



제 429회 국회 (정기회)
제 11차 문화체육관광위원회

콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 전통융합콘텐츠 정의 및 지원근거 마련 〉

■ 민형배의원 대표발의(의안번호 제2212847호)

2025. 11.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 천우정

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 전통융합콘텐츠 정의 및 지원근거 마련	2
※ 참고자료	5

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 민형배의원 등 13인

나. 발 의 일 : 2025. 9. 10.

다. 회 부 일 : 2025. 9. 11.

II. 제안이유 및 주요내용

전통문화 계승과 K-콘텐츠 산업의 지속발전을 위해 ‘전통융합콘텐츠’의 정의 및 지원 근거를 법률에 명시하고자 합니다.

최근 케이팝, 웹툰, 애니메이션, 드라마 등 현대 콘텐츠에 설화, 전통놀이, 한복 등 전통문화를 결합한 융합 콘텐츠가 세계적으로 주목받고 있습니다. 이와 같은 창작 흐름을 제도적으로 뒷받침할 필요가 커지고 있습니다. 현행 콘텐츠산업 진흥 정책은 전통문화와 융합 창작물에 대한 별도의 정의나 지원 체계가 마련되어 있지 않습니다.

이에 ‘전통융합콘텐츠’의 정의를 신설하고, 해당 콘텐츠의 제작, 유통, 해외진출 등을 촉진하기 위한 정부의 지원 근거를 법률에 명시하고자 합니다. 전통문화의 현대적 계승과 K-콘텐츠 산업의 지속가능한 발전을 함께 실현하는 것이 목적입니다(안 제2조제1항제2호 및 제12조의2 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 전통융합콘텐츠 정의 및 지원근거 마련

가. 개정안 요지

- “전통융합콘텐츠”를 “설화·전통놀이·한복 등의 전통문화적 요소를 창작의 기반으로 활용하여 제작된 콘텐츠”로 정의하고, 정부의 지원 근거를 마련함(안 제2조제1항제2호 신설, 안 제 12조의2 신설).

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 1. (생략) <u><신설></u>	제2조(정의) ① ----- -----. 1. (현행과 같음) 2. <u>“전통융합콘텐츠”란 설화·전통놀이·한복 등의 전통문화적 요소를 창작의 기반으로 활용하여 제작된 콘텐츠를 말한다.</u>
2. ~ 7. (생략)	3. ~ 8. (현행 제2호부터 제7호까지와 같음)
② (생략) <u><신설></u>	② (현행과 같음) 제12조의2(전통융합콘텐츠 활성화 지원) 정부는 전통융합콘텐츠

	<u>츠의 창작, 제작, 유통, 해외진출 등을 촉진하기 위하여 필요한 지원 시책을 수립·시행할 수 있다.</u>
--	--

다. 검토사항

○ 개정안은 설화·전통놀이·한복 등 전통문화적 요소를 창작의 기반으로 활용한 ‘전통융합콘텐츠’의 정의를 신설하고, 그 제작·유통·해외진출 등을 촉진하기 위한 정부의 지원 근거를 마련하려는 것으로, 전통문화의 현대적 계승과 K-콘텐츠 산업의 지속가능한 발전을 제도적으로 뒷받침하려는 취지에 공감할 수 있음.

○ 다만, 「전통문화산업 진흥법」¹⁾에서도 전통문화, 전통문화콘텐츠

1) 「전통문화산업 진흥법」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “전통문화”란 우리 민족의 문화적 자산으로 보존하고 개발할 가치가 있는 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것으로서 대통령령으로 정하는 것을 말한다.
가. 전통예술: 전통무용, 전통음악, 전통미술 등 우리 민족의 고유한 창의적 표현활동과 그 결과물
나. 전통생활양식: 한복 등 의생활, 식생활, 주생활, 한지, 전통놀이 등 우리 민족의 고유한 실생활과 관련된 것
2. “전통문화상품”이란 전통문화 분야에서 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화(전통문화콘텐츠, 디지털전통문화콘텐츠 및 멀티미디어전통문화콘텐츠를 포함한다), 서비스 및 이들의 복합체를 말한다.
3. “전통문화산업”이란 전통문화상품의 기획·개발·제작·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말한다.
4. “전통문화콘텐츠”란 전통문화적 요소가 체화된 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다.
5. “디지털전통문화콘텐츠”란 전통문화적 요소가 체화된 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효율을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작하거나 처리한 것을 말한다.
6. “멀티미디어전통문화콘텐츠”란 전통문화를 활용한 창작물로서 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)과 관련된 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현기능 및 저장기능을 갖게 한 콘텐츠를 말한다.

제3조(국가와 지방자치단체의 책무) ① 국가와 지방자치단체는 제5조에 따른 전통문화산업진흥기본계획에 따라 전통문화산업 진흥을 위한 각종 시책을 수립·시행하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 전통문화의 가치를 널리 알리고, 전통문화산업을 진흥시키기 위하여 필요한 인력과 조직의 확보 및 예산의 지원 등 기반을 조성하여야 한다.

츠, 멀티미디어전통문화콘텐츠 등에 대한 정의와 함께 전통문화 산업의 육성 및 융합 활성화 시책 마련 근거를 두고 있으므로, 양 법률 간 개념 및 적용 범위의 관계를 명확히 할 필요가 있음.

○ 참고로, 문화체육관광부는 현재 ‘전통문화창업 및 융합활성화 사업’²⁾ 등을 통해 전통문화 산업 창업 지원, 전문인력 양성, 해외진출 지원 등 전통문화의 현대적 계승과 산업 활성화를 위한 사업을 추진하고 있음.

○ 개정안에 대하여 문화체육관광부는 전통문화와 현대 콘텐츠의 융합이 K-콘텐츠의 국제경쟁력을 제고하는 중요한 방향임에 공감하며, 전통문화의 현대적 계승과 콘텐츠산업의 지속가능한 발전을 함께 실현할 수 있는 법적 근거를 마련할 필요가 있다는 의견을 제시하였음. 한편, 기획재정부는 「전통문화산업 진흥법」에서 이미 전통문화콘텐츠 등과 같은 유사 개념을 정의하고 있고, 이를 근거로 전통문화 지원을 확대하고 있음을 이유로 신중검토 의견을 제시하였음.

문 의 처

02)6788-5376

2) 전통문화 창업 및 융합 활성화 사업

	예산(단위:억원)	사업수행기관	주요내용(실적)
‘23년	58	한국공예디자인 문화진흥원 등	전통문화 산업 청년창업 지원 및 전문인력양성, 전통문화기업 역량 강화 및 해외 진출 지원 등 을 통한 우수한 전통문화 계승 및 산업 활성화
‘24년	89		
‘25년	139		
‘26년	244		

참고1**타 부처 및 협회 의견**

부처명	의견 주요내용
기획재정부	• (신중검토) 전통문화산업법에서 이미 전통문화콘텐츠 등과 같은 유사개념을 정의하고 있고 이를 근거로 전통문화 지원을 확대하고 있음

협회명	의견 주요내용
한국게임산업협회	• (수정수용) '전통융합콘텐츠'가 「전통문화산업 진흥법」 제2조에서 규정하는 '전통문화'를 비롯한 다양한 전통문화적 요소를 포괄할 수 있도록 정의범위 확대 - 정부 지원의 구체적인 기준을 마련하기 위한 시행령 위임 규정 필요