



즉시 사용

비고

* 국무총리 모두말씀 회의직후 별도배포
공동배포 : 행정안전부, 문화체육관광부

담당

<총괄> 국무조정실 기획총괄정책관실	과장 이동훈, 서기관 이경수 (044-200-2056, 2057)
지자체 건의	국무조정실 규제조정실 규제혁신기획관실
규제혁신	과장 최용선, 서기관 김동현 (044-200-2435, 2917)
콘텐츠산업 경쟁력 강화	국무조정실 교육문화여성정책관실
	과장 천준호, 사무관 이경환 (02-2100-3730, 3733)
	국무조정실 교육문화여성정책관실
	과장 이선주, 사무관 차단비 (044-200-2328, 2330)
	문화체육관광부 문화산업정책과
	과장 김정훈, 사무관 신지원 (044-203-2411, 2422)

지역 현장의 생생한 목소리를 듣고 규제를 혁신하겠습니다

<지자체 건의 규제혁신 방안>

- ▶ 일자리 창출과 지역발전을 막고 주민불편을 초래하는 지방건의 규제 33건 개선
- ▶ 농공단지 지정면적 확대요건 완화, 택지개발지구 내 학교용지 확대 허용 등

<콘텐츠산업 경쟁력강화 핵심전략>

- ▶ 정책금융 및 신성장분야 핵심인프라 확충, 일자리 맞춤형 인력양성 확대
- ▶ 콘텐츠산업 10대 불공정 근절을 위한 공정상생센터 운영 본격화 및 법제도 정비

□ 이낙연 국무총리는 12월 13일(목) 오전, 정부세종청사에서 제61회 국정현안점검조정회의(세종↔서울 영상회의)를 주재했습니다.

○ 이날 회의에서 정부는 「지자체 건의 규제혁신 방안」 과 「콘텐츠 산업 경쟁력강화 핵심전략」 을 심의·확정했습니다.

* 참석 : 국무총리(주재), 기재부·외교부·국방부·행안부·문체부·농식품부·복지부·여가부·국토부·해수부 장관, 국조실장, 교육부·과기정통부2·산업부·환경부·고용부·중기부 차관, 법제처장, 통계청장, 방통위원장 등

◆ **지자체 건의 규제혁신 방안 (국무조정실)**

- 정부는 지역의 일자리와 지역개발을 가로막고 일상생활에 불편을 주는 중앙부처의 규제에 대한 혁신방안을 논의했습니다.
- 이를 위해 중앙행정기관, 기초·광역지자체, 공공기관 등과 협업하여 총 33건의 과제를 발굴하였습니다.

<p>지역 일자리 창출 (12건)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 농공단지 공장증설 및 기업입주 간소화 (농공단지 지정면적 확대요건 완화 등) • 소상공인 창업 저해규제 개선 (소규모주류제조업에 과실주 포함 등) • 관광 활성화 제한규제 개선 등 (유사한 관광지 시설지구 통합 등)
<p>지역 균형· 특화발전 (10건)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 도시재생사업 절차 간소화 (재생사업시 지방도시재생위 심의가 필요없는 '경미한 변경사항' 확대 등) • 각종 보호구역 개발제한 규제 완화 (군사시설보호구역내 군협의 필요 용도변경 대상 축소) • 지역 특화사업 지원 확대 등 (제주도 비영리 국제학교에도 법인세 등 세제 혜택 부여 등)
<p>주민불편 해소 등 (11건)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 주민생활 불편사항 해소 등 (택지지구 준공후 5년 이내에도 학교용지 확대 허용 등) • 주민안전을 위한 국·공유재산 활용 확대 (접경지역 국유지내 대피시설 설치 허용 등) • 재생에너지 보급 저해요인 해소 (국공유지 태양광 발전 점·사용료 완화)

- 지자체 건의 규제혁신 방안의 주요내용은 다음과 같습니다.
- (지역 일자리 창출) 농공단지에 공장증설을 쉽게 할 수 있도록 면적확대 제한을 완화하고, 소규모주류제조업 범위에 과실주를 추가합니다.
 - 또한, 도시공원 내에서 청년창업을 위한 상행위 등이 허용됩니다.
- (지역 균형·특화 발전) 도시재생사업의 변경 및 국비지원 신청을 위한 절차를 간소화하여 사업추진 기간을 단축하고, 상수원보호구역 내 폐교재산의 활용도를 높입니다.

