

# Monthly Issue Briefing

2012  
월간 이슈브리핑

<http://www.korea.kr>

2012.05.15 제2호(통권 2호)

- 1\_ 정책 동향 - 중국 문화산업 금융지원 현황
- 2\_ 세미나/포럼 - 콘텐츠 미래전략 제5차 포럼  
2012 콘텐츠 공정거래 환경조성 세미나  
게임의 사회적·문화적 위상제고를 위한 심포지엄  
IT 성과와 향후 과제
- 3\_ 뉴스브리핑 - 콘텐츠산업 관련기사 요약·정리

• 작성/정리

박영일 미래전략팀 수석연구원  
권오태 산업정책팀 책임연구원  
임윤주 보조연구원(이화여대 언론학 석사)

• 감수

윤호진 산업정책팀장

▲ 정책 동향

## 중국 문화산업 금융지원 현황



한국콘텐츠진흥원  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

### 중국 문화산업 금융지원 정책 동향

중국 정부는 2010년 3월 '문화산업진흥과 번영발전을 위한 금융지원 관련 지도의견' 발표를 통해 문화산업 육성 의지를 보다 구체화

#### □ 금융정책 개요

- 신용대출제품 혁신, 신용정보모델 완비, 보험시장 육성, 문화재산권 평가거래 실시 등 세부조치를 통해 문화산업 발전에 대한 금융의 지원 강도를 높이도록 주문
- 문화소비시장과 관련하여 문화소비 신용대출 상품을 적극 개발하고 직접융자 규모를 확대하며 문화산업 보험시장을 육성하는 한편, 대출금리 할인, 보험료 보조, 투자기금, 리스크보상기금, 문화재산권 평가거래 등 세부 메커니즘 수립 요구

#### □ 문화산업 핵심 유관 부문이 모두 참여

- 중국인민은행을 포함한 중앙 9개 부처가 공동으로 발표
- 참여 부문
  - 정치와 지도 : 중국 공산당 중앙선전부
  - 금융 및 재정부문 : 중국인민은행, 재정부
  - 문화 산업 총괄 부문 : 문화부, 광전총국, 신문출판총서
  - 실행부문 : 은행감독위원회, 증권감독위원회, 보험감독위원회

#### □ 문화산업에 맞춤형 대출 상품 개발 및 대출 확대

- 다양한 형태의 문화기업 보유자산에 대한 담보 인정 및 범위 확대(상표/특허/저작권 등 무형자산 등)
- 융자 규모가 클 경우 상업은행간 신디케이트론 방식의 금융지원

#### □ 문화산업에 대한 금융 서비스 강화 및 개선

- 문화산업 종사 기업에 대한 대출 기한과 이자율 우대
- 국가 중점 추진 문화 프로젝트/기업에 대한 대출 연장 및 심사 효율성 제고
- 중소 문화기업 대출 건에 대한 대출 담당자의 문책, 면책 강화
- 문화기업에 대한 금융기구의 능동적 금융 서비스 제공 의무
- 문화상품 소비시장 활성화를 위한 지급 결산 서비스 제공
- 문화기업의 외화자금 사용 효율성 제고 및 재무비용 감소 추진

▲ 정책 동향

## 중국 문화산업 금융지원 현황



한국콘텐츠진흥원  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

- 문화기업에 대한 직접투자 규모의 확대
  - 상장조건에 부합한 문화기업의 우선 상장 지원
  - 우수 문화산업 프로젝트의 자산 증권화 모색
  - 문화기업의 채권, 어음 발행 지원 중개비용 감소
  - 보험회사의 문화산업 투자펀드 참여 유도
  - 벤처투자펀드, 사무투자펀드 등 신규 문화산업 투자 적극 유도
  
- 문화산업 종사 기업에 대한 보험 서비스 개발 및 제공
  - 문화산업에 대한 보험시장 육성으로 문화산업 프로젝트 운영과 리스크 분산
  - 지적재산권 침범 보험, 작품완성 보험, 신용보험, 수출신용보험서비스 개발 등
  
- 문화산업 분야의 금융지원을 위한 주변 환경 보완
  - 금융지원을 위한 회사관리체제, 재무회계제도 규범화 및 투명성 제고
  - 중앙 및 지방 정부는 차입, 보험 비용에 대한 보조 제공 가능
  - 문화산업펀드 설립 지원 및 정부 재정 자금을 이용한 모태펀드 설립 가능
  - 문화기업 대출 리스크 보상 기금 설립 검토 중
  - 지적재산권 체제 보완 및 무형자산의 현금화 관리 방법 제정
  - 문화산업권의 거래 플랫폼 조성 및 활성화
  
- 정책적 조정 및 정책 효과에 대한 모니터링, 평가 실시
  - “문화산업투자지도목록”을 정기적으로 보완하며, 격려류는 우선 대출 지원, 제한류는 엄격한 대출 심사/허가 실시
  - 정부(선전문화부문) 추천을 받은 우수 프로젝트는 금융기구 중점지원
  - 각 금융기구의 문화산업 지원 통계조사를 실시하고 실제 상황에 대해 모니터링
  
- 정책발표 이후 금융권의 동향
  - 북경시 문화기업에 대한 은행 대출 급속 증가(출처 : 금융시보)
    - 2011년 7월 기준 문화기업 대출 잔액 : 382억 위엔(기업 수 : 1,114개)
    - 2011년 1-7월 신규 대출 : 205억 위엔(기업 수 : 941개)
      - ☞ 전년 동기 대비 71.7% 증가

▲ 정책 동향

## 중국 문화산업 금융지원 현황



한국콘텐츠진흥원  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

- 북경은행 “创意贷(창의대출)” 상품 출시(2007년)
  - 대출대상 : 영상제작, 애니게임, 출판배급, 광고전시, 디자인, 예술공연, 문화여행, 골동/예술품, 문화체육레저 등 9대 문화산업 부문
  - 누적 대출규모 : 2011년 5월 기준 230억 위엔 (1,400여건)
    - ☞ 북경시 문화기업 대출의 70% 차지
- 북경내 은행들의 문화산업 지원 실행사례
  - 인민은행 : 중국내 “상업은행신용대출정책평가”시 문화창의기업에 대한 신용대출 상황을 평가항목에 포함
  - 공상은행 : 관권담보 + 개인 연대 보증 형태의 신용대출
  - 초상은행 : 온라인 대출 심사 시스템 개발 중(문화기업대출 투명성 확보 목적)
  - 교통은행 : 은행내 개인업적평가 및 포상시 문화금융 기여도 포함
  - 농업은행 : 대출 정책 항목에 문화창의산업분야 우선을 명문화
  - 국가개발은행 : 관권신탁 + 수익권 담보 형태의 신용대출 상품 개발
  - 그 외 은행 : 담보 회사와 공동 상품 개발 진행
- 문화산업 투자펀드 조성 현황
  - 중국 정부는 문화산업에 대한 전략적 투자자의 입장에서 중앙정부, 지방정부 등을 통해 재정을 활용하여 다수의 벤처캐피탈, 사모펀드 형태의 문화산업 투자펀드 설립
  - 대형 펀드의 투자 대상은 콘텐츠 제작만이 아닌 문화산업 전반을 대상으로 하며 테마파크, 문화 테마의 부동산 개발도 포함
  - 현재까지 전국 23개 지방 정부에서 문화산업투자발전기금 설립
    - 2011년 상반기 기준 문화산업투자기금 규모 : 300억 위엔 추정
- 정책적 시사점
  - 국내 기업의 정책 수혜 가능성
    - 정책 수혜는 기본적으로 중국 기업에 한정
    - “문화산업투자지도목록”에 근거하여 합법적으로 설립된 중외합자법인 명의의 중국내 프로젝트에 대해서는 각 금융기관과의 협의를 통해 수혜를 받을 수 있는 가능성은 있으나 실제 적용 사례는 파악되지 않음
  - 해외 기업과의 협력 수요 지속적 증가 예상
    - 금융지원 확대를 토대로 궁극적으로 국제적 경쟁력을 갖춘 콘텐츠를 생산하는 것이 중국 정부의 의지
    - 그에 따라 우수한 자본외 부족한 역량(창작 기획, 비즈니스 기획, 글로벌 마케팅 등)에 대한 해외 협력 수요 확대 예상

