

2025년 디지털경제연합 정책제안서

2025. 4.

디지털경제연합

DEC

Digital Economy Confederation

Kinternet
사) 한국인터넷기업협회

KGAMES
한국게임산업협회 Korea Association of Game Industry

한국디지털광고협회
Korea Digital Advertising Association

KOLSA
Korea On-Line Shopping Association

한국핀테크산업협회
KORFIN
Korea Fintech Industry Association

**KOREA
STARTUP
FORUM**

KOVA
사단법인 벤처기업협회

Contents

디지털경제연합

핵심과제

1. 국가전략기술인 AI 가치사슬 전반에서 국가 경쟁력 강화	5
2. 온라인 플랫폼 규제 혁신	7
3. 게임이용장애 질병코드 등재 문제 신중 검토	9
4. 이용자의 권리보장을 위한 게임시간선택제 폐지	11
5. 광고산업 진흥을 위한 「광고산업 진흥법」 제정	13
6. 광고산업 디지털 트랜스포메이션을 위한 인력 양성 확대	15
7. 유통환경 변화에 따른 대규모유통업법 법 체계 재검토	16
8. 중소기업인 해외 진출 지원을 위한 직매입 거래구조 지원 강화	17
9. 부동산 중개업 혁신을 위한 건전한 거래 환경 조성	18
10. 법률서비스 분야 혁신을 위한 변호사 광고 규제 합리화	20
11. 디지털 산업 특성을 고려한 노동유연성 확보	24
12. 민간 벤처투자 활성화	25

2025년 디지털경제연합 정책제안서

I. 거버넌스

- 1. AI·디지털 혁신 전담 부처 신설 추진 29
- 2. 국내 AI 플랫폼 기업 경쟁력 확보를 위한 정책 추진 31

II. 인공지능(AI) 산업 진흥

- 1. AI 주도 성장을 위한 제도 정비: 혁신우선 기조 39
- 2. AI산업 육성·지원을 위한 데이터센터 산업 활성화 41
- 3. AI산업 활성화를 위한 데이터 규제 완화 44
- 4. K-콘텐츠 발전을 위한 AI 투명성 규제 완화 48
- 5. AI 규제 통합 플랫폼 구축 49
- 6. 법률·의료 AI산업 육성을 위한 입법 강화 51

III. 규제혁신 및 제도개선

- 1. 플랫폼 규제 원점 재검토 및 디지털이 강한 소상공인 육성 55
- 2. 디지털 발전을 위한 조세공정성 확보 및 기울어진 운동장 혁신 57
- 3. 디지털 영토 확장을 위한 글로벌 스탠다드 네트워크 정책 59
- 4. 글로벌 스탠다드 플랫폼 산업 환경 조성 62
- 5. 글로벌 디지털 경쟁력 제고를 위한 규제 양산 방지 정책 수립 64
- 6. 일할환불 제도 도입 신중 66
- 7. 전기통신사업법 규제 개선 방안 67

Contents

8. 개인정보보호 규제 개선 방안	69
9. 규제 패러다임 전환	70
10. 중복 규제 일원화 및 실태조사 통합을 통한 기업 부담 경감	71
11. 개발직군 화이트칼라 이그젬션 제도 도입	73
12. 외국납부세액공제 제도 개선 건의	74
13. 규제샌드박스 제도 운영 효율화 및 실효성 강화	76
14. ICT 신산업 진입장벽 철폐	77
15. 공공데이터 개방 및 확대를 통한 부동산 디지털 혁신	78
16. 문화산업 지원 체계 효율화를 통한 K-문화산업 육성	80

IV. 신산업 진흥(벤처·스타트업 혁신 및 인재양성 등)

1. 온라인 예금상품 중개업 범위의 확대	85
2. 국내 가상자산 산업의 글로벌 경쟁력 강화 필요	86
3. 가상자산 '1거래소- 多은행' 실명 계좌 발급 허용	87
4. 서민금융 지원 활성화	88
5. 금융상품 비교 추천을 통한 금융소비자 편익 제고	89
6. 서민 올리는 민생금융범죄 강력 사전차단	90
7. 국민 의료접근성 향상을 위한 비대면진료 규제 혁신	91
8. 국내 온라인 동영상 서비스 산업 육성을 위한 기반 조성	93
9. 고독사예방 및 관리 안부확인 개선	95
10. 노인맞춤돌봄서비스 안전지원 ICT 서비스 개선	97

2025년 디지털경제연합 정책제안서

11. AI·IoT 기반 어르신 건강관리사업 개선	99
12. 글로벌 수출 대금 회수 지원을 통한 지적재산권 보호 강화	101
13. ICT 분야 R&D 지원 강화	103
14. ICT기반 혁신금융 벤처생태계 지원 강화	105
15. ICT 학과 정원 규제 개선	107
16. 해외 ICT 우수인재 유치 확대	109
17. 부동산 가치평가서비스 확대를 통한 시장 투명성 증대	111
18. 지능형 홈네트워크 산업 진흥을 위한 규제 개선	113

V. e커머스 산업 활성화

1. 지역 중소 물류센터 활성화를 통한 국내 유통산업 및 중소기업 경쟁력 제고	119
2. 반품도서의 합리적인 판매를 통한 국민의 '독서권' 보장	121
3. 직매입 거래 및 PB산업 지원으로 중소기업 판로확보 및 물가안정 재고	123
4. 온라인 취급제한 품목 개선	126
5. 도심 배송 효율화 개선	131
6. 상품안전정보 플랫폼 구축을 통한 국민 안전 확보	133
7. 친환경-친노동 포장재 개발 및 표준화	135
8. 온라인 판매자 복합단지 구축	137

Contents

VI. 게임산업 진흥

1. 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 지원 범위 확대	141
2. 유료재화 거래소 등급분류 기준 개선	144
3. 경품 이벤트 정책 개선	146
4. 게임물 내용수정신고제도 폐지	149
5. 게임물 등급분류 민간이양 관련	151
6. 불법 프로그램 실질적 실효적 차단 필요성	153
7. 온라인 게임 본인인증 절차 개선	155
8. 블록체인 게임 기준 마련 및 단계적 허용	157
9. 메타버스산업 진흥 및 적용규범 명확화를 위한 기반 마련	159
10. 등급 재분류 시 강제적 롤백 규정 개선	161
11. 글로벌 규제 변화 모니터링 시스템 구축	163
12. 문화콘텐츠 수출기업 인센티브 확대	164
13. 모태펀드 내 게임 계정 신설	165
14. 문화비 소득공제 범위 확대	167
15. 시니어 이스포츠 활성화	169
16. 이스포츠 운영비 세액공제 확대	171
17. 기능성 게임물 활성화 촉진	173

2025년 디지털경제연합 정책제안서

Ⅶ. 공정한 광고시장 형성

1. AI 기반 맞춤형 금융상품 광고 시장 활성화를 위한 「금융소비자보호법」 개정	177
2. 지나치게 기업광고의 표현의 자유를 침해하는 「식품표시광고법」	179
3. 광고 사전심의 및 표시규제 강화로 인한 기업 부담 증가	181
4. 국내 광고산업 보호를 위한 '온라인 맞춤형 광고 개인정보보호 가이드라인' 개정	184
5. 광고선전물로의 OTT 자체등급분류제도 확대	187
6. 의료광고의 불필요한 재심의 축소 및 분야별 유효기간 차등 적용	190
7. 법령에 위배되는 의료광고심의기준 개선요청	192

2025년 디지털경제연합 정책제안서





디지털경제연합

디지털경제연합

디지털산업 발전에 필요한 정책변화 모색을 위해 대한민국 2만여 개 기업, 166만 종사자와 함께하는 디지털경제를 대표하는 7개 협·단체가 디지털경제연합(DEC, Digital Economy Confederation)을 출범

□ 참여 협·단체 현황

협회명	대표자	설립년도	회원사수	종사자수	주요 회원사
한국인터넷 기업협회 (사무국)	박성호 회장	2000년	200여 개	15만여 명	네이버, 카카오, 쿠팡, 엔씨소프트, 넥슨 코리아, 메타, 우아한형제들, 두나무, 지마켓, 넷플릭스, 바이트댄스, 놀유니버스, 구글 코리아 등
한국게임 산업협회	조영기 회장	2004년	66개	8만5천여 명	네오위즈, 넥슨코리아, 스마일게이트, 엔씨 소프트, 엔에이치엔, 카카오게임즈, 컴투스, 위메이드, 크래프톤, 웹젠, 펠어비스 등
한국디지털 광고협회	윤미경 회장	2000년	150여 개	8만여 명	엠포스, 네이버, 카카오, 퍼틸레인, 퍼포 먼스바이TBWA, 모티브인텔리전스, 펜타 브리드, 키스톤마케팅, NHN ACE 등
한국온라인 쇼핑협회	조성현 회장	1999년	1,100여 개	20만여 명	지마켓, 쿠팡, 네이버, 11번가, 우아한형제들, 카카오, 아이템베이, 이지텍, SSG.COM, CJENM, 롯데쇼핑 e커머스, GS리테일, 롯데홈쇼핑, 당근마켓, 무신사, KT알파 등
한국핀테크 산업협회	이근주 회장	2015년	340여 개	3만여 명	카카오페이, 네이버파이낸셜, 비바리 퍼블리카, 두나무, 빗썸, 코나아이, 디셈버 앤컴퍼니, 엔에이치엔페이코 등
코리아 스타트업포럼	한상우 의장	2016년	2,520여 개	6만7천여 명	위즈돔, 비바리퍼블리카, 직방, 컬리, 당근마켓, 더화이트커뮤니케이션, 왓챠, 우아한형제들, 쏘카, 버킷플레이스, 모비데이즈등
벤처기업 협회	송병준 회장	1995년	18,000여 개	40만여 명	컴투스, 인텔리안테크놀로지스, 포인트 모바일, 메가존클라우드, 알스퀘어, 미 래나노텍, 이스트소프트, 유라클, 지에 스비솔루션 등

2025년 디지털경제연합 정책제안서





핵심과제

1 국가전략기술인 AI 가치사슬 전반에서 국가 경쟁력 강화

□ 배경 및 현황

- (전세계적 AI 육성 경쟁) 딥시크 쇼크 이후 한국은 AI 분야에 3조 5천 억원 투자 계획을 발표한 가운데, 미 정부는 700조원 규모의 ‘스타게이트 프로젝트’를, 프랑스는 160조원대, EU는 300조원 투자를 밝히는 등 전세계는 자국 AI 육성 경쟁 중
- (AI 가치사슬 전반의 경쟁력 강화 필요) AI 관련 전체 가치사슬(인프라/개발/활용)에서 역량을 보유한 국가는 한국, 미국, 중국 뿐. 가치사슬 전반에 걸친 역량이 곧 국가 경쟁력의 핵심
- (AI 원천기술 확보 필요) AI는 국방, 사회기반시설, 제조, 의료 등 다양한 분야에 적용되는 기반기술로, 안보 및 정보 유출, 해외 의존 리스크가 없도록 국가 차원의 ‘AI 원천기술’에 대한 접근이 가능해야 함. AI 원천기술 확보 없이는 AI 활용 영역으로 확장 어려움
- (국내 AI 기업의 주요 병목 현상) 한국은 AI 인프라 부족, AI 인재 유출, 데이터 확보 및 법적 규제 문제로 글로벌 경쟁에서 어려운 상황

□ 주요 내용

- (한국의 베이스 AI 육성) AI기술을 국가적으로 내재화하기 위해, AI 개발 민간업체에 대한 전략적 지원을 통해 글로벌 Top 수준의 ‘자국 AI’, 한국의 베이스 AI 모델을 시급히 확보 필요
- (AI 선두그룹에 전략적 핀셋 지원) AI 분야 대규모 투자가 실제로 국가 경쟁력으로 이어지기 위해서는 국내 민간 AI 정예팀이 겪고 있는 가장 큰 병목인 △인프라, △인재 분야의 몰아주기식 집중 지원이 필요하며, 기업의 안정적인 성장을 위해 △AI 수요 창출 필요
- (AI 산업의 속도 고려) AI는 초고속으로 발전하고 있으며 변화 양상도 급격하므로, 벌어진 기술 격차를 따라잡기 위해서는 빠른 지원이 필수적임(속도가 중요). 이를 위해 △국가지원사업의 예비타당성 조사를 면제하고, △국가 AI 산업 경쟁력 강화 계획은 1년마다 재수립하는 것이 필요

핵심과제

- (인프라) GPU 집중지원, 국내 CSP 양성, 세제지원 확대 필요
 - (GPU 클러스터 조성) GPU 지원 정책이 실효성 있기 위해서는 물리적으로 한 곳에 대규모 클러스터를 조성해야 하며, 선두 AI 개발사가 대규모 인프라를 기반으로 공격적 기술 개발을 할 수 있도록 몰아주기식 지원 필요
 - (국내 CSP 양성) 범국가적 AI 인프라 마련 시, 정보 유출 예방과 국내 산업 활성화를 위해 국내 클라우드 서비스 제공자(CSP)가 기본이 되도록 하여 국내 CSP 양성
 - (세제지원) 민간 투자 활성화를 위해 국가전략기술사업화시설 범위에 AI 학습·추론에 필요한 컴퓨터 하드웨어 및 보조장비(GPU, NPU 등)를 포함하여 컴퓨팅 자원 구매 투자에 대한 세제지원
- (인재) AI 인재 유출국에서 AI 인재 유입국으로 전환하기 위해, AI 인재 병역특례 확대, 해외 활동 연구자 유치비 지원 등 인재 확보 방안 마련
- (수요 창출) 국내 기업 성장 지원을 위해 정부가 공공 부문(행정 자동화, 스마트시티 프로젝트 등)에서 한국 AI 모델로 선도 프로젝트를 추진하고 AI 솔루션을 적극 도입하며 정부 주도의 AI 수요 창출

□ 기대 효과

- 민관의 대규모 투자가 국가 경쟁력으로 실현되어 경제 성장 촉진
- AI 기반의 전 영역의 산업혁신과 생산성 향상 및 질적 고용 창출

2 온라인 플랫폼 규제 혁신

□ 배경 및 현황

- 정부와 국회는 플랫폼 산업 영역에서 공정거래질서를 확립한다는 명목으로 국내 플랫폼 산업에 대한 규제 강도를 상향 조정
- 문제는 이와 같은 플랫폼 규제는 **업계현실을 충분히 검토하지 못한 성급한 규제**로 도입 강행 시 토종 플랫폼 산업 위축, 글로벌 기업과의 역차별 등 **한국 플랫폼 산업의 경쟁력 약화 및 시장점유율 급감 등 부작용 예상**
 - 온라인 플랫폼 시장은 업종과 비즈니스 모델에 따라 다양한 형태로 발전하고 있으나, 규제 정책은 이러한 시장별 특수성을 반영하지 못한 채 획일화된 방식으로 논의되는 상황
- 그뿐만 아니라, 이러한 규제들은 기존의 제재규정이 있음에도 불구하고 이를 적극 활용하지 않은 채 도입을 고려하는 **중복적 규제에 해당**

□ 주요 내용

- **(온라인 플랫폼 규제 혁신)** 규제 신설 내지 강화로 인해 국내 플랫폼 경쟁력이 약화되는 것을 주의할 필요가 있으며, 전 세계 주요국과 국내 상황을 비교하면서 신중한 개선 조치 필요
 - 글로벌 빅테크 플랫폼과 치열하게 경쟁하는 국내 토종 플랫폼의 성장을 저해할 수 있으며, 국내기업에 대한 역차별 가능성도 있으므로 **규제 도입에 대한 신중한 검토와 충분한 논의가 필요**
 - * 최근 공정위는, '사전지정방식'이 행정비용과 사업자 부담을 늘릴 수 있다는 전문가·업계·관계부처의 의견을 고려해 '사후추정방식'으로 법개정 방향을 전환하겠다고 발표하였으나 구성과 내용이 동일하여 조삼모사에 불과함
 - 기업의 자유를 지나치게 제한하는 규제 방식을 지양하고, 되도록 **자율 규제와 감독기관 점검을 강화하는 방향으로 제도 개선 추진 필요**
- **(성장 및 진흥 중심의 산업정책)** 규제 중심의 접근은 플랫폼 생태계의 잠재력을 약화시키고 국내 기업에 과도한 부담으로 작용해 글로벌 경쟁에서 도태될 위험을 초래
 - 규제에 따른 통상 이슈와 국내 플랫폼 경쟁력 강화를 종합적으로 고려하여, 성장과 혁신을 촉진하는 방향으로의 정책 전환 필요

- 플랫폼 산업의 특성을 반영하여 균형 잡힌 규제와 진흥정책의 조화를 도모해야 하며, 그러한 방향 하에서 이용자 권익 보호와 안전망 구축 병행 필요
- (수수료 상한제 도입 신중) 해외에서 배달플랫폼 입점업체 수수료 상한제 도입으로 인한 영향을 분석한 결과, 소비자 비용부담이 높아지고 배달 시간이 증가하여 소비자의 후생이 감소하는 결과 확인
 - * Li, Z., & Wang, G. (2021). Regulating Powerful Platforms: Evidence from Commission Fee Caps in On-Demand Services. Available at SSRN
 - 가격 상한제가 공급 축소와 재화 및 서비스 품질 저하로 연결된다는 것은 널리 알려져 있으며*, 특히 매우 동태적인 플랫폼 시장에서 수수료 효율을 제한할 경우 시시각각 변하는 사업환경 대응을 위한 탄력적 자금운용이 곤란해질 우려도 높음
 - * "The Economics of Price Controls", Joint Economic Committee Republicans, 2022
 - 코로나 시기 미국 뉴욕과 샌프란시스코에서 플랫폼수수료 상한 조례를 도입하였지만, 현재는 폐지(샌프란시스코)되거나 위헌쟁송 중(뉴욕)
 - 폐지된 조례 포함 해외 입법례에서도 상한요율이 20~23%에 달하는 것을 고려시, 10% 미만인 국내 플랫폼 수수료에 대한 제한은 과잉규제이자 그 당위성이 미흡
 - 규제 수준이 한국의 자율경쟁 수준보다도 약한 해외에서 소비자 후생 저하가 실증되었음을 고려하면, 한국에서 그 부정영향은 더욱 클 것으로 예상

□ 기대 효과

- 국내 온라인 플랫폼 산업의 진흥에 기여
 - 지속적 R&D 투자여건 조성으로 플랫폼 산업의 경쟁력 확보
 - 혁신적인 서비스 제공으로 소비자 후생에 기여
- 창업 활성화 및 벤처투자 확대
 - 플랫폼 창업을 촉진하고, 투자시장 활성화에도 기여

3 게임이용장애 질병코드 등재 문제 신중 검토

□ 배경 및 현황

- 2019. 5. 28. 세계보건기구(WHO)는 게임이용장애(Gaming disorder)에 질병 코드를 부여하는 ‘국제질병분류체계 개정안(ICD-11)’을 채택하고 2022년 시행
 - 통계청은 훈령에 따라 5년마다 산업, 직업, 질병·사인 등에 관한 표준 분류인 한국표준질병사인분류(KCD)를 개정하며, 통상 ICD에 기반하여 KCD를 작성
 - 통계청의 현 KCD 개정 현황상 ICD-11상 게임이용장애 국내 도입 시 2031년 시행 예정인 KCD-10에 반영할 가능성 존재
 - * 2020. 7. ICD-10 기반 KCD-8 개정 → 2025. 7. ICD-10 기반 KCD-9 개정 → 2027. 7. ICD-11 기반 KCD-10 개정 고시 및 2031. 공표 계획(건강보험심사평가원 발행 ‘HIRA ISSUE - WHO의 ICD-11 공표가 우리나라 보건의료체계에 주는 시사점’, 2023, p.4)
- 이에 게임이용장애 질병코드 국내 도입 여부 관련 게임업계와 의료계 간 대립이 지속됨에 따라, 국무조정실은 2019. 7. 각계 의견 수렴 및 합리적 해결방안 모색을 위한 민관협의체를 발족
 - 민관협의체가 구성 후 2023년 11월까지 총 12회 협의회 논의 진행, 부처 공동연구 추진 및 최종보고서는 2022. 6. 공개
 - * 부처 공동연구 : ① 질병코드 등재 과학적 근거 ② 게임이용장애 실태조사 기획 ③ 도입 시 파급효과 분석
- 통계청(KCD 개정)과 보건복지부(개정안 심의)는 민관협의체가 도입 여부를 결정하면 이에 따라 KCD 개정을 진행한다는 입장, 다만 현행 통계법상 WHO의 규정을 따르게 되어 있으므로 사실상 게임이용장애 질병코드 도입을 수용하게 될 것이라는 관측이 존재
- 게임이용장애가 질병으로 분류될 경우 게임산업의 규모가 첫해에 약 20%, 이듬해에 24% 축소되어 2년간 8.8조 원의 피해를 보고, 8만 개의 일자리가 사라질 것으로 예측됨.(2022, 한국콘텐츠진흥원)
 - 게임과 밀접한 게임 방송광고 시장 규모도 3년간 약 1,256억 원 감소할 것으로 예측되는 등, 다른 산업까지도 악영향이 확산될 우려가 있음 (2019, 한국인터넷기업협회 및 한국방송학회)
 - 질병코드 도입에 있어 ‘게임’과 ‘게임이용장애’라는 용어 정의부터 사회적 합의가 필요한 상황으로, 별도의 중재 없이 질병코드를 도입하면 경제적·사회적 비용이 큼(2022, 한국콘텐츠진흥원)

- 문체부도 2022년 WHO 권고가 발효되더라도 국내에 적용하려면 충분한 사회적 합의가 필요하므로, 사회적 합의 없이 게임이용장애를 KCD에 반영하는 것에는 동의할 수 없다는 입장임
- 문화·예술 콘텐츠로서의 게임을 향유하는 수천만의 성인 및 청소년 게임 이용자들이 과잉진단 피해 대상이 되고, 4차 산업혁명의 한 축을 담당하는 게임산업 종사자들에 질병 유발 물질 생산자라는 오명과 낙인이 지워질 수 있음
 - * 한국인 만 10~65세 1만 명 대상 게임 이용률 62.9% (한국콘텐츠진흥원 발간 2023 게임백서)
- 게임이용장애 질병코드 도입에 관한 문제는 충분한 의학적 검증과 사회적 합의가 이뤄지지 않았으며, 이에 국회와 학계, 게임 이용자들이 지속적으로 우려의 목소리를 내고 있어, 사회적 혼란과 반발로 이어질 가능성이 큰 사안임을 감안할 필요가 있음
 - * NSP통신 2024. 10. 21. 「한국모바일게임협회·한국게임이용자협회, 게임이용장애 질병화 반대 서명 운동」 보도1)
 - * 내외경제TV 2024. 7. 16. 「강유정 "게임이용장애 질병 분류될 경우 콘텐츠 산업 피해 막심"」 보도2)
 - * 동아일보 2024. 7. 8. 「[게임이용장애 세미나] 세계 석학들, 게임 질병화에 깊은 우려 '한 목소리'」 보도3)
 - * 데일리e스포츠 2024. 7. 4. 「제22대 국회 게임정책포럼 준비위 "게임이용장애 질병코드 등재 막아야"」 보도4)

□ 주요내용

- 실증적 연구를 바탕으로 충분한 논의를 거쳐 ICD-11 수용 여부 및 시기 조정 필요
 - ICD-11의 게임 질병코드 등재는 충분한 의학적 근거나 사회적 합의 없이 이루어진 것이므로, 다수의 연구용역 결과를 확인하고, 해외 다수 국가의 도입 사례 확인이 필요함
 - WHO 규정을 따르게 되어 있는 통계법을 개정하는 방안 고려

□ 기대 효과

- 최근 게임의 교육·의료적 효과가 주목받고 있는바, 게임에 대한 부정적 인식을 개선하고, 게임을 도구로 활용한 다양한 사회적 가치 창출 가능

1) 기사 전문: <https://www.nspna.com/news/?mode=view&newsid=722791>

2) 기사 전문: <https://www.nbntv.co.kr/news/articleView.html?idxno=3021173>

3) 기사 전문: <https://n.news.naver.com/mnews/article/020/0003575066?sid=105>

4) 기사 전문: <https://m.sports.naver.com/esports/article/347/0000181104>

4 이용자의 권리보장을 위한 게임시간선택제 폐지

□ 배경 및 현황

- 2022년 1월, 강제적 섯다운제가 전면 폐지되었으나 게임시간선택제는 여전히 유지되고 있음
 - 강제적 섯다운제 폐지 당시, 청소년 보호를 이유로 게임시간선택제는 유지되고 있으나, 기능적 중복 문제와 실효성 부족 등의 여러 문제점이 지속해서 제기되는 상황임
- 게임시간선택제는 △게임 시간 규제와 중독 예방 간 인과관계 불명확, △해외 사업자와의 역차별(국내 사업자만 규제 적용), △청소년의 자기 결정권 및 행복추구권 침해, △타 콘텐츠와의 형평성, △중소 게임사의 추가 비용 부담 (본인인증 시스템 구축·운영), △플랫폼별 차별 적용 (PC/콘솔과 모바일 간 규제 차이) 등의 부작용이 발생하고 있는 점을 고려하여 게임시간선택제를 전면 폐지하고 자율규제로 전환할 필요가 있음

□ 주요내용

- 제도의 유연한 적용을 위하여 법률 및 대통령령에서 관련 조항 삭제
 - 기존의 법적 강제성을 폐지하고, 게임사 자율 운영 체계로 전환할 필요가 있음
 - 국내외 플랫폼 및 통신사가 운영하는 ‘콘텐츠 이용 시간제한 시스템’과 같이 국내 게임사가 자율적으로 홈페이지를 통해 운영하는 <게임시간 선택제 시스템>을 지속 운영하도록 지원할 필요가 있음
- 이용자 보호를 위한 홍보 및 교육 강화
 - 게임업계가 자발적으로 운영하는 <게임시간선택제 시스템>을 학부모 및 청소년을 대상으로 그 기능을 안내하고 적극적으로 홍보할 필요가 있음
- 문화체육관광부의 기존 정책 기조와 일치
 - 정부가 발표한 <24~28 게임산업 진흥 종합계획>에서도 게임시간선택제의 역차별 및 실효성 문제를 해결하기 위해 자율규제로 전환할 필요성이 강조됨에 따라 빠른 정책 개선이 필요함

‘24~28 게임산업 진흥 종합계획’ _ 20면

- **게임시간선택제(선택적 섯다운제) 자율규제 전환**
 - **(현행)** 온라인게임 이용 시 청소년 본인 또는 법정 대리인 요청하는 경우 게임 이용 시간제한 의무화
 - 모바일게임 등과의 역차별 문제 및 실질적으로 이용자 수가 저조(약 3,000건, 전체의 0.05% 미만)하여 실효성 논란
 - **(게임시간 자율규제)** 게임물 이용 시간제한 관련 의무조항을 폐지하고 게임사가 자체적으로 운영할 수 있도록 개선
 - 게임산업진흥법 제12조의3(게임과몰입 예방조치 등) 제1항 제3호(이용방법, 이용시간 등 제한) 등 개정 추진
- ※ 게임문화재단이 운영하고 있는 既구축된 **게임시간선택제 시스템** 및 일원화 서비스는 게임사가 **자율적으로 운영할 수 있도록 협의**

□ **기대 효과**

- 이용자 권리보장 및 게임의 순기능 강화
 - 게임이 단순한 여가 활동을 넘어 미래 직업·산업으로서의 가능성을 확대할 수 있도록 지원하고, 청소년이 스스로 게임 이용 시간을 조절할 수 있도록 함으로써 자기결정권 존중 및 합리적 규제체계 확립할 필요가 있음
- 산업 경쟁력 강화 및 글로벌 환경과의 형평성 확보
 - 해외 사업자와의 역차별 문제를 해소하고, 국내 게임산업의 경쟁력을 강화하고, 중소 게임사의 규제 부담 완화를 통해 산업발전 촉진을 기대함

5 광고산업 진흥을 위한 「광고산업 진흥법」 제정

□ 배경 및 현황

- 광고산업은 기업의 92%가 30인 미만의 중소기업으로 구성된 전형적인 중소기업 산업임. 광고 시장의 전체 규모는 18.9조원으로 작지 않음에도 불구하고 산업의 기본법조차 마련되어 있지 않아, 정책적 지원 근거가 부재, 또한 관련 법령이 여러 소관 부처에 분산되어 있어 체계적인 광고 정책의 수립과 규제 개선에 어려움이 있음
- 광고미디어 및 기술의 급격한 디지털 전환 속에서 97%(50인 미만)의 중소 광고회사들의 경영 위기 가속화
 - * 게임, 만화, 영화 등의 콘텐츠 사업의 경우 관련 진흥법에 의거 체계적인 진흥 정책이 수립되고 있으나, 광고산업만 근거 법이 부재하여 외면당하고 있음.
 - ※ '24년 콘텐츠 산업 정부 지원 예산
 - : 영상콘텐츠(863억원), 게임(679억원), 음악(470억원), 출판(429억원), 광고(26억원)
 - 광고 지원 예산 중 디지털 광고산업 진흥에 대한 예산은 전무
- 지난 2024년 6월 “광고산업 진흥 법안(의안번호: 2200581)”이 발의되었으나, 의견조율 지연으로 소위에 계속해서 계류되어 있음

<광고산업 관련 소관 부처 및 법령 현황>

부처	문체부	방통위	과기정통부	행안부	식약처	공정위
분야	광고산업전반, 정부광고	방송광고	방송통신광고(인터넷, 모바일 등)	옥외광고	식품 등의 광고	광고 공정화
소관 법률	문화산업진흥법 등, 정부광고법	방송법, 방송광고 판매대행법	정보통신망법	옥외광고물법	식품표시 광고법	표시광고법

* 광고를 명시하고 있는 조문은 법률 및 시행령 포함 총 382개로 광범위하게 산재되어 있어 중복규제 및 충돌 등의 문제 발생

□ 주요 내용

- 관계 부처 합동 범정부 정책 컨트롤 타워 설치
 - 관계 부처 합동 범정부 차원의 정책 컨트롤 타워를 설치하고, 이를 기반으로 안정된 하나의 체계하에서 디지털 광고 종합 발전계획(인재개발, 디지털 광고 인프라 구축, 해외 진출 지원 등) 수립 필요

○ 조속한 광고산업 진흥법 제정

- 산재된 수많은 광고 관련 법령체계를 단일화하여 중복규제를 덜어내고, 광고산업 진흥법 제정을 통해 체계적이고 안정적인 지원책 마련
- 광고산업의 97.5%를 차지하고 있는 7,600 여개의 50인 이하 소규모 중소기업자들(온라인 광고 대행사, AD-TECH, 광고 제작사 등)의 광고산업 맞춤형 경영활동 지원 및 규제 피해 구제 등 다양한 제도적 혜택과 금융적 지원을 받을 수 있기를 희망함

※ 「광고산업 진흥법」 제정을 역점 추진 과제

- 1) 중소기업성장 지원 체계 구축
- 2) 새로운 시장(해외진출) 동력 확보를 위한 지원 강화
- 3) 광고산업 활성화를 위한 제도 마련
- 4) 광고산업 유통(생태계) 건전화, 공정 거래 질서 조성
- 5) 창의 인재 양성, 디지털 신기술 활용 지원
- 6) 디지털, AI 광고 인프라 확충
- 7) 광고 관련 정부 기관간 협력체계 구축을 통한 진흥 강화

□ 기대 효과

- 광고산업 육성을 위한 종합 재원 및 정책 마련
- 중소기업들의 규제리스크 완화 및 체계적 육성 지원
- 광고산업과 관련된 모호한 규제 완화를 통한 시장 활성화
- 디지털 광고 기술개발 및 경쟁력 강화
- 광고산업 투명성 및 신뢰성 확보와 함께 디지털 콘텐츠 및 플랫폼 발전 촉진
- 광고산업 전문인력 미스매칭 완화를 통한 취업률 제고

6 광고산업 디지털 트랜스포메이션을 위한 인력 양성 확대

□ 배경 및 현황

- 국내 대학 커리큘럼은 여전히 전통 매체 광고(TV, 신문, 라디오 등) 및 크리에이티브 광고 중심으로 편재되어 있어, 디지털 광고 및 IT 기술과의 융합 교육이 부족한 현실
- 이로 인해 디지털 광고산업에서 요구하는 전문 인력과 대학 교육 간의 미스매칭(산학 미스매칭)이 심화
 - * 전국 120여개 학교 중 디지털 광고 관련 커리큘럼을 보유한 학교는 40 여개에 불과, 이마저도 대부분 검색광고 중심의 교육과정 편성

※ 디지털 광고 업계 인력 부족 현황 (단위 : 백만원, 명)

구 분	2020	2021	2022(e)	2023(e)	2024(e)
1인당 광고 취급액	205	208	209	220	217
디지털 광고 총 필요 인력 (1인당 광고취급액 기준)	36,732	38,416	38,336	40,144	40,769
디지털 광고 부족 인력	15,609	17,007	16,651	16,846	15,738

* 1인당 광고 취급액 = 총 광고시장 / 총 광고산업 인력
 디지털광고 필요인력 = 온라인 광고 시장 / 1인당 광고 취급액
 부족인력 = 디지털 광고 필요인력 - 온라인 광고 종사자

□ 주요 내용

- 디지털 광고 전문인력 양성 기반 구축 및 정부 지원 확대
 - 디지털 광고산업은 광고의 창의성과 디지털 기술이 융합된 대표적인 첨단 콘텐츠 산업으로, 지속적인 성장을 위해서는 전문 인력 양성이 핵심 요소
 - 그러나 광고업계의 97%는 30인 미만의 중소기업으로 인력양성을 위한 투자 여력이 매우 어려운 실정으로, 정부 차원에서의 디지털 광고 전문 인력 양성 지원 확대를 통한 산학 미스매칭 완화 지원 절실

□ 기대 효과

- 디지털 광고업계 인력 수급 안정화 및 산업 경쟁력 강화
- 청년 취업률 제고 및 광고산업 일자리 창출
- 국내 광고산업의 글로벌 경쟁력 강화

7 유통환경 변화에 따른 대규모유통업법 법 체계 재검토

□ 배경 및 현황

- 하도급법 등 대규모유통업법 이외의 거래공정화특별법 형태의 법령과 비교하여 법 적용의 유연성 및 부당성 입증 등에 대한 재검토가 필요함
 - 하도급법은 거래 상대방을 중소기업에 국한하는 것에 반하여, 대규모 유통업법은 거래 상대방을 대기업, 중소기업을 구분하고 있지 않음
 - 때문에, 법적 의무와 책임을 가지는 유통사업자가 대기업과 거래할 경우에도 과도한 법적 의무와 책임을 저 거래 환경의 위축 및 소비자 후생을 저해하는 결과를 가져올 우려가 있음

□ 주요 내용

- 대규모유통업법 체계 및 법적 지위의 재검토가 필요함
 - 법 제2조(정의)에서 하도급법과의 법적 형평성을 고려하여, 대규모 유통업법 적용 대상에서 대기업을 제외함
 - 법 제4조(타 법과의 관계)에서 종속적인 법 체계의 오류 개선을 위해 하도급법 우선 적용 조항을 폐지함
 - 법 제11조(판매촉진비용의 부담전가금지)의 적용을 받는 판매촉진행사의 범위의 완화를 통해 유연하고 합리적인 방안 도출

□ 기대 효과

- 산업 환경 변화에 따른 거래현실을 반영한 법 체계 개정으로 거래 당사자의 자율권 보장 및 소비자의 선택권 및 복리후생 도모를 기대하며, 거래공정화특별법 간의 법적 합리성 도출이 가능

8 중소기업 해외 진출 지원을 위한 직매입 거래구조 지원 강화

□ 배경 및 현황

- 중소기업의 해외진출을 통한 새로운 판로확보와 외화수입은 미래 국가 경쟁력에도 중요한 과제임
- 현재의 해외진출 정책은 대부분은 중소기업의 직접 진출이나, 해외 플랫폼 입점교육, 마케팅 지원 등에 국한되어 있음
- 그러나, 직접진출은 번역, 국제 물류, 통관, 현지 마케팅 등의 어려움으로 사실상 중소기업들이 시도하거나 해외영업을 유지하기 어려운 상황이며, 해외플랫폼 활용 역시 높은 수수료와 현지 업체들과의 가격경쟁, 고객상담 등의 어려움으로 많은 정책적 검토에도 활성화되지 못하고 있는 상황임

□ 주요 내용

- 온라인 유통업체와의 직매입 거래를 통한 해외지출 지원
 - 국내 중소기업의 상품을 유통업체가 직매입하여 수출함으로써, 직매입 이후 발생하는 상품보관, 통관, 국제배송, 재고, CS 등의 대한 모든 책임을 유통업체가 부담하고 운영하는 구조
 - 중소기업은 경쟁력있는 상품의 연구개발과 생산에만 집중할 수 있으며, 유통기업에 대한 수출목적의 납품거래는 구매확인증 등을 통해 수출기업으로서 각종 지원정책 수혜 가능
 - 중소기업 제품의 해외수출을 위해 직매입거래를 하는 유통기업에 대한 정책지원 (번역, 통관, 물류, 현지 마케팅 비용 지원 등)

□ 기대 효과

- 온라인 유통업체와의 직매입거래를 통해 해외수출 시 글로벌 시장에서도 경쟁력있는 가격과 마케팅 등으로 중소기업들의 안정적 해외진출 가능
- 온라인 유통업체를 통해 고도화된 기술과 혁신적 유통서비스를 적용하여 K-문화산업의 성공과 함께 K-제품에 대한 국가 경쟁력 제고

9 부동산 중개업 혁신을 위한 건전한 거래 환경 조성

□ 배경 및 현황

- 최근 부동산 중개업 경쟁이 치열해지고 사설 부동산거래정보망을 통한 매물정보 공유 및 공동중개가 이루어지고 있으며, 지역별로 중개사가 친목회를 조직*하여 폐쇄적으로 이 같은 정보망을 운영하면서 신규 중개사의 진입과 정보공유를 차단하는 방식으로 공정경쟁이 불가능한 상황이 계속**되고 있음

*“언니 오빠 하고 불러봐”...일진놀이에 우는 신규 공인중개사(매일경제, '23.02)

**“공인중개사 지역 회비가 3000만원이라고?”...‘짬짬이’ 논란(헤럴드경제, '25.03)

- 지난 2022년, 중개사단체를 임의단체에서 국내 유일의 단일 법정단체로 격상, 협회 의무 가입 및 지도·단속 권한을 부여하는 ‘공인중개사법 개정안’이 발의*되었으나, 스타트업 업계에서는 중개서비스 획일화로 인한 국민 편익 저하, 특정 협회의 독점적 지위에 따른 경쟁제한적 행위 발생을 우려했으며, 혁신 산업을 저해하는 법안이라는 여론의 비판을 받은 바 있음

*‘법정단체’ 만들면 공인중개사 신뢰 회복할까(더스쿠프, '23.06)

- 지역에 오랜 시간 기반을 둔 영향력 있는 중개사들 간의 커뮤니티를 중심으로 신규 중개사 및 비회원을 배제한 채 공동중개를 독점하고, 특정 서비스 및 스타트업이 제공하는 매체를 활용하지 못하도록 막거나, 정해진 영업시간에만 중개를 하도록 강요하는 등의 방식으로 건전한 영업활동을 방해하는 불공정행위*가 발생하는 실정임

* (사례) 부산 ○○지역회에서 구성사업자의 사업내용 또는 활동을 부당하게 제한하는 규정을 두고 시행한 것에 대해 공정위 시정명령을 받음(공정위 의결 제2024-062호)

- 특히, 현재 임의가입 형태에서도 협회 가입유무 및 지역회 소속여부 등에 따라 중개업 활동 시 공동중개 배제 등 불평등이 발생하고 있는 바, 특정 협회의 영향력 강화는 담합을 통한 기존 중개사모임의 지역 지배력을 높여 폐쇄적 운영을 더욱 심화할 것이며, 신규 중개사의 중개업 진출에 대한 진입장벽을 견고화하여 이해당사자인 중개사간 갈등이 증가할 것으로 우려됨

□ 주요 내용

- 부동산 거래 질서 교란 및 자유로운 경쟁을 어렵게 하는 위와 같은 불공정행위의 금지·처벌을 위해 공인중개사법을 정비하고, 이를 토대로 공정경쟁 기반을 확립하여 건전한 거래 환경을 조성할 필요가 있음
 - 현행법상 단체를 구성하여 공동중개를 제한하거나 거부하는 행위를 금지조항으로 두고 있으나, 현장에서 발생하는 불공정행위(업무방해) 유형 및 사례가 다양*하고 지역에서 영향력을 가진 공인중개사 개인을 중심으로 확대되고 있어, 법 적용의 한계가 발생함에 따라 제도적 보완이 시급함
 - * 중개수수료 할인 금지, 특정 플랫폼 사용 배제, 영업 방식 및 시간 강요, 회원제 사설중개망 운영, 블랙리스트 회람 등
- 특정 협회의 법정화 논의에 앞서 고질적인 문제를 통제하고 해결할 수 있도록 법·제도적 장치를 우선적으로 마련하여, 중개사간 정보를 투명하게 공개하고 이를 바탕으로 국민의 선택권을 폭넓게 보장하는 동시에 공인중개사에 대한 국민적 신뢰를 회복하는 것이 선행 과제임

□ 기대 효과

- 법·제도 정비를 통해 부동산 중개서비스 분야의 불공정행위(공동중개 배제 및 특정 스타트업 제공서비스 사용 금지 등)를 근절하여, 스타트업의 혁신 서비스 출연을 돕고, 신규 중개사들의 중개업 진출을 용이하게 함으로서 건전한 공정경쟁 환경에서 국민이 누릴 수 있는 부동산 서비스의 질적 향상과 편익 또한 증대될 것으로 기대함

10 법률서비스 분야 혁신을 위한 변호사 광고 규제 합리화

□ 배경 및 현황

- 전 세계적으로 리걸테크(법률플랫폼) 산업은 빠른 속도로 성장하는 추세로 2025년 1월 기준, 리걸테크 기업 수는 9,260여 곳, 유니콘 기업은 16곳에 달함. 국내 리걸테크 기업들은 성장 잠재력과 기술력은 우수하나, 변호사법 및 변호사단체의 광고규정 등의 직간접적 규제로 인해 산업의 성장 속도가 매우 더딘 상황임
- 우리나라 리걸테크 산업 성장이 지체되는 주된 이유는 ‘대한변호사협회 (이하 대한변협)의 부당한 견제’ 때문으로, 이는 외부적으로는 소송을 통해 신규 진입 기업들을 압박하고, 내부적으로는 광고규정 제·개정 권한을 남용해 혁신적 법률서비스를 규제*하는 방식으로 전개

* 대형포털 사이트 광고는 허용, 특정 법률플랫폼 광고는 금지

- 특히 현행 변호사법 제34조에서 금지하고 있는 소개·알선 유인행위를 인공지능 광고의 제한으로 넓혀 제한하고 있음.
 - 리걸테크에 대한 대한변협의 과도한 반대는 소비자의 알권리와 선택권을 지나치게 제한하고, 리걸테크의 확산이라는 세계적 시대변화를 이해하지 못하는 측면이 있음
- 법률 분야 혁신서비스 규제 연혁을 살펴보면, ▲2005년 인터넷 법률정보사이트 ‘로마켓’이 출시되자 변호사법 위반 혐의로 고소·고발, ▲2014년 변호사 광고플랫폼 ‘로톡’이 출시되자 변호사법 위반 혐의로 2015년·2017년·2020년 세 차례 고소·고발, 2021년 변호사 광고규정을 전부 개정해 법률플랫폼 이용을 전면 금지하고 이를 이용하는 변호사들을 징계, ▲법무법인 ‘대륙아주’와 법무법인 ‘대륜’이 AI 서비스를 출시하자 곧바로 징계를 개시 등 다수의 사례가 있으며, 이로 인해 해당 기업들은 모두 일부 서비스를 중단 또는 폐지하였음

- 그러나 헌법재판소는 대한변협의 일부 광고규정에 대해 위헌 결정을 내린 바 있으며⁵⁾, 법무부도 해당 헌법소원심판에서 “변호사 플랫폼 참여 등을 일률적으로 제한하는 (변호사단체의) 광고규정·윤리장전 개정은 변호사법 위반 소지가 있다.”는 의견서를 제출하였음⁶⁾
- 대한변협은 또다시 2024년 10월 「변호사 광고에 관한 규칙」 제정과 2025년 2월 「변호사 광고에 관한 규정」 개정을 통해, 현행 변호사법상으로도 허용되고 있는 “변호사등과 소비자를 무상으로 연결하는 행위” 까지 금지하고, 협회가 인증·감독하는 인공지능 외에는 변호사와 법무법인이 인공지능 이용 사실을 광고할 수 없도록 하는 규제를 신설함
- 이는 전 세계적으로 트렌드가 된 AI 기반 맞춤형 광고 시스템에 역행하는 조치이며, 법률 시장의 혁신을 가로막는 요소로 작용할뿐더러 맞춤형 광고 트렌드에도 부합하지 않음

□ 주요 내용

- 현행 변호사법상 대한변협에 위임된 광고금지 세부사항에 대한 지정 권한을 타 전문자격사와 동일하게 대통령령에 위임하여 규제 권한의 남용 소지를 차단하는 것이 바람직함

<타 전문자격사의 광고규정 위임형식 비교>

전문자격사	관련 법령	위임형식
변호사	변호사법 제23조 제2항 제7호	대한변호사협회
의사	의료법 제56조 제2항 제15호 등	대통령령
공인중개사	공인중개사법 제18조의2 제4항	대통령령

- 「변호사 광고에 관한 규칙」의 현대화 및 AI 기반 광고 허용
 - 대한변협이 인증한 AI 기술 외에는 광고 불가한 현행 방식을 자율규제 방식으로 전환할 필요가 있음
 - 대한변협이 인증한 AI 광고만 허용하는 현행 규정 대신, 객관적인 AI 광고 심사 기준을 마련하여 기술 혁신과 소비자 보호 간 균형 유지가 필요함

5) 헌법재판소 2022.05.26. 2021헌마619 결정(변호사 광고에 관한 규정 제3조 제2항 등 위헌확인)

6) 법무부 헌법소원심판청구 사건에 대한 의견서 제출, 2021.11.01.

