



제 439회 국회 (정기회)  
제 2차 문화체육관광위원회

# 콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안

## 검 토 보 고

〈장애인의 콘텐츠접근권 제고를 위한 기술 개발 및 표준화 지원〉

■ 김선교의원 대표발의(의안번호 제2218217호)

2026. 9.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 정순임

## 목 차

|                                                                      |   |
|----------------------------------------------------------------------|---|
| I . 제안경위 .....                                                       | 1 |
| II . 제안이유 및 주요내용 .....                                               | 1 |
| III . 검토의견 .....                                                     | 2 |
| 1. 장애인의 콘텐츠접근권 제고를 위한 기술 개발 및 표준화 지원<br>(안 제26조의2제2항 및 제3항 신설) ..... | 2 |

## I. 제안경위

가. 발 의 자 : 김선교의원 등 10인

나. 발 의 일 : 2026. 4. 9.

다. 회 부 일 : 2026. 4. 10.

## II. 제안이유 및 주요내용

현행법은 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 시책을 마련할 때에는 장애인의 콘텐츠접근권을 보장하기 위한 사업이 원활하게 수행될 수 있도록 행정적·재정적으로 특별한 지원을 하는 등 콘텐츠 이용자의 권익 보호방안을 마련하고 있음.

그런데 시각·청각 장애인은 온라인 동영상 서비스(OTT)를 포함한 디지털 콘텐츠 이용에 제약을 받고 있음에도, 국가의 적극적인 기술개발 등 정책 지원을 유도하기 위한 구체적인 지원 근거가 부족한 실정임.

이에 정부는 장애인의 콘텐츠접근권 제고를 위한 기술 개발 및 표준화를 지원하고, 해당 사업을 한국콘텐츠진흥원 등에 위탁할 수 있도록 함으로써 장애인이 차별 없이 콘텐츠를 향유할 수 있는 환경을 조성하려는 것임(안 제26조의2제2항 및 제3항 신설).

### III. 검토의견

#### 1. 장애인의 콘텐츠접근권 제고를 위한 기술 개발 및 표준화 지원 (안 제26조의2제2항 및 제3항 신설)

개정안은 장애인의 콘텐츠접근권 제고를 위한 기술 개발 및 표준화를 위한 정부의 지원 의무를 규정하려는 것임.

| 현행                                   | 개정안                                                                                                              |
|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 제26조의2(장애인의 콘텐츠접근권 보장을 위한 특별지원) (생략) | 제26조의2(장애인의 콘텐츠접근권 보장을 위한 특별지원) ①(현행 제목 외의 부분과 같음)                                                               |
| <신설>                                 | ② 정부는 장애인의 콘텐츠접근권 제고를 위한 기술 개발 및 표준화를 지원하여야 한다.                                                                  |
| <신설>                                 | ③ 문화체육관광부장관은 제2항에 따른 표준화 지원을 위한 사업을 대통령령으로 정하는 바에 따라 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원이나 콘텐츠 관련 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다. |

현행 「콘텐츠산업 진흥법」(이하 “현행법”이라 함)<sup>1)</sup>에서는 국가와 지

#### 1) 「콘텐츠산업 진흥법」

제3조의2(국가와 지방자치단체의 책임) ① 국가와 지방자치단체는 콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 정책을 수립·시행하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 콘텐츠산업 진흥을 위하여 콘텐츠제작 및 창업 활성화 지원, 중소 콘텐츠사업자 특별지원, 콘텐츠산업의 해외진출 지원 등 필요한 노력을 하여야 한다.

③ 국가와 지방자치단체는 콘텐츠산업의 진흥을 위한 각종 시책을 수립·시행할 때 장애인이 관련 활동에 참여할 수 있도록 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제4조 제2항에 따른 정당한 편의 제공을 위하여 노력하여야 한다.

제5조(기본계획) ① 정부는 콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하기 위하여 3년마다

방자치단체는 콘텐츠산업의 진흥을 위한 각종 시책을 수립·시행할 때 장애인이 관련 활동에 참여할 수 있도록 정당한 편의 제공을 위하여 노력하도록 하고, 정부는 콘텐츠산업의 진흥에 관한 기본계획을 수립할 때 장애인의 콘텐츠접근권 보장에 관한 사항을 포함하도록 하고 있으며, 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 시책을 마련할 때에는 장애인의 콘텐츠접근권을 보장하기 위한 사업이 원활하게 수행될 수 있도록 행정적·재정적으로 특별한 지원을 하도록 규정하고 있음.

그런데 개정안의 제안이유에서 언급하고 있는 바와 같이, 시각·청각 장애인은 온라인 동영상 서비스(OTT)를 포함한 디지털 콘텐츠 이용에 제약을 받고 있음에도, 국가의 적극적인 기술개발 등 정책 지원을 유도하기 위한 구체적인 지원 근거가 부족한 실정이라는 지적이 있음.

---

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.

**제26조의2(장애인의 콘텐츠접근권 보장을 위한 특별지원)** 정부는 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 시책을 마련할 때에는 장애인의 콘텐츠접근권을 보장하기 위한 사업이 원활하게 수행될 수 있도록 행정적·재정적으로 특별한 지원을 하여야 한다.

실제로 한국콘텐츠진흥원의 연구<sup>2)</sup>에 따르면, 게임 개발자 집단이 장애인 게임 접근성을 위해서 UI/UX<sup>3)</sup>에 대한 표준화와 정부 차원의 인터페이스 개발의 사업화 정책이 필요하다고 응답하여, 장애인 콘텐츠 접근권 보장을 위한 정부의 제도적 지원이 뒷받침될 필요성이 있는 것으로 나타남.

이에 개정안은 정부로 하여금 장애인의 콘텐츠접근권 제고를 위한 기술 개발 및 표준화를 지원하고, 해당 사업을 한국콘텐츠진흥원 등에 위탁할 수 있도록 하려는 것으로, 장애인이 차별 없이 콘텐츠를 향유할 수 있는 환경을 조성하려는 취지로 이해됨.

개정안에 대하여 문화체육관광부는 장애인의 콘텐츠접근권 제고를 위한 기술 개발 및 표준화 지원을 강화하려는 취지에는 공감하나, 현행법에도 기술개발 및 표준화 지원 근거가 마련되어 있고 관련 사업도 추진 중인 점을 고려하여 지원 의무를 규정하기보다는 재량규정으로 정하는 것이 바람직하다는 의견을 제시함.<sup>4)</sup>

---

2) 한국콘텐츠진흥원, 2022, 장애인 게임 접근성 제고 방안 기초 연구, 145쪽.

3) UI는 User Interface의 약자로 사용자가 제품·서비스를 시각적으로 접하고 상호작용하는 매개체로서 레이아웃, 컬러, 폰트, 버튼, 디자인, 아이콘 등의 요소를 의미함. UX는 User Experience의 약자로 사용자가 제품·서비스를 사용하며 느끼는 전체적인 경험과 만족도로서 사용 편의성, 서비스 흐름, 정보 구조 등의 요소를 의미함.

4) 문화체육관광부는 현행 「콘텐츠산업 진흥법」 제15조에 따라 장애인의 콘텐츠접근권 제고를 위한 문화기술 연구개발을 추진 중이며, 한국콘텐츠진흥원을 통해 시각장애인을 위한 전시관람 컨시어지 서비스 기술개발과 신체장애인의 온라인 활동 접근성 향상을 위한 배리어프리 XR 콘텐츠 기술개발 등 관련 사업을 수행 중임.

|              |
|--------------|
| 문 의 처        |
| 02)6788-5379 |