



2021
11.11



공유하고, 공존하고, 공감하는 디지털경제 창출을 위한

디지털경제연합 출범식 및 공약제안서 발표



일 시 : 11. 11(목) AM 10:00

장 소 : 여의도 글래드호텔 Bloom A홀(LL층)

코로나 방역지침 준수를 위해 현장 참석 인원을 제한하고 있습니다

디지털경제연합

internet
사) 한국인터넷기업협회

한국핀테크산업협회
KORFIN
Korea Fintech Industry Association

KGAMES
한국게임산업협회
Korea Association of Game Industry

**KOREA
STARTUP
FORUM**

KOVA
사단법인 벤처기업협회

KOLSA
심판 한국온라인쇼핑협회

KODA
한국디지털광고협회



디지털경제가 다함께 만듭니다

청년의 미래를 **창창하게**

국가의 비전은 **생생하게**

글로벌 경쟁력은 **탄탄하게**



I 거버넌스

- I. ICT기반 디지털 경제혁신 부처 신설해, 공정한 디지털 사회 구현 3
- II. ICT 표준 선점으로 4차 산업혁명 선도 5

II 규제혁신 및 제도개선

- I. “4차 산업혁명 가로막는 현행 규제, 전면 재검토” 9
- II. ‘규제법’으로 전략한 수많은 산업진흥법 재정비 10
- III. 과도한 규제에 대한 사전영향분석 강화 11
- IV. 혁신기업에게 실질적인 도움 줄 수 있게 ICT규제 샌드박스 재정비 12
- V. 글로벌 비즈니스 환경에 부합하는 새로운 근로환경구축 13
- VI. 동등하고 차별 없는 IT 네트워크 공공성 확대 15
- VII. 신성장동력 확보를 위한 R&D 세액공제 개선 16

Contents



III 신산업 진흥

I. 글로벌 경쟁력 가질 수 있는 AI 산업 육성책 마련	19
II. OTT, 메타버스 등 새로운 매체를 통해 K콘텐츠 전 세계로 전파	21
III. 국민건강, 혁신적인 디지털 헬스케어로 업그레이드	23
IV. VR·AR 산업 활성화로 국민 편익 증진	25
V. 데이터산업 육성을 위한 기반 조성	26

IV 공정한 기회보장, 인재양성

I. 산·학·연이 함께 하는 오픈 이노베이션으로 진정한 혁신 주도	31
II. 4차 산업혁명의 시대에 걸맞는 혁신 인재양성	32
III. 핀테크 인재 적극 양성하고 일자리 기반 확대	34



V 공정경쟁의 장, 벤처·스타트업 혁신

I. 친산업규제로 자율적이고 창의적인 융합기술 생태계 구축	37
II. 글로벌 비즈니스 모델 공유해 국내 벤처·스타트업 기업의 혁신성장 발판 마련	38
III. 스타트업 활성화를 위한 ‘디지털 생태계’ 조성	40
IV. 스타트업의 혁신 지원하는 입법환경 조성	42
V. 창업 시설과 노하우가 자유롭게 공유되는 환경 구축	43
VI. 시대의 변화와 흐름에 맞게 중소기업의 성장 지원	44

VI Next코로나, 비대면경제 활성화

I. 수요자 중심(온디맨드)의 정보통신기술(ICT) 인프라 활성화	47
II. 온라인 물류 대전환을 위한 비대면 인프라 구축	48
III. 비대면 쇼핑 활성화, 모두 함께 누리는 안전한 일상	49
IV. 환경도 지키고 노동자도 지키는 ‘착한 포장’ 개발 및 표준화	50
V. 모두가 안심하고 일할 수 있는 새로운 플랫폼 노동환경 구축	51

Contents

공유하고 공존하고 공감하는 디지털경제



VII 게임산업의 정상화

- I. 외교적 지원을 통해 세계적인 ‘게임문화강국’ 달성 55
- II. 시대에 뒤떨어진 게임 관련 규제 철폐를 통해 게임 산업 발전 촉진 56
- III. 게임산업에 대한 ‘낙인효과’ 제거하고, 신성장동력으로 육성 57
- IV. 시대에 발맞춘 지원으로 K-이스포츠의 국제 경쟁력 강화 58

VIII ICT 금융혁신

- I. 국민중심 마이데이터 서비스로 편익 극대화 61
- II. 핀테크 혁신을 저해하는 그림자 규제를 철폐 62
- III. 금융의 내일을 여는 핀테크 산업 육성책 마련 63

IX 공정한 광고시장 확립

- I. 광고산업 디지털트랜스포메이션 지원 67
- II. 공정한 광고시장을 위한 독점 관행 철폐 68

공유하고 공존하고 공감하는 디지털경제

I

거버넌스



I

ICT기반 디지털 경제혁신 부처 신설해, 공정한 디지털 사회 구현

※ (사)벤처기업협회 미참여

■ ICT관련 기능통합 및 재조직을 위한 『디지털 경제부』 신설로 컨트롤타워 마련

- 진흥 정책이 아닌 규제권한을 두고 여러 부처가 갈등을 겪는 고질적인 문제 해소
- 4차 산업혁명을 주도하는 AI, O2O, VR, 핀테크 등 혁신기술기반 산업 규제를 혁파하고 육성에 주력할 전담 부처인 디지털경제부를 신설하고 부총리급의 장관이 부처를 운영
- 디지털경제부내 세부 업종별(배달앱, 쿠팡커머스, 온라인쇼핑몰, 오픈마켓, 게임, 포털 등) 특성을 반영한 분과를 만들어 전문적이고, 속도감 있는 규제완화와 진흥정책을 통해 국내 IT기업들의 글로벌 경쟁력 강화

■ 디지털경제혁신 거버넌스 확립

- 신설 청와대 디지털혁신비서관 중심의 리더십 및 권한 부여
- 대통령 직속 디지털경제혁신위원회 설치, (가칭)디지털경제부 등 국가 미래성장 동력의 핵심을 담당하는 핵심부처가 함께 모여, 각 부처 간 업무 조율 및 규제혁파를 위한 혁신 위원회를 신설·운영

■ 소비자 및 중소기업영업을 위한 규제 도입을 위한 연구협의체 구성

- 온라인플랫폼 등은 기존 업무 플랫폼과 차별성이 있으므로 같은 형태의 규제가 집중되면, 소비자 및 중소기업영업자들이 피해를 입을 수 있음

- 규제의 실증적 필요성 및 기대효과를 확인하기 위한 범부처 민간 연구협의체 구성하여 소비자 및 중소기업에게 이로운 규제 방향 검토

■ 디지털경제 발전법(가칭) 제정

- 디지털경제와 디지털통상의 발전을 위한 국가적 지원책을 수립할 수 있도록 기반 마련
- 국가 간 온라인 상거래 과정에서 발생하는 소비자 보호 및 피해 구제를 전담할 ‘디지털 통상분쟁조정위원회’를 설립함

II

ICT 표준 선점으로 4차 산업혁명 선도

■ 정부 차원의 전략적 표준화 지원 필요

- 4차 산업혁명 시대에는 표준화를 통해 초기에 국제 시장을 선점하는 ICT 표준특허 확보가 필수적
- ICT 혁신 제품 개발을 민간에서 주도하여 표준화가 이루어지지 않아 호환성 문제 발생
- 우리나라 기업들이 표준화기구에 선언한 특허의 양은 많지만, 실제 표준특허로 인정받기 위한 필수성이 있는지 검증하는 객관적인 절차가 없어 다른 나라에 비해 경쟁력 부족

■ ICT 관련 ‘범정부 국내 표준화기구’ 설립해 국가표준 제정 및 국제표준 선점

- 정부 주도로 민간과 협력하여 국가표준 제정함으로써 호환성 제고 및 기업들의 중복투자 방지
- 국제표준 선점하여 국제표준특허에 대한 의존 줄임으로써 로열티 지출 절감하고 국내 표준특허의 수출로 수익 창출
- 상호호환성 향상으로 건전한 시장생태계 조성 및 연관산업과 시너지 창출

■ ‘표준특허 필수성 검증 기구’ 설립 통해 4차 산업혁명의 허브로 도약

- 선언표준특허의 필수성 검증하여 실제 표준규격과 일치시킴으로써 질적으로도 우수한 표준특허 양산하여 로열티 수익 증대
- 정부 주도로 표준 필수성 검증 위한 기구 마련하여 국내 기업의 특허 경쟁력을 질적으로 보완

