



제 418회 국회 (정기회)
제16차 과학기술정보방송통신위원회

디지털크리에이터 육성 및 지원에 관한 법률안

검 토 보 고

< 디지털크리에이터 육성 및 지원에 관한 법률 제정 >

■ 이해민의원 대표발의(의안번호 제2202987호)

2024. 11.

과학기술정보방송통신위원회

수석전문위원 김건오

목 차

I. 제안경위	1
II. 제안이유 및 주요내용	1
III. 검토의견	3
1. 총괄적 검토	3
2. 조문별 검토	8
가. 목적 및 정의	8
나. 다른 법률과의 관계	11
다. 재원의 확보 및 지원대상	14
라. 교육훈련 지원 및 종합정보시스템 구축, 우수인력의 발굴 및 육성, 사업화·해외진출 지원	16
마. 각종 지원	21
바. 실태조사	24
사. 전담기관 및 지원센터의 지정	26
아. 유통환경	31

자. 상생협력 촉진, 협약체결의 권장 및 상생협력 기여자 선정·지원 등	35
차. 디지털크리에이터 제작물 등 관련 계약, 표준계약서 및 디지털크리에이터미디어서비스 제공 관련 준수사항	38
카. 보고·검사, 권한 등의 위임·위탁 및 벌칙 적용에서의 공무원 의제	43

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 이해민의원 등 15인

나. 발의연월일 : 2024. 8. 20.

다. 회부연월일 : 2024. 8. 21.

II. 제안이유 및 주요내용

제안이유

최근 창의성·전문성이 내재된 콘텐츠를 제작하여 정보통신망을 통해 제공하는 디지털크리에이터가 증가하고 있음.

특히 크리에이터 미디어 분야는 2022년을 기준으로 매출액 4.1조원, 종사자 3.5만명으로 크게 성장했고, 다른 사업에 비해 청년 비중이 높아 청년 일자리 창출의 핵심 분야로 떠오르고 있음.

그러나 국내 크리에이터 사업체는 대부분 10인 미만으로 영세하고 크리에이터는 프리랜서로 활동하는 경우가 많아 거래·계약 시 불공정 계약으로 권리를 보장받지 못하는 경우가 발생하고 있음.

이에 크리에이터 미디어 분야의 공정한 계약과 건전한 시장환경 조성을 위한 제도적 장치를 마련하고, 국내 디지털크리에이터 육성을 위한 지원체계를 구축함으로써 새로운 일자리 창출 및 국민경제의 발전에 이바지하려는 것임.

주요내용

- 가. 이 법은 창의성과 전문성을 갖춘 디지털크리에이터를 육성하고 그 성장기반을 조성함으로써 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 함(안 제1조).
- 나. 디지털크리에이터에 대한 교육훈련 지원, 종합정보시스템의 구축·운영 및 우수인력 발굴 지원에 관한 사항을 규정함(안 제5조 및 제6조).
- 다. 디지털크리에이터미디어에 관한 사업화, 해외시장진출 지원 및 디지털크리에이터에 대한 금융 지원, 작업환경의 개선 지원 등에 관한 사항을 규정함(안 제7조부터 제10조까지).
- 라. 디지털크리에이터의 육성·지원에 필요한 실태조사, 전담기관 및 지원센터의 지정 등에 관한 사항을 규정함(안 제11조부터 제13조까지).
- 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 제14조부터 제17조까지).
- 바. 크리에이터와 계약 당사자 간 공정계약 체결을 위한 표준계약서 마련 근거 및 전담기관·지원센터 지정을 통한 관리·감독에 관한 사항을 규정함(안 제18조부터 제21조까지).

Ⅲ. 검토의견

1. 총괄적 검토

□ 제정안은 창의성과 전문성을 갖춘 디지털크리에이터를 육성하고 그 성장기반을 조성함으로써 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 함.

○ 최근 유튜버 등 디지털크리에이터가 빠르게 증가하여 2023년말 기준 디지털크리에이터산업 규모가 4조 1,254억원¹⁾에 이르고 있음.

○ 특히 디지털크리에이터산업 종사자 중 30대 이하가 65%에 해당하고 앞으로도 그 규모는 더욱 커질 것으로 예상됨.

○ 이에 영세한 디지털크리에이터를 지원하고 관련 제작물의 사업화 및 해외진출 등을 지원함으로써 디지털크리에이터 산업의 성장기반을 조성하려는 제정안의 입법취지에 공감할 수 있음.

□ 한편, 유튜버 등 디지털크리에이터 분야의 사회적 과급력이 증대됨에 따라서 역기능을 방지하고 건전한 산업발전을 유도할 필요성 또한 커지고 있음.

○ 디지털크리에이터 활동 및 제작물과 관련된 불공정계약, 자극적인 소재의 가짜뉴스 또는 이른바 ‘사이버렉카’라고 불리는 일부

1) 과학기술정보통신부, 「2023년 디지털크리에이터미디어산업 실태조사」

불건전 콘텐츠들의 성행은 디지털크리에이터 산업의 건전하고 지속적인 발전을 저해할 우려가 있음.

- 한국언론진흥재단이 지난 2월 20~50대 1,000명을 대상으로 실시한 조사²⁾에 따르면 사이버렉카가 사회적 문제라는 인식에 전체 응답자의 92%가 동의했으며, 이 문제가 근절되지 않는 이유로 응답자의 87.5%가 콘텐츠 유통 플랫폼의 책임 소홀을, 87.3%가 규제 당국의 책임 소홀을 꼽았음.
- 동 제정안은 디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스 제공사업자 및 관련 사업자단체가 건전한 유통환경 조성을 위한 행동강령 및 자율적 가이드라인을 정하여 시행할 수 있도록 하는 한편, 디지털크리에이터 활동 및 제작물과 관련된 표준계약서를 마련하는 등 자율규제를 규정하고 있다는 점에서 의미가 있음.
- 현행 「청소년보호법」 및 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률(이하 ‘정보통신망법’이라 함)」 상의 자율규제는 콘텐츠 유통이후 관리에 초점을 맞추고 있거나 플랫폼사의 참여가 부족한 한계가 존재함.
- 정부(과기부, 공정위, 방통위)는 ‘플랫폼 민간 자율기구(22.8월~)’를 통해 플랫폼이 스스로 공정거래, 이용자보호 규칙을

2) 양정애, 「‘사이버 렉카’(이슈 유튜버) 제작 유명인 정보 콘텐츠 이용 경험 및 인식」, 『Media Issue』

만들도록 지원 중³⁾인데, 제정안 역시 타법률(「청소년보호법」, 「정보통신망법」)에 규정된 자율규제를 산업특성에 맞게 구체화하여 플랫폼사의 참여 및 이행력 확보에 목적을 두고 있음.

