

2009년도 국정감사결과 시정 및 처리요구사항에 대한

처리결과보고서

【한국콘텐츠진흥원】

시정 및 처리요구사항	조치결과 및 향후 추진계획
1. 게임과몰입 상담센터 업무를 보강하고 운영실적 평가를 강화하는 등 게임과몰입 예방을 위하여 보다 적극적으로 대응할 것	<p><조치결과></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 청소년 게임과몰입 예방 및 상담치료 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 여성가족부, 청소년상담원, 전국 16개 광역시도 및 지역 시군구 청소년상담지원센터와 협력('09년 56개센터, '10년 66개 센터) - 2009년 게임과몰입 예방 및 상담치료 지원('09.6~12) <ul style="list-style-type: none"> · 청소년 게임과몰입 상담(집단 45,476명, 개인 6,667명) · 청소년, 교사, 학부모 대상 게임과몰입 예방 교육(216,518명) · 지역 상담사 대상, 게임과몰입 상담 교육(1,089명) - 2010년 16개시도 게임과몰입 예방 및 상담치료 지원('10.8 현재 개인상담 4,723명/집단상담 40,214명, 전화상담 13,886명, 사이버상담 359명, 예방교육 177,354명) - 상담센터 업무 보강 및 운영실적 평가 강화 <ul style="list-style-type: none"> · 개인상담, 집단상담 등 대면상담 강화 · '09년 개인상담 6,667명, 집단상담 45,476명 · '10.8 현재 개인상담 4,723명, 집단상담 40,214명 · 16개 지역별 특성 및 상담지원환경을 고려한 자체 성과관리방안 수립('10.5) ○ 게임과몰입 예방 및 상담프로그램 개발, 보급 <ul style="list-style-type: none"> - 청소년 게임과몰입 집단상담 프로그램 매뉴얼 및 지침서 개정, 청소년상담센터 대상 배포(2종/700부) - 대학생 게임과몰입 집단상담 프로그램 지침서 및 매뉴얼 개발 및 보급('09.4~11, 대학상담센터 200여명) - 초등 게임과몰입 예방 교재/지침서 발간 및 전국 초등학교 대상 배포('10.2~3, 13,000부), 재량활동용 인정도서 승인('10.1.25, 서울시교육감 인정 2010-021-심) ○ 학교 게임과몰입 진단 및 예방프로그램 보급 <ul style="list-style-type: none"> - 전국 위센터(교육청 학생상담실) 대상 '게임행동 종합진단척도(CSG)' 보급('10.7.3, 위센터실장 80여명) - 상담교사 대상 게임과몰입 예방교육 연수('10.8.17~18/지경부 공무원교육원, 83명) ○ 게임과몰입 진단도구 개발, 보급 <ul style="list-style-type: none"> - 게임인식 및 행동 종합진단 조사 및 게임문화 정책 로드맵 연구(3차년도, '09.8~'10.6) - '게임행동 종합진단척도(CSG) 매뉴얼' 발간, 관련 설명회 개최('10.8.10) ○ 게임과몰입 해소를 위한 범사회적 네트워크 강화 <ul style="list-style-type: none"> - '따뜻한 디지털세상 실천네트워크' 참여, 올바른 게임이용 캠페인('10.6.8/서울시청광장, 일반인 1,000여명)