- AI 변호사 광고에 대한 자율규제 모델 도입을 검토하여, 광고 및 변호사 시장의 자율성을 확보할 필요가 있음
- 소비자 선택권 보호 및 공정한 시장 경쟁 환경 조성
 - AI 기반 법률 플랫폼과 변호사 광고가 소비자 보호 및 알권리 보장의 수단이 될 수 있도록, 변호사법과 대한변협 회규 개정이 필요함
 - 대한변협의 광고 규제와 공정거래법 간의 정합성을 검토하여, 과도한 경쟁 제한 요소를 제거할 필요가 있음

□ 기대 효과

- 국민의 법률정보 접근성 제고
 - 2000년 변호사법 개정을 통해 변호사 광고를 원칙적으로 허용한 것은, 당시 심각했던 법조비리를 척결하고 법조풍토를 쇄신하기 위하여 변호사업무에 대한 광고 허용 등을 통하여 사건브로커가 기생할 수 있는 소지를 제거하기 위한 것이었음
 - AI 기반 변호사 광고 허용으로 소비자가 보다 많은 변호사 정보를 비교·분석하고 합리적으로 선택 가능
 - 변호사 광고 범위가 부당하게 제한되는 것을 방지함으로써 변호사 광고플랫폼의 성장을 활성화시키는 것은 국민의 법률정보 접근성 향상에 크게 기여할 것으로 기대
 - 변호사 광고의 규제 완화로 법률서비스 접근성이 확대되어 법률시장 활성화 기대
- 청년 변호사들의 자유로운 영업활동 보장
 - 현재 변호사 광고시장은 대형 매체가 9할 이상을 점유하고 있는 형태로, 대형 매체 및 포털 사이트의 변호사 광고비는 월 수천만 원에서 억대 수준에 달함
 - 자본이 없는 청년 변호사들이나 영세한 개업 변호사들은 저렴한 정액 광고비의 법률플랫폼이 법률시장에 진입할 수 있는 유일한 창구임

- 따라서 대형포털 사이트의 변호사 광고는 허용하면서 법률플랫폼 광고만 금지하는 대한변협의 부당한 규제를 해소하는 것은 청년 변호사들의 안정적인 영업활동 보장을 위해서도 시급한 조치임

○ IT 기술혁신을 활용한 법률서비스 질 향상

- 리걸테크는 AI 기술의 적용으로 가장 빠르게 혁신할 수 있는 산업군으로 평가되고 있으며, 전 세계적으로 리걸테크 시장이 급격히 성장하고 있음

※ 리걸테크가 가장 발달한 미국의 경우, 미국변호사협회(ABA)는 로펌이나 변호사가 신기술을 적극 도입하도록 소개·장려하는 역할

- 혁신기술을 활용한 법률서비스 고도화를 통해 국민에게 합리적인 비용으로 더 나은 법률서비스를 제공

○ 글로벌 스탠다드 회복 통한 리걸테크 산업의 국제 경쟁력 강화

- 국회 입법조사처 자료에 따르면 외국 주요 국가들의 경우 변호사의 인터넷 광고 자체를 금지하고 있는 사례는 찾기 힘든바⁷⁾, IT강국인 우리나라에서 법률플랫폼을 통한 변호사 광고조차 어렵다는 것은 글로벌 스탠다드에도 전혀 맞지 않음
- 변호사 광고 규제가 완화되면, AI 및 리걸테크 산업이 성장할 수 있는 기회 확보
- 국내 리걸테크 스타트업이 해외 경쟁력을 갖추고 법률시장과 IT 산업의 동반 성장이 가능
- 혁신 기술에 대한 시대착오적 규제를 차단함으로써 국내 리걸테크 기업들의 성장 발판을 마련해주어 국제 경쟁력 강화에 나서야 함

7) 김광현·김성호, <외국의 인터넷 법률 플랫폼 규제동향과 시사점>, 국회 입법조사처, 2021.9.30.
국회 입법조사처는 외국 주요 국가들의 경우 변호사의 인터넷 광고 자체를 금지하고 있는 사례는 찾기 어렵다고 보고함.

11 디지털 산업 특성을 고려한 노동유연성 확보

□ 배경 및 현황

- 정부의 기업 근로시간에 대한 획일적 잣대에 의한 주52시간제 도입은 벤처기업의 핵심 경쟁력 저하와 함께 자율적 열정과 유연성이 무기인 벤처기업의 문화를 훼손
 - 특히, 벤처기업은 특성상 노동집약적 근로영역이나 제조기반의 일반적 근로자와 달리 해당 기업 고유의 신기술 및 비즈니스모델 개발에 적합한 인력을 단기간에 확보하는 것이 어려움
- 또한, 단기간 집중적으로 일을 해서 성과를 내는 벤처의 성공 방정식이 불가능해져서 기업의 활기를 저해하고 혁신생태계를 무너뜨리는 악순환이 초래

□ 주요 내용

- 벤처기업의 특성을 반영한 유연한 근로시간 운영 체계 마련을 위해 근로시간제 개편 필요
- ① 벤처기업의 노동 유연성 확보를 위한 근로시간제 개편
 - 노사 합의를 통한 연장근로 관리 단위 확대(근로기준법 §53조)(현행 주 단위 → 개정 주·월·분기·반기·연 단위)
- ② 벤처기업 핵심 인력 대상 근로시간 예외 규정 도입(근로기준법 §50조)
 - 전문직 및 일정 지분 보유 근로자에 대해 계약 자유의 원칙을 적용하여 근로시간 제한 완화하고, 보상체계 마련
- ③ 근로자대표제 제도화 및 직종·직군별 근로시간 조정 절차 마련
 - 노사 간 협의를 통한 근로시간 운영 자율성 확대하고, 선택근로제 적용 기간 확대(전 업종 3개월, 연구개발 업무 6개월)

□ 기대 효과

- 국내 디지털 산업의 혁신과 성장을 촉진
 - 신기술·신산업분야 우수인재 유치 및 기업의 R&D역량 강화
 - 성과 위주 기업문화 정착 및 기업의 성장 촉진

12 민간 벤처투자 활성화

□ 배경 및 현황

- 대내외 경제 불확실성과 고금리·고환율 여파로 국내 벤처투자 시장이 여전히 위축
- 특히, 벤처펀드 출자자 구성에서 모태펀드 등 정책금융이 차지하는 비중이 증가*한 반면, 민간출자자 비중이 줄어 전반적으로 공적 자금 의존도 증가

* '24년 벤처펀트 출자자 중 모태펀드 등 정책금융 비중은 23.0%로 전년 대비 11.3% 증가

- 국내 벤처투자 시장을 선진 투자시장 수준으로 스케일업하기 위해서는 민간 중심의 투자시장의 활성화가 시급하며, 기존 대비 투자 주체의 확대가 필요*

* '벤처·스타트업 글로벌화를 위한 선진 벤처투자 시장 도약 방안'(관계부처합동, '24)

□ 주요 내용

- (개인투자 활성화) 개인이 벤처기업에 직·간접 또는 개인투자조합 등을 통해 투자한 경우 소득공제율을 확대*하고, 창업 초기기업 대상 지속적인 엔젤투자 활성화를 위해 영국 SEIS와 유사한 초기기업 투자 손실에 대한 세금 감면 프로그램을 도입

* 개인이 벤처투자조합 등에 간접투자 시 소득공제율을 확대(현행 10%→30%) 하고, 직접 또는 개인투자조합을 통해 투자 시 소득공제율 구간 및 공제 비율을 확대

- (CVC 규제 완화) 공정거래법 개정을 통해 CVC의 외부자금 출자 한도 및 해외기업 투자 제한을 완화하여 벤처투자 자금 흐름을 원활하게 유도

* 부채비율 200%→500%, 외부자금 출자비중 40%→60%, 해외투자 제한 20%→자율

- (BDC 제도 도입) 모험자본 시장의 활성화를 위한 기업성장집합투자기구(BDC) 도입 법안이 21대 국회 임기만료로 폐기되었으나, 최근 재발의되어 신속한 법안 통과가 필요

- (퇴직연금 벤처투자 허용) 퇴직연금 운용방법에 벤처펀드 출자 유형을 신설하는 등 관련 법령 개정을 통해 벤처펀드 출자 근거를 마련*하고, 중소기업퇴직연금기금의 벤처투자조합 출자 허용

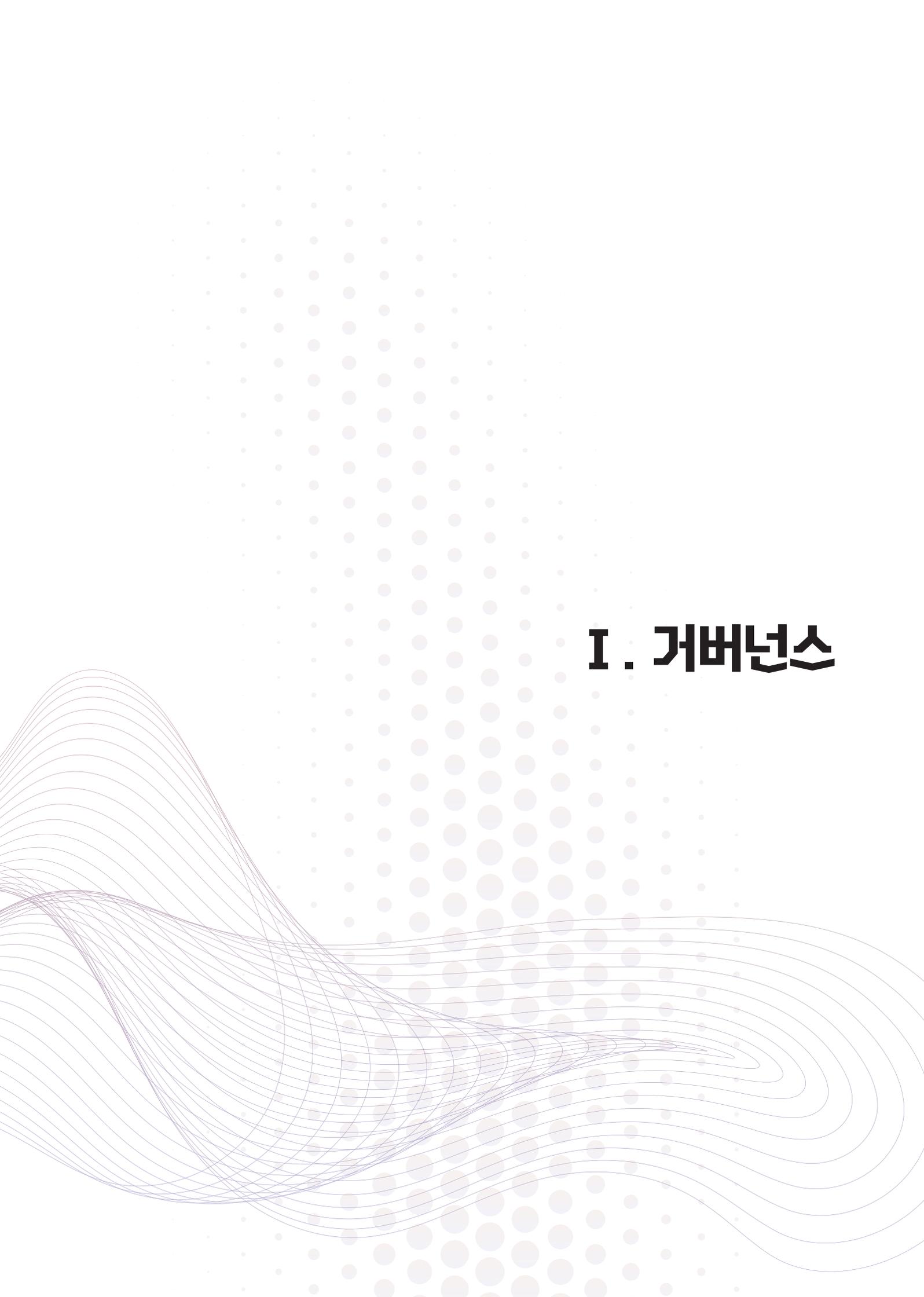
* 금융위원회 고시 개정을 통해 퇴직연금의 비상장주식 투자 허용 및 투자 가능 자산 확대

□ 기대 효과

- 민간자본의 벤처투자 시장 유입으로 국내 벤처투자 시장 활성화되고, 투자규모 확대 및 출자재원 다양화로 글로벌 수준의 투자환경을 조성할 것으로 기대

2025년 디지털경제연합 정책제안서





1. 거버넌스

1 AI·디지털 혁신 전담 부처 신설 추진

□ 배경 및 현황

- (국가 단위 AI·디지털 산업 육성 필요) 미·중의 글로벌 빅테크를 중심으로 한 패권 경쟁 상황에서, 국내 AI·디지털 산업과 기술이 해외에 종속되지 않기 위해서는 인력 및 기술·산업 경쟁력 확보를 위해 전폭적인 지원이 필요한 상황
- (AI 산업의 근간인 디지털 기술) 온라인 플랫폼, 빅데이터, 클라우드 등 글로벌 빅테크가 주도하는 디지털 기술은 AI 산업의 근간으로, 디지털 산업을 국가 전략적으로 육성해야 글로벌 AI 패권 경쟁에서 주도권을 잡을 수 있음
- (AI 육성을 저해하는 부처간 권한 혼재) 한국 AI·디지털 산업 정책은 진흥과 규제 권한이 분산되어 그 권한을 두고 여러 부처*가 갈등을 겪어왔음. 부처 간 소모적인 권한 다툼으로 인해 국내 AI 혁신이 저해되는 악영향이 발생하지 않을 방법을 찾아야 할 필요
 - * 공정거래위, 방송통신위, 개인정보보호위, 산업통상자원부, 행정안전부, 과기정통부, 문화체육관광부, 중소벤처기업부 등
- (부처 간 권한 다툼) AI 기본법을 놓고도 과기부, 문체부 간 갈등이 불거진 바 있으며, 올해 업무계획 상으로도 방통위, 문체부 등은 AI 관련 규제 입법을 시도하고 있는 상황. AI 산업의 근간이 되는 디지털 영역에서도 방통위, 공정위 및 타 부처 간의 주도권 다툼은 장기화되어 왔음
- (산업 영향) 부처 간 권한 다툼이 격화되면 부처 간 이중 규제, 중복 투자, 정책 충돌, 실행 속도 저하 등의 문제가 발생함. 이 경우 AI 진흥 계획은 무산되고 산업 혁신 성장이 오히려 저해될 위험이 있음

□ 주요 내용

- (컨트롤타워 부처 신설) AI와 디지털 산업을 총괄하는 독립 부처(가칭: AI디지털혁신부 등) 신설을 통해 정책 일관성과 실행력 확보
 - 베이스 기술 개발, 산업 육성, 규제 개혁, 글로벌 전략 수립 등을 통합적으로 추진할 체계 마련

I. 거버넌스

- (진흥 정책의 효율성·영향력 극대화) 전담 부처가 국가 차원의 AI 디지털 산업 로드맵을 수립하고, 흩어진 법제도를 정비하여 규제 혁신을 주도하고, 국가 주도 투자의 효율성을 제고하여 글로벌 AI 영향력 확보
 - AI·디지털 산업에 대한 최소 규제 원칙하에 운영하고 분야별* 현황을 고려한 정책 수립
 - * AI 모델, 디지털 인프라, OS, 커머스, 데이터 등
 - 글로벌 AI 패권국으로 도약하기 위해 AI/디지털/플랫폼 규제의 역차별 문제를 해소하고 국제 협력을 주도

□ 기대 효과

- 정책 일관성 확보 및 실행 속도 향상을 통해 국가 AI 디지털 경쟁력 극대화
- 국제 협력 주도 및 공정한 시장 환경 조성

2 국내 AI 플랫폼 기업 경쟁력 확보를 위한 정책 추진

□ 배경 및 현황

- 전 세계적으로 AI 기술과 플랫폼 간의 융합이 국가 및 기업 경쟁력을 결정짓는 핵심 사안으로 인식되어 미래산업 분야 AI플랫폼 주도권 확보를 위한 치열한 헤게모니 전쟁이 진행되고 있음
 - 테슬라는 인공지능(AI) 기술에 대한 대규모 투자(xAI)를 통해 모빌리티 분야의 데이터를 수집·분석하여 머신러닝(ML) 기반의 플랫폼을 구축하고 자율주행, 로봇, 민간우주항공 기술 기업으로 경쟁력을 확보
 - 엔비디아는 AI 반도체(GPU:H100 등) 설계 기술을 확보하고, 자사 반도체를 활용한 AI 모델 학습과 실행을 위한 구동 플랫폼까지 제공하여 전세계 AI 분야 선두 주자로 우뚝 섬
 - 이처럼 전세계 플랫폼 비즈니스 영역이 AI기술, 데이터 학습 등과 밀접하게 연계되어 발전하고 있으며, 향후 AI플랫폼을 보유한 기업이 자동차, 반도체 등 기존 기술 산업을 넘어 방위산업, 우주산업 등 미래 산업에서 지배력을 강화할 것으로 보임
 - 이는 검색, 유통, 소셜미디어 등 국내 온라인 플랫폼 산업 역시 혁신적인 AI 기술과 고품질의 데이터 연계를 통한 미래 경쟁력 확보가 필요하며, 글로벌 AI플랫폼 육성을 위한 집중적인 투자와 제도적인 인프라 구축이 시급하다는 시사점을 줌
 - 자국 우선주의 강화, 미·중 간 대립 격화 등 국제통상환경의 변동성이 확대됨에 따라 우리나라 기업의 피해 방지 및 글로벌 경쟁력 향상을 위한 정책 수립 필요성 증대
 - 트럼프 대통령은 ‘미국우선주의무역정책’을 발표하며, 외국의 미국 기업에 대한 차별적 세금을 부과 여부를 조사를 지시하고 이에 대한 대응으로 관세 또는 기타 무역 제한을 부과할 수 있도록 규정함
 - 각국 정부는 외국 경제에 대한 의존도를 줄이고, 국가경쟁력을 유지 및 강화하기 위한 수단으로 다양한 ‘산업진흥 정책’을 사용하고 있음
- ※ 유럽은 러·우 전쟁 이후 원자재 공급 의존도를 줄이기 위해 핵심원자재법을 제정하고, 세계 반도체 생산 시장 점유율을 높이기 위해 반도체법을 제정함

I. 거버넌스

- 특히, 글로벌 주요국들은 국가 전략 차원에서 AI 플랫폼 등 신산업 분야의 자국 기업을 위한 규제 완화 및 지원 확대
 - (미국) 구글, 애플 등 자국 빅테크 기업 보호를 위해 ‘반독점 패키지 법안’ 폐기 결정, 틱톡 금지법 제정, AI 규제 전면 백지화 등
 - (EU) 해외 빅테크 기업 견제를 위한 DMA, DSA 등 제정을 통한 규제 프레임워크 구축, 빅테크 규제 3개 법안 전격 폐기
 - (중국) 해외 글로벌 기업의 중국 시장 진입 제한, 알리바바, 텐센트, 바이두 등 자국 AI 플랫폼 기업 성장 지원

- 반면, 한국 정부와 국회는 해외 기업들의 시장 침투로 경쟁이 심화되고 있음에도 불구하고, 자국 AI 플랫폼 기업에 대한 규제를 강화
 - 2020년 이후 국회는 온라인 플랫폼 관련 규제 법안을 지속 발의하고 있으며, 제22대 국회 온라인플랫폼 거래공정화 및 독점규제 관련발의 법안은 총 17건이며, 공정거래위원회도 정부(안)을 제출함
 - 지배적 사업자 사전 지정, 끼워팔기, 자사우대 등 4대 불공정거래행위 제재, 입증책임 전환 등 기업의 사업 활동 위축시키는 조항 포함

- 한편, 벤처·스타트업 업계에서는 규제 강화로 인한 새로운 AI 플랫폼 비즈니스 기회의 상실에 대해 다양한 우려 표명
 - 벤처기업협회는 성명을 통해 “플랫폼법으로 벤처기업의 혁신 시도가 위축되고 이는 투자 위축으로 이어져 결국 성장이 정체될 것”이라고 밝힌 바 있음
 - 코리아스타트업포럼 또한 성명을 통해 “규제 예측 가능성을 현격히 떨어뜨려 스타트업이 시장에 진출하거나 비즈니스 모델을 만들기 어렵게 할 것”이며, “세계 경제는 이미 혁신 스타트업을 중심으로 재편된 지 오래로, 이번 규제는 글로벌 기업들이 한국 시장을 장악하게 되는 계기가 될 것”이라고 우려를 표한 바 있음

□ 주요 내용

- AI 플랫폼 생태계 조성을 위한 국가 전략 수립 및 지원 정책 마련
 - AI플랫폼 산업을 육성하기 위하여 온라인 플랫폼 산업 내 AI기술 상용화 및 효율성 향상을 위한 고품질 데이터 학습 연계 체계 구축을 위한 연구를 통한 국가 전략 수립 필요
 - 로봇, 방산, 우주 등 핵심 특수 산업 기술 분야와 온라인 플랫폼 서비스 영역 간의 연계 활성화 지원 정책을 통한 국가 미래 성장 동력 마련
 - AI플랫폼 생태계 조성을 위한 각 산업 특화 도메인별 데이터를 효율적으로 학습할 수 있는 데이터 인프라 구축 및 관리 지원 필요
 - 국내 AI 플랫폼 기업의 글로벌 경쟁력 확보를 위한 기술개발 R&D 자금 지원, 인재(머신러닝 엔지니어 등) 육성, 취업 비자 개선 등을 통한 규제 완화 정책 필요
- 「디지털경제부(가칭)」 신설 및 「자율규제 2.0」 추진
 - AI 플랫폼 기업의 기술 혁신 및 글로벌 시장 진출 정책, 중소 스타트업 AI 플랫폼 기업 육성 정책, AI 플랫폼 이용 소상공인 지원 정책, 자율 규제 참여 AI 플랫폼 기업에 대한 지원 정책 등 디지털경제 활성화 정책을 총괄하는 컨트롤타워인 디지털경제부(가칭) 신설
 - 디지털경제부(가칭)를 통해 22년 8월, 「플랫폼 민간 자율기구」를 통해 발표된 ‘플랫폼 자율규제 방안’을 심화·발전시킨 「자율규제 2.0」을 추진하여, 디지털플랫폼 자율규제 우선 원칙을 재확인함과 동시에 민간 자율에 기반한 상생협력 생태계 구축
 - 유연한 규제와 자율적 상생협력 노력이라는 양 측면의 균형이 잡힌 AI 플랫폼 산업 환경 조성을 통해 K-AI플랫폼 산업의 경쟁력 및 지속가능성 제고
- AI 플랫폼 산업 ‘네거티브(Negative)’ 규제 대전환을 통한 혁신 지원
 - 우리나라 규제방식은 대부분 법령에 열거된 사항만을 허용하는 포지티브(Positive) 방식을 취하고 있어 신산업 발전 및 투자 저해

※ 열거주의 금융규제로 인한 클라우드 펀딩 및 전자화폐 수용 지연, 자동차 임시운행 등에 대한 포지티브 규제로 자율주행차 시험 불가 등

I. 거버넌스

- 네거티브 규제는 금지되는 것 외에는 모두 허용하므로 민간의 자율 신장에 기여하고, 사회변화와 기술발전, 융복합 신산업을 유연하게 수용할 수 있음
 - 핀테크, 블록체인, 금융·투자 등 다양한 기술 및 산업에서 일어나고 있는 혁신을 뒷받침하기 위해 규제 원칙 및 방식 大 전환 요구
- 국내 AI 플랫폼 기업의 성장 및 발전을 지원하기 위한 정책 마련
- 국내 시장은 세계적으로 유례없이 국내 플랫폼과 글로벌 플랫폼이 치열하게 경쟁하고 있는 상황으로, 자국 플랫폼 기업에 대한 규제 강화는 성장과 혁신을 저해하며 소비자 후생감소로 이어질 수 있음
 - 글로벌 시장에서 해외 기업들과 치열한 경쟁을 펼쳐야 하는 국내 AI 플랫폼 기업들을 위한 기술개발 R&D 자금 지원, 엔지니어 육성, 외국인 취업 비자 활성화 등 기업경쟁력 강화를 위한 지원 정책 필요
- 자율성 기반 기업 경쟁 촉진을 통한 통상 마찰 가능성 최소화 및 건강한 산업 생태계 조성
- 그동안 플랫폼은 연결, 중개, 거래 등을 지원하는 서비스에서 신산업의 등장을 촉발 및 지원하는 산업융합 플랫폼으로 진화했으며, 쏘 산업 영역에 적용될 수 있는 확장성을 보유
 - 규제의 영향을 제대로 측정하거나 예측할 수 없음을 고려하여 기존 법을 활용하고 특정 서비스 및 비즈니스에 맞는 최소 규제 방안을 모색함과 동시에 산업 및 생태계 진흥을 위한 정책 마련이 시급
 - 또한, 국내 플랫폼 규제와 관련 미국 정부 및 재계는 공식적으로 통상 규범 위반 가능성을 제기한 상황으로, 국내 규제가 통상 마찰 등의 문제로 확대되지 않도록 세심하고 면밀한 검토가 요구
 - 그동안 진행된 자율규제의 성과점검을 통해 발전시키는 것이 바람직

□ 기대 효과

- 신기술과 신산업의 활성화로 국가 경쟁력 강화
 - 신기술과 신산업의 시장 진입장벽이 낮아져 기업간 경쟁을 촉진하고, 이를 통해 국내 기업들의 혁신 가속화
 - 자국 기업의 경쟁력 향상은 곧 세계시장에서의 경쟁력이 되고, 이는 국가경쟁력 강화로 이어지는 선순환 구조를 구축
 - 유연한 규제를 통해 사회적 비용을 감소시키고, 경제적 자원이 효과적으로 분배되어 전체적인 국가 경제 효율성이 증대

- 소비자 후생 증대
 - 자국 기업 및 산업 발전으로 인한 소비자 후생이 향상되고, 이를 통해 전체 시장의 신뢰와 안정성 향상

2025년 디지털경제연합 정책제안서



II. 인공지능(AI) 산업 진흥

신산업 주도 경제 성장을 위한 전방위적 AI 국가책략 수립

- 세계 경제 성장 둔화 우려 속에, AI 역량 강화는 한국의 경제성장을 견인할 수 있는 핵심 전략 과제
- 전방위적 AI 국가책략 방향성: AI 가치사슬 전반에 대한 생태계를 구축하는 것이 곧 국가의 경쟁력. 국가전략기술로서 AI 산업을 육성하기 위해서는 재정 투자를 통한 진흥 정책과 제도 개선이 동시에 이루어져야 함

목표: AI 가치사슬 전반에서 국가경쟁력 강화

AI가치사슬	현황	과제
AI 인프라	국내 AI 컴퓨팅 자원은 고성능 AI 모델 개발에는 매우 부족	AI 컴퓨팅 인프라 확충 - 국내 CSP 양성을 통한 GPU 대규모 클러스터 조성 - AI투자 활성화를 위한 세제지원 강화
AI 인재	첨단 AI 알고리즘 혁신을 주도할 수 있는 고급인재가 부족하고, 상위 1%급 혁신 인재는 국내 유치가 어려운 실정	AI 인재 육성 - AI 인재 병역 특례 확대 등 전략 기술 인재 확보
AI 모델	자체 AI 모델 개발하고 있으나, 기술 선도국 대비 기술 격차 유지	차세대 AI 모델 개발 및 집중 지원 - 안보 리스크 없는 한국의 베이스 AI 확보 - 글로벌 Top3 달성을 위해 AI 정예팀 집중 지원
AI 활용	AI 기술의 안정적 성장 위한 꾸준한 AI 시장 수요 초기 형성 단계	정부 주도의 AI 수요 창출 - 공공 부문에서 한국 AI 모델을 활용한 AI 솔루션을 적극 도입하여 AI 기업에 대한 시장 확대 기회 제공

전제: 혁신 성장을 위한 환경 기반 조성

AI 제도	AI 기본법 및 개별법 입법을 통한 규제 우려	규제 철폐, 혁신 우선 국정기조 - 글로벌 경쟁을 위하여 혁신우선주의, 네거티브 규제를 국정기조로 수립
AI 거버넌스	AI/디지털 분야에 대한 부처 간 갈등으로 인한 비용 증가	AI 진흥 전담 부처 - 최소 규제 원칙하에 (가칭)디지털경제부를 신설하여 AI 육성의 컨트롤타워로서 국가 전략 실행

1 AI 주도 성장을 위한 제도 정비: 혁신우선 기조

□ 배경 및 현황

- (전세계적 규제 완화 흐름) 미국은 민간 주도 혁신을 강조하며 각종 글로벌 AI 규제를 철폐하고 있으며, EU도 AI 규제 정책은 실책이었다고 성찰하며 기조를 전환
- (국내외 기업 간 공정 경쟁 환경 필요) 글로벌 스탠다드에 맞지 않는 국내법은 자국 기업에게만 부담으로 작용하여 국내 시장의 혁신과 성장을 저해
- (국내 AI 규제 우려) '26년 1월 시행을 앞둔 AI 기본법에 대해 모호한 규정에 대한 불확실성 문제, 과도한 규제 우려가 존재하며, 방통위, 문체부 등은 규제를 담은 AI 개별법을 추진할 예정
- (데이터 관점 제약) 업계가 AI 경쟁력에 필수적인 데이터 확보에 어려움을 겪고 있는 주요 원인은 개인정보보호법상 제약과 관련법상 불확실성이 있기 때문임

□ 주요 내용

- (규제 철폐 국정기조) 글로벌 규제 완화 흐름 속에, 한국만 선부른 규제 도입으로 국내 AI 경쟁력이 훼손되지 않으려면 국정기조로서 AI 규제 철폐, 혁신성장 우선, 네거티브 규제 기조를 수립해야 함
- (AI 기본법 개선) AI 기본법이 진흥의 입법 취지에 맞도록, AI 혁신 저해 우려를 종식시키기 위한 기본법 개선 필요
 - AI 자체가 아닌 AI 활용 맥락에 따라 맞춤형 규제를 적용하도록, 부문에 맞는 규제체계로 전환하여 개정
 - 최소 규제 원칙 하에 기업의 자율성을 확대하면서 AI의 정의를 명확히 규정
 - 고영향AI 범위와 사실조사 요건을 합리적이고 구체적인 기준을 기반으로 하는 등 산업 현장의 의견을 청취하여 보완해야 함

II. 인공지능(AI) 산업 진흥

- (법제 컨트롤타워 필요) AI기본법과 타법이 중복·충돌하지 않도록, 개별법 입법 시 AI 산업 영향을 충분히 검토할 수 있도록 법제 관련 컨트롤 타워 필요
- (혁신친화적 데이터 환경) 공공데이터 개방 등으로 허용데이터 범위를 확대하고 기업이 법적 리스크없이 데이터에 접근할 수 있는 혁신친화적인 데이터 환경 조성
 - 기업의 개인정보 보호 노력이 인정될 경우 원본데이터를 AI 학습에 활용할 수 있도록 하는 등의 규제 개편
 - 옵트아웃 권리 보장 등을 통해 데이터 학습에서의 법적 불확실성 해소

□ 기대 효과

- 정부의 재정 투입과 법제도가 충돌하지 않아 실질적인 AI 육성 정책 효과의 결실을 맺을 수 있음
- 혁신 친화적 규제 환경 뒷받침으로 민간의 자유롭고 혁신적인 투자 활성화

2 AI산업 육성·지원을 위한 데이터센터 산업 활성화

□ 배경 및 현황

- AI 산업의 발전과 반도체·바이오 등 미래 전략 핵심 사업의 육성을 위해서는 방대한 데이터의 처리·저장·분석을 수행할 수 있는 AI 데이터 센터가 필수적으로 요구되며, 이에 따른 관련 수요의 급증이 예상
 - 수도권 데이터센터 수요는 2023년 1.33GW에서 2027년 3.2GW로 증가할 것으로 전망되며, 이는 240% 이상의 성장률을 기록하는 수준임. AI 및 데이터 중심 산업이 확대됨에 따라 고성능 컴퓨팅 인프라에 대한 수요는 더욱 가속화될 것으로 예상
- 현재 외국 기업이 국내에 데이터센터를 건립할 경우 다양한 세제 및 금융 혜택이 제공되지만, 국내 기업이 동일한 투자를 할 때는 이러한 지원이 없어 역차별 문제가 발생
 - 외국 기업이 외국인투자지역(FIZ) 내에 데이터센터를 건설하면 최대 5년간 법인세 감면 혜택을 받을 수 있으며, 부동산 취득세 및 재산세 역시 최대 7년간 감면되며, 지자체가 조례로 정할 경우 감면 기간을 최대 15년까지 연장 가능
 - 투자허가 절차도 간소화되어 특정 기준을 충족하면 외국인투자촉진법에 따라 빠르게 인허가를 받을 수 있으며, 지자체 기금 지원과 저리 대출 같은 정책금융을 통해 추가적인 비용 절감도 가능
 - 이러한 지원 정책은 외국 기업의 국내 데이터센터 유치를 촉진하는 반면, 국내 기업들에게는 상대적으로 불리한 환경을 조성하고 있어 형평성 문제를 야기
- 대중국 견제라는 지정학적 이점을 고려할 때, 국내 기업에 대한 지원책이 마련되지 않을 경우 수도권의 높은 입지 비용을 감당할 여력이 충분한 글로벌 기업들이 시장을 잠식할 우려 존재
 - 외국 기업들은 자본력을 바탕으로 국내 데이터센터 구축 및 운영에 적극 나설 수 있는 반면, 국내 기업들은 상대적으로 불리한 환경에서 경쟁해야 하는 구조적 문제 존재

II. 인공지능(AI) 산업 진흥

- 미국 빅테크 기업(구글, 마이크로소프트 등)과 AI 전문 기업(OpenAI 등)은 대규모 민간 투자를 통해 글로벌 시장 선점에 나서고 있으며, AI 산업 패권을 독점화하는 ‘AI 맨해튼 프로젝트’를 추진 중
 - 글로벌 AI 산업에 대한 민간 투자 규모는 '22년 568조 원에서 '23년 634조 원으로 증가했으며, '24년에는 846조 원에 이를 것으로 전망되며, 이 중 62%가 미국에서 이루어지고 있음. 또한, 오픈AI, 오라클, 소프트뱅크 등은 2029년까지 AI 산업에 5천억 달러(약 730조 원)를 투자할 계획을 밝히는 등 시장 주도권을 확보하기 위한 대규모 자본 투입 지속

□ 주요 내용

○ 데이터센터 조성지원

- (설립 규제완화) 데이터센터 건립 시 부지 공급 및 인허가 절차를 간소화하는 등 규제 완화를 추진할 필요가 있으며, 현재 국내에서는 외국인투자촉진법에 따른 인허가 절차 간소화 제도만 존재하므로, 국내 기업이 국내에 데이터센터를 설립할 때에도 유사한 인센티브를 도입하여 형평성을 확보하고 투자 활성화 촉진 필요
- (직접 세제 혜택(세액 공제·특별감가 상각)) 데이터센터 건립과 관련한 부지·인프라 등 초기 투자 비용에 대한 세액 공제 및 특별감가상각을 인정하여 세금 절감 효과를 확대할 필요가 있으며, 현재 국가전략기술에 대한 세액 공제를 최대 50%까지 확대하는 법안 개정이 추진 중이나, 적용 대상이 비수도권에 한정되어 있어 수도권까지 확대하는 방안 필요
- (간접 세제 혜택(법인세·재산세·지방세 등)) 데이터센터를 건립하는 기업에 대해 법인세와 재산세 등의 감면을 적용하고, 지역 일자리 창출 등 지역사회에 기여할 경우 지방세 추가 감면을 도입할 필요가 있으며, '19년 기준 한국의 법인세 감면율이 8.4%로 미국(18.6%)과 일본(24.8%)에 비해 현저히 낮은 수준이므로, 실질적인 유인책이 될 수 있도록 감면을 상향 조정

○ 데이터센터 운영지원

- (전력 공급 및 ESG지원(전기료·PPA 등)) 데이터센터 운영에 투입되는 전기요금 인하 또는 전기료 부가세 면제와 같은 지원책을 도입하고, 신재생 에너지 활용 및 친환경 전력구매계약(PPA)을 맺는 경우 온실가스 배출권 추가 할당 및 투자비 추가 지원 등 다양한 ESG 인센티브를 제공할 필요가 있으며, 동시에 PPA 체결에 따른 송·배전망 이용료, 전력손실반영금액, 부가정산금 등 부대비용의 구조 개선도 병행하여 신재생 에너지 활용 촉진
- (R&D 지원) 데이터센터 관련 연구개발(R&D)에 대한 세액 공제 혜택을 도입하여 기술개발 투자를 촉진하고, 데이터센터 건립 이후에도 지속적으로 관련 투자 지원을 확대하여 장기적으로 연구개발 활동의 활성화 유도 필요
- (인재 양성 및 교육 지원) 데이터센터 관련 기술 개발과 전문인재 양성을 활성화하기 위해 산학협력을 촉진하고, 기업과 대학 간 협업을 통해 산업현장에서 필요로 하는 기술인력을 적극적으로 육성하는 등 지속 가능한 인재양성 체계 구축 필요

□ 기대 효과

- 데이터센터 설립·운영에 대한 세제 및 금융 지원 확대로 투자 비용 부담이 경감되어, 국내 ICT 기업들의 글로벌 경쟁력 강화
- 인허가 절차 간소화 및 전력·R&D 지원을 통해 데이터센터 운영 효율성이 증가하고, AI·클라우드·빅데이터 등 핵심 기술 개발 촉진

3 AI산업 활성화를 위한 데이터 규제 완화

□ 배경 및 현황

- (미국) 빅테크 기업(구글, MS 등)과 AI전문기업(OpenAI 등)이 막대한 민간투자를 통해 글로벌 시장 선점, AI 기술 혁신과 상용화를 동시에 추진 중

*민간투자액(원) : ('22) 568조 → ('23) 634조 → ('24) 846조(전세계의 62% 상당)

- 연방정부 차원에서도 AI R&D예산 확대*, AI관련 법률 및 행정명령**, AI 데이터 센터 건립을 위한 연방부지 임대등을 통해 민간의 혁신을 뒷받침

* ('23) R&D예산 3조7천억, 국방분야 4조5천억 투자, ('25) 트럼프, AI인프라에 730조원 투자계획

** 국가인공지능구상법('23) : 백악관 직속 국가인공지능자문위에서 각종 정책 제안 등

- (중국) 민간보다는 정부 주도 대규모 데이터 활용과 빠른 상용화 전략을 통해 AI산업을 육성*하여 미국에 이은 AI강대국으로 급성장 중

* AI산업 규모(원) : ('20) 255조 → ('25) 765조 전망

AI특허출원 : '14년부터 '23년까지 38,000건 (미국 6,276건으로 특허건수는 미국을 추월)