□ 다만, 향후 심사 시 제정안의 여러 조문이 현행 「정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법」(이하 “「정보통신융합법」”)의 제21조⁴⁾ 및 제22조⁵⁾의 내용을 구체화한 것이라는 점, 해당 조문을 근거로 과학기술정보통신부가 디지털크리에이터의 육성·지원 사업을 현재도 수행하고 있다는 점에서, 법률 제정의

3) 민간주도로 디지털 플랫폼 생태계의 부작용 해소를 위한 자율규제 방안 등을 마련: 4개 실무분과(갑을, 소비자·이용자, 데이터·AI, 혁신공유·거버넌스)로 구성. 과기부는 「검색·추천 서비스 투명성 제고를 위한 자율규제 원칙」 마련('23.5월)

4) 「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.

5) 「정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법」 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 표준계약서를 마련하여 디지털콘텐츠사업자 및 사업자단체에 사용을 권장할 수 있다.

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

필요성과 함께 기존 법률과의 관계 설정을 입법정책적으로 검토할 필요가 있어 보임.

- 제정안 제3조는 디지털크리에이터의 육성 및 지원에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 법에 따른다고 규정하여 동 제정안이 일반법임을 밝히고 있는데, 제정안의 내용이 현행 법률보다 더 구체적인 것으로 보이는데, 디지털크리에이터 관련 분야에 있어서는 제정안이 특별법의 지위를 가지는 것이 적절할 수 있음을 고려할 필요가 있어 보임.

□ 제정안에 대한 부처별 의견은 다음과 같음.

- 과학기술정보통신부는 열악한 창작환경에 놓인 영세 디지털크리에이터의 성장과 종사자들의 권리보호 등을 위해 법·제도적 근거를 마련하는 법안취지에 공감하며, 동 법의 제정이 국내 크리에이터미디어 산업의 글로벌 확장과 청년 일자리 창출에도 기여할 것으로 기대된다는 점에서 수용 입장임.
- 문화체육관광부는 동 제정안은 ‘정보통신망’을 이용하는 모든 종류의 창작활동(부호, 문자, 음성, 음향, 이미지, 영상 및 이들의 복합체)의 결과물(자료 또는 정보)을 제작 및 유통하는 개인에게 ‘디지털크리에이터’라는 법적인 지위를 부여한 후 이와 관련된 산업에 대해 규율하고 있는데, 다음의 세 가지 사유로 인해 제정안을 수용할 수 없다는 입장임.

- 첫째, 규율 대상 범위(정의)에서부터 입법의 한계인 명확성의 원칙을 위반할 소지가 크고,
- 둘째, 문화체육관광부에서 소관하고 있는 다양한 장르의 문화 창작자·사업자에 대한 지원 정책과 중복될 가능성이 매우 높아 예산 중복투자로 인한 비효율성을 야기하는 등 입법 필요성이 낮고,
- 셋째, 표준계약서의 활용, 사업자 준수사항 등의 적용 시 이미 동일한 규제를 적용받는 다수의 문화산업 내 사업자들에게 이중 규제를 부과하고 있어 입법 시 정책 현장의 혼란과 부작용이 우려됨.

2. 조문별 검토

가. 목적 및 정의(제정안 제1조 및 제2조)

제 정 안
제1조(목적) 이 법은 창의성과 전문성을 갖춘 디지털크리에이터를 육성하고 그 성장기반을 조성함으로써 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 한다. 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 1. “디지털크리에이터”란 1인 이상의 창작자 또는 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 제작·유통하는 자를 말한다. 2. “디지털크리에이터미디어서비스”란 디지털크리에이터가 제작한 자료 또는 정보(이하 “디지털크리에이터 제작물”이라 한다)를 정보통신망을 통해 이용자에게 전송하거나 이를 유통·관리할 수 있는 수단 등을 제공하는 것을 말한다. 3. “디지털크리에이터미디어서비스제공사업자”란 디지털크리에이터미디어서비스를 제공하는 자로서 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자를 말한다.

□ 제정안의 내용

- 제정안 제1조는 제정안이 창의성과 전문성을 갖춘 디지털크리에이터를 육성하고 그 성장기반을 조성함으로써 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 한다고 규정함.
- 제정안 제2조는 제정안에서 사용하는 용어의 정의를 규정하고 있는데, 그 내용은 다음과 같음.
 - 디지털크리에이터: 1인 이상의 창작자 또는 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 제작·유통하는 자
 - 디지털크리에이터미디어서비스: 디지털크리에이터가 제작한 자료 또는 정보(이하 “디지털크리에이터 제작물”이라 한다)를 정보통신망을 통해 이용자에게 전송하거나 이를 유통·관리할 수 있는 수단 등을 제공하는 것
 - 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자: 디지털크리에이터 미디어서비스를 제공하는 자로서 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자

□ 검토사항

- 이와 관련하여 다음의 사항을 검토할 필요가 있음
 - 제정안에서 제시하는 디지털크리에이터 개념이 광범위하여 영상을 제작하는 유튜버뿐만 아니라 단순 블로거를 포함한 인터넷 등에 글을 게시하는 모든 사람에게 적용될 수 있음.
 - 이에 따라 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 역시 그 범위가 지나치게 넓어질 수 있을 것으로 보이는 바, 그 범위를 명확히 할 필요가 있음.
 - 한편, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자의 기준을 대통령령에 포괄적으로 위임하기보다는 대략적인 기준을 규정하면서 위임하는 것이 적절할 것으로 보임.

□ 관계부처 의견

- 문화체육관광부는 제정안 제2조와 관련하여, 동 법안의 규율 대상이 지나치게 광범위하고 포괄적이어서, 인터넷, SNS 등에 개인의 창작물을 게시(유통)하는 모든 개인을 법의 적용 대상인 “디지털 크리에이터”로 규정하고 모든 정보통신망 이용자들을 법 규율 대상에 포함 시키고 있는바, 신중한 검토가 필요하다는 의견임.
- 과학기술정보통신부는 제정안 제2조와 관련하여 디지털크리에이터 및 디지털크리에이터미디어서비스의 적용 범위를 좁히는

방향으로 수정할 필요가 있다는 의견임.

나. 다른 법률과의 관계(제정안 제3조)

제정안
제3조(다른 법률과의 관계) 디지털크리에이터의 육성 및 지원에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 법에 따른다.

☐ 제정안의 내용

- 제정안 제3조는 디지털크리에이터의 육성 및 지원에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 법에 따른다고 규정하여, 제정안을 디지털크리에이터에 관한 일반법으로 보고 있음.

☐ 검토사항

- 제정안 제3조는 디지털크리에이터의 육성·지원에 대한 기존 규정이 있는 경우에 제정안과의 충돌되는 상황을 피하기 위한 규정이라는 점에서 그 취지에 공감할 수 있음.
- 다만, 제정안 제3조는 다른 법률에 제정안과 유사한 내용의 조문이 존재할 경우 그 다른 법률이 우선 적용된다는 의미인데 이에 대해서는 제정안의 조문 내용과 현행 법률들을 비교·검토

할 필요가 있음.

