



제 418회 국회 (정기회)
제12차 문화체육관광위원회

애니메이션산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 애니메이션산업 지원정책 확대 등 〉

■ 김승수의원 대표발의(의안번호 제2202980호)

2024. 11.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 김원모

목 차

I. 제안경위	1
II. 제안이유 및 주요내용	1
III. 검토의견	3
1. 애니메이션산업 진흥 기본계획 및 지원정책 확대	3
2. OTT 사업자의 한국애니메이션 지원 의무 신설	9

I. 제안경위

가. 발 의 자: 김승수의원 등 14인

나. 발 의 일: 2024. 8. 20.

다. 회 부 일: 2024. 8. 21.

II. 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 연

계산업 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).

Ⅲ. 검토의견

1. 애니메이션산업 진흥 기본계획 및 지원정책 확대

가. 개정안의 요지

개정안은 애니메이션산업 진흥 기본계획에 포함되어야 하는 사항에 지역 애니메이션산업 활성화 지원, 지식재산 활용 활성화 방안 등을 추가하는 한편, 애니메이션산업을 위한 각종 지원정책 관련 규정을 더욱 확대하려는 것임.

[개정안 조문대비표]

현 행	개 정 안
제4조(기본계획 및 시행계획의 수립·시행) ① (생략) ② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다. 1.·2. (생략) <u><신설></u> 3.·4. (생략) <u>5. 애니메이션산업 관련 기반조성</u> 6. ~ 9. (생략) <u><신설></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 역량 강화를 위한 연구·개발 및 사업화 지원</u>

<신 설>

10. (생 략)

<신 설>

<신 설>

11. · 12. (생 략)

③ · ④ (생 략)

제5조(애니메이션산업의 활성화) ①
(생 략)

② 문화체육관광부장관은 애니메이션산업에 기여하는 애니메이션업자 및 관련 단체 등에 자금 및 융자 등을 지원할 수 있다.

<신 설>

③ 제2항에 따른 지원의 절차와 방법에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제11조(국제협력 및 해외진출의 지원)

① 문화체육관광부장관은 애니메이션의 수출경쟁력 촉진 및 해외시장 진출을 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

9의3. 애니메이션산업 지식재산 활용 활성화 방안

10. (현행과 같음)

10의2. 애니메이션 향유 문화 기반 조성 및 소외계층의 향유 기회 확대

10의3. 애니메이션 문화 활성화 및 다양성의 확대

11. · 12. (현행과 같음)

③ · ④ (현행과 같음)

제5조(애니메이션산업의 활성화) ①
(현행과 같음)

② 문화체육관광부장관과 지방자치 단체의 장-----

-----.

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

④ 제2항 및 제3항-----

-----.

제11조(국제협력 및 해외진출의 지원)

① -----

-----.

1. (생략) 2. 국제전시회 등의 <u>개최</u> 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) <u><신설></u> <u><신설></u> 2.·3. (생략) ③ (생략) <u><신설></u> 제15조(애니메이션산업 관련 통계의 작성 등) ① 문화체육관광부장관은 제5조제1항에 따른 시책을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 필요	1. (현행과 같음) 2. -----<u>개최 및 참가 지원</u> 3. ~ 6. (현행과 같음) ② (현행과 같음) 제12조(지식재산권의 보호) ① (현행과 같음) ② ----- ----- -----. 1. (현행과 같음) <u>1의2. 중소기업의 지식재산권 관련 피해 방지를 위한 기술 지원</u> <u>1의3. 해외시장에서의 한국애니메이션 및 공동제작애니메이션 지식재산권 보호</u> 2.·3. (현행과 같음) ③ (현행과 같음) <u>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.</u> 제15조(애니메이션산업 관련 통계의 작성 등) ① ----- ----- -----
---	---

한 애니메이션산업 관련 통계를 작성하고 <u>관리할 수 있다.</u> ②·③ (생략)	----- ----- <u>관리하여야 한다.</u> ②·③ (현행과 같음)
--	---

나. 검토의견

현행법 제4조¹⁾는 문화체육관광부장관으로 하여금 애니메이션산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하기 위하여 애니메이션산업 진흥 기본계획을 수립·시행토록 하면서, 그 내용에 ‘애니메이션산업 진흥의 기본방향’, ‘애니메이션산업 관련 전문인력의 양성’ 등의 내용을 포함하도록 규정하고 있음.

