



제 439회 국회 (정기회)
제 2차 문화체육관광위원회

영상진흥기본법 전부개정법률안

검 토 보 고

■ 임오경의원 대표발의(의안번호 제2219408호)

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	4
1. 총괄 검토	4
2 조문별 검토	10
(1) 법 제명 및 목적	10
(2) 정의	12
(3) 기본이념, 영상콘텐츠산업 기본계획 등	21
(4) 영상콘텐츠산업의 진흥(안 제6조부터 제17조까지)	28
(5) 공정한 유통환경 조성 정책 마련 등	38
(6) 영상콘텐츠 이용 격차 해소 및 수용능력 증진(안 제24조 및 제25조) ..	43
(7) 영업의 신고 등(안 제26조부터 제35조까지)	46
(8) 부칙	56
※ [참고1] 타 부처 및 기관 의견	57
[참고2] 협회 및 민간업계 의견	60

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 임오경의원 등 10인

나. 발 의 일 : 2026. 6. 22.

다. 회 부 일 : 2026. 7. 1.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법은 뉴미디어 영상시대의 본격적인 도래와 급속한 변화에 능동적으로 대응하여 영상문화의 창달과 영상산업의 진흥을 도모하려는 목적으로 1995년 제정되었으나, 용어 정비를 제외한 실질적 내용은 한 차례도 개정되지 않았음.

오늘날 모바일 기기 발달 및 온라인 환경의 변화로 영상물의 기획·제작·유통·소비 방식이 현격히 변화되어, 법과 현실이 맞지 않는다는 지적이 지속적으로 제기되어왔음.

특히, 온라인동영상서비스(OTT) 관련 시장은 빠르게 성장하고 있고, 이를 통해 영화, 방송영상물, 실시간 영상 등의 영상콘텐츠들이 종합적으로 유통되며 기획·제작 등 단계에서도 콘텐츠의 영역이 통합되는 양상을 띠고 있으나, 이러한 영상콘텐츠들은 각기 다른 법의 적용을 받거나 법·제도적 사각지대에 놓여 있어 체계적인 지원을 위한 법 제도가 필요한 상황임.

이에 영상콘텐츠 및 영상콘텐츠산업을 법률적으로 정의하고, 행정적·재정적 지원 근거를 마련하는 등 법률을 재정비하여 영상콘텐츠산업에 대한 지원을 두텁게 함으로써 영상콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 전 세계에 한류 영상콘텐츠를 확산시키는 계기를 마련할 수 있도록 하려는 것임.

주요내용

- 가. 법 제명을 「영상진흥기본법」에서 「영상콘텐츠산업 진흥 기본법」으로 변경함(안 제명).
- 나. 이 법은 영상콘텐츠산업의 진흥에 필요한 사항을 정하여 영상콘텐츠산업의 질적 향상을 발전의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하며 이용자를 보호함으로써 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민 경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 함(안 제1조).
- 다. 영화상영관 등을 통해 유통되는 ‘영화’와 방송채널을 중심으로 제작·유통되는 ‘방송영상콘텐츠’, 최근 정보통신망을 중심으로 활발히 제작·유통되는 ‘온라인영상콘텐츠’, 매체 구분없이 활발히 유통되는 ‘애니메이션’을 포괄하는 ‘영상콘텐츠’의 개념을 재정립함(안 제2조).
- 라. 문화체육관광부장관은 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 영상콘텐츠산업의 진흥에 관한 종합계획을 수립하고, 매년 시행계획을 수립하도록 함(안 제5조).

- 마. 영상콘텐츠산업의 기반조성을 위하여 영상콘텐츠사업자의 기획·제작 지원, 파생콘텐츠의 기획·제작 지원, 영상콘텐츠 전문인력의 양성, 지식재산권·창작활동의 보호, 영상콘텐츠의 연구개발, 투자·금융기반의 구축, 국제협력·해외진출의 지원, 다중언어 제작 지원 및 영상콘텐츠산업의 보존 등에 관한 사항을 규정함(안 제6조부터 제17조까지).
- 바. 영상콘텐츠산업의 공정한 유통환경 조성을 위한 사업을 추진하고, 금지행위에 대한 조치를 관계 중앙행정기관의 장에게 요청할 수 있도록 하며, 영상콘텐츠의 합리적 유통을 위해 영상콘텐츠사업자가 지켜야 할 표준계약서를 마련하고, 온라인영상콘텐츠의 건전한 거래를 위하여 온라인영상콘텐츠제공업자에게 이용자보호지침의 준수를 권고할 수 있도록 함(안 제18조부터 제22조까지).
- 사. 정부는 국민이 영상콘텐츠를 차별 없이 향유할 수 있도록 하는 격차해소를 위한 정책을 수립할 수 있고, 국민의 영상콘텐츠 수용능력 증진을 위한 정책을 수립할 수 있도록 함(안 제24조 및 제25조).
- 아. 영상콘텐츠사업자의 영업신고·승계 규정과 폐업신고 규정을 마련하고, 사업자에 대한 행정처분·수수료·과태료 규정을 마련함(안 제26조부터 제35조까지).

Ⅲ. 검토의견

1. 총괄 검토

「영상진흥기본법」은 뉴미디어 영상시대의 본격적인 도래와 급속한 변화에 능동적으로 대응하여 영상문화의 창달과 영상산업의 진흥을 도모하려는 법으로 1995년 제정(법률 제4882호) 이래, 알기 쉬운 용어 정비(2007년 12월)를 제외하고 실질적인 내용이 한 차례도 개정된 적이 없음.

오늘날 모바일 기기 발달 및 온라인 환경의 변화로 영상물의 기획·제작·유통·소비 방식이 현격히 변화하여, 현행 「영상진흥기본법」(이하 “현행법”이라 함)이 이러한 현실을 수용하기 어려운 문제점이 제기¹⁾되고 있음.

특히, 최근 온라인동영상서비스(OTT)의 이용률이 80%를 넘는 등²⁾ 관련 시장은 빠르게 성장하고 있고, 이를 통해 영화, 방송영상물, 실시

1) 현행법상 ‘영상물’ 및 ‘영상산업’의 개념이 정보통신망을 통한 영상물 유통환경을 포괄하지 못함.

「영상진흥기본법」

제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “영상물”이란 연속적인 영상이 필름·테이프·디스크, 그 밖의 유형물(有形物)에 고정되어 그 영상을 기계나 전자장치로 재생하여 보고 들을 수 있거나 송수신할 수 있는 물체(컴퓨터프로그램에 의한 것은 제외한다)를 말한다.
2. “영상산업”이란 영상물의 제작·활용·유통·보급·수출·수입 등에 관련된 산업과 그 기술을 말한다.

2) 온라인동영상서비스(OTT) 이용률 : 2023년 77.0% → 2024년 79.2% → 2025년 81.8% (방송통신위원회, “2025방송매체 이용행태 조사”)

간 영상 등의 영상콘텐츠들이 종합적으로 유통되며 기획·제작 등 단계에서도 콘텐츠의 영역이 통합되는 양상을 띠고 있으나, 이러한 영상 콘텐츠들은 각기 다른 법의 적용을 받거나³⁾ 법·제도적 사각지대에 놓여 있어, 체계적인 지원을 위한 법 제도가 필요한 상황임.

이에 현행법의 제명과 목적, 정의 체계를 전면적으로 재구성하여 영화·방송영상콘텐츠·온라인영상콘텐츠·애니메이션을 포괄하는 통합적 ‘영상콘텐츠’ 개념을 신설하고, 이를 기반으로 기획·제작 지원부터 유통질서 확립, 이용자 보호, 영업신고 등에 이르는 진흥·규율체계를 새롭게 정비하려는 것임.

개정안의 주요내용을 살펴보면, 먼저 제명을 「영상진흥기본법」에서 「영상콘텐츠산업 진흥 기본법」으로 변경하여 법의 규율 대상이 매체 중심의 ‘영상’이 아니라 산업 중심의 ‘영상콘텐츠산업’임을 명확히 하고 있음(안 제명 및 제1조).

다음, ‘영상콘텐츠’라는 상위 개념 아래 영화, 방송영상콘텐츠, 온라인영상콘텐츠, 애니메이션을 하위 유형으로 구성하고, 이를 기획·제작·유통배급·시청제공 등으로 산업을 분류하였음(안 제2조).

3) 영화, 비디오물은 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」, 방송영상물은 「방송법」, 실시간 영상은 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」, 「콘텐츠산업 진흥법」 등

다음, OTT 등을 통해 유통되는 온라인영상콘텐츠를 명시적으로 정의하고, 온라인영상콘텐츠시청제공업자를 신고대상 사업자로 편입함으로써 OTT 산업에 대한 진흥 및 규율 근거를 마련하였음(안 제2조 및 제26조).

다음, 기획·제작 지원 외에도 인공지능 등 첨단기술 활용 지원, 2차적저작물권 지원, 다중언어 제작 지원 등 최근 산업 환경변화를 반영한 지원 조항을 신설하였음(안 제6조, 제7조, 제8조, 제14조 등).

다음 현행법상 부재하였던 금지행위 규정, 표준계약서 제도, 이용자 보호지침 권고, 분쟁조정 등 공정거래질서 확립 및 이용자 보호를 위한 규정을 신설하였음(안 제19조, 제20조, 제22조, 제23조).

마지막으로, 영상콘텐츠사업자에 대한 신고, 변경신고, 승계, 폐업신고, 행정처분, 과태료 등 사업자 관리체계를 마련하였음(안 제26조부터 제35조까지)으며, 법 체계는 다음 그림과 같음.

[그림] 현행법과 개정안의 조문 체계 비교

현행	
제명	영상진흥기본법

개정안	
제명	영상콘텐츠산업 진흥 기본법

제1조	목적
제2조	정의
제3조	다른 법률과의 관계
제4조	창작의 자유 보장 등
제5조	정부의 시책

제1장 총칙	
제1조	목적
제2조	정의
제3조	기본이념
제4조	다른 법률과의 관계
제5조	영상콘텐츠산업진흥 기본계획

제6조	법제상의 조치 등
제7조	영상물 창작 및 제작의 진흥
제8조	조사·연구·개발 및 보급
제9조	영상물 제작기술의 개발
제10조	영상물의 유통 및 배급 촉진
제11조	영상 전문인력의 양성
제12조	영상 관련 진흥재원의 운용
제13조	영상 제작기반의 확충
제14조	국제 교류 및 협력
제15조	영상자료의 보존

제2장 영상콘텐츠산업의 진흥	
제6조	영상콘텐츠사업자의 기획 지원
제7조	영상콘텐츠사업자의 제작 지원
제8조	2차적저작물의 기획 및 제작 지원
제9조	영상콘텐츠의 전문인력 양성 등
제10조	지식재산권 및 창작활동의 보호
제11조	영상콘텐츠의 연구·개발 등
제12조	투자 및 금융기반 구축
제13조	국제협력 및 해외진출 지원
제14조	다중언어 제작 지원
제15조	해외 공동제작 활성화
제16조	공적개발원조
제17조	영상콘텐츠의 보존 등
제18조	공정한 유통환경 조성을 위한 정책
제19조	금지행위
제20조	표준계약서의 제정·보급
제21조	이용자 보호시책 등
제22조	이용자보호지침의 사용 권고
제23조	분쟁의 조정
제24조	영상콘텐츠 이용의 격차 해소
제25조	영상콘텐츠 수용능력 증진

제3장 영업의 신고 등	
제26조	영상콘텐츠사업자의 신고 등
제27조	신고의 의제
제28조	영업의 승계
제29조	폐업신고 및 직권말소
제30조	행정처분 등
제31조	행정제재처분의 효과승계
제32조	수수료
제33조	권한의 위임·위탁
제34조	벌칙 적용에서 공무원 의제
제35조	과태료

개정안은 영상콘텐츠 및 영상콘텐츠산업을 법률적으로 정의하고, 행정적·재정적 지원 근거를 마련하는 등 법률을 재정비하여 영상콘텐츠산업에 대한 지원을 두텁게 함으로써 영상콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 전 세계에 한류 영상콘텐츠를 확산시키는 계기를 마련할 수 있도록 한다는 점에서 의의가 있다고 보여짐.

다만, 현행 법체계는 「콘텐츠산업 진흥법」을 일반법으로 하고, 그 하위에서 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」, 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」, 「만화진흥에 관한 법률」, 「음악산업진흥에 관한 법률」 등 개별법이 장르별 특수성을 반영하여 규율하는 구조인데, 개정안은 「콘텐츠산업 진흥법」과 유사한 진흥·규율 장치(재정지원, 금지행위, 표준계약서, 이용자 보호 분쟁 조정 등)를 마련하면서 영화와 애니메이션까지 그 적용대상으로 포섭하여 3중 규율 구조를 형성하도록 하고 있음.

특히, 안 제27조가 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」, 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」 등 개별법상 신고를 이 법의 신고로 전면 의제하도록 하고 있는데, 이는 해당 법과 개정안의 내용이 중복적인 측면이 있음을 반증하는 것으로 이해됨.

따라서 문화체육관광부 차원에서 진흥하고 규율하는 별도의 법률이

부재한 방송영상콘텐츠 및 온라인영상콘텐츠(OTT 등)⁴⁾를 규율하는 것을 목적으로 할 경우에는 정의 조항(안 제2조)에서 영화와 애니메이션에 대한 규정을 제외하는 방안을 고려할 필요가 있고, 영화와 애니메이션을 모두 포괄하여 규율하고자 하는 경우에는 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」과 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」도 함께 개정하는 방안을 고려할 필요가 있다고 봄.

한편, 개정안에 대하여 ① 문화체육관광부가 일부 조항의 수정 필요 의견을 제시하였고, ② 방송미디어통신위원회가 개정안에 같은 위원회의 소관 사무가 포함되었다는 점, 중복규제로 인한 사업자 부담 우려가 있다는 점 등을 이유로 신중 검토의견을 제시하였으며, ③ 한국방송영상제작사협회, 롯데컬처웍스 등 관련 협회 및 민간업계에서 일부 보완이 필요하다는 의견⁵⁾을 제출하였으므로, 이를 종합적으로 고려할 필요가 있겠음.

4) 개정안에 따른 ‘온라인영상콘텐츠’는 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」에 따른 ‘온라인 비디오물’과 유사한 개념으로 볼 수 있는데, 같은 법은 온라인비디오물의 자체등급분류와 관련된 사항을 규정하는 것을 주된 목적으로 하고 있다는 점에서 「영상진흥기본법」에서 온라인영상콘텐츠의 진흥·지원에 관한 사항을 규정할 실익이 있다고 보임.

5) 자세한 내용은 “[참고 2] 협회 및 민간업계 의견” 참조

2 조문별 검토

(1) 법 제명 및 목적

개정안은 법 제명을 “영상진흥기본법”에서 “영상콘텐츠산업 진흥 기본법”으로 변경하고, 영상콘텐츠의 질적 향상 도모 등의 내용을 법의 목적에 추가하려는 것임.