- 과학기술정보통신부는 2024년 예산사업으로 세부사업 “1인 미디어 콤플렉스 조성” 및 “방송콘텐츠 진흥”을 통하여 유튜버 등 디지털 크리에이터에 대한 지원·육성 등을 포함한 다양한 지원사업을 수행하고 있음.
- 그리고 해당 사업의 근거가 되는 「정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법」(이하 “정보통신융합법”) 제21조⁶⁾ 및 제22조는 각각 디지털콘텐츠의 진흥과 활성화, 디지털콘텐츠 유통질서 확립에 대해 규정하고 있음.
- 또한 과학기술정보통신부는 해당 세부사업의 근거법으로, 「방송통신발전 기본법」 제12조제1항⁷⁾, 「콘텐츠산업 진흥법」 제9조제1항 및 제2항⁸⁾, 「정보통신 진흥 및 융합 활성화

6) 「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.

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

8) 「콘텐츠산업 진흥법」 제9조(콘텐츠제작의 활성화) ① 정부는 다양한 분야와 다양한 형태의 콘텐츠가 창작·유통·이용될 수 있는 환경을 조성하여야 하며, 콘텐츠제작자의 창의성을 높이고 경쟁력을 강화하기 위한 시책을 마련하여야 한다.

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

등에 관한 특별법」 제21조를 들고 있음.

- 그런데 제정안에서 규정하고 있는 디지털크리에이터 및 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 등에 대한 각종 지원, 자율규제 등의 내용은 기존 현행 법률들보다 구체적인 내용을 담고 있는 것으로 보이는바, 그 경우 동 제정안이 특별법으로서의 성격을 지니는 것이 적절할 것으로 보인다는 점을 고려할 필요가 있어 보임.

□ 관계부처 의견

- 문화체육관광부는 제정안 제3조에서는 특별한 경우를 제외하고는 이 법이 우선하도록 하고 있는데, 문화체육관광부 소관의 분야별 지원법률 역시 각 영역별 법률을 우선하여 적용하도록 하고 있어 법령 및 정책 상충이 일어날 가능성이 매우 높은 바, 이미 문화체육관광부의 지원 정책 및 사업을 통해 진흥의 대상이 되는 디지털크리에이터 등에 대하여 별도의 새로운 입법을 통해 지원 근거를 마련할 필요성이 부족하고, 중복 입법으로 인한 혼란과 중복투자의 비효율성이 클 것으로 판단되므로, 신중한 검토가 필요하다는 의견임.
- 과학기술정보통신부는 법률의 우선 적용은 규제 등 침익적 영역에서 문제될 수 있으나, 동 제정안은 침익적 규율이 없는 급부 성격의 진흥법으로 영세 크리에이터, 스타트업 대상의 ‘육성

및 지원'에 한해 적용하는 것이고, 콘텐츠사업자 전반이 아닌 영세한 크리에이터, 스타트업을 대상으로 지원하여 문체부 지원 대상과 차별화가 가능하다는 의견임.

다. 재원의 확보 및 지원대상(제정안 제4조)

제 정 안
제4조(재원의 확보 및 지원대상) ① 정부는 디지털크리에이터 육성 및 지원에 필요한 재원을 마련하기 위하여 노력하여야 한다. ② 정부는 예산, 「방송통신발전 기본법」 제24조에 따른 방송통신발전기금 등으로 이 법에 규정된 사업의 추진을 지원할 수 있다. ③ 제2항에 따른 지원사업의 대상은 다음 각 호의 자로 한다. 1. 1인 이상의 창작자 2. 1인 또는 상시 10인 미만의 근로자를 사용하는 사업자(공동사업자를 포함한다) ④ 제3항을 적용할 때 사업자가 그 규모의 확대 등으로 지원대상에 해당하지 아니하게 된 경우 그 사유가 발생한 연도의 다음 연도부터 3년간은 지원대상으로 본다. 다만, 대통령령으로 정하는 사유로 지원대상에 해당하지 아니하게 된 경우에는 그러하지 아니하다.

□ 제정안의 내용

- 제정안 제4조는 정부가 디지털크리에이터 육성 등에 필요한 재원을 마련하기 위하여 노력하여야 하고 예산 및 방송통신발전기금 등으로 동 제정안에 규정된 사업의 추진을 지원할 수 있다고 규정하고 있음.
- 한편 그 지원사업의 대상을 1인 이상의 창작자, 1인 또는 상시 10인 미만의 근로자를 사용하는 사업자(공동사업자 포함)로 규정하고 있으며, 규모의 확대 등으로 지원대상에 해당되지 아니하게 된 경우에도 3년간의 유예를 두고 있음.

□ 검토사항

- 지원사업의 대상을 1인 이상의 창작자, 1인 또는 상시 10인 미만의 근로자를 사용하는 사업자로 한정하는 것은 영세한 크리에이터 중심으로 정부의 지원이 이루어지도록 하는 효과가 있을 것으로 보임⁹⁾.
- 다만 제정안은 사업자가 그 규모의 확대 등으로 지원대상에 해당하지 아니하게 된 경우에도 3년간은 지원대상으로 보면서 대통령령으로 정하는 사유로 지원대상에 해당하지 아니하게 된

9) 참고로, 국내 크리에이터 사업체는 10인 미만이 90%(총 1.1만개 중 1만개, '22년도 기준)이고, 디지털크리에이터미디어산업의 전체 매출액 4조 1,254억원 중 종사자 규모가 1~4인의 매출액이 1조 4,981억원(36.3%), 5~9인의 매출액이 5,578억원(13.5%), 10~19인의 매출액이 5,521억원(13.4%), 20인 이상이 1조 5,172억원(36.8%)임.(과학기술정보통신부)

경우에는 그러하지 아니하다고 규정하고 있는데, 다소 포괄적으로 대통령령에 위임하고 있으므로 그 대략의 기준을 정할 필요가 있을 것으로 보임.

라. 교육훈련 지원 및 종합정보시스템 구축, 우수인력의 발굴 및 육성, 사업화·해외진출 지원(제정안 제5조부터 제8조)

제 정 안
제5조(교육훈련 지원 및 종합정보시스템 구축·운영) ① 과학기술정보통신부장관은 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 과학기술정보통신부장관은 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 과학기술정보통신부장관은 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(사업화 지원 등) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터의 육성을 위하여 디지털크리에이터 제작물의 사업화를 위한 지원을 할 수 있다.

② 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터가 「정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법」 제2조제1항제2호에 따른 정보통신융합 기술·서비스를 활용하는 경우로서 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 경우에는 이에 필요한 지원을 할 수 있다.

③ 제1항 및 제2항에 따른 지원의 대상·방법 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제8조(해외진출 지원) ① 과학기술정보통신부장관은 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 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따른 사업을 효율적으로 지원

하기 위하여 대통령령으로 정하는 관련 기관이나 단체가 이를 위탁 또는 대행하게 할 수 있으며, 이에 필요한 비용을 보조할 수 있다.

