

만화진흥법 현황과 개정 방향*

김 병 수 **

-
- I. 서론
 - II. 본론
 - 1. 만화진흥법 개정 현황
 - 2. 바람직한 개정 방향
 - 3. 개정안 제언
 - III. 결론
-

국문 요약

이 연구는 만화진흥에 관한 법률(이하 만화진흥법) 개정안의 바람직한 방향 제시와 효율적인 법안 정비를 위한 내용을 담고 있다. 2011년 12월 제정된 만화진흥법은 만화가 규제의 대상이 아니라 진흥의 대상이라는 선언적 의미를 넘어, 산업적으로도 우리 사회의 일원이 될 수 있음을 알리는 계기가 되었다.

만화 진흥법이 제정된 후 정부의 만화 관련 예산은 큰 폭으로 늘어났다. 웹툰이 크게 활성화하면서 한국 만화는 세계를 선도하는 핵심 콘텐츠산업이 되었다.

만화진흥법은 제정 이후 여러 차례 개정안이 발의되어 왔으나 연간 단위로 산업 구조가 크게 변하는 오늘날 추세를 적절히 반영하지 못하고 있다. 본 연구에서는 제정 원안에서 누락된 쟁점 법안과 산업 성장에 따른 기반 조성, 관련 기관, 단체, 업계의 요구를 반영한 실질적인 법률안이 될 수 있도록 세부 사항을 점검했다. 4차산업혁명 시대 콘텐츠 파워를 담당하는 웹툰 산업을 실질적인 한국만화의 주류로 격상시키기 위한 법체계 정비 현안

* 본 논문은 국회사무처 <만화진흥에 관한 법률 개정안 연구> 용역 보고서를 수정한 것임.

** 상명대학교 만화애니메이션학과 교수

을 다루고자 한다.

주제어 : 만화, 웹툰, 한국 만화, 만화·웹툰산업, 만화·웹툰정책, 만화진흥법

I. 서론

만화진흥에 관한 법률(이하 만화진흥법) 제정의 필요성은 1990년대 중반부터 만화계에서 꾸준히 제기되어 왔다.

2010년대 즈음하여 만화계에서는 급변하는 미디어 환경에서 만화문화를 유지, 확대하고 만화산업의 건강한 생태계를 형성하기 위해서, 법제도적인 측면에 집중하는 것은 상당히 시급하다¹는 인식이 보편화 되어있었다.

2010년 2월 만화계 젊은 작가들을 중심으로 ‘만화진흥법추진위원회’가 결성되면서 제정 움직임이 본격화되었다. 2011년 1월 법 초안이 마련되고 2월, 800여명의 만화인들이 참여하는 국회 공청회가 만화계 여론을 크게 확산시켰다. 조운선 국회의원에 의해 발의된 제정안이 2011년 12월 29일 국회 본회의를 통과한 후 2012년 2월 17일 공포됨으로써 제정 과정이 마무리되었다.

법률 초안은 <영화 및 비디오물 진흥에 관한 법률>을 모델로 하여 만화진흥위원회 설립, 만화진흥기금 조성, 한국만화자료원, 만화저작권관리위원회 설치 등 세부 진흥 정책이 다수 포함되어 있었다. 한국콘텐츠진흥원과 기능 중복, 민간기금 조성의 어려움 등으로 국회소위원회 심사과정에서 주요 진흥정책이 삭제되었다. 따라서 제정안은 만화산업 육성을 위한 기본계획 수립에 한정될 수 밖에 없었다.

만화진흥법이 발효된 후인 2010년대 중반부터 한국의 만화산업은 웹툰을 중심으로 크게 성장하게 된다. 만화·웹툰 합산 5천억 원대의 시장규모에서 2024년 3조 원대 시장 진입을 앞두고 있다. 정부 만화진흥 예산은 7배 이상 증액되어 2010년 초 30억 여 원에서 2024년 220억 여 원을 상회하는 수준에 도달해 있다.

¹ 한상정(2009). <만화진흥법 제정의 필요성 : 문화산업진흥기본법, 출판문화진흥법과 납본제를 중심으로>, 《만화에니메이션연구》 통권 16호, 한국만화에니메이션학회, p. 67.

만화산업육성 중장기 계획 3차(2014년~2018년), 4차(2019년~2023년)에도 만화진흥법의 기본 계획이 반영되었다. 2013년 이후 유료 웹툰 플랫폼의 급격한 증가로 웹툰 산업의 수익성이 크게 개선되면서 산업 고도화도 진행되었다.

네이버웹툰은 2022년 웹툰·웹소설 부문을 합쳐서 일본에서만 매출 1조 원을 돌파했다. 카카오프코마의 디지털 만화 플랫폼 '픽코마'는 전 세계 만화 앱 가운데 1위를 차지하고 있다. 현재 한국 웹툰은 100여 개 국가에서 디지털 만화시장 1위를 기록 중이다.²

글로벌 모바일 시장 데이터 분석 기업 센서타워가 최근 내놓은 보고서에 따르면, 올해(2023년) 1월부터 10월까지 전 세계 만화 앱 수익(인앱 결제 기준) 순위 1위를 카카오의 '픽코마'가, 2위는 네이버 관계사인 라인의 '라인망가'가 각각 차지했다. 두 플랫폼은 양사가 각각 일본에서 서비스하는 웹툰 앱이다. 픽코마는 올해 10월까지 총 6억 달러(약 7800억 원) 이상의 매출을 기록했고, 라인망가는 약 4억 달러(약 5190억 원)의 매출을 거뒀다.³

