

서울특별시 문화콘텐츠산업 진흥 조례안

검 토 보 고

1. 회부경위

- 가. 의안번호 : 제3248호
- 나. 제 안 자 : 이병도 의원(찬성자 9명)
- 다. 제안일자 : 2022년 5월 25일
- 라. 회부일자 : 2022년 5월 27일

2. 제안이유

- 서울특별시 문화콘텐츠산업 발전 기반 조성 및 경쟁력 강화를 위하여 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원에 필요한 사항을 규정하여 시민의 삶의 질 향상과 지역경제 활성화에 이바지하고자 함.

3. 주요내용

- 가. 용어를 정의하고 다른 조례와의 관계를 규정함(안 제2조 및 제3조).
- 나. 시장이 문화콘텐츠산업 육성 기본계획을 5년마다 수립·시행하도록 함(안 제4조).
- 다. 시장이 문화콘텐츠산업 육성을 위하여 법인·단체 및 기업, 창작자 등에게 지원할 수 있도록 함(안 제5조).

라. 창작자 및 제작자 지원, 창업 지원, 이전기업 등의 지원, 기술개발 지원, 전문인력 양성 및 국제교류를 지원할 수 있도록 규정함(안 제6조부터 제12조).

마. 시장은 문화콘텐츠산업 진흥을 위하여 문화산업단지 및 문화산업진흥 지구의 조성 등을 위한 지원을 할 수 있도록 함(안 제13조).

바. 위원회 등에 관한 사항을 규정함(안 제14조부터 제17조).

사. 사무의 일부를 위임, 위탁할 수 있도록 함(안 제18조).

4. 검토의견 (수석전문위원 강상원)

가. 제정안의 개요

- 제정안은 문화콘텐츠산업 육성 기본계획의 수립·시행, 문화콘텐츠 사업자에 대한 지원, 문화콘텐츠 진흥위원회의 설치와 운영 등 문화콘텐츠산업의 육성과 지원에 필요한 사항을 규정하고자 발의됨.

나. 문화콘텐츠산업 현황과 정책 동향

- 문화콘텐츠산업은 문화 상품 및 서비스의 기획, 개발, 제작, 생산, 유통 및 소비 등과 관련된 산업을 의미함.

- 콘텐츠에 기반한 문화산업의 특성상 기술의 발전과 융·복합에 따라 영역이 확장되고 있어 정확하게 문화콘텐츠산업의 범위를 확정하는 것이 어렵지만, 통상적으로 영화, 게임, 애니메이션, 만화, 캐릭터, 음악·

공연, 에듀테인먼트, 인터넷·모바일콘텐츠, 방송 등을 포함하는 개념으로 이해되고 있음.

- 국내 문화콘텐츠산업은 ‘한류’의 파급효과로 해외매출이 크게 증가하면서 높은 성장 잠재력을 지닌 유망산업으로 대두되고 있음.
- 한국콘텐츠진흥원에 따르면¹⁾, 2021년 국내 콘텐츠산업의 매출액은 136조 4천억원(전년대비 6.3% 증가), 수출액은 135억 8천만달러(약 17조 1천억원, 전년대비 13.9% 증가)로, 2020년에 코로나19 영향으로 낮은 성장률(1.2%)을 기록한 후 회복세를 보이고 있음.

< 콘텐츠산업별 2021년 매출·수출·증사자 현황 >

산업명	매출액(단위 : 백만원)			수출액(단위 : 천달러)		
	2020년	2021년	전년대비 증감	2020년	2021년	전년대비 증감
출판	21,648,849	22,111,723	2.1%	345,960	428,379	23.8%
만화	1,534,444	1,894,807	23.5%	62,715	87,605	39.7%
음악	6,064,748	6,353,569	4.8%	679,633	941,354	38.5%
게임	18,885,484	20,617,643	9.2%	8,193,562	9,435,401	15.2%
영화	2,987,075	2,728,062	△8.7%	54,157	43,033	△20.5%
애니메이션	553,290	563,148	1.8%	134,532	151,928	12.9%
방송	21,964,722	22,949,579	4.5%	692,790	700,096	1.1%
광고	17,421,750	19,372,456	11.2%	119,935	155,096	30.1%
캐릭터	12,218,076	12,258,140	0.3%	715,816	717,762	0.3%
지식정보	19,373,367	21,344,573	10.2%	691,987	666,586	△3.7%
콘텐츠솔루션	5,635,230	6,159,151	9.3%	233,196	250,111	7.3%
합계	128,287,035	136,355,851	6.3%	11,924,283	13,578,253	13.9%

1) 한국콘텐츠진흥원, 2021년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서. 2022년.

