준계약서 '노예 계약' 막았지만..." 선수 권리 모호해", 연합뉴스, 2020. 11. 4.(<https://www.yna.co.kr/view/AKR20200716091100017>, 최종접속일 : 2020. 12. 14.).

- n Systems, Vol. 20, No. 2, pp. 109-134, 2011.
- [7] Nam, Ki-Teok, "A Study on the Components of eSports", eSports Studies, Vol. 2, No. 1, p. 21, 2020.
- [8] Hee-sang Chae and Shin-kyu Kang, "An Exploratory Research on Categorizing e-Sports as One of the Sports", Journal of Korea Game Society, Vol. 11, No. 3, pp. 88-89, 2011.
- [9] Marios Papaloukas, "E-Sports explosion: The birth of esports law or merely a new trend driving change in traditional sports law?", Paper presented at the 24th IASL International Sports Law Congress, p. 6, 2018
- [10] Korea Creative Content Agency, "2016 Survey on the Actual Condition of e-Sports", p. 217, 2016.
- [11] Chang, Min, , "A Legal Study on E-Sports League", Hannam Journal of Law&Technology, Vol. 18, No. 2, pp. 9-12, 2012.
- [12] Jana Rambusch, P. Jakobsson, and D. Pargman, "Exploring e-sports: A case study of gameplay in Counter-Strike". Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, Vol. 4, p. 162, 2007.
- [13] Korea Creative Content Agency, "2016 Survey on the Actual Condition of e-Sports", p. 127, 2016.
- [14] Korea Creative Content Agency, "2015 Survey on the Actual Condition of e-Sports", p. 119, 2015.
- [15] Jung Kee Kim and Lee Jeong-Ki, "A Study on Positive and Negative Effects of Using Online Game by e-Sports Viewers: Focusing on e-Sports Viewing Motivations, Viewing Amount, Flow, Self-development and Aggression", Journal of Cybercommunication Academic Society, Vol. 27, No. 4. pp. 107-109, 2010.
- [16] Pyun, Do-Young, Han, Jin-Wook, and Kim, Tai-Hyung, "An exploratory study of developing the motivation scale for e-sports consumption", Korea Journal of Sports Science, Vol. 18, No. 1, pp. 254-256. 2009.
- [17] Ji-Hoon Yang, In-Kyu Lee, Sang-Ho Lee, "Study on Business Model of e-Sports Industry in Korea", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 9, No. 6, pp. 170-171, 2018.
- [18] Korea Creative Content Agency, "2020 Survey on the Actual Condition of e-Sports", p. 182, 2020.
- [19] Jong Hyun Wi, "Korea Government Policy Evaluation on Game Industry - Focused on Industrial Policies on Game Regulation and Promotion by the Ministry of Culture, Sports and Tourism, Korea", Journal of Korea Game Society, Vol. 19, No. 6, pp. 21-22, 2019.
- [20] Dennis Coates, Brad R. Humphreys, "Do economists reach a conclusion on subsidies for sports franchises, stadiums, and mega-events?", Econ Journal Watch, Vol. 5, No. 3, p. 310, 2008
- [21] Korea Creative Content Agency, "2019 Survey on the Actual Condition of e-Sports", pp. 87-88, 2019.
- [22] Chung Kyoung Hoi, "A Study on Selection and Concentration by Input-Output Analysis on Sports Events", Journal of Sport and Leisure Studies, No. 51, pp. 117, 2013.
- [23] Hougyun Kim, "A Causal Relationship Study on Impact Factors and Effectiveness in Cultural Policy Implementation", Korean Journal of Policy Analysis and Evaluation, Vol. 17, No. 1, pp. 183-187, 2007.
- [24] Kim Min Cheol and Lee, Dong-Heon, "An Analysis of the Relationship among Local People's Recognition of the Effectiveness of Sports Industry Policy, Local Government's Management Evaluation Elements, and Regional Competitiveness : Focusing on the Jeju Special Autonomous Province", Journal of Sport and Leisure Studies, No. 60, p. 244, 2015.
- [25] Sung Bonggeun and Sohn Jin-Sang, "The Review on the Modern Change of Regulation in Sports Law", Public Law Journal, Vol. 19, No. 4, p. 395, 2018.
- [26] Park, Sang-Hyun and Kwon, Sun-Yong, "Institutional Regulation Factors of Public Sport Institutions", Korean Society of Sport Policy, Vol. 14, No. 2, p. 67, 2016.
- [27] Kim Won Je, "As contents industry, e-sports market strategy analysis : Focused on environment analysis and e-sports activation strategy", Journal of Game Industry & Culture, Vol. 9, p. 39, 2005.
- [28] Lee, Jang-Ju, Park, Sung-Je, Lee, Jea-Woog, Park, Dae-Yung, Kang, Sung-Sik, and Lee, Taek-Ju, "Establish industry, policy and gov