공유하고 공존하고 공감하는 디지털경제

II

규제혁신 및 제도개선



I

“4차 산업혁명 가로막는 현행 규제, 전면 재검토”

■ 규제 거버넌스 혁신

- 많은 규제기관이 존재하고 개혁의지가 천차만별인 상황에서 정부를 대표해서 벤처와 개혁을 논의하기 위해 규제개혁 창구를 국무조정실로 일원화
- 자율주행차, AI 등이 초래하는 미래 행정의 변화와 혁신을 분석하고 이를 정부 인사·조직 혁신 방안에 반영

■ 규제 제도 혁신

- 과잉 규제 양산을 막을 수 있도록 규제개혁 관련 예산을 대폭 증액하고 의원발의 법률안에 대한 규제영향평가제를 위해성 분석 기법과 함께 도입
- 여러 부처로 분산된 정부의 규제 정보를 통합하고 규제의 종합적 영향을 파악할 수 있는 총영향평가제도를 도입하여 누구나 규제를 한눈에 확인하고 예측 가능하도록 하여 사업을 안정적으로 추진할 수 있는 시스템 구축
- 4차 산업혁명 시대의 핵심자원인 데이터의 축적과 활용을 촉진할 수 있도록 개인정보 및 클라우드 규제 혁신

■ 벤처와 혁신, 민간이 주도하고 정부는 물밑 지원

- 지불서비스, 공유경제 등 벤처가 활동하는 영역에 대한 공공기관의 신규 사업 추진을 자제하고 기존 사업의 축소·철회를 모색
- 벤처와 혁신에 대한 이해도 제고를 위해 중앙공무원교육원, 지방행정연수원 등에서 교육프로그램을 벤처기업협회와 공동기획
- 혁신 과정에서 발생할 수 있는 기존 산업 종사자들의 피해를 최소화하고 이들의 원활한 전직을 지원할 수 있도록 실업급여, 직업교육 등의 강력한 사회적 안전망을 구축

II

‘규제법’으로 전략한 수많은 산업진흥법 재정비

■ 산업 진흥을 위한 진흥법이 규제와 감시로 되돌아오는 악순환 끊어야

- 진흥법은 대부분 ‘기본계획의 수립’, 전문인력의 양성, 인증제도 도입’ 등 천편일률적으로 구성되어, 그 효과성이 떨어짐
- 전문인력 양성제도는 자격증의 남발과 국가의 과도한 교육 개입 초래
- 인증제도는 진흥을 위한 제도임에도 불구하고, 국가가 품질과 성능을 보증하는 것으로 인식되어 인증기업과 비인증 기업간 경쟁을 실질적으로 제한
- ‘진흥’이라는 초기 입법 취지에 벗어나, 산업규제적 요소가 다수 포함되어 있고 대부분 진흥법에 중첩적으로 나타남

■ 시장경쟁을 저해하는 진입규제적 요소를 갖고 있는 진흥법 조항 원칙적 폐기

- 등록, 인가, 신고 제도 및 차별적 우대제도 등을 갖고 있는 진흥법 조항 원칙적 폐기
- 진흥법과 진흥원 설치 전후 비교를 통해 산업발전 성과가 명시적으로 확인되지 않는 경우에는 과감하게 진흥법과 진흥원을 축소·폐지
- 시장의 가격에 직접 개입하는 요소를 갖춘 경우에도 관련 조항 폐기
 - 소프트웨어 진흥법에서, 지주회사가 수주한 소프트웨어사업을 기존의 자회사에게 하도급하는 경우에는 하도급 제한 예외로 취급 해야함
 - 소프트웨어진흥법 제51조 제1항에 자회사에 대한 하도급 예외사항을 반영하도록 개정

■ ‘진흥원’ 형태의 공공기관의 독점적 기능을 축소하고, 실질적으로 진흥의 효과를 창출하고 있는지 감시 필요

- 시범사업 결과를 바탕으로 신기술·신사업 분야 최적의 규제방안 마련

III

과도한 규제에 대한 사전영향분석 강화

■ 사전 입법영향분석제도 도입

- 법률안이나 현행 법률이 국가와 사회, 개인에게 미치는 중요한 영향을 과학적으로 체계적으로 분석하고, 입법자의 의사결정을 지원하기 위해서는 입법영향분석 제도의 도입이 필수적
- 국회입법도 규제영향분석을 반드시 거치도록 의무화해 독립적이고 충실한 법안 심사도모하고 장기적으로는 정부입법과 유사하게 규제개혁위원회 등의 심사를 거치도록 개선방안 마련

■ 규제비용관리제 법제화

- 기업과 개인에 비용 부담을 초래하는 중요규제를 신설하거나 강화하려는 경우 비용에 상승하는 기존 규제를 반드시 정비하도록 현재 국무총리 훈령에 규제된 규제비용관리제를 법률로써 규정
- 규제비용관리제 대상 부처의 공표의무를 법률에 규정하고, 관련 자료를 투명 하도록 공개되도록 하여 정책 집행의 투명성 확보 필요

IV

혁신기업에게 실질적인 도움 줄 수 있게 ICT규제 샌드박스 재정비

■ 규제 샌드박스를 필요한만큼 연장 가능케 해 기업 혁신 지원

- 임시허가 연장 관련 법령 미비 시 유효기간 자동으로 연장하도록 하여 혁신사업의 영속성 보장
- 시범사업 결과를 바탕으로 신기술·신사업 분야 최적의 규제방안 마련

■ ICT 규제 샌드박스 이용 확대해 신사업 발굴하고 성장 지원.

- 연구개발의 기획 단계에서 규제 컨설팅과 규제 샌드박스의 가능성을 점검받을 수 있게 하고, 규제 샌드박스 운영 결과를 공개해 잠재적 신청 기업들에게 유용한 정보 제공
- 이를 통해 민간이 더욱 활발하게 ICT 규제 샌드박스 이용할 수 있도록 하여 신사업 발굴하고 소비자 선택권 확대 및 일자리 창출

■ ‘범정부 ICT 민관협의체’ 구성하여 기존 산업 이해관계자와의 공생 도모

- 최근의 ICT 신기술·서비스들은 산업간 경계를 허무는 융·복합을 특징으로 한다는 점에서 기존 제도 및 이해관계자들과 갈등을 초래할 가능성 높음
- 이에 범정부 ICT 민관협의체를 통해 이해관계를 조정하는 공식적인 체계 마련하여 기존 산업 이해관계자와 신규 사업자의 공생 도모

V

글로벌 비즈니스 환경에 부합하는 새로운 근로환경구축

■ 디지털 시대에 맞는 새로운 근로제도와 환경 구축 필요

- 디지털 혁신 및 코로나19 사태에 따라 새로운 근로 환경에 맞는 새로운 근로제도와 환경 필요
- 디지털경제 사회에서 현행 노동법상 법적 보호를 받지 못하고 있는 새로운 형태의 근로자 보호할 수 있는 제도 구축
- 재량근로제 대상 구체화를 통한 근로자 보호방안 마련

■ 근로규범의 다층화 및 다양화

- 비정규 노동시장에서 임금체계와 경력관리체계를 갖춘 전문직 근로시장으로 전환 추진
- 동일가치노동 동일임금 원칙 마련
- 52시간 근로제한에 대해서 일정한 자격을 갖추면 예외를 인정하거나, 완전한 본인의 의지로 예외를 선택할 수 있도록 하는 등 예외 규정 마련
- 지휘 감독 업무를 수행하는 근로자, 스톡옵션 보유자에 대한 업무 책임 확대 및 선진국의 '화이트칼라 이그젼션' 제도 도입 검토

■ 사회안전망 강화 및 사회적 대타협 추진

- 플랫폼 기반 노동자들이 쉽게 가입할 수 있는 사회보험 제도 도입
- 기업들에게 일정한 공용유연성 허용하는 동시에 사회적 안전망 강화하는 사회적 대타협 추진

■ ICT 기술을 통한 중대 재해 방지

- 앞선 ICT 기술력으로 안전 사각지대가 없도록 안전 관리 시스템에 대한 모니터링 확대

■ 산업 맞춤형 안전정책으로 안전한 근로 현장 조성.

