

정책연구

2024-15

# 애니메이션 분야 표준계약서 개선방안 연구

Policy Research on Improving Standard Contracts  
in the Animation Industry

박찬욱·이승희·이신복



한국문화관광연구원  
Korea Culture & Tourism Institute



# 애니메이션 분야 표준계약서 개선방안 연구

Policy Research on Improving Standard Contracts in the Animation Industry

박찬욱·이승희·이신복



한국문화관광연구원  
Korea Culture & Tourism Institute



## 연구 책임

---

박찬욱 한국문화관광연구원 연구위원

## 공동 연구

---

이승희 한국문화관광연구원 연구원

이신복 나사렛대학교 경영학과 교수

## 연구 참여

---

김명아 한국법제연구원 연구위원

김은선 홍익대학교 문화예술경영학과 겸임교수

이현정 김장법률사무소 책임연구원

고재종 선문대학교 법경찰학과 교수



애니메이션 분야 표준계약서 개선방안 연구



## 연구 개요



# 1. 서론

## 가. 연구 배경 및 목적

### 1) 연구배경

- 애니메이션 산업은 잠재력이 높은 산업이지만 국내 기업은 영세한 경우가 많고 투자 부족 현상이 있음
- 저출산과 인구 감소가 위기로 작용하지만 글로벌 성공 가능성은 높아지고 있음
- 표준계약서가 모든 문제의 해결책이 될 수는 없겠지만 공정한 사업 관행 확립으로 공동의 이익을 추가하는 한편 손실 발생시 안전장치가 될 수 있을 것임

### 2) 연구목적

- 기존 4종 표준계약서의 사용 현황과 확산의 장애 요소를 파악
- 국내 애니메이션 산업 변화에 맞춘 표준계약서 개선안 제시
- 애니메이션 공동제작 표준계약서 도입 가능성 검토
- 표준계약서 도입 및 확산을 위한 개선방안 제시

## 나. 연구 범위 및 방법

### 1) 연구범위

- 시공간적 범위: '19년부터 현재까지 국내 애니메이션 표준계약서 사용 환경, 일부 해외 사례 포함
- 내용적 범위: 방영권·투자·시나리오·음악 분야 현황, 공동제작 표준계약서 도입 검토

### 2) 연구방법

- 선행연구 및 관련 문헌 검토, 전문가 자문회의, 협단체 간담회 등

## 2. 애니메이션 산업과 표준계약서 제도 현황

### 가. 애니메이션산업 현황 및 주요 이슈

#### 1) 산업현황

##### ① 애니메이션산업 사업체 현황

- 2022년 기준 국내 애니메이션산업은 696개 사업체, 종사자 6,373명, 매출액 921,022백만 원, 수출액 159,355천 달러로 집계됨
- 코로나 이후 감소했던 사업체 수는 2021년부터 회복세를 보이며 최근 5년간 연평균 8.1% 증가
- 애니메이션 창작 제작업체는 398개로 가장 빠르게 증가, 수도권에 79.6%의 사업체가 집중되어 있음

##### ② 애니메이션산업 종사자 현황

- 종사자 중 54.7%가 창작 제작업에 종사하며, 하청 제작업은 32.9%를 차지
- 온라인 애니메이션 제작업 종사자는 최근 3년간 연평균 100.4% 증가
- 정규직 비중은 전체 79.0%, 하청 제작업의 정규직 비중은 상대적으로 낮음 (69.3%)

#### 2) 주요이슈

##### ① OTT 서비스 및 온라인 유통 확대

- 코로나 이후 OTT 성장으로 성인 대상 애니메이션 제작 필요성 증가
- OTT를 통한 글로벌 시장 진출이 중요 과제로 부상

##### ② 애니메이션 기업 상장 및 산업 고도화

- SAMG엔터, 스튜디오 미르 등 주요 기업 상장을 통해 산업 고도화
- IP 기반의 다양한 사업 확장으로 매출 성장과 기업 가치 상승

### ③ 프리랜서 활용도 및 노동환경

- 애니메이션 산업은 프리랜서 활용 비율이 높음
- 서면 계약률이 낮고, 임금 미지급 및 불공정 계약 등 부당행위 비율이 높아 보호와 개선 필요

## 나. 현행 표준계약서 주요 내용

### 1) 방영권 표준계약서

- 애니메이션 방영권 구매 계약은 일정 기간 동안 방영을 허가하는 라이선스 계약
- 저작권자는 소유권을 유지, 방영 플랫폼은 로열티를 지급하고 방영 권리 획득
- 계약은 저작권자와 방영 플랫폼 간의 상호 이익적인 구조
- 공중송신권을 일시적으로 제공하며 다양한 매체를 통해 수익 창출 가능

### 2) 제작 투자 표준계약서

- 애니메이션 투자 계약은 투자사, 방송사, 완구 회사 등이 참여하며 저작권 활용과 수익 분배에 중점
- 표준계약서는 저작권을 제작사에 귀속시키고, 투자 수익 회수를 위한 수익 및 사업권 분배 방식을 명시
- 방영권은 별도의 계약서로 처리하며, 투자 지원과 수익 분배에 집중
- 계약에 첨부 문서를 활용하여 구체적인 정보 제공을 권장, 용어 정의 항목을 포함하여 협의 가능

### 3) 시나리오개발 표준계약서

- 애니메이션 시나리오 창작 계약은 제작사와 프리랜서 작가 또는 외주 업체 간에 체결됨
- 제작사는 기획 의도와 작업 일정을 제공하고, 작가는 이를 바탕으로 시나리오를 창작

- 시나리오는 영상저작물의 중요한 요소로, 제작사는 저작권을 자유롭게 활용하되 공정한 대가와 2차 활용 인센티브를 제공
- 계약은 저작권 분배와 작가의 권리를 보호하는 보상 체계를 마련하는 것이 목표

#### 4) 음악개발 표준계약서

- 애니메이션 음악 창작 계약은 제작사와 프리랜서 음악감독(작곡가) 또는 외주 업체 간에 체결됨
- 제작사는 기획 의도와 작업 일정을 제공하고, 음악감독은 주제가와 배경음악을 창작
- 제작사는 음악 저작권을 자유롭게 활용하되, 공정한 대가와 2차 활용 인센티브를 제공
- 계약은 음악 창작자의 권리를 보호하고, 보상 체계를 마련하는 것을 목표로 함

### 다. 공동제작 표준계약서(안) 주요 내용

#### 1) 공동출자 표준계약서

- 공동출자 표준계약서는 애니메이션 제작 및 유통을 위한 계약으로, 제작사, 투자사, 방송사 등이 참여
- 제작사는 저작권을 보유하고, 투자사는 현금 또는 현물로 출자하며, 수익 및 사업권 분배에 중점을 둠
- 계약은 OSMU 방식으로 저작권 활용 사업을 활성화하며, 방영권은 별도의 계약서로 처리
- 출자사와 제작사 간의 신뢰를 바탕으로 명확한 투자 내역과 제작비 사용 내역이 첨부 문서로 공유됨
- 계약에는 '용어의 정의' 조항이 포함되어 있으며, 협의를 통해 조정 가능

## 2) 공동창작 표준계약서

- 공동창작 표준계약서는 제작사 간 또는 제작사와 방송사, 유통 플랫폼 간의 공동 창작 및 출자를 목적으로 함
- 둘 이상의 제작사가 창작에 실질적으로 기여하여 공동저작물 및 공동저작권을 공유하며, 권리 행사와 수익 분배는 창작 기여도와 출자 비율에 따라 결정됨
- 저작권 활용에 대한 제3자 라이선싱이나 공동 귀속이 가능하며, 후속 저작물 작성 방해를 방지하는 규정을 포함
- 신뢰 기반의 현물 투자 및 제작비 사용 내역이 첨부 문서로 공유되며, 계약 내용은 용어 정의와 함께 유연하게 조정 가능
- 계약의 목적은 창작권 및 사업권 분배를 명확히 하고, 각 당사자의 권리와 의무를 체계적으로 규정하는 것

## 라. 거래 및 계약 구조 분석

### 1) 기업-기업 간 거래

- 기획·제작 단계: 제작사는 시나리오 작가, 캐릭터 디자이너, 음악감독, 애니메이터 등을 고용하여 작품 제작
- 투자 단계: 다양한 투자자들이 참여하여 각자의 사업 영역에 맞는 권리 및 수익 분배 계약 체결
- 방영 단계: 단순 구매 계약, 재정 참여를 통한 방영권 확보 및 수익 분배 계약, 방영권 및 저작권, 2차 저작물 활용권이 포함된 포괄적 계약 등이 존재
- 2차 활용 단계: 방영 후 캐릭터 상품화, 완구, 출판 등 다양한 2차 활용 계약을 통해 부가가치 극대화
- 불공정 거래 위험: 기획·제작 단계에서 작가와 제작사 간, 유통 단계에서 제작사와 방송사 간 불공정 거래 가능성 높음

## 2) 기업-개인 간 거래

- 애니메이션 제작 과정: 내부 인력과 외주 인력이 투입되며, 다양한 직무가 필요함
- 외주와 저작권 문제: 외주 인력이 창작한 부분에서 저작권 문제가 발생할 수 있음.  
예를 들어, 제작사가 2차 저작물을 만들 때 각 창작자가 저작권을 주장하면 사업 추진이 어려움
- 저작권 처리: 시나리오, 음악 등 저작권이 필요한 부분은 동의와 권리 관계 정리를 통해 계약 체결 가능
- 불공정 계약 가능성: 제작사가 프리랜서에 대해 강자로 작용할 수 있으며, 부적절한 대금 지급, 지적재산권 침해, 불리한 계약 체결 등이 발생할 가능성 있음

## 3. 해외 사례 분석

### 가. 일본 사례 시사점

- 일본 정부 가이드라인: 원청과 하청 간 공정 거래를 위해 원청 사업자는 가이드라인을 바탕으로 사내 규정을 정비하고, 하청 사업자가 문제를 제기할 수 있는 환경을 조성해야 함
- 하청 사업자 보호: 원청은 하청의 불만을 확인하고, 제3자적 상담 창구를 설치해 익명성과 신고 용이성을 보장
- 정부 지원 활용: 업계는 거래 적정화, 가격 협상 핸드북 등을 활용하며, 하청 문제 해결을 위한 세미나와 상담 지원을 받음
- 전자 계약 서비스 도입: 일본은 애니메이션 제작 관련 서류를 클라우드 기반 전자 계약으로 처리 가능하며, 우리나라도 도입 방안이 필요함

### 나. 미국 사례 시사점

- 미국 애니메이션 산업 구조: 대형 제작사 중심으로 애니메이션을 제작하며, IP를 다양한 매체로 확장하는 순환 생태계가 잘 구축되어 있음. 제작사들은 직접 고용 방식으로 창작자를 고용하며, 고용 계약은 다양하고 유연함

- 자체 스트리밍 플랫폼: 많은 제작사들이 자체 OTT 플랫폼을 운영하여 제작, 방영, 유통을 일원화하고 있으며, 방송사 의존도는 낮음
- 노조와 단체 협약: 애니메이션 종사자들은 노조를 통해 제작사와 3년마다 ‘기본 계약’을 협상하며, 이를 통해 표준화된 조건(최저 임금, 근무 시간, 인센티브 등)이 마련됨
- 합리적인 보수와 인센티브: 창작자들은 저작권을 제작사에 양도하지만, 작품 성과에 따라 추가 인센티브를 제공받는 구조. 고용 계약에는 퇴직금, 보험 등 다양한 혜택이 포함됨
- 분쟁 해결: 노조는 분쟁 발생 시 중재 역할을 하며, 창작자들의 권리를 보호
- 국내 애니메이션 산업에의 시사점: 저작권 양도 후 합리적인 보수와 인센티브를 보장하는 미국의 구조는 국내에도 적용할 만함. 창작자들의 역할과 보수 기준을 명확히 규정하고, 분쟁 해결을 위한 중재 제도를 도입하는 것이 필요함

## 4. 애니메이션 표준계약서 인식 및 실태

### 가. 애니메이션 표준계약서 이용 실태조사 개요

- 한국콘텐츠진흥원이 진행한 <2024년 애니메이션 분야 표준계약서 이용 실태조사>의 내용을 활용하여 애니메이션 표준계약서의 인식도, 이용 필요성, 활용 방식과 정도, 개선필요 사항 등을 파악
- 제작사와 창작자의 경우 2022~2023년 한국콘텐츠진흥원의 애니메이션 분야 지원사업 4개에 대한 수혜 및 비수혜 대상자(제작사, 창작자)를 대상으로 하였고, 방송사 및 투자사는 애니메이션 분야에 대한 투자 및 방송 경험이 있는 담당자를 대상으로 진행함
- 조사에 참여한 기업은 제작사 108개, 투자사 5개, 방송사 6개였고, 창작자는 시나리오(작가) 창작자 9명, 음악(음악감독, 음악 PD 등) 창작자 22명이었음

## 나. 조사결과

〈표 1〉 애니메이션 이용 실태조사 조사결과 요약

구분	제작사	투자사	방송사	시나리오 (작가)	음악 (감독, PD 등)	비고
인지도	64.8%	80.0%	66.7%	55.6%	68.2%	① 알고 있다
	26.9%	20.0%	33.3%	33.3%	22.7%	② 알고는 있으나 구체적인 내용은 모른다
필요성	79.6%	100.0%	100.0%	88.9%	90.9%	필요하다 응답비율
필요한 이유	정부 표준계약서 공신력	정부 표준계약서 공신력	정부 표준계약서 공신력	정부 표준계약서 공신력	정부 표준계약서 공신력	1순위
필요없는 이유	정부 표준계약서 사용해도 신뢰성 없음	-	-	현장에서 잘 반영되지 않아서	자체 계약서가 있어서	1순위
활용방식	전체 이용	전체 이용 일부 조항 이용	일부 조항 이용	이용 않고 자체계약서 이용	전체 이용	1순위
전체이용 이유	상호이익 추구	제작사 제안 정부 표준계약서 공신력	-	상호이익추구 정부 표준계약서 공신력	정부 표준계약서 공신력	1순위
일부조항 이용이유	필요항목 추가 위해	불필요 내용 제외 위해	필요항목 추가 위해	불필요내용제외 필요항목추가	필요항목 추가 위해	1순위
자체계약 이용이유	계약 상황이 상이해서	계약서 내용이 상이해서	기타	계약 상황이 상이해서	기존계약서용이 계약상황상이성	1순위
개선 필요사항	애니 창작환경에 맞는 내용 추가	어려운 용어 개선	현재 산업에 맞는 내용 반영	애니 창작환경에 맞는 내용 추가	애니 창작환경에 맞는 내용 추가	1순위
	현재 산업에 맞는 내용 반영	현재 산업에 맞는 내용 반영	애니 창작환경에 맞는 내용 반영	현재 산업에 맞는 내용 반영	현재 산업에 맞는 내용 반영	2순위

## 5. 전문가 및 업계 의견 조사

### 가. 개요

#### 1) 목적 및 일시

- 기존 4종 애니메이션 표준계약서(방영권, 투자, 시나리오, 음악)의 개선사항 도출 및 신규 1종(공동제작) 표준계약서 도입을 위해 전문가 FGI(포커스 그룹 인터뷰)와 서면 조사를 진행함

- 전문가 FGI: 2024년 5월, 구로, 판교 등 수도권 일대에서 애니메이션 기업들을 방문하여 표준계약서 이용 현황과 인식을 조사
- 서면 조사: 이메일을 통해 표준계약서 수정안을 2차에 걸쳐 조사, 기존과 변경된 내용을 비교하며 전문가 의견 수렴

## 2) 참여전문가

### ① 참석자 구성

- 분야별 업계 관계자, 연구진, 법률 전문가가 분야별 인터뷰에 참여
- 법률 전문가의 도움을 받아 서면을 통해 파악된 내용을 수정

### ② 표준계약서 수정 과정

- 다양한 계약 당사자들의 참여가 필요, 여러 분야의 전문가들이 참여
- 서면 자문을 통해 2~3차에 걸친 검증 과정을 거침

## 3) 검토내용

〈표 2〉 기존 표준계약서 자문내용

구분	인터뷰 대상(계약당사자)				
	제작사	투자사	음악감독	시나리오작가	방송/통신사
표준계약서	방영권 투자 시나리오 음악	투자	음악	시나리오	방영권
주요내용	우측 내용 모두 해당	원금상환 및 수익분배 사업권 및 대행 수수료 지재권 및 우선협상권 등	대가 및 정산 검수 및 수정 지재권 등	시나리오 범위 집필대가 지급 검수 및 수정 지재권 등	방영권 편성시간/ 제작편수 명칭 사용 등
주요 조사 내용	적용실태 수정적용 내용 개선 필요사항 기타 의견	적용실태 수정적용 내용 개선 필요사항 기타 의견	적용실태 수정적용 내용 개선 필요사항 기타 의견	적용실태 수정적용 내용 개선 필요사항 기타 의견	적용실태 수정적용 내용 개선 필요사항 기타 의견

〈표 3〉 공동제작 표준계약서 자문내용

구분	인터뷰 대상(계약당사자)	
	제작사	방송/통신사
표준계약서	기존 공동제작(공동출자, 공동창작) 안 신규 공동제작 안	기존 공동제작(공동출자, 공동창작) 안
기존 계약서 검토 내용	협력 내용 저작권 귀속 사업권 보유 수익분배	협력 내용 저작권 귀속 사업권 보유 수익분배
신규 계약서 검토 내용	정의 조항 R&R(Role & Responsibility) 주요 내용 및 구성	-

## 나. 사전조사 결과

- 방영권 표준계약서: 가장 높은 개선 수요를 보임
- 음악 제작 및 투자 표준계약서: 방영권 표준계약서 다음으로 개선 수요가 높음
- 시나리오 집필 표준계약서: 개선 수요가 가장 낮음
- 전체 인식: 표준계약서의 비실용성과 개선 필요성 인식은 대부분 동일한 방향으로 나타남

[그림 1] 표준계약서 조항별 비실용성 및 개선 필요성 인식에 대한 전반적인 경향성

방영권 표준계약서					투자 표준계약서				
표준계약서 조항	제작사		방송사		표준계약서 조항	제작사		투자사	
	비실용성	개선 필요성	비실용성	개선 필요성		비실용성	개선 필요성	비실용성	개선 필요성
제2조 계약의 대상	1.3	1.3	2.0	1.8	제2조 계약의 대상		1.8	1.0	1.7
제3조 방영권	2.0	1.3	2.5	3.3	제3조 용어의 정의		1.5	1.5	1.7
제4조 방영권 이용료 및 지급 방법	1.7	1.5	2.5	3.5	제4조 제작비 및 기타비용		2.0	1.5	1.7
제5조 납품 및 반환	1.3	1.3	1.5	2.5	제5조 진술 및 보증		1.8	1.5	2.0
제6조 방송용 품질보증 및 수정	1.3	1.3	2.0	3.5	제6조 "제작사"의 의무		1.8	1.5	1.7
제7조 편성시간 및 제작 편수 증감	2.0	2.0	2.5	3.5	제7조 "투자사"의 의무 및 투자금		1.8	1.5	1.7
제8조 방송심의 및 미방영	1.3	1.3	1.5	2.8	제8조 투자금의 관리 및 감사		1.8	1.5	1.7
제9조 국산 애니메이션의 인정	1.0	1.5	2.5	2.8	제9조 제작 완료 및 방영		1.8	2.0	2.0
제10조 진술 및 보증	1.0	1.5	3.0	3.0	제10조 투자 원금 상환 및 수익 분배		1.8	2.0	2.3
제11조 크레딧의 표기	2.7	1.8	3.0	3.3	제11조 창안 및 회계		1.5	1.0	1.7
제12조 계약의 해지-해제	1.3	1.5	2.5	3.0	제12조 사업권 및 사업대행 수수료		2.3	1.5	1.7
제13조 비밀유지	1.0	1.0	2.5	3.0	제13조 지식재산권 및 우선 협상권		1.5	2.0	2.3
제14조 변경신고	1.3	1.3	2.5	3.5	제14조 크레딧의 표기		1.3	1.0	1.0
제15조 관리책임	1.3	1.3	2.5	3.8	제15조 비밀유지		1.0	1.0	1.3
제16조 명칭 사용 등	2.0	1.5	2.5	2.8	제16조 불가항력		1.0	1.0	1.3
제17조 위임 및 양도 등의 금지	1.0	1.3	2.0	2.5	제17조 계약의 해지-해제		1.0	2.0	2.3
제18조 불가항력	1.0	1.3	2.0	2.3	제18조 면책		1.0	1.0	1.3
제19조 분쟁의 해결 및 관할	1.3	1.3	3.0	3.5	제19조 관리책임		1.0	1.0	1.3
					제20조 위임 및 양도 등의 금지		1.0	1.0	1.7

시나리오 집필 표준계약서					음악 제작 표준계약서				
표준계약서 조항	제작사		시나리오 작가		표준계약서 조항	제작사		음악 감독/업체	
	비실용성	개선 필요성	비실용성	개선 필요성		비실용성	개선 필요성	비실용성	개선 필요성
제2조 시나리오 개발 개요	1.0	1.3	2.0	2.3	제2조 음악제작 개요	2.0	1.8	2.0	1.5
제3조 시나리오의 집필	1.3	1.5	2.0	2.3	제3조 음악의 개발 기간 및 제출	2.0	1.5	2.0	1.5
제4조 시나리오 집필의 대가 지급	1.7	2.0	2.0	1.7	제4조 대가 및 장산	2.0	1.5	2.0	2.0
제5조 감수 및 수정	1.0	1.0	1.0	1.3	제5조 감수 및 수정	2.0	1.8	2.0	2.0
제6조 애니메이션 제작 여부에 관한 결정권 등	1.0	1.0	2.0	3.0	제6조 음악감독의 의무	2.0	1.3	3.0	3.0
제7조 전술과 보충	1.0	1.0	1.0	2.0	제7조 음악 사용 여부에 관한 결정권	2.0	1.5	3.0	3.0
제8조 지식재산권	2.7	2.3	1.0	1.7	제8조 전술과 보충	2.0	1.3	1.0	2.0
제9조 크레딧	1.7	1.5	1.0	1.7	제9조 지식재산권	2.0	2.5	1.0	2.5
제10조 위임 및 양도 등의 금지	1.3	1.3	1.0	1.0	제10조 크레딧 표기	2.0	1.5	1.0	1.0
제11조 비밀 유지	1.0	1.0	1.0	1.0	제11조 위임 및 양도 등의 금지	1.0	1.3	1.0	2.0
제12조 관리책임	1.0	1.0	1.0	1.0	제12조 비밀 유지	1.0	1.0	1.0	1.5
제13조 계약의 해지	1.0	1.0	1.0	1.7	제13조 계약의 해지	1.0	1.8	1.0	1.5
제14조 손해배상	1.3	1.3	1.0	1.7	제14조 손해배상	1.0	1.0	1.0	1.5
제15조 불가항력	1.0	1.0	1.0	1.7	제15조 관리책임	1.0	1.0	1.0	1.5
					제16조 불가항력	1.0	1.0	1.0	2.0

## 다. 방영권 표준계약서 개선 의견

### 1) 1차 의견 수렴

〈표 4〉 방영권 계약 키워드별 채택여부 및 사유

키워드	제안자	계약서 조항	채택여부	내용 및 채택/불채택 이유
재방영 비용 산정	제작사	제3조 2,3,4항	○	〈방송프로그램 방영권 구매 표준계약서〉에 이미 도입된 사례가 있으므로 애니메이션 분야에서도 차이가 없는 것으로 보고 동일한 문구 삽입
방영지역 표기 삭제	방송사	제3조 3항	○	미디어의 발달에 따라 방영지역 명시는 불필요하다는 의견 반영
방영기간 표기 조정	방송사	제3조 2항	○	방영권 이용기간을 연월일로 특정하기 보다는 첫 방영 일 이후 몇 년 등으로 조정하는 것이 합리적
방영권료 단계별 지급	방송사	제4조 2항	○	현재 특정일까지 방영권 이용료를 지급하게 되어 있으나, 제작과 방영이 동시에 이루어지는 경우에 방영권 이용료 지급의 단계를 나누는 것 고려 필요
구식 용어 변경	방송사	제5조	○	‘마스터테이프’라는 용어는 최근에는 사용하지 않는 용어이므로 ‘디지털영상파일’로 용어 변경
수정 횟수 제한 삭제	방송사	제6조	△	수정 횟수 관련 사항은 표준계약서의 핵심사항이므로 삭제하는 것은 어려워 보임. 다만 4항의 제작사 고유권한 인정에 대한 부분은 분쟁 소재가 있을 수 있으므로 수정하는 것을 고려
국산애니메이션 인정을 위한 증빙제출 기간	방송사	제9조	○	방통위의 집계 시기 등에 맞추어 현행화(2개월→1개월)는 가능할 것으로 보임
크레딧 표기 유연화	방송사	제11조	○	크레딧 표기는 저작권자의 정당한 권리이므로 표기해주는 것이 필요하며 지원사업에 대한 한국콘텐츠진흥원 표기는 별도 협의가 필요할 것으로 보임

키워드	제안자	계약서 조항	채택여부	내용 및 채택/불채택 이유
위약별 규정 강화	방송사	제12조	△	현재 상대방이 계약 상의 의무를 위반하고 시정하지 않는 경우 계약을 해지 혹은 해제할 수 있다고 되어 있지만, 방송사고가 생길시에 방송사가 입는 피해를 감안하여 위약별 규정이 필요
명칭 사용	방송사	제16조	○	“특별한 사정이 없는 한”이라는 문구는 담당자를 보호하는 역할을 할 수도 있을 것으로 보임. 다만, “프로그램의 홍보 등”에서 ‘등’을 빼서 용도를 명확히 제한.

## 2) 2차 의견 수렴

〈표 5〉 방영권 계약

조항	의견		반영 방향
제3조 제2항	제작사	· 의견 없음.	‘방영일’ -> ‘방송일’로 변경 방송 지연 발생에 대한 사항은 세부내용 합의에 의한다는 4항에 의해 포함시킬 수 있을 것으로 보임
	방송사	· ‘방영일’ -> ‘방송일’로 용어 변경 · 방송사 사정으로 첫 방영이 무기한 지연되면, 이용 종료일까지 지연될 수 있고, 조건에 따라, 타 플랫폼 판매와 런칭에도 영향을 미칠 수 있어, 계약 당사자 간 상황에 맞춰 상호협의를 통해 단서 조항을 추가할 수도 있겠음 · 방송사와 콘텐츠 공급시간의 체결 후 실질적 방영준비 소요시간이 작품마다 상이하여 방영권 이용기간 조정에 대하여 합리적으로 판단됨	
제3조 기존 제3항 [방영지역 명시]	제작사	· TV방송시리즈의 경우 국가별로 판매되고 있으므로 방영 지역 명시 규정은 유지가 필요해보임 · 방송사의 플랫폼에 따라 달라지므로 상호 수정할 수 있도록 했으면 함	방영지역은 3항으로 신설하되, 상호 합의에 의하여 정할 수 있도록 함
	방송사	· 방영지역 명시 불필요에 동의함	
제3조 기존 제4항 (개정 제3항)	제작사	· 방영권 범위에 대한 구체적 내용이 방송사마다 상이하니, 언급이 필요함 · 방송사의 방영권 범위에 대한 구체적 명시가 필요함	국어적으로 방송권이 더 맞는 표현이지만 일반적으로 방영이 더 많이 쓰이고 있어 변경 않음
	방송사	· ‘방영권’ → ‘방송권’으로 용어 변경	
제4조 제2항	제작사	· 방영권 이용료 1/2을 제작사에 지급하는 조건이 방송사와 협의 잘되길 바람. 다만, 계약금 지급 형태와 절차에 대해 조금 더 세부적 사항이 필요할 것 같음 · 첫 방영 후 1/2을 지급하였는데, 만일 제작사가 방영 못할 경우의 대안으로, 회차별 방영분을 납품한 후 일정기간 내 지급의 방법을 제안함	방영권 이용료를 회차별 지급으로 내용 변경
	방송사	· 표준계약서 인터뷰에서 논의한 바 없는 사안으로 수용할 수 없음 · 방송 완료 물량에 대한 후지급을 원칙으로 계약해 왔으므로, 선지급으로 변경 시, 방송사가 입게 될 금전적 손실 예방을 위한 제도적 안전장치가 필요함	

조항	의견		반영 방향
		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 방송물의 입고 및 자체심의를 득한 후 월말 방송 기준으로 '방송사'는 구매비용을 월 단위로 정산하여 방송 후 익월 15일 이내로 방송회수에 따라 '제작사'에게 현금 지급하는 것으로 의견</li> </ul>	
제4조 제4항	제작사	· 의견 없음	변경안 확정
	방송사	· 방영횟수를 정하면 재방영 이슈가 없도록 할 수 있기에 큰 의미가 없어 삭제필요	
제4조 제5항	제작사	· 의견 없음	<p>창작가 권리 보호 차원에서 방송사 역할 강화 필요가 있으며 기존 방송분야 방영권 계약에도 동일한 내용이 명시되어 있음</p>
	방송사	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이미 저작권료는 방송사를 통해 지급되는 사항이므로 신설하지 않는 것도 방법일 듯하며, 지급 과정에서 다양한 변수가 있을 수 있음</li> <li>· 명문화된 조항으로, 관련 저작권료를 방송사가 일임하는 것으로 해석되어 제작사가 지급해야 할 저작권료까지도 방송사에서 지급하는 것으로 해석될 여지가 있음</li> <li>· 방송사가 지급해야 할 저작권료 범위를 구체적으로 한정하거나 보완할 필요가 있음</li> <li>· 방송사는 저작권 없이 방송권만 확보한 방송물의 경우 저작권사용료를 지급하지 않음</li> </ul>	
제5조 제1항	제작사	· '마스터파일'로 용어 변경해도 될 듯함	'슬라이드' 삭제
	방송사	· '슬라이드' 용어도 사용하지 않으니 삭제하고, 기타 홍보자료로 정리하자는 의견	
제6조 제2항	제작사	· 의견 없음	<p>선언적 내용이고 타 계약서에도 들어가 있는 표현이므로 내용 확정</p>
	방송사	<ul style="list-style-type: none"> <li>· '합리적'이라는 용어가 해석의 여지가 다분할 것 같음</li> <li>· 제작사들의 영상 납품 실정으로 고려해볼 때, 회차가 갈수록 제작 일정에 쫓겨, 방송사는 수정작업이 거의 불가능한 일정에서 영상 납품을 받고 방송 일정 차질이나 수정 요청해야 할 상황이 있을 수 있어, 방송사는 '합리적'으로 제한하는 것이 불가능할 수 있음</li> </ul>	
제9조 제1항	제작사	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 제작사 인정 신청을 위한 준비시간이 필요하고, 제작과 신청 준비를 동시 진행하는 상황도 있음</li> <li>· 보통 납품기일에 맞춰 제작되지만, 국산화 판정은 매월 15일까지 신청, 익월 판정으로 어렵거나 급하므로, 현행 규정이 좋으며 3개월 이내가 적당해 보임</li> <li>· 심의가 월 단위로 이루어지므로 현행 유지필요</li> </ul>	<p>기간은 현행 유지 가급적 기간을 당기는 것으로 협의할 수 있다 포함</p>
	방송사	<ul style="list-style-type: none"> <li>· '방송사'와의 보고와 승인 절차 및 초과 제출 기한의 한계점을 담은 보완내용이 있으면 좋다고 생각함</li> <li>· 1개월 내로 제출하기 어려운 경우가 대다수이므로, 방송사와 일정을 조율할 수 있다는 단서조항을 넣으면 좋을 것으로 보임</li> </ul>	
제11조 제3항	제작사	· 의견 없음	변경안 확정
	방송사	· 방송사 크레딧은 자사의 스태프 표기가 본래 목적이므로, 한정된 시간 내에서 협력업체 스태프까지 표기할 의무는 없음	

조항	의견		반영 방향
		<ul style="list-style-type: none"> <li>애니메이션 표준 제작 시간의 규정을 준수해야 하기에, 지급기관 표기는 자막으로만 표기하고 있음</li> </ul>	
제12조 제2항	제작사	<ul style="list-style-type: none"> <li>개정 요청 사유의 목적이 누구를 위한 것 모르겠음</li> <li>'방송사고'라는 부분이 포괄적이고, 어떤 것의 사고인지 구별이 안 됨</li> <li>일반적으로 제작사가 납품하면 방송사에서 검수 과정을 거침</li> </ul>	문구를 다듬는 것으로 수정
	방송사	<ul style="list-style-type: none"> <li>추가된 문안 내용을 문맥에 맞게 수정하여 재조회 필요</li> </ul>	
제16조	제작사	<ul style="list-style-type: none"> <li>의견 없음</li> </ul>	변경안 확정
	방송사	<ul style="list-style-type: none"> <li>순수 홍보 목적이라면 협의를 통해 사용 승인할 수 있으며, 자막 표기만 허용가능</li> <li>['방송사'의 "승인"을 얻어야 한다], ['방송사'의 허용하여야 한다] 문구를 [이에 최대한 협조한다.]는 문구로 변경하는 것을 고려</li> </ul>	

## 라. 제작 투자 표준계약서 개선 의견

### 1) 1차 의견 수렴

〈표 6〉 투자 계약 키워드별 채택여부 및 사유

키워드	제안자	계약서 조항	채택여부	내용 및 채택/불채택 이유
투자지분과 수익지분 구분	제작사 투자사	제10조	○	타 장르에서도 활용되고 있는 방식으로 애니메이션 분야도 충분히 적용 가능 투자 초반에 정해야 할 부분으로 손익분기점을 넘은 후에 상호조정 할 수 없는 부분이므로 수정 필요 한국콘텐츠진흥원 지원금 받은 경우 그 금액만큼 제작사 투자 지분으로 인정 명기
제작사의 원작 로열티 인정	제작사 투자사	제13조	○	타 장르 사례를 검토하여 상호 합의하여 조정하는 것으로 포함해 둘 필요가 있음 투자사들도 순이익의 10%를 제작사 투자지분으로 인정해 줄 필요가 있다고 언급
수수료 조정 가능 여지	제작사	제12조	△	제작사의 해외 사업이 늘어감에 따라 필요에 따라 협의 가능하도록 조정을 요청함
후속저작물에 대한 수익배분 권리	제작사	제13조	○	보다 명확한 권리 보장 표현 필요 후속 투자에 대한 권리 보장 필요
정산 및 회계 내용 상세화	제작사 투자사	제11조	○	계약서 내용이 너무 간단하므로 상세한 내용 기재 필요 영화 부문 표준계약서를 참고할 필요가 있음
정산시 P&A 비용도 비용처리	제작사	제11조	×	투자사들은 P&A 비용은 수수료에 포함된 것으로 보고 있고 일정 비율 안에서 처리하는 것을 원칙으로 하고 있음

키워드	제안자	계약서 조항	채택여부	내용 및 채택/불채택 이유
명칭 변경	투자사	제2조	○	제목을 가제로 표기 제작완료일도 월까지만 표기
예비비	투자사	제4조	○	물가상승 및 기타 비용을 감안하여 10% 정도 한도 내에서 예비비 인정
감사 시기	투자사	제8조	○	3항에서 (연간/분기별)마다 회계감사를 실시하지는 않으므로 제작완료시 혹은 1차 정산 시로 조정
지체 기간 명기	투자사	제9조	○	제작완료가 이루어지지 못한 경우에 1차 6개월, 2차 1년 등의 기간 협의 명시 필요
지체상금 조정	투자사	제9조	○	지체상금 비율이 상당히 높아보이므로 조정이 필요해 보임
사업권	투자사	제12조	○	투자사가 같이 사업을 하는 경우도 많으므로 1항에 '제작사와 투자사가 별도로 정하지 않는 한'이라는 문구 삽입 4항의 %는 바뀌는 경우가 많으므로 향후 협의에 의해 조정할 수 있는 것으로 표기
후속투자 수익배분 권리	투자사	제13조	○	2항에서 '제외한'이라는 표현 삭제 필요. 후속저작물에 대한 권리 인정 필요
위약벌 규정	투자사	제17조	○	의도적인 매출 누락행위가 있을 경우 강력한 위약벌 규정 삽입

## 2) 2차 의견 수렴

〈표 7〉 제작 투자 계약

조항	의견		반영 방향
제2조	제작사	· 의견 없음	'방영예정일' -> '방영예정'으로 변경
	투자자	· '방영예정일' -> '방영예정'으로 용어 변경과 월까지만 표기하는 것이 좋을 것 같음	
제4조 제4항	제작사	· 예비비 추가 편성할 시, 그 부담은 어느 쪽이 하는지? 또는 협의된 제작비 내에서 사용 용도를 바꾸는 것인지? 또는 투자금이 증가하는 것인지? 확인 필요함	총제작비 증가분을 인정한다는 의미를 명확히 정리, 최대 금액도 병기.
	투자자	· '5억원 이내' 등의 금액 제한도 있으면 함	
제8조 제1항	제작사	· 의견 없음	해당 내용은 첨부 3에 포함되어 제작사 및 투자사 간 합의할 내용이므로 계약서 상에 표기하지 않고 내용 확정
	투자자	· 제작비 세부내역에 따라 총제작비 내에서 내역별 비용 조정은 가능하나, 제작 퀄리티 확보를 위해 각 항목에서의 초과 가능한 비율을 일정 범위로 제한하는 것이 효과적일 것으로 보임	
제8조 제3항	제작사	· '회계 감사가 필요하다고 판단할 경우, 실시할 수 있다. 이때 방법과 비용 등은 요청하는 측이 지불하는 것으로'하면 어떨지 제안함	'기타 필요시' 내용 추가 비용에 대한 내용 반영

조항	의견		반영 방향
	투자자	· 제작 완료나 1차 정산 시, 의무적으로 회계 감사를 받아 감사보고서를 제출하여, 비용은 제작비 사용자인 제작사에서 부담하는 것이 맞을 것으로 판단됨	
제9조 제1항	제작자	· 의견 없음	1차 의견 수렴과정에서 나온 안이고, 추가 제안된 안보다 기존의 안이 구체적이어서 반영하지 않고 내용확정
	투자자	· 연장은 2차로 나누기보다 '투자자와의 합의를 통하여 최대 1년을 넘지 않는 기간 내로 자유롭게 정할 수 있도록' 하면 좋을 것 같음	
제9조 제4항	제작자	· 의견 없음	일반적인 지체상금의 범위를 크게 벗어나지 않는 내용으로 보여 반영하지 않고 내용 확정
	투자자	· 지체상금의 제한 조항 및 제작사의 부담이 크다는 점에서 '제작비 기준 연15%범위 이내에서 일차 계산으로 지급하도록 하는 것이 좋을 것 같음	
제10조 제2항	제작자	· 손익분기점을 넘긴 이후의 매출은 수익이 되기에 수익지분을 하나로 가는 것이 맞다고 생각함	수익지분율로 일원화. 용어정의는 계약서 2장에 표기되어 있으나 제작자 인센티브를 포함한 개념이 아님
	투자자	· 관련 용어의 정의가 선행되어야 판단할 수 있을 것 같음. · 제작자 인센티브를 인정하여 총비용에 포함하는 경우, 투자지분율을 변경시킬 필요가 없음 · 투자 합의에 따라 수익지분 비율이 조정될 수 있다는 점에서 투자와 수익 지분을 구분하여 명기하는 형태로 된 투자계약서가 효율적이라고 사료됨	
제10조 제3항	제작자	· 투자사의 원금 우선 배당 조건은 식제를 제안하되, 투자사에 손익분기점을 넘긴 이후에 지분율을 조정해 주는 것으로 제안함	제작사 지분에 대한 원금 배당도 병기함
	투자자	· 투자자의 투자금을 우선상환하는데, '제작자 자체 투자분을 어떻게 할 것인지' 명확히 해야할 것으로 보임	
제10조 제5항	제작자	· 지원금을 받을 시, 크레딧의 내용으로 제작사 투자지분 내용이 빠져있음	제작사가 지원금 받을 시 이를 제작사 투자지분으로 인정하고 수익분배 기준을 낮추는 방향으로 내용 변경
	투자자	· 크레딧 명기 여부가 제작사 투자지분 인정 여부와 관련성이 있는지 모르겠고, 투자사가 지원금을 수령하는 일이 있을지 의문임 · [투자사가 한국콘텐츠진흥원 등의 지원금을 수령하는 경우]에서 '투자사'가 아닌 '제작사'이어야 맞을 것으로 보임 · 제작비 조달 책임은 제작사에 있으므로 제작사가 지원사업을 통해 조달받은 금액은 제작사의 투자지분으로 인정하되 수익분배 시점의 기준인 총제작비에서는 차감하도록 함	
제11조 제6항	제작자	· ["제작사"가 "투자자"에게 지급해야 한다.]로 명확하게 바꾸는 것이 맞을 듯함	위약벌 규정을 강화시켜 포함함
	투자자	· 매출 고의 누락은 매우 중대한 사항이므로 강력한 처벌 규정이 있어야 함 · 고의 누락 시, 계약 해지 사유의 발생으로 보고 투자금 및 위약금에 대한 지급으로 제안함	

조항	의견		반영 방향
제12조 제1항	제작자	· 의견 없음	내용 확정
	투자자	· 의견 없음	
제12조 제4항	제작자	· 의견 없음	합의에 의해 달리 조정할 수 있는 내용이므로 반영한 것으로 보고 내용 확정
	투자자	· 총매출액의 의미가 모호함 · 사업대행 수수료의 경우, 통상의 수수료를 기준으로 이를 초과하지 않도록 하며, 초과하는 경우 투자자와 합의하여 결정하도록 하는 것으로 제안함	
제12조 제5항	제작자	· 사업이 '영상'에 한정된 느낌이기에 제4항의 '모든 사업'으로 조정하는 것이 좋을 것 같음	'해의 사업'으로 조정함
	투자자	· 의견 없음	
제12조 제6항	제작자	· 의견 없음	내용 확정
	투자자	· 의견 없음	
제13조 제2항	제작자	· '로열티'의 근원이 불명확함	주요 내용이므로 '협의'에서 '합의'로 수정함 로열티가 불명확하다는 의견이 있었으나 로열티 정의는 제3조에 "본건 애니메이션에 대한 라이선싱에 대한 대가로 지급받는 금원으로 저작물이용자(라이선시)로부터 받는 저작권 이용료"라고 명기됨
	투자자	· 수익 배분 기간은 매우 중요하므로, "합의에 의해"로 변경하여야 할 것으로 판단됨 · "순이익의 10% 범위에서 "제작사"의 지분으로 편입하여 산정할 수 있다."라는 말이 무슨 뜻인지 모르겠음	
제13조 제4항	제작자	· 투자자 권리 측면에선 후속 투자를 안 하여도 로열티가 아닌 영상을 제외한 사업들의 순 매출 기준의 조정된 수익배분권이 있어야 맞을 것 같음 어렵지만, 해당 부분은 협의가 필요해 보임	구체적인 내용은 상호 협의할 수 있도록 함
	투자자	· 의견 없음	
제13조 제7항	제작자	· 의견 없음	7항 신설로 얻는 실익이 별로 없다는 의견이 있어 삭제
	투자자	· 제7항을 신설함으로써 어떤 법적 구속력을 갖는지 모르겠음	

## 다. 시나리오 개발 표준계약서 개선 의견

### 1) 1차 의견 수렴

〈표 8〉 시나리오 계약 키워드별 채택여부 및 사유

키워드	제안자	계약서 조항	채택여부	내용 및 채택/불채택 이유
위치변경	작가	제4조	○	집필 대가에 대한 조문은 3조로 이동하는 것이 이해도 제고에 도움이 된다는 의견에 따라 위치 변경
작가 숙련도에 따라 수정횟수 조정	제작사	제5조	○	작가 숙련도에 따라 제작사가 수정 횟수를 조정할 수 있도록 수정할 수 있어야 한다는 의견에 따라 단서 신설
스토리 집필을 위해 확정된 구성안 요구	작가	제2조	○	3항에 “제작사는 본 건 시나리오 집필을 위하여 필요한 최종 확정된 (합의된) 스토리 구성안 및 기타 작가가 인정하는 시나리오 집필에 필요한 자료를 작가에게 제공하여야 한다. 여기서 최종 확정된 스토리 구성원이라 함은 애니메이션의 주된 세계관 주요 등장인물과 사건이 벌어지는 주된 배경 장소와 전체 시리즈 구성 등 시나리오 집필에 필요한 기획 개발이 완성된 최종 확정 스토리 구성안을 말한다.”는 내용 추가 또한, 서면 및 이메일로 하도록 명기
작가 대가 지급 내용 위치 이동	작가	제4조	○	집필 대가 관련 내용 위치를 2조 3항으로 이동
손해배상 부문 강화	제작사	14조	○	제작사 손해, 타인의 저작권 및 지적재산권, 명예, 프라이버시 등의 표현을 포괄하는 수정방안 포함

