

대구광역시달서구의회
제300회 제2차 정례회

대구광역시달서구 문화콘텐츠산업 육성 및 자원 조례안

검 토 보 고 서



2023. 11.

복지문화위원회
전 문 위 원

대구광역시달서구 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례안

검 토 보 고 서

2023. 11.
복지문화위원회

1. 검토과정

- 안 건 명: 대구광역시달서구 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례안
- 발 의 자: 이진환 의원 등 7명
- 발의일자: 2023. 11. 3.(금)
- 회부일자: 2023. 11. 3.(금)
- 검토기간: 2023. 11. 6.(월) ~ 11. 10.(금)

2. 제정이유

- 대구광역시 달서구 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원에 필요한 사항을 규정함으로써 문화콘텐츠산업 경쟁력을 강화하고 지역경제활성화에 기여하고자 함.

3. 주요내용

- 가. 조례의 목적 및 용어를 정의함(안 제1조 및 제2조)
- 나. 문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획 수립 등에 대해 규정함(안 제4조)
- 다. 문화콘텐츠산업 육성 및 지원사업에 대해 규정함(안 제5조)
- 라. 문화콘텐츠산업 육성위원회를 구성 등에 대해 규정함(안 제6조)

4. 검토의견

- 이 제정조례안은 신성장산업인 문화콘텐츠산업의 육성과 인식제고를 통해 문화콘텐츠 저변을 확대하고자 하는 것으로, 문화콘텐츠산업은 1980년대 영화산업, 90년대 음악산업, 2000년대 방송산업, 2010년대

- 살펴보면 문화콘텐츠산업은 1980년대 영화산업, 90년대 음악산업, 2000년대 방송산업, 2010년대 게임산업, 2020년대 웹툰산업으로 확장하면서 경제성장과 문화적 발전을 이끌어 왔으며,
- 2021년 기준 한국 콘텐츠산업 매출액은 137.5조 원(전년대비 7.2% 증가), 수출액은 124.5억 달러(전년대비 4.4% 증가), 사업체 수 약 10만 8천 개(전년대비 9.1% 증가)로 지난 5년간 매년 매출액 5.0%, 수출액 10.0%, 사업체 수 0.7% 증가하는 등 꾸준한 증가 추세를 보임.
- 또한 「콘텐츠산업 진흥법」 제3조의2에서 콘텐츠산업의 진흥을 위한 지방자치단체의 책임을, 「문화산업진흥 기본법」 제3조에서는 문화산업의 진흥을 위한 지방자치단체의 책임을 명시하고 있고, 「지방자치법」 제13조제2항제4호 더목에서는 지역경제의 육성 및 지원을 지방자치단체의 사무로 두고 있어,
- 달서구의 문화콘텐츠산업 진흥에 대해 규정한 이 조례안은 정책의 필요성이 충분하고, 상위법령에 저촉됨이 없어 별다른 문제점이 없는 것으로 사료됨.
- 다만, 안 제6조(문화콘텐츠산업 육성위원회)에 대구광역시 달서구 문화콘텐츠산업 육성위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둘 수 있다고 하고, 위원회가 필요한 경우에 이를 「대구광역시달서구 문화예술진흥에 관한 조례」에 따른 대구광역시달서구 문화예술진흥위원회가 대신하도록 하는 것은,
- 그 기능적 유사성에 따른 기능적 통합을 의미하는 것이지 다른 위원회의 심의사항 그 자체를 변경하는 것이라고 보기는 어려움으로 안 부칙 제2조(다른 조례의 개정)를 삭제하는 것이 타당하다고 사료됨.

○ 수정안

대구광역시달서구 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례안 일부를 다음과 같이 개정한다.

부칙 제1조의 조명과 제2조를 각각 삭제한다.

○ 조문 대비표

제정안	수정안
<p>부칙</p> <p>제1조 이 조례는 공포한 날부터 시행한다.</p> <p>제2조(다른 조례의 개정) 대구광역시달서구 문화예술진흥에 관한 조례 일부를 다음과 같이 개정한다.</p> <p>제8조제6호 및 제7호를 각각 제7호 및 제8호로 하고, 같은 조에 제6호를 다음과 같이 신설한다.</p> <p>6. 문화콘텐츠산업 육성 및 지원에 관한 사항</p>	<p>부칙</p> <p>이 조례는 공포한 날부터 시행한다.</p>

관계법령

□ 「문화산업진흥 기본법」

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(산업디자인은 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·전본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」 제2조제2호의 전시회·박람회·전본시장과 관련된 산업은 제외한다.

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

2. <생략>

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.

5.~21. <생략>

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.

□ 「콘텐츠산업 진흥법」

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.~7. <생략>

② 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 제1항에서 정하는 것을 제외하고는 「저작권법」에서 정하는 바에 따른다. 이 경우 “저작물”은 “콘텐츠”로 본다.

제3조의2(국가와 지방자치단체의 책임) ① 국가와 지방자치단체는 콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 정책을 수립·시행하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 콘텐츠산업 진흥을 위하여 콘텐츠제작 및 창업 활성화 지원, 중소 콘텐츠사업자 특별지원, 콘텐츠산업의 해외진출 지원 등 필요한 노력을 하여야 한다.

③ 국가와 지방자치단체는 콘텐츠산업의 진흥을 위한 각종 시책을 수립·시행할 때 장애인이 관련 활동에 참여할 수 있도록 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제4조제2항에 따른 정당한 편의 제공을 위하여 노력하여야 한다.

□ 「지방자치법」

제13조(지방자치단체의 사무 범위) 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.

1.~3. <생략>

4. 지역개발과 자연환경보전 및 생활환경시설의 설치·관리
가.~너. <생략>

더. 지역경제의 육성 및 지원

5.~7. <생략>