- 정부는 문화산업 육성을 위해 「문화산업진흥 기본법」을 제정(1999년)한 후 국가 6대 핵심기술에 콘텐츠 및 관련 기술(ICT)을 포함하고(2001년), ‘문화강국(C-KOREA) 2010 전략’ (2005년), ‘콘텐츠산업 비전과 육성 전략’ (2008년) 등을 통해 지속적으로 문화콘텐츠산업을 육성해 왔음.
- 현재 국내 문화콘텐츠산업 지원을 담당하고 있는 한국콘텐츠진흥원은 R&D, 창업, 인재양성, 국제협력, 금융, 실감콘텐츠(VR·AR 등), 지역특화콘텐츠, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 스토리, 음악, 방송, 게임, 패션 등 분야별 사업을 수행하고 있음(2022년 예산 5,477억).
- 서울시는 ‘서울 미래 혁신성장 프로젝트 추진계획’ (2018.2.)을 통해 미디어 관련 기관이 집적된 DMC와 남산 애니타운 일대를 문화·디지털콘텐츠의 창작·유통·소비의 중심지이자 관광 거점으로 조성하고 있음.
 - DMC에 VR/AR센터 조성, 5G 융합서비스 및 디지털사이니지²⁾ 시범 사업을 추진하고, 남산 애니타운에 서울애니메이션센터 재건축과 애니콘텐츠팩토리 조성 등의 문화콘텐츠 인프라 구축과 함께 생태계 강화를 위한 인재양성 및 공간·장비 등의 제작지원을 병행하고 있음.

2) 기업들의 마케팅, 광고, 트레이닝 효과와 고객 경험을 유도할 수 있는 커뮤니케이션 톨로 공항이나 호텔, 병원 같은 공공 장소에서 방송 프로그램뿐만 아니라 특정한 정보를 함께 제공하는 디지털 영상 디스플레이 장치

- 또한, 문화콘텐츠산업 발전을 위해 ▶ 영상(시네마테크 건립 등 6개 사업), ▶ 애니메이션(서울애니메이션센터 재건축 등 4개 사업), ▶ VR/AR(서울VR/AR 거점 센터운영 등 2개 사업), ▶ 게임, ▶ 1인 미디어, ▶ 음악 등 19개 사업(총예산 350억 9천 5백만원)을 추진하고 있음.

다. 제정안의 세부내용

(1) 용어의 정의 및 다른 조례와의 관계(안 제2조~안 제3조)

- 안 제2조는 “문화콘텐츠산업”을 「문화산업진흥 기본법」 제2조 제1호에 따른 문화산업으로서 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조제1항 제2호에 따른 콘텐츠산업으로 정의하고 있음.

< 법령의 관련 규정 >

「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. 문화재와 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

「콘텐츠산업 진흥법」 제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

2. “콘텐츠산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업을 말한다.

- 이 정의에 따르면, 문화콘텐츠산업은 「문화산업진흥 기본법」에서 열거된 문화산업 중 콘텐츠 또는 콘텐츠를 제공하는 서비스와 관련된 산업을 말함.
- 현재까지 문화콘텐츠산업에 대한 법적 정의가 명확하지 않고, 정보통신기술(ICT)의 발전, 디지털화의 확산, 기술의 융·복합의 영향으로 일의적으로 문화콘텐츠산업 용어를 정립하기 어려움.
 - 신산업의 특성상 가변성이 크고, 국가별로 산업 여건과 정책 목적에 따라 문화콘텐츠산업 분야에 대한 인식과 관심에 차이가 있어 관련 산업의 범위를 상이하게 구분하고 있음.
- 이로 인해 「문화산업진흥 기본법」에서 열거된 문화산업 중에서 콘텐츠산업의 해당 여부를 해석하는 과정에서 문화콘텐츠산업의 범주에 대해 인식의 차이가 발생할 수 있음.
 - 이종환 의원이 발의한 「서울특별시 문화콘텐츠산업 육성 조례안」(제2546호)도 문화콘텐츠산업에 대해 정의하고 있으나(안 제2조제3호), 용어의 정의와 개념이 정립되지 않은 상황에서 선명성과 직관성이 부족한 한계가 있음.