2012년 도종환 의원은 문화예술진흥법상에 '만화'가 포함되는 원포인트 개정안을 발의하기도 했다. 도의원은 "만화는 사진, 영화에 이어 제9의 예술로서 국내외에서 이미 널리 인정받고 있으며 영화, 애니메이션, 캐릭터, 출판 등 주요 문화산업의 창조적 원천으로서 그 중요성 또한 널리 인정받고 있다"라고 만화산업의 중요성을 설명했다.⁴ 이 법안으로 인해 예술인 복지법 수혜 대상에 만화가가 포함되는 등 문화예술계의 '만화'에 대한 인식이 강화되는 계기가 마

² 김병수, <웹툰 도서정가제 제외, 산업 발전 기폭제로>, 《머니투데이》, 2024년 1월 31일. <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2024013002565437881>

³ 윤선훈, <[Tech in Trend] "미국도, 일본도 흘렀다"...네이버·카카오, 올해도 웹툰 시장서 매출 '투톱'>, 《아주경제》, 2023년 12월 11일. <https://www.ajunews.com/view/20231210143813338>

⁴ 충청타임즈 기자, <"만화도 예술이다.">, 《충청타임즈》, 2012년 8월 1일. <https://www.cctimes.kr/news/articleView.html?idxno=297472>

련되었다. 유명 웹툰 작가들은 TV 예능, 유튜브 등 엔터테인먼트 분야에서도 크게 활약하고 있어 만화 웹툰의 사회적 영향력도 커졌다.

산업과 예술에서 만화의 위상이 높아지자 지망생도 증가하였다. 만화 웹툰 관련 전공 대학 정원이 6년 사이 3배 가까이 급증하였다. 2018년까지 18개 수준이던 만화 웹툰 관련 전공 학과가 2022년 입시에서는 50여 곳을 넘어섰고, 2023년에는 60여 개 학과가 ‘2024학년도 신입생 모집’에 나섰다. 5년 동안 30곳 이상의 관련 전공이 새롭게 만들어진 것이다.⁵

만화진흥법 개정 발의는 2012년 제정 공표 이후에도 이동섭, 김병욱, 김해영, 김광진, 원혜영 의원 등에 의해 여러 차례 이루어져 왔다. 2022년 12월 이병훈, 전용기, 김승수, 김예지 의원 등이 각각 발의한 개정안이 병합되어 국회에 계류되어 있다가 2023년 3월 통과되었다. 이것이 가장 최근에 이루어진 만화진흥법 개정이다.

우리 만화 웹툰 산업이 비약적으로 발전하고 있으나 그동안 만화진흥법 등 법 제도는 업계의 성장 속도를 반영하지 못하고 있었다. 특히 ‘웹툰’에 대한 정의 및 정책 안정성 강화를 통한 실질적인 만화산업 주류로서의 법체계 마련이 필요했다.

이병훈, 전용기, 김승수, 김예지 의원 안은 미흡했던 부분이 일부 보완된 면은 있으나 여전히 만화 웹툰 산업 전반의 현황을 획기적으로 반영한 개정안이라고 보기는 어렵다. 웹툰작가 과노동, 불공정 계약, 웹툰 불법 공유 근절, 웹툰 고유식별체계 도입 등 웹툰 산업 구조 전반을 손질할 기반 마련이 여전히 필요하다. 사무국 기능을 포함한 만화진흥위원회 설립, 만화진흥기금 조성, 국립한국만화자료원 설치, 만화 저작권관리위원회 설립 등 제정 당시 빠진 정책을 법제화할 필요성도 과제로 남아 있다.

만화 웹툰 자율규제위원회 설치 법제화 검토도 만화계의 요구사항이다. 만화 창작인력 실업 급여(고용보험) 혹은 공제조합 도입 요구도 만화계 일각에서 꾸준히 제기되어 왔다. 만화 웹툰 및 연관 산업의 지원체계를 종합적으로

⁵ 한국콘텐츠진흥원(2023), 《2023 만화산업백서》, 한국콘텐츠진흥원, p. 38.

정비하고 종사자 권익 보호 등을 포함한 공정한 만화·웹툰 생태계 조성을 위한 법적 토대 마련 역시 필요하다.

만화진흥법과 관련한 선행연구는 3편의 논문이 있다. 한상정의 <만화진흥법 제정의 필요성 : 문화산업진흥기본법, 출판문화진흥법과 납본제를 중심으로>⁶는 국내에서 처음으로 만화진흥법 제정의 필요성에 대해 발표한 논문 이라는데 의의가 있다. 다만 문화산업진흥기본법, 출판문화진흥법과 납본제 도라는 한정된 주제를 다루고 있어 만화진흥법과 관련한 주제를 전체적으로 포괄하지는 못하였다.

이병규의 <만화진흥법 제정에 관한 소고>⁷는 만화진흥법 제정 필요성과 제정안 주요 내용 등을 전반적으로 다루었다는 점에서 주목할 만 하다. 만화에 대한 정의 규정 적절성, 만화진흥위원회 설립 및 만화발전기금 조성 논란, 만화저작권보호위원회 설립 검토, 한국만화영상진흥원 관계 등도 포괄적으로 연구하였다. 그러나 필요성에 대하여 강력히 제안하고 있으나 제정안 당시의 법적, 제도적 범위 내의 현상을 주로 다루는 한계가 있다.

연구자가 이원석과 함께 작성한 <만화진흥법 제정에 따른 대학만화교육의 개선 방안 제언>⁸은 대학교육 측면에서의 만화진흥법 제정 의의에 국한되어 개정안과는 직접적인 관련이 적다.

