

보도 일시	2023. 2. 27.(월)	배포 일시	2023. 2. 27.(월)
담당 부서	문화체육관광부 대중문화산업과	책임자	과장 안미란 (044-203-2461)
		담당자	사무관 임예섭 (044-203-2463)

웹툰의 정의 등 만화계 오랜 과제 법률에 답아

- '웹툰' 정의 신설, 표준계약서 사용 권고 등을 포함한 「만화진흥법」 개정안 2월 27일 국회 본회의 통과 -

문화체육관광부(장관 박보균, 이하 문체부)는 만화산업의 환경변화를 반영하고, 공정한 산업 생태계를 만들기 위한 표준계약서 사용 권고 내용 등을 포함한 「만화진흥에 관한 법률(이하 만화진흥법)」 개정안이 2월 27일(월), 국회 본회의를 통과했다고 밝혔다.

웹툰 정의 신설, 표준계약서 관련 사항 등 만화계 오랜 과제 반영

이번 개정안은 만화계에서 오랫동안 바라온 것으로, 만화의 정의를 수정해 웹툰을 포함하고 웹툰의 정의를 신설했다. 명확한 기준 없이 혼용되었던 '만화'와 '웹툰'을 구분해 변화하는 만화산업의 환경에 맞도록 규정했다.

또한 만화계 공정환경 조성이라는 국정과제의 일환*으로 개정을 추진하고 있는 표준계약서의 사용과 관련된 내용도 새로 반영했다. 문체부가 만화 분야 표준계약서를 제·개정할 때 관련 단체와 전문가의 의견을 들어야 하며, 마련한 표준계약서를 업계가 사용하도록 권장할 수 있도록 했다. 특히 표준계약서가 만화산업 계약 체결의 기준으로 빠르게 정착할 수 있도록 표준계약서 사용 실태조사 실시 근거, 만화사업자와 관련 단체가 표준계약서를 사용하는 경우 재정적 지원 우대 근거를 추가했다.

* 국정과제 58. K-콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산(창작자 중심 공정환경 조성)

만화산업 육성 지원, 만화 향유 문화 확산을 위한 구체적 내용 포함

만화산업 육성·지원 계획을 수립할 때 포함해야 할 내용도 구체화해 ▲

만화다양성 증진, ▲ 창작환경 개선, ▲ 만화산업의 지역균형 발전, ▲ 소외계층의 만화 향유 활성화, ▲ 만화산업 활성화를 위한 조사·연구, ▲ 만화 융·복합 콘텐츠 등 육성·지원, ▲ 만화 및 만화상품 유통 활성화 관련 사항과 같은 현재 만화산업의 주요한 과제들을 폭넓게 반영했다. 또한 만화 관련 문헌·작품 원고 같은 만화자료를 수집·보존·관리하고 만화산업 실태 조사를 실시할 수 있는 근거도 새로 만들어, 만화산업 발전에 필요한 기초 자료와 통계를 축적할 수 있는 제도적 기틀도 마련했다.

그 밖에 만화를 지역과 계층의 구애 없이 보편적으로 즐길 수 있도록 지원한다는 정부의 의지도 반영했다. 만화산업의 지역균형발전을 위해 국가와 지방자치단체가 기반시설 조성을 지정할 수 있다는 내용과 함께 사회적 약자의 만화 향유 기회를 확대하는 시책을 마련해야 한다는 규정이 신설됐다.

2023년에도 만화산업 육성과 공정한 환경을 만들기 위한 정책 지속 추진

문체부는 올해 「만화진흥법」 개정과 함께 지난해 운영한 ‘웹툰상생 협의체’에서 논의한 만화 분야 표준계약서 개정, 웹툰 표준식별체계 도입 등 제도 개선 관련 연구, 제5차 만화산업 진흥 중장기 계획(’24년~’28년) 수립 등 만화산업 육성과 창작자 권익 보호를 포함한 공정한 생태계를 만드는 정책을 추진하는 데 앞장설 계획이다. 특히 만화 분야 표준계약서는 창작자·업계 간담회를 진행해 개정 의견을 수렴하고 있으며 올 상반기 중에 개정을 완료할 예정이다. 또한 콘텐츠산업진흥위원회 산하에 만화진흥위원회를 구성해 지속적으로 만화계의 의견을 수렴하는 소통창구로 활용할 계획이다.

