

의안번호	제 548 호
의 결 연 월 일	년 월 일 (제 회)

충청북도 문화콘텐츠산업 진흥 조례안

발 의 자	박상돈 의원 등 7인
발의연월일	2020년 10월 5일

충청북도 문화콘텐츠산업 진흥 조례안

(박상돈 의원 대표발의)

의안 번호	548
----------	-----

발의연월일 : 2020년 10월 5일

발 의 자 : 박상돈, 임영은, 이옥규,
심기보, 오영탁, 육미선,
서동학 의원

1. 제정 이유

- 충청북도 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원에 필요한 사항을 정하여 문화콘텐츠산업 발전의 기반을 조성하고 문화콘텐츠산업 경쟁력을 강화하고,
- 이를 통하여 충청북도민의 삶의 질 향상과 지역경제 활성화에 기여하고자 함.

2. 주요 내용

- 용어를 정의(안 제2조)
- 문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획 수립(안 제3조)
- 문화콘텐츠산업의 지원(안 제4조~제12조)
- 문화산업단지 및 문화산업진흥지구 조성(안 제13조)
- 문화콘텐츠산업진흥위원회 설치 및 운영(안 제14조~제15조)
- 권한의 위임·위탁(안 제17조)

3. 참고사항

가. 관계법령 : 붙임

나. 관련부서 협의 : 문화체육관광국 문화예술산업과와 협의함.

다. 예산조치 : 붙임

라. 입법예고 : 2020. 9. 23. ~ 2020. 9. 28.(5일간)

충청북도 문화콘텐츠산업 진흥 조례안

제1조(목적) 이 조례는 「문화산업진흥 기본법」에 따라 충청북도 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원에 필요한 사항을 정하여 문화콘텐츠산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 충청북도민의 삶의 질 향상과 지역경제 활성화에 기여함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 조례에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “문화콘텐츠”란 문화적 요소가 체화된 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다.
2. “문화콘텐츠산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 문화콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업을 말한다.

제3조(문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획 수립 등) ① 충청북도지사(이하 “도지사”라 한다)는 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 중·장기 기본계획을 수립·시행한다.

② 도지사는 기본계획의 수립과 집행을 위하여 필요한 때에는 시장·군수와 공공기관·연구소·법인·단체·대학·민간기업·개인 등에게 자문을 구하거나 필요한 협조를 요청할 수 있다.

제4조(문화콘텐츠 저변확대) 도지사는 주민의 문화콘텐츠에 대한 인식의 제고와 정보 제공을 위하여 필요한 시설을 마련하고 문화콘텐츠 체험 및 교육프로그램을 운영할 수 있다.

제5조(문화콘텐츠산업 지원 등) 도지사는 문화콘텐츠산업 진흥을 위하여 문화콘텐츠산업에 종사하는 기관·단체 및 개인 등에게 다음 각 호의 사항을 지원할 수 있다.

1. 문화콘텐츠 제작을 위한 입주 공간 조성 및 확보
2. 문화콘텐츠산업 종사자 고용 및 교육훈련
3. 문화콘텐츠 관련 첨단기술 및 장비의 개발·제작·임대
4. 국내외 문화콘텐츠 전시회 개최 및 홍보
5. 그 밖에 도지사가 문화콘텐츠산업 육성을 위해 필요하다고 인정하는 사항

제6조(시·군에 대한 재정지원) 도지사는 문화콘텐츠산업을 추진하는 도내 기초자치단체에 대하여 예산의 범위에서 필요한 재정적 지원을 할 수 있다.

제7조(제작지원) 도지사는 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 우수한 문화콘텐츠상품의 생산을 촉진하기 위하여 창작자와 제작자에게 필요한 경비를 지원할 수 있다.

제8조(창업지원) 도지사는 문화콘텐츠산업에 관한 창업을 촉진하고 창업자의 성장·발전을 위하여 창업자금의 융자 등 필요한 지원을 할 수 있다.

