

<2021 인터넷산업 규제백서> 주요 연구 결과

인터넷기업협회 디지털경제연구소, 2022.01.

1 인터넷산업 분류체계 구축 및 규모 산정

□ 인터넷산업 분류체계 구축

- 인터넷 기반 경제 규모 증가 및 국가 경제 영향력 확대에도 인터넷산업의 실질적 영향 범위를 규명하는 체계가 미비함
 - 다양한 산업분야에 실물경제와 디지털경제가 혼재함에 따라 표준산업분류(KSIC)를 통한 인터넷 산업의 범위 특정이 불가함
 - ICT 산업, 콘텐츠산업 등 표준산업분류를 통해 명확히 구분되지 않는 산업들에 대한 ‘특수분류’가 개발되었으나 인터넷시장을 타겟으로 하는 분류체계는 미비
 - * 통계청 특수분류: 정보통신기술(ICT), 콘텐츠, 저작권, 지식재산서비스를 비롯한 총 19 분야에 대해 기존의 한국표준산업 분류와 별도의 특수분류 제공
- OECD는 2019년 ‘디지털 경제를 위한 공급-사용 지침(Guidelines for Supply-Use tables for Digital Economy)’을 통해 디지털 산업의 분류 기준을 7가지로 제시함
 - * OECD기준 디지털 경제 7 분류
 - (1) 디지털 기반산업, (2) 수수료 기반 디지털 중개 플랫폼, (3) 데이터 및 광고 기반 디지털 플랫폼, (4) 중개 플랫폼 의존 기업, (5) 전자상거래업, (6) 디지털 한정 금융 및 보험 서비스 제공 기업, (7) 디지털 방식으로만 운영되는 기타 산업
- 현행 디지털 산업의 소비구조를 고려하여 디지털 기반산업, 디지털 및 실물경제 결합산업, 디지털 정보·콘텐츠 및 자산거래업의 3개 대분류(표 1)로 구분하며, 국내 통계 분류 현황 및 현 산업 범위 등을 고려하여 하위 분류 및 세부 내용을 구성함(표 2)

<표 1> 인터넷산업 분류체계

구성	디지털 기반산업	디지털 및 실물경제 결합산업	디지털 정보·콘텐츠 및 자산거래업
설명	디지털 산업에 접속/활용하기 위해 필요한 기기, 인터넷망 및 관련 기술 제공업	디지털화된 정보를 바탕으로 제품 및 서비스에 대한 거래가 성사되지만 실 소비는 오프라인에서 이루어지는 산업	디지털화된 정보를 바탕으로 거래되며, 소비도 디지털로 이루어지는 산업
관련 OECD 분류	디지털 기반산업	수수료 기반 디지털 중개 플랫폼, 중개 플랫폼 의존 업체, 전자상거래업	수수료 기반 디지털 중개 플랫폼, 데이터 및 광고 기반 디지털 플랫폼, 디지털 한정 금융 및 보험 서비스, 디지털 방식으로만 운영되는 기타 산업

<표 2> 인터넷산업 분류체계 구성 및 설명

대분류	중분류	설명	해당 분야 예시
디지털 기반산업	인터넷 접속 기기 및 네트워크	각종 인터넷 관련 부품/기기를 제조하는 산업활동 및 넓게 분산되어 있는 컴퓨터 시스템, 프로그램 또는 데이터의 각종 자원을 통신망을 거쳐서 이용함을 목적으로 하는 산업활동	컴퓨터, 네트워크 장비, 무선통신시스템, IoT 기기, 인공지능 기기, VR/AR 전용기기, 초고속망 서비스, 인터넷접속서비스, 부가네트워크서비스 등
	호스팅 및 클라우드 산업	웹 호스팅 서비스, 서버 호스팅 서비스, 코로케이션 서비스, 스트리밍 서비스 등의 호스팅 서비스를 제공하는 산업활동 및 하드웨어·소프트웨어 등 IT 자원을 직접 구축·운영하지 않고 네트워크에 접속하여 이용할 수 있도록 하는 정보처리 서비스 산업활동	호스팅 서비스, 인터넷 관리 서비스(카페24, 아이비호스팅, 후이즈 등), 스토리지/개발환경/소프트웨어 등을 네트워크를 통해 제공하는 서비스(네이버클라우드, SAP코리아, 가비아 등)
	기타 디지털기술 제공산업	인터넷 접속기기 및 네트워크, 호스팅 및 클라우드 산업을 제외한 기타 디지털기술 제공 산업활동	IoT/AI/VR/AR 등의 SW 개발 및 서비스, 관련 솔루션 및 컨설팅, 정보보안 시스템 등
디지털 및 실물경제 결합산업	온라인 기반 상품 거래업	일반 대중을 대상으로 개인 또는 소규모 업체가 온라인상에서 직접 상품을 등록해 판매할 수 있도록 전자상거래 중개업무를 담당하는 산업활동 및 PC/모바일을 기반으로 직접 상품을 판매하는 산업활동	소셜 커머스(공동 구매형 전자상거래 중개), 전자상거래 소매 중개(오픈마켓 사업자), 온라인쇼핑몰을 통해 거래되는 상품(가전, 도서, 패션, 식품 등) 판매업
	온라인 오프라인 결합산업 (O2O)	온라인 오프라인 결합 비즈니스를 제공하는 산업활동 및 플랫폼에 등록하여 사업을 영위 중인 기업체가 물품/서비스를 제공하는 산업활동	O2O서비스 플랫폼(배달의민족, 요기요, 여기어때, 직방, 카카오톡 등), O2O서비스 제휴사 및 가맹점의 매출액(요식업, 숙박업, 운송업 등)
디지털 정보·콘텐츠 및 자산거래업	디지털 콘텐츠 및 정보매개 산업	디지털화된 방법으로 제작, 유통, 소비될 수 있는 제품군의 콘텐츠를 제작·제공·서비스하는 산업활동 및 인터넷을 기반으로 디지털화된 각종 정보를 제공하고 그에 수반된 데이터 혹은 광고 수익을 얻는 산업활동	온라인 만화/애니메이션/영화/음악 등 디지털 콘텐츠의 제작 및 서비스업, 게임 제작 및 배급업, 소셜미디어(네이버밴드, 카카오톡스토리 등), 포털서비스(네이버, 다음 등)
	디지털 금융산업	디지털기술을 응용한 금융상품 또는 서비스를 제공하는 산업활동	인터넷전문은행(케이뱅크, 카카오뱅크 등) 가상자산거래소(업비트, 빗썸 등), 간편결제·송금 서비스(페이코, 토스 등) 등

□ 인터넷산업 규모 산정

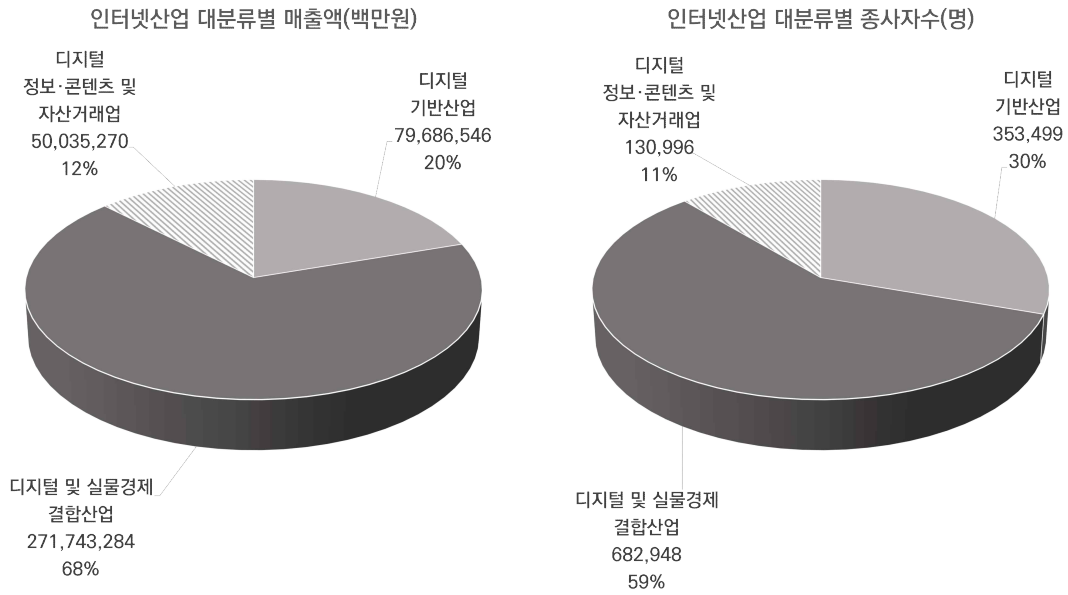
- 인터넷을 기반으로 하는 디지털경제의 거래 및 고용 창출 규모를 측정하기 위해 승인통계 및 공시 자료를 활용하여 각 세분류의 매출액과 종사자수를 파악함
 - (활용 자료) 2020 O2O서비스산업조사(NIPA), 2020 데이터산업현황조사(Kdata), 2019 콘텐츠 산업조사(KOCCA) 등 유관 기관이 발행한 가장 최신의 통계 자료 및 금융감독원 전자공시 시스템(DART), 은행통계정보시스템, 중소기업현황정보시스템(SMInfo) 등 공시자료
 - (수집 범위) 2020년 기준 실측 및 추정치, 2020년도 자료 미공표시 2019년 자료로 대체 및 추후 보정
 - (수집 방법) 기관별 공표된 통계자료 활용, 일부 분야의 경우 업체별 공시자료를 바탕으로 추정

