



제 428회 국회 (임시회)
제2차 과학기술정보방송통신위원회

디지털크리에이터 권리보호 및 육성에 관한 법률안

검 토 보 고

〈디지털크리에이터 권리보호 및 육성에 관한 법률 제정〉

■ 정동영의원 대표발의(의안번호 제2211174호)

2025. 8.

과학기술정보방송통신위원회

수석전문위원 이복우

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	4
1. 제정안의 체계	4
2. 총괄적 검토	5
3. 조문별 검토	10
※ 참고자료 1	46
※ 참고자료 2	49
※ 참고자료 3	51

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 정동영의원 등 10인

나. 발의연월일 : 2025. 6. 30.

다. 회부연월일 : 2025. 7. 1.

II. 제안이유 및 주요내용

제안이유

최근 디지털 기술의 발전과 정보통신망의 확산으로 디지털크리에이터 산업이 급격히 성장하며, 2023년 기준 매출 5.3조원, 종사자 4.2만 명을 기록하는 등 주요 신성장 산업으로 부상하고 있음. 특히 디지털 크리에이터는 단순한 콘텐츠 제작·유통을 넘어 사업의 대표이자 핵심 주체로 자리 잡으며, 경제적·산업적 영향력을 확대하고 있음.

그러나 국내 크리에이터 사업체는 대부분 10인 미만의 영세 사업장으로 운영되며, 다수의 크리에이터가 프리랜서 형태로 활동하고 있어 법적 보호와 제도적 지원이 미비한 상황임. 이에 따라 불공정 계약, 저작권 침해, 수익 분배의 불투명성 등 다양한 문제점이 발생하고 있으며, 크리에이터의 지속 가능한 성장을 저해하는 요인이 되고 있음. 또한, 크리에이터 활동이 플랫폼을 중심으로 운영되면서 공정한 시장 환경 조성 및 권익 보호를 위한 법적 장치 마련이 더욱 필요한 상황임.

이에 디지털크리에이터의 권익 보호 및 안정적인 창작 환경 조성을

위한 법적 근거를 마련하고, 공정한 시장 질서를 확립하며, 디지털크리에이터 산업의 지속 가능한 성장을 지원하고자 함.

주요내용

- 가. 이 법은 디지털크리에이터의 권익을 보호하고 공정한 시장 질서를 확립함으로써 산업의 건전한 발전과 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 함(안 제1조).
- 나. 디지털크리에이터에 대한 교육훈련 지원, 종합정보시스템의 구축
· 운영 및 우수 인력 발굴 지원에 관한 사항을 규정함(안 제5조 및 제6조).
- 다. 디지털크리에이터의 창업 및 사업화 지원, 해외시장진출 지원 및 금융 지원, 청년 및 영세 디지털크리에이터 우대 등에 관한 사항을 규정함(안 제7조부터 제10조까지).
- 라. 디지털크리에이터산업 발전에 필요한 제도 및 작업환경 개선, 실태조사, 전담기관 및 지원센터의 지정 등에 관한 사항을 규정함(안 제11조부터 제15조까지).
- 마. 건전한 유통환경 조성을 위한 행동강령, 자율적 가이드라인 마련
· 시행에 관한 근거와 서비스제공 사업자와 크리에이터 간 상호 이익 증진을 위한 상생협력에 관한 사항을 규정함(안 제16조부터 제19조까지).

바. 계약 당사자 간 공정계약 체결 및 표준계약서 마련 근거, 서비스
제공 사업자의 준수사항, 전담기관·지원센터 지정을 통한 관리·
감독에 관한 사항을 규정함(안 제20조부터 제23조까지).

Ⅲ. 검토의견

1. 제정안의 체계

- 제정안은 「디지털크리에이터 권리보호 및 육성에 관한 법률안」이라는 제명(題名) 하에 25개 조문으로 구성되어 있고, 시행일은 공포 후 6개월이 경과한 날로 규정되어 있음.

제1조(목적)	제14조(전담기관의 지정 등)
제2조(정의)	제15조(디지털크리에이터 지원센터의 지정 등)
제3조(다른 법률과의 관계)	제16조(유통환경)
제4조(재원의 확보)	제17조(상생협력 촉진 등)
제5조(교육훈련 지원 및 종합정보시스템 구축·운영)	제18조(협약체결의 권장 등)
제6조(우수 인력의 발굴 및 육성)	제19조(상생협력 기여자 선정·지원)
제7조(창업 및 사업화 지원)	제20조(디지털크리에이터 저작물 관련 계약)
제8조(해외진출 지원)	제21조(표준계약서의 제정·보급)
제9조(금융 지원)	제22조(디지털크리에이터미디어서비스 제공 관련 준수사항)
제10조(청년 및 영세 디지털크리에이터 우대)	제23조(보고·검사)
제11조(제도개선 등)	제24조(권한 등의 위임·위탁)
제12조(작업환경의 개선 지원)	제25조(벌칙 적용에서의 공무원 의제)
제13조(실태조사)	

2. 총괄적 검토

- 과학기술정보통신부의 「2024년 디지털크리에이터미디어산업 실태조사」(2023년 12월 말 기준)에 따르면 디지털크리에이터산업은 “경제적 부가가치를 창출하는 디지털크리에이터¹⁾ 및 디지털크리에이터미디어²⁾를 기획·제작·배포·광고·이용제공을 하는 서비스 등과 관련한 산업”으로,
 - 실태조사 결과 디지털크리에이터미디어산업의 사업체 수는 13,514개³⁾, 매출액은 5조 3,159억원, 종사자 수는 42,378명이고, 콘텐츠를 자체 제작하는 비율은 74.1%이며, 주로 ‘유튜브’(68.1%)를 통해 유통⁴⁾하는 것으로 나타났음.
- 즉 크리에이터가 제작한 콘텐츠 대부분이 대형 플랫폼을 통해 유통되고, 유튜브가 국내 디지털플랫폼 이용자수 1위⁵⁾를 차지하는 등 크리에이터산업에서 플랫폼사의 시장지배력이 큰 상황임.
- 또한 크리에이터는 증가 추세에 있으나 10인 미만의 사업체가 대부분(91.8%⁶⁾)이고, 수익배분 등에 관한 불공정 계약 사례가 발생하고 있음.
- 이에 제정안은 디지털크리에이터의 권익 보호 및 안정적인 창작

1) 정보통신망을 통해 창의성 또는 전문성을 갖춘 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)을 포함하는 동영상·멀티미디어 정보를 제작·유통하는 자를 말함.

2) 디지털크리에이터가 제작·전송·유통·관리하는 제작물을 말함.

3) 영상 제작 및 제작 지원 74%, 광고·마케팅 15.8%, 매니지먼트(MCN) 9.1% 순임.

4) 인스타그램 10.8%, 네이버TV 7.3% 순임.

5) 국내 이용자수(2024. 6월 월간): 유튜브 4,625만명, 카카오톡 4,543명, 네이버 4,337명

6) 2023년 기준 총 1.3만 개 중 1.2만 개임.

환경 조성을 위한 법적 근거를 마련하여 공정한 시장질서를 확립하고 디지털크리에이터 산업의 지속가능한 성장을 지원하려는 취지임.

○ 다만 제정안에 대해서는 다음의 사항을 고려할 필요가 있음.

○ 첫째, 제정안의 필요성에 대해 문화체육관광부는 다음과 같은 의견을 제출하였음.

- 문화체육관광부 소관의 「문화산업진흥 기본법」, 「콘텐츠산업 진흥법」 및 콘텐츠 관련 개별법⁷⁾ 등 다수의 법률이 존재하므로 제정안 입법의 필요성이 낮음.

- 또한 문화체육관광부가 지원하는 모든 장르의 지원사업과 중복 가능성이 높아 법체계의 안정성 저해, 수범자 혼란, 비효율성 발생 등의 사회적 비용이 발생할 수 있다는 입장임.

- 이에 대하여 과학기술정보통신부는 기존 법률은 크리에이터산업의 특성을 반영하지 못하고 크리에이터산업 내 종사자들의 권리를 보호하기에 미흡하므로 특별법 제정이 필요하다는 의견임.

○ 둘째, 제정안의 여러 조문이 현행 「정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법」(이하 “「정보통신융합법」”이라 함)의 조문과 유사·중복되고, 이 법을 근거로 과학기술정보통신부가

7) 「영상진흥기본법」, 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」, 「게임산업진흥에 관한 법률」, 「음악산업진흥에 관한 법률」, 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」, 「만화진흥에 관한 법률」, 「대중문화예술산업발전법」, 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」

디지털크리에이터에 대한 육성·지원 사업을 수행하고 있는 점을 고려할 필요가 있음.

- 과학기술정보통신부는 「정보통신융합법」 제21조·제22조⁸⁾와 이 법 시행령 제27조⁹⁾, 「방송통신발전 기본법」 제12조제1항¹⁰⁾ 및 「콘텐츠산업 진흥법」 제9조제1항·제2항¹¹⁾에 근거

8) 「정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법」 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.

제22조(디지털콘텐츠 유통질서 확립) ① 정부는 디지털콘텐츠의 공정한 유통질서 확립을 위하여 노력하여야 하며, 관련 시책을 마련하여 시행하여야 한다.

- ② 과학기술정보통신부장관은 디지털콘텐츠의 공정한 유통질서 확립을 위하여 유통경로 등에 관한 실태조사를 실시하여 그 조사결과를 공표할 수 있다.
- ③ 과학기술정보통신부장관은 디지털콘텐츠의 공정한 거래 및 유통질서를 확립하기 위하여 공정거래위원회, 문화체육관광부 및 방송통신위원회와 협의하여 디지털콘텐츠 거래에 관한 표준계약을 마련하여 디지털콘텐츠사업자 및 사업자단체에 사용을 권장할 수 있다.
- ④ 과학기술정보통신부장관은 제3항에 따른 표준계약을 제정 또는 개정하는 경우에는 관련 사업자단체 및 전문가의 의견을 들어야 한다.

9) 「정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법 시행령」 제27조(디지털콘텐츠의 진흥과 활성화 사업 등) ① 법 제21조제2항제6호에서 “대통령령으로 정하는 사항”이란 다음 각 호의 지원을 말한다.

1. 디지털콘텐츠 투자 및 용자 지원
2. 디지털콘텐츠 분야 창업 지원
3. 디지털콘텐츠 관련 표준화 및 기술개발 지원
4. 인접 분야와의 융합을 통한 다양한 디지털콘텐츠의 발굴, 제작 및 유통 활성화 지원
5. 디지털콘텐츠의 이용기회 확대 및 이용 안전성 제고 지원
6. 디지털콘텐츠의 해외진출을 위한 기반조성 및 마케팅 지원
7. 디지털콘텐츠 관련 사업에 대한 법률 지원 및 경영자문 지원
8. 그 밖에 다양하고 건전한 디지털콘텐츠의 제작 및 이용 촉진을 위하여 필요한 지원

10) 「방송통신발전 기본법」 제12조(방송통신콘텐츠의 제작·유통 등 지원) ① 정부는 방송통신콘텐츠가 다양한 방송통신 매체를 통하여 유통·활용 또는 수출될 수 있도록 지원할 수 있다.

11) 「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.

하여 ‘1인 미디어 콤플렉스 조성’ 사업 및 ‘크리에이터미디어 산업기반 조성’ 사업을 수행 중임(참고자료 1 참조).

- 제정안과 관련하여 과학기술정보통신부는 미디어 신산업으로 성장한 크리에이터 산업의 체계적 진흥, 종사자들의 정당한 권리 보호를 위해 법·제도적 근거를 마련하는 법안 취지에 공감하며 국내 크리에이터미디어 산업의 글로벌 청년 일자리 창출¹²⁾에도 기여할 것으로 기대한다는 입장임.

