



제 439회 국회 (정기회)
제 2차 문화체육관광위원회

콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안

검 토 보 고

< 콘텐츠산업 현황 조사·분석 실시 및 결과 공개 근거 마련 >

■ 김준형의원 대표발의(의안번호 제2219455호)

2026. 9.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 정순임

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 콘텐츠산업 현황 조사분석 실시 및 결과 공개 근거 마련(안 제6조의2 신설) ...	2
※ [참고] 관련 사업 및 추진 현황	6

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 김준형의원 등 15인

나. 발 의 일 : 2026. 6. 24.

다. 회 부 일 : 2026. 7. 1.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법은 콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하기 위하여 콘텐츠산업의 부문별 진흥 정책, 콘텐츠의 표준화, 공정경쟁 환경의 조성 등을 포함한 콘텐츠산업의 진흥에 관한 중·장기 기본계획과 그에 따른 시행계획을 수립·추진하도록 규정하고 있음.

그런데 콘텐츠산업은 기술발전과 시장 환경 변화가 빠르고 방송·게임·만화·음악·영화·애니메이션·출판 등 분야별 특성이 다양하여, 실효성 있는 콘텐츠산업 진흥 정책의 수립을 위해서는 콘텐츠산업 현황과 변화 추이를 체계적이고 지속적으로 조사·분석할 필요가 있음.

이에 문화체육관광부장관은 기본계획 및 시행계획의 효율적인 수립·추진을 위하여 콘텐츠산업의 현황에 관한 조사·분석을 실시할 수 있도록 하고, 그 결과의 작성·공개에 관한 사항을 규정함으로써 콘텐츠산업의 지속가능한 성장 기반을 마련하려는 것임(안 제6조의2 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 콘텐츠산업 현황 조사·분석 실시 및 결과 공개 근거 마련 (안 제6조의2 신설)

개정안은 콘텐츠산업 진흥에 관한 기본계획 및 시행계획의 효율적 수립·추진을 위하여 콘텐츠산업 현황조사·분석의 법적 근거를 마련하려는 것임.

현 행	개 정 안
<u><신 설></u>	<u>제6조의2(콘텐츠산업 현황조사·분석)</u> ① 문화체육관광부장관은 기본계획 및 시행계획의 효율적인 수립·추진을 위하여 콘텐츠산업의 경제적·산업적·제도적·정책적 현황에 관한 조사·분석을 실시할 수 있다. ② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 조사·분석 결과에 관한 보고서를 작성·공개하여야 한다. ③ 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 조사·분석을 실시하기 위하여 관계 중앙행정기관의 장, 지방자치단체의 장 및 콘텐츠 관련 기관·단체에 필요한 자료의 제출 등 협조를 요청할 수 있다. 이 경우 요청을 받은 자는 특별한 사유가 없으면 이에 따라야 한다. ④ 제1항에 따른 조사·분석의 시기·범위·방법 및 제2항에 따른 보고

현행	개정안
	서 작성·공개의 방법·절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

현행 「콘텐츠산업 진흥법」¹⁾은 콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하기 위하여 정부의 시책 마련, 콘텐츠의 표준화, 공정 경쟁 환경의 조성 등을 규정하고 있음.

1) 「콘텐츠산업 진흥법」

제9조(콘텐츠제작의 활성화) ① 정부는 다양한 분야와 다양한 형태의 콘텐츠(새로운 기술을 활용한 콘텐츠를 포함한다)가 창작·유통·이용될 수 있는 환경을 조성하여야 하며, 콘텐츠 제작자의 창의성을 높이고 경쟁력을 강화하기 위한 시책을 마련하여야 한다.

② 정부는 콘텐츠제작자가 콘텐츠제작에 필요한 자금을 원활하고 안정적으로 조달할 수 있도록 필요한 시책을 마련하여야 한다.

③ 관계 중앙행정기관의 장은 대통령령으로 정하는 바에 따라 제1항 및 제2항에 따라 마련된 분야별·형태별 콘텐츠제작의 활성화 시책을 시행계획에 반영하여야 한다.

