

만화진흥법 제정안에 관한 소고

이 병 규*

차 례

- I. 서 론
- II. 만화진흥법 제정의 필요성
 - 1. 문화예술 및 소스 콘텐츠로서의 만화의 중요성
 - 2. 만화가들의 열악한 창작환경
 - 3. 만화 관련 진흥정책 및 진흥법의 부재
- III. 만화진흥법 제정안의 주요 내용
 - 1. 만화 관련 용어의 정의
 - 2. 만화 창작 및 만화산업의 활성화
 - 3. 만화진흥위원회의 설립
 - 4. 만화발전기금의 조성
- IV. 만화진흥법 제정안의 주요 쟁점
 - 1. 만화에 대한 정의 규정의 적절성
 - 2. 만화진흥위원회 설립 및 만화발전기금 조성에 대한 논란
 - 3. 만화저작권보호위원회 설립에 관한 재검토
 - 4. 부천 한국만화영상진흥원과의 관계 설정
- V. 결 론

* 명지대학교 법과대학 부교수/변호사

접수일자 : 4월 29일 / 심사일자 : 5월 28일 / 게재확정일자 : 6월 1일

I. 서론

원소스 멀티유스(One-Source Multi-Use; OSMU) 시대의 소스(원천) 콘텐츠로서의 만화의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않을 것이다. 그러나, 한국의 만화산업은 아직까지 정부의 충분한 관심과 지원을 받지 못한 채 열악한 환경 속에 방치되어 있다. 이에 (사)한국만화가협회와 (사)우리만화연대를 비롯한 만화계 주요 단체에서는 2009년부터 한국만화산업의 진흥을 위한 만화진흥법 제정을 본격적으로 추진하기로 하고 여러 방안을 강구해 오다가, 2010년 2월 만화작가들이 주도적으로 참여하는 ‘만화진흥법 추진위원회’¹⁾를 결성하여 본격적으로 만화 진흥을 위한 법률(이하 간단히 ‘만화진흥법’이라고 한다)의 제정을 추진하여 왔다. 30여명의 젊은 만화인들이 주축이 된 ‘만화진흥법 추진위원회’²⁾는 실무진행자와 법령 조문 작업을 담당할 변호사 등을 위촉하고, 지난 1년간 20여회 이상의 회의와 토론 작업을 진행한 끝에 2011년 1월 만화진흥법 제정안 초안을 마련한 후 이를 의원 입법 형식으로 제정하고자 하였는바,³⁾ 이에 국회 문화관광방송통신위원회 소속 한나라당 조윤선 의원이 대표 발의자로 법률안을 제출하기로 하고, 조윤선 의원실 주최로 지난 2011년 2월 17일 (목) 오전 9시 30분에 국회 의원회관 대회의실에서 위 초안의 내용을 중심으로 만화진흥법 제정에 관한 공청회가 개최되었다.⁴⁾

- 1) 만화진흥법 추진위원회의 참여단체는 (사)한국만화가협회, (사)우리만화연대, (사)한국만화애니메이션학회, 한국카툰협회, 한국만화스토리작가협회, 여성만화가협회, 전국지사만화협회 등으로서, 우리 나라의 모든 만화 단체들이 망라되어 있다.
- 2) 만화진흥법 추진위원회는 김동화, 김형배, 박재동, 이현세, 이희재, 조관제, 허영만, 황미나 등의 만화계 원로들을 고문으로 하고, 원수연, 전세훈 2인을 추진위원장으로 하며, 위의 만화 관련 7개 단체의 실무책임자들이 추진위원으로 참여하고 있는바, 명실상부하게 한국만화계를 대변하는 대표성을 가진 단체로 볼 수 있다.
- 3) 김병수, 만화진흥법의 법적 검토, 만화진흥법 공청회 자료집, 2011, 21쪽.
- 4) 이날 공청회에서 제1발제는 “한국만화의 현황과 만화진흥법 제정의 필요성”이라는 주제로 <간판스타>, <악동이> 등의 작품을 쓴 이희재 한국만화영상진흥원 운영위원장의 발제를 하였고, 이어서 한겨레신문 시사만평을 8년간 담당했던 박재동 한국예술종합학교 영상원 애니메이션과 교수, 상명대 만화디지털콘텐츠학부 이해광 교수, 만화전문 출판사 '길찾기'의 원종우 대표가 토론을 진행하였다. 그리고 제2발제는 “만화진흥법의 법적검토”라는 주제로 만화진흥법 추진본부장인 김병수 조선대 초빙교수가 발제를 하고, 이어서 <풀 하우스>, <매리는 외박중>의 원수연 작가, 필자, 문화체육관광부

위 공청회에서 세상에 처음으로 모습을 드러낸 만화진흥법 제정안 초안은 입법 발의할 최종안이 아니라 앞으로 만화진흥법 제정과 관련한 본격적인 논의를 위한 기초문안으로서 향후 만화계 안팎의 다양한 의견 수렴과 토의 과정을 거쳐 최종 발의 법안이 마련될 예정이다.⁵⁾ 물론 법률안이 정식으로 국회에 제출된 이후에도 입법 과정에서 적지 않은 수정과 변경이 이루어질 수 있다. 그러나, 위 초안에서 제시된 법안 내용들의 골자는 향후 국회에 제출될 최종안에도 그대로 유지될 가능성이 크고, 현재 위 법안의 제정과 관련하여 제기되고 있는 이슈들 역시 앞으로 입법 과정에서 그대로 반복될 것이 분명하므로, 비록 아직 법률안이 정식으로 발의되지 않은 초안 작성 단계이지만 위 제정안 초안의 내용을 살펴보고 입법 과정에서 예상되는 주요한 논점들을 짚어보는 것도 의미 있는 일이라고 판단된다.

이에 본 논문에서는 위 공청회에서 제시된 만화진흥법 제정안 초안의 주요 골자를 소개하면서, 입법 과정에서(특히 관련 부처와의 협의 과정 및 소관 상임위 등에서) 제기될 것으로 예상되는 쟁점들을 검토해 보고, 이에 대한 필자의 견해를 제시하고자 한다. 본 논문은 이를 통해 만화진흥법의 조속하고도 적절한 입법에 기여하고자 하는데 그 연구 목적이 있다.

게임콘텐츠산업과 이기정 과정이 토론을 진행하였다.

<http://yoonsunforyou.org/cafebbs/view.html?gid=main&bid=comm&pid=6685&page=1>

5) 국회법 제58조 6항은 제정 법률안 및 전부개정 법률안은 공청회 또는 청문회를 개최하도록 규정하고 있으나, 최근 조사 결과 국회는 제·개정 법률 10건 가운데 약 2건만 공청회를 연 것으로 나타나서 위 국회법 규정이 유명무실해졌다는 지적이 있다. 법률신문이 18대 국회 출범 이후 4년여 동안 국회 본회의를 통과한 제정안 109건과 전부개정안 50건의 공청회 여부를 조사한 결과, 지난 28일 현재 공청회를 개최한 법률안은 모두 36건(23%)에 불과한 것으로 나타났다. 나머지 123건의 법안은 공청회를 통한 의견수렴 없이 통과되었는데, 입법의 투명성 문제가 제기될 수 있는 부분이다. 법률신문, 2011년 3월 31일자 1면 기사. 이런 점에서 위 공청회는 법률안 초안 작성 단계에서 각계의 의견 수렴을 위해 개최되었다는 점에서 바람직한 입법 활동이라 평가할 만하다.

II. 만화진흥법 제정의 필요성

1. 문화예술 및 소스 콘텐츠로서의 만화의 중요성

만화산업의 진흥과 만화가의 권리에 대한 보호는 무엇보다도 헌법적 요청이라고 할 수 있다. 대한민국 헌법은 국가는 전통문화의 계승·발전과 민족문화의 창달에 노력하여야 하고,⁶⁾ 모든 국민은 학문과 예술의 자유를 가지며,⁷⁾ 저작자·발명가·과학기술자와 예술가의 권리는 법률로써 보호한다고 규정하여⁸⁾ 이른바 문화국가의 이념을 천명하고 있는바, 만화가의 보호를 위한 만화진흥법 제정의 당위성은 “예술가의 권리는 법률로써 보호한다”는 헌법 제22조 제2항에서 그 헌법적 근거를 찾을 수 있다.⁹⁾

만화는 문화예술로서뿐만 아니라 산업적으로도 그 중요성을 결코 무시할 수 없다. 국내 만화산업의 시장규모는 약 7천억 원대이고, 만화 자체를 넘어서 영화, 드라마, 게임과 애니메이션, 연극, 뮤지컬, 팬시, 캐릭터 등의 연관 산업의 씨앗이 되고 있으며, 이러한 관련 산업의 시장규모는 총 10조원 이상인 것으로 추정되고 있다.¹⁰⁾ 출판만화만 하더라도, 2009년 한국만화계는 정기, 비정기 간행물을 포함해 총 9,390종의 만화책을 출판했으며 출판만화의 시장규모는 약 3천억 원대로 추산된다.¹¹⁾

특히 현재 콘텐츠산업의 트렌드는 원소스 멀티유스(One-Source Multi-Use)로 대표되는바, 원소스 멀티유스에서 원소스에 해당하는 원천 콘텐츠로서 가장 큰 비중을 차지하는 것은 역시 만화이다. 최근의 한국영화 중에서 한국만화를 원작으로 한 경우만 보아도, 2004년의 <바람의 파이터>, 2006년의 <아파트>, <타짜>, 2007년의 <식객>, 2008년의 <순정만화>, <바보>, 2010년의 <이끼>, <구르믈 버서난 달처럼>, 2011년의 <그대를 사랑합니

6) 헌법 제9조.