현 행	개 정 안
영상진흥기본법	영상콘텐츠산업 진흥 기본법
제1조 (목적) 이 법은 영상문화(映像文化)의 창달과 영상산업의 진흥을 위한 시책의 기본이 되는 사항을 정함으로써 국민의 문화생활을 향상시키고 영상산업의 경쟁력을 강화하는 데에 이바지하는 것을 목적으로 한다.	제1장 총칙 제1조(목적) 이 법은 영상콘텐츠의 질적 향상을 도모하고 영상콘텐츠문화 및 영상콘텐츠산업의 진흥을 촉진하며 이용자를 보호함으로써 국민경제의 발전과 국민의 문화적 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로 한다.

먼저 법 제명 변경에 대해서는, 법의 목적이 단순한 ‘영상 진흥’이 아니라 산업적 관점에서의 ‘영상콘텐츠산업 진흥’에 있음을 제명 자체에서 명확히 함으로써, 향후 관련 정책 및 예산 편성의 법적 근거로서의 정체성을 분명히 할 수 있다는 점에서 의의가 있음.

다음, 개정안은 이 법의 목적을 “영상콘텐츠의 질적 향상을 도모하고 영상콘텐츠문화 및 영상콘텐츠산업의 진흥을 촉진하며 이용자를 보호함으로써 국민경제의 발전과 국민의 문화적 삶의 질 향상에 이바지”하는 것으로 변경하고 있는바, 이용자 보호를 목적조항에 명시적으로 포함시켜 이용자 권익 보호도 보장하려는 데 의의가 있음.

(2) 정의

개정안은 ‘영상콘텐츠’, ‘영상콘텐츠산업’, ‘영상콘텐츠사업자’ 등의 용어를 정의하려는 것임.

현행	개정안
제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 1. “영상물”이란 연속적인 영상이 필름·테이프·디스크, 그 밖의 유형물(有形物)에 고정되어 그 영상을 기계나 전자장치로 재생하여 보고 들을 수 있거나 송수신할 수 있는 물체(컴퓨터프로그램에 의한 것은 제외한다)를 말한다. 2. “영상산업”이란 영상물의 제작·활용·유통·보급·수출·수입 등에 관련된 산업과 그 기술을 말한다.	제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다. 1. “영상콘텐츠”란 연속적인 영상 형태로 이루어진 유형·무형의 창작물을 말하며 제2호부터 제5호까지를 포함한다. 2. “영화”란 영화상영관 등을 통하여 공중에게 관람하게 할 목적으로 제작된 영상콘텐츠를 말한다. 3. “방송영상콘텐츠”란 「방송법」 제2조제15호6)의 방송편성을 목적으로 제작된 영상콘텐츠를 말한다. 4. “온라인영상콘텐츠”란 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호7)에 따른 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 통하여 시청에 제공할 수 있도록 제작되거나 가공·처리된 영상콘텐츠로서 경제적 부가가치를 창출할 목적으로 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성을 내재한 것을 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것은 제외한다. 가. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호8)에 따른 게임물 나. 「방송법」 제2조제3호9)에 따른 방송사업자(이하 “방송사업자”라 한다)가 제작한 보도물 다. 「신문 등의 진흥에 관한 법률」 제2조제5호10)에 따른 인터넷뉴스서비스 5. “애니메이션”이란 실물의 세계 또는 상상의 세계

현행	개정안
	에 존재하는 스스로 움직이지 아니하는 피사체를 다양한 기법과 매체를 이용하여 가공함으로써 움직이는 이미지로 창출하는 영상콘텐츠를 말한다. 6. “영상콘텐츠산업”이란 영상콘텐츠의 기획, 개발, 제작, 활용, 유통, 배급, 수출, 수입, 상영, 시청제공 등에 관련된 산업과 그 기술로서 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 말한다. 가. 영상콘텐츠제작업 나. 영상콘텐츠유통배급업 다. 영상콘텐츠시청제공업 7. “영상콘텐츠제작업자”란 영상콘텐츠를 기획, 개발, 제작하는 자를 말한다(방송사업자는 제외한다). 8. “영상콘텐츠유통배급업자”란 영상콘텐츠를 유통, 배급, 수출, 수입, 공급하는 자를 말한다. 9. “영상콘텐츠시청제공업자”란 영리를 목적으로 영상콘텐츠를 시청에 제공하는 자로서 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 자를 포함한다. 가. 영화상영업자: 영화상영관 또는 비상설 상영장에서 영화를 공중의 시청에 제공하는 자 나. 온라인영상콘텐츠시청제공업자: 「전기통신사업법」상의 부가통신사업자로서 정보통신망을 통하여 온라인영상콘텐츠 등을 시청에 제공하는 자 10. “영상콘텐츠사업자”란 영리를 목적으로 하는 제7호부터 제9호까지에 따른 사업자를 말한다.

6) 「방송법」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

15. “방송편성”이라 함은 방송되는 사항의 종류·내용·분량·시각·배열을 정하는 것을 말한다.

7) 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “정보통신망”이란 「전기통신사업법」 제2조제2호에 따른 전기통신설비를 이용하거나

먼저, 안 제2조제1호는 종전 ‘영상물’을 유형물로 한정하여 규정한 것과 달리 ‘영상콘텐츠’를 연속적인 영상 형태로 이루어진 유형·무형의 창작물로 정의하고 있음.

현행법에 따른 영상물은 유형물로서 기계 또는 전자장치를 통해 재생할 수 있는 것을 의미함. 즉 특정 물체에 기록 또는 저장되어 있어야 하는 고정성 요건이 내재하고 있는 것으로 이해할 수 있음.

이러한 전통적 정의에서는 실시간으로 송출되어 별도의 저장이나

전기통신설비와 컴퓨터 및 컴퓨터의 이용기술을 활용하여 정보를 수집·가공·저장·검색·송신 또는 수신하는 정보통신체제를 말한다.

8) 「게임산업진흥에 관한 법률」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “게임물”이라 함은 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것은 제외한다.

가. 사행성게임물

나. 「관광진흥법」 제3조에 따른 관광사업의 규율대상이 되는 것. 다만, 게임물의 성격이 섞여 있는 테마파크시설은 제외한다.

다. 게임물과 게임물이 아닌 것이 섞여 있는 것으로서 문화체육관광부장관이 정하여 고시하는 것

9) 「방송법」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

3. “방송사업자”라 함은 다음 각목의 자를 말한다.

가. 지상파방송사업자 : 지상파방송사업을 하기 위하여 제9조제1항에 따라 허가를 받은 자

나. 종합유선방송사업자 : 종합유선방송사업을 하기 위하여 제9조제2항에 따라 허가를 받은 자

다. 위성방송사업자 : 위성방송사업을 하기 위하여 제9조제2항에 따라 허가를 받은 자

라. 방송채널사용사업자 : 방송채널사용사업을 하기 위하여 제9조제5항에 따라 등록 또는 신고를 하거나 승인을 받은 자

마. 공동체라디오방송사업자 : 안테나공급전력 10와트 이하로 공익목적으로 라디오방송을 하기 위하여 제9조제11항에 따라 허가를 받은 자

10) 「신문 등의 진흥에 관한 법률」

5. “인터넷뉴스서비스”란 신문, 인터넷신문, 「뉴스통신진흥에 관한 법률」에 따른 뉴스통신, 「방송법」에 따른 방송 및 「잡지 등 정기간행물의 진흥에 관한 법률」에 따른 잡지 등의 기사를 인터넷을 통하여 계속적으로 제공하거나 매개하는 전자간행물을 말한다. 다만, 제2호의 인터넷신문 및 「인터넷 멀티미디어 방송사업법」 제2조제1호에 따른 인터넷 멀티미디어 방송, 그 밖에 대통령령으로 정하는 것은 제외한다.

고정이 이루어지지 않는 생중계, 라이브 스트리밍(Twitch, Youtube live) 등이 개념적으로 포섭되는지 모호한 측면이 있는데, 개정안은 영상콘텐츠를 무형의 창작물로 범주를 확장하여 라이브 스트리밍 등 변화하는 산업 환경을 반영하려는 것으로 이해할 수 있음.

다음, 안 제2조제2호부터 제5호까지는 영상콘텐츠의 세부 장르로서 영화, 방송영상콘텐츠, 온라인영상콘텐츠, 애니메이션의 정의를 규정하고 있음.

다만, 총괄검토에서 전술한 바와 같이, 영화와 애니메이션은 각각 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」(이하 “영화비디오법”이라 함)과 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」(이하 “애니메이션산업법”이라 함)에 따라 규율되며 지원이 이루어지고 있는바¹¹⁾, 이 법에서는 방송영상콘텐츠와 온라인영상콘텐츠만을 적용대상으로서 정의하고, 영화와 애니메이션에 관한 사항은 이 법에서 제외하는 방안 또는 「영화비디오법」과 「애니메이션산업법」을 함께 개정하여 법체계를 전반적으로 정비하는 방안을 고려할 필요가 있다고 봄.

11) 개정안은 영상콘텐츠사업자의 기획·제작지원(안 제6조 및 제7조), 영상콘텐츠의 전문인력 양성 등(안 제9조), 영상콘텐츠의 연구·개발 등(안 제11조), 국제협력 및 해외진출(안 제13조) 등 영상콘텐츠산업의 진흥에 관하여 규정하고 있는데, 「영화비디오법」은 직업훈련의 실시(제3조의 8), 영화발전기금을 통한 한국영화의 창작·제작 진흥 관련 지원, 한국영화의 수출 및 국제교류 지원(제25조) 등을 규정하고 있으며, 「애니메이션산업법」도 전문인력의 양성(제6조), 기술개발의 촉진(제7조), 협동 개발 및 연구(제8조), 국제협력 및 해외진출의 지원(제11조) 등을 규정하고 있음.

왜냐하면, 현행 법체계는 「콘텐츠산업 진흥법」이라는 기본법을 바탕으로 영화 및 비디오물 산업에 관해서는 「영화비디오법」, 애니메이션 산업에 관해서는 「애니메이션산업법」, 만화에 관해서는 「만화 진흥에 관한 법률」 등으로 세부 장르에 대한 개별법을 두고 있는바, 영화 및 애니메이션에 관해서는 각각 현행 「영화비디오법」과 「애니메이션산업법」에서 규정하도록 하고, 이외의 방송영상콘텐츠 등에 대해서만 이 법을 적용받도록 하는 것이 법체계에 보다 부합할 것으로 보임.

한편, ‘영화’의 개념을 「영화비디오법」상 그것의 정의와 일치시키는 방안을 고려할 필요가 있다고 봄. 「영화비디오법」 제2조제1호¹²⁾는 ‘영화’의 정의적 요소로서 영화상영관 등의 ‘장소 또는 시설’이라는 공간적 요건을 명확히 규정하고 있는 것과 달리, 안 제2조제2호는 ‘영화’를 “영화상영관 등을 통하여 공중에게 관람하게 할 목적으로 제작된 영상콘텐츠”로 정의하고 있음. 「영화비디오법」상 영화와 개정안에 따른 영화를 구분하려는 취지가 아니라면 개념을 다르게 정의할 입법적 실익이 크지 않다고 보여짐.

방송미디어통신위원회는 안 제2조제3호 ‘방송영상콘텐츠’와 같은 조

12) 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “**영화**”라 함은 연속적인 영상이 필름 또는 디스크 등의 디지털 매체에 담긴 저작물로서 영화상영관 등의 장소 또는 시설에서 공중(公衆)에게 관람하게 할 목적으로 제작한 것을 말한다.

제4호 ‘온라인영상콘텐츠’는 「방송통신발전기본법」 제2조제2호¹³⁾에 따른 ‘방송통신콘텐츠’에 해당하는바, 이는 방송미디어통신위원회의 소관을 침해할 소지가 있으므로 신중한 검토가 필요하다는 의견을 제출하였다는 점을 참고할 필요가 있겠음.

다음, 안 제2조제6호는 ‘영상콘텐츠산업’을 영상콘텐츠의 기획, 개발, 제작, 활용, 유통, 배급, 수출, 수입, 상영, 시청제공 등에 관련된 산업과 그 기술로서 영상콘텐츠제작업, 영상콘텐츠유통배급업, 영상콘텐츠시청제공업으로 구분하여 정의하고 있음.

다만, 개정안은 영상콘텐츠제작업·유통배급업·시청제공업 각각의 용어를 정의하고 있지 아니한 채 단지 영상콘텐츠산업의 하위 산업으로 규정하고 있는데, 예측가능성 및 명확성을 제고하기 위하여 각 용어를 정의하는 것이 입법적으로 바람직하다고 보여짐¹⁴⁾.

다음, 안 제2조제7호부터 제9호까지는 영상콘텐츠산업과 관련하여 영상콘텐츠제작업자, 영상콘텐츠유통배급업자, 영상콘텐츠시청제공업

13) 「방송통신발전 기본법」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

2. “**방송통신콘텐츠**”란 유선·무선·광선 또는 그 밖의 전자적 방식에 의하여 송신되거나 수신되는 부호·문자·음성·음향 및 영상을 말한다.

14) 다음과 같은 방식으로 규정하는 방안을 고려할 수 있겠음.

6. “영상콘텐츠산업”이란 다음 각 목의 어나 하나에 해당하는 것을 말한다.

가. 영상콘텐츠제작업: 영상콘텐츠를 기획, 개발, 제작하는 산업과 기술

나. 영상콘텐츠유통배급업: 영상콘텐츠를 유통, 배급, 수출, 수입, 공급하는 산업과 기술

다. 영상콘텐츠시청제공업: 영리를 목적으로 영상콘텐츠를 시청에 제공하는 산업과 기술

자의 용어를 정의하고 있으며, 같은 조 10호는 영리를 목적으로 하는 제7호부터 제9호까지에 따른 사업자를 영상콘텐츠사업자로 규정하고 있음.

개정안은 「영화비디오법」, 「문화산업진흥 기본법」, 「애니메이션산업법」 등에서 각기 정의되고 있는 영상콘텐츠사업자의 개념을 재분류한 것으로, 다음 그림과 같이 구분할 수 있음.

