

제1조 (목적) 이 영은 「온라인 디지털콘텐츠산업 발전법」에서 위임된 사항과 그 시행에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다. <개정 2006.6.30>

제2조 (기본계획의 수립절차 등) ① 「온라인 디지털콘텐츠산업 발전법」(이하 "법"이라 한다) 제3조제1항의 규정에 의한 온라인디지털콘텐츠산업(이하 "온라인콘텐츠산업"이라 한다)의 발전에 관한 중·장기 기본계획(이하 "기본계획"이라 한다)은 3년의 기간을 단위로 수립한다. <개정 2006.6.30>

② 문화체육부장관은 관계중앙행정기관으로부터 부문별 계획을 제출받아 이를 종합하여 기본계획을 수립하고, 이를 법 제5조의 규정에 의한 온라인디지털콘텐츠산업발전위원회(이하 "위원회"라 한다)에 제출하여야 한다. 이 경우 행정안전부 소관 부문별 계획에는 지방자치단체의 의견이 종합·반영되어야 한다. <개정 2008.2.29>

③ 문화체육부장관은 제2항의 규정에 의한 관계중앙행정기관의 부문별 계획의 작성지침을 정하여 이를 관계중앙행정기관의 장에게 통보할 수 있다. <개정 2008.2.29>

④ 확정된 기본계획중 2 이상의 중앙행정기관에 관련되어 있는 사항, 그밖에 온라인콘텐츠산업의 발전에 영향을 미칠 수 있는 사항으로서 위원회가 정하는 사항을 변경하고자 하는 경우에는 미리 위원회의 심의를 거쳐야 한다.

⑤ 관계중앙행정기관의 장은 제2항의 규정에 의한 부문별 계획을 수립하기 위하여 필요한 때에는 관계행정기관, 지방자치단체, 「정부투자기관 관리기본법」 제2조의 규정에 의한 정부투자기관(이하 "정부투자기관"이라 한다), 연구기관, 대학 등에 필요한 자료를 요청할 수 있다. <개정 2006.6.30>

⑥ 문화체육부장관은 기본계획이 확정되거나 변경된 때에는 이를 고시하여야 한다. <개정 2008.2.29>

제3조 (시행계획의 수립 등) ① 법 제4조제1항의 규정에 의한 온라인콘텐츠산업의 발전을 위한 시행계획(이하 "시행계획"이라 한다)에는 다음 각호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 단위사업별 사업내용, 사업주체, 소요자금 및 그 조달계획, 사업의 시행방법 등 세부적인 사업추진 내용
2. 자금지원 등 관련 부처별 행정지원에 관한 사항
3. 그밖에 시행계획의 추진에 필요한 사항

② 관계중앙행정기관의 장은 매년 5월말일까지 다음 연도의 시행계획을 위원회에 제출하여야 한다. 이 경우 행정안전부 소관 시행계획에는 지방자치단체의 의견이 종합·반영되어야 한다. <개정 2008.2.29>

③ 관계중앙행정기관의 장은 시행계획을 수립함에 있어서 문화체육부장관과 협의하여 기본계획과 연계되도록 하여야 한다. <개정 2008.2.29>

④ 수립된 시행계획중 온라인콘텐츠산업의 발전에 영향을 미칠 수 있는 사항으로서 위원회가 정하는 사항을 변경하고자 하는 경우에는 미리 위원회의 심의를 거쳐야 한다.

⑤ 관계중앙행정기관의 장은 시행계획을 수립하기 위하여 필요한 때에는 관계행정기관, 지방자치단체, 정부투자기관, 연구기관, 대학 등에 필요한 자료를 요청할 수 있다.

⑥ 시행계획은 특별한 사유가 없는 한 위원회의 심의를 거쳐 매년 9월말까지 확정한다.

제4조 (위원회의 운영) ① 위원회의 회의는 위원장이 필요하다고 인정하거나 재적위원 3분의 1 이상의 요청이 있는 경우에 위원장이 소집한다.

② 위원장이 부득이한 사유로 직무를 수행할 수 없는 때에는 법 제5조제3항제1호의 규정에 의한 위원순으로 그 직무를 대행한다.

③ 위원장이 회의를 소집하고자 하는 경우에는 회의개최 7일전까지 회의의 일시·장소 및 부의사항을 각 위원에게 통지하여야 한다. 다만, 긴급을 요하거나 부득이한 사유가 있는 경우에는 회의개최 전일까지 통보할 수 있다.

제5조 (의사 및 의결정족수) 위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석으로 개의하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

제6조 (위촉위원의 임기) 법 제5조제3항제2호의 규정에 의한 위촉위원의 임기는 2년으로 하되 연임할 수 있다.

제7조 (실무위원회) ① 위원회의 효율적인 운영을 위하여 실무위원회를 둔다.

