



제 432회 국회 (임시회)
제1차 문화체육관광위원회

캐릭터산업 진흥법안 검 토 보 고

〈캐릭터산업 발전을 위한 기반조성〉

■ 김승수의원 대표발의(의안번호 제2214694호)

2026. 2.

문화체육관광위원회

수석전문위원 박재유

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유	1
III . 검토의견	4
1. 총괄 검토	4
2. 조문별 검토	13
가. 목적 및 정의(안 제1조 및 제2조)	13
나. 캐릭터산업 기본계획 및 시행계획(안 제3조)	16
다. 캐릭터산업의 활성화 및 전문인력의 양성(안 제4조 및 제5조)	20
라. 기술 개발 촉진 및 협동 개발·연구(안 제6조 및 제7조)	24
마. 유통환경 조성 등(안 제8조 및 제9조)	26
바. 표준계약서의 사용 권고(안 제10조)	33
사. 지식재산권의 보호 및 캐릭터 창작 지원 등(안 제11조부터 제13조까지) ..	37
아. 캐릭터산업의 연계 및 해외진출 지원(안 제14조 및 제15조)	43
자. 통계의 작성(안 제16조)	45
차. 지역특화 캐릭터 육성(안 제17조)	48
카. 권한의 위임·위탁(안 제18조)	50
※ 참고자료	53

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 김승수의원 등 28인

나. 발의연월일 : 2025. 11. 28.

다. 회부연월일 : 2025. 12. 01.

II. 제안이유 및 주요내용

제안이유

최근 글로벌 콘텐츠산업은 지식재산권(IP) 중심의 경쟁 구도로 빠르게 전환되고 있으며, 캐릭터산업은 애니메이션, 게임, 영화, 출판, 관광, 메타버스 등 다양한 산업과 결합하여 막대한 부가가치를 창출하는 핵심 산업으로 부상하고 있음.

그러나 우리나라의 캐릭터산업은 「문화산업진흥 기본법」상 문화산업의 한 분야로 포함되어 있음에도 불구하고, 산업의 진흥과 지원 제도를 규정하는 개별 법률이 없는 유일한 콘텐츠산업으로 남아있음.

이로 인해 창작 기반과 전문 인력의 부족, 지식재산권 사업화 및 라이선싱 지원의 미흡, 해외 진출 지원 한계 등으로 산업의 경쟁력이 충분히 발휘되지 못하고, 캐릭터산업 생태계의 지속적 성장을 가로막는 구조적 제약이 이어지고 있음.

이에 캐릭터산업의 체계적인 육성과 진흥을 위한 기본법적 근거를 마련하고, 창작자 권리 보호, 신규 캐릭터 지식재산권 개발 및 사업화 지원, 라이선싱 활성화, 해외 진출 지원 등 종합적 진흥 정책을 마련하고자 함.

주요내용

- 가. 이 법은 캐릭터산업 육성·지원에 필요한 사항을 정하여 캐릭터산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화생활 향상과 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 함(안 제1조).
- 나. 문화체육관광부장관은 캐릭터산업진흥에 관한 기본계획 및 시행계획을 수립·시행하도록 함(안 제3조).
- 다. 문화체육관광부장관은 캐릭터산업을 진흥하기 위하여 관련 분야 전문인력의 양성에 관한 사업을 지원할 수 있고, 연구 및 개발을 촉진할 수 있음(안 제6조부터 제7조까지).
- 라. 문화체육관광부장관은 캐릭터산업의 창작활동을 보호하고 육성하기 위해 유통활성화 및 정보화를 위해 노력해야 하고, 지식재산권 보호를 위한 교육 등의 지원을 할 수 있음(안 제8조).
- 마. 문화체육관광부장관은 공정거래위원회와 협의하여 표준계약서를 마련하여 사업자 및 사업자 단체에 사용을 권장할 수 있으며, 표준계약서를 사용하는 사업자 및 사업자 단체를 우대할 수 있음(안 제10조).

바. 국가는 캐릭터의 창작·사업화 및 지식재산권 계약 활동을 촉진하고, 캐릭터산업의 융합·연계를 위한 행정적·재정적 지원을 할 수 있음(안 제12조부터 제14조까지).

사. 문화체육관광부장관은 캐릭터 및 캐릭터상품의 수출경쟁력을 촉진하고 해외시장 진출을 위한 사업을 위탁 또는 대행할 수 있으며 이에 필요한 비용을 지원할 수 있음(안 제15조).

아. 문화체육관광부장관은 캐릭터산업 진흥 정책을 효율적으로 수행하기 위해 캐릭터산업 관련 통계를 작성·관리하고, 실태조사를 실시하도록 함(안 제16조).

자. 국가 및 지방자치단체는 사회적·경제적 환경의 변화에 따른 한류의 이용방법의 다양화에 적절하게 대응하여 국내외의 한류에 관한 지식재산권 보호 시책을 강구하도록 함(안 제15조).

차. 국가 및 지방자치단체는 지역특화 캐릭터를 개발·육성하는 사업자를 지원할 수 있고, 지역특화 캐릭터의 개발 및 활용을 위하여 관련 기관 등과 협력 체계를 구축할 수 있음(안 제17조).

Ⅲ. 검토의견

1. 총괄 검토

가. 제정안의 필요성

국내 캐릭터산업의 매출액은 2023년 기준 6조 9,282억원으로 전년대비 29.0% 증가하였고, 사업체 수 역시 2023년 기준 4,617개로 전년대비 45.7% 증가한 것으로 나타남. 다만 이러한 외형적 성장에도 불구하고, 글로벌 캐릭터산업 시장이 지식재산권(IP) 중심의 경쟁 구조로 전환되고 있는 상황에서 새로운 경쟁 환경에 대응하여 캐릭터산업의 장기적인 성장 기반과 지속가능성을 확보하기 위한 정책적 대응의 필요성이 제기되고 있음.

< 2021년~2023년 캐릭터산업 시장 현황 >

구 분	사업체 수(개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가가치 율(%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
2021년	2,901	16,597	5,003,908	2,080,238	41.6	412,990	81,226
2022년	3,169	17,154	5,372,788	2,097,246	39.0	390,399	95,157
2023년	4,617	19,018	6,928,242	2,431,369	35.1	489,535	83,107
전년대비 증감률(%)	45.7	10.9	29.0	15.9	-	25.4	△12.6
연평균 증감률(%)	26.2	7.1	17.8	8.1	-	8.8	1.2

※ 자료 : 한국콘텐츠진흥원, 해당연도별 「콘텐츠산업 통계조사」

캐릭터산업은 다양한 산업과 결합하여 부가가치를 창출하는 융복합 콘텐츠산업이라는 점에서 지원의 필요성이 크며, 하나의 인기 캐릭터가 영상물, 완구·패션 상품, 게임, 테마파크, 관광 콘텐츠 등으로 확장되어 성장 잠재력과 파생 효과가 특히 큰 분야로 평가됨.

아울러, 지식재산권을 보유한 캐릭터가 글로벌 시장에서 경쟁력을 확보할 경우 창출할 수 있는 부가가치는 ‘케이팝 데몬 헌터스’의 성공 사례에서 확인할 수 있음. 이는 캐릭터 설정과 한국 고유의 문화 요소가 결합되어 음악, 굿즈, 팬덤 기반 2차 창작 및 관련 상품으로의 파급효과가 나타나 캐릭터산업이 고부가가치 산업으로 성장할 수 있음을 보여주는 대표적인 사례로 볼 수 있음.

한편, 국내의 캐릭터산업 사업체당 평균 매출액은 약 15억원¹⁾으로 대부분 중소기업에 해당하고, 지식재산권(IP) 무단 복제와 비공식 유통 등 지식재산권의 침해 가능성이 여타 문화산업 콘텐츠 분야보다 상대적으로 높은 특성과 구조를 갖고 있는바, 개별 캐릭터사업자가 이에 대한 침해 대응과 권리 보호를 독자적으로 수행하는 데에 한계가 있는 실정임.

1) 한국콘텐츠진흥원, 「콘텐츠산업 통계조사」

현행법령 체계에서 캐릭터산업은 「문화산업진흥 기본법」²⁾ 등에 따라 ‘문화산업’의 한 분야로 포함되어 있고, 「콘텐츠산업 진흥법」³⁾의 적용을 받으나, 영화산업, 비디오물산업, 음악산업, 게임산업, 애니메이션산업, 만화산업 등에서는 해당 산업의 진흥과 지원을 위한 별도의 개별법이 마련되어 있는 것과는 달리 캐릭터산업에는 이와 관련된 개별법이 없는 상황임.

< 문화산업 분야 입법 현황 >

문화산업 분야	관련 법률
영화 · 비디오물	「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」
음악	「음악산업진흥에 관한 법률」
게임	「게임산업진흥에 관한 법률」
출판	「출판문화산업 진흥법」
인쇄	「인쇄문화산업 진흥법」

2) 「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

3) 「콘텐츠산업 진흥법」

제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다.
2. “콘텐츠산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업을 말한다.
3. “콘텐츠제작”이란 창작·기획·개발·생산 등을 통하여 콘텐츠를 만드는 것을 말하며, 이를 전자적인 형태로 변환하거나 처리하는 것을 포함한다.
4. “콘텐츠제작자”란 콘텐츠의 제작에 있어 그 과정의 전체를 기획하고 책임을 지는 자(이 자료로부터 적법하게 그 지위를 양수한 자를 포함한다)를 말한다.
5. “콘텐츠사업자”란 콘텐츠의 제작·유통 등과 관련된 경제활동을 영위하는 자를 말한다.

문화산업 분야	관련 법률
정기간행물	「잡지 등 정기간행물의 진흥에 관한 법률」
방송영상물	「영상진흥기본법」
국가유산	「문화유산의 보존 및 활용에 관한 법률」 , 「무형유산의 보존 및 진흥에 관한 법률」
만화	「만화진흥에 관한 법률」
캐릭터	「문화산업진흥 기본법」 , 「콘텐츠산업 진흥법」
애니메이션	「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」
디자인	「공공디자인의 진흥에 관한 법률」
광고	「문화산업진흥 기본법」
공연	「공연법」
미술품	「미술진흥법」
공예품	「공예문화산업 진흥법」

아울러, 현재 한국콘텐츠진흥원에서는 캐릭터산업 육성을 위해 라이선싱 위주의 정책을 실시하고 있으나, 창작 기반 취약과 전문인력 부족, 지식재산권(IP) 사업화 지원 미흡 등의 문제가 지속되어 왔음.