- (추정 결과) 인터넷산업 규모 산정 결과 총 매출액 401,465,100백만 원, 종사자수 1,167,443명으로 매출 규모는 2020년 명목 GDP(1,933조)의 20%, 2021년 반도체 수출액(153조)의 약 2.6배 수준
 - * 매출액과 종사자수는 각 항목의 최신 공표 자료를 사용하였으며, 2020년도에 대한 정확한 자료를 파악하기 어려운 경우 2019년 자료로 대체하였으므로 실제 규모보다 과소 추정됨
 - * 국내에서 수익을 창출하는 해외 사업자, 그 외 현재 공표되고 있는 통계 및 공시자료를 통해 식별되지 않는 산업의 규모는 연속성 있는 자료의 표집에 한계가 있어 제외되었으며, 향후 보완될 수 있음

<표 3> 인터넷산업 규모 현황

대분류	중분류	매출액 (백만 원)	종사자수 (명)	1인당 매출액 (백만 원/명)
디지털 기반산업	인터넷 접속 기기 및 네트워크	40,324,911	107,496	375.1
	호스팅 및 클라우드 산업	5,947,549	24,610	241.7
	기타 디지털기술 제공산업	33,414,086	221,393	150.9
	디지털 기반산업 합계	79,686,546	353,499	225.4
디지털 및 실물경제 결합산업	온라인 기반 상품 거래업	142,491,684	102,219	1394.0
	온라인 오프라인 결합산업(O2O)	129,251,600	580,729	222.6
	디지털 및 실물경제 결합산업 합계	271,743,284	682,948	397.9
디지털 정보·콘텐츠 및 자산거래업	디지털 콘텐츠 및 정보매개 산업	43,853,575	116,768	375.6
	디지털 금융산업	6,181,695	14,228	434.5
	디지털 정보·콘텐츠 및 자산거래업 합계	50,035,270	130,996	382.0
인터넷산업 합계		401,465,100	1,167,443	343.9

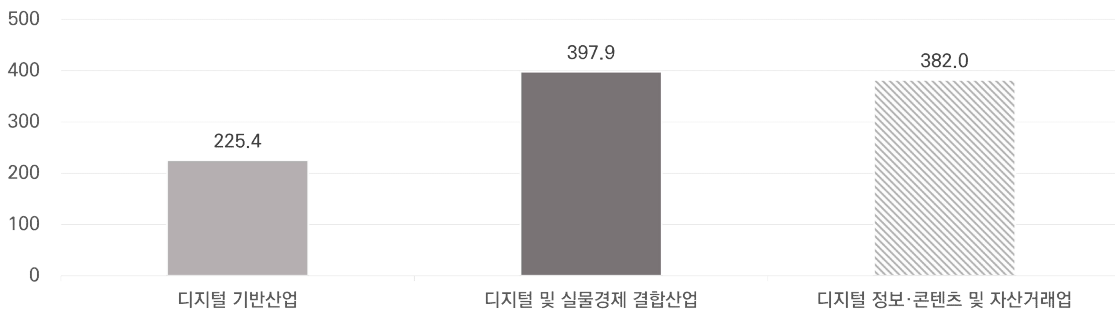
<그림 1> 대분류별 매출액 및 종사자수



- 디지털 및 실물경제 결합산업은 전체 매출 및 고용에서 가장 많은 비율을 차지함
 - 디지털 및 실물경제 결합산업은 디지털화된 정보를 활용하여 의사결정을 하고 실제 상품 및 서비스를 오프라인으로 제공받는 모든 산업이 포함됨
 - 해당 분야의 매출액은 생활에 밀접한 다양한 상품 및 서비스의 거래액으로, 다양한 항목의 상품이 거래되는 만큼 타 분야에 비해 많은 매출 발생
 - 고용 규모 또한 온라인 서비스의 구축·제공 인력과 오프라인 배송 및 서비스 제공 인력이 동시에 요구되는 분야이므로 더 많은 고용 발생

- 디지털 및 실물경제 결합산업은 1인당 397.9백만 원으로 종사자 1인당 매출이 가장 높음
 - 디지털 정보·콘텐츠 및 자산거래업은 1인당 382.0백만 원으로 디지털 및 실물경제 결합산업과 규모가 유사한 반면 디지털 기반산업의 경우 1인당 225.4백만 원으로 현저히 낮은 수준

<그림 2> 대분류별 종사자 1인당 매출액 (백만원/명)

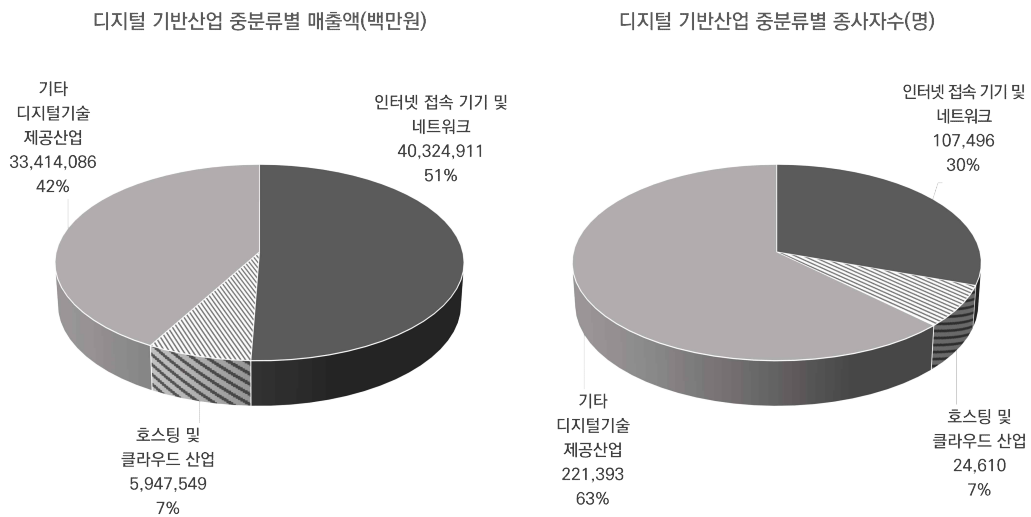


□ 세부 결과

[디지털 기반산업]

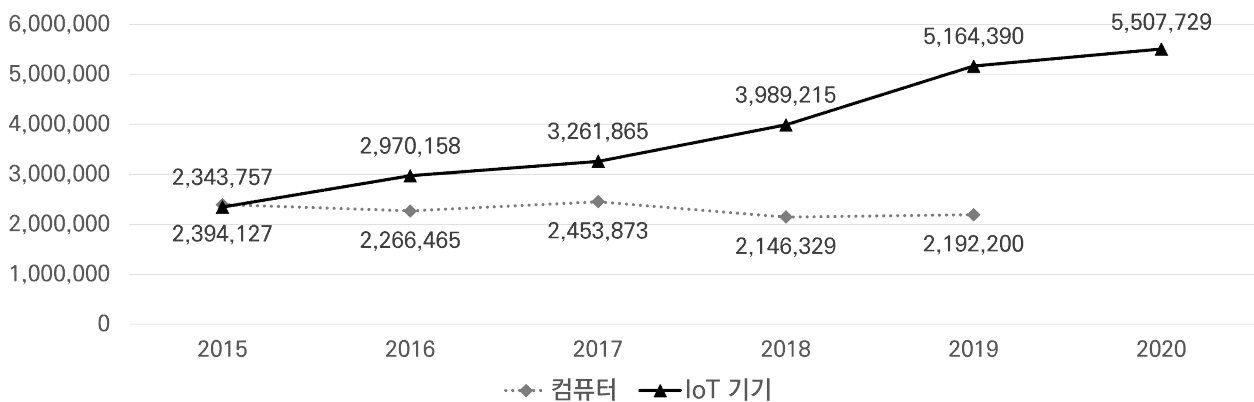
- 전통적 ICT 산업인 인터넷 접속 기기 및 네트워크 부문에서 가장 많은 매출이 발생하고 있으며, 가장 많은 고용이 창출되는 분야는 기타 디지털기술 제공산업
 - 인터넷 접속 기기 및 네트워크 부문은 컴퓨터, 네트워크장비 및 통신망사업을 포함하며, 전체 기반산업 매출액의 54%인 40.3조 원의 매출을 보임
 - 고용 부문의 경우 디지털기술을 기반으로 서비스 및 컨설팅 등을 제공하는 기타 디지털기술 제공산업 분야에 전체 기반산업 종사자의 63%인 22만여 명이 종사함