□ 제정안의 내용

- 제정안 제5조제1항은 디지털크리에이터 및 디지털크리에이터가 되고자 하는 자에 대한 교육훈련을 지원할 수 있도록 규정하고, 같은 조 제2항은 디지털크리에이터 관련 정보를 종합적으로 관리하기 위한 종합정보시스템을 구축·운영할 수 있도록 하며, 같은 조 제3항은 교육훈련 및 종합정보시스템 구축·운영 업무를 전문 기관에 위탁할 수 있는 근거를 마련하는 것임.
- 제정안 제6조는 디지털크리에이터 관련 우수 인력의 발굴·육성을 위한 지원사업을 할 수 있도록 하는 것이고, 안 제7조는 디지털크리에이터 제작물의 사업화를 위한 지원을 할 수 있도록 하는 것임.
- 제정안 제8조제1항은 디지털크리에이터의 해외시장 진출을 지원하기 위한 각종 사업을 할 수 있도록 하고, 같은 조 제2항은 해당 사업을 관련 기관이나 단체에게 위탁 또는 대행하게 할 수 있도록 근거를 마련하는 것임.

□ 검토사항

- 제정안 제5조부터 제8조는 과학기술정보통신부가 디지털크리에

이터 및 디지털크리에이터가 되고자 하는 자, 디지털크리에이터 미디어 관련 사업 등을 지원하는 근거를 마련하여, 디지털크리에이터의 육성 및 성장기반 조성에 기여할 수 있도록 한다는 점에서 입법취지에 부합하는 것으로 보임.

○ 다만, 현재에도 과학기술정보통신부가 현행 「정보통신융합법」 제21조에 근거하여 디지털콘텐츠 관련 지원 사업을 한국전파진흥협회를 통해 수행하고 있는바¹⁰⁾, 유사한 법률이 존재한다고 볼 수 있으므로, 법조문 신설에 대하여는 입법정책적인 관점에서 판단할 필요가 있어 보임.

- 제정안에서 제시하고 있는 교육훈련, 우수인력 발굴, 사업화, 해외시장 진출 등의 내용은 현행 「정보통신융합법」 제21조 제2항제3호, 제4호 및 제6호와 시행령 제27조제1항제2호 및 제6호의 내용을 구체화한 측면이 있음.

<제정안과 유사한 「정보통신융합법」 조문>

제정안		「정보통신융합법」	
조문	주요 내용	조문	내용
제5조 제1항	디지털크리에이터 및 디지털크리에이터가 되고자 하는 자에 대한 교육훈련 지원의 근거 마련	제21조제2항 제3호	3. 디지털콘텐츠 인프라 구축 지원
제5조 제2항	디지털크리에이터 관련 정보 관리 및 제공을 위한 정보시스템 구축·운영의 근거 마련	제21조제2항 제3호	3. 디지털콘텐츠 인프라 구축 지원

10) 구체적인 예산사업 현황은 <참고자료 1> 참조.

제6조	디지털크리에이터 관련 우수 인력의 발굴 및 육성의 근거 마련	제21조제2항 제4호	4. 디지털콘텐츠 관련 전문인력 양성 지원
제7조	디지털크리에이터 제작물 사업화를 위한 지원의 근거 마련	제21조제2항 제6호 및 시행령 제27조 제1항제2호	2. 디지털콘텐츠 분야 창업 지원
제8조	디지털크리에이터의 해외시장 진출 지원의 근거 마련	제21조제2항 제6호 및 시행령 제27조 제1항제6호	6. 디지털콘텐츠의 해외진출을 위한 기반조성 및 마케팅 지원
제5조 제3항/ 제8조 제2항	교육훈련 및 관리시스템의 구축·운영 사업 위탁의 근거 마련/ 해외진출 사업 위탁의 근거 마련	제21조제3항	③ 정부는 제2항 각 호의 사업을 효율적으로 추진하기 위하여 전담기관을 지정할 수 있으며, 필요한 비용의 전부 또는 일부를 보조할 수 있다.

□ 관계부처 의견

- 과학기술정보통신부는 디지털크리에이터 지원 등 업무 관련 조항의 주체를 과학기술정보통신부 단독에서 ‘정부’로 수정하여, 문화체육관광부의 콘텐츠 관련 지원 업무를 반영할 필요가 있다는 의견임.

마. 각종 지원(제정안 제9조 및 제10조)

제 정 안
제9조(금융 지원) ① 정부는 디지털크리에이터 및 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자에 대하여 필요한 자금을 융자·투자하거나 그 밖에 필요한 지원을 할 수 있다. ② 정부는 디지털크리에이터 및 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자의 활동에 필요한 자금을 원활하게 조달하기 위하여 「신용보증기금법」에 따른 신용보증기금으로 하여금 디지털크리에이터 및 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자를 대상으로 하는 보증제도를 수립·운영하도록 할 수 있다. 제10조(작업환경의 개선 지원) 과학기술정보통신부장관은 대통령령으로 정하는 바에 따라 디지털크리에이터 작업환경의 개선에 필요한 사업을 할 수 있다.

□ 제정안의 내용

- 제정안 제9조는 디지털크리에이터 및 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자에 대하여 정부가 필요한 자금을 융자·투자할 수 있도록 하고 신용보증기금을 통한 보증제도를 수립·운영할 수 있도록 하는 내용임.
- 제정안 제10조는 과학기술정보통신부장관이 디지털크리에이터 작업환경의 개선에 필요한 사업을 할 수 있도록 근거를 마련하

는 것임.

- 과학기술정보통신부는 디지털크리에이터 작업환경의 개선에 필요한 사업으로 현황조사, 법률 자문, 노무 상담, 세무 지원 등이 해당된다고 설명하였음.

□ 검토사항

- 제정안 제9조는 디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자에 대한 자금 지원 및 보증 규정을 신설하는 것으로, 디지털크리에이터 육성을 위한 제도적 지원체계를 구축하려는 입법취지에 부합하는 것으로 보임.
- 다만, 현행 「정보통신융합법」 및 시행령에서 “디지털콘텐츠 투자 및 용자 지원”에 관한 근거 규정이 존재한다는 점, 이를 근거로 투자 협약을 체결한 실적이 있다는 점에서, 제정안 제9조를 추가로 신설하는 것에 대하여는 입법정책적인 관점에서 판단할 필요가 있어 보임.
- 현행 「정보통신융합법」 제21조제2항제6호 및 시행령 제27조 제1항제1호에서 “디지털콘텐츠 투자 및 용자 지원”에 관하여 규정하고 있음.

<제정안과 유사한 「정보통신융합법」 조문>

제정안		「정보통신융합법」	
조문	주요 내용	조문	내용
제9조	디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자에 대한 정부의 융자·투자 및 보증 근거 마련	제21조제2항제6호 및 시행령 제27조 제1항제1호	1. 디지털콘텐츠 투자 및 융자 지원

- 또한, 현행 「정보통신융합법」 제21조제2항제6호 및 시행령 제27조제1항제1호에 근거하여 과학기술정보통신부는 IBK기업은행과 MOU를 체결¹¹⁾하여 글로벌 미디어 스타트업 육성 프로그램 참여기업에 대해 3년간 100억원의 투자 협약을 한 바 있음.