< 캐릭터 분야 지원 현황 >

구분	예산 (단위:백만원)	사업수행기관	주요내용
'25년	8,229	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠IP 라이선싱 지원
			신규 캐릭터IP 기획개발 공모 및 매니지먼트 지원
			IP 라이선싱 빌드업
			캐릭터 라이선싱 페어 개최
			콘텐츠IP 라이선싱 해외마켓 참가 지원
			대한민국 콘텐츠대상 (캐릭터 부문)
			라이선싱 콘퍼런스 개최

※ 자료: 한국콘텐츠진흥원, 「2025년 캐릭터산업백서」

이에 제정안은 「문화산업진흥 기본법」에서 문화산업의 한 분야로서, 캐릭터산업의 진흥을 위한 규정을 두고 있음에도 별도의 개별법 제정을 통해 캐릭터산업이 갖는 라이선싱 중심 구조, 파생상품 유통, 지식재산권 계약의 빈번성 등을 고려하여 해당 산업에 특화된 진흥 및 지원 체계를 구축할 수 있다는 점에서, 제정안의 입법 필요성이 인정되는 것으로 판단됨.

제정안에 대하여 문화체육관광부는 캐릭터산업에 대한 개별 진흥법 마련을 통해 캐릭터산업 기반을 조성하고 캐릭터의 창작 및 사업화·유통을 활성화할 수 있다는 점에서 제정안의 취지와 입법에 동의한다는 의견임.

나. 제정안의 구성체계

제정안은 총 18개 조문으로 구성되어 있고 ① 캐릭터산업 진흥을 위한 기본계획의 수립·시행, ② 캐릭터산업 관련 전문인력의 양성, ③ 캐릭터산업 관련 기술개발의 촉진, ④ 캐릭터 및 캐릭터산업의 유통활성화 및 공정한 유통환경의 조성, ⑤ 캐릭터의 창작·기획·개발 및 사업화를 위한 지원, ⑥ 캐릭터사업자의 지식재산권 지원, ⑦ 캐릭터 및 캐릭터상품의 해외진출 지원 등에 관한 사항을 규정하고 있는바, 일반적인 산업진흥법의 입법례와 비교하여 특별한 문제점은 없는 것으로 보임.

캐릭터산업 진흥법안
제1조(목적)
제2조(정의)
제3조(기본계획의 수립)
제4조(캐릭터산업의 활성화)
제5조(전문인력의 양성)
제6조(기술개발의 촉진)
제7조(협동 개발 및 연구)
제8조(유통활성화 등)
제9조(공정한 유통환경의 조성 등)
제10조(표준계약서의 사용 권고)
제11조(지식재산권의 보호)
제12조(캐릭터 창작 등 지원)
제13조(지식재산권의 계약 등 지원)
제14조(캐릭터산업의 융합 및 연계 지원)
제15조(국제협력 및 해외진출의 지원)
제16조(통계의 작성 등)
제17조(지역특화 캐릭터 육성)
제18조(권한의 위임·위탁)
부칙(시행일)

한편, 제정안은 유사 입법례와는 달리 “다른 법률과의 관계”에 관한 사항을 규정하고 있지 않아 캐릭터산업을 포괄하여 규정하고 있는 현행 진흥법인 「문화산업진흥 기본법」이나 「콘텐츠산업 진흥법」과의 관계를 명확히 할 필요가 있어 보임. 이에 “다른 법률과의 관계”를 별도의 조문으로 신설하는 방안에 대하여 검토해 볼 필요가 있을 것으로 생각됨.

또한, 제정안⁴⁾에서 지식재산권과 관련하여 문화체육관광부장관의 보호 의무 및 지원시책 등에 관한 사항을 규정하고 있으므로, 「저작권법」과의 관계에 대해서도 명확하게 규정할 필요가 있어 보임.

유사 입법례
「콘텐츠산업 진흥법」 제4조(다른 법률과의 관계) ① 이 법은 콘텐츠산업 진흥에 관하여 「문화산업진흥 기본법」에 우선하여 적용한다. ② 콘텐츠제작자가 「저작권법」의 보호를 받는 경우에는 같은 법을 이 법에 우선하여 적용한다.

4) 「캐릭터산업 진흥법안」(김승수의원 대표발의, 제2214694호)

제8조(유통활성화 등) ① 문화체육관광부장관은 캐릭터산업의 진흥을 위하여 캐릭터 및 캐릭터상품의 유통활성화 및 정보화에 노력하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 캐릭터 및 캐릭터상품의 불법 복제·유통 방지, 관련 교육 실시 등 지식재산권을 보호하기 위하여 노력하여야 하며 이에 필요한 지원을 할 수 있다.

제11조(지식재산권의 보호) ① 국가는 캐릭터창작자의 창작활동과 캐릭터산업을 보호하고 육성하기 위하여 캐릭터의 지식재산권 보호시책을 강구하여야 한다.

② 국가는 캐릭터의 지식재산권 보호를 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 인터넷 등 전자기술을 통한 지식재산권 침해에 대한 대처
2. 캐릭터 분야의 저작권, 상표권, 디자인권 등 지식재산권에 관한 교육·법률자문·홍보
3. 캐릭터 불법 복제·모방행위 등 지식재산권 침해 예방 등을 위한 기술적·행정적 지원
4. 그 밖에 지식재산권 보호와 관련된 사항

③ 국가는 대통령령으로 정하는 바에 따라 지식재산권 분야의 전문기관 또는 단체를 지정하여 제2항 각 호의 사업을 추진하게 할 수 있다.

유사 입법례

「공예문화산업 진흥법」

제4조(다른 법률과의 관계) 공예문화산업의 진흥에 관하여는 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 법에서 정하는 바에 따른다.

「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」

제3조(다른 법률과의 관계) 애니메이션산업의 육성과 지원에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 법에서 정하는 바에 따른다.

한편, 제정안에 대하여 관련 단체들⁵⁾은 만화·애니메이션 등 유사 문화콘텐츠 분야에서 해당 산업 진흥을 위한 기본계획 및 주요 정책에 대한 자문을 위하여 “진흥위원회”를 설치·운영하고 있는 사례⁶⁾를 고려할 때,

캐릭터산업 역시 창작·라이선싱·유통·지역특화 등 이해관계자가 복합적인 산업 구조를 가지고 있어 정책 조정과 업계 의견 수렴을 위한 별도의 자문기구를 두는 방안을 검토할 필요가 있는바,

5) 한국캐릭터학회, 캐릭터디자이너학회, 한국문화콘텐츠라이선싱협회, 한국여성캐릭터협회, 한국캐릭터문화산업협회

6) 「애니메이션산업진흥에 관한 법률」

제16조(애니메이션진흥위원회) ① 애니메이션산업 진흥에 관한 주요사항을 자문하기 위하여 문화체육관광부장관 소속으로 애니메이션진흥위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둘 수 있다.

② 위원회는 다음 각 호의 사항을 자문한다.

1. 기본계획 및 시행계획의 수립·시행
2. 그 밖에 애니메이션산업 진흥에 필요하다고 인정하여 문화체육관광부장관이 위원회의 회의에 부치는 사항
- ③ 위원회는 위원장 및 부위원장 각 1명을 포함한 20명 이내의 위원으로 구성하며, 위원장과 부위원장은 위원 중에서 호선한다.
- ④ 위원회의 위원은 애니메이션 분야의 전문성과 경험이 풍부한 사람 중에서 문화체육관광부장관이 위촉하되, 성별과 연령을 균형있게 고려하여 구성하여야 한다.
- ⑤ 위원의 임기는 2년으로 하되, 한 차례만 연임할 수 있다.
- ⑥ 그 밖에 위원회의 구성 및 운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

기본계획 및 시행계획의 수립·시행 등 주요 사항에 대하여 자문하기 위하여 문화체육관광부장관 소속으로 가칭 “캐릭터진흥위원회”를 설치·운영하기 위한 조문을 제정안에 신설할 필요가 있다는 의견을 제시함.

2. 조문별 검토

가. 목적 및 정의(안 제1조 및 제2조)

제 정 안
제1조(목적) 이 법은 캐릭터산업의 육성과 진흥에 필요한 사항을 정하여 캐릭터산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화생활 향상과 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 한다. 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 1. “캐릭터”란 창작자의 고유한 생각과 표현을 통하여 형상화된 인물, 동물, 사물 또는 가상의 존재로서 산업적 활용이 가능한 서사적·시각적 요소를 말한다. 2. “캐릭터산업”이란 만화, 애니메이션, 게임, 출판, 영화, 방송, 디자인, 공연, 관광, 가상융합세계 및 기타 산업에서 활용되는 캐릭터 및 캐릭터상품(캐릭터를 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화·서비스 및 그 복합체를 말한다. 이하 같다)의 기획·제작·유통·활용·수출·수입과 관련된 산업을 말한다. 3. “캐릭터사업자”란 캐릭터산업에 종사하는 법인, 단체 또는 개인을 말한다. 4. “캐릭터창작자”란 캐릭터의 기획, 디자인, 스토리 창작 등 창작 활동을 통하여 캐릭터를 제작하는 단체 또는 개인을 말한다. 5. “캐릭터산업 관련기관”이란 캐릭터산업의 진흥을 위하여 설립·운영되는 공공기관, 협회, 연구기관 등을 말한다.

안 제1조는 캐릭터산업의 육성·지원에 필요한 사항을 정하여 캐릭터산업 발전의 기반을 조성하고, 산업 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화생활 향상과 국민경제의 발전에 이바지하는 것을 이 법의 제정 목적으로 규정하고 있음.

안 제2조는 이 법에서 사용하는 용어 중에서 “캐릭터”, “캐릭터산업”, “캐릭터사업자”, “캐릭터창작자” 및 “캐릭터산업 관련기관”에 대한 정의를 규정하여 법률의 적용대상과 범위를 구체화하고 있음.

“캐릭터”의 개념을 산업적 활용 가능성을 중심으로 서사적·시각적 요소까지 포괄하여 규정한 점은 캐릭터산업의 특성을 반영한 것으로 보임.

또한, “캐릭터산업”의 범위를 다양한 콘텐츠 및 연관 산업 전반으로 설정함으로써, 캐릭터의 기획·제작부터 유통·활용에 이르는 산업 생태계를 폭넓게 포섭하려는 취지로 보이며, 목적 규정 및 정의 규정은 전반적으로 이 법의 체계와 취지에 부합하도록 구성되어 있는 것으로 판단됨.

제정안의 정의 규정과 관련하여 문화체육관광부는 안 제2조제2호의 “캐릭터산업” 정의 중 “기타 산업”이라는 표현은 적용 범위가 불명확할 수 있으므로, 법 적용의 명확성을 제고하기 위하여 “그 밖에 대통령령으로 정하는 산업”으로 수정할 필요가 있다는 의견을 제시함.