▲ 세미나/포럼

## 콘텐츠 미래전략 제5차 정기포럼



한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

### 콘텐츠 미래전략 제5차 정기포럼

#### 1. 개요

- 일 시 : 2012년 4월 24일(화) 16:00~18:00
- 장 소 : 목동 방송회관 3층 회의장
- 목 적
  - 콘텐츠산업과 문화예술의 연계 전략 수립을 위한 방안 및 콘텐츠산업 현장의 실증자료를 토대로 문제점과 개선방향에 대한 발표와 토론
- 주 최 : 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 한국문화관광연구원



#### 2. 발제

- 1) '문화예술과 콘텐츠산업의 효율적 연계방안'
  - 임학순(카톨릭대학교 문화콘텐츠학과 교수)



##### □ 논의의 초점

- 예술은 콘텐츠산업 생태계 창의성의 원천
  - 1970년대 중반 이후, 특히 1980년부터 예술의 교환가치 및 경제적 가치 논의 활성화
  - (예: Mari Kim's Story) 팝 아티스트 마리킴 (가나아트 갤러리 전속작가), YG 엔터테인먼트, (주)클리오 화장품 브랜드 '페리페라' 등 기업들과의 협업
- \* "우리나라의 예술과 산업의 콜라보레이션 시장은 완전한 블루오션이며, 조금씩 이런 마케팅이 활발해져 대세로 이어질 것으로 보인다." - 마리킴 인터뷰 中

##### □ Definitional Issues 1. 경계의 불분명

- Art Industry, Contents Industry, Contents related Arts, Creative Industry(art industry + contents industry) 등 각 산업의 경계가 불분명
- Concentric circle model
  - Core creative arts(ex. 문학, 음악) ⊂ Other core culture(ex. 사진, 영화) ⊂ Wider cultural industries(ex. 출판, TV, 컴퓨터 게임) ⊂ Related industries(ex. 광고, 디자인)

▲  
세미나/포럼

## 콘텐츠 미래전략 제5차 정기포럼



한국콘텐츠진흥원 

### □ Definitional Issues 2. 문화예술과 콘텐츠 산업의 특성

- (공통점) 창의성, 지적 번영, 상징적 의미, 문화적 가치+경제적 가치
- (상대적 지향점의 차이)
  - 문화예술: 예술적 가치, 공익적 가치, 사회적 가치, arts managements
  - 콘텐츠산업: 경제적 가치, 상업성 및 오락성, 시장 민감성, contents business

### □ Definitional Issues 3. 법적 정의

구분	관련법	정의 및 범주
문화예술	문화예술진흥법	▶문학, 미술(응용미술 포함), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문(語文) 및 출판
문화산업	문화산업진흥기본법	▶문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
콘텐츠산업	콘텐츠산업진흥법	▶경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체 포함)의 제작·유통·이용 등과 관련된 산업

### □ Definitional Issues 4. 창의적 문화생산 시대의 발전

- 문화예술과 콘텐츠산업에 대한 종합적 접근 필요
- 문화예술과 콘텐츠산업의 경영: 경영적 목표, 경제적 목표, 심미적 목표 지향

### □ 문화예술과 콘텐츠산업 연계체제

- Burgess & Pankratz(2008)의 art sector와 creative sector 연계유형
  - 개별 영역 인재들 간의 상호관계: 예술가들의 예술 및 창조산업 영역 경력개발 확장
  - Cross-Cluster 상호관계: 브로드웨이와 할리우드 기업들의 파트너십
- OSMU/ 트랜스 미디어 스토리텔링
- 가치사슬 연계: Lieberman의 4C 모형
  - 콘텐츠(Contents) → 소비(Consumption) → 융합(Convergence) → 유통(Conduit)
- CT 및 뉴미디어 기반 연계

### □ 문화예술과 콘텐츠산업의 연계방향과 과제

- 창조적 연계의 중요성
  - 콘텐츠의 질적 수준 제고, 예술가들의 경력 개발
  - 가치 확장(extending equity)

▲  
세미나/포럼

## 콘텐츠 미래전략 제5차 정기포럼



한국콘텐츠진흥원  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

- 정책 가치 이슈
  - Excellence vs. Diversity
  - Elitism vs. Cultural Democracy
- (방향과 과제) ① 학제적 공동연구 및 협업 환경 조성
- ② 예술가의 콘텐츠산업활동 활성화
- ③ 예술·기술·디지털미디어의 컨버전스 및 아카이빙 구축
- ④ 컨버전스형 창의적 문화경영 인력 양성 및 문화 거버넌스 체계 구축

### 2) '기초예술과 콘텐츠산업의 상생방안

- 영화산업을 중심으로 -'
- 최영준(경희대 무역학과 교수)



### □ 예술과 콘텐츠산업의 기능적 연계

- 기초예술 - 요소시장(노동/자본/콘텐츠) - 콘텐츠산업
  - ⇒ OSMU로 확장 (관광, 교육, 패션-디자인, 지역 개발 등)
- 노동시장에서의 연계
  - 연극 ↔ 영화의 배우 이동
  - (장점) 연극에서 영화로의 배우이동은 영화산업 성장의 중요 원동력 연극에 상업적 시스템 도입 가능성을 보여줌
  - (문제점) 배우 양성의 바탕이 되어준 연극계에 대한 적절한 피드백 부족 일회성 스타 기용으로 대학로 기존의 연극집단이나 흐름 위축
- 콘텐츠 시장에서의 연계
  - (문제점) 우리나라 콘텐츠 산업의 개발네트워크는 폐쇄적 ex 영화산업은 감독과 제작사를 중심으로
  - (제언) 오픈 네트워크 필요, 기획개발 전문 에이전트 필요

## 3. 종합토론

- 최병서(동덕여대 경제학과 교수, 포럼 사회)
- 예술과 산업과의 관계는 기초과학과 응용과학의 관계와 비슷함
- 가치사슬을 명확히 이해해야 발전방향을 논할 수 있을 것



▲  
세미나/포럼

## 콘텐츠 미래전략 제5차 정기포럼



한국콘텐츠진흥원  KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

### □ 구문모 (한라대 미디어콘텐츠학 교수)

- 우선 '왜' 연계를 해야 하나에 대한 의문이 듦
- 그럼에도 불구하고, 연계를 해야 한다면 예술과 콘텐츠산업이 일직선상에 있는 것이 아님
  - 양자를 균형 맞추려는 것이 일반적인 시각
  - 그러나 예술은 실험적인 부분이 많으며, 흥행을 위해 작업하는 것이 아님
- 예술과 산업을 연계하여 정책을 펼 때는 '소재'에 신경을 써야 할 것
  - '경쟁력 제고'는 애매모호한 단어: '흥행을 위한' 혹은 '상업적'으로 해석될 수 있음