- 현행 산업안전보건법이 업종을 구분없이 산업안전 보건 관련 의무를 규정하고 있어, '사무직'에게 적용하기 어려운 관련 의무가 ICT 업종에 적용되는 등 관련 법령 불분명
- 근무 장소, 근무내용 등에 따라 산업안전 보건 관련 의무규정을 세분화
- 각 근로자가 보다 안전한 환경에서 근무할 수 있도록 유도

■ 새로운 시대에 맞는 합리적이고 유연한 근로제도 도입으로 기업 경쟁력 증진

VI

동등하고 차별 없는 IT 네트워크 공공성 확대

■ 망 중립성 가이드라인의 법제화

- 디지털 시대 망중립성 원칙이 보다 중요해지고 있으므로 현행 가이드라인 수준에서 규제되고 있는 망중립성 원칙을 법제화

■ 망 비용에 대한 정보 비대칭 해소

- 정부가 인터넷서비스제공자(ISP)와 콘텐츠제공사업자(CP)간 망 이용 계약 현황 등의 자료를 ISP로부터 제출받아 망 비용에 대한 투명성 강화
- 정보 비대칭 문제 해소하여 스타트업의 혁신 기반 조성

■ 통신사에 대한 특정 인증앱 강제 실태조사 및 본인확인기관 지정 확대

- 정부 차원에서 통신3사의 특정 인증앱 강제, 인증 비용 이중과금 등 지위 남용 행위에 대한 면밀한 실태조사 진행
- 본인확인기관 지정 확대하여 통신3사의 지배적 위치 견제

■ 통신산업 중심에서 콘텐츠 중심의 정책 패러다임으로의 전환

- 4차 산업시대의 중요한 핵심은 바로 개인의 콘텐츠 소비
- 통신산업 중심의 과도한 규제 개선하고 콘텐츠제공사업자가 다양한 신사업을 자유롭게 개발하여 국제 시장에서 한국의 콘텐츠산업 진흥을 이끌 수 있도록 도모
- 콘텐츠 활성화를 위한 정부차원의 기반조성은 물론 글로벌 경쟁력 확보를 위해 광고, 캐릭터, 웹툰, 음원, 도서, 영화 등 다양한 콘텐츠를 기반으로 지원정책을 마련해야 함.

VII

신성장동력 확보를 위한 R&D 세액공제 개선

■ R&D 세액공제 요건의 모호성 및 불확실성 개선 필요

- 판단기준이 모호하거나 현실에 맞지 않는 공제 요건의 개선 필요
- 연구소 등 물적 요건의 규정을 콘텐츠 산업 등의 현실에 맞게 개정

■ R&D 세액공제 또는 신성장동력 세액공제 관련 절차적 개선 필요

- 신성장 기술을 개발하여 보유하더라도 그에 대한 입증 후 실제 공제를 받기까지 절차적으로 어려움이 있어 실효성 보장을 위한 제도보완이 요구됨
- 사전심사 제도의 기술유출 우려 해소를 위한 보안 및 실효성 보완
- 현실적 증빙 제출 개선 및 절차 간소화
- R&D 세액공제 또는 신성장동력 세액공제 해당 여부에 대한 피드백 법제화
- 국세청과 한국산업기술진흥원의 창구 일원화 및 소통창구(콜센터) 상시 운영

■ 세액공제 범위 및 규모 확대 필요

- '14년부터 공제율 축소로 기술경쟁력 제고를 위한 투자유인 감소 중임
- R&D 투자 확대를 위한 공제율 및 공제 한도 상향, 공제 대상 및 범위 확대
 - 최소한 중견기업과 중소기업의 세액공제율 확대하여 경쟁력 강화
 - 직접비용 뿐만 아니라 원천기술 보유 법인에 대한 투자금액도 공제 허용
- 신성장동력 연구개발비 세액공제의 영구화

공유하고 공존하고 공감하는 디지털경제

III

신산업 진흥



I

글로벌 경쟁력 가질 수 있는 AI 산업 육성책 마련

■ 첨단 산업에서 활약할 수 있는 AI 인재의 육성

- 인공지능교육 관련 정책 등을 심의하기 위한 청와대 디지털혁신비서관을 신설 및 권한 부여하고 3년마다 인공지능교육종합계획을 수립·시행
- 학과 정원 규제 완화, 대체복무 활성화 등을 통해 AI 인재를 양성 및 확보하고, 컨트론타워를 통해 AI 인재 육성 및 경쟁력 제고를 위한 제도 정비

■ AI 주도권 확보를 위한 국가 전략 수립

- 한국어 및 국내 산업적 맥락에 최적화된 ‘한국형 초거대 AI 모델’을 바탕으로 글로벌 경쟁력 확보하고 신중한 알고리즘 규제 도입으로 민간 주도의 자유로운 연구 개발 촉진
- AI 연구를 위한 환경을 확보하기 위해서 슈퍼컴퓨터 등 관련 설비를 확충하고, AI 연구개발 제도 세액공제 확대 등 제도적 환경 조성

■ 데이터가 이끌어가는 인공지능 산업 육성을 위한 법률안 마련

- 인공지능을 기술적·산업적 측면에서 진흥하여 국가적 성장동력으로 삼아야 하는 정책 방향과, 인공지능이 개인과 공동체에 신뢰받는 문명의 이기가 되도록 하는 입법적 차원의 준비 필요.
- 데이터를 사용하는 인공지능이 윤리적 원칙을 준수하고 개인정보 보호에 관한 사항을 준수하도록 하는 기본 원칙 확립

- 정부부처 및 민간 기관 현의 하에 인공지능기술의 표준을 정하고, 표준화 사업을 추진.
- 인공지능사업자가 인공지능을 개발하여 유통하거나 서비스를 제공하는 경우에도 영업 비밀을 보호할 수 있는 범위 내에서만 신고를 하고, 이에 필요한 기술적·관리적 조치를 마련하도록 함.

■ 신산업 부흥을 위한 클라우드 컴퓨팅 관련 진흥안 마련

- 클라우드 컴퓨팅 서비스 활성화를 위한 보안인증 관련 제도 업데이트
- 각종 산업 영역의 융합에 필수적인 데이터 활용 및 관련 기억의 글로벌 시장 진입을 위해서 데이터 관련 각종 규제 해소
- 데이터 활용을 위축시키는 개인정보 관련 과징금 규정 합리화

II

OTT, 메타버스 등 새로운 매체를 통해 K콘텐츠 전 세계로 전파

■ OTT 사업자 등 민간 협업 촉진을 위한 ‘콘텐츠 발전 정책 협의체’ 가동

- 국내 사업자의 콘텐츠 제작 및 해외유통 역량 강화, 글로벌 사업자의 국내 콘텐츠 투자 지원 등 국내외 사업자들의 콘텐츠 산업 발전 및 선순환 도모를 위한 협의체 정례화
- 빠른 속도로 성장하고 있는 OTT 산업의 시장 선점을 위해 국내 콘텐츠 제작·유통 등 투자활동 장려

■ ‘K콘텐츠 육성 펀드’ 조성 등 글로벌 투자 유치 전략 디자인

- 소수의 대형 제작사에 집중된 콘텐츠 업계의 한계를 극복하기 위해서 글로벌 역량을 갖춘 콘텐츠 제작·유통 과정별 전문 기업·전문가 육성
- 국내외 OTT 등 콘텐츠 산업계와 정부 등 매칭으로 콘텐츠육성 펀드 조성
- 국내-글로벌 공동제작 지원, 로케이션 인센티브 지원 강화 등 다양한 글로벌 투자 유치 방안 확대

■ K콘텐츠의 세계화 방안 마련

- 한국게임에 대한 중국의 외자 판호 발급 촉구, 영화, 드라마, 웹툰 등 한류콘텐츠 해외 유통 지원 등 K콘텐츠의 세계화를 위한 정부지원정책 중점추진
- K콘텐츠 저작권 보호를 위해 해외 불법 저작물 단속, 2차적 저작물 피해에 대한 보호 조치 마련, 각종 해외 침해 사례에 대한 수사 촉구, 콘텐츠 보호를 위한 국제 조약 체결 추진 등 각종 대책 추진

■ 메타버스, 아바타로 만들어가는 온라인 대면 사회 준비

- 자신의 아바타가 온라인 공간을 이동하면서 다른 사람의 아바타와 상호작용하는 메타버스를 문화 산업에서 활용하는 방안 검토
- 메타버스 내에서 국내 사업자들의 저작권이 보호될 수 있도록, 서비스 구조에 맞는 저작권 귀속 및 저작권 침해 주장 관련 사항을 표준 약관으로 제작하여 제공