3편의 선행연구 논문은 만화진흥법 제정논의가 본격화되기 시작한 2009년과 제정안이 통과된 2011년 사이에 발표된 것이다. 이후 개정안에 대해서 다루지 않고 있어 본 연구의 목적은 이들 선행연구에서 다루지 못한 이후의 전개 과정과 개정안 제언을 다룬다는 데 의의가 있다. 문화체육관광부는 2012년 제정된 '만화진흥에 관한 법률'을 '만화·웹툰 산업 진흥에 관한 법률'

6 한상정(2009). <만화진흥법 제정의 필요성 : 문화산업진흥기본법, 출판문화진흥법과 납본제를 중심으로>, 《만화애니메이션연구》 통권 16호, 한국만화애니메이션학회, pp. 67-78.

7 이병규(2011), <만화진흥법 제정에 관한 소고>, 《법제연구》 통권 40호, 한국법제연구원, pp. 459-486

8 김병수, 이원석(2011), <만화진흥법 제정에 따른 대학만화교육의 개선 방안 제언>, 《만화애니메이션연구》 통권 13호, 한국만화애니메이션학회, pp. 81-94.

로 전면 개정해 산업으로서 발전할 법적·제도적 기반을 마련한다.⁹고 발표한 바 있다.

II. 본론

1. 만화진흥법 개정 현황

(1) 만화진흥법 개정안 발의 현황

만화진흥법은 2016년 김해영 의원을 시작으로 2023년까지 이동섭, 김병욱, 김광진, 원혜영, 김한정, 도종환, 김승수, 전용기, 김예지, 이병훈 등 11명의 국회의원이 개정안을 발의하였다. 2023년 9월 22일 개정된 법률 제19247호가 시행되고 있다. 개정안 발의의 역사를 살펴보면 다음 표와 같다.

의원명	발의 일자	주요 개정안
김해영	2016.12	만화사업자 불공정 거래 관행 금지 규정안
이동섭	2017.5	만화진흥위원회 설치 개정안
김병욱	2017.4	청소년보호법 제11조에 청소년 유해 여부에 대한 자율 규제 지원안
김광진	2017.4	표준계약서 제정을 위한 개정안
원혜영	2017.10	만화진흥위원회 설치, 만화진흥기금, 한국만화자료원 설치 개정안
김한정	2018.5	웹툰 불법복제 실태조사를 위한 만화진흥법 개정안
도종환	2021.2	웹툰 정의 유통질서확립, 실태조사, 협회설립 등 개정안
김승수	2021.4	웹툰 작가의 권익 보호와 만화보전 관리, 사회적 약자 향유기회 확대, 지역균형발전, 만화 관련 융복합 콘텐츠 산업을 위한 법 등 개정안

⁹ 권혜미, <'웹툰판 넷플릭스' 육성한다...문체부, 조직·예산 강화>, 《전자신문》, 2024년 1월 24일 <https://www.etnews.com/20240123000188>

전용기	2021.6	만화진흥법을 ‘만화웹툰진흥법’으로, 법안 전반에 만화·웹툰 병기 개정안
김예지	2021.9	‘만화’의 정의에 웹툰을 포함시키고 ‘만화가’의 정의 규정과 만화산업 실태조사 근거 규정을 신설 개정안 발의
이병훈	2022.11	‘웹툰’에 대한 정의, 웹툰 유통 질서 확립 필요 사업 등 개정안 발의

표 1 만화진흥에 관한 법률 개정안 발의 현황

발의안이 실제 국회에서 의결되어 시행된 내용은 다음과 같다.

순번	구분	시행일	주요 개정 내용
1	제정	2012.8.18	최초 제정, 기본 계획 수립
2	일부개정	2018.12.24	표준계약서 사용 권장, 표준계약서 전문가 의견 청취 의무화
3	일부개정	2020.12.8	만화용어 정의 재규정
4	일부개정	2020.12.10	만화 전문인력 양성 취소 사유 포함
5	일부개정	2021.6.23	만화창작 및 만화산업 육성 지원, 기본 계획 수립 대통령령, 만화진흥위원회 설치
6	일부개정	2023.9.22	만화 웹툰 용어 정의, 기본 계획 수립 조항 추가, 전문인력 양성, 지역균형발전 만화 산업기반시설 조성, 기술개발 촉진, 공정 유통환경 조성, 표준계약서 사용 만화사업자 우대, 사회적 약자 시책, 통계 작성, 만화 보존 관리

표 2 만화진흥에 관한 법률 개정안 발의 현황

그동안 개정 발의된 만화진흥법은 대체로 표준계약서의 사용, 전문인력 양성, 용어 규정 등에 주안점을 두다가 2023년 5명 국회의원 병합안에 이르러 대대적인 개정안이 반영되었다. 병합안은 웹툰에 대한 정의, 지역균형발전, 표준계약서 사용 기업 우대, 통계작성, 만화보존 관리 등 ‘전면적’이라고 할 만큼 많은 내용이 포함되었다. 병합안의 주요 내용과 미흡한 부분을 다음 장에서 다루고자 한다.

(2) 2021년 이후 5건 발의안 병합 추진

2021년 도종환 의원을 시작으로 김승수, 전용기, 김예지 의원이 각각 개정안을 발의하였고 2022년에 이병훈 의원이 웹툰 정의, 유통 질서 확립 등에 관한 개정안을 발의하였다. 국회 심사 과정에서 5개 의원의 안이 병합되어 개정되었다.

2018년 김한정 의원이 웹툰 불법복제 실태조사와 관련한 개정안을 발의한 후 5년 만이고 2021년 마지막 개정안 통과 이후로는 3년 만이다. 특히 5명의 국회의원의 병합안은 원포인트 개정 중심의 과거 개정안에 비해 분량이 크게 늘어 나서 전면적인 개정이 이루어졌다는 점에서 주목된다.

