

구미시 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례안

발의연월일	2024. . .
발 의 자	추은희 의원

구미시 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례안

(추은희 의원 대표 발의)

의안 번호	
----------	--

발의연월일: 2024. 10. .

발 의 자: 추은희

찬 성 자: 김근한·김영태·김원섭·소진혁
이정희·정지원 의원(6인)

1. 제안이유

미래 성장 산업으로 주목받고 있는 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원에 필요한 사항을 규정하여 구미시 문화콘텐츠산업 발전 기반 조성 및 경쟁력 강화 및 지역경제 활성화에 이바지하고자 함.

2. 주요내용

가. 조례의 목적 및 정의(안 제1조~제2조)

나. 시장의 책무에 관한 사항(안 제3조)

다. 문화콘텐츠산업의 종합계획 수립(안 제4조)

라. 문화콘텐츠산업 육성 및 지원사업(안 제5조)

마. 문화산업단지 조성 지원(안 제7조)

바. 문화콘텐츠산업 육성위원회에 관한 사항(안 제8조~제16조)

3. 조례안: 붙임

4. 참고사항

가. 관계법령

- 1) 「문화산업진흥 기본법」 제2조, 제3조, 제24조
- 2) 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조, 제3조의2, 제26조의2
- 3) 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제4조제2항

나. 부서검토: 문화예술과 의견제출(붙임)

다. 예산조치: 비용추계서 미첨부 사유서(붙임)

구미시 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례안

제1조(목적) 이 조례는 구미시 문화콘텐츠산업 발전을 위한 기반 조성 및 경쟁력 강화를 위하여 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원에 필요한 사항을 규정함으로써 시민의 문화적 삶의 질 향상과 문화콘텐츠 관련 지역인재를 위한 일자리 창출 및 지역경제 활성화에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 조례에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “문화콘텐츠산업”이란 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호에 따른 문화산업으로서 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조제1항제2호에 해당하는 콘텐츠산업을 말한다.
2. 이외에 이 조례에서 사용하는 용어의 뜻은 「문화산업진흥 기본법」 제2조 및 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조에서 정하는 바에 따른다.

제3조(시장의 책무) ① 구미시장(이하 “시장”이라 한다)은 문화콘텐츠산업의 지속적인 발전과 경쟁력 강화를 위해 필요한 시책을 적극적으로 발굴하고 추진하여야 한다.

- ② 시장은 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 시책을 효율적으로 추진하기 위하여 기술개발·조사·연구, 국제문화산업 관련 기관 및 법인·단

체 등과의 유기적인 협력체계를 구축하도록 노력하여야 한다.

제4조(문화콘텐츠산업의 종합계획 수립) ① 시장은 문화콘텐츠산업의 발전기반을 조성하고 체계적인 육성을 위하여 다음 각 호의 사항을 포함하는 구미시 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 종합계획(이하 “종합계획”이라 한다)을 5년마다 수립하고, 매년 시행계획을 수립·시행하여야 한다.

1. 문화콘텐츠산업 육성 목표와 추진 방향
2. 문화콘텐츠산업 육성 기반 조성 및 경쟁력 강화
3. 문화콘텐츠산업 육성 및 관련 분야별 주요 시책
4. 문화콘텐츠산업 육성 및 지원에 필요한 자원 조달 방안
5. 문화콘텐츠 신기술 개발, 창작·제작 및 창업지원을 위한 컨설팅
6. 지역문화예술과 문화콘텐츠산업 연계를 통한 문화관광산업 활성화 방안
7. 문화콘텐츠산업 육성 및 관련 법·제도 등의 개선
8. 그 밖에 시장이 필요하다고 인정하는 사항

② 시장은 종합계획과 연도별 시행계획 수립 등의 추진을 위하여 관련 기관 및 전문가 등에게 자문·협조를 요청할 수 있으며, 필요한 경우 수당 또는 여비를 지원할 수 있다.

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 노력

해야 한다.

제5조(문화콘텐츠산업 육성 및 지원사업) ① 시장은 문화콘텐츠산업

의 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. XR·AI·VR·메타버스 등 신기술 콘텐츠 접목 관련 컨설팅
5. 주민 참여를 바탕으로 한 문화콘텐츠 개발
6. 문화콘텐츠산업 관련 전문인력 및 교육자 양성 및 고용지원
7. 문화콘텐츠산업의 해외시장 진출, 국제교류 및 투자유치 지원
8. 문화콘텐츠산업 이해증진을 위한 체험 및 교육프로그램 제공
9. 문화콘텐츠산업 관련 연구과제 공모, 국내외 문화콘텐츠 전시회 참가 및 홍보
10. 문화콘텐츠산업 관련 기업이나 연구기관의 구미시 이전 지원
11. 그 밖에 시장이 필요하다고 인정하는 사업

② 시장은 제1항에 따른 사업의 전문성과 계속성 확보를 위해 관계 전문가의 의견을 듣거나 관계 기관·단체 등에 자료 및 의견 제출 등을 요청할 수 있다.

