

# 남양주시 문화콘텐츠산업 진흥 조례안

[정현미 의원 대표발의]

의안 번호	435
----------	-----

발의연월일 : 2024. 5. 31.

발의자 : 정현미, 김지훈(국), 이수련,  
전혜연, 한근수, 이정애,  
손정자, 이진환, 김지훈(민)

## 1. 제안 이유

남양주시 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원에 관한 필요한 사항을 정하여 문화콘텐츠산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 주민의 문화적 삶의 질 향상과 지역경제 활성화에 이바지하고자 함

## 2. 주요 내용

- 조례의 목적, 정의 및 시장의 책무를 규정(안 제1조~제3조)
- 문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획 수립 등을 규정(안 제4조)
- 문화콘텐츠산업 육성 및 지원사업에 관한 사항을 규정(안 제5조)
- 문화콘텐츠산업진흥위원회의 설치·기능·구성을 규정(안 제6조~제7조)
- 위원의 해촉 및 제척·기피·회피 등을 규정(안 제8조~제9조)
- 위원장 등의 직무 및 회의에 관한 사항을 규정(안 제10조~제11조)
- 관계기관 등의 협조요청 및 수당 등을 규정(안 제12조~제13조)

3. 제정조례안 : 덧붙임

4. 예산수반사항 : 덧붙임

5. 관련법령 :

가. 「문화산업진흥 기본법」

나. 「콘텐츠산업 진흥법」

## 남양주시 문화콘텐츠산업 진흥 조례안

제1조(목적) 이 조례는 남양주시 문화콘텐츠산업 기반 조성 및 경쟁력 강화를 위하여 문화콘텐츠산업의 진흥 및 지원에 관한 필요한 사항을 규정함으로써 시민의 문화적 삶의 질 향상과 관련 산업육성 및 지역경제 활성화에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 조례에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “문화콘텐츠산업”이란 문화적 요소가 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 관련된 서비스를 하는 산업을 말한다.
2. “콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다.
3. “문화콘텐츠”란 문화적 요소가 내재된 콘텐츠를 말한다.
4. “디지털콘텐츠”란 콘텐츠의 보존 및 이용에 효용을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작 또는 처리한 것을 말한다.
5. “에듀테인먼트”란 교육 활용을 목적으로 문화콘텐츠를 유기적으로 복합시켜 기획·제작한 것을 말한다.

제3조(시장의 책무) ① 남양주시장(이하 “시장”이라 한다)은 문화콘텐츠산업의 진흥에 필요한 정책을 수립·시행해야 한다.

② 시장은 콘텐츠 제작 및 창업 활성화 지원, 중소 콘텐츠사업자 특별 지원, 콘텐츠산업의 해외진출 지원 등 콘텐츠산업 진흥을 위해 노력해야 한다.

③ 시장은 콘텐츠산업의 진흥을 위한 각종 시책을 수립·시행할 때 장애인이 관련 활동에 참여할 수 있도록 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제4조제2항에 따라 정당한 편의를 제공하도록 노력해야 한다.

제4조(문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획 수립 등) ① 시장은 문화콘텐츠산업 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 중·장기 기본계획을 5년마다 수립·시행해야 한다.

② 시장은 기본계획의 수립과 집행을 위하여 관련 기관 및 전문가 등에게 자문 및 협조를 요청할 수 있으며, 필요한 경우 관계 법령 등에 따라 경비를 지원할 수 있다.

제5조(문화콘텐츠산업 육성 및 지원사업) ① 시장은 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원을 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 문화콘텐츠산업 관련 인프라 구축
2. 문화콘텐츠산업 관련 제작·마케팅, 첨단기술과 장비 지원
3. 문화콘텐츠산업 관련 창업 촉진 및 창업자 육성 지원
4. 신기술 콘텐츠 접목 관련 컨설팅
5. 주민 참여를 바탕으로 한 에듀테인먼트 개발
6. 문화콘텐츠산업 관련 전문인력 및 교육자 양성 및 고용 지원

7. 문화콘텐츠산업의 해외시장 진출, 국제교류 및 투자유치 지원
8. 문화콘텐츠 이해 증진을 위한 체험 및 교육프로그램 제공
9. 문화콘텐츠산업 관련 연구과제 공모, 국내외 문화콘텐츠 전시회 참가 및 홍보
10. 그 밖에 시장이 문화콘텐츠산업 육성 및 지원을 위하여 필요하다고 인정하는 사업

② 시장은 제1항에 따른 사업을 문화콘텐츠산업 관련 기관 및 법인·단체 등에 위탁할 수 있다.