- 빅데이터 독재라는 국제적 비판에도 정부에서 직접 개인정보를 가공해 산업을 육성하거나, 기업의 편법(위법) 행위에 느슨한 규제로 간접지원

- (한국) 국가 AI 전략 수립('24.9) 등 AI G3국가도약을 천명하였으나, AI컴퓨팅센터 설립 외 구체적인 실행 방안과 체감할 수 있는 지원책이 부족한 상황

- (정부투자 부족) 과학기술 지원예산이 많지 않음에도 반도체, 이차전지, 바이오, 우주·항공 등 지원이 필요한 영역이 다양해 AI에 지원을 집중하기 어려운 상황

- (엄격한 규제) 개인정보보호법 등 엄격한 데이터 보호규제로 인해 AI학습에 필요한 데이터 확보자체가 어렵고, 확보되더라도 활용이 제한

- (민간투자 한계) 각종 규제 및 지원방안 미비로 신규사업자의 시장 진입은 물론 대기업 조차 사업방향성 설정이 어려워 대규모 투자를 감행하기 어려움

- (AI전문인력 부족) 해외에 비해 연구환경 및 보상이 열악해 인재유출 경향 심화

- 이로 인해 민간투자액은 오히려 감소 추세, 미국·중국과 같은 수준의 지원이 어렵다 하더라도 각종 규제가 산업 태동의 억제제가 되지 않도록 전향적 검토필요

* 한국의 시민간투자 규모(원) : ('22) 4.3조 → ('23) 1.9조 → ('24) 전년과 유사한 수준 추정

□ 주요 내용

○ 개인정보 규제의 합리적 완화

- AI의 발전을 위해서는 컴퓨팅 파워, 클라우드 등 하드웨어적 요소 외에도 고품질의 데이터 학습을 통한 소프트웨어적인 알고리즘의 기술 혁신이 필수적
- 주어지는 데이터의 품질과 양이 AI모델의 성능을 좌우하는 만큼 산업 발전의 불가결한 요소임에도 각종 규제로 AI데이터 학습이 현실적으로 어려움

<한국의 엄격한 데이터 규제>

- ▶ **(동의 만능주의)** 선 수집, 사후 명확한 철회권을 보장하여 데이터를 활성화하는 해외 개인 정보 수집방식에 비해 국내의 경우 사실상 동의만이 만능이라는 사회적 인식 및 제도적 환경이 충분히 마련되지 않아, 대부분의 사업자는 법령이 일부 개정되었으나 사전동의 관행을 이어가고 있는 상황
- ▶ **(AI시대 데이터활용 제약)** 인공지능 학습 활용을 위한 목적의 이용이 불가능해 많은 데이터 활성화에 어려움이 있음. 현재, 개정안이 발의되었지만, 정부의 사전심의를 받는 등 요건이 매우 까다로워 실제 데이터를 활용할 수 있을지 미지수
- ▶ **(데이터 공유·결합)** AI데이터 학습을 위해서는 다양한 출처의 데이터결합이 필요하나 기관 간 데이터 공유가 어렵고, 데이터결합은 전문기관을 통해서만 가능
- ▶ **(비식별정보활용)** 데이터가 완전한 익명처리되지 않은 경우 기업이 법적 리스크를 부담해야 하고, 가명정보는 통계, 연구, 공익적 기록보존 목적 외 활용 불가

- 미국, 중국은 물론 EU보다도 엄격한 규제로 인해 효용대비 과도한 비용이 발생되어 기업들이 AI모델 개발투자에 소극적 경향 발생

II. 인공지능(AI) 산업 진흥

<국가별 AI 데이터 규제 비교>

구분	미국	중국	EU	한국
규제법	연방법X	개인정보 보호법	GDPR * General Data Protection Regulation	개인정보 보호법
데이터 수집	상대적으로 자유로움	국가가 적극 수집	엄격히 제한	엄격히 제한
데이터 결합·공유	데이터 수집·가공 용이	기업간 공유 활발	데이터 공유 활발	어려움
데이터 활용	기업이 자체적으로 활용가능	국가주도 AI학습 지원	비식별화 데이터 활용 가능	비식별화 데이터도 활용에 제한

- 산업 육성을 위한 전략적 차원의 규제 완화가 시급하며, 특히 비식별 처리 데이터 활용 가능 조건을 외국과 유사한 수준으로 완화해 AI데이터 학습 활성화 필요

<비식별처리 데이터 활용 관련 규제>

- ▶ **(익명처리 정보)** 개인정보에 해당하지 않으므로 원칙상 동의 없이 활용 가능하나,
 - 개보위는 명확한 지침없이 익명처리된 정보의 재식별가능성*에 대해 폭넓게 인정하고 있어 이용 시 사후 제재 리스크가 높아 활용에 제약
 - * 다른 정보와 결합·조합하는 등으로 이용자를 유추할 수 있는 가능성
- ▶ **(가명처리 정보)** 가입 시 동의를 받았다 하더라도 새로운 목적으로 결합하거나 추가 활용하는 경우, 별도의 동의* 절차를 거쳐야해 막대한 시간과 비용 투입 필요
 - * “서비스 이용계약과 관련이 없는 개인정보를 수집·이용하려는 경우 정보주체의 자유로운 의사에 따른 동의가 필요” <개인정보보호위원회, '24.9>
- 기술 개발방향이 정해지지도 않은 상태에서 가명처리 및 이용을 위해 별도 동의를 받아야함으로 인해 개발시도 자체를 어렵게 하는 요인으로 작용

- 금융·의료·헬스케어 등에 한정된 규제 샌드박스를 AI데이터학습 관련 비식별 데이터 가공·활용에도 도입
 - 임시허가·규제유예 등으로 인한 개인정보 보호 약화 우려에 대해서는 국가인공지능위원회의 개인정보 침해여부 선심사제도 도입 등 검토 가능

○ 저작물 데이터 규제 정비

- 거대언어모델(LLM)을 중심으로 한 생성형 AI 시대에 데이터는 개인정보 뿐만 아니라 양질의 저작물 데이터가 기술 발전의 주요 동인으로 작용
 - 그러나 저작권이 있는 데이터의 학습·활용에 대한 명확한 법령 또는 행정지침이 없어 활용 가능여부가 불명확한 상황

- 이에 여러 저작권 단체에서 저작물 데이터 활용에 대한 법적 문제 제기를 하고 있어 기술개발에 장애요인으로 작용
- AI산업발전을 위해 TDM* 관련 저작권 규제를 완화하는 세계적 추세를 감안, 국가 AI경쟁력 확보를 위해 저작물 데이터를 폭넓게 활용 가능토록 법·제도 정비
 - * Text and Data Mining : 대량의 텍스트 및 데이터셋을 분석하여 유의미한 정보를 도출
- AI 개발자가 저작물 데이터를 '공짜로' 활용한다는 프레임이 아닌, 개발자와 저작권자 사이의 관계를 효율적으로 중재하는 것에 방점

<해외의 TDM 데이터 활용 관련 규제 완화 사례>**

- ▶ (EU) 연구 목적의 TDM은 무조건 허용, 기업 등 일반적인 TDM은 저작권자가 명시적으로 거부하지 않는 한 허용<DSM* Directive(2019)>
 - * 디지털 단일 시장 저작권 지침(Digital Single Market Directive, 2019/790, DSM Directive)
- ▶ (일본) 2018년 저작권법 개정을 통해 연구 목적뿐만 아니라 상업적 목적의 TDM까지 폭넓게 허용. 저작권자가 반대할 권리(Opt-out)도 없음
- ▶ (미국) TDM이 공정 이용 원칙을 충족하면 저작권자의 동의 없이 사용 가능하며, 상업적 목적이라도 공익성이 크다면 허용될 가능성 높음
- ▶ (중국) TDM 관련 명확한 예외 조항은 없으나, 규제가 느슨하여 실질적으로 AI 학습이 활성화. 정부 주도로 AI 산업 발전을 장려하는 분위기

□ 기대 효과

- 각종 규제 완화로 고품질의 데이터 학습을 통한 AI 기술 및 산업 발전 촉진

4 K-콘텐츠 발전을 위한 AI 투명성 규제 완화

□ 배경 및 현황

- '24년 11월, 국회를 통과한 '인공지능 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법'(AI기본법)은 인공지능 기술을 사용하는 사업자에게 투명성 의무를 부과
- 동법 제31조는 “인공지능 사업자는 인공지능시스템을 이용하여 실제와 구분하기 어려운 가상의 음향, 이미지 또는 영상 등의 결과물을 제공하는 경우 해당 결과물이 인공지능시스템에 의하여 생성되었다는 사실을 이용자가 명확하게 인식할 수 있는 방식으로 고지 또는 표시하여야 한다”고 규정
 - “해당 결과물이 예술적, 창의적 표현물에 해당하거나 그 일부를 구성하는 경우에는 전시 또는 향유 등을 저해하지 않는 방식으로 고지 또는 표시할 수 있다”고도 명시
 - 현재 유관 부처(과기부, 문체부)를 중심으로 표시의무 대상과 방식 등을 규정하는 대통령령 마련을 위한 논의를 진행 중
 - 표시의무를 ‘딥페이크’와는 구분되는 순수 예술적 창작물(웹툰, 드라마, 영화) 등에서도 부과할 경우, 사실상 모든 문화 예술 창작물에 AI 표시의무가 적용될 가능성이 큼
 - 이와 같은 사전규제는 AI 산업뿐만 아니라 그와 연계된 콘텐츠 산업 전반의 발전을 저해할 가능성이 있음. AI 기술 활용을 이유로 표시를 강제할 경우 이용자로 하여금 해당 기술이 오남용될 우려가 있다는 인식을 심어줄 수 있으며 AI 기술 전반에 대한 부정적 이미지로 연결될 가능성이 농후

□ 주요 내용

- 딥페이크와는 구분되는 문화, 예술적 창작물의 경우 현재 AI기본법에서 규정하는 투명성 의무에서 예외로 할 필요가 있음

□ 기대 효과

- K-콘텐츠의 경쟁력을 더욱 높여 신성장 동력으로서의 K-콘텐츠의 역량을 더욱 극대화
- 콘텐츠 분야에서 활용할 수 있는 AI 기술 발전에도 긍정적 영향이 있을 것으로 예상

5 AI 규제 통합 플랫폼 구축

□ 배경 및 현황

- 인공지능(AI)이 경제와 사회 전반에 걸쳐 빠르게 확산되는 가운데, 국내 기업들은 규제의 불확실성과 복잡성으로 인해 기술 도입과 사업화 과정에서 상당한 어려움을 겪고 있음
- 현재 AI를 실질적으로 규율하고 있는 국내의 법령은 23개로 이들 법령을 통해 각각 관리되고 있으며, 이로 인해 동일한 기술이 여러 법령의 적용을 받으며 중복 규제가 발생하는 상황
- 의료 AI 분야를 예로 들면 ▲의료법(보건복지부) ▲디지털의료제품법 ▲개인정보보호법(개인정보위원회) 등에 담긴 규제를 동시에 준수해야 하며, 이로 인해 기업들은 상당한 규제 식별 및 준수 비용이 소요되는 것으로 추정
- 규제 불확실성으로 인한 기업들의 피해는 더욱 심각함. 현재 국내 AI 활용 기업의 대다수가 규제 해석의 모호성과 정보 접근의 어려움을 주요 애로사항으로 지적
- 이러한 문제를 해결하기 위해서는 산발적으로 운영되는 AI 규제 정보를 통합하고, 실시간으로 변화하는 규제 환경에 유연하게 대응할 수 있는 체계를 마련하는 것이 필수. 이를 위해, AI 규제 정보를 표준화하고 연계하며, 기업이 규제를 보다 효율적으로 준수할 수 있도록 지원하는 「AI 규제 통합 플랫폼」 구축 제안

□ 주요 내용

- AI 규제 지식그래프 구축
 - 현재 각 부처에서 개별적으로 관리하는 AI 관련 법령과 지침을 표준화된 데이터베이스로 통합하고, AI 기술을 활용하여 법령 간 관계와 연관성 정리 필요
 - 인공지능 관련 23개 법령을 용어 사전 표준화, 규제 요건 구조화, 법령 간 상호연계성 매핑하는 방식으로 체계화하면, 기업들은 보다 신속하게 필요한 정보 습득 가능

II. 인공지능(AI) 산업 진흥

○ 실시간 규제 동기화 시스템 도입

- 규제 변경 사항을 보다 효과적으로 기업에 전달하기 위해, 입법예고부터 시행규칙 개정까지 모든 규제 개정 사항을 API 형태로 제공하는 시스템 구축 필요
- 현재 국내 규제기관이 제공하는 법령 정보의 대부분이 PDF 또는 이미지 파일 형태로 제공되어 머신러닝 분석이 불가능한 상태
- 기업들이 규제 개정 이력을 추적할 수 있고, 변경된 규제가 사업에 미치는 영향을 실시간으로 파악할 수 있도록 지원

○ 규제-기술 연동 지원 인프라 구축

- AI 기술과 규제가 상호 보완적으로 작동할 수 있도록 규제 샌드박스와 시뮬레이션 환경을 제공하는 인프라 마련 필요
- 규제 샌드박스에 참여하는 기업이 가상공간에서 데이터 수집 범위, 알고리즘 편향성 검증, 설명가능성(XAI) 요건 등을 테스트할 수 있도록 디지털 트윈 시스템을 구축하면, 승인 소요 기간을 혁신적으로 단축 가능
- 또한, 국제 규제 호환성 모듈을 도입해 EU AI법의 고위험 분류 기준, 미국 NIST의 AI 위험평가 프레임워크 등 국제 규제 표준을 자동 대조할 수 있도록 하면, 기업의 글로벌 규제 준수 비용 절감 가능

□ 기대 효과

- 기업의 AI 규제 대응 비용 절감
- 규제 검색 및 분석 시간 단축
- 중소기업 및 스타트업의 글로벌 시장 진출 지원
- 규제 혁신 및 민관 협업 강화

6 법률·의료 AI산업 육성을 위한 입법 강화

□ 배경 및 현황

- AI 산업 규모는 최근 3~4년간 전 세계적으로 급성장
 - * ‘법률 AI’ 산업의 글로벌시장 규모는 2027년까지 356억 달러 규모로 고속 성장할 것으로 전망
 - ** 또한, ‘의료 AI’ 산업의 시장 규모는 2030년에 이르면 약 1,817억 달러에 도달할 것으로 전망되며, 국내 시장 규모도 약 66억 달러에 이를 것으로 전망
- ‘2024년 글로벌 AI 인덱스’에 따르면, 한국은 AI 기술의 구현에 영향을 미치는 운영환경 측면에서 매우 낮은 순위(35위)를 기록해 AI분야 활성화를 위한 제도적 기반 조성이 시급
- '24년 7월 국회는 리걸테크 산업진흥 및 이용촉진에 관한 법률안을 발의하였으나, 아직 통과되지 못해 ‘법률 AI’ 활성화 기반 조성이 지연
- 한편, ‘의료 AI’ 관련해서는 법률안 발의조차 없어 ‘의료 AI’ 산업의 제도적 기반조성이 요원한 상황

□ 주요 내용

- AI는 국가경쟁력을 좌우하는 핵심산업으로, AI 산업을 집중 육성·지원 하는 입법을 강화해 제도적 기반조성 필요
 - 무엇보다, ‘법률’, ‘의료’ 관련 글로벌 AI 시장 규모가 급속도로 성장하고 있고 글로벌 경쟁도 심화되고 있어, 관련 입법활동을 강화해 법률 및 의료 AI 생태계 활성화를 위한 조속한 기반조성 필요
- 아울러 AI 분야는 기술경쟁이 심하고 라이프사이클이 짧으므로, 산업 활성화를 위해서는 혁신인재 양성과 R&D 지원, 개발기술의 상용화 등을 제도적 차원에서 전폭적으로 지원 필요

□ 기대 효과

- 법률·의료서비스의 접근성 향상
 - (법률 AI) 국민의 법률서비스 이용 문턱 및 비용 감소 예상
 - (의료 AI) 지방 및 취약지역 거주자, 고령 인구 등의 의료서비스 접근성 향상, 진단보조·관독보조 등으로 인한 병·의원 진료역량 확대
- 법률·의료분야 AI산업 생태계 형성 및 경쟁력 강화
 - 법률·의료 AI산업 육성으로 신성장동력 발굴 및 경제성장에 기여

2025년 디지털경제연합 정책제안서



Ⅱ. 규제혁신 및 제도개선

지속가능한 질적 성장을 위한 디지털 생태계 강화

- 디지털 산업이 지속가능한 성장 동력이 되기 위해서는 생태계의 질적 성장을 핵심 목표로 삼아야 함
- **지속가능한 질적 성장 방향성:** 내부적으로는 디지털 생태계의 역량을 키우고, 외부적으로는 글로벌로 성장할 인프라 환경을 구축할 필요. 그를 위해서는 가장 먼저 국가 재정이 확보되어야 하고, 건전한 제도적 환경이 조성되어야 함

목표: 디지털 생태계의 질적 성장을 통한 지속가능성 확보

분야	현황	과제
공정조세	글로벌 빅테크들의 조세 회피	디지털 발전을 위한 조세 공정성 확보 - 다국적 디지털 기업 대상 실질적 과세
생태계	민생 경제 회복이 필요한 가운데, 플랫폼 규제를 통한 소상공인 지원 정책의 근본적 한계	디지털이 강한 소상공인 육성 - 온라인 플랫폼 규제 원점 재검토 - 혁신우선, 네거티브 규제 기초 - 소상공인이 을이 아니라 갑이 되도록, 디지털 역량 강화 지원
인프라	해외사업자 대비 국내 CP의 망 접속료 부담이 커 혁신성 저하	디지털 영토 확장을 위한 글로벌 네트워크 육성 - 국제1계위 네트워크 사업자 육성
제도	신규 부담금 도입 논의 지속	글로벌 스탠다드 플랫폼 산업 환경 조성 - 기금 미부과 및 플랫폼 진흥 기초
	규제입법 난립, 중복·과잉규제 우려	규제양산방지 정책 수립 - 규제영향평가, 청부입법 방지

1 플랫폼 규제 원점 재검토 및 디지털이 강한 소상공인 육성

□ 배경 및 현황

- (온라인 플랫폼 활용의 효과) 소상공인은 판매, 마케팅, 배송 등의 부담을 온라인 플랫폼 서비스를 통해 해결하고 있음. 플랫폼이 소상공인의 규모의 경제 달성, 판로 확대 등 시장 확대의 촉진자 역할을 하고 있음
- (플랫폼 규제의 부작용) 소상공인들을 위한 정책으로 온라인플랫폼 공정화법, 온라인플랫폼독점규제법 등 플랫폼 규제가 계속 논의되고 있으나, 선부른 규제는 위축 효과를 야기시켜 소상공인에게도 악영향이 있을 가능성이 높음
 - 플랫폼 규제는 영세 및 신규 소상공인, 스타트업의 수익성과 성장 기회를 저해하여 중소기업과 소비자 후생 감소는 물론 미래 자국의 글로벌 플랫폼 기업의 등장이나 디지털 전환, 국가경쟁력에 부정적 효과를 가져와 기술패권 시대에서 낙오될 수 있음
- (플랫폼 가치를 극대화하는 정책 방향 필요) 온라인 플랫폼은 네트워크 효과 극대화를 위해 생태계 구성원들과 함께 성장하는 것을 핵심가치로 두므로, 소상공인 대상 민생 정책은 이 가치를 극대화하는 방향으로 설계되어야 함

□ 주요 내용

- (온라인 플랫폼 규제 정책 원점 재검토) 생태계 구성원들에게 악영향을 미칠 수 있는 플랫폼 규제안들은 원점에서 재검토하고, 규제의 파급효과 등이 충분히 고려되어야 함. 민생 경제 및 상생을 위해서는 부작용 우려가 큰 규제보다는 소상공인 역량 강화에 초점을 맞춘 지원 정책이 더 필요
- (혁신우선/네거티브 규제 원칙) 소상공인의 성장 토양이 되어주는 플랫폼 생태계를 육성함으로써 모두가 윈윈할 수 있는 진흥 정책에 집중
 - 플랫폼 사업자의 상생 노력 특징점을 최대한 발휘할 수 있는 혁신우선/네거티브 규제 방향성을 원칙으로 삼아 명확히 할 필요
 - 소상공인과의 상생 협력을 유도하기 위한 인센티브 제공
 - 정산주기를 자발적으로 단축한 사업자에게 일부 규제 완화 등의 혜택 제공

Ⅲ. 규제혁신 및 제도개선

- **(소상공인의 디지털 경쟁력 강화)** 소상공인이 을이 아니라 생태계의 갑이 되도록, 단발적인 소상공인 지원 정책이 아니라 디지털 전환의 각 단계를 아우르는 종합적인 지원 정책을 마련하여 소상공인들의 플랫폼 이해도 및 활용도를 높이고, 이를 통해 경쟁력을 강화하며 지속 가능한 성장 궤도 안착
- **(소상공인 지원 민관 협력 확대)** 플랫폼 전문성이 있는 교육 및 지원 기관을 확산하고, 플랫폼사와 협업체 유망 소상공인들을 정부와 플랫폼사가 함께 발굴 및 육성하도록 민관 협업체 확대
- **(C커머스 공습 대응)** 중국 플랫폼으로 직구 등 소비 이동으로 판매자 경쟁 심화와 국내 소상공인 판매자 경쟁력 약화에 대응하여 중국 플랫폼의 국내대리인 지정제의 실효성 있는 시행 필요

□ 기대 효과

- 소상공인의 디지털 플랫폼 전환을 통한 지속가능한 성장
- 디지털 경제 발전과 민생 경제 활성화

2 디지털 발전을 위한 조세공정성 확보 및 기울어진 운동장 혁신

□ 배경 및 현황

- (법인세 제도의 한계) 디지털 경제의 성장으로 다국적 디지털 기업의 영향력이 확대되면서 물리적인 고정사업장에 기반한 제조업 중심의 전통적인 법인세 제도는 중대한 도전에 직면하게 됨
- (다국적 기업의 조세 회피) 다국적 기업과 국내 기업 간 세금 형평성 문제가 지속적으로 이어지고 있는 상황. 국내 기업의 경우, 글로벌 플랫폼 기업의 국내 매출 대비 법인세 비율이 지나치게 낮다는 입장. 반면, 글로벌 플랫폼 기업은 법인세는 매출이 아닌 수익에 따라 납부하는 것이 원칙이라는 입장. 2024년 국정감사 등에서도 이와 같은 법인세 형평성 문제가 지적된 바 있음. 이에 OECD 차원의 글로벌 스탠다드 도입을 통한 세금 형평성 문제 해결 필요성이 점차 커지고 있는 상황
 - 글로벌 플랫폼 기업의 조세 회피는 정부가 공공 서비스와 인프라에 투자할 수 있는 세수를 줄일 뿐 아니라, 국내 기업과의 불공정한 시장 경쟁을 심화함으로써 국내 시장을 왜곡하고, 결과적으로 경제 성장을 저해할 수 있음
 - 글로벌 플랫폼 기업이 국내 앱마켓, 인터넷 동영상, 검색, 음원 플랫폼 시장까지 무서운 기세로 잠식하고 있음에도, 토종 플랫폼인 네이버와 카카오가 내는 법인세의 3~5% 수준만 납세하고 있어 국내외 기업 간 공정한 경쟁이 어려운 환경
- (국제 협력) 글로벌 플랫폼 기업들이 해외 법인에 수익을 귀속하는 방식으로 국내에서 조세 책임을 지지 않고 있다는 문제 의식이 공유되면서 정부도 다국적 기업에 대한 과세를 위해 OECD(경제협력개발기구)와 협력하고 있음

□ 주요 내용

- (디지털세 논의 강화) '21년 6월 OECD/G20 국제적 세원 잠식 및 소득 이전(BEPS) 합의에 따라 글로벌 최저한세가 시행될 예정이며, 우리나라는 입법화를 완료했으나 아직까지 실질적인 적용을 위해서는 난항이 예상되기 때문에 이를 해소하기 위해 글로벌 각국과 연대해 과감한 조치 필요

III. 규제혁신 및 제도개선

- (실질적 과세를 통한 법제 정비 및 시행 촉진) 다국적 기업의 한국 내 매출 과소 보고 문제를 방지하기 위해 디지털 서비스 과세 기준을 명확히 규정하고, 세무조사 및 보고 기준을 강화할 필요
- (국제 공조 강화) 국제 협력을 통해 국가 간 정보 공유 강화 등 조세 회피 방지 시스템 구축
- (디지털 발전 재원 마련) AI 및 디지털 산업 발전을 위한 지속가능한 재정 기반을 마련하기 위하여 다국적 기업에 대한 과세를 통해 국가 재정을 확충해야 함

□ 기대 효과

- 국내 기업과의 조세 공정성 확보, 국내 기업 역차별 문제 해소 및 공정 경쟁 환경 조성
- 디지털 발전을 위한 세수 확보

3 디지털 영토 확장을 위한 글로벌 스탠다드 네트워크 정책

□ 배경 및 현황

- (네트워크 정책 문제점) 국내 CP 사업자는 해외사업자 대비 망품질 유지를 위한 비싼 망 접속료로 인해 경쟁력을 갖기 어려워 인터넷 생태계의 혁신성이 저하
 - 망 이용대가를 법으로 강제해야 한다는 요구가 이어지고 있고 22대 국회 들어서도 관련 법안이 발의된 상황으로 이 문제의 근본 원인은 국내 1계위 망사업자 부재, 발신자 종량제 상호접속고시에 있음
- (국내 1계위 망 사업자 부재) '5G 세계 최초 상용화, IT 강국'인 한국의 현주소는 '우물 안 개구리' 격인 네트워크 정책으로, 국내에는 국제 기준 1계위 통신사업자가 없는 상황
- (중계접속비용 전가) 국제 1계위 사업자 부재로 인해 국내 망 사업자들은 해외의 1계위 망사업자에게 값비싼 중계접속 비용을 부담해야 하는데, 이 비용은 결국 국내 CP와 소비자들에게 전가되고 있어, 글로벌 CP와 경쟁해야 하는 국내 CP에게 역차별적 환경을 조성함은 물론, 국내 스타트업의 해외 진출에도 큰 네트워크 비용은 부담으로 작용
 - 해외 대비 높은 망 접속료 부담은 국내 스타트업 생태계에도 악영향을 미칠 우려가 있음. 높은 초기비용을 유발해 시장 진입장벽을 높여 신생 스타트업의 탄생을 가로막는 결과로 이어질 수 있기 때문임
 - 과거 '판도라TV'는 한국형 유튜브로 불렸지만 높은 망 접속료 등 비용 부담을 이기지 못한 채 폐업하였고, 글로벌 스트리밍 서비스인 '트위치'는 높은 망 접속료 부담을 호소하며 2024년 2월 국내 시장에서 결국 철수 하는 등 소비자 선택의 폭을 좁히는 부작용 발생
- (발신자 종량제 상호접속고시 문제) 발신자 종량제 상호접속고시로 망 사업자는 자신의 망에 트래픽을 많이 발생시키는 CP를 유치할수록 다른 망 사업자에게 많은 전송료를 지불해야 하여, CP에게 비싼 '망 이용 대가'를 요구하게 됨

III. 규제혁신 및 제도개선

- (미국과의 통상마찰 우려) 최근 도널드 트럼프 미국 대통령이 미국 IT 기업에 망 이용료를 부과하는 해외 정부에 대한 보복 관세를 부과하겠다는 각서에 서명하면서 망 이용대가 부과 움직임이 미국과의 통상마찰로 이어질 가능성 증대
 - 따라서 망 이용대가 부과는 ISP가 CP에게 별도 착신 비용을 부과하지 않는다는 글로벌 스탠다드에 부합하지 않음

□ 주요 내용

- (망이용대가 관련 입법 신중) 전기통신사업법 개정안 등의 망 이용계약 체결 의무화 법안은 현상의 원인(상위 계위의 ISP에 상당한 비용을 지불하게 된 것)과 괴리되는 방안으로, 해외사업자를 규제하고자 했던 당초 취지와 달리, 기간통신사업자의 우위를 공고히 하여 국내 부가통신사업자와 해외사업자와의 규제 불균형을 심화시킬 위험이 있음
 - 망 이용대가를 법적으로 강제하기보다 사업자 간 자유로운 계약에 의해서 결정할 수 있도록 자율성 보장 필요
- (국제 네트워크 확보 필요) 이 문제를 해결하여 디지털 강국이 되기 위해서는 무엇보다 국제적인 네트워크 인프라 환경 구축이 절실히 필요
 - 국내의 혁신적 인터넷 서비스가 망 이용료 전가로 인해 위축되지 않고 국내 콘텐츠들이 탄탄한 국제망을 통해 해외로 뻗어나갈 수 있도록, 또한 국내 이용자들이 추가 부담 없이 해외의 서비스를 원활히 사용할 수 있도록 국제 네트워크 확보가 필요하며 이를 위해서는 국제 네트워크에 대한 투자는 물론 글로벌 네트워크 환경에서 국내 통신사가 중추적인 역할을 할 수 있도록 국가 차원의 외교적 지원도 필요
- (발신자 종량제 상호접속고시 폐지) 발신자 종량제 상호접속고시는 ①국제적 관행에 역행할 뿐만 아니라 ②발신자 종량제 하에서는 CP는 혁신을 할수록 비싼 망 이용대가를 부담할 수밖에 없게 되어 인터넷 서비스의 혁신이 저해되고 ③결국에는 소비자 후생을 감소시키는 제도로 폐기해야 함

□ 기대 효과

- 국제 1계위 네트워크를 확보함으로써 국내 통신 시장의 글로벌화 도모
- 국내 이용자들이 추가적인 부담 없이 해외의 서비스를 원활히 사용
- 디지털 K 콘텐츠와 디지털 서비스 시장이 망 비용 전가로 인해 위축되지 않고 탄탄한 국제망을 통해 해외로 뻗어나가 온라인 시장의 글로벌 선두 지위를 확보하고 국가 경제에 기여

4 글로벌 스탠다드 플랫폼 산업 환경 조성

□ 배경 및 현황

- (ICT 분야 부담금 부과 논의) 국내시장을 과점한 넷플릭스와 유튜브 등 해외사업자들도 방송통신발전기금을 내야 한다는 주장 등에 따라, 부가통신사업자에게도 방송통신발전기금 부담금 납부 의무를 지우는 ‘방송통신발전 기본법’ 개정안, 일정 규모 이상의 부가통신사업자에게 ‘디지털 복지기금’을 납부하게 하는 ‘전기통신사업법 개정안, 부가통신사업자에게 ‘디지털이용권 바우처’ 발행에 필요한 비용 일부를 납부하도록 하는 ‘전기통신사업법’ 등이 발의
- (정당성 부족) 기간통신사업자와 부가통신사업자는 국가가 통제하는 산업과 자유롭게 경쟁하는 산업이라는 본질적인 특성에 차이가 있음에도 불구하고 동일하게 보편적 역무를 부과하는 것은 평등 원칙 위반
- (기금 부과 의 부작용) 규제 도입 시 부가통신사업자로 신고하지 않는 해외사업자는 규제 회피 가능성이 있어 규제의 불균형 문제가 심화될 것임. 한편, 부가통신사업자는 기간통신사업자와는 달리 글로벌 시장에서 치열하게 경쟁하고 있어 이 경우 국내 사업자의 글로벌 경쟁력 약화로 이어질 것이 여실함
 - 국내 플랫폼들은 글로벌 경쟁 열위로 인해 지속가능한 사업 영위를 담보하기 어려운 상황에서, 기금을 추후에 부과할 수 있다는 논의가 이루어지는 것 자체가 사업자의 투자 유인을 저해하고, 국내 미디어·디지털 생태계 전반에 부정적 영향이 있음

□ 주요 내용

- (규제 지양, 산업 관점 필요) 이미 자국산업 보호를 위한 방어적 규제 전략 도입의 시기가 매우 늦어버린 상황에서, 불필요한 규제 도입은 국내 사업자의 진화와 혁신의 노력을 방해할 수 있음. 이제 규제 중심의 논의를 넘어 산업 전반의 건강성을 높이는 ‘산업정책’ 관점을 강화할 필요

- (플랫폼 진흥 기초) 기금 미부과 원칙을 적용하는 등 국내 플랫폼 사업자의 부담을 최소화하고, 자유롭게 서비스를 구성할 수 있도록 하는 등 진흥 기초를 유지할 필요성
 - (이용 지원 정책) 국민의 보편적 접근권 확대, 콘텐츠 진흥 등을 위해서는 사업자의 부담을 높이기보다는 플랫폼 구독료 소득공제와 같이 플랫폼 이용에 대한 정부 지원을 강화하여 국민의 부담을 줄여 주는 것이 바람직
 - (생태계 상생 노력 유도) 온라인 복지를 위해서는 부가통신사업자가 플랫폼 기업과 밀접한 연관이 있는 이해관계자의 복지를 위해 기여하도록 하는 것이 바람직하며 훨씬 효과적임

□ 기대 효과

- 국내 플랫폼의 성장을 통해 국내 미디어 및 콘텐츠 분야가 더 큰 글로벌 성장을 거두어 국가 경제에 도움
- 국내 플랫폼 사업자들의 투자가 증대되어 관련 생태계를 지속 가능하게 성장시킬 수 있으며, 정부의 진흥 기초를 통해 이용자들의 복지도 증진 될 것으로 기대

5 글로벌 디지털 경쟁력 제고를 위한 규제 양산 방지 정책 수립

□ 배경 및 현황

- (선부른 규제 논의와 졸속입법) 업계 현장의 목소리, 학계의 의견 등은 외면한 채 무분별하게 수많은 규제 입법이 난립하고 있음
- (디지털 규제에 대한 충분한 검토 필요) 한국은 EU에 이어 두번째로 AI 기본법을 제정함. EU는 3년 이상에 걸쳐 고민하여 제정했음에도 AI 규제를 후회하는 상황인데, 한국은 몇 차례의 국회 회의만으로 통과시켜 졸속 통과라는 지적이 제기됨. 그 결과 기본법에 규제 내용도 상당수 포함되어 있어 향후 하위법령과 개별법 제정 과정에서도 중복, 과잉 규제로 변질될 우려가 큼

□ 주요 내용

- (규제영향평가제) 과잉 규제 양산을 막기 위해 규제개혁 예산을 증액하고, 의원발의 법률안과 여러 부처에서 분산된 규제 정보의 종합적인 영향을 파악할 수 있는 규제영향평가제도를 도입해야 할 필요
 - 국회입법도 기존 산업 및 법규제와 충돌, 예상되는 산업계 영향에 대한 평가서를 함께 제출하도록 하고 규제영향분석을 반드시 거치도록 의무화하여 독립적이고 충실한 법안 심사를 도모하고, 장기적으로는 정부입법과 유사하게 규제개혁위원회 등의 심사를 거치도록 개선
 - 여러 부처로 분산된 정부의 규제 정보를 통합하고, 규제의 종합적인 영향을 파악할 수 있는 총영향평가제도를 도입하여 누구나 규제를 한 눈에 확인하고 예측 가능하도록 하여 사업을 안정적으로 추진할 수 있는 시스템 구축
- (청부 입법 방지) 규제에 대한 충분한 검토를 회피하기 위한 정부 부처의 청부 입법을 방지할 수 있도록, 국회입법에도 부처 간 협의가 필요한 경우 사후적으로라도 부처 협의를 의무화하여 부처 간 논란이 있는 법안에 대한 청부 입법 방지책 마련 필요
- (시행령, 가이드라인 양산방지) 법률의 위임 범위를 넘어 과도하게 규제하는 시행령, 가이드라인이 양산을 방지하기 위한 시스템 도입

- 시행령, 가이드라인 도입 시 법률의 위임 범위 내인지 국회에 재확인하는 절차를 의무화하여, 입법권을 침해하는 행정부의 기업 규제 지양

□ 기대 효과

- 한국의 규제가 선진국 수준으로 완화되면 경제성장률이 1.4%p 높아질 것이라는 분석 등에 따르면, 규제 양산 방지 정책이 도입되면 성장이 촉진되어 국가 경제와 국민 소득 수준이 향상될 것으로 기대

6 일할환불 제도 도입 신중

□ 배경 및 현황

- 구독경제가 활성화되면서 국내 산업 생태계의 한 축으로 자리 잡은 상황
 - 쿠팡이나 마켓컬리와 같은 이커머스 뿐만 아니라 대다수 OTT 서비스 역시 월 정액 구독 방식으로 소비자에게 서비스를 제공하고 있으며, 이는 국내뿐만 아니라 해외 여러 나라에서 나타나고 있는 흐름
- 최근 공정거래위원회를 중심으로 한 규제 당국은 이 같은 국제적 흐름과 맞지 않게 구독 서비스 기반의 사업자로 하여금 중도해지시 일할환불 제도를 도입해야 한다는 주장
 - 특히 월 정액 구독 방식으로 소비자에게 혜택을 제공하는 서비스의 경우, 일할환불 제도를 도입할 경우 단기간에 핵심 서비스를 누리고 구독을 해지하는 ‘체리 피커’를 막기 어렵다는 우려가 있음
 - 이커머스와 OTT 서비스 등이 국민 생활 필수재로 자리잡은 상황에서 단순히 2002년 방문판매법을 근거로 한 일할환불 규정을 강제하기 보다는 바뀐 시장 상황과 국민 생활 패턴에 맞춘 새로운 환불 규정 적용이 필요

□ 주요 내용

- 일할환불을 강제하는 대신 구독 경제 서비스 취지에 맞는 환불 규정 마련

□ 기대 효과

- 소비자 선택의 폭을 제한하지 않는 올바른 구독 경제 서비스 발전을 위한 기반을 마련할 수 있을 것으로 기대

7 전기통신사업법 규제 개선 방안

□ 배경 및 현황

- 전기통신사업법은 공정 경쟁과 이용자 보호를 목적으로 다양한 규제를 도입하고 있으나, 동 법은 포괄적 금지 규제 및 개념의 모호성, 선례의 부족 등으로 인해 ICT 기업의 자유로운 사업 환경을 저해
- (전기통신사업법 제50조 금지행위의 모호성) 동 법 금지행위의 경우 해석의 여지가 많은 정성적 평가 개념이 포함되어 있고 해석의 기준이 될 수 있는 법 적용에 대한 선례가 확립되지 않아, 금지되는 행위를 보수적으로 확대 해석할 수밖에 없어 기업의 활동을 위축시키고, 법 집행의 예측 가능성을 저해하고 있음
- (보편적 역무를 개편하려는 과정에서 사회적 책임의 재원 분담을 점진적으로 모든 전기통신사업자에게 도입하려는 규제 시도) 현재 동 법은 모든 전기통신사업자에게 보편적 의무 의무를 부과하면서, 예외적으로 일정 전기통신사업자에 대해서는 그 의무를 면제하고 있으나, 최근 공적 개입을 기본 전제로 하는 보편적 역무의 수범자를 필수재적 성격에 대한 사회적 합의가 마련되지 아니한 콘텐츠 서비스 사업자 등에게 확대하려는 규제 시도가 있어 이는 ICT 산업 발전에 저해 요소가 되고 있음

□ 주요 내용

- 전기통신사업자의 포괄적 금지 행위 규제에 대한 재고 및 불확실성 최소화 방안 마련
 - ‘부당하게’ 또는 ‘정당한’ 등의 용어에 대해 ICT 기업이 예측 가능하도록 가이드라인이나 세부 지침을 마련하여 금지행위를 명확하게 이해할 수 있도록 개선

Ⅲ. 규제혁신 및 제도개선

- **보편적 의무 확대 개편 시 사회적 책임 분담에 대한 사회적 합의 도출**
 - 본질적으로 시장 자체의 자원 배분 기능을 제한하는 방식으로 정부가 공적 개입하는 보편적 의무는 사회 필수재 또는 공공재적 성격을 지니지 아니한 전기통신사업자에 부과되지 않도록 하여 최종적으로 소비자에게 피해가 되는 ICT 사업 환경을 조성하지 아니함

□ 기대 효과

- **ICT 산업 경쟁력 강화 및 전기통신사업자 운영 안정성 확보**
 - 규제 불확실성을 해소하고 ICT 기업이 혁신을 지속할 수 있게 되어 국제 경쟁력이 강화
 - 예측 가능한 규제 환경을 조성하여 콘텐츠 산업 등에서 전기통신사업자의 산업경쟁력을 유지하고 국내 투자 환경 활성화

8 개인정보보호 규제 개선 방안

□ 배경 및 현황

- 국내 개인정보보호법령은 엄격한 데이터 보호 및 보안 요구사항을 규정하고 있으며, 유럽연합 등의 해외와 달리 망 분리 규제 및 지나치게 세부적인 안전 관리 규제를 포함하고 있어, 기업 운영에 과도한 부담을 초래하여 법 현실과 괴리가 있음
- (생성형 인공지능 정보화 시대에 맞지 않는 과도한 망 분리 규정) 개인정보보호법령 등은 보안 강화 목적으로 망 분리를 요구하고 있으나, 막대한 예산과 자원 투입에 비해 정보 유출 방지라는 입법 목적 달성에 있어서는 실효성이 낮으며, 향후 생성형 인공지능이 모든 업무에 보조적으로 이용되는 시대에 국내 ICT 산업이 국가경쟁에서 도태될 가능성이 있음
- (지나치게 세부적인 개인정보 종류) 현재 정부와 법원이 인정하는 개인정보의 종류는 일반정보, 가족정보, 교육 및 훈련정보 등 총 16가지로 구분하고 있는데, 온갖 종류가 개인정보에 해당하는 것처럼 규제 수범자에게는 비추어지고 있어 ICT 기업에서 어떤 정보를 어디까지 보호해야 하는지 구체적이지 않음

□ 주요 내용

- 망 분리 규제의 합리적 개선
- 실효성 있는 규제 체계 확립
 - 불필요하게 세부적인 규제를 지양하고, 실현 가능하고 직관적으로 이해할 수 있는 규제 체계로 개편
 - 개인정보의 범위를 유럽연합처럼 명확하게 정의하여 개인정보보호 규제를 명확화

□ 기대 효과

- ICT 산업 비용 절감 및 국제 경쟁력 제고
 - 불필요한 규제 완화로 ICT 산업의 비용이 절감되고, 글로벌 스탠다드에 부합하는 규제로 국내 ICT 산업의 국제 경쟁력 향상

9 규제 패러다임 전환

□ 배경 및 현황

- 벤처기업을 대상 규제 인식 조사에 따르면, 응답 벤처기업의 73.0%가 우리나라의 산업규제 강도가 외국 대비 '강하다(매우 강하다 42.5%+ 강하다 30.5%)'고 응답
 - 강도 높은 규제로 인한 사업 위축, 투자 축소 및 신기술 해외 유출 등 부작용이 우려되는 상황
- 우리나라 법령상 규제방식은 법·제도적으로 허용되는 사항만 나열하고 그 외에는 원칙적으로 금지하는 **포지티브 방식**을 취하는 경우가 많아 혁신적인 신기술을 담아내지 못하고 신산업 활성화를 저해
 - 또한, 혁신벤처기업이 글로벌 수준의 혁신 기술과 아이디어로 해외에서도 높은 가치를 인정받은 비즈니스모델을 보유하고도 촘촘한 규제와 높은 진입장벽으로 인해 좌절
- 우리 산업의 경쟁력을 글로벌 수준으로 끌어올리고 혁신벤처생태계를 활성화하기 위해서는 **현행 규제들을 글로벌 규제 선진국 수준으로의 완화**가 필요

□ 주요 내용

- 규제 선진국(미국, 영국, 독일, 호주 등)에는 없거나 과도한 규제를 과감히 철폐하기 위해 먼저 '**규제혁신기준국가**' 목표를 설정하고, 글로벌 스탠다드에 부합되는 방향으로 규제 패러다임을 전환

□ 기대 효과

- **신사업 활성화 효과**
 - 네거티브 방식의 규제 형식으로 인해 기업의 창의성을 확대하고 혁신을 촉진
- 규제혁신 선진국가들과의 글로벌 경쟁에서 불리한 경쟁 여건을 최소화

10 중복 규제 일원화 및 실태조사 통합을 통한 기업 부담 경감

□ 배경 및 현황

- 광고 관련 법령은 수많은 법령과 이를 소관하는 여러 부처로 흩어져 있음
 - * 통계법, 정보통신망법, 콘텐츠산업진흥법, 개인정보보호법, 방송광고판매대행법, 표시광고법, 방송법 등
- 특히 실태조사 관련 조항이 각각의 법령에서 개별적으로 규정되어 있어, 기업들은 중복된 조사 요구에 반복적으로 대응해야 하는 부담 존재
- 이로 인해 기업들은 대응자원 분산, 법적 불확실성, 비용부담 증가 등의 문제에 직면하고 있음
- 실태조사가 각 부처별로 개별적으로 진행되다 보니, 정부 입장에서도 비효율적인 조사 운영이 발생

□ 주요 내용

- 광고산업 규제 및 실태조사 체계의 단일화·일원화 필요
 - 기업들의 부담을 완화하고, 정부의 조사 효율성을 높이기 위해 광고 관련 법령 내 실태조사 조항을 통합적으로 관리할 수 있는 단일 법령 또는 거버넌스 체계 마련이 시급
 - 광고산업 진흥 법안(의안번호: 2200581)을 기반으로, 기존 개별 부처가 시행하던 실태조사를 단일 부처에서 수행하도록 일원화하고, 기업이 단일 창구를 통해 조사에 응할 수 있도록 체계화할 필요가 있음
- 중복된 실태조사 절차를 통합 조정하여 기업들의 행정부담 경감
 - 기존의 실태조사 항목을 통합하여 기업이 한 번의 실태조사에 응하더라도 모든 부처가 필요로 하는 데이터를 제공할 수 있도록 개선
 - 정부가 주관하는 '광고산업 통합 실태조사 플랫폼(가칭)'을 구축하여, 기업이 온라인으로 조사에 응답하고, 제출된 데이터는 각 부처가 공동으로 활용할 수 있도록 함. 이를 통해 기업은 동일한 자료를 반복 제출하는 부담을 줄이고, 조사 과정의 표준화를 실현할 수 있음.