1) ‘웹툰’에 대한 정의와 만화·웹툰의 병기

만화진흥법에는 웹툰에 대해 제2조(정의) 5항에 「“디지털만화”란 만화를 디지털파일 형태로 가공·처리하고 이를 디스크 등의 디지털매체나 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조 제1항 제1호에 따른 정보통신망을 통하여 이용자에게 제공되는 만화를 말한다.」로 규정하고 있다. 이병훈, 전용기, 도종환 의원은 일반화되지 않은 디지털만화라는 용어 대신 ‘웹툰’에 대해 직접적이고 구체적으로 정의하는 법안을 발의했다.

“웹툰”은 크게 만화의 범주 안에 “디지털만화”라는 개념으로 수렴되어 왔으나 웹툰에 대한 정의를 보다 분명하게 하기 위한 시도가 지속적으로 추진되어 왔고, 웹툰산업의 비중이 만화시장 전체를 압도하고 있는 시점에 “웹툰”

의 정의를 명확하게 하는 것은 불가피한 측면이 있다. 전용기 의원은 한발 더 나아가 “만화진흥법”을 “만화웹툰진흥법”으로 개정하는 안을 발의하기도 하였다. 만화계 일각에서는 만화진흥법과 별개로 “웹툰진흥법”을 제정하자는 의견을 제기한 바 있다.

2) 만화·웹툰 산업 실태 조사 실시

이병훈 의원은 제9조(유통질서 확립 등) 2항에서 표준계약서 사용에 따른 실태조사, 김예지 의원은 제13조의 3(실태조사)항에서 정부의 정책 수립을 위하여 산업 실태조사, 전용기 의원은 3조의 3(실태조사)항에서 정부의 정책 수립을 위한 실태조사 개정안을 각각 발의하였다.

2013년 이후 웹툰 플랫폼, 에이전시, 매니지먼트사, 제작스튜디오 등이 크게 증가하고 해외 진출이 늘어나면서 업계의 현황에 대한 체계적인 조사 필요성이 대두되었다. 문화체육관광부는 이미 만화·웹툰 산업의 실태조사를 한국콘텐츠진흥원을 통해 시행하고 있으나 법적 근거를 마련한다는 데 의미가 크다. 개정안을 통해 그동안 실태조사에 미온적이었던 업계가 좀 더 적극적으로 조사에 응할 것으로 예상된다.

3) 유통질서의 확립 등 보완과 표준계약서의 확산

이병훈 의원은 9조 5항에 만화산업 유통 환경 현황 분석 및 평가, 환경 조성을 위한 사업 시행을 위해 유통질서 확립 개정안을, 도종환 의원은 표준계약서를 사용하는 경우 자금 및 융자 등의 지원에 우대를 할 수 있다는 내용의 개정안을 각각 발의했다. 김승수 의원은 문체부에서 만든 표준계약서의 사용을 권장하고 사업자, 사업자단체 재정 지원 시 우대할 수 있다는 조항을 신설하는 안을 발의하였다.

현재 만화·웹툰 유통 질서와 관련하여 가장 중요한 현안은 웹툰 불법 공유와 관련된 것으로 작가, 사업자 모두 큰 타격을 입고 있다. 따라서 유통질서 부분은 보다 과격적인 조치와 진취적인 법 개정이 필요하다. 표준계약서의

경우 업계에서 실제 사용되는 실적이 저조할 뿐만 아니라 제정된 지 시일이 많이 지나 웹툰 산업계의 다양한 변화상을 반영하지 못해 현재 전면적인 개정작업이 이루어지고 있다. 표준계약서 사용에 대해서는 자금, 융자 지원 우대 수준을 크게 뛰어넘는 적극적인 방안을 시행령에 담는 등 정비가 병행되어야 한다.

4) 협회 설립, 교육, 보존, 향유, 지역균형 등 다양한 개정안 신설

전용기 의원은 만화 웹툰 관련 협회의 설립에 대한 법안을 신설 발의하기도 하였다. 김승수 의원은 교육 훈련의 실시, 만화의 보존 및 관리, 사회적 약자의 만화 향유 기회 확대, 지역균형발전, 업무상 재해 보호 등의 다양한 개정안을 발의하였다. 기본 계획 중심의 제정안과 이후 간헐적으로 이루어진 원포인트 개정안과 비교해 보면 실질적이고 구체적인 병합개정안이 만들어진 것으로 평가할 수 있다.

5) 용어의 정리 및 만화 웹툰 병기 : ‘웹툰진흥법’ 제정 모색 필요

웹툰 산업의 성장으로 인한 ‘웹툰’ 용어 정의 필요성이 꾸준히 제기되어 왔다. ‘만화진흥법’을 ‘만화 웹툰진흥법’으로 바꾸어 만화와 웹툰을 나란히 병기하자는 전용기 의원 개정안까지 발의되었다. 웹툰 산업에 대한 전면적인 지원, 육성 법체계 및 제도가 밀반침되지 않은 현실에서 용어 정의는 문자적, 선언적 의미를 벗어나지 못한다. ‘만화 웹툰’ 병기안에 대해서는 만화계, 문체부 등 반대 여론이 다수있기도 하다.

웹툰 중심의 만화산업 구조조정은 이미 현실적으로도 거스를 수 없는 대세를 형성하고 있다. 표준계약서, 식별체제도입, 만화웹툰아카이빙, 지역균형발전, 저작권 등 만화진흥법 개정과 관련된 대부분의 법안은 ‘웹툰’ 산업과 직접적인 관련이 많은 것이 현실이기 때문이다. 웹툰에 대한 법제도 정비는 향후에도 가장 중요한 이슈이자 과제가 될 전망이다.