[그림] 영상콘텐츠사업자의 유형별 구분

다른 법	개정안						
영화사업자(영화비디오법) ① 영화제작업자 ② 영화수입업자 ③ 영화배급업자 ④ 영화상영업자 ⑤ 비디오물제작업자 ⑥ 비디오물배급업자	영상콘텐츠 사업자						
⑦ 방송영상독립제작사(문화산업법)							
애니메이션업자(애니메이션산업법) ⑧ 애니메이션제작업자 ⑨ 애니메이션수출입업자 ⑩ 애니메이션배급업자							
⑪ OTT 플랫폼(넷플릭스, 유튜브 등) (전기통신사업법상 부가통신사업자)							
	<table> <tr> <td> 영상콘텐츠 제작업자 (기획·개발·제작) </td><td> ① 영화제작업자 ⑤ 비디오물제작업자 ⑦ 방송영상독립제작사 ⑧ 애니메이션제작업자 </td></tr> <tr> <td> 영상콘텐츠 유통배급업자 (유통·배급·수출·수입·공급) </td><td> ② 영화수입업자 ③ 영화배급업자 ⑥ 비디오물배급업자 ⑨ 애니메이션수출입업자 ⑩ 애니메이션배급업자 </td></tr> <tr> <td> 영상콘텐츠 시청제공업자 (영리목적 시청제공) </td><td> ④ 영화상영업자 ⑪ 온라인영상콘텐츠시청제공업자(OTT 플랫폼) </td></tr> </table>	영상콘텐츠 제작업자 (기획·개발·제작)	① 영화제작업자 ⑤ 비디오물제작업자 ⑦ 방송영상독립제작사 ⑧ 애니메이션제작업자	영상콘텐츠 유통배급업자 (유통·배급·수출·수입·공급)	② 영화수입업자 ③ 영화배급업자 ⑥ 비디오물배급업자 ⑨ 애니메이션수출입업자 ⑩ 애니메이션배급업자	영상콘텐츠 시청제공업자 (영리목적 시청제공)	④ 영화상영업자 ⑪ 온라인영상콘텐츠시청제공업자(OTT 플랫폼)
영상콘텐츠 제작업자 (기획·개발·제작)	① 영화제작업자 ⑤ 비디오물제작업자 ⑦ 방송영상독립제작사 ⑧ 애니메이션제작업자						
영상콘텐츠 유통배급업자 (유통·배급·수출·수입·공급)	② 영화수입업자 ③ 영화배급업자 ⑥ 비디오물배급업자 ⑨ 애니메이션수출입업자 ⑩ 애니메이션배급업자						
영상콘텐츠 시청제공업자 (영리목적 시청제공)	④ 영화상영업자 ⑪ 온라인영상콘텐츠시청제공업자(OTT 플랫폼)						

한편, 개정안은 「방송법」과의 이중규제와 충돌을 방지하기 위하여 안 제2조제4호에서 온라인영상콘텐츠에서 「방송법」 제2조제3호15)에

15) 「방송법」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

3. “방송사업자”라 함은 다음 각목의 자를 말한다.

다른 방송사업자(이하 “방송사업자”라 함)가 제작한 보도물을 제외하고 있고, 이와 비슷하게 안 제2조제7호에서 영상콘텐츠제작업자에서 방송사업자를 제외하고 있음.

그러나, 같은 조 제8호의 영상콘텐츠유통배급업자와 영상콘텐츠시청제공업자에서는 방송사업자를 제외하고 있지 아니한데, 영상콘텐츠유통배급업자와 영상콘텐츠시청제공업자에 해당하는 방송사업자를 이 법의 적용대상으로 추가할 특별한 이유가 없는 것으로 보이므로, 방송 영상콘텐츠배급업자와 영상콘텐츠시청제공업자의 범위에서도 방송사업자를 제외하는 방안을 고려할 필요가 있다고 봄.¹⁶⁾

방송미디어통신위원회도 안 제2조제9호의 ‘영상콘텐츠시청제공업자’의 정의 규정 해석상 방송사업자도 시청제공업자에 포함되는데, 방송사업자에 대한 규제·관리·진흥은 방송미디어통신위원회의 고유사무라는 의견을 제출하였다는 점을 고려할 때 방송사업자를 제외하는 것이 타당할 것으로 보임.

-
- 가. 지상파방송사업자 : 지상파방송사업을 하기 위하여 제9조제1항에 따라 허가를 받은 자
 - 나. 종합유선방송사업자 : 종합유선방송사업을 하기 위하여 제9조제2항에 따라 허가를 받은 자
 - 다. 위성방송사업자 : 위성방송사업을 하기 위하여 제9조제2항에 따라 허가를 받은 자
 - 라. 방송채널사용사업자 : 방송채널사용사업을 하기 위하여 제9조제5항에 따라 등록 또는 신고를 하거나 승인을 받은 자
 - 마. 공동체라디오방송사업자 : 안테나공급전력 10와트 이하로 공익목적으로 라디오방송을 하기 위하여 제9조제11항에 따라 허가를 받은 자

16) 문화체육관광부도 이와 같은 입장임.

한편, 방송미디어통신위원회는 OTT 사업자를 전기통신설비를 이용하여 콘텐츠를 제공하는 플랫폼 사업자로서 「전기통신사업법」¹⁷⁾를 통해 과학기술정보통신부와 방송미디어통신위원회가 규율·관리하고 있으므로, 개정안에서 ‘온라인영상콘텐츠시청제공업자’를 규율·관리하도록 하는 것은 소관 사무 침범에 해당하므로 신중한 검토가 필요하다는 의견을 제출함.

결론적으로, 「콘텐츠산업 진흥법」을 비롯한 「영화비디오법」, 「애니메이션산업법」 등과의 관계를 감안할 때 이 법의 적용대상으로서 ‘영화’와 ‘애니메이션’을 정의 규정에 포함하는 것이 법체계적으로 바람직한지 고려할 필요가 있고, ‘온라인영상콘텐츠시청제공업자’를 규율 대상으로 포함하는 것은 소관 사무 침범이라는 방송미디어통신위원회의 의견을 고려하여 입법정책적으로 결정할 필요가 있겠음.

17) 「전기통신사업법」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

12의2. “온라인 동영상 서비스”란 정보통신망을 통하여 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제12호에 따른 비디오물 등 동영상 콘텐츠를 제공하는 부가통신역무를 말한다.

(3) 기본이념, 영상콘텐츠산업 기본계획 등

개정안은 영상콘텐츠산업 관련 정책 추진에 대한 기본이념을 규정하고, 문화체육관광부장관이 영상콘텐츠산업의 진흥에 관한 기본계획을 수립·시행하도록 하며, 다른 법률과의 관계를 규정하려는 것임.

현행	개정안
제4조 (창작의 자유 보장 등) 국가는 영상물에 관한 창작의 자유를 보장하고 자율성을 존중하여야 한다.	제3조(기본이념) 국가와 지방자치단체는 다음 각 호에서 정하는 기본이념에 따라 영상콘텐츠산업 관련 정책을 추진한다. 1. 영상콘텐츠에 관한 창작의 자유를 보장하고 자율성을 존중할 것 2. 자율성과 창의성이 발현되는 영상콘텐츠 제작기반을 마련하여 국민이 양질의 영상콘텐츠를 향유하게 함으로써 우리 사회의 문화적 가치를 제고할 것 3. 영상콘텐츠의 공정하고 합리적인 유통을 통하여 영상콘텐츠산업의 지속가능한 성장이 이루어질 수 있도록 할 것 4. 다양한 영상콘텐츠 관련 사업을 창출하고, 융합적 산업발전의 기반을 마련함으로써 영상콘텐츠산업의 국제경쟁력을 강화하여 국민경제의 발전이 이루어질 수 있도록 할 것 5. 영상콘텐츠에 관한 지식재산권이 국내외에서 보호될 수 있도록 할 것

현행	개정안
제3조 (다른 법률과의 관계) 영상문화와 영상산업의 진흥에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우 외에는 이 법으로 정하는 바에 따른다. 제5조 (정부의 시책) ① 정부는 이 법의 목적을 달성하기 위하여 영상문화와 영상산업의 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 시책을 수립·시행하여야 한다. ② 제1항에 따른 시책 수립 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.	6. 영상콘텐츠 문화의 확산을 통하여 다양한 사회구성원을 포용하고 격차를 해소함으로써 국민의 삶의 질을 향상시킬 것 7. 영상콘텐츠에 기반한 한류(韓流)를 통하여 전세계와 공감하고 교류하는 문화적 역량을 강화하고 국가 브랜드 가치를 제고할 수 있도록 할 것 제4조(다른 법률과의 관계) ① 영상콘텐츠문화와 영상콘텐츠산업의 진흥에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 법에서 정하는 바에 따른다. ② 영상콘텐츠가 「저작권법」의 보호를 받는 경우에는 같은 법을 이 법에 우선하여 적용한다. 제5조(영상콘텐츠산업진흥 기본계획) ① 문화체육관광부장관은 영상콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하기 위하여 영상콘텐츠산업의 진흥에 관한 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다. ② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다. 1. 영상콘텐츠산업 진흥을 위한 정책의 기본방향 2. 영상콘텐츠산업의 기반 조성에 관한 사항

현행	개정안
	3. 영상콘텐츠산업의 부문별 진흥 정책에 관한 사항 4. 영상콘텐츠창작자·사업자의 육성에 관한 사항 5. 영상콘텐츠산업의 국제협력 및 해외진출에 관한 사항 6. 영상콘텐츠산업의 공정경쟁 환경의 조성에 관한 사항 7. 관객 및 이용자의 권익 보호에 관한 사항 8. 장애인의 영상콘텐츠 접근권 보장에 관한 사항 9. 영상콘텐츠 관련 산업 간 융합의 진전에 따른 영상콘텐츠 정책에 관한 사항 10. 영상콘텐츠산업 진흥을 위한 재원의 확보 및 배분에 관한 사항 11. 영상콘텐츠산업 진흥을 위한 제도 개선에 관한 사항 12. 그 밖에 영상콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 사항 ③ 문화체육관광부장관은 기본계획에 따라 매년 영상콘텐츠산업의 진흥을 위한 시행계획을 수립·시행하여야 한다.

안 제3조는 국가와 지방자치단체가 영상콘텐츠산업 관련 정책을 추진할 때의 기본이념을 규정하고 있는데, 구체적으로 영상콘텐츠에 관한 창작의 자유를 보장하고 자율성을 존중하도록 하고, 자율성과 창의성이 발현되는 영상콘텐츠 제작기반을 마련하여 국민이 양질의 영상콘텐츠를 향유하게 함으로써 우리 사회의 문화적 가치를 제고하도록 하며, 영상콘텐츠의 공정하고 합리적인 유통을 통하여 영상콘텐츠산업의 지속가능한 성장이 이루어질 수 있도록 하는 등의 기본이념을 정하고 있음.

이는 산업진흥뿐 아니라 창작자 권익, 사회적 포용, 한류 확산 등 다층적 가치를 기본이념으로 선언함으로써 향후 하위 정책 수립의 해석 지침으로 기능할 것으로 보임.

안 제4조는 영상콘텐츠문화와 영상콘텐츠산업의 진흥에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 법을 적용하도록 하되, 영상콘텐츠가 「저작권법」의 보호를 받는 경우에는 「저작권법」을 우선 적용하도록 함.

이는 기본법으로서의 성격을 명확히 하고, 「저작권법」과의 관계를 별도로 명시함으로써 지식재산권 보호의 우선성을 확인하고 있다는 점에서 의의가 있음.

안 제5조는 문화체육관광부장관이 영상콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하기 위하여 영상콘텐츠산업의 진흥에 관한 기본계획(이하 “기본계획”이라 함)을 수립·시행하도록 규정하고 있는데, 기본계획에 영상콘텐츠산업 진흥을 위한 정책의 기본방향, 영상콘텐츠산업의 기반 조성에 관한 사항, 영상콘텐츠창작자·사업자의 육성에 관한 사항, 영상콘텐츠산업의 국제협력 및 해외진출에 관한 사항 등이 포함되도록 규정하고 있음.

다만, 개정안은 영상콘텐츠산업 기본계획의 수립 주기에 관하여 규정하고 있지 아니한데, 이 경우 기본계획이 중장기 계획인지 단기 계획인지 예측하기 어려우므로 이를 명확히 할 필요가 있다고 봄. 기본계획의 수립 주기는 3년 또는 5년으로 설정하는 것이 일반적인 입법례라는 점을 참고할 수 있겠음.

「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.

「박물관 및 미술관 진흥법」

제5조의2(박물관 및 미술관 진흥 기본계획) ① 문화체육관광부장관은 박물관 및 미술관의 설립을 촉진하고 그 운영을 활성화하기 위하여 박물관 및 미술관 진흥 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 5년마다 수립·시행하여야 한다.

또한, 안 제5조제2항제4호는 기본계획에 포함되어야 할 사항으로 ‘영상콘텐츠창작자·사업자의 육성에 관한 사항’을 제시하고 있는데, ‘영상콘텐츠창작자’는 개정안 제2조제7조에 따른 ‘영상콘텐츠제작업자’에 해당한다고 볼 수 있으므로, 체계적 통일성을 위하여 ‘창작자’를 ‘제작업자’로 수정하는 방안을 고려할 필요가 있다고 봄.

한편, 방송미디어통신위원회는 안 제5조의 영상콘텐츠진흥 기본계획 수립의 목적이 「방송통신발전 기본법」 제8조, 「문화산업진흥 기본법」 제4조, 「콘텐츠산업 진흥법」 제5조를 통해 달성될 수 있으므로 삭제할 필요가 있다는 의견을 제시함.

「방송통신발전 기본법」

제8조(방송통신기본계획의 수립) ① 과학기술정보통신부장관과 방송미디어통신위원회는 방송통신을 통한 국민의 복리 향상과 방송통신의 원활한 발전을 위하여 방송통신기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 수립하고 이를 공고하여야 한다.

② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 방송통신서비스에 관한 사항
2. 방송통신콘텐츠에 관한 사항
3. 방송통신설비 및 방송통신에 이용되는 유·무선 망에 관한 사항
4. 방송통신광고에 관한 사항
5. 방송통신기술의 진흥에 관한 사항
6. 방송통신의 보편적 서비스 제공 및 공공성 확보에 관한 사항
7. 방송통신의 남북협력 및 국제협력에 관한 사항
8. 그 밖에 방송통신에 관한 기본적인 사항

③ 제2항제2호 및 제4호의 구체적 범위에 관하여는 과학기술정보통신부장관과 문화체육관광부장관 및 방송미디어통신위원회의 협의를 거쳐 대통령령으로 정한다.

④ 삭제

「문화산업진흥 기본법」

제4조(문화산업의 중·장기 기본계획 수립 등) ① 문화산업정책은 문화체육관광

부장관이 총괄한다.

② 문화체육관광부장관은 이 법의 목적을 달성하기 위하여 문화산업 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 중·장기 기본계획(이하 “중·장기기본계획”이라 한다)과 문화산업의 각 분야별 및 기간별로 세부시행계획(이하 “세부시행계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.

③ 문화체육관광부장관은 중·장기기본계획과 세부시행계획을 수립하고 시행하기 위하여 필요하면 지방자치단체와 공공기관·연구소·법인·단체·대학·민간기업·개인 등에 대하여 필요한 협조를 요청할 수 있다.

「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.

(4) 영상콘텐츠산업의 진흥(안 제6조부터 제17조까지)

개정안 제6조부터 제17조까지는 영상콘텐츠사업자 기획·제작 지원, 2차적저작물의 기획·제작 지원, 전문인력 양성, 지식재산권 및 창작활동의 보호, 영상콘텐츠의 연구·개발 등 영상콘텐츠산업의 진흥을 위한 각종 지원시책을 규정하고 있음.