Ⅲ

국민건강, 혁신적인 디지털 헬스케어로 업그레이드

■ 식약처 허가 받았는데 신의료기술평가까지? 이중규제 없애 신의료기술 신속도입

- 전세계 트렌드에 발맞춰 현행 사전규제 형식의 신의료기술평가를 사후규제로 전환하여 신의료기술을 신속하게 도입함으로써 환자의 선택권 보장
- 식약처 허가만으로 의료시장에 신의료기술 도입 허용하고 그로부터 얻은 실증자료 바탕으로 3년 후 신의료기술평가하는 방식으로 제도 개선
- 의사가 의료행위를 할 때 사후 신의료기술평가 대상임을 고지하고 환자의 동의 받도록 하여 환자의 자기결정권 보장

■ 비대면 활성화에 따른 원격진료 및 의약품 원격조제 도입

- 코로나19를 계기로 전세계적으로 원격진료 서비스 확대 추세
- 도서, 산간 지역에서 원격의료 시범사업 시행하고 그 결과 바탕으로 전국으로 허용대상 확대
- 의약품 원격조제 도입 위한 규제특구 선정하고 시범사업 추진
- 원격의료 도입에 따른 병원의 경영 불안정이나 의료전달체계 훼손에 대한 우려를 불식시킬 수 있도록 의료수가 개편 병행(가산수가 30%)

■ 4차 산업혁명 시대에 발맞춰 의료 AI, 디지털치료제 등 소프트웨어 의료기기 (SaMD) 법제 마련

- 디지털치료기기 의료현장 시범 도입을 통해 합리적이고 필수적인 규제기준 마련
- 혁신 제품의 수가화 통해 제도권에 편입시킴으로써 다양한 디지털헬스 서비스와 제품 출현 독려
- 개인 주도형 건강정보 활용할 수 있는 마이데이터 생태계 조성하여 디지털 헬스케어 통한 보건의료 빅데이터 축적

IV

VR·AR 산업 활성화로 국민 편익 증진

■ VR·AR 산업 성장에 필요한 합리적·효율적인 거버넌스 체계 구축

- VR·AR은 모든 디지털 생태계(HW, SW, 네트워크, 플랫폼)가 결합된 대표적 융합 신산업 분야이나, 각종 인허가 등 규제가 여러 부처에 산재하여 기술발전에 따른 사각지대가 발생하고 신속한 사업추진이 어려운 상황
- 새로운 기준의 선제적 설정, 불명확한 제도 정비, 합리적이고 효율적인 거버넌스 체계 구축 등 비대면 시대의 유망 분야인 VR·AR 산업 육성에 필요한 역량 집중
- 비실감콘텐츠 분야 등 신산업의 규제 개선을 위한 범정부 '실감콘텐츠 법제도 개선 협의체'를 구성·운영

■ VR·AR 활용할 수 있도록 혁신의료기술평가체계 개선

- 의료기술은 VR·AR의 대표적인 활용분야로, 혁신적 의료기술의 시장진입 활성화를 위해 혁신의료기술 별도평가 시 질병군에 대한 제한을 폐지
- 현행 혁신의료기술평가의 항목 중 VR·AR 등 SW 기술을 가치평가하는 데 적절하지 않은 항목은 과감히 삭제

V

데이터산업 육성을 위한 기반 조성

■ 마이데이터 제도 활성화를 통한 데이터 접근성 확대

- 개인이 흩어져 있는 금융정보를 일괄 수집 및 통합할 수 있게 하는 마이데이터 사업이 성공적으로 시행 중
- 정보 유관 기관의 데이터 추가 연동
- 청소년의 마이데이터 권리 보장

■ 디지털 헬스케어 관련 법제 마련

- 개인 주도형 건강정보 활용할 수 있는 마이데이터 생태계 조성
- 디지털 헬스케어 통한 보건의료 빅데이터 축적

■ 발전가능성이 무궁무진한 리걸테크 산업

- 리걸테크 산업은 대량의 데이터를 잘 활용할 수 있다면 발전 가능성이 무궁무진한 대표적인 산업 영역
- 판결문 공개 확대, 일관성 있는 비실명처리기준 확립을 통해 리걸테크 산업 기반 조성

■ 공공데이터 개방 범위 확대 및 방식 개선

- 공공데이터 개방 범위를 양적·질적으로 확대
- 데이터산업 분야에서 바로 활용 가능하도록 공공데이터를 '기계 판독 가능한 형태'로 제공

■ 데이터 법제 개선

- 데이터 3법이 데이터 축적과 활용을 위해 만들어진 법만큼 그 취지를 살려 모호한 규정을 명확하게 수정하고 실제 데이터를 활용할 수 있는 방향으로 개선
- 수범자와 벌칙 대상자의 불일치 해소
- 과도한 형사처벌을 과태료, 과징금 등 금전적 제재로 전환

공유하고 공존하고 공감하는 디지털경제

IV

공정한 기회보장, 인재양성



I

산·학·연이 함께 하는 오픈 이노베이션으로 진정한 혁신 주도

■ 산·학·연 간 혁신 기술을 공유할 수 있는 오픈 이노베이션 환경 조성

- 대·중소기업, 대학·연구소 간 연결과 협력을 매개하는 오픈 이노베이션 네트워크를 구축
- 오픈 이노베이션 네트워크는 ①기술성 ②시장성 ③중기적합성을 종합적으로 판단하여 벤처 성장이 가능한 기술 중심으로 선정
- 세미나와 네트워킹을 통해 ‘지속적인 교류와 협력의 場’을 조성
- 오픈 이노베이션 네트워크에서 발굴한 과제 중 투자, 자금, 판로, 해외 진출 등 지원이 필요한 분야에 패스트트랙 지원

■ 산·학·연 간 실질적 사업협력을 통해 기업의 산학협력 애로사항을 해결

- 협력 상대 발굴의 어려움, 보안 유출에 대한 우려, 지적재산권 소유 분쟁, 대학 연구의 실용성 부족 등 기업의 산학협력 애로사항 해결이 요구됨
- 공통 관심 분야의 JV 설립, 공동 R&D 진행, 상용화 연구, 기술이전(Licensing) 활성화 등을 통해 산·학·연 간 실질적 사업협력
- 퇴직한 고위 임원을 대상으로 “자문단 Pool(개인 및 Team)”을 조직·운영(온라인 DB화)하고, 희망 벤처기업에 자문, 협력 기술, 대상 연결(matching)을 지원하며 이들의 엔젤투자 유도

II

4차 산업혁명의 시대에 걸맞는 혁신 인재양성

■ 청년 중심의 기술 생태계 조성

- 벤처, 스타트업, 기술 중소기업 내 학습할 수 있는 소그룹 활성화를 통해 활발한 정보 공유와 적극적 토론 문화가 형성될 수 있는 생태계 조성
- 청년 참여 및 고급인력 양성 목표로 하는 정부 주도 장기 프로젝트 추진
- 청년이 중심이 되어 참가하는 프로젝트에 기획, 개발, 시험 운용까지의 기간 충분히 주어 시행착오에 대응하고 새로운 아이디어 찾아 문제 해결할 수 있는 역량 강화 기회 부여

■ IT 전문가 양성하여 산업 기술경쟁력 향상

- 수도권정비계획법상의 특례조항을 마련하여 대학 입학 정원 규제를 완화함으로써 수도권의 IT 개발 인력양성 과정을 확대
- 대학뿐 아니라 여러 교육기관과의 산학협력을 통해 기업들이 IT 인재 양성에 적극적으로 나설 수 있도록 인센티브 마련
- 단일 협회에 한정된 인프라로는 구인 기업과 구직자 간 매칭 효과가 낮으므로 혁신벤처단체협의회 IT·SW 전문인력 공동채용 박람회를 추진
- IT 개발인력 부족의 악순환 해결하여 해외 빅테크와 견줄 만한 IT 산업 경쟁력 확보

■ 소프트웨어 인재 육성

- 빠른 기술 변화에 따라 고도의 전문성이 요구되는 신기술분야 기술인력의 양성 및 활용을 통해 고급인력 성장을 촉진할 수 있는 체제 구축
- 논리적 사고를 위한 프로그램 언어, 데이터 언어의 기본 교육
- 학생들이 흥미 있는 코딩 및 SW관련 교육을 받을 수 있는 교육체계 마련

■ 기업가정신(entrepreneurship) 역량 강화

- 첨단기술, 독보적인 기술이 있는 사람에게 직접 사업에 도전하는 기업가정신을 심어주고 역량을 강화해 주는 환경 조성
- 실리콘밸리의 Role-driven 방식 차용하여 개인에게 충분한 권한과 책임을 부여하면서도 스스로 시간을 관리하고 직무확대를 위한 기회를 만들 수 있는 업무환경 구축