제 정 안	수 정 의 견
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 1. “캐릭터”란 창작자의 고유한 생각과 표현을 통하여 형상화된 인물, 동물, 사물 또는 가상의 존재로서 산업적 활용이 가능한 서사적·시각적 요소를 말한다. 2. “캐릭터산업”이란 만화, 애니메이션, 게임, 출판, 영화, 방송, 디자인, 공연, 관광, 가상융합세계 및 <u>기타 산업</u>에서 활용되는 캐릭터 및 캐릭터상품(캐릭터를 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화·서비스 및 그 복합체)를 말한다. 이하 같다)의 기획·제작·유통·활용·수출·수입과 관련된 산업을 말한다. 3. “캐릭터사업자”란 캐릭터산업에 종사하는 법인, 단체 또는 개인을 말한다. 4. “캐릭터창작자”란 캐릭터의 기획, 디자인, 스토리 창작 등 창작 활동을 통하여 캐릭터를 제작하는 단체 또는 개인을 말한다. 5. “캐릭터산업 관련기관”이란 캐릭터산업의 진흥을 위하여 설립·운영되는 공공기관, 협회, 연구기관 등을 말한다.	제2조(정의) ----- -----. 1. (제정안과 같음) 2. ----- ----- ----- <u>그 밖에 대통령령으로 정하는 산업</u> ----- ----- ----- -----. 3. (제정안과 같음) 4. (제정안과 같음) 5. (제정안과 같음)

나. 캐릭터산업 기본계획 및 시행계획(안 제3조)

제 정 안
제3조(기본계획의 수립) ① 문화체육관광부장관은 이 법의 목적을 효율적으로 달성하기 위하여 캐릭터산업 진흥을 위한 기본계획(이하 “<u>기본계획</u>”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다. ② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다. 1. 캐릭터산업 진흥의 기본방향 2. 캐릭터산업 관련 법령 및 제도의 개선 3. 캐릭터산업 관련 지식재산권 보호를 위한 방안 4. 캐릭터산업 관련 전문인력의 양성과 창작환경의 개선 5. 캐릭터산업 관련 기반조성 6. 캐릭터산업 관련 기술·표준의 개발 7. 캐릭터산업 관련 국제협력 및 해외시장 진출 지원 8. 캐릭터산업 관련 재원의 확보 및 효율적인 운용방안 9. 캐릭터산업 활성화를 위한 조사·연구 10. 캐릭터산업 관련 유통구조 개선 및 정보화·투자활성화 11. 캐릭터 관련 자료의 수집과 보존에 관한 방안 12. 그 밖에 캐릭터산업의 진흥을 위하여 필요한 사항 ③ 문화체육관광부장관은 기본계획에 따라 매년 세부 시행계획(이하 “<u>시행계획</u>”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다. ④ 그 밖에 기본계획 및 시행계획의 수립·시행 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

안 제3조는 캐릭터산업의 체계적인 육성과 진흥을 도모하기 위하여 문화체육관광부장관으로 하여금 캐릭터산업 진흥을 위한 기본계획(이하 “기본계획”이라 함)을 수립·시행하도록 하고, 기본계획에 따라 매년 세부 시행계획(이하 “시행계획”이라 함)을 수립·시행하도록 하는 내용을 규정하고 있음.

구체적으로 기본계획에는 캐릭터산업 진흥의 기본방향을 비롯하여 관련 법령·제도의 개선, 지식재산권 보호, 전문인력 양성 및 창작환경 개선, 국제협력 및 해외시장 진출 지원, 유통구조 개선 및 정보화·투자 활성화 등 캐릭터산업 전반에 관한 중점 추진 사항이 폭넓게 포함되도록 하고 있어, 캐릭터산업의 육성과 진흥에 관한 중장기적인 방향을 제시하려는 취지로 이해됨.

또한, 기본계획의 실행력을 제고하기 위하여 매년 시행계획을 수립·시행하도록 명시함으로써, 중장기 계획과 연차별 정책 추진 간의 연계성을 확보하려는 점에서 정책 집행 측면의 실효성을 고려한 규정으로 보임.

한편, 제정안은 안 제3조제2항에서 시행계획의 수립 주기를 1년으로 명확하게 규정하고 있는 반면, 안 제3조제1항은 기본계획의 수립 주기에 대하여 명시적으로 규정하고 있지 않은바, 중장기적인 정책 방향 설정 및 시행계획과의 연계 측면에서 기본계획의 수립 주기를 명확하게 규정할 필요가 있을 것으로 보임.

문화체육관광부 소관 법률의 유사 입법례를 살펴보면, 일반적으로 기본계획을 5년 단위로 수립하도록 규정하고 있는 점을 고려할 때, 캐릭터산업의 특성 및 그간의 정책 추진 사례 등을 감안하여 기본계획의

수립 주기를 명확히 규정하는 방안에 대해서도 논의가 필요할 것으로
생각됨.

유사 입법례
「지역문화진흥법」 제6조(지역문화진흥기본계획의 수립 등) ① 문화체육관광부장관은 지역문화의 진흥을 위하여 다음 각 호의 사항이 포함된 지역문화진흥기본계획(이하 “<u>기본계획</u>”이라 한다)을 제6조의2제1항에 따른 지역문화협력위원회의 심의를 거쳐 <u>5년마다</u> 수립·시행·평가하여야 한다 「국제회의산업 육성에 관한 법률」 제6조(국제회의산업육성기본계획의 수립 등) ① 문화체육관광부장관은 국제회의산업의 육성·진흥을 위하여 다음 각 호의 사항이 포함되는 국제회의산업육성기본계획(이하 “<u>기본계획</u>”이라 한다)을 <u>5년마다</u> 수립·시행하여야 한다.

아울러, 캐릭터산업 진흥 정책의 실효성을 제고하기 위해서는 정책 수립·집행 과정에서 현장성과 전문성이 충분히 반영될 필요가 있는바, 기본계획 및 시행계획의 수립 과정에서 한국콘텐츠진흥원 등 관련 전문기관의 의견을 수렴할 수 있도록 하는 방안도 함께 고려해 볼 수 있을 것으로 보임.

유사 입법례
「문화산업진흥 기본법」 제4조(문화산업의 중·장기 기본계획 수립 등) ① 문화산업정책은 문화체육관광부장관이 총괄한다. ② 문화체육관광부장관은 이 법의 목적을 달성하기 위하여 문화산업 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 중·장기 기본계획(이하 “중·장기기본계획”이라 한다)과 문화산업의 각 분야별 및 기간별로 세부시행계획(이하 “세부시행계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.

유사 입법례

③ 문화체육관광부장관은 중·장기기본계획과 세부시행계획을 수립하고 시행하기 위하여 필요하면 지방자치단체와 공공기관·연구소·법인·단체·대학·민간기업·개인 등에 대하여 필요한 협조를 요청할 수 있다.

관련 단체⁷⁾는 안 제3조제2항제10호⁸⁾와 관련하여, 캐릭터산업의 유통 단계에서 정품 여부가 중요한 요소로 작용하고 있는 점을 고려할 때, 기본계획에 정품유통 활성화 및 정품 인증 시스템 구축에 관한 사항을 명시적으로 규정할 필요가 있다는 의견을 제시함.

7) 한국문화콘텐츠라이센싱협회, 한국여성캐릭터협회, 한국캐릭터문화협회

8) 「캐릭터산업 진흥법안」(김승수의원 대표발의, 제2214694호)

제3조(기본계획의 수립)

② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

10. 캐릭터산업 관련 유통구조 개선 및 정보화·투자활성화

다. 캐릭터산업의 활성화 및 전문인력의 양성(안 제4조 및 제5조)

제 정 안

제4조(캐릭터산업의 활성화) ① 국가는 캐릭터산업을 보호·육성하고 지원하기 위한 시책을 마련하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 캐릭터 및 캐릭터상품 관련 박람회, 전시회, 축제 등과 관련된 산업을 지원할 수 있다.

③ 국가와 지방자치단체는 캐릭터산업에 기여하는 캐릭터사업자 및 캐릭터산업 관련기관 등에 자금 및 융자 등을 지원할 수 있다.

④ 제2항 및 제3항에 따른 지원의 절차와 방법에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제5조(전문인력의 양성) ① 국가와 지방자치단체는 캐릭터산업 관련 전문인력의 양성을 위하여 다음 각 호에 관한 계획을 수립·시행하여야 한다.

1. 캐릭터산업 관련 전문인력의 수급분석 및 인적자원 개발
2. 캐릭터산업 관련 전문인력의 양성을 위한 학계, 산업체 및 공공기관과의 협력 강화

② 국가와 지방자치단체는 캐릭터산업 관련 전문인력의 양성을 위하여 대통령령으로 정하는 지정기준에 따라 대학·연구기관(기업부설 연구기관을 포함한다), 그 밖의 전문기관을 전문인력 양성기관으로 지정하고 교육 및 훈련에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

③ 국가와 지방자치단체는 제2항에 따라 지정된 전문인력 양성기관이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 그 지정을 취소할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우에는 그 지정을 취소하여야 한다.

1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 지정을 받은 경우
2. 정당한 사유 없이 1년 이상 계속하여 전문인력 양성 교육·훈련을 하지 아니한 경우
3. 제2항에 따른 지정기준에 적합하지 아니하게 된 경우

④ 국가와 지방자치단체는 제3항에 따라 지정을 취소하는 경우에는 「행정절차법」에 따른 청문을 실시하여야 한다.

안 제4조는 국가 및 지방자치단체가 캐릭터산업을 보호하고 활성화하기 위한 지원 근거를 마련하려는 것으로, 캐릭터산업을 독립된 정책 대상으로 명확히 인식하고 산업 기반 조성, 창작활동 지원 및 자금·융자 지원 등을 체계적으로 추진하려는 취지의 입법으로 보임.

이는 캐릭터가 다양한 콘텐츠산업 및 연관 산업으로 확장되는 특성을 고려하여, 단순한 문화콘텐츠의 범주를 넘어 산업적 관점에서의 지속적인 성장 기반을 조성하려는 것으로서, 캐릭터산업 전반의 활성화를 위한 정책 수단을 제도적으로 뒷받침하려는 규정으로 이해됨.

안 제5조는 캐릭터산업의 지속적인 성장을 위하여 캐릭터산업 관련 전문인력 양성에 관한 국가 및 지방자치단체의 책무를 구체화하고, 전문인력 양성기관의 지정·지원·관리에 대한 근거를 마련함으로써 캐릭터산업의 중장기적인 경쟁력 강화를 도모하려는 취지로 이해됨.

현행 「문화산업진흥 기본법」에서 전문인력 양성을 위한 근거 규정⁹⁾이 마련되어 있으나, 문화산업 분야 관련 입법례인 「만화진흥에

9) 「문화산업진흥 기본법」

제16조(전문인력의 양성) ① 국가나 지방자치단체는 문화산업 진흥에 필요한 전문인력을 양성하기 위하여 노력하여야 한다.

