

애니메이션산업 진흥에 관한 법률안

(김병욱의원 대표발의)

| | |
|----------|------|
| 의안 번호 | 8906 |
|----------|------|

발의연월일: 2017. 8. 31.

발 의 자: 김병욱 · 유은혜 · 손혜원
박 정 · 박경미 · 정태옥
이동섭 · 민병두 · 송기현
제윤경 · 정춘숙 · 윤호중
윤관석 · 이수혁 · 오영훈
신창현 · 전채수 · 김정우
이석현 · 유동수 · 노웅래
기동민 · 김민기 · 임종성
김철민 · 안민석 의원
(26인)

제안이유

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

특히 사물미디어와 모바일로 대표되는 4차 산업혁명으로 인한 미디어 환경의 변화는 애니메이션산업의 성장에 다양한 기회가 될 것임.

최근 국내 애니메이션산업의 수출액은 꾸준히 증가하고 있으며 전 세계적으로 애니메이션에 대한 관심이 높아지고 있어 애니메이션산업

에 대한 체계적이고 적극적인 지원이 필요한 시점임.

이에 애니메이션산업의 육성·지원에 필요한 사항을 정한 법률을 제정하여 애니메이션산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화하여 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민경제의 발전에 이바지하고자 함.

주요내용

가. 이 법은 애니메이션산업 육성·지원에 필요한 사항을 정하여 애니메이션산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 함(안 제1조).

나. 문화체육관광부장관은 애니메이션산업진흥에 관한 기본계획 및 시행계획을 수립·시행하도록 함(안 제4조).

다. 정부는 애니메이션산업의 발전에 필요한 재원을 충당하기 위하여 애니메이션발전기금을 설치하고, 방송사업자가 한국애니메이션과 한국애니메이션으로 인정받은 공동제작 애니메이션을 구매하는 경우 방송통신발전기금으로 비용의 일부를 지원할 수 있도록 함(안 제5조).

라. 과학기술정보통신부장관 또는 문화체육관광부장관은 애니메이션의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자가 합리적인 이유 없이 애니메이션에 관한 지식재산권의 일방적인 양도 요구 등 불공정한 계약을 강요하거나 부당한 이득을 취하는 경우 관계 기관의 장에게 필요한

조치를 요청할 수 있도록 함(안 제10조).

마. 문화체육관광부장관은 공정거래위원회와 방송통신위원회 및 과학기술정보통신부와 협의하여 표준약관을 마련하여 사업자 및 사업자 단체에 사용을 권장할 수 있으며, 표준약관을 제정 또는 개정하는 경우에는 관련 사업자단체 및 전문가의 의견을 듣도록 함(안 제11조).

바. 문화체육관광부장관은 애니메이션의 수출경쟁력을 촉진하고 해외 시장 진출을 위한 사업을 위탁 또는 대행할 수 있으며 이에 필요한 비용을 지원할 수 있도록 함(안 제12조).

사. 애니메이션산업진흥시설을 지정하고, 그 시설의 운영 등에 필요한 예산을 지원할 수 있는 근거를 마련함(안 제15조).

아. 정부는 애니메이션산업진흥시설이 애니메이션산업에 투자하는 경우 창업자 및 창업을 지원하는 자에 대하여 세법에서 정하는 바에 따라 세제 지원을 할 수 있도록 함(안 제20조).

자. 정부는 애니메이션진흥위원회를 설치하도록 하고 예산의 범위에서 위원회의 설치 및 운영 등에 필요한 경비를 출연 또는 지원할 수 있도록 근거를 마련함(안 제21조).

차. 애니메이션업자가 되려는 자는 문화체육관광부령에서 정한 사항에 따라 특별자치시장·특별자치도지사 또는 시장·군수·구청장에게 신고하여야 함(안 제24조).

카. 애니메이션업자로 신고하지 않고 애니메이션제작·수입·배급 또는

상영업을 하거나 변경사항을 신고하지 아니한 자에게는 과태료를 부과함(안 제25조).