개정안은 기본계획에 ‘기획단계 역량 강화 및 체계적 제작지원’, ‘연관 산업의 기반조성 및 지역 애니메이션산업 활성화 지원’, ‘연구·

1) 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」 제4조(기본계획 및 시행계획의 수립·시행) ① 문화체육관광부장관은 애니메이션산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하기 위하여 제16조에 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 진흥의 기본방향
2. 애니메이션산업 관련 법령 및 제도의 개선
3. 애니메이션산업 관련 지식재산권 보호를 위한 방안
4. 애니메이션산업 관련 전문인력의 양성 및 애니메이션근로자의 근로환경 개선
5. 애니메이션산업 관련 기반조성
6. 애니메이션산업 관련 기술·표준의 개발
7. 애니메이션산업 관련 국제협력 및 해외시장 진출 지원
8. 애니메이션산업 관련 재원의 확보 및 효율적인 운용방안
9. 애니메이션산업 활성화를 위한 조사·연구
10. 애니메이션 배급 및 이용의 진흥을 위한 조사·연구
11. 애니메이션 자료의 수집과 보존에 관한 방안
12. 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.

개발 및 사업화 지원’, ‘지식재산 활용 활성화 방안’, ‘소외계층의 향유 기회 확대’, ‘애니메이션 문화 활성화 및 다양성 확대’를 포함하도록 하려는 것으로, 해당 내용이 기본계획에 포함되는 경우 정부의 적극적인 정책 집행을 유도하고²⁾ 이를 통해 애니메이션산업의 경쟁력 강화 및 국민의 문화적 삶의 질 향상이라는 본 법률의 입법목적을 보다 효과적으로 달성할 수 있을 것으로 보임.

한편, 현행법은 애니메이션산업 진흥을 위하여 애니메이션산업의 활성화(제5조), 전문인력의 양성(제6조), 기술개발의 촉진(제7조), 협동 개발 및 연구(제8조), 국제협력 및 해외진출의 지원(제11조), 지식재산권의 보호(제12조), 애니메이션산업의 기반시설 등 확충(제14조), 애니메이션산업 관련 통계의 작성 등(제15조)을 규정하고 있음.

개정안은 현행법상 진흥 정책과 함께 금융 및 재정 지원(안 제5조제3항), 국제전시회 참가 지원 등(안 제11조제1항), 중소기업의 지식재산권 피해 방지를 위한 기술 지원 및 해외시장에서의 한국애니메이션 등의 지식재산권 보호(안 제12조제2항), 사회적 약자의 애니메이션 문화 향유 보장(안 제13조의2), 애니메이션산업 관련 통계 작성 의무화(안 제15조) 등에 관한 규정을 마련함으로써 애니메이션산업의 장기적 발전기반을 구축하려는 것임.

2) 기획단계 역량 강화, 체계적 제작지원, 창작인력 육성, 타 산업 연계 확대, 지역 애니메이션 활성화, 지식재산 활용 활성화, 애니메이션 향유 기반 확대 등은 2021년 6월 수립되어 시행 중인 「애니메이션산업 진흥 기본계획(2021~2025)」에도 포함되어 있음.

개정안에 규정된 각종 시책들은 상당 부분 문화체육관광부의 기존 예산을 통해 실시하고 있는 사항으로,³⁾ 개정안은 이러한 사업의 법적 근거를 명확히 함으로써 사업의 체계적 추진 및 사업 확대를 도모하려는 취지로 이해되며, 관련 법률의 입법례 등을 감안할 때 특별한 문제는 없어 보임.