<그림 3> 디지털 기반산업 중분류별 매출액 및 종사자수



- (HW 시장의 변화) 인터넷산업의 다변화에 따라 부품 및 기기 제조업 내에서도 IoT, AI 전용기기 등 인터넷 활용에 중점을 둔 디바이스의 비중 증가
 - 같은 시기(2015~2019) 컴퓨터의 매출액은 소폭 감소한 반면 IoT기기의 매출액은 2배 이상 상승

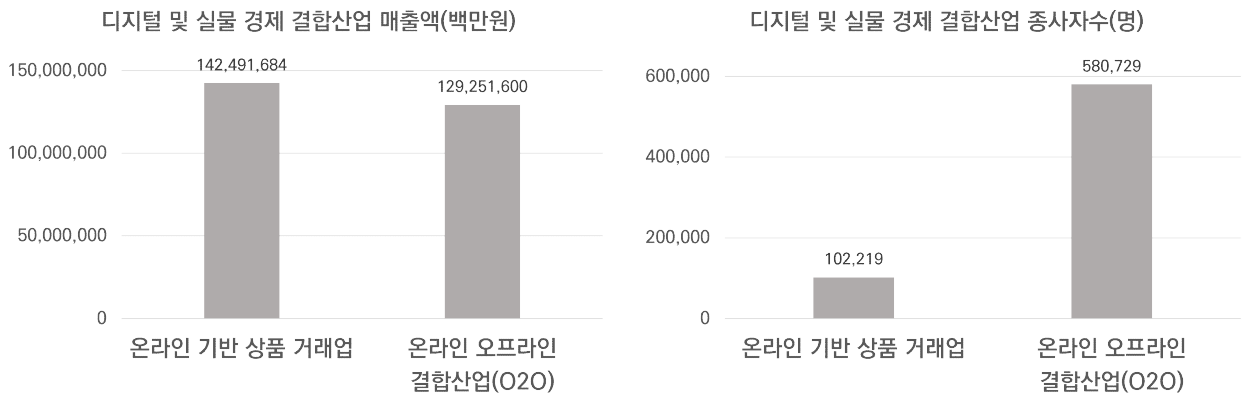
<그림 4> 2015~2020 컴퓨터 및 IoT기기 매출액 변화(단위: 백만 원)



[디지털 및 실물경제 결합산업]

- 최근 부상한 온라인 오프라인 결합산업(Online to Offline Service Industry, O2O 산업)은 기존 택배 유통, 상품 교환 등의 형태로 이루어지는 온라인 기반 상품 거래업보다 고용 규모가 더 큰 것으로 확인됨
 - 온라인 기반 상품 거래업 총 매출액은 142.5조 원으로 O2O 산업(129.3조)과 큰 격차가 드러나지 않음(약 10% 차이)
 - 종사자 규모는 매출액과 반대로 O2O 산업에서 더 크게 나타나며, 온라인 기반 상품 거래업 종사자(10만 명)보다 O2O 산업 종사자(58만 명)가 5.6배 이상 많은 것으로 확인됨

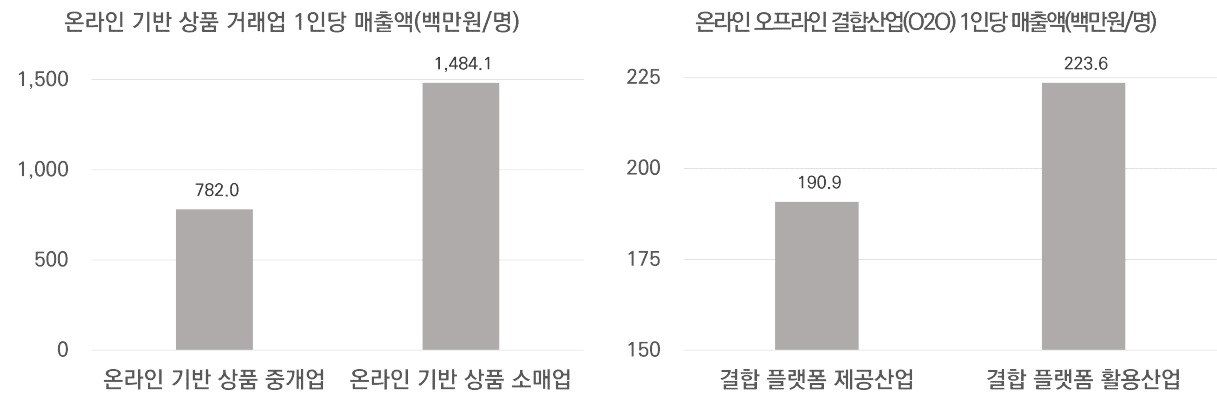
<그림 5> 디지털 및 실물경제 결합산업 매출액 및 종사자수 비교



- (추가 분석1. 중개산업과 소매산업 비교) 온라인 기반 상품거래업과 O2O 산업을 각각 플랫폼을 통해 거래를 중개하는 산업과 실제 재화 및 서비스를 제공하는 소매산업으로 구분해 보면, 상품을 중개하는 산업에 대한 디지털 매체를 활용하여 상품을 판매하는 소매업의 1인당 매출액이 2배 이상으로, 디지털을 활용한 소매업 및 서비스업 분야에서의 매출 수준이 더 높은 것으로 확인됨
 - 특히 오픈마켓 등을 활용하여 소매산업에 영위하는 온라인 기반 상품 소매업의 경우 1인당 매출액이 1,484.1백만 원으로 오프라인의 대형종합소매업(백화점, 대형마트 등)의 1인당 매출액 512.2백만 원보다 2.9배 높은 것으로 확인됨

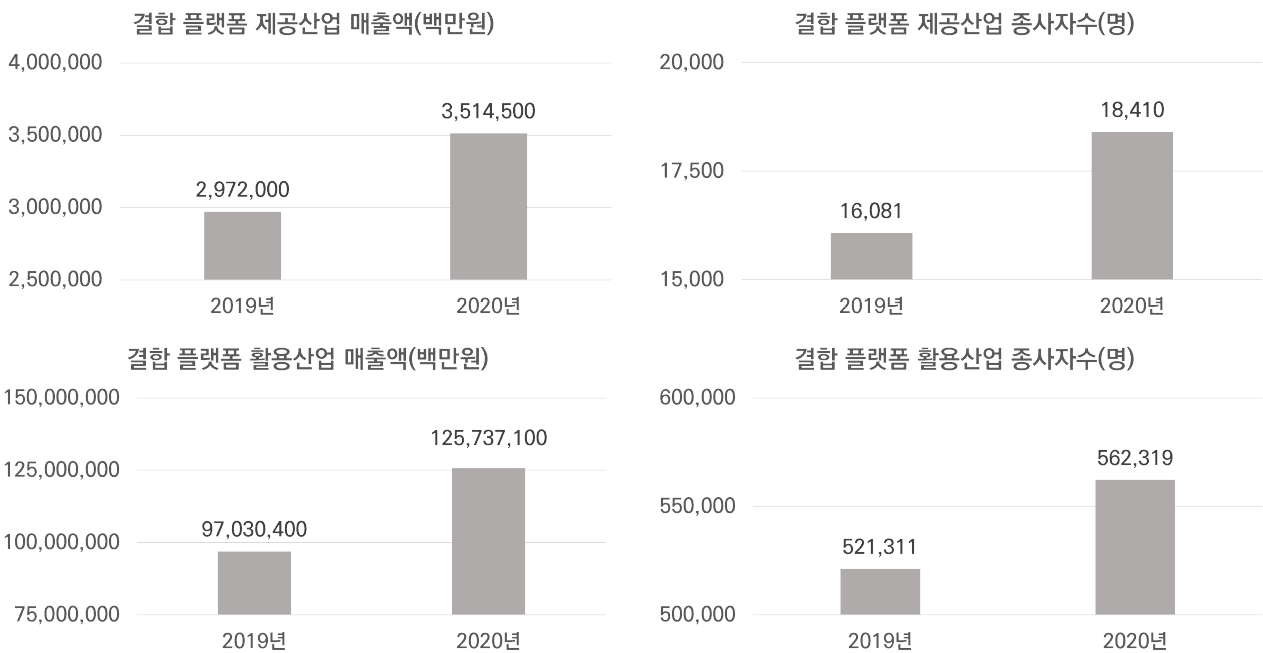
* 2019년 서비스업조사 결과 대형종합소매업의 매출액은 38,470,212백만 원, 종사자수는 75,104명