참고사항

이 법률안은 김병욱의원이 대표발의한 「국가재정법 일부개정법률안」(의안번호 제8909호)의 의결을 전제로 하는 것이므로 같은 법률안이 의결되지 아니하거나 수정의결되는 경우에는 이에 맞추어 조정되어야 할 것임.

애니메이션산업 진흥에 관한 법률안

제1장 총칙

제1조(목적) 이 법은 애니메이션산업 육성·지원에 필요한 사항을 정하여 애니메이션산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “애니메이션”이란 실물의 세계 또는 상상의 세계에 존재하는 스스로 움직이지 않는 피사체를 대통령령으로 정하는 다양한 기법과 매체를 이용하여 가공함으로써 움직이는 이미지로 창출하는 영상을 말한다.

2. “애니메이션산업”이란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 말한다.

가. 애니메이션 및 애니메이션상품(애니메이션을 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화·서비스 및 그 복합체를 말한다. 이하 같다)의 창작·기획·제작·활용·유통·보급·수출·수입 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업

나. 애니메이션 및 애니메이션상품을 대상으로 하는 견본상품박람회, 무역상담회, 박람회 및 축제 등과 관련된 산업

3. “한국애니메이션”이란 국내에 주된 사업소를 둔 자(법인을 포함한다)가 제작한 애니메이션으로 대통령이 정하는 기준에 따라 인정받은 애니메이션을 말한다.

4. “공동제작애니메이션”이란 한국애니메이션제작업자와 외국 애니메이션제작업자가 공동으로 제작한 애니메이션 중 대통령령으로 정하는 바에 따라 인정받은 애니메이션을 말한다.

5. “디지털애니메이션”이란 애니메이션을 디지털파일 형태로 가공·처리하여 디스크 등의 디지털매체나 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망을 통하여 이용자에게 제공하는 애니메이션을 말한다.

6. “애니메이션업자”란 영리를 목적으로 하는 자로서 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 자를 말한다.

가. 애니메이션제작업자: 애니메이션 제작을 업으로 하는 자

나. 애니메이션수출입업자: 애니메이션 수입 또는 수출을 업으로 하는 자

다. 애니메이션배급업자: 애니메이션 배급을 업으로 하는 자

제3조(다른 법률과의 관계) 애니메이션산업의 육성과 지원에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 법에서 정하는 바에 따른다.

제2장 애니메이션산업 진흥 계획 수립

제4조(기본계획 및 시행계획의 수립·시행) ① 문화체육관광부장관은 애니메이션산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하기 위하여 제21조에 따른 애니메이션진흥위원회의 의견을 들어 애니메이션산업의 진흥에 관한 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.

② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 애니메이션산업 및 디지털애니메이션산업 진흥의 기본방향
2. 애니메이션산업 관련 전문인력의 양성
3. 애니메이션산업 및 디지털애니메이션산업 관련 기반조성
4. 애니메이션산업 및 디지털애니메이션산업 관련 기술·표준의 개발
5. 애니메이션산업 관련 국제협력 및 해외시장 진출 지원
6. 애니메이션산업 및 디지털애니메이션산업 관련 재원의 확보 및 효율적인 운용방안
7. 애니메이션 제작 및 산업 활성화를 위한 조사·연구
8. 애니메이션 배급 및 이용의 진흥을 위한 조사·연구 및 개발
9. 애니메이션 자료의 수집과 보존에 관한 방안
10. 그 밖에 애니메이션산업의 진흥을 위하여 필요한 사항

③ 문화체육관광부장관은 기본계획에 따라 매년 세부 시행계획(이하 “시행계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.

④ 그 밖에 기본계획 및 시행계획의 수립·시행 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제5조(애니메이션발전기금의 설치 등) ① 정부는 애니메이션산업의 발전에 필요한 재원을 충당하기 위하여 애니메이션발전기금을 설치한다.

② 정부는 「방송법」 제2조제3호에 따른 방송사업자(이하 이 조에서 “방송사업자”라 한다)가 한국애니메이션과 한국애니메이션으로 인정받은 공동제작 애니메이션을 구매하는 경우 「방송통신발전 기본법」에 따른 방송통신발전기금으로 그 비용의 일부를 지원할 수 있다.