■ Next 코로나 시대, 비대면-디지털 일자리 창출

- 코로나 이후 비대면-온택트 생활이 일상화되면서 대면 서비스를 제공하는 오프라인 일자리가 감소하여 비대면-디지털 일자리 창출이 그 어느 때보다도 요구됨
- 공공 데이터, 온라인콘텐츠 분야의 비대면 디지털 일자리를 마련하여 지원함으로써 공익적 가치 창출 및 경력개발 지원
- 중소 및 벤처기업들에서도 재택근무를 실시하고 지원받을 수 있도록 비대면-디지털 기반의 거주지별 스마트워킹센터 등 마련

III

핀테크 인재 적극 양성하고 일자리 기반 확대

■ 핀테크 인재 양성 환경 마련

- 수도권정비계획법상 특례조항 마련을 통해 수도권 대학의 IT 및 핀테크 관련 학과 정원을 늘려 핀테크 전문인력 양성을 확대
- 핀테크 기업이 교육기관과의 산학협력을 통해 인재 양성에 적극적으로 나설 수 있도록 인센티브를 부여

■ 디지털 일자리 기반 확대

- 공익적 가치 창출과 더불어 경력개발도 가능한 공공데이터 및 온라인콘텐츠 분야의 비대면 디지털 일자리를 마련
- 중소기업 및 벤처기업들이 능률적으로 재택근무를 실시하고 지원받을 수 있도록 비대면-디지털 기반의 거주지별 스마트워킹센터 확보

■ ICT 소외 계층을 위한 핀테크 교육 실시

- 디지털 전환과정에서 소외 계층들이 발생하지 않도록 정보취약계층 대상 핀테크 의무 교육 실시
- 디지털 약자를 배려하는 디지털 표준 정책개발
- ICT 기업과 지자체 등 민관협력을 통해 핀테크 친화도시 조성 추진

공유하고 공존하고 공감하는 디지털경제

V

공정경쟁의 장, 벤처·스타트업 혁신



I

친산업규제로 자율적이고 창의적인 융합기술 생태계 구축

■ 유니콘 및 데카콘 기업 육성

- 규제 샌드박스 신청 및 규제 특례 심의제도 처리기관의 일원화
- 스타트업의 신규 사업 관련 지원 및 규제 창구 일원화
- 우수 인력이 유니콘(기업가치 1조원 이상의 기술 기업), 핀테크 등의 첨단 분야에서 활동 할 수 있도록 스톱옵션 세제 혜택 확장 등 육성책 별도 마련

■ 스타트업 스케일업, 엑시트 생태계 활성화

- 공공 투자 비율이 70%인 스타트업 투자 비율에서 민간 투자를 확대하여 양질의 일자리를 제공하는 ‘데카콘(기업가치 10조원 이상의 기술 기업)’ 육성
- 기업형 벤처캐피털과 같은 전략투자자의 역할 확대 및 자금력을 갖춘 대기업과 스타트업의 ‘오픈 이노베이션’ 장 활성화

II

글로벌 비즈니스 모델 공유해 국내 벤처·스타트업 기업의 혁신성장 발판 마련

■ 지속해서 글로벌 비즈니스 모델을 발굴하여 공유

- 우리나라 벤처·스타트업이 빠르게 글로벌 비즈니스 트렌드를 파악하고 사업화할 수 있는 기회 제공
- 제조업 편중을 줄이고 경쟁력 있는 벤처를 양산하는 질적 성장 추구

■ 장애가 되는 규제사항 점진적 폐지

- 글로벌 비즈니스 모델 확인 및 적용 규제 등을 사전 제공함으로써 벤처기업의 사업 리스크 절감
- 글로벌 비즈니스 모델의 국내 적용 시 문제가 되는 규제사항을 확인하여 정부, 국회 등에 규제개선 근거 자료로 제공

■ 국내 스타트업에 불리한 디지털 기업 규제 완화해 혁신 성장 지원

- 국내 규제로부터 자유로운 해외 기업이 서비스 혁신에 집중 투자하는 동안, 국내 스타트업은 규제 해결에 많은 비용과 시간을 소모하고 있음.
- 플랫폼 기업 규제 법안 등 국내 스타트업에 불합리한 규제를 적극 폐지해 국내 기업의 경쟁력 확보 및 글로벌 시장 진출을 도모.

■ 글로벌 독점 기업의 횡포 방지하고 국내 기업 보호

- 최근 앱마켓이라는 특정시장 독점 사업자인 구글과 애플은 결제 서비스를 자사 상품으로 끼워 파는 등 시장 지배력 이용한 부당한 이익 얻고 있음.
- 구글인앱결제방지법 등 거대 글로벌 기업에 맞서 국내 디지털 기업들을 보호할 수 있는 법안 및 정책 마련

III

스타트업 활성화를 위한 ‘디지털 생태계’ 조성

■ 스타트업 성장 촉진과 성과 공유를 위한 생태계 조성

- 스톡옵션 비과세 특례기간 연장하고 까다로운 요건과 불필요한 규제 완화
- 복수의결권 주식, 창업주 지분 요건 등 스타트업을 위한 맞춤형 제도 도입
- 스타트업 창업자에 대한 금융기관의 연대보증 요구 금지
- 벤처스타트업 창업자가 주식의 행사이익을 벤처 스타트업 생태계에 재투자할 경우 기 납부된 세액 일부 환급하는 제도를 도입하여 재투자 촉진

■ 메가펀드 조성 및 글로벌 투자 활성화

- 미국 벤처 캐피탈 시장의 경우, 2020년 3분기까지 메가펀드가 역대 최고 수준인 35개 결성되어 전체 펀드 개수의 15.4%를 차지함
- 글로벌 트렌드에 맞춰 국내에서도 5억 달러 이상 규모의 메가펀드(Mega-Fund)급 ‘한국형 비전펀드’ 조성
- 글로벌 투자에 대한 각종 펀드의 용도 제한, 국내 투자 비율 제한 과감히 완화하여 해외 VC들의 국내 기업 투자 촉진

■ 다양한 엑시트 제도 활성화를 통한 선순환 구조

- 스타트업 활성화를 위해서는 ‘창업 → 투자 → 성장 → 엑시트(Exit) → 재창업/투자’의 선순환 생태계가 조성되어야 함

- 코스닥 상장(IPO) 기준을 완화하여 기업이 적자상태이더라도 성장가능성이 있으면 상장될 수 있도록 함
- 초기 M&A활성화를 위해 스타트업의 성공적인 엑시트가 긍정적인 이미지로 바뀔 수 있도록 포상제도 확립 및 문화 조성

■ 스타트업 평가방식 개선

- 대부분의 스타트업은 대규모 투자 유치 시 ‘상환전환우선주(RCPS)’ 형태로 투자를 받고 있는데 IFRS 기준에 따르면 이는 부채로 분류되어 RCPS 투자로 인해 오히려 부채가 과도한 부실기업으로 평가되는 문제 발생
- RCPS 형태의 투자금이 일반적인 스타트업 투자생태계를 고려하여 정책금융 기업평가 시 RCPS를 자본으로 인식하는 일반기업회계기준(K-GAAP)적용
- 정부 정책자금이 지원되는 스타트업 심사 과정에서 해외에 진출해 성장성이 충분한 스타트업도 지원 대상이 될 수 있도록 해외법인의 매출까지 포함하는 연결재무제표를 심사대상으로 하는 정책 도입

IV

스타트업의 혁신 지원하는 입법환경 조성

■ 규제 샌드박스 제도 개선

- 임시허가 위주로 신속하고 효율적으로 운영되도록 샌드박스 제도 개선
- 실증특례의 과도한 부가 조건 완화하여 다양한 스타트업의 성장 지원
- 기술혁신형 지원제도와 연계 통해 참여 기업에 대한 사후지원 강화

■ 적극행정으로 규제혁신

- 미래 산업변화의 예측에 기반하여 선제적으로 규제이슈 발굴·개혁
- 담당부처의 적극적인 행정을 통해 신사업이 잘 진행되는 경우 인센티브 부여 등 적극 행정 촉진
- 신기술·신산업 분야 진흥·규제 부처 간 협력체계 강화로 신속한 의견교환 및 규제개선 추진

■ 형평에 맞는 지원 확대

- 벤처·창업기업에 대한 규제를 형평성 있게 적용하고 창업 후 7년이 지난 스타트업이라도 성장단계와 서비스의 내용이 혁신적이면 지원대상에 포함
- 빠른 성장으로 중소기업 범위를 갑자기 벗어난 기업에 대해서 중견기업법의 적용을 일정 기간 유예하는 특례 도입

