

## 제1장 총칙

제1조 (목적) 이 법은 온라인디지털콘텐츠산업의 발전에 필요한 사항을 정함으로써 온라인디지털콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하여 국민생활의 향상과 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조 (정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. "디지털콘텐츠"라 함은 부호·문자·음성·음향·이미지 또는 영상 등으로 표현된 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 있어서 효율을 높일 수 있도록 전자적 형태로 제작 또는 처리된 것을 말한다.
2. "온라인디지털콘텐츠"라 함은 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 제2조제1항제1호의 규정에 의한 정보통신망(이하 "정보통신망"이라 한다)에서 사용되는 디지털콘텐츠를 말한다.
3. "온라인디지털콘텐츠산업"이라 함은 온라인디지털콘텐츠를 수집·가공·제작·저장·검색·송신 등과 이와 관련된 서비스를 행하는 산업을 말한다.
4. "온라인디지털콘텐츠사업자"라 함은 온라인디지털콘텐츠산업과 관련된 경제활동을 영위하는 자를 말한다.
5. "온라인디지털콘텐츠제작"이라 함은 정보통신망에서 사용하기 위하여 디지털형태의 원정보를 가공하거나 디지털형태의 원정보를 디지털방식으로 전환 또는 가공하는 것을 말한다.
6. "온라인디지털콘텐츠제작자"라 함은 온라인디지털콘텐츠 제작에 있어 그 전체를 기획하고 책임을 지는 자를 말하며 이들로부터 적법하게 그 지위를 양수한 자를 포함한다.
7. "복제"라 함은 온라인디지털콘텐츠를 전자적 매체 등 유형물에 고정하거나 유형물로 다시 제작하는 것을 말한다.
8. "전송"이라 함은 정보통신망을 통하여 이용자가 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 수신하거나 이용할 수 있도록 온라인디지털콘텐츠를 송신하거나 이용에 제공하는 것을 말한다.
9. "표시"라 함은 온라인디지털콘텐츠제작자가 온라인디지털콘텐츠의 제작 및 표시 연월일 등 이 법에서 정하는 사항을 이용자가 쉽게 알 수 있게 하기 위하여 당해 온라인디지털콘텐츠 또는 그 포장에 전자적 형태로 부가하는 것을 말한다.
10. "기술적보호조치"라 함은 온라인디지털콘텐츠제작자가 이 법에 의하여 보호되는 이익의 침해를 효과적으로 방지하기 위하여 적용하는 기술 또는 장치를 말한다.

## 제2장 온라인디지털콘텐츠산업발전 추진체계

제3조 (기본계획의 수립) ①정부는 온라인디지털콘텐츠산업(이하 "온라인콘텐츠산업"이라 한다)의 발전에 관한 중·장기 기본계획(이하 "기본계획"이라 한다)을 수립하여야 한다.

②기본계획은 제5조의 규정에 의한 온라인디지털콘텐츠산업발전위원회의 심의를 거쳐 확정된다.

③기본계획에는 다음 각호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 온라인콘텐츠산업발전을 위한 시책의 기본방향
2. 온라인콘텐츠산업의 기반조성에 관한 사항
3. 온라인콘텐츠산업 부문별 발전시책에 관한 사항
4. 온라인콘텐츠산업 발전을 위한 자원 확보 및 배분에 관한 사항
5. 온라인콘텐츠산업 발전을 위한 제도 개선에 관한 사항
6. 온라인콘텐츠산업과 관련된 중앙행정기관의 역할분담에 관한 사항
7. 그 밖에 온라인콘텐츠산업의 발전을 위하여 필요한 사항

제4조 (시행계획의 수립 등) ①온라인콘텐츠산업과 관련된 중앙행정기관의 장은 기본계획에 따라 매년 소관 별 온라인콘텐츠산업의 발전을 위한 시행계획(이하 "시행계획"이라 한다)을 제5조의 규정에 의한 온라인디지털콘텐츠산업발전위원회의 심의를 거쳐 수립·추진하여야 한다.

②시행계획의 수립·추진 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제5조 (온라인디지털콘텐츠산업발전위원회의 설치) ①정부는 온라인콘텐츠산업의 발전에 관한 다음 각 호의 사항을 심의하기 위하여 국무총리 소속하에 온라인디지털콘텐츠산업발전위원회(이하 "위원회"라 한다)를 둔다.

