

# 콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안

## (서지영의원 대표발의)

의안 번호	586
----------	-----

발의연월일 : 2024. 6. 18.

발 의 자 : 서지영 · 곽규택 · 성일종  
이헌승 · 김승수 · 이종배  
정성국 · 박성민 · 정연욱  
박충권 · 박성훈 · 인요한  
김도읍 의원(13명)

### 제안이유 및 주요내용

현행법은 콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하기 위해 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 사항을 규정하고 있으며 콘텐츠제작의 활성화 및 융합콘텐츠의 활성화를 위해 정부가 필요한 시책을 마련하도록 하고 있음.

최근 4차 산업혁명과 함께 새로운 기술을 기반으로 메타버스 산업 등이 급속하게 성장하고 있으며, 이를 활용한 창의적인 콘텐츠 개발, 발굴 및 제작 등과 관련한 정부의 체계적·선도적인 지원의 필요성이 제기되고 있음.

이에 정부가 메타버스, AI, VR 등 신기술을 활용한 콘텐츠산업 활성화와 관련한 시책을 마련하도록 하여 급변하는 시장 환경에 대응해 신기술을 활용한 콘텐츠 제작 역량을 키우려는 것임(안 제15조의2 신설).



## 콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안

콘텐츠산업 진흥법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제3장에 제15조의2를 다음과 같이 신설한다.

제15조의2(신기술 활용 콘텐츠의 활성화) ① 정부는 신기술을 기반으로 한 콘텐츠의 연구와 개발을 촉진하기 위하여 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.

② 제1항에 따른 신기술의 목록 등 세부사항은 대통령령으로 정한다.

## 부 칙

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.



## 신 · 구조문대비표

현            행	개        정        안
<u>&lt;신    설&gt;</u>	<p><u>제15조의2(신기술 활용 콘텐츠의 활성화) ① 정부는 신기술을 기반으로 한 콘텐츠의 연구와 개발을 촉진하기 위하여 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.</u></p> <p><u>② 제1항에 따른 신기술의 목록 등 세부사항은 대통령령으로 정한다.</u></p>