③ 시장은 제1항에 따른 사업을 추진하는 문화콘텐츠산업 관련 기관 및 법인·단체 등에 행정적·재정적 지원을 할 수 있다.

제6조(문화콘텐츠산업진흥위원회 설치 및 기능) 시장은 문화콘텐츠산업 진흥에 관한 다음 각 호의 사항을 심의하기 위하여 남양주시 문화콘텐츠산업진흥위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둘 수 있다.

1. 문화콘텐츠산업 중·장기 기본계획 및 추진에 관한 사항
2. 문화콘텐츠산업 진흥 정책의 개발과 자문
3. 문화콘텐츠산업 지원에 관한 사항
4. 그 밖에 문화콘텐츠산업 진흥에 관한 사항으로 위원장이 회의에 부치는 사항

제7조(위원회의 구성) ① 위원회는 위원장 및 부위원장 각 1명을 포함한 15명 이내의 위원으로 구성한다.

② 위원장은 부시장이 되고, 부위원장은 위원 중에서 호선한다.

③ 당연직 위원은 문화콘텐츠 업무담당 실·국·과장으로 하고, 위촉직 위원은 다음 각 호에 해당하는 사람 중에서 시장이 위촉한다.

1. 남양주시의회에서 추천하는 시의원
2. 문화콘텐츠산업의 전문지식과 경험이 풍부한 사람
3. 그 밖에 시장이 필요하다고 인정하는 사람

④ 위원회에 간사 1명을 두되, 간사는 문화콘텐츠 업무담당 팀장으로 한다.

⑤ 위촉직 위원의 임기는 2년으로 하되, 한 차례만 연임할 수 있다.

⑥ 위촉직 위원의 해촉이나 사임 등으로 인하여 새로 위촉된 위원의 임기는 전임위원 임기의 남은 기간으로 한다.

제8조(위원의 해촉) 시장은 위촉직 위원이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그 위원을 해촉할 수 있다.

1. 심신장애로 인하여 직무를 수행할 수 없게 된 경우
2. 직무와 관련된 비위사실이 있는 경우
3. 직무태만, 품위손상이나 그 밖의 사유로 위원으로 적합하지 아니하다고 인정되는 경우
4. 제척사유에 해당하는 데에도 불구하고 회피하지 아니한 경우
5. 위원 스스로 직무를 수행하는 것이 곤란하다고 의사를 밝히는 경우

제9조(위원의 제척·기피·회피 등) ① 위원은 심의의 공정성을 기하기 위하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 위원회의 심의에 참여할 수 없다.

1. 위원이나 그 배우자 또는 배우자였던 사람이 해당 안건의 당사자이거나 그 안건의 당사자와 공동권리자 또는 공동의무자의 관계에 있는 경우
2. 위원이 해당 안건의 당사자와 친족이거나 친족이었던 경우
3. 위원이 해당 안건에 대하여 증언, 진술, 자문, 연구, 용역 또는 감정을 한 경우
4. 위원이나 위원이 속한 법인이 해당 안건에 대하여 당사자의 대리인이거나 대리인이었던 경우

② 위원은 제1항에 따른 제척사유가 있거나 심의의 공정성을 기대하기 어려운 경우에는 관계인의 기피신청에 따라 심의에서 제외될 수 있다.

③ 위원이 제1항에 따른 제척사유에 해당하는 경우 스스로 해당 안건의 심의에서 회피해야 한다.

제10조(위원장 등의 직무) ① 위원장은 위원회를 대표하며, 위원회의 업무를 총괄한다.

② 부위원장은 위원장을 보좌하며, 위원장이 부득이한 사유로 직무를 수행할 수 없는 때에는 그 직무를 대행한다.