7) 헌법 제22조 제1항.

8) 헌법 제22조 제2항.

9) 그 밖에도 대통령 취임시에 행해지는 “나는 ...민족문화의 창달에 노력하여 대통령으로서의 직책을 성실히 수행할 것을 국민 앞에 엄숙히 선서합니다”라는 취임선서문구 역시 문화국가의 이념을 표방한 것이라 할 수 있다. 헌법 제69조.

10) 이희재, 한국만화의 현황과 만화진흥법의 필요성, 만화진흥법 공청회 자료집, 2011, 5쪽.

11) 원종우, 출판계가 보는 한국만화의 현황, 만화진흥법 공청회 자료집, 2011, 18쪽.

다> 등 이루 헤아릴 수 없을 정도로 많다.¹²⁾ 한국만화를 원작으로 한 TV 드라마 역시 날로 증가하고 있는바, 2004년의 <풀하우스>, 2006년에 <궁>, 2008년의 <비천무>, <바람의 나라>, <쩨의 전쟁>, 2009년의 <일지매>, <공포의 외인구단>, 2010년의 <대물>, <신이랴 불리운 사나이>, <매리는 외박중> 등이 제작되어 인기리에 방영된 바 있다.¹³⁾

외국의 경우도 마찬가지로, 미국의 예를 보아도, <슈퍼맨>, <배트맨>, <스파이더맨>, <아이언맨>, <엑스맨>, <헐크> 등의 수많은 블록버스터 영화들이 DC코믹스¹⁴⁾ 또는 마블코믹스¹⁵⁾에서 나온 출판만화를 원작으로 하고 있고, 일본의 경우에도 <꽃보다 남자>, <노다메 칸타빌레>, <장난스런 키스> 등이 출판만화를 원작으로 하여 TV 드라마와 영화 등으로 제작되면서 전세계적으로 선풍을 일으킨 바 있다.¹⁶⁾ 이에 미국, 일본, 프랑스 등 콘텐츠 강국들은 저마다 탄탄한 만화산업의 기반과 환경을 갖추고 있다.

콘텐츠 강국으로 가기 위해서 가장 필요한 것은 소위 킬러 콘텐츠(killer contents)의 육성이라고 한다. 문화체육관광부에서도 항상 킬러 콘텐츠의 육성을 중요한 정책목표의 하나로 제시하고 있다. 그런데, 위에서

12) 조윤선 · 만화진흥법 추진위원회, 한국만화창작백서, 2011, 87-88쪽.

13) 위의 책, 89쪽.

14) DC 코믹스(DC Comics)는 미국의 만화책 출판사로서 현재 워너 브라더스 엔터테인먼트의 자회사인 DC 엔터테인먼트의 출판 부문이다. 슈퍼맨, 배트맨, 원더우먼 등의 유명 캐릭터를 보유하고 있으며, 상호의 DC는 인기 시리즈인 《디텍티브 코믹스》(Detective Comics)에서 유래하였다. 랜덤 하우스가 서점에 DC 코믹스의 만화책을 공급하고 있으며, 다이아몬드 코믹 디스트리뷰터가 코믹숍에 만화책을 공급하고 있다. 마블 코믹스와 함께 미국 만화의 양대 산맥으로서 2008년 현재 미국 만화 시장의 80% 이상을 마블 코믹스와 함께 점유하고 있다.

http://ko.wikipedia.org/wiki/DC_%EC%BD%94%EB%AF%B9%EC%8A%A4

15) 마블 코믹스(Marvel Comics)는 미국 만화책 출판사로서 DC 코믹스와 함께 북미에서 가장 큰 만화책 출판사로 성장하였다. 2009년 9월 1일 월트 디즈니 컴퍼니에 의해 40억 달러에 인수되었다. 마블 코믹스의 유명한 캐릭터로는 캡틴 아메리카, 스파이더맨, 엑스맨, 판타스틱 포, 헐크, 토르, 아이언맨 등이 잘 알려져 있다. 대부분의 마블 코믹스의 캐릭터들은 마블 유니버스라는 하나의 세계관 속의 거주자로서 이야기가 진행되고 있다.

http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A7%88%EB%B8%94_%EC%BD%94%EB%AF%B9%EC%8A%A4

16) 조윤선 · 만화진흥법 추진위원회, 앞의 책, 95-96쪽.

살펴본 대로, 현재 세계 각국에서 킬러 콘텐츠로서 가장 큰 역할을 수행하고 있는 것은 만화이다. 21세기 문화강국을 지향하는 한국으로서는 국가적인 차원에서 만화 창작과 만화산업을 진흥시켜야 할 필요성은 절실하다.

2. 만화가들의 열악한 창작환경

이처럼 만화가 원소스 멀티유스(One-Source Multi-Use) 시대의 원천 콘텐츠로서 중요한 역할을 담당하고 있음에도 불구하고, 정작 창작 일선의 만화가들은 열악한 창작 환경 속에서 악전고투하고 있다. 최근의 만화가들을 상대로 한 설문조사 결과를 보면,¹⁷⁾ 만화가들 중에서 전적으로 만화창작을 통해서 수입을 얻는 작가들의 비중은 전체의 30%에 불과하고 나머지 70%의 작가들은 크건 작건 간에 만화창작 이외의 과외 일을 하고 있었으며, 만화를 통한 연평균 수입 비중이 50% 이하인 경우도 34.5%나 되는 것으로 나타났다.¹⁸⁾

만화가들의 구체적인 연평균 수입을 보면, 만화창작 수입이 연간 1천만원 이하가 47.2%로서 조사대상자의 절반 가량이 최저생계비(월 111만원)에도 미치지 못하는 소득수준인 것으로 나타났다. 반면 연 3천만원 이상의 안정적인 수입을 누리는 작가는 10% 수준에 불과했다.¹⁹⁾ 이러한 낮은 수준의 소득에 비해서 만화가들의 근로시간은 매우 많은 것으로 조사되었는바, 주당 60시간 이상 작업하는 비율이 무려 47%에 이르렀다.²⁰⁾ 결국 한국의 만화가들은 많은 근로시간에도 불구하고 매우 적은 수입을 거두는 열악한 창작 여건에 시달리고 있는바, 만화창작 활동에 있어 가장 큰 걸림돌이 무엇인냐는 질문에 ① 저평가된 원고료(27.6%), ② 불안정한 창작 여건(20.7%), ③ 불투명한 미래(17.8%) 등을 꼽았다.²¹⁾

17) 만화진흥법 추진위원회에서는 한국만화의 창작 환경을 살펴보고 그 대안을 모색해 보고자 국내에서 활동 중인 만화 작가 201명을 대상으로 2010. 6. 29.부터 7. 19.까지 약 20여일에 걸쳐 설문조사를 실시하였고, 그 결과는 앞의 책 41~50쪽에 자세히 소개되어 있다.

18) 위의 책, 44쪽.

19) 위의 책, 45쪽.

20) 위의 책, 45-46쪽.

3. 만화 관련 진흥정책 및 진흥법의 부재

그런데, 이처럼 중요한 만화가들이 이렇게 열악한 상황 속에 방치되어 있음에도 불구하고 지금까지 만화산업과 관련한 변변한 법률 하나 없었고, 정부의 진흥정책 역시 매우 미흡하였다. 2001년까지 우리 정부의 만화산업 지원정책은 지원금 3억2천만원, 행사로는 <대한민국 출판만화대상>과 <오늘의 우리만화> 등이 전부였다. 그러던 것이 2002년 <만화산업 중장기발전 5개년 계획>이 입안되어 5년간 1,180억원에 달하는 재원을 투입하겠다고 발표되었고, 2008년부터 2013년까지는 2차년도 사업이 추진 중에 있으나, 대다수 만화 종사자들은 이러한 정책들의 실효성을 체감하지 못하고 있는 실정이다. 즉, 위 중장기 발전계획에 의하여 매년 20억원(최근 연 30억원) 안팎의 예산이 투입되고 만화산업 창작역량 강화사업 등 30개 가까운 사업이 추진되었음에도 불구하고 여전히 만화가들과 만화산업의 상황은 전혀 개선되지 않고 있다.²²⁾

현재 문화체육관광부에는 만화만을 전담하는 부서는 없고, 문화콘텐츠산업실 게임콘텐츠산업과에서 게임물, 캐릭터 등과 함께 만화산업 관련 업무도 같이 담당하고 있다.²³⁾ 한국콘텐츠진흥원 역시 만화만을 전담하는 부서는 없고 제작지원본부 창작콘텐츠산업팀 직원 1명이 기획만화창작지원 업무를 담당하고 있을 뿐이다.²⁴⁾ 만화에 대한 정부의 무관심과 지원 부족은 다른 콘텐츠산업과 비교할 때 더욱 두드러지는바, 문화콘텐츠산업 중에서도 만화를 제외한 영화, 음악, 게임 등은 각각 별도의 독립된 진흥법 또는 진흥기구들을 가지고 있다.

즉, 영화의 경우 영화 및 비디오물의 질적 향상을 도모하고 영상산업의 진흥을 촉진함으로써 국민의 문화생활 향상과 민족문화의 창달에 이바지함을 목적으로 2006. 4. 28. 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」²⁵⁾이

21) 앞의 책, 46쪽.

22) 위의 책, 27쪽.

23) <http://www.mcst.go.kr/web/introCourt/introOrgan/mainConts.jsp>. 위의 책 28쪽.

