

만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안

(전용기의원 대표발의)

의안 번호	10610
----------	-------

발의연월일 : 2021. 6. 4.

발 의 자 : 전용기 · 강준현 · 고영인
김병주 · 박광온 · 설 훈
송갑석 · 이탄희 · 이형석
임호선 · 허 영 의원
(11인)

제안이유

최근 웹툰 시장은 개별 플랫폼이 일 거래액 30억을 돌파할 정도로 폭발적으로 성장 중인 유망 산업이며, 코로나 19에 따른 비대면 시장 확대에 따라 성장탄력을 확보한 상황임.

웹툰 산업의 성장에 비해 현행법은 용어의 정의가 웹툰을 포섭할 수 없고 제작집단인 만화가의 정의가 미비하며, 협회 설립 등의 조치가 부족한 점 등 진흥법의 독립화에 비해 그 실효성이 확보되지 않았다는 지적이 이어짐.

이에 진흥법으로서 체계를 보완하고 웹툰을 법정 정의에 신설하며 만화·웹툰 산업의 진흥에 기여하려는 것임.

주요내용

가. 웹툰 분야의 진흥을 위하여 법 제명을 ‘만화·웹툰의 진흥에 관한 법률’로 개정함(안 제명).

나. 웹툰에 관한 정의를 정보통신망을 통해 유통하기 위하여 정보통신망에서 만화의 형식으로 제작·가공된 콘텐츠로 신설하고, 만화가의 정의 또한 마련함(안 제2조).

다. 현재 공공기관에서 자체적으로 추진하고 있는 실태조사를 법제화하여 진흥법의 체계를 보완함(안 제3조의3).

라. 만화가단체 및 만화사업자단체 설립을 규정함으로써 업계 내 자발적인 유통 질서 확립과 공동이익 추구의 기회를 마련함(안 제15조).

만화진흥에 관한 법률 일부개정법률안

만화진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제명 “만화진흥에 관한 법률”을 “만화·웹툰 진흥에 관한 법률”로 한다.

제1조 중 “만화 창작 및”을 “만화·웹툰 창작 및”으로, “만화 창작을”을 “만화·웹툰 창작을”로 한다.

제2조에 제1호의2를 다음과 같이 신설하고, 같은 조 제2호 중 “만화 및”을 “만화·웹툰 및”으로, “만화를”을 “만화·웹툰을”로 하며, 같은 조 제3호 중 “만화 중”을 “만화·웹툰 중”으로 하고, 같은 조 제5호 중 “「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망”을 “정보통신망”으로 하며, 같은 조 제6호 중 “만화 및 만화상품”을 “만화·웹툰 및 만화·웹툰상품”으로 하고, 같은 조 제7호 중 “만화를”을 “만화·웹툰을”로 하며, 같은 조에 제8호를 다음과 같이 신설한다.

1의2. “웹툰”이란 정보통신망(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 “정보통신망”을 말한다)을 통해 유통하기 위하여 정보통신망에서 만화의 형식으로 제작·가공된 콘텐츠(「콘텐츠산업 진흥법」 제2조제1항제1호에 따

른 “콘텐츠”를 말한다)를 말한다.

8. “만화가”란 만화·웹툰 창작 활동을 업으로 하는 사람을 말한다.
법률 제17707호 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률 제3조제1항 중 “만화 창작”을 “만화·웹툰 창작”으로 하고, 같은 조 제2항제2호부터 제4호까지 중 “만화”를 각각 “만화·웹툰”으로 하며, 같은 항 제5호 중 “만화 밋”을 “만화·웹툰 밋”으로 하고, 같은 항 제7호 중 “디지털 만화”를 “디지털만화·웹툰”으로 하며, 같은 항 제9호 중 “만화 밋”을 “만화·웹툰 밋”으로 하고, 같은 항 제10호 중 “만화”를 “만화·웹툰”으로 하며, 같은 항 제11호 및 같은 조 제3항 중 “만화 창작”을 각각 “만화·웹툰 창작”으로 한다.

법률 제17707호 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률 제3조의2제1항 및 제3항 중 “만화 창작”을 각각 “만화·웹툰 창작”으로 한다.

제1장에 제3조의3을 다음과 같이 신설한다.

제3조의3(실태조사) ① 문화체육관광부장관은 만화산업 관련정책의 수립·시행을 위하여 만화산업에 관한 실태조사를 실시하여야 한다.

② 제1항의 규정에 따른 실태조사의 대상·방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제2장의 제목 중 “만화 창작”을 “만화·웹툰 창작”으로 한다.

제4조의 제목 중 “만화 창작”을 “만화·웹툰 창작”으로 하고, 같은 조 제1항 중 “만화 밋”을 “만화·웹툰 밋”으로 하며, 같은 조 제2항 중 “만화 창작”을 “만화·웹툰 창작”으로 한다.