제6조(사무의 위탁) 시장은 제5조제1항에 따른 사업을 문화콘텐츠산업 관련 기관 및 법인·단체 등에 위탁할 수 있다.

제7조(문화산업단지 조성 지원) 시장은 「문화산업진흥 기본법」 제24

조에 따라 지정된 문화산업단지의 조성과 관련하여 필요한 경우 조성 계획을 시행하는 자에게 예산의 범위에서 경비를 지원할 수 있다.

제8조(문화콘텐츠산업 육성위원회 설치 및 기능) ① 시장은 구미시 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원을 위한 다음 각 호의 사항을 심의·자문하기 위하여 구미시 문화콘텐츠산업 육성위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둘 수 있다.

1. 종합계획과 연도별 시행계획의 수립 및 시행에 관한 사항
2. 문화콘텐츠산업 육성 정책의 개발과 자문
3. 제5조제1항에 따른 문화콘텐츠산업 육성 및 지원사업
4. 문화콘텐츠산업 제작 및 창업 등 예산 지원 사항
5. 그 밖에 시장이 필요하다고 인정하는 사항

② 제1항에 따른 위원회의 기능을 담당하기에 적합한 다른 위원회가 있는 경우에는 위원회 기능을 대신하게 할 수 있다.

제9조(위원회 구성) ① 위원회는 위원장 1명과 부위원장 1명을 포함하여 15인 이내의 위원으로 구성하되, 특정 성별이 위촉직 위원 수의 10분의 6을 초과하지 아니하도록 한다.

② 위원장은 부시장이 되고, 부위원장은 위원 중에서 호선한다.

③ 당연직 위원은 문화콘텐츠산업 업무 담당 국장으로 하고, 위촉직 위원은 다음 각 호의 사람 중에서 시장이 위촉한다.

1. 구미시의회 의원 2인
2. 문화콘텐츠산업 관련 학과 교수, 문화콘텐츠산업 제작자 및 관련 기

관 단체·연구소의 대표자 등

3. 문화콘텐츠산업의 전문지식과 경험이 풍부한 사람

4. 그 밖에 시장이 필요하다고 인정하는 사람

제10조(위원의 임기) ① 위촉직 위원 임기는 2년으로 하되, 한 차례만 연임할 수 있다.

② 위촉직 위원 해촉이나 사임 등으로 인하여 새로 위촉된 위원의 임기는 전임위원 임기의 남은 기간으로 한다.

제11조(위원의 해촉) 시장은 위원이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 해당 위원을 해촉할 수 있다.

1. 심신장애로 직무를 수행할 수 없게 된 경우

2. 직무와 관련된 비위 사실이 있는 경우

3. 품위손상·장기 불참 등 그 밖의 사유로 위원으로 적합하지 않다고 판단되는 경우

4. 제척사유에 해당하는 데에도 불구하고 회피하지 아니한 경우

제12조(위원의 제척·기피·회피 등) ① 위원은 심의가 공정하게 이루어지도록 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 사건에 대하여 증언, 진술, 자문, 연구, 용역 또는 감정을 한 경우

4. 위원이나 위원이 속한 법인이 해당 사건에 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 사건의 심의에서 회피해야 한다.

제13조(위원장의 직무) ① 위원장은 위원회를 대표하고, 위원회의 업무를 총괄한다.

② 부위원장은 위원장을 보좌하고, 위원장이 부득이한 사유로 직무를 수행할 수 없을 경우에는 위원장의 직무를 대행한다.

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

제14조(위원회의 운영) ① 위원장은 연 1회 정기회의를 소집하며, 필요한 경우 임시회의를 소집할 수 있다.

② 위원회 회의는 재적 위원 과반수 출석으로 개의하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

③ 위원회의 사무를 처리하기 위하여 간사 1명을 두되, 간사는 문화콘텐츠산업 업무 담당 과장이 된다.

제15조(관계 기관·단체 등의 협조 요청) 위원회는 직무수행을 위하여 필요한 경우 관계 기관·단체 등에 필요한 협조를 요청할 수 있다.

제16조(수당) 시장은 위원회 회의에 출석한 소속 공무원이 아닌 위원에게 「구미시 각종 위원회 구성 및 운영에 관한 조례」가 정하는 바에 따라 예산의 범위에서 수당 또는 여비 등을 지급할 수 있다.