- 또한 제정안은 디지털크리에이터를 경제주체로 인정하고 플랫폼 기반 서비스 산업의 특성¹³⁾을 반영한 지원 및 권리보호 체계를 갖추어 입법의 실익이 존재하므로, 별도의 법 제정이 필요하다는 의견을 제출함.

- 또한 디지털크리에이터 육성 및 디지털크리에이터산업의 진흥 등을 위한 2건의 법률안¹⁴⁾이 현재 우리 위원회에 계류되어 있으므로 심사 시 관련 법안을 함께 논의할 필요가 있음(참고자료 2 참조).

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

12) 2023년 기준 크리에이터산업 종사자(4.2만명) 중 30대 이하가 58.7%(2.4만명)를 차지함.

13) 소규모 다수의 크리에이터가 자유롭게 창작, 플랫폼 기반 자기브랜딩, 이용자 상호작용, 알고리즘 노출 등으로 구성된 네트워크화된 산업의 특성을 가짐.

14) ① 「디지털크리에이터 육성 및 지원에 관한 법률안」(의안번호 제2202987호, 이해민의원 대표발의)

② 「디지털크리에이터(1인 미디어 창작자)산업 진흥법안」(의안번호 제2209306호, 최형두의원 대표발의)

- 한편 문화체육관광위원회에 유튜브, 숏폼 등을 대상으로 뉴미디어 영상콘텐츠산업을 정의하고 이를 진흥하기 위한 「뉴미디어 영상콘텐츠산업 진흥에 관한 법률안」(제2208795호, 박정하·임오경의원 발의)이 심사 중에 있음.
- 기타 검토사항에 대해서는 이하 조문별 검토에서 구체적으로 논의함.

3. 조문별 검토

가. 목적 및 정의(안 제1조 및 제2조)

(1) 제정안 요지

- 이 법은 디지털크리에이터의 권익을 보호하고 공정한 시장질서를 확립함으로써 디지털크리에이터 산업의 건전한 발전을 목적으로 함(안 제1조).
- “디지털크리에이터”, “디지털크리에이터산업” 등에 대하여 정의함(안 제2조).

(2) 제정안 조문

제1조(목적) 이 법은 디지털크리에이터의 권익을 보호하고 공정한 시장 질서를 확립함으로써 디지털크리에이터 산업의 건전한 발전과 국민경제에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “디지털크리에이터”란 1인 이상의 사업자(공동사업자를 포함한다)로서 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 이용하여 창의성·전문성이 내재되어 있는 부호·문자·음성·음향·이미지·영상 등(이들의 복합체를 포함한다)이 포함된 자료 또는 정보를(이하 “디지털크리에이터 제작물”이라 한다)를 제작하여 제4호에 따른 디지털크리에이터미디어서비스 제공사업자를 통해 유통하는 자를 말한다.
2. “디지털크리에이터산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 디지털크리에이터 제작물과 이를 이용자에게 제공하기 위해 운영하는 채널 등의 기획·제작·배포·광고·이용제공 등의 서비스와 관련한 산업을 말한다.

3. “디지털크리에이터미디어서비스”란 다음 각 호의 요건을 모두 충족한 것을 말한다.

가. 「전기통신사업법」 제2조제12호의2에 따른 온라인 동영상 서비스(이하 “온라인 동영상 서비스”라 한다) 중 이용자가 영상 등 디지털 제작물을 전송하거나 유통·관리할 수 있는 수단 등을 제공하는 서비스
나. 온라인 동영상 서비스 중 정보통신망을 통해 이용자 간에 영상 등 디지털 제작물의 제공·이용·공유 등 상호작용을 촉진하는 서비스

4. “디지털크리에이터미디어서비스제공사업자”란 디지털크리에이터미디어서비스를 제공하는 자로서 국내 서비스 제공에 따른 총매출액·이용자 수 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자를 말한다.

(3) 검토사항

- 제정안은 디지털크리에이터의 권익보호와 공정한 시장질서 확립에 목적을 두고 안 제2조에서 ‘디지털크리에이터’, ‘디지털크리에이터산업’, ‘디지털크리에이터미디어서비스’, ‘디지털크리에이터미디어서비스제공사업자’ 등의 용어를 정의하고 있음.
- ‘디지털크리에이터’는 정보통신망을 이용하여 창의성·전문성이 내재되어 있는 부호·문자·음성·음향·이미지·영상 등(이들의 복합체를 포함한다)이 포함된 자료 또는 정보(이하 “디지털크리에이터 제작물”이라 함)를 제작하여 ‘디지털크리에이터미디어서비스제공사업자’를 통해 유통하는 자로,
- ‘디지털크리에이터산업’은 경제적 부가가치를 창출하는 디지털 크리에이터 제작물과 이를 이용자에게 제공하기 위해 운영하

는 채널 등의 기획·제작·배포·광고·이용제공 등의 서비스와 관련한 산업으로 정의하고 있음.

- 그런데 ‘디지털크리에이터 제작물’ 및 ‘디지털크리에이터산업’은 「콘텐츠산업 진흥법」에 따른 ‘콘텐츠’ 및 ‘콘텐츠산업’, 「문화산업진흥 기본법」에 따른 ‘디지털콘텐츠’와 유사하게 정의되어 법 적용의 대상이 불명확한 측면이 있음.

<제정안과 「콘텐츠산업 진흥법」 등에 따른 용어 비교>

제정안 제2조(정의)	「콘텐츠산업 진흥법」 제2조(정의)	「문화산업진흥 기본법」 제2조(정의)
디지털크리에이터 제작물	콘텐츠	디지털콘텐츠
창의성·전문성이 내재되어 있는 부호·문자·음성·음향·이미지·영상 등(이들의 복합체를 포함한다)이 포함된 자료 또는 정보	부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보	부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효율을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작하거나 처리한 것
디지털크리에이터산업	콘텐츠산업	
경제적 부가가치를 창출하는 디지털크리에이터 제작물과 이를 이용자에게 제공하기 위해 운영하는 채널 등의 기획·제작·배포·광고·이용제공 등의 서비스와 관련한 산업	경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업	

- 다만, 안 제2조제1호에 따른 디지털크리에이터는 제작물을 디지털 크리에이터미디어서비스 제공사업자를 통해 유통하는 자로 정의하고 있어 법 적용 대상의 불명확성을 다소 해소한 것으로 보임.
- 한편, 이와 관련하여 문화체육관광부는 다음과 같은 의견을 제출하였음.
 - 첫째, 제정안의 ‘디지털크리에이터’는 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호¹⁵⁾에 따른 ‘문화산업, 제12호에 따른 ‘제작자’ 및 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조5호¹⁶⁾에 따른 ‘콘텐츠사업자’ 정의와 일치·중복되어, 문화체육관광부 소관 다양한 장르의 창작자·사업자에 대한 지원사업과 중복하여 투자될 수 있다는 의견임.
 - 둘째, 제정안은 콘텐츠를 제작하여 온라인동영상서비스를 통해 유통하는 모든 사업자를 일괄하여 디지털크리에이터로 규정하고, 실제 콘텐츠산업에서 그 역할을 구분하여 권리를 보호해야 하는 창작자, 제작사, 기획업자, 실연자 등 주요 종사자를 구분하지 않아 입법의 주요 목적인 크리에이터 등 영상 콘텐츠 창작자 권리보호에 한계가 크다는 의견임.

15) 「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.

가.~바. (생략)

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.

12. “제작자”란 문화상품을 제작하는 개인·법인·투자조합 등을 말한다.

16) 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

5. “콘텐츠사업자”란 콘텐츠의 제작·유통 등과 관련된 경제활동을 영위하는 자를 말한다.

- 이에 대하여 과학기술정보통신부는 문화체육관광부가 독립제작사를 중심으로 OTT 등에 진출하는 웹드라마, 웹예능 등을 주로 지원하는 반면, 과기정통부는 소규모 크리에이터 사업체(국세청 사업자 영업코드 보유)를 주로 지원하여 지원대상이 구별되고,

디지털크리에이터는 1인 또는 소규모 팀이 동시에 여러 역할을 수행하거나 역할이 고정되지 않고 유동적인 경우가 많으므로, 법률에서 종사자 역할을 구체화하기보다는 정책수단에서 다양한 종사자의 특성을 반영하는 것이 바람직하다는 의견임.

- 또한 한국인터넷기업협회는 안 제2조제4호에서 ‘디지털크리에이터미디어서비스제공사업자’를 국내 서비스 제공에 따른 총매출액·이용자 수 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자로 정의한 것은,

창의적이고 다양한 중소 플랫폼은 위축되고 소수의 대형 플랫폼만 육성되어 산업 기반의 양극화를 초래할 우려가 있고,

영세 플랫폼의 불공정행위가 방치되어 법률의 실효성이 저하되며 자율규제 유도 기반이 약화될 우려가 있다는 의견을 제출하였음.

- 이와 관련하여 과학기술정보통신부는 제정안의 입법 목적은 영세 사업체 지원, 지속적인 성장 기반의 마련, 상생협력 촉진
이므로, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자에 대한 행정적·재정적 지원(안 제16조)을 통해 대형 플랫폼보다는 중소

플랫폼을 우선적으로 지원하고, 디지털크리에이터와의 상생
협력(안 제18조)을 유도하는 등 중소 플랫폼의 경쟁력 강화를
위한 다양한 지원정책 마련에 도움이 될 수 있다는 입장임.

나. 다른 법률과의 관계(안 제3조)

(1) 제정안 요지

- 이 법은 디지털크리에이터의 권리보호 및 육성에 관하여 다른 법률에 우선하여 적용함(안 제3조).

(2) 제정안 조문

제3조(다른 법률과의 관계) 이 법은 디지털크리에이터의 권리보호 및 육성에 관하여 규정하고 있는 다른 법률에 우선하여 적용한다.

(3) 검토사항

- 안 제3조는 디지털크리에이터의 권리보호 및 육성에 관하여 제정안을 우선 적용하려는 것으로, 이는 제정안이 특별법의 지위에 있음을 명시한 것임.
- 제정안은 디지털크리에이터에 대한 각종 지원 및 권리보호 등의 내용이 기존 현행 법률들보다 구체적인 내용을 담고 있는 것으로 보임.

다. 교육훈련·우수 인력 육성·사업화·해외진출·금융 지원 등
(안 제5조부터 제9조까지)

(1) 제정안 요지

- 정부는 디지털크리에이터에 대한 교육훈련을 지원하고, 과학기술
정보통신부는 디지털크리에이터 관련 정보 등의 종합적인 관리
를 위한 종합정보시스템을 구축·운영할 수 있음(안 제5조).
- 정부는 우수 인력의 발굴 및 육성을 위한 지원사업을 할 수 있
음(안 제6조).
- 정부는 디지털크리에이터 창업 및 사업화를 지원하기 위해 창
업자 발굴, 창업자금 금융지원 등의 사업을 추진할 수 있음(안
제7조).
- 정부는 디지털크리에이터의 해외시장 진출을 지원하기 위해 인
력·정보의 국제교류, 국제행사 참가 지원 등의 사업을 할 수 있
음(안 제8조).
- 정부는 디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스제공사
업자, 관련 사업자에게 필요한 자금을 융자·투자하거나 지원할
수 있음(안 제9조).

(2) 제정안 조문

제5조(교육훈련 지원 및 종합정보시스템 구축·운영) ① 정부는 디지털크리에이터 및 디지털크리에이터가 되고자 하는 자의 전문성과 역량을 강화하기 위하여 교육훈련을 지원할 수 있다.