- ernance direction for e-sports promotion“, (2020), *Journal of Sports and Entertainment Law*, Vol. 23, No. 2, p. 150, 2020.
- [29] Rory Summerley, “The development of sports: A comparative analysis of the early institutionalization of traditional sports and e-Sports”, *Games and Culture*, Vol. 15, No. 1, pp. 62-64, 2020.
- [30] Nam, Ki-Yeon and Daehee Kim, “A Study on Legal Status of e-sports”, *IT&LAW REVIEW*, No. 16, p. 190, 2018.
- [31] Lee, Seung-Hoon, “Issue and Tasks on Sports Categorization : Focusing on eSports”, *Philosophy of Movement: Journal of the Korean Society for the Philosophy of Sport, Dance & Martial Arts*, Vol. 28, No. 1, pp. 11-14, 2020.
- [32] Till Wewer, “Budget constraints as link between sports economics and e-Sports? An analysis of the development of Hamburg’s total of attendance at professional sports and potential lessons learned for e-Sports”, *Athens Journal of Sports*, Vol. 5, No. 4, p. 2, 2018.
- [33] Yu, Jae-Gu, Park, Jae-Ahm, and Kim, Suk-Kyu, “A Analysis of Identity of the law of Sports Industry Promotion”, *Journal of Sports and Entertainment Law*, Vol. 22, No. 2, pp. 100-101, 2019.
- [34] Kim, Kyuchan, “A Study on Legislation Assessment for Cultural Industry Acts”, *Journal of Cultural Policy*, Vol. 29, No. 1, p. 156, 2015.
- [35] Choi, Yena, “The Study on Factors Determining the Awareness of Public Value : Focusing on the Moderating Effect of Communication between Citizens and Government”, *Korean Journal of Local Government & Administration Studies*, Vol. 31, No. 2, p. 255, 2017.
- [36] Richard Giulianotti and Dino Numerato, “Global sport and consumer culture: An introduction”, *Journal of Consumer Culture*, Vol. 18, No. 2, p. 234, 2017.
- [37] Sun-Young Ahn, Jae-Woong Shim, “A Research on the Nature of Working of the Employees in e-Sport Industry”, *Korean Journal of Communication & Information*, Vol. 62, No. 2, p. 265, 2013.
- [38] Katherine E. Hollist, “Time to be grown-ups about video Gaming: The rising eSports industry and the need for regulation”, *Arizona Law Review*, No. 57, pp. 833-835, 2015
- [39] Tom Brock, “Roger Caillois and e-Sports: On the problems of treating play as work”, *Games and Culture*, Vo. 12, No. 4, p. 336, 2017.
- [40] John T. Holden, Anastasios Kaburakis, and Ryan M. Rodenberg, “The future is now: Esports policy considerations and potential litigation”, *Journal of Legal Aspects Sport*, Vol. 27, p. 67, 2017.
- [41] Michael McTee, “E-Sports: More than just a fad”, *Oklahoma Journal of Law and Technology*, Vol 10, No. 1, p. 10, 2014.
- [42] Hyunseok Hwang, “A Study of the Factors Affecting Leisure Recognition and Leisure Use”, *Journal of Korea Academia-Industrial cooperation Society*, Vol. 19, No. 2, p. 581, 2018.
- [43] Lee, Seung-Hoon, “The Analysis on the Research Trend related to Korea’s eSports”, *e Sports Studies*, Vol. 1, No. 1, p. 35, 2019.
- [44] Korea Creative Content Agency, “2019 Survey on the Actual Condition of e-Sports”, p. 44, 2019.



이진우 (Rhee, Jin-Woo)

약력 : 2015 경희대학교 무역학과/철학과 학사
 2018 경희대학교 법학전문대학원 법학전문석사
 2021 경희대학교 일반대학원 무역학과 석사(수료)
 2018-2021 육군 군법무관
 2021-현재 GS글로벌(변호사)

관심분야 : 엔터테인먼트법, 규제법



김 호 철 (Kim, Ho-Chul)

약 력 : 2015 경희대학교 법학과 학사
2018 경희대학교 법학전문대학원 법학전문석사
2018-현재 변호사

관심분야 : 엔터테인먼트법, 금융법
