

애니메이션산업 진흥에 관한 법률 일부개정법률안
(김승수의원 대표발의)

의안 번호	2980
----------	------

발의연월일 : 2024. 8. 20.

발 의 자 : 김승수 · 우재준 · 김소희
주진우 · 박충권 · 임이자
김상훈 · 김예지 · 이달희
한기호 · 박성민 · 권영진
조승환 · 서지영 의원
(14인)

제안이유 및 주요내용

현행법은 애니메이션산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화하기 위하여 애니메이션산업 육성·지원에 필요한 사항을 정하고 있음.

애니메이션은 만화·캐릭터·영화·3D 콘텐츠 등 다양한 장르와 융합이 가능한 부가가치가 매우 높은 문화콘텐츠 산업으로, 우수한 제작기술과 창의적인 스토리텔링으로 대한민국을 대표하는 한류 콘텐츠로 자리매김하고 있음.

이러한 애니메이션산업의 경쟁력을 강화하기 위해 정부 차원의 다양하고 적극적인 정책 마련 및 지원이 필요하다는 의견이 있으며, OTT 시장의 발달로 한국애니메이션 육성에 있어 온라인동영상서비스 사업자의 역할이 중요해질 것으로 예상되는 바 이를 고려한 제도적 보완이 필요하다는 의견이 제기되고 있음.

이에 애니메이션산업 진흥 기본계획 수립 시 연관산업 기반조성과 지역생태계 활성화 방안 등을 고려하도록 하고, 지식재산 활용 및 연계산업 활성화를 위한 정부 및 지방자치단체의 금융·재정지원 근거를 신설하며, 해외 시장에서의 지식재산권 보호 및 중소기업의 지식재산권 보호를 위한 정부의 역할을 명시하고, 온라인동영상서비스 사업자의 한국애니메이션 제작 지원 및 소비 활성화 조치 근거를 두는 등 애니메이션산업의 미래 경쟁력을 확보하고 연관 산업의 발전을 위한 기반을 조성하려는 것임(안 제4조제2항, 제5조, 제11조제1항제2호, 제15조제1항 및 제2조제8호, 제12조제2항제1호의2·제1호의3, 제13조의2, 제17조의3 신설).

애니메이션산업 진흥에 관한 법률 일부개정법률안

애니메이션산업 진흥에 관한 법률 일부를 다음과 같이 개정한다.

제2조에 제8호를 다음과 같이 신설한다.

8. “온라인동영상서비스 사업자”란 정보통신망을 통하여 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제12호에 따른 비디오물 등 동영상 콘텐츠를 부가통신역무로 제공하는 자를 말한다.

제4조제2항에 제2호의2를 다음과 같이 신설하고, 같은 항 제5호를 다음과 같이 하며, 같은 항에 제9호의2·제9호의3·제10호의2 및 제10호의3을 각각 다음과 같이 신설한다.

- 2의2. 애니메이션산업 관련 기획단계 역량 강화 및 체계적 제작지원
5. 애니메이션산업과 연관 산업의 기반조성 및 지역 애니메이션산업 활성화 지원
- 9의2. 애니메이션산업 혁신 역량 강화를 위한 연구·개발 및 사업화 지원
- 9의3. 애니메이션산업 지식재산 활용 활성화 방안
- 10의2. 애니메이션 향유 문화 기반조성 및 소외계층의 향유 기회 확대
- 10의3. 애니메이션 문화 활성화 및 다양성의 확대

제5조제2항 중 “문화체육관광부장관”을 “문화체육관광부장관과 지방자치단체의 장”으로 하고, 같은 조 제3항을 제4항으로 하며, 같은 조에 제3항을 다음과 같이 신설하고, 같은 조 제4항(중전의 제3항) 중 “제2항”을 “제2항 및 제3항”으로 한다.

③ 문화체육관광부장관과 지방자치단체의 장은 애니메이션 지식재산의 활용 및 연계 산업의 활성화를 위하여 금융 및 재정 지원을 할 수 있다.

제11조제1항제2호 중 “개최”를 “개최 및 참가 지원”으로 한다.

제12조제2항에 제1호의2 및 제1호의3을 각각 다음과 같이 신설한다.

1의2. 중소기업의 지식재산권 관련 피해 방지를 위한 기술 지원

1의3. 해외시장에서의 한국애니메이션 및 공동제작애니메이션 지식재산권 보호

제13조의2를 다음과 같이 신설한다.

제13조의2(사회적 약자의 애니메이션 문화 향유 보장) 문화체육관광부장관은 애니메이션 진흥 정책을 수립·시행함에 있어 장애인, 노인, 저소득층 및 다문화가정 등의 애니메이션 문화 향유 기회를 확대하기 위하여 필요한 시책을 강구하여야 한다.

제15조제1항 중 “관리할 수 있다”를 “관리하여야 한다”로 한다.

제17조의3을 다음과 같이 신설한다.

제17조의3(한국애니메이션의 제작지원 및 소비 활성화) ① 온라인동영상서비스 사업자는 대통령령으로 정하는 바에 따라 한국애니메이션

의 제작지원 및 소비 활성화를 위한 조치를 취하여야 한다.

② 제1항에 따른 조치를 취하여야 하는 온라인동영상서비스 사업자의 세부기준은 대통령령으로 정한다.