#### 기타

(제작사) 기획, 컨셉 등에 대한 별도 계약 필요

(작가) 별도의 애니메이션 시나리오 개발 혹은 기획개발서에 관한 계약서 필요

(작가) 필수 조항은 변경하지 못하는 것으로 권고 필요

## 2) 2차 의견 수렴

〈표 9〉 시나리오 개발 계약

조항	의견		반영 방향
제2조 제3항	제작사	· 최종 확정된 스토리 구성안이라도 시나리오 작성 중 수정할 경우도 있으므로 협의 필요함	확정된 스토리 구성안에 대해 수정이 가능하다는 단서는 계약서의 핵심사항이므로 반영하지 못함  전체 구성(장단편 및 시리즈)로 수정
	시나리오 작가	· '전체 시리즈 구성 등'을 '전체 구성(장단편 및 시리즈)'로 구분하는 것이 포괄적인 개념이 되는 것 같아 좋을 듯하여 의견 제시함	
제3조 (기존 제4조 조문 이동)	제작사	· 의견 없음	변경안 확정
	시나리오 작가	· 의견 없음	
제5조 제4항	제작사	· 콘텐츠의 설계를 단단히 만드는 작업의 수정이기에, 작업 기간에 맞춰서 수정하는 범위를 정하고, 시리즈의 경우 수정이 많거나 없기도 하여, 수정 횟수에 대한 제한은 없는 것이 좋을 것 같음	수정내용은 2조에 명시된 범위 내에서 이루어지도록 명기  수정 기간과 횟수를 넘을 경우 합리적인 비용을 지불하는 내용을 신설
	시나리오 작가	· 제2조에 명시된 스토리 구성안 및 기타 자료에서 결정된 내용의 범위 내에서 이루어져야 하고, 그 범위를 벗어나거나 그와 상이한 수정요구는 불가함 · 수정 기간과 횟수를 넘을 경우, 별도 원고료 책정에 대한 내용이 필요함 · 표준을 정하여 수정 횟수나 일자를 정하면 공평하겠지만, 상식적으로 불가능해 보이므로, 수정의 '_일'로 정리하는 것은 어쩔 수 없어 보임 · 추가 사항으로 있는 편이 좋다고 생각하지만, '수준'에 맞고, '합리적'도 추상적 개념이며, 협의는 어떠한 경우도 이뤄지기에 굳이 신설해야 할지 모르겠음	
제14조 제1항 제1호~제3호	제작사	· 의견 없음	'저작권, 기타 지적재산권'을 '저작권 및 기타 지적재산권'으로 변경 '명예', '프라이버시' 단어는 존치
	시나리오 작가	· 2호의 '명예', '프라이버시'가 개인에게 적용되는 단어로 보이는데, 법에서 어떻게 적용되는지 잘 모르겠고, 계약서에 꼭 있을 문항인지 알 수 없음 · 저작권법에서 이미 창작물과 저작권자의 인격권 개념도 포함하고 있기에 '명예'나 '프라이버시'는 빼는 것은 어떨지 제안드리며, 두 단어가 무엇을 의미하는지 계약서 작성할 때 신경쓰일 것 같음	

## 라. 음악개발 표준계약서 개선 의견

### 1) 1차 의견 수렴

〈표 10〉 음악 계약 키워드별 채택여부 및 사유

키워드	제안자	계약서 조항	채택여부	내용 및 채택/불채택 이유
'본 건 애니' 용어 정의 범위 확대	제작사	제1조 등	×	계약서 초반에 용어정의를 포함시킬 수 있으나 본 건 애니의 범위를 확대할 경우 권리관계가 과도하게 포괄되는 측면이 있음
최소한의 수정시간 보장	음악감독	제5조	○	급한 경우라도 최소한의 수정시간을 보장하는 내용 추가
제작사 의무 추가	음악감독	제6조	○	음악감독의 의무를 음악감독과 제작사의 의무로 수정
용어 변경	음악감독	제9조	○	'마스터링권'은 요즘 사용하지 않는 용어이므로 '제작사에 납품한 결과물을 애니메이션에 사용할 수 있는 권리' 정도로 수정
손해배상 내용 완화	음악감독	제14조	△	제작사 손해, 타인의 저작권 및 지적재산권, 명예, 프라이버시 등의 표현을 포괄하는 수정방안 검토
기타				
(음악감독) 별도의 라이선싱 계약 혹은 양도 계약 서식 필요				

### 2) 2차 의견 수렴

〈표 11〉 음악 개발권 계약

조항	의견		반영 방향
제5조 제4항	제작사	<ul style="list-style-type: none"> <li>수정횟수에 대한 부분은 삭제.</li> <li>수정의 합리적 기간은 상호 합의에 의한 기간 협의로 제안</li> </ul>	수정횟수를 삭제하는 것은 반영하지 못함 해당 내용은 이미 계약서에 반영된 내용임 변경 내용 확정
	음악 감독	<ul style="list-style-type: none"> <li>합리적 제안으로, [음악 수정 요청은 제출일로부터 며칠 내로 제한하며, 수정사유가 제작사에 의한 경우, 양자 합의로 소정의 비용 협의를 함.]</li> </ul>	
제6조 제1항	제작사	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악 작업의 경우, 구체적 자료를 넘겨주는 경우가 거의 없기에 기본 자료제공 정도가 좋음</li> </ul>	음악 작업의 경우도 시나리오 표준계약서와 같이 확정된 안을 제공하도록 하여 수정에 대한 모호성을 줄이는 방향으로 변경안을 확정함
	음악 감독	<ul style="list-style-type: none"> <li>필름만 주고 본인의 마음을 알아주기를 원하는 경우가 실제로 많기에, 계약서에 세계관 등의 제공을 명시하는 것은 좋은 개선안임</li> </ul>	
제9조 제2항	제작사	<ul style="list-style-type: none"> <li>납품된 음악으로 "본건 애니메이션" 한정보다 그와 연계된 콘텐츠의 사용권까지로 확대하는 것이 좋다고 생각함. 음악 업체 측의 반대 의견이 있을 수 있음</li> </ul>	해당 내용은 기존 계약서의 다른 부문에 이미 있거나 본 건의 내용과

조항	의견		반영 방향
		· 애니메이션 특성상 저작권을 제작사가 가져가야 할 경우가 있어, 해당 부분을 별도로 정하는 내용 또는 양도 문구가 있으면 함	무관한 내용이므로 변경안 확정
	음악 감독	· 음악 자체의 권리를 모두 가져서 타 작품에도 사용할 권리의 의미가 아니기에, 본 건 애니메이션 사용권을 보유하면 제작사도 좋다고 생각함	
제14조 제1항 제1호~제3호	제작사	· 의견 없음	변경안 확정
	음악 감독	· 음악감독은 창작의 범주에서 더 큰 책임을 지는 것이 더 좋기에, 좋다고 생각함	

## 마. 공동제작 표준계약서 개선 의견

### 1) 1차 의견 수렴

- 기존 공동출자와 공동창작 계약서를 하나로 합쳐야 한다는 의견이 많았으며 계약서 내용상에서도 제작사에만 정산 의무를 지우거나 원금 상환과 같은 표현이 공동제작 계약의 형태로서 적절하지 않으며, 전반적으로 재검토가 필요해 보임
- 일부 방송사가 후반 작업 참여를 강요하고, 공동제작사 지위를 요구하는 경우가 있다는 의견이 있어 공동제작 계약서를 원점에서 재검토함
- 공동제작 계약서에 관한 제작사 의견을 참고하여, 제작사 간 진정한 공동제작을 이루기 위한 새로운 계약서 안을 제안. 글로벌 OTT의 국내 진출과 관련하여 실제 계약 사례를 바탕으로 참고 서식을 제안함

〈표 12〉 기존 대비 신규 공동제작 표준계약서(안) 구성 비교

공동창작 계약서	공동출자 계약서	신규 공동제작 계약서(안)
제2조 계약의 대상	제2조 계약의 대상	제2조 계약의 대상
제3조 용어의 정의	제3조 용어의 정의	제3조 용어의 정의
제4조 제작비 및 기타비용	제4조 제작비 및 기타비용	제4조 제작비 및 기타비용
제5조 진술 및 보증	제5조 출자금	제5조 진술 및 보증
제6조 공동출자	제6조 출자금의 관리 및 감사	제6조 당사자의 역할 분담
제7조 당사자의 의무	제7조 진술 및 보증	제7조 제작 방식
제8조 출자금의 관리 및 감사	제8조 각 당사자의 의무	제8조 공동사업 대행
제9조 제작 완료 및 방영	제9조 제작 완료 및 방영	제9조 사업대행 수수료
제10조 지분율 및 수익 분배	제10조 출자 원금 상환 및 수익 분배	제10조 수익 분배 및 정산과 감사

공동창작 계약서	공동출자 계약서	신규 공동제작 계약서(안)
제11조 정산 및 회계	제11조 정산 및 회계	제11조 지식재산권
제12조 사업권 및 사업대행 수수료	제12조 사업권 및 사업대행 수수료	제12조 권리의 귀속 및 처리
제13조 지식재산권	제13조 지식재산권 및 우선 협상권	제13조 후속 저작물
제14조 공동저작자 표기	제14조 제작사의 표기	제14조 비밀유지
제15조 비밀유지	제15조 비밀유지	제15조 불가항력
제16조 불가항력	제16조 불가항력	제16조 계약의 해지·해제
제17조 계약의 해지	제17조 계약의 해지	제17조 면책
제18조 면책	제18조 면책	제18조 관리책임
제19조 위임 및 양도 등의 금지	제19조 위임 및 양도 등의 금지	제19조 위임 및 양도 등의 금지
제20조 분쟁의 해결 및 관할	제20조 분쟁의 해결 및 관할	제20조 분쟁의 해결 및 관할
-	-	제21조 계약의 효력 및 기타 부속합의
-	-	제22조 계약 효력 발생일

## 2) 2차 의견 수렴

〈표 13〉 공동제작 계약서

조항	의견	반영 방향
제3조 5호	프리 프로덕션 관련 정의 변경 및 메인 프로덕션을 2D, 3D 등으로 나누어 정의 필요	반영
제4조 2항	투자금을 현물, 현금으로 나누어 적시하고 투자금 비율 설정	반영
제5조 1항 제6조	제작사 A,B,C의 각자 역할을 조금 더 명확하게 변경하고 제6조에 이를 반영하여 설정 변경 더 정확한 역할을 할 수 있도록 나누어주었고 각 단계에 대해서 각 회사가 책임을 질 수 있도록 내용을 수정. 국산 판정 및 저작권 등록, 상품권 등록 등에 대해서도 한 회사가 책임지고 진행 하는 것으로 정리 필요	반영
제7조	'공동사업 대행'이라는 단어가 상당히 애매하니 '사업의 배분'으로 제목을 바꾸고 세부적으로 회사별 사업을 진행한다는 내용을 포함하고, 독점인지 비독점인지도 정리가 필요	반영
22조	계약 효력 발생일 및 기한을 정하는 내용 추가 필요	반영
조항 순서 변경	제4조 총 비용 제5조 역할 분담 제6조 제작 방식 제7조 사업의 배분(기존 공동사업 대행) 제8조 사업대행 수수료 제9조 수익 분배 및 정산과 감사 제10조 지식재산권 제11조 권리의 귀속 및 처리 제12조 후속 저작물 제13조 진술 및 보증	반영

## 6. 애니메이션 표준계약서 개선방안

### 가. 기본 방향

#### 1) 인식도를 고려한 점진적 개선

- 애니메이션 제작사의 인지도와 활용도는 낮은 것으로 예상되므로 표준계약서의 전면 개정보다 사용을 권장하고 인지도를 높이는 것이 필요
- 업계 의견을 반영해 점진적으로 개선하여 표준계약서의 활용을 늘리고 공정한 계약 문화가 정착될 수 있도록 해야 함

#### 2) 시의성에 대한 반영

- 애니메이션 분야 표준계약서는 2019년에 처음 제정되었으며 그 이후 4년이 경과
- 디지털 기술 발전, 콘텐츠 소비 패턴 변화, 글로벌 시장 확장 등으로 애니메이션 업계는 급격한 변화를 겪음
- 변화된 환경을 반영하여 표준계약서의 내용을 수정하고, 현재 상황에 맞는 조항을 추가하는 작업이 필요
- 과거 계약서를 답습하지 않고, 현재와 미래의 업계 환경에 맞춘 현실적이고 실용적인 계약서로 개정하는 데 중점을 둠

#### 3) 제작사 간 공동제작을 통한 글로벌 유통 고려

- 선행연구에서 제안된 공동제작 표준계약서 안은 업계의 현실을 반영했으나, 업계에서 지속적으로 불만을 제기한 요소들이 포함되어 목표 달성이 어려웠음
- 기존 안을 근본적으로 재검토하고, 광범위한 수정 작업을 진행함으로써 단순한 수정에 그치지 않고 업계의 다양한 의견을 반영
- 공동제작의 중요성이 커지는 상황을 반영하여, 애니메이션 제작사들이 공동제작을 통해 글로벌 유통망을 확장할 수 있도록 개정안을 마련
- 이를 통해 법적, 실무적 이슈를 명확히 규정하고 사용성을 높여, 계약 당사자들 간 공정한 협업을 촉진하며 신뢰를 구축하고, 공동제작을 통한 글로벌 경쟁력을 강화하는데 기여하고자 함

## 나. 방영권 표준계약서 개선(안)의 수정사항

〈표 14〉 방영권 계약 주요 수정사항

조항	수정 사항
3조 2항	방영권 이용기간을 연월일로 특정하기 보다는 첫 방송일 이후 몇 년 등으로 조정하는 것이 합리적이라는 의견에 따라 이용기간을 첫 방송일로부터의 기간으로 변경함
3조 3항	최근 미디어 발달로 방송지역 명시는 불필요하다는 방송사 측 의견이 있었으나, 제작사 측의 TV방송시리즈의 경우 국가별로 판매되고 있으므로 방송지역 명시 규정은 유지가 필요하다는 의견, 방송사의 플랫폼에 따라 달라지므로 상호 수정할 수 있도록 했으면 한다는 의견에 따라 방송지역은 상호 합의에 의하는 것으로 존치
4조 2항	특정일까지 방영권 이용료를 지급하게 되어 있던 내용을, 제작과 방송이 동시에 이루어지는 경우에 방영권 이용료 지급의 단계를 나누는 것이 필요하다는 의견에 따라 경우를 나누어 회차별 지급으로 수정함
4조 3~5항	다른 방송 프로그램처럼 애니메이션 분야도 재방송에 대한 이용료 지급이 필요하다는 의견에 따라 〈방송프로그램 방영권 구매 표준계약서〉를 참고하여 내용 추가
5조 1~2항	‘마스터테이프’는 라는 용어는 최근에는 사용하지 않는 용어이므로 ‘디지털영상파일’로 용어 변경하고 ‘슬라이드’라는 용어도 삭제
6조 2항	수정 횟수 관련 사항은 표준계약서의 핵심사항이므로 포함하되 수정에 필요한 합리적인 시간 부여
9조 1항	방통위의 국산애니메이션 인정을 위한 증빙제출 기간을 고려, 집계 시기 등에 맞추어 현행화 (2개월→1개월)로 조정해달라는 방송사 요청이 있었으나 인정 신청을 위한 준비시간이 필요하고, 제작과 신청 준비를 동시 진행하는 상황도 있음을 고려해 달라는 제작사 의견을 반영하여 현행(2개월)을 유지하되, “가급적 기간을 줄이도록 상호 협의할 수 있다”는 문구 포함
11조 3항	크레딧 표기는 저작권자의 정당한 권리이므로 표기해 주는 것이 필요하나, 지원 사업에 대한 한국콘텐츠진흥원 표기는 방송사 입장에서는 별도 협의가 필요하다는 의견을 반영하여 3항 신설
12조 2항	현재 ‘상대방이 계약상의 의무를 위반하고 시정하지 않는 경우 계약을 해지 혹은 해제할 수 있다’고 되어 있는데, 방송사고가 생길 시 입는 피해를 감안하여 위약벌 규정이 필요하다는 의견에 따라 본 계약의 해지 또는 해제가 별도의 손해배상 청구에 영향을 미치지 않는다는 내용 명시
16조	방송사 명칭을 애니메이션 홍보 이외에 남용하는 사례 등으로 인한 피해가 없도록 ‘홍보 등’에서 ‘홍보를’로 변경
전반	기타 법률전문가 검토 결과 권고 내용 등

## 다. 제작 투자 표준계약서 개선(안)의 수정사항

〈표 15〉 제작 투자 계약 주요 수정사항

조항	수정 사항
2조	명칭 및 제작완료일이 변경되는 경우가 많으므로 제목을 '가제'로 표기하고 제작완료일, 방송예정일도 불확실성을 감안하여 월까지만 표기
4조 4항	물가상승 및 기타 비용을 감안하여 10% 정도 한도 내에서 제작비의 증액을 인정하되, 총액 한도를 두는 내용, 예비비 편성시 그 출처에 대한 사항은 합의에 의할 수 있도록 명시
8조 1항	R&R이 더 명확해야 한다는 의견이 있어 첨부 자료를 통하여 상세히 기재하는 것으로 조정
8조 3항	(연간/분기별)마다 회계감사를 실시하지는 않으므로, ③항에서 제작완료시 혹은 1차 정산 시로 조정으로 의무적인 회계감사 이 외에 필요에 의해 하는 회계감사 내용 추가 제작 완료나 1차 정산 시 회계 감사는 제작사 의무이므로 비용은 제작비 사용자인 제작사에서 부담해야 한다는 의견 반영 다만, 필요에 의해 회계 감사를 진행할 경우 요청하는 측에서 지불해야 한다는 의견 반영
9조 1항	제작완료가 이루어지지 못한 경우가 다수 발생하므로, 1차 6개월, 2차 1년 등의 연장기간 협의 명시가 필요하다는 의견 반영
9조 4항	지체상금 비율이 과도하게 높아 보인다는 의견이 있었으나 기준에 부합하는 수치인 것으로 보임. 다만 총액을 원금의 20%를 초과하지 못하도록 조정
10조 2항	영화 분야처럼 투자지분과 수익지분 구분하는 것이 필요하다는 의견 반영
10조 3항	투자금은 원금 상환 개념보다 투자 지분 분배 개념이 적절하다는 의견 반영
10조 5항	제작사의 노력으로 지원금 확보 등이 이루어진 경우 그 금액만큼 제작사 투자 지분으로 인정하는 내용을 반영
10조 6항	고의 매출 누락의 경우 위약벌 규정 강화가 필요하다는 의견에 따라 실무에서 사용 중인 위약벌 규정 도입
12조 1항	투자사가 사업권을 조건으로 투자하는 경우도 많으므로 ①항에 '제작사와 투자사가 별도로 정하지 않는 한'이라는 문구 삽입
12조 5항	④항의 %는 바뀌는 경우가 많으므로 ⑤항에 향후 협의에 의해 조정할 수 있는 것으로 표기
13조 2항	제작사 원작 로열티 인정 부분으로 10% 정도의 제작사 투자지분 인정이 필요하다는 의견 반영 로열티가 불명확하다는 의견이 있었으나 로열티 정의는 제3조에 "본 건 애니메이션에 대한 라이선싱에 대한 대가로 지급받는 금원으로 저작물이용자(라이선시)로부터 받는 저작권 이용료"라고 명기됨
13조 4항	후속저작물에 투자하지 않더라도 후속저작물 수익이 이전 작품으로 인해 나오는 부분이 있으므로 이를 인정할 필요가 있다는 의견 반영
첨부	〈첨부3 책임 분담내역〉 추가
전반	기타 법률전문가 검토 결과 권고 내용 등

## 라. 시나리오 개발 표준계약서 개선(안)의 수정사항

〈표 16〉 시나리오 개발 계약 주요 수정사항

조항	수정 사항
2조 3항	시나리오 집필을 위한 기본 자료를 제공하지 않고 집필을 요구하는 경우가 있는데 그 경우에는 별도의 기획개발이 필요하다는 의견 반영 작가에게 구두로 업무지시를 하는 경우에 추후에 이를 번복하거나 변경하는 경우가 발생할 수 있다는 의견 반영
3조, 4조	집필 대가에 대한 조문은 3조로 이동하는 것이 이해도 제고에 도움이 된다는 의견에 따라 4조와 위치 교환
5조 4항	작가 숙련도에 따라 제작사가 수정 횟수를 조정할 수 있도록 수정할 수 있어야 한다는 의견에 따라 단서 추가 수정내용도 2조에 명시된 범위 내에서 이루어져야 한다는 의견 반영 수정 기간과 횟수를 넘을 경우 합리적인 비용을 지불하는 내용을 추가
5조 5항	수정 기간과 횟수를 넘을 경우 합리적인 비용을 지불하는 내용을 추가
14조	제작사 손해, 타인의 저작권 및 지적재산권, 명예, 프라이버시 등의 표현을 포괄하는 내용으로 수정
전반	기타 법률전문가 검토 결과 권고 내용 등

## 마. 음악 개발 표준계약서 개선(안)의 수정사항

〈표 17〉 음악 개발 계약 주요 수정사항

조항	수정 사항
5조 4항	급한 경우라도 최소한의 수정시간을 보장하는 내용 추가
6조	‘음악감독의 의무’를 ‘음악감독과 제작사’의 의무로 수정
6조 1항	제작사는 음악감독이 작업을 할 수 있는 기본 자료 제공하는 의무 적시
9조 2항	‘마스터링권’은 요즘 사용하지 않는 용어라는 의견이 많아 ‘제작사에 납품한 결과물을 애니메이션에 사용할 수 있는 권리’ 라는 의미 정도로 수정하고 병기함
14조	제작사 손해, 타인의 저작권 및 지적재산권, 명예, 프라이버시 등의 표현을 포괄하는 내용 반영
전반	법률전문가 검토 결과 권고 내용 등

## 바. 공동제작 표준계약서(안)의 주요 착안사항

〈표 18〉 공동제작 계약 주요 착안사항

조항	착안 사항
계약 당사자	기존의 투자, 방영권 계약과 차별화하여 제작사 간 공동제작에 활용될 수 있는 계약서로 변경 일본의 제작위원회 방식을 고려하기도 하였으나 국내현실을 고려하여 조금 완화된 형태로 제작사간 계약서 형태를 제시
3조	〈영화 투자 표준계약서〉의 정의 설정이 잘 되어 있다는 의견이 많아 해당 내용을 애니메이션 분야 내용에 맞도록 수정하여 반영함
3조 1호의 가.주요배급권	영화의 경우 영화관 상영권 이외의 분야가 부가판권에 해당하지만, 애니메이션 분야의 특성 을 고려하여 TV방송권, 영화관 상영권을 주요 배급권, 나머지를 부가판권으로 정의함
3조 5호의 가.프리프로덕션	기존에 프리 프로덕션이 시나리오까지만으로 정의되어 있어 애니메이션 분야에 맞추어 디자 인, 스토리보드, 애니메틱을 포함하는 것으로 수정함
3조 5호의 나.메인 프로덕션	메인 프로덕션의 내용을 2D 및 3D로 나누어 구체적으로 명시함
4조 2항	제작비 투자금은 각자가 부담하되 현물 및 현금, 비율 등으로 적시할 수 있도록 함
5조, 6조	공동제작을 함에 있어 R&R을 별지로 하고 제작사 자율에 맡기는 것을 고려할 수 있으나 사례가 필요할 것으로 보여 예시를 계약서 내에 포함시킴
7조	공동제작을 함에 있어 사업대행을 "공동제작사" 내부에서 진행하는 경우를 상정하여 세부적 인 책임과 권한을 명기함
9조	기존 애니메이션 투자 계약서는 제작비에 대한 정산과 감사도 중요한 비중을 차지하지만 제 작사 간 공동제작인 경우 그것보다는 사업에 대한 수익 분배 차원의 정산과 감사를 강조시킴
11조	사업의 원활화를 위해 권리를 제작사로 귀속시키는 미국 및 일본 등의 현실을 고려하여 관련 된 권리의 귀속 문제를 처리할 수 있도록 명기함
12조 2항	후속 저작물에 대한 진행 여부를 공동제작사의 상호 합의에 의해 결정하되 다수의 제작사가 동의할 경우 추진이 가능한 것으로 정함
전반	기타 법률전문가 검토 결과 권고 내용 등



---

# 목차

<b>제1장 서론 .....</b>	<b>1</b>
제1절 연구 배경 및 목적	3
1. 연구 배경	3
2. 연구 목적	4
제2절 연구범위 및 방법	5
1. 연구 범위	5
2. 연구 방법	5
<b>제2장 애니메이션 산업과 표준계약서 제도 현황 .....</b>	<b>9</b>
제1절 애니메이션산업 현황 및 주요 이슈	11
1. 산업 현황	11
2. 주요 이슈	15
제2절 현행 표준계약서 주요 내용	19
1. 방영권 표준계약서	19
2. 제작 투자 표준계약서	19
3. 시나리오개발 표준계약서	20
4. 음악개발 표준계약서	21
제3절 공동제작 표준계약서(안) 주요 내용	22
1. 공동출자 표준계약서(안)	22
2. 공동창작 표준계약서(안)	23
제4절 거래 및 계약 구조 분석	24
1. 기업-기업 간 거래	24
2. 기업-개인 간 거래	26
제5절 애니메이션 표준계약서의 의의	29
1. 사적 계약 시 참고자료	29

2. 중장기적인 업계의 공정·투명성 유도	30
3. 해외 계약 시 준거점	30
<b>제3장 해외 사례 분석 .....</b>	<b>31</b>
제1절 일본 사례	33
1. 개요	33
2. 개인인 애니메이션 제작자와 제작회사의 위탁계약 가이드북	44
3. 관련 표준계약서 사례	45
4. 시사점	57
제2절 미국 사례	58
1. 개요	58
2. 미국 애니메이션 길드의 가이드라인	61
3. 유형별 계약서의 주요 조항 및 내용	65
4. 유형별 계약서의 주요 조항 예시 및 해설	68
5. 시사점	83
<b>제4장 표준계약서 인식 및 사용 실태 .....</b>	<b>87</b>
제1절 애니메이션 표준계약서 이용 실태조사 개요	89
1. 조사 개요	89
2. 응답자 특성	90
제2절 조사결과	92
1. 표준계약서 인지도	92
2. 표준계약서 이용 필요성	93
3. 표준계약서 활용방식	96
4. 표준계약서 개선 필요사항	100
<b>제5장 전문가 및 업계 의견 조사 .....</b>	<b>101</b>
제1절 개요	103
1. 목적 및 일시	103
2. 참여전문가	103
3. 검토내용	105

제2절	사전조사 결과	106
1.	조사 개요	106
2.	조사 결과	108
제3절	방영권 표준계약서 개선 의견	114
1.	1차 의견 수렴	114
2.	2차 의견 수렴	119
제4절	제작 투자 표준계약서 개선 의견	126
1.	1차 의견 수렴	126
2.	2차 의견 수렴	134
제5절	시나리오 개발 표준계약서 개선 의견	142
1.	1차 의견 수렴	142
2.	2차 의견 수렴	146
제6절	음악 개발 표준계약서 개선 의견	149
1.	1차 의견 수렴	149
2.	2차 의견 수렴	153
제7절	공동제작 표준계약서 개선 의견	156
1.	1차 의견 수렴	156
2.	2차 의견 수렴	161
<b>제6장</b>	<b>애니메이션 표준계약서 개선방안</b>	<b>165</b>
제1절	기본 방향	167
1.	인지도를 고려한 점진적 개선	167
2.	시의성과 현장 수요에 대한 반영	168
3.	제작사 간 공동제작을 통한 글로벌 유통 고려	169
제2절	방영권 표준계약서 개선(안)	170
1.	주요 수정사항	170
2.	개선(안)	171
제3절	제작 투자 표준계약서 개선(안)	179
1.	주요 수정사항	179
2.	개선(안)	180

제4절	시나리오 개발 표준계약서 개선(안)	193
1.	주요 수정사항	193
2.	개선(안)	193
제5절	음악 개발 표준계약서 개선(안)	203
1.	주요 수정사항	203
2.	개선(안)	203
제6절	공동제작 표준계약서(안)	212
1.	주요 착안사항	212
2.	제정(안)	213
제7절	추가 개선방향	234

## 참고문헌 / 235

## ABSTRACT / 237

---

## 표 목차

〈표 2-1〉 애니메이션산업 총괄	11
〈표 2-2〉 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	12
〈표 2-3〉 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황	14
〈표 2-4〉 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황	14
〈표 2-5〉 콘텐츠산업과 애니메이션산업의 프리랜서 계약서 작성 유형	18
〈표 2-6〉 콘텐츠산업과 애니메이션산업의 프리랜서 부당행위 경험률	18
〈표 2-7〉 애니메이션 사업체가 겪는 불공정 유형	26
〈표 2-8〉 애니메이션산업 개인창작자 주요 불공정 피해유형	28
〈표 3-1〉 가이드북 상의 합의 사항	39
〈표 3-2〉 사양의 예	40
〈표 3-3〉 애니메이션 작가 보수 규정 예시	64
〈표 4-1〉 기업 응답자 일반현황	90
〈표 4-2〉 창작자 응답자 일반현황	91
〈표 4-3〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 인지도	92
〈표 4-4〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 이용 필요성 여부	93
〈표 4-5〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 필요 응답 이유	94
〈표 4-6〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 불필요 응답 이유	95
〈표 4-7〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 활용 방식	96
〈표 4-8〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 전체 이용 이유	97
〈표 4-9〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 일부 조항 이용 이유	98
〈표 4-10〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 비이용 이유	99
〈표 4-11〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 개선 필요 사항(중복 허용)	100
〈표 5-1〉 기존 4종 계약서 관련 면담자	104
〈표 5-2〉 공동제작 표준계약서 관련 면담자	104
〈표 5-3〉 기존 표준계약서 자문내용	105
〈표 5-4〉 공동제작 표준계약서 자문내용	105

〈표 5-5〉 애니메이션산업 이해관계자 사전설문 조사 대상 및 조사 내용	107
〈표 5-6〉 표준계약서 조항별 실용성 및 개선 필요성 조사 방법	107
〈표 5-7〉 제작사-방송사 간 표준계약서 활용도 및 개선 필요성 의견조사 결과	109
〈표 5-8〉 제작사-투자사 간 표준계약서 활용도 및 개선 필요성 의견조사 결과	111
〈표 5-9〉 제작사-시나리오 작가 간 표준계약서 활용도 및 개선 필요성 의견조사 결과	112
〈표 5-10〉 제작사-음악 감독/업체 간 표준계약서 활용도 및 개선 필요성 의견조사 결과	113
〈표 5-11〉 방영권 계약 키워드별 채택여부 및 사유	118
〈표 5-12〉 방영권 계약	123
〈표 5-13〉 투자 계약 키워드별 채택여부 및 사유	133
〈표 5-14〉 제작 투자 계약	139
〈표 5-15〉 시나리오 계약 키워드별 채택여부 및 사유	145
〈표 5-16〉 시나리오 개발 계약	148
〈표 5-17〉 음악 계약 키워드별 채택여부 및 사유	153
〈표 5-18〉 음악 개발권 계약	155
〈표 5-19〉 기존 대비 신규 공동제작 표준계약서(안) 구성 비교	160
〈표 5-20〉 공동제작 계약서	164
〈표 6-1〉 방영권 계약 주요 수정사항	170
〈표 6-2〉 제작 투자 계약 주요 수정사항	179
〈표 6-3〉 시나리오 개발 계약 주요 수정사항	193
〈표 6-4〉 음악 개발 계약 주요 수정사항	203
〈표 6-5〉 공동제작 계약 주요 착안사항	212

---

# 그림목차

[그림 1-1] 연구의 수행방법 및 과정	7
[그림 2-1] 국내 애니메이션산업 사업체 소재지	13
[그림 2-2] 애니메이션 제작 상 거래 방식	25
[그림 2-3] 애니메이션산업의 밸류체인	25
[그림 2-4] 국가직무능력표준 상의 애니메이션 콘텐츠제작 직무 구분	27
[그림 3-1] 일본의 애니메이션 제작업계의 구조	36
[그림 3-2] 공동제작계약의 구조(예)	37
[그림 5-1] 표준계약서 조항별 非실용성 및 개선 필요성 인식에 대한 전반적인 경향성	108



애니메이션 분야 표준계약서 개선방안 연구

제1장

서론



# 제1절 연구 배경 및 목적

---

## 1. 연구 배경

애니메이션 산업은 높은 잠재력을 가지고 있으면서도 다수의 영세 기업이 존재하는 노동집약적인 분야이다. 웹툰, 드라마, 영화 등 다양한 국내 콘텐츠 장르가 글로벌 시장에서 큰 성공을 거두고 있는 가운데 국내 애니메이션 산업에서도 일본의 ‘슬램덩크’, ‘귀멸의 칼날’, ‘스즈메의 문단속’ 같이 국내 뿐 아니라 해외에서도 흥행을 거두는 애니메이션 대작이 나올 가능성은 갈수록 높아지고 있다.

좋은 작품을 만들기 위해서는 애니메이션 제작사 내외부의 다양한 주체들과의 협업과 투자가 필요하다. 최근 넷플릭스 등 글로벌 OTT의 국내 진출로 인해 영화와 드라마 분야는 상당한 투자를 받았으나, 국내 애니메이션 산업은 여전히 상대적으로 많은 투자를 받지 못하는 상황이다. 하지만, 다양한 한국 콘텐츠 장르들이 인기를 끌고 있고, 국내 애니메이션 기업도 상당한 역량을 지니고 있기 때문에 향후 좋은 작품들이 제작될 수 있을 것으로 기대된다.

표준계약서는 애니메이션 제작 및 유통과정에 다양한 주체들이 협업이 가능하도록 해 준다. 또한 애니메이션 제작의 비용과 부담을 일방 당사자가 지기보다는 함께 분담할 수 있게 해 주는 기능을 한다. 비록 표준계약서가 모든 문제를 해결할 만병통치약은 아니지만 제작비가 많이 소요되는 작품을 만들기 위해서는 여러 주체 간에 명확한 계약이 필수적이며, 프로젝트가 실패할 경우에도 체계적인 계약서가 피해를 최소화하는 데 중요한 역할을 할 수 있다.

한편, 표준계약서에는 정부의 정책적 목적이 내용에 포함되기도 한다. 표준계약서의 제·개정은 신중하게 이루어질 필요가 있는데, 애니메이션 제작 현장에서 이미 사용되고 있는 계약서가 있고, 표준계약서 사용은 강제화하기는 어렵기 때문에, 지나친 개정 요구나 욕심을 부리기보다는 개선이 필요한 부분에 우선순위를 두고 점진적으로 개정안을

발표하는 것이 더 바람직하다. 가끔, 표준계약서 사용을 요구하는 을(乙)이 불이익을 보거나, 계약에서 배척하는 상황이 발생할 수 있기에 계약 당사자 양측의 의견을 충분히 고려해야 한다. 더구나 글로벌 OTT와 같은 대형 기업이 국내 시장에 진입한 상황에서는 국내 시장에서 절대적인 강자와 약자를 구분하는 것이 쉽지 않다.

때문에 표준계약서 연구는 단순히 계약서 하나를 만드는 문제라기보다는 애니메이션 산업의 구조적 문제와 불공정한 관행의 원인을 알아보고, 미래의 산업 환경 변화를 종합적으로 고려해야 하는 작업이다. 단순한 계약서로서의 표준계약서를 넘어, 산업 전체의 건강한 발전을 위해 필요한 과제라는 점에서 접근할 필요가 있다.

## 2. 연구 목적

문화체육관광부는 2019년 고시에 의거 4종의 애니메이션 분야 표준계약서를 제정하였다. 기 제정된 애니메이션 분야 표준계약서는 방영권, 제작 투자, 시나리오 개발, 음악 개발 분야에 대한 것으로, 방영권 표준계약서는 방영권 범위, 방송 편성 시간 및 편수 등에 관한 내용 등을 포함하고 있으며, 제작 투자 표준계약서는 저작권 귀속, 우선협상권에 대한 내용 등을 포함하고 있다. 다음으로 시나리오 개발 표준계약서는 시나리오 작가의 업무에 대한 대가 지급, 검수와 수정 등에 대한 내용을 포함하고 있으며, 음악 개발 표준계약서는 음악 감독의 업무에 대한 대가, 검수와 수정 등의 내용을 포함하고 있다.

본 연구의 첫 번째 목적은 기 제정된 표준계약서에 대한 개선안을 제시하는 것이다. 기존의 표준계약서가 제정될 19년 당시 대비 현재 국내 애니메이션산업이 처한 환경은 여러 가지로 달라진 정황이 있기 때문에 시의성을 고려하여 반영해야 할 사항들을 표준계약서에 반영하고자 한다.

둘째, 신규 도입이 필요한 표준계약서(안)을 제시하고자 한다. 과거 애니메이션 공동제작 표준계약서가 검토된 바 있으나 아직까지 도입에 이르지 못하는 못하였기에 당시 제시되었던 표준계약서의 내용 및 주요 내용이 무엇인지를 검토하고 현재 시점에서 필요한 공동제작 표준계약서(안)을 제시하고자 한다.

## 제2절 연구범위 및 방법

---

### 1. 연구 범위

#### 가. 시공간적 범위

문화체육관광부고시에 의한 애니메이션 분야 표준계약서는 19년에 제정되었다. 그러므로 기 제정된 표준계약서가 사용되어 온 19년도 이후 24년 현재까지를 연구의 시간적 범위로 설정할 수 있다.

공간적 범위는 애니메이션 표준계약서가 사용되는 국내 환경으로 한정된다. 그러나 해외 사례 측면으로는 미국, 일본 등지의 일부 국가로 그 범위가 확장될 수 있다.

#### 나. 내용적 범위

연구의 내용적 범위는 주로 애니메이션 표준계약서 개선방안에 관한 내용으로 제한된다. 기 제정된 애니메이션 표준계약서(방영권, 투자, 시나리오, 음악) 활용에 대한 현황, 업계의 의견, 개선사항 등이 포함된다. 뿐만 아니라 연구가 진행된 바 있으나 아직까지 표준계약서 도입이 이뤄지지 못한 공동제작 분야 표준계약서에 대한 내용적 검토들이 범위에 포함된다.

### 2. 연구 방법

#### 가. 문헌 연구

본 연구에는 다양한 연구방법이 활용되나 주로 계약서 내용에 포함되는 법적 내용들이 포함된다. 애니메이션산업 현황, 표준계약서 관련 문헌과 선행연구 검토가 이루어졌다. 또한 업계에서 이미 사용하고 있는 계약서 형태를 참고하기도 하였다.

#### **나. 업계 전문가 FGI, 자문회의**

업계 의견 청취를 위해 업계 전문가 FGI 및 협단체 간담회 등이 진행되었다. 계약의 당사자인 제작사, 방송사, 투자사, 음악감독, 시나리오 작가 등에 대하여 집단별 혹은 개인별로 다회의 인터뷰가 이루어졌다.

#### **다. 서면 자문**

전문가 FGI를 통하여 파악된 주요 키워드들을 바탕으로 표준계약서 수정을 진행하는 한편 수정된 내용에 대한 확인을 진행하였다. 이 과정에서 서면 자문을 진행하였다.

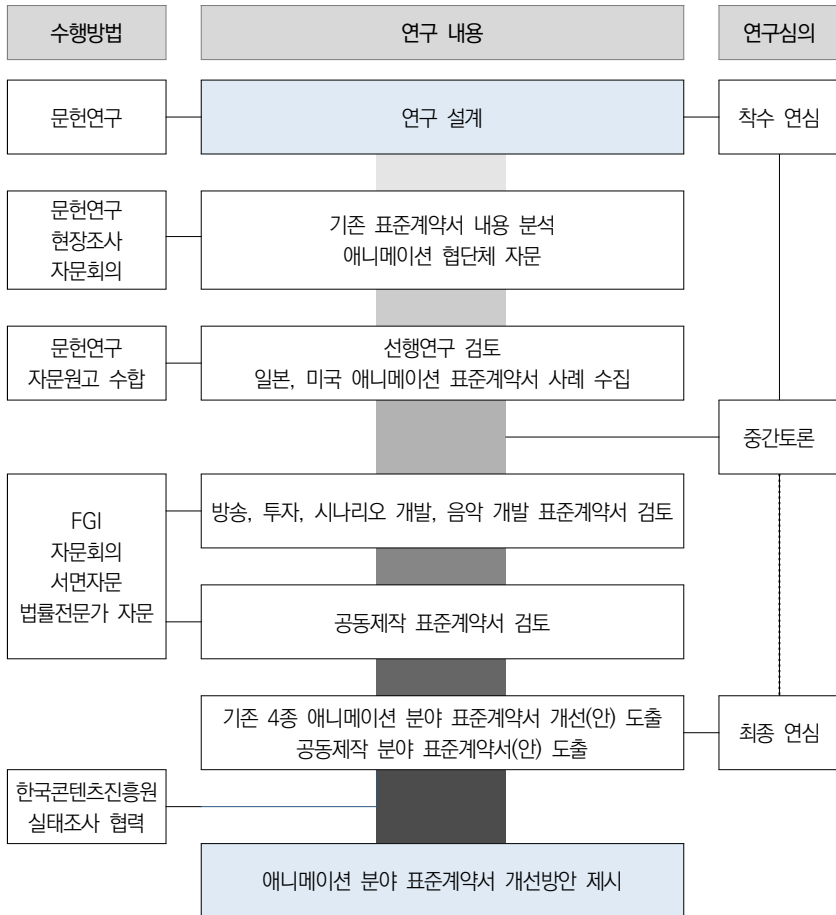
#### **라. 애니메이션 표준계약서 실태조사 협력**

한국콘텐츠진흥원에서 진행한 애니메이션 표준계약서 이용에 관한 실태조사의 내용 중 본 연구와 관련된 일부 내용을 연구내용에 포함하였다.

#### **마. 협단체 협력**

표준계약서에 대한 업계 의견을 수렴하는 과정에서 애니메이션 관련 협단체의 추천을 받기도 하고 중간 과정을 공유하기도 하였으며, 의견을 청취하고자 간담회를 진행하는 등 노력을 기울였다.

[그림 1-1] 연구의 수행방법 및 과정





애니메이션 분야 표준계약서 개선방안 연구

## 제2장

# 애니메이션 산업과 표준계약서 제도 현황



# 제1절 애니메이션산업 현황 및 주요 이슈

## 1. 산업 현황

### 가. 애니메이션산업 사업체 현황

문화체육관광부(2024)에 따르면 국내 애니메이션산업은 2022년 기준 사업체수 696개, 종사자수 6,373명, 매출액 921,022백만 원, 수출액 159,355천 달러 등으로 집계되고 있다. 사업체 수는 2019년 코로나를 기점으로 다소 감소했다가, 2021년 코로나 종식 및 OTT 등 유통환경 변화 등으로 다시 증가하는 추세에 있으며, 최근 5년간 연평균 8.1%의 증감률을 보이고 있다. 매출액 또한 코로나 기간인 2020년 감소했다가 2021년 다시 회복하였으며 최근 5년간 연평균 증감률 10%로 증가하고 있다. 종사자의 경우 최근 5년간 계속해서 증가하고 있다.

〈표 2-1〉 애니메이션산업 총괄

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만 원)	부가가치액 (백만 원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2018년	509	5,380	629,257	223,004	35.4	174,517	7,878
2019년	480	5,436	640,580	225,485	35.2	194,148	8,778
2020년	490	5,472	553,290	232,909	42.1	134,532	7,791
2021년	647	6,131	755,520	301,552	39.9	156,835	8,524
2022년	696	6,373	921,022	330,566	35.9	159,355	14,293
전년 대비 증감률 (%)	7.6	3.9	21.9	9.6	-	1.6	67.7
연평균 증감률(%)	8.1	4.3	10.0	10.3	-	△2.2	16.1

자료: 문화체육관광부(2024). 2022년 기준 콘텐츠산업조사.

