



제 430회 국회 (임시회)
제 1차 문화체육관광위원회

문화산업진흥 기본법 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 문화산업 관련 중소기업 지원 근거 마련 〉
■ 이정현의원 대표발의(의안번호 제2213867호)

2025. 12.

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. 문화산업 관련 중소기업 지원 근거 마련	2
※ 참고자료	5

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 이정현의원 등 12인

나. 발 의 일 : 2025. 11. 3.

다. 회 부 일 : 2025. 11. 4.

II. 제안이유 및 주요내용

게임, 음악, 영상, 웹툰 등 K-콘텐츠는 국가 경쟁력과 문화적 위상을 높이는 핵심 산업으로, 글로벌 시장에서 한류의 지속적인 확산을 주도하는 중요한 역할을 하고 있음.

그런데 문화산업 생태계의 다수를 차지하고 있는 중소기업은 창의적 기획과 혁신적 제작을 통해 다양한 콘텐츠를 공급하고 있음에도 자금, 인력, 시장 진출 등에서 구조적 어려움을 겪고 있음.

이에 문화산업 관련 사업을 하는 중소기업에 대한 지원 조항을 신설함으로써 글로벌 경쟁력을 갖춘 우수한 콘텐츠 제작을 촉진하고 문화산업 생태계를 활성화하고 국가 브랜드 가치 제고에 기여하려는 것임(안 제14조의2 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 문화산업 관련 중소기업 지원 근거 마련

가. 개정안 요지

- 국가가 문화산업 관련 사업을 하는 중소기업 육성을 위한 지원을 할 수 있도록 함(안 제14조의2).

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
<u><신설></u>	<u>제14조의2(중소기업에 대한 지원)</u> <u>① 국가는 지속가능한 문화산업 생태계 조성을 위하여 문화산업 관련 사업을 하는 중소기업(「중소기업기본법」 제2조에 따른 중소기업을 말한다. 이하 이 조에서 같다)의 육성에 필요한 행정적·재정적·기술적 지원을 할 수 있다.</u> <u>② 국가는 제1항에 따른 중소기업 육성을 위한 지원을 지속적으로 확대하도록 노력하여야 하고, 이에 필요한 재원을 안정적으로 확보하여야 한다.</u> <u>③ 이 법에 따라 문화산업과</u>

	<u>관련한 각종 지원시책을 시행할 때에는 중소기업을 우선적으로 고려하여야 한다.</u>
--	--

다. 검토사항

- 개정안은 게임·음악·영상·웹툰 등 문화산업 전반에서 중소기업이 자금 조달, 전문 인력 확보, 해외 진출 등과 관련한 구조적 어려움을 겪고 있는 현실을 고려하여, 문화산업 관련 사업을 수행하는 중소기업에 대해 국가는 행정적·재정적·기술적 지원을 할 수 있도록 하고, 이 법에 따른 각종 문화산업 지원 시책을 시행함에 있어 중소기업을 우선적으로 고려하도록 하는 기본 근거 규정을 마련하려는 것으로, 문화산업 관련 중소기업의 경쟁력 있는 콘텐츠 제작 기반을 강화하고 지속가능한 산업 생태계 조성을 제도적으로 뒷받침하려는 취지에 공감할 수 있음.
- 다만, 현행법에는 중소기업을 대상으로 한 직접적·개별적 지원 조항은 없으나, 「콘텐츠산업 진흥법」¹⁾, 「중소기업기본법」²⁾ 등에서 콘텐츠기업·중소기업을 위한 보증·융자·기술개발·해외진출 지원 등 근거 규정이 마련되어 있는 점을 고려하여 기존 법

1) 「콘텐츠산업 진흥법」 제19조(중소 콘텐츠사업자에 대한 특별지원) 정부는 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 시책을 마련할 때에는 중소 콘텐츠사업자의 사업이 원활하게 수행될 수 있도록 행정적·재정적으로 특별한 지원을 하여야 한다.

2) 「중소기업기본법」 제18조의2(중소기업 육성을 위한 지원과 투자) ① 정부는 중소기업을 육성하는 데에 필요한 재원을 지속적이고 안정적으로 확보하여야 한다.

② 정부는 중소기업 육성을 위한 지원과 투자를 지속적으로 확대하도록 노력하여야 한다.

령 및 정책과 지원체계 면에서 중복되거나 체계적 정합성을 저해하지 않도록 관계 법령과의 역할 분담 및 연계 방안을 종합적으로 검토할 필요가 있다고 보임.

- 개정안에 대하여 **문화체육관광부**는 중소기업 중심의 문화산업 생태계 강화 및 지원의 지속성과 안정성을 확보하려는 취지에는 공감하나, 문화산업 중소기업 지원이 이미 다양한 정책사업을 통해 폭넓게 추진되고 있고,³⁾ 중소기업 지원과 관련한 타 법률상의 근거 규정과 기능 중복 우려가 있다는 점 등을 고려하여 신중한 검토가 필요하다는 의견을 제시하였음.

문 의 처
02)6788-5376

3) 관련 사업 추진 현황

- 사업명: 콘텐츠 기업육성 지원

	예산 (단위:백만원)	사업수행기관	주요내용(실적)
‘23년	12,207	한국콘텐츠진흥원	아이디어 융합팩토리 60개팀 및 초기창업 32개사 지원, 창업도약 프로그램 20개사, 엑셀러레이터 육성 지원(스타트업 30개사), 기업 연계 스타트업 육성 지원(12개사), 해외진출 지원(60여개사))
‘24년	16,280		창업도약 프로그램 29개사, 엑셀러레이터 육성 지원 40개사, 기업 연계 스타트업 육성 지원(12개사), 해외진출 지원(85여개사)
‘25년	9,580		창업도약 프로그램 14개사, 엑셀러레이터 육성 지원 18개사, 기업 연계 스타트업 육성 지원(10개사), 해외진출 지원(70여개사)

자료: 문화체육관광부 제출

참고1**관련 협·단체 의견**

협회명	의견 주요내용
한국게임산업협회	• 법안 취지에 찬성하나, 시행령 단계에서의 세부 설계 필요 - 문화산업 내 중소기업 지원 근거가 부족한 상황에서 본 개정안은 산업 경쟁력 강화에 기여한다는 점에서 찬성하나, 정책 중복 방지를 위해 시행령·지침 단계에서 지원 범위·대상 명확화 필요 - 대·중소기업 연계 상생·공동개발 등도 고려한 유연한 제도 설계 및 후속 실행계획 및 재원운영 방안 마련 필요
한국만화가협회	• 개정안 제14조의2의 “중소기업” 정의가 작가·1인 창조기업·프리랜서를 배제할 수 있어 1인 창조기업 및 개인 창작자 포함하여 수정 필요 - 현재 조항은 법인 중심 중소기업만을 지원대상으로 규정해, 프리랜서·개인 사업자인 만화가·웹툰 작가가 대상에서 제외될 우려가 있음