<그림 6> 디지털 및 실물경제 결합산업 매출액 및 종사자수 비교



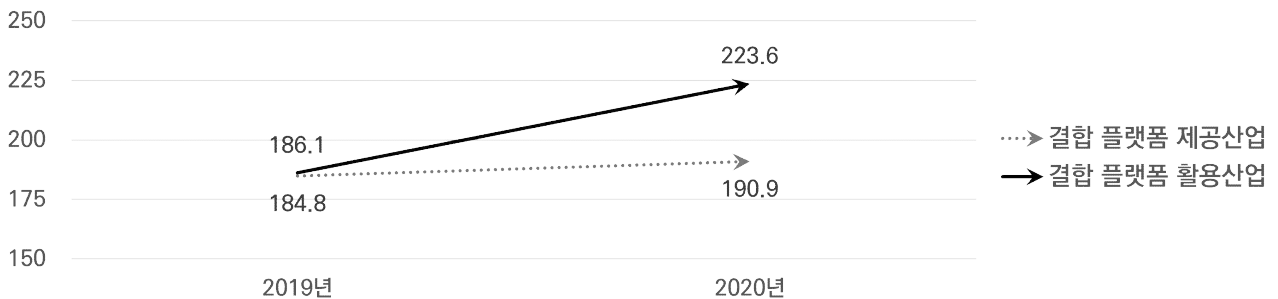
- (추가 분석2. O2O 산업 규모의 증가) 특히 O2O 산업은 플랫폼 제공산업(예: 배달의민족, 야놀자 등)과 활용산업(예: 요식업, 숙박업 등) 모두 매출액 및 종사자수가 증가하는 추세에 있으며, 그중 플랫폼 활용산업의 1인당 매출액은 제공산업에 비해 눈에 띄게 증가함
- O2O 산업 규모의 증가가 두드러져 결합 플랫폼을 활용한 거래액이 전체 인터넷산업의 31.3%인 125.7조 원에 달함(전체 인터넷산업 매출액 401.5조 기준)

<그림 7> 2019~2020 O2O 산업 세분류별 매출액 및 종사자수 변화



- 2019년과 2020년 사이 1인당 매출액 변화를 보면 결합 플랫폼 제공산업이 184.8백만 원에서 190.9백만 원으로 소폭 상승한 반면 결합 플랫폼 활용산업은 186.1백만 원에서 223.6백만 원으로 크게 상승하여, 플랫폼을 활용하는 서비스업들의 생산성 향상이 두드러짐

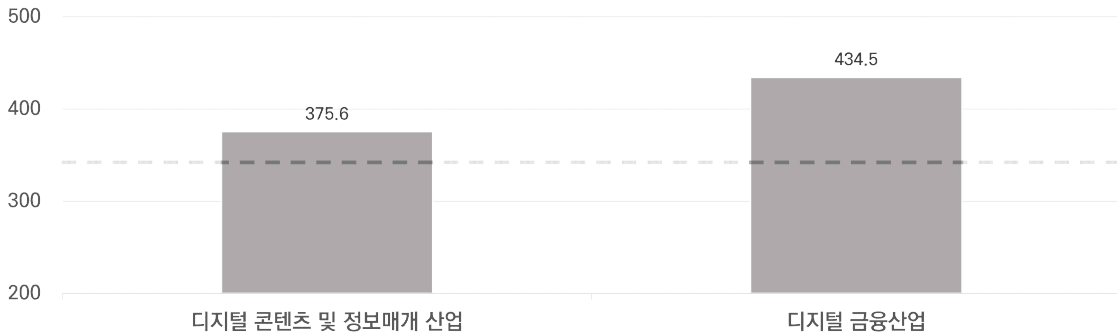
<그림 8> 2019~2020 O2O 산업 세분류별 매출액 및 종사자수 변화



[디지털 정보·콘텐츠 및 자산거래업]

- 디지털 정보·콘텐츠 및 자산거래업의 2개 중분류별 1인당 매출액은 인터넷산업 전체 평균 343.9백만 원을 모두 상회하여 높은 생산성을 보이고 있음
- 이는 오프라인에서 실물 매체를 구매 혹은 직접 관람하는 방식에서 온라인으로 디지털 매체를 소비하는 방식으로의 행태 이동, 소셜미디어의 지속 성장, 디지털 금융산업의 약진 등에 기인함

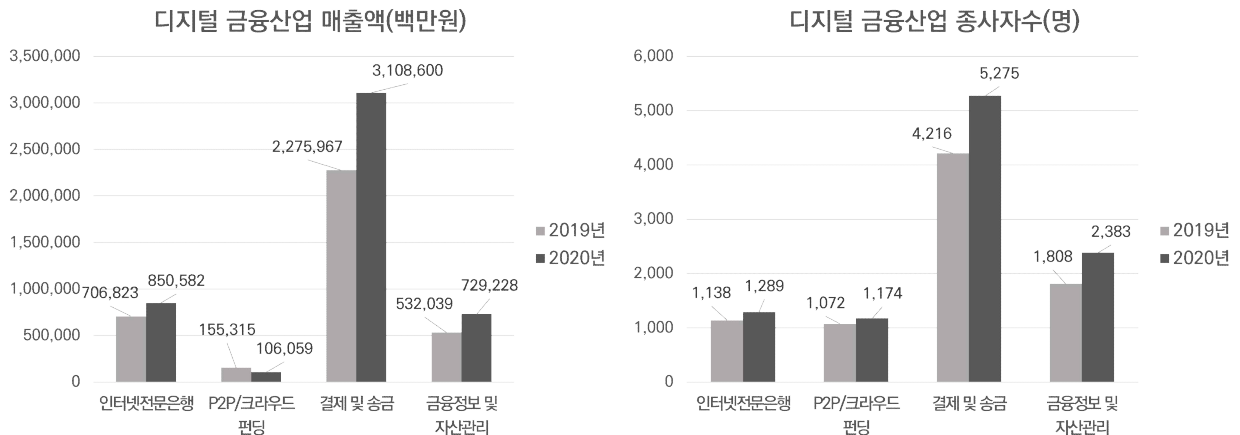
<그림 9> 디지털 정보·콘텐츠 및 자산거래업 소분류 1인당 매출액(백만원)



* 점선: 인터넷산업 전체 평균선(1인당 343.9백만 원)

- (추가 분석. 디지털 금융산업의 변화) 디지털 금융산업은 간편결제·송금의 보편화, 가상자산에의 관심 증대 등으로 각 세분류별 매출액과 종사자수 모두 증가하는 추세이나, P2P 투자 및 클라우드 펀딩 산업에서 매출 감소 발생
- 전반적으로 디지털 금융산업은 확장되는 추세를 보임
- * 간편결제(카드기반) 이용 건수 2018년 상반기 320만 건 → 2020년 상반기 730만 건
- P2P 투자 및 클라우드 펀딩의 매출 하락이 발생한 2020년의 경우 「온라인투자연계금융법 및 이용자 보호에 관한 법률」의 시행(2020.8.27.) 등 산업 관련 규제 이슈가 반영된 것으로 추정