【조례안(이종환 의원 대표발의)】

제2조(정의) 이 조례에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “콘텐츠”란 「문화산업진흥 기본법」 제2조제3호에 따른 자료 또는 정보를 말한다.
2. “문화콘텐츠”란 문화적 요소가 체화된 콘텐츠를 말한다.
3. “문화콘텐츠산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 문화콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업을 말한다.

- 이런 문제점으로 인해 타 시·도의 조례는 「문화산업진흥 기본법」과 「콘텐츠산업 진흥법」의 정의 규정을 인용하면서 문화콘텐츠산업에 해당되는 분야를 열거하는 방식으로 정의규정의 불명확성을 해소하고 있음.

「경상북도 문화콘텐츠산업 육성 조례」

제2조(정의) 이 조례에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “문화콘텐츠산업”이라 함은 문화적 요소가 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업으로 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 말한다.
 - 가. 영화·비디오물과 관련된 산업
 - 나. 음악·게임과 관련된 산업
 - 다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업
 - 라. 방송영상물과 관련된 산업
 - 마. 문화재와 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. 그 밖에 전통의상·식품 등 전통문화 자원을 활용하는 산업

- 따라서 서울시가 추진하는 문화콘텐츠산업 분야를 정의 각 호에 열거하여 명확성을 확보하고, 차후 문화콘텐츠산업에 편입되는 신산업을 반영토록 하는 것이 입법체계상 적합한 기술방식이라 판단됨.

- 안 제3조는 문화콘텐츠산업 진흥에 관하여 다른 조례에서 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 조례가 정하는 바에 따르도록 규정해 입법체계상의 통일성과 일관성을 확보하고 있음.

(2) 중·장기 기본계획 수립 등(안 제4조)

- 안 제4조는 문화콘텐츠산업 진흥을 위해 중·장기 기본계획을 수립하고, 관련 기관 및 전문가 등에게 자문 또는 협조를 요청할 수 있으며 필요한 경우 경비를 지원할 수 있도록 규정함.
- 문화콘텐츠산업의 체계적이고 안정적인 육성을 위해서는 중·장기 기본계획에 따라 정책목표와 추진전략, 시행사업이 유기적으로 연계되고 구조화되어야 사업성과를 높일 수 있다는 점에서 바람직한 입법조치임.
- 다만, 제정안에서 중·장기 기본계획의 수립시기가 불명확하고, 연단위의 시행계획을 연계하여 수립하도록 보완함으로써 사업추진의 계획성과 일관성을 제고할 필요가 있음.
- 안 제14조의 문화콘텐츠산업 진흥위원회의 자문사항에 시행계획의 수립·시행을 포함하고 있으나, 시행계획 근거규정이 누락되어 있으므로 입법체계성 확보를 위해서는 시행계획 관련 규정을 마련해야 함.

(3) 문화콘텐츠산업 진흥 지원(안 제5조)

- 안 제5조는 문화콘텐츠 분야의 사업을 수행하는 법인·단체 또는 기업 등을 위한 지원사항을 각 호에서 열거하고 있음.
 - 지원사항은 ▶ 입주공간 또는 임대료, ▶ 고용 및 교육훈련보조금, ▶ 첨단기술과 장비, ▶ 기술개발 및 제작지원, ▶ 인력양성을 위한 교육·훈련, ▶ 국내·외 문화콘텐츠 전시회 참가 및 홍보, ▶ 문화콘텐츠 체험 교육프로그램 등임.
- 현재 서울시는 문화콘텐츠산업 분야의 지원을 위해 영상산업 인프라 조성 등 12개 사업을 추진하고 있음.