○ 제정안 제10조는 법률 자문 등 디지털크리에이터 작업환경의 개선에 필요한 사업을 지원할 수 있는 근거를 마련하는 것으로, 제정안의 입법취지에 부합하는 것으로 보임.

○ 다만, 현행 「정보통신융합법」 및 시행령에 “디지털콘텐츠 관련 사업에 대한 법률 지원 및 경영자문 지원”과 관련한 근거규정이 마련되어 있으므로, 제정안 제10조를 추가로 신설하는 것에 대하여는 입법정책적인 관점에서 판단할 필요가 있어 보임.

11) 디지털 미디어·콘텐츠 투자 활성화 및 금융지원 확대를 위한 다자간 업무협약 체결*(정부-IBK-IPTV 3사-RAPA·KCA, 2023년 6월)

<제정안과 유사한 「정보통신융합법」 조문>

제정안		「정보통신융합법」	
조문	주요 내용	조문	내용
제 10조	과기부의 디지털크리에이터 작업환경에 필요한 사업 수행 근거 마련	제21조제2항제6호 및 시행령 제27조 제1항제7호	7. 디지털콘텐츠 관련 사업에 대한 법률 지원 및 경영자문 지원

바. 실태조사(제정안 제11조)

제 정 안
제11조(실태조사) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터 육성 및 지원 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 요청에 따라야 한다. ③ 제2항에 따른 자료의 제출 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

□ 제정안의 내용

○ 제정안 제11조는 과학기술정보통신부장관이 디지털크리에이터

의 활동현황 및 실태 등에 관하여 조사하고 그 결과를 공표할 수 있도록 하며, 필요한 경우 공공기관, 디지털크리에이터 등에게 자료제출을 요청할 수 있도록 근거를 마련하려는 것임.

□ 검토사항

- 제정안 제11조는 디지털크리에이터에 대한 실태조사를 하고, 이를 육성 및 지원 정책 수립에 활용하고자 한다는 점에서, 디지털크리에이터를 육성·지원하고자 하는 입법취지에 부합하는 것으로 보임.
- 또한 이는 과학기술정보통신부가 2023년 실시한 디지털크리에이터미디어 산업 실태조사의 추진 근거가 될 것으로 보임.
 - 「정보통신융합법」 제8조 및 제22조는 각각 정보통신 진흥 및 융합 활성화 기본계획 실태조사 및 유통경로 실태조사를 규정하고 있지만, 크리에이터 육성 및 지원정책 효율화를 목적으로 매출 등 사업, 인력, 콘텐츠, 인프라 등 산업 전반의 통계가 포함된 디지털크리에이터미디어산업 실태조사의 법적 근거로 보기에선 무리가 있음.¹²⁾

□ 관계부처 등 의견

- 과학기술정보통신부는 제정안 제11조제2항의 실태조사를 위한

12) 통계청 국가통계 승인(‘23.7월) 심사 과정에서도 ‘디지털크리에이터미디어산업 실태조사’는 직접적인 법적근거가 없는 것으로 적용받은 바 있음

자료 제출 대상과 관련하여, 디지털크리에이터는 사업자에 한정하여 자료의 제출을 요청할 수 있도록 수정할 필요가 있다는 의견임.

- 한국인터넷기업협회는 디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자에 대한 자료 제출 의무는 디지털크리에이터 및 사업자에게 과도한 부담을 지우게 될 수 있는바, 법 위반 혐의가 있어 조사를 위한 자료 제출이 아닌, 단순히 산업 현황에 대한 분석을 위한 자료 제출 요구라는 점, 법률안 및 해당 조항의 취지가 산업 진흥을 위함이라는 점을 고려한다면, 타 육성·지원법의 사례와 같이 자료 제출 의무 규정을 삭제하는 것이 동 제정안의 취지에 부합한다는 의견임.

사. 전담기관 및 지원센터의 지정(제정안 제12조 및 제13조)

제 정 안
제12조(전담기관의 지정 등) ① 과학기술정보통신부장관은 디지털크리에이터의 육성 및 지원에 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.

제13조(디지털크리에이터 지원센터의 지정 등) ① 정부는 디지털크리에이터 및 디지털크리에이터를 하고자 하는 자를 지원하기 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 정부는 제1항에 따라 지정한 지원센터에 대하여 예산의 범위에서 제2항 각 호의 사업을 수행하는 데 필요한 경비의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

④ 정부는 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.

□ 제정안의 내용

○ 제정안 제12조는 과학기술정보통신부 장관이 디지털크리에이터 관련업무를 전담하는 기관을 지정하고, 해당 기관의 운영비를 지원할 수 있는 근거를 마련한 것이며, 제정안 제13조는 지원센터를 지정하고 해당 센터의 사업비를 지원할 수 있는 근거를 마련한 것임.

□ 검토사항

○ 디지털크리에이터 전담기관 지정 및 지원센터를 지정하여 예산을 지원할 수 있는 근거를 마련하려는 제정안 제12조 및 제13조는, 전담기관 및 지원센터 지정 및 재정지원을 통해 디지털크리에이터 관련 사업 수행의 전문성 제고 및 안정적 수행을 가능하게 한다는 점에서 제정안의 입법취지에 부합하는 것으로 보임.

○ 다만, 현행 「정보통신융합법」 및 시행령에 따라 디지털콘텐츠의 진흥 및 활성화를 위한 사업을 효율적으로 추진하기 위한 전담기관을 지정할 수 있고, 지원센터 운영사업 역시 수행되고 있

다는 점을 고려하여 법조문의 신설 필요성에 대해 입법정책적으로 판단할 필요가 있어 보임.

- 「정보통신융합법」 제21조제3항에 따라 디지털 콘텐츠 진흥 및 활성화 사업을 추진하는 전담기관 지정이 가능함.
- 「정보통신융합법」 제21조제2항제2호 ‘디지털콘텐츠 관련 지역협력 및 시범사업’의 일환으로 “지역1인미디어센터”의 구축·운영 사업이 수행되고 있음.

<제정안과 유사한 「정보통신융합법」 조문>

제정안		「정보통신융합법」	
조문	주요 내용	조문	내용
제12조	디지털크리에이터 업무 전담기관 지정 근거 마련	제21조제3항	③ 정부는 제2항 각 호의 사업을 효율적으로 추진하기 위하여 전담기관을 지정할 수 있으며, 필요한 비용의 전부 또는 일부를 보조할 수 있다.
제13조	디지털크리에이터 지원센터 지정 근거 마련	제21조제2항제2호	2. 디지털콘텐츠 관련 지역협력 및 시범사업

- 지역 1인 미디어센터 운영 예산은 세부사업 “1인미디어콤플렉스조성”의 내역사업 “지역1인미디어센터 운영”에 편성되어 있고, 2024년 기준 예산액은 9억원임.