② 실무위원회는 실무위원장 1인을 포함한 20인 이내의 실무위원으로 구성한다.

③ 실무위원장은 문화체육관광부제1차관이 되며, 실무위원은 다음 각호의 자로 한다. <개정 2006.6.30, 2008.2.29>

1. 기획재정부·교육과학기술부·행정안전부·문화체육관광부·농수산식품부·지식경제부·보건복지가족부·노동부·국토해양부·기획재정부의 3급 공무원(이에 상당하는 별정직 또는 계약직 공무원을 포함한다) 또는 고위공무원단에 속하는 일반직·별정직 또는 계약직 공무원중에서 해당 소속기관의 장이 지명하는 자 각 1인

2. 관련분야 전문가중에서 실무위원장이 위촉하는 자

④ 제3항제2호의 규정에 의하여 위촉되는 실무위원의 임기는 2년으로 하되 연임할 수 있다.

⑤ 실무위원회에 간사위원 1인을 두되, 간사위원은 문화체육관광부 소속공무원인 실무위원이 된다. <개정 2008.2.29>

⑥ 실무위원회는 위원회에 제출된 안건과 위원회로부터 위임되거나 위원회의 위원장으로부터 지시받은 사항을 검토·심의한다.

⑦ 실무위원장은 실무위원회의 업무를 지원하기 위하여 분과위원회를 설치·운영할 수 있다. 이 경우 분과위원회의 구성에 관하여는 실무위원회의 의결을 거쳐 실무위원장이 정한다.

제8조 (의견청취 등) 위원회, 실무위원회 및 분과위원회는 안건 심의 그밖에 업무수행에 필요하다고 인정하는 때에는 이해관계인 또는 관련전문가를 출석하게 하여 그 의견을 듣거나, 의견의 제출을 요청할 수 있다.

제9조 (수당) 위원회, 실무위원회 및 분과위원회에 출석한 위원과 관련전문가에 대하여는 예산의 범위 안에서 수당을 지급할 수 있다. 다만, 공무원인 위원이 그 소관업무와 직접 관련하여 출석하는 경우에는 그러하지 아니하다.

제10조 (운영세칙) 이 영에서 규정한 것외에 위원회의 운영에 관하여 필요한 사항은 위원회의 의결을 거쳐 위원장이, 실무위원회 및 분과위원회의 운영에 관하여 필요한 사항은 실무위원회의 의결을 거쳐 실무위원장이 각각 정한다.

제11조 (창업지원계획) 관계중앙행정기관의 장은 소관별로 법 제7조에 따른 창업지원계획을 수립하여 이를 기본계획 및 시행계획에 반영하여 시행하여야 한다.  
[전문개정 2006.6.30]

제12조 (전문인력양성기관의 지정 등) ①법 제8조에서 "대통령령이 정하는 온라인디지털콘텐츠(이하 "온라인콘텐츠"라 한다)관련 연구소·기관 또는 단체"라 함은 다음 각호의 연구소·기관 또는 단체를 말한다. <개정 2004.12.3, 2006.6.30, 2008.2.29>

1. 온라인콘텐츠관련 교육과정을 개설·운영하고 있는 교육훈련기관 또는 단체
  2. 「정부출연연구기관 등의 설립·운영 및 육성에 관한 법률」 또는 「과학기술분야 정부출연연구기관 등의 설립·운영 및 육성에 관한 법률」에 의한 정부출연연구기관
  3. 「민법」 제32조 또는 「공익법인의 설립·운영에 관한 법률」에 의한 법인으로서 온라인콘텐츠산업의 육성과 관련된 업무를 수행하는 법인
  4. 그밖에 온라인콘텐츠관련 교육훈련기관 또는 단체로서 문화체육부장관이 관계중앙행정기관의 장과 협의하여 인정하는 기관 또는 단체
- ②문화체육부장관은 매년 관계중앙행정기관으로부터 소관별 전문인력양성기관의 교육·훈련현황을 제출받아 이를 종합하여 위원회에 제출하여야 한다. <개정 2008.2.29>

제13조 (기술정보 등의 제공) 문화체육부장관은 법 제9조 각호의 사항을 효율적으로 추진하기 위하여 필요하다고 인정하는 경우에는 온라인콘텐츠관련 기관 또는 단체로 하여금 온라인콘텐츠관련 기술의 수요, 국내외 기술정보 및 기술개발동향 등을 조사하여 제공하는 온라인콘텐츠기술정보유통시스템을 구축하여 운영하게 할 수 있다. <개정 2008.2.29>

제14조 (표준화의 추진대행) 법 제10조제2항에서 "대통령령이 정하는 온라인콘텐츠관련 연구소·기관 또는 단체"라 함은 다음 각호의 연구소·기관 또는 단체를 말한다. <개정 2006.6.30, 2008.2.29>