- 아울러 군사시설보호구역 내 건축물을 용도변경하는 경우 군부대 협의가 필요한 대상을 축소*합니다.

* <기존> 용도변경 '허가' 대상은 모두 군 협의 → <개선> '허가' 대상 중 위험물
· 방송통신·발전시설 등으로 변경하는 경우만 군 협의

○ (주민불편 해소 등) 택지개발지구가 준공된 후 5년(신도시는 10년) 내에는 지구단위계획 변경이 제한되나, 학교용지 확대를 위한 경우에는 변경을 허용합니다.

- 또한, 지자체가 접경지역 주민보호를 위한 대피시설을 국유지에도 설치할 수 있도록 하고,

- 계절에 관계없이 09~18시로 고정된 국립자연휴양림의 입장시간은 휴양림별 여건을 고려하여 1~2시간 연장됩니다.

□ 정부는 이번 개선조치가 신속히 이행되도록 입법절차를 진행하고, 2019년도에도 지역별 현안사업 등 지방의 발전을 가로막는 규제 혁신을 꼼꼼히 추진해 나가겠습니다.

◆ 콘텐츠산업 경쟁력강화 핵심전략 (관계부처 합동)

□ 이날 회의에서 정부는 고성장·일자리 산업인 콘텐츠산업의 경쟁력 강화방안을 논의했습니다.

□ 핵심전략의 주요 내용은 다음과 같습니다.

① 세계시장에서의 경쟁력 확보를 위해 기초를 탄탄하게 하겠습니다.

○ (인프라·정책금융) 게임·웹툰 및 융복합 콘텐츠 분야의 창작·창업 인프라 시설을 광역지자체 단위로 확충*하겠습니다.

* ('18) 지역콘텐츠코리아랩(CKL) 10개, 지역기업육성센터 4개 → ('22) 지역CKL 15개, 지역기업육성센터 15개 목표

- 특히, 중소·신생 콘텐츠 기업의 원활한 자금조달을 위해 **3대 정책금융**(모태펀드, 완성보증보험, 이차보전)을 확대*하겠습니다.
 - * 콘텐츠산업 종사자 가장 필요한 정부지원 분야 ‘자금지원’ 응답(71.7%)
 - GDP 대비 대출금액 비중(‘15년 기준) : 콘텐츠산업 27% (제조업 77.6%)
- **(인재양성) 현장의 수요를 반영한 맞춤형 인재를 양성하겠습니다.** 전문가 연계교육을 확대*하고, 기업과 연계한 장르별 교육과정을 신설**할 예정입니다.
 - 또한 새로운 콘텐츠산업 수요를 반영한 가상·증강 현실 등 신기술 관련 융복합 전문인력을 양성할 계획입니다.
 - * 창의인재 동반사업 : 예비창업자와 전문가 간 도제식 교육 지원 (‘18년 200명→’19년 400명)
 - ** 게임스쿨 : 기업연계 교육 후 취업 지원/한국영화창업센터 : 기획개발 단계부터 지원(‘19년~)
- **(뉴콘텐츠) 문화재, 유적 등 문화자원과 첨단기술이 융합된 새로운 콘텐츠를 중점 육성***하고, 교육·국방·복지 등 다양한 공공서비스와 연계하겠습니다.
 - * (‘19) 국립박물관·미술관 16개소 → (‘20~’22) 공립문화시설, 해외 문화원 등
- 무엇보다 콘텐츠 분야 융복합 기술을 선도하기 위해 **문화기술 연구개발(R&D)***에 집중 투자할 계획입니다.
 - * 문화기술 R&D 지원금 10억 당 특허성과는 국가 R&D 평균 대비 2배, 사업화 성과는 3배

② 콘텐츠산업의 새로운 시장을 창출하겠습니다.