### □ 박은실 (추계예대 예술경영대학원 교수)

- 기본적으로 기초예술이라는 것은 문화의 '기초체력'
  - ex. 셰익스피어는 영국문화의 근원
- 예술과 산업, 분리되어서는 안 되는 부분이 분리되어 있는 것은 아닌가
  - '새로운 융합'이 아니라 원래 '한 몸'이었던 것
- 잉여예술가들을 콘텐츠 산업 영역으로 활용하는 방안 마련
  - 이들을 이어줄 '에이전시' 필요

### □ 이기현 (한국콘텐츠진흥원 수석연구원)

- 본래 구분하지 말아야 할 것을 구분하다, 다시 융복합 시키려니 문제들이 발생하는 것
  - 이제부터는 가능한 한 구분 없이 생각하고, 이를 통해 향후 정책적, 법적 개선방안 마련
- 문화예술과 콘텐츠산업의 선순환적인 연계가 필요하고, elitism과 diversity 두 가지 모두를 항상 다 함께 고려할 필요는 없음
- 콘텐츠 R&D는 좀 더 명확한 목표를 가지고 추진해야 할 것이며, 현재의 문화기술 개념에서 탈피하려는 노력이 필요

### □ 이윤경 (한국문화관광연구원 책임연구원)

- 문화예술과 콘텐츠산업은 구분이 무의미
  - 예술이 산업화 되는 과정, 전체적으로 같은 맥락
- 개인의 창의성이 직업적으로 어떻게 연결될 수 있을지 고민해야
  - 현재 개인의 창의성보다는 그 '직업' 자체에 초점을 맞추는 것이 문제
- '장사' 자체에 간섭하는 것이 아니라 '장사'를 할 수 있는 환경을 조성이 중요



▲  
세미나/포럼

## 콘텐츠 미래전략 제5차 정기포럼



한국콘텐츠진흥원  KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

- **최익환 (한국영화아카데미 원장)**
  - 창작자의 입장에서, 대기업 중심의 폐쇄적인 구조가 가장 안타까움
  - 산업적으로 흥행할 것이냐, 안할 것이냐의 문제는 창작자의 몫이 아님
  
- **최영준 (경희대 경영학부 교수, 발제자)**
  - 기초예술과 산업은 한 몸이 아님, 두 영역은 바라는 목적이 다를 것
    - 같은 몸이 될 수 있지만, 같은 몸이 되어서는 안 됨
  - 현재 한국 콘텐츠 시장 자체가 독과점이며, 그 규모가 작음
    - 정부가 도와줘야 하는 부분은 바로 내수시장이 아닌 해외시장
  
- **송승환 (성신여대 융합문화예술대학 학장/ PMC프로덕션 예술총감독)**
  - 콘텐츠를 생산하는 사람들은 수익을 내기 위해 활발하게 움직이고 있음
  - 예술과 콘텐츠산업의 연계에 있어서는 '크리에이티브 원천'이 제일 중요

▲  
세미나/포럼

## 2012 콘텐츠 공정거래 환경조성 세미나



한국콘텐츠진흥원  
KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

### 2012 콘텐츠 공정거래 환경조성 세미나

#### 1. 개요

- 일 시 : 2012년 4월 25일(수) 13:00~18:00
- 장 소 : 코엑스 E1홀
- 목 적
  - 문화 콘텐츠 관련 사업자와 이용자에게 콘텐츠 산업의 불공정 거래 실태를 알리고, 이를 개선하기 위한 제도 마련에 있어 학계 및 법조계의 인식을 제고하고자 함
- 주 최 : 문화체육관광부
- 주 관 : 한국콘텐츠진흥원, 한국스포츠엔터테인먼트법학회



#### 2. 발표와 토론 요약

- 1) 방송콘텐츠 공급제작계약의 계약법 및 경쟁법적 쟁점 :  
독립제작사의 종합편성채널 불공정거래 비판 성명과 관련하여  
- 이재경 (건국대 법학과 교수)

##### □ 우리나라의 외주정책 및 독립제작사 현황

- 1990년 8월 방송법: 방송영상시장 개방에 대비하여 국내 영상 실습 육성 방안으로 마련
  - 프로그램 제작, 유통에 대한 지상파 3사(KBS, MBC, SBS)의 수직적인 통합구조 하에서의 방송정책은 공익성에는 부합할 수 있어도 산업적 측면과 소비자 권리가 강조되는 다매체 환경에는 부적합
  - 지상파의 독점 지배력을 완화시켜 수요시장의 질적 균형을 도모하기 위함이 주요한 목적
- 외주제작의 형태
  - 완전외주제작, 부분외주제작, 공동제작, 외주 제작물 구매 등
  - 우리나라는 대부분 '부분외주제작'
- 문화체육관광부에 사업자로 등록된 국내 독립제작사의 수는 1,333개(2009년 기준)
  - 그러나 방송영상산업에 종사하는 실제 독립제작사의 수는 약 580여개

▲  
세미나/포럼

## 2012 콘텐츠 공정거래 환경조성 세미나



한국콘텐츠진흥원  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

### □ 외주정책에 대한 순기능과 비판

- (순기능) 독립제작사의 양적 성장의 밑거름, 방송시장의 고질적인 수직적 구조 완화 및 드라마 장르의 경우 비교적 대규모의 경쟁력을 갖춘 제작사가 형성
- (비판) 양적인 팽창이 질적 성장으로 이어지지 않고, 드라마를 제외한 장르에서는 다양성 확보 실패, 지상파 등 방송사에게 여전히 저작권 귀속, 일부 제작사에 집중

### □ 법률적인 고찰

- (계약법적 접근) 통상적으로 영상저작물의 제작계약은 이미 프로그램 제작 전에 저작권의 양도 내지 이용허락을 내용으로 체결되는 경우가 많기 때문에 도급계약과 저작권 양도계약 또는 이용허락 계약의 혼합형태
  - 단순하도급이라고 하기에는 독립제작사에게 너무 많은 부분의 책임을 전가하고 있는 형편
  - 이용허락에 대한 범위가 불명확
- (경쟁법적 접근) 불공정거래행위에 대하여 적용될 여지가 있는 조항들
  - 민법 제103조 “반사회적 행위”를 기초로, 그 예시행위로 볼 수 있는 제104조 “불공정행위”
  - 사업자와 콘텐츠 제작자 사이의 불공정거래 관계를 직접적으로 다룬 방송법 규정은 없음
  - 공정거래법 제23조 제1항 4호 “거래상 지위의 남용행위”

### □ 개선방안

- 방송위원회의 “외주제작 표준계약 가이드라인”(2004년 12월)
  - “독립제작사에 의해 사전에 전작된 외주제작 프로그램의 경우, 프로그램의 저작권은 원칙적으로 이를 제작한 독립제작사에 있는 것, 그 밖의 외주제작 프로그램에 대해서는 방송사업자와 독립제작사가 프로그램 제작과정상의 기여도나 계약조건 등에 따라 양 당사자간 합의로 그 귀속을 정하도록”
- 공정거래위원회의 방송업종 표준하도급계약서(2006년 8월)
  - 방송프로그램의 제작 또는 납품도 하도급법의 위법 적용대상이 됨
  - 방송업종에 표준하도급계약서가 보급되고 당사자 간의 사용이 활성화됨에 따라, 해당업종에서의 분쟁 발생요소를 예방하고자 하는 목적으로 제정
- 문화체육관광부의 “방송프로그램 제작 표준계약서”(2012년 2월)
  - 기존 가이드라인이나 공정위의 하도급법 내용을 상당 부분 반영
  - 이러한 표준계약서가 실무상 적극적으로 도입된다면, 방송산업의 불공정거래 관행은 눈에 띄게 개선될 것