Ⅲ. 규제혁신 및 제도개선

□ 기대 효과

- 기업의 행정부담 완화
 - 중복 조사로 인한 시간·비용 낭비 최소화, 기업 대응자원 절약
 - 한 번의 실태조사로 모든 부처의 요구사항을 충족할 수 있어 업무 효율성 증가

- 정부의 조사 효율성 향상
 - 중복된 조사를 줄이고, 조사 주기를 조정하여 기업과 정부 모두 조사 일정 부담 최소화 가능
 - 일관된 데이터 확보를 통해 실태조사의 신뢰성과 정확성 강화

11 개발직군 화이트칼라 이그젬션 제도 도입

□ 배경 및 현황

- IT·게임 개발 등 R&D 직군은 창의력이 중요한 분야이며, 창의력은 자율성과 유연성에서 비롯됨. 그러나 현행 경직된 노동 제도는 이를 저해하고 있음
 - 특히, 근로시간에 대한 경직된 제도가 개발 역량을 넘어서 산업 경쟁력 저하로 이어질 수 있기 때문에, 개발직군에 한정하여 ‘화이트칼라 이그젬션’ 제도의 도입이 필요
- 현행 「근로기준법」은 업종별·직무별 특성을 고려하지 않고 획일적으로 근로시간을 규제하고 있으나, 미국, 일본 등 주요 선진국들은 직무에 따라 유연하게 적용하고 있으며, 이를 통해 기술 경쟁력을 강화하고 있는 현실임
 - * (美) ‘화이트칼라 이그젬션’ : 관리직/전문직 등의 근로자가 일정 수준 이상의 주급을 받을 경우, 초과근로수당 및 최저임금 적용에서 제외
 - * (日) ‘고도 프로페셔널’: 고소득 전문직 근로자를 근무시간 규제 대상에서 제외
- 특히 R&D 직군은 근로시간만으로 일의 성과를 평가하기 어려운 경우가 많음. 따라서 근로시간의 배분, 업무 수행 방식 등 근로자 개인의 자율성을 보장하여, 다양하고 혁신적인 창의적 작업을 촉진할 필요가 있음
- 최근 국가의 AI 및 반도체 경쟁력 저하, 중국의 ‘DeepSeek’ 충격 등으로 인해, 국내에서도 근로시간을 유연하게 적용하는 ‘화이트칼라 이그젬션’ 관련 법안들이 발의되고 있음
 - * 박충권·최수진·고동진 의원 등 「근로기준법 개정안」 대표발의

□ 주요내용

- 일정 소득(예시: 소득 상위 5%) 이상의 R&D 및 전문직에 대해 근로시간 규제를 적용하지 않는 제도의 도입이 필요함에 따라, 「근로기준법」 개정이 우선 진행

□ 기대 효과

- 국가 산업의 경쟁력 제고 및 전문직·개발직군 근로자의 자율성 강화를 통해 글로벌 경쟁력 확보에 기여

12 외국납부세액공제 제도 개선 건의

□ 배경 및 현황

- 국내기업이 외국에서 얻은 소득에 대해 소득 원천지국인 외국 정부와 우리 정부의 과세권 사이의 충돌로 이중과세 발생하며, 이러한 이중과세 제거를 위해 우리나라는 「외국납부세액공제」 등을 채택하여 기업이 선택하도록 하고 있음
- 제조업 상품의 수출과 달리, 콘텐츠(게임, 방송 등) 수출은 외국에서 발생하는 사용료 소득으로 수익 회수 시 외국과세 당국에 원천징수되나, 국내 게임사는 외국에서 원천징수된 세금에 대해 충분한 외국납부세액공제를 받지 못하고 있음
 - 과세당국은 ‘콘텐츠사업자(퍼블리셔)’와 ‘콘텐츠제공자(개발사)’가 수익분배 방식으로 게임을 제작/수출하고 수익이 발생하여 국내에서 세금 신고할 경우, i) 외국납부세액공제는 콘텐츠사업자(퍼블리셔)에게만 허용하면서 ii) 콘텐츠사업자가 콘텐츠제공자(개발사)에게 수익배분을 해준 금액(비용)을 차감하여 외국납부세액공제 한도를 적용하고 있음
- 이에 따라 ‘콘텐츠사업자’가 비용을 제외한 이익을 기준으로 외국납부세액공제를 인정하여, 해외에서 원천징수된 세금을 국내에서 충분히 인정받지 못하는 상황임(이중과세)

□ 주요내용

- 수출업자의 「외국납부세액공제」⁸⁾ 는 다른 세액공제와 달리 기납부 세액공제의 성격이므로 수출 촉진을 위해서는 충분히 공제해 줄 필요가 있음
 - 현행 세법은 「외국납부세액공제」의 한도를 규정하는데, 국외원천소득에서 대응되는 비용을 차감하도록 한도를 규정하고 있음(법인세법 시행령 제94조15항)

외국납부세액 공제 한도= 해당 사업연도 산출세액 × $\frac{\text{국외원천소득} - \text{직·간접비용}}{\text{과세표준}}$
--

8) 외국납부세액공제: 국내에서 문화콘텐츠가 제작되어 해외에 수출되면 원천지국에서 해당 수익에 대해 원천징수를 하고(사용료소득 10%~15%) 그 수익이 국내에 이전되면 무제한 납세의무자인 내국법인은 해당 수익을 다시 소득에 포함해 국내에서 부담하되, 원천지국에서 원천징수된 세금을 공제해주는 제도(법인세법 제57조)

□ 기대 효과

- 이중과세 문제를 해소하고 기업의 실질적 세부담을 완화함으로써, 해외 시장에서의 경쟁력을 강화하고, 중소·스타트업 기업의 원활한 시장 진입을 지원할 수 있음

13 규제샌드박스 제도 운영 효율화 및 실효성 강화

□ 배경 및 현황

- 현 운영 체계 안에서 ICT 융합 기술/서비스는 과기정통부(ICT)는 물론 산업부(융합), 중기부(특구)에서 모두 개별적으로 운영하는 규제 샌드박스 접근이 가능한 상황
- 해외 주요국의 경우 신청을 초기부터 일원화하여 운영하는 일본뿐만 아니라, 최근 영국도 ‘단일창구 규제 샌드박스’ 시행과 규제집행 간소화를 위해 규제기관 간 협업을 강화하고 있는 추세

□ 주요 내용

- (규제 샌드박스 창구 단일화 및 부처 간 협력 강화) 현재 운영하고 있는 다부처 접수창구를 일원화하고 규제혁신 부처 신설
- (규제정보 접근성 제고 및 수요자 중심의 규제 발굴 시스템 개선) 4차 산업 관련 예비창업자 및 창업 초기기업의 사업 관련 규제(입지, 영업제한, 인증, 개인정보보호 등)를 사전에 검색, 대비할 수 있도록 ‘인공지능 (AI)을 활용한 규제 발굴 시스템’을 구축하여 서비스 제공

□ 기대 효과

- 규제샌드박스 지정신청 절차 간소화로 제도활용 제고 및 수요자 중심의 실효적 규제완화 확대에 디지털 신산업 생태계의 활성화에 기여

14 ICT 신산업 진입장벽 철폐

□ 배경 및 현황

- 새로운 기술을 바탕으로 한 신산업이 태동해도 관련 분야의 전문직역 기득권 세력의 전방위적 견제*로 인해 초기 벤처·스타트업들의 사업 영위가 위협받고 헌법상 기업의 자유가 침해

* (법률서비스)변호사협회↔로톡, (세무서비스)세무사회↔삼쩜삼, (비대면진료, 약배송) 의사협회/약사협회↔닥터나우, (미용의료서비스)의사협회↔강남언니 등

- 전문직역 기득권의 강도 높은 견제는 혁신적 아이디어를 토대로한 벤처창업을 가로막고, 국내 핵심인재와 혁신기술의 해외유출을 초래해 한국의 잠재적 성장동력을 약화시킬 수 있음
- 이처럼 전문직역 이기주의의 부작용과 우리 산업에 미치는 악영향이 작지 않음에도 불구하고 정부의 대처가 근시안적이고 일관되지 못하여 신산업계의 심각한 우려를 초래

□ 주요 내용

- 신산업분야 진입규제 혁신을 위해 「사전 허용, 사후 규제」 원칙을 적용
- 신산업분야 가이드라인을 마련하되, 신산업 벤처·스타트업의 「시장 진출을 지원·확대하는 방향」으로 가이드라인을 설정하여 규제 혁신 국가들과의 글로벌 경쟁에서 한국이 뒤처지지 않도록 대비
- 그동안 만연되어 온 전문직역 단체의 시장 독점 및 불공정 행위 등을 제재하고 건전한 시장경쟁을 보장하기 위해 공정위 역할을 강화

* 공정위의 활동방향성 역시 신산업 활성화 및 경쟁력 강화에 초점

□ 기대 효과

- 창업 초기기업, 스타트업 등의 시장진입이 수월해져 신산업 생태계의 활성화와 성장에 기여
- 자유로운 경쟁여건을 조성해 기업의 혁신을 촉진
 - 특히, 규제 문턱을 낮춤으로서 신산업 분야의 글로벌 경쟁에서 유리한 고지를 점할 수 있음

15 공공데이터 개방 및 확대를 통한 부동산 디지털 혁신

□ 배경 및 현황

- 부동산 공간, 분양, 주택수요, 정비사업 등 정부가 제공하는 부동산 분야 정보가 제한적이고 정확도가 낮아 공공데이터를 활용하고자 하는 민간 기업의 정보처리 및 데이터 정제 작업에 많은 시간이 소요되는 상황임
- 정보 및 데이터가 폭넓게 제공되지 않아 부동산 시장에 대한 면밀한 분석의 어려움이 발생하고, 부동산 정보서비스 제공 시 이용자에게 정확하고 전문적인 정보를 전달하는 데 한계가 있음
 - 대출, 연체, 소득 등 금융 정보의 경우, 데이터가 제한적으로 제공되고 있어 부동산 위험성 평가 및 세입자의 보증금 안전성 확보에도 어려움 존재

※ [참고] 개방이 필요한 공공데이터 예시

소관부처	개방 제안 데이터 목록
국토교통부	- 정비사업 전국 사업장 및 진행 현황 - 단지 내 주민공동 시설 현황 정보 - 대중교통 등 시설물 정보 - 등기부등분 표제부 정보 - 전국 준주택 기본 정보(지번, 호, 건물별 방 개수 등) - 전국단위 미분양 개별단지 리스트 - 건물별 고유키값 - 대한민국 전체 수치지형도 (1:1000)
금융위원회 등	- 주택대출 관련 정보(취금액, 상환액, LTV현황, 지역별 DSR 등) - 공동주택 단지별, 동별 전세자금대출액, 거주자 연령, 거주인원, 세대수 - 월별, 지역별 가구/개인별 소득 현황, 소득별 대출 규모/분포 현황 - 자가거주와 임대차거주자 분포 - 연령별, 지역별 예적금액 및 연체율

□ 주요 내용

- 정부가 수집 및 관리하는 다양하고 방대한 공공데이터의 공개 범위를 확대하고, 데이터 개방과 융·복합이 중요해지는 디지털 시대에 민간에서 기초 데이터를 활용해 부가가치가 높은 2차 데이터를 생산하는 등 정보 콘텐츠 개발 기회를 넓혀 데이터 강국으로 도약할 수 있는 데이터 경제 기반을 마련해야 함

□ 기대 효과

- 공공데이터를 활용·가공한 민간 기업의 서비스 제공을 통해 국민적 관심이 높은 부동산 정보에 대한 개방성과 투명성 향상, 정보 습득의 비대칭성을 해소함으로써 시장 안정화에도 기여할 수 있음

16 문화산업 지원 체계 효율화를 통한 K-문화산업 육성

□ 배경 및 현황

- 문화산업은 21세기 고부가가치 산업으로, 국가 경제는 물론 국가 경쟁력 및 국민의 문화적 삶의 질 향상에 매우 중요한 역할 수행하고 있음
 - * 문화 콘텐츠 산업 시장 현황(콘텐츠산업조사(문체부), '22) : 방송 26.1조원, 출판 25.1조원, 게임 22.2조원, 지식정보 21.4조원, 광고 19.6조원
- 문화 콘텐츠 산업은 1,510조원의 시장을 형성하고 있으나, 91.9%가 10인 미만의 사업체로 전형적인 중소기업형의 형태를 지니고 있음 (콘텐츠산업조사(문체부), '22).
- 문화 콘텐츠 산업의 지원 근거가 되고 있는 「문화산업진흥 기본법」의 경우 현재 문화산업진흥에 관한 시책을 수행하기 위한 전담기관을 지정할 수 있는 조항이 부재하여 문화산업 전반에 걸쳐 체계적인 지원이 부족한 실정이며, 특히 문화 중소기업에 대한 효과적 지원에 한계가 있음
 - * 특히 문화 콘텐츠 산업의 5위를 차지하고 있는 광고산업의 경우 개별 진흥법 조차 부재하여 타 산업 대비 인력양성 외 다양한 정책 지원에 매우 큰 어려움이 있음.
- 다양한 문화산업 분야에 대해 효과적인 지원을 위해서 각 산업 분야별 전문성과 특수성을 지닌 전담기관을 통해 11만 중소 문화기업에 대한 효과적 지원이 시급함

□ 주요 내용

- 문화산업진흥 기본법 개정을 통한 산업별 전담기관 지정·지원
 - 문화산업 관련 지원 정책을 조정하고, 각 부처와의 협력을 통해 일관된 지원 체계 구축
 - 다양한 문화산업별 전문성을 지닌 전담기관을 지정하여 문화산업 전반에 걸쳐 체계적이고 효율적인 지원 체계 구축
 - 문화산업진흥을 위한 정부 예산을 확보하고, 문화산업 창업지원, 제작 지원, 해외진출 지원 등을 강화

○ 광고 산업 지원 강화를 통한 국가 산업 경쟁력 확보

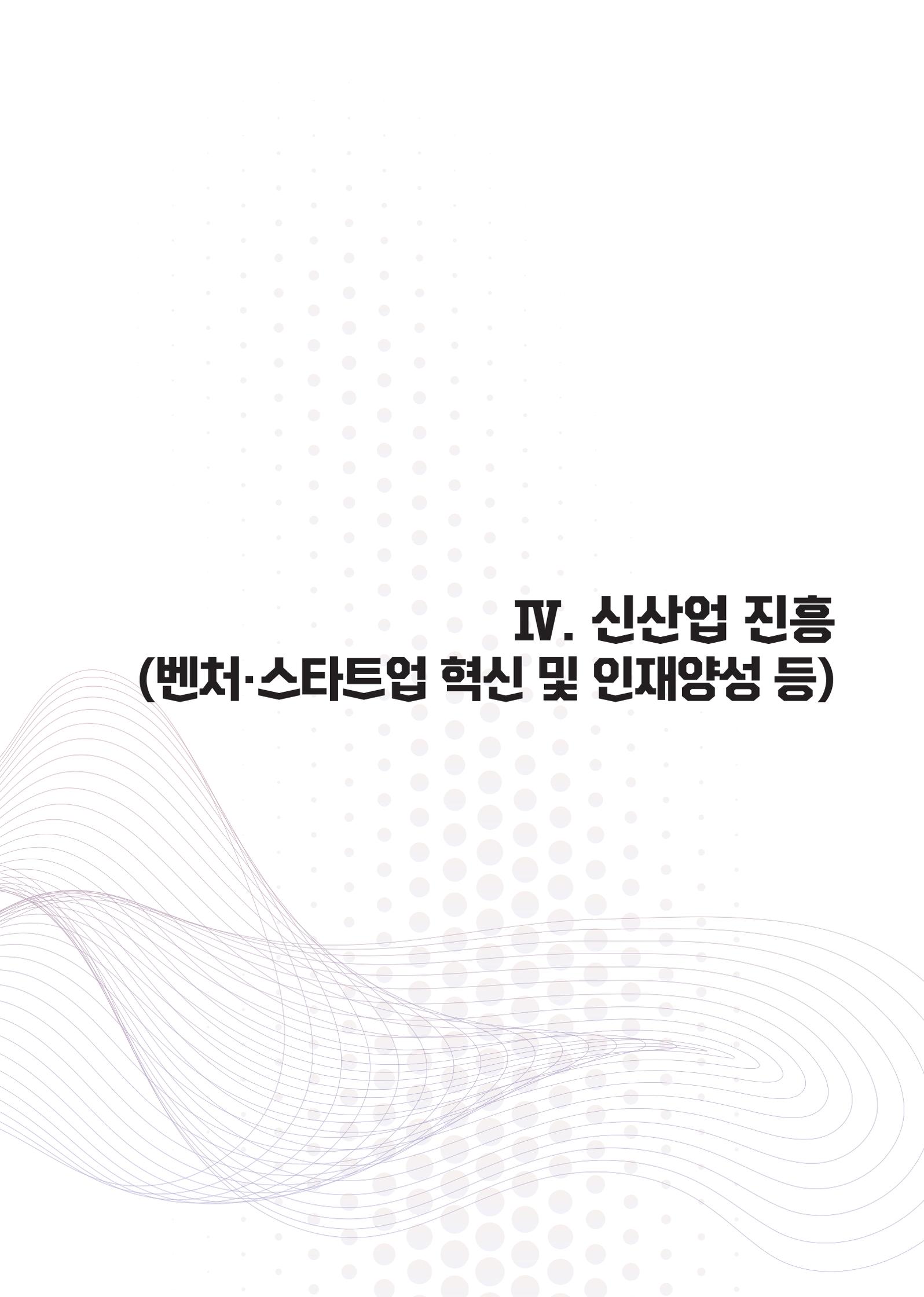
- 광고산업의 특수성을 반영한 전문 지원 프로그램을 개발하고, 창업지원, 콘텐츠 제작, 해외 진출 지원 등을 강화
- 광고 산업의 기술 발전을 위한 연구개발을 확대하여 광고시장의 투명성 확보와 함께 산업 경쟁력 강화

□ 기대 효과

- 문화산업 발전을 통한 고용창출 및 경제 성장 도모
- 국민의 문화적 삶의 질을 향상시키고, 문화적 다양성 촉진
- 지역 기반 문화산업 발전으로 지역사회 활성화 도모

2025년 디지털경제연합 정책제안서





**IV. 신산업 진흥
(벤처·스타트업 혁신 및 인재양성 등)**

1 온라인 예금상품 중개업 범위의 확대

□ 배경 및 현황

- '22.11. 금융위원회는 9개 기업(핀테크 8, 금융회사 1)의 온라인 예금 상품 중개 서비스를 혁신금융서비스로 지정하였음
- 온라인 예금상품 중개할 수 있는 상품 범위가 저축성 정기 예/적금 상품으로만 제한됨
 - 금융기관별 판매비중도 은행은 전년도 예/적금 신규 모집액의 5%, 저축은행은 3%로 한도를 제한함

□ 주요 내용

- 파킹통장, 증권계좌 등도 중개 대상상품에 포함할 필요가 있음
 - 근시일 내 목돈을 사용해야 하는 소비자에게는 저축성 정기 예/적금 상품보다는 파킹통장이 적합하지만, 파킹통장은 혁신금융서비스의 상품 범위에서 제외되어 있음
- 혁신금융서비스 부가 조건 내 판매비중 한도 제한 비중 완화

□ 기대 효과

- 여유자금을 주식에 투자하고자 하는 고객이 증권계좌를 비교하고 니즈에 부합하는 상품(수수료 무료 기간, 환전 우대 등)을 선택하는 것도 소비자 효익에 기여할 수 있음

2 국내 가상자산 산업의 글로벌 경쟁력 강화 필요

□ 배경 및 현황

- 국내 디지털자산 산업은 불명확한 규제 환경 속에서 산업 기반이 약화되며, 글로벌 시장 경쟁력을 상실 중
 - 코인베이스 등 글로벌 가상자산 거래소들은 해외로 영토를 넓히고 있으며, 수십만명의 국내 이용자들은 이러한 해외 가상자산 거래소를 이용* 중
- * 코인베이스는 38개 국가로 진출했으며, 바이낸스 국내 이용자 수는 약 38만명(2024년 11월)

○ 현황

- 비거주 외국인의 국내 가상자산 거래소 계좌 개설 및 거래 금지*로 인해 국내 시장에서 시장 왜곡 현상 발생 및 외화 창출 기회 상실
- * 가상통화 관련 관계부처 긴급회의를 통해 비거주자 외국인의 계좌발급이 금지(2017년 12월)
- 가상자산 연계 및 파생상품 서비스를 제한하여 국내 자본 이탈* 가속화
- * 2024년 상반기, 가상자산 해외 유출 금액이 52조원에 육박 (FIU 가상자산사업자 실태조사)

□ 주요 내용

- 가상자산 시장은 전세계와 연결된 시장으로 가격 발견 기능을 효율화하기 위해서는 비거주 외국인의 참여가 필수적
- 국내 가상자산 투자자들은 파생상품 서비스를 이용하기 위해 해외 가상자산 거래소를 이용 중으로, 국내 규제 완화 및 파생상품 허용에 대한 논의가 시급

□ 기대 효과

- 비거주 외국인의 국내 시장 참여를 허용하여 수수료 수입을 통한 외화 창출, 세수 확대, 시장 효율성 개선, 거래량 증가 등 질적/ 양적 성장 기대 가능
- 가상자산 연계 및 파생상품을 허용하여 국내 투자자의 수요 충족 가능
 - 해외 거래소 이용자의 국내 흡수를 통한 국내 자본 이탈 방지 및 투자자 보호 강화 도모, 거래량 증가와 가격 안정성 확보 기대

3 가상자산 '1거래소-多은행' 실명 계좌 발급 허용

□ 배경 및 현황

- 원화 가상자산 거래소 운영을 위해서는 특정금융정보법에 따라 은행으로부터 실명확인 입출금 계정 발급이 필요

* (특금법 제7조 3항 2호) 신고 불수리 요건: 실명확인 입출금 계정 미사용

○ 현황

- 가상자산 거래소에 대해 하나의 은행하고만 실명계좌 발급을 허용하는 '1거래소-1은행' 규제가 암묵적으로 작동 중
- 현재 국내 5개 원화 가상자산 거래소*는 각각 1개의 은행하고만 제휴하고 있으며, 제휴은행 변동시 기존 제휴은행과의 계약을 종료하고 있음

* 국내 원화 가상자산 거래소: 고팍스, 빗썸, 코빗, 코인원, 업비트

□ 주요 내용

- '1거래소-多은행' 실명계좌 발급 허용 필요
 - 하나의 가상자산 거래소가 2개 이상의 은행에서 실명계좌 발급 계약을 맺을 수 있도록 하여, 이용자 편익 증진 필요

□ 기대 효과

- 가상자산 이용자가 특정 거래소를 이용하기 위해 별도의 은행 계좌를 개설해야 하는 불편함을 해소
 - 특히, 신규 이용자뿐 아니라 기존 이용자도 가상자산거래소의 제휴은행 변경 시 변경된 은행의 계좌를 필수적으로 개설해야 함
- 하나의 은행하고만 제휴되어 있어 특정 이벤트에 따른 트래픽 집중 등의 문제가 발생하고 있는데 이러한 문제점들이 완화

4 서민금융 지원 활성화

□ 배경 및 현황

- 서민정책금융인 햇살론은 연소득 3,500만원 이하이고, 신용평점이 하위 20%인 경우 신청할 수 있음
- 중저신용자 등이 금융플랫폼을 통한 대출 신청 시 햇살론 대상자임을 알 수 없어 상대적 고금리의 금융기관 대출상품 이용

□ 주요 내용

- 마이데이터사업자가 햇살론 대상자 확인하여 신청 지원
 - 서민금융진흥원이 각 금융플랫폼과 연계, 플랫폼은 햇살론 대상자에게 알림 메시지 등으로 고지

□ 기대 효과

- 저리의 정책자금 수혜 대상 확대, 서민 이자 부담 경감

5 금융상품 비교 추천을 통한 금융소비자 편의 제고

□ 배경 및 현황

- 현재 온라인 플랫폼을 통한 금융상품 중개는 대출만 허용되고 예금, 보험, 투자 상품은 금지되어 있음
- 「금융소비자보호법」 시행으로 금융상품의 판매 대리/중개를 위해서는 각 금융상품별로 라이선스를 취득하도록 정하고 있으나, 대출 외 금융상품에 대한 라이선스 제도 미비로 인해 금융상품의 비교/추천 불가
 - 예금과 보험상품의 경우 금융규제 샌드박스 제도를 통해 제한적으로 운영되고 있어 혁신적 금융서비스 확산에는 제약이 큼

□ 주요 내용

- 금융상품 비교 추천을 위한 종합중개라이선스 도입
 - 금융상품 비교를 통해 금융소비자의 정보불균형을 해소하고 금융시장 내 경쟁 촉진을 위해서는 금융상품판매/대리중개업의 활성화 필요

□ 기대 효과

- 온라인 플랫폼을 통해 소비자의 니즈에 맞는 상품을 편리하게 비교할 수 있다면 정보 탐색비용을 절감하면서도 금융회사가 더욱 많은 혜택을 지급할 요인 제공
- 현재 중개가 허용된 대출상품은 이용자로부터 긍정적인 반응을 얻고 있으며 대출상품의 종류도 점차 확대 중에 있음
 - '23년 5월 신용대출 대환대출 플랫폼 출시 이후 이자 절감 등의 효과가 확인되어 '24년 1월 주택담보대출 대환대출 플랫폼 서비스도 추가 출시됨

6 서민 올리는 민생금융범죄 강력 사전차단

□ 배경 및 현황

- 민생금융범죄가 날로 급증 및 다변화되고 있고, 범죄의 특성상 빠른 대응이 필요함에도 불구하고 담당 부처는 금융당국, 경찰 등으로 흩어져 있어 빠르고 종합적인 대응이 어려움
- 중고거래 사기 등 신종 금융사기에 대한 법적 대응책 부재
 - 사기 의심 계좌 지급정지에 대한 명확한 가이드라인이 부재해 은행별 내규로 시행

□ 주요 내용

- 사기 의심계좌 지급정지 실효성 강화
 - 금융위와 경찰, 금융기관 등이 참여해 사기의심계좌 지급정지 가이드라인 마련
 - 종합적 실태 파악하도록 통신사기피해환급법 개정
- 범 부처 차원 ‘민생금융범죄’ 전담 기구 설치
 - 금융사기 등 민생금융범죄의 신고와 수사, 지급정지, 피해구제를 종합적, 전문적으로 전담할 총리 산하 범 부처 차원 전담기구 출범

□ 기대 효과

- 사기 등 민생침해 금융범죄 피해 감소

7 국민 의료접근성 향상을 위한 비대면진료 규제 혁신

□ 배경 및 현황

- 현재 정부가 비대면진료 시범사업을 운영 중이나 수시로 변경되는 정책 방향과 강화되는 규제로 인해 기업의 예측 가능성이 낮아지고, 산업 생태계가 정착하지 못하는 구조적 문제가 지속되고 있음
 - 특히, 비대면진료가 허용되는 상황에서 약배송은 금지되는 비효율적인 구조로 인해 국민 의료접근성이 저해되고 있으며, 비대면진료를 통한 경증환자 분산, 의료자원의 효율적 활용 등의 기대효과 창출이 제한됨
 - 유관 법률이 부재한 가운데 정부 정책이 기존 지역의 기득권 보호 논리에 함몰된다면 비대면진료 산업이 위축될 뿐만 아니라, 국민이 누려야 할 편익마저 제한될 우려가 있어 적극적인 제도 개선이 시급한 실정임
- 국내 비대면진료 스타트업은 한때 50여 개에 달했으나, 법제화 지연 및 약배송 금지로 다수 기업이 사업을 중단, 현재 10개 내외 수준으로 축소되었으며, 그마저도 사업모델 부재로 인해 존속이 위협받고 있는 실정임
 - OECD 국가 중 우리나라만이 유일하게 비대면진료와 비대면진료를 법제화하지 않았으며, 의약품 재택수령을 금지하는 유지하는 국가임
 - * 비대면진료의 글로벌 시장 규모는 2023년 기준 204조원으로 평가되었으며, 2032년까지 1,135조 원까지 성장할 것으로 기대됨 (출처:포춘 비즈니스 인사이트)
 - 국내 비대면진료 이용자는 지속 증가하고 있고 생활 속 의료체계의 한 축으로 자리잡았으나, 제반 정책이 뒷받침하지 못하는 가운데 발생하는 서비스 불안정성으로 인한 피해는 고스란히 국민의 몫임
 - * 2020년 2월 한시적 비대면진료 허용 후 2024년 7월까지 총 1,032만 713건의 비대면진료가 이루어짐 (출처: 보건복지부(자료제공: 최보윤 의원실))
 - * 약배송이 금지되고 영업 중인 약국을 직접 찾아 대면으로 처방약을 받아야함에 따라, 비대면진료 후 약을 제때 수령하지 못한 환자의 비율이 30%에 달함 (출처: 원격의료산업협의회)

□ 주요 내용

- 비대면진료 시범사업 실효성 제고 필요
 - 비대면진료 처방약의 재택수령 허용 범위를 비대면진료 이용자 전체로 확대하여, 비대면으로 진료를 받은 후 약수령은 대면으로 해야하는 소위 ‘반쪽짜리’ 비대면진료 제도의 정상화 필요

IV. 신산업 진흥(벤처·스타트업 혁신 및 인재양성 등)

○ 비대면진료 법제화 논의 필요

- 비대면진료 시범사업에 대한 과학적인 평가를 기반으로 법제화에 관한 논의를 개시, 명확한 정책방향을 제시하여 서비스 플랫폼들이 예측가능한 사업활동을 영위할 수 있는 여건 보장 필요

○ 직역단체와 신산업 사업자 간 정부 중재 필요

- 기득권 직역 단체의 과도한 민원 제기와 영향력 행사로 인해 공정하고 체계적인 정책 논의가 어려운 환경이 조성되고 있으며, 정책 변화가 지연됨에 따라 산업과 서비스 발전의 기회가 제한되는 문제 발생
- 비대면진료를 반대하는 직역단체와 신산업 사업자 간 협력방안 및 상생 모델 개발 과정에서의 정부 지원 필요

* 비대면진료 플랫폼기업과 유관 직역단체 간 협의체를 마련하여 비대면진료 법제화 논의 과정에서 모두가 '윈윈'할 수 있는 혁신 구상 마련

□ 기대 효과

○ 의료접근성 개선 및 국민 후생 증진

- 비대면진료의 법제화를 통한 의료접근성 향상 및 약배송을 통한 현행 비대면진료 제도 실효성 제고

○ 기술 혁신을 통한 의료 서비스 효율성 향상

- 불균형한 보건의료자원 공급 구조 및 의료 체계 효율화 기여
- 의료진의 업무 부담을 경감하고, 의료서비스 전달 효율성 증대
- 의료체계 효율화를 통한 의료비 절감

○ 비대면진료 산업경쟁력 향상 및 경제 성장

- 'IT테스트베드'로 각광받는 한국 내 서비스 제공 경험을 하루빨리 축적, 고도화된 비대면진료 서비스의 글로벌 시장 진출 및 디지털 헬스케어 분야에서의 국가 경쟁력 강화에 기여
- 신산업의 영속성 제고 및 국가 경제 성장, 대규모 고용 창출 유발
 - * 원격의료 서비스 규제 완화 시 실질GDP 2.4조원, 총실질소비 5.9조원 증가 효과 예상 (출처 : 파이퍼치연구소)
 - * 비대면진료 전면 확대 시 5년간 120-150만명 수준의 고용파급효과 발생 (출처 : 한국노동연구원)

8 국내 온라인 동영상 서비스 산업 육성을 위한 기반 조성

□ 배경 및 현황

- 전 세계적으로 온라인 동영상 서비스(OTT) 시장 급성장
 - 세계 OTT 시장은 2018년~2022년간 연평균 25.0% 급성장(2018년 477억 달러→2022년 1,165억 달러)
 - 국내 OTT 시장은 2018년~2022년간 연평균 40.9% 급성장(2018년 6.47억 달러→2022년 25.5억 달러), 2022년 이용자 수(2,543만명)는 전체 인구의 절반에 육박
- 글로벌 OTT의 시장 지배력 강화 및 국내 OTT 적자 심화
 - 국내 OTT별 점유율('23.9월 기준): 넷플릭스 37.7%, 쿠팡플레이 17.2%, 티빙 16.6%, 웨이브 13.7%, 디즈니 12.8%, 왓챠 2.1% 등
 - 국내 OTT 적자 규모 지속적 증가('22년 기준): 티빙 △1,192억원, 웨이브 △1,213억원, 왓챠 △555억원
- OTT에 대한 규제체계 수립을 위해 방통위, 과기부, 문체부 등에서 다수의 법률 제·개정이 추진 중
 - OTT를 영화, 방송 등 기존 규제체계 내에 편입함으로써 새로운 서비스의 혁신과 성장을 저해할 우려가 존재
 - 창작자와의 관계에서 무리한 수익배분이나 과도한 규제정책이 도입되는 경우 고사 위기에 있는 국내 OTT 산업이 더욱 어려워질 전망
 - OTT 산업에 대한 규제 주도권을 두고 과기부, 문체부, 방통위 등 주무부처 간 힘겨루기가 지속되고 있으며, 정책 과제는 지연되고 규제 입법만 강화될 우려

□ 주요 내용

- 부가통신사업으로서의 정체성 유지
 - OTT는 전통적인 영화나 방송사업과 달리 전기통신역무로서 포털, 이커머스, 웹툰, 음악, SNS 등 대부분의 인터넷 서비스와 같이, 다양성과 확장성을 기반으로 국민들이 누리고 즐길 수 있는 혁신적인 서비스의 근간이 되도록 산업 진흥 필요

IV. 신산업 진흥(벤처·스타트업 혁신 및 인재양성 등)

○ 국내 산업 보호를 위한 지원정책 강화

- 국내 OTT 시장이 넷플릭스 등 해외기업에 잠식당하고, 국내 기업들의 경영상황이 악화되는 상황에서 각종 규제도입을 신중히 하고, 신산업에 대한 지원정책과 육성기간을 확보하는 정책 수립

○ 거버넌스 정비

- 과기부, 문체부, 방통위, 공정위 등으로 나뉘어 있는 거버넌스를 재정비 하여 콘텐츠-플랫폼 산업을 통합 진흥할 수 있는 컨트롤 타워 마련

○ OTT 콘텐츠 제작 및 투자에 대한 과세특례 적용

- OTT 콘텐츠 제작비에 대한 과세특례 적용을 위해, 조세특례제한법 시행규칙에 “「전기통신사업법」 제2조제12호의2에 따른 부가통신사업자에 해당할 것”을 추가하여, OTT 사업자들을 공제 대상에 포함 하는 등 법적 근거 명확화
- 영상제작비에 대한 세액공제율을 해외 주요 국가의 세액공제율 수준으로 상향 (미국 25~35%, 캐나다 30~40%, 호주 16~40%, 프랑스 30% 수준)
- 지원 대상을 제작사뿐만 아니라 콘텐츠 제작에 투자한 기업들까지 적용하여 국내 기업들의 콘텐츠에 대한 투자 유인을 높일 수 있도록 장려

□ 기대 효과

- OTT의 차별화 및 대형화의 지원을 통해 신산업 육성 및 이용자 후생 증가
- 콘텐츠 제작 및 투자 지원을 통해 젊은 창작자와 기업의 혁신적인 도전 지원
- 국내 OTT 플랫폼 및 K콘텐츠가 해외로 뻗어 나갈 수 있는 기반 마련

9 고독사예방 및 관리 안부확인 개선

□ 배경 및 현황

- 고독사 예방을 위해 시·군·구에서는 안부확인, 생활개선 지원, 공동체 공간 및 사회적 관계망 형성 프로그램 운영, 사후관리 서비스 사업을 수행해야 하며, 이 중 생활개선 지원, 사회적 관계망 형성 프로그램 운영만 필수로 분류되고 있음.(다만 안부확인은 지자체 특성에 맞춰 선택수행 가능으로 권고)
- 안부확인의 경우 인적자원망 및 ICT 활용을 안내하고 있으며, 이 중 앱(APP) 활용의 경우 지자체 살피미 앱 설치를 통한 안부 확인을 제시하고 있음
 - 현재 플레이 스토어 기준 6개의 살피미 앱이 등록되어 있으며, 가장 다운로드가 높은 울산은 1천건, 청주 500건 이외 나머지 3곳은 10건 이상의 다운로드 현황을 보이고 있음
 - 서울시의 경우 '24년 8월 31일 기준 살피미 앱 서비스를 종료하였으며, 합천군의 앱을 이용할 것을 홈페이지를 통해 권고

□ 주요 내용

- (문제점) 고독사 안부확인에 대한 소극적 대응 등의 한계 존재
 - 고독사 예방을 위해 수시로 대상자의 안부를 확인하는 것이 중요하나 운영 지침 상 선택 사항으로 권고함에 따라 지자체 상황에 따라 소극적으로 대응할 수밖에 없는 한계가 존재함
 - 지자체 살피미 앱(App)을 통한 실질적 안부 확인 불가
 - 현재 '고독사예방 및 관리 시범사업 운영지침'에서는 독거노인 등 취약계층의 안부 확인 방법으로 살피미 앱(App)을 활용하도록 하고 있으나, 이를 적극 활성화해야 할 지자체의 의지가 높지 않아 보임. 그렇다보니 살피미 앱(App)을 통한 취약계층 관리(안부 확인 등)는 실효성이 떨어지고 있음

IV. 신산업 진흥(벤처·스타트업 혁신 및 인재양성 등)

- (제안) 고독사 안부확인 필수 프로그램 포함 필요
 - 고독사 예방에 대한 적극적 모니터링이 이루어질 수 있도록 안부확인 부분을 생활개선 지원, 사회적 관계망 형성 프로그램 운영 항목과 더불어 필수 프로그램에 포함해야 함
 - 아울러 앱(App)을 통한 안부확인 시 지자체가 운영 중인 기존 살피미 앱(App)에서 이용자의 움직임 및 스마트폰 조작을 감지할 수 있는 앱(App)으로 활용 범위를 확대할 필요도 있음(아래 참조)

구 분	현 행	개 선(안)
예방및 관리 서비스사업 유형	생활개선 지원, 공동체 공간 및 사회적 관계망 형성 프로그램 필수 수행	- 생활개선 지원, 공동체 공간 및 사회적 관계망 형성 프로그램, <u>안부확인 필수 수행</u>
App을 통한 안부 확인 서비스	고독사 위험자 개인 핸드폰에 지자체별 살피미 앱을 설치하여 스마트폰 조작 감지, 지정시간 동안 조작이 감지되지 않았다는 알림문자를 지자체가 수신 시 긴급출동 및 보호조치	- 고독사 위험자 개인 핸드폰에 지자체별 살피미 앱 <u>및 움직임, 스마트폰 조작을 감지할 수 있는 앱을 설치하여, 지정시간 동안 조작이 감지되지 않았다는 알림문자를 지자체가 수신 시 긴급 출동 및 보호조치 진행</u>