② 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터 관련 정보를 종합적으로 관리하고 디지털크리에이터 활동에 유용한 정보를 제공하기 위하여 종합정보시스템을 구축·운영할 수 있다.

③ 정부는 제1항에 따른 교육훈련 및 제2항에 따른 종합정보시스템의 구축·운영에 관한 업무를 대통령령으로 정하는 인력 및 시설 등을 갖춘 전문기관에 위탁할 수 있다. 이 경우 대통령령으로 정하는 바에 따라 업무 수행에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

④ 제1항에 따른 지원의 대상·절차 및 제2항에 따른 종합정보시스템의 구축·운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제6조(우수 인력의 발굴 및 육성) ① 정부는 다양한 분야와 다양한 형태의 디지털크리에이터 제작물이 제작·유통·이용될 수 있는 환경을 조성하기 위하여 관련 우수 인력의 발굴 및 육성을 위한 지원사업을 할 수 있다.

② 제1항에 따른 지원사업의 대상 및 방법 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제7조(창업 및 사업화 지원) 정부는 디지털크리에이터 창업을 활성화하고 사업화를 지원하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 디지털크리에이터 창업자 발굴 및 육성·지원 등에 관한 사업
2. 디지털크리에이터 창업 활성화를 위한 교육·훈련에 관한 사업
3. 디지털크리에이터 제작물 등 디지털크리에이터 사업화 지원
4. 디지털크리에이터 창업자금의 금융 지원
5. 그 밖에 디지털크리에이터 창업 활성화를 위하여 필요한 사업

제8조(해외진출 지원) ① 정부는 디지털크리에이터의 해외시장 진출을 지원하기 위하여 다음 각 호의 사업을 할 수 있다.

1. 디지털크리에이터 관련 인력 및 정보의 국제교류
2. 디지털크리에이터 관련 국제박람회 등의 개최
3. 디지털크리에이터 관련 국제행사 참가 지원

4. 방송·인터넷 등을 통한 해외 마케팅·홍보활동

5. 그 밖에 디지털크리에이터의 해외진출을 지원하기 위한 사업

② 정부는 제1항에 따른 사업을 효율적으로 지원하기 위하여 대통령령으로 정하는 관련 기관이나 단체가 이를 위탁 또는 대행하게 할 수 있으며, 이에 필요한 비용을 보조할 수 있다.

제9조(금융 지원) 정부는 디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자, 관련 사업자에 대하여 필요한 자금을 융자·투자하거나 그 밖에 필요한 지원을 할 수 있다.

(3) 검토사항

○ 안 제5조부터 제9조까지는 디지털크리에이터 지원의 근거를 마련한 것으로, 이는 디지털크리에이터 육성을 통한 디지털크리에이터 산업의 발전을 목적으로 하는 제정안의 취지에 부합하는 내용임.

○ 다만 제정안의 내용은 현행 「정보통신융합법」에 이미 규정되어 있고, 과학기술정보통신부가 이 법 제21조에 따라 디지털콘텐츠 관련 지원사업¹⁷⁾을 실시 중인 점을 고려할 필요가 있음.

- 제정안의 교육훈련 지원, 우수 인력 발굴, 창업 지원, 해외시장 진출 지원, 금융 지원 등은 「정보통신융합법」 제21조 및 「정보통신융합법 시행령」 제27조의 내용과 유사함.

17) 구체적인 사업 현황은 참고자료 1 참조

< 제정안과 유사한 「정보통신융합법」 조문 >

제정안		「정보통신융합법」	
안 제5조 제1항	디지털크리에이터 및 디지털 크리에이터가 되고자 하는 자에 대한 교육훈련 지원	제21조제2항 제3호	디지털콘텐츠 인프라 구축 지원
안 제5조 제2항	디지털크리에이터 관련 정보 관리 및 제공을 위한 정보시스템 구축·운영	제21조제2항 제3호	디지털콘텐츠 인프라 구축 지원
안 제6조	우수 인력의 발굴 및 육성을 위한 지원사업 실시	제21조제2항 제4호	디지털콘텐츠 관련 전문인력 양성 지원
안 제7조	디지털크리에이터 창업 활성화 및 사업화 지원	시행령 제27조제1항 제2호	디지털콘텐츠 분야 창업 지원
안 제8조	디지털크리에이터의 해외시장 진출 지원	시행령 제27조제1항 제6호	디지털콘텐츠의 해외진출을 위한 기반조성 및 마케팅 지원
안 제9조	디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자, 관련 사업자에 대한 융자·투자	시행령 제27조제1항 제1호	디지털콘텐츠 투자 및 융자 지원

라. 청년·소상공인 우대, 제도개선 및 작업환경 개선(안 제10조부터 제12조까지)

(1) 제정안 요지

- 정부는 디지털크리에이터 지원에 있어 청년창업기업, 소상공인을 우대할 수 있음(안 제10조).
- 정부는 디지털크리에이터산업의 발전을 위해 법령의 정비 등 관련 제도를 개선할 수 있음(안 제11조).
- 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터 작업환경의 개선에 필요한 지원을 할 수 있음(안 제12조).

(2) 제정안 조문

제10조(청년 및 영세 디지털크리에이터 우대) 정부는 제5조부터 제9조까지에서 규정한 사항에 대하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자를 우대할 수 있다.

1. 「중소기업창업 지원법」 제2조제11호에 따른 청년창업기업
2. 「소상공인기본법」 제2조에 따른 소상공인

제11조(제도개선 등) ① 정부는 디지털크리에이터산업 발전과 신뢰 기반 조성을 위하여 법령의 정비 등 관련 제도를 개선할 수 있다.

- ② 정부는 제1항에 따른 제도개선을 촉진하기 위하여 관련 법·제도의 연구 및 사회 각계의 의견수렴 등에 필요한 행정적·재정적 지원을 할 수 있다.

제12조(작업환경의 개선 지원) 과학기술정보통신부장관은 작업환경 조사, 법률·재정 자문 지원 등 디지털크리에이터 작업환경의 개선에 필요한 지원을 할 수 있다.

(3) 검토사항

- 안 제10조는 정부의 각종 지원에 있어 청년창업기업¹⁸⁾ 및 소상공인¹⁹⁾을 우대하는 것으로 청년 및 영세 크리에이터에 대한 우선 지원의 취지는 공감할 수 있으나,
청년 우대의 경우 중장년 또는 장애인 등과의 형평성을 고려한 검토가 필요해 보임.
- 안 제11조는 디지털크리에이터산업 발전과 신뢰 기반 조성을 위한 제도개선에 관한 내용으로, 이는 「인공지능 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법」(이하 “인공지능기본법”이라 함) 제20조²⁰⁾를 참조하여 규정한 것으로 보임.
 - 다만, 「인공지능기본법」의 경우 인간의 기본권 및 존엄성 보호를 목적으로 여러 조문에 신뢰 기반 조성에 관한 사항을 중점적으로 규정하였으나,

18) 「중소기업창업 지원법」 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

11. “청년창업기업”이란 창업기업 대표자의 연령이 39세 이하인 창업기업을 말한다.

19) 「소상공인기본법」 제2조(정의) ① 이 법에서 “소상공인”이란 「중소기업기본법」 제2조제2항에 따른 소기업(小企業) 중 다음 각 호의 요건을 모두 갖춘 자를 말한다.

1. 상시 근로자 수가 10명 미만일 것

2. 업종별 상시 근로자 수 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당할 것

② 제1항을 적용할 때 소상공인이 그 규모의 확대 등으로 소상공인에 해당하지 아니하게 된 경우 그 사유가 발생한 연도의 다음 연도부터 3년간은 소상공인으로 본다. 다만, 소기업 외의 기업과 합병하거나 그 밖에 대통령령으로 정하는 사유로 소상공인에 해당하지 아니하게 된 경우에는 그러하지 아니하다.

「중소기업기본법」 제2조(중소기업자의 범위) ②중소기업은 대통령령으로 정하는 구분기준에 따라 소기업(小企業)과 중기업(中企業)으로 구분한다.

20) 「인공지능기본법」 제20조(제도개선 등) ① 정부는 인공지능산업의 발전과 신뢰 기반 조성을 위하여 법령의 정비 등 관련 제도를 개선할 수 있도록 노력하여야 한다.

② 정부는 제1항에 따른 제도개선을 촉진하기 위하여 관련 법·제도의 연구 및 사회 각계의 의견수렴 등에 필요한 행정적·재정적 지원을 할 수 있다.

제정안에는 제11조를 제외하고 신뢰 기반 조성에 관한 규정이 없어 그 내용이 모호한 측면이 있으므로, 디지털크리에이터 권리보호 등과 같이 입법취지에 부합하는 내용으로 수정할 필요가 있어 보임.

- 안 제12조는 디지털크리에이터의 작업환경 개선을 위한 지원 규정으로, 이는 디지털크리에이터의 권익 보호를 위한 제정안의 취지에 부합하는 내용으로 보임.

마. 실태조사(안 제13조)

(1) 제정안 요지

- 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터 활동현황 및 실태 등에 대한 조사를 하고 그 결과를 공표할 수 있으며, 필요한 자료의 제출을 요청할 수 있음(안 제13조).

(2) 제정안 조문

제13조(실태조사) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터 권리보호 및 육성 정책을 효율적으로 수립·추진하기 위하여 디지털크리에이터의 활동현황 및 실태 등에 대한 조사를 하고 그 결과를 공표할 수 있다.

② 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따른 실태조사를 하기 위하여 필요한 경우에는 「공공기관의 운영에 관한 법률」에 따른 공공기관, 디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 또는 관련 단체에 필요한 자료의 제출을 요청할 수 있다. 이 경우 요청을 받은 자는 특별한 사정이 없으면 이에 협조하여야 한다.

③ 제2항에 따른 자료의 제출 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

(3) 검토사항

- 안 제13조는 디지털크리에이터 권리보호 및 육성 정책의 효율적 수행을 위한 실태조사와 이를 위한 자료제출의 근거를 규정함.
- 과학기술정보통신부는 2022년도부터 매년 「디지털크리에이터 미디어산업 실태조사」를 실시 중이고, 이후 2023년 7월 국가통

제로 승인을 받았으나 직접적인 법적 근거는 없는 상황임.

- 이에 안 제13조는 실태조사 및 자료제출에 대한 법적 근거를 마련하고 이를 디지털크리에이터 권리보호 및 육성 정책 수립에 활용한다는 점에서 제정안의 입법취지에 부합하는 내용으로 보임.
- 한편, 한국인터넷기업협회는 디지털크리에이터 및 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자에 대한 자료제출 의무가 이들에게 과도한 부담이 될 수 있으므로 자율적 협조를 전제로 유연하게 조정하는 방안을 검토할 필요가 있다는 의견임.
- 디지털크리에이터는 1인 또는 소규모 인력인 경우가 많고 이들에게 자료제출 의무까지 부과할 경우 진흥을 위한 법률이 오히려 현실적인 부담으로 작용할 우려가 있음.
- 자료제출이 산업 현황 분석을 위한 목적이고 해당 조항의 취지가 산업 진흥을 위한 것이라는 점을 고려한다면, 타 육성·지원법의 사례²¹⁾와 같이 자료제출 의무 규정을 재검토할 필요가 있음.
- 이와 관련하여 과학기술정보통신부는 안 제13조제2항은 「정보통신융합법」 제8조제2항²²⁾을 그대로 준용하였으며, 제정안의

21) 「녹색융합클러스터의 조성 및 육성에 관한 법률」 제8조(실태조사) ① 환경부장관은 기본 계획을 수립 또는 변경하기 위하여 필요한 경우 지역별 녹색산업등의 집적·융복합 및 지원 현황 등에 대한 실태조사를 실시할 수 있다.