③ 제2항에 따라 방송통신발전기금을 지원받은 방송사업자는 애니메이션을 신규로 공급한 애니메이션업자에게 대통령령으로 정하는 바에 따라 애니메이션 표준제작비의 일정 비율 이상을 지급하여야 한다.

④ 기금은 다음 각 호의 재원으로 마련한다.

1. 정부의 출연금 및 융자금
2. 정부 외의 자의 출연금 및 융자금
3. 다른 기금으로부터의 전입금
4. 「방송통신발전 기본법」 제24조에 따른 방송통신발전기금으로부터의 전입금
5. 기금운용 등에 따른 수익금

6. 그 밖에 대통령령으로 정하는 수입금

⑤ 기금은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 용도에 사용한다.

1. 한국애니메이션의 제작·진흥 관련 지원
2. 한국애니메이션의 수출 및 국제교류 지원
3. 예술성 높은 애니메이션의 제작 지원
4. 위원회가 인정하는 애니메이션 관련 단체 및 시민단체의 애니메이션 관련 사업 지원
5. 애니메이션 문화의 다양성·공공성 증진과 관련한 사업 지원
6. 애니메이션업자와 그 보조 인력의 복지
7. 애니메이션산업종사자의 회계, 세무, 법률과 관련한 교육
8. 애니메이션과 다른 콘텐츠 산업들과의 연계 강화를 위한 산업
9. 디지털애니메이션 관련 기술의 개발과 관련된 사업 지원
10. 기금의 조성·운용 및 관리에 필요한 경비
11. 그 밖에 애니메이션산업의 진흥을 위한 사업으로서 대통령령으로 정한 사업

⑥ 기금은 문화체육관광부장관이 운용·관리하되, 문화체육관광부장관은 대통령령으로 정하는 바에 따라 기금의 운용·관리 사무의 일부를 애니메이션 관련 업무를 수행하는 법인 등에 위탁할 수 있다.

⑦ 그 밖에 기금의 운용 및 관리에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제3장 애니메이션산업의 활성화 지원 등

제6조(애니메이션 제작 및 애니메이션산업의 활성화) ① 정부는 애니메이션 및 애니메이션산업을 보호하고 육성하기 위한 시책을 마련하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 애니메이션산업에 기여하는 애니메이션업자 및 관련 단체 등에게 자금 및 용자 등을 지원할 수 있다.

③ 제2항에 따른 지원의 절차와 방법에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제7조(전문인력의 양성) ① 국가와 지방자치단체는 애니메이션산업에 관한 전문인력의 양성을 위하여 다음 각 호의 사항에 관한 계획을 수립·시행하여야 한다.

1. 애니메이션산업에 관한 전문인력의 수급분석 및 인적자원 개발
2. 애니메이션산업에 관한 전문인력의 양성을 위한 학계, 산업체 및 공공기관과의 협력 강화

② 국가와 지방자치단체는 애니메이션산업의 전문인력의 양성을 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 대학·연구기관(기업부설 연구기관을 포함한다), 그 밖의 전문기관을 전문인력 양성기관으로 지정하고 교육 및 훈련에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

제8조(기술개발의 촉진) 정부는 디지털애니메이션 및 애니메이션산업

과 관련된 기술의 개발을 촉진하기 위하여 기술개발 사업을 실시하는 자에 대하여 그 소요되는 자금의 전부 또는 일부를 예산의 범위 안에서 출연 또는 보조할 수 있다.

제9조(협동 개발 및 연구) ① 문화체육관광부장관은 애니메이션상품의 개발·연구를 위하여 인력·시설·기자재·자금 및 정보 등의 공동 활용을 통한 협동 개발과 연구를 촉진시킬 수 있는 제도적 기반을 구축하도록 노력하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따라 협동 개발과 연구를 추진하는 자에 대하여 협동 개발 및 연구에 소요되는 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

제10조(공정한 유통환경의 조성) ① 애니메이션의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자로서 다음 각 호에 해당하는 사업자는 합리적인 이유 없이 애니메이션에 관한 지식재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용하여 불공정한 계약을 강요하거나 부당한 이득을 취하여서는 아니 된다.

