



제 428회 국회 (임시회)
제 2차 문화체육관광위원회

콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 장애인 · 고령자 · 다문화가족 관련 문화콘텐츠의
다양성 증진 〉

■ 김도읍의원 대표발의(의안번호 제2208340호)

2025. 8.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 천우정

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 장애인 · 고령자 · 다문화가족 관련 문화콘텐츠의 다양성 증진	2
※ 참고자료	7

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 김도읍의원 등 12인

나. 발 의 일 : 2025. 2. 21.

다. 회 부 일 : 2025. 2. 24.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법은 정부가 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 시책을 마련할 때에는 장애인의 콘텐츠접근권을 보장하기 위한 사업이 원활하게 수행될 수 있도록 행정적·재정적으로 특별한 지원을 하도록 하고 있음.

그런데 우리 사회의 콘텐츠의 다양성 증진과 함께 한국 콘텐츠산업의 경쟁력 강화를 위해서는 장애인과 함께 고령자, 다문화가족 등과 관련한 콘텐츠 제작 지원의 필요성이 제기되고 있음.

이에 콘텐츠산업 중·장기 기본계획에 장애인·고령자·다문화가족 관련 콘텐츠 다양성 기반조성에 관한 사항을 추가하고, 정부는 장애인·고령자·다문화가족 관련 콘텐츠의 다양성 증진을 위하여 콘텐츠 제작·유통 등에 필요한 지원을 할 수 있도록 하려는 것임(안 제5조제3항제6호의3 및 제26조의3 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 장애인·고령자·다문화가족 관련 문화콘텐츠의 다양성 증진 (안 제5조제3항제6호의3 신설 등)

가. 개정안 요지

- 콘텐츠산업의 진흥을 위한 중·장기 기본계획에 ‘장애인·고령자·다문화가족 관련 문화콘텐츠 다양성 기반조성에 관한 사항’을 추가함(안 제5조제3항제6호의3 신설).
- 정부는 장애인·고령자·다문화가족 관련 콘텐츠의 다양성 증진을 위하여 콘텐츠 제작·유통 등에 필요한 지원을 할 수 있음(안 제26조의3 신설).

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
제5조(기본계획) ①·② (생략)	제5조(기본계획) ①·② (현행과 같음)
③ 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.	③ ----- -----.
1. ~ 6의2. (생략)	1. ~ 6의2. (현행과 같음)
<u><신설></u>	<u>6의3. 장애인·고령자·다문화가족 관련 콘텐츠 다양성 기반조성에 관한 사항</u>
7. ~ 11. (생략)	7. ~ 11. (현행과 같음)

④ (생략) <u><신설></u>	④ (현행과 같음) <u>제26조의3(콘텐츠 다양성 보장을 위한 지원) 정부는 장애인·고령자·다문화가족 관련 콘텐츠의 다양성 증진을 위하여 콘텐츠 제작·유통 등에 필요한 지원을 할 수 있다.</u>
-----------------------------	---

다. 검토사항

- 현행법은 콘텐츠산업 진흥에 관한 중·장기 기본계획에 장애인의 콘텐츠접근권 보장에 관한 사항을 포함하도록 규정하고(제5조),¹⁾ 지역적, 신체적, 사회적 여건 등으로 콘텐츠에 접근이 어려운 자들이 편리하게 콘텐츠를 이용할 수 있도록 필요한 시책을 정부가 수립·시행할 의무를 규정하며(제26조),²⁾ 콘텐츠산업의 진

1) 「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. 콘텐츠산업진흥을 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. 콘텐츠산업진흥을 위한 재원 확보 및 배분에 관한 사항
9. 콘텐츠산업진흥을 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.

흥에 필요한 시책을 마련할 때에는 장애인의 콘텐츠접근권 보장을 위한 사업이 원활하게 수행될 수 있도록 행정적·재정적으로 특별한 지원을 하도록(제26조의2)³⁾ 하는 등 장애인의 콘텐츠접근권 보장을 위한 규정을 두고 있음.

○ 그러나 현행법에 장애인·고령자·다문화가족 관련 콘텐츠 다양성 보장에 관한 사항은 규정되어 있지 않아 콘텐츠 접근성 뿐 아니라 콘텐츠 다양성에 대한 요구 역시 증대되고 있는 상황임.

○ 이에 개정안은 콘텐츠산업 진흥에 관한 중·장기 기본계획에 장애인·고령자·다문화가족 관련 콘텐츠의 다양성 기반조성을 포함하도록 하고, 장애인·고령자·다문화가족 관련 문화콘텐츠의 다양성 증진 목적의 콘텐츠 제작·유통 등에 필요한 지원 근거를 마련하는 내용으로, 문화소외 계층을 위한 콘텐츠의 다양성 확보에 관한 사항이 기본계획에 포함되는 경우 관련 정책이 체계적이고 지속적으로 추진될 수 있고, 장애인·고령자·다문화가족 등에 관한 콘텐츠 제작 지원이 콘텐츠의 다양성을 증진시키고 한국 콘텐츠산업의 경쟁력을 강화할 수 있다는 점에서 개정안의 취지에 공감할 수 있음.