부 칙

이 조례는 공포한 날부터 시행한다.

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. 「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 이루어

지는 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 멀티미디어문화 콘텐츠를 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. ~ 10. (생략)

11. “제작”이란 기획·개발·생산 등의 일련의 과정을 통하여 유형·무형의 문화상품을 만드는 것을 말하며 디지털화 등 전자적인 형태로 변환하거나 처리하는 것을 포함한다.

12. “제작자”란 문화상품을 제작하는 개인·법인·투자조합 등을 말한다.

13. ~ 17. (생략)

18. “문화산업단지”란 기업·대학·연구소·개인 등이 공동으로 문화 산업과 관련한 연구개발·기술훈련·정보교류·공동제작 등을 할 수 있도록 조성한 토지·건물·시설의 집합체로 제24조제2항에 따라 지정·개발된 산업단지를 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.

20. ~ 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.

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.

□ 「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 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.

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.

제26조의2(장애인의 콘텐츠접근권 보장을 위한 특별지원) 정부는 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 시책을 마련할 때에는 장애인의 콘텐츠접근권을 보장하기 위한 사업이 원활하게 수행될 수 있도록 행정적·재정적으로 특별한 지원을 하여야 한다.

□ 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」

제4조(차별행위) ① (생략)

② 제1항제3호의 “정당한 편의”라 함은 장애인이 장애가 없는 사람과 동등하게 같은 활동에 참여할 수 있도록 장애인의 성별, 장애의 유형 및 정도, 특성 등을 고려한 편의시설·설비·도구·서비스 등 인적·물적 제반 수단과 조치를 말한다.

③ ~ ④ (생략)

검 토 의 견 서

부서명: 문화예술과

조 례 명	구미시 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례안
<p><input type="checkbox"/> 검토 사항</p> <ul style="list-style-type: none">○ 근거 법령<ul style="list-style-type: none">▪ 「문화산업진흥 기본법」 제2조 및 제3조▪ 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조 및 제3조의2▪ 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제4조 <p><input type="checkbox"/> 주요 사항</p> <ul style="list-style-type: none">○ 문화콘텐츠산업의 육성 및 종합계획 수립, 시행계획 수립·시행에 관한 사항(안 제4조)○ 문화콘텐츠사업 육성을 위한 지원사업에 관한 사항(안 제5조)○ 문화산업단지 조성 지원에 관한 사항(안 제7조)○ 문화콘텐츠산업 육성 지원을 위한 위원회의 구성·기능 및 운영에 관한 사항(안 제8조~제16조) <p><input type="checkbox"/> 검토 결과</p> <ul style="list-style-type: none">○ 「문화산업진흥 기본법」 제3조에 따라 문화콘텐츠산업의 종합계획 수립 근거 규정 마련으로 구미시 문화콘텐츠산업의 비전과 전략 수립되어 안정적이며 경쟁력있는 지역콘텐츠산업 육성에 기여할 것으로 판단됨○ 「문화산업진흥 기본법」 제24조에 따라 문화산업단지 조성 지원에 대한 근거 마련으로 문화산업 발전의 토대를 마련함○ 문화콘텐츠산업 육성을 위한 전문위원회 신설 및 운영에 관한 근거 마련으로 전문가의 다양한 의견을 반영한 시책 및 문화콘텐츠 사업 개발에 기여할 것으로 판단됨 <p><input type="checkbox"/> 조례 제(개)정에 따른 향후</p> <ul style="list-style-type: none">○ 기대효과: 콘텐츠산업 육성 및 발전을 위한 지원 근거 마련으로 구미시 문화콘텐츠사업 지원 확대 및 문화산업분야 활성화 기여○ 소요예산: 비용추계서 미첨부 사유서 첨부○ 문 제 점: 콘텐츠산업에 대한 저변이 부족한 지역상황에 매년 시행 계획 수립을 의무로 정하고 있어 부실한 계획이 수립될 우려가 있음	

구미시 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례안 비용추계서 미첨부 사유서

1. 재정수반요인

- 조례안 제4조제1항에 의거 5년마다 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 종합계획의 수립을 위해서는 연구용역비가 수반됨

2. 미첨부 근거 규정

- 「구미시 의안의 비용추계에 관한 조례」 제3조제1항제1호에 해당

3. 미첨부 사유

- 해당 조례 제정에 따른 비용 수반 요인은 종합계획 수립에 소요되는 연구용역비로 종합계획 수립 시기인 5년마다 1억 원 미만의 예산이 소요될 것으로 예상됨.

4. 작성자

- 문화예술과 문화산업팀 박현정(☎054-480-6622)