24) http://www.kocca.kr/about/org/org02/1297792_2704.html. 위의 책 28쪽.

25) 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률은 2006. 4. 28. 법률 제7943호로 제정되어 2006. 10. 29.부터 시행된 이후 9차례에 걸쳐 개정되었는바, 현재 , 2010. 3. 31. 개정

제정되어 시행 중이다. 이 법에 의하여 문화체육관광부장관은 영상문화의 창달과 영상산업의 진흥을 위하여 영화진흥기본계획 및 시행계획을 수립·시행하고 있고,²⁶⁾ 영화의 질적 향상을 도모하고 한국영화 및 영화산업의 진흥을 위하여 문화체육관광부 산하에 영화진흥위원회를 설치하여 운영하고 있다.²⁷⁾

음악산업의 경우에도 음악산업의 진흥에 필요한 사항을 정하여 관련 산업의 발전을 촉진함으로써 국민의 문화적 삶의 질을 높이고 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 하여 「음악산업진흥에 관한 법률」²⁸⁾이 2006. 4. 28. 제정되어 시행되고 있다. 이 법에 의하여 문화체육관광부장관은 음악산업의 진흥을 위하여 필요한 종합적인 계획 및 이에 따른 세부시행계획을 수립·시행하고 있고, 이 경우 필요한 때에는 관계중앙행정기관의 장과 협의할 수 있다.²⁹⁾

게임산업 역시 게임산업의 기반을 조성하고 게임물의 이용에 관한 사항을 정하여 게임산업의 진흥 및 국민의 건전한 게임문화를 확립함으로써 국민경제의 발전과 국민의 문화적 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로 하여 「게임산업진흥에 관한 법률」³⁰⁾이 2006. 4. 28. 제정되어 시행 중이다. 이 법에 의하여 문화체육관광부장관은 관계중앙행정기관의 장과 협의하여 게임산업의 진흥을 위한 종합계획을 수립·시행하여야 한다.³¹⁾

이처럼 다른 문화콘텐츠산업 분야에는 모두 별도의 독립된 진흥법이 제정되어 문화체육관광부에서 종합적인 진흥정책을 수립, 시행하고 있으나 만화산업 분야에서만 유독 별도의 진흥법과 종합적인 진흥정책이 없

된 제9차 개정 법률(법률 제10219호)이 2011. 1. 1.부터 시행되고 있다.

26) 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 제3조 제1항.

27) 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 제4조.

28) 음악산업진흥에 관한 법률은 2006. 4. 28. 법률 제7942호로 제정되어 2006. 10. 29.부터 시행된 이후 5차례에 걸쳐 개정되었는바, 현재 , 2010. 3. 31. 개정된 제5차 개정 법률(법률 제10219호)이 2011. 1. 1.부터 시행되고 있다.

29) 음악산업진흥에 관한 법률 제3조 제1항 내지 제3항.

30) 게임산업진흥에 관한 법률은 2006. 4. 28. 법률 제7941호로 제정되어 2006. 10. 29.부터 시행된 이후 5차례에 걸쳐 개정되었는바, 현재 , 2010. 3. 31. 개정된 제5차 개정 법률(법률 제10219호)이 2011. 1. 1.부터 시행되고 있다.

31) 게임산업진흥에 관한 법률 제3조 제1항.

다는 것은 형평의 원칙에 어긋나는 부당한 차별이라 아니할 수 없다.³²⁾ 이 또한 지금이라도 만화진흥법 제정을 시급히 서둘러야 하는 가장 중요한 근거 중에 하나이다.

III. 만화진흥법 제정안의 주요 내용

1. 만화 관련 용어의 정의

만화진흥법 제정안 초안(이하 간단히 ‘제정안’이라고만 함)³³⁾은 만화 창작 및 만화산업 진흥에 관하여 필요한 사항을 정하여 만화 창작을 활성화 하고 만화산업의 진흥을 촉진함으로써 국민의 문화생활 향상과 국민 경제의 발전에 이바지함을 목적으로 하는바,³⁴⁾ 이 법에서 사용하는 용어 중 “만화”란 하나 또는 둘 이상의 구획된 공간에 실물 또는 상상의 세계를 가공하여 그림 또는 그림 및 문자를 통하여 표현한 저작물로서 종이 등 유형물에 그려지거나 디스크 등 디지털 매체에 담긴 것을 말한다.³⁵⁾ 단, 별도의 진흥법이 존재하는 게임물³⁶⁾과 애니메이션 영화³⁷⁾는 이에서 제외된다.³⁸⁾

이 법에서는 “한국만화”와 “공동창작만화”란 개념이 등장하는바, “한국만화”란 대한민국 내국인이 창작하고 국내에 주된 사업소를 둔 만화사업자(법인을 포함한다)가 제작한 만화 및 제23조의 규정에 의하여 한국만화로 인정받은 만화를 말하고,³⁹⁾ “공동창작만화”란 대한민국 국민인 만화가

32) 이 외에도 출판산업과 관련해서 출판문화산업진흥법(구 출판및인쇄진흥법)이 존재하고 있다.

33) 만화진흥법 제정안 초안의 전문(全文)은 조운선·만화진흥법 추진위원회, 앞의 책, 99-107쪽에 수록되어 있다.

34) 제정안 제1조.

35) 제정안 제2조 제1호.

36) 『게임산업진흥에 관한 법률』 제2조 제1호의 규정에 의한 게임물을 말한다.

37) 『영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률』 제2조 제5호의 규정에 의한 애니메이션 영화를 말한다.

38) 제정안 제2조 제1호 단서.

39) 제정안 제2조 제3호.

또는 국내에 주된 사업소를 둔 만화사업자와 외국인 또는 국외에 주된 사업소를 둔 만화사업자가 공동으로 창작한 만화 중 문화체육관광부령이 정하는 바에 따라 공동으로 창작한 것으로 인정되는 만화를 말한다.⁴⁰⁾

전통적으로 만화는 출판물의 형태로 발간되는 “출판만화”⁴¹⁾를 지칭하는 것이었지만, 인터넷 시대의 도래와 함께 온라인을 통해서 만화를 발표하는 소위 웹툰(webtoon)이라는 형태의 만화창작이 등장하면서 이 역시 만화의 범위에 포섭할 필요가 생겼는바, 제정안에서는 만화를 디지털파일 형태로 가공·처리하고 이를 디스크 등의 디지털매체나 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조 제1항 제1호에 따른 정보통신망⁴²⁾을 통하여 이용자에게 제공되는 만화를 “디지털만화”라고 정의하여 만화의 개념에 포함시키고 있다.⁴³⁾

만화진흥법을 통해서 진흥시키고자 하는 “만화산업”이란 만화 및 만화상품(만화를 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화·서비스 및 그의 복합체를 말한다)의 창작·제작·배급·대여·판매·활용·수출·수입 등에 관련된 산업을 말하고,⁴⁴⁾ “만화사업자”란 영리를 목적으로 하는 자로서 만화출판사업자, 만화수출입사업자, 만화배급사업자, 만화판매사업자, 디지털만화제작사업자, 디지털만화전송사업자 등이 이에 해당한다.⁴⁵⁾

40) 제정안 제2조 제4호.

41) 제정안 제2조 제5호. 출판문화산업진흥법에 의하면 “출판”이란 저작물 등을 종이나 전자적 매체에 실어 편집·복제하여 간행물(전자적 매체를 이용하여 발행하는 경우에는 전자출판물만 해당한다)을 발행하는 행위를 말하므로(동법 제2조 제1호), 전자적 매체에 의한 것(소위 “이북(e-book)”)도 출판물에 해당하지만, 만화진흥법상의 “출판만화”는 “디지털만화”와 대비되는 종이책 형태의 만화만을 의미하는 것으로 보인다.

42) “정보통신망”이란 「전기통신사업법」 제2조 제2호에 따른 전기통신설비를 이용하거나 전기통신설비와 컴퓨터 및 컴퓨터의 이용기술을 활용하여 정보를 수집·가공·저장·검색·송신 또는 수신하는 정보통신체제를 말한다(정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제2조 제1항 제1호).

43) 제정안 제2조 제6호.

44) 제정안 제2조 제7호.

45) 제정안 제2조 제8호.

2. 만화 창작 및 만화산업의 활성화

제정안에서는 우선, 정부가 이 법의 목적을 효율적으로 달성하기 위하여 만화창작 및 만화산업을 육성·지원하는 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 수립하여야 함을 규정하고 있는데,⁴⁶⁾ 이러한 기본계획에는 한국만화 진흥의 기본방향, 만화 관련 법령 및 제도의 개선, 만화 지적재산권 보호를 위한 방안, 만화 창작 활성화를 위한 방안, 만화 및 만화산업 관련 전문 인력의 양성, 만화산업과 관련된 기반 조성, 만화산업 및 디지털만화 관련 기술·표준의 개발과 보급, 국제협력 및 해외시장 진출 등을 포함해야 한다.⁴⁷⁾

또한, 제정안에서는 만화 창작 및 만화산업의 활성화(제4조), 만화가 및 전문인력의 양성(제5조), 디지털만화 및 만화산업과 관련된 기술 개발 촉진(제6조), 만화 또는 만화상품의 협동개발·연구 촉진(제7조), 만화 및 만화상품의 유통활성화 및 유통정보화(제8조), 만화시장의 유통질서의 확립(제9조), 만화관련 지적재산권의 보호(제10조), 만화 및 만화상품의 수출경쟁력 촉진을 위한 국제협력 및 해외진출의 지원(제11조), 만화진흥단지 지정·조성(제12조) 등에 대하여 자세한 규정을 두고 있다.

