

문화산업진흥 기본법 일부개정법률안
(김승수의원 대표발의)

의안 번호	6293
----------	------

발의연월일 : 2024. 12. 9.

발 의 자 : 김승수 · 이달희 · 김상훈
김정재 · 김위상 · 이인선
배준영 · 박충권 · 한지아
고동진 의원(10인)

제안이유 및 주요내용

패션 분야는 혁신적 창조활동을 기반으로 하고 성장잠재력이 높은 고부가가치 산업으로 주요 선진국에서는 창조산업이나 저작권산업의 분류에 포함시켜 정책적으로 육성하고 있음.

하지만, 현행법상 디자인이나 전통의상 등에 패션의 개념이 일부 포함되어 있을 뿐 하나의 문화산업으로서 분류되어 있지 않아 정책적 지원·육성이 원활히 이루어지지 않고 있는데, 미래 산업으로서 패션 산업의 진흥과 해외시장에서의 수출경쟁력 강화를 위해서는 법적·제도적 지원 기반을 마련할 필요가 있음.

이에 문화산업의 정의에 패션을 명시적으로 포함함으로써 패션산업의 정책적 지원·육성을 위한 제도적 근거를 마련하고자 함(안 제2조 제1호바목).

법률 제 호

문화산업진흥 기본법 일부개정법률안

문화산업진흥 기본법 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조제1호바목 중 “디자인”을 “패션·디자인”으로 한다.

부 칙

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.	제2조(정의) ----- -----.
1. “문화산업”이란 문화상품의 기획 · 개발 · 제작 · 생산 · 유통 · 소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.	1. ----- ----- ----- ----- -----.
가. ~ 마. (생 략)	가. ~ 마. (현행과 같음)
바. 만화 · 캐릭터 · 애니메이션 · 에듀테인먼트 · 모바일 문화콘텐츠 · <u>디자인</u> (산업 디자인은 제외한다) · 광고 · 공연 · 미술품 · 공예품과 관련된 산업	바. ----- ----- ----- <u>패션 · 디자인</u> ----- ----- -----
사. ~ 카. (생 략)	사. ~ 카. (현행과 같음)
2. ~ 21. (생 략)	2. ~ 21. (현행과 같음)