부 칙

제1조(시행일) 이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

제2조(기본계획에 관한 적용례) 제4조제2항의 개정규정은 이 법 시행 이후 수립하는 기본계획부터 적용한다.

신 · 구조문대비표

현 행	개 정 안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 1. ~ 7. (생 략) <u><신 설></u>	제2조(정의) ----- -----. 1. ~ 7. (현행과 같음) 8. “ <u>온라인동영상서비스 사업자</u> ”란 <u>정보통신망을 통하여 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제12호에 따른 비디오물 등 동영상 콘텐츠를 부가통신역무로 제공하는 자를 말한다.</u>
제4조(기본계획 및 시행계획의 수립·시행) ① (생 략) ② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다. 1. · 2. (생 략) <u><신 설></u> 3. · 4. (생 략) <u>5. 애니메이션산업 관련 기반조</u> <u>성</u> 6. ~ 9. (생 략) <u><신 설></u>	제4조(기본계획 및 시행계획의 수립·시행) ① (현행과 같음) ② ----- -----. 1. · 2. (현행과 같음) <u>2의2. 애니메이션산업 관련 기획단계 역량 강화 및 체계적 제작지원</u> 3. · 4. (현행과 같음) <u>5. 애니메이션산업과 연관 산업의 기반조성 및 지역 애니메이션산업 활성화 지원</u> 6. ~ 9. (현행과 같음) <u>9의2. 애니메이션산업 혁신 역</u>

<p><u><신 설></u></p> <p>10. (생 략)</p> <p><u><신 설></u></p> <p><u><신 설></u></p> <p>11. · 12. (생 략)</p> <p>③ · ④ (생 략)</p> <p>제5조(애니메이션산업의 활성화)</p> <p>① (생 략)</p> <p>② <u>문화체육관광부장관은</u> 애니메이션산업에 기여하는 애니메이션업자 및 관련 단체 등에 자금 및 융자 등을 지원할 수 있다.</p> <p><u><신 설></u></p> <p>③ <u>제2항에</u> 따른 지원의 절차와 방법에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>	<p><u>량 강화를 위한 연구·개발 및 사업화 지원</u></p> <p><u>9의3. 애니메이션산업 지식재산 활용 활성화 방안</u></p> <p>10. (현행과 같음)</p> <p><u>10의2. 애니메이션 향유 문화 기반조성 및 소외계층의 향유 기회 확대</u></p> <p><u>10의3. 애니메이션 문화 활성화 및 다양성의 확대</u></p> <p>11. · 12. (현행과 같음)</p> <p>③ · ④ (현행과 같음)</p> <p>제5조(애니메이션산업의 활성화)</p> <p>① (현행과 같음)</p> <p>② <u>문화체육관광부장관과 지방자치단체의 장</u>----- ----- ----- -----.</p> <p>③ <u>문화체육관광부장관과 지방자치단체의 장은</u> <u>애니메이션 지식재산의 활용 및 연계 산업의 활성화를 위하여</u> <u>금융 및 재정 지원을 할 수 있다.</u></p> <p>④ <u>제2항 및 제3항</u>----- ----- -----.</p>
---	---

제11조(국제협력 및 해외진출의 지원) ① 문화체육관광부장관은 애니메이션의 수출경쟁력 촉진 및 해외시장 진출을 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. (생략)

2. 국제전시회 등의 개최

3. ~ 6. (생략)

② (생략)

제12조(지식재산권의 보호) ① (생략)

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

1. (생략)

<신설>

<신설>

2. 3. (생략)

③ (생략)

<신설>

제11조(국제협력 및 해외진출의 지원) ① -----

-----.

1. (현행과 같음)

2. -----개최 및 참가 지원

3. ~ 6. (현행과 같음)

② (현행과 같음)

제12조(지식재산권의 보호) ① (현행과 같음)

② -----

-----.

1. (현행과 같음)

1의2. 중소기업의 지식재산권 관련 피해 방지를 위한 기술 지원

1의3. 해외시장에서의 한국애니메이션 및 공동제작애니메이션 지식재산권 보호

2. 3. (현행과 같음)

③ (현행과 같음)

제13조의2(사회적 약자의 애니메이션 문화 향유 보장) 문화체

<p>제15조(애니메이션산업 관련 통계의 작성 등) ① 문화체육관광부장관은 제5조제1항에 따른 시책을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 필요한 애니메이션산업 관련 통계를 작성하고 관리할 수 있다.</p> <p>②·③ (생략)</p> <p><신설></p>	<p><u>육관광부장관은 애니메이션 진흥 정책을 수립·시행함에 있어 장애인, 노인, 저소득층 및 다문화가정 등의 애니메이션 문화 향유 기회를 확대하기 위하여 필요한 시책을 강구하여야 한다.</u></p> <p>제15조(애니메이션산업 관련 통계의 작성 등) ① ----- ----- ----- -----관 리하여야 한다.</p> <p>②·③ (현행과 같음)</p> <p>제17조의3(한국애니메이션의 제작지원 및 소비 활성화) ① 온라인동영상서비스 사업자는 대통령령으로 정하는 바에 따라 한국애니메이션의 제작지원 및 소비 활성화를 위한 조치를 취하여야 한다.</p> <p>② 제1항에 따른 조치를 취하여야 하는 온라인동영상서비스 사업자의 세부기준은 대통령령으로 정한다.</p>
--	--