<제정안과 관련된 과학기술정보통신부의 예산사업 현황>

(단위: 백만원)

제정안		예산 사업 현황			
조문	내용	세부사업명 (내역사업명)	2024년 예산액	수행기관	사업 내용
제13조	디지털크리에이터지원센터의 지정	1인미디어컴플렉스조성 (지역1인미디어센터 운영)	900	한국전파진흥협회 (보조)	o(지역 1인 미디어센터 구축·운영) 지역 1인 미디어 특화 인프라 운영을 기반으로 지역 1인 미디어 창작자 발굴, 육성 및 제작 지원

- 해당 사업 예산을 통하여 2023년 기준 강원, 대구, 부산 3곳에 지역 1인 미디어센터가 운영되고 있음.

< 2023년 기준 지역 1인 미디어 센터 현황 및 실적>

구분	강원	대구	부산
구축지	강릉 SW융합센터	대구 스타디움 몰	부산 영도구 지역산업복지센터
지역진흥기관	강릉과학산업진흥원	대구디지털혁신진흥원	부산정보산업진흥원
주요 시설 (지방비)	중형 스튜디오 2식 공용공간 (편집공간 등)	중형(멀티) 스튜디오 2식 개인 스튜디오 4식 프로젝트룸 2식, 교육실 1식	중형(멀티) 스튜디오 2식 오픈 스튜디오 1식 편집실 1식, 장비실 1식
지역 창작자 육성	51팀	53팀	40팀
지역 특화 콘텐츠 제작 지원	11편 ※특화: 전통문화, 관광	53편 ※특화: 게임, 뷰티	16편 ※특화: 웹툰, 사투리

- 그 밖에 안 제13조는 지원센터 등을 지정하는 주체를 “정부”로 규정하고 있는데, 현재 지역 1인 미디어센터 사업을 수행하는

주체는 과학기술정보통신부이지만, 방송통신위원회도 크리에이터와 일부 관련된 사업¹³⁾을 수행하고 있음을 고려하면 지원센터 지정 주체를 ‘정부’로 규정하는 것은 적절한 것으로 보임.

아. 유통환경(제정안 제14조)

제 정 안
제14조(유통환경) ① 디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스 제공사업자 및 관련 사업자단체(이하 “디지털크리에이터등”이라 한다)는 건전한 유통환경을 조성하기 위하여 필요한 행동강령을 정하여 시행할 수 있다. ② 디지털크리에이터등은 유통되는 디지털크리에이터 저작물에 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 정보가 포함되지 아니하도록 사전교육, 모니터링 등 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.

13) 건전한 사이버 윤리문화 조성(3251-307) 사업을 통해 (예비) 크리에이터 대상으로 1인미디어 제작·기획 등의 과정에서 지켜야 하는 디지털윤리 역량 교육을 실시하고 유명 크리에이터를 디지털윤리 홍보대사로 선정해서 윤리 동영상 제작 및 건전한 디지털윤리 문화 확산을 위한 인식 제고를 추진하고 있음.

□ 제정안의 내용

- 제정안 제14조는 디지털크리에이터, 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자 및 관련 사업자단체(이하 '디지털크리에이터등'이라 함)가 건전한 유통환경을 조성하기 위하여 행동강령을 스스로 정하여 시행할 수 있도록 하고, 청소년유해매체물 등이 유통되지 않도록 자율적 가이드라인을 정하여 시행할 수 있도록 근거를 마련하는 것임.

□ 검토사항

- 제정안 제14조는 디지털크리에이터등이 행동강령을 스스로 정하여 건전한 유통환경을 조성할 수 있도록 하고, 청소년유해매체물 등에 대한 자율규제 가이드라인을 정할 수 있도록 한다는 점에서, 건전한 디지털크리에이터 산업 및 유통환경을 조성하는데 이바지할 수 있다는 점에서 그 입법취지에 공감할 수 있음.
- 유튜브 등 거대 플랫폼을 중심으로 매년 방대한 콘텐츠가 생산되고 있으나, 유해·불법 콘텐츠의 심의, 삭제, 차단 등 사후적 조치로는 건전한 콘텐츠 유통에 한계가 존재함.

- 현행 「청소년 보호법」 14), 「정보통신망 이용촉진 및 정보보

14) 「청소년 보호법」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

3. “청소년유해매체물”이란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 말한다.

호 등에 관한 법률」 15)에 따른 규제는 유통된 이후의 자율적
관리에 초점이 있거나, 영상 공유 플랫폼사의 참여가 제한적

가. 제7조제1항 본문 및 제11조에 따라 청소년보호위원회가 청소년에게 유해한 것으로 결정하
거나 확인하여 여성가족부장관이 고시한 매체물

나. 제7조제1항 단서 및 제11조에 따라 각 심의기관이 청소년에게 유해한 것으로 심의하거나
확인하여 여성가족부장관이 고시한 매체물

제11조(청소년유해매체물의 자율 규제) ① 매체물의 제작자·발행자, 유통행위자 또는 매체물과
관련된 단체는 자율적으로 청소년 유해 여부를 결정하고 결정한 내용의 확인을 청소년보호위원
회나 각 심의기관에 요청할 수 있다.

② 제1항에 따른 확인 요청을 받은 청소년보호위원회 또는 각 심의기관은 심의 결과 그 결정
내용이 적합한 경우에는 이를 확인하여야 하며, 청소년보호위원회는 필요한 경우 이를 각 심의
기관에 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 청소년유
해표시 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.

15) 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」

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

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

2. 사람을 비방할 목적으로 공공연하게 사실이나 거짓의 사실을 드러내어 타인의 명예를 훼손
하는 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 제
조할 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

이라는 한계가 존재함.

- 제정안 14조는 거대 플랫폼을 중심으로 유통되는 크리에이터 콘텐츠 특성을 반영하여 플랫폼사의 협력적 참여 및 창작단계에서 건전 콘텐츠가 생산되도록 원천적인 예방수단 확보에 방점을 둠.

□ 관계부처 의견

- 문화체육관광부는 제정안 제14조는 디지털크리에이터 등에게 건전한 유통환경 조성을 위해 행동강령을 정하고 시행할 수 있도록 하고, 청소년유해매체물 및 불법정보 등이 포함되지 않도록 가이드라인을 정하여 시행할 수 있도록 하는 등 건전한 정보와 콘텐츠의 유통에 대해 암묵적인 책임을 부과하고 있으며, 제정안 제2조의 광범위한 정의에 따르면 제정안 제14조 등 동 제정안의 규율이 적용되는 대상자(수범자)가 잠재적으로 정보통신망을 이용하는 모든 국민이 될 수 있고, 그 범위가 명확하게 좁혀지지 않아 법률의 적용 여부에 대해 수범자의 예측 가능성이 떨어지는 문제가 있으므로 신중한 검토가 필요하다는 의견임.
- 과학기술정보통신부는 제정안 제14조는 건전한 유통환경 조성을 위해 민간의 자율적인 이행을 전제로 하는 자정활동 및 사전예방 수단을 규정하고 있는바, 행동강령, 가이드라인 마련과 시행의 주체는 민간이고 산업구성원 간의 자율적인 영역으로서 규제나 의무사항이 아니며, 정부는 민간의 관련 활동을 간접적

으로 지원하는 역할에 그칠 뿐이므로 암묵적인 책임부과에 해당하지 않는다는 의견임.