현행	개정안
제6조(법제상의 조치 등) 정부는 제5조에 따른 시책을 시행하기 위하여 필요한 법제상·재정상의 조치와 금융상의 조치를 할 수 있다.	제2장 영상콘텐츠산업의 진흥 제6조(영상콘텐츠사업자의 기획 지원) 정부는 다음 각 호의 사업을 수행하기 위하여 영상콘텐츠사업자에게 예산의 범위에서 보조·융자·투자 및 그 밖에 필요한 재정적 지원을 할 수 있다. 1. 우수 영상콘텐츠의 기획·개발 2. 인공지능 등 첨단기술에 기반한 영상콘텐츠의 기획·개발 3. 영상콘텐츠사업자의 전문역량 강화 4. 영상콘텐츠의 기획·개발을 위한 기자재 대여 및 시설 임대 5. 영상콘텐츠의 저작권 보호
제7조(영상물 창작 및 제작의 진흥) 정부는 영상물의 창작 및 제작을 진흥시키는 데에 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.	제7조(영상콘텐츠사업자의 제작 지원) 정부는 다음 각 호의 사업을 수행하기 위하여 영상콘텐츠사업자에게 예산의 범위에서 보조·융자·투자 및 그 밖에 필요한 재정적 지원을 할
제13조(영상 제작기반의 확충) 정부는	

현행	개정안
영상산업의 현대화와 안정적인 제작 기반의 확충을 위하여 필요한 여건을 조성하고 지원하여야 한다.	수 있다. 1. 다양성·공공성·예술성이 있는 영상콘텐츠의 제작 2. 취약계층의 접근성 제고를 위한 영상콘텐츠의 제작 3. 영상콘텐츠의 국내 및 해외 공동 제작 4. 인공지능 등 첨단기술을 활용한 영상콘텐츠의 제작 5. 그 밖에 영상콘텐츠 제작을 위하여 필요한 사업 제8조(2차적저작물의 기획 및 제작 지원) 정부는 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호 각 목의 산업으로부터 파생되거나 재가공한 2차적저작물을 영상콘텐츠사업자가 원활하게 기획·제작·유통할 수 있도록 필요한 지원을 할 수 있다.
제11조(영상 전문인력의 양성) 정부는 영상문화 및 영상산업과 관련된 전문인력의 양성에 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.	제9조(영상콘텐츠의 전문인력 양성 등) ① 정부는 영상콘텐츠 관련 전문인력의 양성 및 재교육에 관한 사업을 지원할 수 있다. ② 정부는 영상콘텐츠 관련 전문인력의 양성 및 재교육에 관한 산학협력을 장려할 수 있다. ③ 정부는 대통령령으로 정하는 바에 따라 영상콘텐츠 관련 전문인력의 양성 및 재교육에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 부담할 수 있다. 제10조(지식재산권 및 창작활동의 보

현행	개정안
제8조(조사·연구·개발 및 보급) 정부는 영상문화와 영상산업의 진흥을 위한 조사·연구·개발 및 보급에 관한 시책을 수립·시행하여야 한다. 제9조(영상물 제작기술의 개발) 정부는 영상산업의 현대화와 국제경쟁력의 강화를 위하여 영상물 제작기술의 개발에 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.	호) ① 정부는 사회적·경제적 변화에 따른 영상콘텐츠 이용방법의 다양화에 적절하게 대응하는 등 영상콘텐츠의 지식재산권 보호 시책을 마련하여야 한다. ② 정부는 영상콘텐츠사업자가 이법에 따라 보호되는 영상콘텐츠에 대한 기술적 보호조치를 개발할 수 있도록 지원하기 위한 시책을 마련하여야 한다. ③ 정부는 영상콘텐츠의 기획 및 제작에 있어서 창작활동을 보호하고, 지식재산권을 활용한 재창작이 원활하게 이루어지는 데 필요한 정책을 수립할 수 있다. ④ 문화체육관광부장관은 영상콘텐츠의 지식재산권 및 창작활동을 보호하기 위하여 필요한 경우 관계 중앙행정기관의 장에게 관련 제도의 개선 및 운영합리화 등에 필요한 협조를 요청할 수 있다. 제11조(영상콘텐츠의 연구·개발 등) ① 정부는 영상콘텐츠산업에 관한 기술의 개발을 촉진하기 위하여 기술개발 사업을 실시하는 자에 대하여 소요 경비의 전부 또는 일부를 예산의 범위에서 출연 또는 보조할 수 있다. ② 정부는 영상콘텐츠에 관한 기획·제작·연구를 위하여 인력·시설

현행	개정안
제12조(영상 관련 진흥재원의 운용) 정부는 영상문화와 영상산업의 진흥에 필요한 재정적 기반을 확충하기 위하여 영상문화 및 영상산업의 진흥과 관련된 재원(財源)의 효율적인 운용방안을 강구하여야 한다. 제14조(국제 교류 및 협력) 정부는 영상문화와 영상산업의 진흥을 위하여 외국 및 국제기구 등과 다음 각 호의 교류·협력을 하는 데에 필요한 사항을 지원하여야 한다. 1. 영상문화와 영상산업의 진흥에 관한 정보 교류 및 공동 조사·연구 2. 영상산업에 관한 기술 협력 3. 영상물의 공동 제작과 그 밖에 필요한 사항	· 기자재·자금 및 정보 등의 공동 활용을 촉진할 수 있는 기반을 구축할 수 있다. 제12조(투자 및 금융기반 구축) 정부는 영상콘텐츠산업의 투자 및 금융기반 구축을 위하여 가치평가, 문화산업 보증, 사업단위 자금조달 등의 영상콘텐츠의 고유성에 기반한 투자·금융방식의 활성화를 위한 사업을 추진할 수 있다. 제13조(국제협력 및 해외진출 지원) 정부는 영상콘텐츠산업의 국제협력 및 영상콘텐츠사업자의 해외시장 진출을 촉진하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다. 1. 영상콘텐츠의 해외 마케팅 및 홍보활동 지원 2. 외국인의 투자 유치 활성화 3. 국제 시상식·견본시장·전시회·시연회 등 참여 및 국내 유치 4. 영상콘텐츠 수출 관련 협력체계의 구축 5. 영상콘텐츠의 해외 현지화 지원 6. 영상콘텐츠의 해외에서의 지식재산권 보호체계 구축 7. 국내외 기술협력 및 인적 교류 8. 그 밖에 국제협력 및 해외진출을 위하여 필요한 사업 제14조(다중언어 제작 지원) 정부는 해외 영상콘텐츠 이용자의 언어장벽

현행	개정안
제15조 (영상자료의 보존) 정부는 영상 문화의 보존과 진흥을 위하여 영상물을 수집·보존·관리하여야 한다.	해소를 위한 다중언어 제작 기술개발·사업화 등을 지원할 수 있다. 제15조(해외 공동제작 활성화) 정부는 영상콘텐츠의 해외 공동제작 활성화 및 공동제작 결과물의 국내외 유통 촉진을 위한 지원을 할 수 있다. 제16조(공적개발원조) ① 정부는 개발도상국에 대한 영상콘텐츠 부문의 공적개발원조 및 기술 전수에 관한 사업을 추진할 수 있다. ② 그 밖에 영상콘텐츠 부문의 공적개발원조 및 기술 전수를 위하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. 제17조(영상콘텐츠의 보존 등) ① 정부는 영상콘텐츠산업의 진흥을 위하여 영상콘텐츠를 수집·보존·관리하여야 한다. ② 그 밖에 영상콘텐츠의 수집·보존·관리를 위하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

안 제6조 및 제7조는 우수 콘텐츠 기획·개발, 인공지능 등 첨단기술 기반 기획·개발, 전문역량 강화, 기자재·시설 지원, 저작권 보호(제6조) 및 다양성·공공성·예술성 있는 콘텐츠 제작, 취약계층 접근성 제고, 국내외 공동제작, 첨단기술 활용 제작(제7조) 등에 대한 재정지원 근거를 마련하려는 것으로,

기존의 단순 제작 지원 중심에서 인공지능 등 첨단기술 활용, 취약 계층 접근성 등 최근 산업·사회적 이슈를 반영한 지원항목을 신설하여 지원의 외연을 확장한다는 점에서 의의가 있다고 봄.

다만, 개정안은 영상콘텐츠의 ‘유통·배급’을 진흥하려는 취지도 포함하고 있는 것으로 보이는데, 안 제6조와 제7조는 영상콘텐츠의 기획 및 제작 지원에 관한 사항만을 규정하고 있는바, 유통·배급에 대한 지원 사항도 포함되도록 하는 방안을 고려할 필요가 있다고 봄.¹⁸⁾

안 제8조는 「문화산업진흥 기본법」¹⁹⁾상 문화산업으로부터 파생·제가공된 2차적저작물의 기획·제작·유통 지원 근거를 신설하려는 것으로, 웹툰·게임·소설 등 원천 지식재산권(IP, Intellectual

18) 문화체육관광부도 이와 같은 입장임.

19) 「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. 영화·비디오물과 관련된 산업

나. 음악·게임과 관련된 산업

다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업

라. 방송영상물과 관련된 산업

마. 「국가유산기본법」 제3조에 따른 국가유산과 관련된 산업

바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업

사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업

아. 대중문화예술산업

자. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업

차. 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」 제2조제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외한다.

카. 가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업

Property)을 영상화하는 최근 산업 트렌드(OSMU, One Source Multi Use²⁰⁾)를 법률적으로 뒷받침하는 데 의의가 있음.

다만, 개정안은 정부가 영상콘텐츠사업자의 2차적저작물 ‘기획·제작·유통’에 관한 지원을 할 수 있도록 규정하고 있는데, 개정안 제2조제10호에서 영상콘텐츠사업자를 영상콘텐츠제작업자·유통배급업자·시청제공업자로 규정하고 있다는 점을 고려하여 ‘기획·제작·유통’을 ‘제작·유통배급·시청제공’으로 수정하는 것이 입법 기술적으로 바람직하다고 판단됨.²¹⁾

참고로 개정안에 따른 2차적저작물에 대해서는 「저작권법」 제5조 등²²⁾에 규정되어 있으며, 안 제4조제2항의 「저작권법」 우선 적용 규

20) OSMU(One Source Multi Use)는 하나의 원천 콘텐츠를 영화, 게임, 애니메이션, 방송 등 다양한 형태의 콘텐츠로 만들어 부가가치를 높이는 전략을 의미함.

21) 예를 들어, “제8조(2차적저작물의 기획 및 제작 지원) 정부는 「문화산업진흥 기본법」 제2조 제1호 각 목의 산업으로부터 파생되거나 재가공한 2차적저작물을 영상콘텐츠사업자가 원활하게 ‘제작·유통배급·시청제공’할 수 있도록 필요한 지원을 할 수 있다”로 수정하는 방안이 고려될 수 있겠음.

22) 「저작권법」

제5조(2차적저작물) ① 원저작물을 번역·편집·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물(이하 “2차적저작물”이라 한다)은 독자적인 저작물로서 보호된다.

② 2차적저작물의 보호는 그 원저작물의 저작자의 권리에 영향을 미치지 아니한다.

제22조(2차적저작물작성권) 저작자는 그의 저작물을 원저작물로 하는 2차적저작물을 작성하여 이용할 권리를 가진다.

제45조(저작재산권의 양도) ① 저작재산권은 전부 또는 일부를 양도할 수 있다.

② 저작재산권의 전부를 양도하는 경우에 특약이 없는 때에는 제22조에 따른 2차적저작물을 작성하여 이용할 권리는 포함되지 아니한 것으로 추정한다. 다만, 프로그램의 경우 특약이 없으면 2차적저작물작성권도 함께 양도된 것으로 추정한다.

정에 따라 같은 법이 우선 적용되므로, 2차적저작물과 관련한 분쟁 발생 시에는 「저작권법」을 우선 적용하여 분쟁을 해소할 수 있을 것으로 보임.

안 제9조는 전문인력 양성·재교육 지원, 산학협력 장려, 경비 부담 등을 규정하려는 것으로, 산업 성장에 필수적인 인력 기반 조성을 위한 근거를 유지·구체화한다는 점에서 타당하다고 봄.

안 제10조는 지식재산권 보호 시책, 기술적 보호조치 지원, 창작활동 보호 및 재창작 활성화 정책, 관계기관에 대한 협조요청 근거를 규정하려는 것으로, 저작권 침해에 취약한 온라인 유통환경을 고려하여 기술적 보호조치 지원을 명시하였다는 점에서 의의가 있다고 봄.

다만, 안 제10조제2항은 정부의 영상콘텐츠에 대한 기술적 보호조치 개발 지원 시책 마련을 의무화하고 있는데, ‘기술적 보호조치’에 대한 개념이 불명확한 측면이 있고, 「콘텐츠산업 진흥법」²³⁾에서 기술적보

23) 「콘텐츠산업 진흥법」

제10조(지식재산권의 보호) ① 정부는 사회적·경제적 환경의 변화에 따른 콘텐츠 이용방법의 다양화에 적절하게 대응하여 콘텐츠의 지식재산권 보호 시책을 강구하여야 한다.

② 정부는 콘텐츠제작자가 이 법에 따라 보호되는 콘텐츠에 대한 기술적보호조치를 개발할 수 있도록 지원하기 위한 시책을 마련하여야 한다.

③ 콘텐츠사업자는 타인의 지식재산권을 침해하지 아니하도록 필요한 조치를 하여야 한다.

④ 문화체육관광부장관은 콘텐츠의 지식재산권을 보호하기 위하여 필요한 경우 관련 제도의 개선 및 운영합리화 등에 관하여 관계 중앙행정기관의 장에게 협조를 요청할 수 있다.

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

4. “콘텐츠제작자”란 콘텐츠의 제작에 있어 그 과정의 전체를 기획하고 책임을 지는 자(이 자로부터 적법하게 그 지위를 양수한 자를 포함한다)를 말한다.

호조치의 개념을 정의하고 있으며 이에 대한 정부의 시책 마련 의무 규정을 마련하고 있으므로, 법률간 중복 문제를 고려하여 안 제10조제 2항을 삭제하거나 영상콘텐츠에 대한 기술적 보호조치의 개념을 마련하여 보완하는 등의 방안을 고려할 필요가 있다고 봄.

안 제11조는 기술개발 사업 출연·보조, 인력·시설·기자재·정보 등 공동활용 기반 구축 관련 사항을 규정하려는 것으로, 영상콘텐츠산업의 기술경쟁력 확보를 위한 연구개발 지원 근거임.

안 제12조는 가치평가, 문화산업 보증, 사업단위 자금조달 등 영상콘텐츠 특성에 기반한 투자·금융 활성화 사업 추진 근거를 마련하려는 것으로, 고위험·고수익 특성을 가진 영상콘텐츠 제작의 자금조달 애로를 완화하기 위한 근거 규정으로서 의의가 있다고 봄.