제6조 중 “디지털만화”를 “디지털만화·웹툰”으로 한다.

제7조제1항 중 “만화 또는 만화상품”을 “만화·웹툰 또는 만화·웹툰 상품”으로 한다.

제8조제1항 및 제2항 중 “만화 및 만화상품”을 각각 “만화·웹툰 및 만화·웹툰상품”으로 한다.

제10조제1항 중 “만화의”를 “만화·웹툰의”로 하고, 같은 조 제2항 각 호 외의 부분 및 같은 항 제2호 중 “만화”를 각각 “만화·웹툰”으로 한다.

제11조제1항 각 호 외의 부분 중 “만화 및”을 “만화·웹툰 및”으로 하고, 같은 항 제4호 및 제5호 중 “만화”를 각각 “만화·웹툰”으로 한다.

제12조제1항제1호부터 제3호까지 중 “만화 및 만화상품”을 각각 “만화·웹툰 및 만화·웹툰상품”으로 한다.

제13조제1항 중 “만화의 창작”을 “만화·웹툰의 창작”으로, “만화의 예술적·기술적”을 “만화·웹툰의 예술적·기술적”으로 한다.

제15조를 다음과 같이 신설한다.

제15조(협회의 설립) ① 만화가 또는 만화사업자는 만화 산업의 발전과 공동 이익의 증진을 위하여 만화가단체 또는 만화사업자단체를 설립할 수 있다.

② 제1항에 따른 만화가단체 및 만화사업자단체(이하 “협회”라 한다)는 각각 법인으로 한다.

③ 제1항에 따라 설립된 협회는 만화·웹툰의 제작 및 유통질서가

건전하게 유지될 수 있도록 노력하여야 한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 법은 공포 후 1개월이 경과한 날부터 시행한다.

제2조(다른 법령의 개정) ① 문화예술진흥법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조제1항제1호 중 “출판 및 만화”를 “출판, 만화 및 웹툰”로 한다.

② 문화산업진흥 기본법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조제1호바목 중 “만화”를 “만화·웹툰”으로 한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
<u>만화진흥에 관한 법률</u>	<u>만화 · 웹툰 진흥에 관한 법률</u>
제1조(목적) 이 법은 <u>만화 창작 및</u> 만화산업 진흥에 관하여 필요한 사항을 정하여 <u>만화 창작을</u> 활 성화하고 만화산업의 진흥을 촉 진함으로써 국민의 문화생활 향 상과 국민경제의 발전에 이바지 함을 목적으로 한다.	제1조(목적) ----- <u>만화 · 웹툰 창</u> <u>작 및</u> ----- ----- <u>만화 · 웹툰 창작</u> <u>을</u> ----- ----- ----- -----.
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.	제2조(정의) ----- -----.
1. (생 략)	1. (현행과 같음)
<u><신 설></u>	1의2. “웹툰”이란 <u>정보통신망</u> <u>(「정보통신망 이용촉진 및</u> <u>정보보호 등에 관한 법률」</u> <u>제2조제1항제1호에 따른 “정</u> <u>보통신망”을 말한다)을 통해</u> <u>유통하기 위하여 정보통신망</u> <u>에서 만화의 형식으로 제작 ·</u> <u>가공된 콘텐츠(「콘텐츠산업</u> <u>진흥법」 제2조제1항제1호에</u> <u>따른 “콘텐츠”를 말한다)를 말</u> <u>한다.</u>
2. “한국만화”란 대한민국 국민 이 창작하고 국내에 주된 사	2. ----- -----

업소를 둔 만화사업자(법인을 포함한다)가 제작한 만화 및 제13조에 따라 한국만화로 인정받은 만화를 말한다.

3. “공동제작만화”란 대한민국 국민인 만화가 또는 국내에 주된 사업소를 둔 만화사업자와 외국인 또는 국외에 주된 사업소를 둔 만화사업자가 공동으로 창작 또는 제작한 만화 중 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 공동으로 창작 또는 제작한 것으로 인정되는 만화를 말한다.

4. (생략)

5. “디지털만화”란 만화를 디지털파일 형태로 가공·처리하고 이를 디스크 등의 디지털 매체나 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망을 통하여 이용자에게 제공되는 만화를 말한다.

6. “만화산업”이란 만화 및 만화 상품(만화를 이용하여 경제적

----- 만화·웹
툰 및 -----
---- 만화·웹툰 ----
-----.

3. -----

----- 만
화·웹툰 중 -----

-----.

4. (현행과 같음)

5. -----

---- 정보통신망 ----

-----.