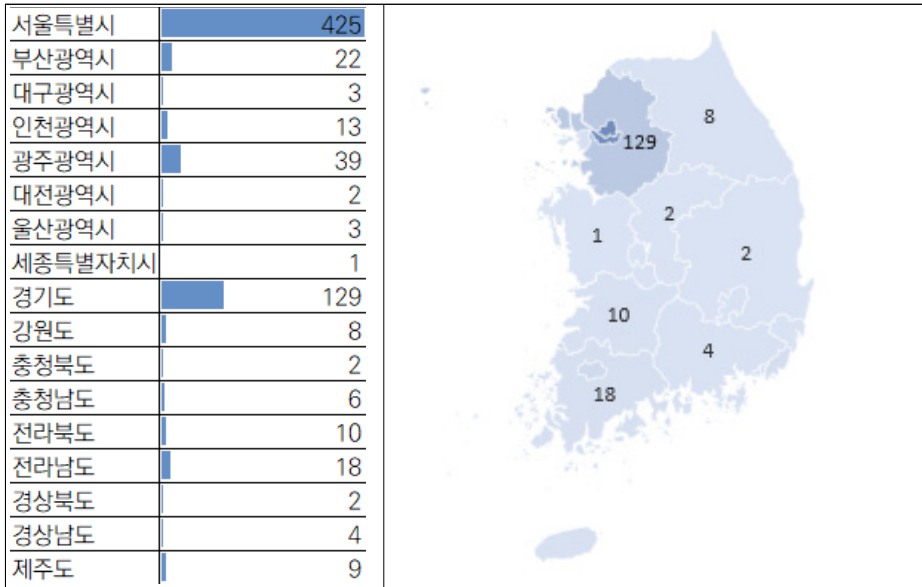
애니메이션 제작업 사업체는 최근 5년간 연평균 22.5%의 증감률을 보이며 증가하는 추세에 있으며, 2022년 기준 애니메이션 창작 제작업체는 398개, 하청 제작업체는 194개, 온라인 애니메이션 제작업체는 32개 업체로 보고되었다. 애니메이션 창작 제작업이 가장 가파른 증가세를 보이고 있으며, 애니메이션 유통 및 배급업, 온라인 애니메이션 유통업은 최근 3년간 상대적으로 적은 변화폭을 보이고 있다. 애니메이션 사업체 총 696개 업체 중 425개(61.1%) 업체가 서울에, 129개(18.5%) 업체가 경기도에 소재하고 있어 수도권에 편중되어 있음을 볼 수 있다.

〈표 2-2〉 애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황

중분류	소분류	2020년	2021년	2022년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	259	362	398	57.2	9.9	24.0
	애니메이션 하청 제작업	131	187	194	27.9	3.7	21.7
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	26	27	32	4.6	18.5	10.9
	소계	416	576	624	89.7	8.3	22.5
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	54	55	57	8.2	3.6	2.7
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)	20	16	15	2.2	△6.3	△13.4
합계		490	647	696	100.0	7.6	19.2

자료: 문화체육관광부(2024). 2022년 기준 콘텐츠산업조사.

[그림 2-1] 국내 애니메이션산업 사업체 소재지



## 나. 애니메이션산업 종사자 현황

애니메이션산업 종사자는 창작 제작업 종사자가 54.7%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 하청 제작업 종사자는 32.9%로 나타나고 있다. 창작 제작업 종사자는 연평균 증감률 8.1%로 증가 추세에 있는 반면 하청 제작업 종사자는 최근 3년간 상대적으로 적은 변화폭을 보이고 있다. 온라인 애니메이션 제작업은 특히 최근 3년간 연평균 증감률이 100.4%에 이를 만큼 큰 증가폭을 보이고 있으며, 유통·배급업(42.8%), 온라인 애니메이션 유통업(16.5%) 등 유통 분야 종사자 수도 코로나가 종식한 2020년을 기점으로 크게 증가하고 있음을 알 수 있다<sup>1)</sup>.

1) 2020년 기준 콘텐츠산업조사에 따르면, 2018년~2020년 애니메이션산업 종사자 수 연평균 증감률은 창작 제작업 1.1%, 하청 제작업 0.3%, 온라인 애니메이션 제작 1.6%, 유통 및 배급업 2.6%, 온라인 애니메이션 유통업 1.8%임(문화체육관광부).

〈표 2-3〉 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황

중분류	소분류	2020년	2021년	2022년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	2,983	3,412	3,484	54.7	22.1	8.1
	애니메이션 하청 제작업	2,103	2,114	2,097	32.9	△0.8	△0.2
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	59	93	236	3.7	154.2	100.4
	소계	5,145	5,619	5,817	91.3	3.5	6.3
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	164	295	335	5.3	13.5	42.8
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)	163	217	221	3.5	1.8	16.5
합계		5,472	6,131	6,373	100.0	3.9	7.9

자료: 문화체육관광부(2024). 2022년 기준 콘텐츠산업조사.

애니메이션산업 종사자들의 고용형태 비중은 정규직 79.0%, 비정규직 및 파견직은 21.0%를 차지한다. 그 중 제작업 종사자의 고용형태를 세부적으로 살펴보면, 온라인 애니메이션 제작업(93.6%), 창작 제작업(83.2%), 하청 제작업(69.3%) 순으로 정규직 비중이 높게 나타나, 하청 제작업 종사자들의 정규직 비중이 상대적으로 낮게 나타났다.

〈표 2-4〉 애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황

업종		고용형태	정규직	비정규직	파견직	합계
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업		2,897	580	6	3,484
	애니메이션 하청 제작업		1,453	641	2	2,097
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작		221	16	-	236
	소계		4,571	1,237	9	5,817
애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업		263	71	1	335
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)		200	19	2	221
합계			5,034	1,328	11	6,373
비중(%)			79.0	20.8	0.2	100.0

자료: 문화체육관광부(2024). 2022년 기준 콘텐츠산업조사.

## 2. 주요 이슈

### 가. OTT 서비스 및 온라인 유통 중심 애니메이션 이용확대

코로나 19 이후, OTT 서비스의 영상 콘텐츠 글로벌 유통창구로서의 급부상은 한국 애니메이션산업의 창작·유통환경에도 영향을 미쳤다. 국내 애니메이션산업은 주로 영유아물을 중심으로 콘텐츠가 기획·제작되어왔으며, 콘텐츠와 콘텐츠 IP를 활용한 완구시장이 함께 발달해온 특성이 있는데, 이러한 산업구조가 전 세계적으로 영상 콘텐츠의 주류 플랫폼이 된 OTT 서비스의 이용자 타깃과는 맞지 않게 된 것이다. 낮아진 출생률 등으로 시장이 작아진 상황에서 코로나 19 시기 점유율이 높아진 OTT 서비스 시장에 편입하기 위해서는 OTT 서비스의 주 이용자층인 청장년층을 위한 성인대상 애니메이션 제작이 필요해졌다. 이러한 필요성에 의해 ‘외모지상주의’ 등 웹툰이나 웹소설을 원작으로 한 애니메이션 콘텐츠들이 제작되어 OTT 서비스로 유통되기 시작하고 있으나 아직까진 소수에 불과하며, 국내 애니메이션 기업들이 글로벌 변화에 대응하기 위해서는 체질개선이 필요한 상황이다. 즉, 지상파·케이블방송 등 전통적인 TV 매체 편성 뿐 아니라 OTT 서비스 유통을 고려하여 콘텐츠를 기획해야 하는 것이다. 글로벌 OTT를 통한 배급은 곧 글로벌 시장으로의 진출로도 이어진다. 정부는 기존 영유아 중심의 애니메이션산업 영역 확대를 위해 12세 이상 연령층을 위한 청장년층 애니메이션 제작지원(30억 원) 사업을 새롭게 추진 중에 있다.

이러한 흐름은 이용자의 애니메이션 이용행태를 살펴보아도 뚜렷하다. 최근 1년간 애니메이션 콘텐츠를 ‘2~3개월에 1회 이상’ 이용한 만 3세~69세 3,200명을 대상으로 한 애니메이션 이용자 실태조사(한국콘텐츠진흥원, 2023) 결과에 따르면, 애니메이션 시청 이용경로는 OTT 서비스가 90.8%를 차지했으며, 이후 인터넷 광고기반 동영상 서비스(69.6%), 극장(49.5%), 애니메이션 전문채널(48.2%), 지상파/종편채널(46.2%), VOD(36.6%), 블루레이/DVD(13.6%) 순으로 나타났다. 애니메이션의 주 시청시간대는 주중 주말 모두 주로 오후 8~9시였으며, 선호 장르는 SF/판타지/어드벤처(44.1%), 코미디(41.5%), 드라마(40.2%) 순이었으며, 가족/아동은 31.0%에 그쳤다. 재밌게 본 애니메이션 역시 ‘짱구는 못 말려’, ‘귀멸의 칼날’, ‘슬램덩크’, ‘명탐정 코난’, ‘원피스’ 등이 꼽혀 성인을 위한 작품들이 주로 시청되고 있음을 알 수 있다.

애니메이션 시청시 이용하는 OTT 서비스는 넷플릭스(85.3%)가 독보적으로 큰 비중을 차지했는데, 넷플릭스의 경우 국내 아동용 애니메이션도 유통되고 있지만 ‘귀멸의 칼날’, ‘진격의 거인’, ‘기생수’ 등 성인 대상 애니메이션에 집중 투자하고 있는 상황이다. 경쟁력 있는 글로벌 OTT 서비스의 편성 방향이 성인대상 콘텐츠를 선호하는 경우 유아동 콘텐츠 중심 제작 경향이 큰 우리나라 애니메이션 콘텐츠는 편성 및 유통이 원활하지 않을 우려가 있다. 이용자들은 향후의 애니메이션 이용형태에 대한 질문에 OTT 서비스, 인터넷 광고 기반 동영상 서비스, 극장 순으로 이용을 늘릴 것이라고 응답해 애니메이션의 OTT 유통이 중요한 과제가 되었다고 볼 수 있다.

## 나. 애니메이션 기업 상장 및 산업의 고도화

콘텐츠 IP를 기반으로 다양한 수익구조를 마련한 애니메이션 기업들의 코스닥 상장이 2022년 SAMG 엔터를 기점으로 시작되고 있다. ‘캐치! 티니핑’, ‘미니특공대’, ‘슈퍼다이노’, ‘룰루팝’ 등을 다수의 글로벌 히트 IP를 보유한 SAMG엔터는 2018년 196억 원이었던 매출이 2022년 683억 원으로 성장했다(한국콘텐츠진흥원, 2024). 이는 애니메이션 콘텐츠의 창·제작에 대한 기업의 역량 뿐 아니라 콘텐츠 IP 관련 머천다이징 및 기타 부가사업의 기획과 유통 등 사업영역 확장 역량에 대한 기업 가치를 인정받은 것으로 볼 수 있다. SAMG는 애니메이션 기획 및 제작, 캐릭터 라이선싱, 글로벌 배급 등의 사업 등을 영위하고 있으며 인터넷 동영상 서비스(유튜브, iQiyi, YOUKU 등), OTT, IPTV 등 다양한 플랫폼에서 채널을 운영하고 있다. 또 자사의 캐릭터와 브랜드를 활용한 완구·의류·F&B 등 머천다이징(MD), 교육, 게임, 오프라인 테마 공간 등으로 사업을 확장시켰다. 중국 시장에서의 성과를 토대로 일본, 북미 등으로의 진출을 목표로 하고 있으며, 주력상품인 키즈 애니메이션을 기반으로 연령대 확장을 꾀하고 있다(SAMG, 2024).

스튜디오 미르도 기업 상장에 성공했다. 스튜디오 미르는 스토리 기획부터 최종 작업 완료시까지 전 공정을 내재화하여 작품의 연속성, 완성도를 높였으며, 애니메이션 제작 과정 중 반복적이거나 오랜 시간이 소요되는 작업들을 자동화하고 창의적인 작업에 시간을 더 활용하는 등 효율성을 제고하여 신규 사업을 확장할 예정이다. 또한 게임/웹툰/웹소설 등 다른 산업과의 IP의 공동개발 추진을 통해 새로운 IP 및 로열티 수입

등 부가수익 창출을 꾀하는 등 적극적인 사업 확장을 추진 중이다(스튜디오 미르, 2023).

그 외에도 아이코닉스, 퍼니플렉스 등 중견 애니메이션 제작사들이 상장을 준비하고 있다. 직상장한 애니메이션 제작사들은 대부분 IP를 넘기는 구조로 부가사업을 통한 가치 창출이 어려운 OTT 오리지널 제작이나, 완구, 유통기업에 대부분의 이익이 돌아가는 TV 시리즈 제작 등 기존의 국내 애니메이션 창·제작 시스템 및 수익창출 구조에서 벗어나 제작사의 역량을 키웠다. 콘텐츠 창·제작, 머천다이징 등 부가사업, 유통, 홍보 등 전반적인 비즈니스 모델을 플랫폼으로 구축하여 안정적으로 창·제작 시스템이 선순환 할 수 있는 인프라를 구축하고 있다. 애니메이션 제작사들의 상장은 애니메이션 투자에 소극적인 현재 국내 투자시장에 긍정적인 투자모델을 제시하고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2024).

#### 다. 프리랜서의 활용도 및 노동환경

애니메이션산업은 콘텐츠산업 중에서도 프리랜서 활용 비중이 높은 편에 속한다. 콘텐츠 기업 1,200개 업체를 대상으로 조사한 2022년 창의인력 실태조사(한국콘텐츠진흥원, 2023)에 따르면, 애니메이션 사업체 중 프리랜서를 활용했다는 업체 비중이 67.6%로 나타났다. 이후 방송(58.9%), 영화(55.7%) 순으로 높았으며, 조사대상 콘텐츠산업 평균은 49.9%로 나타나, 평균 대비 17.8%p 높은 것으로 조사되었다. 이 조사에서는 ‘업무의 성격(48%)’ 때문에 프리랜서를 활용한다는 응답이 가장 많았다. 또, 내부고용은 고정비용을 증가시키는데 비해(20%), 프리랜서를 활용하면 필요인력을 수시로 활용하는 등 상황에 따라 유연하게 인력을 활용할 수 있다(22%). 프리랜서 활용 건수는 4.1건 정도로 나타나 방송(9.1건), 음악(8.7건), 만화·웹툰(8.4건)의 절반 수준으로 나타났다. 높은 프리랜서 활용도에 비해 활용건수가 다른 산업보다 적다는 것을 통해 애니메이션산업의 창작 특성상 프리랜서 활용이 주가 되는 분야가 있다는 것과 다른 장르 대비 프로젝트 진행기간이 길 여지가 있음을 추측할 수 있다. 활용한 프리랜서의 수는 방송(14.7명), 음악(13.4명), 영화(12.2명)가 가장 많았고 애니메이션(7명)은 그 뒤를 이었다.

그런데 애니메이션산업 프리랜서의 서면계약 체결률은 36.7%(반드시 작성)로 콘텐츠산업 전체 프리랜서의 서면계약 체결률(39.9%)보다 3.2%p 낮았다. 또, 계약서 작성 경험이 없는 프리랜서의 비중도 애니메이션산업(10.2%)이 콘텐츠산업 전체(7.5%)보다 2.7%p 높게 나타나 애니메이션산업의 프리랜서 활용도가 높은 데 비해 서면 계약률은 낮은 것으로 보고되었다.

〈표 2-5〉 콘텐츠산업과 애니메이션산업의 프리랜서 계약서 작성 유형

구분	반드시 작성	작성할 때 있음	구두계약	작성해본 경험 없음
콘텐츠	39.9	41.9	10.7	7.5
애니메이션	36.7	43.9	9.2	10.2

자료: 한국콘텐츠진흥원(2024), 2023 애니메이션산업백서

프리랜서의 부당행위 경험률에 대한 조사에서는 콘텐츠산업 전체 프리랜서가 79% 경험한 데 비해, 애니메이션 프리랜서의 응답은 88.8%로 조사되어 9.8%p 더 높게 나타났다. 부당행위 유형으로는 부적절한 임금/대가 지급이 55.1%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 불공정 계약이 39.8%로 나타났다. 모든 형태의 부당행위 경험은 콘텐츠산업보다 애니메이션산업에서 더 높게 나타났다.

종합적으로, 애니메이션산업은 프리랜서 활용 사업체가 과반을 넘을 만큼 프리랜서 활용이 보편적인 콘텐츠 창작과정임에도 불구하고 서면 계약률이 다른 산업 대비 낮은 편이며, 부당행위 발생비중도 높은 편으로 프리랜서 인력에 대한 보호가 필요한 상황이며, 특히 업무에 대한 임금 지급과 불공정계약 등 노무계약과 관련한 개선이 및 보호가 필요함을 알 수 있다.

〈표 2-6〉 콘텐츠산업과 애니메이션산업의 프리랜서 부당행위 경험률

구분	경험 없음	경험 있음							
			열악한 복지환경	열악한 작업환경	부적절한 임금/대가	인권침해	불공정계약	지식재산권 침해	기타
콘텐츠	21.0	79.0	37.2	30.1	45.2	17.1	37.4	24.3	0.2
애니메이션	11.2	88.8	38.8	36.7	55.1	23.5	39.8	28.6	0.0

주: 부당행위 유형별 경험률은 최근 3년 이내 조사대상이 해당 분야 업무시 경험한 부당행위 유형을 모두 선택한 응답 값임  
 자료: 한국콘텐츠진흥원(2024), 2023 애니메이션산업백서

## 제2절 현행 표준계약서 주요 내용<sup>2)</sup>

---

### 1. 방영권 표준계약서

애니메이션 제작사와 방송사 또는 방영 플랫폼 간에 이루어지는 방영권 구매 계약은, 편성 및 방영할 목적으로 제작된 애니메이션을 구매하여 방영하는 단순한 형태의 계약이다. 이 계약은 애니메이션의 원작 영상 저작물에 대한 공중송신권, 즉 방송권을 라이선스 형태로 제공하는 방식으로 이루어지며, 일반적으로 라이선스 계약으로 분류된다.

계약에서 '구매'라는 용어는 실제로 방송권을 영구적으로 양도하는 것을 의미하지 않는다. 대신 일정 기간 동안 특정 매체에서 해당 애니메이션을 방영할 수 있도록 일시적인 이용을 허락하는 것을 뜻하며, 그에 대한 대가로 로열티가 지급된다. 이러한 라이선스 방식은 저작권자가 애니메이션의 소유권을 유지하면서도 다양한 매체를 통해 수익을 창출할 수 있도록 한다.

따라서 이 계약은 저작권자, 즉 라이선서(licensor)와 저작물의 이용자, 즉 라이선시 licensee) 간에 이루어지는 거래로, 라이선서가 저작권을 보유하고 라이선시가 일정 기간 동안 방영할 수 있는 권리를 갖게 된다. 이러한 계약 구조는 저작권자의 권리를 보호하면서도 방영 플랫폼에게는 애니메이션을 방영할 수 있는 기회를 제공하는 상호 이익적인 계약 형태라고 할 수 있다

### 2. 제작 투자 표준계약서

애니메이션 제작과 유통에 관련된 투자 계약은 주로 일반 투자사, 방송사 같은 유통

---

2) 본 절의 내용은 고정민·김은선(2018), 애니메이션 표준계약서 개발 연구, 한국콘텐츠진흥원 연구보고서를 참고하여 작성하였음

플랫폼, 그리고 경우에 따라 완구 회사 등이 참여하여 이루어진다. 이 계약의 목적은 애니메이션이라는 영상 저작물의 저작권을 최대한 활용하고, 원작과 파생 저작물을 포함한 다양한 저작권 사업을 원활히 추진하는 데 있다.

이에 따라, 표준계약서는 저작권 등 지식재산권을 원칙적으로 애니메이션 제작사에 귀속시키고, 수익 분배 및 사업권 분배 방식을 통해 투자 수익을 회수하도록 설계되었다. 이 계약서는 방영과 같은 세부 사업 관련 내용은 포함하지 않으며, 투자 지원, 투자금 회수, 그리고 수익 분배에 집중한다. 원작 영상 저작물과 2차 저작물의 사업권은 별도로 협의하여 결정하도록 되어 있다.

방영권과 관련해서는 별도의 계약서를 사용하는 것이 권장되며, 현물 투자와 제작비 사용 내역에 대한 신뢰를 바탕으로 구체적이고 명확한 정보가 첨부 문서 형태로 공유되어야 한다. 이를 위해 계약의 일부로 첨부 문서(별지)를 적극적으로 활용할 것을 권장한다. 아울러, 투자 계약이므로 ‘용어의 정의’ 항목을 포함하였으며, 표준계약서에서 일반적으로 사용하는 용어를 제공하되, 당사자 간의 협의를 통해 수정하거나 필요에 따라 추가하거나 삭제할 수 있도록 되어 있다.

### 3. 시나리오개발 표준계약서

애니메이션 제작사와 프리랜서 작가 또는 관련 업무를 담당하는 외주 업체 간에 체결되는 계약으로 애니메이션 시나리오 창작을 의뢰하는 계약이다. 이 계약에서 애니메이션 제작사는 프리랜서 작가에게 애니메이션의 기획 의도, 방향성, 그리고 작업 일정 등을 제공하며, 해당 작가는 이를 바탕으로 애니메이션의 토대가 될 시나리오를 창작하게 된다. 이 과정은 용역 계약의 일환으로 진행된다.

애니메이션은 영상저작물로, 그 시나리오는 이 영상저작물의 중요한 구성 요소인 저작물로서 역할을 한다. 따라서 애니메이션 시나리오 창작 계약에서는 영상저작물에 대한 특례 규정 및 산업적 특성에 따라, 애니메이션 제작사가 시나리오에 대한 저작권(어문저작물에 대한 저작권)을 자유롭게 활용할 수 있도록 한다. 그러나 이러한 활용에 대해 공정한 대가를 지급하는 것은 물론, 2차 활용에 대한 인센티브를 제공하는 조항을 명시하여 작가의 권리를 보호하고 보상할 수 있는 구조를 마련했다.

이러한 계약은 애니메이션 제작과정에서 시나리오의 중요성을 반영하며, 저작권을 합리적으로 분배하고 보상 체계를 마련하는 것을 목표로 하고 있다.

## 4. 음악개발 표준계약서

애니메이션 제작사와 프리랜서 음악감독(작곡가) 또는 관련 업무를 담당하는 외주 업체 간에 이루어지는 계약은 애니메이션 음악 창작을 의뢰하는 계약이다. 이 계약에서 애니메이션 제작사는 프리랜서 음악감독에게 애니메이션의 기획 의도, 방향성, 작업 일정 등을 제시하고, 애니메이션에 삽입될 주제가 및 배경음악 등의 창작을 요청한다. 이 과정은 용역 계약의 형태로 진행된다.

애니메이션은 영상저작물이며, 그 안에서 주제가 및 배경음악은 중요한 구성 요소인 저작물로서 기능한다. 이러한 음악은 영상저작물의 분위기를 설정하고 스토리의 흐름을 보강하는 역할을 한다. 이 계약은 영상저작물에 대한 특례 규정과 산업적 특성을 반영하여, 애니메이션 제작사가 음악 저작권(음악 저작물에 대한 저작권)을 자유롭게 활용할 수 있도록 한다. 그러나 그에 따른 공정한 대가 지급과 2차 활용에 대한 인센티브 제공이 보장되도록 계약 조항에 명시된다.

이를 통해, 프리랜서 음악감독이 창작한 음악은 애니메이션의 일부분으로 포함되며, 제작사가 이를 자유롭게 사용할 수 있도록 하되, 창작자가 그에 상응하는 공정한 보상을 받을 수 있는 체계를 마련하게 된다.

### 제3절 공동제작 표준계약서(안) 주요 내용<sup>3)</sup>

---

#### 1. 공동출자 표준계약서(안)

선행연구에서 제시된 공동출자 표준계약서(안)은 애니메이션 제작 및 유통을 목적으로 한 공동출자 계약으로, 일반 투자사, 방송사 등의 유통 플랫폼, 그리고 경우에 따라 완구 회사가 참여하는 구조로 이루어진다. 제작사는 애니메이션 제작을 담당하고, 방송사와 유통 플랫폼은 현금 또는 현물로 투자하며, 공동창작에 대한 실질적 기여 없이 출자만 이루어지는 경우를 상정하고 있다.

해당 계약은 단순한 투자 및 수익 분배 이상의 긴밀한 협력을 요구한다. 제작 초기 단계에서 기획 회의에 참여하고, 콘텐츠 관리와 수정 권한을 행사할 수 있지만, 저작권 법상 실질적인 창작적 기여는 포함되지 않는다.

이 계약의 주요 목적은 애니메이션의 저작권을 제작사에 귀속시켜, 다양한 매체에서 원소스 멀티 유즈(OSMU) 방식으로 저작권을 활용한 사업을 활성화하는 데 있다. 이를 통해 원작 및 파생 저작물을 활용한 다양한 사업이 원활하게 추진될 수 있도록 한다.

계약서는 저작권 및 기타 지식재산권을 기본적으로 애니메이션 제작사에 귀속시키고, 수익 및 사업권 분배를 통해 투자 수익을 회수하는 방향을 따른다. 또한, 제작사와 출자사 간 합의에 따라 저작재산권을 한시적 또는 반영구적으로 공동 귀속하거나 라이선스 계약을 체결하는 것도 가능하다.

이 계약에서는 방영 및 구체적인 사업 내용은 포함되지 않으며, 출자 계약의 본질에 맞추어 현금 또는 현물 지원, 출자금 회수, 수익 분배에 중점을 둔다. 원작 영상저작물 및 2차 저작물의 사업권은 별도 협의를 통해 결정되며, 방영권 관련 계약은 별도의 계약서를 통해 처리하도록 권장된다.

---

3) 본 절의 내용은 고정만·김은선(2019), 애니메이션산업 활성화를 위한 표준계약서(공동제작) 개발 연구, 한국콘텐츠진흥원 연구보고서의 내용을 참고하여 작성하였음

현물 투자 및 제작비 사용에 있어 상호 신뢰가 필수적이므로, 명확하고 구체적인 현물 투자 내역과 제작비 사용 내역이 첨부 문서를 통해 공유되어야 한다. 이에 따라 첨부 문서(별지)의 적극적인 활용이 권장된다. 또한, 공동출자 계약의 특성상 ‘용어의 정의’ 조항이 포함되어 있으며, 당사자 간 협의를 통해 필요에 따라 수정, 추가, 또는 삭제할 수 있도록 유연하게 구성되어 있다

## 2. 공동창작 표준계약서(안)

선행연구에서 제시된 공동창작 표준계약서(안)은 애니메이션 제작 및 유통을 목적으로 한 공동제작(공동창작) 계약으로, 제작사 간 또는 제작사와 방송사, 유통 플랫폼 간에 이루어진다. 공동출자와 공동창작이 동시에 이루어지는 경우로, 둘 이상의 제작사가 초기 단계부터 창작 의도를 공유하고 실질적인 창작적 기여를 통해 공동저작물을 완성하며, 이로 인해 공동저작자 및 공동저작권자의 지위를 부여받는 상황을 의미한다.

공동저작물의 경우, 각 공동저작자는 합의를 통해 권리를 행사할 수 있으며, 각 당사자는 사업권 및 저작재산권을 분리하여 활용하거나 권리 행사에 대한 위임을 할 수 있다. 또한, 공동저작권자 간 협의에 따라 현금 및 현물 출자 비율과 창작 기여도를 고려해 수익 배분 비율을 결정할 수 있다.

합의가 있을 경우, 제3자에게 저작재산권의 한시적 또는 반영구적 공동 귀속을 허용하거나, 라이선싱 계약을 체결하는 것도 가능하다. 원활한 저작물 활용을 보장하기 위해, 공동저작자 일방이 후속 저작물이나 2차적 저작물의 작성 및 활용을 부당하게 방해하지 않도록 규정하고 있다.

현물 투자 및 제작비 사용에 있어서는 상호 신뢰가 필수적이므로, 구체적이고 명확한 현물 투자 내역과 제작비 사용 내역을 첨부 문서를 통해 공유하는 것이 필요하다. 따라서 계약서의 일부분으로 첨부 문서(별지)를 적극 활용할 것을 권장한다.

공동제작(공동창작) 계약이기 때문에, 본 표준계약서에는 ‘용어의 정의’ 조항이 포함되어 있으며, 이는 당사자 간 협의에 따라 수정, 추가 또는 삭제할 수 있도록 유연하게 설계되어 있다. 계약 내용은 애니메이션 공동제작 과정에서 창작권과 사업권의 분배를 명확히 하고, 각 당사자의 권리와 의무를 체계적으로 규정하는 데 중점을 두고 있다.

## 제4절 거래 및 계약 구조 분석

---

### 1. 기업-기업 간 거래

애니메이션산업의 가치사슬은 기획·제작, 투자, 방영, 그리고 2차 활용의 네 가지 주요 단계로 나뉜다. 먼저, 기획·제작 단계에서는 제작사가 시나리오 작가, 캐릭터 디자이너, 음악감독, 애니메이터 등 제작에 필요한 인력을 고용하거나 계약을 통해 작품을 만들어 나간다.

애니메이션이 완성되어 방영되기 위해서는 필수적으로 제작비 확보와 유통 플랫폼이 필요하다. 이를 위해 공중파 방송사, IPTV, 창업투자사, 완구회사 등 다양한 기관과 투자 및 방영을 위한 계약이 체결된다.

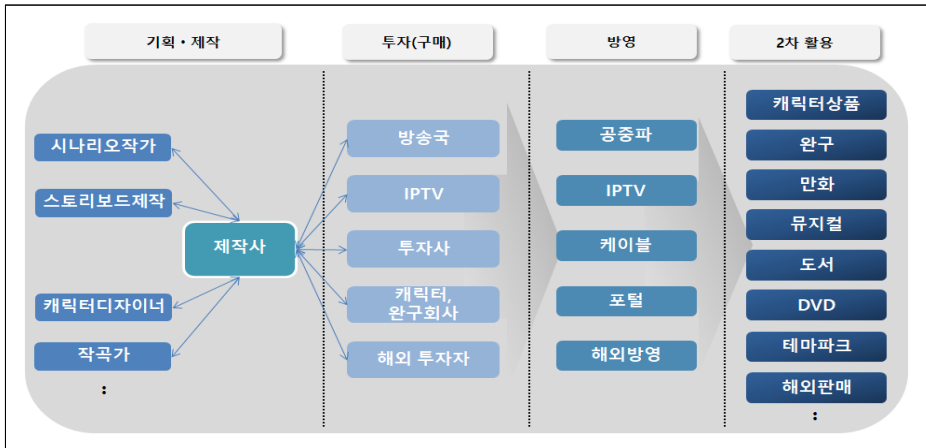
투자 단계에서는 프로젝트의 성격과 규모에 맞춰 다양한 투자자들이 참여하게 되며, 각 투자자는 자신의 사업 영역에 따라 필요한 권리와 수익을 확보하는 계약을 맺는다. 예를 들어, 재무적 투자자들은 지분에 따른 수익 분배 계약을 체결하고, 완구 회사나 해외 투자자들은 해외 판권이나 특정 2차 저작물 활용 권리를 양도받는 계약을 맺는다.

방영 단계에서는 세 가지 유형의 계약이 존재한다. 첫째, 완성된 애니메이션을 방송사나 플랫폼이 구매하여 방영하는 단순 구매 계약이 있다. 둘째, 방송사가 기획 및 제작 단계에서 재정적으로 참여해 방영권을 미리 확보하고, 투자액에 따른 수익을 분배받는 계약이다. 셋째, 방영권, 수익 배분, 저작권 양도 및 2차 저작물 활용 권리 등이 포함된 포괄적 계약도 존재한다.

마지막으로, 애니메이션이 방영된 후에는 그 성과에 따라 캐릭터 상품화, 완구, 출판 등 다양한 분야에서 2차 활용 계약이 체결된다. 이를 통해 애니메이션의 부가가치가 극대화된다.

이상의 과정에서 제작사가 프리랜서 등과 애니메이션을 제작하는 과정을 제외한 다른 과정은 거의가 기업 대 기업 간의 거래라고 볼 수 있다.

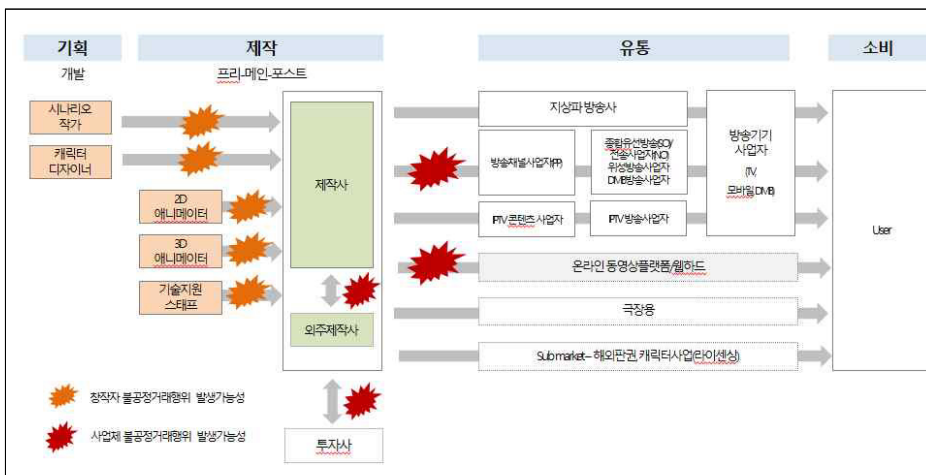
[그림 2-2] 애니메이션 제작 상 거래 방식



자료: 문체부 보도자료(19.8.7), 애니메이션 분야 표준계약서 고시 제정 및 시행

박찬원(2018)에 따르면 애니메이션산업의 밸류체인상 불공정 행위가 나타날 가능성이 높은 분야는 아래 그림에서 표기된 곳이다. 기획개발 단계에서는 작가와 제작 직종과 애니메이션 사업체와의 불공정 거래행위가 발생 가능성이 높으며, 사업체와 투자사 사이의 불공정 거래행위가 발생할 가능성도 높다. 유통단계에서는 사업체와 방송사업자와의 불공정 거래행위 발생 가능성이 높다고 볼 수 있다.

[그림 2-3] 애니메이션산업의 밸류체인



자료: 박찬원(2018), 콘텐츠산업 공정상생 조성전략 연구, 한국콘텐츠진흥원

〈표 2-7〉 애니메이션 사업체가 겪는 불공정 유형

대분류	중분류	주요 불공정 유형
부적절한 대금 지급	현저히 낮은 수준 보상 책정	비현실적인 제작비 인정 현저히 낮은 방영권료로 거래 요청 비현실적인 방영권료 책정 비합리적인 제작비 반영 사전 기획비 미인정/미지급
	일방적인 감액/미인정 지연, 미지급	광고 스폰 없어 방영권료 감액
	정산내역 불투명	불명확한 VOD 정산근거
지적재산권 침해	일방적인 포괄적 양도 요구	포괄적 2차 저작권 양도 요구
	불리한 수익권한 배분/ 홀드백 요구	부가판권 수익 요구 과도한 홀드백 기간 요구
계약체결 및 이행상의 불 공정	업무상 불리한 계약	리콥조건 투자 현물투자 항목으로 인한 수익악화
독점, 담합	차별적 거래 조건	방영권료 기준 훼손 방영권 기회 박탈 외국자본 스튜디오의 국산 둔갑
	가격담합(수수료율, 할인율)	방영권료 담합

자료: 박찬원(2018), 콘텐츠산업 공정상생 조성전략 연구, 한국콘텐츠진흥원

## 2. 기업-개인 간 거래

애니메이션을 제작하는 과정에는 많은 인력이 투입된다. 그 과정에서 제작사 내부의 인력이 투입되기도 하지만 상당히 많은 분야에서 외주 인력들이 투입되기도 한다. 아래 그림은 국가직무능력표준 상에서 애니메이션 콘텐츠제작의 직무를 구분한 그림이다.

그림에 나타난 바와 같이 애니메이션이 제작되는 과정에서는 상당히 다양한 업무가 필요하고 경우에 따라서 각각을 프리랜서 내지 협력기업에 외주하는 일이 가능하다. 이렇게 하청을 하게 된 경우 저작권 문제가 발생할 수 있다. 애니메이션 제작사가 애니메이션을 가지고 완구로 만들거나 기타 2차 저작물을 만드는 경우가 있는데 부문별 투입된 창작자들이 자신들의 저작권을 주장한다면 사실상 제작사가 관련 사업을 추진하는 것은 불가능한 일이 된다. 그에 비해 음악, 시나리오 등 저작권 개념이 필요한 영역 또한 분명히 있는 것도 사실이나 일반적으로 관련된 저작권 처리 동의를 통하여 저작권에 대한 권리 관계를 정리하여야 방송사, OTT 등과 계약 체결이 가능한 경우가 많다.

[그림 2-4] 국가직무능력표준 상의 애니메이션 콘텐츠제작 직무 구분

세분류	능력단위	학습모듈명
방송콘텐츠 제작	사업기획	사업기획 · 관리
영화콘텐츠 제작	사업관리	
음악콘텐츠 제작	시놉시스 구성	스토리 구성
광고콘텐츠 제작	시나리오 작성	
게임콘텐츠 제작	캐릭터 디자인	애니메이션 설정과 디자인
애니메이션 콘텐츠제작	배경 · 소품 디자인	
만화콘텐츠 제작	색채 디자인	
캐릭터제작	스토리보드 제작	연출
스마트문화앱 콘텐츠제작	스토리보드릴 제작	
영사	2D 애니메이션 레이아웃	2D 애니메이션 레이아웃과 애니메이션
	2D 애니메이션	
	2D 애니메이션 배경	2D 애니메이션 배경과 채색
	2D 애니메이션 채색	
	3D 캐릭터 제작	3D 모델링/매핑 제작
	3D 배경 소품 제작	
	3D 텍스처 매핑	
	3D 장면 구성	3D 애니메이션 제작
	3D 애니메이션	
	3D 렌더링	
	스톱모션 애니메이션 제작	스톱모션 애니메이션
	사운드 제작	애니메이션 사운드 디자인
	후반 제작	후반 제작

자료: 국가직무능력표준, ncs.go.kr

애니메이션 제작사는 방송사, 통신사 등에 대해서는 상대적으로 약자일 수 있으나 프리랜서에 대해서는 상대적 강자일 수 있고, 이것이 계약 체결 상에서 불공정 내지는 불합리로 비추어질 가능성이 있다. 권리 처리에 있어서 충분한 보상을 할 수 있다면 문제가 없겠으나 익히 알려져 있다시피 국내 많은 제작사들이 영세한 실정이기 때문에 그

과정에서 상대적으로 약자 입장인 개인창작자들이 피해를 입는 경우도 보고된다. 이러한 불공정 행위에 대해서는 부적절한 대금 지급, 지적재산권 침해, 불리한 계약 체결, 무리한 수정 일정 요구 등의 사항들이 있을 수 있다.

〈표 2-8〉 애니메이션산업 개인창작자 주요 불공정 피해유형

대분류	중분류	주요 불공정 유형
부적절한 대금 지급	현저히 낮은 수준 보상 책정	현저히 낮은 보상(임금) 수준 수익과 인지도를 악용하여 낮은 보상 책정 불합리한 수익분배 방식(작가)
	부당한 삭감, 지연, 미지급	(작가/애니메이터) 특별한 이유 없이 삭감/지연 인력수급회사의 과도한 중간수수료 계약 종료 후 콘텐츠 저작권 수익 미지급 지급일자 지연
	일방적 취소/중단/폐지/해지로 인한 미보상	일방적 작업 취소, 계약 해지 제작중단/폐지 미보상
	대금미지급 추가 작업 요구	부당한 지속 수정 요구 불명확한 기준으로 인한 작업 지연 추가 작업분 미지급 (디자인) 업체 과실로 인한 재작업 비용 미지급
지적재산권 침해	저작권 불인정	작가/디자이너, 저작권 요구 시 계약불가
계약체결 및 이행상의 불 공정	창작활동상 불리한 계약	불리한 계약 체결
열악한 복지환경	무리한 작업 강행	거절 어려운 무리한 작업 스케줄 작업시간 단축 요구

자료: 박찬원(2018), 콘텐츠산업 공정상생 조성전략 연구, 한국콘텐츠진흥원

## 제5절 애니메이션 표준계약서의 의의

---

### 1. 사적 계약 시 참고자료

표준계약서는 사적 계약 시 참고할 수 있는 자료로서 역할을 할 수 있다. 계약이란 법적 효력을 발생시키기 위해 두 명 이상의 당사자가 서로 동의하는 의사 표시를 하는 것을 의미하며 계약이 성립되면 이후 상호 간에 권리와 의무가 발생하게 된다.

일반적으로 계약 당사자들이 청약과 승낙이라는 과정을 통하여 서로의 입장을 조율하여 합의점을 찾는 협상과정을 거치게 되며, ‘계약자유 원칙’에 따라 자유롭게 계약이 이루어지게 된다. 하지만 현실에서는 계약자유 원칙이 제대로 지켜지기가 쉽지 않다. 이는 계약을 할 때 계약 당사자 간 지위가 동등하다면 가능하겠지만, 보통은 그렇지 못한 경우가 많기 때문이다. 뿐만 아니라, 계약서에 포함되는 법률적 용어에 대해 이해도가 떨어지는 경우가 많기 때문에 계약 내용에 대한 상세한 검토 없이 혹은 상세한 설명 없이 계약이 이루어지는 경우도 발생할 수 있다.

이러한 상황에서 정부에서 제정한 표준계약서는 계약 당사자 중 어느 한쪽에게만 유리한 방향으로 작성되는 경우가 드물기 때문에, 균형적인 시각에서 계약서 내에 정당한 권리와 의무를 규정하는 데에 도움을 줄 수 있다.

많은 계약에서 비밀 유지 조항 등이 포함되는 경우가 많기 때문에, 계약서 내용을 참고하고 싶어도 자료를 얻기 어려운 경우도 많기 때문에, 정부에서 제공하는 표준계약서에서 어떤 내용이 포함되어 있는지를 참고하는 것도 상당한 도움이 될 수 있다.

하지만, 계약 상대방이 정부에서 제공하는 표준계약서를 활용한다고 하더라도 주요 조항을 누락시키거나 정의 조항을 크게 변형하게 된다면 표준계약서 제공의 취지를 살리지 못할 여지도 있어 주의가 요구된다.

## 2. 중장기적인 업계의 공정·투명성 유도

표준계약서 사용은 정부 사업에 참여하는 경우를 제외하면 강제적으로 사용하게 하는 경우는 드물다. 그렇기 때문에 아무리 표준계약서에 좋은 내용이 포함되어 있어도 막상 업계에서 활용하지 않을 가능성도 있다. 그렇지만 당장 사용하지 않더라도 국가에서 정한 표준계약서는 그 자체로 압력으로 작용할 수 있다. 표준계약서에 포함된 내용들은 대부분 공정한 거래 및 계약의 원칙을 제시하는 내용들이기 때문에, 이러한 사항들은 시간이 지나면서 자연스럽게 가이드라인으로 인식될 수 있다. 특히 협상력이 약한 당사자에게는 표준계약서가 하나의 보호막 역할을 할 수 있고, 점차적으로 계약 환경이 개선될 수 있는 발판이 된다. 때문에 표준계약서의 존재는 계약 관행에 변화를 유도하고, 장기적으로는 보다 공정하고 투명한 계약 체결 문화를 형성하는 데 기여할 수 있다.

## 3. 해외 계약 시 준거점

제작사가 해외 OTT 등 플랫폼사와 협상할 때, 국가에서 정한 표준계약서에 명시된 사항은 협상에서 중요한 압력으로 작용할 수 있다. 특히 국내 법과 규정에 따라 표준계약서가 고시된 경우, 플랫폼사도 이를 무시하기 어려울 뿐만 아니라, 이를 준수하지 않을 경우 공정성과 투명성에 대한 문제 제기가 가능하다. 이러한 표준계약서는 협상력에서 불리한 위치에 있는 제작사나 창작자들에게도 협상에서 일정한 기준을 제시하며, 보다 공정한 조건을 요구할 수 있는 근거로 활용될 수 있다. 결과적으로, 표준계약서의 존재는 글로벌 비즈니스를 위한 협상에서 중요한 레버리지로 작용해, 보다 균형 잡힌 계약 체결을 유도할 수 있다.