1. 「전기통신사업법」 제5조제2항에 따른 기간통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로 정하는 자
2. 「전기통신사업법」 제5조제4항에 따른 부가통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로 정하는 자
3. 「방송법」 제2조제3호에 따른 방송사업자
4. 「인터넷 멀티미디어 방송사업법」 제2조제5호에 따른 인터넷 멀

티미디어 방송사업자

5. 그 밖에 애니메이션의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자

② 과학기술정보통신부장관 또는 문화체육관광부장관은 애니메이션의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자가 제1항을 위반하는 행위를 한다고 인정할 때에는 관계 기관의 장에게 필요한 조치를 할 것을 요청할 수 있다.

제11조(표준약관) ① 문화체육관광부장관은 공정거래위원회와 방송통신위원회 및 과학기술정보통신부와 협의하여 「약관의 규제에 관한 법률」 제19조의3에서 정하는 바에 따라 표준약관을 마련하여 사업자 및 사업자단체에 사용을 권장할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준약관을 제정 또는 개정하는 경우에는 관련 사업자단체 및 전문가의 의견을 들어야 한다.

제12조(국제협력 및 해외진출의 지원) ① 문화체육관광부장관은 애니메이션의 수출경쟁력을 촉진하고 해외시장 진출을 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 해외 마케팅 및 홍보 활동
2. 국제전시회 등의 개최
3. 외국인의 투자유치
4. 애니메이션의 해외 현지화 지원
5. 애니메이션의 해외 공동제작 지원
6. 그 밖에 국제협력 및 해외진출을 위하여 필요한 사업

② 문화체육관광부장관은 제1항 각 호의 사업을 효율적으로 지원하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 기관 또는 단체에 이를 위탁하거나 대행하게 할 수 있고 이에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

제13조(지식재산권의 보호) ① 정부는 애니메이션의 창작활동을 보호하고 육성하기 위하여 애니메이션의 지식재산권 보호시책을 강구하여야 한다.

② 정부는 애니메이션의 지식재산권 보호를 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 인터넷 등 전자기술을 통한 지식재산권 침해에 대한 대처
2. 애니메이션 분야의 저작권 등 지식재산권에 관한 교육·홍보
3. 그 밖에 지식재산권 보호와 관련된 사항

③ 정부는 대통령령으로 정하는 바에 따라 지식재산권 분야의 전문기관 또는 단체를 지정하여 제2항 각 호의 사업을 추진하게 할 수 있다.

제14조(이용자의 권익보호) ① 문화체육관광부장관은 애니메이션산업을 진흥함에 있어 이용자의 권익보호를 위하여 다음 각 호의 시책을 마련하여야 한다.

1. 애니메이션의 건전한 이용을 위한 홍보 및 교육
2. 애니메이션의 이용자 보호를 위한 애니메이션산업 관련자들의 사회적 책임

3. 애니메이션 이용자의 불만 및 피해에 대한 구제조치

4. 그 밖에 애니메이션 이용자의 보호와 관련된 사항

② 애니메이션업자 및 애니메이션의 제작·유통 또는 이용을 제공하는 업에 종사하는 자는 제1항의 규정에 따른 애니메이션의 이용자의 보호정책 추진에 적극 협력하여야 한다.

제15조(애니메이션산업진흥시설의 지정 등) ① 문화체육관광부장관은 애니메이션산업의 진흥을 위하여 필요하다고 인정하는 경우 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사(이하 “시·도지사”라 한다)와 협의를 거쳐 애니메이션산업진흥시설을 지정하고, 그 시설의 운영 등에 필요한 예산의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

② 제1항에 따른 애니메이션산업진흥시설로 지정을 받으려는 자(지방자치단체를 포함한다)는 대통령령으로 정하는 바에 따라 지정을 신청하여야 한다.

③ 제1항에 따라 지정된 애니메이션산업진흥시설은 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」 제18조에 따른 벤처기업집적시설로 지정된 것으로 본다.

