



제308회 남양주시의회(제1차 정례회)  
제1차 자치행정위원회

남양주시 문화콘텐츠산업 조례안  
[정현미 의원 대표발의]

## 검 토 보 고 서

2024. 6. .

자치행정위원회  
전 문 위 원

# 남양주시 문화콘텐츠산업 진흥 조례안

## 1. 제안경과

- 본 조례안은 2024년 5월 31일 정현미 의원 등 아홉 분의 의원께서 발의하여 동일자로 자치행정위원회에 회부 된 안건임.

## 2. 제안이유

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

## 3. 주요내용

- 가. 조례의 목적, 정의 및 시장의 책무를 규정(안 제1조~제3조)
- 나. 문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획 수립 등을 규정(안 제4조)
- 다. 문화콘텐츠산업 육성 및 지원사업에 관한 사항을 규정(안 제5조)
- 라. 문화콘텐츠산업진흥위원회의 설치·기능·구성을 규정(안 제6조~제7조)
- 마. 위원의 해촉 및 제촉·기피·회피 등을 규정(안 제8조~제9조)
- 바. 위원장 등의 직무 및 회의에 관한 사항을 규정(안 10조~제11조)
- 사. 관계기간 등의 협조요청 및 수당 등을 규정(안 제12조~제13조)

## 4. 참고사항

- 가. 관계법령 : 붙임1
- 나. 예산조치 : 붙임2 (비용참조)
- 다. 관련부서 : 문화예술과
- 라. 입법예고 : 2024. 5. 31. ~ 2024. 6. 6. (6일간) / 의견없음

## 5. 검토의견

- 본 조례안은 문화콘텐츠산업을 지원하기 위한 제도적 근거를 마련하여 우리 시 관련 산업의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 시민의 문화적 삶의 질 향상 및 지역 경제 활성화에 이바지하고자 발의된 안건으로,

지역의 방송, 영화, 게임, 음악 등 지역의 문화콘텐츠산업이 대부분 영세하고 취약한 문제점이 있는 점을 보완하고 지원함으로써 문화콘텐츠 산업의 생태계 조성과 저변 확산에 기여할 것으로 판단됩니다.

## ■ 참고자료 1 : 전국 지방자치단체 조례 제정 현황

- 전국 지방자치단체 : 22곳 조례 제정 (광역시 15곳 + 기초 7곳)

[표1] 전국 지방자치단체 제정 현황

(24. 5. 기준)

순번	지자체	조례명	제·개정일자	규정 내용	
				계획수립	위원회 설치
1	서울시	서울특별시 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례	2022. 07. 11.	○	○
2	강남구	서울특별시 강남구 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례	2023. 03. 17.	○	○
3	인천시	인천광역시 문화콘텐츠산업 진흥 조례	2023. 11. 30.	○	○
4	미추홀구	인천광역시 미추홀구 문화콘텐츠산업 지원센터 설치 및 운영에 관한 조례	2018. 05. 21.	×	×
5	경기도	경기도 문화콘텐츠산업 진흥 조례	2023. 07. 18.	○	○
6	부천시	부천시 문화콘텐츠산업 진흥 조례	2021. 10. 05.	○	○
7	강원도	강원특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례	2023. 06. 09.	○	○
8	대전시	대전광역시 문화콘텐츠산업 진흥조례	2024. 05. 17.	○	×
9	충청북도	충청북도 문화콘텐츠산업 진흥 조례	2020. 11. 06.	○	○
10	충청남도	충청남도 문화콘텐츠산업 육성 조례	2024. 02. 20.	○	○
11	전라북도	전북특별자치도 문화콘텐츠산업 육성 조례	2023. 12. 08.	○	○
12	전라남도	전라남도 문화콘텐츠산업 육성 조례	2023. 03. 30.	×	○
13	순천시	순천시 문화콘텐츠산업 진흥 조례	2023. 02. 28.	○	○
14	대구시	대구광역시 문화콘텐츠산업 진흥 조례	2015. 07. 30.	○	×
15	달서구	대구광역시 달서구 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례	2023. 12. 11.	○	○
16	부산시	부산광역시 문화콘텐츠산업 진흥 조례	2019. 07. 10.	○	○
17	울산시	울산광역시 문화콘텐츠산업 육성 조례	2021. 03. 18.	○	○
18	경상북도	경상북도 문화콘텐츠산업 육성 조례	2011. 05. 30.	○	○
19	경상남도	경상남도 문화콘텐츠산업 육성 조례	2021. 08. 05.	○	○
20	김해시	김해시 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례	2022. 02. 11.	○	○
21	창원시	창원시 문화콘텐츠산업 진흥 조례	2022. 04. 29.	○	○
22	제주도	제주특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례	2024. 04. 15.	○	○

## 참고자료 2 : 문화콘텐츠 산업 현황

[표2] 한국 콘텐츠 산업 현황

구 분	사업체수 (개)	종사자수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)	무역수지 (천 달러)
출판	34,011	175,898	24,697,753	9,740,089	39.4	428,379	317,939	110,440
만화	4,919	10,825	2,132,149	799,955	37.5	81,980	7,584	74,396
음악	34,001	59,583	9,371,728	3,141,082	33.5	775,274	14,031	761,243
영화	1,034	13,240	3,246,109	1,143,769	35.2	43,033	37,897	5,136
게임	10,991	81,856	20,991,342	8,663,127	41.3	8,672,865	312,331	8,360,534
애니 메이션	647	6,131	755,520	301,552	39.9	156,835	8,524	148,311
방송	1,133	50,160	23,970,709	8,621,601	36	717,997	60,761	657,237
광고	6,627	74,485	18,921,883	6,200,701	32.8	258,167	341,654	83,487
캐릭터	2,901	16,597	5,003,908	2,080,238	41.6	412,990	81,226	331,714
지식정보	10,108	87,704	19,946,243	8,423,451	42.2	660,850	9,314	651,536
콘텐츠 솔루션	2,256	38,256	8,470,614	3,907,217	46.1	244,527	13,443	231,084
전체	108,628	614,734	137,507,958	53,022,781	38.6	12,452,897	1,204,704	11,248,193

※ 자료출처 : 문화체육관광부(2023), 2021년 기준 콘텐츠 산업 통계

[표2] 국가별 콘텐츠 시장 규모 및 전망

(단위: 억 달러)

순위	국가	2021	2022	2023	2024	2025	2026	21~26 연평균 성장률(%)
1	미국	9,798	10,573	11,120	11,588	11,965	12,307	4.67
2	중국	4,461	4,837	5,209	5,566	5,920	6,273	7.05
3	일본	2,082	2,175	2,238	2,297	2,351	2,403	2.91
4	영국	1,203	1,309	1,392	1,457	1,514	1,566	5.41
5	독일	1,130	1,209	1,272	1,316	1,348	1,377	4.04
6	프랑스	773	834	871	903	925	944	4.08
7	한국	702	753	791	819	843	864	4.26
8	캐나다	662	721	763	798	828	852	5.19
9	이탈리아	438	476	499	517	531	544	4.46
10	호주	422	457	482	502	516	527	4.55

※ 자료출처 : KOCCA(2023), 2022 해외콘텐츠 시장 분석

☑ 「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 효용을 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, 국립 박물관, 국립 미술관, 국립 미술관 등에서 보유·제작·전시 또는 관리하고 있는 문화 콘텐츠를 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 위

하여 필요하면 지방자치단체와 공공기관·연구소·법인·단체·대학·민간기업·개인 등에 대하여 필요한 협조를 요청할 수 있다.

## ☑ 「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.



## 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