1. 기본계획 및 시행계획의 수립·추진에 관한 사항
  2. 제7조제1항의 규정에 의한 창업지원계획 등 온라인디지털콘텐츠사업자(이하 "온라인콘텐츠사업자"라 한다) 지원에 관한 사항
  3. 온라인콘텐츠산업의 지역별 특성화에 관한 사항
  4. 그 밖에 위원장이 온라인콘텐츠산업 발전에 필요하다고 인정하는 사항
- ②위원회는 위원장 1인을 포함한 20인 이내의 위원으로 구성한다.
- ③위원장은 국무총리실장이 되고, 위원은 다음 각호의 자로 한다. <개정 2008.2.29>
1. 기획재정부차관·교육과학기술부차관·행정안전부차관·문화체육관광부차관·지식경제부차관·보건복지가족부차관·국토해양부차관·방송통신위원회상임위원
  2. 온라인콘텐츠산업에 관한 전문지식과 경험이 풍부한 자중에서 위원장이 위촉한 자
  3. 그 밖에 위원장이 회의안건과 관련되어 필요하다고 인정하여 지명한 자
  - ④위원회에 간사위원 1인을 두며, 간사위원은 문화체육관광부차관으로 한다. <개정 2008.2.29>
  - ⑤그 밖에 위원회의 구성 및 운영에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제6조 (재원의 확보) ①정부는 온라인콘텐츠산업의 발전에 필요한 재원을 마련하기 위하여 노력하여야 한다.

②문화체육관광부장관은 정보화촉진기본법 제33조의 규정에 의한 정보통신진흥기금등으로 제3장에 규정된 사업의 추진을 지원할 수 있다. <개정 2004.12.30, 2008.2.29>

### 제3장 온라인콘텐츠산업의 기반조성

제7조 (창업의 활성화) ①정부는 온라인콘텐츠사업의 창업촉진과 창업자의 성장·발전을 위하여 창업지원계획을 수립하고 위원회의 심의를 거쳐 이를 시행하여야 한다.

②정부는 제1항의 창업지원계획에 따라 투자 등 필요한 지원을 할 수 있다.

제8조 (전문인력의 양성) 정부는 온라인디지털콘텐츠(이하 "온라인콘텐츠"라 한다) 전문인력을 양성하기 위하여 고등교육법 제2조의 규정에 의한 대학, 대통령령이 정하는 온라인콘텐츠 관련 연구소·기관 또는 단체를 전문인력 양성기관으로 지정하여 교육 및 훈련을 실시하게 할 수 있으며 이에 필요한 예산을 지원할 수 있다.

제9조 (기술개발의 촉진) 문화체육관광부장관은 온라인콘텐츠산업에 관한 기술의 개발을 촉진하기 위하여 관계 중앙행정기관의 장과의 협의를 거쳐 다음 각호의 사항을 추진하여야 하며, 그 소요되는 자금의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다. <개정 2008.2.29>

1. 기술수준의 조사·기술의 연구개발 또는 개발된 기술의 실용화에 관한 사항
2. 기술협력 및 기술이전에 관한 사항
3. 기술정보의 원활한 유통에 관한 사항
4. 그 밖에 기술개발을 위하여 필요한 사항

제10조 (표준화의 추진) ①문화체육관광부장관은 온라인콘텐츠의 품질향상과 호환성 확보 등을 위하여 관계 중앙행정기관의 장과의 협의를 거쳐 다음 각호의 사업을 추진할 수 있다. <개정 2008.2.29>

1. 온라인콘텐츠에 관한 표준의 제정·개정·폐지 및 보급
2. 온라인콘텐츠와 관련된 국내외 표준의 조사·연구·개발
3. 그 밖에 온라인콘텐츠의 표준화에 관하여 필요한 사업

②문화체육관광부장관은 제1항 각호의 사업을 효율적으로 추진하기 위하여 대통령령이 정하는 온라인콘텐츠 관련 연구소·기관 또는 단체로 하여금 이를 대행하게 할 수 있다. <개정 2008.2.29>

제11조 (유통의 촉진) ①문화체육관광부장관은 온라인콘텐츠의 유통촉진을 위하여 거래인증 및 품질인증 등 필요한 사업(저작권법 제78조의 규정에 의한 신탁관리업 또는 대리 중개업은 제외한다)을 실시할 수 있다. 이 경우 대통령령이 정하는 바에 따라 인증기관을 지정할 수 있다. <개정 2008.2.29>

②정부는 온라인콘텐츠에 식별표지를 부착하도록 권장하고 이에 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다.

③문화체육관광부장관은 식별표지와 관련된 표준체계를 개발·권장하고 제2항의 규정에 의한 식별표지에 관한 업무를 관계중앙행정기관의 장과의 협의를 거쳐 대통령령이 정하는 온라인 콘텐츠 관련 기관 또는 단체에 위탁할 수 있다. <개정 2008.2.29>

④전기통신사업법 제4조제2항의 기간통신사업을 행하는 사업자중 대통령령이 정하는 자("정보통신망사업자"라 한다)는 합리적인 이유없이 온라인콘텐츠사업자 또는 타인의 온라인콘텐츠를 전송하는 자에게 정보통신망 등 중개시설의 제공을 거부하거나 그 지위를 이용하여 부당한 이익을 취득하여서는 아니된다.