④ 정부는 민간인 등이 애니메이션산업진흥시설을 쉽게 설치할 수 있도록 필요한 지원을 할 수 있다.

⑤ 그 밖에 애니메이션산업진흥시설의 지정요건 및 지원 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제16조(애니메이션산업진흥시설의 지정 해제) 문화체육관광부장관은

애니메이션산업진흥시설이 지정요건에 미달할 때에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 그 지정을 해제할 수 있다.

제17조(국유·공유재산의 대부·사용 등) ① 국가나 지방자치단체는 애니메이션산업진흥시설의 확충을 위하여 필요하다고 인정하면 「국유재산법」 또는 「공유재산 및 물품 관리법」에도 불구하고 국유·공유재산을 수의계약으로 대부·사용·수익하게 하거나 매각할 수 있다.

② 제1항에 따른 국공유재산의 대부·사용·수익·매각 등의 내용 및 조건에 관하여는 「국유재산법」 또는 「공유재산 및 물품 관리법」에서 정하는 바에 따른다.

제18조(애니메이션산업진흥시설에 대한 지원) ① 정부는 애니메이션진흥시설의 활성화를 위하여 애니메이션산업진흥시설과 그 주변지역에 대통령령으로 정하는 주거시설 및 편의시설의 조성을 지원할 수 있다.

② 지방자치단체는 애니메이션산업의 진흥을 위하여 필요한 경우 애니메이션산업진흥시설을 조성하려는 자와 애니메이션산업 관련 사업의 창업을 지원하는 공공단체 등에 대하여 출연하거나 「지방재정법」에도 불구하고 출자할 수 있다.

제19조(애니메이션산업 관련 통계의 작성 등) ① 문화체육관광부장관은 애니메이션산업의 육성 및 지원에 관한 정책을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 필요한 애니메이션산업 관련 통계를 작성하고 관

리할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 통계를 작성·관리하기 위하여 관계 중앙행정기관의 장, 지방자치단체의 장, 「공공기관의 운영에 관한 법률」에 따른 공공기관(이하 “공공기관”이라 한다)의 장 또는 애니메이션 관련 사업을 영위하는 사람에게 필요한 자료 및 정보의 제공을 요청할 수 있다. 이 경우 자료의 제공을 요청받은 관계 중앙행정기관의 장 등은 특별한 사유가 없으면 자료를 제공하여야 한다.

③ 제1항에 따른 통계의 작성은 「통계법」의 관련 규정을 준용하여 작성하되, 통계 작성 대상 및 범위 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제20조(세제지원 등) ① 정부는 애니메이션산업 진흥을 위하여 애니메이션산업진흥시설이 애니메이션산업에 투자하는 경우, 창업자 및 창업을 지원하는 자에 대하여 세법에서 정하는 바에 따라 세제 지원을 할 수 있다.

② 정부는 애니메이션산업진흥시설의 조성 및 운영에 직접 사용되는 장비, 설비 및 부품 등에 대하여는 「관세법」에서 정하는 바에 따라 관세를 감면할 수 있다.

③ 정부는 「방송법」 제2조제3호에 따른 방송사업자 또는 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제9호에 따른 영화업자가 국내제작 애니메이션을 제작 또는 구매하는 경우에는 「조세특례제

한법」 등 조세 관계 법률에서 정하는 바에 따라 조세를 감면할 수 있다.

제4장 애니메이션진흥위원회

제21조(애니메이션진흥위원회의 설치) ① 정부는 애니메이션의 질적 향상을 도모하고 한국애니메이션 및 애니메이션산업의 진흥·발전을 효율적으로 지원하기 위하여 애니메이션진흥위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.

② 위원회는 법인으로 한다.

③ 위원회는 정관으로 정하는 바에 따라 임원과 필요한 직원을 둔다.

④ 정부는 예산의 범위에서 위원회의 설치 및 운영 등에 필요한 경비를 출연 또는 지원할 수 있다.

⑤ 위원회에 관한 규정 중 이 법에서 정한 것을 제외하고는 「민법」의 재단법인에 관한 사항을 준용한다.

