



제 417회 국회 (임시회)
제7차 과학기술정보방송통신위원회

지식재산 기본법 일부개정법률안

검 토 보 고

〈지식재산 창출자에 체육인 추가 등〉

■ 임오경의원 대표발의(의안번호 제2122128호)

2024. 8.

과학기술정보방송통신위원회

전문위원 임 명 현

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 지식재산 창출자에 체육인 추가 등(안 제2조, 제8조 및 제34조) ...	2

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 임오경의원 등 10인

나. 발의연월일 : 2024. 7. 23.

다. 회부연월일 : 2024. 7. 24.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법에서는 저작자, 발명가, 과학기술자 및 예술가 등 지식재산 창출자가 창의적이고 안정적으로 활동하여 우리사회에서 지식재산의 가치가 최대한 발휘될 수 있도록 하기 위해 지식재산의 창출, 보호 및 활용을 촉진하도록 하고 있음.

이러한 지식재산 창출은 스포츠 분야에서도 적용될 수 있음. 즉, 전문체육 선수들이 훈련하는 과정에서 창조해낸 다른 선수들의 것과 구별되는 그 선수만의 기술, 자세, 전략 등을 데이터로 축적하여 경기력 향상 프로그램을 만들거나 일반인을 위한 운동 교육 프로그램으로 만들어 민간시장에서 사업화하여 스포츠산업 및 데이터경제 활성화에 기여하는 사례들이 늘어나고 있음.

이에 「지식재산 기본법」에서 분류하고 있는 지식재산 창출자에 체육인을 추가하고 국가지식재산 기본계획 시 지식재산 창출역량 강화방안 수립 범위와 지식재산 전문인력 양성 협력 범위에 체육계도 포함하도록 하는 것임(안 제2조, 제8조, 제34조).

Ⅲ. 검토의견

1. 지식재산 창출자에 체육인 추가 등(안 제2조·제8조·제34조)

가. 개정안의 내용

개정안은 지식재산 창출자에 체육인을 추가하고, 국가지식재산 기본 계획에 체육계의 지식재산 창출역량 강화 방안이 포함되도록 하며, 지식재산 전문인력 양성 협력 범위에 체육계도 추가하려는 것임.

현행	개정안
제2조(기본이념) 정부는 지식재산 관련 정책을 다음 각 호의 기본이념에 따라 추진하여야 한다.	제2조(기본이념) ----- ----- -----.
1. 저작자, 발명가, <u>과학기술자 및 예술가</u> 등 지식재산 창출자가 창의적이고 안정적으로 활동할 수 있도록 함으로써 우수한 지식재산의 창출을 촉진한다.	1. ----- <u>과학기술자, 예술가</u> 및 <u>체육인</u> ----- ----- -----.
2. ~ 4. (생략)	2. ~ 4. (현행과 같음)
제8조(국가지식재산 기본계획의 수립)	제8조(국가지식재산 기본계획의 수립)
①·② (생략)	①·② (현행과 같음)
③ 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.	③ ----- -----.
1. ~ 2. (생략)	1. ~ 2. (현행과 같음)
3. 산업계, 학계, 연구계, <u>문화예술계</u> 등의 지식재산 창출역량 강화 방안	3. ----- <u>문화예술계</u> , <u>체육계</u> -----

현행	개정안
4. ~ 16. (생략)	4. ~ 16. (현행과 같음)
제34조(지식재산 전문인력 양성) ① .	제34조(지식재산 전문인력 양성) ① .
② (생략)	② (현행과 같음)
③ 정부는 지식재산 전문인력을 양성하기 위하여 산업계, 학계, <u>연구계</u> 및 <u>문화예술계</u> 등과 협력하여야 한다.	③ ----- ----- <u>연구계</u> , <u>문화예술계</u> 및 <u>체육계</u> ----- --.
④ (생략)	④ (현행과 같음)

나. 검토의견

현행법 제3조제1호¹⁾에서는 “지식재산”을 인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것으로 규정하고 있음.

개정안은 지식재산 창출이 체육 분야에서도 적용될 수 있다는 점을 고려하여,²⁾ 체육 분야의 지식재산 창출에 기여할 수 있도록 하려는 취지임.

1) 「지식재산 기본법」

제3조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다

1. “지식재산”이란 인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.
- 2) 개정안의 제안이유에서는 전문체육선수들이 훈련하는 과정에서 창조해낸 다른 선수들의 것과 구별되는 그 선수만의 기술, 자세, 전략 등을 데이터로 축적하여 경기력 향상 프로그램을 만들거나 일반인을 위한 운동 교육 프로그램으로 만들어 민간시장에서 사업화하여 스포츠산업 및 데이터경제 활성화에 기여하는 사례들을 제시하고 있음.

체육분야에서의 지식재산 창출 적용 가능성과 관련하여 문화체육관광부는 다음과 같이 그 예시를 들고 있고, 스포츠산업 기술경쟁력 강화를 위하여 특허청과 업무협약(MOU)³⁾을 체결하고 올림픽 메달에도 디자인 권리를 인정하는⁴⁾ 등 스포츠산업 분야 지식재산권 창출·보호와 관련하여 활동을 수행한 바 있음.

< 체육분야에서의 지식재산 창출(예시) >

관련 법률	지식재산 창출 해당 예시
「저작권법」	스포츠저널과 논문, 올림픽·월드컵 등 스포츠경기대회 계획서, 관련 건축작품, 방송권 등
「특허법」	운동기구, 설비, 장비, 스포츠VR 등
「상표법」	올림픽·월드컵 등 스포츠경기대회 표지·심벌, 스포츠용품 상표 등

문화체육관광부 제출 자료를 바탕으로 재구성함.

이처럼 스포츠산업 분야 지식재산권의 창출·보호 기반 구축을 통해 국내 스포츠산업의 경쟁력을 강화하려는 개정안의 취지는 일응 공감할 수 있는 부분이 있다고 보임.

「지식재산 기본법」은 지식재산의 창출·보호 및 활용에 관한 정부의 기본 정책 및 기본 이념을 규정하는 기본법으로서 동 법의 개정을 통해 스포츠산업 분야에 대한 정부의 지식재산 관련 정책 방향을 표명하는 의미가 있다고 보임.

3) [보도자료] 스포츠산업 기술경쟁력 강화 위한 문체부-특허청 업무협약 체결(2015.6.4.)
- 스포츠산업 분야 지식재산권 창출, 활용, 보호, 사업화 지원 등 긴밀한 협업 추진 -

4) [보도자료] 특허청, 올림픽 메달에도 디자인 권리 인정(2017.12.18.)
- 2018 평창 동계올림픽과 패럴림픽 메달 디자인 등록결정 -
- 평창 올림픽 지재권 획득도 금메달, 올림픽 메달 디자인 최초 등록 -

문 의 처
02)6788-5229