□ 기대 효과

- 고령화로 인한 사회적 비용 증가와 돌봄 인력 부족이 사회문제로 대두되는 상황에서 관련 IT기술의 접목은 지역사회 안전망을 보다 촘촘히 구축해 고독사를 예방하고 맞춤형 복지를 실천하는 데 도움이 될 것임

10 노인맞춤돌봄서비스 안전지원 ICT 서비스 개선

□ 배경 및 현황

- 노인맞춤돌봄서비스의 지침에 따라 생활지원사는 기본적으로 방문 및 전화로 안전·안부 확인을 수행해야 함. 그런데 관련 ICT 기술(스마트 기기, 센서 등)은 보조적인 수단으로만 활용되어 비대면 안전·안부 확인 방식이 제한적으로 적용되고 있음

□ 주요 내용

- 노인안전서비스 분야의 ICT 서비스 활용 방안 확대 필요
 - 응급안전안심서비스에 국한하지 않고 안전·안부 확인 및 정보제공 등 다양한 영역에서 ICT 서비스 적용이 필요함. 특히 ICT를 활용한 안전 확인이 보조적 수단이 아닌 공식적인 확인 방식으로 인정될 수 있도록 개선이 필요함.(개선 예시 및 지침 개정안 아래 참조)
 - ① 전화 안전·안부 확인 시 지속적으로 전화 연락이 되지 않는 경우 바로 방문이 아닌 ICT를 활용하여 비대면 안부 확인
 - ② ICT를 통한 안전·안부 1차 확인 후 확인되지 않는 어르신 대상으로 전화 안부 진행
 - ③ ICT를 통한 안전·안부를 병행하여 주 2~3회 전화 빈도를 주 1~2회로 줄이고 주 1~2회는 비대면으로 안부 확인

구 분	현 행	개 선(안)
ICT 활용 서비스(영역)	독거노인·장애인 응급안전안심 서비스	노인맞춤돌봄서비스 어르신 대상 안전·안부 확인 및 정보제공 서비스
ICT 활용 서비스 (내용 및 예시)	<ul style="list-style-type: none"> - 게이트웨이, 화재 감지·가스 감지·활동감지·출입감지센터, 응급호출기를 설치하여 가구의 응급상황 시 지역센터 및 소방서로 실시간 정보 전송 - 디지털 돌봄시스템을 활용하여 응급상황 대처 및 상시 모니터링 진행 - 가정 내 장비 설치 및 오작동 관리 	<ul style="list-style-type: none"> - 게이트웨이, 화재감지·가스감지·활동 감지·출입감지센터, 응급호출기를 설치하여 가구의 응급상황 시 지역 센터 및 소방서로 실시간 정보 전송 - 디지털 돌봄시스템을 활용하여 응급 상황 대처 및 상시 모니터링 진행 - 디지털 돌봄서비스(앱 서비스)를 활용하여 실시간 안부 확인 및 상시 모니터링 진행 - 가정 내 장비 설치 및 오작동 관리

IV. 신산업 진흥(벤처·스타트업 혁신 및 인재양성 등)

고려 사항	생활지원사의 방문/전화 안전·안부확인을 기본으로 진행하면서 이에 대해 발생할 수 있는 사각지대를 최소화하는 전략적 접근으로 ICT를 활용함	<u>생활지원사가 방문 및 전화로 진행하는 안전·안부 확인과 동일하게, ICT 기기를 활용하여 이용자의 안전·안부를 확인하고 관리함</u>
-------	---	---

□ 기대 효과

- 인력 활용 중심의 취약계층(독거노인 등) 돌봄서비스에 첨단 ICT기술을 추가, 활성화할 경우 촘촘한 서비스 저변 구축으로 인한 관련 사각지대 해소는 물론 사회적 비용 부담도 함께 해소되는 효과를 기대할 수 있음

11 AI·IoT 기반 어르신 건강관리사업 개선

□ 배경 및 현황

- 돌봄통합지원법은 노인이 살던 곳에서 계속하여 건강한 생활을 영위하고, 국가적 자원을 효율화하기 위하여 현재 제공되고 있는 국가의 의료, 영양, 돌봄 지원 및 시스템을 통합, 연계하는 것이 그 목적임. 즉, 기존의 연계 및 통합 서비스의 대상에 포함되어야 국가적 차원의 노인 돌봄 서비스의 내용으로 제공될 수 있는 실정임
- 또한 돌봄통합지원법은 제22조 제3항 3호, 지역보건법 제5조 제1항, 지역보건법 제11조 제1항 제5호 라목에 따라, 보건소에서 제공하는 서비스인 ‘AI·IoT기반 어르신 건강관리 서비스’를 돌봄통합지원법의 연계서비스로 정하고 있음. 즉, AI·IoT기반 노인 돌봄 서비스를 제공하기 위해서는 해당 연계서비스의 내용에 포함되어 있거나, 포함될 가능성이 존재해야 함

□ 주요 내용

- 노인의료돌봄 연계서비스인 AI·IoT기반 어르신 건강관리사업의 한계점
 - 그러나 ‘AI·IoT기반 어르신 건강관리 서비스’는 그 목적이 AI, IoT 기술을 활용하여 보건의료접근성이 떨어지는 노인을 케어하는 모형을 개발 및 운영하는 것임에도 불구하고, 오직 보건소에서 개발한 ‘오늘건강’ 앱을 기반으로 서비스를 구성하고 있고, 그 내용 또한 손목측정기, 혈압계, 혈당계를 블루투스 등으로 걸음 수, 혈압, 혈당 기록을 연동하는 수준으로 제공되고 있음
 - 이에 따라, 노인들은 AI, 디지털헬스케어 기술의 발전에도 불구하고 보건소에서 제공하는 ‘오늘건강’ 앱에서 제공하는 서비스의 한계 내에서만 AI, IoT 서비스를 제공받을 수 밖에 없는 실정임
- 디지털헬스케어 기술을 반영한 AI·IoT기반 어르신 건강관리사업의 개선 필요
 - AI·IoT기반 어르신 건강관리 서비스가 ‘오늘건강’ 앱에 국한하지 않고, 국가기관의 인허가를 득한 민간의 AI, 디지털헬스케어 서비스로 확장할 수 있도록 범위 확대를 제안함

IV. 신산업 진흥(벤처·스타트업 혁신 및 인재양성 등)

구 분	현 행	개 선(안)
사업운영 세부사항	AI·IoT기반 어르신 건강관리 사업 대상자로 등록된 경우, ‘오늘 건강’ 앱 및 앱과 연동 가능한 활동량계, 체중계, 혈압계, 혈당계를 통한 어르신 건강관리를 수행함	‘AI·IoT기반 어르신 건강관리 사업 대상자로 등록된 경우, 오늘 건강 앱 및 앱과 연동 가능한 활동량계, 체중계, 혈압계, 혈당계 또는 보건소에서 제시하는 기준을 충족하는 AI, IoT, 디지털 헬스케어 서비스를 포함한 앱을 통한 어르신 건강관리를 수행함

□ 기대 효과

- 상기 제안이 수렴된다면 아래와 같은 3가지 효과를 기대할 수 있음.
 - 높은 수준의 디지털헬스케어 기술이 복지행정에 바로 제공될 수 있는 제반 환경이 갖추어질 수 있음.
 - 스마트폰을 기반으로 제공되는 디지털헬스케어의 특성상, 별도의 디바이스(혈압계, 혈당계, 손목측정계 등)를 모든 이용자 대상으로 구비할 필요가 없어지는 바, 더 낮은 비용으로 많은 대상자에게 헬스케어 서비스를 제공할 수 있게됨
 - 노인의 건강 위험성을 조기 발견하여 의료기관 연계 등 지속적인 건강 관리 모니터링이 가능하여 대한민국 노인의 보건의료접근성이 제고 될 것으로 기대됨

12 글로벌 수출 대금 회수 지원을 통한 지적재산권 보호 강화

□ 배경 및 현황

- K콘텐츠의 글로벌 수출액은 연간 20조 원을 넘어서는 등 성장하는 추세며 이에 따른 지적재산권 분쟁도 지속적으로 발생하고 있음
 - 특히 개별 기업이 권리 행사에 나서더라도 분쟁 해결과 대금 수령까지는 상당한 어려움이 있는 현실이나 현재 정부 차원에서는 이러한 사후 관리가 전혀 이루어지지 않고 있음
 - 한국지식재산보호원 내 해외지식재산센터에서는 IP 침해 관련 실태조사를 실시하고 있지만, 이는 예방을 위한 행정조사에 그치는 실정임
 - 기업들이 중재 재판에서 승소하더라도, 실제 대금 수령을 위한 추가 절차가 필요하며, 패소한 해외 기업이 대금을 미지급할 경우 별도로 소송을 제기해야 하는 현실임
- * 해외저작권 보호 방식 : 1순위 '정부 간 실무협약 체결 및 채널을 통한 침해 시정 방법으로 국가가 해결해야 한다 (62.7%)' 「'07년 해외저작권 보호실태 및 인식조사 보고서(문체부)」
- 이러한 현실에서 정부는 기업들의 지적재산권 보호를 위해 미지급된 수출 대금 실태를 조사하고, 기업들의 회수 부담을 덜어주는 방안을 마련할 필요가 있으며, 장기적으로는 이러한 조치가 기업들의 과감한 글로벌 진출을 돕는 데 기여할 것으로 사료됨
- 또한, 국가 간 거래 정의 확립은 양국 간 무역 신뢰도를 향상시키고, 상호 경제 협력 증진에 긍정적인 영향을 미칠 것임

□ 주요내용

- 국내기업의 수출 대금 미회수 피해 사례 패널 실태조사 필요
 - 사례 수집과 지원 정책 참여 여부 등 단편적인 조사에 그치지 않고, 분쟁 후 조치사항 등을 최종 단계까지 추적 조사해야 할 필요가 있음. 필요시, 산업계 협회나 단체 등을 통해 광범위한 조사가 필요함
- 정부 기관의 직접 개입을 통한 원스톱 서비스 실현
 - 지적재산권 침해 및 분쟁에 대한 사전 준비에서 사후 관리까지 정부 주도의 직접 개입이 필요함

IV. 신산업 진흥(벤처·스타트업 혁신 및 인재양성 등)

- 정부 명의의 소송대리인 참여 및 수행, 대금 지급까지의 추적 및 이행 등의 사후 관리가 시행되어야 하며, 정부 간 협의를 통해 공정한 콘텐츠 거래 질서를 확립하고, 국가 간 신뢰 관계를 구축해야 할 필요가 있음

□ 기대 효과

- 정부의 신뢰도를 향상시키고, 직접 개입을 통해 기업 보호책을 마련하여 한국 기업들의 이익을 보호할 수 있음

13 ICT 분야 R&D 지원 강화

□ 배경 및 현황

- 정부의 R&D 지원 확대 정책에 따라 '23년 총 R&D 투자액은 119조원, 그 중 중소·벤처기업 연구개발비는 약 20조 원이며, GDP 대비 연구개발 투자 비중 4.96%로 세계 2위를 기록
 - 특히, 정부 R&D 과제의 성공률은 최소 95%에서 최대 99%에 달하며, 중소기업 R&D 성공률은 2014년 이후 평균 92.7% 수준
- 그러나 높은 R&D 투자 비중 및 과제 성공률에도 불구하고, 개발기술의 사업화, 기술이전과 같은 R&D 성과의 활용은 저조
 - 중기부에 따르면 '12년~'21년까지 중소기업 R&D 사업화 성공률은 50.6%에 그침
 - * 사업화 성공률이 낮은 이유로는 기업의 사업전략 변화, 시장환경 변화, 연구인력 부족 등이 언급
- 정부 예산을 투입해 산출된 R&D 성과가 경제적 효과로 이어지도록 하기 위해서는 기존의 R&D 패러다임을 탈피해 R&D 지원 방식의 획기적 변화가 필요

□ 주요 내용

- (정부 R&D 예산의 중소·벤처기업 비중 확대) 정부 R&D 예산의 중소·벤처기업 비중을 매년 상향 조정해, 기업 및 시장 수요에 적합한 기술 개발에 정부 예산이 집중되도록 지원
 - * '22년 연구수행 주체별 집행규모는 대학 6.9조원(24.3%), 중소·중견기업 7.3조원(25.7%), 국가과학기술연구회 산하 출연연 4.9조원(17.1%), 부처 직할 출연연 4.8조원(16.9%), 경제인문사회계 출연연 0.6조원(2.2%), 대기업 0.58조원(2.1%), 기타 2조원(7.0%) 순
- (상용화 성과 확대) 기술사업화 연계형 R&BD 방식의 정부 연구개발 지원을 지속적으로 확대하여 상용화율을 높이고 부수적으로 연구직 일자리 창출 확대
 - * 일정 조건 하에 R&D 과제 선정권을 벤처기업에 허용해, R&D 과제와 기업의 사업분야 간 호환도를 최대한 높여 개발기술의 상용화를 위한 기간 및 비용을 최소화하는 방안 고려

IV. 신산업 진흥(벤처·스타트업 혁신 및 인재양성 등)

- (투자 및 금융 연계) R&D 과제 성공 후 벤처투자 및 정책자금 연계 지원으로 벤처기업의 성장을 촉진하고 개발기술의 사업화 자금을 공급
- (신산업 분야 R&D 지원 확대) 신산업 분야는 '고성과' 가능성이 높은 만큼 기업의 개발부담도 크므로, 신산업 분야에 대한 R&D 예산을 대폭 늘려 신산업 분야 R&D를 전략적으로 지원
 - * 다만, 전략기술분야 외 R&D 예산도 꾸준히 배정 및 지원을 보장하여, 기업의 다양한 R&D 기반을 정책적으로 조성해, R&D가 특정분야에만 쏠리거나 획일화되어 연구개발 생태계가 왜곡되는 것은 최소화

□ 기대 효과

- R&D 성과의 사업화 촉진 및 기업의 성과 확대에 기여
 - R&D 성과와 상용화 지원을 연계해 매출 등 사업성과 증대

14 ICT기반 혁신금융 벤처생태계 지원 강화

□ 배경 및 현황

- 「금융혁신법」은 핀테크 기업이 개발한 혁신 금융서비스를 인허가 전 테스트해볼 수 있도록 규제를 완화해주는 규제혁신 법령에 해당
- 동법 제23조는 혁신금융서비스 지정을 거쳐 인허가 등을 받은 혁신금융사업자에게 혁신금융서비스의 배타적 운영권을 부여하고, 그 존속기한은 인허가 등을 받은 날부터 2년의 범위에서 금융위원회 및 관련 행정기관이 정하는 것으로 규정
- 다만, 혁신금융서비스는 막대한 초기투자 및 개발노력이 필요한 반면, 기존 규제로 고착화된 시장환경에서 수익을 창출하기까지는 상당한 기간이 요구
 - 이러한 현실로 인해 금융혁신법 입법 당시 국회 소위 논의 과정에서 배타적 운영권의 존속기한을 원안의 최대 1년에서 최대 2년까지로 확대
- 실제 상당수 핀테크 기업들이 서비스 출시 및 스케일업에 많은 애로를 겪고 있으며, 규제샌드박스 지정이 되더라도 이후 서비스 지속 여부에 대한 불확실성 문제가 개선되지 않는 상황
 - 2025년 1월 15일 기준, 혁신금융서비스 지정 실적은 545건으로 집계되고 있으나, 이 중 시장에 실제 출시된 서비스는 202건에 불과
 - * 특히, 최근 관련 업계에서는 금융위가 배타적 운영권의 존속기한을 축소할 가능성이 있으며, 이에 따라 혁신금융 산업생태계 위축 및 창업 감소, 투자유치 급감 등에 대한 우려가 나오고 있음
- 이러한 상황에서 금융혁신법상 배타적 운영권은 초기 핀테크 기업의 사업 유지 및 생존에 필요한 핵심적 요소임에도 불구하고, 법령상 금융위 및 관련 행정기관이 배타적 운영권의 존속기한을 결정할 수 있는 것으로 규정되어 있어, 혁신금융서비스 사업 지속에 대한 불확실성이 증가하고, 관련 산업 생태계의 활성화가 지연

IV. 신산업 진흥(벤처·스타트업 혁신 및 인재양성 등)

□ 주요 내용

- 「금융혁신법」상 ‘배타적 운영권’의 존속기한에 대한 행정기관의 재량 여지를 배제하고, 혁신금융서비스 사업 지속에 필요한 예측 가능성을 확보할 수 있도록 ‘배타적 운영권’ 존속기한을 법률에 “2년”으로 명시
- 혁신금융서비스 지정제도 역시 현실적으로는 대부분 2년의 지정기간을 인정해주고 있음

< 금융혁신지원 특별법 개정안 신·구조문대비표 >

현 행	개 정 안
제23조(배타적 운영권) ① (생략) ② 제1항에 따른 배타적 운영권은 인·허가 등을 받은 날부터 2년의 범위에서 금융위원회 및 관련 행정기관이 정하는 기한까지 존속한다.	제23조(배타적 운영권) ① (현행과 같음) ② ----- ----- 2년으로 한다.

□ 기대 효과

- 규제 완화로 혁신금융 산업생태계 활성화 및 창업 증가, 투자유치 확대 등 긍정적 효과가 나타날 것으로 예상
- 국내 핀테크 산업 활성화 및 경쟁력 강화에 긍정적 영향

15 ICT 학과 정원 규제 개선

□ 배경 및 현황

- AI·반도체 등 신산업 분야에서 글로벌 경쟁이 심화되는 상황에서도 수도권 대학의 학과 정원 규제가 인재 양성의 걸림돌로 작용
 - 서울을 비롯한 수도권 대학은 수도권정비계획법*에 따라 정원이 제한되며, 이로 인해 신산업 분야의 학과 정원의 확대에 제약**
 - * 수도권의 인구와 산업을 적정하게 배치하기 위해 수도권을 △과밀억제권역 △성장관리권역 △자연보전권역 등으로 나뉘어 관리
 - ** 美스탠퍼드대 컴퓨터공학과는 지난 5년간 정원이 대폭 증가(141명→745명) 했으나, 서울대는 같은 기간 소폭 증가(55명→80명)
 - 수도권의 인구 및 산업을 적정하게 배치하기 위한 규제가 산업 변화 및 기술 혁신 속도를 반영하지 못하고 경직적으로 운영되는 문제 발생
- 수도권 대학의 정원 규제 완화, 산학 협력 강화, 장학금·연구 지원 확대를 통해 신산업 분야 인재 양성을 촉진하고, 지역 대학의 연구·교육 환경 개선을 통해 국가 균형 발전 도모 필요

□ 주요 내용

- AI·반도체·SW·자율주행 등 첨단산업 분야 인력 양성을 위해 관련 학과의 정원 총량 규제 예외 적용을 위한 법령 개정
 - 현행 ‘수도권정비계획법’ 제24조는 수도권 대학의 정원 증가를 제한하면서 일부 예외 조항을 두고 있으나, AI·반도체·SW·자율주행 등 첨단산업 학과에 대한 예외 규정이 부재
 - 이에 따라 신산업 관련 학과의 정원 규제 완화를 명문화하여, AI·반도체·SW·자율주행 등 첨단 학과의 신설 및 증원이 예외로 적용될 수 있도록 개정 필요

16 해외 ICT 우수인재 유치 확대

□ 배경 및 현황

- 벤처기업의 핵심은 기술력으로, 우수인재 확보가 중요하지만 벤처기업은 대기업에 비해 우수인재 유치는 물론 기존 전문인력 유출 방지도 어려운 상황
 - 중소기업 75.4%는 SW전문인력 채용 및 유지에 어려움을 느끼며, 외국인 SW인력 채용의사 피력 기업은 54.5% (기업체 187개사 대상, '23.7)
 - * 기업 선호 국가 ●인도(36.4%), ●베트남(31%), ●중국(11.8%) 순
- 해외 우수 SW 인재와 국내 벤처기업을 매칭하여 벤처기업의 인력난 해결과 글로벌화를 위한 정책 지원이 시급
 - 우리나라 벤처생태계의 글로벌화를 위해 미국 실리콘밸리, 프랑스 스테이션에프와 같이 타국 우수 인재들의 유입 확대 필요

□ 주요 내용

- ① (해외 SW 전문인력 활용을 위한 추천권 다변화) 우수인재 부족에 따른 벤처기업 핵심역량 고갈현상 방지를 위해 개도국(인도, 베트남 등) SW 전문인력 비자 정월 확대

* 현재 추천권은 KOTRA만 보유 중이나, 관련 성과가 미미

< 네거티브 방식 전문 취업비자(E-7-S) 점수표 (점) >

구분	점수	기준
우수대학 졸업자	10	■ 타임즈 선정 200대 대학, QS에서 선정한 상위 500위 대학 (국내대학도 인정)
KOTRA 고용추천	10	■ KOTRA에서 고용 추천을 받은 자
중소·벤처기업 채용	10	■ '중소기업기본법'에 따른 중소기업, '벤처기업법'에 따른 벤처기업에 근무 예정인 사람 ※ 중소기업확인서, 벤처기업확인서로 확인 가능한 기업
연구실적 가점	10	■ 최근 5년 이내에 SCI, SCIE, SSCI, A&HCI에 논문 1편 이상 게재한 자(제1저자, 또는 교신저자만 인정)

IV. 신산업 진흥(벤처·스타트업 혁신 및 인재양성 등)

- ② (유학생 활용) 해외 유학중인 고급인력* 및 주한 외국인 유학생 등 대상의 글로벌 인재 네트워크를 구축하고, 해외 진출을 희망하는 국내 기업과 재외한국인과의 매칭을 통해 현지 정보 접근성을 제고

* 국외 고등교육기관(대학+대학원) 한국인 유학생은 105,657명('21.4.1기준 교육부)

** 재외한국교육원 기본 현황('20.4.1.기준, 교육부) : 18개국 41개원의 한글학교 학생 수는 73,888명, 동포 수(일시체류자+영주권자)는 1,648,691명

- (한인 유학생) 현지 정착 유학생을 활용 해외에 거점을 보유한 현지 한인기업 및 국내기업 현지지사 등의 연계를 통한 인턴십 및 창업지원 프로그램 추진
- (외국인 유학생) 국내기업과 매칭을 통해 재한 외국인 유학생이 보유한 글로벌 역량과 현지 문화 및 법·제도, 관습을 활용하여 해외 진출 기회 마련

* 국내 외국인 유학생은 152,281명이며, 이 중 우리정부초청 장학생은 3,262명(2.1%)('21.4.1기준, 교육부). 우리정부초청 장학생에 한해, 조건부 지원하는 방안(예: 장학금 지원 기간과 상응하는 국내기업 인턴 조건)

- ③ (외국인 특화 우대지원) 글로벌 우수인재 유치에 위한 정부의 파격적인 우대지원 제도 추진

- (외국인 특화 창업지원) 사업화 아이템을 보유한 국내의 외국인 유학생 대상 특화 창업지원 프로그램 마련, 국내 법인설립을 기반으로 한 글로벌 창업기업 육성 기회 확보
- (외국인 근로자 체류 허가 관련 관계부처 원스톱서비스 확대) 법무부와 고용노동부의 고용변동 사항 처리와 관련된 시스템 연계 확대

□ 기대 효과

- 국내외 우수인재 확보를 통한 기술혁신 시너지 창출 및 기술개발 성과 확대

17 부동산 가치평가서비스 확대로 시장 투명성 증대

□ 배경 및 현황

- 현행 은행업감독규정시행세칙은 아파트 담보산정 방식을 4가지*(고가주택 및 초고가아파트 여부를 판단하기 위한 시가 산정 방식은 2가지**)로 제한하고 있으며, 부동산 관련 주요 공기업에서도 법에서 정한 특정 민간 기업의 시세를 평가 기준으로 사용하고 있음

* 국세청 기준시가, 감정평가사업자 감정평가액, 한국부동산원 가격, KB부동산시세 일반평균가

** 한국부동산원 가격, KB부동산시세 일반평균가

- ‘한국감정원’과 ‘KB부동산시세’ 등 2개의 시가 산정 방식 역시 시세 산정방식의 차이가 있어 집값 통계 부실 논란이 계속*되어 왔으며, ‘KB부동산시세’의 경우, 매주 지정한 중개사무소를 통해 실거래가를 조사·반영함에 따라 일부 중개사무소의 의견이 개입할 수 있고, 단순 호가가 아파트 가격에 반영되거나, 가격 담합 등의 편향된 정보가 제공될 수 있다는 점 등 부작용이 발생할 수 있음

* 부동산원도 KB도 다 틀렸다…한계 드러낸 집값 ‘주간조사’(경향신문, '23.10)

- 최근 관련 규제 개선 노력에 따라 50세대 미만 아파트, 오피스텔, 빌라(연립·다세대) 등에 대한 담보가치 산정 방식이 다양화*될 것으로 보이나, 시가 산정 방식 및 50세대 이상 아파트에 대해서는 여전히 특정 기관의 자료만을 활용하도록 하고 있음

* 부동산 자동가치산정(AVM) 서비스 ‘개화’…대출 갈아타기 활성화·전세사기 방지(전자신문, '24.10)

- 이와 같이, 50세대 미만 아파트를 기준으로 삼는 것은 부동산 가치평가 분야의 스타트업 혁신 서비스 등장을 가로막는 또 다른 ‘진입장벽’으로 작용하고 있으며, 해외의 경우, 다양한 스타트업 서비스가 자체적으로 가치평가모형을 서비스하고 있는 상황으로 국내 역시 이러한 흐름에 맞춰 서비스를 제공할 필요가 있음

IV. 신산업 진흥(벤처·스타트업 혁신 및 인재양성 등)

□ 주요 내용

- 특정 세대수 기준을 근거로 빅데이터 기반의 부동산 가치산정 서비스를 허용하는 제한적 규정을 개선하고, 특정 공공·민간 기관만을 통해 제공된 데이터를 활용하도록 하는 현행법의 기준을 완화할 필요가 있음

□ 기대 효과

- 부동산 시장의 투명성을 높여 국민들이 더 나은 의사 결정을 할 수 있도록 돕고, 부동산 가치 평가 자료의 자유로운 선택과 활용을 보장할 수 있으며, 산업적 측면에서는 다양하고 품질 높은 가치평가 서비스의 등장을 촉진해 보다 선진적이고 투명한 부동산·금융정보 유통이 가능해질 것으로 기대함

18 지능형 홈네트워크 산업 진흥을 위한 규제 개선

□ 배경 및 현황

- IoT 기술이 발전으로 모든 제품과 서비스가 상호 연결되는 초연결 시대에서 가정 내 삶의 질을 높여주는 홈네트워크* 관련 산업도 빠르게 대응하고 있지만, 제도가 변화의 흐름을 반영하지 못해 국민들에게 다양하고 편리한 서비스가 제공되기 어려운 상황임

* 유·무선 인터넷을 통해 가정 내 전자제품을 제어하고 기기 간 정보를 공유하는 기술

- 지난 2009년, ‘지능형 홈네트워크 설비 설치 및 기술기준’ 마련 이후 지금까지 총 9번의 개정이 이루어졌음에도 불구하고, 신기술이 적용된 홈네트워크 설비(기기)와 이를 연결 및 활용하는 방식의 무선화 기술 발전 속도를 반영하지 못하고 있어 신기술 개발 및 현장 적용에도 어려움이 있음
- 현행 규정은 홈네트워크 관련 장치를 지정, 물리적으로 특정 공간을 마련해 설비를 설치하도록 하고 연결방식까지 규정하는 유선 중심의 네트워크 연결을 고려한 규제 패러다임으로 인해, 다양한 방식의 홈네트워크 설비 설치 및 무선 방식의 효율적인 네트워크 구축이 불가능함
 - 또한, 세계적으로 무선 네트워크 기반의 홈네트워크 설비 설치가 용이한 가운데, 국내 규제에 맞춘 개발에 국한하여 기술 발전이 이루어짐에 따라 글로벌 수출을 어렵게 하는 등 해외 기업 대비 경쟁력도 점차 떨어지고 있음
 - 우리나라는 설비 공사와 이를 수반하는 서버 설치형 중심으로 특정 제품에 종속된 형태로 호환성 및 연동성, 확장성이 낮아 이용자 불편을 초래하고 있다는 지적이 있어, 고도화된 기술을 원활하게 적용하여 글로벌 경쟁력 확보를 돕고, 국민들에게 무선화 기반의 양질의 고품질 서비스를 폭넓게 제공하여 삶의 질을 향상할 수 있도록 규제를 완화할 필요가 있음

□ 주요 내용

- 현행 ‘지능형 홈네트워크 설비 설치 및 기술기준’의 홈네트워크의 필수 설비 및 기술기준을 장비(기기) 중심이 아닌 ‘기능 중심’으로 접근, 국내의 무선화 최신 기술을 적용할 수 있도록 함으로써 급속도로 변화하는 기술의 진화를 포용할 수 있도록 해야 함

※ [참고] 지능형 홈네트워크 설비 설치 및 기술기준 내 장비 및 물리적 공간 중심 규정 사례

제3조(용어정의) 이 기준에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

5. "홈네트워크 설비 설치공간"이란 홈네트워크 설비가 위치하는 곳을 말하며, 다음 각 목으로 구분한다.

- 가. 세대단자함 : 세대내에 인입되는 통신선로 , 방송공동수신설비 또는 홈네트워크 설비 등의 배선을 효율적으로 분배·접속하기 위하여 이용자의 전유부분에 포함되어 실내 공간에 설치되는 분배함
- 나. 통신배관실(TPS실) : 통신용 파이프 샤프트 및 통신단자함을 설치하기 위한 공간
- 다. 집중구내통신실(MDF실) : 국선·국선단자함 또는 국선배선반과 초고속통신망장비, 이동통신망장비 등 각종 구내통신선로설비 및 구내용 이동통신설비를 설치하기 위한 공간
- 라. 그 밖에 방재실, 단지서버실, 단지네트워크센터 등 단지 내 홈네트워크 설비를 설치하기 위한 공간

제6조(홈게이트웨이)

① 홈게이트웨이는 세대단자함에 설치하거나 세대단말기에 포함하여 설치할 수 있다.

- ‘단지서버’의 경우 규제특례지역에서 클라우드컴퓨팅 서비스를 활용한 무선화를 제한적으로 허용하고 있으나, 활용 사례를 찾을 수 없고 연관 법령인 ‘국가균형발전 특별법’이 폐지되었음에도 이를 반영하지 않아 실효성이 없는 상태로 대상을 폭넓게 적용하여 무선화 기술을 적용 및 시도할 수 있도록 지원이 필요함

※ [참고] 지능형 홈네트워크 설비 설치 및 기술기준 내 단지네트워크·서버 규정

제9조(단지서버)

① 단지서버는 집중구내통신실 또는 방재실에 설치할 수 있다. 다만 단지서버가 설치되는 공간에는 보안을 고려하여 영상정보처리기기 등을 설치하되 관리자가 확인할 수 있도록 하여야 한다.

② 단지서버는 외부인의 조작을 막기 위한 잠금장치를 하여야 한다.

③ 단지서버는 상온·상습인 곳에 설치하여야 한다.

④ 제1항부터 제3항까지의 규정에도 불구하고 국토교통부장관과 사전에 협의하고, 「국가균형발전 특별법」 제22조에 따른 지역발전위원회에서 선정한 단지서버 설치 규제특례

지역의 경우에는 「클라우드컴퓨팅 발전 및 이용자 보호에 관한 법률」 제2조제3호에 따른 클라우드컴퓨팅서비스를 이용하는 것으로 할 수 있으며, 다음 각 목의 사항이 발생하지 않도록 하여야 한다.

가. 정보통신 보안 문제
 나. 통신망 이상발생에 따른 홈네트워크사용기기 운영 불안정 문제

- 지능형 홈네트워크 관련 표준(KS)*의 경우에도 최근 표준화 개정작업을 진행하면서 무선 기술의 활용이 가능하도록 개선되고 있으나, 일부 장비(기기)중심의 용어가 남아있고 유선 기반의 기술을 특정**되어 있어 무선 및 모바일 기기의 활용이 가능하도록 추가적인 개선이 필요함
 - * KSX4503(지능형 홈네트워크용 세대단말기)
 - ** 랜 이더넷, 시리얼(RS-485), 전용 포트 등
- 이처럼, 기존 하드웨어 중심의 ‘기기’를 전제로 한 규제의 정의 및 패러다임을 전환하고, 기능 중심의 소프트웨어 기술 변화를 반영한 ‘기준’이 마련되기 위해서는 ‘설비 설치 및 물리적 공간 확보’의 과거의 개념에서 벗어날 필요가 있음

□ 기대 효과

- 국민 편의성 및 안전성을 최우선으로 고려한 기능 및 서비스와 보안 중심의 반드시 필요한 내용만을 최소화해 규정하고, 그 외에는 다양한 방법을 통해 무선네트워크 환경 기반의 서비스를 제공할 수 있도록 도와 국내 기업이 새로운 기술과 서비스 개발을 통해 홈네트워크 산업 경쟁력을 확보할 수 있을 것으로 기대함

2025년 디지털경제연합 정책제안서



V. e커머스 산업 활성화

1

지역 중소 물류센터 활성화를 통한 국내 유통산업 및 중소기업 경쟁력 제고

□ 배경 및 현황

- 유통업체의 직매입 상품의 경우, 납품업체가 유통업체의 물류센터에 상품을 입고하는 형태로 납품이 진행됨
 - 납품업체는 유통업체 물류센터에 상품을 납품하는데 상당한 비용과 시간이 투입되며, 유통업체 물류센터의 공간 제약에 따라 소비자의 구매 건에 대해 신속한 대응이 불가능한 상황도 발생함(결품 등)
- ‘24년 5월, 국무조정실은 보도자료⁹⁾를 통해 기업 경쟁력 제고 방안 중 하나로 ‘물류센터 공유 활성화 추진’*을 발표한 바 있음
 - * 배송 단계 단축 및 배송·물류 효율화를 위해 제조 및 납품업체 보관시설에서 소비자에게 직접 배송
 - * (기존) 제조·납품 업체 → 유통업체 → 소비자
(개선) 제조·납품 업체 → 소비자
 - 국내 유통산업과 중소기업 경쟁력 제고 방안으로서 물류센터 공유 산업 지원 정책 필요

□ 주요 내용

- 납품업체 보유 지역 중소 물류센터를 대규모 유통물류에 활용
 - (납품업체) 유통업체가 발주한 상품을 자신의 보관시설에서 보관·관리하다가 유통업체의 요청 시 포장, 상차하여 반환함
 - (유통업체) 운송수단을 이용하여 납품업체 보관시설에서 물류허브로 상품 이동

- ① 입고 절차
 - (기존) 납품업체 물류센터 → 차량이동 → 유통업체 물류센터
 - (보완) 납품업체 보관시설 내 특정 공간으로 입고
 - ② 출고 절차
 - (기존) 유통업체 물류센터 → 물류허브 → 배송캠프 → 고객
 - (보완) 납품업체 보관시설 → 물류허브 → 배송캠프 → 고객
- ⇨ 유통업체 물류센터 입·출고 절차 생략

9) “국민 안전을 해치는 해외직구 제품 원천 차단”, 국무조정실, 국무총리비서실, 2024.05.16

V. e커머스 산업 활성화

○ 인프라 지원을 통한 공유물류 활성화

- 납품업체 소유 중소규모 지역 물류센터 내 필수설비 구축 지원
- 노후화된 물류센터에 대한 현대화 및 스마트 시스템 구축 지원 등 (기존 물류센터의 활용성 극대화)

□ 기대 효과

○ 지역 중소 물류센터 활성화를 통한 중소기업 경쟁력 제고

- (비용 절감) 유통업체 물류센터까지 상품을 운송하여 납품하는데 소요되는 비용 절감
- (결품을 최소화) 납품에 소요되는 시간 단축을 통한 결품 및 미납품목 최소화
- (매출 상승) 결품 최소화를 통한 판매 노출 극대화
- (상품성 확보) 온·습도 등 상품 특성에 맞는 환경에서 보관 가능
- (기존 인프라 활용) 기 보유 물류센터 활용도 증가

○ 효율성 제고를 통한 유통·물류산업 발전 제고

- (중소 물류 인프라 효율) 공급 과잉으로 공실률이 높아진 중소 물류센터의 운용률 제고
- (물류 효율 극대화) 중간 입·출고 절차 생략을 통해 사회적 물류비용 절감 및 친환경 유통체계 구축
- (사회적 비용 절감) 물류센터 신규 건립 비용 등 절감
- (지역경제 활성화) 각 지역 물류센터 활성화 및 신규 고용 창출 등

2 반품도서의 합리적인 판매를 통한 국민의 '독서권' 보장

□ 배경 및 현황

- 출판문화산업진흥법에 따라 간행물을 판매하는 자는 정가의 15% 이내에서 가격할인과 경제상의 이익을 자유롭게 조합하여 판매할 수 있으며 (가격할인은 10% 이내), 파본도서, 리퍼도서, 반품도서 역시 도서정가제 적용 대상에 해당함
- 문화체육관광부가 2023년 4월 발표한 '2023 국민독서실태 조사' 보고서에 따르면 성인 독서율이 2013년 72.2%에서 꾸준히 줄어 2023년 43%를 기록한 것으로 나타남
 - '2023 국민독서실태 조사'에 따르면, 성인이 종이책을 구입하는 방법 중 '소형서점'은 고작 8.4%인 것으로 나타났고, 일명 '독립서점'들은 종이책 독자의 지속적인 감소와 대형 서점의 영향에 기인한 신규 모객의 어려움을 이중으로 겪고 있으며, 출판계 역시 독서인구 감소와 종이책 시장 축소 등으로 수년째 어려움을 겪고 있음
 - 또한, 도서의 온라인 판매량이 늘어나고 있고, 전자상거래법에 따라 구매 후 7일 이내에는 고객 단순 변심에 의한 청약철회가 가능해야 하나, 유통·물류 과정에서 일부 훼손되어 반품된 '리퍼도서'(반품도서) 역시 도서정가제 대상에 해당하여 할인된 금액으로 판매할 수 없으므로, 온라인 서점 등은 반품을 꺼리거나 반품 허용 대상의 여러제한*을 두고 있음

* 예) 상품 자체의 비닐 래핑이 훼손되지 않은 도서만 반품 허용 등

□ 주요 내용

- '리퍼도서'(반품도서)의 도서정가제 적용 예외
 - 유통과정에서 일부 흠집이 발생하였거나, 서점에 전시하여 훼손된 이른바 '리퍼도서'(반품도서)들도 '중고도서'로 인정하여 도서정가제 적용에 예외를 두는 등 융통성 있는 정책 제고

□ 기대 효과

- 반품도서의 합리적인 판매를 통한 국민의 ‘독서권’ 보장
 - 온라인을 통한 도서 구입에 반품이 보장될 경우, 온라인 도서 구매에 대한 심리적 부담감이 낮아지고, 나아가 소비자의 기본적인 청약철회권 보장 가능
 - 국민들이 반품도서를 보다 합리적인 가격으로 구입할 수 있도록 하여 도서 구입 장려를 통한 독서율 상승 제고

3

직매입 거래 및 PB산업 지원으로 중소기업인 판로확보 및 물가안정 재고

□ 배경 및 현황

- 통계청에서 2010년부터 관련 통계 작성 이래 지난해에는 최초로 전국 17개 시도에서 소매 판매가 일제히 감소할 정도로 고물가·경기침체의 어려움을 겪고 있음¹⁰⁾. 아울러, 전통적인 도소매 유통의 경우 유통과정의 단계가 과도하게 많아 유통 비용이 높아 소비자 가격 부담으로 이어지고, 이에 중소 제조업체는 판로 확보에 어려움을 겪고 있음
- 이에 해외선진국들은 온라인플랫폼을 활용하여 제조업체로부터 직접 상품을 매입하거나 PB(Private Brand) 형태로 제품을 기획 및 생산하여 판매하는 직매입 거래 형태로 중소기업에는 안정적인 판로를 구축해주고, 소비자에게는 가격 경쟁력을 제공하고 있음

※참고※

- ① 2022년 코트라 마드리드무역관에 따르면, 장기간의 경기침체를 겪으며 구매력이 약화된 소비자들이 PB 상품 소비를 늘려감에 따라 스페인 슈퍼마켓에서 PB상품 판매 비중이 2005년 24.1%에서 2021년 46.2%로 두 배 가까이 성장했다고 밝힘
- ② 강도 높은 인플레이션 압박이 소비자들의 구매력 약화로 이어질 것으로 보이는데, 스페인은 연초부터 6%가 넘는 물가상승률을 기록했으며, 6월에는 전년 동월 대비 10.2% 증가해 37년 만에 최고치를 넘어섰다. 이에 따라, 현지 소비자들은 생활비 절감 등을 위해 PB상품 구매 비중을 늘려갈 것으로 예상됨

* 출처 : [세계적 인플레이션에 가성비 높은 'PB 식품' 부상\(식품음료신문\)](#)

- 또한, 지속적으로 소비자 물가가 인상되는 상황 속에서 PB상품 생태계는 물가 인상 억제 효과를 견인하고 있는 것으로 확인되고 있음

※참고※

- ① 한국소비자원이 배포한 보도자료에 따르면, PB제품이 NB제품에 비해 평균 20% 이상 저렴하고 소비자의 75.9%가 PB제품이 가격비 절약에 도움이 된다고 응답함

* 출처 : [PB제품이 NB제품에 비해 평균 20%이상 저렴\(소비자24\)](#)

- ② 대한상공회의소가 전국 소비자 1000명을 대상으로 실시한 'PB상품 소비자 이용실태' 조사 결과에 따르면, PB상품 판매확대가 물가안정에 도움이 되는지를 묻는 질문에 응답자의 70.7%가 '그렇다'고 답함'도움이 안된다'는 응답은 29.3%임

10) 통계청, 2024년 4분기 및 연간 지역경제동향

V. e커머스 산업 활성화

대한상의 유통물류진흥원장은 “고물가와 경기침체로 인해 실속형 소비성향이 늘고 있어 PB 상품 판매는 지속적으로 증가될 것”이라며 “유통업체는 제조업체와 함께 보다 저렴하면서도 안전한 품질의 PB상품을 개발해 소비자 만족도를 높이고, 동반 해외진출도 활성화해 PB상품 시장의 건강한 발전에 힘써야 한다”고 언급함

* 출처 : 소비자 71% “PB상품, 물가안정에 도움”(아주경제)

- ③ 납품단가 인하나 비용절감을 통해 얻어진 재무적 이득을 실제 상품 판매가격에 반영하여 소매가격이 인하된다면, 소비자 입장에서는 후생이 증가하는 혜택을 보게 됨. 나아가 소매가격의 인하는 유통업자의 매출 증가로 이어지고 이것이 또 다시 소매가격 인하를 일으키는 선순환이 형성될 수 있음.