애니메이션 분야 표준계약서 개선방안 연구

### 제3장

## 해외 사례 분석



# 제1절 일본 사례

## 1. 개요

### 가. 일본 애니메이션산업

일본 애니메이션의 산업 규모는 확장 중인데, 이는 해외 매출의 증가에 기인하는 바가 크다. 2012년 1.3조 엔이던 매출액 규모는 2022년 2.9조 엔으로 확대되어, 10년간 약 두 배의 성장을 기록했다. 이 중 일본 국내 매출은 1.1조 엔에서 1.5조 엔으로 약 1.3배 증가에 그친 반면, 해외 매출은 0.2조 엔에서 1.5조 엔으로 약 6배 증가하여, 일본 내 매출에 필적할 정도로 큰 성장을 이루었다.<sup>4)</sup>

이처럼 일본 애니메이션에 대한 해외 수요가 꾸준히 증가하는 가운데, 수출을 확대하기 위해서는 제작 능력, 즉 공급력을 강화하는 것이 필수적이다. 애니메이션을 기획하고 제작사에 위탁한 후, 최종적으로 작품을 유통하고 자금을 회수하는 역할을 담당하는 프로듀서의 육성이 중요하지만, 동시에 애니메이터 인재의 양적·질적 성장을 도모하는 것도 필요하다.

그러나 일본의 애니메이션 제작사들은 대다수가 중소기업으로, 자금력이 부족한 실정이다. 이를 보완하기 위해 일본에서는 제작위원회 방식이 채택되며, 여러 기업이 자금을 출자하여 제작비용을 분담하고 이익을 나누는 구조가 일반적이다. 하지만 자금력이 부족한 제작사는 제작위원회에 적은 금액을 출자하기 때문에, 제작한 애니메이션의 지적재산권(IP)을 소유하지 못하는 경우가 많다. IP를 소유하지 않으면, 애니메이션이 흥행에 성공하더라도 저작권 사용료 수입은 분배되지 않으며, 계약 당시 약정된 제작비만을 받을 수 있게 된다. 해외 매출의 경우에도 이와 같은 상황은 동일하다. 제작위원회의 애니메이션 작품이 해외에서 큰 매출을 올려도, 이익의 대부분은 유통기업이 차지하게 되고,

4) 安井洋輔(24.1.9), わが国アニメ産業の現状と課題, Research Focus. No.2023-043 <https://www.jri.co.jp/MediaLibrary/file/report/researchfocus/pdf/14718.pdf>

애니메이션 제작사는 적은 몫만을 얻게 된다. 다만, 일본에는 제작, 프로듀스, 유통의 세 기능을 모두 갖춘 일부 대형 제작사(반다이남코, 도에이, 카도카와 등)가 존재한다. 또한, 애니메이션 제작을 한 회사에서 모두 담당하는 경우는 드물고, 원청 제작사가 제작 공정의 일부를 하청 제작사에 위탁하는 것이 일반적이다. 이 과정에서 하청 제작사에 지급되는 비용은 제한적인 경우가 많아, 하청 제작사들이 지속적으로 적자에 시달리는 상황이 빈번하다.

원칙적으로는 독점금지법과 하청법에 따라 적절한 하청 가격이 설정되어야 하지만, 경제산업성의 “애니메이션 제작업체에서의 하청 적정 거래 가이드라인”에 관한 설문 조사에 따르면, 애니메이터의 60% 가까이가 해당 가이드라인에 대해 “모른다”고 응답한 바 있어, 하청 가격 설정이 관행적으로 이루어지는 실정이다.

한편, 일본에서 애니메이션 제작(기획, 제작, 각본, 연출, 원화, 동영상, CG(2D·3D), 색채, 배경, 미술, 특수효과, 촬영, 편집 등)의 각 공정에 종사하는 기업은 2023년 자료에서 총 811개로, 2016년 조사 당시 622개에서 189개 증가했으며, 2011년 조사 이후로는 총 392개 기업이 새로 추가되었다(日本動画協会, 2024).

일본 애니메이션 제작 회사의 원류는 토에이 동영상(현, 도에이 애니메이션), 虫프로덕션, 竜の子 프로덕션(현, タツノコプロ)의 3개 회사이며, 또한 도쿄 무비(현, TMS 엔터테인먼트)도 TV 애니메이션 초기부터 계속되고 있다. 2020년 이후로는 애니메이션 제작에 관련된 CG회사가 크게 증가한 점이 주목할 만하다.<sup>5)</sup> 수작업으로 이루어지던 공정이 점차 CG로 대체되면서, 게임, 실사, 유흥 등에서 CG 제작을 담당하던 기업들이 애니메이션 제작에 진입하는 사례가 늘고 있으며, 애니메이션 관련 기업에 의해 설립된 CG 회사도 증가하고 있다.

## 나. 애니메이션산업 관련 주요 계약의 형태

### 1) 계약형태 및 당사자

애니메이션산업에서의 거래 구조는 제작위원회나 그 외 제작자(이하 '제작위원회 등')가 원청업체에 작품 제작을 위탁하고, 그 원청업체는 다시 작화, 색채, 미술, 촬영 등의 제작 과정에 여러 기업 및 개인 애니메이터들이 관여하는 다층적인 구조로 이루어져 있

5) 一般社団法人日本動画協会(2024), アニメ産業レポート2023 サマリー版, 2024年1月, 7면 참조

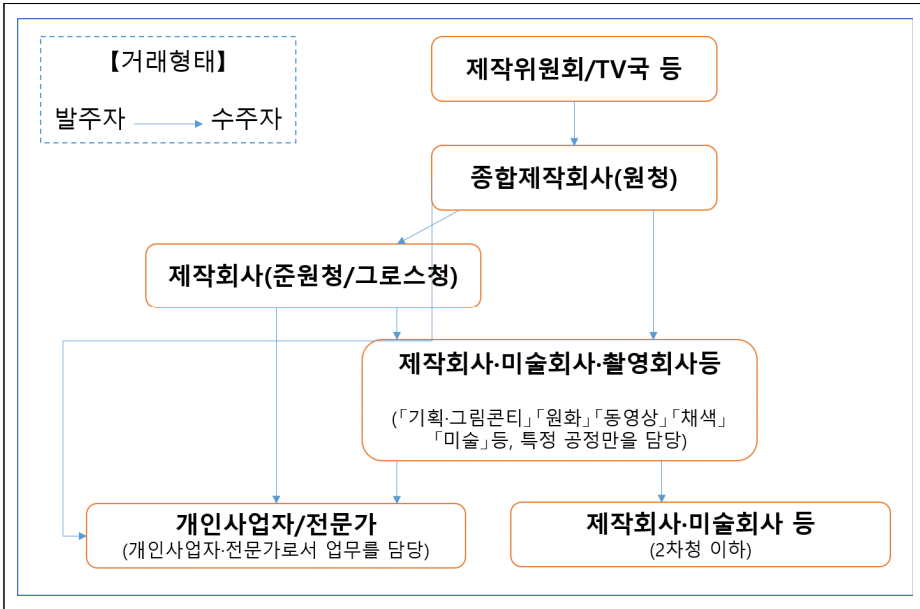
다. 이와 같은 하청기업 등이 맡는 업무는 애니메이션 작품의 품질 유지 및 향상과 직결된다고 할 수 있다.

그러나 일본의 애니메이션 제작 환경을 보면, 인력 부족과 제작 물량의 증가로 인해 스케줄 압박이 심화되고, 작품이 성공하더라도 그 이익이 제작사나 현장의 근로자에게 제대로 반영되지 않는 구조이다. 그 주요 요인 중 하나로 거론되는 것은 발주 시 거래 조건에 대한 충분한 협의가 이루어지지 않거나, 발주 서면이 제공되지 않는 등 비효율적인 관습이다. 이러한 문제로 인해, 애니메이션 제작과 관련된 법적 자문이나 계약서 작성에 대한 법무사나 행정서사 등의 법적 서비스를 제공하는 사이트들도 등장하고 있다.

일본 정부 또한 이러한 문제를 인식하고, 2015년 경제산업성은 콘텐츠 산업 강화를 위한 지원 사업의 일환으로 '애니메이션 하청 가이드라인 후속 조사' 등의 프로젝트를 시행하여 애니메이션 제작업계가 직면한 주요 과제를 정리하였다. 당시 가이드라인에서는 '하청 대금 지불 지연 방지법'을 중심으로 해당 법의 준수와 함께 애니메이션 업계에서의 거래 관행과 모범 사례(best practice)를 각 기업의 실례를 바탕으로 정리하였다(經濟産業省, 2019).

또한, 애니메이션 제작에서는 제작위원회와 원청 간의 계약 지연으로 인해 전체 작업량이 명확하지 않은 상태에서 작업이 진행되는 경우가 많으며, 발주 단가나 납기 조건이 결정되는 시점이 늦어지는 경향이 있다고 지적되었다. 이러한 스케줄 압박 속에서 원청 업체는 다수의 기업 및 개인 사업자와 계약을 맺어야 하지만, 서면 교부 및 소비세 전가 대책이 미비하다는 문제도 지적되었다. 아래 그림은 이러한 애니메이션 제작업계의 거래 흐름을 간결하게 정리한 것이다.

[그림 3-1] 일본의 애니메이션 제작업계의 구조



자료: 經濟産業省(2019.8), アニメーション制作業界における下請適正取引等の推進のための ガイドライン

애니메이션 제작비와 관련된 출자자들로 구성된 제작위원회는, 애니메이션 제작을 발주한 원청과 다양한 제작 단계를 맡은 여러 주체들로 이루어진 복합적인 구조를 형성한다. 원청으로부터 1화 또는 여러 화의 제작을 의뢰받는 그로스청(전체 화 단위로 맡는 경우에는 총 그로스 또는 준 원청이라고도 불린다)과, 원화<sup>6)</sup> 및 동영상 작업 일부를 담당하는 제작회사(제작 협력사라고도 한다), 미술회사와 촬영회사는 법인 단위로 프로젝트를 수탁하며, 이외에도 개인사업자나 프리랜서 애니메이터에게 업무를 위탁하는 다층적인 거래 구조가 존재한다. 이런 애니메이터는 고용 계약이 아닌 업무 위탁 형태로 일하고 있으며, 계약 명칭과 상관없이 실질적으로 노동법상 근로자에 해당할 경우, 노동기준법 등 관계 법령이 적용된다.

애니메이션 제작의 방식에는 애니메이션 제작회사나 TV방송국이 중심이 되어 기획·제작을 행하는 광고수입방식, 복수의 출자자로 제작위원회를 구성해 기획·제작을 행하는 제작위원회방식, 출판사·광고대리점·OTT 중 1사가 기획·제작을 하는 제작위탁방식

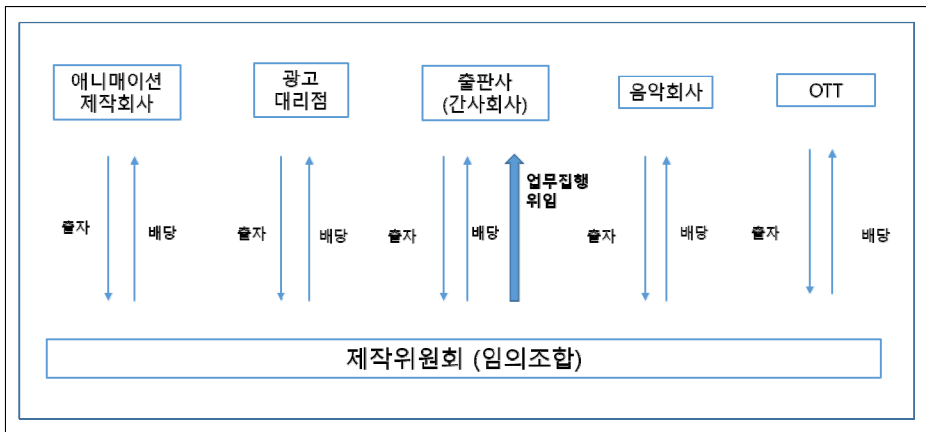
6) 가공을 하기 전단계의 그림. 그림 콘티나 레이아웃을 바탕으로 움직임의 포인트가 되는 그림을 그리는 공정, 혹은 그림 자체.

등이 있다. 그 외 특별목적회사(SPC)방식, 유한책임사업조합(LLP) 방식, 클라우드펀딩 방식 등과 같이 새로운 제작방식도 있다.

현재 가장 많이 사용되는 방식은 제작위원회 방식이다. 이 방식이 선호되는 이유는 애니메이션 제작이 하이 리스크, 하이 리턴 구조를 가지기 때문에 한 기업이 모든 리스크를 부담하는 것보다 복수의 출자자가 리스크를 분담하는 것이 효율적이기 때문이다. 또한 TV 방송국, 영화사, OTT, 완구 제조사, 음악 회사 등 다양한 업종의 기업들이 출자자로 참여함으로써 각자의 강점을 살려 애니메이션 사업을 추진하기 쉬운 장점이 있다. 그러나 출자자가 많아질수록 의견 조율에 시간이 걸리고, 실패작일 경우 제작사로 환원되는 이익이 적다는 문제가 지적되기도 한다.

제작위원회 방식에서의 공동 제작 계약은 각 출자자의 출자 방식, 간사회사의 선정, 저작권 등의 권리 귀속, 제작비 부담, 손익 분배 등을 규정하는 계약이다. 제작위원회의 법적 성격은 민법상의 조합으로, 독자적인 법인격이 없으며, 각출(釀出)된 자금이나 애니메이션 작품의 저작권은 조합재산으로서 각 출자자가 공동으로 소유하게 된다. 또한, 출자자는 무한책임을 지기 때문에, 제작이 취소될 경우 큰 리스크를 부담하게 된다.

[그림 3-2] 공동제작계약의 구조(예)



자료: 生島隆男(2023.12), アニメ製作に関する契約実務, Anderson Mori & Tomotsune Corporate Newsletter.

## 2) 주요 계약의 유형

현재 가장 많이 이용되고 있는 제작방식인 제작위원회 방식에서 애니메이션 제작위탁 계약은 출자자 중 선택된 간사회사와 애니메이션 제작사 간에 체결된다. 이 계약에서 저작권 양도 합의와 저작권격권 불행사 합의가 이루어지며, 저작권은 제작위원회의 구성원인 각 출자자가 공유하는 경우가 많다.

2차저작물 이용허락은 해당 출자자가 이용허락계약을 체결하고, 허락료를 받은 뒤 창구수수료를 공제한 금액을 제작위원회의 계좌로 입금한다. 이후 제작위원회에 입금된 수수료를 공제한 허락료는 각 출자자의 출자비율에 따라 분배된다. 투자계약 관련 표준 계약서는 문화청에서 제공하지 않지만, 영상산업진흥기구(VIPO) 홈페이지<sup>7)</sup>에는 중국 기업과 합작하여 제작할 경우의 표준 계약서가 제공되고 있다.

한편, 애니메이션 제작에는 다양한 직종이 관여하며, 각각의 업무와 계약 내용도 다르다. 또한 제작회사나 개인 간에 다층적인 수발주가 이루어지며, 같은 직장 내에서도 고용된 개인 제작자와 위탁 계약을 맺은 자가 공존하는 상황이다. 이러한 업계 상황에서 개인 제작자와 제작사 간의 업무위탁계약에 사용되는 계약서와 발주서, 기타 거래 서면에 대해, 일본 문화청과 AJA(The Association of Japanese Animations, 2024)는 「개인 애니메이션 제작자와 제작회사의 위탁계약 가이드북」을 발행하였다. 이 가이드북은 업무위탁계약을 두 가지로 나누어 설명하고 있다. 첫 번째는 애니메이션 제작에 공통적으로 적용되는 기본 계약이고, 두 번째는 대표적인 직종의 개별 업무 계약이다. 기본 계약은 최초 수발주 시에 거래 등록과 함께 체결하거나, 기존 거래가 있더라도 계약이 체결되지 않은 경우 신속히 작성하여 정기적으로 재검토하는 것이 권장된다. 이 계약은 발주서(계약서)와 기타 거래 서면과 함께 활용된다. 다음으로 개별 계약은 개별 업무의 수발주 시마다 구체적인 사항을 정하는 계약으로, 각 업무 내용과 지불 금액 등의 세부 사항을 확인하고 합의하여 체결한다. 계약은 수주자와 발주자 간 합의로 성립되며, 동일한 업무가 반복되는 경우, 기본 계약과 개별 계약을 나누어 효율적으로 처리할 수 있다. 즉, 공통 사항과 개별 사항을 구분하여 명확히 합의한 후, 그에 따라 업무가 진행된다.

---

7) <https://www.vipo.or.jp/>

◆ 「기본계약」

계속해서 반복하여 행하는 거래의 매회 공통된 사항에 대해서 정하는 계약

(최초 수·발주 시에는 거래 등록과 동시에, 또는 수·발주 실적이 있어 미계약인 경우는 신속하게 기본계약을 체결하고, 정기적으로 계약 내용을 재검토하는 것이 바람직함)

→ 어떤 업무를 행할 시에도 공통의 지불방법 등의 사항을 확인하고, 합의하여 정함

◆ 「개별계약(발주)」

개별 업무의 수·발주 때마다, 개별의 사항을 정하는 계약

→ 개개의 업무 내용이나 지불 금액 등 개별의 사항을 확인하고, 합의하여 정함

※ 기본계약에 정하는 공통사항과, 개별계약에 정하는 개별의 사항을 정리해 계약을 체결하는 것도 가능한 한 번 뿐인 업무위탁의 경우는 정리하여(1개의 계약서로) 계약하게 됨

〈표 3-1〉 가이드북 상의 합의 사항

기본계약 합의사항 9개	
업무의 정의	① 수주자와 발주자 ② 담당업무
지불 방식	③ 대금의 계산방법 ④ 지불방법
업무의 추진방식	⑤ 업무의 절차 ⑥ 리테이크, 수정 ⑦ 변경, 해약, 연기, 중지
저작권	⑧ 저작권 등
기타	⑨ 기타
개별계약 합의사항 4개	

- ①작품과 담당업무
- ②지불금액
- ③업무의 내용·사양
- ④스케줄

주 1) 어떤 업무를 행할 때에도 변하지 않는 공통사항 만의 계약사항으로, 대금의 계산방법 등이 업무 시마다 바뀔 때에는 개별 업무의 계약으로 정함

주 2) 개별 업무를 행하기 위해 필요한 계약사항은 상기 이외에도 업무를 행하기 위해 필요한 사항을 확인, 합의하여 계약을 체결함

위 사항 중 특히 개별 계약의 합의 사항에 대해 첫째, 작품과 담당 업무 항목에서는 제작할 애니메이션 작품과 각자가 담당할 직종을 명시한다. 둘째, 업무와 성과물의 수량 항목에서는 컷 수나 매수 등 단가를 기준으로 대금을 산출하도록 규정한다. 셋째, 업무의 일정에서는 업무 시작일, 검사일 및 검사 기간, 납품 및 수령일 등과 관련된 스케줄을 명시한다.

이 외에도 설정해야 할 사항으로는, 성과물의 구체적인 내용, 사용하는 소재의 포맷, 성과물 검사의 기준 등이 있다. 이 항목은 “③업무의 내용·사양”과 관련된 것으로, 일반적으로 사양은 아래 표와 같은 내용을 포함한다. 한편, 계약상 요구되는 내용이나 수준에 도달하지 않은 것으로 판단될 경우, 검사를 통해 수정이 필요한지 재검토하고 리테이크 대상으로 지정될 수 있다.

〈표 3-2〉 사양의 예

<ul style="list-style-type: none"> <li>- 작성하는 성과물, 이용하는 소재의 형식 포맷 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 용지, 사이즈, 사용 소프트웨어, 해상도, 레이어 구성 등</li> <li>· 사용하는 소재에 관한 금지사항</li> </ul> </li> <li>- 지시서·주의사항에 제시되어 있는 제시내용과 성과물의 수준 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 그림 콘티, 캐릭터 설정, 메커니즘·주변인물 설정, 작화참고자료, 레이아웃, 3D-L/O, 색지정표, 미술설정, 미술보드</li> <li>· 그림 콘티 주의사항, 작화주의사항, 동영상주의사항, 배경주의사항, 최종공정 주의사항, 3D주의사항, 촬영주의사항</li> </ul> </li> </ul> <p>※ 이와 함께, 기초요구도(TV(重·中·輕), 극장, 기타), 난이도(중요함, 번거로움, 복잡함), 스케줄의 압박도 등이나, 담당하는 컷 등의 연출의 의도와 원하는 움직임 등의 표현, 전후의 연결 등의 지시를 표시하는 것이 바람직함</p>
---

### ① 기본계약서

업무위탁에 관한 기본계약서는, 동일한 개인의 제작자(수주자)에게, 애니메이션 제작 회사 등(발주자)이 일정한 업무를 반복적으로 위탁하는 경우에 공통의 사항에 대해서 정하는 계약이다. 개별업무의 의뢰서·승낙서, 납품서, 수령서, 청구서는 이 업무위탁에 관한 기본계약서가 체결된 것을 전제로 하는 것이다.

### ② 개별업무공통의 계약서(발주서/사양서)

발주자는 개별 업무를 발주할 때 계약서(발주서)를 발행할 필요가 있다. 이 계약서(발주서)는 기본계약을 바탕으로, 작품별 개별 업무의 계약 내용을 확인하고 합의된 사항을 기재하는 형식으로 작성된다. 필요한 경우, 사양서를 함께 작성하여 세트로 취급할 수 있다.

의뢰 시, 발주자는 계약서(발주서) 초안을 수주자에게 제시하고, 수주자가 이를 확인한 후 필요한 요청 사항을 기입하게 된다. 이후, 수주자가 업무위탁승낙서로서 돌려주면,

발주자는 합의된 내용을 계약서(발주서)에 최종 기재하는 방식으로 진행된다.

사양서는 기본계약을 바탕으로 작성된 작품별 개별업무의 계약서(발주서)와 함께 취급되며, 각 공정의 주의사항이 첨부되는 경우도 있다. 업무 의뢰 시, 발주자는 사양서를 수주자에게 제시하고, 수주자는 이를 확인한 후 요청 사항을 기입해 답신한다. 발주자는 이에 따라 합의된 내용을 사양서에 반영하고, 발주 후에는 표시된 지시자, 검사자, 관리자에 따라 업무가 진행된다.

③ 거래서면(의뢰/승낙서, 납품서, 수령서(완료확인서), 청구서)

a. 개별업무위탁의 의뢰서/승낙서

발주자가 업무를 의뢰할 때, 개별 업무의 계약서(발주서)의 안에 해당하는 서면으로 발행하고, 이를 수취한 수주자가 확인, 요망 등을 기입하여 응답하고, 합의, 수탁을 승낙하는 상정의 서식이다. 견적서의 서식으로도 사용할 수 있으며, 사양서안을 첨부한다.

b. 납품서

수주자가 성과물을 납품할 때에 기록을 남기기 위해, 납품서등의 문서의 발행을 추천한다. 납품서는 개별 업무의 의뢰서/승낙서, 계약서(발주서)와 공통의 서식으로서 서식을 발주자와 수주자가 공유하고 수주자가 발행하는 것을 상정하고 있다.

c. 수령서

발주자는 성과물의 수령을 문서로 기록하고 보존해야 한다. 수령서는 발주자가 발행하는 수령 문서를, 개별 업무의 의뢰서/승낙서, 계약서(발주서)와 공통 서식의 수령서로서의 발행을 상정하고 있다.

d. 청구서

수주자는 수령 후 정해진 마감일까지 청구서를 발행한다. 개별 업무의 계약서(발주서)등과 공통의 형식을 발주자와 수주자가 공유하고 수주자가 발행하는 것을 상정한다. 적격청구서발행사업자 등록 사업자가 기입하는 등록번호란과 입금 은행계좌 기입란이 있다.

개별업무에 따른 위 계약서(발주서/사양서) 및 거래서면은 다시 업종별로 정보성과물 작성에 관한 업무와 지시·관리 등의 역무의 제공에 관한 업무로 나누어져 각각 계약서

및 거래서면의 견본을 제시하고 있다.

정보성산물 작성에 관한 업무는 ① 그림콘티, 캐릭터디자인, 기타설정 ② 레이아웃·러프 원화(제1원화), 원화 ③ 동영상 ④ 색채설계, 색지정, 채색 ⑤ 미술설정, 미술보드, 배경 ⑥ CG ⑦ 특수효과, 촬영감독, 촬영 ⑧ 편집 등이 있다.

지시·관리 등의 역무의 제공에 관한 업무는 채색검사, 작화감독, 동영상검사, 미술감독, 촬영감독<sup>8)</sup>, 감독(총감독·시리즈디렉터·치프 디렉터·부감독, 감독조수), 연출(연출조수), 프로듀서, 데스크, 제작진행 등과 같이 성과물의 작성이 아닌 역무를 제공하는 업무를 말한다.

### 3) 기타 주요 계약

#### ① 시나리오 계약

일본 문화청 자료에서 다루지 않은 개별 계약으로는 시나리오(각본) 계약, 음악 관련 계약, 방영권(라이선스) 계약 등이 있다. 시나리오 계약은 원작과 달리 계약 시점에 각본이 존재하지 않기 때문에, 프로듀서는 먼저 각본가에게 원작을 바탕으로 각본을 집필하도록 요청할 필요가 있다. 따라서 각본 계약은 각본 제작에 대한 위탁 내용을 규정하게 된다.

각본가는 집필한 각본이 원작과는 별개의 독립적인 저작물이 되기 때문에, 각본 작성 시에도 원작과 같은 권리 처리가 필요하다. 유명한 각본가나 일본각본가연맹, 일본시나리오작가협회 등에 소속된 각본가의 경우, 각본의 저작권은 각본가에게 유보되고, 프로듀서에게는 주로 영화화권만 허락되는 경우가 많다. 반면, 젊은 각본가의 경우에는 프로듀서가 영화화권뿐만 아니라 각본 저작권 전부를 매입하는 경우도 있다.

이외에도 각본 계약에는 원작 사용 계약과 유사하게 대가 및 추가 보수, 지불 방식, 크리에이티브 컨트롤<sup>9)</sup>, 영화와 관련된 권리(저작권 등)의 귀속, 저작인격권 불행사, 표명 및 보증, 크레딧, 그리고 기타 일반 조항 등이 규정된다. 또한, 각본가가 일본각본가연맹, 일본시나리오작가협회, 또는 미국 작가조합(WGA, Writers Guild of America)에 소속되어 있을 경우, 해당 단체의 규정도 계약에 적용된다. 이러한 단체에서는 최저

8) 촬영감독은 지시만으로 작성을 행하지 않는 경우는 역무의 제공이지만, 촬영담당자와 함께 기기를 조작해 성과물 작성을 행할 경우에는 그 지시하에서 업무를 행하는 촬영담당자와 함께 정보성산물의 작성업무임

9) 크리에이티브 컨트롤(Creative Control)은 창작물의 내용과 방향에 대해 결정할 수 있는 권한을 의미함

보수액이나 영화의 2차저작물 이용에 관한 보수 비율이 정해져 있으므로, 그 규정에 따라 계약을 체결해야 한다.

## ② 음악 관련 계약

음악 관련 계약에는 두 가지 유형을 상정할 수 있다: ① 기존 작품 등의 '이용' 계약(라이선스 계약)과 ② 새로운 작품 등의 '제작위탁' 계약이다. 기존 작품이나 성과물의 이용을 위한 계약은 주로 라이선스 계약이라고 불리며, 기존 작품이나 정보를 이용하기 위해 권리자(저작권자 등)로부터 이용 허락(라이선스)을 받는 것을 의미한다. 그에 비해 새로운 작품 또는 성과물 제작을 요청하기 위한 계약은 이용 허락과 함께 체결되는 경우가 많아, 앞서 언급한 ①의 이용 허락 계약과 결합된 형태라고 할 수 있다. 예를 들어, 특정 작품에 대해 새로운 작곡을 의뢰하고, 이를 TV나 영화 상영에 이용할 수 있는 허가를 받는 계약을 들 수 있다.

## ③ 방영권 계약

방영권(라이선스) 관련 계약은 음악 관련 계약과 마찬가지로, 완성된 애니메이션을 이용하려는 제3자에게 이용을 허락하고 그 대가를 통해 제작비를 회수하고 수익을 창출하는 계약이다.

최근에는 미디어 유형에 따라 권리를 세분화하여 라이선스를 부여하는 경우가 많아지고 있다. 예를 들어, 극장 상영에 대한 권리는 A사, 비행기나 선박 등 극장 외의 환경에서의 이용 권리는 B사, 텔레비전 방송에 대한 권리는 C사, 비디오그램(DVD, BD 등)은 D사, 인터넷 배포에 대한 권리는 E사에 각각 부여하는 식으로 세분화된다.

또한, 최근에는 TV 매체 내에서도 더욱 세분화가 이루어지고 있다. 예를 들어, 지상파 방송에 대해서는 A사, BS(일본 방송국들이 운영하는 위성 방송 서비스) 방송에 대해서는 B사, CS(유료 위성 채널 서비스) 방송은 C사, 케이블 TV는 D사, IPTV는 E사에게 각각 라이선스를 부여하는 방식으로, TV 방송 자체도 구체적인 유형별로 권리를 분할하여 허락하는 사례가 증가하고 있다.

## 2. 개인인 애니메이션 제작자와 제작회사의 위탁계약 가이드북

일본 문화청과 AJA에서 2024년 1월 15일 발행한 「개인인 애니메이션 제작자와 제작회사의 위탁계약 가이드북」은 2022년 7월에 문화청이 공표한 계약서의 견본과 해설 등을 포함한 「문화예술 분야의 적정한 계약관계 구축을 위한 가이드라인(검토의 정리)」를 근거로 작성되었다.

각 계약서 사례는 일반적인 애니메이션 제작의 업무의 실태에 따라 활용할 수 있도록 작성되어 있으며, 실제로 이용될 때에는 그 업무나, 수주자, 발주자 각각의 사정에 따라 재기록해 사용하도록 구성되어 있다. 개인의 회사 등에 의한 업무의 위탁에는 「하청법」과 2024년 11월 1일 시행예정인 프리랜서 신법<sup>10)</sup> 시행 이후에는 개인의 제작자로서의 역무의 제공업무의 위탁에도 발주서의 발행이 필요하게 된다.

이와 같이 개인의 제작자와의 거래의 발주서에 기재가 필요한 사항 외, 애니메이션의 제작에서는 성과물의 취급이나 비밀유지 등도 정해 두는 것이 필요하다. 발주서나 계약서에 기재하는 사항 중에는, 대금의 산정 방법이나 지불 방법, 납입장소 등 바뀌지 않는 사항도 있다. 이러한 사항을 기재한 계약서를 업무의 발주할 때마다 발주자와 수주자가 합의해 작성하는 것은 큰 부담이 될 수 있다. 이에 계속해서 반복 업무를 의뢰하는 개인의 제작자와 제작회사 등의 발주자의 간에 어떤 업무 시에도 변하지 않는 사항에 대해서 합의해 두는 '기본계약'을 체결하고 그에 추가해 개별의 업무 발주시에는 법률로 정해진 발주서를 겸하는 개별업무위탁 계약서를 주고받는 방법이 효율적이다. 기본계약서의 작성을 서면으로 행하는 경우는, 동일한 것으로 2통을 작성하고 발주자와 수주자가 각각 날인, 서명하고 인지를 붙여 양쪽이 1통씩 보관한다. 인지는 계약에 과세되는 세금에 해당하는 것으로 금액이 기재되지 않은 연속적 거래의 기본계약서는 4천엔, 위탁금액이 1만엔 미만인 경우는 불필요하지만 그 이외는 금액에 따라 인지대가 다르다. 2통분의 인지대에 대한 수주자·발주자의 부담의 배분에 대해서는 정해져 있지 않다. 다만, 쌍방 보관의 계약서의 인지대를 각각 부담하는 것이 일반적이다. 계약서는 종이에 날인, 서명하여 작성된 것 이외에 「전자서명 및 인증업무에 관한 법」에 의해 전자서명 된 전자문서도 날인·서명된 서면과 동등하게 통용 가능하게 되어 있다. 전자서명이 본인의 것임을 증명하는 인증업무는 일정한 기준(본인 확인 방법 등)을 만족하는 국가가 인정한 인증사

10) 2023년4월28일에「특정수탁사업자에 관한 거래 적정화 등에 관한 법률」이 성립, 5월12일에 공포됨.

업자가 실시한다.

「하청법」에서는 발주서에 추가해 실제의 수령이나, 지불의 실시 내용이나 기일 등을 기재한 서면의 작성과 보존을 의무화하고 있다. 기재하는 사항은 ① 발주한 내용이나 납기, ② 실제로 납품된 날, 검사의 결과, 재실행의 이유, ③ 실제로 지불한 하청 대금의 액·지급한 날, 발주서면에 기재된 하청 대금의 금액에 변경이 있었을 경우의 증감액과 그 이유, ④실제의 지불 방법, 지연 이자의 액수 등이다.

이들을 서면에 기재하고 보관하기 위해서는 많은 기업의 회계기준에서 사용되고 있는 견적서(업무위탁의뢰서/승낙서), 납품서, 수령서(완료 확인서), 청구서를 계약서·발주서·사양서와 함께 발행하고, 수주자·발행자간에 교환하여 양쪽이 보관하는 것이 현실적인 운용 방법이다. 이에 문화청도 관련 거래서면의 견본을 함께 제시하고 있다.

### 3. 관련 표준계약서 사례<sup>11)</sup>

#### 가. 개인 애니메이션제작자와 제작회사의 업무위탁계약의 기본계약서

##### 1) 업무위탁에 관한 기본계약서

업무위탁에 관한 기본계약서는 동일한 개인의 제작자(수주자)에게 애니메이션 제작회사등(발주자)가 일정한 업무를 반복해 위탁하는 경우에 공통의 사항에 대해 정하는 계약임을 전제로 하고 있다.

11) 文化庁, AJA(2024), 個人のアニメーション制作者と制作会社の業務委託契約 契約書・注書、取引書面のひな型例と作成方法

## 업무위탁과 관련된 기본계약서

<발주자 정식 명칭> ( 이하 "갑"이라고 한다. ) 과 <수주자인 개인의 제작자 본명(통칭을 이용할 때는 <통칭 · ..... 즉, 본명 .....>이라 표기(이하 「乙」이라 한다.)는, 甲의 乙에 대한 업무위탁의 기본적인 사항에 대해 계약(이하, 본 기본계약이라 한다)을 체결한다.  
본 기본계약은 체결일 이후 갑이 을에게 위탁하는 업무에 있어서 유효한 것으로 한다.  
본 기본계약을 증명하기 위해 본서 2통을 작성하여 각자 1통을 보유한다.

XXXX년XX월XX일

<발주자명>

<수주자명>

주소 : . . . . .

주소 : . . . . .

명칭 : . . . . . ( 인 )

성명 : . . . . . ( 인 )

### 제1조(목적)

1. 본 기본계약은, 갑이 을에게 일정한 업무를 위탁할 때의 기본적인 사항을 정하는 것을 목적으로 하고, 제2조 내지 제 14 조의 항목은 본 기본계약의 계약기간 중에 갑이 을에게 위탁하는 일정한 업무에 공통하여 적용된다.
2. 본 기본계약에 규정되지 않은 개별 업무로 제작하는 애니메이션 작품의 정보, 업무의 대금과 지불금액, 업무내용, 스케줄은 개별 업무의 계약서(발주서)로 정한다.
3. 본 기본계약은 갑이 을에게 업무의 발주가 계속되는 동안에는 □년마다 양측이 확인하여 갱신한다.

### 제2조(위탁하는 업무)

1. 갑이 을에게 위탁하는 애니메이션 작품의 제작 업무는

※1 의 업무

로 한다.

2. 갑이 을에게 제작의 업무를 위탁하는 애니메이션 작품과 필요한 작품 정보는, 개별 업무 마다, 확인한다.
3. 갑이 을에게 위탁하는 전항의 작품의 제작 담당업무는 개별 업무마다 확인한다.

### 제3조(업무위탁요금(대금)의 계산 방법)

1. 갑이 을에게 업무를 위탁할 때마다 지불하는 업무위탁요금(대금)의 계산 방법은  
대금계산 단위(※2)의 수 × 개별의 업무위탁계약으로 정하는 단가 = 합계대금으로 한다.
2. 단가는 개별 업무의 계약서(발주서)로 정한다.
3. 일정한 계산방법에 의하지 않는 대금은 개별 업무의 계약서(발주서)로 정한다.

※1 : 수주자가 계속 공통해서 행하는 업무를 기입

※2 : 담당업무의 성과물(공정마다의 소위 중간성과물)의 수의 단위를 기입

### 제4조(지불 방법)

1. 갑이 을에게 업무위탁요금을 지불하는 날은,

※3 로 한다.

2. 갑이 을에게 업무 위탁 요금을 지불하는 방법은

※4 로 한다.

3. 갑이 같은 시기에 을과의 복수의 계약에 의한 복수의 청구를 접수한 경우, 개별 업무의 계약서(발주서)에서 정하는 기한내에 합산하여 지불할 수 있다.
4. 갑은 은행송금 수수료를 부담한다. 또한 지불일이 은행의 휴업일일 때는 다음 영업일로 이연할 수 있다.
5. 갑은 지불이 지연된 경우, 법령에 정해진 지연이자율 을에게 지불한다.
6. 을은, 적격청구서 발행 사업자인 수주자인 경우 정해진 사항을 기재한 적격청구서 (인보이스)를 발행한다. (적격청구서발행사업자가 아닌 경우, 을로의 소비세 상당분의 지불과 청구서의 기재방법은 갑을 쌍방이 합의하여 정한다.)
7. 갑은 소득세의 원천징수의 대상이 되는 을의 업무의 지불시에는 원천징수를 행한다.

## 제5조(업무의 절차)

### 【정보성과물의 작성 업무의 경우】

1. 갑이 을에 위탁하는 업무의 발주, 납품·수령, 검사, 청구, 지불의 절차를 정하여 실시한다. 갑은 개별 업무의 계약서(발주서)를 발행하고, 수령, 지불을 문서로 기록한다. 을은 청구서를 발행한다.
2. 개별 업무의 계약서(발주서)에 납품·수령, 검사, 지불의 기일을 정한다.

을이 작성한 성과물의 납품·수령의 시기는 ※5 로 한다.

3. 갑이 지정한 체크(검사)자의 지시, 검사에 의한 수정은 본 업무에 포함하는 것으로 한다.

### 【역무의 제공 업무의 경우】

1. 갑이 을에 위탁하는 업무의 발주, 완료, 청구, 지불의 절차를 정하여 행한다. 갑은 개별업무의 계약서(발주서)를 발행해, 완료, 지불을 문서로 기록한다. 을은 청구서를 발행한다.
2. 개별업무의 계약서(발주서)에 완료, 지불의 기일을 정한다.

을의 업무 완료의 조건·시기는 ※6 으로 한다.

3. 을의 체크(검사)의 업무에는 수정 후의 재체크(검사)도 포함하는 것으로 한다.

### 【정보 성과물의 작성 업무·역무의 제공 업무 공통】

4. 개별 업무의 절차의 시기, 업무의 진행은 개별 업무의 계약서 ( 발주서 ) 에 정하고, 업무의 기간은 업무의 업무 위탁 요금의 지불까지로 한다.

- ※3 지불기일 : 예) 청구월의 월말마감, 익월말 지불 등을 기입  
 ※4 지불방법 : 예) 지정된 명의의 은행계좌에 이체 등을 기입  
 ※5 작성한 성과물을 제작진행과 체크(검사)자에게 넘긴 때, 또는 발주자가 지정한 체크(검사)자가 일정한 수준에 달하고 있는 점을 확인한 때, 에서 선택  
 ※6 조건·시기예 : 발주자가 수주자의 지시, 검사, 관리의 대상으로 되는 성과물의 납입을 확인한 때, 등

## 제6조(리테이크, 변형)

1. 을이 작성한 성과물의 납품·수령 후에, 사양과의 부적합 등((이하, 이 계약 부적합을 「하자」라고 한다)가 발견되었을 경우, 갑과 을, 또 갑이 지정한 해당의 성과물의 체크(검사)자와도 협의해, 을은 수정을 행한다.
2. 을이 제1항의 수정을 행할 때에, 성과물의 하자 이외의 수정이 필요한 경우에는 계약한 업무와는 별도의 업무로 하며, 갑은 을과 그 수정의 내용과 대금을 그때마다 협의하여 정한다.
3. 을이 작성한 성과물의 납품·수령 후에, 사양과의 부적합 등(하자)은 없지만, 수정을 행할 경우, 갑은 을에게

※7 로 한다.

4. 제작한 애니메이션 작품의 공개 후의 변형을 위해 수정이 필요한 경우, 갑은 을에게 변형의 승낙을 얻는 것을

※8 로 하고, 그 변경에 의한 수정의 업무를, 갑은

5. 갑이 을에게 제6조 제3항, 제4항의 수정업무를 의뢰하는 경우, 별도 수정업무의 대금, 사망, 철자, 진행의 기일·기간을 정한다.

## 제7조(개별 업무의 변경, 해약, 연기·중지)

1. 업무의 수량, 기일의 변경, 이에 의한 금액의 변경은, 수주자와 발주자가 확인해, 갑은 을에게 변경 내용을 기재한 계약서(발주서)를 즉시 재발행한다.
2. 전항 이외의 계약내용의 변경은, 변경을 필요로 하는 자가 가능한 한 빠른 날까지 고지하고, 갑과 을이 대응을 협의 후, 계약의 변경에 대해 합의하고, 갑은 을에게 변경내용을 기재한 계약서(발주서)를 즉시 재발행한다.
3. 갑 또는 을이 자기의 사정으로 해약을 필요로 하는 경우, 해약을 필요로 하는 자가 해제일의 30일전의 가능한 한 빠른 날까지 통지하고, 대응을 협의해 합의한 대응을 서면으로 하여 계약의 해지를 행한다.
4. 갑의 사정으로, 또는 갑의 사정이 아닌 이유로, 제작하고 있는 애니메이션 작품이나 담당하는 업무가 연기 또는 중지된 되었을 경우, 갑은 을에게 즉시 고지하고, 협의하여 합의한 대응을 서면으로 확인한다. 연기의 경우, 재개 대응도 협의 후, 서면으로 확인한다.
5. 제7조 제3항의 해약(을의 사정에 의한 경우를 제외한다), 동조 제4항의 중지, 연기가 있었던 경우, 갑은 해약, 중지·연기의 결정 시까지, 을이 행한 업무의 납품을 수령하고, 상당분의 금액을 지불하여야 한다.
6. 제7조 제2항의 변경에 따라, 갑 또는 을에게 손해나 추가의 작업이 발생한 경우, 손해를 입은 측, 작업을 부담한 측은, 상대방에게 손해금, 또는 추가의 대금 지불을 청구할 수 있다.  
동조 제3항의 해약에 의해, 갑 또는 을에 손해가 발생한 경우, 손해를 입은 측은 상대방에게 손해금의 지불을 청구할 수 있다. 동조 제4항의 갑의 사정으로 발생한 중지, 연기에 의해, 을에게 손해가 발생한 경우, 을은 갑에게 손해금의 지불을 청구할 수 있다.

- ※7 ①반드시 수정을 의뢰한다 ②수정을 의뢰하지 않고, 다른 제작자에게 의뢰한다  
③그 때마다 협의한다 중에서 선택
- ※8 ①필요 ②불필요 중에서 선택
- ※9 ①반드시 수정을 의뢰한다 ②수정을 의뢰하지 않고, 다른 제작자에게 의뢰한다  
③그때 마다 협의한다 중에서 선택

## 제8조(저작권)

1. 갑과 을은, 제작하는 애니메이션 작품과 그에 포함된 저작권 등의 지적재산권을 침해해서는 안 된다.
2. 갑은 을에게, 애니메이션 작품, 제3자의 저작권 등의 지적재산권, 그 외 모든 권리를 침해하는 자료의 제공이나 지시를, 을에게 행하지 않는 것을 보증한다.
3. 을은 갑에게, 작성하는 성과물이 제3자의 저작권 등의 지적재산권, 그 외 모든 권리를 침해하지 않는 것을 보증한다.
4. 갑 또는 을에게 권리침해의 주장이 이루어진 때에는, 권리침해의 원인을 발생시킨 자 자신의 책임과 비용으로 이를 해결하여야 한다.
5. 제1항, 제2항 또는 제3항에 따라 갑, 을 또는 애니메이션 작품의 저작권자에게 손해가 발생한 경우, 손해를 입은 자는 위반한 자에게 손해금의 지불을 청구할 수 있다.
6. 을이 작성하는 성과물, 중간 성과물, 자료·소재(수주자가 업무의 수주에 앞서 창작한 저작물을 제외한다)는, 갑에게 소유권 및 저작권(저작권법 제27조, 제28조에 정하는 권리를 포함한다.) 등의 지적재산권을 양도하고, 애니메이션 작품의 저작권자인 제작자가, 갑을 매개 또는 갑으로부터 양도를 받아, 소유·보유하고 관리한다. 이 양도의 대금은 업무위탁요금(대금)에 포함된다. 을이 갑으로부터 업무를 위해 건네받은 전 공정의 성과물, 중간 성과물, 자료·소재는 발주자에게 반환하고, 또한 을이 작성한 성과물, 중간 성과물, 자료·소재는 발주자에게 제출한다. 또한 을은, 상기에서 양도하는 성과물 등에 관하여 저작자 인격권을 행사하지 않는다.
7. 을이 수주에 앞서 창작한 을의 저작물을, 갑 또는 을이 제작에 참가하는 애니메이션 작품의 저작권자인

제작자가 해당 애니메이션 작품에 이용하는 경우, 저작권의 양도 또는 이용허락에 대하여 조건과 대가를 협의하고, 개별계약으로 정한다. 읍은 당해 저작물에 관하여, 저작자 인격권을 행사하지 않는 것으로 한다.