- **(지역생태계 구축) 국민들이 쉽게 접근하고 즐길 수 있는 콘텐츠 체험시설***을 확충하겠습니다.
 - * 대중음악 전문공연장(‘19년 기본계획 수립), e스포츠 경기장(‘19년 3개소→’22년 5개소) 등
- 또한, **지역콘텐츠진흥 거점**을 통해 지역 내에서 콘텐츠 제작, 유통, 소비 등이 이뤄지는 **지역생태계**를 구축하겠습니다.

- (해외진출) 콘텐츠기업의 해외진출 지원을 위해 기업이 필요로 하는 맞춤형 해외진출 정보를 원스톱으로 제공할 예정입니다.
 - 부처 협력으로 한류 빅데이터 종합정보시스템*을 구축하고, 국가별·장르별·단계별 맞춤형 정보제공을 강화하겠습니다.
 - * 한국문화 수요가 높은 국가 약 10개 대상, 세부 이슈에 대한 언급량 반응도 분석, 국가 간 비교, 시계열 분석 추이를 시각화하여 제공
- (연관산업 협력) 한류 활성화를 위한 관광상품을 개발하고, 한류 콘텐츠와 연계한 ICT, 소비재, 서비스 등 해외 마케팅도 지원하겠습니다.

③ 콘텐츠산업 공정환경 조성을 조성하기 위해 제도를 혁신하겠습니다.

- (공정환경) '문화산업의 공정한 유통환경 조성에 관한 법률'을 제정하고, 불공정행위*에 대한 감시 및 시정조치를 강화하겠습니다.
 - * (10대 불공정) ①사재기 및 구매강요 ②부당한 제작활동 개입 ③서면계약 미체결 ④편측·유통비용 전가 ⑤부당한 유통차별 ⑥가격후려치기 ⑦제작 후 수령 및 유통거부 ⑧제작업 비용 미보상 ⑨과도하게 낮은 수익배분 ⑩부당한 정보제공강요 및 보복조치
 - 열악한 콘텐츠 분야 근로환경 개선을 위해 표준계약서 활용도를 높이고 관계부처 합동으로 점검 및 시정해 나가겠습니다.
- (제도개선) 새로운 콘텐츠 증가에 따른 법·제도적 개선사항을 발굴·정비하겠습니다. 또한 자율등급제 확대 등 기존의 정부주도 규제를 민간 자율규제로 전환해 나가겠습니다.

<분야별 개선방안>

분야	현행	개선
음악 영상물	방송사 또는 영등위 사전등급분류	음악영상물 제작·배급자가 자체 등급분류 + 사후관리(직권 재분류)
웹툰	방심위-한국만화가협회 업무협약에 근거하여 자율규제	<만화진흥에 관한 법률>에 자율규제 근거 신설
게임	자체등급분류 사업자 지정조건 3년간 평균 매출액	자체등급분류 사업자 지정조건 3년간 평균매출액 혹은 자본금 중 선택하여 1개 충족

비전

콘텐츠 경쟁력! 일자리와 공정환경을 선도합니다.

방향

튼튼하고 공정한 산업기반, 양질의 콘텐츠 생산 및 수요

목표

구 분	'18	'22
매출액(조원)	116.3조원	141조원(24.7조원, 21.2% ↑)
수출액(억달러)	75억달러	101억달러(26억달러, 34.7% ↑)
일자리(명)	65만명	68.3만명(3.3만명, 5% ↑)

**3대
핵심
전략**

1

[산업경쟁력] 글로벌 수준의 경쟁력 확보

- (1-1) 산업수요를 반영한 인프라 및 정책금융 확충
- (1-2) 현장 맞춤형 인재양성 및 일자리 지원 강화
- (1-3) 뉴콘텐츠 육성 및 R&D 혁신

2

[수요확산] 신시장 확대 및 수요 창출

- (2-1) 콘텐츠 수요 창출 및 지역생태계 조성
- (2-2) 해외 진출 다변화 및 쌍방향 교류 확대
- (2-3) 신한류 연계, 연관산업 동반성장 지원

3

[규제·제도] 공정환경 개선과 과감한 제도혁신

- (3-1) 콘텐츠산업 공정환경 조성 및 창작자 권리 강화
- (3-2) 민간 자율성을 살리는 규제·제도 혁신

(추진체계) 범부처 및 민간 협력체계 구축