자. 상생협력 촉진, 협약체결의 권장 및 상생협력 기여자 선정·지원 등(제정안 제15조부터 제17조)

제 정 안
제15조(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. 제16조(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 제1항에 따른 협약의 내용·체결절차·이행실적 평가 및 제2항에 따른 지원시책 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제17조(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.

□ 제정안의 내용

○ 제정안 제15조는 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자간 상호이익 증진 및 상생협력 촉진을 위한 시책 마련, 협의체 구성·운영을 할 수 있도록 하려는 것임.

○ 제정안 제16조는 과학기술정보통신부장관이 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자가 디지털크리에이터 제작물 관계법령의 준수 및 상호 지원·협력을 약속하는 자발적인 협약을 체결하도록 권장하는 한편, 그 협약의 이행을 독려하기 위한 시책을 마련하여 시행할 수 있도록 하려는 것임.

- 제정안 제17조는 과학기술정보통신부장관이 상생협력에 기여한 자를 선정하고 포상하는 등의 지원시책을 마련할 수 있게 하려는 것임.

□ 검토사항

- 제정안 제15조부터 제17조까지의 규정을 통하여 현행법상 규정되지 않은 새로운 유형의 갈등에 대하여 디지털크리에이터와 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자의 당사자 간의 상생협력을 유도할 수 있다는 점에서, 건전한 디지털크리에이터 시장 조성에 기여할 것으로 보이므로 그 입법취지에 공감할 수 있음.

□ 관계부처 의견

- 문화체육관광부는 제정안 제16조에 대하여 디지털크리에이터 등에게 부과하는 의무에 해당하므로 신중한 검토가 필요하다는 의견임.
- 과학기술정보통신부는 산업 내 상생협력, 공정한 협약에 대한 내용을 규정하고 관련 이행 실적을 평가함으로써 디지털크리에이터미디어산업의 건전한 성장환경을 조성할 것으로 보인다는 의견임.

차. 디지털크리에이터 저작물 등 관련 계약, 표준계약서 및 디지털 크리에이터미디어서비스 제공 관련 준수사항(제정안 제18조부터 제20조)

제 정 안

제18조(디지털크리에이터 저작물 등 관련 계약) ① 디지털크리에이터 활동 및 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 주고받아야 한다.

1. 계약기간 · 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 제19조에 따른 표준계약서를 사용하는 경우에는 제1항 및 제2항에 따라 계약을 체결한 것으로 본다.

제19조(표준계약서의 제정 · 보급) ① 과학기술정보통신부장관은 공정거래위원회, 문화체육관광부 및 방송통신위원회와 협의하여 디지털크리

에이터 활동 및 제작물과 관련된 표준계약서를 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 과학기술정보통신부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 사용하는 디지털크리에이터등에 대하여 제4조에 따른 재원 지원 및 제9조에 따른 금융지원을 하는 경우 우대할 수 있다.

제20조(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 적정한 수익배분을 하도록 노력할 것
3. 디지털크리에이터 제작물 제공에 관한 계약을 체결할 때 계약 상대방에게 수익배분 방식, 계약조건 등 대통령령으로 정하는 중요한 사항을 충분히 설명 또는 고지할 것

② 제1항에 따른 준수사항의 구체적인 내용은 대통령령으로 정한다.

□ 제정안의 내용

- 제정안 제18조는 디지털크리에이터 활동 및 제작물과 관련된 계약에 있어 계약서에 포함되어야 할 사항을 규정하고 있음.
- 제정안 제19조는 과학기술정보통신부장관이 공정거래위원회, 문화체육관광부 및 방송통신위원회와 협의하여 마련한 디지털크리에이터 활동 및 제작물과 관련된 표준계약서의 사용을 권고할 수 있도록 하고 표준계약서를 사용하는 디지털크리에이터등에 대하여 재원 지원 및 금융지원을 하는 경우 우대할 수 있도록 하려는 것임.
- 제정안 제20조는 디지털크리에이터미디어서비스제공사업자가 디지털크리에이터 제작물의 지속적인 이용이 가능한 상태를 확보하기 위한 서비스를 제공하고, 디지털크리에이터 제작물을 제공하기 위한 거래에서 당사자 간에 적정한 수익배분을 하도록 노력하며, 디지털크리에이터 제작물 제공에 관한 계약을 체결할 때 계약상대방에게 수익배분 방식, 계약조건 등 대통령령으로 정하는 중요한 사항을 충분히 설명 또는 고지해야 함을 규정하고 있음.

□ 검토사항

- 제정안 제18조부터 제20조까지는 디지털크리에이터미디어와 관련된 계약당사자들이 표준계약서를 사용하거나 계약기간 등이

명시된 계약서를 사용하도록 하여 계약당사자들의 권리를 보호하고자 한다는 점에서 그 입법취지에 공감할 수 있음.

□ 관계부처 등 의견

- 문화체육관광부는 제정안 제2조의 규정을 고려할 때, 정보통신망에서 게시·유통되는 모든 문화콘텐츠를 둘러싼 계약에 대해 제18조 및 제19조의 표준계약 또는 공정한 계약에 대한 규제가 적용된다고 할 것이므로, 이는 문화체육관광 분야에서 각 산업의 특성을 고려해 적용하고 있는 다종(多種)의 표준계약서와 서로 중복되어 현장에 혼란을 초래하고 이중 규제를 부과하게 되므로 신중한 검토가 필요하다는 의견임.¹⁶⁾
- 과학기술정보통신부는 MCN¹⁷⁾-디지털크리에이터, 디지털크리에이터-제작스태프 간의 계약 내용을 명확히 규정하여 디지털크리에이터뿐만 아니라 계약 상대방으로서 개인 및 사업자의 권리를 보호할 수 있다는 점에서 수용 입장임.