8. 발주자는, 작품공개 시의 크레딧에 제작자를 표시할 때의, 수주자의 업무의 종류와 성명(예명, 편네임)등을 확인한다.

9. 발주자는 작품공개 시에 필요한 수주자에게 홍보용 코멘트의 사용이나 홍보미디어 출연 등의 협력을 얻을 수 있다. 이때 사용과 출연 보수는 ※10 것으로 한다.

## 제9조(안전·위생)

갑은 읍이 안전하게 업무를 행하기 위해, 사고나 괴롭힘의 방지와 위생, 육아·간호와의 양립을 배려한다.

※10 ①개별 업무위탁요금에 포함한다 ②개별업무의 계약에서 정한다 중에서 선택

## 제10조(비밀유지)

1. 읍은, 업무에 의해 알게 된 제작하는 애니메이션 작품의 정보를 업무를 행하기 위한 것 이외에 공개, 가공, 이용, 복사, 복제해서는 안 된다.
2. 읍은, 업무에 의해 알게 된 갑의 기업정보나 개인정보를 업무를 행하기 위한 것 이외에 공개, 가공, 이용, 복사, 복제해서는 안 된다.
3. 갑은 업무에 의하여 알게 된 읍의 개인정보를 업무를 행하기 위한 것 이외에 공개, 가공, 이용, 복사, 복제해서는 안 된다.
4. 이상의 항을 위반하여 정보의 부적절한 취급에 의해 손해가 발생한 경우에는 손해를 입은 측이 상대방에게 손해금의 지불을 청구할 수 있다.

## 제11조(폭력단 배제)

1. 갑과 읍은 폭력단, 폭력단원, 폭력단 관계자 등의 반사회적 세력에 관여하고 이용하여 자금 등을 공급, 편의를 공여하지 않을 것을 약속한다.
2. 전1항을 위반한 자에 대하여, 상대방은 즉시 계약을 해제할 수 있다.
3. 전1항을 위반한 자에 대하여, 상대방은 발생한 손해금의 지불을 청구할 수 있다.

## 제12조(개별 업무의 종료 후의 취급)

개별업무 종료 후에도 제6조, 제7조, 제8조, 제10조, 제11조의 효력 존속을 정한 사항은 유효하게 존속한다.

## 제13조(협의)

기본계약, 개별계약에 기재되어 있지 않은 사항이나, 계약 사항의 해석에 의문이 생긴 때에는, 법령 등의 규정에 따라, 또는 수주자와 발주자가 성의를 가지고 협의하여 해결한다.

## 제14조(전속적 합의 관할법원)

기본계약, 개별 업무의 계약과 관련한 소송을 할 경우의 제1심의 전속적 합의 관할법원을  
※ 11 로 정한다.

※11 법원명을 기입

자료: 文化庁, AJA(2024), 個人のアニメーション制作者と制作会社の業務委託契約 契約書・注書、取引畫面の ひな型例と作成方法

## 나. 영상 공동제작 계약서

VIPO는 일본의 영화·방송·애니메이션·게임·음악·캐릭터·출판 등의 콘텐츠산업의 국제경쟁력 강화와 경제활성화를 목적으로 2004년에 설립된 NPO 법인인 영상산업진흥기구이다. 문화청이나 경제산업성의 콘텐츠 관련 사업을 추진하고 조사 및 프로젝트사업을 진행하고 있다.

최근 중국 콘텐츠 비즈니스의 급성장으로 일본기업과의 협력이 증대되어 양국의 상관습의 차이 등으로 계약 관련 문제점이 드러나 이를 방지하기 위해 2021년 경제산업성의 예산인 「コンテンツグローバル需要創出促進・基盤整備事業費補助金 (J-LOD)」의 일환으로 중국기업과 비즈니스 시에 사용할 수 있는 계약서 견본을 IP FORWARD 법률특허사무소와 공동으로 제작하여 홈페이지에 게시하고 있다.

## 영상공동제작계약

일본국법인..... 주식회사(이하, 「갑」이라고 한다.)와 중화인민공화국법인 ..... 유한 공사(이하, 「을」이라고 한다.)는, 갑을 공동으로 영화를 제작하는 것에 대해, 다음과 같이 계약(이하, 「본 계약」이라고 한다.)을 체결한다.

### 제1조(계약의 목적)

갑 및 을은 이하에 정하는 각 조항에 따라 다음 영화작품(이하, 「본영화」라고 한다)의 제작에 대해 공동으로 출자와 제작 등의 업무를 한다.

제목: ..... (임시)

제작자: .....(갑), .....(을)

각본 제작: .....

감독: .....

상영 시간: •분

상영지 : 중화인민공화국(홍콩특별행정구, 마카오특별행정구 및 대만지구 포함), 일본

촬영 개시 예정 시기: •년 •월

상영 예정 시기: •년 •월

### 제2조(제작예산과 출자)

1. 본 영화의 제작비는 •만원으로 하고, 그 비용은 별지 •대로로 한다. 본 영화의 제작비에 대한 출자비율은 갑이 30% (•만원), 을이 70%(•만원)로 한다.

2. 을은 본 계약의 체결 후 1개월 이내에 다음 을의 은행계좌에 입금함으로써 전항에 규정하는 출자를 하여야 한다. 출자 후 해당 은행 계좌의 잔고 증명서를 갑에 제출한다.

은행명 : <은행명을 기입>

계좌번호 : <계좌번호 기입>

3. 갑은, 전항의 규정에 근거해, 을에서 제출된 잔고 증명서의 수령 후 이에 따라 제1항에 규정하는 출자를 하여야 한다.

4. 전 2항에 규정하는 갑 및 을의 출자금의 입금을 하는 을의 은행 계좌는 을이 개설하는 본 영화 전용의 은행계좌(이하 「출자금관리계좌」라고 한다.)이며, 출자금 관리 계좌에 입금된 금원은 본 영화의 제작비로만 사용하고 다른 목적으로 사용해서는 안 된다.

5. 을은 출자금관리계좌의 출금·입금상황을 순차적으로 기록하고, 지불증명서, 필요한 설비·기계 등의 구입에 관한 전표, 영수증 기타 관련 서류를 모두 보관하지 않으면 되지 않는다. 갑은 출자금관리계좌의 관리상황에 대하여 언제든지 을에 대해 설명을 요구할 수 있으며, 을은 갑의 관련 요청에 따라 관련 서류를 개시하여 관리상황을 설명하여야 한다.

6. 갑 및 을은 별지 •에 규정하는 각 제작예산비목의 범위 내에서 본 영화를 제작하여야 한다. 갑 및 을은 부득이한 이유로 제작예산을 증가시키려는 경우에는 예산 초과가 예상되는 시점에서 신속하게 상대방에게 서면 통지를 하여 상대방의 승낙을 얻어야 한다. 예산의 증가분에 대해서는 갑과 을이 제1항에 규정하는 출자비율에 따라 공동으로 출자를 하여야 한다. 다만, 증가대상으로 하는 예산의 비목이 다음조에 규정하는 을의 제작업무인 경우에는 갑의 증가분의 출자액은 •원을 상한으로 한다.

7. 갑과 을은 제1항에 규정하는 출자금의 일부를 제3자와 분담하려고 할 때에는 미리 상대방의 서면에 의한 승낙을 얻어야 한다.

8. 본 영화의 마스터 데이터 완성 시점에서 본조 제3항 및 제4항의 규정에 근거하여 출자된 본영화의 제작비에 잉여가 생겼을 경우, 잉여금은 갑을 별도 체결하는 본영화 외 배급계약에 규정되는 비용으로서 이용하는 것으로 하고, 해당 비용의 출자비율은 제1항에 규정하는 출자비율과 동일하게 한다.

### 제3조(제작업무)

1. 갑과 을은 별지 •의 제작 스케줄에 따라 각각 담당 업무를 수행한다.

2. 갑과 을은 제작업무에 필요한 비용은 모두 출자금관리계좌에서 관리되는 출자금에서 지출한다.

3. 갑과 을은 매월 본 영화의 제작상황과 예산의 소화상황에 대해 다음달 10일까지 상대방에게 보고하여야 한다.

갑의 제작 업무 또는 본 영화의 제작에 관한 을과의 회의를 위해 갑의 교제금이 발생한 경우 갑은 그 증빙을 합쳐서 을에 제출하고 을은 갑의 요청에 따라 자금관리계좌에서 갑으로 환불을 한다.

4. 갑 및 을은 자기가 담당하는 본 영화의 제작업무의 일부 또는 전부에 대하여 제3자에게 위탁하려고 할 경우, 미리 상대방 당사자에 대하여 해당 제3자에 관한 정보 및 당 제3자와의 업무위탁에 관한 계약서를 제공하고 상대방의 서면에 의한 승낙을 얻은 내용으로 해당 제3자와 계약을 체결하여야 한다.

5. 갑 및 을은, 전항의 규정에 근거해, 본 영화의 제작업무의 일부 또는 전부를 제3자에게 위탁한 경우, 당해 제3자와의 계약상의 채무의 이행이나 계약상의 본령에 대해 모든 책임을 지고 이를 해결함과 동시에 당해 제3자의 행위에 대하여 상대방 당사자에 대해 모든 책임을 지는 것으로 한다.

6. 본 영화의 감독, 카메라맨 등의 제작 스태프 및 출연자에 대해서, 일본 국내에서의 촬영에 대해서는 갑이, 중국 국내에서의 촬영에 대해서는 을이, 각각, 본 영화의 제작 예산으로, 보험을 걸고 해야 한다.

7. 갑 및 을은, 별지 ㉮에 있어서, 갑 또는 을의 어느 하나의 담당으로 되어 있는 제작업무에 대해서, 상호, 본 영화 또는 그 도중 제작물의 내용이나 제작의 방향성에 대해서, 의견을 설명 할 수 있으며 상대방은 제작 예산 및 제작 일정에 따라 합리적인 범위 내에서 해당 의견에 따라 내용을 수정해야 합니다.

#### 제4조(신청 절차 등)

1. 을은, 별지 ㉮의 스케줄에 따라 완성시킨 각본 및 국가전영국 및 그 관련 부문(이하, 「국가전영국 등」이라고 한다)에 기획 신청시에 제출하는 모든 서면에 대해서, 미리 갑 에 제출하여 갑의 승인을 얻은 후 기획신청을 해야 한다. 국가전영국 등에의 기획신청은, 갑의 승인으로부터 ㉮영업일(중화인민공화국에 있어서의 영업일) 이내에 실시하는 것으로 하고, 을은 그 결과에 대해 신속하게 갑에 보고하여야 한다.

2. 을은, 별지 ㉮의 스케줄에 따라 완성시킨, 본 영화의 포스트 프로덕션 완료 후의 마스터 데이트에 대해서, 미리 갑의 승인을 얻은 다음, 국가전영국 등에의 내용 심사의 신청을 해야 한다. 국가전영국등에의 내용 심사의 신청은 갑의 승인으로부터 ㉮영업일(중화인민공화국에 있어서의 영업일) 이내에 실시하는 것으로 하고 을은 그 결과에 대해 신속하게 갑에 보고하여야 한다. 본영화의 내용 등에 대해 국가전영국 등이 의견을 제시한 경우 을은 신속하게 갑에 보고하고 갑을 쌍방에서 해당 의견에 대한 대응을 협의하여야 한다.

#### 제5조(권리의 귀속)

1. 본 영화의 저작권은 제 ㉮조 제1항에 규정하는 출자비용에 따라 갑을 공유하는 것에 속한다. 본 영화의 각본 기타 일체의 도중 제작물의 저작권도 동일하다.

2. 본 영화의 배급권, 상영권 및 2차 이용권 비디오그래프권, 상품화권 등을 포함하지만, 이들에 한정되지 않는다. 갑이 일본에서 행사하는 것으로 한다. 다른 지역에서의 이러한 권리의 행사에 대해서는 갑을 통해 별도로 협의한다.

3. 갑은, 본 영화에 대해서, 일본어 자막의 부가, 일본어 갈아타기, 그 외, 본 영화를 일본 국내에서 상영 또는 2차 이용(본 영화의 극장 공개를 1차 이용으로 한 경우에 있어서, 본 영화 작품을 그 외에 이용하는 일체의 권리를 말하며, 인터넷 전달권, 비디오그래프권 등을 포함하지만, 이들에 한정되지 않는다. 이 영화를 편집할 수 있다.

4. 갑과 을은 제2항에 규정하는 권리의 행사를 제3자에게 허락 또는 위탁하는 경우 사전에 상대방의 서면에 의한 승낙을 얻어야 한다.

5. 본 영화 또는 그 제작 과정에 있어서의 제작물의 전부 또는 일부(이하, 본항에 있어서 「본영화 등」이라고 한다)에 대해서, 일본에 있어서 제3자에 의한 저작권 침해가 발생한 경우에는, 갑 가 그 비용으로 대응하고, 을이 이에 협력하는 것으로 하고, 중화인민공화국(홍콩특별행정구, 마카오특별행정구 및 대만 지구를 제외한다.)에 있어서 제3자에 의한 저작권 침해가 발생한 경우에는, 을이 그 비용으로 대응하고 갑이 이에 협력하는 것으로 한다. 그 이외의 국가 또는 지역에서 본 영화 등의 저작권 침해가 발생한 경우에는 갑을 협의하여 대응에 해당하는 것으로 한다.

#### 제6조(권리처리)

1. 갑과 을은 본 영화의 창작에 참가하거나 본 영화에 이용되는 모든 저작물의 저작권, 실연자-출연자의 권리 및 레코드 제작자의 권리, 초상권 등을 처리한다. 본영화의 중화인민공화국(홍콩특별행정구, 마카오특별행정구 및 대만지구 포함) 및 일본에서의 상영 기타 이용에 지장을 초래하지 않도록 하여야 한다.

2. 갑과 을은 본 영화의 어떠한 제작 과정에서도 제3자의 저작권 기타 권리를 일체 침해하지 않도록 한다.

3. 갑과 을은 본 영화에 관하여, 제1항에 규정하는 권리의 귀속 등을 둘러싼 분쟁 또는 전항에 규정하는 권리 침해를 둘러싼 분쟁 등이 발생한 경우에는, 해당 권리의 발생에 관련되는 제작 업무를 담당 한 당사자 중 하나가 그 비용과 책임에 있어 이를 해결하고, 다른 당사자에게 일일 패를 끼치지 않는 것으로 한다. 갑과 을 쌍방이 해당 권리의 발생에 동등하게 관여한 경우에는 갑을의 협의에 의해 대응을 결정한다.

4. 전항에 규정하는 분쟁 등의 해결비용은 갑을의 협의에 의해 양자가 합의한 경우를 제외하고 제작예산으로부터 지출할 수 없다.

#### 제7조 (수익의 분배)

1. 본 영화에 관련된 수익의 분배에 대해서는, 이하의 (1)으로부터, (2) 내지 ㉮를 공제한 금액을 분배대상금으로 하고, 분배대상금은, 갑:을 =3:7의 비율로 갑을 간에 분배하는 것으로 한다.

(1) 본 영화의 상영 및 기타 상업적 이용에 관해 수령 한 금액

(2) 본 영화의 제작비 이외의 비용

(3) 세금 등 공작기관에 지불한 비용

2. 갑과 을은 제2조제7항의 규정에 따라 제3자와 출자를 분담한 경우 또는 제3조제4항의 규정에 따라 제3자에게 제작업무를 위탁한 경우 분담 또는 위탁을 실시한 당사자가 수령한 분배금에서 당해 제3자에 대하여 수익을 분배하는 것으로 하여, 출자자 수 및 수탁자 수에 관계 없이, 분배대상금의 분배비는, 갑:을=3:7을 유지하는 것으로 한다.

3. 본 영화의 분배대상금은, 중화인민공화국(홍콩특별행정구, 마카오 특별행정구 및 타이완 지구를 포함한다.)의 상영 기타 이용과 일본의 상영 기타 이용으로 나누고, 각각 상영 첫날부터 ㉮개월마다, 그 말일을 마감일로서 계산한다. 갑과 을은 마감일 ㉮ 영업일 이내에 분배대상금의 산정에 관한 보고서를 작성하여 상대방의 승인 후 ㉮ 영업일 이내에, 상대방의 지정계좌로 분배금을 입금 송금하는 것으로 한다.

#### 제8조(비밀유지)

갑과 을은, 상대방으로부터 제공을 받은 기술상 또는 영업상 그 외 상업상의 정보에 대해서는, 제3자에게 공개 또는 유출해서는 안 된다. 그러나 다음 각 호의 어느 하나에 해당 정보에 대해서는 그러하지 아니하다.

1. 비밀유지의무를 지지 않고 이미 보유하고 있는 정보
2. 상대방으로부터 제공받은 정보에 관계없이 독자적으로 개발한 정보
3. 비밀유지의무를 지지 않고 제3자로부터 정당하게 입수한 정보
4. 본 계약을 위반하지 않고 수령 전후를 불문하고 공지된 정보
5. 공개하는 것에 관하여, 상대방으로부터 사전의 서면에 의한 승낙이 있던 정보
6. 법령에 의해 공개할 의무화된 정보

제9조(해제)

1. 갑과 을은 상대방이 본 계약에서 정하는 사항을 위반하고 해당 위약당사자에 대하여 15영업일의 기간을 정하여 최고했지만, 해당 위반이 시정되지 않은 경우, 위약 당사자에 대하여 서면통지로 본 계약의 일부 또는 전부를 취소할 수 있다.
2. 갑과 을은 상대방이 다음 중 어느 하나에 해당하는 경우에는 상대방에 대하여 최고를 하지 않고 즉시 본 계약을 해지할 수 있다.
  - (1) 채무 초과, 지불 불능, 파산, 해산 또는 이와 유사한 상태가 된 경우
  - (2) 감독 관청으로부터 영업 허가 취소, 영업 정지 처분을 받거나, 또는 그 외 본 계약의 이행에 필요한 자격이 취소된 경우
  - (3) 자본 감소 합병·해산·영업의 폐지 또는 영업의 전부 혹은 중요한 일부의 양도의 결의를 행하고, 기타 자산, 신용 또는 사업에 중대한 변경이 발생한 경우
3. 갑과 을은 전 2항의 사유에 해당하는 경우 상대방에게 부담하는 일체의 금전채무에 대해 당해 상대방으로부터 해제의 의사 표시를 하지 않아도 당연히 기한의 이익을 상실해, 즉시 변제를 행하는 것으로 한다.
4. 본 조에 따른 계약의 해지는 손해배상청구권의 행사를 방해하지 아니한다.
5. 제1항 또는 제2항의 규정에 의거하여 갑이 본계약을 해제한 경우 을은 제2조의 규정에 의거 지급된 갑의 출자금 전액을 반환하여야 한다.

제10조(손해배상)

갑 및 을은 본 계약의 이행에 관하여 상대방의 책임으로 돌아가야 할 사유로 손해를 입은 경우 상대방에게 그 손해의 배상을 청구할 수 있다.

제11조(불가항력)

갑과 을은 지진, 태풍, 수해, 화재, 전쟁, 감염증의 유행 기타 예견 불가능하며, 그 발생 및 결과를 방지 또는 회피할 수 없는 불가항력에 의해 발생한 본 계약의 의무 이행 불능 또는 이행의 지연에 대해서는 위약 책임은 지지 않는 것으로 한다. 갑 또는 을은 그러한 불가항력에 의해 본 계약의 의무의 이행 불능 또는 이행의 지연에 빠진 경우, 그 뜻을 지체없이 상대방에게 통지하는 것으로 하고 갑과 을은 대응을 성실하게 협의한다.

제12조(준거법)

본 계약의 체결, 효력, 해석, 이행 및 분쟁의 해결은 일본국의 법률을 적용한다.

제13조(언어)

본 계약은 일본어로 작성된다. 본 계약의 중국어역이 작성되어 본 계약과 중국어역 간에 해석이 어긋나는 경우, 일본어판을 우선한다.

제14조(분쟁해결)

본 계약의 관련 어떠한 분쟁은 갑을 협의하여 해결해야 하며, 협의로 해결할 수 없는 경우에는 관계중재기관에 대하여 중재를 제기한다. 이 경우 갑이 피신청인이 되는 경우에는 일반사단법인 일본상사중재협회에 의하여 그 상사중재규칙에 따라 일본국도쿄도에서 중재를 하는 것으로 한다. 을이 피신청인이 되는 경우에는 중화인민공화국 베이징시에 있는 중국국제경제무역중재위원회에 의해 중재신청시에 해당 위원회의 유효한 중재규칙에 근거하여 중재를 하여야 한다. 두 경우 모두 중재판단은 중국적이며 모든 중재당사자에게 구속력이 있다.

본 계약의 체결을 증명하기 위하여 본 계약서를 일본어 및 중국어역으로 각 2통 작성하고, 갑을 서명날인 후, 각자 각 1통씩을 보유한다.

※본 PDF는 어디까지나 계약서 체결의 해설을 위해서 제작되고 있어 그대로 사용하는 것을 전제로 만들어져 있지 않습니다. 이러한 서식의 이용에 대해서 당 기구는 책임을 지지 않으므로, 이용자의 책임에 있어서 활용에 주시도록 부탁드립니다.

갑 : .... 주식회사

주소:

법정 대표자 서명:

날인:

날짜:

을 : .... 유한 공사

주소:

법정 대표자 서명:

날인:

날짜:

자료: VIPO(21.5.12), 中国企業とビジネスする際に必要な契約書雛形集が入手可能

#### 다. 일본 시나리오작가 협회 극장용 영화 각본 계약서

문화청에 등록된 저작권관리사업자인 일본시나리오작가협회는 1936년에 「シャッポーの会」를 시작으로 1950년에 문부성 인가를 받아 「社団法人シナリオ作家協会」를 설립하고 1957년 「株式会社シナリオ倶楽部」를 발족하여 「시나리오 연구소」를 개소하였다. 이후 1965년 현재의 협동조합 일본시나리오작가협회가 통산성 인가를 받아 설립되었으며 2012년 총회를 통해 작가협회 관련 3조직의 재편(실질적 일체화)이 채택되어 현재까지 운영되고 있다. 홈페이지에 극장용 영화의 각본계약서 견본과 방송각본 및 영화각본의 발주서가 올려져 있어 그 중 각본 계약서를 제시하고자 한다.

## 각본계약서

(회사명) (이하 「갑」이라고 한다)과, (각본가명) 에 대해 다음과 같이 합의하여 계약 (이하 '본 계약'이라 함)을 체결한다.

### 제1조(목적)

1. 갑은, 본 영화의 각본(을이 갑과의 합의에 따라 제출하는 초고로부터 준비고·결정고를 포함해, 이하 「본 각본」이라고 한다)의 집필을 을에 의뢰해, 을은 이를 승낙한다.
2. 갑은 을에 대하여 본 각본의 리라이트를 요청할 수 있는 것으로 한다.

### 제2조 (각본의 제출·완성 기일)

1. 본 각본의 각 제출기한에 대해서는 갑을 협의한 후 각본발주서 기타 문서에 의한 합의에 의하여 정한다.
2. 본 각본의 집필 업무는 갑과 을의 합의에 근거한 결정고의 제출에 의해 완료한다.

### 제3조 (각본료·취재비 등)

갑은 을에 대해, 아래와 같이 각본료(원천소득세 포함·소비세 별도)를 을 지정의 이하의 은행 계좌 앞으로 지불한다. 또한, 송금 수수료는 갑의 부담으로 하고, 을의 지불 기일에 대해서는 하청대금지불지연등 방지법을 준수하는 것으로 한다. 또, 본 각본의 집필을 위해서 필요한 취재비, 자료비, 교통비 그 외의 실비에 대해서는, 을이 부담에 대해 동의한 것을 제외하고 갑이 부담한다. 을이 플롯을 집필한 경우, 갑은 별도 플롯 집필료를 지불하는 것으로 한다.

계좌 명의인 :  
\_\_\_\_\_은행 \_\_\_\_\_지점 계좌번호

### 제4조 (권리의 귀속)

1. 본 영화의 필름 등의 소유권 및 본 영화의 저작권은 갑에 귀속하고, 본 각본의 저작권은 을에 귀속한다.
2. 갑이 전항에 규정하는 각본료를 지불함으로써 허락되는 권리는, 일본 국내에 있어서의 영화화권(본각본을 변안해 극장용 영화인 본 영화를 제작할 권리, 본 계약 체결일부터 2년 이내) 및 완성된 영화의 극장 이용권(일본 국내에 있어서의 극장에서의 첫회 상영, 이를 위한 필름 등의 복제·배포 및 광고 선전 이용에 관한 권리)로 한다.

### 제5조 (2차 사용)

1. 갑 및 을은 을이 소속하여 신탁계약을 체결하고 있는 본 계약의 협동조합 일본 시나리오 작가협회(이하 "본협회"라고 함)가 본각본의 2차 사용(지상파·BS·CS·CATV방송, 인터넷 전달, 비디오그램화(셀·렌탈·업무용 배포 상영용 등), 해외 이용 등을 포함하지만 이에 한정되지 않는다)에 관한 일체의 권리를 관리·보유하는 것을 확인한다.
2. 갑이 제4조제2항에 정하는 본 영화의 영화화권 및 극장이용권을 넘어 본 영화를 2차 사용하는 경우 갑은 사전에 본협회에 대하여 소정의 신청절차를 실시, 그 사용료 규정에 따라 본 협회 앞으로 저작물 사용료를 지불하는 것으로 한다.

### 제6조 (성명 표시)

갑은 본 영화 및 그 복제물, 포스터, 전단지, 홈페이지, 예고편 등의 선전소재에서 표기가 물리적·객관적으로 불가능한 경우를 제외하고 을을 각본가로 표기하는 것으로 한다.

### 제7조(저작자 인격권의 존중)

갑은 을의 저작자 인격권을 존중한다. 갑은 사전에 을과 협의한 후 본각본의 변경을 할 수 있는 것으로 한다.

#### 제8조(선전 협력)

을은 갑으로부터 요청이 있었을 경우 언론 취재, 기자 회견, 캠페인, 무대 인사, 강연 등 가능한 한 본 영화의 홍보 선전 활동에 협력한다. 다만, 그 협력에 관련된 비용에 대해서는 갑이 부담한다.

#### 제9조 (계약 해제 등)

1. 갑 또는 을의 한쪽이 본계약을 위반하여 그 의무의 이행을 게을리하지 아니한 경우 상대방은최고 후 본계약을 해제할 수 있다. 위반자는 계약위반으로 인한 손해를 배상할 의무를 진다.
2. 천재지변, 악역유행, 행정조치, 그 외 갑의 책임에 귀환할 수 없는 사유로 인해 본 영화의 제작이 불가능해진 경우는, 갑을 협의 후, 그 후의 조치를 약정하는 것으로 한다 .

#### 제10조(비밀유지)

갑과 을은 본 계약을 이행함에 있어서 알 수 있는 상대방의 정보를 제3자에게 누설 또는 공개해서는 안 된다.

#### 제11조(반사회적 세력의 배제)

1. 갑과 을은 현재 및 장래에 있어서 자기 또는 자기의 임원이 반사회적 세력에 준하는 자에 해당하지 아니하는 것을 확약한다.
2. 갑 또는 을이 전항의 확약을 위반한 경우에는 상대방은 즉시 본 계약을 해제할 수 있다.

#### 제12조(신의칙, 관할법원)

1. 갑 및 을은 하청법 기타 관련 법령을 준수하고 본 계약에 규정되지 않은 사항 또는 본 계약의 내용에 의의가 생겼을 경우 갑을 성의를 가지고 협의하여 해결하는 것으로 한다.
2. 본 계약은 일본국법에 따라 해석되며, 본 계약에 관한 일체의 분쟁에 대해서는 도쿄지방법원을 제1심의 전속적 합의관 할재판소로 한다.

이상, 본 계약 체결의 증표로서 본서 2통을 작성하고, 갑을 기명 날인 위, 각 1통을 보유한다.

년 월 일

갑 (주소)  
(회사명)  
(서명인)

(印)

을 (주소)  
(성명)

(印)

자료: 日本シナリオ作家協会, <https://www.j-writersguild.org/>

## 4. 시사점

일본은 오랜 애니메이션 제작 강국으로 제작위원회 방식이 어느 정도 일반화되어 있다. 제작위원회 방식은 대작 애니메이션을 만들기 위한 재원 조달이나 다양한 사업을 추진하기에는 용이할 수 있지만 실제로 애니메이션을 제작하는 제작사는 제작위원회로부터 애니메이션 제작을 하청받는 형태로 일을 하게 되고 그에 따라 IP를 소유할 수 없어 애니메이션의 흥행이 애니메이션 제작사의 성공으로 이어지지는 못하고 있다. 뿐만 아니라 일본에서도 계약관계가 불분명하거나 상대적으로 을의 위치에 있는 프리랜서들이 어려움을 겪기 때문에 일본 정부는 원청 사업자와 하청 사업자 간의 공정한 거래 조건과 거래 관행을 확립하기 위해 가이드라인을 제시하고 있다.

이러한 가이드라인에 따르면 원청 사업자는 해당 가이드라인을 기반으로 매뉴얼이나 사내 규정을 정비하고, 이를 발주 업무에 적용하도록 해야 한다. 또한, 하청 사업자가 거래상의 문제를 쉽게 제기할 수 있도록 환경을 조성해야 할 의무를 가지게 된다. 업계에서는 이러한 정부의 지원 시책을 적극 활용하여 업계에서는 하청 대금 지불 지연 방지법에 관한 강연회나 심포지엄에 참여하고, 거래 적정화나 가격 협상에 관한 핸드북 및 사례집을 활용한다. 특히 하청 사업자는 창구 상담, 변호사 상담, 가격 협상 지원 세미나 등을 통해 하청 관련 문제를 해결할 수 있도록 지원을 받을 수 있다.

한편, 제작위원회 방식의 계약에서는 대부분 제작에 참여한 프리랜서, 작가 등의 저작권인격권을 인정하지 않고 있는데, 이는 제작위원회가 애니메이션 제작 이외에 다양한 2차 저작권을 기반으로 한 사업들을 염두에 두기 때문인 것으로 보인다. 그렇지만 음악, 시나리오 등 애니메이션 제작과 별개의 저작권이 발생하는 분야에 대해서는 관련 협단체가 그에 해당하는 권리를 보장할 것을 요구하고 있다. 뿐만 아니라, 일본에서는 애니메이션 제작과 관련하여 계약서, 발주서, 사양서, 업무 위탁 의뢰서/승낙서(견적서), 납품서, 수령서(완료 확인서), 청구서 등을 클라우드 기반 전자 계약 서비스로 작성하고 인증 및 운영하는 것이 가능하다.

## 제2절 미국 사례

---

### 1. 개요

#### 가. 미국 애니메이션 산업

##### 1) 주요 특징

미국은 전 세계에서 애니메이션 시장 규모가 가장 큰 국가로 지속적으로 성장하고 있으며 최근에는 첨단기술이 결합된 고도화된 애니메이션 장르 위주로 재편되고 있으며, 대형 스튜디오 시스템으로 제작, 유통, 방영/상영까지 이어지는 밸류 체인이 일원화되어 있다.

미국 애니메이션산업의 특징을 다음과 같이 정리할 수 있다. 첫째, 미국 애니메이션은 대부분 대형 영화 제작사의 자회사 형태의 애니메이션 전문 제작사(스튜디오) 또는 대형 스튜디오 중심으로 되어 있다. 할리우드에 밀집되어 있는 글로벌 규모의 대형 영화 제작사들은 애니메이션 제작을 위한 자회사를 두고 있으며 애니메이션 장르에 특성화된 자회사를 설립하거나 또는 기존의 독립 애니메이션 제작사들을 인수합병하여 자회사로 두는 형태이다.

둘째, 이러한 대형 애니메이션 제작사들은 외부의 투자나 지원 없이 자체적으로 규모의 자본을 투입해 단편, 중편, 장편 등 다양한 분량, 극장용 또는 시리즈물 등 다양한 장르의 애니메이션을 제작하며 성인용 애니메이션이 다수를 차지한다.

셋째, 대형 제작사들은 자체 스트리밍 플랫폼을 운영함으로써 애니메이션의 자체 제작, 자사 플랫폼을 통한 방영, 유통 및 부가사업을 일원화하는 수직적 구조를 띄고 있다. 대형 애니메이션 제작사들은 자체 스트리밍 서비스 플랫폼(OTT)을 론칭 및 운영하고 있으며 최근에는 극장용이나 TV용보다는 스트리밍 플랫폼용 애니메이션 및 영화 제작 비중이 높아지고 있다. 예를 들어, 월트 디즈니 애니메이션 스튜디오는 디즈니 플랫폼을

통해 자체 제작한 애니메이션을 방영하고, 동시에 애니메이션 캐릭터들의 머천다이징 사업 등을 한 회사에서 진행한다. 이외에 기존에 제작한 구작이나 자체 스리티밍 플랫폼 또는 타사 스트리밍 플랫폼 등을 통해 독점 방영한 애니메이션의 재방영을 위해 방송 채널 등에 납품계약을 체결하여 재방영료 수익을 수취한다.

넷째, 최근에는 실사화, 3D 모델링 등 첨단 IT 기술이 접합된 ‘고도화’된 애니메이션 장르 위주로 재편되고 있다. 이미지의 시각화 단계에서는 배경, 캐릭터 제작시 AI에 텍스트 또는 관련 이미지를 입력해 생성한 이미지들을 선택, 변형하여 제작에 활용하고 있으며 애니메이션 동작을 표현하는 AI 기술 또한 고도화되면서 AI의 활용으로 애니메이션 제작기간이 크게 단축(예를 들어, 평균 제작기간 6개월이 소요되는 애니메이션의 경우 일주일로 단축된 바 있음)되고, 이에 따라 관련 인력의 규모나 예산도 축소되고 있다.

다섯 째, 자국산 애니메이션 제작과 방영 비중이 높으며, 전체 미국 영화 관람객 중 애니메이션이 차지하는 비중은 약 12%, 애니메이션 장르에 대한 선호도는 약 70%이며 성인용 애니메이션의 제작 비중이 높다. 특히 애니메이션의 인기가 점차 높아져서 2027년까지 전체 OTT 스트리밍 플랫폼을 통한 전체 콘텐츠의 약 25%를 차지할 것으로 예측하는 조사(Market Splash, 2023)도 있다.

## 2) 주요 애니메이션 제작사

미국 애니메이션은 대부분 글로벌 규모의 대형 영화 제작사의 자회사 형태의 애니메이션 전문 제작사(스튜디오) 중심이다. 미국 내 주요 애니메이션 제작사들은 군소 애니메이션 스튜디오를 인수합병하면서 규모를 키워나가고 있다. 주요 제작사로써 월트 디즈니 애니메이션 스튜디오(Walt Disney Animation Studios), 픽사 애니메이션 스튜디오(Pixar Animation Studios), 드림웍스 애니메이션(DreamWorks Animation), 니켈로디언 무비스(Nickelodeon Movies), 블루스카이 스튜디오(Blue Sky Studios) 등이 있다.

특히 월트 디즈니 애니메이션 스튜디오는 미국 전체 애니메이션 콘텐츠 소비의 약 25%를 차지할 정도로 미국 애니메이션 산업에서 핵심을 차지한다. 월트 디즈니 애니메이션 스튜디오는 최초의 애니메이션 제작사로, 마블 스튜디오(Marvel Studio), 루카스 필름(Lucas Film), 이एस피엔(ESPN) 등을 인수하며 스트리밍(OTT) 플랫폼을 비롯한 미국 콘텐츠 시장 전반에 막대한 영향력을 끼치고 있는데 특히 애니메이션 분야에 사업

이 집중되어 있다.

## 나. 애니메이션 산업의 주요 계약

### 1) 표준계약서 및 가이드라인의 부재

미국 애니메이션 업계에는 정부나 공공기관이 제작, 배포하여 사용을 권고하는 표준 계약서나 표준 가이드라인은 없으며 당사자들 간의 계약자유의 원칙에 기반하여 계약을 체결한다. 다만 대형 애니메이션 제작사와 애니메이션 산업 종사자 간의 계약 체결에 있어 공정성과 균형성을 확보하기 위해, 다른 할리웃 영화 및 드라마 업계와 유사한 방식으로 애니메이션 종사자들이 노조를 결성하여 제작사 대표단과 협상을 통해 매 3년마다 표준 조건이 되는 ‘기본 계약’을 체결함으로써 일종의 표준화된 기준을 만들어 사용한다.

### 2) 계약의 형태 및 유형

미국 애니메이션 산업은 대형 영화 제작사의 자회사 형태이건 독립적인 대형 애니메이션 스튜디오 형태이건 규모 있는 전문 애니메이션 제작사들이 스토리 작가, 작화가, 애니메이터, 기타 기술 스텝 등을 직접 고용하여 완성된 업무상 저작물을 생산(제작), 공급(유통), 방영(배급)까지 하는 형태가 대부분이기 때문에 계약의 유형은 고용(근로) 계약이 주를 이룬다. 이외에 애니메이션 길드에 소속되지 않은 제작사의 경우 기간별 또는 프로젝트별 프리랜서 용역 제공 계약을 체결하기도 한다.

대형 애니메이션 제작사들 위주로 제작, 유통, 방영이 일원화된 시스템임에 따라 제작사들이 방송사와 공동제작 계약을 체결하는 경우는 사실상 없으며 대체로는 자체 플랫폼을 통해 방영하거나 기존에 제작했던 애니메이션을 방송사 채널을 통해 재방영하며, 자체 플랫폼이나 배급망을 갖고 있지 않는 전문 애니메이션 제작사의 경우에는 애니메이션 공급(방영 또는 전송) 계약 등을 체결하기도 한다.

## 다. 권리의 귀속 및 대가

대형 애니메이션 제작사 중심으로 기획, 제작하는 애니메이션의 경우 스토리와 시나리오 등의 어문저작물, 원화 등의 미술저작물, 주제곡 배경음악 등의 음악저작물 등을 분리하여 각 저작자의 독립적인 권리를 귀속시키기 보다는 하나의 애니메이션의 구성물로서 보며, 법률상으로는 '업무상 저작물(Work made for hire)'<sup>12)</sup>로 각 저작자가 아닌 회사의 저작물로 귀속시키는 형태이다.

업무상 저작물은 회사가 애니메이션 제작에 참여하는 각 창작자 등을 고용하여 회사가 기획하고 공동으로 창작에 참여하여 단일한 저작물(애니메이션)을 제작한 후 해당 저작물을 회사의 권리(IP)로 귀속시키는 것을 말한다. 따라서 고용 계약을 체결한 애니메이션 크리에이터들은 개별적으로 자신이 창작한 것에 대하여 별도의 저작권을 보유하지 않으며 고용 계약서에는 업무상 저작물임을 명확히 명시한다. 대신, 고용 계약 및 단체협상 가이드라인에 따라 기본 보수를 지급받고, 이외에 애니메이션의 성과에 따라 수익이 발생하는 경우 인센티브 등을 지급받도록 규정한다.

## 2. 미국 애니메이션 길드의 가이드라인

### 가. 미국 애니메이션 길드(the Animation Guild/ IATSE Local 839/ TAG)

미국 애니메이션 산업 종사자들은 대부분 대형 애니메이션 제작사와 고용(근로) 계약을 체결하는 형태이므로 애니메이션 종사자들의 노동조합인 미국 애니메이션 길드를 통해 기본 보수, 근로시간 등 근로 환경 등에 대한 가이드라인 기준을 준용하여 각 회사별로 자체 기준에 따라 별도의 계약을 체결한다.

미국 애니메이션 길드는 1952년 설립된 애니메이션 종사자들의 노동조합으로 거대

12) 미국 저작권법 (17 U.S. Code § 101.) 업무상 저작물의 정의는 다음과 같다. (1) 직원이 자신의 고용 범위 내에서 작성한 저작물, 또는 (2) 공동 저작물에 대한 기여, 영화 또는 기타 시청각 저작물의 일부, 번역, 보충 저작물, 편집, 교육용 텍스트, 시험, 시험의 답안 자료 또는 아틀라스로 사용하기 위해 특별히 주문 또는 의뢰된 저작물로서 당사자가 서명한 서면으로 해당 저작물을 고용을 위해 만들어진 저작물로 간주하기로 명시적으로 합의한 경우. 위 문구의 목적상 "부수 저작물"이란 서문, 후문과 같이 다른 저작물의 소개, 결론, 삽화, 설명, 수정, 해설 또는 다른 저작물의 이용을 돕기 위한 목적으로 다른 저작자의 저작물에 대한 부수적인 부속물로 출판을 위해 작성된 저작물을 말함. 그림 삽화, 지도, 차트, 표, 편집 노트, 음악 편곡, 시험 답안 자료, 참고 문헌, 부록 및 색인, '교육용 텍스트'는 체계적인 교육 활동에 사용할 목적으로 출판을 위해 작성된 문헌, 그림 또는 그래픽 저작물을 말함.

제작사들로부터 애니메이션 창작자 및 스태프 등 애니메이션 업계 종사자들의 권익을 보장하기 위하여 조직되었다. 미국 애니메이션 길드는 대형 제작사들과 3년마다 협상하여 단체협약(collective bargaining agreements, CBA)을 체결한다. 이때 상대적 교섭력이 약한 개별 근로자를 대신하여 협상 대표자들은 제작사 측 대표단과 최저 임금, 근로 시간, 초과 수당, 인센티브, 퇴직금, 연금 등 복지 및 근무 조건 등을 내용으로 한 '기본 계약'(Master Agreement)을 체결한다. 대부분의 애니메이션 제작사들이 이 단체 협약에 참여하고, 애니메이션 길드의 가이드라인을 준용한다.

## 나. 단체협약의 주요 내용

미국 애니메이션 길드는 제작사 대표와 애니메이션 종사자 대표 간의 협상의 결과물인 단체협약의 상세 내용과 조건을 '기본 계약'으로 작성하여 체결하며, 매 3년 마다 새로운 조건과 환경을 반영하여 다시 협상하여 조정한다.<sup>13)</sup> 주요 내용은 최저 임금 및 추가 수당, 인센티브, 근무 시간, 초과 근무 시간, 지식재산 및 권리, 퇴직금, 보험, 연금 등의 복지제도, 퇴직금 등을 담고 있다.

### 1) 최저 임금 및 추가 근무 수당

애니메이터, 스토리보드 아티스트, 시각 개발 아티스트 등 다양한 직종별로 세분화하여 최저 임금 및 초과 근무 수당 등의 기준을 정하고 있다. 표준 근무 시간을 초과하는 근무에 대한 급여율을 지정하며, 일반적으로 초과 근무의 경우 정규 근무 시간의 1.5배, 특정 임제치를 초과하는 근무의 경우 2배를 지급한다.

### 2) 고용 보장 및 근무 일수와 근무 시간

표준 근무 시간은 통상 40시간으로 정하며 7일 중 5일 근무일에 최소 40시간을 보장 받도록 하고 있다. 2일 연속 휴무 및 최소 1주일 고용을 보장하며, 일별 및 주별 초과 근무 한도를 포함하여 초과 근무 수당이 적용되는 초과 근무를 규정한다.

---

13) 본 연구는 2021년 8월 1일부터 2024년 7월 31일까지 유효한 기본 계약을 기준으로 작성되었다.

### 3) 복지 및 혜택, 퇴직금

고용주인 제작사가 지원하는 건강 보험 및 연금 납입금, 유급 휴가일과 휴일 지정 및 근무 연수에 따른 퇴직금 등을 규정한다.