② 문화체육관광부장관이나 시·도지사는 제1항에 따른 전문인력을 양성하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 연구소, 대학, 그 밖의 기관을 문화산업 전문인력 양성기관으로 지정할 수 있다.

③ 국가나 지방자치단체는 제2항에 따라 지정된 문화산업 전문인력 양성기관에 대하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 전문인력 양성에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 부담할 수 있다.

④ 문화체육관광부장관 또는 시·도지사는 제2항에 따라 지정된 문화산업 전문인력 양성기관이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 그 지정을 취소할 수 있다. 다만, 제1호에 해

관한 법률」과 「출판문화산업 진흥법」 등에서도 산업별 전문인력 양성에 관한 규정을 별도로 두고 있는 점을 고려할 때, 안 제5조와 같은 규정 방식은 입법 체계상 특별한 문제가 없는 것으로 판단됨.

유사 입법례
「만화진흥에 관한 법률」 제4조(만화 창작 및 만화산업의 활성화) ① <u>문화체육관광부장관</u>은 만화 및 만화산업을 보호하고 육성하기 위한 시책을 강구하여야 한다. ② <u>문화체육관광부장관</u>은 만화 창작 활성화와 만화산업에 기여하는 만화가, 만화사업자, 관련 단체 등에게 자금 및 용자 등을 지원할 수 있다. ③ 제2항에 따른 지원의 절차와 방법에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. 제5조(만화가 및 전문인력의 양성) ① <u>문화체육관광부장관</u>은 만화가 및 만화산업에 관한 <u>전문인력의 양성</u>을 위하여 다음 각 호의 사항에 관한 계획을 수립·시행하여야 한다. 1. 만화가 및 만화산업에 관한 전문인력의 수급분석 및 인적자원 개발 2. 만화가 및 만화산업에 관한 전문인력의 양성을 위한 학계, 산업체 및 공공기관과의 협력 강화 ② <u>문화체육관광부장관</u>이나 <u>지방자치단체장</u>은 만화가 및 만화산업 <u>전문인력의 양성</u>을 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 대학·연구기관, 그 밖의 전문기관을 <u>전문인력 양성기관</u>으로 지정하고 교육 및 훈련에 필요한 비용(교육훈련수당을 포함한다)의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다. 「출판문화산업 진흥법」 제5조(전문인력 양성의 지원) ① <u>문화체육관광부장관</u>은 출판문화산업을 진흥하기 위하여 필요한 관련 분야 <u>전문인력의 양성</u>을 지원하여야 한다. ② 제1항에 따른 <u>전문인력 양성</u>에 관하여는 「문화산업진흥 기본법」 제16조를 준용한다. 이 경우 “문화산업”은 “출판문화산업”으로 본다.

당하는 경우에는 그 지정을 취소하여야 한다.

1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 지정을 받은 경우
2. 정당한 사유 없이 1년 이상 계속하여 인력양성 교육훈련을 하지 아니한 경우
3. 지정기준에 적합하지 아니하게 된 경우
- ⑤ 문화체육관광부장관 또는 시·도지사는 제4항에 따라 지정을 취소하는 경우에는 「행정절차법」에 따른 청문을 실시하여야 한다

한편, 안 제4조와 제5조는 시행 주체를 “국가” 또는 “지방자치단체”로 규정하고 있으나, 안 제3조¹⁰⁾에서 기본계획 및 시행계획 수립·시행의 주체를 “문화체육관광부장관”으로 명시하고 있는 점과 앞에서 살펴본 유사 입법례에서 문화산업의 주무부처 장관인 문화체육관광부장관을 중심으로 정책 집행 체계를 구성하고 있는 점을 고려할 때, 시행 주체를 “문화체육관광부장관”으로 명시하는 방안에 대해서도 논의해 볼 필요가 있을 것으로 생각됨.

10) 「캐릭터산업 진흥법안」(김승수의원 대표발의, 제2214694호)

제3조(기본계획의 수립) ① 문화체육관광부장관은 이 법의 목적을 효율적으로 달성하기 위하여 캐릭터산업 진흥을 위한 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.

② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 캐릭터산업 진흥의 기본방향
2. 캐릭터산업 관련 법령 및 제도의 개선
3. 캐릭터산업 관련 지식재산권 보호를 위한 방안
4. 캐릭터산업 관련 전문인력의 양성과 창작환경의 개선
5. 캐릭터산업 관련 기반조성
6. 캐릭터산업 관련 기술·표준의 개발
7. 캐릭터산업 관련 국제협력 및 해외시장 진출 지원
8. 캐릭터산업 관련 재원의 확보 및 효율적인 운용방안
9. 캐릭터산업 활성화를 위한 조사·연구
10. 캐릭터산업 관련 유통구조 개선 및 정보화·투자활성화
11. 캐릭터 관련 자료의 수집과 보존에 관한 방안
12. 그 밖에 캐릭터산업의 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.

라. 기술 개발 촉진 및 협동 개발·연구(안 제6조 및 제7조)

제 정 안
제6조(기술개발의 촉진) 문화체육관광부장관은 캐릭터산업과 관련된 기술의 개발을 촉진하기 위하여 기술개발 사업을 실시하는 자에 대하여 그 소요되는 자금의 전부 또는 일부를 출연 또는 보조할 수 있다. 제7조(협동 개발 및 연구) ① 문화체육관광부장관은 캐릭터 및 캐릭터상품의 개발·연구를 위하여 인력·시설·기자재·자금 및 정보 등의 공동 활용을 통한 협동 개발과 연구를 촉진시킬 수 있는 제도적 기반을 구축하도록 노력하여야 한다. ② 문화체육관광부장관은 제1항에 따라 협동 개발과 연구를 추진하는 자에 대하여 협동 개발 및 연구에 소요되는 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

안 제6조는 캐릭터산업과 관련된 기술개발을 촉진하기 위하여 문화체육관광부장관이 기술개발 사업을 실시하는 자에 대하여 그 소요되는 자금의 전부 또는 일부를 출연 또는 보조할 수 있는 근거를 규정하고 있음.

이는 캐릭터의 창작·유통·사업화 전반에서 활용되는 3D 모델링, 애니메이션, 가상현실, 상품화 디자인 등 관련 기술의 개발을 정책적으로 지원할 수 있도록 하려는 취지의 입법으로 이해됨.

안 제7조는 문화체육관광부장관이 캐릭터 및 캐릭터상품의 개발·연구를 위하여 인력·시설·기자재·자금 및 정보 등의 공동 활용을 통한

협동 개발과 연구를 촉진시킬 수 있는 제도적 기반을 구축하고, 이에 소요되는 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있도록 규정하고 있음.

이는 개별 사업자 중심의 연구와 개발을 넘어 산·학·연 간 협력에 기반한 공동 연구가 이루어질 수 있도록 하려는 취지로 이해됨.

유사 입법례
「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」 제7조(기술개발의 촉진) 정부는 애니메이션산업과 관련된 기술의 개발을 촉진하기 위하여 기술개발 사업을 실시하는 자에 대하여 그 소요되는 자금의 전부 또는 일부를 예산의 범위 안에서 출연 또는 보조할 수 있다. 제8조(협동 개발 및 연구) ① 문화체육관광부장관은 애니메이션 또는 애니메이션상품의 개발·연구를 위하여 인력·시설·기자재·자금 및 정보 등의 공동 활용을 통한 협동 개발과 연구를 촉진할 수 있는 제도적 기반을 구축하도록 노력하여야 한다. ② 문화체육관광부장관은 제1항에 따라 협동 개발과 연구를 추진하는 자에 대하여 협동 개발 및 연구에 소요되는 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

제정안에 대하여 문화체육관광부는 캐릭터산업 관련 기술개발 및 연구에 대한 법적 근거를 마련함으로써, AI 등 신기술과의 결합을 포함한 기술 활용을 제도적으로 뒷받침하고, 민관 협업을 통한 연구·개발 추진이 가능해질 수 있다는 의견을 제시함.

마. 유통환경 조성 등(안 제8조 및 제9조)

제 정 안
제8조(유통활성화 등) ① 문화체육관광부장관은 캐릭터산업의 진흥을 위하여 캐릭터 및 캐릭터상품의 유통활성화 및 정보화에 노력하여야 한다. ② 문화체육관광부장관은 캐릭터 및 캐릭터상품의 불법 복제·유통 방지, 관련 교육 실시 등 지식재산권을 보호하기 위하여 노력하여야 하며 이에 필요한 지원을 할 수 있다. 제9조(공정한 유통환경의 조성 등) ① 캐릭터 및 캐릭터상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자로서 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사업자는 합리적인 이유 없이 캐릭터에 관한 지식재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용하여 불공정한 계약을 강요하거나 부당한 이득을 취하여서는 아니 된다. 1. 「전기통신사업법」 제2조제8호에 따른 전기통신사업자 중 대통령령으로 정하는 자 2. 「방송법」 제2조제3호에 따른 방송사업자 3. 「인터넷 멀티미디어 방송사업법」 제2조제5호에 따른 인터넷 멀티미디어 방송사업자 4. 그 밖에 캐릭터 및 캐릭터상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자 ② 문화체육관광부장관 또는 과학기술정보통신부장관은 캐릭터 및 캐릭터상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자가 제1항을 위반하는 행위를 한다고 인정할 때에는 관계 기관의 장에게 필요한 조치를 할 것을 요청할 수 있다.

(1) 유통활성화 (안 제8조)

안 제8조는 캐릭터산업의 진흥을 위하여 문화체육관광부장관이 캐릭터 및 캐릭터상품의 유통 활성화와 정보화를 위한 시책을 추진하고, 유통 과정에서 발생할 수 있는 캐릭터 및 캐릭터상품의 불법 복제·유통 방지, 관련 교육 실시 등 지식재산권을 보호하기 위하여 필요한 지원을 할 수 있는 근거를 규정하고 있음.

캐릭터산업의 특성상 OTT¹¹⁾ 등 온라인 플랫폼, 온라인 쇼핑몰, 오프라인 팝업스토어 등 다양한 유통 경로를 통해 캐릭터상품이 유통되고, 유통 단계에서 부가가치 창출과 권리 침해 문제가 함께 발생할 수 있는바, 제정안은 이러한 유통환경을 정책적으로 포섭하여 관련 시책을 추진할 수 있도록 하려는 취지의 입법으로 이해됨.

제정안에 대하여 문화체육관광부와 지식재산처는 캐릭터 및 캐릭터상품 관련 유통 활성화 및 지식재산권 보호의 필요성에 공감하면서도, 안 제8조제2항의 경우 안 제11조¹²⁾와 중복 여지가 있으므로 혼선 방지를 위해 안 제8조제2항을 삭제할 필요가 있다는 의견을 제시함.