16) 구체적인 적용례를 살펴보면, 안 제18조의 계약 방식 등에 관한 규정 및 제19조의 표준계약서에 관한 규정은 문화체육관광부 소관 「예술인 복지법」 제4조의4 및 제5조, 「대중문화예술산업법」 제7조 및 제8조 등의 규정과 동일한데, 예술인복지법에서 규정하는 문화예술인 또는 대중문화예술산업법에서 규정하는 대중문화예술인이 정보통신망을 이용해 제작·유통하는 문화예술/대중문화예술용역을 체결하는 경우, 한 개인에 대하여 동 법안의 디지털크리에이터와 문화예술인/대중문화예술인의 지위가 이중으로 적용될 수밖에 없는 구조이며, 계약의 방식 및 내용에 대한 이중의 규제를 받을 뿐 아니라 표준계약서의 적용에 있어서 두 개 이상의 법률이 각각 규정하는 표준계약서가 존재하여 수범자의 입장에서 무엇을 따라야 할지 알 수 없고, 이로 인해 법적 지위의 불안정성이 야기되는(지원사업 우대요건 미충족 등) 등 정책 현장의 혼란이 명확하게 예상됨.

17) MCN(Multi Channel Network)은 다중채널네트워크의 약자로, 인터넷 방송 플랫폼에서 활동하는 인터넷방송인이나 인플루언서 등을 지원, 관리하며 수익을 공유하는 기획사 형태의 회사를 의미함.

- 또한 제정안 제18조는 산업구성원이 참여하는 자율체계가 근간일 뿐만 아니라 작업환경, 상생협력, 플랫폼 준수사항은 동법률만 규율하는 조항으로 이중적인 규제에 해당하지 않고, 제정안 제19조의 디지털크리에이터 표준계약서는 국정과제, 다부처 정책안전¹⁸⁾에서 그 필요성이 인정됐으며, 권고사항으로 규제에 해당되지 않는다는 의견임.

- 다만, 민간이 정부 지원사업 우대를 목적으로 특정 부처의 표준계약서를 선택해야 하는 혼란을 방지하기 위해, 제정안 제19조제4항의 주체를 과학기술정보통신부에서 정부로 수정하고, 정부지원 우대가 가능한 계약서에 표준계약서 외에도 제18조제2항 각 호의 주요사항이 포함된 문서를 추가하는 방안을 고려할 필요가 있다는 의견임.

○ 한국인터넷기업협회는 본 개정안의 계약 관련 조항은 디지털크리에이터의 ‘활동’ 및 ‘제작물’과 관련된 사항에 대한 계약에 대해 규정하고 있으나, ‘활동’은 매우 광범위한 사항을 포함할 우려가 있어서 보다 명확한 규정이 필요하다는 의견임.

- 문언에 따르면 디지털크리에이터가 펼치는 모든 활동에 대한 계약을 규정하는 것으로 해석할 수 있어 디지털크리에이터 제작물과 직접적인 관련이 없는 활동(방송출연·광고·출판 등)에

18) 「미디어·콘텐츠 산업융합 발전방안」(‘24.3월, 융발위-과기정통부·문체부·방통위 참여), 「청년친화 서비스 발전방안」(‘24.3월, 비상경제장관회의)

대한 계약도 수범 대상이 될 수 있다는 의견임.

- 따라서 MCN산업을 별도로 정의하여 계약 관련 조항을 MCN과의 계약으로 한정하거나, 수범 대상을 ‘제작물 제작’ 관련 계약으로 한정하는 방안을 검토할 필요가 있다는 입장임.

카. 보고·검사, 권한 등의 위임·위탁 및 벌칙 적용에서의 공무원의제(제정안 제21조부터 제23조)

제정안
제21조(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.
제22조(권한 등의 위임·위탁) ① 이 법에 따른 과학기술정보통신부장관의 권한은 그 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 특별

시장·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.

제23조(벌칙 적용에서의 공무원 의제) 제22조제2항에 따라 위탁받은 업무에 종사하는 전담기관 또는 지원센터의 임직원은 「형법」 제129조부터 제132조까지의 규정을 적용할 때에는 공무원으로 본다.

□ 제정안의 내용 및 검토사항

- 제정안 제21조는 지원센터 및 전담기관에 대한 현장출입 및 서류검사를 규정하고 있고, 제22조는 권한의 위임·위탁에 대해 규정하고 있으며 제23조는 「형법」상 뇌물에 관한 죄에 관한 벌칙 적용에서의 공무원 의제를 규정하고 있는데, 특별한 문제가 없는 것으로 보임.

문 의 처

02)6788-5236

참고자료 1.

<제정안과 관련된 과학기술정보통신부의 예산사업 현황>

(단위: 백만원)

제정안		예산 사업 현황			
조문	내용	세부사업명 (내역사업명)	2024년 예산액	수행기관	사업 내용
제5조 제1항	교육훈련	방송콘텐츠진흥 (1인미디어산업기반조성) (핵심인재육성)	1,824	한국전파진흥협회 (보조)	○ (전업크리에이터 육성) 중급 창작자 대상 채널 컨설팅, 사업화 프로젝트, 제작비·인프라 지원을 통한 안정적 수익 창출 기반 마련
		1인미디어콘텐츠플렉스조성 (지역1인미디어센터 운영)	900	한국전파진흥협회 (보조)	○ (지역 1인 미디어센터 구축·운영) 지역 1인 미디어 특화 인프라 운영을 기반으로 지역 1인 미디어 창작자 발굴 및 육성, 제작지원
제5조 제2항	종합정보 시스템	1인미디어콘텐츠플렉스조성 (콘텐츠플렉스 운영)	3,690	한국전파진흥협회 (보조)	○ (디지털미디어혁신허브) 산업의 산재된 창작자 DB 구축을 통한 정보제공 등 통합 서비스 제공 *24. 4월 정식오픈 (hub.mplex.co.kr)
제6조	우수인력 발굴·육성	방송콘텐츠진흥(1131-301) (1인미디어산업기반조성) (핵심인재육성)	1,824	한국전파진흥협회 (보조)	○ (크리에이터 미디어 신직업육성) 크리에이터 외 산업 변화로 나타나는 융합 신직업 전문가 육성을 위해 전문 교육, 취업 연계 지원
제7조	사업화 지원	1인미디어콘텐츠플렉스조성 (융합사업화 지원)	300	한국전파진흥협회 (보조)	○ (융합사업화지원) 1인 미디어 기반 이중 산업간 융·복합을 통한 서비스 모델 개발 및 사업화 지원
제8조	해외진출 지원	방송콘텐츠진흥(1131-301) (1인미디어산업기반조성) (핵심인재육성)	1,824	한국전파진흥협회 (보조)	○ (해외 견본시 참가 지원) 국내 우수 크리에이터의 해외 대표 박람회(VidCon) 참가 및 글로벌네트워킹 지원
		방송콘텐츠진흥(1131-301) (1인미디어산업기반조성)	900	한국전파진흥협회 (보조)	○ (해외진출용 재제작지원) 기계작 콘텐츠의 스크립트 번역, 자막, 더빙 등 현지화 재제작지원

		기반조성 (콘텐츠제작지원)			
		1인미디어복합 플렉스조성 (복합플렉스 운영)	3,690	한국전파 진흥협회 (보조)	o (글로벌 미디어 스타트업 육 성 프로그램) 디지털미디어 분 야 스타트업(입주사) 대상 역량 강화 및 글로벌 진출 맞춤형 프 로그램 운영