[참고: 개정안과 관련 법률의 입법례 비교]

개정안	관련 입법례
제5조(애니메이션산업의 활성화) ③ 문화체육관광부장관과 지방자치단체의 장은 애니메이션 지식재산의 활용 및 연계 산업의 활성화를 위하여 금융 및 재정 지원을 할 수 있다.	「산업융합 촉진법」 제35조(금융지원 등) 국가와 지방자치단체는 산업융합의 촉진을 통하여 산업경쟁력을 강화하고 융합 신산업을 발전시키기 위한 사업을 원활하게 시행할 수 있도록 제조자등에게 재정 및 금융 등 필요한 지원을 할 수 있다.
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.	「국민여가활성화기본법」 제14조(사회적 약자의 여가활동 지원) 국가와 지방자치단체는 여가정책을 수립·시행함에 있어 장애인, 노인, 저소득층 및 다문화가정 등 사회적 약자의 여가활동을 증진하고 아동(18세 미만인 사람을 말한다)이 과도한 학습 부담에서 벗어나 적절한 여가를 보장받을 수 있도록 필요한 시책을 강구하여야 한다.
제15조(애니메이션산업 관련 통계의 작성 등) ① 문화체육관광부장관은 제5조제1항에 따른 시책을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 필요한 애니메이션산업 관련 통계를 작성하고 관리하여야 한다.	「방송통신발전 기본법」 제41조(통계의 작성·관리) 과학기술정보통신부장관 또는 방송통신위원회는 방송통신 발전 관련 시책을 효율적으로 수립하기 위하여 통계청장과 협의하여 방송통신에 관한 통계를 작성·관리하여야 한다.

3) 문화체육관광부 애니메이션산업 지원 사업 현황은 [참고1] 자료 참조

2. OTT 사업자의 한국애니메이션 지원 의무 신설

가. 개정안의 요지

개정안은 OTT(Over-The-Top) 등 온라인 동영상 서비스 사업자가 한국애니메이션의 제작지원 및 소비 활성화를 위한 조치를 취하도록 의무규정을 신설하려는 것임.

[개정안 조문대비표]

현행	개정안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 1. ~ 7. (생략) <u><신설></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>
<u><신설></u>	제17조의3(한국애니메이션의 제작지원 및 소비 활성화) ① <u>온라인동영상서비스 사업자는 대통령령으로 정하는 바에 따라 한국애니메이션의 제작지원 및 소비 활성화를 위한 조치를 취하여야 한다.</u> ② <u>제1항에 따른 조치를 취하여야 하는 온라인동영상서비스 사업자의 세부기준은 대통령령으로 정한다.</u>

나. 검토의견

한국콘텐츠진흥원⁴⁾에 따르면 ‘애니메이션 시청 경로’에 관한 설문조사에서 OTT 서비스를 이용한다고 응답한 비중이 86.4%, 인터넷 광고 기반 동영상 서비스를 이용한다고 응답한 비중이 77.2%(중복응답)에 이르는 등, 최근 소비자들의 애니메이션 이용행태에서 OTT 등 온라인 동영상 서비스의 비중이 크게 증가하였음.

또한, 기존에는 애니메이션 콘텐츠를 제작하여 먼저 지상파 방송국이나 극장 등에 납품한 이후 일정 기간의 홀드백(hold back)을 거쳐 온라인 동영상 서비스 등 다른 유통채널에 이를 제공하는 것이 일반적이었으나, 최근에는 애니메이션 콘텐츠도 영화·비디오물과 마찬가지로 유튜브(YouTube), 넷플릭스(Netflix), 디즈니플러스(Disney Plus)와 같은 OTT 플랫폼을 통해 먼저 공개하는 등 영상콘텐츠산업 전반이 OTT 플랫폼 주도 시장으로 빠르게 변화하면서, 우리 애니메이션산업의 육성에 있어서도 OTT 사업자의 역할이 지속 강조되고 있음.

이에 개정안은 “정보통신망을 통하여 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제12호⁵⁾에 따른 비디오물 등 동영상 콘텐츠를 부가통신역무로 제공하는 자”를 “온라인동영상서비스 사업자”로 정의하고,

4) 한국콘텐츠진흥원, 「2024 애니메이션산업백서」, 2024. 10.

5) 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

12의2. “온라인비디오물”이란 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호에 따른 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 통하여 시청에 제공할 수 있도록 제작된 비디오물을 말한다.