안 제13조부터 제16조까지는 해외 마케팅·홍보, 국제 시상식·견본시장 참여, 해외 지식재산권 보호체계 구축(제13조), 다중언어 제작 지원(제14조), 해외 공동제작 활성화(제15조), 개발도상국 공적개발원조(제16조) 등을 규정하려는 것으로, 한류 확산 및 콘텐츠 수출 경쟁력 강화라는 정책 목표를 뒷받침하는 조항으로, 특히 다중언어 제작 지원(제14조)은 OTT를 통한 글로벌 동시 유통 환경을 반영한 신설 조항

7. “기술적보호조치”란 콘텐츠제작자의 이익의 침해를 효과적으로 방지하기 위하여 콘텐츠에 적용하는 기술 또는 장치를 말한다.

으로서 타당성이 인정된다고 봄.

안 제17조는 정부의 영상콘텐츠 수집·보존·관리 의무를 규정하여, 한국영상자료원 등을 통한 영상 아카이빙 기능의 법적 근거를 유지한 것으로 보임.

한편, 방송미디어통신위원회는 안 제6조부터 제15조까지는 기존 법률(「방송통신발전 기본법」, 「문화산업진흥 기본법」, 「콘텐츠산업진흥법」 등)을 통해 입법 목적을 달성할 수 있어 개정 필요성이 낮고 부처간 업무 혼선을 발생시키므로 삭제할 필요가 있다는 입장임.

(5) 공정한 유통환경 조성 정책 마련 등

개정안 제18조부터 제22조까지는 영상콘텐츠산업의 공정한 유통·거래 환경을 조성하고, 표준계약서 작성 및 이용자 보호 시책 추진을 통해 사업자와 이용자의 권익을 보호하기 위한 사항 등을 규정하려는 것임.

개 정 안
제18조(공정한 유통환경 조성을 위한 정책) 문화체육관광부장관은 영상콘텐츠산업의 공정한 유통환경을 조성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 할 수 있다. 1. 영상콘텐츠산업 유통환경의 현황 분석 2. 영상콘텐츠산업의 공정한 거래질서 구축 및 사업자 간의 분쟁 조정 3. 공정한 유통환경 조성을 위한 영상콘텐츠산업 관련 사업자 협의체의 구성 및 운영 4. 제20조에 따른 표준계약서의 제정·보급 5. 그 밖에 영상콘텐츠산업의 공정한 유통환경 조성을 위하여 필요한 사업 제19조(금지행위) ① 「전기통신사업법」 제6조제1항에 따라 기간통신사업을 등록 또는 신고한 자 중 대통령령으로 정하는 자(이하 “정보통신망사업자”라 한다)는 합리적인 이유 없이 영상콘텐츠사업자에게 정보통신망 등 중개시설의 제공을 거부하여서는 아니 된다. ② 영상콘텐츠사업자는 영상콘텐츠산업의 공정한 유통환경 조성을 위하여 다음 각 호의 행위를 하여서는 아니 된다. 1. 저작권의 양도를 강제하거나 무상으로 양도할 것을 요구하는 행위 2. 기획·제작에 실제 소요되는 비용보다 낮은 수준으로 대가를 정하는 행위 3. 부당하게 기획·제작 방향의 변경이나 기획·제작 인력의 지정·교체 등을 요구하는 행위 4. 영상콘텐츠의 공급 계약이 체결된 이후에 부당하게 계약서의 재작성, 특약 체결, 공적 자금의 지원 등을 이유로 계약서에 명시된 대가의 지급을 유예하거나 감액·미지급하는 행위 ③ 문화체육관광부장관은 정보통신망사업자가 제1항을 위반하는 행위를 하거나 영상콘텐츠사업자가 제2항을 위반하는 행위를 하는 경우에는 과학기술정

개 정 안

보통신부장관·방송미디어통신위원회 위원장·공정거래위원회 위원장(이하 “과학기술정보통신부장관등”이라 한다)에게 필요한 조치를 할 것을 요청할 수 있다. 이 경우 요청을 받은 과학기술정보통신부장관등은 문화체육관광부장관에게 그 요청에 대한 회신을 하여야 한다.

④ 제2항 각 호에서 정한 행위의 세부유형 및 기준은 대통령령으로 정한다.

제20조(표준계약서의 제정·보급) ① 문화체육관광부장관은 영상콘텐츠의 합리적 유통 및 공정한 거래를 위하여 과학기술정보통신부장관등과 협의를 거쳐 표준계약서를 마련하고, 영상콘텐츠사업자에게 이를 사용하도록 권고할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 제정 또는 개정하는 경우 관련 단체 등 이해관계자와 전문가의 의견을 들어야 한다.

③ 제1항에 따른 표준계약서의 구체적인 사항은 대통령령으로 정한다.

제21조(이용자 보호시책 등) 정부는 영상콘텐츠의 유통 및 거래에 관한 이용자의 권익을 보호하기 위하여 다음 각 호의 시책을 추진할 수 있다.

1. 영상콘텐츠 관련 정보 제공 및 이용자 교육
2. 영상콘텐츠사업자 대상의 이용자 보호 교육
3. 이용자 보호를 목적으로 하는 기관 또는 단체에 대한 지원
4. 이용자의 피해 예방 및 구제를 위한 조치의 마련 및 시행
5. 그 밖에 이용자의 권익 보호에 필요한 시책의 수립·시행

제22조(이용자보호지침의 사용 권고) 문화체육관광부장관은 온라인영상콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립과 이용자 보호를 위하여 온라인영상콘텐츠시청제공업자가 자율적으로 준수할 수 있도록 온라인영상콘텐츠시청제공업자에게 「콘텐츠산업 진흥법」 제28조제1항에 따른 이용자보호지침의 사용을 권고할 수 있다.

제23조(분쟁의 조정) 다음 각 호의 분쟁에 관하여는 「콘텐츠산업 진흥법」 제29조제1항에 따른 콘텐츠분쟁조정위원회에 조정을 의뢰할 수 있다.

1. 제19조제2항 각 호에서 정한 행위에 관한 영상콘텐츠사업자 간 분쟁
2. 영상콘텐츠사업자와 이용자 간, 이용자와 이용자 간의 영상콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁

안 제18조는 문화체육관광부장관이 영상콘텐츠산업의 공정한 유통

환경을 조성하기 위하여 유통환경 현황 분석, 공정거래질서 구축 및 분쟁 조정, 사업자 협의체 구성·운영, 표준계약서 제정·보급 등의 사업을 실시할 수 있도록 하려는 것임.

다만, 안 제18조는 “영상콘텐츠산업의 공정한 유통환경”이라는 표현을 사용하고 있으나, 실제 유통의 객체는 ‘산업’이 아니라 ‘영상콘텐츠’라는 점에서 문언의 정확성이 떨어질 뿐 아니라, 안 제2조제6호나목이 이미 ‘영상콘텐츠유통배급업’을 영상콘텐츠산업의 하위 업종으로 명명하고 있어 “산업의 유통환경”이 자칫 유통배급업만의 영업환경으로 좁게 해석될 여지도 있다고 보임.

안 제18조가 실제로 규율하고자 하는 바가 제작·유통배급·시청제공 전(全) 과정에 걸친 거래질서임을 고려할 때, 안 제20조 등 다른 조항과 같이 “영상콘텐츠의 유통환경” 또는 “영상콘텐츠산업의 거래질서”와 같은 표현으로 정비하여 문언상 혼동을 줄일 필요가 있다고 봄.

안 제19조는 「전기통신사업법」 24)에 따른 정보통신망사업자의 중

24) 「전기통신사업법」

제6조(기간통신사업의 등록 등) ① 기간통신사업을 경영하려는 자는 대통령령으로 정하는 바에 따라 다음 각 호의 사항을 갖추어 과학기술정보통신부장관에게 등록(정보통신망에 의한 등록을 포함한다)하여야 한다. 다만, 자신의 상품 또는 용역을 제공하면서 대통령령으로 정하는 바에 따라 부수적으로 기간통신역무를 이용하고 그 요금을 청구하는 자(이용요금 상품 또는 용역의 대가에 포함시키는 경우도 같다)는 기간통신사업을 신고하여야 하며, 신고한 자가 다른 기간통신역무를 제공하고자 하는 경우에는 본문에 따라 등록하여야 한다.

1. 재정 및 기술적 능력
2. 이용자 보호계획
3. 그 밖에 사업계획서 등 대통령령으로 정하는 사항

개시설 제공 거부 금지 근거와 영상콘텐츠사업자의 저작권 양도 강요, 부당한 저가 대가 책정, 부당한 기획·제작 방향 변경 요구, 대가 지급 유예·감액 등 금지행위를 신설하고, 위반 시 문화체육관광부장관이 과학기술정보통신부장관, 방송미디어통신위원회 위원장, 공정거래위원회 위원장에게 조치를 요청할 수 있도록 하려는 것임.

안 제20조는 문화체육관광부장관이 관계부처와 협의하여 표준계약서를 마련하고 사용을 권고할 수 있도록 하려는 것임.

안 제21조는 이용자 대상 정보제공·교육, 영상콘텐츠사업자 대상의 이용자 보호 교육, 피해 예방·구제 조치 등 이용자 보호시책을 규정하고, 안 제22조는 온라인영상콘텐츠시청제공업자에 대한 「콘텐츠산업진흥법」상 이용자보호지침 사용을 권고하도록 하고 있음.

안 제23조는 사업자 간 분쟁(안 제19조제2항 관련) 및 사업자·이용자, 이용자·이용자 간 분쟁을 콘텐츠분쟁조정위원회에 조정 의뢰할 수 있는 근거를 마련하려는 것임.

다만, 안 제23조는 영상콘텐츠사업자 간 및 사업자-이용자 간 분쟁

② 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따라 기간통신사업의 등록을 받는 경우에는 공정경쟁 촉진, 이용자 보호, 서비스 품질 개선, 정보통신자원의 효율적 활용 등에 필요한 조건을 붙일 수 있다. 이 경우 그 조건을 관보와 인터넷 홈페이지에 공고하여야 한다.

③ 제1항에 따른 등록은 법인만 할 수 있다.

④ 제1항 또는 제2항에 따른 등록의 요건, 절차, 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

을 콘텐츠분쟁조정위원회에 조정 의뢰할 수 있도록 규정하고 있으나, 「콘텐츠산업 진흥법」 제29조제1항²⁵⁾이 이미 콘텐츠사업자 간, 사업자와 이용자 간, 이용자 간의 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁을 동일한 콘텐츠분쟁조정위원회의 관할로 정하고 있고, 영상콘텐츠는 「콘텐츠산업 진흥법」상 ‘콘텐츠’의 하위개념이므로 별도 규정 없이도 이미 분쟁 조정 의뢰를 할 수 있는 것으로 판단되는바, 안 제23조에 대한 실질적인 필요성에 대한 재검토가 필요하다고 봄.

한편, 방송미디어통신위원회는 안 제18조부터 제23조까지는 기존 법률(「방송통신발전 기본법」, 「문화산업진흥 기본법」, 「콘텐츠산업 진흥법」 등)을 통해 입법 목적을 달성할 수 있어 개정 필요성이 낮고 부처간 업무 혼선을 발생시키므로 삭제할 필요가 있다는 입장임.

25) 「콘텐츠산업 진흥법」

제29조(분쟁조정위원회의 설치) ① 콘텐츠사업자 간, 콘텐츠사업자와 이용자 간, 이용자와 이용자 간의 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁을 조정(調停)하기 위하여 콘텐츠분쟁조정위원회(이하 “조정위원회”라 한다)를 둔다. 다만, 저작권과 관련한 분쟁은 「저작권법」에 따르며, 방송통신과 관련된 분쟁 중 「방송법」 제35조의3에 따른 분쟁조정의 대상(같은 법 제2조제27호에 따른 외주제작사가 분쟁의 당사자인 경우는 제외한다)이 되거나 「전기통신사업법」 제45조에 따른 조정의 대상이 되는 분쟁은 각각 해당 법률의 규정에 따른다.

② 조정위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다.

1. 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁의 조정에 관한 사항
2. 조정위원회의 의사(議事)에 관한 규칙의 제정 및 개정·폐지에 관한 사항
3. 그 밖에 조정위원회의 위원장이 회의에 부치는 사항

③ 조정위원회의 업무를 지원하기 위하여 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원에 사무국을 둔다.

④ 삭제

⑤ 삭제

⑥ 삭제

⑦ 삭제

⑧ 삭제

(6) 영상콘텐츠 이용 격차 해소 및 수용능력 증진(안 제24조 및 제25조)

개정안 제24조와 제25조는 모든 국민이 차별 없이 영상콘텐츠에 접근하고 향유할 수 있도록 이용 격차를 해소하고, 교육, 인력 양성, 조사·연구 등을 통해 국민의 영상콘텐츠 수용능력을 증진하기 위한 정책 추진 근거를 마련하려는 것임.

개 정 안
제24조(영상콘텐츠 이용의 격차 해소) 정부는 모든 국민이 차별 없이 영상콘텐츠에 접근하고 향유할 수 있도록 이용 격차의 해소를 위한 정책을 수립·시행할 수 있다.
제25조(영상콘텐츠 수용능력 증진) ① 정부는 모든 국민의 영상콘텐츠 수용능력 증진을 위하여 필요한 정책을 수립·시행할 수 있다. ② 정부는 영상콘텐츠 수용능력 증진을 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다. 1. 교육 및 홍보 2. 전문인력의 양성 3. 조사 및 연구 4. 전문기관 또는 단체 지원 5. 영상콘텐츠 수용능력 증진 관련 국제협력 6. 그 밖에 영상콘텐츠 수용능력 증진을 위하여 필요한 사업 ③ 제1항에 따른 정책의 수립·시행 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

안 제24조 및 제25조는 정부가 국민의 차별 없는 영상콘텐츠 접근·향유를 위한 격차 해소 정책과 교육·홍보, 전문인력 양성, 조사·연구 등을 통한 영상콘텐츠 수용능력 증진 정책을 수립·시행할 수 있는 근거를 마련하려는 것임.

정보격차 해소 및 미디어 리터러시 제고라는 사회적 가치를 법률에 명시한 것으로 안 제3조²⁶⁾에서 규정하고 있는 기본이념에 부합한다고 보여짐.

한편, 방송미디어통신위원회는 안 제24조와 제25조는 현행 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」과 「방송법」을 통해 입법 목적을 달성할 수 있어 개정 필요성이 낮고 부처 간 업무 혼선을 발생시키므로 삭제할 필요가 있다는 의견을 제출함.

「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」

제13조(정보통신망의 이용촉진 등에 관한 사업) ① 과학기술정보통신부장관은 공공, 지역, 산업, 생활 및 사회적 복지 등 각 분야의 정보통신망의 이용촉진과 정보격차의 해소를 위하여 관련 기술·기기 및 응용서비스의 효율적인 활용·보급을 촉진하기 위한 사업을 대통령령으로 정하는 바에 따라 실시할 수 있다.
② 정부는 제1항에 따른 사업에 참여하는 자에게 재정 및 기술 등 필요한 지원을 할 수 있다.