<그림 10> 2019~2020 디지털 금융산업 매출액 및 종사자수 변화



* 해당 도표는 전체 금융산업 매출액과 종사자수 중 가상자산 거래업 및 기타 서비스를 제외한 결과

2 인터넷산업 규제 입법 현황분석

※ 본 장의 분석내용은 외부 전문가집단으로 구성된 <인터넷산업규제 입법평가위원회>의 평가결과를 토대로 작성됨

□ 평가 개요

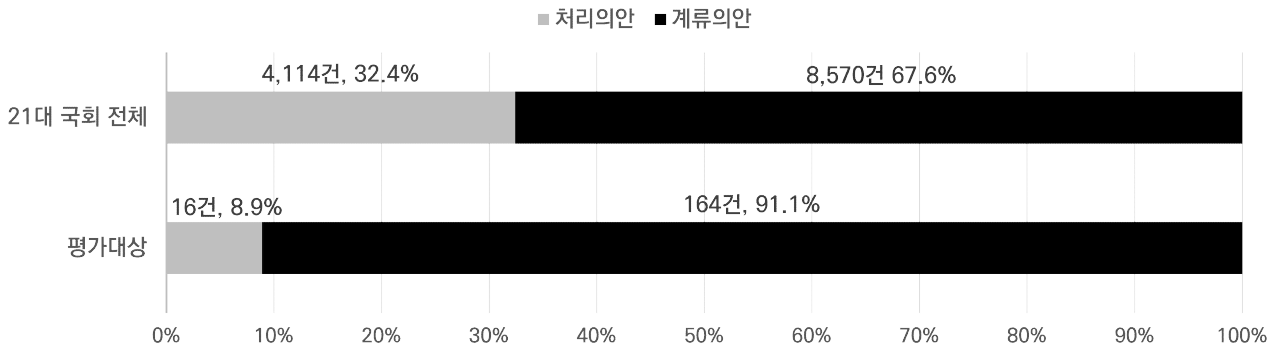
- (배경) 국내 인터넷산업이 고도화되면서 관련 규제를 포함한 입법 활동도 활발히 전개되고 있으나, 늘어나는 규제의 성숙도에는 의문이 제기됨
 - 국내 인터넷산업 관련 규제 경향은 점차 확대되어 2021년 한해 협회에서 검토된 산업 규제를 포함한 입법안(시행령, 시행규칙 및 기타 지침 포함)은 총 264건으로 최근 3년에 걸쳐 크게 증가함 (2019년 88건 → 2020년 155건 → 2021년 264건)
 - 인터넷산업의 활동을 규제하는 방향의 법안이 쏟아지는 상황에서 국내 법·제도의 ICT 혁신 지원 역할은 미비하다는 평가*
 - * 정보통신기획평가원의 2020 국가 ICT혁신역량분석에 따르면 ICT 규제 순위는 2015년 57위(192개국 중), 2016년 59위(192개국 중), 2017년 64위(192개국 중), 2018년 95위(193개국 중), 104위(193개국 중)로 크게 하락 해당 순위는 규제 기관 평가, 규제 권한, 규제 체계, 경쟁구도를 종합한 각국의 규제 환경 및 성숙도 평가를 통해 도출됨
- (목적) 인터넷산업 규제 입법의 현황을 진단하고 산업 진흥을 위한 합리적 입법 방향 제시
- (평가대상) 21대 국회(2020. 6. ~ 2021. 10.) 인터넷산업 규제 의안 총 180건(정부 의안 포함)

<표 4> 평가대상 입법안 현황

No.	법 령	건수	비율
1	정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률	31	17.2%
2	전기통신사업법	25	13.9%
3	전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률	22	12.2%
4	개인정보 보호법	14	7.8%
5	신문 등의 진흥에 관한 법률	12	6.7%
6	온라인 플랫폼 관련법(안)	8	4.4%
7	위치정보의 보호 및 이용 등에 관한 법률	8	4.4%
	그 외 38개 법률 및 법률안	60	33.3%
합 계		180	100.0%

- (의안 처리 현황) 전체 평가대상 중 16건(8.9%)이 의회에서 처리되어, 같은 기간 21대 국회 전체에서 발의된 의안의 처리 비율(32.4%)보다 현저히 저조함

<그림 11> 평가대상 의안과 21대 국회 전체의안의 처리 현황 비교 (2021.12.31. 기준)



- (평가방식) 외부 전문가집단으로 구성된 <인터넷산업규제 입법평가위원회>의 개별 평가 및 결과 조정
 - 평가위원은 법학, 행정학, 언론학 등 다양한 전문성을 가진 학계 및 기관의 전문가 10인으로 구성
 - 의안별 2인의 개별 평가 후 평가위원회를 통해 평가결과 조정
 - 평가기준: 7개 대분류, 16개 소분류, 총 30문항의 체크리스트 활용
 - 평가방법: 각 문항별 상, 중, 하 등급 부여(의안별 평가가 불가능한 문항의 경우 ‘해당없음’ 으로 분류)

<표 5> 인터넷산업규제 입법평가 체크리스트 문항 구성

대분류	소분류	문항
용어 정의	① 추가/수정된 용어 (2)	① 용어의 정의가 지나치게 포괄적이거나 추상적이지 않고 명확한가?
		② 해당 용어의 적용에 따라 다른 법률과의 혼선 발생의 우려가 없는가?
	② 전반적 용어사용 (1)	③ 해당 규제를 적용함에 있어 필요한 용어들이 법률에서 제대로 정의되어 있는가?
헌법 합치성	③ 명확성 (1)	④ 법안이 규제하고자 하는 내용이 명확한가?
	④ 과잉금지 (2)	⑤ 해당 규제보다 기본권을 덜 침해하면서 더 효과적인 대안이 없는가?
		⑥ ⑤의 대안이 없다는 전제에서, 침해를 최소화하는 보완조치를 갖추고 있는가?
	⑤ 포괄위임금지 (2)	⑦ 법안이 위임하고 있는 사항과 범위가 구체적인가?
		⑧ 법안이 하위 법령에 수권하고 있는 내용은 법률이 아닌 하위 법령을 통해 규정해도 무방한 내용인가?
⑥ 신뢰보호 (1)	⑨ 해당 법안에 의해 발생하는 기존 법률을 통해 보호받고 있던 권리의 침해는 적절한 수준인가?	

대분류	소분류	문항
	⑦ 평등 (1)	⑩ 법안이 여러 이해당사자를 왜곡 없이 동등하게 대우하고 있는가?
	⑧ 체계정당성 (2)	⑪ 현행 규제 수단과 중복되지 않는가?
⑫ 현행 규제 수단과 충돌하지 않는가?		
업계 및 기술 이해도	⑨ 업계 이해 (3)	⑬ 기업의 혁신성을 해치지 않는 법안인가?
		⑭ 기업의 자율성을 제한하지 않는 법안인가?
		⑮ 기업에 비효율성을 초래하지 않는 법안인가?
	⑩ 기술 이해 (3)	⑯ 해당 규제를 적용하였을 때 기술의 가치중립성을 확보할 수 있는가?
		⑰ 해당 규제가 현재 기술 수준 또는 비용 문제 등을 고려할 때 이행이 가능한가?
		⑱ 해당 규제에 기술발전의 역동성에 대한 고려가 반영되어 있는가?
	⑪ 기타 업계 관련 문제 (3)	⑲ 인터넷산업 및 플랫폼이 시장경제와 사회에 미치는 영향력을 명백한 기준에 의해 판단하고 있는가?
		⑳ 해당 규제가 중소기업의 기회를 보장하는가?
		㉑ 규제의 대상이 되는 산업의 범위가 과도하게 넓거나 좁지 않고 합리적으로 설정되어 있는가?
행정 편의주의	⑫ 수범대상자 범위 (2)	㉒ 규제의 수범 대상자에 대한 설정 기준이 입법 취지에 부합하는가?
		㉓ 법령 해석에 있어 수범 대상자의 범위에 불확실성이 적은가?
	⑬ 행정편의를 위한 과도한 의무부과 (2)	㉔ 자료조사에 있어 조사대상과 내용의 범위가 적절한가?
		㉕ 조사의 목적, 범위, 시기, 방법 및 불가능한 자료 제출의 거부권 등을 사전에 고지하는 내용이 포함되어 있는가?
관할 문제	⑭ 부처별 규제 관할 (2)	㉖ 제안된 법안으로 인한 부처별 관할 범위 중복의 우려가 없는가?
		㉗ 다부처가 관여되는 분야에서 향후 관할 문제 발생에 대비하는 충분한 조치가 있는가?
자율규제 가능여부	⑮ 자율규제 관련 현황 (2)	㉘ 현행 자율규제 및 관련 가이드라인 등을 고려할 때 필요한 규제인가?
		㉙ 해당 분야의 자율규제 관련 조직(자율규제기구, 관련 협회 등)을 고려할 때 필요한 규제인가?
기타	⑯ 제도적 보완필요성(1)	㉚ 향후 세부 규정이나 제도적 보완의 필요성을 고려할 때 적절한 법안인가?

