

# 콘텐츠@창조산업 동향과 이슈 :

## 정책 동향

### + 콘텐츠산업 주요 정책동향

| 한국콘텐츠진흥원 산업정책팀 |

#### 「대중문화예술산업발전지원법」 제정 추진

연예기획사 등록제 및 청소년 대중문화예술인 권익 보호 등을 주요내용으로 하는 「대중문화예술산업발전지원법」 제정이 추진된다. 박창식 의원이 대표 발의한 「대중문화예술산업발전지원법」은 대중문화예술 산업의 건강한 발전과 공정한 산업생태계 조성을 목적으로 한다. 법안의 핵심 내용은 대중문화예술 제작업과 대중문화예술 기획업의 법적 근거 마련, 대중문화예술 기획업(소위 연예기획사)의 등록제 도입 등이다. 아울러 청소년 연예인을 비롯한 대중문화예술인들의 권익을 보호하기 위한 제도적 장치도 마련될 예정이다. 법 제정을 통해 연예기획사의 법적 근거가 마련되면 연예기획사에 대한 실태 파악은 물론이고, 건전한 산업 생태계 조성을 위한 정책지원도 실행될 수 있을 전망이다.

더불어 대중문화예술인의 방송출연 표준계약서도 마련될 예정이다. 표준계약서는 대중문화예술인의 권익을 보호하기 위한 방편으로 지난 1년간 업계 및 관련 전문가 등의 의견을 수렴하여 마련되었다. 출연료 지급 기한 마련, 출연료 미지급 예방을 위한 지급보증보험 가입, 1일 최대 촬영 시간 제한, 촬영 대본 제공시한 마련, 방송사의 자의적 프로그램 감축·연장 또는 조기종영에 대한 보상조치 등이 주요 내용으로 다뤄지고 있다.

#### 「게임산업 진흥에 관한 법률」 개정법 공포

5월 22일 '게임물등급위원회'를 폐지하고 청소년이용불가 게임물의 등급분류 및 게임물의 사후 관리 등을 전담하는 '게임물관리위원회'를 신설하는 내용의 「게임산업 진흥에 관한 법률」 개정 법률이 공포되었다. 2006년 설립된 '게임물등급위원회'는 그동안 게임물

등급분류 기능을 전담하여 수행하였으나, 개정법에 따라 게임물 등급분류 기능의 민간 위탁 범위가 대폭 확대되어 그 기능이 축소됨에 따라 폐지되게 되었으며, 민간 등급분류 기구에 대한 관리·감독, 게임물의 사후관리 전담 기구의 필요성에 따라 이를 위한 ‘게임물관리위원회’가 신설될 예정이다.

또한 개정 법률은 ‘게임물관리위원회’의 공정한 업무 수행을 감사·감독하기 위한 상임 감사제 도입, ‘게임물관리위원회’의 사후 관리 기능 강화를 위해 문화체육관광부 장관의 사후 관리 권한을 ‘게임물관리위원회’로 위탁, 게임물등급분류 기능의 민간위탁 범위를 전체 이용가 아케이드 게임물까지 확대하는 내용 등도 포함하고 있다.

이에 따라 문화체육관광부는 ‘게임물관리위원회’ 신설을 전담할 ‘게임물관리위원회 설립추진단(이하 ‘설립추진단’)을 5월 말까지 구성하는 등 설립 준비작업에 착수할 계획이다. 설립추진단은 문체부 장관이 임명하거나 위촉하는 5명의 설립위원으로 구성되며, 게임물관리위원회 정관 작성, 운영 규정 작성, 기구 구성 작업 등을 진행하게 되고, 11월 게임물관리위원회의 설립 등기 및 사무 인계 후 자동으로 해산된다.

### 공공 저작물의 국민 이용확대를 위한 개방 추진

문화체육관광부는 공공저작물의 민간 활용을 촉진하기 위해 ‘공공저작물 이용활성화 방안’을 범부처 협업을 통해 적극적으로 추진할 계획이다. 정부 등 공공기관이 매년 상당한 예산을 투입해 연구보고서나 사진, 영상, 데이터베이스(DB) 등의 다양한 공공저작물을 생산하고 있지만, 이들은 저작권 문제 때문에 민간에서 제대로 활용되지 못하고 있는 것이 현실이다. 그에 따라 정부는 ‘정부3.0’ 정책의 걸림돌로 지적되어온 공공저작물 저작권 문제의 해소를 위한 제도 개선 방안을 마련하였다.

우선, 공공저작물을 국민이 자유롭게 이용할 수 있도록 법적 기반을 마련할 계획이다. 공공저작물은 일반저작물과 같이 저작권 보호의 대상으로 관리되어, 국민이 이용하려면 별도로 정부 및 지자체의 허락 절차를 거쳐야 하는 불편이 있었던 것이 사실이다. 이에 정부는 국민이 저작권 침해 걱정 없이 공공저작물을 이용할 수 있도록 저작권법 개정을 조속히 추진할 계획이다.