### □ 토론

- 윤석찬 (부산대 법학과 교수)

▲  
세미나/포럼

## 2012 콘텐츠 공정거래 환경조성 세미나



한국콘텐츠진흥원  
KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

- 독립제작사의 질적인 담보 없는 양적팽창은 또 다른 문제점을 낳음
- 가이드라인을 강제할 수 있는 방안은? 입법적으로 해결해야 할 문제
- 오현석 (대한상사중재원 팀장)
  - 이러한 논의에서 가장 핵심 문제는 저작권
  - 공동제작, 위탁제작에서 '누가 제작했느냐'에 대한 판단이 어려움
  - 표준계약서 활용(활성화)방안은 반드시 마련해야 할 것
- 이재경 (진국대 법학과 교수, 발표자)
  - 저작권 귀속과 외주정책은 엄연히 다른 문제
  - 질적으로 경쟁력을 가지기 위해서는 무엇보다 '재원'이 뒷받침 되어야 할 것

### 2) 온라인게임에 관한 법제와 약관의 개선방안

- 정해상 (단국대 법학과 교수)

#### □ 온라인게임 이용 관련 법제와 문제점

- 게임산업진흥에 관한 법률: 게임 과몰입에 관련된 규정, 게임머니 등 거래에 관한 규정, 오토프로그램에 관련된 규정
  - (문제점) 다양한 게임물에 대한 구체적인 분석 없이, 획일적인 규제와 처벌의 마련은 게임 산업과 이용행위에 대한 과도한 규제로 이어질 우려
- 청소년보호법
  - 청소년(만19세 미만인 사람; 만19세가 되는 해의 1월 1일 기준)을 보호하기 위하여 유해한 매체물과 약물 등이 청소년에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 업소에 출입하는 것 등을 규제하고 청소년을 유해한 환경으로부터 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함이 목적
  - (문제점) 게임 산업 자체의 관리부처가 문화체육관광부임에도 불구하고, 여성가족부를 게임물의 제한범위를 평가하고 결정하는 부서로 하는 것은 기본적인 부서 적합성의 문제는 물론 규제가 지나치게 보수화될 가능성이 있음
- 약관규제에 관한 법률
  - 사업자는 고객이 약관의 내용을 쉽게 알 수 있도록 한글로 작성하고, 표준화·체계화된 용어를 사용하며, 약관의 중요한 내용을 부호, 색채, 굵고 큰 문자 등으로 명확하게 표시하여 알아보기 쉽게 약관을 작성해야 함
  - (문제점) 약관 내용을 제시하고 동의했다는 점만으로 약관의 유효성을 그대로 인정해야 한다는 것은 법리적으로 편파적

▲  
세미나/포럼

## 2012 콘텐츠 공정거래 환경조성 세미나



한국콘텐츠진흥원  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

### □ 게임사업자의 약관운영 개선

- 약관위반이용의 자치적 대응방법으로 전환
- 다중접속게임의 내부적 사회성 인정
  - 게임으로 발생하는 이용자 문제는 게임 콘텐츠로 해결하려는 노력

### □ 토론

- 이재목 (충북대 법학과 교수)
  - 발표자는 기본적으로 게임 산업 내에서 문제들이 해결되는 것이 가장 바람직하다는 의견인데, 이는 게임 산업의 자체적인 윤리성이 전제되어야 하는 문제
  - 또한 법 해석의 문제가 아니라 법 정책 자체의 문제
  - 게임규제의 보수화 논쟁에 대해 부모님 입장에서는 다른 의견을 가질 것 (ex. 야간 시간에 게임을 통제해야 할 것이냐, 말 것이냐)
- 김성곤 (한국게임산업협회 국장)
  - 약관에 대한 법체계가 미흡, 이용자 보호는 최우선의 가치임
  - 역발상이 필요한 시점 → 약관에 '이용자 권익'에 대한 내용 명시

### 3) 모바일 오픈마켓에서 공정거래 질서 확립 및 이용자 보호

- 고희석 (선문대 법학과 교수)

### □ 기존 전자상거래 vs. 모바일 전자상거래(open market)

- 인터넷 접속환경의 변화는 새로운 시장, 모바일 전자상거래 시장 창출
- 그러나 기존 전자상거래가 계약체결에 있어 초국경이었던 것에 반해, 이행의 문제로 모바일 전자상거래는 사실상 아직 국경을 초월한 형태로는 크게 진전하지 못함
- 모바일 오픈마켓을 운영하고 있는 6개사(SK, KT, LG, 삼성, 애플, 구글) 약관 연구

### □ 모바일 오픈마켓에서의 사업자의 법적 지위

- (사업자의 법적 지위) 민법상 매도인의 지위, 상법상 상인의 지위, 통신판매업자에 해당
- (모바일 오픈마켓 운영자의 법적 지위) 디지털콘텐츠를 이용자에게 판매하는 자가 아니며, 사업자와 이용자 간 디지털콘텐츠거래가 이루어질 수 있도록 조력하는 자에 해당
  - 그러나 운영자가 직접 자신이 직접 디지털콘텐츠를 판매하기도 함

▲  
세미나/포럼

## 2012 콘텐츠 공정거래 환경조성 세미나



한국콘텐츠진흥원  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

- 이 경우 모바일 오픈마켓 운영자는 통신판매업자의 지위와 더불어 통신판매중개자의 지위를 동시에 가짐

### □ 이용자 보호

- 모바일 오픈마켓에서의 디지털콘텐츠거래에서 소비자와 이용자를 구분하는 것은 사실상 실익이 없음
- 약관의 편입통제 요건
  - 명시 의무: 약관의 작성자가 아닌 상대방이 약관의 내용을 인식할 수 있도록 하는 것
  - 설명 의무: 약관의 내용 중 중요내용에 대해 설명, 모든 내용이 아닌 '중요 내용'
  - 교부 의무: 약관의 사본교부. 명시, 설명의무와는 달리 교부의무는 이용자의 요청이 있을 경우에 한해 발생
- 계약체결과정에서의 이용자 보호 방안
  - 정보 제공 의무, 조작실수 방지조치 의무

### □ 토론

- 오석웅 (청주대 법학과 교수)
  - 구체적인 피해 사례 적시 필요
  - 온라인에서 발생하는 문제는 '국제성'을 가질 가능성이 큼
  - 오프라인의 국제분쟁과는 다른 성격, 다르게 다뤄져야
- 고희석 (선문대 법학과 교수, 발표자)
  - 단순터치 방식의 핸드폰 때문에 발생한 문제들 다수
  - ex 영유아의 터치, 주머니 속 실수로 터치 등

## 4) 온라인 겜블링의 규제와 경쟁

- 황태희 (성신여대 법학과 교수)