□ 평가결과 종합

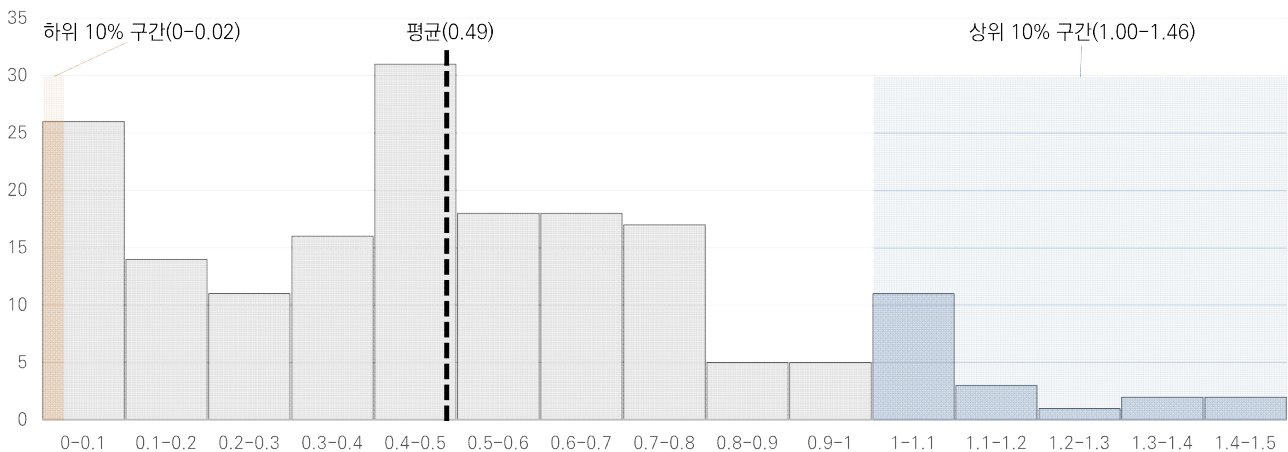
- 전체 대상 발의안에 대한 입법평가 결과 전체 180건 평균 0.49점(2점 만점)으로 다소 낮은 평가
 - 의안별 총점은 각 문항에 대해 상(2점), 중(1점), 하(0점)의 세 등급과 해당없음(평가 제외)으로 평가하여 도출된 평균값 사용
- 중(1점) 이하의 점수를 받은 의안이 전체의 92.8%인 167건
- 전체 분포에서 저조한 성적의 빈도가 높고, 특히 최하위 구간에 밀집되는 경향 확인
 - 상·하위 10% 구간을 비교할 때 상위 구간은 1~1.46점 사이에 넓게 분포하는 반면 하위 구간은 0~0.02점 밀집
 - 하위 10% 18개 발의안 중 13건의 의안이 0점으로, 전체 평가항목에서 하 등급으로 평가됨

<표 6> 입법평가 대상 의안 기초통계

총 평가의안	전체 평균점수	최고점수	최저점수	구간별 빈도			
				0점 ~ 0.5점 이하	0.5점 초과 ~ 1.0점 이하	1.0점 초과 ~ 1.5점 이하	1.5점 초과
180건 (10.6건 / 월)	0.49	1.46	0.00	101건 (56.1%)	66건 (36.7%)	13건 (7.2%)	0건 (0.0%)

* 전체 평균 점수(0.49점) 이하 의안 98건(54.4%)

<그림 12> 입법평가 대상 의안의 점수분포 및 상·하위 10% 구간



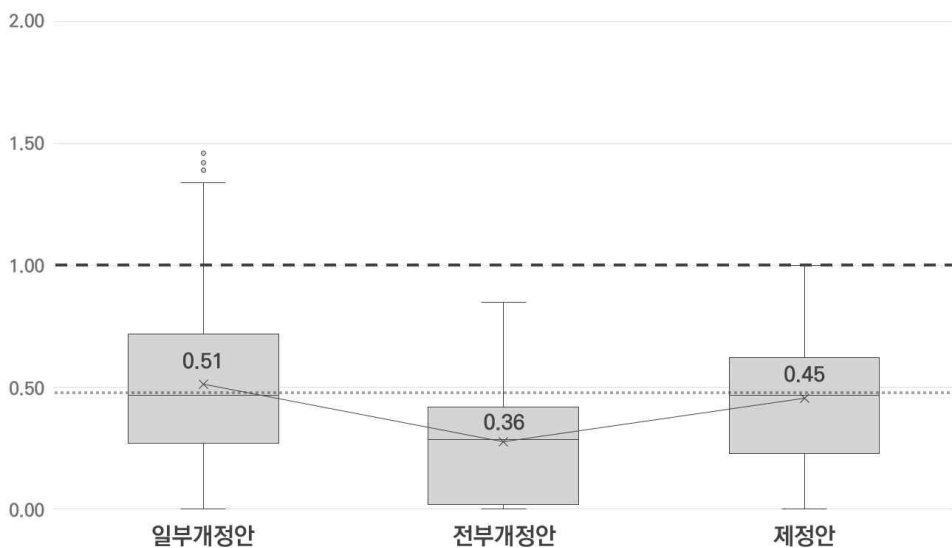
□ 입법 유형별(제·개정) 평가결과

- 입법 유형별로 평균점수를 비교하면, 일부개정안의 경우 일부 의안이 중 등급(1점) 이상의 평가를 받았으나 전반적으로 유형에 구분 없이 저조한 평가 결과 도출
 - 일부개정안의 평균은 0.51점으로 평균(0.49)보다 높은 반면, 전부개정안은 0.36점, 제정안은 0.45점으로 평균보다 낮은 수준
- 특히 법률의 전체 조문을 다루는 전부개정·제정안은 기존 법률과의 정합성이나 현실적 문제를 충분히 반영할 여지가 있음에도 내용상의 미흡함이 더 크게 드러남
 - 전부개정안과 제정안의 평가점수 분포는 중하위권(0~1점) 구간에 한정됨
 - 특히 전부개정안은 대부분의 의안(전체 8건 중 6건)이 평균보다 낮게 평가되어, 전체 조문에 대해 기존 법률과의 정합성 및 현실적 문제를 더 충분히 반영할 여지가 있었음에도 기대와는 다른 평가가 도출됨

<표 7> 입법 유형별 기초통계

구분	건수	비율	평균점수	최고점수	최저점수
일부개정안	150건	83.3%	0.51	1.46	0.00
전부개정안	8건	4.4%	0.36	0.98	0.00
제정안	22건	12.2%	0.45	1.00	0.00

<그림 13> 입법 유형별 의안 점수 분포 및 평균점수 비교 (만점 2.00, 전체평균 0.49)



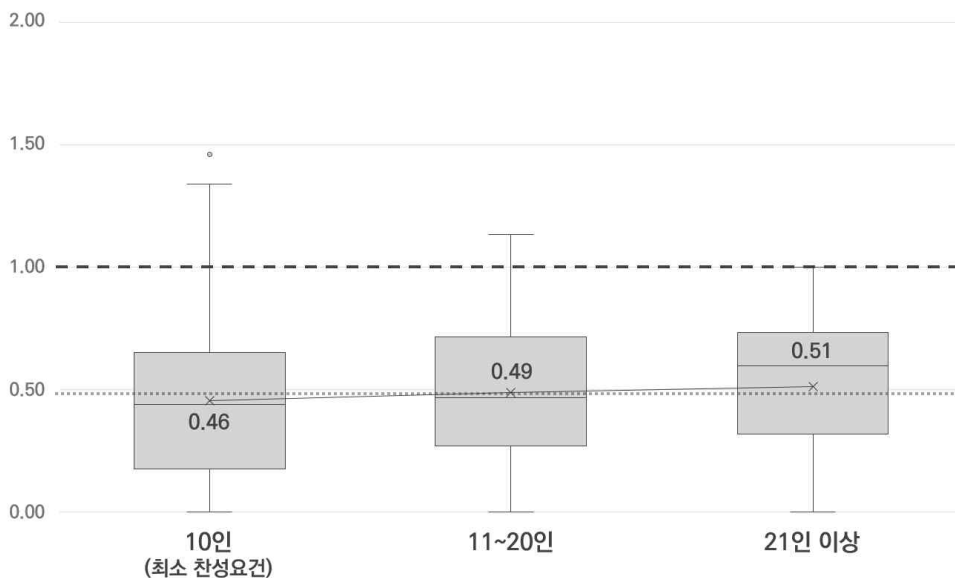
□ 의안 공동발의 기준 평가결과

- 최소한의 찬성수(10인)를 충족하여 발의된 의안의 평균점수는 0.46점으로 11인 이상 찬성 건수를 초과하는 의안보다 평균적으로 낮은 점수가 도출됨
 - 본인 포함 10인의 찬성은 입법의 최소 요건이며, 이 기준만을 충족하고 있는 의안이 전체 의원 입법안 173건 중 68건(39.3%)으로 상당수를 차지함
- 공동발의자수를 10인, 11~20인, 21인 이상으로 구분하여 점수분포를 비교하면 최소 요건만을 충족(10인 공동발의)한 의안은 더 많은 의원의 검토와 동의를 이루어진 의안에 비해 전반적인 편차가 크고, 다수의 의안이 평균보다 저조한 수준으로 평가됨
 - 최소 요건 충족을 통해 발의되는 경우 시의성 있는 의안을 신속하게 발의한 것으로 비춰질 수도 있으나, 결과적으로는 더 많은 의원의 동의를 거친 의안에 비해 법률이 갖추어야 할 내용적인 측면에 대한 숙의가 부족했던 것으로 해석될 수 있음

