



지식재산기본법 일부개정법률안

검 토 보 고

〈지식재산 창출자에 체육인 추가 등〉

■ 임오경의원 대표발의(의안번호 제2202128호)

2026. 3.

산업통상자원중소벤처기업위원회

수석전문위원 박희석

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
※ 참고자료	7

I. 제안경위

1. 발 의 자 : 임오경의원 등 10인
2. 발의연월일 : 2024. 7. 23.
3. 회부연월일 : 2025. 10. 22.

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, 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 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

개정안은 지식재산 창출자에 체육인을 추가하고(안 제2조제1호), 국가지식재산 기본계획에 체육계의 지식재산 창출역량 강화 방안¹⁾이 포함되도록 하며(안 제8조제3항제3호), 지식재산 전문인력 양성 협력 범위에 체육계를 추가하려는 것임(안 제34조제3항).

개정안 조문대비표

현행	개정안
제2조(기본이념) 정부는 지식재산 관련 정책을 다음 각 호의 기본이념에 따라 추진하여야 한다.	제2조(기본이념) ----- ----- -----.
1. 저작자, 발명가, <u>과학기술자</u> 및 <u>예술가</u> 등 지식재산 창출자가 창의적이고 안정적으로 활동할 수 있도록 함으로써 우수한 지식재산의 창출을 촉진한다.	1. ----- <u>과학기술자, 예술가 및 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, 체육계</u> ----- -----

1) 참고자료(p.7)

4. ~ 16. (생 략)	4. ~ 16. (현행과 같음)
제34조(지식재산 전문인력 양성) ① .	제34조(지식재산 전문인력 양성) ① .
② (생 략)	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 (생 략)	④ (현행과 같음)

현행법 제3조제1호에서는 “지식재산”을 인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원, 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것으로 규정하고 있음.

개정안은 지식재산 창출이 체육 분야에서도 적용될 수 있다는 점을 고려하여, 체육 분야에서 지식재산 창출 활동의 활성화에 기여할 수 있도록 하려는 취지임.

체육 분야에 대한 지식재산 창출 적용 가능성과 관련하여 문화체육관광부는 다음과 같이 예시를 들고 있고, 스포츠산업 기술경쟁력 강화를 위하여 지식재산처와 업무협약을 체결하였으며²⁾, 올림픽 메달에도 디자인 권리를 인정하는³⁾ 등 스포츠산업 분야 지식재산권 창출·보호

2) “스포츠산업 기술경쟁력 강화 위한 문체부-특허청 업무협약 체결”, 지식재산처 보도자료, 15.6.4.

3) “특허청, 올림픽 메달에도 디자인 권리 인정”, 지식재산처 보도자료, 17.12.18

와 관련하여 활동을 수행한 바 있음.

< 체육 분야에서의 지식재산 창출(예시) >

관련 법률	지식재산 창출 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

자료: 문화체육관광부 제출 자료를 바탕으로 재구성함.

「지식재산 기본법」의 입법 목적⁴⁾은 특허권, 상표권 등 개별 지식재산권을 넘어 국가 차원에서 지식재산을 체계적으로 보호·육성·활용하기 위한 기본 원칙을 정립하는데 있으므로,

스포츠산업 분야 지식재산권의 창출·보호 기반 구축을 통해 국내 스포츠산업의 경쟁력을 강화하려는 개정안의 취지는 긍정적인 측면이 있는 것으로 보임.

다만, 안 제2조제1호는 지식재산 창출자의 예시로서 “저작자, 발명가, 과학기술자 및 예술가” 외에 “체육인”을 추가하고 있는데,

“저작자, 발명가, 과학기술자 및 예술가”는 그 활동의 결과물이 저작

4) 「지식재산 기본법」 제1조(목적) 이 법은 지식재산의 창출·보호 및 활용을 촉진하고 그 기반을 조성하기 위한 정부의 기본 정책과 추진 체계를 마련하여 우리 사회에서 지식재산의 가치가 최대한 발휘될 수 있도록 함으로써 국가의 경제·사회 및 문화 등의 발전과 국민의 삶의 질 향상에 이바지하는 것을 목적으로 한다.