제정안	수정의견
제8조(유통활성화 등) ① 문화체육관광부장관은 캐릭터산업의 진흥을 위하여 캐릭터 및 캐릭터상품의 유통활성화 및 정보화에 노력하여야 한다.	제8조(유통활성화) (제정안 제1항과 같음)

11) OTT(Over The Top)란 정보통신망을 통해 비디오물, 음악 등의 콘텐츠를 제공하는 “온라인 동영상 서비스”를 의미함.

「전기통신사업법」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

12의2. “온라인 동영상 서비스”란 정보통신망을 통하여 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조제12호에 따른 비디오물 등 동영상 콘텐츠를 제공하는 부가통신역무를 말한다.

12) 「캐릭터산업 진흥법안」(김승수의원 대표발의, 제2214694호)

제11조(지식재산권의 보호) ① 국가는 캐릭터창작자의 창작활동과 캐릭터산업을 보호하고 육성하기 위하여 캐릭터의 지식재산권 보호시책을 강구하여야 한다.

② 국가는 캐릭터의 지식재산권 보호를 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 인터넷 등 전자기술을 통한 지식재산권 침해에 대한 대처
2. 캐릭터 분야의 저작권, 상표권, 디자인권 등 지식재산권에 관한 교육·법률자문·홍보
3. 캐릭터 불법 복제·모방행위 등 지식재산권 침해 예방 등을 위한 기술적·행정적 지원
4. 그 밖에 지식재산권 보호와 관련된 사항

③ 국가는 대통령령으로 정하는 바에 따라 지식재산권 분야의 전문기관 또는 단체를 지정하여 제2항 각 호의 사업을 추진하게 할 수 있다.

제 정 안	수 정 의 견
② 문화체육관광부장관은 캐릭터 및 캐릭터상품의 불법 복제·유통 방지, 관련 교육 실시 등 지식재산권을 보호하기 위하여 노력하여야 하며 이에 필요한 지원을 할 수 있다.	<삭 제>

관련 단체들¹³⁾은 안 제8조에서 유통 활성화 및 불법 복제·유통 방지에 관한 기본적 사항을 규정하고 있으나, 제정안은 온라인 플랫폼을 중심으로 한 가품(假品) 유통 확산, 정품·가품 식별의 어려움 등 최근의 캐릭터 유통환경 변화를 충분히 반영하고 있지 못하다는 의견과 아울러,

캐릭터 및 캐릭터상품의 정품 유통을 촉진하기 위한 정품 인증제도, 유통정보 관리 및 표준화된 유통관리 체계 구축에 관한 규정을 제정안에 추가하고, 온라인 플랫폼을 통한 유통 과정에서 정품 표시, 가품 신고 및 제재 등에 관한 기준을 마련할 수 있도록 하는 내용을 추가하는 방안을 검토할 필요가 있다는 의견을 제시함.

(2) 공정한 유통환경 조성 (안 제9조)

안 제9조는 캐릭터 및 캐릭터상품의 제작·판매·유통 과정에서 거래상 우월적 지위를 이용한 불공정 행위를 제한함으로써 공정한 유통질서를 확립하려는 것임.

13) 한국문화콘텐츠라이센싱협회, 한국여성캐릭터협회, 한국캐릭터문화협회

이는 방송사업자, 전기통신사업자 등 시장 영향력이 큰 사업자를 중심으로 불공정 계약 강요나 부당한 이익의 취득(이하 “불공정 행위”라 함)을 방지하려는 것으로, 캐릭터창작자 및 중소 사업자의 권익 보호와 함께 캐릭터산업 생태계의 균형 있는 발전을 도모하려는 취지의 입법으로 이해됨.

한편, 안 제9조제1항은 불공정행위의 규제 대상을 “캐릭터 및 캐릭터상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자”로 규정하고 있으나, 이는 안 제2조제3호14)에서 정의하고 있는 “캐릭터사업자”의 범위와 다소 중첩되는 측면이 있어 보임.

이로 인해 적용대상의 범위나 구분 기준이 다소 불명확해질 우려가 있는바, 법체계의 명확성과 일관성 확보를 위하여 안 제9조에서도 “캐릭터사업자”라는 용어를 통일적으로 사용하는 방안에 대하여 검토해 볼 수 있을 것으로 생각됨.

14) 「캐릭터산업 진흥법안」(김승수의원 대표발의, 제2214694호)

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “캐릭터”란 창작자의 고유한 생각과 표현을 통하여 형상화된 인물, 동물, 사물 또는 가상의 존재로서 산업적 활용이 가능한 서사적·시각적 요소를 말한다.
2. “캐릭터산업”이란 만화, 애니메이션, 게임, 출판, 영화, 방송, 디자인, 공연, 관광, 가상융합 세계 및 기타 산업에서 활용되는 캐릭터 및 캐릭터상품(캐릭터를 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화·서비스 및 그 복합체를 말한다. 이하 같다)의 기획·제작·유통·활용·수출·수입과 관련된 산업을 말한다.
3. “캐릭터사업자”란 캐릭터산업에 종사하는 법인, 단체 또는 개인을 말한다.

제 정 안	수 정 의 건
제9조(공정한 유통환경의 조성 등) ① <u>캐릭터 및 캐릭터상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자</u>로서 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사업자는 합리적인 이유 없이 캐릭터에 관한 지식재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용하여 불공정한 계약을 강요하거나 부당한 이득을 취하여서는 아니 된다. 1. 「전기통신사업법」 제2조제8호에 따른 전기통신사업자 중 대통령령으로 정하는 자 2. 「방송법」 제2조제3호에 따른 방송사업자 3. 「인터넷 멀티미디어 방송사업법」 제2조제5호에 따른 인터넷 멀티미디어 방송사업자 4. 그 밖에 캐릭터 및 캐릭터상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자 ② 문화체육관광부장관 또는 과학기술정보통신부장관은 <u>캐릭터 및 캐릭터상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자</u>가 제1항을 위반하는 행위를 한다고 인정할 때에는 관계 기관의 장에게 필요한 조치를 할 것을 요청할 수 있다.	제9조(공정한 유통환경의 조성 등) ① <u>캐릭터사업자</u>----- ----- ----- ② ----- ----- <u>캐릭터사업자</u>----- ----- ----- -----.

제정안에 대하여 문화체육관광부는 공정한 캐릭터산업 유통환경 조성을 위한 규정의 입법 필요성을 인정하면서도,

안 제9조제2항의 조치 요청 권한을 문화체육관광부장관과 과학기술
정보통신부장관에 한정할 경우 향후 OTT 및 플랫폼, 방송 영역 등
관련 사안에서 관계기관의 공조 체계가 약화될 우려가 있다는 점에서,

유사 입법례인 「콘텐츠산업 진흥법」¹⁵⁾, 「애니메이션산업 진흥에
관한 법률」¹⁶⁾에서 공정한 유통환경의 조성을 위한 조치 권한을 “방
송미디어통신위원회”에도 부여하고 있는 점을 고려하여, 안 제9조제2
항의 공정한 유통환경 조성을 위한 조치 권한을 “방송미디어통신위원
회”에도 부여할 필요가 있다는 의견을 제시함.

15) 「콘텐츠산업 진흥법」

제24조(공정한 유통 환경 조성 등) ① 「전기통신사업법」 제5조제2항에 따른 기간통신사업
을 하는 사업자 중 대통령령으로 정하는 자(이하 “정보통신망사업자”라 한다)는 합리적인 이
유 없이 콘텐츠사업자에게 정보통신망 등 중개시설의 제공을 거부하여서는 아니 된다.

② 정보통신망사업자, 「전기통신사업법」 제5조제4항에 따른 부가통신사업을 하는 사업자
중 대통령령으로 정하는 자 및 그 밖에 콘텐츠 상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자
는 합리적인 이유 없이 콘텐츠에 관한 지식재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용
하여 불공정한 계약을 강요하거나 부당한 이득을 취득하여서는 아니 된다.

③ 과학기술정보통신부장관, 방송미디어통신위원회 또는 문화체육관광부장관은 콘텐츠 상품
의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자가 제1항 또는 제2항을 위반하는 행위를 한다고 인정
할 때에는 관계 기관의 장에게 필요한 조치를 할 것을 요청할 수 있다.

16) 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」

제9조(공정한 유통환경의 조성 등) ① 애니메이션의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자로서
다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사업자는 합리적인 이유 없이 애니메이션에 관한 지식
재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용하여 불공정한 계약을 강요하거나 부당한
이득을 취해서는 아니 된다.

1. 「전기통신사업법」 제5조제2항에 따른 기간통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로 정
하는 자

2. 「전기통신사업법」 제5조제3항에 따른 부가통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로 정
하는 자

3. 「방송법」 제2조제3호에 따른 방송사업자

4. 「인터넷 멀티미디어 방송사업법」 제2조제5호에 따른 인터넷 멀티미디어 방송사업자

5. 그 밖에 애니메이션의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자

② 과학기술정보통신부장관, 방송미디어통신위원회 또는 문화체육관광부장관은 애니메이션의
제작·판매·유통 등에 종사하는 자가 제1항을 위반하는 행위를 한다고 인정할 때에는 관계
기관의 장에게 필요한 조치를 할 것을 요청할 수 있다.

제 정 안	수 정 의 견
제9조(공정한 유통환경의 조성 등) ① 캐릭터 및 캐릭터상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자로서 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사업자는 합리적인 이유 없이 캐릭터에 관한 지식재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용하여 불공정한 계약을 강요하거나 부당한 이득을 취하여서는 아니 된다. 1. 「전기통신사업법」 제2조제8호에 따른 전기통신사업자 중 대통령령으로 정하는 자 2. 「방송법」 제2조제3호에 따른 방송사업자 3. 「인터넷 멀티미디어 방송사업법」 제2조제5호에 따른 인터넷 멀티미디어 방송사업자 4. 그 밖에 캐릭터 및 캐릭터상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자 ② <u>문화체육관광부장관 또는 과학기술정보통신부장관은</u> 캐릭터 및 캐릭터상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자가 제1항을 위반하는 행위를 한다고 인정할 때에는 관계 기관의 장에게 필요한 조치를 할 것을 요청할 수 있다.	제9조(공정한 유통환경의 조성 등) ① ----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- 1. (제정안과 같음) 2. (제정안과 같음) 3. (제정안과 같음) 4. (제정안과 같음) ② <u>문화체육관광부장관, 과학기술정보통신부장관 또는 방송미디어통신위원회는</u>----- ----- ----- ----- -----

바. 표준계약서의 사용 권고(안 제10조)

제 정 안
제10조(표준계약서의 사용 권고) ① 문화체육관광부장관은 공정거래위원회와 협의하여 캐릭터산업 관련 표준계약서를 마련하여 캐릭터사업자 및 캐릭터산업 관련 단체에 사용을 권장할 수 있다. ② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 제정 또는 개정하는 경우에는 관련 단체 및 전문가의 의견을 들어야 한다. ③ 문화체육관광부장관은 캐릭터산업에 대한 재정 지원(「문화산업진흥 기본법」 제8조 및 제9조에 따라 지원을 받은 투자조합의 문화산업에 관한 투자를 포함한다)을 하는 경우 제1항에 따른 표준계약서를 사용하는 캐릭터사업자 또는 캐릭터산업 관련 단체를 우대할 수 있다.