제9조(기업 및 외국인 등 투자 유치) 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기업·연구기관·단체(외국인 기업·연구기관·단체를 포함한다) 등을 도내로 유치하는 경우 지원에 필요한 사항은 「충청북도 기업 및 투자유치 촉진 조례」가 정하는 바에 따른다.

제10조(기술개발의 촉진) 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기술개발을

촉진하기 위한 시책을 수립·시행하고, 공모를 통하여 선정된 문화콘텐츠 기술개발 연구과제의 수행에 필요한 경비를 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

제11조(해외교류 지원) ① 도지사는 문화콘텐츠상품의 수출경쟁력을 제고하고 해외시장 진출을 활성화하기 위하여 다음 각 호의 사업을 지원할 수 있다.

1. 문화콘텐츠 해외마케팅 사업
2. 문화콘텐츠 관련 국제행사 및 견본시장 참여
3. 외국과의 공동제작 등 사업
4. 홍보활동
5. 그 밖에 문화콘텐츠 해외진출을 위하여 도지사가 필요하다고 인정하는 사업

② 도지사는 제1항에 따른 사업을 추진하는 기관 또는 단체 등에 필요한 경비를 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

제12조(전문인력의 양성 지원) 도지사는 문화콘텐츠 창작을 활성화하기 위하여 문화콘텐츠 관련 전문인력의 양성사업을 수행하는 대학, 연구기관, 그 밖의 문화콘텐츠 관련 기관이나 단체에 교육과 훈련에 필요한 경비를 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

제13조(문화산업진흥지구 지원) 도지사는 문화콘텐츠산업의 진흥을 위하여 「문화산업진흥 기본법」 제28조의2에 따라 지정된 문화산업진흥지구 에 관련 시설 및 기업을 유치하여 입주하게 할 수 있다. 이 경우 제5조 각 호의 사항을 지원할 수 있다.

제14조(문화콘텐츠산업진흥위원회 설치 및 기능) ① 도지사는 문화콘텐츠

츠산업의 진흥에 관한 다음 각 호의 사항을 심의·자문하기 위하여 충청북도 문화콘텐츠산업진흥위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둘 수 있다.

1. 문화콘텐츠산업 중·장기 기본계획 수립·추진에 관한 사항의 심의
2. 문화산업진흥지구 지정·해제에 관한 사항의 심의
3. 문화콘텐츠산업 진흥 정책의 개발 및 지원에 대하여 도지사가 요청하는 사항에 대한 자문
4. 그 밖의 문화콘텐츠산업 진흥과 관련한 중요한 사항으로 위원장이 회의에 부치는 사항의 심의 또는 자문

② 위원회는 이 조례가 시행된 날로부터 5년간 존속한다.

제15조(위원회 구성 등) ① 위원회는 위원장 1명과 부위원장 1명을 포함하여 10명 이내의 위원으로 구성한다.

② 위원회의 위원장 및 부위원장은 위원 중에서 호선한다.

③ 위원은 다음 각 호의 사람 중에서 도지사가 임명·위촉한다.

1. 문화콘텐츠산업 관련 업무부서 서기관
2. 충청북도의회(이하 “도의회”라 한다)가 추천하는 사람 1명
3. 문화콘텐츠산업의 지식과 경험이 풍부한 사람

④ 위원회의 사무를 처리하기 위하여 위원회에 간사 1명을 두되, 간사는 문화콘텐츠산업 업무담당 사무관이 된다.

제16조(관계기관 등에의 협조 요청) 위원회는 심의·자문을 위하여 필요한 경우 관계공무원 또는 관계전문가를 회의에 참석하게 하여 의견을 듣거나 관계 기관·단체 등에 자료 및 의견의 제출 등 필요한 협조를 요청할 수 있다.

제17조(권한의 위임·위탁) ① 도지사는 이 조례에 따른 권한의 일부를 시장·군수에게 위임하거나 문화콘텐츠산업 관련 법인 또는 단체에게 위

탁할 수 있다.

- ② 도지사는 제1항에 따라 사무를 위탁한 경우 그 사무를 위탁받은 자에게 예산의 범위에서 시설의 운영과 사업수행에 필요한 경비를 보조할 수 있다.

