

문화예술진흥법 일부개정법률안
(유정주의원 대표발의)

| | |
|----------|------|
| 의안 번호 | 6028 |
|----------|------|

발의연월일 : 2020. 12. 2.

발 의 자 : 유정주 · 진성준 · 서동용
이수진^(비) · 윤미향 · 고영인
도종환 · 이광재 · 정일영
박재호 · 김승원 · 이동주
이규민 · 윤준병 · 이은주
맹성규 · 서영석 · 장경태
이용우 · 임호선 · 양정숙
이병훈 · 조승래 의원
(23인)

제안이유 및 주요내용

애니메이션은 다양한 장르의 예술과 고도의 기술을 접목시킨 영상 문화산업으로서 파생 콘텐츠 창출이 용이할 뿐 아니라 제조업, 관광업 등 타 산업과의 연계로 높은 부가가치를 창출할 수 있는 문화산업임.

특히 4차 산업혁명으로 인한 미디어 환경의 변화는 애니메이션산업의 성장에 촉진제가 될 것으로 예상되고 있으며, 실제로 2019년 애니메이션 산업 매출액 성장률은 2018년 대비 11.2%로 전체 콘텐츠산업 매출액 성장률 4.9%에 비해 상당히 높은 수준을 기록하였음.

그런데 문화예술에 관한 기본법인 현행법에는 문화예술의 정의에 애니메이션이 포함되어 있지 않아 영화, 연예, 만화 등의 다른 문화예

술 장르와 동등한 대우를 받고 있지 못한 실정이며, 이로 인해 애니메이션산업 종사자들이 예술 활동 증명을 받기 어렵거나 ‘영화’ 또는 ‘만화’ 등 다른 분야로 명시하여 증명을 받을 수밖에 없는 상황임.

이에 문화예술의 정의에 애니메이션을 추가하여 문화예술산업 및 활동으로서 애니메이션을 지원·육성하려는 것임(안 제2조제1항제1호).

법률 제 호

문화예술진흥법 일부개정법률안

문화예술진흥법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조제1항제1호 중 “출판 및 만화를”을 “출판, 만화 및 애니메이션
을”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. | 제2조(정의) ① ----- -----. |
| 1. “문화예술”이란 문학, 미술(응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판 및 만화를 말한다. | 1. ----- ----- ----- ----- <u>출판, 만화 및 애니메이션을</u> ----- -----. |
| 2. ~ 4. (생략) | 2. ~ 4. (현행과 같음) |
| ② (생략) | ② (현행과 같음) |