한편, 만화진흥법은 만화창작자를 비롯한 만화사업자들만을 위한 법률이 아니라 만화이용자의 권익 보호도 도모하고 있는바,⁴⁸⁾ 정부는 만화산업을 진흥함에 있어서 이용자의 권익보호를 위하여 우수한 만화 및 만화상품의 원활한 이용을 위한 교육·홍보, 만화 및 만화상품 이용자의 불만 및 피해에 대한 구제조치, 그 밖에 만화 및 만화상품 이용자의 보호와 관련된 사항 등에 관한 시책을 강구하여야 한다.⁴⁹⁾

3. 만화진흥위원회의 설립

만화진흥법에서 가장 중요한 내용 중에 하나는 역시 만화진흥위원회의

46) 제정안 제3조 제1항.

47) 제정안 제3조 제2항.

48) 저작권법에서도 저작물의 공정한 이용 도모를 통한 문화산업의 향상발전이 중요한 입법 목적 중에 하나이다. 저작권법 제1조 참조.

49) 제정안 제13조.

설립 부분이다. 즉, 제정안에 의하면 정부는 만화의 질적 향상을 도모하고 한국만화 및 만화산업의 진흥·발전을 효율적으로 지원하기 위하여 만화진흥위원회(이하 “위원회”라 한다)를 설립하도록 규정하고 있는바,⁵⁰⁾ 위원회는 법인으로 하고,⁵¹⁾ 정관으로 정하는 바에 따라 임원과 필요한 직원을 두며,⁵²⁾ 정부는 위원회의 설립·시설 및 운영 등에 필요한 경비를 예산의 범위에서 출연 또는 지원할 수 있다.⁵³⁾ 법안에 나타난 만화진흥위원회는 그 체계상 영화진흥위원회와 가장 가까운 것으로 보이는데, 독립된 법인(재단법인)의 형태로 되어 있는 문화체육관광부 산하기관이라고 볼 수 있다.

제정안에 의하면 위원회는 위원장 1인 및 부위원장 1인을 포함한 7인의 위원으로 구성하고, 위원회의 위원은 만화 및 만화산업 등에 관하여 전문성과 경험이 풍부한 자 중에서 문화체육관광부장관이 위촉하되, 성별과 연령을 균형있게 고려하여 구성하여야 하며, 위원장은 「공공기관의 운영에 관한 법률」 제29조 제1항에 따른 임원추천위원회가 복수로 추천한 사람 중에서 문화체육관광부장관이 임명하고, 부위원장은 만화진흥위원회의 위원 중에서 호선한다.⁵⁴⁾

위원회는 만화진흥기본계획 등의 수립·변경에 관한 의견제시, 만화진흥위원회 정관 및 규정의 제정·개정 및 폐지, 만화 창작 및 제작 관련 시설의 관리·운영, 제20조의 규정에 따른 만화발전기금의 관리·운용,⁵⁵⁾ 한국만화 진흥 및 만화산업 육성 등을 위한 조사·연구·교육·연수, 만화의 유통배급 지원, 디지털만화와 관련된 기술 개발과 표준 제정·보급 등에 관한 사항, 한국만화의 해외진출 및 국제교류, 제24조의 규정에 의한 공동창작만화의 한국만화 인정, 그 밖에 만화진흥위원회가 필요하다고

50) 제정안 제14조 제1항.

51) 제정안 제14조 제2항. 위원회에 관하여 이 법에서 정한 것을 제외하고는 「민법」의 재단법인에 관한 규정을 준용한다(제정안 제14조 제5항).

52) 제정안 제14조 제3항.

53) 제정안 제14조 제4항.

54) 제정안 제15조 제1항 내지 제3항.

55) 만화진흥위원회가 만화발전기금의 관리·운용에 관한 중요한 사항을 심의하는 경우에는 만화진흥위원회를 「국가재정법」 제74조 제1항의 규정에 따른 기금운용심의회로 본다(제정안 제16조 제2항).

인정하는 사항 등에 관하여 심의, 의결한다.⁵⁶⁾

또한, 만화 창작·만화산업·만화의 이용 등과 관련한 피해의 구제와 분쟁의 조정을 위하여 위원회 소속으로 만화저작권보호위원회를 두는바, 만화저작권보호위원회는 창작·만화산업·만화의 이용 등과 관련한 피해의 구제와 분쟁의 조정을 받으려는 자의 분쟁의 조정, 저작권 기타 지적재산권의 보호에 관한 자문, 창작물에 관련한 계약 기타 법률 자문, 창작활동에 의한 수입의 회계·세무 자문, 만화저작권 위탁 관리 운용, 기타 보호위원회 운영 목적에 부합하는 업무 등을 수행한다.⁵⁷⁾

그 밖에도 위원회는 국가, 지방자치단체, 공공단체, 공공기관의 운영에 관한 법률에 따른 공공기관, 연구 기관이나 교육 기관 등에 사업수행에 필요한 자료의 수집 및 제공을 요청할 수 있고, 위원회는 지방자치단체에 지방의 만화산업 진흥을 위한 사업에 필요한 협력을 요청할 수 있는바, 이에 따라 자료의 수집 제공 또는 협력을 요청받은 자는 특별한 사유가 없으면 이에 협조하여야 한다.⁵⁸⁾

4. 만화발전기금의 조성

만화진흥법 제정안의 또다른 중요한 내용은 만화발전기금의 조성 부분이다. 제정안에 의하면 만화의 창작 활성화와 만화산업의 진흥을 위하여 만화발전기금(이하 “기금”이라 한다)을 설치하고, 기금은 위원회가 관리·운용하되, 독립된 회계로 따로 계리하여야 한다.⁵⁹⁾

기금은 정부 또는 지방자치단체의 출연금, 개인 또는 법인으로부터의 기부금품, 기금의 운용으로 생기는 수익금, 그 밖에 대통령령이 정하는 수입금 등의 재원으로 조성한다.⁶⁰⁾ 기금은 한국만화의 창작·제작·진흥 관련 지원, 한국만화의 수출 및 국제교류 지원, 예술성 높은 만화의 창작

56) 제정안 제16조 제1항.

57) 제정안 제17조 제1항 및 제2항. 만화저작권보호위원회는 위원장을 포함하여 10인 이내의 위원으로 구성한다(제정안 제17조 제3항).

58) 제정안 제18조 제1항 내지 제3항.

59) 제정안 제20조 제1항 및 제2항.

60) 제정안 제21조.

지원, 만화 전문 인력 양성을 위한 지원, 만화문화의 다양성·공공성 증진과 관련한 사업 지원, 디지털만화 관련 기술의 개발과 관련된 사업 지원, 기금의 조성·운용 및 관리에 필요한 경비, 그 밖에 만화산업의 진흥을 위한 사업으로서 위원회에서 필요하다고 의결한 사업⁶¹⁾ 등을 위하여 사용하여야 한다.⁶²⁾

문화체육관광부장관은 위 사업에 대한 기금 사용의 성과를 측정·평가하여 그 결과를 다음 연도 3월말까지 만화진흥위원회에 통보하여야 하는 바,⁶³⁾ 문화체육관광부장관은 이 규정에 따른 성과의 평가결과, 시정을 요하는 사항이 있다고 인정하는 때에는 만화진흥위원회에 시정을 요구할 수 있다.⁶⁴⁾

그 밖에도, 제정안에 의하면 만화 및 그 관계 문헌 등 만화자료의 수집·보존·전시와 만화의 예술적·역사적·교육적인 발전을 위하여 문화체육관광부 산하에 한국만화자료원을 둘 수 있는바, 한국만화자료원은 국내외 만화 및 그 관계 문헌 등 만화자료의 수집, 수집된 만화 및 그 관계 문헌 등 만화자료의 보존과 복원, 만화문화 발전을 위한 만화 및 그 관계 문헌 등 만화자료의 활용 및 전시, 만화정보화 및 콘텐츠 활용 사업, 그 밖에 한국만화자료원의 설립목적 달성에 필요한 사업을 수행할 수 있다.⁶⁵⁾

IV. 만화진흥법 제정안의 주요 쟁점

앞에서 언급한 공청회에서는 만화진흥법에 대한 여러 가지 다양한 쟁

61) 이 사업에 집행될 수 있는 기금의 액수는 연간 기금 집행 액수의 100분의 15를 초과할 수 없다(제정안 제22조 제2항).

62) 제정안 제22조 제1항.

63) 제정안 제23조 제1항. 문화체육관광부장관은 이 규정에 따른 성과를 측정·평가하기 위하여 만화진흥위원회와 협의하여 성과목표 및 평가기준을 정하여야 한다(제정안 제23조 제2항).

64) 제정안 제23조 제3항.

65) 제정안 제25조 제1항 및 제2항. 만화자료의 수집·보존·활용 및 한국만화자료원의 운영에 필요한 경비는 국고에서 지원할 수 있다(제정안 제25조 제4항).

점들이 제시되고 이에 관한 심도 있는 토론이 진행되었는바, 그 중에서도 앞으로 입법 과정에서 관련 부처(문화체육관광부 및 기획재정부 등)와의 협의 과정 및 소관 상임위원회에서의 법안 심의 과정에서 제기될 수 있는 주요한 쟁점들과 그에 대한 필자의 견해는 다음과 같다.