문체부 정책 담당자는 “창작자, 제작자, 플랫폼 등 만화산업의 수많은 종사자들의 노력과 헌신이 「만화진흥법」 개정이라는 결과를 함께 만들어 냈다.”라며 “이후에도 창작자·업계와 지속적으로 소통해 관련 제도와 정책을 개선하겠다.”라고 밝혔다.

붙임 만화진흥에 관한 법률 개정안 조문 대비표

현행	개정안
<p>제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.</p> <p>1. “만화”란 <u>하나 또는 둘 이상의</u> 구획된 공간에 실물 또는 상상의 세계를 가공하여 그림 또는 그림 및 문자를 통하여 표현한 저작물로서 <u>종이 등 유형물에 그려지거나 디스크 등 디지털매체에 담긴 것</u>을 말한다.</p> <p>2. ~ 4. (생략)</p> <p>5. “디지털만화”란 만화를 <u>디지털파일</u> 형태로 가공·처리하고 이를 디스크 등의 디지털매체나 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조 제1항제1호에 따른 <u>정보통신망</u>을 통하여 이용자에게 <u>제공되는</u> 만화를 말한다.</p> <p><신설></p> <p>6.·7. (생략)</p>	<p>제2조(정의) ----- -----.</p> <p>1. -----<u>하나 이상의</u>----- ----- -----<u>유무형의 매체(디지털 매체를 포함한다)</u>에 그려진----- --.</p> <p>2. ~ 4. (현행과 같음)</p> <p>5. -----<u>종이 등 유형물에 그려진 만화</u>를 <u>디지털파일</u>----- ----- -----<u>정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)</u>----- -----<u>제공하는</u>-----.</p> <p>5의2. “웹툰”이란 <u>정보통신망을 통하여 유통하기 위하여 정보통신망에서 제작된 만화</u>를 말한다.</p> <p>6.·7. (현행과 같음)</p>
<p>제3조(기본계획의 수립 등) ① (생략)</p> <p>② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.</p> <p>1. ~ 3. (생략)</p> <p>4. 만화 창작 <u>활성화</u>를 위한 방안</p> <p>5. 만화 및 만화산업 관련 전문인력의 <u>양성</u></p> <p>6. 만화산업과 관련된 기반 <u>조성</u></p> <p>7. 만화산업 및 <u>디지털만화</u> 관련 기술·표준의 개발과 보급</p> <p>8.·9. (생략)</p> <p><신설></p>	<p>제3조(기본계획의 수립 등) ① (현행과 같음)</p> <p>② ----- -----.</p> <p>1. ~ 3. (현행과 같음)</p> <p>4. -----<u>활성화 및 만화다양성 증진</u>----- -----</p> <p>5. -----<u>양성과 창작환경의 개선</u>-----</p> <p>6. -----<u>조성 및 만화산업의 지역균형발전</u>-----</p> <p>7. -----<u>디지털만화·웹툰</u>----- -----</p> <p>8.·9. (현행과 같음)</p> <p>10. <u>국민의 만화에 대한 인식개선 및 사</u></p>

10. (생략)

<신설>

<신설>

<신설>

11. (생략)

③·④ (생략)

제5조(만화가 및 전문인력의 양성) ① (생략)

② 문화체육관광부장관이나 지방자치단체장은 만화가 및 만화산업 전문인력의 양성을 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 대학·연구기관, 그 밖의 전문기관을 전문인력 양성기관으로 지정하고 교육 및 훈련에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

③·④ (생략)

<신설>

제6조(기술개발의 촉진) 문화체육관광부장관은 디지털만화 및 만화산업과 관련된 기술의 개발을 촉진하기 위하여 기술개발 사업을 실시하는 자에 대하여 그 소요되는 자금의 전부 또는 일부를 출연 또는 보조할 수 있다.