(출처: 대규모 유통업자의 PB상품 유통에 관한 공정거래 정책 시사점 연구, 한국공정거래조정원, 2018, 권영관)

- 그러나 국내 정책상으로 온라인플랫폼 등을 활용한 PB를 활성화 하기 위한 정책이 부족한 상황이고, 납품업체와 유통업체간 직매입 거래방식을 통한 중소기업들의 안정적인 판로 보장 지원과 재고부담 등 관리부담 완화를 위한 지원제도가 미흡한 상황임
- 농산물의 경우에는 「지역농산물 이용촉진 등 농산물 직거래 활성화에 관한 법률」에 따라, 농업인과 소비자 편익을 위해 직거래 활성화 정책을 시행하고 있으며, 농산물의 유통단계 축소 및 유통비용 절감 등 관련 지원제도를 운영하고 있음
 - 이처럼 농산물처럼 중소기업이 제조, 생산, 유통하는 상품에 대해서도 직매입거래를 활성화하는 정책을 확대 시행하여 중소기업 제품에 대한 안정적인 판로 지원제도를 마련할 필요가 있음

□ 주요 내용

- 직매입 기반 온라인 유통 생태계 조성을 통해 중소기업의 안정적인 판로를 확보하고 유통마진을 축소하여 물가안정을 유도
 - 온라인 기반 유통 채널(오픈마켓, 커머스 플랫폼 등)과의 직매입 계약 활성화를 위해 정부 보증, 물류 인프라, 홍보비용 등을 지원
 - 중소기업의 온라인 진출을 위한 디지털 전환 지원 정책 강화

※해외 사례※

- ① 아마존은 자체 브랜드(Amazon Basics, Solimo 등)를 통해 직매입 및 자체 생산 PB상품 확대. 소비자에게 저렴한 가격 제공, 소상공인에게 안정적 납품처 확보
- ② 코스트코는 ‘커클랜드(Kirkland)’ 브랜드로 전체 판매의 약 25%를 차지하며, 높은 소비자 만족도와 함께 공급망 비용 절감에 기여

- 개발 및 유통 활성화를 통해 소비자의 선택권 확대, 가계비 절감, 중소기업과의 상생 모델 구축
 - 중소기업으로부터 직매입 비율을 일정 수준 이상 확보할 경우 세제 혜택 및 상생기금 지원
 - 디지털 유통산업 생태계 변화에 따라 「유통산업발전 기본계획」에 직매입 활성화를 위한 인센티브 항목 반영
 - 기존 법령에서 보장하는 농산물 직거래 지원 범위에 생산처뿐만 아니라 중소 유통업자를 통한 매입거래도 포함하여 유통 단계별 직매입 거래 지원 확대
 - 농산물 이외 품목에 대한 직거래 활성화를 위한 지원제도 신설
 - 중소기업과 대형 플랫폼·유통업체의 공동 기획형 PB상품 개발시 정부 차원의 기술개발 및 마케팅 자금 지원
 - PB상품 관련 불필요한 규제 정비 및 원활한 협업을 위한 법제도 마련
- 생태계 발전을 위한 상생 물류·금융 시스템 구축
 - 직매입 및 PB상품 공급 과정에서 발생하는 물류비용 부담을 줄이기 위한 공동 물류센터, 스마트 물류 시스템 도입 정책 지원
 - 직매입 활성화 관련 상생 금융지원 프로그램 마련

□ 기대 효과

- 중소기업의 안정적인 판로(온라인 등)가 확보되고 유통과정에서 발생하는 각종 부담 완화(재고, 반품, 고객대응 포함) 등 경영 환경 개선 실현
- PB상품 경쟁력 강화 및 구매자 가격 혜택 증가로 국민생활비 부담완화
- 물가안정에 기여뿐 아니라 중소기업의 매출 성장과 고용 증대 시너지 효과 창출

4 온라인 취급제한 품목 개선

□ 배경 및 현황

- (주류) 현행 주세법상 전통주로 인정되는 주류에 한해 온라인 판매가 가능함
 - 우리 농산물로 만든 소주, 맥주여도 생산자가 누구인지에 따라 법리 해석이 달라지는 등 형평성 논란이 끊이지 않고 있음
 - 국회 입법조사처가 발간한 ‘2022 국정감사 이슈 분석’에 따르면 영국과 프랑스, 독일, 캐나다 온타리오·퀘벡·브리티시컬럼비아주는 오프라인과 동일한 기준을 적용해 주류의 온라인 판매를 허용
 - 미국의 경우 대부분 주에서 맥주, 와인 등 저도수 주류는 통신판매가 가능함
 - 켄터키, 네브래스카, 로드아일랜드, 워싱턴 D.C, 플로리다, 하와이는 주종과 관계없이 제조사가 직접배송 가능함
 - 아시아의 경우, 일본은 수입주류 및 소규모 생산 주류는 통신판매를 허용했고, 중국은 주종과 관계없이 온라인 판매를 허용함
- (안경) 착용자의 건강에 큰 영향을 미치지 않는 상품, 온라인으로 구매 불가능함
 - 의료기사 등에 관한 법률 제12조 제5항에 의하여 안경(시력보정용 한정)과 콘택트렌즈는 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」로 통신판매가 금지됨
 - 현재 통신판매를 제한하는 안경(시력보정용으로 한정)과 콘택트렌즈(시력보정용으로 한정하지 않음) 중에서도 착용자의 건강에 큰 영향을 미치지 아니하는 상품 (돋보기와 같이 일시적으로 사용하는 안경이나 콘택트렌즈 중 시력보정용이 아닌 경우)에도 판매가 금지됨
 - 도수 안경은 의료기기에 해당해 국가전문자격시험을 통과한 안경사가 있는 오프라인 안경점에서만 판매할 수 있음
 - 이로 인해 도서·산간 등 안경점이 없는 지방의 경우, 돋보기 하나를 사기 위해서도 먼 거리를 이동해야 하는 등 소비자는 불편을 겪고 있음

- 또한, 소비자는 안경점을 직접 방문하지 않으면 사전에 가격을 미리 안내받을 수 없다는 불편을 겪음
- 반면, 미국·일본·중국 등은 온라인으로 안경 판매를 허용하고 있음
- 2010년 미국의 ‘와비파커’는 소비자가 안경 처방전을 올리고 안경테 5개를 고르면 무료로 집까지 배송해주는 온라인 판매를 시작함
- 이렇게 미국의 아마존, 일본의 라쿠텐, 중국의 티몰 등은 온라인상에서 안경과 콘택트렌즈를 판매하고 있음

<미국 아마존, 돋보기 판매>

Reading Glasses _ Best 4 Pack for Men and Women _ Have a Stylish Look and Crystal Clear Vision When You Need It! _ Comfort... by TruVision Readers
 ★★★★★ 2,670 customer reviews | 110 answered questions



<일본 라쿠텐, 돋보기 판매>

<중국 티몰, 돋보기 판매>



<미국 아마존, 컬러렌즈 판매(미용용)>



- (상비의약품) ‘안전상비의약품(해열제, 소화제, 파스, 진통제, 감기약)’은 연중무휴 24시간 운영하는 오프라인 매장(ex 편의점)에서만 판매가 허용됨
 - 최근 편의점의 24시간 영업 축소와 약국 대비 높은 가격, 소품목 판매, 편의점·약국이 없는 도서·산간 지역의 경우 구매가 불가능한 점 등의 문제가 있음
 - 반면, 미국, 캐나다, 영국, 독일, 네덜란드, 덴마크 스웨덴, 스위스, 호주, 뉴질랜드, 브라질, 홍콩, 대만, 일본 등은 온라인 판매를 허용하고 있음

- 국회 입법조사처는 “복약지도 없이 24시간 편의점에서 판매되는 안전상비약의 경우, 온라인 판매를 제한해야 할 논리적 근거가 부족하다”고 지적한 바 있음(‘의약품 온라인 거래와 관련된 쟁점과 개선 과제’, 국회 입법조사처 이슈와 논점, 김주경)

□ 주요 내용

- (주류) 온라인 판매가 가능한 주류의 종류에 ‘와인’이나 ‘수제맥주’ 등을 포함
 - 국세청 ‘주류의 통신판매에 관한 명령위임 고시’ 개정
- (안경) 착용자의 건강에 큰 영향을 미치지 않는 상품은 온라인 판매를 허용함
 - 시력보정용 안경 중에서도 돋보기와 같이 일시적으로 사용하는 안경과 콘택트렌즈 중 시력보정용이 아닌 경우에는 온라인 판매를 허용함
- (상비의약품) 안전상비의약품 판매자의 등록요건을 완화하여 해당 오프라인 소매업 매장을 가진 판매자가 온라인을 통해 안전상비의 약품을 판매하도록 허용함

현 행	개 선(안)
<p>제50조(의약품 판매)</p> <p>①약국개설자 및 의약품판매업자는 그 약국 또는 점포 이외의 장소에서 의약품을 판매하여서는 아니 된다. 다만, 시장·군수·구청장의 승인을 받은 경우에는 예외로 한다.</p> <p>② ~ ④ (생략)</p>	<p>제50조(의약품 판매)</p> <p>①약국개설자 및 의약품판매업자는 그 약국 또는 점포 이외의 장소에서 의약품을 판매 하여서는 아니 된다 (<u>상비의약품 지정 관한 고시에 의하여 안전상비의약품 판매자가 판매할 수 있는 안전상비의약품은 전자상거래 등 소비자보호에 관한 법률상의 통신판매업자 및 통신판매중개자가 온라인상에서 판매 가능</u>) -----</p> <p>② ~ ④ (현행과 같음)</p>

□ 기대 효과

- 영세 수입업자 및 제조업자들의 매출신장 도모
 - 와인 등 수입업자나 수제맥주 제조업체들은 대부분 영세한 규모로, 오프라인 대형 유통시장에서의 판로확보에 현실적 어려움이 존재하는 만큼, 온라인을 통한 새로운 판로개척의 기회 부여

- 소비자 후생 재고
 - 보편적 기호식품으로 급부상하는 와인이나 수제맥주 상품 등을 온라인으로 구매할 수 있도록 함으로써 상품의 다양성과 접근성 등에 있어 편익성 증대
 - 오프라인에서의 복잡한 유통단계를 개선할 수 있어, 저렴한 가격 형성 등 소비자 후생에 기여

- (안경) 국민의 편익을 증대하고, 온·오프라인의 경쟁을 도입하여 시장 내 상품의 가격 인하를 유도함

- (상비의약품) 도서·산간 등 의료사각지대에 대한 의료복지 문제를 해소하고, 온·오프라인 경쟁도입을 통한 가격 인하의 효과를 기대할 수 있음
 - 또한, 오프라인 매대 진열의 제약이 없는 온라인상에서는 다양한 품목의 판매가 가능해 기존 편의점을 통한 오프라인 판매 대비 소비자 실익이 증가할 것으로 기대됨

5 도심 배송 효율화 개선

□ 배경 및 현황

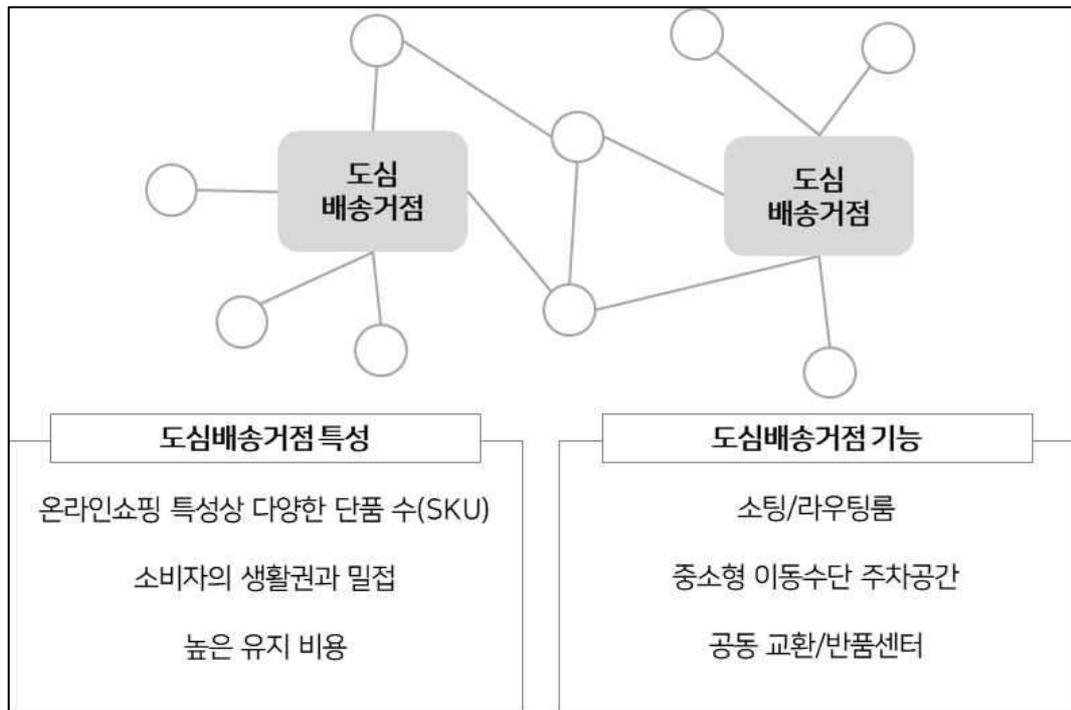
- 컨슈머인사이트 쇼핑 리포트(2020)에 따르면 교환·반품·환불 편리성, 신속성·정확성, 물품 상태, 정보·알림, 비용, 기사 서비스의 6개 항목 중 고객 만족에 대한 항목 가중치로 교환·반품·환불 편리성이 38.2%로 가장 높은 것으로 나타남¹¹⁾
 - 따라서, 비대면 쇼핑 서비스의 특성상 교환·반품 환불 편리성이 소비자 서비스 이용에 큰 역할을 하는 것으로 파악됨
- 소비자가 역물류를 중요하게 인식하고 있음에도 불구하고 역물류는 현재 원활하게 수행되지 않고 있음
 - 이는 수거 단계에서 소비자와 택배기사가 직접 대면하기 힘들기 때문으로, 소비자의 생활권 내에서 손쉽게 접근할 수 있는 배송거점이 있다면 반품 및 배송처리가 원활해질 것으로 보임
 - 과거 일부 온라인쇼핑몰이 도심에서 반품센터를 운영하였으나 특정 회사에서 운영할 경우 효율성이 낮음
 - 일례로 11번가에서 전국에 주요 접점을 마련하여 신속한 반품 서비스를 제공하려는 목적으로 오프라인 반품센터를 운영하였으나 '19년 운영이 종료됨
 - 고객 접근성이 한 지역에만 한정되는 한계점과 모바일 메신저 등 비대면 서비스의 고도화로 인해 오프라인 센터 방문자가 감소함
- 또한, 현재 수요 대비 물류센터 공급 부족 현상이 심화하고 있음
 - 현재 국내 택배 수요는 수도권을 기중점으로 하는 수요가 70% 내외지만, 수도권 내 풀필먼트 센터 구축을 위한 부지확보가 어렵고, 지역주민 반대 및 인허가과정의 장시간 소요 등 물류센터 개발에 따른 다양한 문제 있음
 - '20년 말, 국토교통부, 도로공사, 서울교통공사(철도 도심 유희부지를 도심 배송거점으로 전환 노력 중), LH 공사 등 공공기관에서 물류용지 확보를 위한 지원 노력은 진행되고 있으나, 수도권 공공부문 물류용지 공급은 4차 수도권정비계획(2021~2024)에 포함되어 있지만, 아직 가시성 있는 성과는 보이지 않음

11) 온라인 배송 만족도, 3년 연속 1위 쿠팡... 2위 GS홈쇼핑, 컨슈머인사이트 쇼핑리포트, 2020.12.15

□ 주요 내용

- 배송거점에 주요 온라인쇼핑 플랫폼 공동입점을 지원함
 - 도심 배송거점을 개발하여 소팅룸과 주차장 중심으로 운영함
 - 소팅룸 : 제품 입·출고 관리, 배송루트를 구성하는 라우팅(Routing) 기능 수행
 - 주차장 : 소형승용차, 오토바이 등과 같은 도심에서 사용 가능한 이동수단을 수용할 수 있는 공간으로 활용

<시설도, 도심 배송 효율화 개선 사업>



□ 기대 효과

- 배송거점 내 온라인쇼핑 플랫폼 입점을 통해 반품 물류 및 배송 물류를 동시에 처리할 수 있을 것으로 기대됨
 - 반품 물류 도심 배송거점 활용을 통해 반품 상품 확인 접수가 가능함
 - 교환·환불 제도의 정착을 기대할 수 있음

6 상품안전정보 플랫폼 구축을 통한 국민 안전 확보

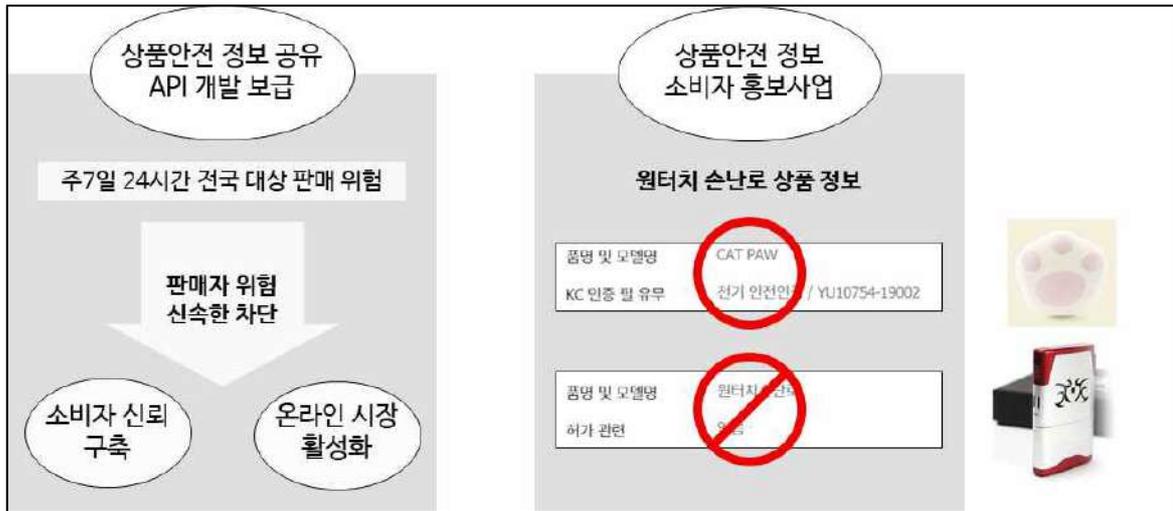
□ 배경 및 현황

- 오프라인 점포의 경우 위험상품에 대한 대응이 상대적으로 쉬움
 - 대형마트의 경우, 점포 수가 적고 영업시간이 제한되어 위험상품에 대한 대응속도는 크게 문제 되지 않음
 - 편의점도 포스시스템을 공유하고 있어 위험상품에 대한 결제를 사전에 차단하면 통제할 수 있음
- 반면, 온라인쇼핑몰은 필터 역할을 하는 게이트가 존재하지 않음
 - 실시간으로 상품DB 정보가 업데이트 안 되면 사전에 위험상품을 차단하기 어려움
 - 결국, 대량 유통된 뒤 사후적 조치에 그칠 가능성이 커짐
- 현재 유사한 임무를 수행하는 ‘제품안전정보센터’가 있음
 - 온라인쇼핑업체에 유해상품 리스트를 제공하는 수준의 역할에 그침
 - 유해상품을 차단하기 위해서는 온라인쇼핑몰에서 받은 리스트를 바탕으로 인력을 투입해 관리해야 하는데, 이는 한계가 있음
 - 또한, 자동으로 적용할 수 있는 데이터베이스를 제공하는 것이 아니므로 심각한 문제를 일으킬 수 있는 위험상품을 신속하게 차단하기 어려움
- 따라서, 위험상품에 대해 신속하게 대응할 수 있도록 점점 개발이 필요함

□ 주요 내용

- 상품안전정보 공유 자동화 및 소비자 홍보 시스템 구축
 - 위험상품의 정보 공유 자동화 시스템을 구축함
 - 이를 소비자가 확인할 수 있도록 홍보함

<기술도, 상품안전정보 공유 자동화 및 소비자 홍보>



□ 기대 효과

- 소비자의 안전을 보장하고, 위험상품의 적시 차단이 가능함
 - 실시간 상품DB 업데이트를 통해 위험상품 정보를 공유하고, 적시에 차단함
 - 소비자는 공용화된 위해 상품정보를 확인하여 안전한 쇼핑을 할 수 있음

7 친환경-친노동 포장재 개발 및 표준화

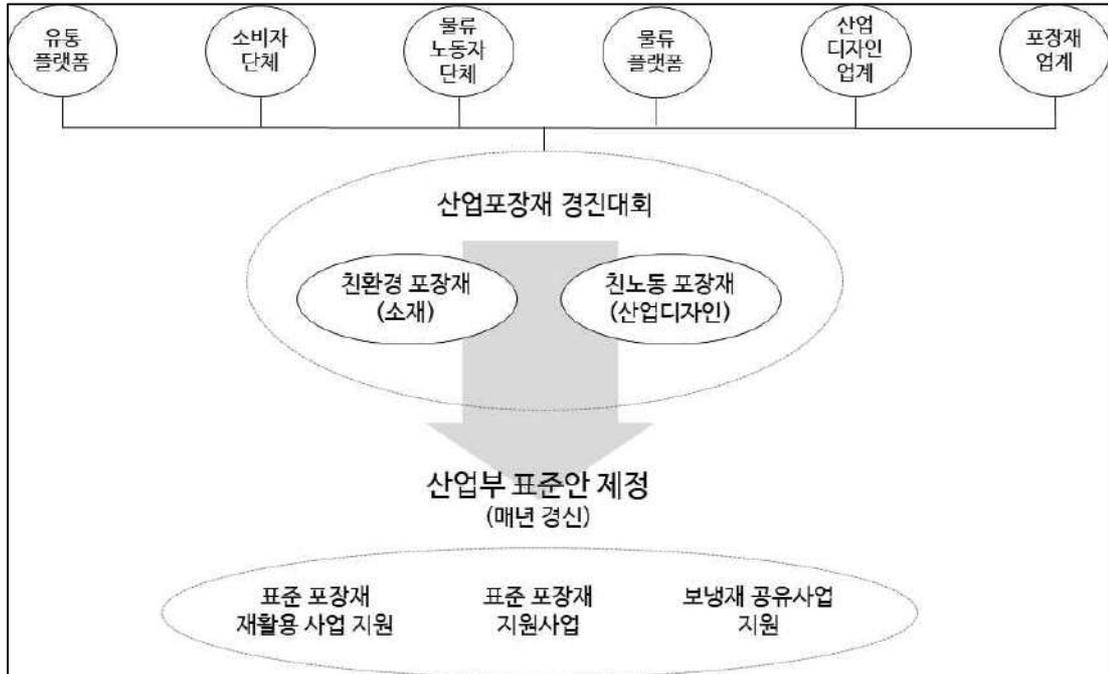
□ 배경 및 현황

- 소비자의 친환경-친노동에 대한 인식수준 향상
 - 코로나19로 인해 온라인쇼핑 주문량과 택배 물동량이 증가함에 따라 소비자가 택배기사와 택배 포장재를 자주 접하게 됨
 - 소비자의 친환경 포장재 및 배송기사 노동권에 대한 인식수준이 향상되었고, 이러한 인식은 소비자가 온라인쇼핑 플랫폼을 결정하는 요인으로 작용하기도 함
- 이에 친환경-친노동 포장 표준화 및 보급 지원과 보냉·포장재 공동 개발 및 활용이 필요함

□ 주요 내용

- 친환경-친노동 포장 표준화 및 보급 지원사업
 - 물류 효율성 제고와 환경 보존을 위한 친환경-친노동 포장재에 대한 표준화 및 보급 사업을 시행함
 - 친환경-친노동 포장에 대한 산업 디자인 관점에서 아이디어를 광범위하게 취합할 수 있는 경진대회 등의 방법을 통해 지속적인 표준의 개선과 대중적 관심을 유도함
 - 또한, 온라인쇼핑 플랫폼 및 소매상의 표준에 대한 채택 인센티브를 강화하기 위해 자율준수 방안에 대한 기구 및 지원방안에 관한 연구도 함께 진행함
- 보냉·포장재 공동 개발 및 활용 사업
 - 보냉·포장재 재활용을 위한 프로세스 구축사업을 시행함
 - 공병 재활용과 비슷한 맥락으로 재활용 가능한 보냉·포장재를 개발을 지원함
 - 포장재 표준화와 같은 방식으로 보냉·포장재의 공동개발 및 채택 촉진을 위한 지원방안에 관한 연구도 진행함

<인증도, 친환경-친노동 포장재 개발 및 표준화 사업>



□ 기대 효과

- 글로벌 탄소 중립 정책에 동참하고, 노동자의 노동환경 개선 등의 성과 달성
 - 친환경 포장재 개발, 보냉·포장재 재활용 등을 통해 탄소 중립의 시대적 흐름에 동참함
 - 또한, 이를 통해 노동자의 노동환경을 개선하는 등 친노동정책을 구현함

8 온라인 판매자 복합단지 구축

□ 배경 및 현황

- 일반적으로 온라인 판매자는 공통으로 네 가지 특정 기능을 수행할 수 있는 공간이 필요함
 - ① 경영기획 지원 : 자금 지출, 인사관리 등 전반적인 경영관리
 - ② MD/DP : 제품 컨셉 개발, 상품 사진 촬영 후 웹으로 업로드 등
 - ③ CS : 고객 응대, 제품정보 확인 등
 - ④ 입·출하 및 판매제고 관리 : 제품 입고, 출고 관리 등 소팅룸
- 다양한 형태의 벤처기업이 입주하여 위의 기능을 수행할 수 있는 벤처복합단지 중 일부에 공산품 판매자가 입주하여 활용하고 있음
 - 서울 시내에 위치하기 위해서 과거 구로공단 위치에 지어졌으며, 이에 따라 물류 및 배송 허브, 사입처 등과의 연결점이 약점임
 - 이처럼, 벤처복합단지에 온라인 판매자 유통단지가 입주한다면 교통 혼란을 야기할 것으로 예상함

<서울 디지털 지식산업단지>



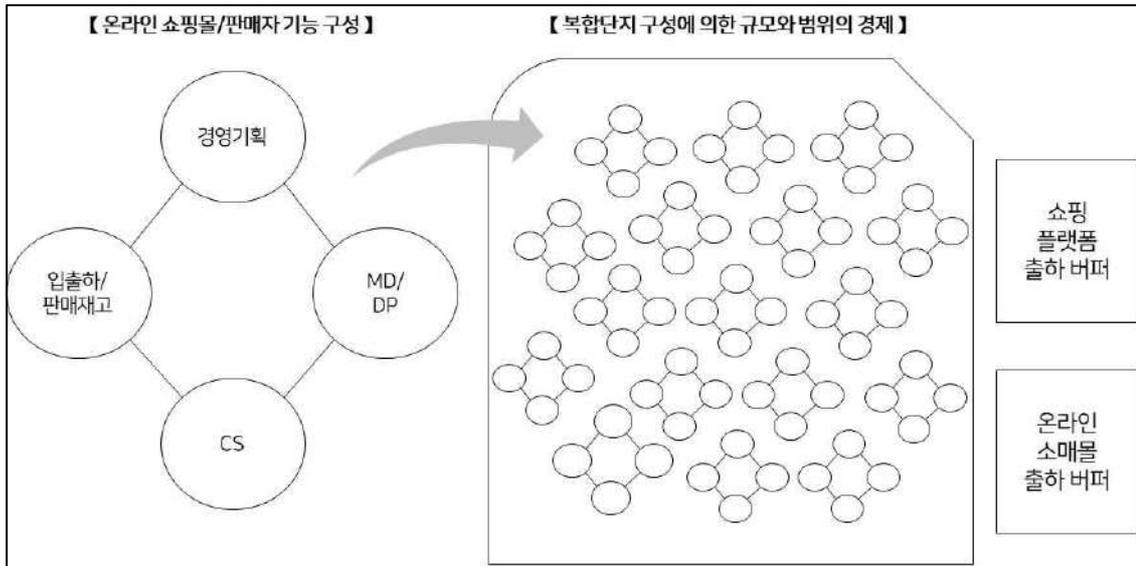
※ 출처: 가산동에 1조 투입해 서울 최대 벤처타운, 매일경제, 2018.12.10.

V. e커머스 산업 활성화

□ 주요 내용

- 위 네 가지 기능을 한 공간에서 효율적으로 운영할 수 있는 복합단지를 구축하여 규모와 버무이의 경제를 달성하도록 함.

<시설도, 온라인 판매자 복합단지 구축사업>

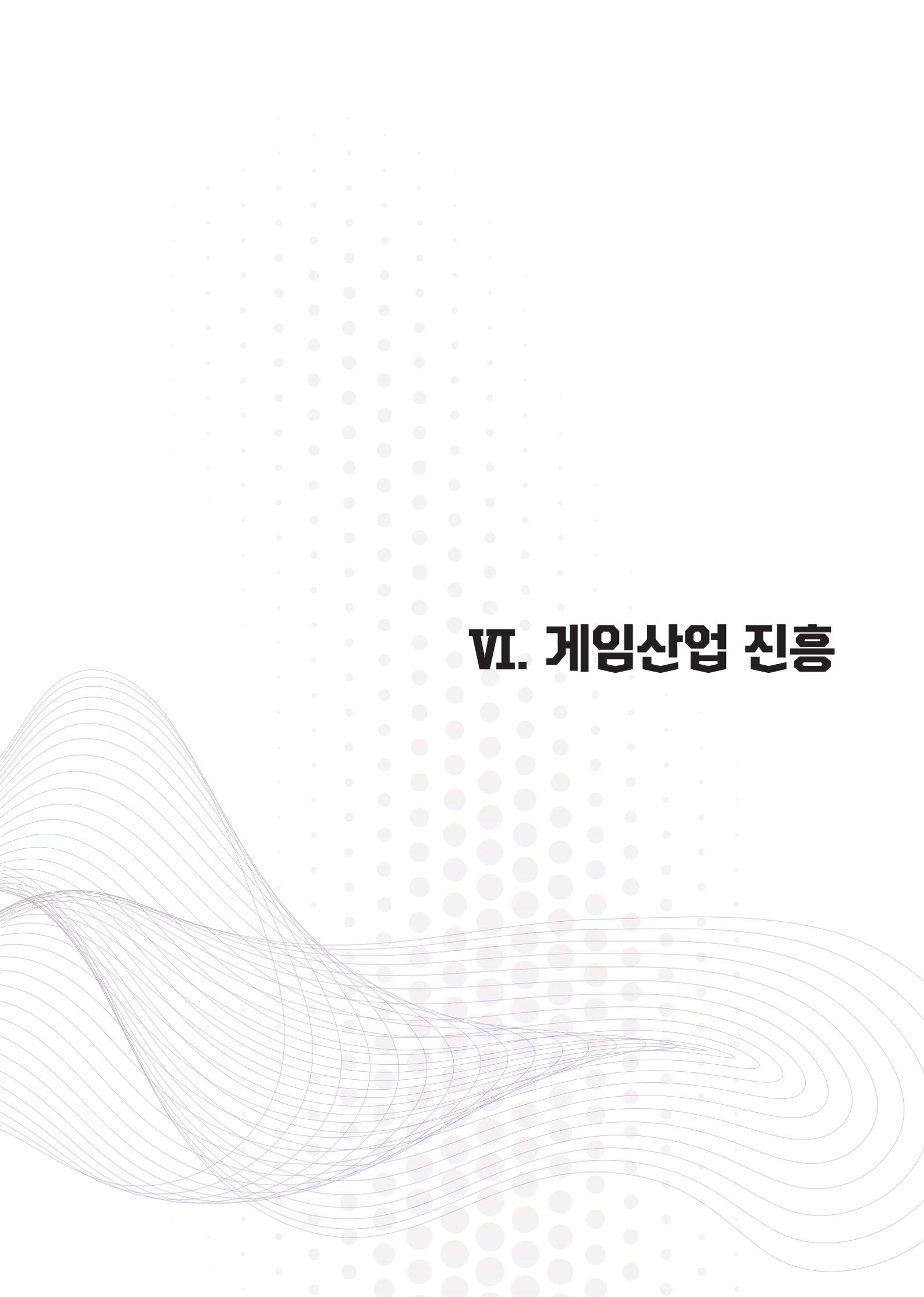


□ 기대 효과

- 온라인쇼핑 플랫폼과 온라인 소매물의 출하 버퍼를 효율적으로 관리할 수 있도록 지원함

2025년 디지털경제연합 정책제안서





VI. 게임산업 진흥

1 영상콘텐츠 제작비용 세액공제 지원 범위 확대

□ 배경 및 현황

- 문화콘텐츠 산업¹²⁾은 제조업과는 다른 산업구조를 가지는 반면, 현행 조세 특례제도는 제조업 중심의 조세지원 제도를 운영하고 있음. 대표적인 것이 연구 인력개발 세액공제임(조세특례제한법 제10조).
 - 전통적인 제조업은 유형의 제품이 존재한다는 전제하에 ①연구개발>②제품생산>③판매로 이루어지는 산업구조인 반면, 문화콘텐츠 산업은 무형의 서비스를 제공하는 산업으로, ①기획>②제작>③유통(판매) 단계로 이루어짐
 - 따라서 문화콘텐츠산업(영화·게임 등)에서 ‘작품(프로젝트)’의 제작행위는 전통적인 연구개발 및 제조행위와는 그 성격을 달리하므로 연구개발비 세액공제를 수월하게 적용받기 어려워 제조업에 비하여 낮은 조세지원을 받는 결과를 초래함
- 이러한 배경에 따라, 문화콘텐츠 산업의 경우에는 별도의 조세 지원제도가 필요하다는 지적이 제기되어, 영화·방송 콘텐츠의 경우 “영상 콘텐츠 제작 비용에 대한 세액공제”라는 별도의 조세지원 제도가 2017년도에 도입되었음(조세특례제한법 제25조의6).
 - 그러나 위 제도는 문화콘텐츠 산업 중 방송, 영화, 비디오물, 온라인 동영상 서비스에 대하여만 적용되었고, 게임, 음악(음원)산업에 관하여는 적용되지 않고 있음.
- 동일한 문화콘텐츠 산업에서 특정 업종만 지원하는 것은 산업 간 형평성을 저해하고 조세 중립성을 침해할 소지가 있음.

12) 문화산업진흥기본법 제2조(정의)

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

(중략) 바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일 문화콘텐츠·디자인(이하 생략)

사. 디지털문화콘텐츠, 사용자 제작문화 콘텐츠 및 멀티미디어 문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업 (이하 생략)

VI. 게임산업 진흥

- 한국 게임의 경쟁력은 우리나라의 발전된 정보통신 기술, 우리나라가 아시아 문화이면서 서구권 문화도 이해하는 문화적 특징에 기반하여 K-드라마, 영화산업과 함께 한류 콘텐츠를 제공한다는 점에서 수출증대 및 국가이미지 제고 등 국익 증대에 미치는 효과가 상당하여 영화·방송 콘텐츠와 동일한 수준의 세제 지원을 제공하는 것이 필요함.

□ 주요내용

- 콘텐츠 산업 중 게임산업에 대하여도 제작비용에 대한 세액공제를 받을 수 있도록 규정 신설을 건의함.
 - 「조세특례제한법」 ‘제4절 투자 촉진을 위한 조세특례’에 제25조의6에 ‘게임’을 추가하여 세액공제가 이루어질 수 있도록 함

현 행	개 정(안)
제25조의6(영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제) ① (생략) 1. 공제대상 영상콘텐츠 가. ~ 다. (생략)	제25조의6(문화콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제) ① (생략) 1. 공제대상 문화콘텐츠 가. ~ 다. (생략) 라. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 게임물

□ 기대 효과

- 게임콘텐츠 제작비 투자에 대한 세금이 감면되면 사용자 비용이 감소되어 5년(2025~2029년)간 게임 분야 전체적으로 1조 5,993억 원(연간 평균 3198억원)의 투자가 증가할 것으로 전망됨
 - 약 93.9%의 게임산업 업체들이 조세지원을 통해 제작비용 감소 시 추가 투자 의향이 있다고 하여 경제적 파급효과가 클 것으로 예상됨.
- 증가된 게임콘텐츠 제작비 투자로 5년간 게임산업분야 2조 2,500억원의 생산량 증가와 15,513명의 취업 유발이 기대됨
 - 특히, 게임산업은 청년층 고용 비중이 높은 산업으로 게임산업에 대한 세액공제 지원은 게임개발, 디자인, 마케팅 등 다양한 직무의 청년 고용 안정 및 확대에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있음

- 향후 5년간 총 1조 4,553억 원의 부가가치유발 효과를 가져올 것으로 전망되며, 세수 감세 1조 1,507억 원을 상쇄해 사회후생을 증가시킬 것으로 예상됨

<게임콘텐츠 제작비 세액공제의 경제적 파급효과(경상가치)¹³⁾>

(단위: 억 원, 명)

구분	(A) 기준선 제작비 투자액	(B) 세액공제에 의한 투자증가 규모	(C) 부가가치 유발액	(D) 생산유발액	(E) 취업자 수 증가 규모	(F) 세수 감소액
2025년	49,516	2,796	2,544	3,942	2,712	2,007
2026년	52,575	2,981	2,713	4,204	2,892	2,143
2027년	55,877	3,182	2,896	4,487	3,087	2,289
2028년	59,443	3,399	3,093	4,793	3,297	2,448
2029년	63,298	3,634	3,307	5,125	3,525	2,620
합계	280,710	15,993	14,553	22,550	15,513	11,507

주: 취업자 수 증가 변수 외의 모든 변수는 경상가치로 산정됨

13) 한국콘텐츠진흥원, 게임산업 조세지원제도 개선연구, 2025.01.

2 유료재화 거래소 등급분류 기준 개선

□ 배경 및 현황

- 게임 내 유료재화를 통화로 한 거래소가 존재하는 경우 청소년이용불가로 등급분류 되도록 정하는 현행 등급분류규정 개선 필요
 - 게임물관리위원회는 유료재화 거래소가 청소년유해매체물인 게임 아이템 중개거래소와 유사하다고 판단하여 규제하나, 게임 아이템 중개거래소 사이트와 게임 내 게임거래소는 현금 환전 가능성에 있어 큰 차이가 있음
 - 우리나라를 제외한 다른 국가 및 기관에서 유료재화를 이용한 게임 내 거래소 기능을 도박 또는 사행행위 기준으로 삼은 사례는 없어, 글로벌 규제와의 불균형 발생
- 해외에서는 청소년 이용이 가능한 게임물 상당수가 한국에서는 유료재화를 매개로 한 ‘거래소’ 존재만을 이유로 청소년 이용불가로 유통되고 있으며, 이를 원치 않을 경우 한국에서 서비스하기 위해서는 거래소를 제거한 별도의 빌드를 만들어야 하는 불필요한 개발 부담이 발생함

*** 게임위, <게임물 등급분류 기준 등 개선방안 연구용역> 보고서**

< 유료 거래소 구현 게임의 해외 등급분류 현황 >

구분	게임물명	국내 등급	ESRB	PEGI	USK	ACB
1	이브 온라인	청소년이용불가	T	12	12	PG
	내용정보	폭력성, 사행성	Violence	Violence	-	Mild Violence
2	쓰른앤리버티	청소년이용불가	T	-	16	M
	내용정보	폭력성, 사행성	Blood, Violence, Mild Suggestive Themes		Fantasy Violence	Violence, Horror Themes, Online Interactivity
3	로스트아크	청소년이용불가	M	18	16	M
	내용정보	폭력성, 사행성	Blood and Gore, Language, Violence, Suggestive Themes, Use of Alcohol	Violence, In-Game Purchase	-	Supernatural themes, violence and sexualised imagery, online interactivity

- 게임 내에서 유료재화를 매개로 거래가 가능할 시 현행 등급분류 규정상 거래소의 성질이나 재화의 환금성 등에 대한 고려 없이 일괄적으로 청소년 이용불가 등급 결정이 이루어지고 있음

□ 주요내용

- 게임산업법상 내용수정신고 조항 개정
 - 게임물관리위원회 등급분류규정 제12조 제4호 나목 삭제를 통해 유저 간 유료재화로 아이템을 거래할 수 있는 시스템이 있는 경우 일괄적으로 청소년이용불가로 등급분류 되지 않고, 게임의 이용방식과 성격을 검토하여 적절한 등급으로 분류될 수 있도록 개정
 - 환금성이 없는 유료재화 거래소는 사행성과 관련이 없�바 등급분류의 기준으로 삼기 부적절함
 - 게임산업법상 사행성이 있는 게임물은 등급분류를 거부할 수 있으며 동법 시행규칙 제8조제1항제3호에서 규정하고 있음에도 불구하고, 게임위에서 ‘사행성’을 기준으로 삼아 청소년이용불가 게임을 분류하는 것은 규정 체계를 일탈한 규제임

□ 기대 효과

- 글로벌 스탠다드에 부합하는 규제체계 정비로 세계시장에서 국내 게임산업의 경쟁력 제고

3 경품 이벤트 정책 개선

□ 배경 및 현황

- 게임산업진흥에 관한 법률 제28조 제3호는 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하는 행위를 금지하고 있음
 - 게임물관리위원회(이하 게임위)는 경품 지급과 관련하여, 게임의 결과에 따른 경품 지급을 원칙적으로 금지하며, 게임 이용과 무관한 일반적인 홍보 또는 판촉을 위한 경품 이벤트만 예외적으로 허용하고 있음
 - 현행 규제는 게임 이용과 연계된 경미한 수준의 현물 상품 제공도 금지하여 사업자의 마케팅 활동을 제한하고 이용자에게 혜택을 제공할 기회를 저해하고 있음
- 공정거래위원회(이하 공정위)는 2016년 기업 간 경쟁 활성화, 신규 기업의 시장진입과 소비자 이익 제공을 위해 경품 고시를 전면 폐지했으나, 게임산업에서는 여전히 경품 활용 마케팅에 제한이 있어, 게임 이용자에게 흥미 유발 및 혜택 제공에 있어 불리한 상황임

<게임물관리위원회의 경품 마케팅 반려 사례 예시>

사례A	이벤트 내용	패스를 구매한 이용자가 간단한 게임 이용 미션(일일퀘스트 등) 완료 시 응모권 지급, 선착순으로 특정 수량의 응모권 모은 유저에 경품 지급
	제공 경품	마우스패드
	반려 사유	게임 이용과 연계된 선착순 현물 경품 지급
사례B	이벤트 내용	퀘스트(PvP 콘텐츠 등) 클리어 시 룰렛 이벤트 참여 가능, 룰렛 당첨 결과물 중 아이스크림 기프트콘 획득 가능
	제공 경품	배스킨라빈스 패밀리 아이스크림 교환권
	반려 사유	게임 이용 결과에 따른 현물경품 지급
사례C	이벤트 내용	특정 일자 기준 전투력 1위 유저에 제작 피규어 지급
	제공 경품	회사 자체 제작 피규어
	반려 사유	게임 이용 결과(순위)에 따른 현물경품 지급

- 다양한 업계에서는 경품을 활용한 고객 유치 및 시장 활성화에 성공했지만, 게임산업에서는 마케팅 제약으로 차별을 겪고 있음.
 - 예를 들어, 타 산업에서는 경품 지급이 허용되지만, 게임산업에서는 제한되고 있음

이벤트 내용	타 산업(업종 예시)	게임산업
라이브 퀴즈 쇼 우승자에 상금 지급	‘잼 라이브 퀴즈게임’ - 일정 금액 누적 시 현금인출 가능	불가
이벤트 참여 결과에 따른 현금 지급	‘캐시슬라이드’ - 목표걸음 달성 시 캐시적립(현금 사용 가능)	불가
이벤트 참여 결과에 따른 치킨 지급	1. 신한은행 새해 이벤트 - 치킨·베이커리 상품권 지급 2. 메시카나치킨, 아시안컵 스코어 맞추기 이벤트 - 예상스코어와 실제경기 결과와 일치하면 치킨 교환권 지급	불가

- 특히, 게임위는 가상의 작물 수확 후 실제 작물을 배송하는 유통 플랫폼의 보상형 미니게임도 게임물로 취급하여 규제하고 있음

* 가상 작물 수확 배송 금지...게임위, 유통업계 보상형 미니게임 규제 나서 / 메트로신문 (2023.10.03.)