이들에 대하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 “한국애니메이션의 제작지원 및 소비 활성화를 위한 조치를 취하”도록 의무를 부과하려는 것으로, 제작·유통 환경의 변화에 대응하여 우리 애니메이션산업의 활성화를 위한 각종 현행 법·제도를 보완한다는 측면에서 개정안의 입법취지는 타당성이 인정될 수 있음.

[참고: 한국애니메이션 지원 관련 현행 법·제도]

법률명	주요내용
방송법	제71조(국내 방송프로그램의 편성) ②방송사업자는 연간 방송되는 영화·애니메이션 및 대중음악중 국내에서 제작된 영화·애니메이션 및 대중음악을 대통령령으로 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상 편성하여야 한다. ③ 지상파방송사업자·종합편성을 행하는 방송채널사용사업자 및 연간 전체 방송시간 중 대통령령으로 정하는 비율 이상 애니메이션을 편성하는 방송채널사용사업자는 해당 채널에서 연간 방송되는 전체 프로그램 중 국내에서 제작된 애니메이션을 시청률, 매출액 등을 고려하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상 신규로 편성하여야 한다. 다만, 대통령령으로 정하는 지역을 방송 구역으로 하는 지상파방송사업자는 제외한다. 제92조의2(애니메이션 제작 세제지원) 정부는 방송사업자가 애니메이션 방송프로그램을 제작하는 경우에는 「조세특례제한법」 등 조세 관계 법률에서 정하는 바에 따라 조세를 감면할 수 있다.
영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률	제40조(한국영화의 상영의무) 영화상영관 경영자는 연간 대통령령이 정하는 일수 이상 한국영화를 상영하여야 한다.

다만, 사업자 등에 대하여 법적 의무를 부과하는 경우에는 그 수범 대상과 부과할 의무의 내용이 명확해야 하고, 세부적인 사항을 하위 법령에 위임하더라도 법률 규정을 통해 어느 정도의 내용을 예측할 수 있어야 하나, 개정안의 경우 의무 부과 대상 사업자의 기준과 의무

의 내용 등 대부분의 사항을 대통령령으로 정하도록 하고 있어 ‘포괄 위임’에 해당할 우려가 있다는 점, 또한 현재 영화나 드라마 등 다른 콘텐츠와 관련해서는 이러한 의무를 도입하고 있거나 도입을 추진하고 있는 사례가 없다는 점을 함께 고려할 필요가 있다고 봄.

아울러, 관련 협회 및 민간업계⁶⁾에서는 개정안과 같은 의무를 부과하는 것은 한국애니메이션의 진흥 의무를 OTT 사업자 등에게 전가하는 것으로서 과도한 부담으로 작용할 수 있고, 사적자치의 원칙 위반 및 영업의 자유 침해 가능성이 있어 개정안에 반대한다는 입장이라는 점도 감안할 필요가 있겠음.

참고로, 문화체육관광부도 위와 같은 이유에서 개정안을 수용하기 어렵다는 입장이며, 방송통신위원회 또한 개정안과 관련해서는 사업자 부담 및 형평성 등을 고려할 필요가 있고 OTT 등 신규 미디어 관련 사항은 ‘미디어’ 관련 법제를 통해 통합적으로 규율될 필요가 있다는 점에서 수용이 곤란하다는 의견임.

문 의 처
02)6788-5376

6) 협회 및 민간업계 등 의견의 세부 내용은 [참고2] 자료 참조

참고1

관련 사업 및 추진현황

○ 애니메이션산업 육성(일반회계 기준, 단위: 백만원)