안 제10조제1항은 캐릭터산업 분야에서 공정한 거래 관행을 확산하기 위하여 문화체육관광부장관이 공정거래위원회와 협의하여 캐릭터산업 관련 표준계약서를 마련하고, 이를 캐릭터사업자 및 캐릭터산업 관련 단체에 사용을 권장할 수 있는 근거를 규정하고 있음.

아울러, 안 제10조제2항은 문화체육관광부장관이 표준계약서를 제정 또는 개정하는 경우에는 관련 단체 및 전문가의 의견을 수렴하도록 하려는 것으로, 이는 캐릭터산업 현장의 특수성이 표준계약서에 충분히 반영될 수 있도록 하려는 취지로 이해됨.

캐릭터산업의 경우 개인 창작자, 프리랜서 및 중소·영세 사업자의 비중이 높은 구조적 특성이 있어, 계약 체결 과정에서 정보 비대칭이나

불공정 관행이 발생할 우려가 있음. 이러한 점에서 표준계약서의 마련 및 사용 권장은 계약 관계의 투명성을 제고하고, 캐릭터창작자의 권익 보호와 안정적인 창작환경 조성에 기여할 수 있을 것으로 기대됨.

특히, 안 제10조제3항은 문화체육관광부장관이 캐릭터산업에 대한 재정 지원을 하는 경우 표준계약서를 사용하는 캐릭터사업자 또는 관련 단체를 우대할 수 있도록 규정하면서, 그 범위에 「문화산업진흥 기본법」 제8조 및 제9조17)에 따라 지원을 받은 투자조합의 문화산업에 관한 투자를 포함하도록 하고 있음.

17) 「문화산업진흥 기본법」

제8조(투자회사에 대한 지원) ① 「벤처투자 촉진에 관한 법률」 제2조제10호에 따른 벤처투자회사 및 「여성전문금융업법」 제3조제1항·제2항에 따라 허가받거나 등록된 여성전문금융회사(이하 “투자회사”라 한다)로서 다음 각 호의 사업을 하는 자가 이 법에 따른 지원을 받으려는 경우에는 문화체육관광부장관으로부터 그 회사의 문화산업에 대한 투자분의 인정을 받아야 한다.

1. 문화산업 및 관련 제작자에 대한 투자
2. 문화상품 제작자에 대한 투자
3. 문화산업에 대한 투자자의 모집과 관리
4. 투자조합자금의 관리
5. 문화상품 제작자를 위한 보증 및 자금의 알선
6. 문화산업에 관한 첨단기술, 설비 및 전문인력 등의 알선과 경영 자문
7. 창업을 위한 상담 및 제작 활동의 지원
8. 문화상품의 유통 촉진을 위한 국내외 마케팅 및 저작권 관리
9. 제1호부터 제8호까지의 사업에 딸린 사업

② 제1항에 따른 문화산업에 대한 투자분의 인정절차 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

③ 제1항제4호의 투자조합자금 관리는 특정 문화상품의 제작자에 대한 무담보 대출을 포함한다.

④ 이 법에 따른 지원을 받는 투자회사는 대통령령으로 정하는 바에 따라 해당 회계연도의 결산서를 문화체육관광부장관에게 제출하여야 한다.

제9조(투자조합) ① 투자회사가 투자조합의 자금을 관리하려는 경우에는 그 투자회사와 투자회사 외의 자가 출자하는 투자조합을 결성하여야 한다. 이 경우 사업개요, 출자계획, 수익의 배분계획 등을 공고하여야 한다.

② 투자회사의 문화산업에 대한 투자와 관련하여 투자조합의 범위 및 조직 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

이는 정부가 모태펀드를 조성한 후 민간 자본과 함께 투자조합을 구성하고, 해당 투자조합이 콘텐츠 기업이나 프로젝트에 투자하는 현행 지원 구조를 반영한 것으로, 표준계약서 사용 여부를 재정 지원 및 투자 정책과 연계하려는 취지로 이해됨.

이와 같이 표준계약서를 사용하는 캐릭터사업자가 정부 보조금뿐만 아니라 모태펀드 기반 투자에도 상대적으로 우대받을 수 있도록 함으로써, 자율적인 계약 관행 개선을 유도하고 표준계약서 사용 제도의 실효성을 제고하려는 취지로 이해됨.

제정안에 대하여 문화체육관광부는 안 제10조제1항에서 표준계약서 마련 시 협의 대상을 “공정거래위원회”로 한정하고 있는 것과 관련하여, 캐릭터산업의 유통·플랫폼·기술 환경 등을 고려할 때 협의 범위가 제한될 우려가 있는바, 유사 입법례인 「콘텐츠산업 진흥법」¹⁸⁾, 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」¹⁹⁾와 같이 “방송미디어통신위원회” 및 “과학기술정보통신부”를 협의 대상에 포함하는 방안을 검토할 필요가 있다는 의견을 제시함.

18) 「콘텐츠산업 진흥법」

제25조(표준계약서의 사용 및 확산) ① 문화체육관광부장관은 콘텐츠의 합리적 유통 및 공정한 거래를 위하여 공정거래위원회와 방송미디어통신위원회 및 과학기술정보통신부와 협의를 거쳐 표준계약서를 마련하고, 콘텐츠사업자에게 이를 사용하도록 권고할 수 있다.

19) 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」

제10조(표준계약서의 사용 및 확산) ① 문화체육관광부장관은 공정거래위원회와 방송미디어통신위원회 및 과학기술정보통신부와 협의하여 표준계약서를 마련하여 사업자 및 사업자 단체에 사용을 권장할 수 있다.

제 정 안	수 정 의 건
제10조(표준계약서의 사용 권고) ① 문화체육관광부장관은 <u>공정거래위원회</u>와 협의하여 캐릭터산업 관련 표준계약서를 마련하여 캐릭터사업자 및 캐릭터산업 관련 단체에 사용을 권장할 수 있다. ② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 제정 또는 개정하는 경우에는 관련 단체 및 전문가의 의견을 들어야 한다. ③ 문화체육관광부장관은 캐릭터산업에 대한 재정 지원(「문화산업진흥 기본법」 제8조 및 제9조에 따라 지원을 받은 투자조합의 문화산업에 관한 투자를 포함한다)을 하는 경우 제1항에 따른 표준계약서를 사용하는 캐릭터사업자 또는 캐릭터산업 관련 단체를 우대할 수 있다.	제10조(표준계약서의 사용 권고) ① - ----- <u>공정거래위원회</u> <u>와 방송미디어통신위원회 및 과학기술정보통신부</u>----- ----- -----. ② (제정안과 같음) ③ (제정안과 같음)

사. 지식재산권의 보호 및 캐릭터 창작 지원 등(안 제11조부터 제13조까지)

제 정 안
제11조(지식재산권의 보호) ① 국가는 캐릭터창작자의 창작활동과 캐릭터산업을 보호하고 육성하기 위하여 캐릭터의 지식재산권 보호시책을 강구하여야 한다. ② 국가는 캐릭터의 지식재산권 보호를 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다. 1. 인터넷 등 전자기술을 통한 지식재산권 침해에 대한 대처 2. 캐릭터 분야의 저작권, 상표권, 디자인권 등 지식재산권에 관한 교육·법률자문·홍보 3. 캐릭터 불법 복제·모방행위 등 지식재산권 침해 예방 등을 위한 기술적·행정적 지원 4. 그 밖에 지식재산권 보호와 관련된 사항 ③ 국가는 대통령령으로 정하는 바에 따라 지식재산권 분야의 전문기관 또는 단체를 지정하여 제2항 각 호의 사업을 추진하게 할 수 있다. 제12조(캐릭터 창작 등 지원) 국가는 캐릭터의 창작·기획·개발 및 사업화를 촉진하기 위하여 창작지원금, 시제품 제작 지원, 투자 연계, 창업 지원 등에 필요한 행정적·재정적 지원을 할 수 있다. 제13조(지식재산권의 계약 등 지원) 국가는 캐릭터사업자가 보유한 지식재산권의 사용허락, 실시권 설정, 양도, 그 밖의 이용허락에 관한 계약 및 이와 관련된 사업활동을 촉진하기 위하여 국내외 기업 간 계약 지원, 법률·세무·특허 자문 등을 지원할 수 있다.

(1) 지식재산권의 보호 (안 제11조)

안 제11조는 캐릭터창작자의 창작활동과 캐릭터산업을 보호·육성하기 위하여 국가의 지식재산권 보호 책무를 명시하고, 이를 실현하기 위한 구체적인 지원 사업의 범위를 규정하고 있음.

안 제11조제2항은 캐릭터의 지식재산권 보호를 위하여 국가가 추진할 수 있는 사업의 범위에 ① 인터넷 등 전자기술을 통한 침해 대응, ② 지식재산권 관련 교육·자문·홍보, ③ 캐릭터 불법 복제·모방행위 방지를 위한 기술적·행정적 지원 등을 포함함으로써, 캐릭터산업의 특성을 고려한 지식재산권 보호 체계를 구축하려는 취지로 이해됨.

참고로, 제정안은 「게임산업진흥에 관한 법률」, 「애니메이션산업진흥에 관한 법률」 등 문화산업 진흥 관련 유사 입법례에서 국가의 지식재산권 보호 시책과 지원 사업을 규정하고 있는 방식과 유사한 구조를 취하고 있음.

특히, 안 제11조제2항에서 지식재산권의 침해 유형을 비교적 구체적으로 규정하여 보호 범위를 명확히 하고 있는 점은 캐릭터산업의 현실과 특성을 반영한 입법으로 이해됨.

유사 입법례
「게임산업진흥에 관한 법률」 제13조(지식재산권의 보호) ① 정부는 게임의 창작활동을 보호하고 육성하기 위하여 게임물의 지식재산권 보호시책을 강구하여야 한다. ② 정부는 게임물의 지식재산권 보호를 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다. 1. 게임물의 기술적 보호 2. 게임물 및 게임물 제작자를 식별하기 위한 정보 등 권리관리정보의 표시 활성화 3. 게임분야의 저작권 등 지식재산권에 관한 교육·홍보 ③ 정부는 대통령령으로 정하는 바에 따라 지식재산권 분야의 전문기관 또는

유사 입법례

단체를 지정하여 제2항 각 호의 사업을 추진하게 할 수 있다.