시정 및 처리요구사항	조치결과 및 향후 추진계획
	<p><향후 추진계획></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2010년 게임과몰입 예방 및 상담치료 지원(~'10.12) <ul style="list-style-type: none"> - 지역별 게임과몰입 청소년 진단, 상담, 예방교육 추진 - 지역별 성과관리 점검 및 평가('10.9~12) - 게임과몰입 예방 및 상담치료 성과보고회 개최('10.12) ○ 방과 후 찾아가는 게임문화교실 등 게임과몰입 예방교육 운영('10.9~12, 전국 600개교, 4만여명) ○ 게임과몰입 상담성과 측정 및 효과성 증진을 위한 진단도구 보급(~'10.12) <ul style="list-style-type: none"> - 게임과몰입 상담센터 및 학교 등에 보급 중
<p>2. 방송영상콘텐츠 관련 업무를 수행함에 있어서 한국인터넷진흥원 및 한국전파진흥원과의 업무분장을 명확하게 하여 기능상·예산상 중복을 최소화 할 것</p>	<p><조치결과></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 중복지원을 방지하기 위한 기관 간 업무협력 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 한국콘텐츠진흥원의 방송콘텐츠제작지원내역('02~'10) 제공: 한국전파진흥원('10.4) - 한국전파진흥원의 방송콘텐츠제작지원내역 공유 요청, 접수('10.5) <p><향후 추진계획></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 문화부와 방통위 간에 방송콘텐츠 관련 업무영역을 구분하기 위해 지속적인 논의 진행 중 ○ 주무부처 간 업무분장이 명확해지면 그 결과에 따라 한국인터넷진흥원, 한국전파진흥원 등 유관기관과의 사업중복을 피하기 위한 협의를 진행할 예정
<p>3. 문화산업의 수도권 집중화로 비수도권 지역의 문화산업이 위축되는 문제가 있으므로 지역문화에 기반한 문화산업 육성 및 인프라 확충지원 등 지역문화산업 활성화 대책을 강구할 것</p>	<p><조치결과></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 전국문화산업정책워크숍 개최 <ul style="list-style-type: none"> - 2009년 5월 충남문화산업진흥원과 '제7회 전국문화산업정책워크숍(주제: 문화산업의 뉴 패러다임과 글로벌콘텐츠 전략)' 개최 문화산업 관련 공무원 및 유관단체 관계자 등 250여명 참가 - 2009년 12월 제주지식산업진흥원과 '제8회 전국문화 산업정책워크숍(주제: 문화를 통한 녹색성장 실현)' 개최 문화산업 관련 공무원 및 유관단체 관계자 등 200여명 참가 - 2010년 상반기(6월) 청주시문화산업진흥재단과 '제9회 전국문화산업정책워크숍' 개최 <p><향후 추진계획></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 전국문화산업정책워크숍 개최(지속) <ul style="list-style-type: none"> - 2010년 하반기(11월)에는 전남문화산업진흥원과 '제10회 전국문화산업정책워크숍' 개최 예정 ○ 향후 정부의 광역권 정책 변화에 따라 콘텐츠산업도 경제규모 달성이 가능한 지역의 콘텐츠산업 구조로 재조성될 것으로 기대 <ul style="list-style-type: none"> - 선도산업, 인력양성 등 광역권 선도프로젝트(지원사업)를 추진하고 산업·문화·교통 등 지역발전 기반의 동반확충 기대 - 지역은 가처분 시간이 수도권에 비해 많고 가처분 소득도 증가 추세이며 지역의 문화 또는 콘텐츠 향유 욕구가 강해지고 있는

시정 및 처리요구사항	조치결과 및 향후 추진계획
	<p>추세이므로 지역의 문화소비 잠재력은 점차 증가할 것으로 예상</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지역 지자체에서는 먹거리산업의 개발차원에서 콘텐츠산업 육성을 적극 지원하고 있고 통신 네트워크의 발전으로 지역의 콘텐츠 전송 및 유통이 가능해짐에 따라 1인 창조기업, 1인 사업자 등의 전국대상 콘텐츠사업 추진, 단일 생활권으로 인한 지역콘텐츠산업 전망도 점차 낙관적으로 변화 ○ 아울러 지방혁신도시 이전 계획에 따라 지역 콘텐츠산업의 제작 지원, 유통지원, 인력양성 지원사업을 보다 확대할 계획임 - 이를 위하여 지역문화산업지원센터와의 업무 공조는 필수이며 이들 기관을 거점으로 한 단위 지원사업을 전개할 예정임
<p>4. CT R&D 사업에 대하여 현재 문화부와 콘텐츠진흥원의 관리·감독이 소홀한 측면이 있으므로, 공모기간을 합리적인 수준으로 연장하고 지원과제의 수를 관리 가능한 수준으로 조정하여 사업의 질적 수준을 향상시킬 것</p>	<p><조치결과></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ R&D 지원사업 공모 기간은 ‘국가연구개발사업의 관리 등에 관한 규정’에 따라 30일 이상 공고 추진 - 지정공모 공고('10.2.11~4.2, 45일간) - 자유공모 공고('10.3.25~4.27, 34일간) ○ CT개발팀 과제 관리 인원 증원으로 사업의 질적 수준 향상 - 과제관리 인원 : 7명('09년) → 9명('10년) - 1인당 관리과제 수 : 56/7=8개('09년) → 62/9=6.9개('10년) <p><향후 추진계획></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2010년 지원사업 등 공모와 관련하여 관련규정을 철저히 준수하여 사업 추진 - 문화체육관광연구개발관리규정 및 국가연구개발사업의 관리 등에 관한 규정 준수
<p>5. 프리서버를 통한 온라인게임 불법유통으로 인한 게임사업자 피해를 최소화하기 위하여, 조속한 시일 내에 피해실태를 파악하여 대응방안을 모색할 것</p>	<p><조치결과></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 저작권법에 프리서버 적용 조항이 존재, 이에 근거하여 저작권 위반에 대한 단속이 진행 중(저작권위원회 등) ○ 불법서버의 게임저작권 침해와 관련, 지난 12월 18일 (사)한중지적재산권학회와 공동으로 ‘중국에서의 저작권 보호 및 집행’ 관련 학술대회를 개최 <ul style="list-style-type: none"> · 한국 및 중국의 게임저작권 보호 법제, 침해 동향, 문제점, 개선 방안 등 점검 ○ 게임저작권의 보호를 위해서 게임저작권 개념과 범위·침해 기준 등에 대한 기초연구(‘게임저작권 기준 기초연구’)를 완료 <p><향후 추진계획></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 게임콘텐츠 저작권보호 대책 마련을 위해 저작권위원회와 워킹그룹 진행 - 최근 불법서버 등 국산게임저작권 침해 관련 국내외 현황 검토 및 제도적 대응방안 논의