1. 「정보화촉진기본법」 제10조의 규정에 의한 한국전산원
2. 「전기통신기본법」 제30조의 규정에 의한 한국정보통신기술협회
3. 그밖에 온라인콘텐츠관련 표준화 연구 및 사업을 수행하는 기관 또는 단체로서 문화체육부장관이 인정하는 기관 또는 단체

제15조 (온라인콘텐츠 거래인증기관의 지정 등) ①문화체육부장관이 법 제11조제1항 후단에 따라 온라인콘텐츠 거래에 관한 인증기관(이하 "거래인증기관"이라 한다)으로 지정할 수 있는 자는 「전자서명법」 제4조에 따른 공인인증기관중 법인인 공인인증기관으로 한다. <개정 2006.6.30, 2008.2.29>

- ②문화체육부장관은 법 제11조제1항에 따른 거래인증에 관한 사업의 원활한 시행을 위하여 그 시범운영을 실시할 수 있다. <신설 2006.6.30, 2008.2.29>
- ③문화체육부장관은 관계중앙행정기관의 장과 협의하여 법 제11조제1항에 따른 거래인증에 관한 사업에 필요한 사항을 정하여 고시할 수 있다. <신설 2006.6.30, 2008.2.29>

제16조 (거래인증의 대상 등 <개정 2006.6.30>) ①거래인증기관은 다음 각 호의 요건을 갖춘 온라인콘텐츠 사업자에 대하여 법 제11조제1항에 따른 거래인증(이하 "거래인증"이라 한다)을 할 수 있다. <개정 2006.6.30>

1. 「전자서명법」에 따른 전자서명을 실시할 것
  2. 거래의 안정성을 확보하기 위한 시설·장비를 갖추는 것
- ②거래인증기관이 제1항의 규정에 의하여 온라인콘텐츠사업자에 대하여 거래인증을 하는 때에는 당해 사업자에게 거래인증표지를 부여하여야 한다.
- ③제2항에 따른 거래인증표지는 일반인들이 당해 거래인증과 관련한 것임을 알기 쉽도록 나타내어야 한다. <개정 2006.6.30>

제17조 (온라인콘텐츠 식별표지에 관한 업무) ①문화체육부장관은 법 제11조제2항의 규정에 의한 온라인콘텐츠의 식별표지에 관한 시책의 수립·시행을 위하여 필요한 세부적인 사항을 정하여 고시한다. 이 경우 관계중앙행정기관의 장과 협의하여야 한다. <개정 2008.2.29>

- ②법 제11조제3항에서 "대통령령이 정하는 온라인콘텐츠관련 기관 또는 단체"라 함은 다음 각호의 기관 또는 단체를 말한다. <개정 2006.6.30, 2008.2.29>
1. 「정보화촉진기본법」 제10조의 규정에 의한 한국전산원
2. 그 밖에 온라인콘텐츠관련 사업을 수행하는 기관 또는 단체로서 문화체육부장관이 인정하는 기관 또는 단체

제18조 (정보통신망사업자) 법 제11조제4항에서 "대통령령이 정하는 자"라 함은 「전기통신사업법」 제4조제2항의 규정에 의한 기간통신역무중 전화역무, 전기통신회선설비임대역무, 주파수를 할당받아 제공하는 역

무, 인터넷접속역무 또는 인터넷전화역무를 제공하는 사업자를 말한다. <개정 2006.6.30>

제19조 (국제협력 등) 법 제12조제2항에서 "대통령령이 정하는 온라인콘텐츠관련 기관 또는 단체"라 함은 다음 각호의 기관 또는 단체중 문화체육부장관이 지정하는 기관을 말한다. <개정 2006.6.30, 2008.2.29>

1. 「전기통신기본법」 제30조의 규정에 의한 한국정보통신기술협회
2. 법 제13조의 규정에 의한 한국소프트웨어진흥원
3. 그 밖에 온라인콘텐츠관련 사업을 수행하는 기관 또는 단체로서 문화체육부장관이 인정하는 기관 또는 단체

제20조 (금융·행정상의 지원) 정부는 법 제14조제2항의 규정에 의하여 온라인콘텐츠산업의 발전을 위한 다음 각호의 사항에 대하여 금융 그 밖에 행정상의 필요한 지원조치를 할 수 있다.

1. 온라인콘텐츠산업 육성시설의 조성
2. 온라인콘텐츠의 수출 촉진
3. 그 밖에 온라인콘텐츠산업의 발전을 위하여 필요하다고 인정되는 사항

제21조 (공공정보의 이용 등) ①법 제15조제1항에서 "대통령령이 정하는 공공기관"이라 함은 정부투자기관과 「공공기관의 정보공개에 관한 법률 시행령」 제2조의 규정에 의한 공공기관을 말한다. <개정 2006.6.30>

②법 제15조의 규정에 의하여 공공기관의 장이 당해 공공기관에서 보유·관리하는 정보를 온라인콘텐츠사업자로 하여금 온라인콘텐츠의 제작 등에 이용하도록 할 경우 다음 각호의 사항을 공개하여야 한다.

