

VR 테마파크 활성화 이슈

송승근*

동서대학교 디지털콘텐츠학부

VR Theme Park Activation Issues

Seung-Keun Song*

A Division of Digital Content, Dongseo University

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

요 약

본 연구는 VR 테마파크를 국내 설치하여 운영하는데 발생하는 문제점을 고찰하고 이에 대한 해결방안을 모색하는데 목적이 있다. VR은 신산업으로서 4차산업혁명의 주도적인 역할을 할 것으로 기대되지만 실제 현장에서 그 가치를 체감하기 힘든 현실이다. 이는 기존의 법 테두리에서 VR 바라보기 때문에 VR의 본질보다는 기존의 법 망에 갇혀 한 발짝도 움직이지 못하는 현실이다. 이는 VR을 유원시설의 유키기기로 바라보기도 하고 게임물로 간주하기도 함에 따라 전자는 관광진흥법에 법률 적용을 받고 후자는 게임산업법에 적용을 받는다. 하나의 콘텐츠와 하드웨어가 두 가지 법률에 동시에 적용을 받고 그에 따른 규제를 받다보니 VR의 특성이 제대로 반영된 운영이 현실적으로 불가능하다. 이를 해결하기 위해서는 각 법률에서 각각을 조금씩 조정하는 방법과 VR 자체를 적용할 수 있는 법 개정이 필요하다. 본 연구는 VR 테마파크를 국내 조성함에 있어서 궁극적인 쟁점을 제시함으로써 VR산업의 활성화에 도움이 될 것으로 기대된다.

ABSTRACT

The purpose of this study is to investigate the problem of installing VR theme park in Korea and to find a solution for it. VR is expected to play a leading role in the fourth industrial revolution as a new industry, but it is a reality that it is hard to feel its value in actual field. This is a reality that can not move one step further because it is trapped in the existing legal network rather than the essence of VR because it sees VR from the existing law frame. Because VR is regarded as an amusement device in the amusement facility and is regarded as a game, the former is applied to the Tourism Promotion Law and the latter is applied to the game industry law. When one content and hardware are applied to both laws at the same time and other regulations are applied to it, it is practically impossible to operate VR properly. In order to solve this problem, it is necessary to revise each law little by little in each law and amend the law that can apply VR itself. This study is expected to contribute to the revitalization of VR industry by presenting the ultimate problems and solutions in creating VR theme parks in Korea.

키워드

가상현실, 테마파크, 게임산업법, 관광진흥법

Virtual Reality, Theme Park, Game Industry Law, Tourism Promotion Act

1. 서 론

최근 4차 산업혁명으로 각광을 받는 VR/AR산업은 실제 기대와 다르게 큰 성장을 이루어내지 못

하는 실정이다. 기존의 산업적 측면에서 보면 제품과 시설물이 확연히 구분되어 그에 따라 각각의 법적인 적용이 가능하였지만 최근 기술의 발전에 의해 제품과 시설이 결합된 새로운 융복합적인 산물의 등장으로 어느 법에도 적용이 애매한 상황이 놓여있다. 국내법은 포지티브 방식으로 되어 있기

* speaker

때문에 언급되어 있는 것만 인정이 되고 언급되지 않은 영역에 대해서는 법적인 보호를 받지 못하며 오히려 불법적인 것으로 처리되기 때문에 법을 무시하고 새로운 융복합물을 만들 경우 처벌을 피하기 어렵다.

본 연구는 VR 테마파크를 설치 운영함에 있어서 적용되는 법적인 쟁점을 살펴보고 이에 대한 해결책을 모색하고자 한다. 이를 통해 VR 테마파크 활성화와 VR 산업 진흥에 중요한 단초를 제시할 것으로 기대한다.

II. VR 테마파크의 법적 쟁점

VR은 제품으로 고려하면 게임물로 간주할 수 있고 시설물로 간주하면 관광진흥법상의 유원시설로 등록을 할 수 있다. VR은 PC 혹은 스마트폰을 기반으로 제공되기도 하지만 시뮬레이터와 연동한 경우도 많이 있다. VR이 시뮬레이터적인 특성이 높을 경우 관광진흥법상의 기타유기기구로 분류하여 게임을 제공 할 수 있을 뿐만 아니라 제품으로 간주하여 게임산업법 상의 아케이드나 PC 혹은 모바일 플랫폼 형태로 등급분류를 받을 수 있다. 그러나 시뮬레이터로 등록된 종합유원시설, 일반유원시설, 기타유원시설내의 유기기구와 PC플랫폼으로 등급분류 된 게임물과 한 공간에 제공하는 것이 현재의 법 테두리에서는 불가능하다.