1. 만화에 대한 정의 규정의 적절성

우선 만화의 정의에 대한 제2조와 관련해서는 보다 심도 있는 논의가 필요할 것으로 보인다. 어느 법률에서나 그 규율 대상에 대한 정의 규정은 결국 모든 문제의 알파와 오메가가 될 수 있는 핵심 조항이고, 특히 이 법과 같은 진흥법에서는 지원 대상을 결정하는 중요한 조항이므로, 입법 목적에 부합하는 정치한 정의 규정의 마련이 요망된다. 특히, 최근의 만화시장에서는 기존의 전통적인 출판만화뿐만 아니라 웹툰(webtoon) 등 다양한 형태의 만화가 시도되고 있으므로, 본 법에서의 만화의 정의규정은 이러한 다양한 만화 현상을 모두 포섭할 수 있어야 한다. 다른 한편으로는 이와 같은 만화환경의 변화로 인해 만화와 다른 장르와의 구별이 점점 모호해지고 있으므로, 정의 규정에서 지원 대상이 아닌 것들을 확실하게 가려내서 제외시켜 향후 논란의 여지를 없애야 한다.

어느 법에서나 정의 규정을 제정할 때는 해당 용어의 사전적 의미를 참고할 필요가 있다.⁶⁶⁾ 국립국어원⁶⁷⁾에서 발간하는 표준국어대사전에는 만화(漫畫)의 의미를 “① 이야기 따위를 간결하고 익살스럽게 그린 그림. 대화를 삽입하여 나타낸다. ② 사물이나 현상의 특징을 과장하여 인생이나 사회를 풍자·비판하는 그림 ③ 붓 가는 대로 아무렇게나 그린 그림

66) 법을 해석할 때에는 문리 해석(文理 解釋)이 가장 우선이므로, 해당 단어의 사전적 의미가 무엇인가는 입법 과정에서도 꼭 참고해야 할 사항이다. 물론 법에서 특정 용어를 정의할 때 반드시 국어사전의 정의 규정과 일치할 필요는 없지만, 사전적 의미와 동떨어진 정의 규정을 만드는 것은 국민의 언어생활과 법률용어와의 괴리를 낳아서 법의 해석, 적용상의 혼란과 이로 인한 사법 불신을 초래할 수 있으므로, 가능하다면 사전적 의미와 부합하는 정의규정을 만드는 것이 바람직하다고 본다.

67) 국립국어원은 문화체육관광부 소속의 한국어 연구기관으로 대한민국의 어문 정책에 관한 연구를 주관한다. 여기서 편찬하는 <표준국어대사전>은 대한민국 표준어의 기준이 된다.

④ 웃음거리가 되는 장면을 비유적으로 이르는 말”이라고 정의하고 있는 바,⁶⁸⁾ 특히 ①번 정의에 의하면 만화에 대한 사전적 의미에서는 이야기(스토리)가 중요한 개념 요소로 들어간다고 볼 수 있다.

그런데, 현재 나온 법안 제2조 제1호에서는 “만화”를 “하나 또는 둘 이상의 구획된 공간에 실물 또는 상상의 세계를 가공하여 그림 또는 그림 및 문자를 통하여 표현한 저작물로서 종이 등 유형물에 그려지거나 디스크 등 디지털 매체에 담긴 것”이라고 정의하는바, 과연 이 조항이 만화진흥법에서의 규율 대상을 명확히 규정하고 있는지는 심히 의문이다. 이 정의 조항에 의하면 우리가 생각하는 만화 이외에도 회화, 일러스트레이션, 삽화 등도 경우에 따라 만화의 범주에 해당되어 본 법의 규율 대상이 될 수도 있으나 이는 입법 목적에 부합하지 아니하므로, 이 규정에 대한 전면적인 재검토를 요한다. 기본적으로 만화진흥법의 입법 대상은 전통적인 출판만화에다가 최근 유행하는 웹툰을 포함시킨 개념이어야 하므로 이를 중심으로 한 정의 규정의 재구성이 요망된다 할 것이다.⁶⁹⁾

또한, 현재의 정의 규정은 만화를 저작물의 일종으로 규정하고 있는데, 물론 만화도 저작물의 일종임은 명백하지만, 정의 규정에 ‘저작물’이라는 단어를 굳이 넣을 필요가 있는지는 의문이며, 차라리 넓은 의미로 ‘콘텐츠’라는 개념을 사용하는 방법도 고려해 볼만 하다. 콘텐츠산업진흥법에 의하면 “콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말하는바,⁷⁰⁾ 이러한 콘텐츠의 개념 중에서 만화에 해당하는 도형, 색채, 이미지 및 영상(정지 영상) 등에 스토리와 문자로 된 대사를 개념 요소로 결합시킨 새로운 정의 규정의 구성을 시도해 봄직하다.

참고로 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률에서는 “영화”를 “연속적인 영상이 필름 또는 디스크 등의 디지털 매체에 담긴 저작물로서 영상영관 등의 장소 또는 시설에서 공중(公衆)에게 관람하게 할 목적으로 제작한 것”으로 정의하고 있고,⁷¹⁾ 게임산업진흥에 관한 법률에서는 “게임

68) <http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp>

69) 출처, 만화진흥법 제정안에 대한 법적 검토, 만화진흥법 공청회 자료집, 2011, 31-32쪽.

70) 콘텐츠산업진흥법 제2조 제1항 제1호.

물”을 “컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치”라고 정의하고 있다.⁷²⁾ “애니메이션(animation)”의 경우 영화진흥법에서 영화의 일종으로 포함시키고 있으므로⁷³⁾ 만화진흥법의 규율대상에서는 제외시키는 것이 적절하다고 사료된다.

2. 만화진흥위원회 설립 및 만화발전기금 조성에 대한 논란

이 법안에 따라 설치되는 만화 관련 기관들과 다른 유관 기관들과의 업무 조정에도 대해서도 충분한 논의가 선행되어야 할 것이다. 우선 문화체육관광부 소속기관인 한국콘텐츠진흥원⁷⁴⁾에서도 현재 기획만화창작지원이 사업내용의 하나로 되어 있으므로,⁷⁵⁾ 만약 본 법안에 의하여 만화진흥위원회가 설립되고 만화발전기금이 조성된다면 한국콘텐츠진흥원에서 현재 시행 중인 각종 만화지원사업과 만화 관련 예산은 모두 만화진흥위원회로 이관되어야 할 것이고, 이를 위해서는 법안 부칙 등에 근거를 마련할 필요가 있다.⁷⁶⁾

이와 관련하여서 제기되는 쟁점 중에 하나는 이른바 “통폐합론”이다. 2009년 5월 콘텐츠 지원체계 개편을 통한 콘텐츠산업의 재도약 발판 마련을 위해 각 장르별로 분산된 진흥기구를 통합한 ‘한국콘텐츠진흥원’을 설립하여 운영 중인데, 이는 기존의 각종 콘텐츠 관련 진흥기구들을 통합하여⁷⁷⁾ 문화산업의 진흥·발전을 효율적으로 지원하기 위하여 설립된 기

71) 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 제2조 제1호.

72) 게임산업진흥에 관한 법률 제2조 제1호.

73) “애니메이션(animation) 영화”란 실물의 세계 또는 상상의 세계를 가공하여 현실과 유사한 동적 감각을 느낄 수 있도록 인력 또는 기술력을 이용하여 표현한 영화를 말한다. 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 제2조 제5호.

74) 문화산업진흥기본법 제31조에 의하여 설립된 기관이다.

75) <http://www.kocca.kr/business/support/ani/index.html>. 이 업무는 한국콘텐츠진흥원의 제작지원본부 창작콘텐츠산업팀에서 담당하고 있다.

76) 졸저, 앞의 글, 32쪽.

구이다.⁷⁸⁾ 여기서의 “문화산업”이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하는 것으로 만화 역시 그 종류의 하나로서 예시되어 있다.⁷⁹⁾ 따라서 한국콘텐츠진흥원이 존재하는 현 상황에서 만화진흥위원회가 설립될 경우 만화를 포함하는 문화산업 진흥이라는 한국콘텐츠진흥원의 업무와 만화산업 진흥이라는 만화진흥위원회의 역할이 중복되고, 이로 인한 권한쟁의나 법률적 논란이 생길 가능성도 배제할 수 없으므로, 별도의 만화진흥위원회를 설립하지 말고 통합된 한국콘텐츠진흥원이 계속 그 역할을 담당하게 하자는 주장이 나올 수 있다. 만화발전기금 역시 기존의 기금들도 통폐합하고 있는 정부방침에 비추어볼 때, 만화진흥과 관련하여 별도의 기금을 설치하는 것은 이러한 방침에 어긋하는 것으로서 기획재정부와의 협의과정에서 난항이 예상된다는 우려가 제기되고 있다.⁸⁰⁾

이에 대해 필자는 다음의 세 가지 논거를 들어 통폐합론에 반대하고 별도의 진흥기구 및 진흥기금 설치에 찬성한다.

첫째, 기존의 한국콘텐츠진흥원이 만화 진흥을 위한 충분한 역할을 수행하고 있었는가 하는 점이다. 연 예산이 2천억원이 넘는⁸¹⁾ 한국콘텐츠진흥원에서 만화창작지원에 투입되는 예산과 인력은 극히 미미하고 대부분의 예산이 방송영상, 게임, 애니메이션 등에 투입되고 있다. 즉, 한국콘텐츠진흥원의 2010년도 사업계획을 보면, 순수하게 만화와 관련된 사업은 “만화·캐릭터·애니메이션 제작 지원 사업” 단 한가지로서 96억원의 예산이 책정되어 있다.⁸²⁾ 이는 총 1600억원에 이르는 연간 사업비 중 약

77) 한국콘텐츠진흥원은 2008년 8월 정부의 공공기관 2차 선진화 추진계획이 발표되고, 2009년 1월 문화산업진흥기본법 개정안이 국회에서 의결되면서 위 법률에 근거하여 2009년 5월 설립되었는데, 한국문화콘텐츠진흥원, 한국방송영상산업진흥원, 한국게임산업진흥원, 문화콘텐츠센터, 한국소프트웨어진흥원 디지털콘텐츠사업단 등의 5개 기구를 통합하여 우리나라의 콘텐츠산업진흥 업무를 총괄 수행하게 되었다.