< 서울시 문화콘텐츠산업 지원사업 >

(단위: 백만원)

조례상 조항	관련 사업 내용	2022년 예산 (이전포함)
1호(입주공간 또는 임대료)	영상산업 인프라 조성	2,013
	서울 파트너하우스 운영	992
2호(고용 및 교육훈련보조금)	서울 드라마어워즈 지원	350
	콘텐츠 기업 육성 및 지원을 통한 안심 일자리 창출	918
3호(첨단기술과 장비)	미디어콘텐츠센터 조성 및 운영	11,134
4호(기술개발 및 제작지원)	영상물 서울촬영 유치 및 활성화 지원 (서울촬영지원)	1,277
	영상물 서울촬영 유치 및 활성화 지원 (독립영화지원)	1,046
	미디어콘텐츠센터 조성 및 운영	1,296
	게임산업 육성 및 e스포츠 활성화	2,170
	음악창작지원센터 운영	423
5호(인력양성을 위한 교육·훈련)	상상산업 기반 조성	629

조례상 조항	관련 사업 내용	2022년 예산 (이전포함)
7호(문화콘텐츠 체험 및 교육 프로그램)	서울 드라마어워즈 지원	2,013
	영상물 서울촬영 유치 및 활성화 지원 (서울촬영)	600

- 문화콘텐츠산업 기반 조성 및 활성화를 위해서는 관련 창업기업의 보육, 인력 양성, 장비 지원 등 종합적인 지원체계가 요구되므로 지원사업의 근거를 마련하는 제정안은 타당한 입법조치임.
- 다만, 안 제5조의2의 보조금 지원은 제정안에는 가지번호를 쓰지 않는다는 입법원칙에 맞지 않아 이를 삭제하고, 안 제5조제2항에 관련 규정을 신설하는 것으로 수정이 필요함.

(4) 문화콘텐츠산업 육성과 활성화를 위한 지원(안 제6조~안 제12조)

- 안 제6조부터 안 제12조까지는 문화콘텐츠산업의 육성과 활성화를 위해 제작(안 제6조), 창업(안 제7조), 기업 및 연구소 이전(안 제8조), 외국인 투자(안 제9조), 기술개발(안 제10조), 전문인력 양성(안 제11조), 국제교류 및 해외진출(안 제12조) 등 필요한 지원을 규정하고 있음.
- 이들 지원사업들은 문화콘텐츠산업 분야에 대한 창업, 제작 및 기술개발 등의 지원으로 유망한 기업을 발굴·육성하고, 전문인력 양성과 우수한 기업의 유치를 지원해 지역의 산업 역량과 생태계를 강화하는 효과를 기대할 수 있음.

- 또한, 디지털화와 뉴미디어 플랫폼의 등장으로 전세계적으로 콘텐츠 파급력이 확대되고 있는 상황을 반영해 외국인 투자 유치, 해외진출 등에 대한 지원근거를 마련하는 타당한 입법 조치로 판단됨.
- 다만, 안 제5조 각 호의 지원사항과 일부 중복되는 규정이 있어 안 제6조 부터 안 제12조까지의 지원사항을 안 제5조 각 호의 내용과 통합하는 것이 입법경제상 바람직함.

(5) 문화산업단지 및 문화산업진흥 지구 조성(안 제13조)

- 안 제13조는 문화산업단지 및 문화산업진흥지구 조성계획을 시행하는 자에게 「문화산업진흥 기본법」에 따라 예산을 지원할 수 있도록 근거를 마련하고 있음.
- 문화산업단지와 문화산업진흥 지구는 「문화산업진흥 기본법」에 따라 각종 부담금 면제(제27조), 인·허가 의제(제28조), 세제지원(제30조) 등의 혜택을 받을 수 있음(참고자료 1).
- 현재 서울시는 최초로 창동역 환승부지 일대를 문화산업단지로 조성하고 있으며, 창업 엑셀러레이팅 공간(2천 5백명 수용), 문화 관련 사무실(약 300개)이 들어설 수 있는 문화창업시설을 조성하고 있음(2023년 5월 완공 예정).

< 문화창업시설 시설운영계획 >

시설명	용도	운영방법	소유자	비고
문화창업 오피스	업무시설	임대	리츠	SH공사가 Master Lease 후 전대하여, 청년창업오피스 등으로 활용
문화집객시설	상업시설	임대	리츠	문화공연시설, 대형문고, 근린생활시설 등 시설내 집객 유도시설
창업창작 레지던스	오피스텔	임대	리츠	공공지원 민간임대주택(592실) - SOHO형 오피스, 공유주거형 등 - 26형, 29형, 59형
지역전략 산업지원주택	오피스텔	매각 후 임대	공공 주택 사업자	지역전략산업 종사자 우선 입주가능한 공공주택 - 200실(예정) ※ 매입 및 운영 주체(공공주택사업자) 미확정 상태

- 이처럼 문화산업단지와 문화산업진흥지구는 각종 지원 혜택과 함께 문화콘텐츠산업 기반시설의 확충 및 집적화를 통해 문화콘텐츠산업을 효율적으로 육성할 수 있다는 점에서 조성계획을 시행하는 자에게 예산을 지원할 수 있는 근거를 마련하는 것은 타당한 입법조치임.

