

# 문화예술진흥법 일부개정법률안

## (조승래의원 대표발의)

의안 번호	4926
----------	------

발의연월일 : 2020. 11. 4.

발 의 자 : 조승래 · 김민기 · 김병기  
도종환 · 박영순 · 양정숙  
유정주 · 이병훈 · 이상현  
이원욱 · 이정문 의원  
(11인)

### 제안이유 및 주요내용

1972년에 현행법이 제정된 이래로 문화예술에 대한 정의는 사회적 인식의 변화에 따라 확대되어 왔는데, 현행법 제정 당시에는 문화예술의 범위가 문학, 미술, 음악, 연예, 출판의 5개 항목에 불과했으나, 1987년에는 무용, 연극, 영화가, 1995년에는 응용미술, 국악, 사진, 건축, 어문이 추가되었고 2013년에 만화로까지 확대되었음.

하지만 현대의 게임은 영상, 미술, 소설, 음악 등 다양한 예술장르가 융합된 종합예술로 부각되고 있고 이미 선진국에서는 21세기의 문화예술 패러다임을 주도할 새로운 예술장르로서 게임을 주목하고 있음에도 우리나라에서는 오랜 기간 이어져온 게임에 대한 부정적인 인식으로 인해 지원·육성해야 할 대상이 아닌 규제 대상으로만 취급되고 있음.

또한, 우리나라의 문화예술에 관한 기본법인 현행법에는 문화예술의

정의에 게임이 포함되어 있지 않아 영화, 연예, 만화 등의 다른 문화 예술 장르와 동등한 대우를 받고 있지 못한 실정임.

이에 문화예술의 정의에 게임을 추가하여 문화예술사업 및 활동으로서 게임을 지원·육성하려는 것임(안 제2조제1항제1호).

법률 제 호

## 문화예술진흥법 일부개정법률안

문화예술진흥법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조제1항제1호 중 “출판 및 만화를”을 “출판, 만화 및 게임을”로 한다.

## 부 칙

이 법은 공포 후 3개월이 경과한 날부터 시행한다.

## 신·구조문대비표

현           행	개           정           안
제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 1. “문화예술”이란 문학, 미술(응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), <u>출판 및 만화</u> 를 말한다. 2. ~ 4. (생략) ② (생략)	제2조(정의) ① ----- -----. 1. ----- ----- ----- ----- <u>출판, 만화 및 게임을</u> -----. 2. ~ 4. (현행과 같음) ② (현행과 같음)