「방송법」

제76조(방송프로그램의 공급 및 보편적 시청권 등) ① 방송사업자는 다른 방송사업자에게 방송프로그램을 공급할 때에는 공정하고 합리적인 시장가격으로 차별

26) 「영상진흥기본법 전부개정법률안」

제3조 (기본이념) 국가와 지방자치단체는 다음 각 호에서 정하는 기본이념에 따라 영상콘텐츠산업 관련 정책을 추진한다.

1. 영상콘텐츠에 관한 창작의 자유를 보장하고 자율성을 존중할 것
2. 자율성과 창의성이 발현되는 영상콘텐츠 제작기반을 마련하여 국민이 양질의 영상콘텐츠를 향유하게 함으로써 우리 사회의 문화적 가치를 제고할 것
3. 영상콘텐츠의 공정하고 합리적인 유통을 통하여 영상콘텐츠산업의 지속가능한 성장이 이루어질 수 있도록 할 것
4. 다양한 영상콘텐츠 관련 사업을 창출하고, 융합적 산업발전의 기반을 마련함으로써 영상콘텐츠산업의 국제경쟁력을 강화하여 국민경제의 발전이 이루어질 수 있도록 할 것
5. 영상콘텐츠에 관한 지식재산권이 국내외에서 보호될 수 있도록 할 것
6. 영상콘텐츠 문화의 확산을 통하여 다양한 사회구성원을 포용하고 격차를 해소함으로써 국민의 삶의 질을 향상시킬 것
7. 영상콘텐츠에 기반한 한류(韓流)를 통하여 전세계와 공감하고 교류하는 문화적 역량을 강화하고 국가브랜드 가치를 제고할 수 있도록 할 것

없이 제공하여야 한다.

②방송미디어통신위원회는 제76조의2의 규정에 따른 보편적시청권보장위원회의 심의를 거쳐 국민적 관심이 매우 큰 체육경기대회 그 밖의 주요 행사(이하 “국민 관심행사등”이라고 한다)를 고시하여야 한다. 이 경우 방송미디어통신위원회는 문화체육관광부장관, 방송사업자 및 시청자의 의견을 들어야 한다.

③국민관심행사등에 대한 중계방송권자 또는 그 대리인(이하 “중계방송권자등”이라 한다)은 일반국민이 이를 시청할 수 있도록 중계방송권을 다른 방송사업자에게도 공정하고 합리적인 가격으로 차별 없이 제공하여야 한다.

④방송사업자는 제1항 및 제3항의 규정을 위반하는 행위에 관하여 방송미디어통신위원회에 서면으로 신고할 수 있다.

⑤방송미디어통신위원회는 제4항의 규정에 따른 신고를 접수한 경우에는 제35조의3의 규정에 따른 방송분쟁조정위원회의 심의를 거쳐 60일 이내에 그 결과를 통보하여야 한다.

(7) 영업의 신고 등(안 제26조부터 제35조까지)

개정안 제26조부터 제35조까지는 영상콘텐츠사업자의 신고·변경신고 및 신고의 의제, 영업의 승계, 폐업신고 및 직권말소, 영업정지·영업폐쇄 등의 행정처분과 행정제재처분의 효과승계, 수수료, 권한의 위임·위탁 및 벌칙 적용에서 공무원 의제, 과태료 부과·징수 등 영업 관리 및 행정제재에 관한 사항을 규정하고 있음.

개 정 안
제3장 영업의 신고 등
제26조(영상콘텐츠사업자의 신고 등) ① 영상콘텐츠사업자가 되려는 자는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장(자치구의 구청장을 말한다. 이하 같다)에게 신고하여야 한다. 신고한 사항을 변경할 때에도 또한 같다.
② 제1항에도 불구하고 영상콘텐츠사업자 중 「문화산업진흥 기본법」 제2조 제20호의 방송영상독립제작사의 신고와 관련된 사항은 「문화산업진흥 기본법」에 따른다.
③ 제1항에도 불구하고 정보통신망을 통하여 온라인영상콘텐츠를 시청에 제공하는 자로서 「전기통신사업법」 제22조제7항에 따라 과학기술정보통신부장관이 온라인동영상서비스제공사업자로 문화체육관광부장관에게 통보한 경우에는 제1항에 따라 온라인영상콘텐츠시청제공업자로 신고한 것으로 본다.
④ 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 신고하지 아니하고 영상콘텐츠사업을 할 수 있다.
1. 국가 또는 지방자치단체가 영상콘텐츠를 제작하는 경우
2. 법령에 의하여 설립된 교육기관 또는 연수기관이 자체교육 또는 연수의 목적으로 사용하기 위하여 영상콘텐츠를 제작하는 경우
3. 「방송법」에 의한 방송사업자가 방송의 목적에 사용하기 위하여 영상콘텐츠를 제작하는 경우
4. 「공공기관의 운영에 관한 법률」에 따른 공공기관이 그 사업의 홍보에

개 정 안

사용하기 위하여 영상콘텐츠를 제작하는 경우

5. 관혼상제 또는 종교의식 등의 행사를 기념으로 남기기 위한 목적으로 영상콘텐츠를 제작하는 경우
 6. 불특정 다수인을 대상으로 유통하거나 시청에 제공할 목적 외의 다른 목적으로 영상콘텐츠를 제작하는 경우
 7. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제50조제1항 각 호의 어느 하나에 해당하는 영상콘텐츠를 제작하는 경우
- ⑤ 제1항에 따른 영상콘텐츠사업자에 대한 신고·변경신고의 절차·방법, 신고증의 교부·재교부·갱신 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

제27조(신고의 의제) ① 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제26조제1항에 따라 신고가 수리된 영화업자와 같은 법 제57조제1항에 따라 신고가 수리된 비디오물제작업자 및 비디오물배급업자는 이 법에 따른 영상콘텐츠사업자의 신고가 수리된 것으로 본다.

② 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」 제17조제1항에 따라 신고가 수리된 애니메이션업자는 이 법에 따른 영상콘텐츠사업자의 신고가 수리된 것으로 본다.

③ 「문화산업진흥 기본법」 제10조의3제1항에 따라 신고가 수리된 방송영상 독립제작사는 이 법에 따른 영상콘텐츠사업자의 신고가 수리된 것으로 본다.

제28조(영업의 승계) ① 제26조제1항에 따라 신고를 한 영상콘텐츠사업자가 그 영업을 양도하거나 다른 법인과 합병한 경우에 그 양수인 또는 합병으로 설립되거나 합병 후 존속하는 법인(이하 “양수인등”이라 한다)이 종전의 영상콘텐츠사업자의 지위를 승계하려는 경우에는 그 양도일 또는 합병일부터 30일 이내에 대통령령으로 정하는 바에 따라 그 사실을 문화체육관광부장관 또는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 신고하여야 한다.

② 문화체육관광부장관 또는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제1항에 따른 신고를 받은 경우 그 내용을 검토하여 이 법에 적합하면 신고를 수리하여야 한다.

③ 제1항에 따른 신고가 수리된 경우에는 양수인등은 그 양수일 또는 합병일

개 정 안

로부터 종전의 영상콘텐츠사업자 및 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제50조의3에 따른 자체등급분류사업자의 지위를 승계한다.

④ 제29조제1항에 따라 폐업을 신고하여 신고사항이 말소된 영상콘텐츠사업자가 1년 이내에 제26조제1항에 따른 신고를 하는 경우 그 영상콘텐츠사업자는 폐업신고 전의 영상콘텐츠사업자 및 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제50조의3에 따른 자체등급분류사업자의 지위를 승계한다.

제29조(폐업신고 및 직권말소) ① 제26조제1항에 따라 신고를 한 영상콘텐츠사업자가 폐업한 때에는 14일 이내에 대통령령으로 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관 또는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 신고하여야 한다.

② 문화체육관광부장관 또는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제1항에 따른 폐업신고가 있으면 신고사항을 말소하여야 한다. 다만, 대통령령으로 정하는 바에 따라 폐업사실을 확인한 경우 직권으로 말소할 수 있다.

제30조(행정처분 등) ① 문화체육관광부장관 또는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제26조제1항에 따라 신고가 수리된 영상콘텐츠사업자가 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 6개월 이내의 기간을 정하여 영업정지를 명하거나 영업폐쇄를 명할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 때에는 영업폐쇄를 명하여야 한다.

1. 거짓 또는 그 밖의 부정한 방법으로 제26조제1항에 따른 신고를 한 때
2. 영업정지명령을 위반하여营业을 계속한 때

② 문화체육관광부장관 또는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제1항에 따라 영업폐쇄 명령을 하려는 경우에는 청문을 실시하여야 한다.

③ 문화체육관광부장관 또는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 제1항에 따라 영업폐쇄 명령을 한 경우 신고사항을 직권으로 말소할 수 있다.

④ 제1항에 따른 행정처분의 세부적인 기준은 그 위반행위의 유형과 위반의 정도 등을 고려하여 대통령령으로 정한다.

제31조(행정제재처분의 효과승계) ① 제28조제2항에 따라 신고가 수리되어 영

개 정 안

상콘텐츠사업자의 지위를 승계하는 경우 종전의 영상콘텐츠사업자에 대하여 제30조제1항의 위반을 사유로 행한 행정제재처분의 효과는 그 행정처분의 유효기간 동안 그 양수인등에게 승계되며, 행정제재처분의 절차가 진행 중인 때에는 양수인등에 대하여 행정제재처분의 절차를 속행할 수 있다. 다만, 양수인등이 양수 또는 합병할 때 그 처분 또는 위반사실을 알지 못한 경우에는 행정제재처분의 절차를 속행할 수 없다.

② 제28조제4항에 따라 영상콘텐츠사업자의 지위를 승계하는 경우 폐업신고 전에 제30조제1항의 위반을 사유로 행한 행정제재처분의 효과는 그 행정처분의 유효기간 동안 그 영상콘텐츠사업자의 지위를 승계받은 자에게 승계되며 행정제재처분의 절차가 진행 중인 때에는 영상콘텐츠사업자의 지위를 승계받은 자에게 행정제재처분의 절차를 속행할 수 있다.

제32조(수수료) 문화체육관광부장관 또는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에 대통령령 또는 조례로 정하는 바에 따라 수수료를 받을 수 있다.

1. 제26조제1항에 따라 영상콘텐츠사업자 신고 또는 변경신고를 하는 자
2. 제26조제5항에 따라 신고증의 재교부를 신청하는 자

제33조(권한의 위임·위탁) ① 문화체육관광부장관은 이 법에 따른 권한의 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 위임할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 대통령령으로 정하는 바에 따라 그 업무의 일부를 영상콘텐츠문화 및 영상콘텐츠산업과 관련된 기관이나 법인 또는 단체에 위탁할 수 있다.

제34조(벌칙 적용에서 공무원 의제) 제33조제2항에 따라 위탁받은 사무에 종사하는 자는 「형법」 제129조부터 제132조까지를 적용할 때에는 공무원으로 본다.

제35조(과태료) ① 제30조제1항에 따른 영업정지 명령이나 영업폐쇄 명령을 이행하지 아니한 자에게는 5천만원 이하의 과태료를 부과한다.

② 제26조제1항을 위반하여 신고를 하지 아니한 자에게는 1천만원 이하의 과태료를 부과한다.

③ 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 300만원 이하의 과태료를

개 정 안

부과한다.

1. 제26조제1항을 위반하여 변경신고를 하지 아니한 영상콘텐츠사업자
2. 제28조제1항을 위반하여 영업승계의 신고를 하지 아니한 자
- ④ 과태료는 대통령령으로 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관 또는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장이 부과·징수한다.

안 제26조는 영상콘텐츠사업자가 되려는 자로 하여금 특별자치시장·특별자치도지사 또는 시장·군수·구청장에게 신고하도록 하고, 방송영상독립제작사는 「문화산업진흥 기본법」 27)에 따르도록 하며, 「전기통신사업법」 28)상 온라인동영상서비스제공사업자로 통보된 경우 이

27) 「문화산업진흥 기본법」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

20. “**방송영상독립제작사**”(이하 “독립제작사”라 한다)란 방송영상물을 제작하여 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 자에게 제공하는 사업을 하는 자를 말한다. 다만, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 자로서 방송을 하거나 시청자 또는 정보통신망 이용자에게 제공할 목적으로 방송영상물을 제작하는 자는 제외한다.
 - 가. 「방송법」에 따른 방송사업자·중계유선방송사업자·음악유선방송사업자·전광판방송사업자 또는 외국방송사업자(이하 “방송사업자등”이라 한다)
 - 나. 「전기통신사업법」 제2조제12호에 따른 부가통신역무로, 정보통신망 이용자에게 대가를 받고 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」에 따른 비디오물이나 실시간동영상(컴퓨터 또는 이동통신단말장치 등에 저장되지 아니하고 실시간으로 듣거나 볼 수 있는 영상을 말한다)을 제공하는 사업을 영위하는 자
 - 다. 그 밖에 방송영상물을 제공하는 자로서 대통령령으로 정하는 자

제10조의3(독립제작사의 신고 등) ① 독립제작사가 되고자 하는 자는 대통령령으로 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관에게 신고하여야 한다. 신고한 사항 중 문화체육관광부령으로 정하는 중요한 사항을 변경하려는 경우에도 같다.

- ② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 신고 또는 변경신고를 받은 경우 그 내용을 검토하여 이 법에 적합하면 신고를 수리하여야 한다.
- ③ 제58조의2제1항에 따라 영업폐쇄명령을 받은 후 1년이 지나지 아니하거나 영업정지처분을 받은 후 그 기간이 지나지 아니한 자는 제1항에 따른 신고를 할 수 없다.

28) 「전기통신사업법」

제22조(부가통신사업의 신고 등) ① 부가통신사업을 경영하려는 자는 대통령령으로 정하는 요건 및 절차에 따라 과학기술정보통신부장관에게 신고(정보통신망에 의한 신고를 포함한다)하여야 한다.

② ~ ⑥ (생략)

⑦ 과학기술정보통신부장관은 온라인 동영상 서비스를 제공하는 사업을 경영하려는 자로부터 제1항에 따른 부가통신사업 신고를 접수한 경우 3개월 이내에 그 사실을 문화체육관광부장관과 방송미디어통신위원회에 통보하여야 한다. 제23조에 따른 신고 사항의 변경신고

법에 따른 신고를 한 것으로 간주하도록 하는 한편, 국가·지방자치단체, 교육기관, 방송사업자, 공공기관 홍보물, 비영리 목적 제작 등은 신고 의무를 면제하려는 것임.

다만, 안 제26조제3항은 「전기통신사업법」상 온라인동영상서비스 제공사업자로 통보된 경우 이 법에 따른 신고를 한 것으로 간주하고 있는데, 안 제27조에서 신고의 의제를 다루고 있는바, 신고 의제에 관한 사항을 분산하여 규정하는 것보다는 체계적 정합성을 고려하여 규정 위치를 통일하는 방안을 검토할 필요가 있다고 봄.

안 제27조는 「영화비디오법」, 「애니메이션산업법」, 「문화산업진흥 기본법」에 따라 이미 신고가 수리된 사업자는 이 법에 따른 신고가 수리된 것으로 간주하려는 것임.