78) 문화산업진흥기본법 제31조 1항.

79) 문화산업진흥기본법 제2조 제1호 바목.

80) 이기정(문화체육관광부 게임콘텐츠산업과장), 만화진흥에 관한 법률 제정(초안) 검토, 만화진흥법 공청회 자료집, 2011, 35쪽.

81) 2010년도 한국콘텐츠진흥원의 총 예산은 약 2,247억원이고 이 중 사업비가 약 1,600억원이다. <http://www.kocca.kr/about/announce/financial/expense/index.html>

82) 한국콘텐츠진흥원, 2010년도 주요 사업계획(요약), 8쪽.

6%에 불과하다. 그나마 위 사업에는 작가들의 단행본 제작, 잡지연재, 신규잡지 창간 등을 지원하는 “기획만화 창작지원사업” 이외에도 만화캐릭터 콘텐츠 매니지먼트 지원, 캐릭터 창작역량강화 지원, OSMU 킬러콘텐츠 제작, 글로벌 애니메이션 프로젝트 발굴 지원, 애니메이션 산학 공동 제작 지원 등 캐릭터와 애니메이션 관련 사업 등을 포함하고 있어서 96억원의 예산 중에서 순수하게 만화 창작 지원에 쓰이는 예산은 극히 일부일 것을 추정된다. 결국 통합된 한국콘텐츠진흥원이 만화산업진흥을 위해서 충분한 예산과 인원을 투입하여 적절한 역할을 수행하고 있는가에 대해서 큰 의문이 제기될 수밖에 없다.⁸³⁾

둘째, 과연 진흥기구 및 진흥기금의 통폐합이라는 것이 확고한 정부방침인가에 대해서 역시 커다란 의문이 제기된다. 영화 분야의 경우 영화진흥법에 의하여 설립된 영화진흥위원회라는 별도의 진흥기구가 존재하고 이는 한국콘텐츠진흥원으로 통합되지 않고 계속 독자적으로 운영되고 있는바, 만화를 비롯한 다른 콘텐츠 분야 역시 별도의 진흥기구를 만들지 못할 이유가 없다. 진흥기금 역시 문화체육관광부에서 관리하는 것만도 2009년을 기준으로 관광진흥개발기금, 국민체육진흥기금, 문화예술진흥기금, 지역신문발전기금, 신문발전기금, 영화발전기금 등의 6개에 이르는 바,⁸⁴⁾ 이미 다양한 분야별 진흥기금이 존재하는 현실에서 만화진흥기금을

<http://www.kocca.kr/about/announce/biz/bizplan/index.html#none>

83) 한국콘텐츠진흥원의 2010년도 사업내용 및 예산내역을 보면, (1) 콘텐츠 제작 및 창작활성화 지원{방송영상콘텐츠 제작 활성화(73억원), 게임콘텐츠 제작 지원 및 게임 문화 조성(136억원), 만화·캐릭터·애니메이션 제작 지원(96억원), 음악콘텐츠 발굴 및 지원(23억원), 패션문화 육성(21억원), 문화원형 디지털콘텐츠화(22억원), 콘텐츠 소수(1인) 창조기업 지원(24억원), 투자·금융 지원(30억원)}, (2) 해외진출 지원{콘텐츠 수출 지원(90억원), 국제 견본시 개최(57억원), 콘텐츠 해외교류 지원(22억원), 대한민국 콘텐츠어워즈(4억원)}, (3) 문화기술(CT), 융합콘텐츠 육성{문화기술 R&D 기술혁신체계 구축(15억원), 문화기술(CT) 개발 지원(424억원), 문화기술(CT) 성과분석 및 활성화(33억원), 디지털콘텐츠, 융합콘텐츠 육성(199억원)}, (4) 산업기반 조성{콘텐츠 분야별 전문 교육(38억원), 콘텐츠산업 고용 지원(29억원), 산학협력 및 글로벌 교육 지원(94억원), 콘텐츠 유통환경 선진화(45억원), 제작 인프라 지원(77억원), 이용자보호 활성화(15억원)}, (5) 정책개발 및 조사연구{콘텐츠산업 제도정책 개선(1억원), 콘텐츠산업 통계조사 및 백서발간(10억원), 콘텐츠산업 동향분석(2억원)} 등이 있다. 한국콘텐츠진흥원, 2010년도 주요 사업계획(요약), 7-14쪽.

84) 문화체육관광부, 2009회계연도 세입세출 결산보고서, 43쪽.

추가하자는 것은 결코 무리한 주장이 아니다.

더욱이, 문화체육관광부는 2011년 2월 16일 출판문화산업 진흥을 위한 2011년도 주요 정책을 발표하면서 별도의 출판진흥기구(기관명칭: 한국출판문화산업진흥원) 설립을 추진하겠다고 밝혔는바, 출판산업 침체와 전자책 확산 등 출판환경 변화 대응을 위한 종합적·체계적 출판산업 육성정책 추진기구가 필요하다는 것을 그 논거로 들고 있다.⁸⁵⁾ 그렇다면, 만화분야 역시 만화산업 침체와 웹툰의 확산 등 만화환경 변화 대응을 위한 종합적·체계적 만화산업 육성정책 추진기구가 필요하다는 점에서 출판산업과 조금도 다르지 않으므로 별도의 진흥기구 설립은 그 근거가 충분하다. 만약 출판분야에 별도의 진흥기구가 신설되면서 만화분야에만 별도의 진흥기구 설립을 반대한다면 이는 논리적 모순이자 만화에 대한 부당한 차별이라고밖에 볼 수 없다.⁸⁶⁾

셋째, 진흥기구와 진흥기금들의 통폐합이 반드시 바람직한 정책방향인가에 대해서도 논란의 여지가 있다. 물론 유사한 기구들과 기금들을 통폐합하는 것이 예산절감 등 효율적인 측면도 있음을 부정하기는 어렵다. 그러나, 통폐합으로 인한 기구의 방대화는 오히려 비효율을 낳을 수도 있고, 무엇보다도 하나의 기구가 서로 다른 분야의 업무를 총괄하다 보면 전문성이 떨어지는 약점이 있다. 특히, 만화산업은 기본적으로 1인 창작 시스템이므로 대규모의 자본과 인력이 투입되는 방송, 게임, 음반 등과는 다른 산업적 특성이 있다. 이를 충분히 고려하지 못한 채 다른 산업과 동일선상에서 진흥정책을 펼 경우 현실과 동떨어진 탁상공론으로 흐를 가능성이 있다. 결국 만화산업의 특성을 정확히 이해하는 전문가들이 참여하는 별도의 진흥기구 설립은 적절한 만화육성정책의 수립 및 집행을 위해서도 반드시 필요하다.

85) 문화체육관광부, 2011년 2월 16일자 보도자료, 1쪽.

(<http://www.mcst.go.kr/web/notifyCourt/press/mctPressView.jsp>)

86) 문화체육관광부에서 밝힌 출판진흥기구 설립 추진일정을 보면, 2011년 상반기 내에 출판문화산업진흥법을 개정하고, 법 공포 후 1개월 이내에 진흥원 설립추진단을 발족하며, 법 공포 후 6개월 이내에 진흥원을 출범시킬 계획이라고 한다. 위 보도자료 붙임1 <출판진흥기구 설립 개요> 3쪽.

3. 만화저작권보호위원회 설립에 관한 재검토

법안 제17조에서 규정하고 있는 만화저작권보호위원회의 경우 저작권법에 의한 한국저작권위원회⁸⁷⁾와 그 업무가 중복되므로 설립에 신중을 기할 필요가 있을 것으로 보인다. 특히, 한국저작권위원회의 업무 중 “분쟁의 알선·조정”⁸⁸⁾ 업무와 만화저작권보호위원회의 업무 중 “창작, 만화산업, 만화의 이용 등과 관련한 피해의 구제와 분쟁의 조정을 받으려는 자의 분쟁의 조정”⁸⁹⁾ 업무는 거의 동일한 업무로 보이므로, 이로 인하여 양 기구의 업무범위 등을 둘러싼 법률적 논란과 권한쟁의 등이 생길 가능성을 배제할 수 없다.⁹⁰⁾

현재 별도의 진흥기구가 존재하는 다른 콘텐츠분야(이른다면 영화 등)에서도 저작권업무만은 해당 진흥기구가 담당하지 않고 한국저작권위원회가 통일적으로 관할하고 있다. 사건으로는 만화 관련 저작권 보호 및 분쟁 조정 등(법안 제17조 제2항 제1호 및 제2호)에 대해서는 한국저작권위원회가 계속 그 업무를 담당하고, 다만 창작물에 관련한 법률 자문, 회계·세무 자문 등(법안 제17조 제2항 제3호 및 제4호)은 만화진흥위원회 산하에 별도의 센터(가칭 “만화창작지원센터”)를 설립하여 운영하는 것이 더 바람직하지 않을까 한다. 출판만화와 관련된 불법복제물 문제의 경우 기존의 출판문화산업진흥법으로도 해결이 가능하다.⁹¹⁾

87) 저작권법 제112조에 의하여 설립된 기관이다.