<표 8> 의안 공동발의자수별 기초통계 (전체 의원발의안 173건 기준)

구분	건수	평균점수	최고점수	최저점수
10인(최소 찬성요건)	68건	0.46	1.46	0.00
11인 - 20인	92건	0.49	1.13	0.00
21인 이상	13건	0.51	1.00	0.00

<그림 14> 의안 발의자수별 점수 분포 및 평균점수 비교 (만점 2.00, 전체평균 0.49)



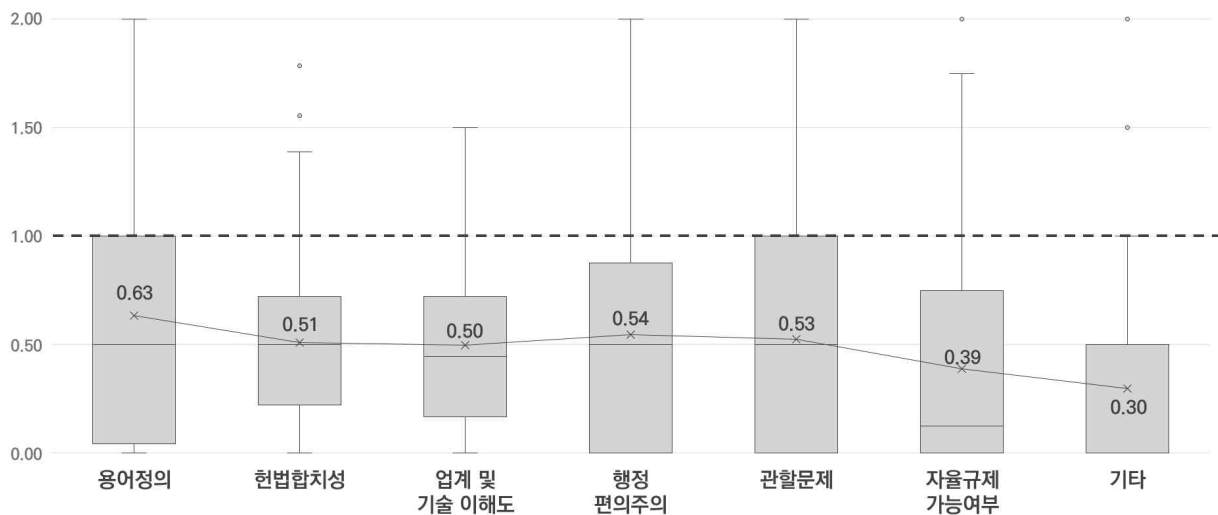
□ 평가지표별 평가결과

- 7개 대분류별 평균점수를 비교하면 기타 향후 세부 규정 혹은 제도적 보완 가능성(평균 0.30점), 자율규제 대체 가능성(평균 0.39점)에서 가장 미흡한 결과 도출
- 자율규제 가능여부와 기타(향후 제도적 보완 필요성)의 두 대분류는 각각 중 등급(1점)을 상회하는 의안이 단 5건으로 대부분의 의안이 중간 및 그 이하로 평가되었다는 점에서 특히 인터넷산업 규제에 있어 기업의 자발적 노력을 통한 개선 가능성 및 해당 입법안에 의해 야기될 수 있는 전반적인 미비점에 대한 고려가 부족하였음이 드러남
- 그럼에도 평가지표 7개 대분류 평균은 0.30~0.63점 사이에 분포하여 특정 항목이 중간 이상의 눈에 띄는 우수한 항목이 없으며, 전반적인 항목에서 문제점이 지적되고 있음

<표 9> 평가지표 대분류별 평균점수

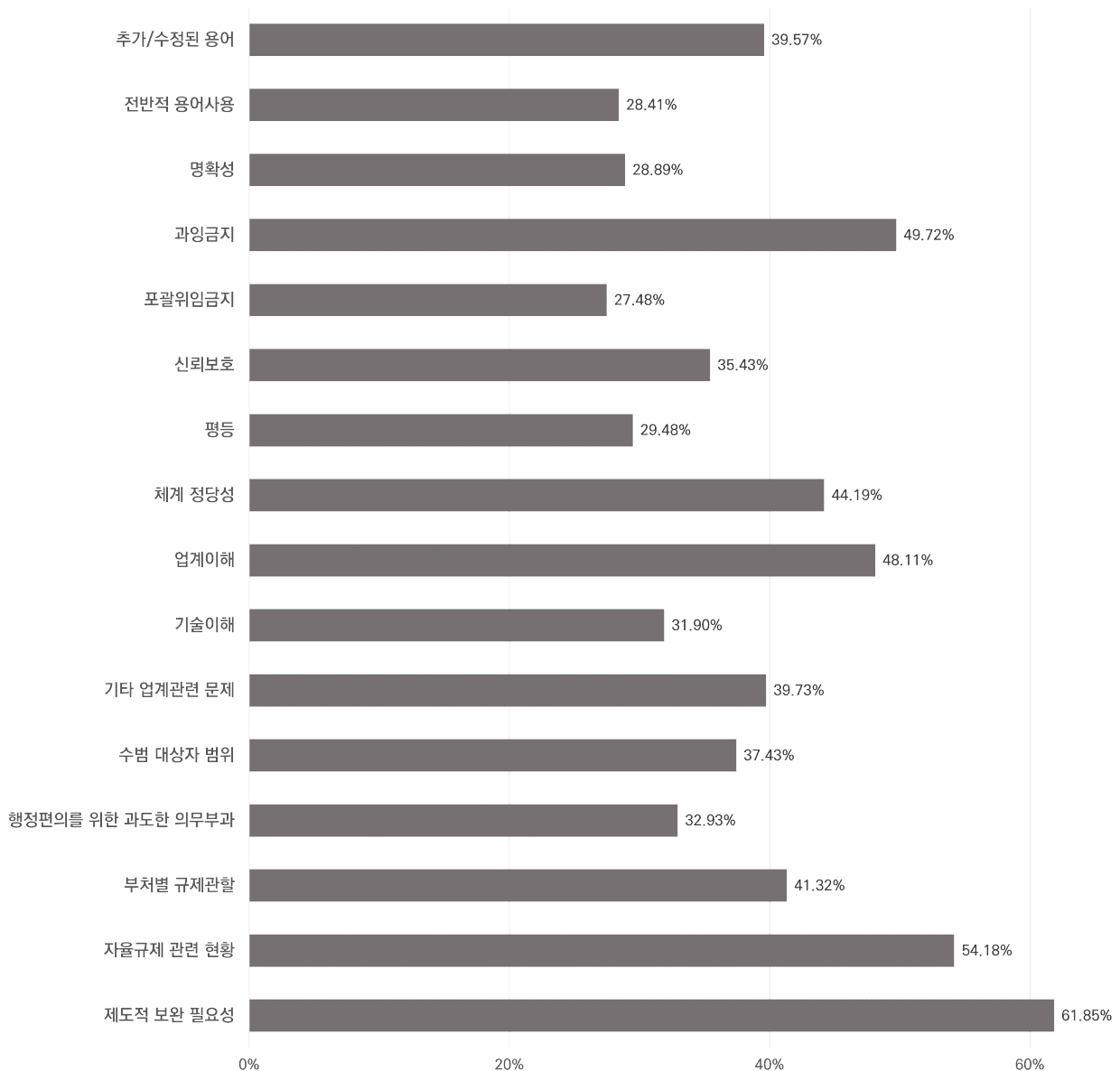
구 분	용어정의	헌법합치성	업계 및 기술이해도	행정 편의주의	관할문제	자율규제 가능여부	기타
평균점수	0.63	0.51	0.50	0.54	0.53	0.39	0.30
최고점수	2.00	1.79	1.50	2.00	2.00	2.00	2.00
최저점수	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
전체 의안 건수 (해당없음 제외)	176	180	179	179	168	174	173

<그림 15> 평가지표 문항 대분류별 평균점수 비교 (만점 2.00)