다만, 앞서 서술한 바와 같이, 「영화비디오법」 및 「애니메이션산업법」에서 영화업자, 비디오물제작업자, 애니메이션업자 등의 신고 관련 사항을 규정하고 있으므로, 이 법에서 또 다시 영화 및 애니메이션에 대해 규율하는 것이 법체계적으로 타당한지 검토가 필요해 보임.

안 제28조는 영업양도·합병 시 양수인등이 30일 이내 신고하도록 하

또는 제24조에 따른 사업의 양도·양수 등의 신고를 접수한 경우에도 또한 같다.

⑧ (생략)

고, 신고 수리 시 종전 사업자의 지위(자체등급분류사업자 지위를 포함)를 승계하도록 하며, 폐업신고 후 1년 이내 재신고 시에도 지위를 승계하도록 하려는 것임.

안 제29조는 폐업 시 14일 이내 신고 의무를 부과하고 미신고 시에는 직권말소가 가능하도록 하려는 것임.

다만, 「애니메이션산업법」 제17조의2²⁹⁾에 따르면 애니메이션업자가 폐업을 하였을 때에는 폐업한 날부터 30일 이내에 관할 특별자치시장·특별자치도지사 또는 시장·군수·구청장에게 폐업을 신고하도록 규정하고 있어, 개정안과 「애니메이션산업법」상 폐업 신고 기한이 상이하여 법률 간 충돌 가능성이 있음.

나아가, 개정안과 「애니메이션산업법」³⁰⁾은 각각 다른 법률과의 관계에서 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 해당 법을 따르도록 규정하고 있으므로, 우선순위를 정하기도 어려운 상황임.

29) 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」

제17조의2(애니메이션업의 폐업신고 및 직권말소) ① 제17조제1항에 따라 신고한 자가 폐업을 하였을 때에는 폐업한 날부터 30일 이내에 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 관할 특별자치시장·특별자치도지사 또는 시장·군수·구청장에게 폐업신고를 하여야 한다.

② 특별자치시장·특별자치도지사 또는 시장·군수·구청장은 제1항에 따라 폐업신고를 하여야 하는 자가 폐업신고를 하지 아니하면 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 폐업 사실을 확인한 후 신고사항을 직권으로 말소할 수 있다.

30) 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」

제3조(다른 법률과의 관계) 애니메이션산업의 육성과 지원에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 법에서 정하는 바에 따른다.

한편, 「영화비디오법」³¹⁾상 영화업자의 폐업신고는 폐업한 날부터 30일 이내도 규정되어 있으므로, 법률 간 통일된 기한을 규정할 필요가 있다고 보여짐.

안 제30조는 거짓 또는 부정한 방법으로 신고 시 영업폐쇄를 필요적으로 명하도록 하고, 영업정지 명령을 위반하여 영업을 계속한 경우 6개월 이내의 영업정지 또는 영업폐쇄를 명할 수 있도록 하며, 영업폐쇄 시 청문을 실시하도록 하려는 것임.

안 제31조는 영업승계 시 종전 사업자에 대한 행정제재처분의 효과 및 절차가 양수인등에게 승계되도록 하되, 선의의 양수인등에 대해서는 절차 속행을 제한하도록 하려는 것임.

다만, 안 제31조제2항은 영상콘텐츠사업자의 지위 승계 시 폐업신고 전의 행정제재처분의 효과가 그 행정처분의 ‘유효기간 동안’ 그 영상콘텐츠사업자의 지위를 승계받은 자에게 승계되도록 규정하고 있는 반면, 「영화비디오법」 제69조제2항³²⁾은 비디오물제작업자등(영상콘텐츠

31) 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」

제28조의2(영화업의 폐업신고 및 직권말소) ① 제26조에 따라 신고한 자가 폐업을 하였을 때에는 폐업한 날부터 30일 이내에 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 관할 시장·군수·구청장에게 폐업신고를 하여야 한다.

② 시장·군수·구청장은 제1항에 따라 폐업신고를 하여야 하는 자가 폐업신고를 하지 아니하면 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 폐업 사실을 확인한 후 신고사항을 직권으로 말소할 수 있다.

32) 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」

제69조(행정제재처분의 효과승계) ① 시장·군수·구청장이 제63조제1항에 따라 비디오물제작업자 또는 비디오물배급업자의 신고를 받거나 비디오물시청제공업자의 신고를 수리하여

츠사업자로서 개정안의 규율대상이 됨)의 지위 승계 시 폐업신고 전의 행정제재처분의 효과가 ‘행정처분일부터 1년간’ 비디오물제작업자등의 지위를 승계받은 자에게 승계된다고 규정하고 있는바, 각 법률에서 정하고 있는 행정제재처분효과의 승계 기간이 상이하여 법률 간 충돌가능성이 있으므로 이를 조정할 필요가 있을 것으로 보임.

제32조는 신고·변경신고, 신고증 재교부 시 수수료를 징수할 수 있도록 하려는 것으로, 행정비용 보전을 위한 통상적 규정에 해당하는바, 별다른 문제점이 없는 것으로 판단됨.

안 제33조는 문화체육관광부장관의 권한 일부를 지방자치단체의 장에게 위임하거나 관련 기관·법인·단체에 위탁할 수 있는 근거를 마련하려는 것으로, 행정 효율성을 도모하기 위한 통상적인 권한의 위임 및 위탁 규정에 해당하는바 별다른 문제점이 없는 것으로 보여짐.

안 제34조는 위탁받은 사무에 종사하는 자를 「형법」상 뇌물죄 적

비디오물제작업자등의 지위를 승계하는 경우 종전의 비디오물제작업자등에 대하여 제67조 제1항 각 호 또는 제2항 각 호의 위반을 사유로 행한 행정제재처분의 효과는 그 행정처분 일부터 1년간 그 양수인·상속인 또는 합병 후 신설되거나 존속하는 법인에 승계되며 행정제재처분의 절차가 진행 중인 때에는 양수인·상속인 또는 합병 후 신설되거나 존속하는 법인에 대하여 행정제재처분의 절차를 속행할 수 있다. 다만, 양수인·상속인 또는 합병 후 신설되거나 존속하는 법인이 양수 또는 합병시에 그 처분 또는 위반사실을 알지 못한 경우에는 행정제재처분의 절차를 속행할 수 없다.

②제63조제5항에 따라 비디오물제작업자등의 지위를 승계하는 경우 폐업신고 전에 제67조 제1항 각 호 또는 제2항 각 호의 위반을 사유로 행한 행정제재처분의 효과는 그 행정처분 일부터 1년간 비디오물제작업자등의 지위를 승계받은 자에게 승계되며 행정제재처분의 절차가 진행 중인 때에는 비디오물제작업자등의 지위를 승계받은 자에게 행정제재처분의 절차를 속행할 수 있다.

용 시 공무원으로 의제하도록 하려는 것으로, 위탁 업무의 공정성·청렴성을 확보하기 위한 통상적인 규정에 해당하는바, 별다른 문제점이 없다고 봄.

안 제35조는 영업정지·영업폐쇄 명령 불이행 시 5천만원 이하, 미신고 영업 시 1천만원 이하, 변경신고·영업승계 미신고 시 300만원 이하의 과태료를 각각 부과하도록 규정하고 있음.

개정안의 위반 행위별 과태료 상한 금액은 「영화비디오법」 및 「애니메이션산업법」에 따른 그것과 동일한 수준이므로³³⁾, 별다른 문제가 없는 것으로 보임.

33) 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」

제98조(과태료) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 5천만원 이하의 과태료를 부과한다.

3의2. 제50조의6제1항에 따른 업무정지 명령을 이행하지 아니한 자

② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 1천만원 이하의 과태료를 부과한다.

1의2. 제26조제1항의 규정을 위반하여 신고를 하지 아니하고 영화제작·수입·배급 또는 상영업을 영위한 자

③ 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자에게는 300만원 이하의 과태료를 부과한다

1. 제26조제1항 후단의 규정을 위반하여 변경신고를 하지 아니한 자

「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」

제20조(과태료) ① 제17조제1항 전단을 위반하여 신고를 하지 아니하고 애니메이션 제작·수입·배급 또는 상영업을 영위한 자에게는 1천만원 이하의 과태료를 부과한다.

② 제17조제1항 후단을 위반하여 변경신고를 하지 아니한 자에게는 300만원 이하의 과태료를 부과한다.

(8) 부칙

개정안은 시행일과 다른 법률의 개정에 관한 부칙을 규정하고 있음.

개 정 안
부 칙
제1조(시행일) 이 법은 공포 후 1년이 경과한 날부터 시행한다.
제2조(다른 법률의 개정) 문화산업진흥 기본법 일부를 다음과 같이 개정한다.
제2조제1호라목 중 “방송영상물”을 “방송영상콘텐츠”로 하고, 같은 조 제20호 각 목 외의 부분 본문·단서 및 같은 호 다목 중 “방송영상물”을 각각 “방송영상콘텐츠”로 한다.
제10조의4제1항 중 “방송영상물”을 “방송영상콘텐츠”로 한다.
제31조제7항제11호 중 “방송영상물”을 “방송영상콘텐츠”로 한다.

개정안 부칙 제1조는 시행일은 공포 후 1년이 경과한 날로 규정하고 있는데, 국민이 주지할 시간적 여유와 하위법령 마련 등을 고려할 때 타당한 것으로 보임.

부칙 제2조는 다른 법률에서 인용하고 있는 이 법의 용어를 개정 내용에 맞추어 변경하려는 것으로, 별 다른 문제가 없는 것으로 보임.

문 의 처
02)6788-5379

참고 1

타 부처 및 기관 의견

○ 부처 의견

부처명 (의견제출일자)	의견 주요내용
방송미디어 통신위원회 (‘26.7.9.)	< 수용 불가 > • 방미통위 소관사무 침범 ○ 안 제2조제3호 ‘방송영상콘텐츠’와 동조제4호 ‘온라인영상콘텐츠’는 ‘방송통신콘텐츠’에 해당하며, 방송통신콘텐츠는 방송통신발전기본법 상 방미통위 소관*(그 범위에 대해서는 문체부 협의) * 방송통신발전기본법 제8조는 방송통신서비스 및 방송통신콘텐츠에 대한 방송통신기본계획을 과기정통부·방미통위가 수립하도록 규정 ○ 안 제2조제9호나목은 OTT를 ‘온라인영상콘텐츠시청제공업자’로서 규정하고 있으며, 안 제2조제9호 ‘영상콘텐츠시청제공업자’의 정의 규정* 해석상 방송사업자(케이블TV, IPTV 등 콘텐츠를 이용자에게 제공하는 플랫폼사 및 방송채널사용사업자)도 시청제공업자에 포함 * 안 제2조제9호 “영상콘텐츠시청제공업자”란 영리를 목적으로 영상콘텐츠를 시청에 제공하는 자로서 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 자를 포함한다. - 방송사업자에 대한 규제·관리·진흥은 방미통위의 고유사무이며, ※ 참고1 중 방송통신발전기본법 및 방미통위설치법 등 - OTT사업자는 전기통신설비를 이용하여 콘텐츠를 제공하는 플랫폼사업자로서, 전기통신사업법을 통해 방미통위·과기정통부가 OTT를 규율·소관하고 있음 ※ 전기통신사업법 제2조(정의) 12의2. “온라인 동영상 서비스”란 정보통신망을 통하여 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제12호에 따른 비디오물 등 동영상 콘텐츠를 제공하는 부가통신역무 - 유튜버 등 1인 미디어 산업 진흥도 방미통위의 직제상 방미통위 소관사무에 해당 ※ 방송미디어통신위원회와 그 소속기관 직제 제13조 제5항 33. 1인 미디어 콘텐츠의 제작 활성화 34. 1인 미디어 서비스 분야의 신산업 육성 ⇒ 방송통신콘텐츠를 ‘영상콘텐츠’에 포함하고, 방송사업자, OTT사업자를 문체부 소관 법률에서 새롭게 규정하여, 문체부가 기본계획·시행계획을 수립하도록 하는 것은 방미통위 소관 사무를 침범하므로 수용 불가 • 중복규제로 인한 사업자 부담 우려 ○ 방송사업자는 방송법상 허가·등록 등을 통해 관리되고 있으며,

	OTT사업자는 전기통신사업법상 부가통신사업자로 관리되고 있음 - '시청제공업자'에 방송사업자 및 OTT를 포함하여 영상진흥기본법에서 별도로 신고(안 제26조)토록 하고, 규제(제19조 금지행위 등)하는 것은 불필요한 이중규제가 될 수 있으며, 사업자 부담 가중 우려 • OTT 성격에 적합한 입법 필요 ○ OTT는 부가통신사업자로 규율되고 있으나, 이용자의 인식*과 사회적 영향력, 유료방송과의 대체성을 고려할 때, 방송통신미디어로서의 성격이 강한 서비스 * 유료방송 대체 가능성에 대한 이용자 인식률('25 방송시장경쟁상황평가) - '시청제공업자'에 방송사업자 및 OTT를 포함하여 영상진흥기본법에서 별도로 신고(안 제26조)토록 하고, 규제(제19조 금지행위 등)하는 것은 불필요한 이중규제가 될 수 있으며, 사업자 부담 가중 우려 • OTT가 유료방송과 유사하다고 응답한 OTT 이용자 비율 : 혼합형(웨이브 티빙 등) 71%, 구독형(넷플릭스 등) 60.3%, 광고기반형(유튜브 등) 55.6% • OTT 사용 이후 유료방송 시청시간이 줄어들었다고 응답한 유료방송 이용자 비율 : 40.5% ○ 따라서 OTT 관련 규율은 방송통신미디어를 아우르는 미디어법에 규정하는 것이 바람직하며, 콘텐츠 관련 법률에 포함할 경우, 방송미디어로서의 성격을 충분히 반영하지 못할 우려 • 기존 법률*을 통해 지원 가능 * 방송통신발전 기본법, 문화산업진흥 기본법, 콘텐츠산업 진흥법 등 ○ 개정안은 종합계획 수립 제작지원 등 다수의 지원근거를 포함하고 있으나 - 이미 기존 법률에서 다양한 지원근거 조항을 포함하고 있어 법 신설의 필요성이 낮고 법률의 복잡성을 증가시키며 부처간 업무 혼선을 발생시킴 ※ 참고2. 기존 법령과의 중복여부 비교 • 기존 법률*을 통해 규율 가능 * 방송통신발전 기본법, 문화산업진흥 기본법, 콘텐츠산업 진흥법, 방송법, 전기통신사업법 등 ○ 개정안은 공정 유통환경 조성을 위한 정책, 이용자 보호시책 등 산업 기반에 관한 규율을 다수 포함하고 있으나, - 이미 기존 법률에서 유사한 내용의 조항을 통해 규율하고 있어 법 신설의 필요성이 낮고 법률의 복잡성을 증가시킴 ※ 참고2. 기존 법령과의 중복여부 비교 ○ 특히, 방송사업자에 대해서는 방송법 및 인터넷멀티미디어방송사업법에서 금지행위 및 분쟁조정을 규율하고 있으며 방미통위의 소관사무이므로 본 개정안에서 삭제 필요
--	---

