제417회 국회(임시회)
제1차 문화체육관광위원회

콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안

검 토 보 고

< 신기술 활용 콘텐츠 관련 정부 시책 마련 >

▣ 고동진의원 대표발의(의안번호 제2200536호)

▣ 서지영의원 대표발의(의안번호 제2200586호)

2024. 8.

문화체육관광위원회

수석전문위원 김원모

목 차

Ⅰ. 제안경위 ····· 1

Ⅱ. 제안이유 및 주요내용 ····· 1

Ⅲ. 검토의견 ····· 3

Ⅰ. 제안경위

1. 고동진의원안

가. 발 의 자: 고동진의원 등 108인

나. 발 의 일: 2024. 6. 17.

다. 회 부 일: 2024. 6. 18.

2. 서지영의원안

가. 발 의 자: 서지영의원 등 13인

나. 발 의 일: 2024. 6. 18.

다. 회 부 일: 2024. 6. 19.

Ⅱ. 제안이유 및 주요내용

1. 고동진의원안

현행법은 콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하기 위해 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 사항을 규정하고 있으며 콘텐츠제작의 활성화 및 융합콘텐츠의 활성화를 위해 정부가 필요한 시책을 마련하도록 하고 있음.

최근 4차 산업혁명과 함께 새로운 기술을 기반으로 메타버스 산업

등이 급속하게 성장하고 있으며, 이를 활용한 창의적인 콘텐츠 개발, 발굴 및 제작 등과 관련한 정부의 체계적·선도적인 지원의 필요성이 제기되고 있음.

이에 정부가 메타버스·인공지능 등 신기술을 활용한 콘텐츠산업 활성화와 관련한 시책을 마련하도록 하여 급변하는 시장 환경에 대응해 신기술을 활용한 콘텐츠 제작 역량 등을 키우려는 것임(안 제9조제1항).

2. 서지영의원안

현행법은 콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하기 위해 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 사항을 규정하고 있으며 콘텐츠제작의 활성화 및 융합콘텐츠의 활성화를 위해 정부가 필요한 시책을 마련하도록 하고 있음.

최근 4차 산업혁명과 함께 새로운 기술을 기반으로 메타버스 산업 등이 급속하게 성장하고 있으며, 이를 활용한 창의적인 콘텐츠 개발, 발굴 및 제작 등과 관련한 정부의 체계적·선도적인 지원의 필요성이 제기되고 있음.

이에 정부가 메타버스, AI, VR 등 신기술을 활용한 콘텐츠산업 활성화와 관련한 시책을 마련하도록 하여 급변하는 시장 환경에 대응해 신기술을 활용한 콘텐츠 제작 역량을 키우려는 것임(안 제15조의2 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 개정안의 요지

두 개정안은 모두 정부로 하여금 신기술 활용 콘텐츠의 활성화를 위하여 창작·유통·이용 환경 조성 및 연구·개발 촉진 등 관련 시책을 마련하도록 하려는 것으로, 조문 위치 및 일부 문구 등에 있어서만 다소 간의 차이가 있음.

[개정안 조문대비표]

현 행	고동진의원안	서지영의원안
제9조(콘텐츠제작의 활성화) ① 정부는 다양한 분야와 다양한 형태의 콘텐츠가 창작·유통·이용될 수 있는 환경을 조성하여야 하며, 콘텐츠제작자의 창의성을 높이고 경쟁력을 강화하기 위한 시책을 마련하여야 한다. ②·③ (생 략) <신 설>	제9조(콘텐츠제작의 활성화) ① ----------콘텐츠(새로운 기술을 활용한 콘텐츠를 포함한다)----------. ②·③ (현행과 같음)	제9조(콘텐츠제작의 활성화) (현행과 같음) 제15조의2(신기술 활용 콘텐츠의 활성화) ① 정부는 신기술을 기반으로 한 콘텐츠의 연구와 개발을 촉진하기 위하여 필요한 시책을

현 행	고동진의원안	서지영의원안
		수립ㆍ시행하여야 한다. ② 제1항에 따른 신기술의 목록 등 세부사항은 대통령령으로 정한다.