### □ 온라인 겜블링의 의의

- 겜블링의 의의: sports betting, casino games, poker, bingo, lottery와 같이 결과가 행위자의 기술에 의존하거나(games of skill), 결과가 우연에 의하여 좌우되거나(games of luck) 또는 복합적인(mixed game) 방법을 통하여 게임 결과에 대한 베팅(betting)과 그 대가를 금전으로 환산할 수 있는 배당(prize)이 주어 되는 게임
  - 스포츠 베팅: 국민체육진흥법에는 체육진흥투표권으로 정의, 운동경기 결과를 적중시킨 자에게 환급금을 내주는 '표권'으로서 투표 방법과 금액 및 대통령령에 정하는 사항이 적혀 있는 것
  - 스포츠베팅의 유형: 환급방법에 따라, 고정환급률(토토)와 고정배당률(프로토)

▲  
세미나/포럼

## 2012 콘텐츠 공정거래 환경조성 세미나



한국콘텐츠진흥원  
KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

### □ 현행법상 스포츠 베팅의 규율

#### ○ 위탁운영의 범위

- 체육진흥투표권의 발매, 환급금의 지급, 체육진흥투표권 발매시스템의 운영 유지 및 보수, 체육진흥투표권 발매 무효 시 반환금의 지급, 체육진흥투표 대상 운동경기의 홍보 등 운영 관련 업무
- 위탁운영비의 비율: 발매금약의 25% 범위 내

#### ○ 게임산업진흥에 관한 법률

- 온라인 스포츠베팅은 사행성 게임물로 취급받음
  - \* 사행성게임물: 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것
- 전 세계 베팅사이트 사업자가 동일한 경기를 대상으로 상품을 구성하기 때문에 합법적 스포츠 베팅사이트와 '불법'인 스포츠베팅사이트들의 구별이 쉽지 않음
- 외국에 계정을 두어 인터넷상으로 이뤄지는 온라인 서비스는 현행법상으로는 불법 사행성 스포츠 베팅으로서 단속과 적발이 매우 어려움

### □ 문제점과 해결방안

#### ○ (문제점) 스포츠베팅의 독점

- 국내 스포츠베팅을 독점하고 있는 '스포츠 토토', '프로토'
- 체육진흥투표권=스포츠토토로 인식할 우려가 있음
- 독점에 따른 스포츠 베팅의 고수익 구조

#### ○ (해결방안) 온라인 스포츠베팅의 경쟁 도입

- 경쟁을 도입하여 발생하는 수입의 증가를 공익적 목적으로 사용하도록 함
- 발행대상 운동경기의 명확화 필요
- 수탁사업자의 요건 강화

### □ 토론

#### ○ 윤태영 (아주대 법학과 교수)

- 오프라인에서는 지역을 한정하는 등(ex, 강원랜드) 규제가 있으나, 온라인은 현재 묵인하고 있는 것이 사실

#### ○ 이권호 (법무법인 더펌 변호사)

- 유사 스포츠베팅 사이트들은 게임 형식을 벌여 게임머니로 배당을 받음
- 게임법 상, 게임의 등급분류 문제가 요즘 가장 큰 화두



▲  
세미나/포럼

## 게임의 사회적·문화적 위상제고를 위한 심포지엄



한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

### 게임의 사회적·문화적 위상제고를 위한 심포지엄 - 새로운 게임문화정책을 제안한다 -

#### 1. 개요

- 일 시 : 2012년 4월 25일(수) 14:00~17:00
- 장 소 : 양재동 엘타워 라벤더홀
- 목 적
  - 게임의 사회적·문화적 가치에 대한 담론 확산과 게임문화 분야 제영역의 문제점과 개선방향에 대한 발표와 토론
- 주 최 : 게임문화재단
- 주 관 : 문화사회연구소



#### 2. 발제

- 1) '게임관련 법제 합리화를 위한 통합의 필요성과 방법'
    - 박주민 (법무법인 한결 변호사)
- 게임관련 법제 규제 현황
- 다수의 정부부처가 게임을 규제
    - 규제내용이 중복되어 규제의 과잉이 발생

▲  
세미나/포럼

## 게임의 사회적 · 문화적 위상제고를 위한 심포지엄



한국콘텐츠진흥원  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

- 선택적 섯다운제가 가정의 자율권을 인정하고는 있으나, 전반적으로 강제적이고 청소년의 접근권을 차단하고 있음

### □ 청소년의 게임 과몰입 예방 제도의 특성과 문제점

#### ○ 강제적 섯다운제, 선택적 섯다운제, 쿨링오프제의 특징

- 게임업체가 스스로 자정노력을 하는 게 아니라 국가가 형사처벌을 수반하는 강제 입법
- 대상이 청소년이용가로 등급분류를 받은 게임
- 국내 게임사업자가 제공하는 게임만이 적용대상으로, 역차별의 문제와 직접 연관

#### ○ 규제 체계의 문제점

- 해외 온라인게임 및 타 플랫폼과의 역차별, 규제의 비효율성 발생
- 자율적으로 인터넷 중독률이 감소하는 상황에서 현재의 규제정책은 과잉
- 청소년이용가 등급의 게임을 대상으로 하고 이것을 다시 규제하는 것이므로 이 자체가 중복규제  
\* 청소년보호법과 게임법은 유사한 규제내용을 담고 있음

#### ○ 게임규제 제도에 의해 침해되는 기본권

- 청소년 행복추구권 : 게임을 할 권리 역시 행복추구권
- 평등권 침해 : 국내 게임사업자 역차별, 영업의 자유 침해
- 부모의 양육권, 교육권도 침해 소지

### □ 게임관련 법제 대안

#### ○ 해외 주요국가 규제 현황

- 미국, 영국, 일본 등 게임 선진국은 (도박성 게임만 처벌할 뿐) 게임을 규제하지 않음
- 중국, 태국, 베트남 역시 최근 정부주도에서 자율규제로 전환하고 있는 상황
- 그리스의 경우, 게임이용 금지법안을 제정, 유럽연합이 그리스 정부를 제소하여 승소

#### ○ 자율적 규제로의 전환 필요

- 게임사업자와 이용자가 구성하는 시민적 기구에 의한 자율적 규제 필요

#### ○ 규제의 통일성 강화

- 자율규제 전환의 장단점을 고려하더라도 청소년보호법이 아닌 게임법 중심으로 규제 통일

### □ 제1발제에 대한 토론 : 이병찬 (법무법인 정진 변호사)

- 게임이용실태 등에 대한 과학적 연구를 기초로 제도를 보완해야 함

▲  
세미나/포럼

## 게임의 사회적 · 문화적 위상제고를 위한 심포지엄



한국콘텐츠진흥원  
KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

- 선택적 섯다운제는 청소년과 학부모의 요청을 전제로 하여 대안으로 고민할 가치 있음
- 게임업계의 게임에 대한 사회적 편견을 없애기 위한 자구노력이 반드시 필요

### 2) '게임문화 확산을 위한 정부의 지원정책 제안'

– 권오태 (한국콘텐츠진흥원 책임연구원)

#### □ 문화로서의 게임 위상

- 사회적 인식 부정적
  - 게임의 산업적 · 경제적 위상과는 달리 게임에 대한 사회적 인식은 대체로 부정적
  - 게임의 문화적 위상을 둘러싼 사회적 담론은 부정적인데 반해 게임에서 비롯된 새로운 문화현상을 통합적으로 읽어내지 못하여 게임의 문화적 가치는 산업논리에 가려 위상 확보 미흡

