

문화산업진흥 기본법 일부개정법률안

(김승수의원 대표발의)

의안 번호	3136
----------	------

발의연월일 : 2024. 8. 23.

발 의 자 : 김승수 · 이종배 · 임이자
우재준 · 박정하 · 박성민
김석기 · 진종오 · 조승환
한기호 · 김장겸 · 주호영
의원(12인)

제안이유 및 주요내용

디지털콘텐츠 산업의 급속한 성장이 지속되는 가운데, 인간의 오감을 극대화하여 실제와 유사한 경험을 제공하는 실감형 콘텐츠에 대한 관심이 높아지고 있음.

정보통신 기술을 기반으로 하는 디지털콘텐츠 산업이 빠르게 발달하고 있는 가운데, 문화산업의 진흥과 육성을 위한 지원 근거를 두고 있는 본 법률에서도 신기술이 적용된 디지털문화콘텐츠 산업을 지원하기 위한 근거 마련이 시급한 상황임.

이에 빠르게 발전하고 있는 실감형 콘텐츠를 통한 문화산업을 지원할 수 있도록 그 근거를 법률에 명시하려는 것임(안 제2조제5호).

법률 제 호

문화산업진흥 기본법 일부개정법률안

문화산업진흥 기본법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조제5호 중 “제작하거나 처리”를 “제작하거나 처리(이용자의 몰입감 있는 경험을 위하여 현실과 유사한 환경을 구현하여 제공하는 실감콘텐츠의 제작 또는 처리를 포함한다)”로 한다.

부 칙

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.	제2조(정의) ----- -----.
1. ~ 4. (생략)	1. ~ 4. (현행과 같음)
5. “디지털콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효용을 높일 수 있도록 디지털 형태로 <u>제작하거나 처리</u> 한 것을 말한다.	5. ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- <u>제작하거나 처리</u> <u>리(이용자의 몰입감있는 경험을 위하여 현실과 유사한 환경을 구현하여 제공하는 실감콘텐츠의 제작 또는 처리를 포함한다)</u> -----.
6. ~ 21. (생략)	6. ~ 21. (현행과 같음)