제18조(다른 조례의 준용) ① 보조금에 관하여 이 조례에 정하지 않은 사항은 「충청북도 보조금 관리 조례」를 따른다.

- ② 위원회 구성 및 운영에 관하여 이 조례에 정하지 않은 사항은 「충청북도 각종 위원회 설치 및 운영 조례」에 따른다.

제19조(시행규칙) 이 조례의 시행에 필요한 사항은 규칙으로 정한다.

부 칙

이 조례는 공포한 날부터 시행한다.

[붙임]

관계법령

□ 문화산업진흥 기본법

제1조(목적) 이 법은 문화산업의 지원 및 육성에 필요한 사항을 정하여 문화산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “문화산업“이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.

가. 영화·비디오물과 관련된 산업

나. 음악·게임과 관련된 산업

다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업

라. 방송영상물과 관련된 산업

마. 문화재와 관련된 산업

바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업 디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업

사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업

아. 대중문화예술산업

자. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업

차. 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」 제2조제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외한다.

카. 가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업

2. “문화상품“이란 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(이하 “문화적 요

소“라 한다)이 체화(體化)되어 경제적 부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화(문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠를 포함한다)와 그 서비스 및 이들의 복합체를 말한다.

3. “콘텐츠“란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다.
4. “문화콘텐츠“란 문화적 요소가 체화된 콘텐츠를 말한다.
12. “제작자“란 문화상품을 제작하는 개인·법인·투자조합 등을 말한다.
19. “문화산업진흥지구“란 문화산업 관련 기업 및 대학, 연구소 등의 밀집도가 다른 지역보다 높은 지역으로서 집적화를 통한 문화산업 관련 기업 및 대학, 연구소 등의 영업활동·연구개발·인력양성·공동제작 등을 장려하고 촉진하기 위하여 제28조의2에 따라 지정된 지역을 말한다.

제3조(국가와 지방자치단체의 책임) ① 국가와 지방자치단체는 문화산업의 진흥을 위하여 필요한 정책을 수립·시행하여야 한다.

- ② 국가와 지방자치단체는 문화산업 진흥을 위하여 기술의 개발과 조사·연구사업의 지원, 외국 및 문화산업 관련 국제기구와의 협력체제 구축 등 필요한 노력을 하여야 한다.
- ③ 국가와 지방자치단체는 문화산업의 진흥을 위한 각종 시책을 수립·시행함에 있어서 장애인이 관련 활동에 참여할 수 있도록 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제4조에 따른 정당한 편의 제공을 위하여 노력하여야 한다

제15조(우수문화상품의 지정·표시) ① 문화체육관광부장관, 시·도지사 또는 시장·군수·구청장(자치구의 구청장을 말한다. 이하 같다)은 우수문화상품을 지정할 수 있다.

제16조(전문인력의 양성) ① 국가나 지방자치단체는 문화산업 진흥에 필요한 전문인력을 양성하기 위하여 노력하여야 한다.

- ② 문화체육관광부장관이나 시·도지사는 제1항에 따른 전문인력을 양성하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 연구소, 대학, 그 밖의 기관을 문화산업 전문인력 양성기관으로 지정할 수 있다.
- ③ 국가나 지방자치단체는 제2항에 따라 지정된 문화산업 전문인력 양성기관에 대하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 전문인력 양성에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 부담할 수 있다.

제24조(문화산업단지의 조성) ① 국가나 지방자치단체는 문화산업 관련 기술의 연구 및 문화상품 개발·제작과 전문인력 양성 등을 통하여 문화산업을 효율적으로 진흥하기 위하여 문화산업단지를 조성할 수 있다.

② 제1항에 따른 문화산업단지의 조성은 「산업입지 및 개발에 관한 법률」에 따른 국가산업단지, 일반산업단지 또는 도시첨단산업단지의 지정·개발 절차에 따른다.