### 4) 직무 및 업무 분류

애니메이터, 스토리보드 아티스트, 시각 개발 아티스트 등 애니메이션 제작 공정 내 다양한 직무 역할과 관련 업무를 정의하고 있다. 적절한 보상을 보장하기 위해 직무 분류에 대한 명확한 기준을 제공하고 있다.

### 5) 근무 조건

안전한 작업 환경을 위한 조항으로 필수 휴식 시간과 식사 시간을 명시하고 있다.

### 6) 고충처리 및 중재 절차

노사 간의 분쟁을 해결하기 위한 절차를 규정하고 있으며 근로자의 고충을 제기하는 단계와 분쟁에 대한 중재 절차를 규정하고 있다.

### 7) 지식재산 및 권리

직원이 만든 저작물의 소유권 및 사용권에 대해 규정하고 있으며 권리가 모두 제작사에 귀속됨을 명시하고 있다. 콘텐츠 재사용에 대한 크레딧 표기 및 재방영시 인센티브 등에 대한 조항을 포함하고 있다.

### 8) 다양성 및 포용성

인종, 성별, 연령, 국적 등 다양성과 포용성을 갖춘 직장을 보장하기 위한 관행을 장려하거나 의무화하고 있으며 차별 금지 조항을 포함하고 있다.

### 9) 교육 및 전문성 개발

피고용인의 지속적인 교육 및 개발 기회 및 고용주가 지원하는 워크숍, 강좌 또는 세미나가 포함할 수 있도록 하고 있다.

## 다. 최저 보수 규정

애니메이션 프로덕션 보드, 스토리 및 구성 작가, 보조 애니메이터, 레이아웃, 배경 제작, 보조 연출, 주연출, 시나리오 작가, 컬러 디자이너, 페인터, CGI 애니메이터 등 각 직무별 및 경력 등을 포함한 직위별로 세분화하여 각 구간별 합리적인 보수를 규정을 정하고 있다. 예를 들어, 애니메이션 시나리오 작가의 경우 경력이나 능력별로 구분하여 등급을 분류하고 최저 임금을 달리 정하고 있다. 또한 3년간 인상률을 반영하여 6개월 또는 연 단위로 보수를 달리 정하고 있다. 이때 보수 규정에서는 시간당 보수와 주당 보수를 모두 표시한다.<sup>14)</sup>

〈표 3-3〉 애니메이션 작가 보수 규정 예시

경력별	
애니메이션 작가 시간당	\$50.11 / 주당 \$2,002.40
관리자급 애니메이션 작가 시간당	\$63.56% / 주당 \$2,542.40
기간별 인상률 반영	
관리자급 애니메이션 작가	
7/10/22 - 7/30/22	\$63.56% / 주당 \$2,542.40
7/31/22 - 7/29/23	\$65.47% / 주당 \$2,618.80
7/30/23 - 7/31/24	\$67.44% / 주당 \$2,697.60
애니메이션 작가 등급별	
레벨 1 7/30/23 - 7/31/24	\$53.16% / 주당 \$2,126.40
레벨 2 7/30/23 - 7/31/24	\$64.89% / 주당 \$2,595.60
레벨 3(관리자급) 7/30/23 - 7/31/24	\$74.68% / 주당 \$2,5986.20

스토리 보드의 경우 분량별로 구별하여 4분 미만, 4분~7분, 7분~15분, 30분, 한 시간 이상 등, TV 시리즈물인지 극장용인지에 따라 기준 요율을 정하고 있다.

시놉시스 역시 단편, 중편, 장편 등 애니메이션의 분량 및 방송용 또는 극장용 등의 구분에 따른 최저 보수 규정을 두고 있으며 이를 기준으로 각 제작사별로, 각 애니메이션 예산 등에 따라 별도 기준 테이블을 제시하고 있다.

애니메이션 제작의 근간이 되는 기획서를 일컫는 ‘바이블(Bible)’ 제작의 경우 78~87 페이지 분량의 시나리오 기준 단가를 최저 기준으로 하되, 제작사와 작가 간 개별 협상

14) 20221.8.1.부터 2024.7.31.까지 애니메이션 작가 주당 고용의 임금 구간: 2021년 8월 제작사와 애미메이션 길드 간에 체결한 기본 계약 (CONTRACT The Animation Guild and Affiliated Optical Electronic and Graphic Arts, Local 839 I.A.T.S.E.) 58면~60면 참조.

을 통해 정하도록 하고 있으며 피치 바이블(Pitch Bible 4~7분 분량의 시놉시스와 아웃라인), 미니 바이블(Mini Bible), 완성 바이블(Full Bible)등에 따라 기준을 달리 정하고 있다. 특히 제작사가 바이블의 완성 후, 재작성, 수정, 재작업 등을 요청하는 경우 기준에 합의된 단가의 20%를 추가로 지급하도록 정하고 있다.

### 3. 유형별 계약서의 주요 조항 및 내용

#### 가. 애니메이션 제작사와 종사자 간의 고용 계약

미국은 계약자유의 원칙이 지배하고, 반독점법, 지적재산권법, 방송법, 청소년보호법 등 애니메이션 산업을 규율하는 법률의 위반에 대해서 별도 규율하는 것 외에 특정 산업에 정부가 주도적으로 제정하여 고시하는 표준계약서나 표준가이드라인을 존재하지 않는다. 다만, 애니메이션 창작자 및 스태프들의 노조인 애니메이션 길드와 제작사 대표단이 협상을 통해 제작사와 창작자 및 스태프들간 고용 계약 체결 시 준용하여야 하는 ‘기본 계약’과 보수 등의 규정이 있다. 기본 계약의 내용은 3년마다 노조와 제작사 대표가 협상하여 제정하는 기준으로 각 당사자는 ‘기본 계약’을 기준으로 하여 상호 합의하여 당사자 간 개별 계약을 체결한다. 고용 계약은 단기, 중기, 장기 또는 프로젝트 별로 고용 기간의 단위에 따라 필수 조항을 중심으로 내용과 조건이 표준화되어 있다.

표준적 고용 계약서에는 각 애니메이터의 직무와 고용 시 담당할 업무에 대한 규정, 고용 기간, 보수, 저작권 등에 대한 규정 등이 담긴다. 예를 들어, 애니메이션 시나리오 작가의 경우, 스크립트의 작성, 초안 수정, 스튜디오와 타 직원과의 협업 등 업무 범위를 명시한다. 고용 계약이지만 고용과 해고 및 고용 기간 등은 유연성을 갖고 있어 고용 기간은 단기, 중기, 장기 모두 가능하고, 프로젝트별 계약도 가능하다. 보수 규정에는 일/주/월 등을 기준으로 한 기본급과 기본급의 지급일정, 그리고 성과급, 인센티브, 추가 작업에 대한 보수 등에 대한 규정을 포함한다.

고용 계약상 창작한 저작물은 제작사에 귀속된다. 따라서 지식재산권 관련 조항은 피 고용 당사자가 자신이 창작한 작업물이 업무상 저작물임을 이해하고 있으며 해당 저작물에 대한 일체의 권리는 회사에 독점적으로 귀속되며, 회사에 소유권, 지식재산권을 포함한 일체의 권리를 양도한다는 규정을 담는다. 회사는 최종 애니메이션 작품뿐 아니라

고용 계약 기간 동안 완성이든 미완성이든 피고용인이 창작한 일체의 창작물과 부속물 등에 대한 독점적인 지식재산권을 보유하고 있음을 명확히 한다. 예를 들어, 시나리오 작가는 고용 기간 동안 창작한 완성 시나리오 뿐 아니라, 스크립트, 캐릭터, 스토리라인 등 일체에 대한 권리가 회사에 귀속됨을 이해하고 있으며 이를 확인한다는 문구를 포함함으로써 추후 있을 권리 분쟁 등을 예방하고 있다.

## 나. 프리랜서 계약

프리랜서 용역 계약은 애니메이션 길드의 회원이 아닌 제작사나 스튜디오 및 애니메이션 종사 간 체결하는 형태로 애니메이션 길드 ‘기본 계약’의 직접적인 지배를 받지 않는 경우 체결하는 형태다. 다만, 애니메이션 길드 ‘기본 계약’이 공개되어 있고 업계 통용되는 기준이니만큼 애니메이션 길드 ‘기본 계약’의 내용을 대체로 준용하되 개별 당사자 간의 협의를 통해 정한다.

프리랜서 계약은 독립적인 개인 창작자 또는 독립 제작 법인이 당사자일 수 있으며 창작물의 납품 시 납품에 대한 대가, 저작물의 양도 및 인센티브 규정, 추가 수정 등의 횟수, 추가 수정 시 추가 용역료, 저작물의 납품 일정 등을 주요 내용으로 한다. 고용 계약과 구별하여, 애니메이션 길드의 ‘기본 계약’ 및 가이드라인의 적용을 받지 않음을 명시하는 직원이 아닌 독립 계약자 지위임을 명시한다.

## 다. 방영 계약

애니메이션 제작사 또는 스튜디오와 방송사/플랫폼사 간 체결하는 계약이다. 미국의 애니메이션 생태계는 대형 영화제작사의 자회사 또는 대형 전문 스튜디오가 주도하고 최근에는 각 회사가 별도의 OTT 플랫폼을 운영하는 경우가 많으며, 각 회사가 보유하고 있는 극장용 영화 배급망을 위해 유통하는 경우가 대부분이다. 따라서 방송사와 체결하는 계약은 일부 TV 시리즈물로 제작하는 경우를 제외하고는 주로 과거에 제작했거나 자사 플랫폼 등에서 상영했던 애니메이션의 재방영 또는 비독점적 방영인 경우가 대부분을 차지한다. 따라서 현재 미국 애니메이션 업계에서 사용 중인 방영권 계약은 특정 기간 방영에 대한 방영 또는 재방영권 구매 계약의 형태이다. 방영권 구매 계약에는 애니메이션 프로그램 명, 분량, 포맷 등에 대한 개요와 함께 계약의 본질인 방영권 부여

사실 및 방영권료, 해당되는 경우 재방영료에 대한 내용이 핵심이다.

## 라. 공통으로 들어가는 조항

계약의 종류와 상관없이 공통적으로 들어가는 조항을 일반 조항이라 하고, 각 계약 별 특수성을 반영한 조항을 실질 조항이라 한다. 일반조항으로는 비밀유지 조항, 계약의 종료(해지 또는 해제), 준거법과 관할법원, 진술과 보증, 면책조항, 계약의 변경, 완전합의의 구성 등에 관한 내용을 다루는 표준적 조항들이 있으며 문구는 각 계약의 성격을 반영하여 변형한다.

그리고 애니메이션 산업의 특징 상 계약 당사자가 제3자의 저작권 등 권리 침해로 인하여 분쟁이 발생하는 경우를 예방하기 위해 계약 체결을 위한 적법한 권리 보유, 제3자 권리 침해 없음 등을 진술하고 이를 보증하며, 이로 인해 분쟁이 발생하는 경우 상대방이 그러한 분쟁으로 인하여 피해가 발생하지 않도록 면책하는 조항이 필수적으로 들어간다.

비밀 유지 조항을 통해 애니메이션 산업에서 필수인 애니메이션 콘텐츠의 내용, 제작 과정 및 각 당사자의 영업 정보를 보호한다. 계약의 해지 조항은 계약 기간 내에 일방 당사자의 사정 등에 따라 또는 계획의 변경이나 일방 당사자의 계약 불이행 등에 따라 계약을 해지해야 하는 경우 절차와 내용을 다룬다. 관할 법원과 준거법 조항은 미국은 연방제 국가이므로 각 주마다 법률이 다르고 관할 법원도 다르므로 이에 대하여 사전에 협의하여 정한다.

이외에 각 계약 별 특수성을 반영한 별첨문서를 활용 (rider, addendum, appendix) 하며 애니메이션 제작의 기획안, 필요 자료, 프로그램의 개요 등 계약 본문에 넣기 어렵거나 추후 협의하여야 하는 사항들은 별지 형태로 첨부하되 본 계약의 일부로서 구속력을 부여하고 있다.

## 4. 유형별 계약서의 주요 조항 예시 및 해설<sup>15)</sup>

### 가. 애니메이션 제작사와 애니메이션 종사자 간의 고용 계약

#### 1) 직무 및 업무 범위

제작사 또는 스튜디오에 소속되어 활동하게 될 개별 종사자의 직책을 명시하고, 업무 범위를 규정한다. 업무 범위는 각 종사자 별로 특정하여 구체적으로 명시한다.

#### [예시]

1. 직무와 업무 범위
  - 1.1 스튜디오는 애니메이터를 [직책, 예: "2D 애니메이터" 또는 "캐릭터 애니메이터"]로 고용한다.
  - 1.2 애니메이터는 다음을 포함하되 이에 국한되지 않는 업무를 수행하는 데 동의한다.
    - a. 캐릭터 애니메이션 및 움직임 제작
    - b. 장면 및 시퀀스 스토리보드 작성
    - c. 프로젝트 목표를 달성하기 위해 감독, 디자이너 및 기타 팀원과의 협업
    - d. 피드백에 따라 애니메이션 수정
    - e. 프로젝트 마감일 및 마일스톤(업무일정) 준수
  - 1.3 애니메이터는 애니메이션 길드에서 정한 모든 지침, 표준 및 관행을 준수하는 데 동의한다.

#### 2) 고용기간

고용기간은 연단위, 또는 프로젝트 단위를 기준으로 계약 기간을 명시하고, 상호 합의에 따라 계약기간을 연장하거나 갱신할 수 있다는 추가할 수 있다.

#### [예시]

2. 고용 기간
  - 2.1 본 계약의 기간은 [시작일자]에 시작되며, 본 계약의 조항에 따라 조기에 종료되지 않는 한 [종료일자]까지로 한다.
  - 2.2 본 계약의 기간은 양 당사자의 상호 서면 합의에 따라 연장 또는 갱신될 수 있다.

#### 3) 보수 및 기타 혜택

애니메이션 길드의 '기본 계약'에서 정하고 있는 표준에 따라 각 직역별, 각 직역의 경력이나 전문성 등을 반영한 보수를 정하고, 지급 일정을 시간급, 주급, 월급 등의 방식 중에 택일하여 지급한다. 또한 애니메이션 길드의 가이드라인에 따라 기준이 되는 근무

15) 미국의 경우 표준계약서가 없어 리서치 결과와 일부 실제 사용되는 개별 계약서들 중 공통사항을 추출하여 표본으로 정리한 것이므로 출처를 표기하기는 어려워 출처를 표기하지 않고 '예시 및 해설'로 표기함

시간 (예: 주당 40시간)을 초과하여 근무한 경우 초과 근무 시간의 시급 (예: 정규 시급의 1.5배)에 대한 수당을 명시한다. 기타 고용하는 회사에서 제공하는 복지 제도에 따른 건강 보험, 연금 보험, 퇴직금, 기타 혜택, 유급 휴가 및 휴일에 대한 사항을 명시한다. 이는 각 회사별로 편차가 있다.

#### [예시]

3. 보수 등
  - 3.1 스튜디오는 애니메이션 길드의 임금 기준에 따라 애니메이터에게 [시간/주/월] 당 [금액]의 급여를 지급한다.
  - 3.2 급여는 [주간/격주/월간] 단위로 [지급 방법(예: "계좌 입금")]을 통해 지한다.
  - 3.3 애니메이터는 다음의 자격이 있다:
    - a. 애니메이션 길드의 가이드라인에 따라 [근무시간 예: "주당 40시간"]을 초과하여 근무한 시간에 대해 [비율, 예: "정규 시급의 1.5배"] 비율로 초과 근무 수당을 지급받는다.
    - b. 애니메이션 길드에서 규정하는 건강 및 복지 혜택 [구체적으로 명시]
    - c. 스튜디오의 정책 및 애니메이션 길드의 기준에 따른 유급 휴가 및 휴일

#### 4) 근무 일정

근무 시간을 명시하며, 회사의 프로젝트의 마감 일정에 따라 탄력적으로 추가 근무가 가능하도록 하되, 초과 근무 수당의 대상임을 명확히 한다.

#### [예시]

4. 근무 일정
  - 4.1 애니메이터의 정규 근무 일정은 [월요일~금요일, 오전 9시~오후 6시 등 요일 및 시간 명시]로 한다.
  - 4.2 애니메이터는 프로젝트 마감일을 맞추기 위해 필요에 따라 추가 근무를 하는 데 동의하며, 애니메이션 길드의 지침에 따라 초과 근무에 대한 적절한 보상을 받기로 한다.

#### 5) 소유권 및 지적재산권

고용 계약에 따라 회사가 기획하여 각 직역별 종사자들이 공동으로 창작하는 애니메이션은 회사에 귀속되는 '업무상 저작물'임을 명확히 하고, 어떤 역할과 기여를 했는지 여부와 상관없이 회사에 귀속되며, 각각 창작한 저작물을 양도한다는 점을 명확히 규정한다.

[예시]

5. 소유권 및 지적 재산권

5.1 애니메이터가 고용 기간 동안 제작한 애니메이션, 디자인, 스케치 및 스토리보드를 포함하되 이에 국한되지 않는 모든 작업물은 스튜디오의 단독 재산으로 귀속된다.

5.2 애니메이터는 스튜디오에 일체의 권리를 양도하고 스튜디오가 지적 재산권을 확보하는 데 필요한 일체의 서류를 제공하는 등을 이행하는 데 동의한다.

6) 비밀유지

모든 콘텐츠 산업과 마찬가지로 애니메이션 제작 과정에서 지득하는 각 프로젝트의 내용과 참여자, 프로세스 등에 대해 비밀 유지의 의무를 부과한다.

[예시]

6. 비밀 유지

6.1 애니메이터는 프로젝트 세부 정보, 고객 정보 및 스튜디오 프로세스를 포함하되 이에 국한되지 않는 스튜디오의 모든 독점 및 기밀 정보의 기밀을 유지하는 데 동의한다.

6.2 전항의 의무는 본 계약이 종료된 후에도 유효하다.

7) 계약의 해지

계약 기간 즉 고용 기간으로 정했으나 당사자의 사정 또는 귀책 사유 등으로 인하여 중도에 계약을 해지해야 하는 경우를 다루며, 해지 사유, 해지 방식과 절차에 대해 규정하는 조항이다. 해지 시 애니메이션 제작을 포함, 고용 기간 동안 취득한 자료와 작성한 파일 등을 반환 또는 파기하도록 하는 내용을 포함한다.

[예시]

7. 계약의 해지

7.1 일방 당사자는 상대방에게 [     ] 일 전에 서면 통지를 함으로서 본 계약을 해지할 수 있다.

7.2 스튜디오는 애니메이터의 계약 위반, 불법 행위 또는 의무 불이행을 포함하되 이에 국한되지 않는 사유로 인해 본 계약을 즉시 해지할 수 있다.

7.3 해지 시 애니메이터는 장비, 문서 및 디지털 파일을 포함하되 이에 국한되지 않는 모든 스튜디오 자산 및 자료를 즉시 반환해야 한다.

8) 분쟁해결

고용 기간 동안 여타의 분쟁이 발생하는 경우 분쟁 해결 방안에 대해 규정한다. 특히 고용 계약은 애니메이션 길드의 ‘기본 계약’에 따라 소송 등의 방식으로 해결하기에 앞서 애니메이션 길드의 분쟁 해결 절차인 중재 또는 조정의 방식을 통해 해결하도록 명시한다. 중재 또는 조정은 법원에서의 재판이 아닌 대체적 분쟁 해결 방안의 하나로 애니

메이션 길드에서 제공하는 중재 절차에 따르도록 한다. 중재는 재판과 유사한 구속력이 있으나 비공개로 진행되며 재판에 비해 적은 비용이 발생하며 단심제로 엔터테인먼트 업계에서 자주 활용하는 방식이다. 조정은 중재와는 달리 중간의 조정자를 통해 상호 협의를 통해 분쟁을 해결하는 방식으로 재판과 같은 효력이 부여되는 중재와는 달리 결과에 불복하여 소송을 제기할 수 있다.

[예시]

8. 분쟁 해결

8.1 본 계약으로 인해 또는 본 계약과 관련하여 발생하는 모든 분쟁은 애니메이션 길드의 분쟁 해결 절차에 따라 중재 또는 조정을 통해 해결한다.

8.2 조정이 실패하는 경우, 분쟁은 구속력 있는 중재를 통해 해결되며, 그 절차는 [관할법원 등 명시 예: "캘리포니아주 로스앤젤레스시 oo 카운티"]에서 진행한다.

9) 준거법

미국은 연방제 국가로 각 주마다 규율하는 법률이 다르고, 제작사 또는 스튜디오 소재지와 애니메이션 창작자나 스태프의 거주지가 다를 수 있으므로 분쟁 발생시 규율하게 될 준거가 되는 주의 법률을 사전에 정한다. 대체로 제작사 또는 스튜디오의 소재지가 된다.

[예시]

9. 준거법

본 계약은 미국 캘리포니아주의 법률에 따라 규율되고 이에 따라 해석된다.

10) 기타

본 계약서에서 정한 내용과 조건이 유일한 구속력이 발생하는 합의의 최종 결과물이며 이에 따라 기존에 별도의 계약을 체결하였거나 간단한 양식의 합의서나 구두 또는 서면으로 약정한 내용들은 본 계약으로 대체된다는 점을 명확히 하는 내용을 담는다.(예시10.1 참조)

또한, 계약서에 규정된 내용은 구두 또는 서면 합의를 통해 간단히 수정, 변경, 삭제, 추가될 수 없고, 본 계약서의 내용을 수정, 변경, 삭제, 추가하고자 하는 경우에는 별도의 서명날인을 한 서면을 요한다는 요건을 명시한다. 이러한 조항은 계약의 안정성을

피하기 위한 것으로 특히 상대적 교섭력이 낮은 피고용인, 즉 애니메이션 창작자들이 회사의 일방적 요구로 계약 내용이 변경되는 상황을 방지할 수 있다. (예시10.2 참조)

계약의 조항 중 일부 법률상, 또는 특정 상황에 따라 무효가 되거나 이행이 불가능한 상황에서도 전체 계약이 무효가 되지 않도록 하는 계약의 안정성을 확보하기 위한 규정도 포함한다. (예시10.3 참조)

더불어 계약 내용의 중요한 사항에 대한 통지, 조건의 변경이나 이행 촉구, 해지 등을 통지하는 경우 통지 방식을 사전에 정하여 일방 당사자의 통지가 상대방에게 정확히 도달하는 것을 확인 위해 통지의 방식을 정한다. 최근에는 수식 확인이 가능한 이메일을 통한 통지를 주로 이용한다.(예시10.4 참조)

#### [예시]

##### 10. 기타

10.1 본 계약은 양 당사자 간의 완전한 합의를 구성하며 이전의 모든 계약을 대체한다.

10.2 본 계약은 양 당사자의 서면 합의 및 서명을 통해 수정, 변경될 수 있다.

10.3 본 계약 조항의 일부가 무효이거나 이행 불가능한 것으로 판단되는 경우에도 해당 조항을 제외한 나머지 조항은 완전한 효력을 유지한다.

10.4 본 계약에 따라 요구되거나 허용되는 모든 통지는 서면으로 이루어져야 하며, 직접 전달하거나 등기 우편으로 발송하거나 수신 확인이 포함된 이메일로 발송한 경우 전달된 것으로 간주된다.

## 나. 프리랜서 용역 계약

### 1) 개요 및 업무 범위

제작사 또는 스튜디오와 특정 프로젝트를 위하여 업무를 맡게 될 개별 종사자의 직책을 명시하고, 업무 범위를 규정한다. 업무 범위는 각 종사자 별로 특정하여 구체적으로 명시한다. 프로젝트 개요와 제공할 용역의 내용과 범위를 구체적으로 명시한다. 특히 용역의 구체적 내용은 본 계약 체결 이전 또는 이후에 별첨 문서를 통해 정할 수 있다. 별첨 문서는 계약의 일부로 같은 효력을 발생한다.

#### [예시]

##### 1. 개요 및 업무 범위

스튜디오는 이에 따라 작가를 [프로젝트 이름/설명]의 시나리오 작가에게 용역을 의뢰하며, 작가는 대본 작성, 초안 수정, 스튜디오 팀과의 협업을 포함하되 이에 국한되지 않는 시나리오 작가가 관례적으로 수행하는 업무를 수행하기로 한다.

## 2) 계약기간

고용기간은 연단위, 또는 프로젝트 단위를 기준으로 계약 기간을 명시하고, 상호 협의에 따라 계약기간을 연장하거나 갱신할 수 있다는 내용을 추가할 수 있다.

### [예시]

본 계약의 기간은 [시작일]에 시작하여 본 계약의 조건에 따라 조기에 종료되지 않는 한 [종료일]까지이다.

## 3) 대가의 지급 및 정산

용역 제공에 대한 기본 용역료 총액 및 정산 일정을 규정하며 해당 창작자가 창작 및 제공한 저작물이 완성되어 방영 및 유통되거나 2차창작물로 제작되는 경우 추가로 지급하게 될 인센티브나 로열티를 규정한다. 이는 각 당사자별 협의에 따르나 기준을 미리 정해 정액제로 지급하기도 하고, 비율을 정해 정률제로 로열티 또는 인센티브로 지급하기도 한다.

지급 일정은 선금, 중도금, 잔금 식으로 프로젝트 단계별로 분할하여 지급한다. 예를 들어, 총액의 30%는 계약 체결 시 지급, 총액의 40%는 스토리보드나 캐릭터 디자인 등의 인도일에 지급, 잔금 30%는 최종 결과물 인수 및 검수 후 지급 등의 방식으로 정할 수 있다.

### [예시]

#### 3. 대가의 지급 및 정산

스튜디오는 작가에게 다음과 같이 용역 제공의 대가를 지급한다.

- 3.1. 스튜디오의 정규 급여 일정에 따라 지급되는 [시간/주/월] 당 [금액]의 기본금.
- 3.2 기타 보너스, 로열티, 추가 보상 또는 인센티브에 관한 규정

## 4) 일정 및 추가 용역 제공

제작사의 제작 일정에 따라 조율한 용역 제공 일정을 명시한다. 상호 협의하여 진행할 수 있도록 기간을 나누어 단계별로 제공 일정을 정하고, 최종 납품일을 지정한다.

각 창작자의 제공 일정은 제작사 또는 스튜디오의 제작 일정에 영향을 미치기 때문에 용역 제공 일정 위반 시 지체일수에 따라 지체 상금을 부과하는 규정을 추가하기도

한다.(예시 4.2 참조)

이때 창작자가 일정에 따라 용역 결과물을 제공하였음에도 제작사 또는 스튜디오의 귀책 사유로 일정이 늦어지거나 연장이 필요한 경우에는 미리 정해진 기준 용역료에 더하여 지체된 일정에 대한 추가 용역료를 지급하는 규정을 담는다. (예시 4.3 참조)

[예시]

- |  |
|--|
| <p>4. 일정 및 추가 용역 제공</p> <p>4.1. 작가는 다음의 제작 일정에 따라 용역 결과물을 제작사에게 제공하며 최종 용역 결과물은 _____ 까지 제공한다.</p> <p>4.2. 전항의 일정에 따라 최종 결과물이 완성되지 않는 경우, 완료 시까지 __%의 지체 상금을 부과할 수 있다.</p> <p>4.3. 단, 제작사가 피드백을 지체하거나 용역 제공에 필요한 자료 (예: 기획안이나 가이드라인 등)를 제공하지 않거나 지체하는 등의 사유로 일정의 연장이 필요한 경우 그에 따라 상호 협의하여 일정을 조정하며, 이때 제작사는 별도의 추가 용역료 지급하여야 한다.</p> |
|--|

## 5) 수정

고용 계약과 달리 업무와 기간을 규정하여 단발적으로 진행하는 프로젝트 용역계약의 경우 프리랜서 창작자에게 수정 요구는 추가 업무에 해당할 수 있다. 따라서 수정 횟수나 수정 기간 등을 사전에 정해 놓으며, 단순한 수정이 아니라 내용을 바꾸는 수준의 수정이나 변경의 경우에는 별도의 추가 용역 결과물을 지급하는 규정을 담는다.

[예시]

- |  |
|--|
| <p>5. 수정</p> <p>제작사는 총 3회까지 수정을 요청할 수 있으며 사소한 수정을 벗어난 수정의 경우 별도의 추가 용역료를 지급한다.</p> |
|--|

## 6) 용역 결과물의 귀속 및 지적재산권

애니메이션 제작에 있어 제작사 또는 스튜디오가 권리자이어야 방영 및 유통 등을 진행할 수 있으므로 고용 계약이 아닌 경우에도 용역의 결과물은 제작사 또는 스튜디오에 귀속되는 것으로 명확히 한다. 따라서 저작자인 애니메이션 창작자의 저작물에 대한 권리는 제작사 또는 스튜디오에 양도하는 내용을 분명히 하고 (예시 6.1. 참조) 용역으로 제공한 일체의 결과물은 제작사 또는 스튜디오가 독점적인 권리 주체임을 명시한다 (예시 6.2 참조).

[예시]

6. 용역 결과물의 귀속 및 지적재산권

6.1. 작가는 본 계약에 따라 생성된 모든 저작물이 업무상 저작물로 간주되며 스튜디오의 독점적인 자산으로 귀속됨을 인정한다. 작가는 작품에 대한 모든 권리, 소유권 및 저작권 등 일체의 권리가 스튜디오에 양도하는 것에 동의한다.

6.2 작가는 대본, 캐릭터, 스토리라인을 포함하되 이에 국한되지 않고 본 계약 기간 동안 생성된 모든 지적 재산에 대해 스튜디오가 독점적인 권리를 가짐을 인정한다.

7) 계약의 해지

계약 기간 도중에 계약 해지하는 경우를 담고 있다. 프리랜서 용역 계약의 경우 양 당사자가 계약의 해지를 상호 합의하는 경우 자유롭게 계약의 해지가 가능하며 이때 합의 해지는 서면에 따르도록 한다. 또한 일방 당사자가 계약상 중대한 의무를 불이행하는 경우(예: 대가 지급의 미이행 또는 용역물의 제공의 미이행 등) 시정을 알리는 서면을 송부한 후 그럼에도 시정이 이루어지지 않는 경우 해지할 수 있도록 정한다. 계약 해지는 손해배상과 연결되어 일방 당사자의 계약 위반이나 의무 불이행으로 인해 손해가 발생한 경우 해지합의 시 손해배상에 관한 내용을 담게 된다.

[예시]

7. 계약의 해지

양 당사자는 다음의 경우 본 계약을 해지 할 수 있다.

- 1) 양 당사자의 상호 서면 합의에 따라
- 2) 당사자 일방이 본 계약의 중요한 조항을 위반하거나 의무를 불이행하는 경우 상대방으로부터 위반에 대한 서면 통지를 받은 후 30일 이내에 그러한 위반을 시정하지 않는 경우.

8) 분쟁해결

계약 분쟁이 발생한 경우 재판을 통해 해결할 때 재판이 이루어질 관할 법원을 명시한다.

[예시]

8. 분쟁 해결

분쟁이 발생한 경우 [관할법원 등 명시 예: "캘리포니아주 로스앤젤레스시 oo 카운티"]에서 재판을 통해 해결한다.

## 9) 준거법

미국은 연방제 국가로 각 주마다 규율하는 법률이 다르고, 제작사 또는 스튜디오 소재지와 애니메이션 창작자나 스태프의 거주지가 다를 수 있으므로 분쟁 발생시 규율하게 될 준거가 되는 주의 법률을 사전에 정한다. 대체로 제작사 또는 스튜디오의 소재지가 된다.

### [예시]

#### 9. 준거법

본 계약은 미국 캘리포니아주의 법률에 따라 규율되고 이에 따라 해석된다.

## 10) 비밀유지

모든 콘텐츠 산업과 마찬가지로 애니메이션 제작 과정에서 지득하는 각 프로젝트의 내용과 참여자, 프로세스 등에 대해 비밀 유지의 의무를 부과한다.

### [예시]

10. 각 당사자는 본 계약의 조건과 본 계약을 이행하는 과정에서 상대방으로부터 얻은 기밀 정보를 기밀로 유지하고 상대방의 사전 서면 동의 없이 제3자에게 공개하지 않기로 동의한다.

## 11) 기타

본 계약서에서 정한 내용과 조건이 유일한 구속력이 발생하는 합의의 최종 결과물이며 이에 따라 기존에 별도의 계약을 체결하였거나 간단한 양식의 합의서나 구두 또는 서면(이메일, 문자)으로 협의한 내용들은 본 계약으로 대체된다는 점을 명확히 하는 내용을 담는다.(예시 11.1 참조)

또한, 본 계약서의 내용을 수정, 변경, 삭제, 추가하고자 하는 경우에는 별도의 서명날인을 한 서면을 요한다는 요건을 명시한다. 이러한 조항은 계약의 안정성을 꾀하기 위한 것으로 특히 상대적 교섭력이 낮은 애니메이션 창작자들이 회사의 일방적 요구로 계약 내용이 변경되는 상황을 방지할 수 있다. (예시 11.2 참조)

계약의 조항 중 일부 법률상, 또는 특정 상황에 따라 무효가 되거나 이행이 불가능한 상황에서도 전체 계약이 무효가 되지 않도록 하는 계약의 안정성을 확보하기 위한 규정도 포함한다. (예시 11.3 참조)

더불어 계약 내용의 중요한 사항에 대한 통지, 조건의 변경이나 이행 촉구, 해지 등을

통지하는 경우 통지 방식을 사전에 정하여 일방 당사자의 통지가 상대방에게 정확히 도달하는 것을 확인 위해 통지의 방식을 정한다. 최근에는 수식 확인이 가능한 이메일을 통한 통지를 주로 이용한다.(예시11.4 참조)

고용 계약과는 달리 프리랜서 용역 계약 당사자는 고용 관계가 아닌 독립 계약자임을 확인하는 조항을 담는다. 클라이언트(제작사)와 프리랜서(창작자)의 독립적인 업무의 위탁 및 수탁 관계이므로 고용 계약과는 달리 미국 애니메이션 길드 가이드라인에서 정하고 있는 보수, 근무 시간, 복지 등의 규정의 적용이 되지 않음을 명확히 하기 위함이다. (예시 11.5 참조)

[예시]

- |   |
|---|
| <p>11. 기타</p> <p>11.1 본 계약은 양 당사자 간의 완전한 합의를 구성하며 이전의 모든 계약을 대체한다.</p> <p>11.2 본 계약은 양 당사자의 서면 합의 및 서명을 통해 수정, 변경될 수 있다.</p> <p>11.3 본 계약 조항의 일부가 무효이거나 이행 불가능한 것으로 판단되는 경우에도 해당 조항을 제외한 나머지 조항은 완전한 효력을 유지한다.</p> <p>11.4 본 계약에 따라 요구되거나 허용되는 모든 통지는 서면으로 이루어져야 하며, 직접 전달하거나 등기 우편으로 발송하거나 수신 확인이 포함된 이메일로 발송한 경우 전달된 것으로 간주된다.</p> <p>11.5. 작가는 스튜디오의 직원이 아닌 독립 계약자임을 확인한다.</p> |
|---|

## 다. 애니메이션 제작사와 방송사 간의 방영 계약

### 1) 방영권 대상이 되는 애니메이션 개요

방영의 대상이 되는 애니메이션의 제목, 형식, 분량 등 해당 애니메이션에 대한 기본 정보와 개요를 담는다.

[예시]

- |   |
|---|
| <p>1. 대상 애니메이션</p> <p>본 계약의 대상이 되는 애니메이션은 다음과 같다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제목: [애니메이션의 제목]</li> <li>- 형식: [애니메이션의 제작 형식]</li> <li>- 유형: [시리즈물 또는 영화]</li> <li>- 분량: [시리즈물의 경우 총 에피소드 수]</li> <li>- 시간: [에피소드별 러닝 타임]</li> </ul> |
|---|

## 2) 방영권의 부여

제작사가 보유하고 있는 애니메이션 시리즈물 또는 애니메이션 영화에 방영권을 해당 방송사에 부여한다는 내용이 본 계약의 핵심이 된다. 방영권을 부여하는 기간, 즉 방영 기간을 명시한다. 방송사의 채널(방송권) 또는 플랫폼(전송권)인지를 명시하고, 해당 기간 동안 독점 방영인지 비독점적 방영인지를 명시한다. 방영 지역이 미국 국내인지, 북미 지역인지, 글로벌인지 등에 대해 특정한다.

### [예시]

#### 2. 권리의 부여

본 계약에 따라 제작자는 \_\_\_\_\_(시작일)부터 \_\_\_\_\_(종료일)까지 \_\_\_\_년 동안 방송사의 네트워크/플랫폼("네트워크")을 통해 프로그램을 [방송, 전송] 할 수 있는 [독점 또는 비독점적] 권리를 방송사에게 부여한다.

## 3) 방영 지역

프로그램을 방영하게 될 지역을 명시한다. 미국 국내로 한정할 것인지, 북미 지역인지, 글로벌인지 등을 협의하여 특정한다.

### [예시]

#### 3. 방영 지역

본 계약에 따라 부여된 방송 권한은 다음 지역으로 정한다: \_\_\_\_\_("지역").

## 4) 방영 일정

제1조에서 정한 프로그램 개요를 바탕으로 하여 본 계약의 기간 동안 애니메이션의 방영 일정을 명시한다. 시리즈물의 경우 각 에피소드의 편수, 방영 일수, 방영 시간, 재방영 일정 등에 대하여 상세히 기재한다.

### [예시]

#### 4. 방영 일정

방송사는 다음 일정에 따라 프로그램을 방영한다.

- 에피소드 수, 방영일, 방영시간 등
- (재방영을 포함하는 경우) 재방영 일정 명시

## 5) 애니메이션 등의 전달

프로그램 방영을 위하여 제작사가 방송사에 제공하여야 할 자료 및 항목을 구체적으로 명시한다. 예를 들어 각 에피소드의 마스터 카피, 홍보 자료, 자막 파일 등이며 기타 필요한 추가 자료들을 본 계약에 명시하거나 별첨문서를 통해 정한다.

### [예시]

#### 5. 애니메이션 등의 제공

5.1. 제작사는 프로그램 방영에 필요한 일체의 자료를 방송사에게 제공한다. 제공해야 할 자료는 다음을 포함 하되 이에 국한되지 않는다.

- [     ] 형식으로 된 에피소드의 마스터 사본
- 홍보 자료
- 자막 파일
- 기타 [별첨 A]에 명시된 모든 추가 자료

5.2. 제작사는 전항의 자료를 \_\_\_\_\_까지 방송사에 제공한다.

## 6) 방영료 및 지급 일정

프로그램 방영에 대한 대가, 즉 방영권료에 대한 총액을 명시하고, 지급일정을 정한다. 대체로 총액은 계약 체결 시 일부를 선금으로 지급하고, 애니메이션 자료 등을 제공한 시점에 중도금, 프로그램의 첫 방영 후 잔금을 지급하는 형태로 분할 지급한다. 재방영이 있는 경우 재방영료에 대해서는 별도로 지급 일정을 정하여 명시한다 .

### [예시]

#### 6. 방영료 및 지급 일정

6.1 방송사는 방영에 대한 대가로 제작사에게 \$\_\_\_\_\_의 금액을 지급한다.

6.2. 지급 일정은 다음과 같다.

- 본 계약 체결 시 \$\_\_\_\_\_
- 애니메이션 방영용 자료 제공 시 \$\_\_\_\_\_
- 프로그램 첫 방영 시 \$\_\_\_\_\_

## 7) 홍보마케팅

프로그램의 방영과 관련하여 자사 방송 채널이나 기타 미디어를 통해 프로그램을 홍보할 권리를 명시하며, 이러한 홍보활동을 위해 애니메이션 제작사는 방송사에게 홍보 자료 및 지원 활동을 하도록 의무를 부과한다.

[예시]

7. 홍보 및 마케팅

방송사는 네트워크 및 기타 미디어 채널을 통해 프로그램을 광고하고 홍보할 권리를 갖는다. 제작자는 방송사가 합리적으로 요청하는 대로 홍보 자료 및 지원을 제공해야 한다.

8) 진술 및 보증

프로그램 제작 과정에서 저작권 등 제3자의 권리 침해가 있거나 적법한 권리자가 아닌 경우 방송사는 방영에 차질이 생길 뿐 아니라 그로 인해 손해가 발생할 수밖에 없다. 제작사는 제3자로부터 권리 침해 주장이나 분쟁이 발생할 여지가 없다는 사실, 그리고 본 방영권 허락 계약을 체결할 수 있는 적법한 권리 보유자임을 진술하고 보증하는 조항이다. 마찬가지로 방송사도 프로그램을 홍보 및 방영하는 과정에서 법률 등을 위반하거나 제3자의 권리 침해를 하지 않아 본 계약의 이행에 차질이 생기지 않을 것임을 보증한다.

[예시]

8. 진술 및 보증

각 당사자는 다음을 진술하고 보증한다.

- 제작사는 본 계약을 체결할 권리와 권한이 있다.
- 본 프로그램의 제작 및 방영에 있어 제3자의 권리를 침해하지 않았으며 어떠한 법률도 위반하지 않는다.

9) 면책

전항의 진술과 보증 조항과도 연계된 조항으로 진술과 보증 조항을 위반하여 제3자로부터 권리 침해 주장이 있거나 분쟁이 발생하거나 또는 본 계약 상 의무를 위반하거나 의무를 불이행하여 상대방에 손해가 발생하는 경우 이에 대하여 면책한다는 내용을 담고 있다.

[예시]

9. 각 당사자는 본 계약의 위반으로 인해 또는 이와 관련하여 발생하는 합리적인 변호사 수임료를 포함한 모든 청구, 책임, 손해 및 비용으로부터 상대방을 면책하고, 방어하며, 손해를 입히지 않기로 보증 및 확인한다.

## 10) 계약의 해지

방영이 되기 전, 또는 방영 기간 도중 일방 당사자의 계약 위반, 의무 불이행, 또는 경영상 사정 등으로 인하여 중도에 계약을 해지하여야 하는 경우에 관한 내용을 담고 있다. 양 당사자가 계약의 해지를 상호 합의하는 경우 자유롭게 계약의 해지가 가능하며 이때 합의 해지는 추후 분쟁을 예방하기 위하여 서면 및 서명날인을 하도록 한다. 또한 일방 당사자가 계약상 중대한 의무를 불이행하는 경우 (예: 방영권료 미지급, 제작사의 애니메이션 자료 미제공 등) 시정을 알리는 서면을 송부한 후 그럼에도 시정이 이루어지지 않는 경우 해지할 수 있도록 정한다. 계약 해지는 손해배상과 연결되어 일방 당사자의 계약 위반이나 의무 불이행으로 인해 손해가 발생된 경우 해지합의 시 손해배상에 관한 내용을 담게 된다.

### [예시]

#### 10. 계약의 해지

양 당사자는 다음의 경우 본 계약을 해지 할 수 있다.

- 1) 양 당사자의 상호 서면 합의에 따라
- 2) 당사자 일방이 본 계약의 중요한 조항을 위반하거나 의무를 불이행하는 경우 상대방으로부터 위반에 대한 서면 통지를 받은 후 30일 이내에 그러한 위반을 시정하지 않는 경우.

## 11) 분쟁해결

계약 분쟁이 발생한 경우 재판을 통해 해결할 때 재판이 이루어질 관할 법원을 명시한다.

### [예시]

#### 11. 분쟁 해결

분쟁이 발생한 경우 [관할법원 등 명시 예: "캘리포니아주 로스앤젤레스시 00 카운티"]에서 재판을 통해 해결한다.

## 12) 준거법

미국은 연방제 국가로 각 주마다 규율하는 법률이 다르며, 제작사 또는 스튜디오 소재지와 방송사의 소재지가 다를 수 있으므로 분쟁 발생시 규율하게 될 준거가 되는 주의 법률을 사전에 정한다.

[예시]

12. 준거법

본 계약은 미국 캘리포니아주의 법률에 따라 규율되고 이에 따라 해석된다.

13) 비밀유지

모든 콘텐츠 산업과 마찬가지로 애니메이션 제작사나 방송사의 내부 비밀정보, 프로그램 방영과 관련한 내부 계획 등 본 계약 체결 및 이행 과정에서 지득하는 영업 정보 등에 대한 상호 비밀 유지의 의무를 부과한다.

[예시]

13. 각 당사자는 본 계약의 조건과 본 계약을 이행하는 과정에서 상대방으로부터 얻은 기밀 정보를 기밀로 유지하고 상대방의 사전 서면 동의 없이 제3자에게 공개하지 않기로 동의한다.