② 제1항에 따른 실태조사의 범위와 방법, 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

22) 「정보통신융합법」 제8조(실태조사 등) ① 과학기술정보통신부장관과 관계 중앙행정기관의

실태조사 자료제출은 자율적 협조를 전제로 하며 강제성이 없는 당위적 성격의 규정에 해당한다는 입장임.

장은 기본계획과 실행계획의 수립·시행을 위하여 다음 각 호의 사항에 관한 현황, 통계 및 실태 등을 조사하거나 작성할 수 있다.

1. 정보통신융합등 기술·서비스 관련 실태 및 통계
2. 분야별·기능별 인력 현황 및 수요 전망
3. 분야별·기능별 연구개발 및 투자 규모
4. 그 밖에 기본계획 및 실행계획의 수립·시행을 위하여 필요한 사항

② 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따른 실태조사 등을 위하여 필요한 자료를 관계 중앙행정기관의 장과 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사(이하 “시·도지사”라 한다), 기업, 연구기관 및 그 밖의 공공기관이나 단체에 요청할 수 있다. 이 경우 자료 제출을 요청받은 자는 특별한 사유가 없으면 이에 협조하여야 한다.

바. 전담기관 및 지원센터의 지정(안 제14조 및 제15조)

(1) 제정안 요지

- 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이티브의 권리보호 및 육성
성에 관한 시책의 효과적인 수행을 위해 디지털크리에이티브 관
련 업무를 전담하는 기관(이하 “전담기관”이라 함)을 지정할 수
있음(안 제14조).
- 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이티브를 지원 및 보호하
기 위해 디지털크리에이티브 지원센터(이하 “지원센터”라 함)를
지정할 수 있음(안 제15조).

(2) 제정안 조문

제14조(전담기관의 지정 등) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이티브의 권리보호 및 육성에 관한 시책을 효과적으로 수행하기 위하여 디지털크리에이티브 관련 업무를 전담하는 기관(이하 “전담기관”이라 한다)을 지정할 수 있다.

② 과학기술정보통신부장관은 예산의 범위에서 전담기관의 운영에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

③ 그 밖에 전담기관의 지정 및 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제15조(디지털크리에이티브 지원센터의 지정 등) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이티브를 지원 및 보호하기 위하여 필요한 전문인력과 시설을 갖춘 기관 또는 단체를 디지털크리에이티브 지원센터(이하 “지원센터”라 한다)로 지정할 수 있다.

② 지원센터는 다음 각 호의 사업을 한다.

1. 디지털크리에이터에 대한 작업공간 및 회의장 제공
 2. 디지털크리에이터에 대한 경영·법률·세무 등의 상담
 3. 디지털크리에이터 간의 교류활동 지원
 4. 디지털크리에이터 제작물의 사업화 지원을 위한 국내외 동향 분석
 5. 그 밖에 디지털크리에이터 지원 관련 과학기술정보통신부장관이 위탁하는 사업
- ③ 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따라 지정한 지원센터에 대하여 예산의 범위에서 제2항 각 호의 사업을 수행하는 데 필요한 경비의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.
- ④ 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따라 지정한 지원센터가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 지정을 취소하거나 6개월 이내의 범위에서 기간을 정하여 업무의 전부 또는 일부를 정지할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우에는 지정을 취소하여야 한다.
1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 지정을 받은 경우
 2. 관련 법규 및 지정 조건을 위반하여 사업을 수행한 경우
 3. 제5항에 따른 지정기준에 적합하지 아니하게 된 경우
- ⑤ 그 밖에 지원센터의 지정 및 지정 취소의 기준·절차 및 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

(3) 검토사항

- 안 제14조에서 과학기술정보통신부장관의 전담기관 지정 및 운영비 지원, 안 제15조에서 지원센터 지정 및 사업비 지원의 근거를 규정한 것은 디지털크리에이터 관련 사업의 전문적이고 안정적인 수행을 가능하게 한다는 점에서 제정안의 입법취지에 부합하는 내용으로 보임.
- 즉 산업진흥·지원법의 경우 전담기관 지정 및 운영비 지원의 근거

거 등을 두는 것이 일반적인 입법 방식으로, 이는 추후 관련 산업의 생태계 구축을 위해 국가의 지원근거를 명확히 한 취지로 보임.

○ 다만 새로운 조직의 설치 및 예산지원의 근거를 사업진흥의 초기 단계부터 규정하는 것은 국가기능의 범위 설정 문제, 자율성 존중, 재원부담의 증대 가능성 등의 측면을 고려하면, 향후 전담기관의 필요성이 인정될 때 그 법적 근거를 두는 방안에 대해서도 검토할 필요가 있어 보임.

○ 또한, 현행 「정보통신융합법」 및 이 법 시행령에 따라 디지털 콘텐츠의 진흥 및 활성화를 위한 사업을 효율적으로 추진하기 위한 전담기관을 지정할 수 있고, 지원센터 운영사업 역시 수행되었다는 점도 함께 고려할 필요가 있음.

- 정부는 「정보통신융합법」 제21조제3항에 따라 디지털콘텐츠 진흥 및 활성화를 위한 사업을 추진하는 전담기관 지정이 가능함.

<제정안과 유사한 「정보통신융합법」 조문>

제정안		「정보통신융합법」	
안 제14조	디지털크리에이터 관련 업무를 전담하는 전담기관 지정	제21조제3항	정부는 제2항 각 호 ²³⁾ 의 사업을 효율적으로 추진하기 위하여 전담기관을 지정할 수 있으며, 필요한 비용의 전부 또는 일부를 보조할 수 있다.
안 제15조	디지털크리에이터산업 지원센터 지정	제21조제2항 제2호	디지털콘텐츠 관련 지역협력 및 시범사업

- 또한, 과학기술정보통신부는 「정보통신융합법」 제21조제2항 제2호에 따라 3개의 지역에 ‘지역 1인 미디어센터 구축·운영’ 사업을 수행하였음.

<‘지역 1인 미디어센터 구축·운영’ 사업 현황>

(단위: 백만원)

세부사업명 (내역사업명)	2022년 예산액	2023년 예산액	2024년 예산액	사업 내용
1인 미디어 콤플렉스 조성	5,900	5,900	4,890	
(지역 1인 미디어 센터 구축·운영)	1,500	1,500	900	- 지역 1인 미디어 창작자 발굴, 육성 및 제작 지원 - 지역 1인 미디어센터 3개소 구축 및 운영: 강원, 대구, 부산

23) 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

사. 유통환경(안 제16조)

(1) 제정안 요지

- 디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 및 관련 사업자단체(이하 “디지털크리에이터등”이라 함)는 행동강령 및 자율적 가이드라인을 정하여 시행할 수 있음(안 제16조).

(2) 제정안 조문

제16조(유통환경) ① 디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 및 관련 사업자단체(이하 “디지털크리에이터등”이라 한다)는 건전한 유통환경을 조성하기 위하여 필요한 윤리적 원칙, 규범 등 행동강령을 정하여 시행할 수 있다.

② 디지털크리에이터등은 유통되는 디지털크리에이터 저작물에 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 정보가 포함되지 아니하도록 유통·차단 관련 기준, 절차, 방법 또는 사전교육, 모니터링 등을 그 내용으로 하는 자율적 가이드라인을 정하여 시행할 수 있다.

1. 「청소년 보호법」 제2조제3호에 따른 청소년유해매체물
2. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제44조의7에 따른 불법정보
3. 그 밖에 디지털크리에이터 저작물의 건전한 유통환경을 조성하기 위하여 대통령령으로 정하는 정보

③ 정부는 제1항 및 제2항에 따른 디지털크리에이터등의 건전한 유통환경을 조성하기 위한 활동을 지원할 수 있다.

(3) 검토사항

- 안 제16조는 디지털크리에이터등이 건전한 유통환경을 조성하기 위해 행동강령을 정하여 시행할 수 있고, 청소년유해매체물, 불법정보 등이 유통되지 않도록 자율적 가이드라인을 정하여 시행할 수 있도록 규정함.
- 유튜브 등 거대 플랫폼을 중심으로 매년 방대한 콘텐츠가 생산되고 있으나, 유해·불법 콘텐츠의 심의, 삭제, 차단 등의 사후적인 조치는 건전한 유통환경을 조성하는데 한계점이 있음.
- 현행 「청소년 보호법」 제11조²⁴⁾ 및 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제44조의7²⁵⁾에 따른 규제는 유통

24) 「청소년 보호법」 제11조(청소년유해매체물의 자율 규제) ① 매체물의 제작자·발행자, 유통행위자 또는 매체물과 관련된 단체는 자율적으로 청소년 유해 여부를 결정하고 결정한 내용의 확인을 청소년보호위원회나 각 심의기관에 요청할 수 있다.
② 제1항에 따른 확인 요청을 받은 청소년보호위원회 또는 각 심의기관은 심의 결과 그 결정내용이 적합한 경우에는 이를 확인하여야 하며, 청소년보호위원회는 필요한 경우 이를 각 심의기관에 위탁하여 처리할 수 있다.
③ 제2항에 따라 청소년보호위원회나 각 심의기관이 확인을 한 경우에는 해당 매체물에 확인 표시를 부착할 수 있다.
④ 매체물의 제작자·발행자, 유통행위자 또는 매체물과 관련된 단체는 청소년에게 유해하다고 판단하는 매체물에 대하여 제13조에 따른 청소년유해표시에 준하는 표시를 하거나 제14조에 따른 포장에 준하는 포장을 하여야 한다.
⑤ 청소년보호위원회나 각 심의기관은 제4항에 따라 청소년유해표시 또는 포장을 한 매체물을 발견한 경우 청소년 유해 여부를 결정하여야 한다.
⑥ 매체물의 제작자·발행자, 유통행위자 또는 매체물과 관련된 단체가 제4항에 따라 청소년유해표시 또는 포장을 한 매체물은 청소년보호위원회나 각 심의기관의 최종 결정이 있을 때까지 이 법에 따른 청소년유해매체물로 본다.
⑦ 정부는 자율 규제의 활성화를 위하여 매체물의 제작자·발행자, 유통행위자 또는 매체물과 관련된 단체에 청소년유해매체물 심의 기준 등에 관한 교육 및 관련 정보와 자료를 제공할 수 있다.
⑧ 제1항부터 제6항까지에 따른 청소년 유해 여부의 결정과 확인의 절차 및 방법 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

25) 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」

제44조의7(불법정보의 유통금지 등) ① 누구든지 정보통신망을 통하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 정보를 유통하여서는 아니 된다.

1. 음란한 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 배포·판매·임대하거나 공공연하게 전시하는 내용의 정보

된 이후의 자율적인 관리에 초점이 있고 플랫폼사의 참여는 제한적임.

- 이에 안 16조는 거대 플랫폼을 중심으로 유통되는 디지털크리에이터 제작물의 특성을 반영하여 플랫폼사의 협력적 참여 및 창작단계에서의 예방수단을 확보하려는 것으로, 건전한 유통환경의 조성에 이바지할 것으로 보임.

