

콘텐츠산업의 국가전략산업 육성에 관한 특별법안

(이헌승의원 대표발의)

의안 번호	21473
----------	-------

발의연월일 : 2026. 9. 18.

발 의 자 : 이헌승 · 엄태영 · 박덕흠
송석준 · 이양수 · 김도읍
김소희 · 김대식 · 곽규택
김정재 · 한지아 · 김상훈
김 건 · 박성훈 의원
(14인)

제안이유

최근 디지털 전환과 글로벌 온라인 동영상 서비스(OTT) 확산으로 콘텐츠 제작·유통 구조가 급변하면서, 국내 콘텐츠산업은 세계적 경쟁력과 성장 잠재력이 있음에도 불구하고 지식재산권 귀속, 투자 재원, 제작 인프라, 공정거래 질서 등 핵심 기반이 제도적으로 분절되어 체계적 지원이 어려운 상황임.

정부는 ‘K-컬처 시대를 위한 콘텐츠 국가전략산업화’ 추진을 국정과제로 제시하고, 2030년까지 K-컬처 300조 시대 실현, 문화수출 50조 원, 방한 관광객 3,000만 명 등 목표 달성을 위해 정책금융 확대와 세제·재정 우대, 인프라 구축 등을 종합적으로 추진할 필요가 있음.

한편 영국·캐나다 등 주요국은 환급형(현금 환급) 우대와 제작 인프라 투자를 통해 대형 프로젝트 유치 경쟁을 강화하고 있어, 우리나라

라 역시 해외 제작 투자 유치와 지역 기반 창의산업 클러스터 조성, 그리고 지식재산권 기반 부가가치 확산을 촉진하는 국가 차원의 전략 체계가 요구됨.

이에 콘텐츠산업을 국가전략산업으로 체계화하고 범정부 정책조정 기구를 설치하는 한편, 해외 제작 환급금 지급, 지식재산권 투자 정책 금융 우대 중심의 지원체계를 마련하고, 글로벌 플랫폼과 국내 사업자 간 공정거래 환경을 조성함으로써 콘텐츠산업의 지속가능한 발전과 국민경제 기여를 도모하려는 것임.

주요내용

가. 콘텐츠산업을 국가전략산업으로 육성하기 위하여 기존 콘텐츠산업진흥위원회를 확대·개편한 콘텐츠산업전략위원회를 설치하여 기본 계획 수립, 부처 간 정책조정 및 재원 배분 등을 심의·의결하도록 함(안 제5조부터 제7조까지).

나. 국내 제작사의 협상력 제고와 콘텐츠 지식재산권의 국내 귀속 촉진을 위하여 금융·세제 지원 근거를 마련하고, 수익 분배·권리 환원·지식재산권 공동 보유 등 자발적 계약 개선을 지원하고 우대할 수 있도록 함(안 제8조 및 제9조).

다. 글로벌 플랫폼과 국내 콘텐츠 사업자 간 불공정거래행위를 조사·시정할 수 있도록 공정거래위원회의 권한을 명확히 하고, 거래 실태조사 및 표준계약서 보급 근거를 마련함(안 제10조부터 제13조까

지).

라. 정책금융 조성 및 중장기 재원 확보를 위하여 콘텐츠전략산업발전 특별회계를 설치하고, 콘텐츠 지식재산권 투자 펀드 및 글로벌 공동제작 특화 펀드를 조성·운영할 수 있도록 함(안 제14조부터 제16조까지).

마. 국내에서 외국 사업자 또는 일정 규모 이상의 국내 제작·투자사의 콘텐츠 제작·투자를 촉진하기 위하여 적격지출에 대하여 기본 환급금 및 추가환급금을 지급할 수 있도록 함(안 제19조).

바. 국내 플랫폼 경쟁력을 강화하고, 전략콘텐츠를 지정하여 규제를 완화하며, 미디어 기업결합 심사 특례, 지역 방송사업자에 대한 부담금 경감 등 지원 근거를 마련함(안 제20조부터 제23조까지).

사. 온라인 동영상 서비스 사업자의 국내 콘텐츠 상생협력 노력을 촉진하고, 자발적 협약에 따른 상생투자협력금 납부 및 인센티브 부여 근거를 마련함(안 제25조부터 제27조까지).