(3) 병합 개정안 주요 내용¹⁰

2조 5항 2에 ‘웹툰이란 정보통신망을 통하여 유통하기 위하여 정보통신망에서 제작된 만화를 말한다’가 포함되어 웹툰에 대한 정의가 신설되었다. 제3조 기본계획 수립에 11개항의 세부 항목에서 10. 국민의 만화에 대한 인식개선 및 사회적 약자의 만화 향유 활성화, 12. 만화산업 활성화를 위한 조사·연구, 13. 만화 융복합 콘텐츠 등 미래 만화산업 발전을 위한 육성과 지원, 14. 만화 및 만화상품의 유통활성화 등 4개가 추가되었다.

5조의 2항(지역균형발전과 만화산업의 기반시설 조성)에는 ‘문화체육관광부장관은 만화산업이 지역적으로 균형 있게 발전할 수 있도록 노력하여야 한다’와 국가와 지방자치단체는 만화산업의 기반시설을 확충하거나 그 단지를 조성하는 등 만화산업의 기반시설을 조성하기 위하여 필요한 행정적·재정적 지원을 할 수 있다고 되어 있어 지역균형발전 조성에 큰 힘이 실리게 되었다. 법적 근거가 마련됨으로써 웹툰 클러스터 사업을 추진 중인 대전, 대구, 부산, 순천 등 지역에서 환영할만하다.

다만 <웹툰캠퍼스>, <웹툰창작체험관> 등 지역 만화웹툰 산업 진흥의 기반이 되고 있는 인프라 지원 사업의 예산이 2023년 삭감되어 2024년부터는 자구책을 마련하지 않으면 일부 <웹툰캠퍼스>는 사실상 존립이 어렵게 되었다.

9조 2항(표준계약서의 사용 권고)은 표준계약서를 사용하는 만화사업자 또는 관련 단체를 우대할 수 있다는 조항이 삽입됨으로써 최근 저작권 문제로 고통받고 있는 창작자들에게 도움이 될 수 있는 법안이 보완되었다.

12조 2항(사회적 약자를 위한 시책)은 장애인, 노인, 저소득층 및 다문화 가정 등 사회적 약자의 만화 향유 기회를 확대하기 위하여 필요한 시책을 강

¹⁰ <만화진흥에 관한 법률> 시행 2023. 9. 22. 법률 제19247호, 2023년 3월 21일, 일부개정. 신구법 비교 참고, <https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EB%A7%8C%ED%99%94%EC%A7%84%ED%9D%A5%EC%97%90%EA%B4%80%ED%95%9C%EB%B2%95%EB%A5%A0>

구하여야 한다고 규정하고 있어 전국적으로 시행되고 있는 장애인웹툰아카데미 운영에 법제도적 근거가 처음으로 마련되었다.

13조 3항(만화의 보존 및 관리)에는 만화의 예술적·역사적·교육적인 발전을 위하여 만화와 그 관계 문헌, 작품 원고 등 만화자료가 적절히 수집·보존·전시될 수 있도록 필요한 시책을 강구하고 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 수집·보존·전시에 필요한 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다고 명시하여 한국만화자료원 구축으로 나아가기 위한 법률적 근거 역시 마련되었다.

2. 바람직한 개정 방향

(1) 조직, 기금의 정비 : 만화계 강력한 요구와 정부 정책의지가 결정

만화진흥위원회는 현재 법률상 자문기구로서 법적 지위만 부여되어 있다. 법 개정 이후 만화진흥위원회는 2023년까지 구성되고 있지 않았다가 2024년 상반기 만화계의 추천을 받아 문체부가 구성을 서두르고 있다.

영화진흥위원회와 같이 예산과 사무국을 갖춘 조직으로 발전하기 위해서는 한국만화영상진흥원을 만화진흥위원회로 개편하는 안과 한국콘텐츠진흥원 산하에 두는 안, 별도의 기구를 설립하는 안 등이 검토되었으나 정부의 강력한 정책적 의지가 없으면 현재로서는 자문 기구 이상의 위상을 갖기 어렵다.

대전, 대구, 순천 등 광역시, 도 단위의 웹툰 산업 육성 클러스터 설립이 가시화되고 있는 현실에서 지휘소 역할을 할 정부 기관의 필요성이 점차 증대되고 있으므로 중장기적으로는 사무국이 포함된 진흥위원회로 발전해 갈 가능성이 있다.

부천시 산하 기관이 아닌 문체부 산하의 ‘한국만화진흥원’, ‘한국만화웹툰진흥원’과 같은 만화·웹툰 관련 진흥 기관의 설립을 검토해볼 만하다. 만화진흥위원회를 운영할 ‘만화진흥기금’ 재원 마련이 선행되어야 하고 재원 마련

을 위한 업계의 참여와 자금조성 방안 등이 밀반침되어야 한다.

(2) 저작권 보호 육성

2021년 국정 감사에서 지적된 웹툰 창작자의 과노동, 불공정계약, 불분명한 수익 배분 문제 등을 개선하기 위해 문체부에서 2022년 상반기부터 작가, 업계, 학계, 법조계 등이 참여하는 ‘웹툰상생협의체’를 구성하여 운영하고 있다. 웹툰상생협의체는 2022년 12월 협약안을 발표하였으며 2023년 협약 내용의 원활한 운영을 관리 감독하기 위한 상설위원회를 별도로 운영한 바 있다.

한국만화가협회를 중심으로 웹툰불법공유에 대한 범만화계 차원의 대응 TF팀이 가동 중이고 김승수 의원의 역할로 웹툰 지적 재산권 보호를 위한 의회, 정부 차원의 협력 체제 구축이 가시화되었다. 만화저작권관리위원회가 현실적으로 어렵다면 (가칭) 웹툰공정유통센터 등을 한국콘텐츠진흥원 산하에 두는 방안을 검토해 볼 필요가 있다.