권, 특허 등 지식재산권으로 직접 귀속되는 공통점이 있어 지식재산 창출자의 예시가 될 수 있는 용어인 반면,

① 스포츠에서 전략·전술이 바로 지식재산권이라는 권리로 귀속되는 것은 아니라 같은 전략·전술이라도 성과 중심의 신체 활동 및 경기 수행 능력이 보다 중요시되는 분야이고, ② 체육인의 전술·전략을 이용해서 만든 교육 프로그램이나 데이터에 관하여는 주로 “특허권⁵⁾” 및 “저작물⁶⁾”에 포함될 수 있을 것으로 보이므로, 지식재산 창출자의 예시로 “체육인”을 병렬적으로 추가하는 것이 적절한지 검토 여지가 있을 것으로 보이고,

같은 관점에서 안 제8조 및 제34조는 지식재산 창출 분야의 예시로 “산업계, 학계, 연구계, 문화예술계” 외에 “체육계”를 추가하고 있는데,

체육계가 수행하는 지식재산 창출 활동은 구체적인 모습에 따라 (체육)산업계, (체육)학계, (체육)연구계 등 기존 법조문이 열거하는 용어

5) 주: 태권도, 골프 등의 분야에서 스포츠 활동 데이터를 AI·머신러닝과 접목한 알고리즘 기법 및 비교평가 시스템을 특허로 등록 가능

(예시: 태권도 승단 심사 AI 알고리즘 특허, 태권도인 출원, 24.5. 등록)

6) 「저작권법」 제4조(저작물의 예시 등) ①이 법에서 말하는 저작물을 예시하면 다음과 같다.

1. 소설·시·논문·강연·연설·각본 그 밖의 어문저작물
2. 음악저작물
3. 연극 및 무용·무연극 그 밖의 연극저작물
4. 회화·서예·조각·판화·공예·응용미술저작물 그 밖의 미술저작물
5. 건축물·건축을 위한 모형 및 설계도서 그 밖의 건축저작물
6. 사진저작물(이와 유사한 방법으로 제작된 것을 포함한다)
7. 영상저작물
8. 지도·도표·설계도·약도·모형 그 밖의 도형저작물
9. 컴퓨터프로그램저작물

에 포섭될 수 있을 것으로 보이므로, 지식재산 창출 분야의 예시로 “체육계”를 추가할 필요성에 대해 검토 여지가 있을 것으로 보임.

지식재산처는 현재 지식재산 창출역량 강화 방안 수립 범위 및 지식재산 전문인력 양성범위에 체육계에 대한 명확한 규정이 없으므로 이를 추가하는 제8조제3항제3호 및 제34조제3항 개정에는 동의하지만,

안 제2조제1호에 대해서는 현행법이 「대한민국헌법」 제22조제2항⁷⁾의 정신과 규정을 그대로 승계하였으므로 법체계의 일관성 유지를 위해 현행 유지가 필요하다는 의견임.

문 의 처
02)6788-5458

7) 「대한민국헌법」 제22조 ①모든 국민은 학문과 예술의 자유를 가진다.
②저작자·발명가·과학기술자와 예술가의 권리는 법률로써 보호한다.

제1차 국가지식재산 기본계획('11~'15)

- (전략 1) 연구개발 체제 개선을 통한 고품질 IP 창출
- (전략 2) 콘텐츠, 브랜드·디자인 및 소프트웨어 창출 경쟁력 강화
- (전략 3) 창조형·개방형 지식재산 창출 환경 조성
- (전략 4) 대학·공공기관 및 중소기업의 지식재산 관리 역량 제고 등

제2차 국가지식재산 기본계획('16~'21)

- (전략 1) 고품질 IP 창출 및 사업화 활성화
 - 지식재산 전략과 R&D의 연계를 통한 우수 IP 창출 촉진, 신기술 분야 R&D에 표준특허 전략 적용 강화 등
- (전략 2) 중소기업의 IP 경쟁력 제고 및 보호 강화
 - 기술경쟁력이 있는 중소기업에 대한 표준특허 창출 지원, 중소기업의 생존가능성 증대를 위한 성장단계별 IP 전략 지원 강화 등
- (전략 4) 디지털 환경 하 저작권 보호 및 공정이용 활성화
 - 디지털저작권거래소를 통한 저작물 이용 원스톱 서비스 제공, 양질의 차세대 콘텐츠 창출 지원 사업 등

제3차 국가지식재산 기본계획('22~'26)

- (전략 1) 디지털 대전환 시대의 핵심 IP 창출·활용 촉진
 - 국가전략산업 분야 핵심 IP 창출, IP 성과 활용을 위한 기술 이전 및 사업화 촉진 등
- (전략 3) IP 기반 글로벌 강소기업 육성
 - IP 기반 혁신형 창업 지원, IP 기반 창업 활성화를 위한 IP 교육 및 컨설팅 강화 등
- (전략 4) 신한류 확산을 선도하는 K-콘텐츠 육성
 - K-콘텐츠 제작 및 콘텐츠 IP 확보 지원, 콘텐츠 창작 활성화를 위한 저작물 이용 환경 개선 등

자료: 지식재산처