제26조(문화산업단지의 조성 지원) 국가나 지방자치단체는 문화산업단지 조성과 관련하여 필요한 경우 사업시행자에 대하여 지원할 수 있다.

제28조의2(문화산업진흥지구의 지정 등) ① 시·도지사는 문화산업의 진흥을 위하여 필요한 경우에는 관할 구역의 일정 지역을 문화산업진흥지구로 지정할 수 있다.

② 시·도지사는 문화산업진흥지구를 지정할 때에는 문화산업진흥지구 조성계획을 세워 문화체육관광부장관의 승인을 받아야 한다. 문화산업진흥지구 지정을 변경할 때에도 또한 같다. <개정 2009.5.21.>

③ 시·도지사는 제2항에 따른 문화산업진흥지구 조성계획을 시행하여야 한다.

④ 시·도지사는 제1항 및 제2항에 따라 문화산업진흥지구를 지정하거나 지정을 변경한 경우 또는 제5항에 따라 지정을 해제한 경우에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 그 내용을 공고하여야 한다.

⑤ 시·도지사는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 문화산업진흥지구 지정을 해제할 수 있다. 이 경우 문화체육관광부장관의 승인을 받아야 한다. <개정 2009.5.21.>

1. 문화산업진흥지구 조성계획이 실현될 가능성이 없는 경우

2. 사업의 지연, 관리 부실 등의 사유로 지정목적 달성을 수 없는 경우

⑦ 제1항에 따른 문화산업진흥지구 지정의 요건 및 절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제28조의3(문화산업진흥지구의 조성 지원) ① 국가나 지방자치단체는 문화산업진흥지구의 조성과 관련하여 필요한 경우 문화산업진흥지구 조성계획을 시행하는 자에 대하여 지원할 수 있다.

② 제1항의 문화산업진흥지구 조성계획을 시행하는 자에 대하여는 제27조 및 제28조를 준용한다.

③ 제28조의2제1항에 따라 지정된 문화산업진흥지구는 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」 제18조의4에 따른 벤처기업육성촉진지구로 본다.

제29조(국공유재산의 대부·사용 등) ① 국가나 지방자치단체는 문화산업진흥시설의 확충과 문화산업단지의 조성 및 운영을 위하여 필요하다고 인정하면 「국유재산법」 또는 「공유재산 및 물품 관리법」에도 불구하고 국공유재산을 수의계약으로 대부·사용·수익하게 하거나 매각할 수 있다.

제30조의2(문화산업진흥시설 등에 대한 지방자치단체의 지원) 지방자치단체는 문화산업의 진흥을 위하여 필요한 경우 문화산업진흥시설·문화산업단지 및 문화산업진흥지구를 조성하려는 자와 문화산업 관련 사업의 창업을 지원하는 공공단체 등에 대하여 출연하거나 출자할 수 있다.

□ 콘텐츠산업 진흥법

제1조(목적) 이 법은 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 사항을 정함으로써 콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하여 국민생활의 향상과 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다.
2. “콘텐츠산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업을 말한다.
3. “콘텐츠제작”이란 창작·기획·개발·생산 등을 통하여 콘텐츠를 만드는 것을 말하며, 이를 전자적인 형태로 변환하거나 처리하는 것을 포함한다.
4. “콘텐츠제작자”란 콘텐츠의 제작에 있어 그 과정의 전체를 기획하고 책임을 지는 자(이 자료부터 적법하게 그 지위를 양수한 자를 포함한다)를 말한다.
5. “콘텐츠사업자”란 콘텐츠의 제작·유통 등과 관련된 경제활동을 영위하는 자를 말한다.
6. “이용자”란 콘텐츠사업자가 제공하는 콘텐츠를 이용하는 자를 말한다.

7. “기술적보호조치“란 콘텐츠제작자의 이익의 침해를 효과적으로 방지하기 위하여 콘텐츠에 적용하는 기술 또는 장치를 말한다.

제4조(다른 법률과의 관계) ① 이 법은 콘텐츠산업 진흥에 관하여 「문화산업진흥 기본법」에 우선하여 적용한다.