아. 콘텐츠산업의 경쟁력 강화를 위하여 국제협력, 해외진출 지원, 전문인력 양성 및 제작 인프라 확충 등 지원 근거를 마련하고, 이해관계자 참여형 콘텐츠 상생 협의체를 구성·운영하도록 함(안 제28조부터 제33조까지).

참고사항

이 법은 이헌승의원이 대표발의한 「국가재정법 일부개정법률안」

(의안번호 제21472호)의 의결을 전제로 하는 것이므로, 같은 법률안이 의결되지 아니하거나 수정의결되는 경우 이에 맞추어 조정되어야 할 것임.

콘텐츠산업의 국가전략산업 육성에 관한 특별법안

제1장 총칙

제1조(목적) 이 법은 콘텐츠산업을 국가전략산업으로 육성하여 콘텐츠 지식재산권의 국내 귀속을 촉진하고, 글로벌 플랫폼과의 공정한 거래 환경을 조성하며, 콘텐츠산업의 지속가능한 발전과 국민경제에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “콘텐츠”란 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조제1항제1호에 따른 콘텐츠를 말한다.
2. “콘텐츠산업”이란 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조제1항제2호에 따른 콘텐츠산업을 말한다.
3. “글로벌 플랫폼”이란 콘텐츠의 유통·배급을 주된 사업으로 하며 대통령령으로 정하는 매출액 또는 이용자 수 기준을 충족하는 온라인 플랫폼 또는 온라인 플랫폼 사업자를 말한다.
4. “콘텐츠 지식재산권”이란 콘텐츠에 관한 저작권, 저작인접권 및 이를 기반으로 한 2차적 저작물 작성권, 상품화권 등 일체의 권리를 말한다.

5. “적격지출”이란 콘텐츠 제작과 관련하여 다음 각 목의 요건을 모두 충족하는 지출을 말한다.

가. 대한민국 내에서 발생한 지출일 것

나. 대한민국에서 「부가가치세법」에 따른 사업자등록을 한 사업자에게 지급한 비용일 것

다. 대한민국 국민 또는 대한민국에 주소를 둔 외국인에게 지급한 인건비일 것

라. 그 밖에 대통령령으로 정하는 요건을 충족할 것

6. “전략콘텐츠”란 경제적·문화적 파급효과가 크고 국민경제에 중대한 영향을 미치는 콘텐츠로서 제21조에 따라 지정된 콘텐츠를 말한다.

제3조(국가 등의 책무) ① 국가와 지방자치단체는 콘텐츠산업의 국가전략산업 육성을 위한 시책을 수립·시행하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 콘텐츠 지식재산권의 국내 귀속 촉진 및 창작자 권익 보호를 위하여 노력하여야 한다.

③ 국가와 지방자치단체는 글로벌 플랫폼과 국내 콘텐츠 사업자 간 공정한 거래 환경 조성을 위하여 필요한 시책을 강구하여야 한다.

제4조(다른 법률과의 관계) ① 콘텐츠산업의 국가전략산업 육성에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 법에서 정하는 바에 따른다.

② 이 법은 「콘텐츠산업 진흥법」에 대한 특별법으로서, 콘텐츠산

업의 국가전략산업 육성에 관하여 두 법이 경합하는 경우에는 이 법을 우선 적용한다.

③ 이 법에 따른 공정거래 관련 규정은 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」의 적용을 배제하지 아니한다.

제5조(기본계획의 수립) ① 정부는 콘텐츠산업의 국가전략산업 육성을 위하여 5년마다 콘텐츠산업 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 수립하여야 한다.

② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 콘텐츠산업 육성의 기본방향 및 목표
2. 정부의 정책 목표 달성을 위한 중장기 전략
3. 콘텐츠 지식재산권 보호 및 국내 귀속 촉진에 관한 사항
4. 전략콘텐츠의 지정 및 지원에 관한 사항
5. 글로벌 플랫폼 대응 및 공정거래 환경 조성에 관한 사항
6. 인력 양성 및 제작 인프라 확충에 관한 사항
7. 재원 조달 및 투자 활성화에 관한 사항
8. 국제 협력에 관한 사항

③ 기본계획의 수립 절차 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제6조(시행계획의 수립) 관계 중앙행정기관의 장은 기본계획을 추진하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 매년 콘텐츠산업 시행계획을 수립·시행하여야 한다.