(6) 문화콘텐츠산업 진흥위원회 등(안 제14조~안 제17조)

- 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 사항의 자문을 위해 문화콘텐츠산업 진흥위원회(이하 ‘위원회’)를 둘 수 있도록 하고, 안 제14조부터 안 제17조까지 위원회의 구성·운영에 필요한 사항을 규정함.
- 안 제14조는 위원회의 기능으로 ▶ 기본계획과 시행계획의 수립·추진, ▶ 문화콘텐츠산업 정책의 개발과 육성·지원, ▶ 문화콘텐츠산업 진흥을 위해 필요한 사항 등을 자문하도록 함.
- 안 제15조는 위원장 1명과 부위원장 1명을 포함한 15명 이내로

위원회를 구성하고, 「양성평등기본법」에 따라 특정 성별의 비율이 10분의 6을 초과하지 않도록 하며, 간사 1명을 업무 소관 부서장이 맡도록 함.

- 안 제16조와 제17조에서는 ▶ 위원장과 부위원장의 업무 역할, ▶ 위원회 회의 소집, ▶ 과반수 출석에 따른 개의 및 과반수 찬성에 따른 의결, ▶ 위원 수당과 여비, ▶ 관계 기관·단체 등에 대한 협조 요청 등 위원회 운영을 위한 일반 사항을 규정함.
- 다양한 산업 분야와 연계될 수 있는 문화콘텐츠산업의 특성과 영향력을 고려할때 종합적·체계적인 정책 수립과 시행을 위해서는 관련 분야 전문가의 참여구조와 거버넌스 논의체가 필요함.
- 다만, 안 제15조의 제목(자문위원회 구성 등)은 안 제14조의 위원회의 성격과 다르게 해석될 수 있어 제목을 “위원회 구성”으로 수정할 필요가 있고, 위원의 임기, 연임, 해촉 등에 관한 규정에 대한 보완이 요구됨.

(7) 사무의 위임 및 위탁(안 제18조)

- 안 제18조는 문화콘텐츠산업 진흥을 위해 「서울특별시 행정사무의 민간위탁에 관한 조례」에 따라 사무의 일부를 관련 법인·단체 등에 위탁할 수 있도록 규정하고 있음.

- 문화콘텐츠산업은 기술 발전의 속도가 빠르고 융·복합 등으로 새로운 산업분야가 출현하는 등 높은 창의성과 전문성이 요구되므로 민간기관의 인적·물적 역량을 활용하는 것이 참여가 효율적인 사업수행 방식일 수 있음.

라. 종합의견

- 문화콘텐츠산업은 관련 산업 분야가 광범위하고, 문화경제적 파급효과가 커서 전 세계적으로 고부가가치 산업으로 각광받고 있어 서울시 경제발전을 위해서는 체계적인 육성·지원과 활성화가 필요함.
- 제정안은 문화콘텐츠산업의 발전을 위한 기반조성과 경쟁력 강화를 위하여 종합적인 지원체계를 마련하고 있다는 점에서 입법 타당성과 필요성이 인정됨.
- 다만, 문화콘텐츠산업의 불명확한 정의(안 제2조)와 시행계획의 수립사항을 보완하고, 문화콘텐츠사업자에 대한 지원사항(안 제5조)과 각종 지원사업(안 제6조~안 제12조)을 통합하며, 위원회 관련 미비 사항(임기, 연임, 해촉 등)을 추가하는 등 일부 조문의 수정이 필요함.
- 또한, 제정안 외에도 현재 발의된 「서울특별시 문화콘텐츠산업 육성 조례안」(이종환 의원 대표발의, 제2546호)과 입법 영역이 중복되는 측면이 있어 병합 심사가 요구됨.

