

문화산업진흥 기본법 일부개정법률안 심 사 보 고 서

2024. 12. .

문화체육관광위원회

1. 심사경과

가. 발의일자 및 발의자: 2024년 8월 23일, 김승수의원 등 12인

나. 회부일자: 2024년 8월 26일

다. 상정 및 의결일자:

제418회국회(정기회)

제12차 문화체육관광위원회(2024. 11. 19) 상정, 제안설명, 검토보고,
대체토론, 소위원회부

제1차 문화예술법안심사소위원회(2024. 11. 20) 상정, 축조심사,
의결(수정가결)

제13차 문화체육관광위원회(2024. 11. 25) 상정, 소위심사보고,
축조심사, 찬반토론, 의결(수정가결)

2. 제안설명의 요지

(김승수 의원)

디지털콘텐츠 산업의 급속한 성장이 지속되는 가운데, 인간의 오감을 극대화하여 실제와 유사한 경험을 제공하는 실감형 콘텐츠에 대한 관심이 높아지고 있음.

정보통신 기술을 기반으로 하는 디지털콘텐츠 산업이 빠르게 발달하고 있는 가운데, 문화산업의 진흥과 육성을 위한 지원 근거를 두고 있는 본 법률에서도 신기술이 적용된 디지털문화콘텐츠 산업을 지원하기 위한 근거 마련이 시급한 상황임.

이에 빠르게 발전하고 있는 실감형 콘텐츠를 통한 문화산업을 지원할 수 있도록 그 근거를 법률에 명시하려는 것임(안 제2조제5호).

3. 전문위원 검토보고의 요지

(수석전문위원 김원모)

가. 개정안의 요지

개정안은 실감형 콘텐츠에 대한 지원 근거를 명시하기 위하여 현행 법에 따른 ‘디지털콘텐츠’의 정의 규정에 ‘실감콘텐츠’에 관한 내용을 추가하려는 것임.

[개정안 조문대비표]

현행	개정안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.	제2조(정의) ----- -----.
1. ~ 4. (생략)	1. ~ 4. (현행과 같음)
5. “디지털콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효용을 높일 수 있도록 디지털 형태로 <u>제작하거나 처리한</u> 것을 말한다.	5. ----- ----- ----- ----- ----- ----- <u>제작하거나 처리(이용자의 몰입감있는 경험을 위하여 현실과 유사한 환경을 구현하여 제공하는 실감콘텐츠의 제작 또는 처리를 포함한다)</u> ----- -----.
6. ~ 21. (생략)	6. ~ 21. (현행과 같음)

나. 검토의견

소위 ‘실감콘텐츠’란 AR(Augmented Reality, 증강현실)·VR(Virtual Reality, 가상현실) 등 각종 실감기술(XR, eXtended Reality, 확장현실)을 활용하여 현실과 유사한 디지털 환경을 구현·제공함으로써 이용자에게 실제와 같이 몰입감 있는 경험을 가능하게 하는 콘텐츠를 말하는 것으로, 최근 다양한 분야에서 활용도가 높아지면서 AI 등 신기술과 함께 콘텐츠산업의 외연 확장 및 산업 고도화 등을 위한 큰 도약의 계기가 될 것으로 기대되고 있음.

한편, 현행법은 정부가 다음 표와 같이 ‘문화산업’의 진흥을 위한 다양한 정책 지원을 실시하도록 명시하고 있는데, 현행 정의 규정상 ‘문화산업’에는 ‘디지털문화콘텐츠’ 관련 산업이 포함되고, ‘디지털문화콘텐츠’는 문화적 요소가 내재된 ‘디지털콘텐츠’를 의미하나,¹⁾ 위와 같은 ‘실감콘텐츠’가 여기에 포함되는지 여부에 대해서는 명시적인 규정이 없는 상황임.

-
- 1) 「문화산업진흥 기본법」 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
1. “문화산업”이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.
사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
 2. “문화상품”이란 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(이하 “문화적 요소”라 한다)이 내재되어 경제적 부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화(문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠를 포함한다)와 그 서비스 및 이들의 복합체를 말한다.
 5. “디지털콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효용을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작하거나 처리한 것을 말한다.
 6. “디지털문화콘텐츠”란 문화적 요소가 내재된 디지털콘텐츠를 말한다.
 7. “멀티미디어콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)과 관련된 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현기능 및 저장기능을 갖게 한 콘텐츠를 말한다.

