

# 서울특별시 영상진흥조례 일부개정조례안 검 토 보 고

## 1. 회부경위

- 가. 의안번호 : 제178호
- 나. 제 안 자 : 김달호 의원 외 11명
- 다. 제출일자 : 2018년 10월 17일
- 라. 회부일자 : 2018년 10월 29일

## 2. 제안이유

- 영상산업은 정보통신기술의 발전과 융·복합으로 그 분야가 날로 확장되고 있으나 현행 조례는 영상산업의 범위를 영화·애니메이션·비디오물, 음악·게임 등으로 한정하고 있음.
- 이같이 협소한 영상산업의 범주로는 미래 혁신성장 동력으로 문화콘텐츠 산업의 중요성이 부각되고 있는 현실을 제대로 반영하기 어려움.
- 이에 따라 영상산업의 범위에 드라마·광고를 추가하고 영화제를 영상제로 확대하는 등 영상산업 분야의 새로운 도약과 성장을 가능하게 하는 전략산업으로서 위상을 제고하고자 함.

## 3. 주요내용

- 가. 영상산업의 범위에 드라마, 광고를 추가함(안 제2조)
- 나. 영화제를 영상제로 확대함(안 제6조)

## 4. 검토의견(수석전문위원 강상원)

### 가. 개정안의 개요

- 개정안은 영상산업의 범위에 ‘드라마’와 ‘광고’를 추가하고 ‘영화제’를 ‘영상제’로 확대해 영상산업 전반에 대한 육성과 활성화를 위한 제도적 기반을 마련하고자 하는 것임.

### 나. 영상산업 진흥 관련 법규

- 「영상진흥기본법」은 영상산업을 ‘영상물<sup>1)</sup>의 제작·활용·유통·보급·수출·수입 등에 관련된 산업과 기술’로 정의하고(제2조), 영상문화와 영상산업 진흥을 위한 정부시책의 수립·시행(제5조), 조사·연구·개발 및 보급(제8조), 영상 전문인력의 양성(제11조) 등을 규정하고 있음.
- 한편, 「서울특별시 영상진흥조례」는 영상산업의 분야를 ‘영화·애니메이션·비디오물’, ‘음악·게임’, ‘방송 또는 인터넷 영상물’, ‘그 밖에 서울시장이 필요하다고 인정하는 사업’으로 정의하고 있음(제2조)
- 또한, 영상산업 진흥을 위한 시책의 수립(제3조), 영화제의 지원(제6조), 영상물의 제작·촬영 지원(제7조), 법인·단체·상영관의 지원(제8조) 등의 지원방안을 담고 있음.

---

1) "영상물"이란 연속적인 영상이 필름·테이프·디스크, 그 밖의 유형물(有形物)에 고정되어 그 영상을 기계나 전자장치로 재생하여 보고 들을 수 있거나 송수신할 수 있는 물체(컴퓨터프로그램에 의한 것은 제외한다)를 말한다(「영상진흥기본법」 제2조 제1항).

- 이처럼 서울시 조례상의 영상산업 분야가 영화·애니메이션·음악·방송 등으로 열거 분야가 제한되어 있어 다양한 형태의 영상물이 출현하고 있는 현실을 반영하기 어려운 측면이 있음.

#### 다. 서울시 영상산업 관련 현황

- 서울시는 영상산업의 진흥과 경쟁력 강화를 위해 영상산업 분야별로 다양한 지원사업들을 추진하고 있음.

#### <서울시 영상산업 지원사업 현황>

(단위 : 백만원)

사업명	세부내용	2019년 사업비(안)	분야
서울 시네마테크 건립	건축공사 착공 및 감리 발주 등	2,680 (총사업비 22,464)	영화
영상산업인프라 조성	영화창작공간 운영	1,604	
	충무로영상센터 운영	314	
서울개최 영화제 지원	공모를 통해 서울에서 개최되는 영화제 지원	1,500	
영상물 서울촬영 유치 및 활성화 지원	서울촬영 지원	223	
	해외영상물 서울로케이션 마케팅	824	
	독립영화 활성화 지원	1,115	
서울 드라마어워즈 지원	서울 드라마어워즈 지원	280	드라마
상상산업 기반 조성	서울상상산업 포럼, 상상산업 청년마당	300	애니메이션
	국제 애니메이션 행사 개최 지원	570	
	단편 애니메이션 행사 개최 지원	60	
	한류 콘텐츠 공모전 운영	150	
서울 파트너스하우스 운영	서울 파트너스하우스 운영	943	
서울애니메이션센터 재건축	건축공사 등	16,506 (총사업비 62,500)	