#### □ 게임 문화정책의 변화상

- 법제도 : 게임산업진흥에 관한 법률
  - 게임의 산업적 진흥에 무관, 산업진흥 중심으로 법체계 구축
  - 게임산업 진흥을 뒷받침하기 위한 건전 게임이용문화 조성 체계 수립
  - 여전히 과몰입 및 중독예방 조항 중심으로 방어적 · 수세적 조항 중심으로 문화적 기능을 보편적으로 인정하는 의미를 담지 못하고 있다는 비판에 직면
- 중장기 정책 : 게임산업진흥 중장기계획
  - 게임문화 확산을 위한 정책과 지원체계를 통합적 시각에서 정비하려는 노력 보임
  - 게임문화 지원정책 범주 안에 들어가는 과제들 역시 산업활성화와 연계하는 한계
  - 통합적이고 적극적인 문화 확산을 위한 지원보다는 파편적이고 분절적인 문화 지원정책에 그침
- 기반조성 : 건전 게임문화 조성 대책
  - 건전한 게임문화 조성이 게임 과몰입 상담과 예방 · 치료, 게임문화 교육강화, 청소년 이용시간 제한 등 매우 방어적 · 수세적 대책 중심
  - 무엇보다 건전 게임문화 조성 대책 역시 게임산업 선순환을 위한 도구로 전락시켰다는 평가
- 새로운 문화 : 이스포츠(e-sports) 발전 계획
  - 이스포츠는 주목할 만한 여러 문화현상들과 생활체육문화로의 발전 가능성 높음
  - 이스포츠는 그 자체가 관전형 게임플레이라는 상업화되고 객체화된 형식
  - 대중이 스스로 즐기고 참여하는 문화적 형태와는 거리가 있어 문화기획과 지평 확대의 측면에서는 여전히 불완전한 측면

▲  
세미나/포럼

## 게임의 사회적 · 문화적 위상제고를 위한 심포지엄



한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

### □ 게임문화 확산을 위한 대안적 지원정책 제안

#### ○ 대안적인 문화 지원정책으로의 전환 방향

- 삶과 다층위적으로 연계된 통합적이고 창조적인 차원에서의 게임문화 접근이 필요
- 게임의 공공적 가치 실현을 중심으로 문화다양성을 지원하기 위한 체계 구축 요구
- '과도한 통제가 문화를 황폐화' 시키듯 'legal populism'의 통합적 조정이 절실

### □ 게임 문화 지원정책의 세부방안 제안

#### ○ 게임문화 법체계 확대 : 진흥과 규제의 틀 깨기

- 육성과 보호, 진흥과 규제라는 틀에서 벗어나 게임의 문화적 기능을 보편적으로 인정하는 의미를 담아내는 방향으로 정비
- 일상에서 행복하게 게임문화를 향유하고 놀이할 수 있는 환경을 만들어 무엇을 할 권리가 확대되는 방향으로 '틀 깨기'가 시급
- 게임의 문화적 가치를 확산시킬 수 있는 게임 문화연구, 게임 리터러시 확대, 게임을 활용한 창의적 능력개발 등에 관한 창작 참여 등이 반영되어야 함

#### ○ 게임 문화연구의 강화 : 산업논리에서 문화논리로

- 게임-인간관계-일상-문화를 총체적으로 관찰하는 게임 문화연구에 대한 장기적이고 지속적인 지원정책의 활성화
- 게임의 문화적 위상을 공고히 해 줄 학술적 진지 구축이 필요하며, 산업경제적 담론에서 벗어나 문화담론의 생산과 재생산 그리고 확산시킬 수 있는 구조를 구축

#### ○ 게임 문화교육의 확대 : 피교육에서 창작 교육으로

- 게임을 미디어로 인식하고, 게임을 만들고 제작하는 창작교육으로의 전환이 필요
- 인터랙티브한 미디어를 통해 소통하는 방법에 대한 교육과 자신의 생각을 표현할 수 있는 교육은 새로운 창조를 이끌어내는 창발적 교육의 하나

#### ○ 지역문화 공간 활성화 : 창작 접근권의 확대

- 지역 주민센터, 청소년수련관, 복지관 등을 지역문화 허브화하여 '게임창작센터' 등을 지원하고 게임을 활용한 창작 접근권을 확대 · 제공하는 방안 검토
- 지역문화 공간을 활용한 게임콘텐츠 창작이나 게임 리터러시 교육 등을 추진, 지역민들의 문화적 욕망을 고취시키고 차별적인 지역문화 다양성을 확보하는 등 적극적인 문화복지 실현

#### ○ 게임문화 지원정책 지형의 확장 : 예술영역으로의 확장

- 전시, 공연, 음악, 영화 연계 프로그램의 지원

▲  
세미나/포럼

## 게임의 사회적 · 문화적 위상제고를 위한 심포지엄



한국콘텐츠진흥원  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

– 공공성이 강화된 문화 지원정책 확대 : 사적 공간에서 비효율로 치부하여 할 수 없는 것들을 공공영역에서 예산과 공간을 활용하여 예술영역의 창작활동 지원과 게임문화 가치 증진

### □ 제2발제에 대한 토론 : 이동연 (한국예술종합학교 교수)

- 정부의 게임문화에 대한 정의 인식이 미흡, 근본적인 인식전환이 요구
- 게임산업진흥에 관한 법률 제3장 게임문화의 진흥의 재개정이 필요
- 게임산업의 수준에 비해 학술연구 부족, 학술연구와 이론적 토대를 만들 수 있는 지원정책 필요
- 발제자의 제안대로 게임을 매개로 창의적인 교육을 할 수 있는 다양한 지원정책 요구
- 게임을 주제로 한 공공문화 기반시설의 설립 추진, 청소년수련관의 10% 정도라도 게임놀이 체험센터로 전환하면 사회에 많은 이득

### 3) '새로운 게임문화정책을 위한 협력방안'

– 김혜준 (부천문화재단 대표)

#### □ 거버넌스 작동 모델 구축

- 긍정적인 면을 드러내고, 부정적인 면을 컨트롤할 수 있는 체계의 지속적 구축
  - 게임의 긍정적인 측면 부각과 동시에 부정적인 면을 어떻게 치유할 것인가도 인정
  - 검열과 표현의 자유를 외치는 진영 사이의 존중과 서로 입장을 합의할 지점 도출
  - 장르간의 연계, 문화적인 접근, 지속적인 토론 등을 통한 거버넌스 작동모델 구축

#### □ 제3발제에 대한 토론 : 김성심 사무국장(학부모정보감시단)

- 거버넌스 구축을 위해서는 시민단체의 정체성 인정 필요
- 시민단체가 가지고 있는 전문성을 정부나 사회가 인정하지 않고 단체의 정체성을 흔들
- 학부모들이 게임을 이해하지 못하는 몰지각한 사람들로 매도되지만 사실 현장에서는 전면적 섯다운제를 찬성. 이것이 현실
- 반대의 목소리도 공유되어야 하며, 그 현실에서 정책이 출발하고 현실화되어야 함

