

# ‘온라인디지털콘텐츠산업발전법’ 제안

## …디지털콘텐츠산업 육성 및 발전에 초점

### 디지털시대에 맞춰 규제 위주의 아날로그식 법 탈피 체계적이고 장기적인 발전 법안 마련 시급

최근 정보통신 분야에서는 기술의 발전과 더불어 온라인디지털콘텐츠 산업이 급속히 성장하면서 실정법상의 관련법규정이 기술과 산업 발전을 따라가지 못하고 있다는 지적이 폭넓게 제기되어 왔다. 따라서 제반 기술과 온라인디지털콘텐츠 산업의 급속한 발전을 적절하게 뒷받침해주는 관련법 제정이 시급하다는 여론이 높았다.

이와 관련, 학계와 업계 및 관련기관의 전문가의 의견을 종합적으로 수렴, 검토하고 정보통신부 및 문화관광부 등 정부의 관계부처와 충분한 협의를 거쳐 ‘온라인디지털콘텐츠산업발전법안’(이하 ‘디콘법’)을 마련 의원입법으로 국회에 제출, 이번 정기국회 회기 내에 확정짓기로 했다.

#### 제정취지

일반적으로 산업과 기술의 발전 속도는 법과 제도의 변화 발전보다 빠르다. 현재 온라인디지털콘텐츠와 관련한 법도 예외일 수 없다. 아날로그 시대의 기존 법체계에 디지털시대의 산업을 지원·육성하고 보호하기에는 너무나 문제가 많다. 기존의 법은 규제 위주의 법으로 관련 산업의 발전을 저해하는 요소가 많았다는 것이 일반적인 평가다.

이번에 마련된 ‘디콘법’은 빠르게 변화하는 온라인디지털콘텐츠 산업의 발전과 육성에 초점을 맞춘 것으로 기존에 거론된 여러가지의 견을 적절하고 효과적으로 반영해 가장 만족할만한 체계를 갖춘 디지털콘텐츠 관련법이라는 평가를 받고 있다.

온라인디지털콘텐츠는 매우 다양하다. 그래서 어떤 분야의 산업이 디지털화되어 온라인 상으로 유통될 지를 예측하기란 매우 어렵다. 때문에 디지털콘텐츠와 관련한 폭넓은 분야를 총괄적으로 체계있게 아우르는 관련법 제정이 꾸준히 요구되어 온 것이다.

이번 법안은 온라인디지털콘텐츠와 관련한 범 정부 차원의 종합적

이고 체계적인 발전 방안과 육성시책이 필요하다는 여론의 요구를 충족시켜주고 있다는 점에서도 그 제정의 의의가 크다고 평가된다.

물론 이번 법제정과 관련하여 제기되는 일부 반론도 있다. 기존의 ‘저작권법’과 ‘문화산업진흥기본법’(이하 ‘문산법’)과의 관계 때문이다. 그러나 이번에 마련된 ‘디콘법’은 앞에서 제기한 법들과 서로 충돌하고 마찰을 빚는 내용이 아니라 상호 보완적인 내용으로 체계화되어 있다는 것이 전문가들의 한결같은 의견이다.

‘문산법’은 영화, 음악, 출판 등 문화산업의 육성을 기본 골자로 하고 있기 때문에 온라인디지털콘텐츠와는 이미 여러 측면에서 개념과 영역에 차이를 보이고 있다는 것이다. 중복되는 내용의 입법을 피하기 위해 그동안 해당부처 간의 협의도 충분히 거친 상태다. ‘저작권법’의 경우도, ‘디콘법’은 저작권법에서 다루고 있는 부분과 상호 보완적인 관계로 저작권법만으로 부족한 부분을 채우고 있다.

‘디콘법’은 그 필요성과 시기상의 문제 등 여러 요건을 감안해 볼 때 반드시 또 시급하게 제정되어야 한다는 것이 지배적인 여론이다.