제16조(표준화의 추진) ① 문화체육관광부장관은 효율적인 콘텐츠제작과 콘텐츠의 품질 향상, 콘텐츠 간 호환성 확보 등을 위하여 관계 중앙행정기관의 장과의 협의를 거쳐 다음 각 호의 사업을 추진하고, 관련 사업자에게는 제정된 표준을 고시하여 권고할 수 있다. 이 경우 콘텐츠의 디지털화와 관련된 사항은 과학기술정보통신부장관과 협의하여야 한다.

1. 콘텐츠에 관한 표준의 제정·개정·폐지 및 보급

2. 콘텐츠와 관련된 국내외 표준의 조사·연구·개발

3. 그 밖에 콘텐츠의 표준화에 필요한 사업

② 문화체육관광부장관은 제1항 각 호의 사업을 대통령령으로 정하는 바에 따라 「문화산업진흥기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원이나 콘텐츠 관련 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다.

제24조(공정한 유통 환경 조성 등) ① 「전기통신사업법」 제5조제2항에 따른 기간통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로 정하는 자(이하 “정보통신망사업자”라 한다)는 합리적인 이유 없이 콘텐츠사업자에게 정보통신망 등 중개시설의 제공을 거부하여서는 아니 된다.

② 정보통신망사업자, 「전기통신사업법」 제5조제4항에 따른 부가통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로 정하는 자 및 그 밖에 콘텐츠 상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자는 합리적인 이유 없이 콘텐츠에 관한 지식재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용하여 불공정한 계약을 강요하거나 부당한 이득을 취득하여서는 아니 된다.

③ 과학기술정보통신부장관, 방송미디어통신위원회 또는 문화체육관광부장관은 콘텐츠 상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자가 제1항 또는 제2항을 위반하는 행위를 한다고 인정할 때에는 관계 기관의 장에게 필요한 조치를 할 것을 요청할 수 있다.

④ 정부는 콘텐츠산업의 공정한 유통 환경을 조성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 할 수 있다.

1. 콘텐츠산업 유통 환경의 현황 분석 및 평가

2. 콘텐츠산업 관련 사업자 등이 참여하는 협의체의 구성 및 운영

3. 제25조에 따른 표준계약서 사용에 관한 실태조사

4. 그 밖에 공정한 유통 환경을 조성하기 위하여 필요한 사업

또한, 정부가 콘텐츠산업의 기반 조성에 관한 사항, 콘텐츠산업의 부문별 진흥 정책에 관한 사항, 콘텐츠산업의 공정경쟁 환경의 조성에 관한 사항 등이 포함된 중·장기 기본계획을 3년마다 수립하도록 하고, 관련 중앙행정기관의 장이 기본계획에 따라 매년 소관별 콘텐츠산업의 진흥을 위한 시행계획을 수립하도록 규정하고 있음.²⁾

그런데 콘텐츠산업은 기술발전과 시장 환경 변화가 빠르고 방송·게임·만화·음악·영화·애니메이션·출판 등 분야별 특성이 다양하여, 실효성 있는 콘텐츠산업 진흥 정책의 수립을 위해서는 콘텐츠산업 현황과 변화 추이를 체계적이고 지속적으로 조사·분석할 필요가 있

2) 「콘텐츠산업 진흥법」

제5조(기본계획) ① 정부는 콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하기 위하여 3년마다 콘텐츠산업의 진흥에 관한 중·장기 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 수립하여야 한다.

② 기본계획은 제7조에 따른 콘텐츠산업진흥위원회의 심의를 거쳐 확정된다.