14) 기타

본 계약서에서 정한 내용과 조건이 유일한 구속력이 발생하는 합의의 최종 결과물이며 이에 따라 기존에 별도의 계약을 체결하였거나 간단한 양식의 합의서나 구두 또는 서면으로 약정한 내용들은 본 계약으로 대체된다는 점을 명확히 하는 내용을 담는다.(예시 14.1 참조)

또한, 본 계약서의 내용을 수정, 변경, 삭제, 추가하고자 하는 경우에는 별도의 서명날인을 한 서면을 요한다는 요건을 명시한다. (예시 14.2 참조)

계약의 조항 중 일부 법률상, 또는 개별 상황에 따라 무효가 되거나 이행이 불가능한 상황에서도 전체 계약이 무효가 되지 않도록 하는 계약의 안정성을 확보하기 위한 규정이 포함한다. (예시 14.3 참조)

더불어 계약 내용의 중요한 사항에 대한 통지, 조건의 변경이나 이행 촉구, 해지 등을 통지하는 경우 통지 방식을 사전에 정하여 일방 당사자의 통지가 상대방에게 정확히 도달하는 것을 확인 위해 통지의 방식을 정한다. 최근에는 수식 확인이 가능한 이메일을 통한 통지를 주로 이용한다.(예시14.4 참조)

[예시]

14. 기타

14.1 본 계약은 양 당사자 간의 완전한 합의를 구성하며 이전의 모든 계약을 대체한다.

14.2 본 계약은 양 당사자의 서면 합의 및 서명을 통해 수정, 변경될 수 있다.

14.3 본 계약 조항의 일부가 무효이거나 이행 불가능한 것으로 판단되는 경우에도 해당 조항을 제외한 나머지 조항은 완전한 효력을 유지한다.

14.4 본 계약에 따라 요구되거나 허용되는 모든 통지는 서면으로 이루어져야 하며, 직접 전달하거나 등기 우편으로 발송하거나 수신 확인이 포함된 이메일로 발송한 경우 전달된 것으로 간주된다.

## 5. 시사점

미국은 전 세계 애니메이션 산업의 주축이 되는 가장 큰 규모의 시장이며 오랜 기간 동안 대규모 자본을 투입해 인기 있는 IP들을 지속적으로 개발, 생산, 유통해 왔으며 어린이용 애니메이션이 대부분인 국내에 비해 대부분은 성인용 애니메이션이다. 애니메이션에 대한 대중적 인기도 높을 뿐만 아니라 하나의 IP로 웹툰, 애니메이션, 영화, 시리즈물 등 다양하게 활용하는 순환 생태계를 구축하고 있다. 따라서 군소 독립 제작사들이 방송사에 의존하거나 외부의 투자를 받아 공동제작 형태로 진행하는 국내 애니메이션 업계와는 달리 글로벌 규모의 대형 영화 제작사의 자회사 형태의 애니메이션 전문 제작사(스튜디오) 또는 대형 스튜디오 중심으로 되어 있으며 제작사 자체의 역량이나 규모가 커서 제작사가 생태계의 최상단에 위치에 있다.

따라서 제작사의 애니메이션을 제작시 시나리오 작가, 작화 작가를 등 창작자 및 다양한 직무를 담당하는 크리에이터 스태프들은 직접 고용의 형태로 계약을 체결한다. 대형 제작사가 직접 고용하는 경우도 있으나 프리랜서 용역 계약을 체결하는 국내와는 사정이 다르다. 국내와 달리 고용 유연성이나 탄력성이 있는 미국의 고용의 형태는 단기 계약, 장기 계약, 프로젝트별 계약 등 계약의 형태는 다양하며 해고 또한 자유롭다. 최근에는 3D 모델링, AI 등 첨단 IT 기술 접합된 ‘고도화’된 애니메이션 장르 위주로 재편되고 있어 애니메이션 제작기간이 크게 단축되거나 관련 인력의 규모나 예산도 축소되고 있다.

한편으로는 자체 스트리밍(OTT) 플랫폼을 운영함으로써 애니메이션의 자체 제작, 자사 플랫폼을 통한 방영, 유통 및 부가사업을 일원화하는 수직적 구조를 띄고 있다. 최근에는 극장용이나 TV용보다는 플랫폼용 애니메이션 제작 비중이 높아 방송사에 대한 의

존도는 거의 없으며, 방송사와는 대체로 기존에 제작한 구작 또는 이미 플랫폼 등을 통해 독점 방영한 애니메이션의 재방영을 위한 납품계약을 체결하여 재방영료 수익을 수취한다. 따라서 거대 제작사와 거대 방송사 간의 방영 계약에 있어 상호 교섭력의 불균형이나 공정성이 이슈가 되는 경우는 거의 없다.

미국은 계약자유의 원칙, 시장주의 원칙에 따라 사인 간 계약을 체결하는 것이 대원칙이며 따라서 반독점법, 방송관련법, 청소년보호법, 지적재산권법 등 애니메이션 산업 유관 법률 및 제도에 따라 규율하는 것 외에 정부가 직접적으로 개입하는 경우는 없다. 따라서 국내에서처럼 미국 애니메이션 업계에는 정부나 공공기관이 제작, 배포하여 사용을 권고하는 표준계약서나 표준 가이드라인은 존재하지 않는다. 다만 대형 애니메이션 제작사와 애니메이션 산업 종사자 간의 계약 체결에 있어 공정성과 균형을 확보하기 위해, 여타 할리우드 영화 및 드라마 업계와 유사한 방식으로 애니메이션 종사자들은 노조를 결성하여 제작사 대표단과 협상을 통해 매 3년마다 표준 조건이 되는 '기본 계약'을 체결함으로써 일종의 표준화된 기준을 만들어 사용한다.

요컨대, 현재 미국에서 통용되는 계약의 유형은 애니메이션 제작사와 애니메이션 종사자 간의 고용 계약, 애니메이션 길드의 회원이 아닌 애니메이션 제작사와 프리랜서 간의 용역 제공 계약, 애니메이션 제작사와 방송 채널/플랫폼사 간의 방영 또는 재방영 계약 등 크게 세 가지 유형으로 나눌 수 있다.

이와 같이 국내와 미국의 애니메이션 업계의 규모와 구조가 명확히 다르다는 점에서 직접적인 비교는 어려우나 상대적으로 작은 규모의 국내 애니메이션 업계의 발전과 상생 구조를 위해 참고해야 할 만한 지점은 분명히 있다. 첫째, 애니메이션이라는 장르는 다수 창작자들의 기여를 통해 영상물이라는 하나의 완결된 저작물로 만들어진다. 개별 창작자의 역량이 중요하지만 동시에 각 창작자가 자신이 창작한 부분에 대해 각각 저작권을 보유하지 않고 제작사의 업무상저작물로서 회사에 독점 귀속되므로 창작자들의 기여에 대한 정당한 보상이 중요하다. 미국의 경우 권리의 양도 및 회사의 저작권 독점 귀속을 명확히 하는 대신 노무 또는 용역 제공에 대한 기본 보수 외에 해당 애니메이션의 성과에 따라 추가 인센티브를 제공하도록 정하고 있다. 또한 고용 계약에서는 퇴직금, 보험, 기타 회사 직원으로서의 혜택 등을 제공한다. 따라서 저작물을 제작사에 양도하더라도 추가적 수익이 발생할 수 있다는 점에서 창작자들이 동기 유인 요인이 된다

구체적으로는 미국 애니메이션 길드와 제작사 대표가 단체 협상을 통해 고용 계약서

에 반드시 포함되어야 할 내용들을 제시하고, 각 직종별, 경험 및 역량 별 등급을 나누어 최저 임금 테이블을 만들고, 근무 시간을 정하며, 추가 근무 시, 추가 수당, 인센티브 조건을 매우 상세하게 규정하여 '기본 계약(Master Agreement)이라는 가이드라인을 정하고 이를 준수하도록 강제한다. 또한 3년마다 재협상을 통해 물가 인상을 등을 반영하여 최저 임금 및 보수 등을 포함, 가이드라인을 다시 제정한다. 각 제작사는 단체 협약을 통해 정한 가이드라인을 기준으로 하여 자체 기준을 수립, 개별 창작자 및 스태프들과 고용 계약을 체결한다. 특히 애니메이션 프로덕션 보드, 스토리 및 구성 작가, 보조 애니메이터, 레이아웃, 배경 제작, 보조 연출, 주연출, 시나리오 작가와 컬러 디자이너, 페인터, CGI 애니메이터 등 애니메이션 제작 공정 내 다양한 직무의 역할과 업무를 세분화하고, 역량과 경력에 따라 차별화하여 그에 부합하는 합리적인 보수기준을 제시하고 있다. 또한 분쟁 발생 시, 소송 제기 등 상대적으로 분쟁에 대응하기 어려운 창작자들을 위하여 미국 애니메이션 노조에서 중재를 통해 해결하도록 하고 있다.

비록 미국 애니메이션 산업의 생태계가 국내와 차이는 있고, 정부가 제정, 고시, 배포하는 표준계약서 또는 표준 가이드라인은 없지만, 대형 제작사들과 노조 간에 단체 협상을 통해 표준화된 기준을 제시한다는 점은 국내 애니메이션 업계에서 참고할 만하다. 애니메이션이라는 장르의 특성상 저작권권을 제작사에 양도하고 제작사가 배급, 유통, 2차 창작물 제작 등을 주도하는 대신 개별 창작자들은 합리적인 보수를 보장 받고, 자신이 창작에 참여한 애니메이션이 유통 과정에서 수익을 창출할 때 추가 보수로서 인센티브를 지급받도록 보장하는 것이 필요해 보인다. 또한 애니메이션 종사자들의 각 직무를 명확히 규정하고 이에 적합한 합리적인 보수 기준을 정하고, 창작자들 경력에 중요한 지표가 될 수 있는 크레딧 표기 (영화와 드라마처럼 참여 인력의 역할과 성명을 완성된 애니메이션 영상물에 표기하도록 하는 것)도 필요하다. 더불어 분쟁 발생 시 소극적으로 대응할 수밖에 없는 애니메이션 업계 종사자를 위한 현재의 한국콘텐츠진흥원에서 제공하는 조정 서비스 외에 중재제도와 같은 적극적인 대체적 분쟁 해결 절차를 제공하는 것도 바람직해 보인다.



## 표준계약서 인식 및 사용 실태



## 제1절 애니메이션 표준계약서 이용 실태조사 개요<sup>16)</sup>

---

### 1. 조사 개요

#### 가. 조사 목적

한국콘텐츠진흥원은 애니메이션 표준계약서의 사용 현황 파악, 애니메이션 산업 환경 변화에 따른 현행 표준계약서의 문제점 및 애로점 파악 등을 위하여 <2024년 애니메이션 분야 표준계약서 이용 실태조사>를 진행하였다. 본 연구에서는 표준계약서 개선에 앞서 한국콘텐츠진흥원에서 진행한 실태조사의 내용 중 일부를 활용하여 애니메이션 표준계약서의 인식도, 이용 필요성, 활용 방식과 정도, 개선필요 사항 등을 파악하였다.

#### 나. 조사 대상

조사대상은 제작사와 창작자의 경우 2022~2023년 한국콘텐츠진흥원의 애니메이션 분야 지원사업 4개에 대한 수혜 및 비수혜 대상자(제작사, 창작자)를 대상으로 하였다. 다음으로 방송사 및 투자사는 애니메이션 분야에 대한 투자 및 방송 경험이 있는 담당자를 대상으로 진행하였다.

#### 다. 조사 방법 및 기간

조사방법은 조사대상에 대한 사전 섭외 후 온라인(이메일), 방문조사 등 복합조사 방식으로 이루어졌으며 조사를 위해 애니메이션 관련 협단체의 협조가 이루어졌다. 조사 기간은 2024년 8월~10월까지 약 3개월간이었다.

---

16) 본 장은 한국콘텐츠진흥원의 협조로 <2024년 애니메이션 분야 표준계약서 이용 실태조사>의 일부 데이터를 활용하여 정리하였음. 단, 한국콘텐츠진흥원의 실태조사 과업이 완전히 마무리 된 것은 아니기 때문에 (24년 10월 기준), 데이터 정제과정에서 조사결과는 본 연구에서의 결과와 일부 달라질 수 있음

## 2. 응답자 특성

### 가. 기업(제작사, 투자사, 방송사)

조사에 참여한 기업은 총 119개로, 이 중 108개(90.8%)는 제작사, 5개(4.2%)는 투자사, 6개(5.0%)는 방송사이다. 지역별로는 서울/수도권에 거주하는 응답자가 101개(84.9%)로 대다수를 차지하며, 충청/강원권은 1개(0.8%), 경상권은 7개(5.9%), 전라/제주권은 10개(8.4%)로 나타났다. 응답자의 업력은 5년 미만이 42개(35.3%), 5년에서 10년 미만이 37개(31.1%), 10년 이상이 40개(33.6%)로 분포되어 있다. 종사자 수에 따라 살펴보면 10명 이하의 직원 수를 보유한 경우가 75개(63.0%), 11명 이상 100명 미만의 직원 수를 보유한 경우가 40개(33.6%), 100명 이상의 직원 수를 보유한 경우가 4개(3.4%)로 나타났다. 기타 자세한 사항은 표를 참고할 수 있다.

〈표 4-1〉 기업 응답자 일반현황

구분		갯수	비율(%)
유형(전체)	제작사	108	90.8
	투자사	5	4.2
	방송사	6	5.0
지역(전체)	서울/수도권	101	84.9
	충청/강원권	1	0.8
	경상권	7	5.9
	전라/제주권	10	8.4
회사 업력	5년 미만	42	35.3
	5년~10년 미만	37	31.1
	10년 이상	40	33.6
종사자 수	10명 이하	75	63.0
	11명~100명 미만	40	33.6
	100명 이상	4	3.4
기업형태	개인사업체	25	21.0
	영리법인	89	74.8
	비영리법인	2	1.7
	비법인단체	1	0.8
	기타	2	1.7

## 나. 창작자(시나리오, 음악)

분석에 활용한 창작자 응답 갯수는 총 31개로, 이 중 응답자 9명(29.0%)은 시나리오(작가) 분야, 22명(71.0%)은 음악(음악감독, 음악 PD 등) 분야 창작자였다. 지역별로는 서울/수도권에 거주하는 응답자가 28명(90.3%)로 대다수를 차지하며, 충청/강원권은 1명(3.2%), 전라/제주권은 2명(6.5%)로 나타났다. 응답자의 업력은 10년 미만이 12명(38.7%), 10~19년이 6명(19.4%), 20년~24년이 5명(16.1%), 25년 이상이 8명(25.8%)로 나타났다. 참여작품 수는 4편 미만이 10명(32.3%), 4편에서 9편이 7명(22.6%), 10편 이상이 14명(45.2%)로 나타났다. 마지막으로 창작자들이 2023년 계약한 연간 계약 건수를 보면 1건이 17명(54.8%), 2건이 5명(16.1%), 3~5건이 8명(25.8%), 6건 이상이 1명(3.2%)로 조사되었다.

〈표 4-2〉 창작자 응답자 일반현황

구분		갯수	비율(%)
유형	시나리오(작가)	9	29.0
	음악(감독, PD 등)	22	71.0
지역	서울/수도권	28	90.3
	충청/강원권	1	3.2
	전라/제주권	2	6.5
활동기간	10년 미만	12	38.7
	10년~19년	6	19.4
	20년~24년	5	16.1
	25년 이상	8	25.8
참여작품 수	4편 미만	10	32.3
	4편~9편	7	22.6
	10편 이상	14	45.2
2023년 연간 계약 건수	1건	17	54.8
	2건	5	16.1
	3건~5건	8	25.8
	6건 이상	1	3.2

## 제2절 조사결과

### 1. 표준계약서 인지도

먼저 애니메이션 표준계약서의 전반적인 인지도를 파악해 보았다. 기업들의 응답을 살펴보면, 제작사는 64.8%가 알고 있다고 했고, “알고는 있으나 구체적인 내용은 모른다”는 응답은 26.9%였으며 “전혀 모른다”는 응답은 8.3%에 그쳤다. 투자사는 80.0%가 알고 있다고 응답했다. “알고는 있으나 구체적인 내용은 모른다”는 응답은 20.0%였고, “전혀 모른다”는 응답은 없었다. 방송사는 66.7%가 “알고 있다”고 응답했고, 33.3%는 “알고는 있으나 구체적인 내용은 모른다”고 답했다. “전혀 모른다”는 응답은 없었다.

다음으로 창작자 직군에 대하여 전반적인 인지도를 파악해 보았다. 먼저 시나리오(작가) 분야 응답자는 55.6%가 “알고 있다”고 했으며, 33.3%는 “구체적인 내용을 모른다”고 답했다. 11.1%는 “전혀 모른다”고 응답했다. 그에 비해 음악(감독, PD 등) 분야 응답자는 68.2%가 “알고 있다”고 답했고, 22.7%는 “구체적인 내용을 모른다”고 했다. “전혀 모른다”는 응답은 9.1%였다.

〈표 4-3〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 인지도

구분	① 알고 있다	② 알고는 있으나 구체적인 내용은 모른다	③ 전혀 모른다
제작사	64.8%	26.9%	8.3%
투자사	80.0%	20.0%	0.0%
방송사	66.7%	33.3%	0.0%
시나리오(작가)	55.6%	33.3%	11.1%
음악(감독, PD 등)	68.2%	22.7%	9.1%

## 2. 표준계약서 이용 필요성

### 가. 이용 필요성

애니메이션 표준계약서 이용 필요성에 대한 응답은 다음과 같다. 먼저 기업들의 응답을 살펴보면, 제작사는 79.6%가 표준계약서가 “필요하다”고 응답했으며, 20.4%는 “필요 없다”고 답했다. 투자사와 방송사는 100.0%가 표준계약서가 “필요하다”고 응답해, 모두 표준계약서의 필요성을 강하게 인식하고 있음을 알 수 있다.

다음으로 창작자 직군에 대한 응답을 살펴보면, 시나리오(작가) 분야 응답자의 88.9%가 표준계약서가 “필요하다”고 했으며, 11.1%는 필요 없다고 답했다. 음악(감독, PD 등) 분야 응답자의 경우, 90.9%가 “필요하다”고 응답했으며, 9.1%는 “필요 없다”고 응답했다. 이 결과는 전반적으로 투자사와 방송사를 포함한 모든 직군에서 표준계약서의 필요성에 대한 인식이 높다는 점을 보여준다. 제작사는 다른 직군에 비해 다소 낮지만, 여전히 79.6%가 표준계약서의 필요성을 인식하고 있다.

〈표 4-4〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 이용 필요성 여부

구분	① 필요하다	② 필요없다
제작사	79.6%	20.4%
투자사	100.0%	0.0%
방송사	100.0%	0.0%
시나리오(작가)	88.9%	11.1%
음악(감독, PD 등)	90.9%	9.1%

### 나. ‘① 필요하다’고 응답한 이유

다음은 표준계약서가 필요하다고 응답한 경우에 한해서 그 구체적인 이유를 살펴본 결과이다. 먼저 기업들의 응답을 살펴보았다. 제작사는 65.1%가 “공신력 있는 정부 표준계약서 이용이 각 당사자에게 도움이 되기 때문에” 표준계약서를 사용한다고 응답했다. 19.8%는 “제작사와 창작자 상호간 표준계약서 이용 시 입장을 충분히 반영할 수 있어서”라고 답했고, 2.3%는 “창작자가 원하는 계약 내용이 충분히 반영되어 있어서”라고 응답했다. 8.1%는 “애니메이션 제작의 목적과 내용이 상황에 따라 바뀌더라도 계약서 내용이 충분히 반영되어 있기 때문에”라고 응답했으며, 4.7%는 기타 이유를 들었다. 투

자사는 60.0%가 “공신력 있는 정부 표준계약서 이용이 각 당사자에게 도움이 되기 때문에” 사용한다고 응답했으며, 40.0%는 “애니메이션 제작의 목적과 내용이 상황에 따라 바뀌더라도 내용이 충분히 반영되어 있기 때문에” 사용한다고 답했다. 다른 이유로는 응답하지 않았다. 방송사는 50.0%가 “공신력 있는 정부 표준계약서 이용이 각 당사자에게 도움이 되기 때문에” 사용한다고 했으며, 나머지 50.0%는 “제작사와 창작자 상호간 표준계약서 이용 시 입장을 충분히 반영할 수 있어서” 사용한다고 응답했다.

다음으로 창작자 직군에 대한 응답을 살펴보았다. 시나리오(작가) 분야 응답자의 75.0%는 “공신력 있는 정부 표준계약서 이용이 각 당사자에게 도움이 되기 때문에” 사용한다고 답했고, 25.0%는 “제작사와 창작자 상호간 표준계약서 이용 시 입장을 충분히 반영할 수 있어서”라고 응답했다. 음악(감독, PD 등) 분야 응답자는 75.0%가 “공신력 있는 정부 표준계약서 이용이 각 당사자에게 도움이 되기 때문에” 사용한다고 답했고, 15.0%는 “제작사와 창작자 상호간 입장을 충분히 반영할 수 있어서” 사용한다고 답했다. 10.0%는 “애니메이션 제작의 목적과 내용이 상황에 따라 바뀌더라도 내용이 충분히 반영되어 있기 때문에” 사용한다고 응답했다.

이 결과는 제작사와 창작자 모두 표준계약서의 공신력이 표준계약서를 사용하는 주요 이유임을 보여주며, 특히 투자사와 방송사는 각각 목적과 상황에 맞춘 계약서 내용의 반영을 중요하게 생각하고 있음을 나타낸다.

〈표 4-5〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 필요 응답 이유

구분	① 공신력 있는 정부 표준계약서 이용이 각 당사자에게 도움이 되기 때문에	② 제작사와 창작자 상호간 표준계약서 이용시 입장을 충분히 반영할 수 있어서	③ 창작자가 원하는 계약 내용이 표준계약서 내용에 충분히 반영되어 있어서	④ 애니메이션 제작의 목적과 내용이 상황에 따라 바뀌더라도 내용이 충분히 반영되어 있기 때문에	⑤기타
제작사	65.1%	19.8%	2.3%	8.1%	4.7%
투자사	60.0%	0.0%	0.0%	40.0%	0.0%
방송사	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%
시나리오(작가)	75.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%
음악(감독, PD 등)	75.0%	15.0%	0.0%	10.0%	0.0%

## 나. '② 필요없다'라고 응답한 이유

다음은 표준계약서가 필요 없다고 응답한 경우에 한해서 그 구체적인 이유를 살펴본 결과이다. 먼저 기업의 응답을 살펴보았는데 기업들 중 표준계약서가 필요없다고 응답한 경우는 제작사로 한정된다. 제작사는 응답자의 40.9%가 “정부 표준계약서를 작성해도 신뢰가 가지 않기 때문에” 필요 없다고 응답했다. 27.3%는 “표준계약서가 어렵고 이해가 안 되기 때문에” 필요 없다고 했으며, 18.2%는 “자체적으로 사용하는 계약서가 있기 때문에” 필요 없다고 응답했다. 4.5%는 “자체 계약서를 활용해도 충분히 공정하다고 생각하기 때문에” 필요 없다고 했으며, 9.1%는 기타 이유를 들었다.

다음으로 창작자 직군에 대한 응답을 살펴보았다. 시나리오(작가) 분야 응답자는 100.0%가 “표준계약서 이용이 현장에서는 잘 반영되지 않기 때문에” 표준계약서가 필요 없다고 응답했다. 음악(감독, PD 등) 분야에서는 50.0%가 “자체적으로 사용하는 계약서가 있기 때문에” 필요 없다고 응답했으며, 나머지 50.0%는 기타 이유를 들었다. 이 결과는 제작사에서 신뢰 부족과 표준계약서의 난해함이 주요 이유로 나타났으며, 시나리오(작가)는 현장에서의 실질적인 적용 부족을 가장 큰 이유로 들었다. 반면 음악(감독, PD 등) 분야에서는 자체 계약서의 존재가 표준계약서 사용을 회피하는 주된 이유임을 알 수 있다. 기타 응답은 애니메이션의 일부분만 제작하는 외주 제작사간의 계약을 위한 표준계약서가 필요하다는 내용이었다.

〈표 4-6〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 불필요 응답 이유

구분	① 정부 표준계약서를 작성해도 신뢰가 가지 않기 때문에	② 자체적으로 사용하는 계약서가 있기 때문에	③ 자체계약서를 활용해도 충분히 공정하다고 생각하기 때문에	④ 표준 계약서가 어렵고 이해가 안 되기 때문에	⑤ 표준계약서 이용이 현장에서는 잘 반영되지 않기 때문에	⑥ 기타
제작사 n=22	40.9%	18.2%	4.5%	27.3%	0.0%	9.1%
시나리오 (작가) n=1	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%
음악 (감독, PD 등) n=2	0.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	50.0%

### 3. 표준계약서 활용방식

#### 가. 전반적인 활용 방식

다음은 애니메이션 분야에서 정부 표준계약서 활용 방식에 대해 알아보았다. 먼저 기업들의 응답을 살펴보았다. 제작사는 42.4%가 표준계약서 전체를 이용한다고 응답했으며, 30.3%는 표준계약서의 일부 조항만을 사용한다고 답했다. 반면, 27.3%는 자체적으로 만든 계약서를 사용한다고 밝혔다. 투자사는 40.0%가 표준계약서 전체를 사용한다고 응답했으며, 같은 비율인 40.0%가 일부 조항만을 이용한다고 답했다. 자체 계약서를 사용하는 비율은 20.0%였다. 방송사는 표준계약서 전체를 사용하는 경우가 없었으며, 83.3%가 일부 조항만을 사용한다고 응답했다. 자체적으로 만든 계약서를 사용하는 비율은 16.7%였다.

다음으로 창작자 직군에 대한 응답을 살펴보았다. 시나리오(작가) 분야 응답자는 25.0%가 표준계약서 전체를 이용한다고 했으며, 같은 비율인 25.0%가 일부 조항만을 사용한다고 답했다. 자체 계약서를 사용하는 경우는 절반인 50.0%였다. 음악(감독, PD 등) 분야 응답자는 55.0%가 표준계약서 전체를 사용한다고 응답했으며, 30.0%는 일부 조항만을 사용한다고 답했다. 자체 계약서를 사용하는 경우는 15.0%였다.

〈표 4-7〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 활용 방식

구분	① 표준계약서 전체를 이용한다	② 표준계약서 일부 조항만 이용한다	③ 이용하지 않고 자체적으로 만든 계약서를 사용한다
제작사	42.4%	30.3%	27.3%
투자사	40.0%	40.0%	20.0%
방송사	0.0%	83.3%	16.7%
시나리오 (작가)	25.0%	25.0%	50.0%
음악 (감독, PD 등)	55.0%	30.0%	15.0%

## 나. '① 표준계약서 전체를 이용한다'는 응답의 이유

다음은 표준계약서를 전체적으로 이용한다고 응답한 이유를 구체적으로 살펴본 결과이다. 기업들은 방송사를 제외한 제작사와 투자사가 표준계약서 전체를 이용한다는 응답을 하였다. 제작사는 42.9%가 “애니메이션 창작자, 제작사, 투자사와 상호이익을 도모하기 위해” 표준계약서를 이용한다고 응답했다. 38.1%는 “정부 표준계약서가 공신력이 있고 이해관계자에게 신뢰감을 형성하기 때문에”라고 답했으며, 16.7%는 “제작사의 제안 때문에” 사용한다고 응답했다. 2.4%는 “변화하는 애니메이션 제작 환경과 여건을 적절하게 반영한 계약서이기 때문에”라고 응답했다. 투자사는 50.0%가 “제작사의 제안 때문에” 표준계약서를 사용한다고 답했고, 나머지 50.0%는 “정부 표준계약서가 공신력이 있고 이해관계자에게 신뢰감을 형성하기 때문에” 사용한다고 응답했다.

다음으로 창작자 직군에 대한 응답을 살펴보았다. 시나리오(작가) 분야 응답자는 50.0%가 “애니메이션 창작자, 제작사, 투자사와 상호이익을 도모하기 위해” 사용한다고 응답했으며, 나머지 50.0%는 “정부 표준계약서의 공신력과 신뢰감” 때문이라고 답했다. 음악(감독, PD 등) 분야에서는 54.5%가 “정부 표준계약서가 공신력이 있고 이해관계자에게 신뢰감을 형성하기 때문에” 표준계약서를 사용한다고 응답했다. 27.3%는 “상호이익을 도모하기 위해” 사용한다고 했으며, 9.1%는 각각 “제작사의 제안 때문에”와 “변화하는 제작 환경과 여건을 적절하게 반영한 계약서이기 때문에” 사용한다고 답했다.

〈표 4-8〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 전체 이용 이유

구분	① 애니메이션 창작자, 제작사, 투자사와 상호이익을 도모하기 위해	② 제작사의 제안 때문에	③ 정부 표준계약서가 공신력이 있고 이해관계자에게 신뢰감을 형성하기 때문에	④ 변화하는 애니메이션 제작 환경과 여건을 적절하게 반영한 계약서이기 때문에
제작사	<b>42.9%</b>	16.7%	38.1%	2.4%
투자사	0.0%	<b>50.0%</b>	<b>50.0%</b>	0.0%
시나리오 (작가)	<b>50.0%</b>	0.0%	<b>50.0%</b>	0.0%
음악 (감독, PD 등)	27.3%	9.1%	<b>54.5%</b>	9.1%

#### 다. ‘② 표준계약서 일부만 활용한다’의 이유

다음은 표준계약서를 일부만 활용한다고 응답한 경우 그 이유를 구체적으로 살펴본 결과이다. 먼저 기업들의 응답을 보면, 제작사는 60.0%가 “계약 당사자 간에 필요한 항목을 추가하기 위해서” 표준계약서를 일부만 활용한다고 응답했다. 20.0%는 “제작사의 권리 부분을 좀 더 명확히 하기 위해서”라고 답했고, 13.3%는 “불필요한 내용을 제외하고 사용하기 위해”라고 응답했다. 6.7%는 기타 이유를 들었다. 투자사는 100.0%가 “불필요한 내용을 제외하고 사용하기 위해” 표준계약서를 일부만 활용한다고 응답했다. 방송사는 80.0%가 “계약 당사자 간에 필요한 항목을 추가하기 위해서” 표준계약서를 일부만 활용한다고 답했고, 20.0%는 “제작사의 권리 부분을 좀 더 명확히 하기 위해서”라고 응답했다.

다음으로 창작자 직군에 대한 응답을 보면, 시나리오(작가) 분야 응답자는 50.0%가 “불필요한 내용을 제외하고 사용하기 위해” 표준계약서를 일부만 활용한다고 응답했고, 나머지 50.0%는 “계약 당사자 간에 필요한 항목을 추가하기 위해서” 사용한다고 답했다. 음악(감독, PD 등) 분야 응답자의 경우 66.7%가 “계약 당사자 간에 필요한 항목을 추가하기 위해서” 일부만 사용한다고 응답했으며, 16.7%는 “제작사의 권리 부분을 명확히 하기 위해서”와 “불필요한 내용을 제외하고 사용하기 위해” 각각 응답했다.

〈표 4-9〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 일부 조항 이용 이유

구분	① 제작사의 권리 부분을 좀 더 명확히 하기 위해서	② 불필요한 내용을 제외하고 사용하기 위해	③ 계약 당사자 간에 필요한 항목을 추가하기 위하여	④ 기타
제작사	20.0%	13.3%	<b>60.0%</b>	6.7%
투자사	0.0%	<b>100.0%</b>	0.0%	0.0%
방송사	20.0%	0.0%	<b>80.0%</b>	0.0%
시나리오 (작가)	0.0%	<b>50.0%</b>	<b>50.0%</b>	0.0%
음악 (감독, PD 등)	16.7%	16.7%	<b>66.7%</b>	0.0%

### 라. ‘③ 이용하지 않고 자체적으로 만든 계약서를 사용한다’는 응답의 이유

다음은 표준계약서를 이용하지 않고 자체적으로 만든 계약서를 사용한다고 응답한 경우 그 구체적인 이유를 살펴본 결과이다. 먼저 제작사는 44.4%가 “애니메이션 제작의 목적이 달라 계약서들도 상황에 따라서 달라질 수 있기 때문에” 자체 계약서를 사용한다고 응답했다. 33.3%는 “기존에 이용했던 계약서의 사용이 편해서” 사용한다고 답했고, 22.2%는 “애니메이션 제작사가 원하는 계약 내용과 애니메이션 분야 정부 표준계약서 내용이 차이가 있어서” 자체 계약서를 사용한다고 응답했다. 투자사는 100.0%가 “애니메이션 제작의 목적이 달라 계약서들도 상황에 따라서 달라질 수 있기 때문에” 자체 계약서를 사용한다고 응답했다. 방송사는 100.0%가 기타 이유로 자체 계약서를 사용한다고 응답했다.

다음으로 창작자 직군에 대한 응답을 보면, 시나리오(작가) 분야 응답자는 50.0%가 “애니메이션 제작의 목적이 달라 계약서들도 상황에 따라서 달라질 수 있기 때문에” 자체 계약서를 사용한다고 응답했고, 나머지 50.0%는 기타 이유를 들었다. 음악(감독, PD 등) 분야 응답자의 경우 33.3%가 각각 “기존에 이용했던 계약서의 사용이 편해서”, “애니메이션 제작사가 원하는 계약 내용과 정부 표준계약서 내용이 차이가 있어서”, 그리고 기타 이유로 자체 계약서를 사용한다고 답했다. 기타 응답들은 주로 거래 상대방이 표준 계약서를 사용하지 않는다는 응답이었다.

〈표 4-10〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 비이용 이유

구분	① 기존에 이용했던 계약서의 사용이 편해서	② 애니메이션 제작사가 원하는 계약 내용과 애니메이션 분야 정부 표준계약서 내용이 차이가 있어서	③ 애니메이션 제작의 목적이 달라 계약서들도 상황에 따라서 달라질 수 있기 때문에	④ 기타
제작사 n=30	33.3%	22.2%	<b>44.4%</b>	0.0%
투자사 n=1	0.0%	0.0%	<b>100.0%</b>	0.0%
방송사 n=1	0.0%	0.0%	0.0%	<b>100.0%</b>
시나리오 (작가) n=4	0.0%	0.0%	<b>50.0%</b>	<b>50.0%</b>
음악 (감독, PD 등) n=3	<b>33.3%</b>	<b>33.3%</b>	0.0%	<b>33.3%</b>

#### 4. 표준계약서 개선 필요사항

마지막으로 표준계약서 개선 필요사항에 대해 파악해 보았다. 먼저 기업들의 응답을 살펴보았다. 제작사는 31.1%가 “애니메이션 창작 환경에 맞는 내용 추가”를, 28.2%가 “현재 애니메이션 산업에 맞는 조항 추가 및 개정”을 개선 사항으로 꼽았다. 투자사는 61.1%가 “표준계약서 이용 시 인지하기 어려운 용어 개선”을, 16.7%가 “현재 애니메이션 산업에 맞는 조항 추가 및 개정”을 필요로 한다고 응답했다. 방송사는 50.0%가 “현재 애니메이션 산업에 맞는 조항 추가 및 개정”을, 25.0%가 “애니메이션 창작 환경에 맞는 내용 추가”를 요구했다.

다음으로 창작자 직군에 대한 응답을 살펴보았다. 시나리오(작가)는 41.2%가 “애니메이션 창작 환경에 맞는 내용 추가”를, 29.4%가 “현재 애니메이션 산업에 맞는 조항 추가 및 개정”을 중요하게 생각한다고 응답했다. 음악(감독, PD 등)은 30.2%가 “애니메이션 창작 환경에 맞는 내용 추가”를, 25.6%가 “현재 애니메이션 산업에 맞는 조항 추가 및 개정”을 개선해야 할 사항으로 꼽았다.

〈표 4-11〉 애니메이션 분야 정부 표준계약서 개선 필요 사항(중복 허용)

구분	애니메이션 창작 환경에 맞는 내용 추가	제작 현장에서 적용이 곤란한 조항 삭제 및 개정	표준계약서 이용 시 인지하기 어려운 용어 개선	현재 애니메이션 산업에 맞는 조항 추가 및 개정	계약서 조항의 명확성 증대	기타
제작사	<b>31.1%</b>	20.9%	5.6%	<u>28.2%</u>	6.8%	7.3%
투자사	11.1%	11.1%	<b>61.1%</b>	<u>16.7%</u>	0.0%	0.0%
방송사	<u>25.0%</u>	12.5%	12.5%	<b>50%</b>	0.0%	0.0%
시나리오(작가)	<b>41.2%</b>	5.9%	11.8%	<u>29.4%</u>	5.9%	5.9%
음악(감독, PD 등)	<b>30.2%</b>	20.9%	14.0%	<u>25.6%</u>	7.0%	2.3%

애니메이션 분야 표준계약서 개선방안 연구

제5장

전문가 및 업계 의견 조사



## 제1절 개요

---

### 1. 목적 및 일시

기 제정된 애니메이션 분야 표준계약서 4종(방영권, 투자, 시나리오, 음악 표준계약서) 개선사항을 도출하고, 신규 1종(공동제작) 표준계약서 도입 내용 검토를 위해 전문가 FGI 및 서면 조사를 진행하였다.

먼저 전문가 FGI의 경우 표준계약서에 대한 전반적인 이용현황과 인식을 파악하기 위해 현장 방문을 통하여 이루어졌다. 그리고 거기서 파악된 키워드에 맞추어 표준계약서 수정안을 서면을 통하여 2차에 걸쳐 조사하는 방식으로 진행되었다.

전문가 FGI는 24년 5월 애니메이션 기업들이 위치한 구로, 판교 등 수도권 일대에서 진행되었다. 서면 자문은 주로 이메일을 통한 방식으로 진행되었다. 서면 조사 양식은 일반적으로 법개정시에 활용하는 기존 대비 변화된 내용을 비교하여 해당 내용에 대한 의견을 묻는 방식으로 진행되었다.

### 2. 참여전문가

전문가 FGI 과정에서는 인터뷰 분야별로 업계 관계자(1~4명), 연구진(2명), 법률전문가(2명) 등이 참석하였다. 차후 서면을 통해 파악된 내용에 대해서는 내부 연구진이 법률 전문가 도움을 얻어 수정하는 방식으로 진행되었다.

표준계약서 수정 과정에서는 업계의 다양한 계약 당사자의 참여가 필요하였다. 아래의 표에 정리된 것과 같은 다양한 전문가들이 참여하였다. 이 전문가들은 이후 서면 자문에도 참여하여 2~3차에 걸친 검증과정을 거쳤다.

이후에는 추가로 법률전문가를 통한 표준계약서 검토를 거쳤다.

〈표 5-1〉 기존 4종 계약서 관련 면담자

구분		기존 계약서 분야(방영권, 투자, 시나리오, 음악)
I	방송/통신사	LOO(KOO PD) KOO(EOO PD) KOO(SOO PD) HOO(OO IP사업팀장)
II	투자사	LOO(OO인베스트먼트 대표) JOO(OO파트너스 전무) SOO(OO 이사)
III	제작사	IOO(POO 대표) JOO(SOO 대표) BOO(MOO 대표)
IV	음악감독	YOO(SOO 대표) SOO(프리랜서 음악감독) POO(프리랜서 음악감독)
V	시나리오작가	COO(프리랜서 작가) KOO(프리랜서 작가) JOO(프리랜서 작가)

〈표 5-2〉 공동제작 표준계약서 관련 면담자

구분		신규 도입 필요 계약서 분야(공동제작)
I	방송/통신사	LOO(KOO PD) KOO(EOO PD) KOO(SOO PD) HOO(OO IP사업팀장)
II	제작사1그룹	KOO(KOO 대표) KOO(DOO 실장) WOO(OO 대표)
III	제작사2그룹	KOO(AOO 대표) KOO(DOO 실장) LOO(SOO PD)

### 3. 검토내용

주된 검토내용은 표준계약서의 전반적인 내용에 대한 것이었다. 제작사의 경우 검토해야 할 계약서 종류가 많았고 보통 검토할 내용은 계약 당사자별 1건 정도였다. 방송/통신사의 경우 공동제작 계약서도 검토 대상이었다.

〈표 5-3〉 기존 표준계약서 자문내용

구분	인터뷰 대상(계약당사자)				
	제작사	투자사	음악감독	시나리오작가	방송/통신사
표준계약서	방영권 투자 시나리오 음악	투자	음악	시나리오	방영권
주요내용	우측 내용 모두 해당	원금상환 및 수익분배 사업권 및 대행 수수료 지재권 및 우선협상권 등	대가 및 정산 검수 및 수정 지재권 등	시나리오 범위 집필대가 지급 검수 및 수정 지재권 등	방영권 편성시간/ 제작편수 명칭 사용 등
주요 조사 내용	적용실태 수정적용 내용 개선 필요사항 기타 의견	적용실태 수정적용 내용 개선 필요사항 기타 의견	적용실태 수정적용 내용 개선 필요사항 기타 의견	적용실태 수정적용 내용 개선 필요사항 기타 의견	적용실태 수정적용 내용 개선 필요사항 기타 의견

〈표 5-4〉 공동제작 표준계약서 자문내용

구분	인터뷰 대상(계약당사자)	
	제작사	방송/통신사
표준계약서	기존 공동제작(공동출자, 공동창작) 안 신규 공동제작 안	기존 공동제작(공동출자, 공동창작) 안
기존 계약서 검토 내용	협력 내용 저작권 귀속 사업권 보유 수익분배	협력 내용 저작권 귀속 사업권 보유 수익분배
신규 계약서 검토 내용	정의 조항 R&R 주요 내용 및 구성	-

## 제2절 사전조사 결과

### 1. 조사 개요

애니메이션 분야 표준계약서(방영권, 투자, 시나리오 집필, 음악 제작)의 활용 현황 파악 및 개선 필요성에 대한 의견수렴을 위해 제작사, 방송사, 투자사, 시나리오 작가, 음악 감독 등 애니메이션산업의 업계 전문가이자 이해당사자와의 FGI에 앞서 사전설문을 수행했다. 조사는 FGI 대상과 마찬가지로 제작사 4사, 방송·통신사 4사, 투자사 3사, 시나리오 작가 3명, 음악 감독·업체 3사를 대상으로 했다. 방송·통신사에는 방영권 계약서 활용 현황을, 투자사에는 투자 계약서 활용 현황을, 시나리오 작가에게는 시나리오 집필 계약서 활용 현황을, 음악 감독·업체에는 음악 제작 계약서 활용 현황을 조사했으며 제작사에는 표준계약서 4종 모두의 활용 현황을 조사했다.

조사 내용은 표준계약서 조항별 활용방법 및 개선 방향을 파악했다. 표준계약서 조항별로 수정 및 사용 정도에 따라 ‘① 그대로 사용함 ② 약간 수정하여 사용함 ③ 일부 문구를 사용함 ④ 잘 사용하지 않음 ⑤ 전혀 사용하지 않음’을 파악하여 조항별 ‘실용성’을 측정했다. 그 후 표준계약서 사용경험이 있는 응답자와 없는 응답자 모두에게 조항별로 개선이 필요한 정도를 조사했다. ‘개선 필요성’은 ‘① 전혀 없음 ② 조금 낮음 ③ 보통 ④ 조금 높음 ⑤ 매우 높음’의 5점 척도로 측정했다. 조항별 실용성은 개선 필요성과의 방향성 비교를 위해 ‘非실용성’으로 역 코딩하였다. 조항별 ‘非실용성’과 ‘개선 필요성’의 평균값이 높을수록 해당 조항의 실용 정도가 낮고 개선 필요성이 높음을 의미한다.

〈표 5-5〉 애니메이션산업 이해관계자 사전설문 조사 대상 및 조사 내용

표준계약서	조사 대상(계약 당사자)	
방영권	방송·통신사(4)	제작사(4)
투자	투자사(3)	
시나리오 집필	시나리오 작가(3)	
음악 제작	음악 감독·업체(3)	

〈표 5-6〉 표준계약서 조항별 실용성 및 개선 필요성 조사 방법

표준계약서 각 조항	내용 활용 방법					내용 개선 필요성				
	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
	그대로 사용	약간 수정 사용	일부 문구 사용	잘 사용 않음	전혀 사용 않음	전혀 없음	조금 낮음	보통	조금 높음	매우 높음

## 2. 조사 결과

### 가. 전반적인 경향성

표준계약서 4종에 대한 실용성 및 개선 필요성 인식을 종합적으로 살펴보면 방영권 표준계약서에 대한 개선 수요가 가장 높고 다음으로 음악 제작 표준계약서와 투자 표준계약서가 뒤를 잇고, 시나리오 집필 표준계약서가 가장 개선 수요가 낮은 것으로 나타났다. 표준계약서 조항 내용에 대한 non-use성과 개선 필요성 인식은 대부분 같은 방향으로 나타났다.

