

캐릭터산업 진흥법안

(김승수의원 대표발의)

의안 번호	14694
----------	-------

발의연월일 : 2025. 11. 28.

발 의 자 : 김승수 · 이종욱 · 강대식
조은희 · 박성훈 · 주호영
김용태 · 배준영 · 최보운
이현승 · 서지영 · 안철수
강승규 · 이종배 · 박정하
박성민 · 조승환 · 권영진
신동욱 · 윤상현 · 최은석
김기현 · 강명구 · 이성권
정동만 · 배현진 · 윤재옥
김희정 의원(28인)

제안이유 및 주요내용

최근 글로벌 콘텐츠 산업은 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 라

이선싱 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.

캐릭터산업 진흥법안

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.

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 사항

은 대통령령으로 정한다.

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 양성기관

이 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.

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 캐릭터 상품의 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.

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.

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.

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 전문 기관 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.

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.

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.

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 협력체계를 구축하고 지원할 수 있다.

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.

부 칙

이 법은 공포 후 1년이 경과한 날부터 시행한다.