제12조 (국제협력 및 해외진출 촉진) ①정부는 온라인콘텐츠산업의 국제협력 및 해외시장 진출을 촉진하기 위하여 온라인콘텐츠 관련 기술 및 인력의 국제교류·국제표준화 활동 또는 국제공동연구개발등에 관한 사업을 지원할 수 있다.

②문화체육관광부장관은 대통령령이 정하는 온라인콘텐츠 관련 기관 또는 단체로 하여금 제1항의 사업을 수행하게 할 수 있으며, 이에 필요한 예산을 지원할 수 있다. <개정 2008.2.29>

제13조 (온라인콘텐츠산업지원기관) ①문화체육관광부장관은 온라인콘텐츠산업의 효율적인 지원을 위하여 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원으로 하여금 다음 각호의 사업을 수행하게 할 수 있다. <개정 2008.2.29, 2009.2.6>

1. 온라인콘텐츠산업의 발전을 위한 정책·제도의 연구·조사·기획
2. 온라인콘텐츠산업 발전에 필요한 기술 및 표준화 연구
3. 온라인콘텐츠기술산업의 유통촉진에 필요한 사항
4. 온라인콘텐츠기술산업의 창업 및 해외진출 지원
5. 문화원형·학술자료·역사자료의 온라인콘텐츠산업 개발지원을 위하여 필요한 사항
6. 그 밖에 온라인콘텐츠산업 발전에 필요한 사항

②제1항 각호에 규정된 사업의 수행을 위하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다. <개정 2008.2.29>

제14조 (세제지원 등) ①정부는 온라인콘텐츠산업의 발전을 위하여 조세특례제한법, 지방세법 그 밖의 관련 세법이 정하는 바에 따라 조세감면 등 필요한 조치를 할 수 있다.

②정부는 온라인콘텐츠산업의 발전을 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 금융 기타 행정상의 필요한 지원조치를 할 수 있다.

제15조 (공공정보의 이용활성화) ①국가, 지방자치단체 그 밖에 대통령령이 정하는 공공기관의 장(이하 "공공기관의 장"이라 한다)은 당해 공공기관이 보유·관리하는 정보중 공공기관의정보공개에관한법을 제7조의 규정에 의한 비공개대상정보를 제외한 정보(이하 "공공정보"라 한다)를 공개하는 때에는 온라인콘텐츠사업

자로 하여금 당해 정보를 온라인 콘텐츠의 제작 등에 이용하도록 할 수 있다.

②공공기관의 장은 공공정보의 이용을 활성화하기 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 공공정보에 대한 이용조건·방법 등을 정하고 이를 공개하여야 한다.

제16조 (소비자 보호) 정부는 「소비자기본법」 등 관계 법령의 규정에 따라 온라인콘텐츠의 거래와 관련되는 소비자의 기본권익을 보호하기 위하여 필요한 시책을 수립하여야 한다. <개정 2006.9.27>

제16조의2 (청약철회 등) 온라인디지털콘텐츠제작자(이하 "온라인콘텐츠제작자"라 한다)는 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」 제17조제2항 본문의 규정에 따라 청약철회 등이 불가능한 온라인콘텐츠의 경우에는 그 사실을 제17조의 규정에 따른 표시사항에 포함시키거나 시용상품의 제공, 한시적 또는 일부 이용 등의 방법으로 청약철회 등의 권리 행사가 방해받지 아니하도록 조치하여야 한다. 다만, 그 조치를 하지 아니한 경우에는 소비자의 청약철회는 제한되지 아니한다.

[본조신설 2005.12.30]

제16조의3 (이용자보호지침의 제정 등) ①문화체육관광부장관은 온라인콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립과 이용자의 보호를 위하여 온라인콘텐츠사업자의 자율적 준수를 유도하는 지침(이하 "디지털콘텐츠이용자보호지침"이라 한다)을 관련 분야의 제작자, 기관 및 단체의 의견을 들어 정할 수 있다. <개정 2008.2.29>

②온라인콘텐츠사업자는 온라인콘텐츠 거래 시 이용자 보호를 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 과오금의 환불, 콘텐츠이용계약의 해지·해제의 권리, 콘텐츠 하자 등으로 발생하는 이용자 피해보상 등의 내용이 포함된 약관을 마련하여 콘텐츠이용자에게 명시하여야 한다.