-
- 2. 사람을 비방할 목적으로 공공연하게 사실이나 거짓의 사실을 드러내어 타인의 명예를 훼손하는 내용의 정보
 - 3. 공포심이나 불안감을 유발하는 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 반복적으로 상대방에게 도달하도록 하는 내용의 정보
 - 4. 정당한 사유 없이 정보통신시스템, 데이터 또는 프로그램 등을 훼손·멸실·변경·위조하거나 그 운용을 방해하는 내용의 정보
 - 5. 「청소년 보호법」에 따른 청소년유해매체물로서 상대방의 연령 확인, 표시의무 등 법령에 따른 의무를 이행하지 아니하고 영리를 목적으로 제공하는 내용의 정보
 - 6. 법령에 따라 금지되는 사행행위에 해당하는 내용의 정보
 - 6의2. 이 법 또는 개인정보 보호에 관한 법령을 위반하여 개인정보를 거래하는 내용의 정보
 - 6의3. 총포·화약류(생명·신체에 위해를 끼칠 수 있는 폭발력을 가진 물건을 포함한다)를 제조할 수 있는 방법이나 설계도 등의 정보
 - 7. 법령에 따라 분류된 비밀 등 국가기밀을 누설하는 내용의 정보
 - 8. 「국가보안법」에서 금지하는 행위를 수행하는 내용의 정보
 - 9. 그 밖에 범죄를 목적으로 하거나 교사(敎唆) 또는 방조하는 내용의 정보
 - ② 방송통신위원회는 제1항제1호부터 제6호까지, 제6호의2 및 제6호의3의 정보에 대하여는 심의위원회의 심의를 거쳐 정보통신서비스 제공자 또는 게시판 관리·운영자로 하여금 그 처리를 거부·정지 또는 제한하도록 명할 수 있다. 다만, 제1항제2호 및 제3호에 따른 정보의 경우에는 해당 정보로 인하여 피해를 받은 자가 구체적으로 밝힌 의사에 반하여 그 처리의 거부·정지 또는 제한을 명할 수 없다.

아. 상생협력 촉진, 협약체결의 권장 등(안 제17조부터 제19조까지)

(1) 제정안 요지

- 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 간 상호이익의 증진 및 상호협력을 촉진하기 위한 시책을 마련하고 사업을 발굴하며 협의체를 구성·운영할 수 있음(안 제17조).
- 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자가 디지털크리에이터 제작물 관계법령의 준수 등을 위한 자발적인 협약체결을 권장하고 그 이행을 독려하기 위한 시책을 시행할 수 있음(안 제18조).
- 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 간 상생협력에 기여한 자를 선정·포상할 수 있음(안 제19조).

(2) 제정안 조문

제17조(상생협력 촉진 등) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 간 상호이익의 증진 및 상생협력을 촉진하기 위하여 필요한 시책을 마련할 수 있다.

② 과학기술정보통신부장관은 대통령령으로 정하는 바에 따라 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 간의 상생협력을 유도하는 사업을 발굴하여 추진할 수 있다.

③ 과학기술정보통신부장관은 상생협력 환경을 조성하기 위하여 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 등이 참여하는 협의체를

구성·운영할 수 있다.

④ 제3항에 따른 협의체의 구성 및 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제18조(협약체결의 권장 등) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자가 디지털크리에이터 제작물 관계법령의 준수 및 상호 지원·협력을 약속하는 자발적인 협약을 체결하도록 권장할 수 있다.

② 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자가 제1항에 따른 협약을 체결하는 경우 그 이행을 독려하기 위하여 필요한 지원시책을 마련하여 시행할 수 있다.

③ 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따른 협약의 이행실적을 평가할 수 있으며, 그 결과를 공표할 수 있다. 다만, 공표 대상, 방법 및 절차 등에 관한 구체적인 사항은 대통령령으로 정한다.

④ 제1항 및 제3항에 따른 협약의 내용·체결절차·이행실적 평가, 제2항에 따른 지원시책 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제19조(상생협력 기여자 선정·지원) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 간의 상생협력을 촉진하기 위하여 상생협력에 기여한 자를 선정하고 포상하는 등 지원시책을 마련할 수 있다.

② 제1항에 따른 상생협력 기여자의 선정 방법 및 절차, 지원시책 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

(3) 검토사항

○ 안 제17조부터 제19조까지는 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 간 상생협력을 위한 시책 마련, 협의체 구성, 협약체결, 기여자 선정·지원 등에 관한 규정임.

○ 이는 현행법상 규정되지 않은 새로운 유형의 갈등에 대하여 당

사자 간 상생협력을 유도할 수 있다는 점에서, 건전한 디지털크리에이터 시장 구성에 기여할 것으로 보이므로 타당한 내용으로 보임.

- 다만 앞에서 전담기관 지정과 관련해서 살펴본 바와 같이, 정부의 권고와 지원을 전제로 협의체 구성, 협약체결 등의 법적 근거를 규정하기보다 디지털크리에이터산업 종사자 등의 자율적인 협의회 구성, 협약체결 등 민간의 자율을 존중하면서 향후 필요시 국가의 지원근거를 명시하는 방안에 대해서도 검토할 필요가 있어 보임.

- 한편 한국인터넷기업협회는 안 제18조제3항과 관련하여, 협약의 이행실적 평가 결과를 공표하는 것은 사실상 협약체결 및 그 이행을 강제하기 위한 목적으로 보여 이는 안 제18조제1항의 자발적인 협약체결의 도입 취지와 부합하지 않으므로 제3항은 삭제가 필요하다는 의견을 제출하였음.

- 이에 대하여 과학기술정보통신부는 안 제18조제3항의 ‘협약의 이행실적 평가 및 공표’는 사업자를 처벌하거나 불이익을 주려는 것이 아니라, 협약을 잘 이행하는 사업자를 사회적으로 인정·홍보하여 자발적 협약체결의 선순환을 촉진하려는 장치이며, 크리에이터 등 이해관계자가 상생협약의 이행 여부나 수준을 객관적으로 확인할 수 있는 수단이 될 수 있다²⁶⁾는 입장임.

26) 유사 입법례로 「대·중소기업 상생협력 촉진에 관한 법률」 제15조제1항에 따른 ‘상생협력지수’의 평가와 공표의 경우에도, 불이행 기업에 대한 제재 부과 없이 우수 기업에 혜택을 제공하는 방식(공정위 직권조사 면제, 조달청 공공입찰 가점 부여, 법무부 출입국 우대카드 발급 등)으로 운영되고 있음.

자. 디지털크리에이터 저작물 관련 공정계약 체결 및 표준계약서 마련(안 제20조 및 제21조)

(1) 제정안 요지

- 디지털크리에이터 저작물 관련 계약의 당사자는 공정한 계약을 체결하고 성실히 이행하여야 함(안 제20조).
- 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터산업 표준계약서를 마련하고 이의 사용을 권고할 수 있음(안 제21조).

(2) 제정안 조문

제20조(디지털크리에이터 저작물 관련 계약) ① 디지털크리에이터 저작물과 관련된 계약의 당사자는 대등한 입장에서 공정하게 계약을 체결하고, 신의에 따라 성실하게 계약을 이행하여야 한다.

② 제1항에 따른 계약의 당사자는 다음 각 호의 사항을 계약서(「전자문서 및 전자거래 기본법」 제2조제1호에 따른 전자문서를 포함한다. 이하 이 조에서 같다)에 명시하여야 하며, 서명 또는 기명날인한 계약서를 서로 주고 받아야 한다.

1. 계약 금액·기간·갱신·변경 및 해제·해지에 관한 사항
2. 계약당사자의 권리 및 의무에 관한 사항
3. 수익의 분배에 관한 사항
4. 분쟁해결에 관한 사항
5. 그 밖에 계약당사자의 권리·의무에 관한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항

③ 디지털크리에이터 활동 및 저작물과 관련된 계약의 당사자가 제21조에 따른 표준계약서를 사용하는 경우에는 제1항 및 제2항에 따라 계약을 체결한 것으로 본다.

제21조(표준계약서의 제정·보급) ① 과학기술정보통신부장관은 공정거래위원회,

문화체육관광부 및 방송통신위원회와 협의하여 디지털크리에이터산업 표준계약을 마련하고 디지털크리에이터등에게 이를 사용하도록 권고할 수 있다.

② 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따른 표준계약을 제정 또는 개정하는 경우에 관련 사업자단체 등 이해관계자와 전문가의 의견을 들어야 한다.

③ 제1항에 따른 권고 및 제2항에 따른 의견청취에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

④ 정부는 제1항에 따른 표준계약서 또는 제20조제2항 각 호의 내용이 포함된 계약서를 사용하는 디지털크리에이터등에 대하여 제4조에 따른 재정 지원 및 제9조에 따른 금융 지원을 하는 경우 우대할 수 있다.

(3) 검토사항

○ 안 제20조는 디지털크리에이터 제작물과 관련된 계약의 당사자는 대등한 입장에서 공정하게 계약을 체결하고, 이를 성실히 이행하도록 규정함.

○ 안 제21조는 디지털크리에이터산업 표준계약을 마련하고 이의 사용을 권고하며, 표준계약을 사용하는 디지털크리에이터등에 대한 재정 및 금융 지원을 우대할 수 있도록 함.

○ 안 제20조 및 제21조는 디지털크리에이터가 기획사나 촬영·편집 등의 계약을 체결할 때, 당사자의 권리·의무, 수익의 분배, 분쟁 해결 등을 명시하는 공정계약을 체결하도록 하고, 표준계약을 사용하는 경우에는 재정·금융 지원을 우대받을 수 있도록 함으로써, 디지털크리에이터와 계약자 간 권리관계를 명확히 하고 이를 보호하려는 취지임.

○ 그런데 표준계약서는 현행 「정보통신융합법」 제22조제3항 및 제4항²⁷⁾에 이미 규정되어 있고, 문화체육관광부에서는 「콘텐츠산업 진흥법」 제25조²⁸⁾에 따른 표준계약서를 마련하고 있는 점을 고려할 필요가 있어 보임.

27) 「정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법」 제22조(디지털콘텐츠 유통질서 확립)

③ 과학기술정보통신부장관은 디지털콘텐츠의 공정한 거래 및 유통질서를 확립하기 위하여 공정거래위원회, 문화체육관광부 및 방송통신위원회와 협의하여 디지털콘텐츠 거래에 관한 표준
계약서를 마련하여 디지털콘텐츠사업자 및 사업자단체에 사용을 권장할 수 있다.

④ 과학기술정보통신부장관은 제3항에 따른 표준계약서를 제정 또는 개정하는 경우에는 관련
사업자단체 및 전문가의 의견을 들어야 한다.

28) 「콘텐츠산업 진흥법」 제25조(표준계약서의 사용 및 확산) ① 문화체육관광부장관은 콘
텐츠의 합리적 유통 및 공정한 거래를 위하여 공정거래위원회와 방송통신위원회 및 과학기술정보
통신부와의 협의를 거쳐 표준계약서를 마련하고, 콘텐츠사업자에게 이를 사용하도록 권고할 수
있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 사용하는 콘텐츠사업자에 대하여 콘텐츠
산업에 관한 재정지원(「문화산업진흥 기본법」 제8조 및 제9조에 따라 같은 법상의 지원을 받
은 투자조합의 문화산업에 관한 투자를 포함한다)을 하는 경우 우대할 수 있다.

＜ 표준계약서 관련 현황 ＞

구분	과기정통부	문화체육관광부	
명칭	디지털콘텐츠 표준계약서	방송분야 표준계약서	대중문화예술인 표준계약서
법적 근거	「정보통신융합법」 제22조	「콘텐츠산업 진흥법」 제25조	
계약 종류	- 도급·하도급 - 위탁매매 - 중개계약 - 퍼블리싱²⁹⁾ 계약	- 방송 제작 - 방송 방영권 구매 - 제작스태프 근로, 하도급, 업무위탁 등 - 방송작가 집필	- 방송출연 가수 및 배우 - 전속계약 가수 및 배우
계약 주체	- 제작사, 콘텐츠 유통기업, 광고대행사, 음원 및 게임 배급사 등	- 방송사, 외주제작사, 스태프, 방송작가	- 가수, 배우, 기획사
주요 특징	- 디지털콘텐츠에 대한 도급·하도급의 외주 형태로 한정적이며, 일부 매매, 중개, 퍼블리싱 계약의 경우는 판매 수수료 명시	- 방송 프로그램 제작에 대한 한정적 계약	- 방송 프로그램 출연에 대한 한정적 계약

자료: 과학기술정보통신부

○ 한편 안 제21조제1항 및 제4항 따르면 ‘디지털크리에이터등’에게 표준계약서의 사용을 권고하고, 이를 사용한 ‘디지털크리에이터등’에 대하여 재정·금융 지원을 우대할 수 있도록 하였음.