효과

- 이번 '디콘법' 제정을 가장 반기고 있는 곳은 관련 업계이다. 그동안 비효율적인 지원정책으로 사업의 난맥상을 보이던 것을 탈피해 정부의 체계적인 육성지원을 받을 수 있다는 것이 그 이유다.
- 이번 법의 제정으로 온라인디지털콘텐츠의 중장기발전 계획을 마련해 장기적인 틀 안에서 보호 육성할 수 있다는 것은 정보통신 산업 전반에 폭넓은 파급효과를 가져올 수 있다.
- 온라인디지털콘텐츠 분야는 매우 광범위하다. 문화콘텐츠 이외의 온라인디지털콘텐츠 영역에서 발전법의 지원을 공평하게 받을 수 있다.
- 온라인디지털콘텐츠 산업은 고용 창출 측면에서 가장 높은 성장률과 경제적인 파급효과를 보장할 수 있는 산업이어서 우리나라 경제에 이바지하는 바가 크다.
- 정보통신 분야는 국내 산업이 타국에 비해 경쟁력을 가지고 있는 분야로, 해외진출의 가능성이 그 어떤 산업보다 높다. 따라서 경쟁력 확보와 수출 증대 등 다각적인 측면에서 얻을 수 있는 잠재적 가치가 높다.
- 미래의 산업에서 정보통신 분야가 차지하는 비중은 그 어느 산업보다 높으며, 특히 온라인디지털콘텐츠는 성장성이 가장 빠른 분야로 미래 산업을 주도한다고 할 수 있어 '디콘법'의 제정은 바로 미래 산업의 보호와 육성, 투자라는 측면에서 법제정의 의의가 크다고 할 것이다.

내용(주요골자)

- 가. 이 법의 적용대상인 온라인디지털콘텐츠, 온라인디지털콘텐츠산업, 온라인콘텐츠제작자 등을 정의(안 제2조)
- 나. 범정부적인 온라인콘텐츠산업진흥체계를 정립하기 위하여 국무총리실 산하에 온라인콘텐츠산업발전위원회를 설치하고, 온라인콘텐츠산업발전을 위한 기본계획 수립, 부문별 발전시책, 재원확보 및 온라인콘텐츠사업자 지원, 온라인콘텐츠산업의 지역별 특성화

등에 관한 사항을 심의·조정할 수 있도록 함(안 제5조)

- 다. 창업의 촉진, 전문인력의 양성, 기술개발, 표준화, 디지털식별체제의 표시, 유통촉진, 국제협력 및 해외진출 촉진 등 온라인콘텐츠사업자의 경쟁력 강화에 필요한 기반조성 및 지원근거를 규정(안 제7조 내지 제12조)
- 라. 온라인콘텐츠사업자 지원을 위한 안정적인 재원을 마련하기 위하여 정부 출연금 등을 재원으로 하는 온라인콘텐츠기술진흥기금을 설치하고, 온라인콘텐츠사업자에 대한 지원과 기반조성을 효율적으로 하기 위한 전담기관을 지정(안 제13조 내지 제16조)
- 마. 정보통신망사업자와 온라인콘텐츠사업자간의 협력을 유도하기 위하여 정보통신망사업자가 정보통신망 등의 중개시설 제공을 거부하거나 그 지위를 이용한 부당이익을 취할 수 없도록 함(안 제11조 제4항)
- 바. 온라인콘텐츠 소비자보호를 위한 정부의무, 온라인콘텐츠제작자의 표시사항 등을 규정하여 온라인콘텐츠의 소비자 보호 근거규정을 마련(안 제18조 내지 제20조)
- 사. 부정경쟁방지법리에 따라 온라인콘텐츠제작자의 영업상 이익을 침해하는 온라인콘텐츠의 복제·전송을 금지하여 온라인콘텐츠제작자의 영업상 이익을 보호하고 금지행위 위반자에 대하여 민사구제 및 형사처벌을 규정(안 제21조 내지 제23조, 제25조, 제26조)
- 아. 온라인콘텐츠의 불법복제 등을 방지하기 위해 부가한 기술적보호조치를 무력화하는 기술제공, 장치제조 등을 금지하고 영업상 이익을 침해하는 방법으로 기술제공, 장치제조 등을 한 자에 대해 이를 친고죄에 의하여 처벌하되, 연구개발목적의 장치제조는 허용(제21조 및 제25조)
- 자. 디지털콘텐츠가 창작성이 있거나 인적 또는 물적으로 상당한 투자가 인정되는 데이터베이스에 해당되어 저작권법으로 보호되는 경우에는 저작권법을 우선 적용토록 함으로써 저작권법과의 관계를 명확히 함. 