③ 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 콘텐츠산업 진흥을 위한 정책의 기본방향
2. 콘텐츠산업의 기반 조성에 관한 사항
3. 콘텐츠산업의 부문별 진흥 정책에 관한 사항
4. 콘텐츠의 표준화에 관한 사항
5. 콘텐츠산업의 공정경쟁 환경의 조성에 관한 사항
6. 이용자의 권익 보호에 관한 사항
- 6의2. 장애인의 콘텐츠접근권(장애인이 장애인이 아닌 사람과 동등하게 콘텐츠에 접근하거나 콘텐츠를 이용할 수 있는 권리를 말한다. 이하 같다) 보장에 관한 사항
7. 콘텐츠 관련 산업 간 융합의 진전에 따른 콘텐츠 정책에 관한 사항
8. 콘텐츠산업 진흥을 위한 자원 확보 및 배분에 관한 사항
9. 콘텐츠산업 진흥을 위한 제도 개선에 관한 사항
10. 콘텐츠산업과 관련된 중앙행정기관의 역할 분담에 관한 사항
11. 그 밖에 콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 사항
- ④ 기본계획의 수립·추진 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제6조(시행계획) ① 콘텐츠산업과 관련된 중앙행정기관의 장은 기본계획에 따라 매년 소관별 콘텐츠산업의 진흥을 위한 시행계획(이하 “시행계획”이라 한다)을 수립하여야 한다.

② 시행계획은 제7조에 따른 콘텐츠산업진흥위원회의 심의를 거쳐 확정된다.

③ 문화체육관광부장관은 콘텐츠산업과 관련하여 중앙행정기관의 장이 수립한 시행계획을 종합하여 콘텐츠산업진흥위원회에 제출하여야 한다.

④ 시행계획의 수립·추진 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

다는 지적이 제기됨.

이에 개정안은 기본계획 및 시행계획의 효율적인 수립·추진을 위하여 문화체육관광부장관이 콘텐츠산업의 경제적·산업적·제도적·정책적 현황에 관한 조사·분석을 실시하고, 그 결과에 관한 보고서를 작성·공개하도록 하며, 조사·분석을 실시하기 위하여 관계 중앙행정기관, 지방자치단체 및 유관 기관·단체에 자료 제출 등의 협조를 요청할 수 있도록 함과 아울러 요청을 받은 자는 특별한 사유가 없으면 이에 따르도록 하려는 것임.

개정안은 기술발전과 시장 환경 변화가 가파른 콘텐츠산업의 특성을 반영하여, 객관적이고 체계적인 현황 데이터를 지속 확보함으로써 기본계획 및 시행계획의 정밀도와 실효성을 대폭 향상시키는 데 기여할 것으로 보임.

개정안에 대하여 문화체육관광부는 콘텐츠산업이 제조업 등 기존 산업에 비해 통계만으로 현황을 파악하기 어려우며, 개별 산업의 종류와 그 양상이 다양하므로 지속적인 조사·분석이 필요하므로, 개정안의 취지에 공감한다는 입장임.

문 의 처
02)6788-5379

참 고

관련 사업 및 추진 현황

○ 콘텐츠산업조사

	예산(단위:백만원)	사업수행기관	주요내용(실적)
'23년	498	문화체육관광부	2022년 기준 콘텐츠 산업조사 실시 등
'24년	510	문화체육관광부	2023년 기준 콘텐츠 산업조사 실시 등
'25년	520	문화체육관광부	2024년 기준 콘텐츠 산업조사 실시 등

○ 콘텐츠산업 동향분석

	예산(단위:백만원)	사업수행기관	주요내용(실적)
'23년	233	한국콘텐츠진흥원	분기별 콘텐츠산업 통계조사 등
'24년	500	한국콘텐츠진흥원	분기별 콘텐츠산업 통계조사 등
'25년	500	한국콘텐츠진흥원	분기별 콘텐츠산업 통계조사 등

○ 콘텐츠산업 노동환경 조사연구

	예산(단위:백만원)	사업수행기관	주요내용(실적)
'23년	150	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠산업 노동시간 단축제도 영향분석 등
'24년	125	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠산업 종사자 노동환경 실태 파악 등
'25년	250	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠산업 종사자 노동환경 실태 파악 등

○ 콘텐츠 이용행태 조사 보고서

	예산(단위:백만원)	사업수행기관	주요내용(실적)
'23년	-	-	-
'24년	-	-	-
'25년	50	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠 이용행태 기반 정책수립 지원 등