V

창업 시설과 노하우가 자유롭게 공유되는 환경 구축

■ 창업자에 대한 창업보육센터 사업자의 지원 장려 필요

- 창업 생태계의 선순환 구조 구축을 통하여 고용 창출 및 경제활성화 필요
- 신규 창업자에 대한 물적 시설(사무실 등) 및 노하우(마케팅, 홍보 등) 지원 필요

■ 창업보육센터에 대한 불합리한 세법상 불이익 경감

- 창업보육센터의 창업자 지원시, 발생 가능한 불합리한 과세의 과감한 배제
- 지분 투자 후 일정기간 특수관계인 과세 배제로 스타트업 지분 투자 촉진

■ 합리적이고 유연한 세법 운영으로 창업 및 고용창출 촉진

VI

시대의 변화와 흐름에 맞게 중소기업의 성장 지원

■ 20년 전 기준의 퇴출 요건을 현행 산업 실정에 맞게 개정 필요

- 창업 3년 내 매출액이 800억원 초과시, 중소기업 세제 혜택의 박탈 문제
- 게임·플랫폼 산업은 초기 투자비용이 크고 매출 지속이 짧아 불합리함

■ 중소기업 지원세제의 개선으로 실질적인 혜택 보장

- 중소기업 매출액이 일시적으로 800억원을 초과하더라도, 다른 일반적 사유와 마찬가지로 그 다음 3개 과세연도까지는 중소기업 특례를 계속 적용

■ 장래 발생할 결손을 미리 고려하는 과세특례 도입 필요

- IT산업은 매출 변동성이 상당하여 흑자와 적자를 오가는 경우 빈번함
- 코스닥 상장기업의 경우에도 위와 같은 변동성이 큰 기업들이 다수 존재
- 당장 이익이 발생하더라도 장래 결손에 대비할 수 있는 안전장치 필요

■ 변동성에 노출되고 있는 코스닥 상장기업 대상으로 사업손실 준비금 도입

- 1999년 도입되었다가 2006년 폐지된 사업손실 준비금 제도의 부활
- 매년 사업소득의 30%에 대한 사업손실 준비금 설정으로 초기 세부담을 완화하되, 실제 손실이 발생하는 시점 또는 일정기간 경과 후에 익금으로 산입하여 과세형평 도모

공유하고 공존하고 공감하는 디지털경제

VI

Next코로나, 비대면경제 활성화



I

수요자 중심(온디맨드)의 정보통신기술(ICT) 인프라 활성화

■ 소비자주권 확립! 상생협력법 등 시대에 역행하는 규제 완화

- 새로운 고용창출과 소비자 편익을 재고하는 온디맨드 산업에 대해 상생협력법 등 규제에 매몰된 모멘텀 전환
- 지역에 특화된 생활밀착형 서비스 다수 육성하고 해외 진출시 세제 혜택을 부여하는 등 글로벌화 전략을 수립

■ 끝까지 배달 간다! ‘ラスト 마일 딜리버리’ 국제 경쟁력 확보

- 미래산업 선도하는 배달 로봇 서비스 도입을 통해 라스트 마일 배송의 효율성을 높이는 것은 물론 소비자 맞춤형 배송을 통해 배달서비스 활성화
- 배달로봇이 보도/횡단보도를 통행할 수 있도록 도로교통법 개정해 국내 배달로봇 및 배달산업 전반의 발전을 통한 소비자 편익 증진

■ 플랫폼 혁명, 세계시장 선도하는 기반 마련

- 차량공유, 숙박, 음식배달, 인력중개로 다변화되는 온 디맨드(On-Demand) 산업 활성화를 통해 새로운 형태의 일자리 창출하고 수요자 중심의 경제 확립
- 아마존, 알리바바 등 글로벌 물류시장 주도하는 기업들을 넘어서는 역동성과 서비스를 갖추고 세계시장을 선도하는 국내 메이저 기업 육성 및 지원책 마련

II

온라인 물류 대전환을 위한 비대면 인프라 구축

■ 비대면 경제 시대의 상징인 ‘온택트 콤플렉스(Ontact-Complex)’ 구축

- 비대면 경제를 선도하는 제도개선과 첨단 인프라 구축으로 코로나19 시대, 그리고 그 이후를 대비하는 장기적 플랜 수립
- 온라인 판매자들을 위한 첨단복합단지인 ‘온택트 콤플렉스(Ontact-Complex)’ 구축해 미래성장동력의 발판을 마련
- 경영기획, MD/DP, CS, 입출하 및 재고 관리를 한 공간에서 효율적으로 운영할 수 있도록 해 규모와 범위의 경제 달성
- 각종 정보, 금융, 편의시설 집약해 물류비 절감하고, 배송허브, 구매처 등 물류시설과의 연계성 강화해 교통량 증가 등의 부작용 개선

■ 온라인 물류의 메카, ‘딜리버리스루(Delivery-Through) 네트워크’ 구축

- 도심권 물류 허브인 ‘딜리버리스루(Delivery-Through) 네트워크’ 구축해 판매자→소비자로 일반화된 온라인 물류의 편향성을 바로잡고 소비자 편익 증대
- 도심배송거점 활용해 배송물류와 반품물류를 동시에 처리하는 시스템 정착, 풀필먼트 센터 대체하고 역물류 활성화해 비대면 서비스 고도화 및 효율성 증대
- 배송거점에 주요 온라인 쇼핑 플랫폼 공동입점 지원, 입출고와 라우팅 기능의 소팅룸과 미니밴, 오토바이 등 소규모 도심 이동수단 수용 공간으로 활용

III

비대면 쇼핑 활성화, 모두 함께 누리는 안전한 일상

■ 모두가 안심할 수 있는 안전한 비대면 경제 구축

- 상품안전정보 플랫폼 구축해 온라인 비대면 거래에서의 국민 안전 확보하고 소비자가 언제나 확인할 수 있는 투명한 시스템 구축
- 상품안전정보 공유 자동화를 위한 API 개발하고 전면적으로 보급해 24시간 상시적으로 판매자가 위험 상품을 신속하게 전면 차단할 수 있도록 해 소비자 신뢰 구축하고 온라인 비대면 거래 시장 활성화

■ 온라인 취급제한 품목 개선해 의료사각지대 해소하고 영업활성화

- 앞선 ICT 기술력으로 비대면 경제 활성화해 정부의 코로나19 거리두기 정책 지원을 강화하고 국민의 피로도 해소에 피해해진 국민정서 회복
- 해열제, 소화제 등 안전상비의약품 13종에 한정하여 약국(또는 편의점)과 환자를 중개하는 통신판매중개 및 온라인 판매, 의약품 배송 허용해 비대면 장기화로 확산되는 의료사각지대 해소
- 주류, 안경 등 온라인 취급제한 품목 개선을 통해 코로나19로 판로가 막힌 중소기업인들의 영업을 활성화해 내수경제 살리고, 온·오프라인 경쟁도입으로 가격 인하 유도해 국민 편익 증대

IV

환경도 지키고 노동자도 지키는 ‘착한 포장’ 개발 및 표준화

■ 친환경-친노동 포장 개발 및 표준화, 전면 보급 지원

- 코로나19로 인해 온라인쇼핑 주문량과 택배 물동량이 증가함에 따라 소비자 택배 포장재에 대한 관심 증대
- 물류 효율성 제고와 환경 보존을 위한 친환경-친노동 포장재에 대한 표준화 및 보급 사업 시행, 경진대회 등 통해 지속적인 표준의 개선과 대중적 관심 유도
- 온라인쇼핑 플랫폼 및 소매상의 표준에 대한 채택 인센티브를 강화하기 위해 자율준수 방안에 대한 기구 및 지원방안에 관한 연구도 함께 진행

■ 보냉 포장재(아이스팩) 공동개발, 자원 재순환의 시작점

- 재활용 가능한 보냉 포장재 개발을 지원하고 프로세스 구축사업 시행해 ‘착한 포장’ 표준화의 모델 정립
- 유통, 산업, 서비스 전 분야 공동 개발 및 채택 촉진을 위한 지원 방안에 관한 연구 진행

V

모두가 안심하고 일할 수 있는 새로운 플랫폼 노동환경 구축

■ 노동 현실에 맞지 않는 산재보험제도 전면 개선

- 전속성 기준 전격 폐지, 복수 업체와의 근로 관계에서도 업무 중 사고 발생 시 산재보험 적용될 수 있도록 고용보험 중복 취득 허용
- 보험료를 납부 기준 일률적인 정액제에서 소득액 기준으로 현실화 하여 ‘내가 번만큼 내는 산재보험료’ 기준 확립