2. 검토의견

최근 인공지능(Artificial Intelligence) 기술의 발달과 '생성형 AI'[1] 등의 등장에 따라 콘텐츠 제작과 관련해서도 인공지능 기술이 활용되는 영역이 빠르게 확대되면서, 이러한 인공지능을 비롯해 메타버스[2] 및 AR·VR[3] 등 각종 신기술의 활용이 콘텐츠산업의 외연 확장 및 산업 고도화 등을 위한 큰 도약의 계기가 될 것으로 기대되고 있음.

이와 관련하여 현행법 제9조[4]제1항은 정부가 다양한 분야와 다양한 형태의 콘텐츠가 창작·유통·이용될 수 있는 환경을 조성하여야 하며,

1) 생성형 AI(Generative AI)는 방대한 데이터 학습을 바탕으로 소설·시·이미지·비디오·코딩 등의 콘텐츠를 스스로 생성해 내는 기술로, 향후 각종 분야에서 다양하게 활용될 것으로 전망되고 있으며, 특정 분야에서는 이미 빠른 속도로 확산되어 적극적으로 활용되고 있음.

2) 메타버스(Metaverse)는 가공·추상을 의미하는 메타(Meta)와 우주·세계·세상 등을 의미하는 유니버스(Universe)의 합성어로, 현실 세계와 같은 사회·경제·문화 활동이 이뤄지는 3차원의 가상세계를 의미함.

3) AR: 증강현실(Augmented Reality), VR: 가상현실(Virtual Reality)

4) **「콘텐츠산업 진흥법」 제9조(콘텐츠제작의 활성화)** ① 정부는 다양한 분야와 다양한 형태의 콘텐츠가 창작·유통·이용될 수 있는 환경을 조성하여야 하며, 콘텐츠제작자의 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.

콘텐츠 제작자의 창의성을 높이고 경쟁력을 강화하기 위한 시책을 마련하여야 하여야 한다고 규정하고 있고, 제12조[5]는 정부가 콘텐츠산업과 그 밖의 산업 간 융합의 진전에 따른 콘텐츠 기술의 연구 개발과 다양한 콘텐츠의 개발을 촉진하기 위하여 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다고 규정하고 있으나, 그 외에 위와 같은 신기술 활용 콘텐츠의 활성화 등에 관한 사항이 직접적으로 명시되어 있지는 않음.

이에 개정안은 정부가 신기술 활용 콘텐츠의 활성화를 위하여 창작·유통·이용 환경 조성 및 연구·개발 촉진 등 관련 시책을 마련하도록 규정하려는 것으로, 이를 통해 신기술 활용 콘텐츠의 기획·개발 및 제작 등을 정부가 체계적·선도적으로 지원할 수 있도록 한다는 점에서 입법취지의 타당성이 인정될 수 있다고 봄.

특히, 서지영의원안의 경우 지난 제21대 국회에서 우리 위원회가 같은 취지의 내용을 반영한 대안을 의결한 바 있다는 점도 참고할 필요가 있겠음.[6]

다만, 체계·자구의 측면에서 서지영의원안의 경우 정부가 신기술 기반 콘텐츠의 '연구·개발'을 촉진하기 위한 시책만을 수립·시행하는 것으로 한정되어 그 범위가 지나치게 좁게 설정될 우려가 있는바, 고동진의원

---

5) **「콘텐츠산업 진흥법」 제12조(융합콘텐츠의 활성화)** 정부는 콘텐츠산업과 그 밖의 산업 간 융합의 진전에 따른 콘텐츠 기술의 연구 개발과 다양한 콘텐츠의 개발을 촉진하기 위하여 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.

6) 서지영의원안(당시 김승수의원안) 제15조의2 중 제2항을 삭제하고 같은 조 제1항을 현행법 제12조에 제2항으로 신설하는 내용을 반영한 대안을 2023. 1. 31. 의결하였으나, 해당 대안은 법제사법위원회에 계류된 후 임기만료로 폐기되었음.

안과 같이 이를 ‘콘텐츠 제작의 활성화’ 전반에 관한 제9조 내에 함께 규정하는 것이 개정안의 당초 취지에 부합할 것으로 보이고, 이 경우 같은 조 제3항에 따라 관계 중앙행정기관별 콘텐츠산업 진흥 시행계획[7]에 신기술 활용 콘텐츠에 관한 시책을 함께 반영하도록 명시하게 되는 이점도 있다고 하겠음.