- ‘디지털크리에이터등’은 안 제17조제1항에서 ‘디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 및 관련 사업자 단체’를 약칭한 것으로,

- 이에 따르면 안 제21조는 크리에이터뿐만 아니라 플랫폼 사업

29) 웹사이트나 애플리케이션의 디자인을 실제로 구현하는 과정을 말함.

자 등도 표준계약서 및 재정·금융 지원의 대상이 되는 문제가 발생할 수 있음.

○ 일반적으로 플랫폼 사업자는 계약서가 아닌 약관에 따라 크리에이터와의 계약관계가 발생하고, 안 제20조 및 제21조는 크리에이터의 권리보호 및 지원에 관한 사항임을 고려할 때, 표준계약서의 사용 대상을 ‘디지털크리에이터’로 한정할 필요가 있어 보임.

○ 이와 관련하여 문화체육관광부는 안 제20조 및 제21조는 문화체육관광부 소관 법률인 「예술인 복지법」 제4조의4 및 제5조³⁰⁾, 「대중문화예술산업발전법」 제7조 및 제8조³¹⁾와 유사한

30) 「예술인 복지법」 제4조의4(문화예술용역 관련 계약) ① 문화예술용역과 관련된 계약의 당사자는 대등한 입장에서 공정하게 계약을 체결하고, 신의에 따라 성실하게 계약을 이행하여야 한다.

② 제1항에 따른 계약의 당사자는 다음 각 호의 사항을 계약서에 명시하여야 하며, 서명 또는 기명날인한 계약서를 서로 주고받아야 한다.

1. 계약 금액
2. 계약 기간·갱신·변경 및 해지에 관한 사항
3. 계약 당사자의 권리 및 의무에 관한 사항
4. 업무·과업의 내용, 시간 및 장소 등 용역의 범위에 관한 사항
5. 수익의 배분에 관한 사항
6. 분쟁해결에 관한 사항

③ 제5조에 따른 표준계약서를 사용하는 경우에는 제1항 및 제2항에 따라 계약을 체결한 것으로 본다.

④ 문화체육관광부장관은 문화예술기획업자등이 제2항을 위반한 경우 같은 항 각 호에 따른 계약서 명시사항의 기재, 서명 또는 기명날인한 계약서의 교부, 그 밖에 시정을 위하여 필요한 조치를 명할 수 있다.

제5조(표준계약서의 보급) ① 국가는 문화예술용역 관련 계약의 당사자가 대등한 입장에서 공정하게 계약을 체결할 수 있도록 문화예술 분야에 관한 표준계약서를 개발하고 이를 보급하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 제1항에 따른 표준계약서를 사용하는 경우 「문화예술진흥법」 제16조에 따른 문화예술진흥기금 지원 등 문화예술 재정 지원에서 우대할 수 있다.

③ 제1항에 따른 표준계약서의 내용 및 보급 방법 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

31) 「대중문화예술산업발전법」 제7조(대중문화예술용역 관련 계약) ① 대중문화예술용역과 관련된 계약의 당사자는 대등한 입장에서 공정하게 계약을 체결하고, 신의에 따라 성실하게 계약을 이행하여야 한다.

내용으로 문화예술인 또는 대중문화예술인이 온라인동영상서비스 등을 이용해 제작·유통하는 문화예술 및 대중문화예술 용역을 체결하는 경우 제정안의 디지털크리에이터의 지위와 이중적 용되어 중복규제가 될 수 있고 정책현장의 혼란이 예상되므로 ‘미동의’ 의견을 제출하였음.

- 이에 대하여 과학기술정보통신부는 기존 표준계약서는 방송, 영화 분야의 연예인, 제작사가 주요 대상이므로, 개인·소그룹이 대부분인 크리에이터의 소액, 단기 계약에 적용하기 어렵고, 제정안의 표준계약서는 규제가 아닌 권고사항으로 계약의 필수 내용(안 제20조제2항)만 충족하면 정부지원 우대에 포함되어 수범자의 혼란을 방지할 수 있다는 의견임.

- 한편, 한국인터넷기업협회는 안 제20조제2항제3호에 따른 “수익

② 제1항에 따른 계약의 당사자는 다음 각 호의 사항을 계약서에 명시하여야 하며, 서명 또는 기명·날인한 계약서를 서로 주고받아야 한다.

1. 계약 기간·갱신·변경 및 해제에 관한 사항
2. 계약 당사자의 권한 및 의무에 관한 사항
3. 대중문화예술용역의 범위 및 매체에 관한 사항
4. 대중문화예술인의 인성교육 및 정신건강 지원에 관한 사항
5. 상표권, 초상권, 콘텐츠 귀속에 관한 사항
6. 수익의 분배에 관한 사항
7. 분쟁해결에 관한 사항
8. 아동·청소년 대중문화예술인 보호에 관한 사항
9. 부속 합의에 관한 사항

③ 제8조에 따른 표준계약서를 사용하는 경우에는 제1항 및 제2항에 따라 계약을 체결한 것으로 본다.

제8조(표준계약서의 사용 및 확산) ① 문화체육관광부장관은 공정거래위원회와 협의하여 대중문화예술인과 대중문화예술사업자 사이 또는 서로 다른 대중문화예술사업자 사이의 대중문화예술 용역과 관련된 표준계약서를 마련하고 사업자 및 사업자단체에 대하여 이를 보급하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 사용하는 사업자 및 사업자단체에 대하여 대중문화예술산업에 관한 재정지원(「문화산업진흥 기본법」 제8조 및 제9조에 따라 같은 법상의 지원을 받은 투자조합의 문화산업에 관한 투자를 포함한다)을 하는 경우 우대할 수 있다.

③ 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 제정 또는 개정하는 경우에 관련 사업자단체 등 이해관계자와 전문가의 의견을 들어야 한다.

분배에 관한 사항”과 관련하여 계약의 당사자에는 디지털크리에이터뿐만 아니라 크리에이터가 편집자, 작가 등을 고용하는 경우도 포함될 것으로 보이는데,

단순 용역을 제공하며 정액 보수만을 받는 인력에게도 수익 분배를 강제하는 결과를 초래하여 계약의 자유 원칙을 부당하게 침해할 수 있으므로

제작물 관련 계약의 다양한 유형과 성격을 반영하지 못해 크리에이터의 부담을 가중시키는 제3호를 삭제할 필요가 있다는 의견을 제출하였음.

- 이에 대하여 과학기술정보통신부는 안 제20조제2항제3호는 「예술인 복지법」 제4조의4제2항, 「대중문화예술산업발전법」 제7조제2항에 동일하게 존재하는 보편적 계약 항목에 해당하며, 제정안이 요구하는 것은 계약서에서 수익 분배 항목을 명시하는 것이지 단순 용역의 인력 대가에도 수익 분배를 강제하는 것이 아니기 때문에 구체적 수익 비율이나 조건은 당사자 자율에 맡겨져 있다는 입장임.

차. 보고·검사, 위임·위탁, 공무원 의제(안 제23조부터 제25조까지)

(1) 제정안 요지

- 정부는 지원센터 및 전담기관에 대하여 보고·자료제출 및 현장 출입·서류검사 등 필요한 조치를 할 수 있음(안 제23조).
- 과학기술정보통신부장관의 권한 등을 위임·위탁할 수 있는 근거를 규정함(안 제24조).
- 위탁받은 업무에 종사하는 전담기관 또는 지원센터의 임직원은 별칙 규정을 적용할 때 공무원으로 의제함(안 제25조).

(2) 제정안 조문

제23조(보고·검사) ① 정부는 감독이 필요하다고 인정하는 경우에는 지원센터에 대하여 그 업무 및 재산에 관한 보고 또는 자료의 제출을 명하거나 소속 공무원으로 하여금 현장출입 또는 서류검사를 하게 하는 등 필요한 조치를 할 수 있다.

② 정부는 감독이 필요하다고 인정하는 경우에는 전담기관에 대하여 그 업무 및 재산에 관한 보고 또는 자료의 제출을 명하거나 소속 공무원으로 하여금 현장출입 또는 서류검사를 하게 하는 등 필요한 조치를 할 수 있다.

③ 제1항 및 제2항에 따라 출입·검사를 하는 사람은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다.

제24조(권한 등의 위임·위탁) ① 이 법에 따른 과학기술정보통신부장관의 권한은 그 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사 또는 시장·군수·구청장에게 위임할 수 있다.

② 이 법에 따른 과학기술정보통신부장관의 업무는 그 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 전담기관 또는 지원센터에 위탁할 수 있다.

제25조(벌칙 적용에서의 공무원 의제) 제24조제2항에 따라 위탁받은 업무에 종사하는 전담기관 또는 지원센터의 임직원은 「형법」 제129조부터 제132조까지의 규정을 적용할 때에는 공무원으로 본다.

(3) 검토사항

- 안 제23조는 지원센터 및 전담기관에 대한 현장출입 및 서류검사를, 안 제24조는 권한의 위임·위탁에 대해 규정하고, 안 제25조는 「형법」 상 뇌물에 관한 죄의 벌칙 적용에서 공무원 의제를 규정하고 있는데, 특별한 문제는 없는 것으로 보임.

문 의 처

02)6788-5228

※ 참고자료 1 : 제정안 관련 과학기술정보통신부 사업 현황

□ 사업 현황(최근 3년)

(단위: 백만원)

회계	사업명		‘23년	‘24년	‘25년
일반 회계	○ 세부 1인미디어 콤플렉스 조성		5,900	4,890	4,157
	내역 사업	- 콤플렉스 운영	4,100	3,690	4,157
		- 융합 사업화 지원	300	300	-
		- 지역 1인 미디어 센터 구축 운영	1,500	900	-
방송통신 발전기금	○ 내역 크리에이터 미디어 산업기반 조성*		5,400	5,200	5,150
	내내역 사업	- 전업·신직업 육성	1,824	1,824	2,650
		- IP 경쟁력 확보	900	900	900
		- 기반조성	676	676	800
		- 대구뉴테크 융합지원 창작플랫폼	2,000	1,800	800
합 계			11,300	10,090	9,307

* (세부사업) 방송콘텐츠 진흥 > (내역사업) 크리에이터미디어 산업기반 조성
자료: 과학기술정보통신부

□ 제정안 조문별 사업 현황(최근 3년)

(단위: 백만원)