문체부는 2014년 개발한 만화 분야 표준계약서(6종)를 대체하고, 만화 웹툰 산업의 변화와 업계 현실을 반영한 개정안을 새롭게 만들고 있다. 만화진흥법 병합 개정안은 기존의 표준계약서 사용을 권장하기 위한 기업 지원책을 담고 있으나 표준계약서의 보급과 사용을 더욱 강력하게 지원할 정책이 필요하다.

(3) 통계, 보존 관리

만화·웹툰의 실태조사를 효율적으로 하기 위한 업계의 적극적인 참여 독려와 정기적인 조사 시행을 위한 예산 편성 역시 필요하다. 병합 개정안에는 통계작성에 관한 개정 내용이 포함되어 있으나 실질적인 내용이 미흡하다.

유실되고 있는 웹툰 디지털 데이터를 체계적으로 수집, 보존하고 파포화 상태의 한국만화박물관(부천시 한국만화영상진흥원 산하)의 수장고 기능을 대신에 할 한국 만화웹툰 아카이브의 설립 혹은 그에 준하는 국고 지원을 보

다 구체적인 법령으로 명문화할 필요가 있다.

(4) 소외 계층 향유, 지역균형발전, 각종 사기 진작책 필요

장애인, 소외 계층의 만화·웹툰 문화향유를 위한 정책적 지원과 장애인웹툰아카데미 사업 수료자의 작업 공간 지원 등도 필요하다. 대전, 부산, 순천 중심으로 웹툰 산업 클러스터 조성 움직임이 가속화되고 있다. 지역 대학 출신 작가 지역 만화·웹툰 협단체, 모임 등도 활성화되고 있다. 지역만화웹툰협단체연합 모임에 소속된 기존의 대전, 대구경북, 부산경남, 전남, 제주 지역 작가 단체 외에도 광주, 충남까지 조직이 설립되면 지역만화웹툰 산업 발전에 새로운 전기가 마련될 것으로 보인다. 이에 따라 보다 적극적인 지역만화·웹툰 행사, 세미나, 창작활동 지원이 체계적으로 병행되어야 한다.

만화·웹툰 창작인력의 사회 안전망 구축을 위한 고용보험 도입, 한국웹툰 표준식별체계 신설과 다양성 만화 지원을 위한 정책 수립 역시 필요하다. 웹툰 신기술 개발을 독려하기 위한 정책 지원. 만화·웹툰 관련 종사자의 사기 진작과 국제교류 지원을 위한 시상제도, 행사지원 등이 선행되어야 한다. 문화체육관광부는 웹툰페어와 웹툰어워드 등을 2024년 개최하겠다고 발표하여 업계의 기대를 모으고 있다.

3. 개정안 제언

앞서 살펴본 바와 같이 2021년 이후 이병훈, 전용기, 김승수, 김예지, 도종환 의원에 의해 개정발의된 내용을 제외하고 추가로 보완할 필요가 있는 개정안을 제안하면 다음과 같다.

(1) 차세대 기술, 교류, 웹툰 공정센터, 진흥기금과 진흥위원회

3조 기본 계획 수립에 차세대 웹툰산업의 육성을 위하여 신기술 개발을 위한 재원확보와 지원, 만화 웹툰 종사자의 사기 진작을 위한 지원. 웹툰불법

공유를 체계적으로 감시하고 공정한 유통 환경 조성을 위하여 웹툰공정유통 센터를 두는 방안이 필요하다.

또한 만화진흥위원회가 자문 기구의 틀에서 벗어나 실질적인 진흥기관으로서의 역할을 수행할 수 있도록 제도화하는 것도 필요하다. 원활한 운영을 위하여 <만화진흥기금>의 설치가 선행되어야 한다. <만화진흥기금>은 웹툰 고유 식별 체계를 도입하면서 웹툰 플랫폼, 에이전시 등 사업자가 납본을 할 경우 비용을 부담하는 방식 등으로 해결할 수 있을 것이다.

다만 이렇게 거두어들이는 기금은 중소 영세 사업자를 위해 사용하는 방식으로 업계에 되돌려 주면 산업계의 부담이 크게 줄 것으로 보인다. 대신 정부의 만화진흥예산은 창작자 및 향유자를 위한 용도로 사용한다면 기금 조성 이 탄력을 받을 수 있다. 웹툰식별체계 도입에 면세 혜택이 부여되는 것을 전제 조건으로 하여야 실현 가능할 것으로 보인다.

(2) 지역만화웹툰 창작 환경 개선

현재 개정안에서 보다 진일보한 법개정이 필요한 분야는 지역 만화웹툰 산업 인프라 조성이다. 다음과 같은 법조항 삽입을 제언한다.

(지역만화·웹툰 창작 환경 개선 등) ①문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원은 지역 만화·웹툰 향유, 창작환경 향상을 위하여 지역 만화·웹툰 창작, 향유 시설 지원, 만화·웹툰 교육시설 구축, 창작사업 등에 대하여 지원할 수 있다.

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원은 지역 만화·웹툰 문화예술진흥을 위하여 직접 만화·웹툰을 제작, 유통하는 지역 창작자나 지역 만화·웹툰 관련 단체의 사업과 활동을 지원할 수 있다.

(3) 만화웹툰 종사자 사회 안전망 구축

만화웹툰 예술인 고용보험 도입을 검토하여 만화웹툰 종사자들의 사회 안

전망을 구축하는 것도 필요하다. 특히 스튜디오 중심의 기업형 창작 방식이 확산되면서 개인 창작자의 입지는 갈수록 좁아지고 있다. 다음과 같은 법 개정안의 도입을 제안한다.