④ 문화체육관광부장관은 게임물의 지식재산권을 보호하기 위하여 필요한 경우 관련 제도의 개선 및 운영합리화 등에 관하여 관계 중앙행정기관의 장에게 협조를 요청할 수 있다.

「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」

제12조(지식재산권의 보호) ① 정부는 애니메이션의 창작활동을 보호하고 육성하기 위하여 애니메이션의 지식재산권 보호시책을 강구하여야 한다.

② 정부는 애니메이션의 지식재산권 보호를 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다.

1. 인터넷 등 전자기술을 통한 지식재산권 침해에 대한 대처
2. 애니메이션 분야의 저작권 등 지식재산권에 관한 교육·홍보
3. 그 밖에 지식재산권 보호와 관련된 사항

③ 정부는 대통령령으로 정하는 바에 따라 지식재산권 분야의 전문기관 또는 단체를 지정하여 제2항 각 호의 사업을 추진하게 할 수 있다.

지식재산처는 안 제11조제2항과 관련하여, 캐릭터산업의 지식재산권 침해 양상이 다양화되고 있는 점을 고려할 때 보호 수단을 폭넓게 활용할 수 있도록 행정적·재정적 지원 범위를 확대할 필요가 있고,

안 제11조에 지식재산권 보호에 관한 국가의 책무에 관한 규정은 포함되어 있으나, 캐릭터창작자 및 캐릭터사업자의 권리 준수 의무에 대한 명시적 규정이 없는바, 타인의 지식재산권을 침해하지 아니하도록 필요한 조치를 하도록 하는 내용을 추가적으로 신설할 필요가 있다는 의견을 제시함.

(2) 캐릭터 창작 지원 (안 제12조)

안 제12조는 캐릭터의 창작·기획·개발 및 사업화를 촉진하기 위하여 국가에서 창작지원금, 시제품 제작, 투자 연계, 창업 지원 등 행정적·재정적 지원을 할 수 있도록 함으로써, 캐릭터가 초기 창작 단계에 머무르지 않고 실제 산업 활동으로 이어질 수 있도록 지원 근거를 마련하려는 것임.

이는 캐릭터산업의 경쟁력 강화를 위해 창작 단계부터 사업화 단계까지 연속적인 지원이 필요하다는 캐릭터산업계의 정책적 요구를 반영한 것으로 보임.

한편, 안 제4조²⁰⁾에서 이미 국가가 캐릭터산업의 보호·육성을 위하여 자금 및 융자 지원을 할 수 있도록 규정하고 있는 점을 고려할 때, 안 제12조에서 다시 투자 연계 등 재정적 지원에 관한 사항을 명시함으로써 두 조항 간의 기능과 범위가 다소 중첩될 여지가 있어 보임.

유사 입법례인 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」과 「만화진흥에 관한 법률」에서는 애니메이션 및 만화의 창작 등 지원에 관한 규

20) 「캐릭터산업 진흥법안」(김승수의원 대표발의, 제2214694호)

제4조(캐릭터산업의 활성화) ① 국가는 캐릭터산업을 보호·육성하고 지원하기 위한 시책을 마련하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 캐릭터 및 캐릭터상품 관련 박람회, 전시회, 축제 등과 관련된 산업을 지원할 수 있다.

③ 국가와 지방자치단체는 캐릭터산업에 기여하는 캐릭터사업자 및 캐릭터산업 관련기관 등에 자금 및 융자 등을 지원할 수 있다.

④ 제2항 및 제3항에 따른 지원의 절차와 방법에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

정을 별도로 두고 있지 아니한 점을 참고하여, 안 제12조의 내용을 안 제4조와 통합하여 규정하는 입법 방안에 대하여 검토해 볼 수 있을 것으로 생각됨.

(3) 지식재산권의 계약 등 지원 (안 제13조)

안 제13조는 캐릭터사업자가 보유한 지식재산권의 사용허락, 실시권 설정, 양도 등 계약 및 관련 사업 활동을 촉진하기 위하여 국가가 계약 체결 지원과 법률·세무·특허 자문 등을 제공할 수 있도록 하는 근거를 마련하려는 것임.

캐릭터산업이 지식재산권(IP)을 핵심 자산으로 하는 산업 구조를 가지고 있다는 점을 고려할 때, 계약 단계에서의 전문적 지원을 통해 사업화 과정의 불확실성을 완화하려는 취지의 입법으로 이해됨.

지식재산처²¹⁾에 따르면 “실시권(license)”이란 타인의 특허발명, 등록 실용신안 또는 등록디자인을 업으로서 실시할 수 있는 권리로서, 해당 기술이나 디자인을 적법하게 사용할 수 있도록 하는 권리를 의미함.

이러한 실시권은 주로 특허권·디자인권 등 산업재산권에 적용되는 개념으로, 예컨대 캐릭터에서 파생된 상품의 등록디자인과 관련하여

21) 지식재산처, “실시권 설정등록신청 안내”

권리 침해 여부가 문제된 대법원 판결²²⁾과 같은 사례에서처럼 실시권은 캐릭터사업자에게 중요한 쟁점이 될 수 있음.

이에 따라 캐릭터에서 파생된 상품 디자인, 피규어 구조에 관한 특허권, 로고에 관한 상표권 등 산업재산권 영역에서의 권리관계를 명확히 하기 위하여 국가가 캐릭터사업자에 대하여 실시권 설정을 지원할 경우, 향후 권리 분쟁을 예방하는 데 일정 부분 기여할 수 있을 것으로 판단됨.

22) 대법원 2010. 7. 22. 선고 2010후913 판결 등

아. 캐릭터산업의 연계 및 해외진출 지원(안 제14조 및 제15조)

제 정 안
제14조(캐릭터산업의 융합 및 연계 지원) ① 국가는 캐릭터산업이 문화, 관광, 교육, 스포츠, 패션, 가상융합세계 등 다양한 분야의 산업 및 기술과의 융합·연계를 통하여 발전할 수 있도록 필요한 시책을 수립·시행하여야 한다. ② 국가와 지방자치단체는 캐릭터를 활용한 융합·복합 상품 개발, 지역축제·관광 연계 사업, 교육·공공서비스 활용 등 다양한 연계 사업을 장려하고 행정적·재정적 지원을 할 수 있다. 제15조(국제협력 및 해외진출의 지원) ① 문화체육관광부장관은 캐릭터 및 캐릭터상품의 수출경쟁력을 촉진하고 해외시장 진출을 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있다. 1. 국제전시회 등의 국내개최 2. 해외 마케팅 및 홍보 활동 3. 외국인의 투자유치 4. 캐릭터의 해외 진출 및 유통망 확보 5. 캐릭터의 해외 공동제작 지원 6. 그 밖에 국제협력 및 해외진출을 위하여 필요한 사업 ② 문화체육관광부장관은 제1항 각 호의 사업을 효율적으로 지원하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 기관 또는 단체에 이를 위탁하거나 대행하게 할 수 있고 이에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.

안 제14조는 캐릭터산업이 문화, 관광, 교육, 스포츠, 패션, 가상융합세계 등 다양한 산업 및 기술 분야와의 융합·연계를 통하여 발전할 수 있도록 국가가 필요한 시책을 수립·시행하도록 규정하고 있음.

이는 국가와 지방자치단체가 캐릭터 연계 사업을 장려하기 위하여 행정적·재정적 지원이 가능하도록 하여 다른 산업으로 연계 가능성이 큰 캐릭터산업의 특성을 촉진하기 위한 것으로 이해됨.

안 제15조는 문화체육관광부장관이 캐릭터상품의 수출경쟁력을 촉진하고 해외시장 진출을 지원하기 위하여 국제전시회 등의 국내개최, 해외 마케팅 및 홍보 활동, 캐릭터의 해외 공동제작 지원 등 관련 사업을 추진할 수 있는 근거를 규정하려는 것임.

현재 한국콘텐츠진흥원은 대한무역투자진흥공사(KOTRA)와 협력하여 캐릭터 라이선싱 분야의 해외 진출을 지원하는 사업을 추진하고 있는바, 안 제15조는 이러한 해외 진출 지원사업을 제도적으로 추진할 수 있는 법적 근거를 마련하려는 규정으로 이해됨.

자. 통계의 작성(안 제16조)

제 정 안
제16조(통계의 작성 등) ① 문화체육관광부장관은 기본계획 및 시행계획의 수립·시행, 제4조제1항에 따른 시책 마련 등에 활용하기 위하여 캐릭터산업 관련 통계를 작성·관리하고, 실태조사를 실시하여야 한다. ② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 통계 작성 및 실태조사에 필요한 경우 관계 중앙행정기관의 장, 지방자치단체의 장, 공공기관의 장, 캐릭터사업자 및 캐릭터산업 관련기관의 장 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 통계의 작성·관리, 실태조사의 대상·방법 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

안 제16조는 문화체육관광부장관이 캐릭터산업 진흥을 위한 기본계획 및 시행계획의 수립·시행과 안 제4조제1항²³⁾에 따른 캐릭터산업 보호·육성 시책 마련에 활용하기 위하여 캐릭터산업 관련 통계를 작성·관리하고, 실태조사를 실시하도록 하려는 것임.

이는 캐릭터산업 정책을 체계적으로 추진하기 위하여 필요한 기초자료를 확보하고, 정책 수립·집행 과정에서 객관성과 실효성을 제고하려는 취지로 이해됨.

현재 한국콘텐츠진흥원은 캐릭터산업 동향, 라이선싱 산업 이슈, 캐

23) 「캐릭터산업 진흥법안」(김승수의원 대표발의, 제2214694호)

제4조(캐릭터산업의 활성화) ① 국가는 캐릭터산업을 보호·육성하고 지원하기 위한 시책을 마련하여야 한다.

릭터 이용자 조사 및 글로벌 캐릭터 시장 분석 등을 포함한 실태조사를 매년 실시하고, 그 결과를 「캐릭터산업백서」로 발간하고 있는바, 안 제16조는 이러한 분석 활동에 대한 법률상 근거를 명확히 하고 이를 제도적으로 뒷받침함으로써, 향후 정책 추진과 계획 수립의 안정성과 지속성을 강화하려는 것으로 이해됨.

제정안에 대하여 문화체육관광부는 현재 「문화산업진흥 기본법」 제30조의3²⁴⁾에 따라 콘텐츠산업조사를 통해 캐릭터산업 관련 각종 통계를 작성하고 실태조사가 이루어지고 있으므로, 안 제16조제1항을 의무규정(“...를 하여야 한다”)으로 둘 경우, 기존 조사와의 중복 및 행정적·재정적 부담이 가중될 우려가 있다는 입장임.