제정 안	사 업 명						비고
	세부 사업	1인미디어복플렉스조성		내역 사업	크리에이터미디어산업 기반조성		
	내역	①복플렉스 운영		내내역	①전업·신직업 육성		
		②융합 사업화 지원			②IP 경쟁력 확보		
		③지역 1인 미디어 센터 구 축·운영			③기반조성		
④대구뉴테크융합지원창 작플랫폼							
	‘23년	‘24년	‘25년	‘23년	‘24년	‘25년	
제5조 (교육훈 련 지원 및 종합정 보시스 템 구축·운 영)	③ 지역 1인 미디어 센 터 구축·운 영 - 지역 크리 에이터 양성 및 교육 (1,500)	① 콤플렉스 운영 - 디지털 미디어 혁 신 허브 (200) ③ 지역 1인 미디어 센 터 구축·운 영 - 지역 크리 에이터 양 성 및 교육 (900)	① 콤플렉스 운영 - 디지털 미디어 혁 신 허브 (200)	① 전업·신 직업육성 - 전업 크 리에이터 육성(1,092) - 융합 신 직군 발 굴·육 성 (500) ④ 대구뉴테 크융합지 원창작플 랫폼 - 엔지니 어 양성 (800)	① 전업·신 직업육성 - 전업 크 리에이터 육성(1,092) - 융합 신 직군 발 굴·육 성 (500) ④ 대구뉴테 크융합지 원창작플 랫폼 - 엔지니 어 양성 (800)	① 전업·신 직업육성 - 전업 크 리에이터 육성(1,450) - 크리에이 터 미디어 신직업 육 성(700) ④ 대구뉴테 크융합지 원창작플 랫폼 - 엔지니 어 양성 (130)	-
제6조 (우수 인력의 발굴 및 육성)							
제7조 (창업 및 사업화 지원)	① 콤플렉스 운영 - 크리에이 터미디어특 화인프라지 원(3,800) - 스타트 업 육성 (300)	① 콤플렉스 운영 - 크리에이 터미디어특 화인프라지 원(3,190) - 스타트 업 육성 (300)	① 콤플렉스 운영 - 크리에이 터미디어특 화인프라지 원(3,657) - 스타트 업 육성 (300)	② IP 경쟁 력 확보 - 오리지널 콘텐츠 제 작(600) ③ 기반조 성 - 미디어산 업 행사 (500) ④ 대구뉴테 크 융합 지 원 창 작 플 랫폼 - 뉴테크 콘 텐 츠 제 작 (700)	② IP 경쟁 력 확보 - 오리지널 콘텐츠 제 작(600) ③ 기반조 성 - 미디어산 업 행사 (500) ④ 대구뉴테 크 융합 지 원 창 작 플 랫폼 - 뉴테크 콘 텐 츠 제 작 (700)	② IP 경쟁 력 확보 - 오리지널 콘텐츠 제 작(700) ③ 기반조 성 - 미디어산 업 행사 (550) ④ 대구뉴테 크 융합 지 원 창 작 플 랫폼 - 뉴테크 콘 텐 츠 제 작 (670)	※ 융합사업 화 지원 (’22~’24)
제8조 (디지 털크리 에이터 산업 융합의 촉진)	② 융합 사업화 지원 - 크리에이 터 미디어 산업 융합 사업화 지 원(300)	② 융합 사업화 지원 - 크리에이 터 미디어 산업 융합 사업화 지 원(300)					

제정 안	사 업 명						비 고
	세부 사업	1인미디어복플렉스조성		내역 사업	크리에이터미디어산업 기반조성		
	내역	①복플렉스 운영		내내역	①전업·신직업 육성		
		②융합 사업화 지원			②IP 경쟁력 확보		
		③지역 1인 미디어 센터 구 축·운영			③기반조성		
‘23년	‘24년	‘25년	‘23년	‘24년	‘25년		
제9조 (해외진 출 지원)	-	-	-	① 전업·신직 업 육성 - 글로벌 인 재 육성 (232) ② IP 경쟁 력 확보 - 해외진출 용 재제작 (300)	① 전업·신직 업 육성 - 글로벌 인 재 육성 (232) ② IP 경쟁 력 확보 - 해외진출 용 재제작 (300)	① 전업·신직 업 육성 - 글로벌 인 재 육성 (500) ② IP 경쟁 력 확보 - 해외진출 용 재제작 (200)	-
제12조 (작업 환 경의 개 선 지원)	-	-	-	③ 기반조성 - 산업 실 태 조 사 등(176)	③ 기반조성 - 산업 실 태 조 사 등(176)	③ 기반조성 - 산업 실 태 조 사 등(250)	※ 크리에이 터 활동현황 조사 (‘22~’24), 제작환경 조사(‘23)
제13조 (실태조 사)	-	-	-	-	-	-	-
제15조 (디지털 크리에 이터산 업 지원센 터의 지 정 등)	③ 지역 1인 미디어 센 터 구축·운 영 - 지역 크리 에이터 양성 및 교육 (1,500)	③ 지역 1인 미디어 센 터 구축·운 영 - 지역 크리 에이터 양 성 및 교육 (900)	-	-	-	-	※지역 1인 미디어 센터 (‘22~’24)
제16조 (디지털 크리에 이터미 디에서 비즈니스 공사업 자에 대 한 지원)	② 융합 사업화 지원 - 크리에이 터 미디어 산업 융합 사업화 지 원(300)	② 융합 사업화 지원 - 크리에이 터 미디어 산업 융합 사업화 지 원(300)	-	-	-	-	※ 융합사업 화 지원 (‘22~’24)

자료: 과학기술정보통신부

※ 참고자료 2 : 디지털크리에이터 관련 제정안 비교

이해민의원안(2202987)	최형두의원안(2209306)	정동영의원안(2211174)
「디지털크리에이터 육성 및 지원에 관한 법률안」	「디지털크리에이터(1인 미디어 창작자)산업 진흥법안」	「디지털크리에이터 권리보호 및 육성에 관한 법률안」
제1조(목적)	제1조(목적)	제1조(목적)
제2조(정의)	제2조(정의)	제2조(정의)
제3조(다른 법률과의 관계)	제3조(다른 법률과의 관계)	제3조(다른 법률과의 관계)
제4조(재원의 확보 및 지원대상)	제4조(재원의 확보)	제4조(재원의 확보)
제5조(교육훈련 지원 및 종합정보시스템 구축·운영)	제5조(교육훈련 지원 및 종합정보시스템 구축·운영)	제5조(교육훈련 지원 및 종합정보시스템 구축·운영)
제6조(우수 인력의 발굴 및 육성)	제6조(우수 인력의 발굴 및 육성)	제6조(우수 인력의 발굴 및 육성)
제7조(사업화 지원 등)	제7조(창업 및 사업화 지원)	제7조(창업 및 사업화 지원)
	제8조(디지털크리에이터산업 융합의 촉진)	
제8조(해외진출 지원)	제9조(해외진출 지원)	제8조(해외진출 지원)
제9조(금융 지원)	제10조(금융 지원)	제9조(금융 지원)
		제10조(청년 및 영세 디지털크리에이터 우대)
		제11조(제도개선 등)
	제11조(시범사업의 실시)	
제10조(작업환경의 개선 지원)	제12조(작업환경의 개선 지원)	제12조(작업환경의 개선 지원)
제11조(실태조사)	제13조(실태조사)	제13조(실태조사)
제12조(전담기관의 지정 등)	제14조(전담기관의 지정 등)	제14조(전담기관의 지정 등)

이해민의원안(2202987)	최형두의원안(2209306)	정동영의원안(2211174)
제13조(디지털크리에이터 지원센터의 지정 등)	제15조(디지털크리에이터산 업 지원센터의 지정 등)	제15조(디지털크리에이터 지원센터의 지정 등)
	제16조(디지털크리에이터미 디어서비스제공사업자에 대한 지원)	
제14조(유통환경)	제17조(유통환경)	제16조(유통환경)
제15조(상생협력 촉진 등)	제18조(상생협력 촉진 등)	제17조(상생협력 촉진 등)
제16조(협약체결의 권장 등)	제19조(협약체결의 권장 등)	제18조(협약체결의 권장 등)
제17조(상생협력 기여자 선정·지원)	제20조(상생협력 기여자 선정·지원)	제19조(상생협력 기여자 선정·지원)
제18조(디지털크리에이터 제작물 등 관련 계약)	제21조(디지털크리에이터 제작물 관련 계약)	제20조(디지털크리에이터 제작물 관련 계약)
제19조(표준계약서의 제정·보급)	제22조(표준계약서의 제정·보급)	제21조(표준계약서의 제정·보급)
제20조(디지털크리에이터미 디어서비스 제공 관련 준수사항)	제23조(디지털크리에이터미 디어서비스 제공 관련 준수사항)	제22조(디지털크리에이터미 디어서비스 제공 관련 준수사항)
제21조(보고·검사)	제24조(보고·검사)	제23조(보고·검사)
제22조(권한 등의 위임·위탁)	제25조(권한 등의 위임·위탁)	제24조(권한 등의 위임·위탁)
제23조(벌칙 적용에서의 공무원 의제)	제26조(벌칙 적용에서의 공무원 의제)	제25조(벌칙 적용에서의 공무원 의제)

※ 참고자료 3 : 제정안 원문

법률 제 호

디지털크리에이터 권리보호 및 육성에 관한 법률안

제1조(목적) 이 법은 디지털크리에이터의 권익을 보호하고 공정한 시장 질서를 확립함으로써 디지털크리에이터 산업의 건전한 발전과 국민경제에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “디지털크리에이터”란 1인 이상의 사업자(공동사업자를 포함한다)로서 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 이용하여 창의성·전문성이 내재되어 있는 부호·문자·음성·음향·이미지·영상 등(이들의 복합체를 포함한다)이 포함된 자료 또는 정보를(이하 “디지털크리에이터 제작물”이라 한다)를 제작하여 제4조에 따른 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자를 통해 유통하는 자를 말한다.
2. “디지털크리에이터산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 디지털크리에이터 제작물과 이를 이용자에게 제공하기 위해 운영하는 채널 등의 기획·제작·배포·광고·이용제공 등의 서비스와 관련한 산업을 말한다.
3. “디지털크리에이터미디어서비스”란 다음 각 호의 요건을 모두 충족한 것을 말한다.
 - 가. 「전기통신사업법」 제2조제12호의2에 따른 온라인 동영상 서비스(이하 “온라인 동영상 서비스”라 한다) 중 이용자가 영상 등 디지털 제작물을 전송하거나 유통·관리할 수 있는 수단 등을 제공하는 서비스
 - 나. 온라인 동영상 서비스 중 정보통신망을 통해 이용자 간에 영상 등 디지털 제작물의 제공·이용·공유 등 상호작용을 촉진하는 서비스
4. “디지털크리에이터미디어서비스제공사업자”란 디지털크리에이터미디어서비스를 제공하는 자로서 국내 서비스 제공에 따른 총매출액·이용자 수 등이 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자를 말한다.

제3조(다른 법률과의 관계) 이 법은 디지털크리에이터의 권리보호 및 육성에 관하여 규정하고 있는 다른 법률에 우선하여 적용한다.

제4조(재원의 확보) ① 정부는 디지털크리에이터의 권리보호 및 육성에 필요한 재원을 마련하기 위하여 노력하여야 한다.

② 정부는 예산, 「방송통신발전 기본법」 제24조에 따른 방송통신발전기금 및 「정보통신산업 진흥법」 제41조에 따른 정보통신진흥기금으로 이 법에 규정된 사업의 추진을 지원할 수 있다.

제5조(교육훈련 지원 및 종합정보시스템 구축·운영) ① 정부는 디지털크리에이터 및 디지털크리에이터가 되고자 하는 자의 전문성과 역량을 강화하기 위하여 교육훈련을 지원할 수 있다.

② 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터 관련 정보를 종합적으로 관리하고 디지털크리에이터 활동에 유용한 정보를 제공하기 위하여 종합정보시스템을 구축·운영할 수 있다.

③ 정부는 제1항에 따른 교육훈련 및 제2항에 따른 종합정보시스템의 구축·운영에 관한 업무를 대통령령으로 정하는 인력 및 시설 등을 갖춘 전문기관에 위탁할 수 있다. 이 경우 대통령령으로 정하는 바에 따라 업무 수행에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

④ 제1항에 따른 지원의 대상·절차 및 제2항에 따른 종합정보시스템의 구축·운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제6조(우수 인력의 발굴 및 육성) ① 정부는 다양한 분야와 다양한 형태의 디지털크리에이터 제작물이 제작·유통·이용될 수 있는 환경을 조성하기 위하여 관련 우수 인력의 발굴 및 육성을 위한 지원사업을 할 수 있다.