제7조(콘텐츠산업전략위원회의 설치 및 기능) ① 「콘텐츠산업 진흥법」 제7조에 따른 콘텐츠산업진흥위원회는 이 법에 따른 콘텐츠산업전략위원회(이하 “위원회”라 한다)로 본다.

② 위원회는 「콘텐츠산업 진흥법」에 따른 기능 외에 다음 각 호의 사항을 추가로 심의·의결한다.

1. 콘텐츠산업 기본계획의 수립 및 변경에 관한 사항
 2. 콘텐츠 지식재산권 국내 귀속 촉진 전략에 관한 사항
 3. 전략콘텐츠의 지정·변경 및 해제에 관한 사항
 4. 글로벌 플랫폼 대응 정책에 관한 사항
 5. 이 법에 따른 자원 배분 및 재정 지원에 관한 사항
 6. 부처 간 협력 및 정책 조정에 관한 사항
 7. 제25조에 따른 상생협력 기본지침 및 적격지출 산정 기준에 관한 사항
 8. 그 밖에 콘텐츠산업의 국가전략산업 육성을 위하여 필요한 사항
- ③ 관계 중앙행정기관의 장은 이 법에 따른 시책을 수립·시행할 때 다른 중앙행정기관의 소관 사항과 관련되는 경우 위원회의 조정을 거칠 수 있다.

제2장 콘텐츠 지식재산권 보호 및 공정거래

제8조(콘텐츠 지식재산권의 국내 귀속 지원) ① 정부는 국내 콘텐츠

사업자가 콘텐츠 지식재산권을 보유할 수 있도록 금융·세제 지원 등 필요한 조치를 하여야 한다.

② 정부는 제1항에 따른 지원을 할 때 다음 각 호의 사항을 우선적으로 고려하여야 한다.

1. 국내 제작사의 콘텐츠 지식재산권 지분 취득을 위한 매칭 펀드 지원

2. 글로벌 플랫폼과의 계약 협상력 강화를 위한 금융 지원

3. 중소 제작사의 제작비 부담 경감을 위한 선투자 펀드 조성

③ 정부는 제2항에 따른 금융 지원을 통해 제작사가 콘텐츠 지식재산권 지분을 확보한 후 글로벌 플랫폼과 대등한 협상을 할 수 있는 환경을 조성하여야 한다.

제9조(콘텐츠 지식재산권 확보 지원 및 우대) ① 정부는 국내 콘텐츠 사업자가 글로벌 플랫폼과의 계약에서 유리한 조건을 확보할 수 있도록 지원하여야 한다.

② 다음 각 호의 조항이 포함된 계약을 체결하는 프로젝트에 대하여는 이 법에 따른 재정 지원에서 우대할 수 있다.

1. 콘텐츠의 2차 이용, 상품화, 재제작 등으로 발생하는 수익에 대한 수익 분배 조항

2. 일정 기간 경과 후 콘텐츠 지식재산권의 전부 또는 일부가 복귀되는 권리 환원 조항

3. 국내 제작사가 콘텐츠 지식재산권을 일정 비율 이상 보유하는 조

항

③ 제2항 각 호의 조항은 계약 당사자 간 자율적 협상에 따르며, 정부는 이를 의무화하지 아니한다.

④ 제2항에 따른 우대 조건에 관한 구체적인 기준 및 가중치 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제10조(글로벌 플랫폼과의 공정거래 환경 조성) ① 공정거래위원회는 글로벌 플랫폼과 국내 콘텐츠 사업자 간 거래에서 발생하는 불공정 거래행위(이하 “불공정거래행위”라 한다)를 조사하고 시정할 수 있다. 이 경우 문화체육관광부장관과 협의하여야 한다.

② 다음 각 호의 행위는 불공정거래행위로 본다.