구 분	예산	사업수행기관	주요내용(실적)
2022년	(합계) 18,484백만원		
	15,994	한국콘텐츠진흥원	.애니메이션 기획개발 및 제작 지원 .애니메이션 해외마켓 참가 지원 .애니메이션 산업백서 발간 및 시상 지원 .애니메이션 인력양성 .애니메이션 클러스터 조성 연구
	1,000	국제방송교류재단	.애니메이션 해외방영 지원
	1,000	한국영상자료원	.애니메이션 아카이브 구축 및 활용
	430	영화제 등	.애니메이션 영화제 및 상영회 개최 지원
	60	한국애니메이션 제작자협회	.애니메이션 작품집 발간
2023년	(합계) 24,864백만원		
	22,674	한국콘텐츠진흥원	.애니메이션 기획개발 및 제작 지원 .애니메이션 해외마켓 참가 지원 .애니메이션 산업백서 발간 및 시상 지원 .애니메이션 인력양성
	1,000	국제방송교류재단	.애니메이션 해외방영 지원
	500	한국영상자료원	.애니메이션 아카이브 구축 및 활용
	430	영화제 등	.애니메이션 영화제 및 상영회 개최 지원
	60	한국애니메이션 제작자협회	.애니메이션 작품집 발간
	200	전남(순천)	.애니메이션 클러스터 조성(실시설계)
2024년	(합계) 46,522백만원		
	26,174	한국콘텐츠진흥원	.애니메이션 기획개발 및 제작 지원 .애니메이션 해외마켓 참가 지원 .애니메이션 산업백서 발간 및 시상 지원 .애니메이션 인력양성
	500	국제방송교류재단	.애니메이션 해외방영 지원
	500	한국영상자료원	.애니메이션 아카이브 구축 및 활용
	48	한국애니메이션 제작자협회	.애니메이션 작품집 발간
	19,300	전남(순천)	.애니메이션 클러스터 조성(리모델링)

자료: 문화체육관광부

참고2

협회 및 민간업계 등 의견

○ 협회 의견

협회명 (의견제출일자)	의견 주요내용
한국인터넷 기업협회 (2024.9.5)	• (온라인동영상서비스 사업자 의무 부과) 수용 곤란 - OTT산업 진흥을 위한 정부정책과 상충되고 사업자에 대한 과도한 부담으로 작용할 것임 - 법률상 규제대상, 규제내용이 명확하지 않고 대통령령으로 위임하고 있어, 포괄위임금지 원칙에 반함 - 사업자 간 자유로운 의사에 따라 협업이 될 수 있음에도, 법률로 규제함에 따라 사적자치의 원칙에 반하고 영업 자유 침해 가능성 있음

○ 민간업계 의견

업체명 (의견제출일자)	의견 주요내용
왓차 (2024.9.5)	• (온라인동영상서비스 사업자 의무 부과) 수용 곤란 - 애니메이션산업 진흥의 책임을 민간 기업에 전가하는 형태로, 특히 누적된 적자로 인해 지속적 지원 불가능할 가능성이 높음 - 콘텐츠산업 생태계의 균형있는 발전을 위해 애니메이션제작자에 지원뿐 아니라 유통을 담당하는 OTT 사업자도 지원 대상에 포함 필요
티빙 (2024.9.5)	• (온라인동영상서비스 사업자 의무 부과) 수용 곤란 - 사업자에게 애니메이션 진흥 의무를 부과하는 것은 타 콘텐츠와 달리 취급하는 것으로 자의금지(평등의 원칙)에 위반되고, 사업자에 대한 의무 부과는 사업자의 자유권, 재산권 등 중대한 기본권 침해가 초래한다는 점에서 법익균형의 원칙에도 위반 - 사업자가 취할 구체적 조치에 대해 예측이 불가능한 바, 명확성 원칙 위반
웨이브 (2024.9.5)	• (온라인동영상서비스 사업자 정의) 수용 곤란 - 전기통신사업법에 온라인동영상서비스 정의 규정만 있을 뿐 사업자에 대한 규정이 없는 반면 애니법은 사업자를 별도 규정하고 있는 것으로, 모법에서 규정하고 있는 범위를 초과하는 문제 발생 • (온라인동영상서비스 사업자 의무 부과) 수용 곤란 - 애니메이션은 방송 등 다양한 유통플랫폼이 있으나, OTT에만 규제를 부과하는 것은 법적 형평성 저해하고 타 매체에 비해 규제 강화에 해당 - 특정사업자에게만 의무를 부과하는 것은 사업의 자율성을 침해하는 것으로 헌법 상 사적자치의 원칙에 위배