2) 「콘텐츠산업 진흥법」 제26조(이용자 보호시책 등) ① 생략

② 정부는 경제적·지역적·신체적 또는 사회적 여건으로 인하여 콘텐츠에 자유롭게 접근하거나 콘텐츠를 이용하기 어려운 자들이 편리하게 콘텐츠를 이용할 수 있도록 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.

3) 「콘텐츠산업 진흥법」 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.

○ 다만, 문화체육관광부는 콘텐츠 산업의 경쟁력을 강화하고 지속 발전가능한 생태계 구축을 위해서 콘텐츠 다양성 확보가 필요하다는 개정 취지에 동의하나, 현행법 제5조제3항제2호에 “콘텐츠산업의 기반 조성에 관한 사항”을 규정하고 있으므로 문구의 중복을 최소화하기 위하여 개정안 제5조제3항제6호의3의 “콘텐츠 다양성 기반 조성”을 “콘텐츠 다양성 증진”으로 수정할 필요가 있다는 의견임.

- 한편, 문화체육관광부에 따르면 현재도 장애인 대상 신기술융합콘텐츠 드림존 조성, 장애인 웹툰 아카데미 운영 지원, 장애인 영화관람환경 개선, 장애인 접근성 강화 전자책 제작 지원, 기능성 게임 제작 지원, 전국 장애학생 이페스티벌, 전국 장애인 이스포츠 대회 등 장애인 전용 신기술융합콘텐츠 개발 및 체험관 조성 등 장애인의 접근권 향상뿐만 아니라, 기능성 게임콘텐츠(고령자·장애인 등 대상, 치료 등 목적), 장애인 맞춤형 콘텐츠 개발 등에 대한 지원 사업도 추진 중인 상황이라고 함.⁴⁾

○ 참고로 21대 국회에서 유사한 내용의 「콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안」(이용의원 대표발의, 의안번호 제2119397호)이 문화체육관광위원회에서 의결되었으나 법제사법위원회에 상정된 후 임기만료폐기된 바 있음.

4) [참고1] 관련 사업 및 추진현황 참조

문 의 처
02)6788-5376

참고

관련 사업 및 추진현황

○ 장애인 대상 신기술융합콘텐츠 드림존 조성

	예산(단위:백만원)	사업수행기관	주요내용(실적)
'23년	3,400	한국실감메타버스콘텐츠협회	장애인 복지시설과 연계한 장애인 대상 신기술 융합콘텐츠 체험시설 조성 및 장애인 맞춤형 콘텐츠 개발 지원
'24년	2,100		
'25년	2,700		

○ 장애인 웹툰 아카데미 운영 지원

	예산(단위:백만원)	사업수행기관	주요내용(실적)
'23년	1,000	한국만화영상진흥원	장애인 복지시설 등을 대상으로 웹툰 창작시설 조성 및 장애인 대상 웹툰 창작 교육프로그램 운영 지원
'24년	1,000		
'25년	1,000		

○ 장애인 영화관람환경 개선

	예산(단위:백만원)	사업수행기관	주요내용(실적)
'23년	1,866	영화진흥위원회	시·청각 장애인을 위한 영화 한글자막 및 화면해설 제작 등 지원
'24년	4,603		
'25년	4,623		

○ 장애인 접근성 강화 전자책 제작 지원

	예산(단위:백만원)	사업수행기관	주요내용(실적)
'23년	100	한국출판문화산업진흥원	독서장애인*을 위한 접근성이 강화된 전자책 제작 및 앱 개발 지원 * 독서장애인: 독서문화진흥법 제2조제3항 독서 소외인 의미
'24년	570		
'25년	714		

○ 기능성 게임 제작 지원

	예산(단위:백만원)	사업수행기관	주요내용(실적)
'22년	300	한국콘텐츠진흥원	장애인 게임콘텐츠 접근권 향상, 실버세대 문화향유 확대 및 건강 증진을 위한 기능성게임 개발 지원
'23년	800		
'24년	500		

○ 전국 장애학생 이페스티벌

	예산(단위:백만원)	사업수행기관	주요내용(실적)
'23년	225	한국콘텐츠진흥원	전국 특수학교(급) 학생, 지도교사 대상 e스포츠, 정보경진대회 개최
'24년	225		
'25년	470		

○ 전국 장애인 이스포츠 대회

	예산(단위:백만원)	사업수행기관	주요내용(실적)
'23년	500	한국콘텐츠진흥원	전국 장애인 대상 플랫폼별(PC, 콘솔, XR) 이스포츠 대회 및 관객 체험 부대프로그램 지원
'24년	500		
'25년	350		