1. 거래상 우월적 지위를 이용하여 콘텐츠 지식재산권의 전면 양도를 강요하는 행위
2. 합리적 이유 없이 콘텐츠 제작 비용에 비하여 현저히 낮은 대가를 지급하는 행위
3. 계약 체결 후 일방적으로 계약 조건을 변경하거나 불이익을 주는 행위
4. 그 밖에 공정한 거래를 저해하는 행위로서 대통령령으로 정하는 행위

③ 제2항의 불공정거래행위 금지 규정은 국내 콘텐츠 사업자에게도 동일하게 적용한다. 다만, 국내 콘텐츠 사업자가 계열 관계에 있는 플랫폼에 콘텐츠를 공급하는 행위로서 정당한 이유가 있는 경우에

는 불공정거래행위로 보지 아니한다.

제11조(시정조치) ① 공정거래위원회는 불공정거래행위가 있다고 인정하는 경우 해당 사업자에게 다음 각 호의 시정조치를 명할 수 있다.

1. 해당 행위의 중지
2. 시정명령을 받은 사실의 공표
3. 계약 조항의 수정 또는 삭제
4. 그 밖에 시정을 위하여 필요한 조치

② 제1항에 따른 시정조치의 절차에 관하여는 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제49조를 준용한다.

제12조(표준계약서의 보급) ① 문화체육관광부장관은 공정거래위원회와 협의하여 콘텐츠 거래에 관한 표준계약서를 마련하고 보급하여야 한다.

② 표준계약서에는 다음 각 호의 사항을 권장 조항으로 포함할 수 있다.

1. 콘텐츠 지식재산권의 귀속
2. 수익 배분에 관한 사항
3. 2차적 저작물 작성에 관한 사항
4. 분쟁 해결 및 권리 구제에 관한 사항

③ 정부는 표준계약서의 사용을 장려하되, 이를 강제하여서는 아니된다.

제13조(거래 실태조사) ① 공정거래위원회는 문화체육관광부장관 및

방송미디어통신위원회 위원장과 협의하여 글로벌 플랫폼과 국내 콘텐츠 사업자 간 거래 실태를 정기적으로 조사하고 그 결과를 공표하여야 한다.

② 제1항에 따른 실태조사의 주기·방법·절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제3장 정책금융 및 투자 지원

제14조(콘텐츠전략산업발전특별회계의 설치) ① 콘텐츠산업의 국가전략산업 육성에 필요한 재원을 확보하기 위하여 콘텐츠전략산업발전특별회계(이하 “특별회계”라 한다)를 설치한다.

② 특별회계는 문화체육관광부장관이 관리·운영한다.

③ 특별회계의 세입은 다음 각 호와 같다.

1. 일반회계로부터의 전입금
2. 제27조에 따른 상생투자협력금
3. 「복권 및 복권기금법」에 따른 복권기금으로부터의 전입금
4. 그 밖에 대통령령으로 정하는 수입

④ 특별회계의 세출은 다음 각 호와 같다.

1. 콘텐츠 지식재산권 국내 귀속 촉진을 위한 지원
2. 콘텐츠 지식재산권 투자 펀드 출자
3. 전문인력 양성 및 제작 인프라 확충 지원

4. 국제 협력 및 해외 진출 지원

5. 특별회계의 운용·관리에 필요한 경비

⑤ 그 밖에 특별회계의 설치·운용·관리에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제15조(콘텐츠 지식재산권 투자 펀드) ① 정부는 민간 자본의 콘텐츠 산업 투자를 촉진하고 국내 제작사의 협상력을 강화하기 위하여 콘텐츠 지식재산권 투자 펀드를 조성할 수 있다.

② 정부는 제1항에 따른 펀드에 대하여 예산의 범위에서 손실보전 등의 지원을 할 수 있다.

③ 펀드는 다음 각 호의 용도로 운용한다.

1. 국내 제작사의 콘텐츠 지식재산권 지분 취득을 위한 매칭 투자
2. 글로벌 플랫폼과의 계약 협상력 강화를 위한 사전 제작비 투자
3. 중소 제작사의 제작비 부담 경감을 위한 금융 지원
4. 콘텐츠 지식재산권의 취득·개발 지원

④ 정부는 펀드 출자 비율을 100분의 60까지 확대할 수 있으며, 우선손실충당비율 및 초과수익이전비율 등 출자자 특전을 부여할 수 있다.