①실업 예방 및 실업시 구직급여 등을 통한 생활 안정 및 구직 촉진, 고용 촉진과 직업능력개발을 지원해 경제, 사회발전을 도모한다. ②만화·웹툰 사업자는 웹툰작가의 연재 기간 동안 근로자 고용보험에 의무 가입하여 일정한 보험요율에 따라 보험료를 부담한다. ③정부는 의무가입한 사업자에 재정 지원을 할 수 있다. 일정 기간 보험료 납부 등 조건 충족시 실업 기간 동안 구직급여가 지급된다.

(4) 다양성 만화 장려와 확산

웹소설 웹툰화가 조강세를 띄면서 상대적으로 위축되고 있는 다양성 만화의 창작 지원 활동이 강화될 필요가 있다. 문체부에서 지원하여 한국만화영상진흥원을 통해 시행하고 있는 다양성 만화 지원사업이 실제 예술창작, 독립만화, 비주류 만화에 대한 지원에 특화되어 있지 않아 만화웹툰 창작 활동의 다양성이 매우 위축되어 있다. 보다 구체적이고 명확한 지원 분야를 특정할 필요가 있다. 또한 장애인을 위한 웹툰 향유권의 도입도 검토해 볼만하다.

법 개정안을 제안하자면 다음과 같다. (다양성 만화·웹툰 사업에 대한 지원) ① 문화체육관광부장관은 만화·웹툰 다양한 문화예술의 확산 등을 위하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 비활성화 장르의 만화·웹툰 제작, 유통서비스를 지원할 수 있다.

1. 카툰, 장애인 창작 만화·웹툰, 단편만화·웹툰, 창작출판만화
2. 만화진흥위원회가 인정하는 예술만화·독립만화·웹툰
3. 순수창작 어린이 만화·웹툰

② 문화체육관광부장관은 장애인의 문화향유권 보장을 위하여 웹툰 데이터 바우처 등 지원할 수 있다.

(5) 한국 웹툰의 종주국 위상 강화와 아카이빙을 위한 표준 식별 체계 도입
웹툰표준식별체계의 도입은 만화진흥기금 조성 및 한국만화자료원의 건립과도 직결된다. 문체부에서는 웹툰 국가콘텐츠식별체계(UCI)를 도입한다. 웹툰산업에 국가표준을 부여해 관련 데이터 관리·활용을 지원하고 해외 콘텐츠 불법 이용 등에 대응한다.¹¹

문체부는 한국콘텐츠진흥원과 국가표준 디지털콘텐츠식별체계(Universal Content Identifier, UCI)를 기반으로 웹툰 분야 UCI 도입·활용을 위한 기초연구를 수행한 바 있다. 출판·영화·공연 등 국내외 분야별 유사 식별체계 운영현황을 조사하고 웹툰 특성에 따른 별도 UCI 필요성을 확인해 제도 도입 근거와 데이터를 마련할 계획이다. 법적인 근거가 선행되어야 할 사안으로 개정안에 반드시 포함되어야 할 것이다.

면세사업이 적용되는 국제표준도서번호(ISBN)에 비해 UCI는 면세사업 대상이 아니어서 웹툰 사업자들은 전자출판의 외피를 빌려 웹툰에도 ISBN을 부여받는 등 우회 전략을 쓰고 있다.

한국이 웹툰고유식별체계를 전 세계에서 처음으로 도입한다면 디지털만화(웹툰) 산업의 종주국으로서의 위상이 강화될뿐만 아니라 웹툰의 체계적인 수집, 보존, 관리의 법률적 근거가 생겨 디지털만화 아카이빙에도 결정적인 역할을 할 것으로 기대된다.

III. 결론

‘만화진흥법’은 한국만화가 규제의 대상이 아니라 진흥의 대상이라는 점을 상징적으로, 선언적으로 보여주는 역사적 의미를 담고 있다. 제정 당시 만화

¹¹ 박종진, <웹툰 국가표준 '콘텐츠식별체계' 내년 도입...해외 불법유통 막는다>, 《전자신문》, 2022년 11월 10일, <https://www.etnews.com/20221110000128>

계의 요구인 만화진흥위원회, 만화진흥기금, 한국만화자료원, 만화저작권관리위원회 등은 심사 과정에서 배제되어 아쉬움을 주었다.

본 연구에서는 그간 11차례 발의된 개정안을 살펴보고 현재 국회에 통과된 이병훈, 전용기, 김승수, 김예지, 도종환 의원의 개정병합안의 중요 쟁점 사항을 살펴봄으로써 개정안의 새로운 방향을 점검해 보았다. 가장 중요한 쟁점 사안 가운데 하나는 웹툰에 대한 정의를 비롯한 웹툰산업의 성장에 따른 변화를 법제도적으로 뒷받침하는 근거를 마련한 것이다. 웹툰산업의 발전 속도에 비하여 법개정이나 체계 재정비 등이 그 속도를 따르지 못하고 있다. 중장기적으로는 웹툰에 대한 별도의 법제도 정비가 이루어질 것으로 전망되며 ‘웹툰진흥법’의 발의도 신중히 검토해 보아야 할 것이다.

불공정 사례 규제, 과노동 방지, 웹툰불법공유 차단 등 웹툰산업이 장기적으로 건강하게 성장할 수 있도록 추가적인 법제도의 정비는 시급하다. 다양성 만화, 지역균형발전, 소외계층 향유, 만화창작자의 사회안전망 등 만화 웹툰 창작생태계 구축은 대형 신인작가 탄생의 토양이 된다.