88) 저작권법 제113조 제1호.

89) 제정안 제17조 제2항 제1호.

90) 콘텐츠와 관련된 분쟁조정기관으로는 콘텐츠산업진흥법에 의한 콘텐츠분쟁조정위원회도 있다. 이 법 제29조 제1항에 의하여 콘텐츠사업자 간, 콘텐츠사업자와 이용자 간, 이용자와 이용자 간의 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁을 조정하기 위하여 콘텐츠분쟁조정위원회(위원장 성낙인)가 설립되어 지난 2011. 4. 27. 정식으로 출범하였다. 이 위원회가 설립되어도 저작권과 관련한 분쟁은 「저작권법」에 따르며, 방송통신과 관련된 분쟁 중 「방송법」 제35조의3에 따른 분쟁조정 대상이 되거나 「전기통신사업법」 제45조에 따른 조정 대상이 되는 분쟁은 각각 해당 법률의 규정에 따른다(콘텐츠산업진흥법 제29조 제1항 단서).

91) 출판문화산업진흥법 제25조 (불법복제간행물등의 수거·폐기 등) ① 문화체육관광부장관, 시·도지사, 시장·군수·구청장은 소속 관계 공무원(이하 “관계공무원”이라 한다)이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 간행물(이하 “불법복제간행물등”이라 한다)을 발견하였을 때에는 그 불법복제간행물등을 배포한 자에 대하여 그 불법복제

만화저작권 위탁 관리(법안 제17조 제2항 제5호)를 위해서는 별도의 저작권신탁관리단체를 설립하여 문화부의 허가를 받아야 하는데,⁹²⁾ 이는 현행법의 테두리 안에서 지금이라도 만화가단체가 주도가 되어 실행이 가능한 일이므로, 이 법안과는 별도로 만화가들의 중지를 모아 추진해 봄직하다.⁹³⁾ 현재 모두 12개의 각 장르별 저작권신탁관리단체가 있는데,⁹⁴⁾ 1인 창작이 주류를 이루는 만화계의 특성상 만화가들이 직접 저작권 관리를 하는데에는 큰 어려움이 예상되므로, 이러한 필요성에 비추어 보면 문화부의 허가를 얻어 별도의 저작권 신탁관리단체를 설립하는 것은 충분히 실현가능성이 있으리라 생각된다.

간행물등을 즉시 수거하거나 폐기할 것을 명하게 할 수 있다. 이 경우 수거 또는 폐기 명령을 받은 자가 즉시 그 명령을 이행하지 아니하면 관계공무원이 직접 불법복제간행물등을 수거하거나 폐기하게 할 수 있다.

1. 「저작권법」에 따른 저작권자 또는 출판권자의 동의나 그 밖에 정당한 권리 없이 불법복제한 간행물

2. 유해간행물

② 관계공무원은 제1항에 따른 업무를 하기 위하여 필요하면 불법복제간행물등을 배포하는 자의 영업장소에 출입하거나 검사·질문을 할 수 있다.

③ 제1항 각 호 외의 부분 후단에 따라 관계공무원이 직접 불법복제간행물등을 수거 또는 폐기할 때에는 즉시 그 사실의 확인서를 불법복제간행물등의 배포자에게 내주어야 한다.

④ 제1항에 따라 불법복제간행물등에 대한 수거 또는 폐기 명령이나 수거 또는 폐기 조치를 하는 관계공무원은 그 권한을 표시하는 증표를 지니고 이를 관계인에게 보여주어야 한다.

⑤ 문화체육관광부장관, 시·도지사, 시장·군수·구청장은 제1항 각 호 외의 부분 후단에 따라 관계공무원이 직접 수거·폐기를 할 때 필요하면 대통령령으로 정하는 법인 또는 단체에 협조를 요청할 수 있다.

92) 저작권법 제105조.

93) 저작권법상의 “저작권신탁관리업”은 저작재산권자, 출판권자, 저작인접권자 또는 데이터베이스제작자의 권리를 가진 자를 위하여 그 권리를 신탁받아 이를 지속적으로 관리하는 업을 말하며, 저작물등의 이용과 관련하여 포괄적으로 대리하는 경우를 포함한다(저작권법 제2조 26호).

94) 현재 활동 중인 저작권신탁관리단체는 한국음악저작권협회, 한국음악실연자연합회, 한국복사전송권협회, 한국영상산업협회, 한국문예학술저작권협회, 한국언론재단, 한국음원제작자협회, 한국방송실연자협회, 한국방송작가협회, 한국시나리오작가협회, 한국영화제작가협회, 한국콘텐츠진흥원 등의 12개이다. 송영식·이상정, 「저작권법개설 (제6판)」, 세창출판사, 2010, 343-344쪽.

4. 부천 한국만화영상진흥원과의 관계 설정

한국만화영상진흥원(구 부천만화정보센터)⁹⁵과의 관계 정립도 만화진흥법의 입법을 위해서 반드시 풀어야 할 숙제인바, 이를 위해서는 부천시와의 긴밀한 협의가 필요하고, 경우에 따라 부칙 등에 그 내용이 담겨야 할 것이다. 부천시가 설립, 운영하는 한국만화영상진흥원 역시 만화문화의 진흥과 저변 확산을 통해 만화의 예술적, 교육적, 산업적 가치를 증대하여 한국만화산업을 육성·발전시키고 국제 경쟁력을 강화하여 지역경제 활성화에 기여하고자 설립되어 만화산업역량강화, 만화문화인프라확대, 해외시장개척과 글로벌네트워크구축 등의 만화산업진흥업무를 수행하고 있는바, 만화진흥법에 의하여 설립될 만화진흥위원회 및 만화발전기금과 그 역할이 중복된다. 한국만화영상진흥원 안에 설치되어 있는 뮤지엄(Museum) 만화규장각⁹⁶과 만화도서관⁹⁷ 역시 만화자료의 수집·보존·전시⁹⁸와 만화

95) 부천시 한국만화영상진흥원 설치 및 운영 조례에 의하여 설립된 기관이다.

96) 한국만화영상진흥원 안에 있는 뮤지엄(Museum) 만화규장각은 한국만화 100년의 추억을 환상적으로 체험할 수 있는 공간으로서 한국 만화의 역사와 현주소를 살펴볼 수 있는 주요 작품과 작가들을 소개하고 있으며, 이용자가 직접 체험해 볼 수 있는 첨단 전시시설이 함께 구성되어 핸즈온(hands-on)을 넘어 마인즈온(minds-on)을 추구하는 감성 기반의 상설전시를 보여주고 있다. 또한 다양한 이슈와 새로운 트렌드를 보여주는 기획전시를 정기적으로 개최하여 만화의 문화예술적 가치를 대중화하고 확대시켜 나가고 있고, 특수설계된 4D상영관에서는 실감나는 입체영상을 관람하실 수 있으며, 전시 뿐 아니라 다양한 교육프로그램을 개발·운영 중이다.

<http://www.komacn.kr/komacn/index.asp??=ko02010000>

97) 한국만화영상진흥원 안에 있는 만화도서관은 방대한 국내외 출간 만화도서와 다양한 만화관련자료 등을 열람할 수 있는 만화 자료의 집합소라 할 수 있는바, 특히 별도의 아동열람실과 애니메이션 감상이 가능한 영상열람실을 보유하여 다양한 만화문화의 서비스 제공 기회를 확대함은 물론 이용자의 열람 편의성을 더욱 높이고 있다.

<http://www.komacn.kr/komacn/index.asp??=ko02010000>

98) 한국만화영상진흥원 지하에 마련된 뮤지엄 만화규장각의 수장고에는 작가들의 육필 원고 5만여장과 1만여권의 회귀 만화 및 자료들을 보존 중인바, 만화뿐만 아니라 만화가들과 관련된 물품들도 수집 대상이다. 한겨레, 2011년 3월 1일자 20면 기사. 최근 한국 최고의 만화가로 꼽히는 허영만 화백이 평생 그린 육필 만화 원고 15만장을 부천 한국만화영상진흥원의 만화박물관인 뮤지엄 만화규장각에 모두 기탁하겠다고 밝혀서 화제가 되고 있다. 기탁할 원고들은 그가 데뷔 이래 최근까지 발표해온 작품 대부분을 망라하고 있는데, 1970년대 초기작부터 대표작 <타짜>와 <식객> 등 최근의 히트작 대부분이 포함되어 있다. 초기 일부 유실된 원고를 빼면 1974년 데뷔 이후 37년 동안 그려온 만화의 80% 이상이 기탁되는 셈이다. 한겨레, 2011년 4월 22

의 예술적·역사적·교육적인 발전을 도모한다는 점에서 만화진흥법에 의하여 설립될 한국만화자료원과 그 기능이 중복된다고 볼 수 있다.⁹⁹⁾

업무가 중복되는 두 개 이상의 기관이 존재할 경우 결국 해결방법은 (i) 한 기관이 다른 기관을 흡수, 통합하는 방법과 (ii) 두 기관이 서로 양립, 병존하면서 서로 역할 분담을 하는 방법의 2가지를 생각해 볼 수 있다. 사건으로는, 만화진흥이라는 공통의 목표를 강력히 추진하기 위해서 만화진흥법에 의하여 새로 설립될 만화진흥위원회가 한국만화영상진흥원을 흡수하여 단일 진흥기구로서의 위상을 정립하는 것이 바람직하다고 본다. 하지만, 이는 부천시 및 부천시민들의 동의와 양해를 구해야 할 문제이므로, 이것이 여의치 않을 경우에는 두 기관이 서로 병존하면서 적절한 역할 분담과 긴밀한 협조 체계를 구축하는 것도 검토해야 할 것이다.¹⁰⁰⁾ 만화진흥위원회가 한국만화영상진흥원의 조직과 인력을 흡수하는 대신, 제정안 제12조의 만화진흥단지를 부천에 조성하는 것이 하나의 대안이 될 수 있을 것이다.¹⁰¹⁾

V. 결 론

요컨대, 만화가들이 중심이 되어 입법이 추진되고 있는 만화진흥법은 만화진흥위원회라는 별도의 진흥기구를 설립하고 만화발전기금이라는 별도의 기금을 조성하여 한국만화발전을 도모하는 것이 주요 내용이지만, 한국콘텐츠진흥원이라는 통합된 문화콘텐츠 진흥기구가 존재하는 현 상황에서 입법에 난항이 예상된다. 그러나, 현재의 한국콘텐츠진흥원이 만화 발

일자 2면 기사.