⑤ 제1항부터 제4항까지에 따른 펀드의 조성·운용 및 지원에 관한 사항은 대통령령으로 정한다.

제16조(글로벌 공동제작 특화 펀드) ① 정부는 글로벌 플랫폼과 국내 제작사의 공동제작을 촉진하기 위하여 글로벌 공동제작 특화 펀드

(이하 “공동제작펀드”라 한다)를 조성할 수 있다.

② 글로벌 플랫폼은 자발적으로 공동제작펀드에 출자할 수 있다. 이 경우 출자금은 제25조제4항에 따라 가중치를 부여하여 적격지출로 산정할 수 있다.

③ 공동제작펀드에서 투자한 프로젝트의 콘텐츠 지식재산권은 국내 제작사가 100분의 30 이상 보유하도록 권장한다.

④ 공동제작펀드의 조성·운용 및 지원에 관한 사항은 대통령령으로 정한다.

제17조(글로벌 공동제작 지원) 정부는 국제 공동제작을 활성화하기 위하여 다음 각 호의 지원을 할 수 있다.

1. 기획 단계: 시범 콘텐츠 개발 및 콘텐츠 지식재산권 사업화 모델 컨설팅
2. 결성 단계: 국내 제작사의 콘텐츠 지식재산권 지분 취득을 위한 금융 지원
3. 운영 단계: 법률·세무 자문 및 분쟁 조정

제18조(세제 지원) 정부는 콘텐츠산업의 국가전략산업 육성을 위하여 「조세특례제한법」, 「지방세특례제한법」 및 그 밖에 관련 세법에서 정하는 바에 따라 조세 감면 등 필요한 세제 지원을 할 수 있다.

제19조(콘텐츠 제작 투자 유치 지원) ① 정부는 외국 사업자 또는 대통령령으로 정하는 일정 규모 이상의 국내 제작·투자사가 대한민국 내에서 콘텐츠를 제작하는 경우 적격지출에 대하여 환급금(이하

“기본환급금”이라 한다)을 지급할 수 있다.

② 기본환급금의 비율은 적격지출 규모에 따라 대통령령으로 정하
되, 100분의 25를 초과할 수 없다.

③ 정부는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 대통령령으로
정하는 바에 따라 기본환급금 외에 추가 환급금(이하 “추가환급금”
이라 한다)을 지급할 수 있다.

1. 대한민국 관광·국가이미지 제고에 기여하는 경우
2. 주요 제작 스태프에 대한민국 국민을 일정 비율 이상 고용하는
경우
3. 국내 후반작업 비율이 일정 비율 이상인 경우
4. 국내 제작사와 콘텐츠 지식재산권을 공동 보유하거나 공동제작하
는 경우

④ 기본환급금 및 추가환급금의 총 비율은 100분의 35를 초과할 수
없다.

⑤ 정부는 투자 예측 가능성 확보를 위하여 사전확정 제도를 운영
한다.

⑥ 기본환급금 및 추가환급금의 신청·지급 절차 및 적격지출의 범
위 등에 관한 사항은 대통령령으로 정한다.

제4장 국내 플랫폼 육성 및 글로벌 협력

제20조(국내 플랫폼의 경쟁력 강화) ① 정부는 국내 온라인 동영상 서비스 플랫폼의 글로벌 경쟁력 강화를 위하여 기술 개발, 콘텐츠 확보, 해외 진출 등을 지원할 수 있다.

② 정부는 국내 온라인 동영상 서비스 사업자의 경쟁력 강화를 위하여 인수합병(M&A)에 대한 세제 특례, 자체 제작 콘텐츠 투자에 대한 손실 보전, 「전기통신사업법」에 따른 정보통신망 이용 대가에 대한 지원책을 마련하여야 한다.

제21조(전략콘텐츠의 지정 및 규제 특례) ① 문화체육관광부장관은 위원회의 심의·의결을 거쳐 전략콘텐츠를 지정할 수 있다. 이 경우 다음 각 호의 요건을 종합적으로 고려하여야 한다.

