



제 420회 국회 (임시회)
제 2차 문화체육관광위원회

문화산업진흥 기본법 일부개정법률안

검 토 보 고

< ‘문화산업’ 의 정의에 ‘패션’ 이 포함됨을 명시 >

■ 김승수의원 대표발의(의안번호 제2206293호)

2025. 1.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 김건오

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. ‘문화산업’의 정의에 ‘패션’이 포함됨을 명시(안 제2조)	2

I. 제안경위

가. 발 의 자: 김승수의원 등 10인

나. 발 의 일: 2024. 12. 9.

다. 회 부 일: 2024. 12. 10.

II. 제안이유 및 주요내용

패션 분야는 혁신적 창조활동을 기반으로 하고 성장잠재력이 높고 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).

Ⅲ. 검토의견

1. ‘문화산업’의 정의에 ‘패션’이 포함됨을 명시(안 제2조)

가. 개정안 요지

- ‘문화산업’의 정의에 ‘패션’이 포함됨을 명시적으로 규정함(안 제2조제1호바목).

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
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. (생략)	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. (생략)	사. ~ 카. (현행과 같음)
2. ~ 21. (생략)	2. ~ 21. (현행과 같음)

다. 검토사항

○ 현행법 제2조제1호1)에 따르면 본 법률에서 ‘문화산업’은 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 사업을 말하는 것으로, 같은 호 가목부터 카목까지의 산업을 포함함.

○ 그러나 최근 이른바 ‘K-패션’이 세계적으로 주목받는 등²⁾ 우리 패션산업 또한 유망 문화산업으로서 그 잠재력이 강조되고

- 1) 「문화산업진흥 기본법」 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
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.
- 가. 영화·비디오물과 관련된 산업
 - 나. 음악·게임과 관련된 산업
 - 다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업
 - 라. 방송영상물과 관련된 산업
 - 마. 「국가유산기본법」 제3조에 따른 국가유산과 관련된 산업
 - 바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
 - 사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
 - 아. 대중문화예술산업
 - 자. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업
 - 차. 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」 제2조제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외한다.
 - 카. 가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업
- 2) 매일경제, “美아마존서 K패션·뷰티 열풍…인디브랜드 더 인기”, 2024. 12. 18. 기사 등 참조
- 한국콘텐츠진흥원의 “2023 콘텐츠산업백서 연차보고서”에 따르면 최근 ‘K-패션’은 해외 진출이 활발하게 이루어지며 중국, 일본, 대만에 이어 태국, 베트남 등 K-컬처의 영향력이 큰 동남아시아에서 국내 디자이너 패션 브랜드에 대한 관심이 커지고 있고, 앞으로도 K-콘텐츠의 글로벌 영향력을 지속적으로 유지하고 있는 만큼 K-패션의 해외 진출 기회도 늘어날 것으로 전망되고 있음.

있음에도 불구하고, ‘문화산업’의 정의규정에 ‘디자인’ 등이 포함된 것과 달리 ‘패션’에 관한 사항은 명시적으로 규정되어 있지 않아 패션산업 진흥에 필요한 정책적·재정적 지원이 충분히 이루어지지 못하고 있다는 지적이 제기되고 있음.

- 이에 개정안은 본 법률의 ‘문화산업’에 ‘패션’이 포함된다는 점을 정의규정에 명시하려는 것으로, 날로 커지는 패션산업 진흥의 중요성 등을 고려할 때 입법취지에 공감할 수 있음.
- **문화체육관광부** 또한 현재 아래 표와 같이 ‘패션디자이너 육성 지원’을 위한 여러 사업을 추진 중인바, 문화산업의 정의에 패션을 명시적으로 포함함으로써 패션산업의 정책적 지원·육성을 위한 제도적 근거 마련이 가능해지므로 개정안의 필요성에 동의한다는 의견을 제출하였음.

[정부 패션분야 지원 현황(2025년 기준 총 8,664백만원)]

구 분	패션 분야 지원 및 정책 현황(2025년)
사업화 지원	● 신진 디자이너 액셀러레이팅(674백만원) ● 신진 디자이너 창작기반 조성 지원(250백만원)
창작 지원	● 패션 디자인 시제품 제작 지원(860백만원) ● 지속가능패션* 활성화 지원(980백만원) * ▲생분해 친환경·천연 소재 개발 ▲뛰어난 내구성을 갖춘 고품질 제품 생산 ▲환경 오염을 최소화한 생산·제조 공정 ▲업사이클·리사이클 등 친환경·천연 소재 활용 제작 지원
해외진출 지원	● 우수 패션 디자인 해외 확산 지원(5,862백만원/ SS, FW 시즌 2회 운영) - 4대 패션위크 연계 패션쇼(컨셉코리아), 브랜드별 자체 시즌별 해외 수주회 참가 및 쇼룸(더셀렉츠) 운영, K-브랜드 판로 개척 수주회(패션코드) 국내 개최 지원 등

자료: 문화체육관광부

문 의 처
02)6788-5376