나아가, 이러한 법적 근거 부재로 인하여 ‘실감콘텐츠산업’의 육성을 위한 예산 확보가 원활하지 않고 관련 사업의 규모가 매년 축소되는 등 어려움이 있다는 것이 문화체육관광부의 설명임.²⁾

[「문화산업진흥 기본법」 상 ‘문화산업’ 관련 주요 지원사항]

조항	지원사항
제4조	문화산업 진흥에 대한 중장기 기본계획 및 세부시행계획 수립
제7조	문화산업에 관한 창업 촉진, 창업자의 성장·발전을 위한 지원
제8조	문화산업 투자회사에 대한 지원
제10조	문체부 장관, 시·도지사의 문화산업 제작 지원
제16조	문화산업 진흥을 위한 전문인력 양성
제20조	국제교류 및 해외시장 진출 지원
제30조	문화산업 진흥을 위한 세제 지원

이에 개정안은 현행법상 ‘디지털콘텐츠’의 정의 규정에 ‘실감콘텐츠’ 관련 내용을 추가·명시하려는 것으로, 이를 통해 실감콘텐츠의 지원을 위한 법적 근거를 명확히 함으로써 체계적이고 지속적인 정책 지원을 도모한다는 점에서 입법취지의 타당성이 인정될 수 있다고 봄.

다만, 현행법상 ‘디지털콘텐츠’ 중에서 특별히 ‘실감콘텐츠’가 제외된다는 언급이 없는 이상 현행의 규정을 근거로도 실감콘텐츠에 대한 정부의 지원이 가능한 상황이므로 개정안은 실감콘텐츠의 중요성을 입법적으로 확인하는 데에 그 의의가 있다고 볼 수 있으며, 그 밖에 법문의 의미를 명확하게 하기 위한 일부 자구 정리가 필요하겠음.

2) 관련 사업 현황은 [참고] 자료 참조

4. 대체토론의 요지

없 음.

5. 소위원회 심사내용

(박정하 소위원장)

법문의 의미를 명확하게 하기 위해 일부 자구를 수정하여 의결함.

6. 찬반토론의 요지

없 음.

7. 심사결과

수정의결

8. 법제사법위원회 체계·자구심사 내용

체계·자구심사를 거쳤음.

※ 심사보고서 붙임서류 :

1. 문화산업진흥 기본법 일부개정법률안에 대한 수정안
2. 문화산업진흥 기본법 일부개정법률안

문화산업진흥 기본법 일부개정법률안에 대한 수정안

제안연월일 : 2024. 11. .

제 안 자 : 문화체육관광위원장

수정이유 및 수정주요내용

법 조문의 의미를 명확하게 하기 위하여 문구를 일부 수정함(안 제2조제5호).

문화산업진흥 기본법 일부개정법률안에 대한 수정안

문화산업진흥 기본법 일부개정법률안 일부를 다음과 같이 수정한다.

안 제2조제5호 중 “제작하거나 처리”를 “제작하거나 처리한 것”으로,
“실감콘텐츠의 제작 또는 처리를”을 “실감콘텐츠를”로, “한 것을”을
“을”로 한다.

수정안조문대비표

현행	개정안	수정안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.	제2조(정의) ----- ----- ----- -----.	제2조(정의) ----- ----- ----- -----.
1. ~ 4. (생략)	1. ~ 4. (현행과 같음)	1. ~ 4. (개정안과 같음)
5. “디지털콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효용을 높일 수 있도록 디지털 형태로 <u>제작하거나 처리한 것을</u> 말한다.	5. ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- <u>제작하거나 처리(이용자의 몰입감있는 경험을 위하여 현실과 유사한 환경을 구현하여 제공하는 실</u>	5. ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- <u>제작하거나 처리한 것</u> ----- ----- ----- ----- ----- <u>실</u>

	<u>감콘텐츠의 제작</u> <u>또는 처리를 포</u> <u>함한다)-----.</u>	<u>감콘텐츠를-----</u> <u>-----을 -----.</u>
6. ~ 21. (생략)	6. ~ 21. (현행과 같음)	6. ~ 21. (개정안과 같음)

법률 제 호

문화산업진흥 기본법 일부개정법률안

문화산업진흥 기본법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조제5호 중 “것을”을 “것(이용자의 몰입감 있는 경험을 위하여 현실과 유사한 환경을 구현하여 제공하는 실감콘텐츠를 포함한다)을”로 한다.

부 칙

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.	제2조(정의) ----- -----.
1. ~ 4. (생 략)	1. ~ 4. (현행과 같음)
5. “디지털콘텐츠”란 부호·문 자·도형·색채·음성·음향 ·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이 용의 효용을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작하거나 처 리한 <u>것</u> 을 말한다.	5. ----- ----- ----- ----- ----- ----- ---- <u>것(이용자의 몰입감있는 경험을 위하여 현실과 유사한 환경을 구현하여 제공하는 실 감콘텐츠를 포함한다)을</u> ---- --.
6. ~ 21. (생 략)	6. ~ 21. (현행과 같음)