제9조(유통질서의 확립) ①·② (생략)

③ 문화체육관광부장관은 공정거래위원회와 협의하여 만화산업 관련 표준계약서를 마련하여 사업자 및 사업자단체에 사용을 권장할 수 있다.

회적 약자의 만화 향유 활성화

11. (현행 제10호와 같음)

12. 만화산업 활성화를 위한 조사·연구

13. 만화 융복합 콘텐츠 등 미래 만화산업 발전을 위한 육성과 지원

14. 만화 및 만화상품의 유통 활성화

15. (현행 제11호와 같음)

③·④ (현행과 같음)

제5조(만화가 및 전문인력의 양성) ① (현행과 같음)

② -----

-----비용(교육훈련수당을 포함한다)-----.

③·④ (현행과 같음)

제5조의2(지역 균형발전과 만화산업의 기반 시설 조성) ① 문화체육관광부장관은 만화산업이 지역적으로 균형 있게 발전할 수 있도록 노력하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 만화산업의 기반시설을 확충하거나 그 단지를 조성하는 등 만화산업의 기반시설을 조성하기 위하여 필요한 행정적·재정적 지원을 할 수 있다.

제6조(기술개발의 촉진) -----
-----디지털만화·웹툰-----

-----.

제9조(공정한 유통 환경 조성) ①·② (현행과 같음)

③ 문화체육관광부장관은 만화산업의 공정한 유통 환경을 조성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 할 수 있다.

1. 만화산업 유통 환경의 현황 분석 및 평가

④ 문화체육관광부장관은 제3항에 따른 표준계약을 제정 또는 개정하는 경우에는 관련 사업자단체 및 전문가의 의견을 들어야 한다.

<신 설>

<신 설>

제13조의2(통계의 작성) ① 문화체육관광부장관은 기본계획 및 시행계획의 수립·시행, 제4조제1항에 따른 시책 마련 등에 활용하기 위하여 만화산업 관련 통계를 작성하고 관리할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른

- 2. 제9조의2제1항에 따른 표준계약서 사용에 관한 실태조사
- 3. 그 밖에 공정한 유통 환경을 조성하기 위하여 필요한 사업

<삭 제>

제9조의2(표준계약서의 사용 권고) ① 문화체육관광부장관은 공정거래위원회와 협의하여 만화산업 관련 표준계약을 마련하여 사업자 및 관련 단체에 사용을 권장할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약을 제정 또는 개정하는 경우에는 관련 단체 및 전문가의 의견을 들어야 한다.

③ 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약을 사용하는 만화사업자 또는 관련 단체를 만화산업에 관한 재정 지원(「문화산업진흥 기본법」 제8조 및 제9조에 따라 지원을 받은 투자조합의 문화산업에 관한 투자를 포함한다)에 있어 우대할 수 있다.

제12조의2(사회적 약자를 위한 시책) 문화체육관광부장관은 만화 진흥정책을 수립·시행함에 있어 장애인, 노인, 저소득층 및 다문화가정 등 사회적 약자의 만화 향유 기회를 확대하기 위하여 필요한 시책을 강구하여야 한다.

제13조의2(통계의 작성 등) ① -----

---작성·관리하고, 실태조사를 실시하여야 한다.

② -----

통계의 작성에 필요한 경우 관계 중앙행정기관의 장, 지방자치단체의 장, 공공기관의 장, 만화가 및 만화사업자 등에게 필요한 자료 및 정보의 제공을 요청할 수 있다. 이 경우 자료 및 정보의 제공을 요청받은 자는 정당한 사유가 없으면 이에 따라야 한다.

③ 제1항에 따른 통계는 「통계법」의 관련 규정을 준용하여 작성하되, 그 밖에 통계 작성 및 관리에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

<신 설>

통계 작성 및 실태조사에-----

③ -----

통계의 작성·관리, 실태조사의 대상·방법 등에-----.

제13조의3(만화의 보존 및 관리) ① 문화체육관광부장관은 만화의 예술적·역사적·교육적인 발전을 위하여 만화와 그 관계 문헌, 작품 원고 등 만화자료가 적절히 수집·보존·전시될 수 있도록 필요한 시책을 강구하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 수집·보존·전시에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.