게임산업 육성 및 e스포츠 활성화	e스포츠 행사 개최	290	게임
	e스포츠 및 게임산업 활성화	345	
	게임콘텐츠 개발 지원	500	
	게임콘텐츠센터 운영	910	
미디어콘텐츠센터 조성 및 운영	1인미디어 창작자 육성	641	인터넷 영상물
	미디어콘텐츠 인프라 구축	1,200 (총 구축비 10,000)	

- 하지만 대부분의 지원 사업들이 영화, 드라마, 애니메이션, 게임 등의 분야에 집중되어 정보통신기술의 발전과 융·복합으로 산업영역이 실시간으로 확장되고 있는 영상산업의 추세를 반영하기에 한계가 있음.
- 또한, 대규모 재정이 투입되는 시설(시네마테크, 서울애니메이션센터)이 완공된 이후 특정분야에 대한 편중 현상이 더욱 심화될 수 있다는 점에서 영상산업 분야별로 고른 발전과 지원이 필요함.

## 라. 영상산업 분야의 확대(안 제2조·제6조)

- 한국콘텐츠진흥원의 보고서<sup>2)</sup>에 따르면 2017년도 우리나라의 콘텐츠 산업 매출 규모는 110조원이고 수출액은 68억 9천만 달러로 지속적인 성장 추세를 보이고 있으며, 높은 부가가치 창출과 고용인력의 증가 등을 통해 미래의 핵심 성장동력으로 주목받고 있음.

2) 한국콘텐츠진흥원, 「2017년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석보고서」, 2018년 5월 발간.

<콘텐츠산업 분기별 실태조사 결과(2017년 4분기)><sup>3)</sup>

산업명	매출 현황		수출 현황		종사자 현황	
	매출액 (백만원)	전년대비 증감률	수출액 (천달러)	전년대비 증감률	종사자 수 (명)	전년대비 증감률
출판	20,754,425	△0.1%	220,951	17.90%	181,022	17.90%
방송	17,952,405	3.60%	493,390	20.00%	44,548	20.00%
광고	15,591,856	2.60%	116,683	6.30%	67,037	6.30%
지식정보	14,695,693	9.20%	629,928	11.20%	83,936	11.20%
게임	12,240,314	12.40%	3,905,851	19.20%	77,340	19.20%
캐릭터	11,567,037	4.50%	648,881	5.90%	34,657	5.90%
음악	5,738,025	8.10%	455,386	2.90%	79,852	2.90%
영화	5,488,796	4.40%	40,726	△7.2%	29,641	△7.2%
콘텐츠솔루션	4,799,428	4.70%	196,921	4.50%	28,371	4.50%
만화	1,006,058	3.10%	37,683	16.00%	10,359	16.00%
애니메이션	700,097	3.40%	145,802	7.50%	5,285	7.50%
합계	110,534,134	4.80%	6,892,203	14.7%	642,048	14.7%

- 특히, 콘텐츠 산업 분야 중 영상물의 경우 4차 산업 시대에 신기술과 결합해 다양한 일자리가 창출될 수 있다는 점에서 적극적인 지원과 육성이 요구되고 있음.
- 하지만, 현재 서울시의 영상산업 지원사업들이 한정된 분야에 치우쳐 있어 광고 등 매출 규모가 큰 분야에 대한 균형있는 발전과 적극적인 육성이 필요한 상황임.

3) 한국콘텐츠진흥원, 앞의 보고서, 15면.

- 따라서 영상산업 분야에 드라마와 광고를 추가하는 개정안 제2조는 현재 지원 중인 사업(서울 드라마어워즈 지원)과 신규 분야(광고) 지원에 대한 근거가 되어 서울시의 영상산업 저변을 확대할 수 있다는 점에서 타당하다고 판단됨.
- 또한, 현행 조례는 영화제 지원만을 규정하고 있으나, 개정안 제6조는 행사대상을 영상제로 확대해 영상문화의 확산과 영상산업의 활성화에 기여할 수 있어 바람직한 것으로 판단됨.

담당조사관	연락처
김성만	02) 2180-8055