## 3. 종합토론

### □ 이원재 (문화연대 사무처장)

- 문화의 범주화 전략이 아닌 게임문화의 가치에 대한 토론이 필요

▲  
세미나/포럼

## 게임의 사회적 · 문화적 위상제고를 위한 심포지엄



한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

- 산업과 문화를 등치시키는 것이 아니라 게임의 교육적 가치, 삶의 기초가 되는 예술과의 접점, 미디어아트, 기계미학, 여가문화, 일자리 등등의 가치성을 토론
- 청소년 보호를 주장하는 입장에서 교육의 공공성, 청소년의 권리에 대해서는 침묵하며 자기 이해에 기반하여 이데올로기를 증식
- 건전한 게임문화가 아닌 게임의 사회적 · 문화적 가치를 정책의 목표로 삼는 정책 패러다임의 전환이 필요
- 박주민 (법무법인 한결 변호사)
  - 청소년보호라는 것이 필요한 하지만, 청소년을 완벽한 무균상태로 놓고 싶어 하는 것이 과연 보호인가를 청소년의 성장에 올바른 방향인가에 대한 고민이 필요
  - 전반적으로 청소년의 주체적 노력과 학부모의 다른 시각에 대한 조정이 필요
- 이병찬 (법무법인 정진 변호사)
  - 청소년의 안전한 놀이문화와 그에 필요한 것이 무엇인지에 대한 논의가 필요
  - 게임을 문화로 정착시키기 위해서는 청소년을 매체로부터 배제시키는 것이 아니라, 새로운 미디어가 가져다줄 가능성을 좀 더 깊게 논의해야 함
- 권오태 (한국콘텐츠진흥원 책임연구원)
  - 대부분의 게임정책은 산업논리 중심의 육성전략으로 편성, 보편적으로 인정하는 문화적 기능을 지원하는 정책은 부족. 정책 패러다임의 변화를 본격적으로 시행할 때가 되었다고 봄
  - 게임업계의 사회적 책임, 문화적 인식에 대한 자율적인 습득과 활동들이 적극 요구됨
- 이동연 (한국예술종합학교 교수)
  - 섯다운제를 찬성하든 반대하든 궁극적인 목표가 청소년이 행복해 질 수 있는 환경을 만드는 것이라면 각 단체와 기관들이 다른 입장을 이해하고, 사심 없이 정치적 입장에 상관없이 논의하는 과정이 필요
- 김혜준 (부천문화재단 대표)
  - 규제의 필요성을 옹호하는 입장에서는 규제정책을 만들 때 더 근본적인 문제, 다층적인 문제에 눈감게 되는데 실제로 규제해야 하는 것들을 좀 더 심도 있게 고민할 필요
- 김성심 (학부모정보감시단 사무국장)
  - 섯다운제가 아이의 양육권을 침해하는 것 아니냐는 의견이 있는데 가정이 해체되어 가고 있다는 환경에 대한 공통적 인식이 필요
  - 아이들이 게임을 많이 하고 있는데, 가정이 해체되어 있는 상황에서 사회적 시스템과 보호가 필요



▲  
세미나/포럼

## IT 성과와 향후 과제



한국콘텐츠진흥원  
KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

### IT 성과와 향후 과제 - 제28차 국가경쟁력강화위원회 -

#### 1. 개요

- 일 시 : 2012년 4월 23일(월) 15:00-17:00
- 주 최 : 교육과학기술부, 행정안전부, 문화체육관광부, 지식경제부, 방송통신위원회, 국가경쟁력강화위원회

#### 2. 요약

##### □ 미래 IT 환경변화와 우리의 현실

- 모든 것이 연결과 접속을 통해 상호작용하여 새로운 가치를 창조하는 초(超)연결(Hyper Connectivity) 혁명 시대 도래
- (시장구조) 세계 · 국내 경제와 IT 시장 성장이 모두 둔화되는 가운데, IT 융합이 전 산업으로 확산되며 신시장 창출
  - 글로벌 경제의 중심축이 중국 · 인도 등 신흥국으로 다원화되고, FTA와 네트워크 경제 확산으로 국경의 의미가 축소
  - 이종산업간 · 수평적 생태계간 경쟁은 더욱 확대
    - \* 태블릿 PC 시장 경쟁: 애플(PC) vs. 삼성전자(휴대폰) vs. 아마존(서점)
- 그간의 육성 노력에도 불구하고, SW 경쟁력은 여전히 취약
  - HW 경쟁력 및 네트워크 운영은 세계적이나, 주요 장비와 핵심 부품의 해외 의존은 지속
- IT 융합의 국민 생활 체감 부족 및 정보화 역기능 등 사회적 대응과제 상존

##### □ 2020년 IT 미래비전 및 향후 과제

- 비전 : '초(招)연결 시대를 선도하는' 창의강국 대한민국
- 목표 : (산업 속의 IT) IT로 경제를 더 힘있게  
(국민 속의 IT) IT로 국민을 더 따뜻하게  
(세계 속의 IT) IT로 대한민국을 더 크게

##### □ 정책 아젠다

- (산업 속의 IT)
- ① IT 융합 2단계 확산



▲  
세미나/포럼

## IT 성과와 향후 과제



한국콘텐츠진흥원  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

- 차세대 전략산업으로 'SW-서비스-콘텐츠-융합산업-핵심부품'을 연계 육성, 대-중소기업이 공생하는 열린 생태계를 구축
- ② **글로벌 SW 중견기업 50개 육성**
  - 협소한 내수중심 성장을 탈피, 처음부터 글로벌 시장을 목표로 한 SW산업 육성
- ③ **창의적 융합인재 확충**
  - 창의성, 원천기술 등 소프트웨어 경쟁력 확보를 위해 R&D지원 강화, 통섭형 창의인재 양성
- ④ **청년창업 및 해외진출 지원**
  - IT를 기업의 시장수요 확대와 일자리 창출의 플랫폼으로 활용, 창업과 성장을 유도하여 젊은 일자리를 지속 창출
- (국민 속의 IT)
- ⑤ **100세 시대 스마트복지 구현**
  - IT와 사회시스템의 결합으로 편안하고, 건강하고, 깨끗한 세상을 실현, 복지와 산업의 조화로운 성장 추진
- ⑥ **교육소외계층 격차 해소**
  - 교육 소외계층의 학습권을 보장, 교육 여건 개선해 더 나은 미래를 꿈꿀 수 있는 기회 제공
- ⑦ **지능형 생활·재난 안전망 구축**
  - IT로 국민들이 실물과 사이버 상의 범죄와 재난 등 위협으로부터 안심하고 일상생활을 영위할 수 있는 사회 실현
- (세계 속의 IT)
- ⑧ **전자정부 등 경험 공유**
  - 세계 일류 전자정부 모델 등을 활용하여 미래 협력 기반을 확충, 함께 시장을 만들어나가는 능동적 국제협력 추진
- ⑨ **글로벌 콘텐츠 강국 실현**
  - 스마트콘텐츠 생태계를 조성하고, 국내 콘텐츠 신시장 창출 기반을 마련하여 국경 없는 콘텐츠 시장을 선도
- ⑩ **세계 최고 수준의 네트워크 구축**
  - 트래픽 폭증에 대비, 다양한 용·복합 서비스 구현을 위한 세계 최고 수준의 유·무선 네트워크 구축
- **Giga Korea 전략**
  - 전술한 10대 아젠다 달성을 위한 주요 실천과제로서, 민·관 합동의 범부처 핵심 R&D 프로젝트인 'Giga KOREA 전략' 추진
  - 총 8년 사업을 세 단계(2년, 3년, 3년)로 나누어 추진
  - (기대효과) 향후 14년간('13~'26년) 105.5조원의 생산 유발 및 69.4만 명의 고용창출 전망