③문화체육관광부장관은 콘텐츠거래 표준약관 및 표준계약서를 제정하여 그 시행을 권고할 수 있으며, 온라인콘텐츠사업자를 대상으로 한 이용자 보호 교육의 실시 및 이용자 피해구제를 위한 제반 조치를 마련하여 시행할 수 있다. <개정 2008.2.29>

[본조신설 2005.12.30]

제16조의4 (준용) 제16조의2 및 제16조의3제1항의 규정에 따른 청약철회 및 디지털콘텐츠이용자보호지침과 관련하여 이 법에서 정하고 있는 사항 외에는 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」 제17조, 제18조, 제23조제2항, 제31조, 제32조, 제40조, 제41조 및 제44조의 규정 중 청약철회 및 소비자보호지침에 관한 규정을 준용한다. 이 경우 "통신판매업자"는 "온라인콘텐츠제작자" 또는 "온라인콘텐츠사업자"로, "소비자보호지침"은 "디지털콘텐츠이용자보호지침"으로, "공정거래위원회"는 "문화체육관광부장관"으로 본다. <개정 2008.2.29>

[본조신설 2005.12.30]

제17조 (표시) ①온라인콘텐츠제작자는 온라인콘텐츠의 제작 및 표시 연월일, 온라인콘텐츠 제작자의 성명(법인인 경우에는 법인의 명칭), 온라인콘텐츠의 이용조건 등을 온라인콘텐츠 또는 그 포장에 표시하여야 한다.

②그 밖에 표시사항, 표시방법 등 표시에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

#### 제4장 온라인콘텐츠제작자의 보호

제18조 (금지행위등) ①누구든지 정당한 권한없이 타인이 상당한 노력으로 제작하여 표시한 온라인콘텐츠의 전부 또는 상당한 부분을 복제 또는 전송하는 방법으로 경쟁사업자의 영업에 관한 이익을 침해하여서는 아니된다. 다만, 온라인콘텐츠를 최초로 제작하여 표시한 날부터 5년이 경과한 때에는 그러하지 아니하다.

②누구든지 정당한 권한없이 제1항 본문의 행위를 효과적으로 방지하기 위하여 온라인콘텐츠제작자나 그로부터 허락을 받은 자가 디지털콘텐츠에 적용한 기술적보호조치의 회피·제거 또는 변경(이하 "무력화"라 한다)을 주된 목적으로 하는 기술·서비스·장치 또는 그 주요부품을 제공·수입·제조·양도·대여 또는 전송하거나 양도·대여를 위하여 전시하는 행위를 하여서는 아니된다. 다만, 기술적보호조치의 연구·개발을 위하여 기술적보호조치를 무력화하는 장치 또는 부품을 제조하는 경우에는 그러하지 아니하다.

제19조 (손해배상청구 등) ①제18조제1항 본문 및 제2항 본문의 규정을 위반하는 행위(이하 "위반행위"라 한다)로 자신의 영업에 관한 이익이 침해되거나 침해될 우려가 있는 자는 그 위반행위의 중지나 예방 및 그 위반행위로 인한 손해의 배상을 법원에 청구할 수 있다.

②법원은 손해의 발생은 인정되나 손해액을 산정하기 곤란한 경우에는 변론의 전취지 및 증거조사 결과를 참작하여 상당한 손해액을 인정할 수 있다.

제20조 (외국인 제작자) 온라인콘텐츠제작자가 외국인(외국법인을 포함한다)인 경우에도 이 법의 보호를 받는다. 다만, 당해 외국에서 대한민국 국민인 온라인콘텐츠제작자를 보호하지 아니하는 경우에는 그에 상응하게 보호를 제한할 수 있다.

제21조 (다른 법률과의 관계) 온라인콘텐츠제작자가 저작권법 또는 컴퓨터프로그램보호법의 보호를 받는 경우에는 저작권법 또는 컴퓨터프로그램보호법이 이 법에 우선하여 적용된다.

#### 제5장 벌칙

제22조 (온라인콘텐츠의 복제 등의 죄) ①제18조제1항 본문의 규정을 위반하여 온라인콘텐츠제작자의 영업에 관한 이익을 현저하게 침해한 자 또는 동조 제2항 본문의 규정을 위반한 자는 1년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다.

②제1항의 죄는 제19조의 규정에 의한 손해배상청구 등을 할 수 있는 자의 고소가 있어야 공소를 제기할

수 있다.

제23조 (양벌규정) 법인의 대표자나 법인 또는 개인의 대리인, 사용인 그 밖의 종업원이 그 법인 또는 개인의 업무에 관하여 제22조의 죄를 범한 때에는 행위자를 벌하는 외에 그 법인 또는 개인에 대하여도 동조의 벌금형을 과한다.

부칙(문화산업진흥 기본법) <제9424호, 2009.2.6>

제1조(시행일) 이 법은 공포 후 3개월이 경과한 날부터 시행한다. 다만, 부칙 제2조부터 제5조까지의 규정은 공포한 날부터 시행한다.

제2조 및 제3조 생략

제4조(다른 법률의 개정) 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제13조제1항 중 "소프트웨어산업진흥법 제17조의 규정에 의한 한국소프트웨어진흥원"을 "「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원"으로 한다.

제5조 및 제6조 생략