1. 국가 안보 및 국민경제에 미치는 영향
2. 수출 및 고용 창출 효과
3. 관련 산업에 대한 파급효과
4. 글로벌 시장에서의 경쟁력

② 방송미디어통신위원회 위원장은 전략콘텐츠를 편성·유통하는 국내 플랫폼에 대하여는 「방송법」 등 관계 법령에서 정하는 편성 비율 및 광고에 관한 규제를 완화하여 적용할 수 있다.

③ 전략콘텐츠의 지정 기준·절차 및 해제 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

④ 제3항에 따른 대통령령에는 다음 각 호의 사항을 포함하여 선택과 집중이 가능하도록 구체적 기준을 정하여야 한다.

1. 총 제작비 규모에 따른 하한선
 2. 글로벌 배급 계약 체결 여부
 3. 국내 고용 창출 규모
 4. 그 밖에 경제적·문화적 파급효과를 평가할 수 있는 객관적 기준
- 제22조(미디어 기업결합 심사 특례) ① 공정거래위원회는 국내 온라인 동영상 서비스 사업자 간의 기업결합에 대하여 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제9조에 해당하는지를 심사하는 경우에는 다음 각 호의 사항을 고려하여야 한다.

1. 관련 시장의 확정 시 글로벌 온라인 동영상 서비스 시장을 포함할 것
 2. 시장점유율 산정 시 글로벌 사업자의 국내 점유율을 포함할 것
 3. 국내 콘텐츠산업의 경쟁력 강화에 대한 기여도
- ② 제1항에 따른 심사의 세부 기준은 공정거래위원회 위원장이 문화체육관광부장관과 협의를 거쳐 정한다.

제23조(지역 방송사업자에 대한 부담금 경감) ① 방송미디어통신위원회 위원장은 지역 콘텐츠 유통 기반 확충 및 지역 미디어 생태계 활성화를 위하여 다음 각 호의 사업자에 대한 「방송통신발전 기본법」 제25조에 따른 방송통신발전기금 부담금을 감경할 수 있다.

1. 「방송법」 제2조제3호가목에 따른 지상파방송사업자 중 지역민 영방송사업자
2. 「방송법」 제2조제3호나목에 따른 종합유선방송사업자

② 제1항에 따른 감경을 받으려는 사업자는 다음 각 호의 요건을 갖추어야 한다.

1. 직전 사업연도 매출액의 일정 비율 이상을 지역 콘텐츠 제작 또는 구매에 사용하였을 것
2. 그 밖에 대통령령으로 정하는 요건

③ 제1항에 따른 감경 대상, 감경률 및 절차 등은 「방송통신발전 기본법」에서 정하는 바에 따른다.

제24조(공정경쟁 환경 조성) 공정거래위원회는 글로벌 플랫폼의 시장 지배적 지위 남용 및 독점화를 방지하고 국내 플랫폼과의 공정한 경쟁 환경을 조성하기 위하여 필요한 조치를 할 수 있다. 이 경우 방송미디어통신위원회 위원장과 협의하여야 한다.

제25조(온라인 동영상 서비스 사업자의 상생협력 의무) ① 국내 매출액이 대통령령으로 정하는 일정 규모 이상에 해당하는 온라인 동영상 서비스 사업자는 적격지출을 통한 국내 콘텐츠산업의 상생협력을 위하여 노력하여야 한다. 다만, 직전 사업연도 국내 제작 투자가 국내 매출액의 100분의 30 이상인 사업자는 그러하지 아니하다.

② 제1항에 따른 상생협력 노력의 이행 여부는 직전 사업연도 국내 매출액의 일정 비율 이상을 적격지출로 집행하였는지 여부를 기준으로 판단한다. 이 경우 적격지출의 범위 및 비율은 대통령령으로 정하되, 그 비율은 국내 매출액의 100분의 5 이상 100분의 25 이하의 범위에서 정한다.

③ 적격지출에는 다음 각 호가 포함된다.

1. 국내 제작사·스튜디오에 지급한 제작비
2. 국내 스태프·배우 인건비
3. 국내 후반작업(시각특수효과·음향 등) 비용
4. 국내에서 발생한 홍보·마케팅 비용
5. 국내 법인이 참여하는 공동제작 프로젝트 출자금
6. 국내 연구개발 센터 설립 및 운영 비용
7. 기술 이전 및 인력 양성 투자 비용
8. 그 밖에 대통령령으로 정하는 국내 콘텐츠산업 관련 지출

④ 문화체육관광부장관은 다음 각 호에 해당하는 지출에 대하여는 대통령령으로 정하는 바에 따라 가중치를 부여하여 적격지출로 산정할 수 있다.