- 경품 지급을 사행성 조장 행위로 간주하는 것은 불합리한 해석임. 헌법재판소 또한 아케이드 게임에 한정하여 경품 제공을 금지한 바 있음

- 헌법재판소는 “모든 게임물에 대하여 원칙적으로 ‘경품 등을 제공하는 것’을 금지”한다고 판단한 바 있는데, 해당 위헌 소원을 제기한 신청인들이 아케이드 게임사업자이고, 결정 요지에서 아케이드 게임물로 한정하여 판단하고 있는바, 결정 이유에서의 ‘모든 게임물’은 아케이드 게임물을 의미함

- 전문가들도 이용자의 ‘투입’ 요건이 충족되지 않는 사업자의 일방적인 현물 제공을 ‘사행성’으로 해석하는 것은 불합리하며, 게임산업에서 경품이 사행성을 조장한다는 고정관념이 산업발전에 영향을 주고 있다고 평가함

* 강태욱 변호사 “지금의 게임 경품 규제는 불합리, 대폭 완화되거나 없어져야 한다.” / 게임동아 (24.01.23)

* [인터뷰] “장님 코끼리 만지기식 P2E게임, 개념부터 다시 세워야” / 시사저널e (23.02.07)

□ 주요내용

- 원칙적 경품 제공 허용 및 사행성 조장 우려가 있는 경품 제공을 예외적으로 금지하는 네거티브 규제 전환
 - 문체부는 <2024-2028 게임산업 진흥 종합계획>에서 아케이드 게임에 한해 네거티브 규제로 전환하겠다는 계획을 밝힌 바 있음
 - 온라인 게임에서의 경품 지급이 청소년 게임제공업에서의 경품 지급에 비해 사행성을 조장한다고 판단할 근거는 없으나, 온라인 게임에서도 네거티브 방식의 경품 규제 도입이 필요함
- 사행성 및 과소비 조장 우려가 있는 경품은 제공 허용 대상에서 제외
 - 확률적 요소가 결합된 경품 이벤트는 경품 제공 허용 대상에서 제외하고, 과소비를 유발할 가능성이 큰 경품 제공은 금지하는 네거티브 방식의 규제 도입을 제안함
- 청소년 보호 규정 마련
 - 게임 이용 등급에 따라, 청소년이용불가 게임과 청소년 이용 가능한 게임 내에서 경품 이벤트를 구분할 수 있는 규정을 마련할 필요가 있음.

□ 기대 효과

- (이용자 혜택 제공) 규제개선을 통해 게임산업의 이벤트와 마케팅을 활성화하고, 이용자에게 실질적인 혜택을 제공할 수 있음
- (산업 활성화 및 다양성 확보) 다양한 마케팅 방안을 통해 게임산업의 성장과 다양성을 촉진할 수 있음
- (사회적 합리성 확보) 과소비와 사행성을 예방하는 범위 내에서 규제를 개선함으로써 사회 통념에 맞는 정책을 구현할 수 있음

4 게임물 내용수정신고제도 폐지

□ 배경 및 현황

- 현행 「게임산업진흥에 관한 법률」에서는 등급심의를 받은 게임물이 업데이트 △버그 수정 △아이템 추가 등의 변경을 한 경우 게임물관리위원회(이하 게임위)에 ‘내용수정신고’를 의무적으로 해야 하며, 이를 위반할 경우 과태료 등의 페널티가 부과됨
- 그러나 이러한 제도는 빠르게 변화하는 게임산업의 특성을 반영하지 못하고 있으며, 글로벌에는 없는 대표적인 갈라파고스 규제로 작용하고 있음
 - 연간 약 3천 건의 내용수정신고 중 등급 재분류 등의 결정이 내려진 건수는 5%에 불과하여 불필요한 행정력 낭비로 이어지고 있음.
 - 게임사는 수시로 이루어지는 업데이트·패치마다 신고해야 하므로 과도한 리소스가 투입되며, 게임위 역시 불필요한 행정 부담을 겪고 있음
 - 심의 담당자에 따라 신고 결과가 달라질 가능성이 있어 객관성 및 공정성 문제가 발생하고 있으며, 신고 반려 시 기존 상태로 ‘롤백’해야 하는 문제가 발생하여 이용자 피해로 이어질 수 있음
- 또한, 모바일 오픈마켓(구글·애플 스토어)에서 유통되는 게임은 별도의 신고 없이 업데이트 내용을 오픈마켓에만 전달하면 되는 반면, 온라인 게임은 게임위에 반드시 신고해야 하는 등 플랫폼 간 규제 형평성 문제 제도 존재함
 - 온라인 게임: 게임위 신고 및 등급 유지 결정 필요
 - 오픈마켓 게임: 오픈마켓 내 업데이트 내용 전달로 같음
- 이에, 실시간 서비스 제공 및 지속적인 데이터 업데이트가 이루어지는 게임의 특성을 반영하여 내용수정신고제도를 폐지하거나 대폭 간소화할 필요성이 제기됨

□ 주요내용

- 내용 수정신고 폐지 및 규제 형평성 제고
 - 국내 게임사가 글로벌 기업과 동일한 조건에서 경쟁할 수 있도록 규제 형평성을 보장하고, 게임산업의 역차별 문제를 해소함
 - 기존의 신고 절차를 폐지하고, 게임사가 자율적으로 업데이트를 진행할 수 있도록 규제를 개선함

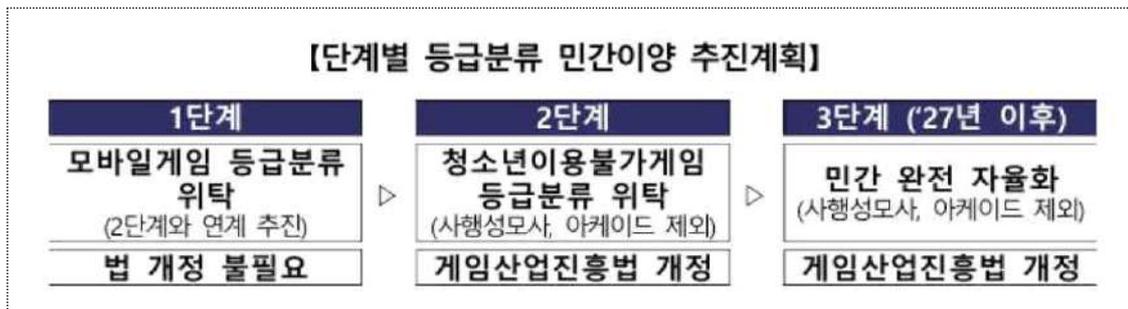
□ 기대 효과

- 게임산업 경쟁력 강화 및 행정 효율성 제고
 - 불필요한 내용 수정신고 절차를 폐지하거나 간소화함으로써 사업자의 부담을 줄이고, 게임위는 더 중요한 사안에 집중할 수 있음
 - 게임사는 신속한 업데이트가 가능해져 이용자 요구에 더욱 효과적으로 대응할 수 있음
- 중소 게임사 및 신규 기업의 진입 장벽 완화
 - 중소 게임사를 포함한 다양한 게임사업자의 규제 부담을 덜어주고, 신규 기업들의 시장진입을 활성화할 수 있음
- 게임산업 발전과 글로벌 경쟁력 확보
 - 규제 합리화를 통해 국내 게임산업의 성장 기반을 마련하고, 글로벌 시장에서의 경쟁력을 높이는 계기가 될 것으로 기대됨

5 게임물 등급분류 민간이양 관련

□ 배경 및 현황

- 문화체육관광부(이하 문체부)는 공공 관여를 축소하고 민간 부문의 자율성을 확대하기 위해 ‘게임산업 진흥 종합계획’에서 ‘등급분류 민간이양 추진 계획’을 발표함(2024.5.1)
- 현행법상 등급분류 업무를 지정기관에 위탁할 수 있는 게임물의 범위는 전체이용가, 12세 이용가, 15세 이용가이며, 청소년 이용불가 게임물은 게임물관리위원회(이하 게임위)에서 등급을 받아야 함
 - 다만, 문체부 계획에 따르면 사행성 모사 등 일부 게임물은 민간이양 대상에서 제외함



□ 주요내용

- 현행 법령에서 허용하고 있는 모든 청소년 이용불가 게임물을 민간이양 대상에 포함해야 함
 - 웹보드게임물(사행성 모사 게임물)은 다른 청소년 이용불가 게임물과 동일한 기준으로 등급분류를 받고 합법적으로 서비스되고 있음
 - 웹보드게임물의 경우, 월 결제 한도, 1회 게임 베팅 한도, 1일 손실 한도, 1년마다 본인인증 등 강화된 규제를 적용받고 있으며, 기관의 철저한 사후 관리를 받고 있음
 - 따라서, 웹보드게임물의 등급분류가 민간에 이양되더라도 기존 규제를 그대로 준수해야 하며, 게임위가 직권 재분류 및 등급 취소 등의 제재를 할 수 있기 때문에 충분한 관리가 가능함

VI. 게임산업 진흥

- 웹보드게임물을 아케이드게임물과 동일시하는 것은 형평성에 어긋남
 - 문체부 계획에서는 웹보드게임물과 아케이드게임물을 동일하게 보고 민간이양 대상에서 제외했으나, 이는 불합리함
 - 웹보드게임물은 온라인 게임으로, PC·모바일 플랫폼을 통해 사후 관리가 용이하지만, 아케이드게임물은 오프라인에서 현장 모니터링이 필요하여 관리가 어렵기 때문임
 - 따라서, 아케이드게임물은 민간이양 대상에서 제외할 필요가 있으나, 웹보드게임물은 온라인 기반의 관리 가능성을 고려해 민간이양 대상에 포함해야 함
 - 특정 장르 게임물을 민간이양 대상에서 제외하는 것은 규제 강화를 의미함
 - 현행 게임법에서는 사행성 게임물을 불법 게임물로 규정하고 있으며, 웹보드게임물은 규제를 준수할 경우 합법적으로 등급분류 및 서비스가 가능함
 - 따라서, 웹보드게임물을 등급분류 민간이양 대상에서 제외하는 것은 합법 게임물과 불법 게임물을 동일시하는 것이나 다름없으며, ‘게임산업법 시행령 별표2 제8호’를 준수하는 웹보드 게임물을 등급분류 민간이양 대상에서 제외해야 할 합리적 이유가 없음
 - 최근 관련하여 국회에서도 법안이 발의되었는데, 청소년 이용불가 등급을 포함하여, 현행 법령에서 허용하는 모든 게임물의 등급분류를 문체부장관이 지정하는 등급분류 기관에 위탁할 수 있도록 하고 있음
- ※ 더불어민주당 김윤덕 의원 대표발의(‘24.10.30) 게임법 일부개정안 참고

□ 기대 효과

- 합법적으로 등급분류를 받고 서비스 중인 게임물 중 일부만 민간이양 대상에서 제외하는 불합리한 규제 차별을 해소하고, 민간이양을 통해 게임위의 업무 부담을 줄이며 등급분류 절차를 간소화하여 업계의 행정적 부담을 경감할 수 있음

6

불법 프로그램 실질적 실효적 차단 필요성

□ 배경 및 현황

- 게임물 관련 불법 프로그램은 정상적인 방법으로 게임물을 이용하는 선의의 이용자에게 대한 피해 초래, 게임물 관련 사업자의 정상적 서비스 운영에 피해 초래
- 이에 현행 게임산업법 제32조 제1항 제8호에 따르면 게임물과 관련된 불법 프로그램의 제작, 배포, 유통 등의 행위가 금지됨
 - 위반 시 동법 제46조제3의 2호에 따라 1년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금형에 처함

【게임산업진흥에 관한 법률】

제32조(불법 게임물 등의 유통금지 등) ① 누구든지 게임물의 유통 질서를 저해하는 다음 각호의 행위를 하여서는 아니 된다.

8. 게임물의 정상적인 운영을 방해할 목적으로 게임물 관련 사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위

제46조(벌칙) 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 자는 1년 이하의 징역 또는 1천만 원 이하의 벌금에 처한다.

3의2. 제32조 제1항 제8호를 위반하여 게임물 관련 사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위를 한 자

- 그러나 다음과 같은 이유로 실효적 차단 및 처벌이 이루어지지 못하고 있음 → 실질적, 실효적 차단 필요성
 - 불법 프로그램 등의 이용에 관한 법에 따른 제재 수단의 부재로 이용자들의 수요 지속
 - 불법 프로그램 배포로 수십억 원의 수입을 올리고 있으나, 처벌 수위는 낮은 상황임
 - * INVEN 2024. 5. 26. 「"기업형으로 진화한 '게임 핵'... 게임위, 5년간 26,925건 행정조치"」 보도¹⁴⁾
- ISP 및 호스팅 업체들의 방관 또는 비협조로 즉각적 대응 어려움

14) 기사 전문: <https://m.sports.naver.com/esports/article/442/0000172544>

□ 주요내용

- 불법 프로그램 등 이용자에 대한 제재 규정 신설 및 기존 제재 규정 강화
 - 유사 취지의 게임산업법 일부개정안 국회발의
 - * 2024.08.06. 김성원 의원 대표 발의 (2202599 게임산업법 일부개정안)
 - * 2024.08.28. 전용기 의원 대표 발의 (2203274 게임산업법 일부개정안)

【게임산업진흥에 관한 법률(김성원 의원 안)의 제안이유 및 주요 내용】

불법 프로그램 이용자를 처벌할 수 있는 법적 근거가 없어 게임산업이 큰 피해를 받고 있다는 지적에 따라 고의로 불법 프로그램 등을 이용하는 자에 대한 20만 원 이하 과태료 부과 근거를 마련

【게임산업진흥에 관한 법률(전용기 의원 안)의 제안이유 및 주요 내용】

불법 프로그램 등을 이용하는 자에 대한 제재 규정이 없고 처벌의 수위도 낮아 그 실효성이 떨어지는 현황에 따라, 불법 프로그램 이용자에 대한 제재 근거를 신설하고 제재 수위를 높여(5년 이하 징역 5천만 원 이하 벌금) 불법 프로그램 등을 근절

- ISP 및 호스팅 업체 대상 자체 모니터링 및 협력 의무 신설

□ 기대 효과

- 불법 프로그램 등 금지행위의 실효적 차단을 통해 선의의 이용자들의 게임 이용 피해를 방지하고, 게임산업의 경제적 손실을 방지하며, 금지행위로 인해 발생한 게임에 대한 부정적 인식 개선

7 온라인 게임 본인인증 절차 개선

□ 배경 및 현황

- 게임산업법에 따라 게임물 관련 사업자는 온라인 게임 서비스를 제공하기 위해 이용자의 본인인증을 요구하고 있음. 그러나 전체이용가 게임물까지 본인인증 대상에 포함되어 과도한 개인정보 수집 및 관리 문제가 발생하고 있는 현실임
 - 현재 본인인증은 주로 휴대폰, 신용카드 등 제한된 수단만 허용되어, 해당 인증 수단이 없는 청소년은 게임 가입과 이용이 불가능해 불편을 초래하고 있음
 - 과거 강제적 섯다운제 시행을 위해 본인인증 규제가 필요했으나, 2022년 1월 해당 제도가 폐지되면서 규제의 필요성이 크게 감소함

□ 주요내용

- 전체이용가 게임물은 본인인증 및 법정대리인 동의 의무에서 제외하고, 12세 이용가, 15세 이용가 게임물에서는 법정대리인 동의로 본인인증을 갈음하는 방식으로 개선이 필요함
 - 게임산업법은 게임물의 등급과 관계없이 모든 게임 관련 사업자에게 예방 의무를 부여하고 있으며, 이를 유지하면서 본인인증 의무를 제외할 수 없음
 - 지난 21대 국회 및 22대 국회에서도 관련 법안이 여러 차례 발의되었음.
 - * 김성원 의원 대표 발의안 2025.02.24.
 - * 이용 의원 대표 발의안 2023.05.09.
 - * 하태경 의원 대표 발의안 2023.01.27.
 - * 조승래 의원 대표 발의안 2021.02.08.
 - * 이상헌 의원 대표 발의안 2020.12.15.
 - 최근 문화체육관광부(이하 문체부)도 청소년 이용자가 전체이용가 게임을 본인인증 없이 이용할 수 있도록 규제개선 계획을 발표한 바 있음
(출처 : '24~28 게임산업 진흥 종합계획')

‘24~28 게임산업 진흥 종합계획’ 19면

□ 온라인게임 본인인증 제도 개선

- **(현행)** 온라인게임 가입 시 과몰입 예방을 위해 ①**모든 이용자 본인인증** 및 ②**만 18세 미만 청소년의 법정 대리인 동의 필요***
 - * **(방법)** 휴대전화, 신용카드, 금융인증, 아이핀 등(게임사마다 상이)
- 본인 인증수단이 없는 청소년의 경우 등급 분류상 전체이용가 게임임에도 온라인게임을 할 수 없는 문제 발생
- **(본인인증 개선)** 전체이용가 게임의 본인인증을 이용자의 선택사항으로 하되, 본인인증 미실시 회원은 청소년으로 간주하여 법정 대리인 동의를 받도록 개선
 - * 본인 인증을 할 수 있는 청소년도 청소년보호법상 법정 대리인의 동의 필요
- 이에 따라 본인인증 수단이 없는 청소년이라도 전체이용가 게임에 대해서는 법정 대리인 동의만 있으면 게임 이용 가능
- 게임산업진흥법 제12조의3(게임과몰입 예방조치 등) 등 개정 추진

- 참고로, 문체부는 전체이용가 게임물에 대해 실명·연령 확인 및 본인인증 의무를 제외하는 내용을 포함한 게임산업법 제8조의3 제9항 개정을 추진하고 있음. 이 개정안은 올해 4월까지 의견 수렴과 입법 예고를 거친 후 5월에 법제처 심사받을 예정임을 밝힘
(출처 : [인벤] 문체부, 전체이용가 게임에 본인인증 의무 폐지 추진)

□ 기대 효과

- 과도한 개인정보 수집 및 관리 문제 해소
 - 본인인증 절차 개선을 통해 개인정보 수집과 관리의 부담을 줄이고, 개인정보 유출 우려를 완화할 수 있음
- 사업자와 이용자의 편의성 증대
 - 불필요한 본인인증 절차를 없애 사업자의 관리 부담을 줄이며 이용자는 보다 편리하게 게임에 접근할 수 있게 됨

8 블록체인 게임 기준 마련 및 단계적 허용

□ 배경 및 현황

- 전 세계 블록체인 게임 시장은 약 201조 원 규모이며, 2030년까지 800조 원 이상으로 성장할 것으로 전망됨
 - 블록체인 게임은 게임 이용자가 자신의 노력과 소비에 대한 결과물을 소유하게 되며, 게임사가 이용자에게 보상을 제공하는 것이 핵심임
 - 미국 트럼프 대통령의 친(親)가상자산 정책 추진으로 블록체인 게임 시장 확대 가능성이 더욱 커지고 있음
 - 현재 한국을 제외하고 블록체인 게임을 전면 금지하는 국가는 중국 등 극소수에 불과함. 이런 상황이 지속될 경우 글로벌 게임 시장에서 경쟁력을 잃을 뿐만 아니라, 외국 게임들의 국내 서비스도 불가능해 분쟁 발생 가능성이 존재함
- 과거 ‘바다이야기’ 사태로 인한 규제가 블록체인 게임에도 적용되고 있음
 - 블록체인 게임은 약 20년 전 ‘바다이야기’ 사태로 도입된 게임산업법 내 경품 관련 규제로 인해 국내에서 서비스가 불가함
 - 본질과 관련 없는 과거 사례로 인해 신산업 성장이 제약받고 있음
 - 2024~2028 게임산업 진흥 종합계획 내 ‘네거티브 방식의 경품 제도’에서 청소년 게임제공업의 원칙적 경품 제공 허용 추진이 포함됨
- 산업 환경 변화 및 글로벌 추세에 따라 블록체인 게임에 대한 명확한 기준을 마련하여 허용할 필요성이 대두됨

□ 주요내용

- 명확한 기준 마련을 통해 블록체인 게임 허용 범위 설정
 - 도박 혹은 사행행위 등 허용 불가 기준을 마련하고, 이에 해당하지 않는 게임물의 경우 서비스가 가능하도록 제도 정비
 - 해외 사례에서도 사행성 게임 등을 제외하고 별도 규제 없이 허용하고 있는바, 글로벌 스탠다드에 맞춰 기준을 정립할 필요가 있음
- 샌드박스를 통한 시범 운영 및 단계적 허용
 - 한시적 허용을 통해 블록체인 게임을 시범 운영하고, 결과를 토대로 개선점 및 기준을 마련해 글로벌 시장에서 경쟁력을 갖출 수 있도록 정책적 지원이 필요함

VI. 게임산업 진흥

- 시범 운영을 통해 제도적 보완을 거치는 단계적 허용이 바람직함

□ 기대 효과

- 블록체인 게임 허용을 통해 글로벌 경쟁력을 확보하고 신규 사업 창출을 통한 일자리 증가를 모색할 수 있음

9 메타버스산업 진흥 및 적용규범 명확화를 위한 기반 마련

□ 배경 및 현황

- 게임사에 대한 신기술 도입 현황 및 향후 도입 예정 여부 설문 결과, ‘메타버스’는 ‘VR/AR’에 이어 2위를 차지함(대한민국 게임백서, 2022)
- 메타버스산업 진흥을 위한 지원 및 각종 시책의 추진 근거를 담고 있는 ‘가상융합산업 진흥법안’이 2024. 2. 1. 국회 본회의를 통과하였음
- 위 법안은 메타버스의 정의, 메타버스산업 지원, 자율규제, 규제의 불명확성 해소를 위한 임시기준 마련의 근거 등을 규정하고 있음

【가상융합산업 진흥법안】

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “가상융합세계(메타버스)”란 이용자의 오감을 가상공간으로 확장하거나 현실 공간과 혼합하여 인간과 디지털 정보 간 상호 작용을 가능하게 하는 기술(이하 “가상융합기술”이라 한다)을 바탕으로 다양한 사회적·경제적·문화적 활동을 할 수 있도록 구성된 가상의 공간이나 가상과 현실이 결합한 공간(이하 “가상융합세계”라 한다)을 말한다.

- 그러나 문체부 및 게임물관리위원회는 메타버스 내에 게임 콘텐츠가 있으면 게임산업법이 적용된다는 입장을 여전히 고수
 - 문체부는 2024. 1. 메타버스 사업자들과의 간담회에서 메타버스 내 게임물이 포함된 경우 게임산업법을 적용하겠다는 입장을 피력
 - 게임산업법은 이용자에 대한 경품 제공을 금지하고 있고(제28조 제3호), 게임물의 이용을 통하여 획득한 유·무형의 결과물의 환전을 금지함으로써(제32조 제1항 제7호), 이용자의 경제활동을 핵심으로 하는 메타버스가 위법한 것으로 해석될 가능성 높음
- 이는 가상융합산업 진흥법의 입법 취지에도 어긋날 뿐 아니라 메타버스 산업 전반에 대한 이해와 상충되는 것으로 두 영역과 법 적용을 명확히 구분하려는 조치가 필요함
 - 새로운 형태의 제도와 영역에는 새로운 개념의 정의와 법 규정을 적용하는 것이 필연적인바, 메타버스의 목적과 기능 등에 대한 종합적인 고려 없이 단지 게임 콘텐츠가 일부분 포함되었다는 이유로 기존 영역과 혼재해 일률적으로 법을 적용하는 것은 게임산업법이 당초 상정한 입법 취지에도 맞지 않고 불필요한 규제를 양산해 궁극적으로 사용자들의 피해로 전가될 수 밖에 없는 부분임

VI. 게임산업 진흥

- 게임 콘텐츠의 판단 기준도 불명확하고 자의적이어서 법적 불확실성이 존재하여 메타버스 사업자들에게 큰 부담으로 작용

□ 주요내용

- 가상융합산업 진흥법에 따른 실질적인 산업발전 지원
 - 동법에 따라 실질적으로 메타버스 산업 진흥과 지원이 이루어질 수 있도록 각종 지원시책 마련, 관련 사업 추진 및 제도적 기반의 구축을 위한 노력 필요
- 메타버스와 게임물의 구별을 위한 가상융합산업 진흥법 개정
 - 메타버스에 게임산업법이 적용되지 않도록 가상융합산업 진흥법에 명확히 규정하거나, 적어도 정부로 하여금 메타버스와 게임물의 구별 기준을 명확히 마련하도록 의무화하는 내용의 법률 개정

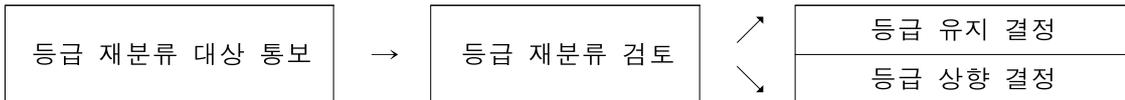
□ 기대 효과

- 메타버스산업 선도를 통한 국내 게임사의 신산업 글로벌 경쟁력 확보, 고용 창출과 투자유치 및 수출 경쟁력 강화

10 등급 재분류 시 강제적 롤백 규정 개선

□ 배경 및 현황

- 현재 게임물의 내용 업데이트 시, 게임물관리위원회(이하 게임위)에 사후 신고하여 등급 재분류 대상 여부를 통보받고 있으나, 이는 최종·확정된 결정이 아닌 해당 결정이 필요하다는 사전 통지에 불과함



- 게임위의 규정상 규정에 따르면, 등급 재분류 대상 통보만으로도 게임물을 신고 이전의 상태로 소급하여 수정(롤백)할 의무를 부과하고 있으며, 사업자에 어떠한 의견 소명 기회를 부여하지 않고 있음

【게임물관리위원회 등급분류규정】
제28조의2(내용수정신고 게임물의 재분류 절차) 게임산업법 제21조 제5항의 등급재분류 대상임을 통보받은 게임물에 대하여는 그 사실을 송달 받은 날로부터 7일 이내에 새로이 등급분류신청 하여야 한다. 다만, 등급 재분류결정 사실을 송달받은 날로부터 내용수정신고 이전의 내용으로 제공하여야 한다.

- 2024년 1월, 게임물관리위원회는 일부 개정안을 입안 예고했지만, 여전히 최종·확정된 등급 재분류 결정이 나기 전에도 롤백 의무를 부과하고 있음

【게임물관리위원회 등급분류규정 일부개정(안)】
제28조의2(내용수정신고 게임물의 재분류절차) 게임산업법 제21조 제5항의 등급재분류 대상임을 통보받은 게임물에 대하여는 그 사실을 송달 받은 날로부터 7일 이내에 새로이 등급분류신청 하여야 한다. 다만, 등급 재분류결정 사실을 송달받은 날로부터 등급 재분류 사유에 해당하는 내용을 내용수정신고 이전의 내용으로 제공하여야 한다. 다만 등급 재분류 사유에 해당하지 않는 내용을 표시하여 동일한 내용으로 내용수정신고를 할 수 있다.

- 최종·확정된 결정 없이 이미 실시간으로 서비스 중인 게임물에 대해 강제적인 롤백 의무를 부과하는 규정은 과도한 규제임

VI. 게임산업 진흥

- (안정적 서비스 제공 불가) 상시적인 롤백 가능성 때문에 게임물 서비스의 안정성을 유지하기 어려움
- (이용자 불편 초래) 업데이트된 게임물을 이용 중인 다수의 이용자에게 불편과 피해를 초래할 수 있음

□ 주요내용

- 현행법상 등급 분류된 내용과 다른 게임물을 제공하거나 등급 구분을 위반하여 게임물을 제공하는 행위는 금지되므로(게임산업법 제32조 제1항 제1호), 최종 등급 재분류 결과에 따라 충분히 관리할 수 있음
 - 현행 규정에서 등급 재분류 대상 통보만으로도 게임물을 이전 상태로 롤백해야 하는 의무를 부과하는 조항을 삭제하고, 최종·확정된 등급 재분류 결과에 따라 필요한 사업자의 조치를 명시하도록 할 필요가 있음
 - 온라인 게임 및 모바일 게임의 내용 수정 시, 게임사업자가 선택적으로 사전 신고를 할 수 있도록 근거를 마련하여, 불필요한 롤백을 방지하고 서비스의 안정성을 높일 필요가 있음

□ 기대 효과

- (게임사업자의 부담 완화) 롤백 의무가 완화되면 사업자 부담을 줄이고, 게임 창작 및 콘텐츠 업데이트의 자율성을 보장할 수 있음
- (게임산업 경쟁력 강화) 과도한 규제를 완화하고, 게임 서비스의 안정성을 유지하면서도 창의적인 개발을 촉진할 수 있어 게임산업의 글로벌 경쟁력을 강화하는 데 이바지할 것임

11 글로벌 규제 변화 모니터링 시스템 구축

□ 배경 및 현황

- 현재 대부분의 게임은 글로벌 버전으로 제작되지만, 각국의 규제와 서비스 요건이 상이하어, 게임제작사들이 이를 모두 파악하고 반영하는 데 어려움이 있음
 - 특히 중소형 게임사들은 이러한 규제 차이를 제대로 반영하지 못해, 공 들여 제작한 게임을 서비스하지 못하는 사례가 발생하고 있음.
- 정부는 ‘2024-2028 게임산업 진흥 종합계획’을 통해 언급한 만큼, 주요 시장별 수출 지원 전략을 세우고, 그 기초가 되는 해외 규제를 파악하는 것이 선행되어야 할 것임.
 - 현재 한국콘텐츠진흥원은 매년 글로벌 게임 법제·정책 연구보고서를 발간하고 있지만, 모든 국가의 규제를 즉각적으로 반영하는 데 어려움이 있음
 - 따라서, 해외 서비스를 준비하는 게임산업이 손쉽게 확인할 수 있는 시스템 구축 및 홍보로 게임산업 수출에 어려움이 없도록 지원이 필요함.

□ 주요내용

- 전 세계 게임 관련 주요 규제 사항에 대한 정부 차원의 조사
 - 게임사업자들이 이를 손쉽게 확인할 수 있는 시스템 구축 및 개선
 - 한국콘텐츠진흥원의 웰콘 플랫폼을 활용하여, 해외 법령과 규정들을 실시간으로 반영하고, 국내 법령과 규정을 동시에 검색할 수 있는 기능을 개선할 필요가 있음
 - 단순히 법령과 규정을 검색하는 것뿐만 아니라, 게임 론칭에서 운영까지 국가별로 적용해야 할 사항들을 테스트할 수 있는 시스템을 마련해야 함
- * 예를 들어, 국가별 게임 등급분류, 확률형 아이템 등 준수사항을 시뮬레이션 할 수 있는 기능을 추가

□ 기대 효과

- 이러한 시스템 구축을 통해, 게임사업자들이 글로벌 규제에 신속하게 대응할 수 있어, 글로벌 경쟁력을 높이고, 게임산업 수출에 어려움이 없도록 지원할 수 있을 것임

12 문화콘텐츠 수출기업 인센티브 확대

□ 배경 및 현황

- 현재 수출 실적에 대한 부분은 부가가치세를 영세율로 적용하여 수출과 외화획득을 장려하고 있음.
- 한류 문화콘텐츠는 글로벌 시장에서 높은 경쟁력을 보이며, 한국의 국가 수출 실적을 크게 끌어올리는 핵심 산업으로 자리 잡은 상황. 특히 문화 콘텐츠 수출은 타 산업의 수출과 달리 아래와 같이 고려해야 할 부분이 많기 때문에 그 중요성이 더욱 부각되고 있음
 - 게임, 음악, 방송, 애니메이션 등 문화콘텐츠 산업 특성상 OSMU(One source & multi-use) 전략에 따른 IP 확장성이 더욱 중요해지고 있음
 - 또한 게임, 음악, 방송 등의 수출 확대에 의한 국가브랜드 제고 효과로 인해 화장품, 가공식품 등 타 산업의 수출에도 큰 영향력을 미치고 있음
- 전 세계를 강타하고 있는 문화콘텐츠 산업은 국가이미지를 향상시키고, 국내 타 산업의 수출 실적까지 끌어올리는 등 경제적 효과가 생산유발액 기준 약 37조원에 달함. 이렇듯 대한민국의 수출 전반에 걸쳐 크게 기여하고 있지만, 그에 따른 인센티브는 부족한 상황임
- 콘텐츠산업은 제작비 부담이 크고, 해외 진출 시 마케팅·현지화 비용이 많이 드는 특성이 있으나, 제조업 등 전통적인 수출 산업에 비해 문화 콘텐츠 수출기업에 대한 지원과 인센티브가 부족한 상황

□ 주요내용

- 문화콘텐츠 수출기업의 전체 매출 중 수출 비중별로 차등(ex. 30%, 50%, 70%, 90%)하여 법인세를 공제하는 등의 인센티브를 제공하여 민간 문화콘텐츠 기업들이 자발적으로 해외 수출을 늘릴 수 있도록 독려함

□ 기대 효과

- 다른 주력 수출 산업과의 형평성을 제고하고, 문화콘텐츠 산업의 세계적인 경쟁력 강화는 물론, 국가이미지 제고를 통한 타 산업의 수출 경쟁력까지 향상시킬 수 있을 것

13 모태펀드 내 게임 계정 신설

□ 배경 및 현황

- 정부 주도의 문화콘텐츠 분야 모태펀드에서는 문화계정 5,200억 원, 영화계정 796억 원이 조성될 예정이나, 게임산업을 위한 전문계정은 전무한 상황임

계정	분야	주요내용	결성목표액
문화 계정	IP	콘텐츠 IP를 소유 또는 유통·배급하는 콘텐츠 기업 및 프로젝트에 대한 투자	1,500억 원
	수출	글로벌 콘텐츠[OTT 또는 국외 지역에 판매할 예정인 콘텐츠 등] 관련 국내 중소·벤처기업 및 프로젝트에 투자	1,500억 원
	신기술	신기술(AI, VR 등)이 융합된 콘텐츠를 개발하는 중소·벤처기업 및 관련 프로젝트 등에 투자	750억 원
	콘텐츠 육성	성장 가능성이 있는 유망 콘텐츠 분야 및 창업 초기 기업·프로젝트 등에 투자	250억 원
	문화일반	문화산업 기업에 대한 투자	1,200억 원
	합계	-	5,200억 원
영화 계정	한국영화	한국영화 프로젝트에 메인 투자	396억 원
	중저예산	중저예산 및 저예산 한국영화 제작 활성화 목적으로 한국영화 프로젝트에 부분 투자	200억 원
	애니메이션	한국 애니메이션 경쟁력 강화 목적으로 한국 애니메이션 관련 기업 및 프로젝트에 부분 투자	200억 원
	합계	-	796억 원

*문화계정 내 글로벌 리그 펀드의 결성목표액은 미정

- 한국의 게임산업 시장 규모는 전 세계 4위(21조 4,287억 원 규모)이며, 국내 콘텐츠 산업 수출의 64%를 차지하는 국가 30대 수출 유망품목으로도 지정되어 있음
- 이에 정부도 K-게임의 경쟁력을 보고 모태펀드를 통해 일부 유망한 중소 게임사에 투자 및 성과를 거두었지만, 정작 게임 전문계정의 펀드는 결성하지 않아 게임 분야에 대한 지속적인 성장 지원이 부재한 상황임

VI. 게임산업 진흥

* 모태펀드 내 게임산업 주요 투자 현황(2021~2024년)

연도	분야	펀드 명	결성총액
2023년	K-유니콘	00-0000 문화투자조합 9호	300억 원
	K-콘텐츠IP	0000-00 아이피 투자조합	300억 원
2021년	모험투자	00000게임콘텐츠펀드	390억원
	모험투자	0000 000000 상생 투자조합	258.6억 원

출처 : 벤처투자종합포털(문화계정 펀드만 포함)

- 한편 영화산업의 경우 문화계정과 별도로 분리하여 매년 투자를 지속하고 있으며, 올해부터는 애니메이션 분야도 특화 펀드로 분류하여 조성을 추진하고 있음
- 게임산업은 영화산업의 규모의 3배, 애니메이션 산업 규모의 23배이고 관련 종사자 역시 2배*인 것을 고려하면 모태펀드 계정 및 투자 규모에도 형평성을 높일 필요가 있음

* 게임산업 종사자 수 약 8만 5천 명, 영화산업 종사자 수 약 3만 4천 명(콘진원, 콘텐츠산업 동향 분석 보고서 중)

□ 주요내용

- 정부 주도의 모태펀드에 ‘게임계정’을 신설하여 중소·인디게임의 혁신적인 도전의 기회 제공을 통해 게임산업 및 국가 경제에 기여함

□ 기대 효과

- 게임산업의 활력 제고를 통해 기업 성장 및 고용 창출로 연결되는 선순환 구조를 갖출 수 있음

14 문화비 소득공제 범위 확대

□ 배경 및 현황

- 게임은 「문화예술진흥법」에 따라 문화예술의 한 분야이자 대중문화로 자리를 잡았으나, 경기 불황으로 국내 게임산업은 위축되었고 관련 산업도 위기를 맞고 있음. 이에 따라 문화비 소득공제의 범위에 게임을 추가함으로써 국민의 여가 증진과 게임산업의 진흥에 기여할 필요성이 커짐
- 문화비 소득공제는 근로소득자(총급여 7천만 원 이하)가 신용카드 등을 통해 도서, 공연, 박물관, 미술관, 신문, 영화 및 체육시설을 이용할 경우 연간 300만 원 한도 내에서 소득공제를 받을 수 있는 제도임
 - 현행 제도를 통해 국민의 문화 향유 및 여가문화 증진이 이루어졌으며, 관련 소비 촉진 효과로 산업 매출 증가로 이어지고 있음. 올해부터는 소득공제 범위가 수영장, 헬스장 등으로 확대될 예정임
 - * △도서·공연 티켓 구입비(18.7.1.), △박물관·미술관(19.7.1.), △종이신문 구독료(21.1.1.), △영화 관람료(23.7.1.) 등
 - 그러나 국내 게임 시장은 축소되었고, 게임산업의 고용 정체와 제작비 대비 수익률 감소 문제에 직면해 있음
 - * △PC게임 월평균 총 이용 비용은 23년 45,824원에서 24년 37,684원으로 17.8% 감소, △모바일 게임도 23년 52,519원에서 24년 21,875원으로 58.3% 감소(콘진원, 2024 게임이용자 실태조사)
 - * △소상공인이 많은 PC방은 19년 12월 10,102곳에서 24년 11월 7,301곳으로 28% 감소(국세통계포털)
 - * △문화비 소득공제 대상인 영화산업 종사자 수(34,435명)보다 게임산업 종사자 수(85,057명)가 2.4배 많지만, 9인 미만 업체가 48% 차지(콘진원, 콘텐츠산업 동향분석 보고서)
 - * △게임산업은 제작비 대비 수익을 내지 못하는 비율이 67~72%에 달할 정도로 수익성이 낮음(콘진원, 게임산업 조세지원제도 개선연구)

□ 주요내용

- 현행 「조세특례제한법」 제126조의2 제2항에 따른 문화비 소득공제 항목에 ‘게임’을 추가하는 법적 근거 마련
 - 현재 문화비 소득공제는 도서, 공연, 박물관, 미술관, 영화, 체육시설 등의 이용에 대해 인정되고 있음
 - 현재 게임도 국민의 문화 향유 활동의 중요한 부분을 차지하고 있음. 게임은 단순한 오락을 넘어 창의적이고 문화적인 요소를 포함한 미디어 콘텐츠로, 대중문화와 예술의 중요한 축으로 자리 잡았음

VI. 게임산업 진흥

- 게임을 문화비 소득공제 항목에 포함하는 것은, 게임산업이 문화예술 분야로서 그 중요성을 인정받는 동시에, 경제적 활성화를 위한 지원책으로 작용할 수 있음
- 특히 게임산업뿐만 아니라 관련 산업들에게도 긍정적인 파급효과가 예상됨. 예를 들어, 게임 관련 주변 산업인 e스포츠, 게임 주변 상업시설(PC방 등), 그리고 게임 관련 콘텐츠 제작 및 유통업체 등 전체적으로 산업 경제를 활성화하는 중요한 역할을 할 수 있을 것으로 사료됨

□ 기대 효과

- 게임을 문화비 소득공제 항목에 포함하는 것으로 다른 문화예술 분야와의 형평성을 제고하고, 어려운 상황에 처한 게임산업의 활력을 불어넣어 기업 성장 및 고용 창출로 이어지는 선순환 구조를 구축할 수 있을 것임

15 시니어 이스포츠 활성화

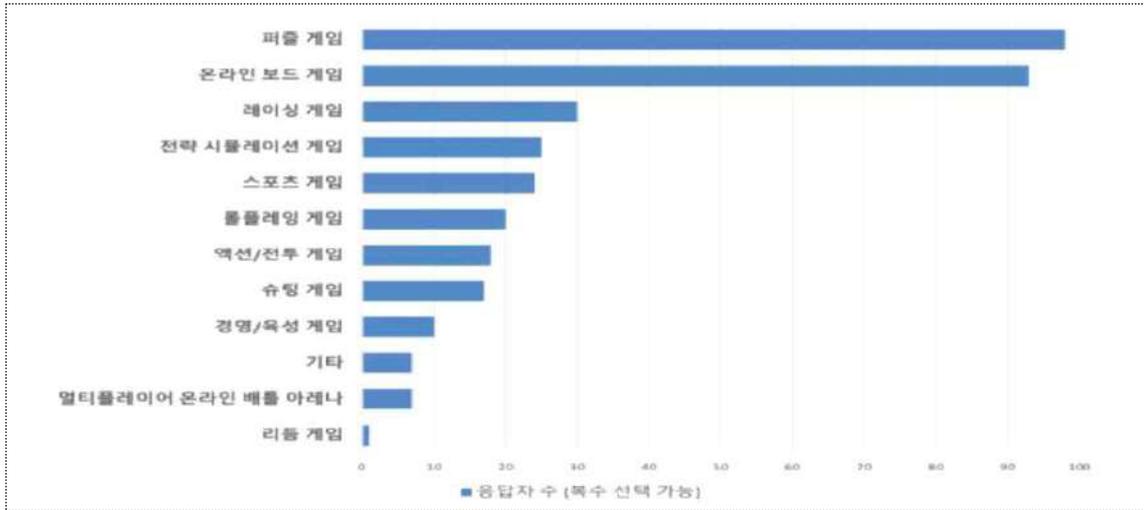
□ 배경 및 현황

- 문체부는 게임산업 진흥 종합계획(‘24~‘28)의 일환으로 이스포츠 활성화를 위해 지역 연고 실업팀 창단, 학생 이스포츠 활동 지원 및 직업 체험 등 이스포츠 저변을 확대하는 정책을 추진 중
- 2024년 12월을 기점으로 전체 인구 중 65세 이상 노인인구 비율이 20% 이상인 초고령사회에 진입하는 등 시니어 인구의 급격한 증가에도 정책적으로 시니어 인구의 이스포츠 참여 활성화 방안은 전무함

□ 주요내용

- 이스포츠의 주요 종목은¹⁵⁾ 경쟁·대전 요소가 주를 이루는 게임 위주로 시니어의 참여와 관심을 유도할 수 있는 종목적 한계가 존재함

<중장년층이 선호하는 게임 장르>¹⁶⁾



- 한 언론 기사에서는 일본의 65세 이상 시니어 e스포츠팀인 ‘마타기스 나이퍼즈’라는 팀의 창설을 소개, 세계적인 e스포츠 강국인 한국이 시니어 세대의 e스포츠 접근성 활성화 방안에는 소홀함을 지적함¹⁷⁾

15) 실시간전략게임(RTS), 1인칭 슈팅게임(FPS), 팀전투게임(AOS), 격투게임 등

16) 게임디자인 연구팀, 「세대를 연결하는 게임 디자인 가이드: 50대 이상 게임 이용자를 중심으로」, 카이스트, 2022.6.4.