둘째, 정부 발주 저작물에 대한 유형별 저작권 처리 방안이 수립된다. 현재 공공기관 대부분은 저작물을 외부에 발주하여 제작할 때 저작권을 공공기관에 양도토록 하여, 제작에 참여한 창작자를 포함하여 국민이 활용하는 데 어려움이 있었다. 정부는 이를 개선하기 위해 저작물 유형별로 ‘저작권 권리 처리 및 이용 방안’을 마련하였다. 기본 원칙은 정보 보안이 필요한 경우 공공기관이 저작권을 양도받아 비공개하되 민간 이용 활성화가 바람직한 경우에는, 공공기관과 창작자 중에서 저작물을 본래 목적에 맞게 더 잘 활용할 수 있는 쪽에서 저작권을 처리한다는 것이다. 이는 국민이 정부 발주 저작물을 자유롭게 향유할 수 있게 하고, 창작된 저작물을 기반으로 한 또 다른 저작물이 창작될 수 있는 여건을 조성하기 위함이다.

유형별 권리 처리 방안에 따르면, 홍보물과 같이 국민에게 폭 넓은 보급이 필요한 저작물은 공공기관이 저작권을 가지되 저작물 제작에 참여한 창작자도 자유롭게 이용할 수 있다. 반대로 후속 이용 장려가 필요하다고 인정되는 경우 창작자에게 저작권을 귀속시킬 수 있다. 다만 유지·보수 등을 위한 2차적 저작물작성권은 공공기관과 공동으로 소유한다. 추가 연구를 통해 새로운 유형의 소프트웨어나 상품 개발이 필요한 경우가 이에 해당한다고 볼 수 있다. 마지막 유형으로 공공기관과 창작자가 비용을 분담하여 제작한 경우에는, 양 측이 저작권을 공동으로 소유하고, 상호 자유이용이 보장되도록 할 계획이다. 정부는 이러한 유형별 처리 방안을 바탕으로 관계 부처와의 추가 협의를 거쳐 더욱 구체화된 내용을 마련하여, 계약예규인 ‘용역계약 일반조건’에 반영할 계획이다.

마지막으로, 공공저작물이 국민에게 폭넓게 개방될 수 있도록 공공저작물 자유이용허락 표시제인 ‘공공누리’를 전 지자체 및 공공기관까지 보급토록 교육과 홍보를 강화할 계획이다. 또한 공공정보 개방 시 공공누리가 바로 적용될 수 있도록 안행부와도 협업시스템을 구축기로 하였다. ‘공공누리’는 별도의 이용허락 없이도 공공저작물의 자유이용을 허락하는 일종의 라이선스로서, 공공기관은 더욱 손쉽게 공공저작물을 개방할 수 있고 국민은 더욱 자유롭게 공공저작물을 향유할 수 있다.

### 국산캐릭터 유통 전문매장 5호점, 6호점 개장

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원은 5월 10일, 국산캐릭터 유통 전문매장 5호점 ‘Cuvid’(광화문 해치마당), 6호점 ‘토캐릭터숍’(북촌)을 개소했다. 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원은 지난 2010년부터 국산캐릭터의 홍보 및 판매 활성화를 위해 ‘국산캐릭터유통매장 지원 사업’을 추진해 왔다. 국산캐릭터 전문점 ‘어깨동무’(부산 해운대), ‘Mon+C’(부천 만화영상단지), ‘장난감나라’(롯데월드, 일산 킨텍스)에 이어 이번에 2개소가 추가로 개소한 것이다.



광화문 ‘큐비드’ 매장



북촌 ‘토캐릭터숍’매장

5호점 광화문 해치마당 ‘Cuvid’에서는 어린이들의 대통령 ‘뽀로로’를 비롯해 최근 인기를 더해가고 있는 로보카폴리, 구름빵, 마시마로 등 인지도 높은 캐릭터뿐만 아니라 다양한 신규 캐릭터들도 함께 선보일 예정이어서 국산캐릭터 창작 역량 강화와 관련 산업의 주변 확대에도 일조할 것으로 기대된다. 6호점 북촌 ‘토캐릭터숍’은 캐릭터 인형보다는 패션 상품 위주로 구성함으로써 기존 매장들과의 차별화를 도모하여 캐릭터상품 유통의 경쟁력을 높일 예정이다. 이번에 새롭게 선보이는 국산캐릭터 전문매장은 국산캐릭터의 안정적인 유통망을 조성하고 소비자의 반응을 개발에 연계시킬 수 있는 장으로도 활용될 것으로 기대된다.

한국콘텐츠진흥원과 업무협약(MOU)을 맺은 '한국e스포츠협회'와 '한국무역협회'



**한국콘텐츠진흥원-한국e스포츠협회, 한국무역협회, 업무협약(MOU)체결**

e스포츠는 게임 대결을 스포츠처럼 방송으로 중계하는 콘텐츠로서 미국, 유럽, 중국 등에서 인기가 높아지면서 새로운 한류 콘텐츠로서 가능성을 인정받고 있다. 이에 따라 한국콘텐츠진흥원은 한국e스포츠협회와 6월 12일 업무협약(MOU)을 체결했다. 주요 내용은 ▲e스포츠의 정식 체육종목화 지원 ▲e스포츠의 글로벌 콘텐츠화 ▲풀뿌리 e스포츠의 정착 ▲e스포츠 발전을 위한 공동연구 등 e스포츠 산업의 부흥을 위해 힘을 모으기로 했다.