⑥ 위원회가 아닌 자는 애니메이션진흥위원회의 명칭을 사용하지 못한다.

제22조(위원회의 구성) ① 위원회는 위원장 1인 및 부위원장 1인을 포함한 7인의 위원으로 구성한다.

② 위원회의 위원은 애니메이션 및 애니메이션산업 등에 관하여 전

문성과 경험이 풍부한 자 중에서 문화체육관광부장관이 위촉하되, 성별과 연령을 균형 있게 고려하여 구성하여야 한다.

③ 위원회의 위원장은 애니메이션위원회의 위원 중에서 문화체육관광부장관이 임명하고, 부위원장은 애니메이션위원회의 위원 중에서 호선한다.

④ 위원회의 위원 선임기준 등 그 구성·운영에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제23조(위원회의 기능 등) 위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·의결한다.

1. 기본계획 등의 수립·변경에 관한 의견제시
2. 위원회 운영계획의 수립·시행
3. 위원회 정관 및 규정의 제정·개정 및 폐지
4. 애니메이션 제작 및 제작 관련 시설의 관리·운영
5. 애니메이션산업의 발전에 필요한 자원 마련·운영
6. 한국애니메이션 진흥 및 애니메이션산업육성 등을 위한 조사·연구·교육·연수
7. 애니메이션 유통·배급 지원
8. 디지털애니메이션과 관련된 기술 개발과 표준제정·보급 등에 관한 사항
9. 한국애니메이션의 해외진출 및 국제교류
10. 예술성 높은 애니메이션의 진흥

11. 애니메이션 이용자의 불만 및 진정사항의 관리
12. 애니메이션 창작자의 위상, 권익 증진 및 애니메이션 활용범위의 확대
13. 그 밖에 위원회가 필요하다고 인정하는 사항

제5장 애니메이션업자의 신고 등

제24조(애니메이션업자의 신고 등) ① 애니메이션업자가 되려는 자는 특별자치시장·특별자치도지사 또는 시장·군수·구청장(구청장은 자치구의 구청장을 말한다. 이하 같다)에게 신고하여야 한다. 신고한 사항을 변경할 때에도 또한 같다.

② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 제1항에 따른 신고를 하지 아니하고 이를 할 수 있다.

1. 국가 또는 지방자치단체가 제작하는 경우
2. 법령에 따라 설립된 교육기관 또는 연수기관이 자체교육 또는 연수의 목적으로 사용하기 위하여 제작하는 경우
3. 「방송법」에 따른 방송사업자가 방송의 목적에 사용하기 위하여 제작하는 경우
4. 「공공기관의 운영에 관한 법률」에 따른 공공기관이 그 사업의 홍보에 사용하기 위하여 제작하는 경우
5. 관혼상제 또는 종교의식 등의 행사를 기념으로 남기기 위한 목적

으로 제작하는 경우. 다만, 공중에게 유통하거나 시청에 제공하는 경우를 제외한다.

6. 정보통신망만을 이용하여 시청에 제공할 목적으로 제작·배급하는 경우

7. 불특정 다수인을 대상으로 유통하거나 시청에 제공할 목적 외의 다른 목적으로 제작하는 경우

8. 그 밖에 대통령령으로 정하는 경우

③ 제1항에 따른 신고·변경신고의 절차, 신고증의 교부 및 재교부 등에 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

제6장 보칙

제25조(권한의 위임) 문화체육관광부장관은 이 법에 따른 권한의 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 시·도지사 또는 시장·군수·구청장에게 위임할 수 있다.

제26조(과태료) ① 제24조제1항 전단의 규정을 위반하여 신고를 하지 아니하고 애니메이션 제작·수입·배급 또는 상영업을 영위한 자에게는 1천만원 이하의 과태료를 부과한다.

② 제24조제1항 후단의 규정을 위반하여 변경신고를 하지 아니한 자에게는 300만원 이하의 과태료를 부과한다.

③ 제1항 및 제2항에 따른 과태료는 대통령령으로 정하는 바에 따

라 특별자치시장·특별자치도지사 또는 시장·군수·구청장이 부과·징수한다.

부 칙

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.