■ 기업이 아닌 일하는 사람 중심의 업무수행 환경 조성

- 기업 기준에서 모든 근로자의 근무이력에 따라 일괄적으로 산재 보험 입·이직 신고 진행해, 특정 공단의 업무 부담이 가중됨에 따라 신고 처리가 지연되어 제때 보험 가입이 어려워지는 문제
- 기업의 주소지나 일하는 장소에 관계 없이 근로자 기준에서 거주지 등 관할 공단을 통해 산재 보험 입·이직 신고를 할 수 있도록 제도개선

■ 현장 중심의 예외를 인정하는 노동제도

- 정해진 시간, 한정된 방식에 매몰된 노동 규범 개선해 글로벌 비즈니스 환경에 부합하고 미래산업에 적합한 노동환경 구축
- 52시간 노동 제한의 경우에도 일정한 자격을 갖추면 예외를 인정하도록 하거나 (미국 캘리포니아 방식), 완전한 본인의 의지로 예외를 선택할 수 있도록 하는 (영국식) 제도를 검토

- 비정규노동시장에서 임금체계와 경력관리체계를 갖춘 전문직 노동시장 육성, 동시에 이를 가능하게 하는 동일가치노동 동일임금 대원칙 마련

공유하고 공존하고 공감하는 디지털경제

VII

게임산업의 정상화



I

외교적 지원을 통해 세계적인 ‘게임문화강국’ 달성

■ 국내 제작 콘텐츠 보호 방안 마련

- 특히 중국의 게임사들이 국내 인기 게임 IP를 침해하는 사례가 점차 증가하고 있고, 해외 불법 사설 게임 서버 또한 다수 운영되고 있음
- K콘텐츠 저작권 보호를 위해 해외 불법 저작물 단속, 2차적 저작물 피해에 대한 보호 조치 마련, 각종 해외 침해 사례에 대한 수사 촉구, 콘텐츠 보호를 위한 국제 조약 체결 추진 등 각종 대책 추진
- ‘게임 불법복제 방지를 위한 협약’ 체결 추진을 통해 실질적인 국제 저작권 보호 방안 마련

■ 외교적 지원을 통한 한국 게임의 세계화

- 중국은 판호(허가증) 심사를 받지 않은 게임의 서비스를 금지하고 있는데, 국내 게임사는 2017년 이후 일부 게임 이외에는 판호를 전혀 발급받지 못하고 있음
- 중국 시장 개척 및 외교적 돌파구 마련을 위해 중국 정부에 지속적으로 판호 발급 요청 전달
- 동남아·남미 등 신시장 개척 지원을 위한 통합적인 창구를 마련하고, 외교적·경제적·법적 안내를 통해 국내 게임 업체들의 글로벌 경쟁력 강화

II

시대에 뒤떨어진 게임 관련 규제 철폐를 통해 게임 산업 발전 촉진

■ 강제적 섯다운제 폐지 입법을 통해 현실화

- 문화체육관광부·여성가족부는 2021. 8. 25. 강제적 섯다운제 폐지를 내용으로 하는 「섯다운제도 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성 방안」을 발표함
- 청소년 보호법, 게임산업진흥에 관한 법률 등 관계법령 개정방향 확정하고, 빠르게 입법 추진하여 제도 폐지 현실화

■ 게임시간선택제 등 낡은 규제 개선 필요

- 게임시간 선택제 등 기타 낡은 규제는 강제적 섯다운제와 마찬가지로 게임을 부정적인 콘텐츠로 간주하고 있는 제도이며, 청소년의 문화 향유권 침해에 해당
- 메타버스 등 신기술 규제의 네거티브 전환 등의 내용을 포함하는 게임산업 규제혁신 로드맵 마련
- 최근 급변하는 게임환경 등에 게임사가 역동적으로 대처할 수 있도록 민감하지 않은 분야에 대한 자율규제 허용

III

게임산업에 대한 ‘낙인효과’ 제거하고, 신성장동력으로 육성

■ 신기술·신산업에 해당하는 게임산업의 규제 개선 및 민간 투자 촉진

- 2020년 세계 게임 시장 규모는 총 193조원으로 전망되고 있으나, 한국 게임의 세계 순위는 뒷걸음치고 있으므로 세계 시장에서 재도약하기 위해서 적극적인 지원방안 마련 필요
- 게임산업에 대한 부정적 인식을 개선시킬 수 있도록 게임업계의 ESG 경영 진흥 등 제도적 환경을 마련하여 게임산업에 대한 인식을 제고

■ 충분한 연구, 논의를 바탕으로 국제질병표준분류기준(ICD-11) 도입

- WHO는 2018년 특별한 근거 없이 ‘게임이용장애’를 중독성 행동장애의 하위 목록으로 분류하였으나, 이를 무비판적으로 국내 기준에 수용하는 경우 게임산업에 대한 ‘낙인효과’를 연장할 우려 있음
- 게임의 경우 몰입 기간이 짧아 전통적인 중독성 행동장애와 다른 양상이 있으며, 게임 중독 증상자의 공존장애 비율이 높은 점을 고려하면 기존 장애가 게임중독이라는 형태로 표출되었을 가능성도 있음
- 게임이용장애의 질병코드도입은 비대면시대에 게임의 역할과 순기능, 심층조사연구를 통한 질병표분류의 의학적 근거 및 필요성 유무 등 충분한 사회적 논의와 공감대 하에서 신중한 결정이 요구됨

IV

시대에 발맞춘 지원으로 K-이스포츠의 국제 경쟁력 강화

■ 이스포츠 산업의 활성화를 위한 세제혜택의 필요성

- 이스포츠는 2022 아시안게임 정식 종목 채택 등 스포츠로 널리 인정됨
- 게임산업 육성기조에도 불구하고 이스포츠 구단의 재정적 어려움이 심화
- 열악한 현실 개선을 위한 이스포츠 관련 투자 활성화 도모 필요

■ 이스포츠 대회 개최에 대한 세제혜택 도입

- 이스포츠 진흥법상 이스포츠 대회 개최에 대한 세액공제 제도 도입
- 이스포츠 대회 활성화를 통한 선순환 생태계 구축 도모

■ 이스포츠 구단에 대한 세제혜택

- 비인기 체육 활성화 위한 운동경기부 운영비용 세액공제와 유사한 제도로 이스포츠 운동경기부 설치·운영에 대한 세액공제 도입
- 이스포츠 게임단 재정 부담 완화로 선수에 대한 처우 개선 도모

공유하고 공존하고 공감하는 디지털경제

VIII

ICT 금융혁신



I

국민중심 마이데이터 서비스로 편익 극대화

■ 다양한 마이데이터 서비스 창출 유도

- 데이터사업이 공공재 성격의 인프라 구축 사업임을 감안하여 사업자가 마이데이터 사용료를 부담하지 않도록 정책 마련
- 마이데이터 사용료 절감에 따라 많은 기업들이 마이데이터 사업자에 참여하여 다양하고 혁신적인 서비스를 제공할 수 있는 토대 마련
- 이를 통해 금융소비자는 여러 금융회사에 산재한 신용정보를 통합관리하고 효율적인 자산관리 등 다양한 마이데이터 서비스 이용 가능

■ 청소년의 마이데이터 권리 보장

- 청소년들이 정보주체로서 마이데이터를 적극적으로 활용할 수 있도록 동의 절차 등 청소년을 위한 제도적 환경을 마련
- 청소년의 데이터 활용에 관한 인식을 제고하기 위해 청소년을 대상으로 데이터 활용 및 관리에 관한 교육 실시

■ 정부 공동데이터의 적극적 활용

- 마이데이터 활용성 제고를 위해 행안부 공공데이터, 복지부 마이헬스웨이 등 마이데이터와 연동이 가능한 정부 데이터 사업까지 마이데이터의 영역을 확장
- 공공데이터 활용을 통하여 종합적이고 응용이 가능한 마이데이터 산업 육성하고 금융권 빅데이터와의 융합으로 이용자 후생을 극대화할 수 있는 마이데이터 체계를 구축

II

핀테크 혁신을 저해하는 그림자 규제를 철폐

■ 네거티브(Negative) 방식의 규제 도입

- 핀테크 분야에 있어 명확하게 금지해야 하는 사항만을 규정하고 그 밖의 행위는 허용하는 네거티브(Negative) 방식의 규제 도입
- 핀테크 기업이 창의적이고 혁신적인 시도를 할 수 있도록 전자금융거래법, 신용정보법 등 핀테크 관련 법령에 명확히 금지하는 사항만을 규제