99) 이기정, 앞의 글, 35쪽.

100) 제정안에 의하면 만화진흥위원회는 지방자치단체에 사업수행에 필요한 자료의 수집 및 제공을 요청할 수 있고, 지방의 만화산업 진흥을 위한 사업에 필요한 협력을 요청할 수 있는바, 이에 따라 자료의 수집 제공 또는 협력을 요청받은 지방자치단체는 특별한 사유가 없으면 이에 협조하여야 한다(제정안 제18조).

101) 제정안 제12조 (만화진흥단지의 지정·조성) ① 문화체육관광부장관은 만화산업의 진흥을 위하여 만화창작자 및 만화사업자가 집단적으로 입주하여 있거나 입주하고자 하는 지역에 대하여 필요한 경우에는 이를 만화진흥단지로 지정하거나 조성할 수 있다. ② 만화진흥단지의 지정요건 기타 지정 및 조성에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

전에 큰 기여를 해 오지 못했다는 반성적 고려에서 만화만을 위한 별개의 진흥기구 설립과 별도의 발전기금 조성은 반드시 필요하다. 다른 콘텐츠 분야(영화, 게임, 음악 등)에서는 별도의 진흥법과 진흥기구가 존재하는 상황에서 만화 분야에서만 진흥법이 존재하지 않는다는 것은 만화에 대한 정부와 국회의 무관심과 부당한 차별의 결과라고 하지 않을 수 없다.

이 법안이 제정될 경우의 기대효과는 한마디로 만화가들에 대한 전폭적인 창작지원을 통한 한국만화산업 전체의 활성화이다. 그러나, 그 영향은 비단 좁은 의미의 만화산업에만 그치는 것이 아니고 한국 콘텐츠산업 전반, 문화산업 전체에 파급될 것으로 예상된다. OSMU 시대에 원천소스인 만화산업이 진흥될 경우 멀티유스에 해당하는 다른 관련 산업들이 함께 발전할 것임은 명약관화하다. 특히, 만화를 원작으로 흔히 사용하는 영화, TV드라마 등의 영상산업, 연극, 뮤지컬 등의 공연산업, 기타 게임산업, 캐릭터산업 등에도 큰 파급효과가 미칠 것이고, 여기서 만들어진 각종 문화상품들은 최근의 한류열풍을 타고 세계시장으로 수출되어 외화획득과 국위선양으로까지 이어질 수 있다. 물론 구체적인 기대효과는 법 제정 이후 집행 과정에서의 정책 당국의 만화진흥 의지와 관심, 만화진흥위원회의 인적 구성, 그리고 만화발전기금의 조성 규모 등에 달려있음은 두 말할 나위도 없다.

민족문화의 창달은 헌법상으로도 인정된 국가의 의무로서,¹⁰²⁾ 문화산업의 지원 및 육성을 통하여 문화산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화하는 것은 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민경제의 발전으로 이어지는 것이다.¹⁰³⁾ 아무쪼록 한국 만화산업의 발전뿐만 아니라 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민경제의 발전을 위해서도 만화가들이 뜻을 모아 만드는 만화진흥법의 조속한 입법을 촉구하면서, 국회와 소관 부처인 문화체육관광부의 적극적인 관심과 지원을 기대한다.

102) 헌법 제9조 국가는 전통문화의 계승·발전과 민족문화의 창달에 노력하여야 한다.

103) 문화산업진흥기본법 제1조. 이 법에서 말하는 “문화산업”이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하는 것으로서(동법 제2조 제1호) 만화산업 역시 이 법에서의 문화산업에 포함된다(같은 호 바목).

참 고 문 헌

- 국회의원 조운선 · 만화진흥법 추진위원회, 만화진흥법 공청회 자료집, 2011.
- 국회의원 조운선 · 만화진흥법 추진위원회, 한국만화창작백서, 2011.
- 김형진, 『미술법』, 메이문화산업연구원, 2011.
- 류중현, 『현대 저작권의 쟁점과 전망』, 커뮤니케이션스북스, 2008.
- 박성호, 『저작권법의 이론과 현실』, 현암사, 2006.
- 방석호, 『디지털 시대의 미디어와 저작권』, 커뮤니케이션스북스, 2007.
- 서달주, 『저작권법(제2판)』, 박문각, 2009.
- 소병희, 『문화예술지원 및 저작권』, 국민대학교 출판부, 2006.
- 송영식 · 이상정, 『저작권법개설 (제6판)』, 세창출판사, 2010.
- 송영식 · 이상정 · 김병일, 『지적재산법(11정판)』, 세창출판사, 2010.
- 오승중, 『저작권법』, 박영사, 2007.
- 윤선희, 『지적재산권법(9정판)』, 세창출판사, 2007.
- 이규호, 『저작권법-사례 · 해설-』, 진원사, 2010.
- 이상정, 『미술과 법』, 세창출판사, 2009.
- 이해완, 『저작권법』, 박영사, 2007.
- 전영표, 『정보사회와 저작권』, 법경출판사, 1998.
- 정상조 편, 『저작권법 주해』, 박영사, 2007.
- 정상조, 『지적재산권법』, 홍문사, 2004.
- 조용순, 『문화콘텐츠와 저작권』, 전략과 문화, 2008.
- 허희성, 『2007 신저작권법 축조해설 (상 · 하)』, 명문프리컴, 2007.
- Charles R. McManis, Intellectual Property and Unfair Competition (6th Edition), West, 2009.
- Margreth Barrett, Intellectual Property, Aspen Publishers, 2004.
- Melville B. Nimmer & David Nimmer, Nimmer on Copyright, Matthew Bender & Company, 2006.
- Paul Goldstein, Copyright (Second Edition), Little, Brown and Company, 1996.
- Roger E. Schechter, Unfair Trade Practices & Intellectual Property (2nd Edition), West Group, 1993.
- Roger E. Schechter & John R. Thomas, Intellectual Property The Law of Copyrights, Patents, and Trademarks, West Group, Thomson/West, 2003.

<국문초록>

만화는 원소스 멀티유스 시대의 원천 콘텐츠로서 그 중요성이 매우 크지만, 한국의 만화산업은 정부의 지원 부족과 무관심으로 인해 열악한 환경 속에 방치되어 있다. 이에 만화가들이 중심이 되어 만화진흥법 입법을 추진하고 있는바, 이 법은 만화진흥위원회라는 별도의 진흥기구를 설립하고 만화발전기금이라는 별도의 기금을 조성하여 한국만화발전을 도모하는 것이 주요 내용이다. 그러나, 이 법은 한국콘텐츠진흥원이라는 통합된 문화콘텐츠 진흥기구와 부천의 한국만화영상진흥원이라는 유사 기구가 존재하는 현 상황에서 입법에 난항이 예상되고, 만화의 정의 규정과 별도의 만화저작권보호위원회 설치 등의 입법 내용에 대해서는 신중한 재검토가 요망된다. 그럼에도 불구하고, 한국문화콘텐츠산업의 발전을 위해서 본 법의 입법 필요성과 당위성은 충분히 인정되므로 조속한 법 제정이 이루어지도록 국회와 소관 부처의 적극적인 관심이 요망된다.

주제어 : 만화, 만화진흥법, 만화진흥위원회, 만화발전기금, 한국콘텐츠진흥원, 한국만화영상진흥원, 한국저작권위원회

An Essay on the Draft Bill of the Cartoon Promotion Act

Lee, Byoung Kyu*

Even though the cartoon is very crucial as a source content in the one-source multi-use era, the Korean cartoon industry is still in the poor condition due to the government's indifference and lack of support. Hence, many cartoonists are now trying to enact a special law to promote the cartoon industry, which sets forth the establishment of the Cartoon Promotion Committee and the Cartoon Development Fund. However, it would raise a big controversy in that there exist similar agencies such as the Korea Creative Content Agency (KOCCA) and the Korea Manhwa Contents Agency (KOMACON) in Bucheon. The draft bill also needs more fine-tuning with regard to the definition of the cartoon and the establishment of the Cartoon Copyright Protection Commission. Nevertheless, the legislation of the Cartoon Promotion Act is necessary and urgent for the purpose of the growth of the Korean culture industry and the Congress and the government should get interest to pass the bill.

Key Words : Cartoon, Cartoon Promotion Act, Cartoon Promotion Committee, Cartoon Development Fund, Korea Creative Content Agency (KOCCA), Korea Manhwa Contents Agency (KOMACON), Cartoon Copyright Protection Commission

* Associate Professor of Law, Myongji University College of Law/Attorney at Law