담당 조사관	연락처
김용우	02-2180-8062

참고자료 1 「문화산업진흥 기본법」 관련 규정

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.

제27조(각종 부담금 등의 면제) ① 문화산업단지 사업시행자에 대하여는 다음 각 호의 부담금 등을 면제한다.

1. 「산지관리법」 제19조에 따른 대체산림자원조성비
2. 「농지법」 제38조에 따른 농지보전부담금
3. 「초지법」 제23조제6항에 따른 대체초지조성비

② 문화산업단지의 문화산업진흥시설에 대하여는 「도시교통정비 촉진법」 제36조에 따른 교통유발부담금을 면제할 수 있다.

제28조(인·허가 등의 의제) ① 제25조제4항에 따라 문화산업단지 지정권자로부터 사업시행자로 지정을 받은 자는 다음 각 호의 허가 또는 인가를 받은 것으로 본다.

1. 「하수도법」 제16조에 따른 공공하수도 공사 시행의 허가
2. 「공유수면관리법」 제5조에 따른 공유수면 점용 또는 사용의 허가
3. 「하천법」 제30조에 따른 하천공사 시행의 허가 및 같은 법 제33조에 따른 하천점용 등의 허가
4. 「도로법」 제36조에 따른 도로공사 시행의 허가 및 같은 법 제61조에 따른 도로점용의 허가
5. 「항만법」 제9조제2항에 따른 항만개발사업 시행의 허가
6. 「사도법」 제4조에 따른 사도 개설의 허가
7. 「농지법」 제34조에 따른 농지전용의 허가
8. 「국토의 계획 및 이용에 관한 법률」 제86조에 따른 도시계획시설사업 시행자의 지정 및 같은 법 제88조에 따른 실시계획의 인가
9. 「수도법」 제52조 및 제54조에 따른 전용상수도 및 전용공업용수도 설치의 인가

② (생략)

제28조의2(문화산업진흥지구의 지정 등) ① 시·도지사는 문화산업의 진흥을 위하여 필요한 경우에는 관할 구역의 일정 지역을 문화산업진흥지구로 지정할 수 있다.

② ~ ⑦ (생략)

제30조(세제지원 등) ① 정부는 문화산업 진흥을 위하여 문화산업진흥시설, 문화산업단지, 제작자·투자회사·투자조합이 문화산업에 투자하는 경우, 창업자 및 창업을 지원하는 자에 대하여 세법에서 정하는 바에 따라 세제 지원을 할 수 있다.

② 정부는 문화산업진흥시설과 문화산업단지의 조성 및 운영에 직접 사용되는 장비, 설비 및 부품 등에 대하여는 「관세법」에서 정하는 바에 따라 관세를 감면할 수 있다.

참고자료 2 문화콘텐츠산업 관련 타 광역자치단체 조례 제정 현황

연 번	조례명	담당 부서
1	강원도 문화콘텐츠산업 진흥 조례	문화관광체육국 문화예술과
2	경기도 문화콘텐츠산업 진흥 조례	문화체육관광국 콘텐츠정책과
3	경상남도 문화콘텐츠산업 육성 조례	문화체육관광국 문화예술과
4	경상북도 문화콘텐츠산업 육성 조례	문화관광체육국 문화산업과
5	광주광역시 문화콘텐츠 진흥 조례	문화관광체육실 문화산업과
6	대구광역시 문화콘텐츠산업 진흥 조례	문화체육관광국 문화콘텐츠과
7	대전광역시 문화콘텐츠산업 진흥조례	문화체육관광국 문화콘텐츠과
8	부산광역시 문화콘텐츠산업 진흥 조례	문화체육국 영상콘텐츠산업과
9	울산광역시 문화콘텐츠산업 육성 조례	문화관광체육국 문화예술과
10	인천광역시 문화콘텐츠산업 진흥 조례	문화관광국 문화콘텐츠과
11	전라남도 문화콘텐츠산업 육성 조례	관광문화체육국 문화예술과
12	전라북도 문화콘텐츠산업 육성 조례	문화체육관광국 문화예술과
13	제주특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례	문화체육대외협력국 문화정책과
14	충청북도 문화콘텐츠산업 진흥 조례	문화체육관광국 문화예술산업과

* 2022. 6. 8. 국가법령정보센터 검색