③ 위원장과 부위원장이 모두 부득이한 사유로 직무를 수행할 수 없는 때에는 위원장이 미리 지명한 위원이 그 직무를 대행한다.

제11조(회의) ① 위원회는 시장 또는 재적위원 3분의 1 이상의 회의 소집 요청이 있거나, 위원장이 필요하다고 인정하는 경우 회의를 소집할

수 있다.

② 위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석으로 개의하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

제12조(관계기관 등의 협조요청) 위원회는 직무수행을 위하여 필요한 경우 관계기관·단체 등에 자료 및 의견 제출 등 필요한 협조를 요청할 수 있다.

제13조(수당 등) 위원회의 회의에 참석한 위원에게 「남양주시 각종위원회 실비변상 조례」가 정하는 바에 따라 예산의 범위에서 수당 등을 지급할 수 있다.

## 부 칙

이 조례는 공포한 날부터 시행한다.

## 비용추계서 미첨부 사유서

### 1. 비용 발생 요인 및 관련조문

- 제4조(문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획 수립 등) ② 시장은 기본계획의 수립과 집행을 위하여 관련 기관 및 전문가 등에게 자문 및 협조를 요청할 수 있으며, 필요한 경우 관계 법령 등에 따라 경비를 지원할 수 있다.
- 제5조(문화콘텐츠산업 육성 및 지원사업) ③ 시장은 제1항에 따른 사업을 추진하는 문화콘텐츠산업 관련 기관 및 법인·단체 등에 행정적·재정적 지원을 할 수 있다.
- 제13조(수당 등) 위원회의 회의에 참석한 위원에게 「남양주시 각종위원회 실비변상 조례」가 정하는 바에 따라 예산의 범위에서 수당 등을 지급할 수 있다.

### 2. 미첨부 근거 규정

- 남양주시 의안의 비용추계에 관한 조례 제3조제2항제2호 의안의 내용이 선언적·권고적 형식으로 규정되는 등 기술적으로 추계가 어려운 경우에 해당함.

### 3. 미첨부 사유

- 현재 문화콘텐츠산업 계획 수립 이전 단계이며, 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원을 위한 사업 등이 특정화 되지 않음에 따라 비용추계가 곤란한 사항임

### 4. 작성자

- 문화교육국 문화예술과장 강호진

☑ 「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. 「국가유산기본법」 제3조에 따른 국가유산과 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·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 요소”라 한다)이 내재되어 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 내재된 콘텐츠를 말한다.

5. “디지털콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효율을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작하거나 처리한 것을 말한다.
6. “디지털문화콘텐츠”란 문화적 요소가 내재된 디지털콘텐츠를 말한다.
7. “멀티미디어콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)과 관련된 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현기능 및 저장기능을 갖게 한 콘텐츠를 말한다.
8. “공공문화콘텐츠”란 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제2조제3호에 따른 공공기관 및 「박물관 및 미술관 진흥법」 제3조에 따른 국립 박물관, 공립 박물관, 국립 미술관, 공립 미술관 등에서 보유·제작·전시 또는 관리하고 있는 문화콘텐츠를 말한다.
9. “에듀테인먼트”란 문화콘텐츠를 유기적으로 복합시켜 기획 및 제작된 것으로 교육적으로 활용될 수 있는 것을 말한다.
10. ~ 21. (생략)

[시행일: 2024. 5. 17.] 제2조

**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.

**제4조(문화산업의 중·장기 기본계획 수립 등)** ① 문화산업정책은 문화체육관광부장관이 총괄한다.

② 문화체육관광부장관은 이 법의 목적을 달성하기 위하여 문화산업 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 중·장기 기본계획(이하 “중·장기기본계획”이라 한다)과 문화산업의 각 분야별 및 기간별로 세부시행계획(이하 “세부시행계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.

③ 문화체육관광부장관은 중·장기기본계획과 세부시행계획을 수립하고 시행하기 위하여 필요하면 지방자치단체와 공공기관·연구소·법인·단체·대학·민간기업·개인 등에 대하여 필요한 협조를 요청할 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.

④ ~⑤ (생략)

## ☑ 「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. “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 자로부터 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.

② (생략)

**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.