아울러, 유사 입법례인 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」 제15조²⁵⁾에서도 통계 작성 및 관리에 관하여 재량규정(“...를 할 수 있다”)

24) 「문화산업진흥 기본법」

제30조의3(문화산업통계의 조사) ① 문화체육관광부장관은 중·장기기본계획을 효과적으로 수립·시행하고 문화산업에 활용하는 것을 촉진하기 위하여 국내외의 실태조사를 통한 문화산업통계를 작성할 수 있다.

25) 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」

제15조(애니메이션산업 관련 통계의 작성 등) ① 문화체육관광부장관은 제5조제1항에 따른 시책을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 필요한 애니메이션산업 관련 통계를 작성하고 관리할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 통계를 작성·관리하기 위하여 관계 중앙행정기관의 장, 지방자치단체의 장, 「공공기관의 운영에 관한 법률」에 따른 공공기관(이하 “공공기관”이라 한다)의 장 또는 애니메이션 관련 사업을 영위하는 사람에게 필요한 자료 및 정보의 제공을 요청할 수 있다. 이 경우 자료의 제공을 요청받은 관계 중앙행정기관의 장 등은 특별한 사유가 없으면 자료를 제공하여야 한다.

③ 제1항에 따른 통계의 작성은 「통계법」의 관련 규정을 준용하여 작성하되, 통계 작성 대상 및 범위 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

으로 두고 있는 점을 고려할 때, 안 제16조제1항도 이와 동일하게 재량 사항으로 규정하는 입법 방안을 검토할 필요가 있다는 의견을 제시함.

제정안	수정의견
제16조(통계의 작성 등) ① 문화체육관광부장관은 기본계획 및 시행계획의 수립·시행, 제4조제1항에 따른 시책 마련 등에 활용하기 위하여 캐릭터산업 관련 통계를 작성·관리하고, 실태조사를 실시하여야 한다. ② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 통계 작성 및 실태조사에 필요한 경우 관계 중앙행정기관의 장, 지방자치단체의 장, 공공기관의 장, 캐릭터사업자 및 캐릭터산업 관련기관의 장 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 통계의 작성·관리, 실태조사의 대상·방법 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.	제16조(통계의 작성 등) ① ----- ----- ----- ----- ----- 실시할 수 있다. ② (제정안과 같음) ③ (제정안과 같음)

차. 지역특화 캐릭터 육성(안 제17조)

제 정 안
제17조(지역특화 캐릭터 육성) ① 국가와 지방자치단체는 지역의 역사, 문화, 자연자원, 전통산업 등을 반영한 지역특화 캐릭터(이하 “지역특화캐릭터”라 한다)를 개발·육성하는 사업자 등을 지원할 수 있다. ② 국가와 지방자치단체는 지역특화캐릭터를 활용한 관광상품, 축제, 공공서비스 개발·홍보 및 해외 진출 등을 지원할 수 있다. ③ 국가와 지방자치단체는 지역특화캐릭터의 개발 및 활용을 위하여 기업, 대학, 연구기관, 주민단체, 캐릭터산업 관련기관 등과 협력 체계를 구축하고 지원할 수 있다.

안 제17조는 지역의 역사·문화·자원 등을 반영한 “지역특화 캐릭터”의 개발·육성 및 활용을 촉진하기 위하여 국가와 지방자치단체가 관련 사업자 등에 대하여 지원할 수 있는 근거를 마련하려는 것임.

이는 지역 고유의 콘텐츠를 기반으로 한 지역특화 캐릭터를 육성함으로써 지역 정체성을 강화하고, 관광·마케팅 등과 연계된 산업적 활용을 확대하려는 취지의 입법으로 이해됨.

실제로 대전광역시의 ‘꿈돌이’ 캐릭터의 경우 지역 캐릭터를 활용한 상품 개발, 도시 브랜드 홍보, 각종 지역 행사와의 연계 등을 통해 부가가치를 창출한 사례가 있는바, 지역특화 캐릭터 육성 정책은 지역 콘텐츠 생태계 활성화와 지역경제 진작 측면에서 일정한 정책적 효과를 기대할 수 있을 것으로 기대됨.

또한, 안 제17조에 따른 지역특화 캐릭터 육성은 「지역문화진흥법」 26)의 지역문화 진흥 정책, 「관광진흥법」 27)의 지역관광 및 축제 육성 정책 등과 연계하여 추진될 수 있는바,

개별 법률에 따른 정책 수단들이 상호 보완적으로 작동함으로써, 문화체육관광부의 중장기 문화 비전인 「문화한국 2035」에서 제시한 지역문화 균형 발전 및 지역 중심 문화정책의 목표를 달성하는 과정에서 정책적 시너지가 발생할 수 있을 것으로 보임.

제정안에 대하여 문화체육관광부는 지역특화 캐릭터를 지역 기반 콘텐츠의 한 요소로 육성·활용할 수 있도록 지원 근거를 마련함으로써, 지역문화 정책과 연계한 캐릭터산업 활성화 및 지역 단위 산업 기반 형성을 제도적으로 뒷받침할 수 있다는 의견을 제시함.

26) 「지역문화진흥법」

제4조(국가 및 지방자치단체의 책무) ① 국가와 지방자치단체는 지역문화의 진흥을 위한 정책을 수립하고 그에 필요한 지원을 하여야 한다.

② 지방자치단체는 이 법의 시행을 위하여 재원의 확보 등 필요한 사항이 있을 경우 해당 지역문화 실정에 맞게 조례를 제정하는 등 각종 시책을 적극 추진하여야 한다.

27) 「관광진흥법」

제48조의12(일·휴양연계관광산업의 육성) ① 국가와 지방자치단체는 관광산업과 지역관광을 활성화하기 위하여 일·휴양연계관광산업(지역관광과 기업의 일·휴양연계제도를 연계하여 관광인프라를 조성하고 맞춤형 서비스를 제공함으로써 경제적 또는 사회적 부가가치를 창출하는 산업을 말한다. 이하 같다)을 육성하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 다양한 지역관광자원을 개발·육성하기 위하여 일·휴양연계관광산업의 관광 상품 및 서비스를 발굴·육성할 수 있다.

제48조의2(지역축제 등) ① 문화체육관광부장관은 지역축제의 체계적 육성 및 활성화를 위하여 지역축제에 대한 실태조사와 평가를 할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 지역축제의 통폐합 등을 포함한 그 발전방향에 대하여 지방자치단체의 장에게 의견을 제시하거나 권고할 수 있다.

③ 문화체육관광부장관은 다양한 지역관광자원을 개발·육성하기 위하여 우수한 지역축제를 문화관광축제로 지정하고 지원할 수 있다.

④ 제3항에 따른 문화관광축제의 지정 기준 및 지원 방법 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

카. 권한의 위임·위탁 (안 제18조)

제 정 안
제18조(권한의 위임·위탁) ① 문화체육관광부장관은 이 법에 따른 권한의 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사에게 위임할 수 있다. ② 문화체육관광부장관은 이 법에 따른 업무의 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 캐릭터산업 관련기관이나 단체에 위탁할 수 있다.

안 제18조는 이 법에 따른 권한과 업무를 효율적으로 집행하기 위하여 문화체육관광부장관의 권한 중 일부를 지방자치단체의 장(특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사)에게 위임하거나, 업무의 일부를 캐릭터산업 관련기관 또는 단체에 위탁할 수 있는 근거 규정을 마련하려는 것임.

이는 캐릭터산업 진흥정책의 집행 과정에서 중앙과 지방 간 역할 분담 및 업무 수행 주체의 다양화를 제도적으로 허용하려는 취지로 이해됨.

캐릭터산업은 지역별 문화자원과 산업 여건에 차이가 크고, 사업 특성상 현장 중심의 행정 집행과 전문성이 요구되는 측면이 있는바, 권한의 위임 및 업무 위탁을 통해 정책 집행의 탄력성과 효율성을 제고할 수 있을 것으로 판단됨.

한편, 안 제18조제2항은 문화체육관광부장관이 업무의 일부를 캐릭터산업 관련기관 또는 단체에 위탁할 수 있도록 규정하고 있으나,

안 제2조제5호에서는 “캐릭터산업 관련기관”에 대해서만 정의하고 있을 뿐, “캐릭터산업 관련단체”에 대해서는 별도의 정의 규정을 두고 있지 않음.

비록 “권한”이 아닌 “업무”의 위탁이라는 점에서 민간단체를 포함하는 취지로 해석될 수 있으나, 법률 적용상 용어의 명확성을 위하여 위탁 대상이 되는 캐릭터산업 관련 “단체”의 범위나 성격에 대하여 보다 구체적으로 규정하는 방안에 대해서도 검토할 필요가 있을 것으로 판단됨.

제정안에 대하여 문화체육관광부는 행정 효율화 및 정책 집행의 유연성 확보 측면에서 권한의 위임과 위탁 규정이 필요하지만, 지역 사업 집행의 탄력적 수행을 위하여 권한의 위임 대상 범위에 기초지방자치단체의 장인 “시장·군수·구청장”을 포함하는 방안을 검토할 필요가 있다는 의견을 제시함.

제 정 안	수 정 의 견
제18조(권한의 위임·위탁) ① 문화체육관광부장관은 이 법에 따른 권한의 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 <u>특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사</u>에게 위임할 수 있다. ② 문화체육관광부장관은 이 법에 따른 업무의 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 캐릭터산업 관련 기관이나 단체에 위탁할 수 있다.	제18조(권한의 위임·위탁) ① ----- ----- ----- ----- <u>특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사 또는 시장·군수·구청장</u>----- -----. ② (제정안과 같음)

문 의 처
02)6788-5378

참고 1

캐릭터 관련 사업 및 추진 현황

(단위:백만원)

연도	예산	사업수행기관	주요내용(실적)
'24년	9,033	문체부, 한국콘텐츠진흥원 등	○(일반회계) - IP 융복합 라이선싱 사업화 지원 6,849백만원 - 캐릭터 해외 진출 1,026백만원 - 국산캐릭터 유통 활성화(캐릭터 라이선싱 페어) 1,000백만원 - IP 융복합 라이선싱 기반구축 지원 158백만원
'25년	8,323	문체부, 한국콘텐츠진흥원 등	○(일반회계) - IP 융복합 라이선싱 사업화 지원 6,339백만원 - 캐릭터 해외 진출 1,026백만원 - 국산캐릭터 유통 활성화(캐릭터 라이선싱 페어) 800백만원 - IP 융복합 라이선싱 기반구축 지원 158백만원
'26년	5,927	문체부, 한국콘텐츠진흥원 등	○(일반회계) - IP 융복합 라이선싱 사업화 지원 3,967백만원 - 캐릭터 해외 진출 1,026백만원 - 국산캐릭터 유통 활성화(캐릭터 라이선싱 페어) 800백만원 - IP 융복합 라이선싱 기반구축 지원 134백만원

※ 자료 : 문화체육관광부