② 제1항에 따른 지원사업의 대상 및 방법 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제7조(창업 및 사업화 지원) 정부는 디지털크리에이터 창업을 활성화하고 사업화를 지원하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 디지털크리에이터 창업자 발굴 및 육성·지원 등에 관한 사업
2. 디지털크리에이터 창업 활성화를 위한 교육·훈련에 관한 사업
3. 디지털크리에이터 제작물 등 디지털크리에이터 사업화 지원
4. 디지털크리에이터 창업자금의 금융 지원
5. 그 밖에 디지털크리에이터 창업 활성화를 위하여 필요한 사업

제8조(해외진출 지원) ① 정부는 디지털크리에이터의 해외시장 진출을 지원하기 위하여 다음 각 호의 사업을 할 수 있다.

1. 디지털크리에이터 관련 인력 및 정보의 국제교류

2. 디지털크리에이터 관련 국제박람회 등의 개최

3. 디지털크리에이터 관련 국제행사 참가 지원

4. 방송·인터넷 등을 통한 해외 마케팅·홍보활동

5. 그 밖에 디지털크리에이터의 해외진출을 지원하기 위한 사업

② 정부는 제1항에 따른 사업을 효율적으로 지원하기 위하여 대통령령으로 정하는 관련 기관이나 단체가 이를 위탁 또는 대행하게 할 수 있으며, 이에 필요한 비용을 보조할 수 있다.

제9조(금융 지원) 정부는 디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자, 관련 사업자에 대하여 필요한 자금을 융자·투자하거나 그 밖에 필요한 지원을 할 수 있다.

제10조(청년 및 영세 디지털크리에이터 우대) 정부는 제5조부터 제9조까지에서 규정한 사항에 대하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자를 우대할 수 있다.

1. 「중소기업창업 지원법」 제2조제11호에 따른 청년창업기업

2. 「소상공인기본법」 제2조에 따른 소상공인

제11조(제도개선 등) ① 정부는 디지털크리에이터산업 발전과 신뢰 기반 조성을 위하여 법령의 정비 등 관련 제도를 개선할 수 있다.

② 정부는 제1항에 따른 제도개선을 촉진하기 위하여 관련 법·제도의 연구 및 사회 각계의 의견수렴 등에 필요한 행정적·재정적 지원을 할 수 있다.

제12조(작업환경의 개선 지원) 과학기술정보통신부장관은 작업환경 조사, 법률·재정 자문 지원 등 디지털크리에이터 작업환경의 개선에 필요한 지원을 할 수 있다.

제13조(실태조사) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터 권리보호 및 육성 정책을 효율적으로 수립·추진하기 위하여 디지털크리에이터의 활동현황 및 실태 등에 대한 조사를 하고 그 결과를 공표할 수 있다.

② 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따른 실태조사를 하기 위하여 필요한 경우에는 「공공기관의 운영에 관한 법률」에 따른 공공기관, 디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 또는 관련 단체에 필요한 자료의 제출을 요청할 수 있다. 이 경우 요청을 받은 자는 특별한 사정이 없으면 이에 협조하여야 한다.

③ 제2항에 따른 자료의 제출 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제14조(전담기관의 지정 등) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터의 권리보호 및 육성에 관한 시책을 효과적으로 수행하기 위하여 디지털크리에이터 관련 업무를 전담하는 기관(이하 “전담기관”이라 한다)을 지정할 수 있다.

② 과학기술정보통신부장관은 예산의 범위에서 전담기관의 운영에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

③ 그 밖에 전담기관의 지정 및 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제15조(디지털크리에이터 지원센터의 지정 등) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터를 지원 및 보호하기 위하여 필요한 전문인력과 시설을 갖춘 기관 또는 단체를 디지털크리에이터 지원센터(이하 “지원센터”라 한다)로 지정할 수 있다.

② 지원센터는 다음 각 호의 사업을 한다.

1. 디지털크리에이터에 대한 작업공간 및 회의장 제공
2. 디지털크리에이터에 대한 경영·법률·세무 등의 상담
3. 디지털크리에이터 간의 교류활동 지원
4. 디지털크리에이터 제작물의 사업화 지원을 위한 국내외 동향 분석
5. 그 밖에 디지털크리에이터 지원 관련 과학기술정보통신부장관이 위탁하는 사업

③ 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따라 지정한 지원센터에 대하여 예산의 범위에서 제2항 각 호의 사업을 수행하는 데 필요한 경비의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

④ 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따라 지정한 지원센터가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 지정을 취소하거나 6개월 이내의 범위에서 기간을 정하여 업무의 전부 또는 일부를 정지할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우에는 지정을 취소하여야 한다.

1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 지정을 받은 경우
2. 관련 법규 및 지정 조건을 위반하여 사업을 수행한 경우
3. 제5항에 따른 지정기준에 적합하지 아니하게 된 경우

⑤ 그 밖에 지원센터의 지정 및 지정 취소의 기준·절차 및 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제16조(유통환경) ① 디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 및 관련 사업자단체(이하 “디지털크리에이터등”이라 한다)는 건전한 유통환경을 조성하기 위하여 필요한 윤리적 원칙, 규범 등 행동강령을 정하여 시행할 수 있다.

② 디지털크리에이터등은 유통되는 디지털크리에이터 저작물에 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 정보가 포함되지 아니하도록 유통·차단 관련 기준, 절차, 방법 또는 사전교육, 모니터링 등을 그 내용으로 하는 자율적 가이드라인을 정하여 시행할 수 있다.

1. 「청소년 보호법」 제2조제3호에 따른 청소년유해매체물
2. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제44조의7에 따른 불법정보
3. 그 밖에 디지털크리에이터 저작물의 건전한 유통환경을 조성하기 위하여 대통령령으로 정하는 정보

③ 정부는 제1항 및 제2항에 따른 디지털크리에이터등의 건전한 유통환경을 조성하기 위한 활동을 지원할 수 있다.

제17조(상생협력 촉진 등) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 간 상호이익의 증진 및 상생협력을 촉진하기 위하여 필요한 시책을 마련할 수 있다.

② 과학기술정보통신부장관은 대통령령으로 정하는 바에 따라 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 간의 상생협력을 유도하는 사업을 발굴하여 추진할 수 있다.

③ 과학기술정보통신부장관은 상생협력 환경을 조성하기 위하여 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 등이 참여하는 협의체를 구성·운영할 수 있다.

④ 제3항에 따른 협의체의 구성 및 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제18조(협약체결의 권장 등) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자가 디지털크리에이터 저작물 관계 법령의 준수 및 상호 지원·협력을 약속하는 자발적인 협약을 체결하도록 권장할 수 있다.

② 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어

서비스제공사업자가 제1항에 따른 협약을 체결하는 경우 그 이행을 독려하기 위하여 필요한 지원시책을 마련하여 시행할 수 있다.

③ 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따른 협약의 이행실적을 평가할 수 있으며, 그 결과를 공표할 수 있다. 다만, 공표 대상, 방법 및 절차 등에 관한 구체적인 사항은 대통령령으로 정한다.

④ 제1항 및 제3항에 따른 협약의 내용·체결절차·이행실적 평가, 제2항에 따른 지원시책 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제19조(상생협력 기여자 선정·지원) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 간의 상생협력을 촉진하기 위하여 상생협력에 기여한 자를 선정하고 포상하는 등 지원시책을 마련할 수 있다.

② 제1항에 따른 상생협력 기여자의 선정 방법 및 절차, 지원시책 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제20조(디지털크리에이터 제작물 관련 계약) ① 디지털크리에이터 제작물과 관련된 계약의 당사자는 대등한 입장에서 공정하게 계약을 체결하고, 신의에 따라 성실하게 계약을 이행하여야 한다.

② 제1항에 따른 계약의 당사자는 다음 각 호의 사항을 계약서(「전자문서 및 전자거래 기본법」 제2조제1호에 따른 전자문서를 포함한다. 이하 이 조에서 같다)에 명시하여야 하며, 서명 또는 기명날인한 계약서를 서로 주고받아야 한다.

1. 계약 금액·기간·갱신·변경 및 해제·해지에 관한 사항

2. 계약당사자의 권리 및 의무에 관한 사항

3. 수익의 분배에 관한 사항

4. 분쟁해결에 관한 사항

5. 그 밖에 계약당사자의 권리·의무에 관한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항

③ 디지털크리에이터 활동 및 제작물과 관련된 계약의 당사자가 제21조에 따른 표준계약서를 사용하는 경우에는 제1항 및 제2항에 따라 계약을 체결한 것으로 본다.

제21조(표준계약서의 제정·보급) ① 과학기술정보통신부장관은 공정거래위원회, 문화체육관광부 및 방송통신위원회와 협의하여 디지털크리에이터산업 표

준계약서를 마련하고 디지털크리에이터들에게 이를 사용하도록 권고할 수 있다.

② 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 제정 또는 개정하는 경우에 관련 사업자단체 등 이해관계자와 전문가의 의견을 들어야 한다.

③ 제1항에 따른 권고 및 제2항에 따른 의견청취에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

④ 정부는 제1항에 따른 표준계약서 또는 제20조제2항 각 호의 내용이 포함된 계약서를 사용하는 디지털크리에이터등에 대하여 제4조에 따른 재원 지원 및 제9조에 따른 금융 지원을 하는 경우 우대할 수 있다.

제22조(디지털크리에이터미디어서비스 제공 관련 준수사항) ① 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자는 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다.

1. 디지털크리에이터 제작물의 지속적인 이용이 가능한 상태를 확보하기 위한 서비스를 제공할 것
2. 디지털크리에이터 제작물을 제공하기 위한 거래에서 당사자 간에 적절한 수익배분을 하도록 노력할 것
3. 디지털크리에이터 제작물 제공에 관한 계약을 체결할 때 계약상대방에게 수익배분 방식, 계약조건 등 대통령령으로 정하는 중요한 사항을 충분히 설명 또는 고지할 것

② 제1항에 따른 준수사항의 구체적인 내용은 대통령령으로 정한다.

제23조(보고·검사) ① 정부는 감독이 필요하다고 인정하는 경우에는 지원센터에 대하여 그 업무 및 재산에 관한 보고 또는 자료의 제출을 명하거나 소속 공무원으로 하여금 현장출입 또는 서류검사를 하게 하는 등 필요한 조치를 할 수 있다.

② 정부는 감독이 필요하다고 인정하는 경우에는 전담기관에 대하여 그 업무 및 재산에 관한 보고 또는 자료의 제출을 명하거나 소속 공무원으로 하여금 현장출입 또는 서류검사를 하게 하는 등 필요한 조치를 할 수 있다.

③ 제1항 및 제2항에 따라 출입·검사를 하는 사람은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 내보여야 한다.

제24조(권한 등의 위임·위탁) ① 이 법에 따른 과학기술정보통신부장관의 권한은 그 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사 또는 시장·군수·구청장에게 위임할 수 있다.

② 이 법에 따른 과학기술정보통신부장관의 업무는 그 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 전담기관 또는 지원센터에 위탁할 수 있다.

제25조(벌칙 적용에서의 공무원 의제) 제24조제2항에 따라 위탁받은 업무에 종사하는 전담기관 또는 지원센터의 임직원은 「형법」 제129조부터 제132조까지의 규정을 적용할 때에는 공무원으로 본다.

부 칙

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.