만일 VR을 게임산업법의 적용을 받아서 영업을 하게 되면 VR 테마파크라기 보다는 VR방 수준의 낮은 서비스를 제공할 수밖에 없다. 왜냐하면 하나의 공간에 게임, VR, 식당 등 여러 업태가 존재할 수 있는 복합유통게임제공업으로 등록하게 되면 사업장 면적의 50% 이상을 게임업으로 하도록 법적으로 강제하고 있기 때문이다[1]. 사업의 규모가 영세하고 작을 경우는 큰 문제가 되지 않지만 롯데월드드라든가 에버랜드와 같은 대규모 사업장의 경우 사업장 면적의 50% 이상을 게임산업법의 적용을 받기 때문에 최대 49% 정도 자유롭게 VR의 테마를 표현할 수 있는 반면 51%의 면적에서는 소방법에서 정해진 규정 때문에 자유로운 인테리어가 불가능하다. 절반 정도 화려한 표현을 하다가 절반 정도는 그러한 표현이 죽어버리는 기현상이 사업장에서 발생하게 된다.

또한 VR을 시설물로 간주하고 종합유원시설업으로 허가를 받은 상태에서 일부 공간에 PC 게임을 할 수 있는 공간을 만들 경우 별도의 구획을 해야하는 문제가 발생한다. 다시 말해서 소방법 적용을 받기 때문에 서로 이 둘은 다른 업종으로 간주하여 이 둘을 구분 할 수 있는 벽을 설치해야 하며 각기 다른 영업장 별로 출입구, 비상구, 또는 다른 업장의 비상구를 사용 할 경우 대피 할 수 있는 공용 공간을 확보해야 하는 다중이용업소법의 적용을 받는다[2].

대부분 VR하면 VR의 하드웨어와 소프트웨어를 어떻게 설계하고 구현해야 하는 것에만 집중하겠

지만 이렇게 해서 만들어진 VR 시뮬레이터나 VR 게임을 이용자에게 어떻게 제공하는 것도 중요하다. VR 기기를 서비스로 이용자에게 제공하는 마지막 단계에서 국내 관광진흥법, 게임산업법, 소방법, 건축법의 충돌에 의해 합법적인 영업이 가능하지 않다.

이러한 문제를 해결하기 위해서는 관계부처 담당자, VR 개발사, 이해관계자들이 모여 안전하게 VR 기기의 서비스를 제공 할 수 있는 방안을 모색하고 법적인 조정이 반드시 필요하다. 이를 위해서 각각의 법률을 조금씩 조정하여 VR 산업을 활성화시키는 방법이 있을 것이다. 또 다른 방법으로서 VR을 중심에 놓고 VR 자체에 적용 가능한 법률을 새로 신설하는 방안이 있을 것이다. 두가지중 어떠한 것이 규제를 최소화 하고 산업을 진작시킬 것인지 이해관계자들 간의 합의를 통해 결정을 해야 할 것이다.

III. 결 론

본 연구는 신산업으로 각광받는 VR 산업이 우리의 기대에 못 미치는 성장을 지켜보면서 과연 어떠한 문제가 있는지를 살펴보았다. 그 대표적인 쟁점은 VR 게임을 제공하는 마지막 단계인 사업장에 발생한다는 것을 발견하였다.

본 연구는 VR을 둘러싼 법적인 분쟁이 발생 할 수 있는 지점을 확인하고 어느 부분을 조정 해야 할지를 살펴봄으로써 실용적인 기여를 하였다. 그러나 더 자세한 법적인 검토가 부족한 한계가 있으며 어떠한 형태로 합의가 도출되어야 할지에 대한 연구가 부족하다. 향후 VR 관련해서 각 법률에서 다루어져야 할 점과 각 법률간 충돌리 별어지는 각각의 쟁점을 더 깊이 있게 연구하고자 한다.

References

- [1] 1 of Ga), 2 of Separate Table 4, Enforcement Rule, Game Industry Promotion Law, Complex distribution service facility standard, <http://www.law.go.kr/lsSc.do?tabMenuId=tab18&query=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85#iBgcolor3>. 2018.9.19.
- [2] Enforcement Decree of Multi-use Business Act, <http://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EB%8B%A4%EC%A4%91%EC%9D%B4%EC%9A%A9%EC%97%85%EC%86%8C%EC%9D%98%20%EC%95%88%EC%A0%84%EA%B4%80%EB%A6%AC%EC%97%90%20%EA%B4%80%ED%95%9C%20%ED%8A%B9%EB%B3%84%EB%B2%95%20%EC%8B%9C%ED%96%89%EB%A0%B9> 2018.9.19.