○ 공공기관 의견

기관명 (의견제출일자)	의견 주요내용
영화진흥위원회 (26.7.6.)	< 이견 없음 > • 영화, 방송영상콘텐츠, 온라인영상콘텐츠, 애니메이션 등을 포괄하는 '영상콘텐츠' 개념을 신설하고 영상콘텐츠산업 및 사업자를 기능별로 정의하는 개정안이 영상콘텐츠산업의 지원 기반 마련 및 경쟁력 강화에 기여할 수 있다는 점에서 그 취지와 내용에 찬성 - 동 개정안은 영상콘텐츠의 기획·제작·유통·소비 방식이 플랫폼과 매체를 넘나들며 융합되고 있는 산업 현실을 반영하고 영상콘텐츠산업 전반의 진흥정책 기반을 마련한다는 점에서 그 필요성이 인정된다고 판단됨 - 특히, 온라인영상콘텐츠는 정보통신망을 통해 제공되는 유통방식을 중심으로 확산되고 있으나, 영화 등 영상물과 마찬가지로 기획·제작·투자·유통·향유의 과정을 거치는 창작물이라는 점에서, 영상콘텐츠산업 체계 안에서 정의하는 것이 콘텐츠산업 정책의 연속성 및 소관 적합성 측면에서 타당하다고 판단됨 - 한편, 위원회에서는 후속 입법 과정에서 영화 등 영상콘텐츠의 장르별 특성이 관련 정책과 유기적으로 연계되어 안정적으로 이어질 수 있도록 업계, 입법기관과 소통을 강화할 예정

참고 2

협회 및 민간업계 의견

○ 협회 의견

협회명 (의견제출일자)	의견 주요내용
한국방송영상 제작사협회 (‘26.7.3.)	• 공정환경 조성 환영, 공정한 거래질서 구축 및 사업자간의 분쟁 조정, 사업자 협의체 구성 및 운영 관련 - 원발주처가 있는 경우 원발주처까지 조정 대상 및 협의체 구성 필요 - 협의체의 사안에 따라 관련 단체 참여 필요. 사업자 당사자의 경우 조정/개선 요구에 한계 - 일반 국민이 “영화”에 상기 콘텐츠가 포함될 것으로 예상하기 • 영상콘텐츠 창작·사업자의 생태계 제도적 개선 - 영상콘텐츠 제작의 창작·사업자에 대해 구조적/제도적으로 계속 창·제작을 이어갈 수 있는 방안 강구 * 예시: 제작사의 재방 사용료 도입 및 제작진 동기부여, 콘텐츠 재투자 • 금지행위 보완/추가 - 기획·제작의 실비용에 이윤 포함 필요, 현실적으로 방송영상콘텐츠 부문의 불가인상, 기업이윤 등도 반영되지 않는 낮은 제작비 계속 문제 - 협찬유치 강요 및 협찬을 유치시 부당하게 배분하는 행위 금지 필요, 협찬 유치시 사전합의 적정 배분비율 공지 및 시행 • 표준계약서 이행 평가 - 표준계약서 사용 권고로는 한계, 방송영상콘텐츠의 경우 원발주처인 방송사, 플랫폼의 적정 표준계약서 사용에 대한 인·허가 등 정기적 이행 평가 및 반영 필요
한국영화관 산업협회 (‘26.7.6.)	< 추가 검토보완 필요 > • 본 전부개정안은 영상콘텐츠산업 환경의 변화에 따라 맞춰 영상 콘텐츠의 정의 등의 용어 정비와 향후 온라인 환경 변화에 맞춰 영상콘텐츠 및 영상콘텐츠산업에 대한 진흥 및 관리를 통한 재정적, 행정적 지원의 근거를 마련하고자 하는 것에 대해 필요한 부분이라는 점에서는 동감하고 취지가 충분히 이해됨 ○ 다만, 개정함에 있어 추가적으로 검토해야 할 부분이 있다고 판단됨 - 영상콘텐츠 분야 중 제작 및 유통배급에 대한 부분에 대한 재정적 지원 및 행정적 지원만 있고 영화상영업자 등의 플랫폼사업자에 대한 지원 부분이 누락되어 있음, 특히, 영화상영업자의 경우 영화컨텐츠제작 및 유통단계를 거치며 상호협조 및 상생을 통해 성장해 왔으며 현재에서도 산업의 중요한 부분이라고 판단됨. 따라서 영화컨텐츠에 발전과 성장을 위해서는 영화상영업자 등에 대한 재정적, 행정적 지원이 필요하다고 보여짐. 또한, 유통 플랫폼 간의 차별적인 규제제도에 대한 부분에 대해서도

협회명 (의견제출일자)	의견 주요내용
	정비가 필요하다고 보여짐 - 영상콘텐츠의 정의에서 영화의 정의를 영화관에서 상영을 목적으로 하는 영상콘텐츠로 한정하는 것에 대해서는 자칫 영상콘텐츠산업에서 별도의 구분되어 분리될 수 있어 이는 영화산업을 오히려 위축시킬 수 있는 우려가 있을 뿐 아니라 영화산업과 영상콘텐츠산업으로 구분하는 결과를 초래되어 영상콘텐츠산업의 통합적인 형태의 운영이 아닌 이원화되어 별도의 체계로 운영될 우려가 있다고 보여짐에 따라, 이에 대한 보완이 필요할 것으로 보임 - 위와 같은 부분에 대한 제도적인 보완이 마련되어야 취지에 부합되는 개정안이 될 수 있을 것으로 사료됨
한국드라마 제작사협회 (‘26.7.6.)	< 보완 필요 > • 방송, 영화, 온라인동영상서비스(OTT), 애니메이션 등 다양한 영상콘텐츠를 포괄하는 통합적인 진흥체계를 마련하여 변화된 미디어 환경에 대응하고 영상콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하려는 법안의 취지에는 공감하나, 방송영상콘텐츠는 영화나 온라인영상콘텐츠와는 제작 및 거래구조가 본질적으로 다른 산업으로, 개정 법안은 이러한 특수성을 충분히 반영하지 못하고 있어 보완이 필요 - 방송영상콘텐츠는 방송사업자의 편성을 전제로 제작이 이루어지는 산업으로, 제작 여부 자체가 방송사의 편성 결정에 의해 좌우되며, 제작사는 편성권을 가진 방송사업자와 외주제작 계약을 체결하는 구조를 갖고 있음. 이러한 편성권 중심의 거래관계는 극장 배급을 전제로 하는 영화나 플랫폼을 통한 유통이 중심인 온라인영상콘텐츠와는 근본적으로 다른 특성을 가지며, 방송영상콘텐츠를 단순히 하나의 '영상콘텐츠'로 통합하여 동일한 정책 체계로 접근할 경우 방송산업의 특수한 거래환경과 독립제작사의 현실이 충분히 반영되지 못할 우려가 있음 - 특히, 법안은 영상콘텐츠제작업자의 정의에서 방송사업자를 제외하고 있으며, 공정한 유통환경 조성을 위한 금지행위의 적용 대상도 '영상콘텐츠사업자'로 한정하고 있음. 이에 따라 방송사업자는 제19조의 금지행위 규정의 적용 대상에 포함되지 않으며, 결과적으로 방송영상콘텐츠 제작에서 가장 핵심적인 거래관계인 독립제작사와 방송사업자 간 거래는 이 법의 적용 대상에서 제외됨. 이는 방송영상콘텐츠를 영상콘텐츠산업의 범주에 포함하면서도, 방송산업의 핵심적인 거래구조인 편성 및 외주제작 거래관계는 제도적으로 반영하지 못하는 것으로, 방송영상콘텐츠의 산업적 특수성을 충분히 반영하지 못한 입법이라는 점에서 보완이 필요

협회명 (의견제출일자)	의견 주요내용
	- 또한, 법안은 방송영상콘텐츠, 영화, 온라인영상콘텐츠 등을 하나의 영상콘텐츠산업으로 통합하여 기본계획과 지원사업을 추진하도록 하고 있으나, 산업별 특성을 고려한 별도의 정책 체계나 자원 배분 원칙은 제시하지 않고 있으며, 방송영상콘텐츠 산업은 제작비 규모와 고용효과, 해외수출 및 한류 확산 측면에서 국가 콘텐츠산업의 핵심 분야임에도 불구하고, 통합 지원체계에서는 산업별 정책 우선순위가 불명확해지고 방송영상콘텐츠 제작기반에 대한 지원이 상대적으로 약화될 가능성을 배제하기 어려움 - 따라서 개정 법안은 영상콘텐츠산업의 통합적 진흥이라는 정책 방향을 유지하되, 방송영상콘텐츠의 편성 중심 거래구조와 외주제작 제도의 특수성을 별도로 고려하는 정책체계를 마련할 필요가 있음. 아울러 방송사업자와 독립제작사 간 거래관계도 공정거래 제도의 적용 대상에 포함하여 실효성 있는 권리보호 장치를 마련하고, 방송영상콘텐츠 분야에 대한 별도의 지원정책과 예산 배분 원칙을 명확히 규정함으로써 방송산업의 지속가능한 제작생태계를 유지할 수 있도록 법안을 보완할 필요가 있음
한국독립영화협회 (26.7.6.)	• 제2조제4호 온라인영상콘텐츠 정의 수정 * "경제적 부가가치를 창출할 목적으로"를 "경제적 부가가치 또는 사회적·문화적 가치를 창출할 목적으로"로 수정 - 상업 및 비상업 영상물 포괄을 위한 정의 확대. OTT 등 온라인 사업자를 진흥 체계로 포괄하려는 개정안의 취지에 공감하나, 영상물의 목적을 "경제적 부가가치"로만 한정할 경우, 영리를 목적으로 하지 않는 독립·예술 영상물이나 지역사회 공동체 상영 영상물 등이 진흥 및 보호 대상에서 법리적으로 배제될 위험이 큼. 따라서 "사회적·문화적 가치"를 병기하여 비상업적 공익 영상물도 산업 진흥 체계 내에서 안정적인 법적 지위를 확보할 수 있도록 보완 필요 • 제2조(정의) 조항 내 "다양성 영상콘텐츠" 정의 항목 신설 * "다양성 영상콘텐츠": 영리를 주된 목적으로 하지 아니하고 영상문화의 다양성, 공공성, 예술성을 구현하기 위해 제작, 유통, 매개되는 영상콘텐츠 - 방송 및 상업 OTT 산업을 적극적으로 진흥하는 체계 안에서도 상업 자본의 논리로 온전히 포섭되지 않는 영상물에 대한 국가적 보호 기준이 명시되어야 함. 영상 생태계의 기초 체력을 담당하는 다양성 영상물을 별도로 정의함으로써, 산업의 획일화를 방지하고 거대 플랫폼과 독립영화계 간 상생의 근거를 마련할 수 있음 • 제6조 및 제7조의 재정적 지원 대상 확대 명시 * 재정적 지원 대상을 "영상콘텐츠사업자"에서 "영상콘텐츠산업자", "영상콘텐츠 창작자 및 영상문화 활동가"로 확대 명시

협회명 (의견제출일자)	의견 주요내용
	- 지원 대상에 창작자 및 활동가 포함. 산업 경쟁력 강화라는 입법 취지에는 동의하나, 영상 산업에 훌륭한 콘텐츠를 공급하고 문화적 저변을 넓히는 주체는 법인 사업자뿐만 아니라 사업자 등록 여부와 무관하게 현장에서 뛰는 창작자와 활동가들임. 이들을 명시적으로 포함해야 1인 창작자, 프로젝트 스태프, 지역 미디어 교육자 등 영상 생태계의 실질적 동력들이 국가 지원 체계에 안정적으로 편입될 수 있음 • 제18조 각 호 항목 추가 신설 * "독립예술영화 전용관 및 대안적 배급망(공동체 상영 등) 지원 및 육성" 항목 신설 - 대안적 유통망 보호 및 육성. 거대 플랫폼의 불공정 행위를 방지하고 건전한 산업 질서를 잡으려는 제18조의 취지를 적극 지지함. 이에 더해, 상업적 유통망에 접근하기 어려운 다양성 영상콘텐츠들이 시민과 온전히 만날 수 있도록 '대안적 유통 창구'를 육성하는 정책이 법안에 병행되어야만 진정으로 공정하고 균형 잡힌 유통환경이 완성될 수 있음.

○ 민간업계 의견

업체명 (의견제출일자)	의견 주요내용
롯데컬처웍스 (26.7.6.)	- 영상콘텐츠산업 전반의 진흥체계를 정비하고 영화·OTT·방송영상·애니메이션을 통합적으로 지원하려는 법안 취지에는 공감 ○ 다만, 영화산업은 투자·배급·상영 단계별 위험과 계약구조가 특수하므로, 금지행위·표준계약서·신고제도는 시장 자율성과 산업 특성을 침해하지 않도록 보완이 필요할 것으로 사료됨 - 영화관과 배급사는 제작사와 별개로 영상콘텐츠 생태계의 투자·유통·향유 인프라 역할을 수행. 지원 조항에 상영·배급 인프라 지원을 명시해야 할 필요성 있음. - 금지행위는 불공정행위 규제에 한정해야 하며, 정상적인 투자·배급·상영계약까지 위축시켜서는 안됨 - 표준계약서는 권고 성격을 유지하고, 업종별 특성을 반영할 필요성 있음
(주)쇼박스 (26.7.6.)	- 제19조제2항제1호 삭제 ○ 저작권 양도 강제 금지는 제작사나 쇼박스 입장에서 권리 확보를 위한 협상 비용, 대가 상승 위험이 있음 - 저작권법 제45조와 제46조에서 저작재산권은 전부 또는 일부를 양도할 수 있고, 저작재산권자는 다른 사람에게 그 저작물의 이용을 허락할 수 있으며, 허락을 받은 자는 허락받은 이용 방법 및 조건의 범위 안에서 그 저작물을 이용할 수 있다고 명시하고 있습니다. '허락받은 이용 방법 및 조건의 범위 안에서...'라는 단서 조항이 있음에도 거래상 지위가 강한 사업자의 협상력을 의도적으로 제약하는 구조입니다. - 본 개정안 제4조 2항 '영상콘텐츠가 「저작권법」의 보호를 받는 경우에는 같은 법을 이 법에 우선하여 적용한다.'와 상호 충돌하는 내용이라 판단됨 - 제19조제2항제2호 삭제 ○ '실제 소요되는 비용보다 낮은 수준으로...'는 협상 재량을 크게 제한합니다. 특히 '실제 소요되는 비용'에 대한 판단 기준이 모호함 - 제작비가 과도하게 책정되었다고 판단해도 이 조항을 근거로 가격을 낮추기 어려워짐 - 제작사가 비용을 부풀려 청구하는 등 악용할 여지도 있음