1. 국내 제작사가 콘텐츠 지식재산권을 단독 또는 공동 보유하는 프로젝트에 대한 지출
2. 권리 환원 옵션 또는 매체별 권리 분할이 포함된 계약에 따른 지출
3. 「수도권정비계획법」 제2조제1호의 수도권을 제외한 지역에서의 촬영 또는 후반작업에 대한 지출
4. 제16조에 따른 글로벌 공동제작 특화 펀드에 대한 출자
5. 수익 분배 청구권이 포함된 계약에 따른 지출
6. 그 밖에 국내 콘텐츠산업 생태계 강화에 기여하는 지출로서 대통

령령으로 정하는 지출

- ⑤ 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 상생협력 노력의 이행 여부를 확인하여 제2항에 따른 기준에 미달하는 사업자에 대하여 시정을 권고할 수 있다.
- ⑥ 제1항에 따른 온라인 동영상 서비스 사업자는 적격지출 산정에 필요한 자료를 문화체육관광부장관에게 제출하여야 한다.
- ⑦ 문화체육관광부장관은 제5항에 따른 확인을 위하여 필요한 경우 관계 중앙행정기관의 장에게 관련 자료의 제공을 요청할 수 있다. 이 경우 요청받은 기관의 장은 특별한 사유가 없으면 이에 따라야 한다.

제26조(상생협력 노력의 촉진) ① 문화체육관광부장관은 위원회가 심의·의결한 상생협력 기본지침에 따라 제25조에 따른 상생협력 노력을 촉진하기 위하여 다음 각 호의 조치를 할 수 있다.

- 1. 적격지출 실적이 우수한 사업자에 대한 인센티브 부여
- 2. 적격지출 실적의 공표
- 3. 상생협력 노력이 현저히 미흡한 사업자에 대한 시정 권고

② 문화체육관광부장관은 제1항제3호에 따른 시정 권고에도 불구하고 정당한 사유 없이 상생협력 노력이 현저히 미흡한 사업자에 대하여 그 사실을 공표할 수 있다.

제27조(온라인 동영상 서비스 사업자 상생투자협력금) ① 제25조제1항에 따른 온라인 동영상 서비스 사업자는 콘텐츠산업 발전을 위한

협약을 체결하고, 해당 협약에 따라 상생투자협력금을 납부할 수 있다.

② 제1항에 따른 상생투자협력금은 특별회계의 세입으로 한다.

③ 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 상생투자협력금을 납부한 사업자에 대하여는 제25조제4항에 따른 적격지출 가중치 산정 및 정부 지원 사업 참여 우대 등의 조치를 할 수 있다.

④ 그 밖에 협약의 체결 절차, 상생투자협력금의 산정 기준 및 우대 조치 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제28조(국제 협력) 정부는 콘텐츠산업의 글로벌 경쟁력 강화를 위하여 외국 정부·국제기구와 협력 체계를 구축하고 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 국제 공동제작 협정 체결
2. 콘텐츠 교류 확대
3. 저작권 보호 협력
4. 인력 교류 및 공동 연구
5. 그 밖에 콘텐츠산업의 국제 경쟁력 강화를 위하여 필요한 사업

제29조(해외 진출 지원) ① 정부는 국내 콘텐츠의 글로벌 진출을 촉진하기 위하여 해외 마케팅, 유통망 구축, 현지화 지원 등을 실시할 수 있다.

② 산업통산자원부는 콘텐츠의 수출 촉진 및 해외 투자 유치를 위하여 필요한 지원을 할 수 있다.

제5장 인재 양성 및 인프라 구축

제30조(전문인력 양성) ① 정부는 콘텐츠 기획, 제작, 기술 및 경영 등 분야의 전문인력 양성을 위한 교육·훈련 프로그램을 운영하거나 지원할 수 있다.