1. 정보의 제공범위
2. 정보의 제공형태
3. 정보이용료 또는 수수료
4. 정보가공 및 사용의 범위
5. 정보의 갱신일시
6. 그 밖에 당해 공공기관의 장이 공공정보의 이용활성화를 위하여 필요하다고 인정하는 사항

제21조의2 (온라인콘텐츠 거래약관의 세부내용) 법 제16조의3제2항에 따라 온라인콘텐츠사업자가 온라인콘텐츠 거래시 이용자 보호를 위한 약관을 정하려는 때에는 다음 각 호의 내용을 포함시켜야 한다.

1. 온라인콘텐츠 이용에 필요한 기술 사양
  2. 과오금의 환불방법 및 절차
  3. 온라인콘텐츠 이용 계약의 해지·해제의 방법 및 그 효과와 위약금의 범위
  4. 온라인콘텐츠 하자 등에 의한 이용자 피해보상의 기준·범위·방법 및 절차
  5. 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」 및 「약관의 규제에 관한 법률」이 이용자 보호를 위하여 정하는 사항
- [본조신설 2006.6.30]

제21조의3 (이용자 피해구제를 위한 제반조치 등) ①문화체육부장관은 법 제16조의3제3항에 따라 다음 각호의 업무를 수행할 수 있다. <개정 2008.2.29>

1. 온라인콘텐츠 거래 관련 이용자의 피해실태 조사
2. 온라인콘텐츠 거래 관련 이용자의 피해상당 및 예방활동
3. 온라인콘텐츠사업자를 대상으로 하는 이용자 보호교육
4. 그 밖에 문화체육부장관이 온라인콘텐츠 이용자의 피해예방 및 구제를 위하여 필요하다고 인정하는 업무

②문화체육부장관은 제1항에 따른 업무를 수행함에 있어 관계기관에 협조를 요청할 수 있다. 다만, 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」과 관련된 사항에 대하여는 미리 공정거래위원회와 협의하여야 한다. <개정 2008.2.29>

[본조신설 2006.6.30]

제22조 (표시) ①온라인콘텐츠제작자가 법 제17조의 규정에 의하여 온라인콘텐츠 또는 그 포장에 표시하여야 하는 사항은 다음 각호와 같다.

1. 온라인콘텐츠의 명칭 또는 제호
2. 온라인콘텐츠의 제작 및 표시 연월일
3. 온라인콘텐츠제작자의 성명(법인인 경우에는 법인의 명칭)·주소·전화번호
4. 온라인콘텐츠의 이용조건

②제1항의 규정에 의한 표시는 온라인콘텐츠의 이용초기 화면이나 그 포장에 이용자가 알기 쉽도록 표시하여야 한다. 다만, 제1항제4호의 규정에 의한 온라인콘텐츠의 이용조건은 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」에 의한 거래조건의 표시방법에 따라서 표시하여야 한다. <개정 2006.6.30>

부칙(문화체육관광부와 그 소속기관 직제) <제20676호,2008.2.29>

제1조(시행일) 이 영은 공포한 날부터 시행한다.

제2조부터 제4조까지 생략

제5조(다른 법령의 개정) ① 부터 <22> 까지 생략

<23> 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법 시행령 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조제2항 전단·제3항·제6항, 제3조제3항, 제12조제1항제4호·제2항, 제13조, 제14조제3호, 제15조제1항부터 제3항까지, 제17조제1항 전단·제2항제2호, 제19조 각 호 외의 부분·제3호, 제21조의3제1항 각 호 외의 부분·제4호·제2항 본문 중 "정보통신부장관"을 각각 "문화체육부장관"으로 한다.

제2조제2항 후단, 제3조제2항 후단 중 "행정자치부"를 "행정안전부"로 한다.

제7조제3항 각 호 외의 부분 중 "정보통신부차관"을 "문화체육관광부제1차관"으로 한다.  
제7조제3항제1호 중 "재정경제부·교육인적자원부·행정자치부·문화관광부·농림부·산업자원부·정보통신부·보건복지부·노동부·건설교통부·기획예산처"를 "기획재정부·교육과학기술부·행정안전부·문화체육관광부·농수산식품부·지식경제부·보건복지가족부·노동부·국토해양부·기획재정부"로 한다.  
제7조제5항 중 "정보통신부"를 "문화체육관광부"로 한다.  
<24> 부터 <37> 까지 생략