또한 웹툰 종주국으로서 한국에서 가장 먼저 웹툰식별체계를 도입한다면 만화진흥기금, 웹툰 아카이빙 등의 현안도 해결 할 수 있다. 미래를 대비한 전면적인 만화진흥법 개정을 본격적으로 논의해야 할 시기가 되었다.

본 연구의 한계점은 크게 두 가지이다. 인공지능 시대를 맞아 혼란이 가중되고 있는 AI창작물에 대한 저작권 문제는 법제도의 정비가 필요한 분야다. 한국 웹툰의 해외 진출에 따른 미래지향적인 산업 변화에 대한 능동적인 진흥법 개정 역시 필요한 부분이다. 웹툰의 글로벌 시장 확장성을 염두에 두고 한국 만화웹툰의 우월한 국제적 지위를 확보하기 위한 법 개정은 주기적이고 지속적으로 계속 이루어져야 할 것이다. 이에 대한 연구 역시 선행될 수 있기를 기대한다.

바람직한 만화진흥법의 개정 방향은 크게 3가지로 제안할 수 있다. 첫 번째, 다양성 만화웹툰 창작이 활성화 될 수 있는 법제도적 지원 체계 정비이다. 만화웹툰산업의 진흥 목적의 종착점은 결국 문화예술, 산업적 가치가 뛰

어난 작품 창작을 고무시키기 위한 것이기 때문이다.

두 번째 지역균형발전, 세계진출을 격려하기 위한 웹툰의 글로벌화이다. 정보통신기술과 이동수단의 발달은 수도권과 지방을 넘어 지역에서도 해외 교류를 직접적으로 할 수 있는 시대를 열고 있다. 글로벌에 큰 기대를 걸고 있는 정부의 정책 기조에도 맞닿아 있다.

세 번째는 인공지능 시대를 맞아 신기술을 포함한 웹툰의 미래가치를 제고할 수 있는 방향으로 법개정이 이루어져야 할 것이다. 특히 향후 10년 20년의 콘텐츠 산업을 한국이 이끌고 가기 위한 전략적인 측면에서 웹툰의 중요성은 날이 갈수록 커지고 있고 인공지능을 필두로 한 신기술의 도입은 우베톤 종주국의 위상을 더욱 강화시킬 것이다.

참고문헌

단행본

한국콘텐츠진흥원(2023), 《2023 만화산업백서》, 한국콘텐츠진흥원.

논문

김병수, 이원석(2011), <만화진흥법 제정에 따른 대학만화교육의 개선 방안 제안>, 《만화애니메이션연구》 통권 13호, 한국만화애니메이션학회, pp. 81-94.

이병규(2011), <만화진흥법 제정에 관한 소고>, 《법제연구》 통권 40호, 한국법제연구원, pp. 459-486.

한상정(2009). <만화진흥법 제정의 필요성 : 문화산업진흥기본법, 출판문화진흥법과 납본제를 중심으로>, 《만화애니메이션연구》 통권 16호, 한국만화애니메이션학회. pp. 67-78.

온라인 자료

권혜미, <'웹툰판 넷플릭스' 육성한다...문체부, 조직·예산 강화>, 《전자신문》, 2024년 1월 24일. <https://www.etnews.com/20240123000188>

김병수, <웹툰 도서정가제 제외, 산업 발전 기폭제로>, 《머니투데이》 2024년 1월 31일. <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2024013002565437881>

만화진흥에 관한 법률, 시행 2023. 9. 22. 법률 제19247호, 2023년 3월 21일. 일부 개정안.

박종진, <웹툰 국가표준 '콘텐츠식별체계' 내년 도입...해외 불법유통 막는다>, 《전자신문》 2022년 11월 10일. <https://www.etnews.com/20221110000128>

윤선훈, <[Tech in Trend] "미국도, 일본도 흘렸다"...네이버·카카오, 올해도 웹툰 시장서 매출 '투톱'>, 《아주경제》 2023년 12월 11일. <https://www.ajunews.com/view/20231210143813338>

충청타임즈기자, <“만화도 예술이다”>, 《충청타임즈》 2012년 8월 1일. <https://www.cctimes.kr/news/articleView.html?idxno=297472>

■ Abstract

The Current Status and Future Direction of the Cartoon Promotion Act

Kim, Byoung-Soo (Sangmyung University)

This research encompasses proposals for desirable directions for amendments to the Cartoon Promotion Act (hereinafter referred to as the 'Cartoon Promotion Act'), as well as content focused on facilitating efficient legislative revisions. Enacted in December, 2011, the Cartoon Promotion Act marked a significant milestone by signaling that cartoons could transition from being subjects of regulation to targets of promotion, thus indicating their potential to become integral parts of our society not only in declarative terms but also industrially.

The government's budget for cartoon-related initiatives saw a significant increase after the enactment of the Cartoon Promotion Act. With the substantial activation of the webtoon industry, Korean cartoons have emerged as a leading global content industry.

Despite a number of proposed amendments since its enactment, the Cartoon Promotion Act has failed to adequately reflect the trend of significant annual changes in industry structure in today's dynamic landscape. This study scrutinizes the details to ensure that the legislation reflects omitted bills from the original draft and fosters infrastructure in line with industry growth, while also incorporating the demands of

related institutions, organizations, and industries. We focus to address the present issues regarding legislative adjustments necessary to elevate the webtoon industry, responsible for the content power in the era of the Fourth Industrial Revolution, to the forefront of substantial Korean comics.

(keywords : carboon, webtoon, Korean carboon, cartoon·webtoon industry, cartoon·webtoon policy, Cartoon Promotion Act)

논문투고일 : 2024년 3월 7일

심사완료일 : 2024년 3월 27일

수정완료일 : 2024년 4월 12일

게재확정일 : 2024년 4월 12일