또한 우리 콘텐츠 기업의 해외진출 지원을 위해 한국콘텐츠진흥원은 유관기관 및 관련 협회와 업무협력을 확대해 왔는데, 6월 13일 한국무역협회와 콘텐츠산업의 해외진출 활성화를 위한 업무협력 양해각서(MOU)를 체결했다. 주요 내용은 ▲콘텐츠산업의 해외진출 활성화를 위한 공동 노력 ▲국내 콘텐츠 기업의 글로벌 역량 강화 및 해외 진출 지원 ▲콘텐츠산업의 국제 경쟁력 제고를 위해 협력하기로 했다.

**미래창조과학부, 창조경제 실현계획-창조경제 생태계 조성방안 발표**

정부는 6월 4일 정홍원 국무총리 주재로 국무회의를 개최하고, '창조경제 실현계획-창조경제 생태계 조성방안'을 확정하였다. 이번에 수립된 창조경제 실현계획에서는 창조경제 생태계 조성을 위해 "창조경제를 통한 국민행복과 희망의 새 시대 실현"을 비전으로, ▲창조와 혁신을 통한 새로운 일자리와 시장 창출, ▲세계와 함께 하는 창조경제 글로벌 리더십 강화, ▲창의성이 존중되고, 마음껏 발현되는 사회구현 등 3대 목표와 ▲창의성이 정당하게 보상받고 창업이 쉽게 되는 생태계 조성(전략 1), ▲벤처·중소기업의 창조경제 주역화 및 글로벌 진출 강화(전략 2), ▲신산업·신시장 개척을 위한 성장동력 창출(전략 3), ▲꿈과 끼, 도전정신을 갖춘 글로벌 창의인재 양성(전략 4), ▲창조경제의 기반이 되는 과학기술과 ICT 혁신역량 강화(전략 5), ▲국민과 정부가 함께 하는 창조경제문화 조성(전략 6) 등 6대 전략을 제시하고 있다. 각 전략별로는 3~5개의 추진과제를 제시하고 있다.

## 5월의 정책 세미나 동향

### 창조경제, 콘텐츠산업 상생협력이 답이다



**일시** 5월 10일(금)  
**장소** 한국콘텐츠진흥원 2층 콘텐츠홀  
**주최** 한국콘텐츠진흥원, 중소기업연구원

관련사이트: [www.kocca.kr](http://www.kocca.kr) / [www.kosbi.re.kr](http://www.kosbi.re.kr)

#### 핵심내용

- 한류를 이용하여 성공한 사업 사례 소개 및 한류를 이용한 콘텐츠 상생협력 방안 제시
- 대기업의 플랫폼을 기반으로 중소기업의 콘텐츠가 유통되는 콘텐츠산업 동반성장 생태계 조성 방안 모색
- 콘텐츠공제조합 설립의 의의와 발전방향 제시 및 콘텐츠공제조합의 안정적 운영을 위해 대기업의 민간출자를 독려

### 창조경제시대 국내 벤처·중소기업 발전모델 정책세미나



**일시** 5월 15일(수)  
**장소** 국회도서관 대회의실  
**주최** 중소기업중앙회, 국회 스마트컨버전스연구회

관련사이트: [www.kbiz.or.kr](http://www.kbiz.or.kr)

#### 핵심내용

- 중소·벤처기업은 창조적 혁신성, 대기업은 시장지배력 등 각 경제주체별로 장점이 있으며 서로간에 협력 및 융·복합의 필요성을 언급
- ICT 융·복합을 통한 부가가치 창출과 일자리 창출 방안 제시
- 중소기업이 기술력 제고를 위한 기술 지원 등 혁신환경 조성의 필요성 설명

### 2013 문화융성 컨퍼런스(문화융성의 시대, 문화예술의 미래)



**일시** 5월 24일(금)  
**장소** 대한상공회의소 국제회의장  
**주관** 문화체육관광부  
**후원** 한국문화예술위원회 외 4곳

관련사이트: [www.mcst.go.kr](http://www.mcst.go.kr)

#### 핵심내용

- 4대 국정운영 기조 중 하나인 문화융성의 의미와 가치, 실천 방안에 대해 모색
- 프랑스와 영국의 프로듀서 스티븐 브라운의 사례등을 통한 문화융성의 방안 제시
- 창조산업의 근간으로 경제성장 및 국가브랜드 제고 기여 등 예술분야의 중요성 및 후원의 필요성 설명

### 창조경제 글로벌 리더에게 듣는다



**일시** 5월 30일(목)  
**장소** 백암아트홀  
**주관** 한국과학기술기획평가원  
**후원** 서울스피커스뷰로

관련사이트: [www.kistep.re.kr](http://www.kistep.re.kr)

#### 핵심내용

- 창조경제 전문가인 존 호킨스 박사를 초청하여 주요국의 정책동향, 정부의 역할 등에 대한 강연 및 토론 실시