■ 혁신금융서비스 심사 기준 완화

- 혁신금융서비스 심사 시 사전 심사기능으로 작용하던 “수요조사 신청” 절차를 제거하여 신청 기업의 행정적 부담을 완화하고 디지털 금융서비스의 발전을 촉진

■ 망분리 규제 완화를 통한 핀테크 서비스 혁신

- 오픈 소스 등을 활용한 핀테크 기술 혁신을 촉진하기 위해 고객정보 유출 위험이 없는 개발 목적의 단말기를 망분리 규제에서 제외하는 등 망분리 규제를 합리적으로 개선
- 개발용 단말기의 망분리 규제 예외를 통해 핀테크 서비스 개발시 오픈소스 및 클라우드서비스를 적극 활용하여 다양한 핀테크 서비스 창출 가능

III

금융의 내일을 여는 핀테크 산업 육성책 마련

■ 핀테크 및 금융 분야 진입 장벽 완화

- 혁신적인 핀테크 기업들이 금융 분야에 적극 진입할 수 있도록 금융업 관련 대주주 적격성 요건을 합리적으로 개선
- 소규모 핀테크 업체가 손쉽게 신규 금융권에 진입할 수 있도록 금융 및 핀테크 업종별 맞춤형 심사 요건 마련
- 국내 IT기업이 핀테크 분야 적극적으로 투자할 수 있도록 핀테크 분야 금산분리 정책 완화 추진

■ 핀테크 신사업 분야의 경쟁력 강화를 위한 선제적인 법제 마련

- 블록체인 등 신산업 분야에 대한 시장 현실에 부합하는 규제를 마련하여 핀테크 산업의 글로벌 경쟁력을 강화
- 간편송금, 간편결제 등 국민 금융 생활의 편의성을 제고하는 방향으로 기술 개발이 활발하게 일어나도록 현행 전자금융거래 관련 규제 완화
- 선불전자지급수단 충전한도 상향, 전자금융업자 후불 결제 권한 부여 등 핀테크 산업 육성에 필요한 전자금융거래법 규율 체계 개선

■ 핀테크 혁신 기업에 대한 세제 혜택 등 인센티브 부여

- 글로벌 경쟁력을 가진 핀테크 기업을 전략적으로 육성하기 위해 핀테크 서비스 개발에 투입된 비용(인건비, 설비비용 등)에 대한 세액 공제 추진

- 핀테크 분야 유니콘 기업 육성을 위해 벤처기업으로 한정되어 있던 스톡옵션 세제 혜택을 유니콘 기업으로 확대
- 기술력이 있는 핀테크 기업의 경쟁력 강화를 위해 금융회사 또는 공공기관이 중소 핀테크사의 보안인증 서비스 채택 시 인센티브를 제공

■ 온라인 플랫폼에서의 금융상품의 판매 대리, 중개 규율 체계 개선

- 핀테크 혁신으로 온라인 플랫폼에서의 보험, 펀드 등 금융상품에 대하여 광고, 비교, 추천, 중개, 판매 대리 등 다양한 활동이 이루어지고 있는데 반해 온라인 플랫폼 특성을 고려한 라이선스 및 규율 체계가 공백 상태임
- 온라인 플랫폼에서 소비자에게 다양한 금융상품의 비교, 추천, 중개, 판매 등 혁신 기술에 기반한 고도화된 금융서비스를 제공하면서 금융소비자의 보호와 편익도 향상시킬 수 있도록 선제적이고 합리적인 법률 개정 추진
- 온라인 플랫폼에서 보험, 펀드 등의 다양한 금융상품의 판매 대리, 중개 활동과 관련한 라이선스 및 규제 체계를 개선

■ 금융산업의 무한경쟁을 유도하는 오픈 파이낸스 도입

- 은행의 핵심 기능을 표준화하여 타 사업자에게 개방한 오픈뱅킹 서비스를 보험, 증권, 카드 등 전 금융권으로 확대하여 소비자 편익 증진
- 소비자들의 금융 편의성 제고를 위해 국민연금, 에너지 및 통신분야 등 정보인프라가 구축된 이중 산업까지 오픈 파이낸스의 영역을 확장

공유하고 공존하고 공감하는 디지털경제

IX

공정한 광고시장 확립



I

광고산업 디지털트랜스포메이션 지원

■ 광고산업 법제 정비를 통하여 디지털전환의 공정 기반 마련

- 현재 광고 관련 법규는 디지털 중심 법령이 존재하지 않으며 신문·방송·옥외 등 기존 광고매체를 기준으로 여러 법령에 산재된 상태
- 산재된 광고 관련 법령을 통폐합하고 디지털 중심 법령을 제정하여 효율성 제고
- 교육 및 인재개발, 기술진흥 기금 마련, 규제 샌드박스 제도 도입 등 연구사업 선제 진행 후 시장 상황에 맞는 법령 및 제도 정비 추진

■ 디지털 광고·마케팅 플랫폼 인증 사업을 통하여 국민의 신뢰 확보

- 다양한 무료 모바일 플랫폼이 등장하여 수익구조의 일환으로 광고·마케팅을 진행하고 있으나, 광고 효과성 및 개인정보 이슈 검증 체계가 마련되어 있지 않아 이용자 신뢰성 확보가 어려운 상황
- 다양한 유·무료 플랫폼 대상으로 광고·마케팅 플랫폼 인증 사업을 추진하여, 국내 플랫폼의 경쟁력을 강화하고, 개인정보 보호 통하여 이용자 신뢰성 확보

■ 디지털전환 고급인력 양성을 통하여 광고산업 디지털전환 및 일자리 창출

- 광고 분야 전문성 보유한 재직자 중심으로 디지털전환 전문 교육을 시행하고, 디지털 경영전략을 선도할 변화인재(Change Agent) 확보
- 빅데이터 기반 광고 전문인력 양성 프로그램 추진하여 디지털트렌드를 이끌어갈 광고 인재 육성
- 취업연계 프로그램 운영 통해 기업의 인력난과 취업준비자의 취업난 해결

II

공정한 광고시장을 위한 독점 관행 철폐

■ 언론과 광고산업 간 불평등 해소하여 ICT 공정사회 실현

- 한국언론진흥재단은 정부광고대행을 통해 연간 수백억 원에 달하는 수수료 수익을 얻고 있고 정부광고법에 따라 이러한 수익은 광고산업 진흥에 사용되어야 함
- 하지만 실제로는 광고산업 전반을 위한 진흥이 아닌 언론진흥재단의 사업인 언론 진흥 관련 사업에만 지출이 집중되어 있는 기이한 구조
- 광고로 인한 수익금이 시장흐름에 따라 광고산업 진흥 발전에 환류되도록 하여 언론과 광고산업 간 불균형 해소

■ 위험적인 한국언론진흥재단의 정부광고 독점 폐지하여 광고의 효율성 극대화

- 한국언론진흥재단의 정부광고 독점 대행은 불필요한 통행세를 낳고 민간 회사의 영업의 자유 등을 침해하여 위험 소지 다분
- 한국언론진흥재단의 독점 대행 없이 정부광고의 직거래가 이루어진다면 한국언론진흥재단에 내는 10%의 수수료 절약 가능하며, 다양한 정부 기관에서 광고 전반 업무 수행 시 해당 분야의 전문성을 발휘 가능
- 정부광고 대행 프로세스 정상화하여 정부 주요 정책 광고를 더욱 효율적으로 홍보하고, 광고산업이 더욱 발전할 수 있는 선순환 구조를 확보하여 정부광고 운용의 투명성 확대

■ 디지털 전환 시대에 발맞춰 신유형 광고의 대행 서비스 향상

- 디지털 전환 시대의 광고는 다양한 플랫폼에 빅데이터 기반으로 유저를 타겟팅한 광고가 집행되는 시스템으로 기존의 광고와는 체계가 다름
- 하지만 현재 한국언론진흥재단이 독점하는 온라인·모바일 등 신유형 광고의 대행 서비스 만족도는 최하위를 기록해 개선이 필요한 상황

memo



디지털경제연합

Kinternet
사) 한국인터넷기업협회

한국핀테크산업협회
KORFIN
Korea Fintech Industry Association

KGAMES
한국게임산업협회
Korea Association of Game Industry

 **KOREA
STARTUP
FORUM**

KoVA
사단법인 벤처기업협회

KOLSA
세망 한국온라인쇼핑협회

 **KODA**
한국디지털광고협회