17) “평균 69세, 日서 시니어 e스포츠팀 창설 한국 시니어 무대는?”(<https://www.ekoreanews.co.kr/news/articleView.html?idxno=51461>)

VI. 게임산업 진흥

- 은퇴한 시니어가 단순 취미 활동을 넘어 ‘직업 선수’로 활동할 수 있는 기회를 마련하는 한편, 상설 경기장에서도 시니어 리그가 정기 개최될 수 있는 종목을 발굴하고, 코치, 트레이너 등 전문인력을 양성하는 등 정부에서 추진 중인 이스포츠 지원 대상에 시니어를 포함하고, 시니어의 참여가 용이한 게임 종목을 중점 육성할 필요가 있음

□ 기대 효과

- 이스포츠는 뇌, 안구, 손의 움직임을 극대화하는 스포츠로 사격이나 양궁보다 활동성이 높아 뇌훈련 스포츠로서의 가치가 매우 높은 것으로 알려짐.¹⁸⁾ 향후 시니어 이스포츠 활성화 정책이 마련될 경우 치매 예방을 비롯하여 세대 간 융합 등 기존 사회적 문제로 대두 되어온 주요 현상을 일정 부분 해결할 수 있을 것으로 기대됨

18) 백영미, 「강원도 노인건강관리에 e-sports를 활용하자/Vol.2024-45」, 강원연구원, 2024.9.19.

16 이스포츠 운영비 세액공제 확대

□ 배경 및 현황

- 한국은 ‘이스포츠 종주국’이라는 위상과 달리 산업을 지탱하는 이스포츠 종목사와 팀은 적자를 면치 못해 해체 및 투자를 줄이거나 일부 선수를 제외한 선수단의 처우는 매우 열악한 상황임
 - 다시 이스포츠가 살아나고 선수단의 처우가 개선되려면 다양한 이스포츠 대회가 활성화되어야 하는 만큼, 이를 유도하기 위하여 이스포츠 대회 운영비에 대한 세액공제 확대가 필요함
- 이스포츠는 아시안게임 정식종목 및 이스포츠 월드컵이 개최하는 등 글로벌 입지와 산업의 규모가 계속 커지고 있음
 - 미국·중국·사우디 등 주요국들은 이스포츠 주도권 선점을 위해 정부 차원의 다양한 재정·세제 지원 정책을 강화하고 있지만, 국내는 이스포츠 구단 해체, 열악한 선수단 처우 등 경쟁력이 감소하고 있음
 - * 종목사 투자액은 2022년 약 434억 원으로 전년 대비 264% 증가했지만, 매출액은 199억 원으로 40% 감소
 - * 2022년 49개 게임단에서 2023년 40개 게임단으로 9개 감소(해체 및 운영 중단 등의 사유로 13개 감소 / 신규 설립으로 4개 추가)
 - * 영세한 규모(연간 예산 6억 원 미만) 게임단이 전체의 37.5% 차지하고, 연간 예산 1억 원 미만의 게임단도 12.5%에 달함
 - 최근 국회에서 이스포츠 대회 운영비용에 대한 세액공제를 신설하는 「조세특례제한법」 개정 논의가 활발했지만, 지원 대상이 비수도권* 개최 대회로만 한정하고, 공제율(10%) 및 일몰 기한(2026년 12월 말)도 짧아 실질적인 정책효과를 기대하기 어려운 실정임
 - * 비수도권으로만 한정할 경우, 국내 소규모 대회는 정책효과를 기대할 수 있겠지만, 글로벌 대회로까지의 확대는 어려운 실정

□ 주요내용

- 이스포츠 종주국으로서의 위상 회복 및 경쟁력 제고를 위해 이스포츠 대회 운영비 공제 범위를 ‘비수도권’에서 ‘전국’으로 확대하고, 일몰 연장 및 공제율 상향 지원이 필요함(2030년까지, 공제율 10→20% 상향)

□ 기대 효과

- 이스포츠 대회 활성화를 통한 산업 선순환 구조를 구축하고, 이를 통해 이스포츠 경쟁력 제고 및 국가 위상 강화 기대함

17 기능성 게임물 활성화 촉진

□ 배경 및 현황

- 급격한 고령화 추세에 따라 시니어 재활, 훈련 등을 목적으로 하는 기능성 게임물의 역할이 확대되고 있으나, 관련 법 규정은 이를 고려하지 않고 게임물 등급·소재를 기준으로 획일적으로 규제하고 있어, 기능성 게임물 활성화의 장애 요인으로 작용 중임
- 게임산업법 시행령(제11조의3)은 국내에서 영리를 목적으로 하지 않고 제작·배급하는 게임물은 등급분류를 면제하고 있음
 - 그러나 해당 게임산업법 시행령은 청블 등급의 게임물을 등급분류 면제 대상에서 제외하고 있음
 - 이에 따라 치료적 기능을 가진 무료 고스톱 게임 같은 경우에도 청블 등급이라는 이유만으로 등급분류면제 대상에서 제외되지 못하고, 기능성 게임물로 인정받지 못하는 상황임

□ 주요내용

- 기능성 게임물의 성격을 가진 무료 고스톱 게임물도 등급분류 예외 대상에 포함되도록 규제개선 필요
 - 고령층에 익숙한 고스톱은 기억력·주의력·문제해결 능력을 지속 자극해 인지기능 개선 및 치매 예방에 도움이 되어 여러 현장에서도 활용¹⁹⁾ 되는 점을 고려할 필요가 있음.
 - 등급과 소재만으로 게임물의 가능성을 한정 짓지 않고 규제개선을 통해 사회변화에 따른 게임물의 기능과 역할을 적극 확대해나갈 필요가 있음

□ 기대 효과

- 치료 목적의 게임물을 무료 개발·제공함으로써 사회문제 해결에 기여하고, 사회적 비용 경감 기대 효과를 예상함
- 규제개선을 통한 기능성 게임의 소재 다양화 및 활성화 기대함

19) (참고) '와플랫맛고'는 경도인지장애 예방 등 시니어 인지기능 개선을 목적으로 서비스 중

2025년 디지털경제연합 정책제안서



Ⅶ. 공정한 광고시장 형성

1 AI 기반 맞춤형 금융상품 광고 시장 활성화를 위한 「금융소비자보호법」 개정

□ 배경 및 현황

- 기존에는 단순한 정보 제공인지, 소비자가 플랫폼을 통해 계약을 체결하도록 유도하는 행위인지에 따라 ‘광고’와 ‘중개’를 구분할 수 있었음
- 하지만 AI 기술이 소비자 데이터를 분석하여 개인 맞춤형 금융상품을 추천하는 방식으로 변화하면서, 이 행위를 ‘광고’로 볼 것인지 ‘중개’로 볼 것인지에 대한 명확한 법적 기준이 부재함
- 현재 금융소비자보호법은 AI 기반 금융상품 추천을 중개 행위로 간주할 가능성이 높아, 금융 플랫폼 및 핀테크 기업의 혁신을 저해할 우려가 있음
- AI 기반 금융광고의 투명성 확보 및 소비자 보호를 강화하면서도, 산업 활성화를 위한 법적 장치 마련이 필요함

□ 주요 내용

- AI 기반 금융상품 광고와 중개 행위의 법적 구분 명확화
 - AI 기반 광고가 계약 체결 과정에 직접적으로 개입하지 않는 경우, 중개 행위로 간주하지 않도록 기준 마련
 - 소비자가 금융상품을 선택하는 과정에서 AI가 제공하는 정보가 단순한 추천인지, 계약 유도인지 명확한 가이드라인 필요
- AI 금융광고 서비스 제공자에 대한 자율규제 도입
 - 소비자 보호를 위해 AI 추천 광고임을 명확히 고지하는 의무 도입
 - AI 광고 알고리즘의 투명성 확보를 위한 금융당국 보고 의무 부과
- AI 기반 금융광고 서비스의 혁신 지원 및 규제 샌드박스 운영
 - AI 맞춤형 금융상품 광고 서비스에 대한 테스트베드 및 규제 샌드박스 운영
 - 금융플랫폼이 AI 기반 맞춤형 금융광고를 보다 자유롭게 활용할 수 있도록, 법적 장치를 마련하여 혁신적인 핀테크 산업 발전 지원

□ 기대 효과

- AI 기반 맞춤형 금융광고가 과도한 규제를 받지 않도록 법적 기준 명확화
 - 법적 불확실성을 해소하여, AI 기반 금융상품 광고의 활성화 유도
 - 핀테크 및 금융 플랫폼 기업들이 맞춤형 금융광고를 자유롭게 활용할 수 있는 환경 조성

- AI 추천 기술을 활용한 맞춤형 금융상품 광고의 시장 진입장벽 완화
 - AI 금융광고 서비스 제공자의 법적 부담 감소로 핀테크 산업 성장 촉진
 - 규제 완화를 통한 새로운 금융 광고 서비스 모델 출현으로 광고산업의 신시장 창출

- 소비자 보호 및 투명성 강화
 - 소비자가 AI 기반 추천 광고임을 명확히 인지할 수 있도록 정보 제공 의무 강화
 - AI 맞춤형 금융상품 광고의 투명한 운영을 위한 관리 체계 구축

2 지나치게 기업광고의 표현의 자유를 침해하는 「식품표시광고법」

□ 배경 및 현황

- 현행 식품표시광고법은 중증질환(암, 당뇨 등)이 아닌 일반적인 건강 기능(소화, 피로회복 등)까지도 규제하고 있어, 기업의 광고 표현 자유가 과도하게 침해되고 있음
- 특히 “마약김밥”, “키토김밥” 등 단순한 마케팅 용어조차 금지되는 등, 규제 범위가 지나치게 넓어 시장 혼란을 초래하고 있음
- 현행 법률이 기업의 광고 표현 자유를 필요 이상으로 제한하고 있어, 소비자의 알권리를 침해하는 결과를 초래할 가능성도 있음

□ 주요 내용

- 식품표시광고 규제의 합리적 조정 및 표현의 자유 보장
 - 중증질환에 대한 의학적 오인 가능성이 높은 광고는 유지하되, 일반적인 건강 기능 표현은 허용하는 방향으로 개선
 - 광고 전면 금지가 아닌, ‘소비자가 광고를 보고 의약품으로 오인할 가능성이 있는지’를 기준으로 규제 개선
 - 기능성 식품의 경우, 과학적 근거가 있는 경우 건강 기능 표현을 보다 유연하게 허용할 필요가 있음
- 식품 광고 자율심의제 도입 및 사후규제 강화
 - 기업이 자체적으로 광고 표현을 심사하고, 문제가 발생했을 때만 정부가 개입하는 방식(광고 자율심의제) 필요

□ 기대 효과

- 기업의 광고 표현 자유 확대 및 마케팅 활성화
 - 건강 기능 관련 광고 표현이 허용됨에 따라, 기업의 마케팅 전략이 보다 창의적으로 변할 수 있음
 - 불필요한 사전심의 절차가 줄어들면서, 광고 제작 시간 및 비용 절감 효과 기대

Ⅶ. 공정한 광고시장 형성

○ 소비자의 합리적 선택권 확대

- 소비자는 불필요한 광고 규제 없이, 다양한 제품 정보를 접할 수 있어 보다 합리적인 구매 결정 가능
- 건강 기능을 강조한 광고 표현이 가능해지면서, 소비자가 원하는 정보를 명확하게 제공할 수 있음

○ 소비자 보호와 표현의 자유의 균형 유지

- 규제 완화가 소비자 보호를 약화시키는 것이 아니라, 오히려 소비자가 명확한 정보를 얻을 수 있는 방향으로 작용할 수 있음

3 광고 사전심의 및 표시규제 강화로 인한 기업 부담 증가

□ 배경 및 현황

- 광고 사전심의 제도는 사회적 문제를 예방하고, 공공의 이익을 보호하기 위해 다양한 법령과 규제에 의해 강화되고 있음
- 그러나 과도한 사전심의 강화는 표현의 자유를 억압할 뿐만 아니라, 광고 제작 및 송출 과정에서의 시간적·경제적 부담 증가를 초래함
- 또한 한정된 지면 내 광고 표시규제 강화로 인해 광고 메시지 전달이 어려워지고, 광고 효과 감소 및 광고집행 부담 증가 문제가 발생하고 있음
- 광고비 상승으로 인한 광고시장 위축이 우려되며, 이는 국내 콘텐츠 산업, 중소 광고기업, 광고대행사, 스타트업 경제 생태계에 부정적인 영향을 미칠 가능성이 큼

□ 주요 내용

- 광고 사전심의 제도의 합리적 개선 및 자율규제 도입
 - 사전심의 대신 사후규제 방식 확대하고, 불법 광고에 대한 사후 모니터링을 강화하여 기업의 광고 제작 부담 경감
 - 민간 주도의 자율규제 기구 운영을 통한 정부 개입 최소화 및 시장 중심의 광고 심의 체계(자율심의제) 마련
- 광고 표시규제의 합리적 조정 및 명확한 기준 마련
 - 광고 표시규제를 단순화하고 필수 정보 위주로 개편하여, 핵심 정보만 포함하고 불필요한 문구 삭제
 - 디지털 광고 및 영상 광고의 특성을 반영한 표시규제 도입하여 온라인·모바일 광고 중심의 정보제공 방식으로 개선 필요
 - 소비자보호를 위한 사후 감시 시스템 운영과 함께 광고 윤리 가이드라인 강화 및 모니터링 체계 구축
- 광고시장의 경쟁력 확보 및 산업 활성화 방안 마련
 - 사전심의는 기업의 창의적인 마케팅을 제한하는 치명적인 단점이 있으므로, 불법 광고 발생 시 사후규제를 강화하는 방식으로의 전환

Ⅶ. 공정한 광고시장 형성

- 광고 사전심의 비용 부담 완화를 통해 중소기업 및 스타트업의 광고 비용 경감 지원 필요
 - 광고 윤리 가이드라인을 별도로 마련하여 시장 내 공정경쟁 유도
 - 글로벌 국제 경쟁력 강화를 위해 광고 심의 및 표시규제 기준을 국제 기준에 맞춰 조정
- 자율규제 우수기업 인센티브 확충을 통한 제도적 유인책 마련
- 자율규제 참여 기업에 광고 사전심의 절차 간소화 또는 면제 혜택 부여
 - 광고 자율규제 기구에 가입한 기업에 대한 정책적 지원 확대(예시: 광고 지원금, 인증 마크 제공 등)
 - 자율규제 기구 참여 우수기업에 세액공제 및 법인세 감면 혜택 제공

※참고1: 헌법재판소 2008. 6. 26. 2005헌마506 결정(방송법 제32조 제2항 등 위헌확인)

방송광고 사전심의는 헌법 제21조 제2항에 따라 언론·출판에 대한 사전검열에 해당한다고 보고 절대적으로 금지됨. 사전검열 금지는 국민의 예술활동의 독창성과 창의성 보호, 행정기관의 권력 남용 방지를 위한 것임. 이에 따라 방송광고도 언론·출판의 자유의 보호 대상이며, 사전 검열은 법률로도 불가능함.

이 결정으로 영화, 음반에 이어 방송광고 사전심의까지 위헌 판정을 받아 주요 표현 장르에 대한 사전 검열이 모두 폐지됨. 위헌 결정 이후, 방송광고 규제는 사전심의에서 자율규제 또는 사후규제 체계로 전환됨.

※참고2: 헌법재판소 2018. 6. 28. 2016헌가8 결정(건강기능식품법상 기능성 광고에 대한 사전심의 조항 위헌소원 및 위헌제청 사건)

건강기능식품 광고는 건강기능식품의 소비를 촉진시키기 위한 상업광고이지만, 헌법 제21조 제1항의 표현의 자유의 보호 대상이자 동시에 같은 조 제2항의 사전검열 금지의 대상도 됨.

이 사건 건강기능식품 기능성 광고 사전심의는 그 검열이 행정권에 의하여 행하여진다 볼 수 있고, 헌법이 금지하는 사전검열에 해당하므로 헌법에 위배됨.

이 결정은 2010년 합헌 결정(헌법재판소 2010. 7. 29. 2006헌바75)을 변경하여 상업광고도 표현의 자유 보호대상이라는 점과 그 대상이라면 예외없이 사전검열 금지원칙이 적용된다는 점을 명시하고, 행정권이 현실적으로 개입하고 있지 않더라도 개입가능성이 있다면 사전심의에 자율성이 보장되지 않는다 판단한 2015. 12. 23. 2015헌바75 결정(의료법 제56조 제1항 등 위헌소원)의 논리를 다시금 확인하였음.

□ 기대 효과

- 자율규제는 기업이 윤리적인 광고 문화를 자율적으로 구축하도록 유도하며, 정부의 규제 부담도 줄일 수 있음
- 자율규제가 성공적으로 정착되면, 광고 심의 비용과 행정부담이 감소하고, 기업의 창의적 광고 제작이 촉진될 것으로 기대됨

4 국내 광고산업 보호를 위한 ‘온라인 맞춤형 광고 개인 정보보호 가이드라인’ 개정

□ 배경 및 현황

- 현재 개인정보보호위원회(이하 개인정보위)는 ‘온라인 맞춤형 광고 가이드라인’ 개정을 추진하고 있음
- 맞춤형 광고는 적은 비용으로 높은 광고 효율성을 제공하는 특성으로 인해, 특히 국내 중소 광고사업자의 핵심적인 비즈니스 모델로 자리 잡고 있음
- 특히 맞춤형 광고는 단순히 광고 사업자뿐만 아니라, 웹/앱 사업자들에게 광고 수익을 제공함으로써 이용자들에게 고품질의 콘텐츠를 무료로 사용할 수 있도록 해주는 핵심 기반 산업임*
 - * 중소 언론사와 개인 블로거들의 경우 디지털 광고 수익을 통해 사업을 영위하고 있으며, 중소 게임사들 역시 디지털 광고 매출을 통해 초기 수익 모델로 활용함으로써 무료 게임을 출시하고 있음
- 그러나 개인정보위가 맞춤형 광고산업의 핵심 기술적 요소인 ADID**를 개인정보로 엄격히 해석하여 가이드라인을 개정할 경우, 국내 중소 광고사업자의 비즈니스 모델이 무너지고, 나아가 국내 광고산업 전반의 위축을 초래할 수 있음
 - ** ADID(광고 식별자)는 고객의 기기에서 자동으로 생성되는 난수 형태의 비식별 정보로, 이용자를 식별할 수 없는 형태로 이용자가 직접 재설정하거나 삭제할 수 있음
- 맞춤형 광고가 엄격한 규제의 대상이 될 경우, 6,500여 개의 중소 광고사업자의 사업 위축은 물론 웹/앱 사업자들의 핵심 수익 기반이 사라져 유료화 방식의 수익 모델을 확보할 수밖에 없으며, 이는 결국 이용자 피해로 확대될 우려가 상당함

□ 주요 내용

- 개인정보보호법에 따른 맞춤형 광고 데이터 활용 유연성 확대 및 동의제도 자율성 확보
 - ADID가 개별적으로 사용될 경우에는 비식별정보로 유지되도록 허용하고, 만약 다른 개인정보와 결합될 경우 현행 개인정보보호법에 따라 처리 및 관리되어야 함

- 나아가, 맞춤형 광고를 목적으로 개인정보를 활용하여 행태정보(자사 행태정보와 타사 행태정보)를 처리하려는 경우, 수많은 사업자의 각각의 사업 모델에 따라 동의 외에도 ‘계약 체결 및 이행’ 또는 ‘정당한 이익’과 같은 개인정보보호법상의 적법 처리 근거에 기해 맞춤형 광고를 제공할 수 있다는 점을 인정할 필요가 있음
 - 뿐만 아니라 정보 주체의 동의를 받아 맞춤형 광고를 제공해야 할 경우, ‘선택 동의’를 강제하기보다는 이용자(정보 주체)가 자신의 정보에 대한 삭제·설정·변경 등의 명확한 통제권을 제공받을 수 있는 환경을 구축하는 것이 중요함
- 맞춤형 광고에 대한 편향적 규제 시각 개선 필요
- 맞춤형 광고는 이용자를 직접 식별하지 않으면서도, 개인의 관심사에 맞춰 불필요한 광고 노출을 줄이는 역할을 함
 - 스타트업 및 중소기업 입장에서는 저비용으로 효과적인 마케팅을 할 수 있는 유일한 대안임
 - 따라서 맞춤형 광고를 단순한 규제 대상으로 보기보다는, 소비자 편익과 산업 발전을 동시에 고려하는 정책적 접근이 필요함

□ 기대 효과

- 스타트업 및 중소기업의 마케팅 비용 절감 및 수익 개선
- 맞춤형 광고의 지속적 활용이 가능해짐에 따라, 저비용으로도 효과적인 마케팅이 가능하여 스타트업 및 중소기업의 성장 촉진
 - 국내 광고산업의 혁신을 지원하고, 해외 기업과의 경쟁에서 국내 광고 사업자가 불리한 위치에 처하지 않도록 보호할 수 있음
- 국내 광고사업자의 사업 영속성 제고
- 맞춤형 광고는 광고 효과가 높아 국내 광고사업자가 지속적으로 경쟁력을 유지하는 데 필수적인 요소임
 - 불필요한 규제를 최소화하면서, 개인정보 보호와 광고산업 발전을 조화롭게 추진할 수 있음

Ⅶ. 공정한 광고시장 형성

- 이용자 보호와 산업 발전의 균형 유지
 - ADID의 개인정보 해석을 최소화하고, 개인정보보호법에 근거한 맞춤형 광고 데이터 활용의 유연성 확보 및 동의제도의 사업모델을 따른 자유로운 선택에 따라 광고 사업자들의 경영 불확실성을 해소
 - 이용자(정보 주체)는 개인정보에 대한 명확한 통제권을 제공받음으로써 정보 주체로서의 권리보장 및 안전한 개인정보보호 환경 조성함과 함께 양질의 콘텐츠를 무료로 제공받고 활용할 수 있는 환경을 지속

5 광고선전물로의 OTT 자체등급분류제도 확대

□ 배경 및 현황

- ‘22년 9월 개정된 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」에 따라, ‘23년 3월 부터 「OTT 자체등급분류제도」가 시행됨
 - 자체등급분류사업자로 지정된 OTT 사업자가 온라인 비디오물의 본편에 대해 자체적으로 시청등급을 분류·유통할 수 있도록 함
- 그러나, 온라인 비디오물에 앞서 배포되어야 하는 온라인 비디오물에 대한 광고·선전물의 경우 자체등급분류 대상에서 여전히 제외되어 있어 콘텐츠 적시 공급에 장애 요인으로 작용 중
 - 예고편을 포함한 광고·선전물을 배포·게시하는 경우 영등위로부터 청소년에 대한 유해성 여부를 사전에 확인받아야 하여, 신속한 콘텐츠 출시에 따른 미디어·콘텐츠 산업 활성화라는 자체등급분류제 도입 취지에 맞지 않는다는 지적이 계속되고 있음
 - 이에, 21대 국회에서 광고·선전물에 대해 OTT 자체등급분류사업자가 자체등급분류를 할 수 있도록 하는 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 개정안(이상헌 의원안)을 발의한 바 있으며, 22대 국회에서도 여야 구분 없이 관련 제도 도입을 위한 법안이 발의(강유정 의원안(‘24.6), 김승수 의원안(‘24.6), 김윤덕 의원안(‘24.7))되고 있음
 - 문체부 또한 ‘규제혁신 5대 기본방향 및 20대 개선과제’ 중 하나로, OTT 자체등급분류사업자가 본편뿐 아니라 광고·선전물에 대해서도 영등위의 사전심의 없이 자체 심의할 수 있도록 개선하는 것을 선정했던 바 있음
- 한편, OTT 서비스가 콘텐츠 시장에 진입한 이후 광고·선전물 등급 분류로 인한 영등위의 업무량이 과중되고 있음
 - 영등위가 발간 중인 ‘영상물 등급분류 연감’에 따르면, OTT 서비스가 본격적으로 콘텐츠 유통 시장에 진입하기 이전인 지난 ‘16년의 경우 광고·선전물에 대한 등급분류 건수는 약 2만 건 수준이었으나, ‘23년의 경우 약 4만 건 수준으로 약 2배 증가해 영등위의 업무 또한 과중되고 있음을 알 수 있음

Ⅶ. 공정한 광고시장 형성

- 나아가, 주요 콘텐츠 공급국에서는 민간에서 자율적으로 등급분류를 시행하는 추세임
 - 이미 주요 콘텐츠 공급국인 미국과 일본에서는 국가기관이 아닌 민간에서 자율적으로 등급분류를 시행*하고 있음
 - * 미국 : 미국 영화협회 소속의 등급분류관리국(Classification and Rating Administration)에서 등급분류
 - 일본 : 주요 영화사들로 구성된 영화윤리관리위원회(映畫倫理委員會)에서 등급분류
 - 이에, 글로벌 스탠다드에 부합하고, 국내 콘텐츠 산업의 글로벌 경쟁력 확보를 위해서도 광고·선전물 사전 심의에 따른 콘텐츠 공급 지연은 해소되어야 함

□ 주요 내용

- OTT 자체등급분류사업자 대상 광고·선전물 자체 심의 허용
 - OTT 자체등급분류사업자가 광고·선전물에 대해 자체 심의를 할 수 있도록 허용하고, 영등위 자체등급분류 모니터단을 통해 사후 관리하도록 함
 - 등급분류에 관한 구체적 기준이 영등위를 통해 배포되고 있고, 본편의 경우 그 기준에 따라 이미 자체등급분류를 시행하고 있으며, 자체등급분류 결과에 문제가 있을 경우 영등위가 운영 중인 「OTT 자체등급분류 모니터링단」을 통해 사후 관리하는 절차가 시장에 정착된 바, 광고·선전물에 대한 자체등급분류 또한 동일한 절차를 통해 운영 가능한 상황임

□ 기대 효과

- 콘텐츠 적시 공급을 통한 미디어·콘텐츠 산업 활성화 및 경쟁력 제고
 - 광고·선전물에 대한 자체등급분류 허용을 통해 본편과 광고·선전물 간 자체등급분류 허용 기준을 통일하여, 「OTT 자체등급분류제도」 도입 취지 달성
 - 광고·선전물과 본편 간 유통·배포를 유기적으로 연계하여, 미디어·콘텐츠 산업 활성화 및 시장경쟁력 제고

- 자체등급분류 모니터단 사후 관리를 통한 영등위 업무 부담 완화
 - 연 4만 건에 달하는 영등위의 광고·선전물에 대한 등급분류 관련 업무의 완화를 통해 영상물 등급 분류 제도의 효율성 제고
- 글로벌 스탠다드에 부합하는 정책 운영을 통한 국내 미디어·콘텐츠 산업 경쟁력 제고
 - 미국, 일본 등 주요 콘텐츠 공급국과의 규제 격차를 줄여, 국내 미디어·콘텐츠 산업의 글로벌 경쟁력 제고

6 의료광고의 불필요한 재심의 축소 및 분야별 유효기간 차등 적용

□ 배경 및 현황

- 특정 의료행위나 의료기관, 의료인에 대한 정보 제공이 아닌 의료법 제57조 제3항에서 정한 사전심의가 필요 없는 항목으로만 구성된 경우에는 의료광고 사전심의를 받을 필요가 없음
- 그런데 의료광고 사전심의를 필요한 항목과 필요하지 않은 항목이 혼재되어 있는 경우, 심의가 필요 없는 항목(병원 명칭, 주소, 전화번호 등)이 변경된다는 이유만으로 광고주 및 광고대행사들이 불필요하게 재심의를 받아야 하는 문제점이 있음
- 현행 의료 광고 심의에 대한 유효기간은 3년으로, 의료 내 각 분야가 다름에도 불구하고 일괄 적용되어 광고주 및 광고대행사들이 갱신해야 하는 불편함이 존재함

<사전심의가 필요 없는 항목(의료법상 명시된 항목)>

<ul style="list-style-type: none"> ● 의료기관의 명칭 · 소재지 · 전화번호 ● 의료기관이 설치 · 운영하는 진료과목 ● 의료기관에 소속된 의료인의 성명 · 성별 및 면허의 종류 ● 의료기관 개설자 및 개설연도 ● 의료기관의 인터넷 홈페이지 주소 ● 의료기관의 진료일 및 진료시간 ● 의료기관이 법 제3조의5제1항에 따라 전문병원으로 지정받은 사실 ● 의료기관이 법 제58조제1항에 따라 의료기관 인증을 받은 사실 ● 의료기관 개설자 또는 소속 의료인이 법 제77조제1항에 따라 전문의 자격을 인정받은 사실 및 그 전문과목

* 해당 항목으로만 구성된 의료광고는 심의를 받지 않을 수 있음

□ 주요 내용

- 의료광고 사전심의 필요 항목과 불필요 항목 명확히 구분
 - 현행 의료법 제57조 제3항은 각 호의 사항으로“만” 구성된 의료광고에 대해서는 심의를 받지 않을 수 있다고 규정하고 있음
 - 그런데 현실에서는 심의가 필요한 항목이 조금이라도 포함되면 전체 광고를 심의받아야 하는 불합리성이 존재함

- 뿐만 아니라 지도, 전화걸기, 대화창, 네비게이션 등 단순한 기능 추가나 변경만으로도 재심의를 받아야 하는 비효율적인 문제가 발생하기도 함
 - 이로 인해 의료기관과 광고주는 사전심의 항목의 구분이 어렵고, 광고 진행 자체가 부담스러움
 - 이에 의료광고 사전심의 필요 항목과 불필요 항목을 명확히 구분하여, 불필요 항목(병원 명칭, 주소, 전화번호 등)이 변경되거나 추가·삭제 되더라도 재심의 대상에서 제외될 수 있도록 하는 규정 필요
- 의료광고 심의 유효기간의 분야별 각기 적용 필요
 - 의료분야는 의학, 치의학, 약학, 의료기기 등 다양하며 광고 또한 다양
 - 그런데 이러한 차이를 고려하지 않고 모든 광고에 동일하게 3년 유효기간을 적용하고 있음
 - 각 분야별 특성을 고려한 차등 유효기간 설정이 필요
 - 변화가 빠른 분야는 심의 유효기간을 짧게, 상대적으로 변화가 적은 분야는 유효기간을 더 길게 조정하는 방안 검토 필요

□ 기대 효과

- 의료광고 사전심의 필요 항목과 불필요 항목을 명확히 구분하면, 불필요한 재심의를 줄여서 광고주 및 광고회사의 행정 부담이 감소함
- 광고 심의에 소모되는 인력과 비용을 절감할 수 있음
- 분야별 심의 유효기간을 다르게 적용하면, 현실적인 심의 기준을 마련할 수 있음
- 결과적으로 의료기관과 광고주가 보다 원활하게 광고를 진행할 수 있도록 환경 개선이 가능함

7 법령에 위배되는 의료광고심의기준 개선요청

□ 배경 및 현황

- 의료법 45조(비급여 진료비용 등의 고지)는 비급여 진료비용 공개를 의무화하고 있으나, 의료광고 사전자율심의기준에서는 비급여 진료비 표기를 전면 금지²⁰⁾하고 있음
- 법령 위배 의료광고심의기준 개선안이 발표됐으나 추진되지 않음

- ‘법령 위배 의료광고심의기준을 보건복지부 장관이 개정 요구’ 조항을 신설하는 의료법 일부개정법률안(강훈식의원)(대안 DD11191) 발의 (임기만료폐기)
- 기획재정부, 「제2차 경제규제혁신방안」 ‘온라인 플랫폼 내 비급여 의료정보 게재 명확화 추진’ 발표, 기획재정부 (2022.9.)
- 보건복지부, ‘강남언니 앱 광고 비급여 진료비 기재 허용’ 유권해석 (2021.8.)

□ 주요 내용

- 법률에서 허용하는 의료광고기준을 자율규제에서 금지하는 것은 과도한 규제 혹은 사인(私人)에 의한 기본권 침해에 해당하나, 의료광고심의 현재 위헌판결(2015헌바75)로 인한 행정권의 사전검열 사유로 초법적 자율심의기준을 제재할 법적 장치가 부재함
- 비급여 진료비용 표기 금지는 투명한 정보를 제공하고자 하는 의료기관의 표현의 자유 및 소비자 의료정보 알 권리를 심각하게 저해함

□ 기대 효과

- 법령 정비를 통해 의료기관과 소비자 간 정보 불균형을 해소하고 잘못된 정보로 인한 소비자 의료피해를 방지할 수 있음
- 온라인 미용의료 플랫폼은 국내외 병원 진료비 정보를 제공하며 방한 외국인 환자 유치 활성화에 기여하는 가운데, 해당 규제에 국내 비급여 광고의 역차별 우려를 해결하여 국내외 의료산업 및 플랫폼 신산업 성장을 기대할 수 있음

20) 자신의 의료기관의 비급여 진료비용에 대해서는 적시할 수 없다. (의협 의료광고자율심의기준 57p.)

[참고] 1. 의료법상 의료광고 심의현황

□ 의료광고 심의대상

- 제57조제1항21)은 일정한 매체를 이용하여 의료광고를 하려는 경우에는 사전에 자율심의기구의 심의를 받아야만 하도록 의무화하고 있음
- 제57조제1항에서 인터넷 매체의 경우 대통령령에서 그 범위를 정할 수 있도록 위임하고 있음(제4호). 위 위임규정에 따른 현행 의료법 시행령 제24조22)에서는 인터넷뉴스서비스나 방송사의 인터넷 홈페이지 등을 제외하고는 ‘전년도 말 기준 직전 3개월 간 일일 평균 이용자 수 10만명 이상’인 인터넷 매체나 사회관계망서비스(SNS)를 사전심의 대상으로 규정하고 있음

□ 의료광고 심의주체

- 의료광고 심의는 제57조제2항23)에서 정한 기관 또는 단체에 한하여 자율심의 조직을 갖추어 심의 업무를 수행할 수 있음
(대한의사회, 치의사회, 한의사회, 공정위 등록 소비자단체)

21) **제57조(의료광고의 심의)** ① 의료인들이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 매체를 이용하여 의료광고를 하려는 경우 미리 의료광고가 제56조제1항부터 제3항까지의 규정에 위반되는지 여부에 관하여 제2항에 따른 기관 또는 단체의 심의를 받아야 한다.

1. 「신문 등의 진흥에 관한 법률」 제2조에 따른 신문·인터넷신문 또는 「잡지 등 정기간행물의 진흥에 관한 법률」 제2조에 따른 정기간행물
2. 「옥외광고물 등의 관리와 옥외광고산업 진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 옥외광고물 중 현수막(懸垂幕), 벽보, 전단(傳單) 및 교통시설·교통수단에 표시(교통수단 내부에 표시되거나 영상·음성·음향 및 이들의 조합으로 이루어지는 광고를 포함한다)되는 것
3. 전광판
4. 대통령령으로 정하는 인터넷 매체[이동통신단말장치에서 사용되는 애플리케이션(Application)을 포함한다]
5. 그 밖에 매체의 성질, 영향력 등을 고려하여 대통령령으로 정하는 광고매체

22) **제24조(의료광고의 심의)** ① 법 제57조제1항제4호에서 “대통령령으로 정하는 인터넷 매체”란 다음 각 호의 매체를 말한다.

1. 「신문 등의 진흥에 관한 법률」 제2조제5호에 따른 인터넷뉴스서비스
 2. 「방송법」 제2조제3호에 따른 방송사업자가 운영하는 인터넷 홈페이지
 3. 「방송법」 제2조제3호에 따른 방송사업자의 방송프로그램을 주된 서비스로 하여 ‘방송’, ‘TV’ 또는 ‘라디오’ 등의 명칭을 사용하면서 인터넷을 통하여 제공하는 인터넷 매체
 4. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제3호에 따른 정보통신서비스 제공자 중 전년도 말 기준 직전 3개월 간 일일 평균 이용자 수가 10만명 이상인 자가 운영하는 인터넷 매체
- ② 법 제57조제1항제5호에서 “대통령령으로 정하는 광고매체”란 전년도 말 기준 직전 3개월 간 일일 평균 이용자 수가 10만명 이상인 사회 관계망 서비스(Social Network Service)를 제공하는 광고매체를 말한다.

23) **제57조(의료광고의 심의)** ② 다음 각 호의 기관 또는 단체는 대통령령으로 정하는 바에 따라 자율심의의를 위한 조직 등을 갖추어 보건복지부장관에게 신고한 후 의료광고 심의 업무를 수행할 수 있다.

1. 제28조제1항에 따른 의사회·치과의사회·한의사회
2. 「소비자기본법」 제29조에 따라 등록된 소비자단체로서 대통령령으로 정하는 기준을 충족하는 단체

[참고] 2. 대한의사협회 의료광고심의위원회 심의수수료

대한의사협회 의료광고심의위원회 운영규정 제22조(심의수수료)

- ① 심의신청 또는 재심의 신청을 하는 경우 신청인은 「별표 3」에 따른 심의수수료를 납부하여야 한다.
- ② 신청인이 이미 승인받은 광고에 관하여 경미한 변경을 원인으로 심의 신청을 한 경우 위원회는 심의수수료의 1/2까지 감액할 수 있다.
- ③ 신청인이 심의필 유효기간 만료 후 계속해서 의료광고를 하려고 심의 신청을 한 경우 심의수수료를 1/2까지 감액할 수 있다.
- ④ 3년 이내에 심의필증이 교부된 의료광고를 관련 법령 또는 심의기준 변경으로 다시 심의할 필요가 있는 경우 심의수수료를 면제할 수 있다.
- ⑤ 제2항의 경미한 변경사항은 위원회의 결정으로 정한다.

수수료액(제22조 관련)

(부가가치세 별도)

종 목	수 수 료
1. (위원장 직권심의)를 광고하는 경우	50,000원
2. (전문심의)	
- 위원장 직권심의 이외의 온라인 검색 광고 또는 한줄광고	50,000원
- 위원장 직권심의 이외의 내용을 광고하는 경우	100,000원
- 위원장 직권심의 이외의 내용이 포함된 광고 중 분량이 많거나 또는 학회 등에 의견조회가 필요한 경우	200,000~ 500,000원
· 동영상광고(각 변하는 장면에 대한 컷별 부과)	
· 1컷 - 10컷	100,000원
· 11컷 - 30컷	200,000원
· 31컷 - 50컷	300,000원
· 51컷 - 70컷	400,000원
· 71컷 -	500,000원
· 모바일용 파워컨텐츠 광고, 병원보, 소식지 등 분량이 많은 광고	
· 1장 - 5장	100,000원
· 6장 - 10장	200,000원
· 11장 - 15장	300,000원
· 16장 - 20장	400,000원
· 21장 -	500,000원
※ 모바일용 파워컨텐츠 광고 등의 경우 신청인이 적정한 수준으로 분리해 오면 그에 따라 심의료를 부과하며, 광고 시안을 1개로 제출하거나, 분리가 필요한 경우 위원회가 임의로 분리하여 심의료를 부과할 수 있다. 단, 분리시에는 글자크기 14포인트를 기준으로 분리한다.	
3. (기타심의) 재심의 청구시	50,000원



2025년
디지털경제연합
정책제안서