6. ----- 만화·웹툰 및
만화·웹툰상품-----

부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화·서비스 및 그 복합체를 말한다. 이하 같다)의 창작·제작·배급·대여·판매·활용·수출·수입 등에 관련된 산업을 말한다.

7. “만화사업자”란 영리를 목적으로 만화를 기획·개발·제작·생산 또는 유통하거나 그 밖에 이에 관련된 서비스를 제공하는 자를 말한다.

<신 설>

법률 제17707호 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률

제3조(기본계획의 수립 등) ① 문화체육관광부장관은 이 법의 목적을 효율적으로 달성하기 위하여 만화 창작 및 만화산업을 육성·지원하는 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 수립하여야 한다.

② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. (생 략)

-----.

7. -----
-- 만화·웹툰 -----

-----.

8. “만화가”란 만화·웹툰 창작 활동을 업으로 하는 사람을 말한다.

법률 제17707호 만화진흥에 관한 법률 일부개정법률

제3조(기본계획의 수립 등) ① --

-- 만화·웹툰 창작 -----

-----.

② -----
-----.

1. (현행과 같음)

2. <u>만화</u> 관련 법령 및 제도의 개선	2. <u>만화 · 웹툰</u> ----- --
3. <u>만화</u> 지적재산권 보호를 위한 방안	3. <u>만화 · 웹툰</u> ----- -----
4. <u>만화</u> 창작 활성화를 위한 방안	4. <u>만화 · 웹툰</u> ----- --
5. <u>만화</u> 및 만화산업 관련 전문 인력의 양성	5. <u>만화 · 웹툰</u> 및 ----- -----
6. (생략)	6. (현행과 같음)
7. 만화산업 및 <u>디지털만화</u> 관련 기술 · 표준의 개발과 보급	7. ----- <u>디지털만화 · 웹툰</u> ----- -----
8. (생략)	8. (현행과 같음)
9. <u>만화</u> 및 만화산업 관련 재원의 확보 및 효율적인 운용방안	9. <u>만화 · 웹툰</u> 및 ----- ----- --
10. <u>만화</u> 관련 자료의 수집과 보존에 관한 방안	10. <u>만화 · 웹툰</u> ----- -----
11. 그 밖의 <u>만화</u> 창작 및 만화산업의 진흥을 위하여 필요한 사항	11. ----- <u>만화 · 웹툰</u> 창작 -- ----- --
③ 문화체육관광부장관은 기본계획에 따라 <u>만화</u> 창작 및 만화산업을 육성 · 지원하는 시행계획(이하 “시행계획”이라 한다)을 매년 수립 · 시행하여야 한다.	③ ----- ----- <u>만화 · 웹툰</u> 창작 -- ----- ----- ----- --.

④ (생 략)

법률 제17707호 만화진흥에 관한
법률 일부개정법률

제3조의2(만화진흥위원회) ① 기
본계획 및 시행계획의 수립·시
행 등 만화 창작 및 만화산업의
진흥에 관한 주요사항의 자문을
위하여 문화체육관광부장관 소
속으로 만화진흥위원회(이하
“위원회”라 한다)를 둘 수 있다.

② (생 략)

③ 위원회의 위원은 만화 창작
및 만화산업 관련 분야에서 전
문성이 있거나 경험이 풍부한
사람 중에서 문화체육관광부장
관이 위촉한다.

④·⑤ (생 략)

<신 설>

④ (현행과 같음)

법률 제17707호 만화진흥에 관한
법률 일부개정법률

제3조의2(만화진흥위원회) ① --

--- 만화·웹툰 창작 -----

-----.

② (현행과 같음)

③ ----- 만화·웹툰
창작 -----

-----.

④·⑤ (현행과 같음)

제3조의3(실태조사) ① 문화체육
관광부장관은 만화산업 관련정
책의 수립·시행을 위하여 만화
산업에 관한 실태조사를 실시하
여야 한다.

② 제1항의 규정에 따른 실태조
사의 대상·방법 등에 관하여
필요한 사항은 대통령령으로 정
한다.

제2장 만화 창작 및 만화산업의
진흥

제4조(만화 창작 및 만화산업의
활성화) ① 문화체육관광부장관
은 만화 및 만화산업을 보호하
고 육성하기 위한 시책을 강구
하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 만화
창작 활성화와 만화산업에 기여
하는 만화가, 만화사업자, 관련
단체 등에게 자금 및 용자 등을
지원할 수 있다.

③ (생략)

제6조(기술개발의 촉진) 문화체육
관광부장관은 디지털만화 및 만
화산업과 관련된 기술의 개발을
촉진하기 위하여 기술개발 사업
을 실시하는 자에 대하여 그 소
요되는 자금의 전부 또는 일부
를 출연 또는 보조할 수 있다.