② 콘텐츠제작자가 「저작권법」의 보호를 받는 경우에는 같은 법을 이 법에 우선하여 적용한다.

□ 지방자치법

제9조(지방자치단체의 사무범위) ① 지방자치단체는 관할 구역의 자치사무와 법령에 따라 지방자치단체에 속하는 사무를 처리한다.

② 제1항에 따른 지방자치단체의 사무를 예시하면 다음 각 호와 같다. 다만, 법률에 이와 다른 규정이 있으면 그러하지 아니하다.

3. 농림·상공업 등 산업 진흥에 관한 사무

차. 지역산업의 육성·지원

타. 중소기업의 육성

파. 지역특화산업의 개발과 육성·지원

5. 교육·체육·문화·예술의 진흥에 관한 사무

라. 지방문화·예술의 진흥

마. 지방문화·예술단체의 육성

제22조(조례) 지방자치단체는 법령의 범위 안에서 그 사무에 관하여 조례를 제정할 수 있다. 다만, 주민의 권리 제한 또는 의무 부과에 관한 사항이나 벌칙을 정할 때에는 법률의 위임이 있어야 한다.

충청북도 문화콘텐츠산업 진흥 조례안 비용추계서

1. 사업개요

- 충청북도 문화콘텐츠산업 진흥 기본계획의 수립
- 충청북도 문화콘텐츠산업의 육성을 위한 지원

2. 비용 발생 요인

- 충청북도 문화콘텐츠분야 육성을 위한 지원사업의 수행
- 충청북도 문화콘텐츠산업 진흥위원회 운영
- 충청북도 문화콘텐츠산업의 중장기 기본계획 수립

3. 관련조문

- 안 제5조(문화콘텐츠산업 지원 등) 내지 안 제 13조(문화산업진흥지구의 지원)
- 안 제14조(문화콘텐츠산업진흥위원회 설치 및 기능)
- 안 제3조(문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획 수립 등)

4. 비용 추계결과

추계의 전제	추계 결과	재원조달방원
문화콘텐츠산업 지원사업 수행(제5조 내지 제13조)		
① 콘텐츠산업 충북거점기관 운영	800,000천원	- 국비 400,000천원 - 도비 400,000천원
② 충북콘텐츠코리아랩 운영지원	1,400,000천원	- 국비 1,100,000천원 - 도비 300,000천원
③ 문화산업분야 신규사업 개발	50,000천원	- 도비 50,000천원
④ 충북웹툰창작체험관 운영	39,000천원	- 국비 30,000천원 - 도비 9,000천원
문화콘텐츠산업 진흥위원회 운영(제4조) ※ 연간 1~2회	1,000천원	- 도비 1,000천원

* 「문화콘텐츠산업 계획 수립(제3조)」은 기존사업인 「지역문화진흥계획 수립」에 포함하여 추진

5. 연도별 비용추계서

(단위:천원)

구 분	계	1차년도 (2020년)	2차년도 (2021년)	3차년도 (2022년)	4차년도 (2023년)	5차년도 (2024년)
세 입	7,650,000	1,530,000	1,530,000	1,530,000	1,530,000	1,530,000
콘텐츠산업 충북거점기관 운영(국비)	2,000,000	400,000	400,000	400,000	400,000	400,000
충북콘텐츠코리아랩 운영지원(국비)	5,500,000	1,100,000	1,100,000	1,100,000	1,100,000	1,100,000
충북웹툰창작체험관 운영(국비)	150,000	30,000	30,000	30,000	30,000	30,000
세 출	11,450,000	2,290,000	2,290,000	2,290,000	2,290,000	2,290,000
콘텐츠산업 충북거점기관 운영	4,000,000	800,000	800,000	800,000	800,000	800,000
충북콘텐츠코리아랩 운영지원	7,000,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000
문화산업분야 신규사업 개발	250,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000
충북웹툰창작체험관 운영	195,000	39,000	39,000	39,000	39,000	39,000
문화콘텐츠산업 진흥위원회 운영	5,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000