② 정부는 창작자의 처우 개선 및 근로환경 보호를 위하여 필요한 제도적 장치를 마련하여야 한다.

③ 정부는 「예술인 복지법」에 따른 예술인 복지금고 등을 통하여 창작자의 생활 안정을 지원하여야 한다.

제31조(제작 인프라 확충) ① 정부는 대형 스튜디오, 촬영 시설, 시각 특수효과·음향 등 후반작업 센터 등 세계적 수준의 제작 인프라 확충을 지원할 수 있다.

② 정부는 가상 스튜디오 및 인공지능 기술 지원을 위한 공동 시각 특수효과 센터 또는 인공지능 후반작업 기지 구축을 지원할 수 있다.

③ 정부는 지역 콘텐츠 클러스터 육성을 위하여 지역별 특성화 인프라 구축을 지원할 수 있다.

④ 정부는 대규모 공연 인프라 확충을 위하여 대형공연장 건립 등을 지원할 수 있다.

제32조(콘텐츠 기술 연구개발) ① 정부는 콘텐츠 제작·유통 관련 핵심 기술의 연구개발을 지원할 수 있다.

② 제1항에 따른 연구개발 지원 대상에는 다음 각 호의 사항이 포함된다.

1. 실감형 콘텐츠(가상현실·증강현실·확장현실) 기술
2. 인공지능 기반 콘텐츠 제작 기술
3. 클라우드 기반 콘텐츠 제작·유통 기술
4. 그 밖에 콘텐츠산업 발전에 필요한 기술로서 대통령령으로 정하는 기술

제33조(콘텐츠 상생 협의체) ① 문화체육관광부장관은 글로벌 플랫폼, 국내 대형 콘텐츠 사업자, 독립 제작사, 창작자 단체 등이 참여하는 콘텐츠 상생 협의체(이하 “협의체”라 한다)를 구성한다.

② 협의체는 다음 각 호의 사항을 협의한다.

1. 이 법의 시행령 단계에서의 세부 운영 방안
2. 표준계약서의 개선
3. 상생 모델의 발굴 및 확산
4. 그 밖에 콘텐츠산업 상생을 위하여 필요한 사항

③ 문화체육관광부장관은 협의체의 합의 사항에 대하여 관계 당사자에게 이행을 권고할 수 있다.

④ 협의체의 구성 및 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제6장 보칙

제34조(권한의 위임·위탁) 이 법에 따른 문화체육관광부장관, 방송미디어통신위원회 위원장, 과학기술정보통신부장관, 산업통상부장관 또는 공정거래위원회 위원장의 권한은 대통령령으로 정하는 바에 따라 그 일부를 소속 기관의 장에게 위임하거나 관계 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다.

제35조(관계 기관의 협력) ① 이 법에 따른 시책은 다음 각 호의 구분에 따라 관계 중앙행정기관의 장이 수행한다.

1. 콘텐츠 제작 지원, 창작자 보호, 상생협력 촉진: 문화체육관광부장관
2. 온라인 동영상 서비스 및 방송사업자 관련 사항: 방송미디어통신위원회 위원장
3. 콘텐츠 기술 연구개발 및 인프라: 과학기술정보통신부장관
4. 콘텐츠산업 수출 및 투자 유치: 산업통상부장관
5. 공정거래 및 시장경쟁: 공정거래위원회 위원장

② 제1항 각 호의 사항이 둘 이상의 중앙행정기관의 소관에 관련되는 경우에는 위원회의 조정에 따른다.

③ 관계 중앙행정기관의 장은 이 법에 따른 시책의 효율적 수행을 위하여 필요한 경우 상호 협조를 요청할 수 있으며, 요청받은 기관의 장은 특별한 사유가 없으면 이에 따라야 한다.

제36조(벌칙 적용에서 공무원 의제) 위원회의 위원 중 공무원이 아닌 위원은 「형법」 제129조부터 제132조까지의 규정을 적용할 때에는

공무원으로 본다.

제37조(과태료) ① 제25조제6항에 따른 자료 제출 의무를 위반한 자에게는 5천만원 이하의 과태료를 부과한다.

② 제1항에 따른 과태료는 문화체육관광부장관이 부과·징수한다.

부 칙

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.