제7조(협동 개발 및 연구) ① 문화
체육관광부장관은 만화 또는 만
화상품의 개발·연구를 위하여
인력·시설·기자재·자금 및
정보 등의 공동 활용을 통한 협
동 개발과 연구를 촉진시킬 수

제2장 만화·웹툰 창작 및
만화산업의 진흥

제4조(만화·웹툰 창작 및 만화산
업의 활성화) ① -----
-- 만화·웹툰 및 -----

-----.

② ----- 만화·
웹툰 창작 -----

-----.

③ (현행과 같음)

제6조(기술개발의 촉진) -----
----- 디지털만화·웹툰

-----.

제7조(협동 개발 및 연구) ① ---
----- 만화·웹툰 또
는 만화·웹툰상품-----

있는 제도적 기반을 구축하도록 노력하여야 한다.

② (생략)

제8조(유통활성화 등) ① 문화체육관광부장관은 만화산업의 진흥을 위하여 만화 및 만화상품의 유통활성화 및 유통정보화에 노력하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 만화 및 만화상품의 불법 복제·유통방지, 관련 교육 실시 등 지적재산권을 보호하기 위하여 노력하여야 하며 이에 필요한 지원을 할 수 있다.

제10조(지적재산권의 보호) ① 정부는 만화가의 창작활동과 만화산업을 보호하고 육성하기 위하여 만화의 지적재산권 보호시책을 강구하여야 한다.

② 정부는 만화의 지적재산권 보호를 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. (생략)

2. 만화 분야의 저작권 등 지적재산권에 관한 교육·홍보

3. (생략)

-----.

② (현행과 같음)

제8조(유통활성화 등) ① -----

----- 만화·웹툰 및 만화
· 웹툰상품-----
-----.

② ----- 만화·
웹툰 및 만화· 웹툰상품-----

-----.

제10조(지적재산권의 보호) ① --

-- 만화· 웹툰의 -----
-----.

② ----- 만화· 웹툰-----

-----.

1. (현행과 같음)

2. 만화· 웹툰 -----

3. (현행과 같음)

③ (생 략)

제11조(국제협력 및 해외진출의 지원) ① 문화체육관광부장관은 만화 및 만화상품의 수출경쟁력을 촉진하고 해외시장 진출을 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. ~ 3. (생 략)

4. 만화의 해외 현지화 지원

5. 만화의 해외 공동제작 지원

6. (생 략)

② (생 략)

제12조(이용자의 권익보호) ① 문화체육관광부장관은 만화산업을 진흥함에 있어서 이용자의 권익보호를 위하여 다음 각 호의 시책을 강구하여야 한다.

1. 우수한 만화 및 만화상품의 원활한 이용을 위한 교육·홍보

2. 만화 및 만화상품 이용자의 불만 및 피해에 대한 구제조치

3. 그 밖에 만화 및 만화상품 이용자의 보호와 관련된 사항

② (생 략)

③ (현행과 같음)

제11조(국제협력 및 해외진출의 지원) ① -----
만화·웹툰 및 -----

-----.

1. ~ 3. (현행과 같음)

4. 만화·웹툰-----

5. 만화·웹툰-----

6. (현행과 같음)

② (현행과 같음)

제12조(이용자의 권익보호) ① --

-----.

1. ---- 만화·웹툰 및 만화·웹툰상품-----
--

2. 만화·웹툰 및 만화·웹툰상품 -----
--

3. ----- 만화·웹툰 및 만화·웹툰상품 -----

② (현행과 같음)

<p>제13조(공동제작만화의 한국만화 인정) ① 공동제작만화는 해당 <u>만화의 창작</u> 또는 제작에 참여하거나 활용하는 인적·물적 요소나 해당 <u>만화의 예술적·기술적</u> 특성이 한국만화의 인정기준에 적합한 때에는 한국만화로 인정받을 수 있다</p> <p>② (생략)</p> <p><u><신설></u></p>	<p>제13조(공동제작만화의 한국만화 인정) ① ----- <u>만화·웹툰의 창작</u> ----- ----- ----- <u>만화·웹툰의 예술적·기술적</u> ----- ----- -----</p> <p>② (현행과 같음)</p> <p>제15조(협회의 설립) ① <u>만화가 또는 만화사업자는 만화 산업의 발전과 공동 이익의 증진을 위하여 만화가단체 또는 만화사업자단체를 설립할 수 있다.</u></p> <p>② 제1항에 따른 만화가단체 및 만화사업자단체(이하 “협회”라 한다)는 각각 법인으로 한다.</p> <p>③ 제1항에 따라 설립된 협회는 <u>만화·웹툰의 제작 및 유통질서가 건전하게 유지될 수 있도록 노력하여야 한다.</u></p>
--	---