- (중분류 기준 하 등급 비율) 기타 제도보완 필요성과 자율규제 가능 여부는 평균점수가 낮을 뿐 아니라 하 등급의 의안이 가장 많았으며, 그 외 헌법상 과잉금지, 헌법상 체계정당성, 업계 이해도 등에서 특히 많은 의안이 하 등급을 받아 매우 미흡한 것으로 평가됨
 - 자율규제 관련 현황과 기타 제도적 보완 필요성의 경우 특히 절반 이상의 의안이 하 등급으로 평가되어, 인터넷산업을 규제하고자 할 때 법률 대신 자율규제로 대체 가능한 내용인가, 혹은 해당 의안이 미비하여 향후 제도적 보완이 필요한가에 대한 면밀한 검토가 요구됨
 - 헌법상 과잉금지와 체계정당성, 업계 이해도 또한 하 등급으로 평가받은 의안의 비율이 높게 나타나 전반적으로 입법 과정에서 기존의 법 체계 및 규제 대상 인터넷 산업의 특성에 대한 검토가 부족하였음을 확인함

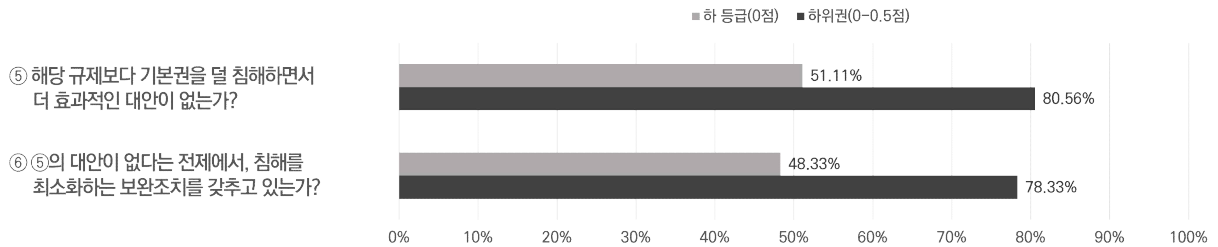
<그림 16> 평가지표 문항 소분류별 하 등급 의안 비율



□ 세부 문항별 평가 경향

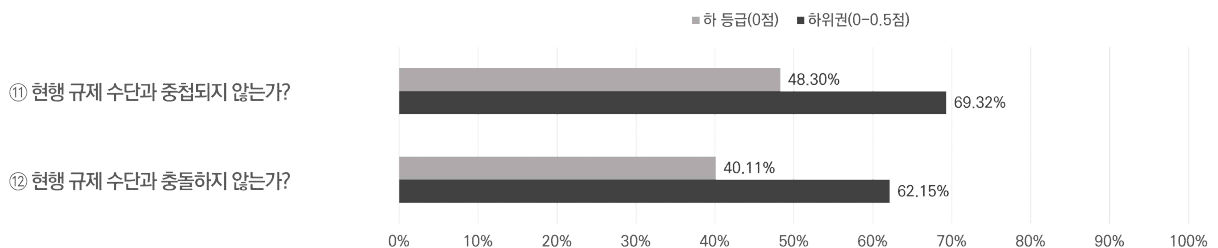
- (과잉 규제에 대한 고려 미흡) 대부분의 의안이 과잉 규제에 대한 고려가 미흡하며, 침해를 최소화하는 보완조치가 보충되어야 할 것으로 평가됨
 - 과잉 규제에 대한 두 문항은 하위권(0~0.5점)에 해당하는 의안이 80%에 가까운 높은 비율을 보여 대부분의 의안에서 해당 규제보다 더 나은 대안에 대한 고려가 부족하거나 규제로 인한 침해를 최소화하는 조치가 미비한 점이 지적됨
 - 특히 인터넷산업과 기존 산업의 진흥을 함께 도모하는 대안을 마련하거나 혹은 규제로 인한 기본권 침해를 최소화하기 위해 상당한 조치가 뒷받침될 필요성이 제기됨

<그림 17> 과잉금지 세부 문항별 하 등급(0점) 및 하위권(0~0.5점) 의안 비율



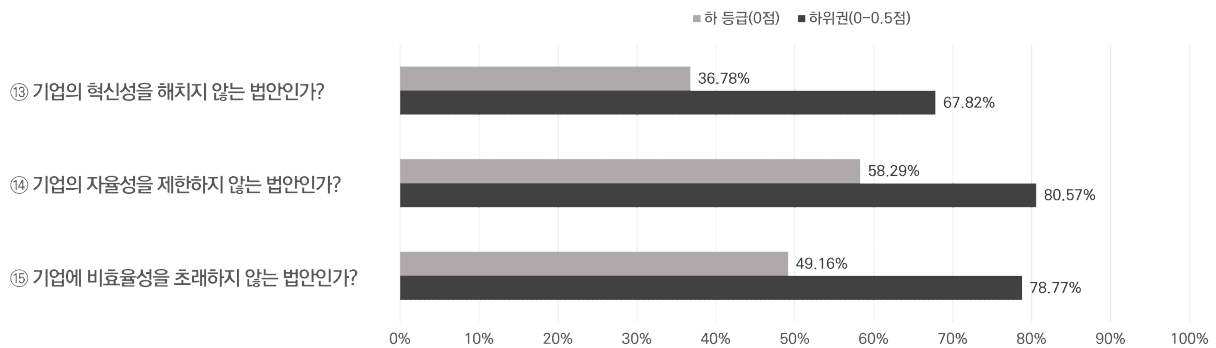
- (현행 규제 수단과의 중첩 및 충돌 우려) 헌법상 체계 정당성을 고려할 때, 각 규제 의안이 현행 규제 수단과의 중첩 및 충돌에 대한 검토가 미흡하였음
 - 현행 규제 수단과의 중첩 가능성에 대해 하 등급을 받은 의안이 전체의 48.30%이며, 충돌 가능성은 40.11%의 의안이 하 등급을 받아 많은 의안이 현행 규제 수단과 중첩되거나 충돌될 우려가 있는 것으로 나타남
 - 기존의 규제 수단과의 중첩의 우려가 있는 경우 개정이 불필요할 수 있고, 충돌이 발생하는 경우 관련 법과의 관계를 고려한 추가적인 조치가 필요했음에도 많은 의안에서 중첩과 충돌에 대한 검토가 부족함

<그림 18> 체계 정당성 세부 문항별 하 등급(0점) 및 하위권(0~0.5점) 의안 비율



- (기업의 자율성과 비효율성 문제) 대부분의 의안에서 기업의 자율성을 제한하거나 비효율성을 초래할 수 있다는 문제가 지적됨
 - 기업의 자율성을 제한할 우려가 있고(58.29%) 비효율성을 초래할 수 있어(49.16%) 하 등급을 부여받은 의안의 비율이 매우 높아, 많은 규제 의안이 기업의 자율성과 비효율성 문제에 대한 충분한 고려 없이 발의된 것으로 확인됨
 - 전반적으로 기업의 자율성을 제한할 우려에 대한 문제제기와 비효율성에 대한 지적이 압도적으로 많은 편(하위권 의안이 전체의 약 80%)이나, 기업의 혁신성을 해치는 것으로 평가되어 하위권의 등급을 받은 의안 또한 67.82%로 낮지 않은 비율인 만큼 규제가 혁신성에 미치는 영향에 대한 고려 또한 여전히 필요함

<그림 19> 업계 이해 세부 문항별 하 등급(0점) 및 하위권(0~0.5점) 의안 비율



- (산업의 특성을 고려한 규제의 필요성) 인터넷산업이 가진 특성과 영향범위의 다양성을 충분히 반영하지 않은 일률적인 규제를 문제로 지적함
 - 인터넷산업과 관련한 문제를 의안에 잘 반영하고 있는지를 묻는 세 문항 중 특히 ‘인터넷산업 및 플랫폼이 시장경제와 사회에 미치는 영향력에 대해 명백한 기준에 의해 판단하고 있는가’를 묻는 문항에서의 하 등급을 받은 의안의 비율이 44.89%, 하위권으로 평가된 전체 의안이 74.43%으로 매우 높은 비율을 보임
 - 특히 인터넷산업은 매체의 종류, 재화의 성격, 주 소비자 층, 서비스 제공 범위 등에 따라 그 특성이 매우 다양하며, 인터넷산업을 규제하는 의안은 규제 대상의 개별적 특성과 그에 따른 영향 범위를 엄밀히 사정하여 반영할 필요가 있음

<그림 20> 기타 업계 관련 문제 세부 문항별 하 등급(0점) 및 하위권(0~0.5점) 의안 비율