아울러, 신기술의 등장 및 발전·확산은 빠른 속도로 이루어진다는 특성을 고려할 때, 서지영의원안과 같이 정부가 시책을 수립·시행함에 있어 포함할 신기술의 목록 등을 대통령령으로 위임하여 한정할 필요성은 크지 않다고 할 것이므로, 별도의 위임규정은 두지 않는 방안을 검토할 필요가 있겠음.

또한, 고동진의원안과 같이 규정하는 경우에도 현행 제9조제1항의 ‘콘텐츠’에 ‘신기술 활용 콘텐츠를 포함한다’는 문구만을 추가하기보다는 그 입법의 취지를 명확하게 규정하기 위하여 제9조 내에 ‘정부는 신기술 활용 콘텐츠의 활성화를 위한 시책을 마련하여야 한다’는 내용으로 별도의 항을 신설하는 방안을 검토할 필요가 있다고 봄.

한편, 문화체육관광부와 과학기술정보통신부는 입법취지에는 공감하나 서지영의원안의 경우 현행법 제12조[8] 및 「정보통신 진흥 및 융합

---

7) **「콘텐츠산업 진흥법」 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.

활성화 등에 관한 특별법」상 각종 규정[9] 등과 중복될 소지가 있어 일관성 있는 정책 수립을 저해할 수 있다는 의견이고, 이와 관련하여서는 지난 2023년 말 문화체육관광부·과학기술정보통신부·방송통신위원회 간 협의를 통해 고동진의원안과 같이 개정을 추진하는 것으로 정부의 방침을 정한 바 있다는 입장이므로 참고할 필요가 있겠음.

문 의 처
02)6788-5376

---

8) **「콘텐츠산업 진흥법」 제12조(융합콘텐츠의 활성화)** 정부는 콘텐츠산업과 그 밖의 산업 간 융합의 진전에 따른 콘텐츠 기술의 연구 개발과 다양한 콘텐츠의 개발을 촉진하기 위하여 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.

9) **「정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법」 제15조(유망 기술·서비스 등의 지정 등)** ① 과학기술정보통신부장관은 새로운 정보통신 기술·서비스를 활성화하고 다른 산업 분야와 연계하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 매년 유망 정보통신융합등 기술·서비스(디지털콘텐츠를 포함한다) 등을 지정하여 지원할 수 있다.
② 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따른 지정을 할 경우 이를 고시하여야 하며, 지정 방법, 지원 범위 및 내용은 대통령령으로 정한다.
③ 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따라 지정된 유망 정보통신융합등 기술·서비스 등의 활성화 기반조성을 위하여 중앙행정기관·공공기관·기업·대학 및 연구기관 간 협력 활성화를 위한 지원을 할 수 있다.
제19조(유망 정보통신융합등 기술·서비스 등의 사업화 지원) ① 과학기술정보통신부장관은 제15조에 따라 과학기술정보통신부장관이 고시하는 유망 정보통신융합등 기술·서비스 등에 대하여 사업화에 필요한 지원을 할 수 있다.
② 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따른 지원을 받아 사업화에 성공한 자에게 사업결과의 사용·양도·대여 또는 수출에 따른 대가를 징수할 수 있다.
③ 제1항 및 제2항에 따른 지원과 대가의 징수·관리 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
제21조(디지털콘텐츠의 진흥과 활성화) ① 정부는 디지털콘텐츠 제작자의 창의성을 높이고, 유망 디지털콘텐츠가 창작·유통·이용될 수 있는 환경을 조성하여야 하며, 관련 산업의 경쟁력을 강화하기 위하여 노력하여야 한다.
② 정부는 디지털콘텐츠의 진흥 및 활성화를 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.
1. 디지털콘텐츠의 제작 및 유통 지원
2. 디지털콘텐츠 관련 지역협력 및 시범사업
3. 디지털콘텐츠 인프라 구축 지원
4. 디지털콘텐츠 관련 전문인력 양성 지원
5. 디지털콘텐츠 진흥 및 활성화를 위한 정책연구 사업
6. 그 밖에 디지털콘텐츠 진흥 및 활성화를 위하여 대통령령으로 정하는 사항

③ 정부는 제2항 각 호의 사업을 효율적으로 추진하기 위하여 전담기관을 지정할 수 있으며, 필요한 비용의 전부 또는 일부를 보조할 수 있다.
④ 제2항에 따른 지원 사업 및 제3항에 따른 전담기관의 지정 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.