▲  
뉴스브리핑

## 뉴스브리핑



한국콘텐츠진흥원  
KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

### □ 콘텐츠 일반

- (전자신문, 4. 6) 구글, 방송통신위원회 권고 받아들여 개인정보 통합 방안 개선
  - 구글 개인정보 취급방침이 세계적으로 논란이 되고 있는 가운데 구체적인 개선 방안이 나온 첫 사례
  - 방통위는 지난 2월 말, 구글의 개인정보 취급방침에 △개인정보 이용 목적의 포괄적 기재 및 명시적 동의 절차 미비 △정보통신망법상의 필수 명시 사항 누락 △개인정보 취급을 수용하지 않는 이용자 선택권 보장 권고
  - 이에 구글은, ▲한국 사용자를 위한 추가 정보 제공, 개인정보 취급 방침을 웹사이트에 공지 ▲누락된 4개 사항(개인정보의 보유 및 이용기간, 파기절차 및 방법, 법정대리인의 권리 및 행사방법 등) 구체적으로 열거
- (서울신문, 4. 9) 고비용 - 저활용, 세금 축내는 '공공 앱'
  - 현재 개발된 중앙부처 100개, 지방자치단체 112개의 앱 중 정책홍보성 앱이 30%
  - 제작비용이 1억 원을 넘는 공공 앱 중 다운로드 횟수가 5,000회에도 미치지 못하는 프로그램이 6개에 이름
- (한겨레, 4. 18) 문화부, '스토리 창조원' 설립
  - 문화체육관광부, 지속가능한 한류를 위한 '콘텐츠 글로벌 경쟁력 강화 방안' 발표
  - 콘텐츠 산업의 기반이 되는 스토리 발굴, 신인작가 양성하는 '스토리창조원' 설립과 10~ 11월 중 다양한 케이팝(K-pop)을 소개하는 '아시아 뮤직 마켓' 개최, 7300억원 규모의 콘텐츠 펀드 추가 조성 등 10가지 실천 전략
- (전자신문, 4. 20) 영국 아티스 인베스트먼트, 콘텐츠진흥원과 업무협약
  - 안정적 자금운용을 희망하는 중소벤처 기업에 대한 2000억 원 규모의 지분 투자를 진행할 계획
  - 아티스가 희망하는 투자 대상은 기업공개를 하지 않은 국내 게임·방송·영화·애니메이션 콘텐츠 기업으로, 최근 3년 간 평균 매출액이 20억 원이 넘어야 함

### □ 방송

- (디지털타임스, 4. 12) 방송콘텐츠 유통 지각변동 예고
  - 콘텐츠 제작사가 방송사나 온라인 동영상 사업자를 거치지 않고 바로 스마트TV 애플리케이션을 통해 콘텐츠를 제공하는 유통 방식 부상
  - 기존 프로그램 제작사들이 방송사의 요구를 일방적으로 수용해야 하는 상황에서 벗어나 콘텐츠 제작사의 위상이 확대될 가능성 높아짐
- (국민일보, 4. 19) 드라마 <성균관 스캔들>, 뉴욕 TV페스티벌 동상
  - 뉴욕 TV페스티벌 미니시리즈 부문에서 동상 차지
  - 올해로 55년째 맞는 뉴욕 TV페스티벌은 전 세계 400여 방송기관이 참가하는 국제시상식

▲  
뉴스브리핑

## 뉴스브리핑



한국콘텐츠진흥원  
KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

- (아시아투데이, 4. 23) 다음, 국내 포털업체 최고 다음TV(스마트TV 플랫폼) 최초 개발
  - PC와 모바일에서 제공했던 검색, 키즈(어린이 대상 콘텐츠), 클라우드, 스포츠 중계 등 다음이 보유한 다양한 콘텐츠를 TV에 최적화해 제공
- (서울경제, 5. 2) 작년 방송 콘텐츠 수출 91% 증가
  - 국내 방송사업자 중 상장사들이 수출을 통해 벌어들인 수익은 1,477억 원, 이전 해에 비해 91% 증가
  - 방송사업자의 전체 매출에서 수출이 차지하는 비중 또한 지난해 2.8%로, 2010년에 비해 0.9% 포인트 증가, 전체 방송사업자의 고용 역시 2010년 5,450명에서 지난해 6,204명으로 13.8% 증가

### □ 게임

- (전자신문, 4. 10) 소셜게임, 게임 업계 중심으로 확산
  - 해를 거듭하면서 개발-플랫폼-산업화로 이어지는 새로운 스타트업 경제 만들
  - 9일 열린 '2012 스마트&소셜게임 콘퍼런스' 행사 규모가 비약적으로 발전, 대박 게임 사례 (ex. 룰 더 스카이, 타이니 팜) 소개
- (디지털타임스, 4. 20) 비상장 게임사 실적 '메이저' 넘볼 정도
  - 지난해 비상장 게임사들이 전체적으로 좋은 실적 기록
  - 네오플, 스마일게이트, 아이덴티티게임즈 등 중국 수혜기업 3사는 메이저 게임사를 위협할 정도의 매출과 경이적인 영업 이익률 기록
- (전자신문, 4. 26) 전국아마추어 e스포츠대회 정식 종목에 5개 게임 선정
  - 문화체육관광부, 올해 대통령배 전국아마추어 e스포츠대회 정식 종목으로 네오위즈게임즈 '슬러거', 넥슨 '카운터스트라이크온라인', 드래곤플라이 '스페셜포스', 라이엇게임즈 '리그오브레전드', 반다이남코 '철권 6' 등 5개 게임 선정

### □ 영화/애니메이션

- (한국일보, 4. 20) 국산 애니 <다이노 타임>, 10월 미국 개봉
  - 국내 자본과 기술로 만들어지는 애니메이션 <다이노 타임>이 10월 국내 최초로 북미 배급사를 통해 북미 2,500개 상영관에서 대규모 개봉
  - 북미 배급사 클라리우스 엔터테인먼트는 북미 개봉을 위해 3,000만 달러 투자
  - 영화의 본격적인 제작 이전에 이미 100만 달러의 해외 판매 성과
- (서울신문, 4. 23) 한국만화 명작 100선, <공포의 외인구단> 1위
  - 서울신문과 한국만화영상진흥원, '한국만화 명작 100선' 공동으로 선정

▲  
뉴스브리핑

## 뉴스브리핑



한국콘텐츠진흥원  KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

- 1위는 이현세의 <공포의 외인구단>(1982년 作)

### □ 기타(웹툰, 음악, 패션 등)

○ (디지털타임스, 4. 10) 음원사용료, '곡당 600원' 사실상 확정

- 음악 저작권자들(한국음악저작권협회, 한국음원제작자협회, 한국음악실연자연합회)이 요구한 1,050원보다는 낮은 수준, 종량제를 기반으로 하고 있어 전반적인 가격 상승은 불가피

○ (전자신문, 4. 10) 정부의 웹툰 규제, 사실상 백지화

- 방송통신심의위원회와 만화 업계는 지난 3일 웹툰자율규제시스템 도입에 관한 사전 협의를 가진데 이어, 9일 자율규제에 관한 업무협약(MOU) 체결

\* 방심위가 지난 2월 23편의 웹툰을 유해매체물로 지정하겠다고 발표한 지 두 달 만

○ (중앙일보, 4. 10) 한국형 신개념 지식포럼 '테크플러스'

- 한국형 'TED', 기술과 감성의 만남을 목표로 2009년부터 시작

\* TED: 1984년 '널리 퍼져야 할 아이디어(ideas worth spreading)'를 모토로 창립된 미국의 비영리 재단. 기술(Technology), 엔터테인먼트(Entertainment), 디자인(Design) 의미