[그림 5-1] 표준계약서 조항별 non-use성 및 개선 필요성 인식에 대한 전반적인 경향성

방영권 표준계약서					투자 표준계약서				
표준계약서 조항	제작사		방송사		표준계약서 조항	제작사		투자사	
	non-use성	개선 필요성	non-use성	개선 필요성		non-use성	개선 필요성	non-use성	개선 필요성
제2조 계약의 대상	1.3	1.3	2.0	1.8	제2조 계약의 대상		1.8	1.0	1.7
제3조 방영권	2.0	1.3	2.5	3.3	제3조 용어의 정의		1.5	1.5	1.7
제4조 방영권 이용료 및 지급 방법	1.7	1.5	2.5	3.5	제4조 제작비 및 기타비용		2.0	1.5	1.7
제5조 납품 및 반환	1.3	1.3	1.5	2.5	제5조 전술 및 보증		1.8	1.5	2.0
제6조 방송용 품질보증 및 수정	1.3	1.3	2.0	3.5	제6조 "제작사"의 의무		1.8	1.5	1.7
제7조 편성시간 및 제작 편수 증감	2.0	2.0	2.5	3.5	제7조 "투자사"의 의무 및 투자금		1.8	1.5	1.7
제8조 방송심의 및 미방영	1.3	1.3	1.5	2.8	제8조 투자금의 관리 및 감사		1.8	1.5	1.7
제9조 국산 애니메이션의 인정	1.0	1.5	2.5	2.8	제9조 제작 완료 및 방영		1.8	2.0	2.0
제10조 전술 및 보증	1.0	1.5	3.0	3.0	제10조 투자 환급 상황 및 수익 분배		1.8	2.0	2.3
제11조 크레딧의 표기	2.7	1.8	3.0	3.3	제11조 청산 및 회계		1.5	1.0	1.7
제12조 계약의 해지·해제	1.3	1.5	2.5	3.0	제12조 사업권 및 사업대행 수수료		2.3	1.5	1.7
제13조 비밀유지	1.0	1.0	2.5	3.0	제13조 지식재산권 및 우선 협상권		1.5	2.0	2.3
제14조 변경신고	1.3	1.3	2.5	3.5	제14조 크레딧의 표기		1.3	1.0	1.0
제15조 관리책임	1.3	1.3	2.5	3.8	제15조 비밀유지		1.0	1.0	1.3
제16조 명칭 사용 등	2.0	1.5	2.5	2.8	제16조 불가항력		1.0	1.0	1.3
제17조 위임 및 양도 등의 금지	1.0	1.3	2.0	2.5	제17조 계약의 해지·해제		1.0	2.0	2.3
제18조 불가항력	1.0	1.3	2.0	2.3	제18조 면책		1.0	1.0	1.3
제19조 분쟁의 해결 및 관할	1.3	1.3	3.0	3.5	제19조 관리책임		1.0	1.0	1.3
					제20조 위임 및 양도 등의 금지		1.0	1.0	1.7

시나리오 집필 표준계약서					음악 제작 표준계약서				
표준계약서 조항	제작사		시나리오 작가		표준계약서 조항	제작사		음악 감독/업체	
	non-use성	개선 필요성	non-use성	개선 필요성		non-use성	개선 필요성	non-use성	개선 필요성
제2조 시나리오 개발 개요	1.0	1.3	2.0	2.3	제2조 음악제작 개요	2.0	1.8	2.0	1.5
제3조 시나리오의 집필	1.3	1.5	2.0	2.3	제3조 음악의 개발 기간 및 제출	2.0	1.5	2.0	1.5
제4조 시나리오 집필의 대가 지급	1.7	2.0	2.0	1.7	제4조 대가 및 청산	2.0	1.5	2.0	2.0
제5조 감수 및 수정	1.0	1.0	1.0	1.3	제5조 감수 및 수정	2.0	1.8	2.0	2.0
제6조 애니메이션 제작 여부에 관한 결정권 등	1.0	1.0	2.0	3.0	제6조 음악감독의 의무	2.0	1.3	3.0	3.0
제7조 전술과 보증	1.0	1.0	1.0	2.0	제7조 음악 사용 여부에 관한 결정권	2.0	1.5	3.0	3.0
제8조 지식재산권	2.7	2.3	1.0	1.7	제8조 전술과 보증	2.0	1.3	1.0	2.0
제9조 크레딧	1.7	1.5	1.0	1.7	제9조 지식재산권	2.0	2.5	1.0	2.5
제10조 위임 및 양도 등의 금지	1.3	1.3	1.0	1.0	제10조 크레딧 표기	2.0	1.5	1.0	1.0
제11조 비밀 유지	1.0	1.0	1.0	1.0	제11조 위임 및 양도 등의 금지	1.0	1.3	1.0	2.0
제12조 관리책임	1.0	1.0	1.0	1.0	제12조 비밀 유지	1.0	1.0	1.0	1.5
제13조 계약의 해지	1.0	1.0	1.0	1.7	제13조 계약의 해지	1.0	1.8	1.0	1.5
제14조 손해배상	1.3	1.3	1.0	1.7	제14조 손해배상	1.0	1.0	1.0	1.5
제15조 불가항력	1.0	1.0	1.0	1.7	제15조 관리책임	1.0	1.0	1.0	1.5
					제16조 불가항력	1.0	1.0	1.0	2.0

## 나. 제작사-방송사 간 의견조사 결과

방영권 표준계약서 관련하여서는 전반적으로 제작사 보다 방송사의 개선 수요가 높게 나타났다. 실용성 점수와 개선 필요성 점수를 종합적으로 판단하여 제작사 및 방송사가 계약 내용 중 어떤 항목에 주안점을 두는지 살펴보면 제작사는 제작 편수와 크레딧 등 저작자 권리 관련 조항이 주요 관건인 것으로 나타나며 방송사는 이용료, 품질보증, 제작 편수 등 적합한 품질의 상품을 적절한 이용료로 구매하는 것, 관리책임 등 의무, 분쟁 해결을 불리하지 않게 하는 것 등이 주요 관건인 것으로 판단된다.

표준계약서를 사용한 제작사는 대부분 조항을 큰 수정 없이 사용하고 있다고 응답했으나 편성 시간 및 제작 편수 증감(제7조)과 크레딧의 표기(제11조)에 대한 개선 수요가 상대적으로 높게 나타났다.

방송사 측은 계약 주요 내용과 창작에 대한 권리, 계약의 해지 또는 변경, 분쟁 시 대응 등 계약 내용의 전반에 걸쳐 개선해야 한다는 상대적으로 높았다. 특히 참여 구성원의 성범죄 사건 관리책임 등 의무 조항의 개선 필요성이 높게 나타났다. 진술 및 보증(제10조), 크레딧의 표기(제11조), 분쟁의 해결 및 관할(제19조)의 실용성이 낮게 나타났다으며, 방영권 이용료 및 지급 방법(제4조), 방송용 품질보증 및 수정(제6조), 편성 시간 및 제작 편수 증감(제7조), 크레딧의 표기(제11조), 변경 신고(제14조), 관리책임(제15조), 분쟁의 해결 및 관할(제19조)의 개선 필요성이 높게 나타났다.

〈표 5-7〉 제작사-방송사 간 표준계약서 활용도 및 개선 필요성 의견조사 결과

구분	표준계약서 조항	제작사		방송사	
		非실용성	개선 필요성	非실용성	개선 필요성
계약 대상	제2조 계약의 대상	1.3	1.3	2.0	1.8
계약 주요 내용	제3조 방영권	2.0	1.3	2.5	3.3
	제4조 방영권 이용료 및 지급 방법	1.7	1.5	2.5	3.5
	제5조 납품 및 반환	1.3	1.3	1.5	2.5
	제6조 방송용 품질보증 및 수정	1.3	1.3	2.0	3.5
	제7조 편성시간 및 제작 편수 증감	2.0	2.0	2.5	3.5
	제8조 방송심의 및 미방영	1.3	1.3	1.5	2.8
	제9조 국산 애니메이션의 인정	1.0	1.5	2.5	2.8
	제10조 진술 및 보증	1.0	1.5	3.0	3.0

구분	표준계약서 조항	제작사		방송사	
		非실용성	개선 필요성	非실용성	개선 필요성
저작자 권리	제11조 크레딧의 표기	2.7	1.8	3.0	3.3
계약의 해지 및 변경 등	제12조 계약의 해지·해제	1.3	1.5	2.5	3.0
	제13조 비밀유지	1.0	1.0	2.5	3.0
	제14조 변경신고	1.3	1.3	2.5	3.5
	제15조 관리책임	1.3	1.3	2.5	3.8
	제16조 명칭 사용 등	2.0	1.5	2.5	2.8
	제17조 위임 및 양도 등의 금지	1.0	1.3	2.0	2.5
	제18조 불가항력	1.0	1.3	2.0	2.3
분쟁 시 대응	제19조 분쟁의 해결 및 관할	1.3	1.3	3.0	3.5

\* 응답의 숫자가 높고 칸의 색이 진할수록 조항의 실용 정도가 낮고 개선 필요성이 높음을 의미함

#### 다. 제작사-투자사 간 의견조사 결과

실용성 점수와 개선 필요성 점수를 종합적으로 판단하면 투자 표준계약서 관련하여 서도 전반적으로 제작사 보다 투자사의 개선 수요가 높게 나타난 가운데, 계약 주요 내용에 대한 조항들에 있어서는 개선의 필요성이 '약간 있음'으로 인식하는 반면 계약의 해지 또는 변경 등에 대한 조항들에 있어서는 대부분 수정 없이 조항을 사용하며 개선 필요성도 낮게 인식하고 있었다.

제작사에서는 투자 표준계약서의 사용률이 저조하여 조사 대상인 제작사 중에서는 사용경험이 전무했다. 개선 필요성은 사업권 및 사업 대행 수수료(제12조)와 제작비 및 기타 비용(제4조)에서 상대적으로 높게 나타나 비용적 문제가 주요 관건임을 알 수 있다. 계약의 해지 또는 변경 등에 대한 조항들은 그대로 유지되어도 좋다는 인식이 높았다.

투자사 측은 정산 및 수익 분배, 저작자 권리, 계약 해지 등이 주요 관건으로 나타났다. 제작 완료 및 방영(제9조), 투자 원금 상환 및 수익 분배(제10조), 지식재산권 및 우선 협상권(제13조), 계약의 해지·해제(제17조)에 대해 상대적으로 실용성이 낮고 개선 필요성이 높은 것으로 나타났다.

〈표 5-8〉 제작사-투자사 간 표준계약서 활용도 및 개선 필요성 의견조사 결과

구분	표준계약서 조항	제작사		투자사	
		非실용성	개선 필요성	非실용성	개선 필요성
계약 대상	제2조 계약의 대상	-	1.8	1.0	1.7
계약 주요 내용	제3조 용어의 정의	-	1.5	1.5	1.7
	제4조 제작비 및 기타비용	-	2.0	1.5	1.7
	제5조 진술 및 보증	-	1.8	1.5	2.0
	제6조 "제작사"의 의무	-	1.8	1.5	1.7
	제7조 "투자사"의 의무 및 투자금	-	1.8	1.5	1.7
	제8조 투자금의 관리 및 감사	-	1.8	1.5	1.7
	제9조 제작 완료 및 방영	-	1.8	2.0	2.0
	제10조 투자 원금 상환 및 수익 분배	-	1.8	2.0	2.3
	제11조 정산 및 회계	-	1.5	1.0	1.7
	제12조 사업권 및 사업대행 수수료	-	2.3	1.5	1.7
저작자 권리	제13조 지식재산권 및 우선 협상권	-	1.5	2.0	2.3
	제14조 크레딧의 표기	-	1.3	1.0	1.0
계약의 해지 및 변경 등	제15조 비밀유지	-	1.0	1.0	1.3
	제16조 불가항력	-	1.0	1.0	1.3
	제17조 계약의 해지·해제	-	1.0	2.0	2.3
	제18조 면책	-	1.0	1.0	1.3
	제19조 관리책임	-	1.0	1.0	1.3
	제20조 위임 및 양도 등의 금지	-	1.0	1.0	1.7

\* 응답의 숫자가 높고 칸의 색이 진할수록 조항의 실용 정도가 낮고 개선 필요성이 높음을 의미함

## 라. 제작사-시나리오 작가 간 의견조사 결과

시나리오 집필 표준계약서는 실용성 점수와 개선 필요성 점수를 종합적으로 살펴본 결과 4종 표준계약서 중에서는 제작사와 시나리오 작가의 인식이 상대적으로 많이 합의를 이룬 것으로 판단된다. 현재 계약서 조항에 대하여 대부분 수정 없이 그대로 사용하고 있다고 응답하여 실용성이 높은 것으로 나타났다. 개선 필요성에 대해서는 제작사의 경우 지식재산권(제8조)과 대가 지급(제4조), 시나리오 작가의 경우 애니메이션 제작 여부에 대한 결정권(제6조)과 시나리오 개발 개요(제2조)와 집필(제3조) 등의 조항이 상대적으로 높게 나타났다.

이 중에서도 특히, 제작사의 경우 2차적 저작물 작성시 작가에게 추가지급을 하는 내용의 지식재산권 조항, 작가의 경우 제작사가 애니메이션 개발 중단하는 경우 자동 계약 종료와 함께 결과물이 제작사에 귀속되는 애니메이션 제작 여부 결정권이 주요 관건인 것으로 나타났다.

〈표 5-9〉 제작사-시나리오 작가 간 표준계약서 활용도 및 개선 필요성 의견조사 결과

구분	표준계약서 조항	제작사		시나리오 작가	
		非실용성	개선 필요성	非실용성	개선 필요성
계약 주요 내용	제2조 시나리오 개발 개요	1.0	1.3	2.0	2.3
	제3조 시나리오의 집필	1.3	1.5	2.0	2.3
	제4조 시나리오 집필의 대가 지급	1.7	2.0	2.0	1.7
	제5조 검수 및 수정	1.0	1.0	1.0	1.3
	제6조 애니메이션 제작 여부에 관한 결정권 등	1.0	1.0	2.0	3.0
	제7조 진술과 보증	1.0	1.0	1.0	2.0
저작자 권리	제8조 지식재산권	2.7	2.3	1.0	1.7
	제9조 크레딧	1.7	1.5	1.0	1.7
계약의 해지 및 변경 등	제10조 위임 및 양도 등의 금지	1.3	1.3	1.0	1.0
	제11조 비밀 유지	1.0	1.0	1.0	1.0
	제12조 관리책임	1.0	1.0	1.0	1.0
	제13조 계약의 해지	1.0	1.0	1.0	1.7
	제14조 손해배상	1.3	1.3	1.0	1.7
	제15조 불가항력	1.0	1.0	1.0	1.7

\* 응답의 숫자가 높고 칸의 색이 진할수록 조항의 실용 정도가 낮고 개선 필요성이 높음을 의미함

## 마. 제작사-음악 감독 간 의견조사 결과

음악 제작 표준계약서에 대한 실용성 점수와 개선 필요성 점수를 종합적으로 살펴 보면, 전반적으로 제작사보다 음악 감독의 개선 필요성 인식이 더 높게 나타난 가운데 음악 감독은 음악 감독의 의무(제6조), 음악사용 여부 결정권(제7조)이 가장 주요 안건인 것으로 나타났다. 지식재산권 관련하여서는 제작사와 음악 감독 공통적으로 개선 필요성이 있다고 인식했다.

제작사의 경우 계약의 주요 내용에 대한 조항들과 저작자 권리 관련 조항들에 대해서는 약간 수정하여 사용하고 있으며 일부 개선되어야 한다고 인식하는 반면 계약의 해지 또는 변경 등에 대한 조항들에 대해서는 그대로 사용되어도 좋다는 인식이 대부분

분이었다. 개선 필요성에 대해서는 지식재산권이 가장 높게 나타났다. 지식재산권 조항은 저작권은 원칙적으로 음악감독에게 귀속되고 제작사는 본 애니메이션을 위한 마스터링권을 보유한다는 내용과 애니메이션 외의 용도 사용시 음악감독과 별도 협의한다는 내용, 제작사가 음악을 본 애니메이션에 이용하는 것에 대해서는 제작 참여자의 저작인접권이 인정되지 않는다는 내용이다.

음악 감독의 경우 계약 주요 내용 관련 조항들은 약간 수정하여 사용하는 반면 저작자 권리 관련 조항이나 계약의 해지 또는 변경 등에 대한 조항들은 그대로 사용하고 있다고 응답했다. 개선 필요성에 대해서는 제작사의 의도에 부합하게 성실히 임해야 한다는 내용의 음악 감독의 의무, 음악을 사용하지 않는 것으로 결정하는 경우 통지 후 계약이 종료되는 내용의 음악사용 여부 결정권, 지식재산권에 대하여 가장 크게 개선되어야 한다고 인식하고 있었다.

〈표 5-10〉 제작사-음악 감독/업체 간 표준계약서 활용도 및 개선 필요성 의견조사 결과

구분	표준계약서 조항	제작사		음악 감독/업체	
		非실용성	개선 필요성	非실용성	개선 필요성
계약 주요 내용	제2조 음악제작 개요	2.0	1.8	2.0	1.5
	제3조 음악의 개발 기간 및 제출	2.0	1.5	2.0	1.5
	제4조 대가 및 정산	2.0	1.5	2.0	2.0
	제5조 검수 및 수정	2.0	1.8	2.0	2.0
	제6조 음악감독의 의무	2.0	1.3	3.0	3.0
	제7조 음악 사용 여부에 관한 결정권	2.0	1.5	3.0	3.0
	제8조 진술과 보증	2.0	1.3	1.0	2.0
저작자 권리	제9조 지식재산권	2.0	2.5	1.0	2.5
	제10조 크레딧 표기	2.0	1.5	1.0	1.0
계약의 해지 및 변경 등	제11조 위임 및 양도 등의 금지	1.0	1.3	1.0	2.0
	제12조 비밀 유지	1.0	1.0	1.0	1.5
	제13조 계약의 해지	1.0	1.8	1.0	1.5
	제14조 손해배상	1.0	1.0	1.0	1.5
	제15조 관리책임	1.0	1.0	1.0	1.5
	제16조 불가항력	1.0	1.0	1.0	2.0

\* 응답의 숫자가 높고 칸의 색이 진할수록 조항의 실용 정도가 낮고 개선 필요성이 높음을 의미함

## 제3절 방영권 표준계약서 개선 의견

---

### 1. 1차 의견 수렴

#### 가. 계약 당사자 의견

##### 1) 제작사

###### ① 표준계약서 활용 정도

방송사는 자체 계약서를 사용하고 있으며, 표준계약서와 큰 차이가 없어 보인다는 의견이 있었다. 또한, 방송국은 계약서를 수정하려 할 경우 법무팀의 검토를 거쳐야 하므로 절차가 복잡하고, 이에 따라 정해진 틀이 있어 수정이 어렵다는 의견이 있었다.

###### ② 재방영에 대한 비용 산정 필요

방송에서 성우들도 재방영 시 비용을 받는데, 애니메이션 제작사가 이를 받지 못하는 것은 형평성에 맞지 않다는 의견이 있었다. 또한, 비용이 적더라도 표준계약서에 해당 항목이 포함되어야 한다는 의견이 있었으며, 제작사가 방송사에 비해 을의 위치에 있지만, 미래의 가능성을 보고 차차 개선될 수 있도록 해당 조항을 넣는 것이 적절하다는 의견이 있었다.

##### 2) 방송/통신사

###### ① 표준계약서 활용도

방송사들은 표준계약서 양식을 사용하되 부분적으로 발췌하여 사용하는 형태로 사용하고 있었다. 또한 표준계약서 양식을 그대로 사용하지는 않으나 내용상 큰 차이는 없다는 의견도 있었다.

## ② 제3조 방영권

방영권 계약 시 방영 매체 종류를 구체적으로 명시해야 한다는 의견이 있었다. 또한, 방영 지역은 삭제해도 무방하다는 의견이 있었으며, 방영권 이용 기간은 첫 방영일 이후 몇 년으로 설정하는 것이 합리적일 것이라는 의견이 있었다. 이는 방영일이 연기될 수 있기 때문이며, 반기별로 표준계약서 준용 여부를 평가받는 상황에서 표준계약서 수정 시 준용으로 인정받지 않아 불이익을 받을 가능성에 대한 우려가 있었다. 방영권 이용 기간은 통상 5년 정도로 설정하는 것이 일반적이라는 의견이 있었으며, 국내외 지역은 플랫폼에 따라 응용하여 사용할 수 있을 것이라는 의견이 있었다.

## ③ 제4조 방영권 이용료 및 지급방법

방영과 동시에 제작이 진행되는 상황에서는 방영권 이용료 지급을 단계별로 나누는 것이 필요할 수 있다는 의견이 있었다. 이는 방영 중에 납품이 원활하지 않은 경우를 대비하기 위한 조치로 제안되었다.

## ④ 제5조 납품 및 반환

‘마스터테이프’라는 용어를 이제 쓰지 않으므로 ‘디지털 영상 파일’로 변경하는 것이 필요하다는 의견이 있었다.

## ⑤ 제6조 수정

수정 횟수 제한이 부담스럽다는 의견이 있었다. 또한, 제작이 진행되면서 방영되는 경우 제작사의 납품이 늦어 종합편집을 방영일 직전에 진행하는 경우도 있으나 사후 수정이 꼭 필요한 상황이 발생할 수 있다는 의견이 있었다.

## ⑥ 제9조 국산 애니메이션

증빙서류 제출 기한을 기존 2개월에서 1개월 이내로 협의할 필요가 있다는 의견이 있었다. 이는 방통위가 1월 중순에 전년도 국산 애니메이션 방영 여부를 연간 단위로 집계하기 때문에, 제출 기한을 좁히는 것이 필요하다는 이유에서 제기되었다.

#### ⑦ 제11조 크레딧

한국콘텐츠진흥원 등이 제작사에 지원하면서 크레딧에 기관명칭을 넣어달라고 요청하지만, 방송사에서는 이를 반영할 이유가 없다는 의견이 있었다. 크레딧 자체가 저작권 분쟁에 악용될 여지가 있으며, 참여 스태프의 변동을 매 엔딩크레딧마다 반영하기 어렵고, 엔딩크레딧으로 러닝타임을 부풀리는 경우도 있다는 이유를 들었다.

어떤 방송사는 카피라이트 정도만 계약서에 포함하며, 엔딩크레딧은 따로 계약서에 명시하지 않는다고 하였다. 계약서 상 '매 방영 시'라는 요건이 의무적으로 요구될 경우 부담스러울 수 있으며, 엔딩크레딧이 재방송이나 방송 편성 시간제한으로 짧게 편집된 경우, 계약 위반으로 컴플레인이 제기된 사례도 있었다는 의견이 있었다.

그 외 제작사에서 제공한 크레딧을 그대로 방영하는 편이라는 의견이 있었다.

#### ⑧ 제16조 명칭

“특별한 사정이 없는 한 허용”이라는 문구를 삭제해야 한다는 의견이 있었다. 이는 제작사가 완구, 뮤지컬 등 관련 사업에서 방송사가 참여한 것처럼 표기하는 경우가 있었기 때문이라는 의견이 제기되었다.

일부 방송사는 로고 사용이 문제가 될 수 있으며, 로고 사용이 주력 사업에 영향을 미칠 수 있어 민감한 사안이라는 의견이 있었다. 제작사가 계약서 내용 외의 관련 사업에 로고를 사용하는 경우, 담당자가 배임으로 여겨질 수 있으므로 “특별한 사정이 없는 한”이라는 문구가 담당자를 보호하는 역할을 할 수도 있다. 프로그램 홍보 등과 관련하여 “프로그램 홍보”로 용도를 명확하게 제한하는 것이 좋다는 의견이 있었다.

#### ⑨ 추가 필요한 조항

계약 불이행 시 손해배상, 위약벌 및 구제조항 등이 필요하다는 의견이 있었다. 제작사의 납품이 늦어지는 경우가 많으며, 이로 인해 재방송을 해야 하는 상황이 발생할 수 있는데, 방송사고에 대한 대책이 부족하다는 문제점이 제기되었다.

5년 방영권을 구매하고도 한 번만 방송하는 경우 방송사 입장에서 손해가 발생할 수 있다는 의견이 있었다. 또한 이행각서를 작성한 후 이행하지 못할 경우 보증보험을 설정하고, 방영이 불가능할 경우 보험금에서 차감하는 방식의 조항을 두고 있다는 의견도 제시되었다. 제작사가 위탁 용역을 준 경우 해당 업체에서 지연이 발생하는 경우가 있으

며, 초방을 담당하는 방송사에서 대금 결제는 완료되었지만 납품 기한에 문제가 발생하는 상황이 있다는 의견이 있었다.

## 나. 주요 수정사항 반영

이상의 내용을 바탕으로 방영권 계약서에 반영 여부를 검토하였다. 재방영 비용 산정에 관한 제작사의 제안은 <방송프로그램 방영권 구매 표준계약서>에 이미 도입된 사례가 있으므로, 애니메이션 분야에서도 동일한 문구를 삽입하는 것으로 하였다.

방영지역 표기 삭제에 대한 방송사의 제안은 미디어 발달로 인해 방영지역 명시가 불필요하다는 의견을 반영하기로 하였다.

방영기간 표기 조정과 관련하여, 방영권 이용 기간을 연월일로 특정하는 대신 첫 방영일 이후 몇 년으로 설정하는 것이 더 합리적이라는 방송사의 의견을 반영하였다.

방영권료 단계별 지급에 대해서는 제작과 방영이 동시에 이루어지는 경우를 고려해 방영권 이용료 지급을 단계별로 나누는 방안이 채택되었다.

또한, 구식 용어 변경 제안은 '마스터테이프' 대신 '디지털영상파일'로 변경하는 것이 합리적이라는 의견이 받아들여졌다.

수정 횟수 제한 삭제에 대한 방송사의 제안은 표준계약서의 핵심사항이므로 삭제는 어렵지만, 제작사의 고유 권한 인정 부분에 대한 분쟁 소지를 고려해 일부 수정하는 방안이 논의되었다.

국산 애니메이션 인정을 위한 증빙 제출 기간 조정에 대해 방통위의 집계 시기에 맞춰 제출 기간을 2개월에서 1개월로 단축하는 방송사의 제안이 채택되었다.

크레딧 표기 유연화에 대해 저작권자의 정당한 권리로서 크레딧 표기는 필요하며, 한 국콘텐츠진흥원의 표기는 별도의 협의가 필요하다는 의견이 반영되었다.

위약벌 규정 강화에 대해 방송사고 시 방송사의 피해를 고려해 위약벌 규정을 강화할 필요가 있다는 방송사의 의견이 제기되었으나, 현재 계약 위반 시 계약 해지 혹은 해제 조항이 이미 포함되어 있어 이에 대한 추가 문구를 추가하였다.

명칭 사용 제한에 대해 “특별한 사정이 없는 한”이라는 문구가 담당자를 보호하는 역할을 할 수 있다는 점을 인정하여 유지하는 것으로 결정되었으며, “프로그램 홍보 등”에서 ‘등’을 삭제해 용도를 명확히 하는 방안이 채택되었다.

〈표 5-11〉 방영권 계약 키워드별 채택여부 및 사유

키워드	제안자	계약서 조항	채택여부	내용 및 채택/불채택 이유
재방영 비용 산정	제작사	제3조 2,3,4항	○	〈방송프로그램 방영권 구매 표준계약서〉에 이미 도입된 사례가 있으므로 애니메이션 분야에서도 차이가 없는 것으로 보고 동일한 문구 삽입
방영지역 표기 삭제	방송사	제3조 3항	○	미디어의 발달에 따라 방영지역 명시는 불필요하다는 의견 반영
방영기간 표기 조정	방송사	제3조 2항	○	방영권 이용기간을 연월일로 특정하기 보다는 첫 방영일 이후 몇 년 등으로 조정하는 것이 합리적
방영권료 단계별 지급	방송사	제4조 2항	○	현재 특정일까지 방영권 이용료를 지급하게 되어 있으나, 제작과 방영이 동시에 이루어지는 경우에 방영권 이용료 지급의 단계를 나누는 것 고려 필요
구식 용어 변경	방송사	제5조	○	‘마스터테이프’라는 용어는 최근에는 사용하지 않는 용어이므로 ‘디지털영상파일’로 용어 변경
수정 횟수 제한 삭제	방송사	제6조	△	수정 횟수 관련 사항은 표준계약서의 핵심사항이므로 삭제하는 것은 어려워 보임. 다만 4항의 제작사 고유권한 인정에 대한 부분은 분쟁 소재가 있을 수 있으므로 수정하는 것을 고려
국산애니메이션 인정을 위한 증빙제출 기간	방송사	제9조	○	방통위의 집계 시기 등에 맞추어 현행화(2개월→1개월)는 가능할 것으로 보임
크레딧 표기 유연화	방송사	제11조	○	크레딧 표기는 저작권자의 정당한 권리이므로 표기해 주는 것이 필요하며 지원사업에 대한 한국콘텐츠진흥원 표기는 별도 협의가 필요할 것으로 보임
위약벌 규정 강화	방송사	제12조	△	현재 상대방이 계약 상의 의무를 위반하고 시정하지 않는 경우 계약을 해지 혹은 해제할 수 있다고 되어 있지만, 방송사고가 생길시에 방송사가 입는 피해를 감안하여 위약벌 규정이 필요
명칭 사용	방송사	제16조	○	“특별한 사정이 없는 한”이라는 문구는 담당자를 보호하는 역할을 할 수도 있을 것으로 보임. 다만, “프로그램의 홍보 등”에서 ‘등’을 빼서 용도를 명확히 제한

## 2. 2차 의견 수렴

### 가. 계약 당사자 의견

#### 1) 제작사

##### ① 제3조 제2항

해당 사항에 대한 별도 의견은 제시되지 않았다.

##### ② 제3조의 기존 제3항 [방영지역 명시]

TV 방송 시리즈의 경우 국가별 판매가 여전히 이루어지고 있기 때문에, 제3항의 방영 지역 명시는 계속 유지할 필요가 있으며, 방송사의 플랫폼에 따라 달라질 수 있으므로 상호 간의 수정 가능성을 열어두는 것이 좋다는 의견이 있었다.

##### ③ 제3조의 기존 제4항 [개정될 제3항]

방송사의 방영권 범위에 대한 구체적 명시가 필요하다는 의견이 있었다. 예를 들어, “지상파 TV 독점 공중송신권”과 “국내 지상파 DMB 독점 공중송신권”을 방송사에게 부여한다는 식으로, 방영권의 세부 내용을 명확하게 구체화해야 한다는 것이다. 이는 방영권 범위에 대한 세부 사항은 방송사마다 상이할 수 있으므로, 이를 언급할 필요가 있다는 의견이다.

##### ④ 제4조 제2항

방영권 계약금의 지급 형태와 절차에 대해 더 구체적인 세부 사항이 필요하다는 의견이 있었다. 특히, 제작사가 방영을 하지 못할 경우를 대비해, 회차별 방영분 납품 후 일정 기간 내 지급하는 방법도 고려해야 한다는 의견이 있었다.

##### ⑤ 제4조 제4항

해당 사항에 대한 별도 의견은 제시되지 않았다.

##### ⑥ 제4조 제5항

해당 사항에 대한 별도 의견은 제시되지 않았다.

⑦ 제5조 제1항

해당 사항에 대해서는 수용하는 의견으로 별도 의견은 제시되지 않았다.

⑧ 제6조 제2항

해당 사항에 대한 별도 의견은 제시되지 않았다.

⑨ 제9조 제1항

제작사 입장에서 국산 인정 신청을 위한 준비 시간이 필요하고, 소규모 제작사의 경우 제작과 신청 준비를 동시에 진행하기도 하기에 어렵다는 의견이다. 국산화 판정은 매월 15일까지 접수 후 익월에 결과가 나오기 때문에 1개월 이내 제출은 어려울 수 있다. 따라서 현행 기준을 유지하는 것이 적절하며, 3개월 이내 제출이 적당하다는 의견이 있었다. 또한 현행 규정을 유지하는 것이 바람직하다는 의견도 제기되었다.

⑩ 제11조 제3항

해당 사항에 대한 별도 의견은 제시되지 않았다.

⑪ 제12조 제2항

‘방송사고’라는 표현이 너무 포괄적이라는 의견과 더불어 책임 소재도 납품 영상의 문제인지 송출 과정에서의 문제인지 구별할 수 없으나 일반적으로 제작사가 납품하면 방송사에서 검수 과정을 거치기 때문에, 이 부분의 명확한 구분이 필요하다는 의견이 제시되었다.

⑫ 제16조

해당 사항에 대한 별도 의견은 제시되지 않았다.

## 2) 방송/통신사

① 제3조 제2항

제2항의 ‘방영일’을 ‘방송일’로 변경하자는 의견이 있었다. 다음으로 첫 방영일이 지연될 수 있으므로, 계약서에 상호협의를 통한 조정 조항을 추가할 필요가 있다는 의견도 제시되었다.

② 제3조의 기존 제3항

해당 사항에 대한 별도 의견은 제시되지 않았다.

③ 제3조의 기존 제4항

'방영일'을 '방송일'로 변경하자는 의견이 있었다.

④ 제4조 제2항

방송권 구매는 방송 완료 물량에 대한 후지급이 원칙으로, 이를 선지급으로 변경할 경우 계약이행 보증보험 증권 제출 등 제도적 안전장치가 필요하다는 의견이 있었다. TV 방영권 사용료는 방송물 입고 및 자체 심의 후 월말 방송 기준으로 방송사가 월 단위로 정산하여 방송 후 익월 15일 이내로 제작사에게 현금 지급하는 것으로 하자는 의견도 제시되었다.

⑤ 제4조 제4항

재방영에 관한 조항에서 계약시 방영횟수를 정하면 재방영 이슈가 없도록 할 수 있기에 큰 의미가 없어 삭제했으면 한다는 의견이 제시되었다.

⑥ 제4조 제5항

성우, 출연자 재방송료 등의 저작권료는 이미 방송사를 통해 지급되므로 해당 조항을 신설하지 않는 것도 방법이라는 의견이 있었다. 지급 과정에서 다양한 변수가 있을 수 있으며, 명문화된 조항이 저작권 비용을 방송사가 일임하는 것으로 해석될 수 있다는 의견이 있었다. 따라서 방송사가 지급해야 할 저작권사용료 범위를 구체적으로 한정하거나 조항을 보완할 필요가 있다는 의견이 있다. 방송사는 저작권 없이 방송권만 확보한 방송물의 경우 저작권 사용료를 지급하지 않는다는 의견이 있었다.

⑦ 제5조 제1항

'슬라이드'라는 용어도 사용하지 않으므로 삭제하고, '기타 홍보 자료'로 정리하는 것이 좋다는 의견이 제시되었다.

#### ⑧ 제6조 제2항

‘합리적’이라는 용어가 해석의 여지가 많다는 의견이 있었다. 제작사들의 영상 납품 실정으로 고려할 때, 전체 시리즈 중 후반부 회차가 될수록 제작 일정에 쫓기게 되어 충분한 심의나 수정이 어려워지며, 방송일자에 압박하여 최종 영상물이 납품되는 경우가 많다는 의견이 있었다. 이런 경우 방송사는 수정 작업이 거의 불가능한 일정에서 영상을 받게 되고, 방송 일정에 차질이 생기거나 수정 요청이 필요한 상황이 발생할 수 있어, 제작사의 사유로 인해 방송사가 ‘합리적’으로 제안하는 것이 불가능할 수 있다는 의견이 있었다.

#### ⑨ 제9조 제1항

불가피한 상황으로 제출하지 못할 경우를 대비하여 ‘방송사’와의 보고 및 승인 절차와 초과 제출 기한의 한계점을 담은 보완 내용이 필요하다는 의견이 있었다. 또한, 1개월 이내 제출하기 어려운 경우가 대다수이므로, 방송사와 일정을 조율할 수 있는 단서 조항을 추가하는 것이 좋겠다는 의견이 있었다.

#### ⑩ 제11조 제3항

방송사 크레딧은 자사의 스태프 표기가 본래 목적이므로, 주요 스태프의 크레딧은 표기하지만, 협력업체 스태프까지 표기할 의무는 없다는 의견이 있었다. 애니메이션 표준 제작 시간의 제약으로 인해 지급기관 표기는 자막으로만 하고 있다는 의견이 있었다.

#### ⑪ 제12조 제2항

추가된 문안을 조금 더 다듬어 달라는 의견이 있었다.

#### ⑫ 제16조

영리 목적이 아닌 순수 홍보 목적이려면 협의를 통해 사용을 승인할 수 있으며, 자막 표기만 허용한다는 의견이 있었다. “방송사”의 승인을 얻어야 한다는 문구가 있는데, “방송사”의 허용을 명시하는 추가 문구가 필요한지 의문이 있으며, 구속적으로 보여 “이에 최대한 협조한다”는 문구로 변경하는 것이 좋겠다는 의견이 있었다.

## 나. 주요 수정사항 반영

이상 양측에서 제시된 의견들을 표로 정리하여 반영 방향을 정리하였다.

〈표 5-12〉 방영권 계약

조항	의견		반영 방향
제3조 제2항	제작사	· 의견 없음	‘방영일’→‘방송일’로 변경 방송 지연 발생에 대한 사항은 세부내용 합의에 의한다는 4항에 의해 포함시킬 수 있을 것으로 보임
	방송사	· ‘방영일’ → ‘방송일’로 용어 변경 · 방송사 사정으로 첫 방영이 무기한 지연되면, 이용 종료일까지 지연될 수 있고, 조건에 따라, 타 플랫폼 판매와 런칭에도 영향을 미칠 수 있어, 계약 당사자 간 상황에 맞춰 상호협의를 통해 단서 조항을 추가할 수도 있겠음 · 방송사와 콘텐츠 공급시간의 체결 후 실질적 방영준비 소요시간이 작음마다 상이하여 방영권 이용기간 조정에 대하여 합리적으로 판단됨	
제3조 기존 제3항 [방영지역 명시]	제작사	· TV방송시리즈의 경우 국가별로 판매되고 있으므로 방영지역 명시 규정은 유지가 필요해보임 · 방송사의 플랫폼에 따라 달라지므로 상호 수정할 수 있도록 했으면 함	방영지역은 3항으로 신설하되, 상호 합의에 의하여 정할 수 있도록 함
	방송사	· 방영지역 명시 불필요에 동의함	
제3조 기존 제4항 (개정 제3항)	제작사	· 방영권 범위에 대한 구체적 내용이 방송사마다 상이하니, 언급이 필요함 · 방송사의 방영권 범위에 대한 구체적 명시가 필요함	국어적으로 방송권이 더 맞는 표현이지만 일반적으로 방영이 더 많이 쓰이고 있어 변경 않음
	방송사	· ‘방영권’ → ‘방송권’으로 용어 변경	
제4조 제2항	제작사	· 방영권 이용료 1/2을 제작사에 지급하는 조건이 방송사와 협의 잘되길 바램. 다만, 계약금 지급 형태와 절차에 대해 조금 더 세부적 사항이 필요할 것 같음 · 첫 방영 후 1/2을 지급하였는데, 만일 제작사가 방영 못 할 경우의 대안으로, 회차별 방영분을 납품한 후 일정기간 내 지급의 방법을 제안함	방영권 이용료를 회차별 지급으로 내용 변경
	방송사	· 표준계약서 인터뷰에서 논의한 바 없는 사안으로 수용할 수 없음 · 방송 완료 물량에 대한 후지급을 원칙으로 계약해 왔으므로, 선지급으로 변경 시, 방송사가 입게 될 금전적 손실 예방을 위한 제도적 안전장치가 필요함 · 방송물의 입고 및 자체심의를 득한 후 월말 방송 기준으로 ‘방송사’는 구매비용을 월 단위로 정산하여 방송 후 익월 15일 이내로 방송회수에 따라 ‘제작사’에게 현금 지급하는 것으로 의견	
제4조 제4항	제작사	· 의견 없음	변경안 확정
	방송사	· 방영횟수를 정하면 재방영 이슈가 없도록 할 수 있기에 큰 의미가 없어 삭제필요	

조항	의견		반영 방향
제4조 제5항	제작사	· 의견없음	창작가 권리 보호 차원에서 방송사 역할 강화 필요가 있으며 기존 방송분야 방영권 계약에도 동일한 내용이 명시되어 있음
	방송사	· 이미 저작권료는 방송사를 통해 지급되는 상황이므로 신설하지 않는 것도 방법일 듯하며, 지급 과정에서 다양한 변수가 있을 수 있음 · 명문화된 조항으로, 관련 저작권료를 방송사가 일임하는 것으로 해석되어 제작사가 지급해야 할 저작권료까지도 방송사에서 지급하는 것으로 해석될 여지가 있음 · 방송사가 지급해야 할 저작권료 범위를 구체적으로 한정하거나 보완할 필요가 있음 · 방송사는 저작권 없이 방송권만 확보한 방송물의 경우 저작권사용료를 지급하지 않음	
제5조 제1항	제작사	· '마스터파일'로 용어 변경해도 될 듯함	'슬라이드' 삭제
	방송사	· '슬라이드'용어도 사용하지 않으니 삭제하고, 기타 홍보자료로 정리하자는 의견	
제6조 제2항	제작사	· 의견없음	선언적 내용이고 타 계약서에도 들어가 있는 표현이므로 내용 확정
	방송사	· '합리적'이라는 용어가 해석의 여지가 다분할 것 같음 · 제작사들의 영상 납품 실정으로 고려해볼 때, 회차가 갈수록 제작 일정에 쫓겨, 방송사는 수정작업이 거의 불가능한 일정에서 영상 납품을 받고 방송 일정 차질이나 수정 요청해야 할 상황이 있을 수 있어, 방송사는 '합리적으로' 제한하는 것이 불가능할 수 있음	
제9조 제1항	제작사	· 제작사 인정 신청을 위한 준비시간이 필요하고, 제작과 신청 준비를 동시 진행하는 상황도 있음 · 보통 납품기일에 맞춰 제작되지만, 국산화 판정은 매월 15일까지 신청, 익월 판정으로 어렵거나 급하므로, 현행 규정이 좋으며 3개월 이내가 적당해 보임 · 심의가 월 단위로 이루어지므로 현행 유지필요	기간은 현행 유지 가급적 기간을 당기는 것으로 협의할 수 있다 포함
	방송사	· '방송사'와의 보고와 승인 절차 및 초과 제출 기한의 한계점을 담은 보완내용이 있으면 좋다고 생각함 · 1개월 내로 제출하기 어려운 경우가 대다수이므로, 방송사와 일정을 조율할 수 있다는 단서조항을 넣으면 좋을 것으로 보임	
제11조 제3항	제작사	· 의견 없음	변경안 확정
	방송사	· 방송사 크레딧은 자사의 스태프 표기가 본래 목적이므로, 한정된 시간 내에서 협력업체 스태프까지 표기할 의무는 없음 · 애니메이션 표준 제작 시간의 규정을 준수해야 하기에, 지급기관 표기는 자막으로만 표기하고 있음	
제12조 제2항	제작사	· 개정 요청 사유의 목적이 누구를 위한 것 모르겠음 · '방송사고'라는 부분이 포괄적이고, 어떤 것의 사고인지 구별이 안 됨 · 일반적으로 제작사가 납품하면 방송사에서 검수 과정을 거침	문구를 다듬는 것으로 수정
	방송사	· 추가된 문안 내용을 문맥에 맞게 수정하여 재조회 필요	

조항	의견		반영 방향
제16조	제작사	· 의견 없음	변경안 확정
	방송사	· 순수 홍보 목적이라면 협의를 통해 사용 승인할 수 있으며, 자막 표기만 허용가능 · [‘방송사’의 “승인”을 얻어야 한다], [‘방송사’의 허용하여야 한다] 문구를 [이에 최대한 협조한다.]는 문구로 변경하는 것을 고려	

## 제4절 제작 투자 표준계약서 개선 의견

---

### 1. 1차 의견 수렴

#### 가. 계약 당사자 의견

##### 1) 제작사

###### ① 표준계약서 활용 정도

창투사 계약서가 이미 존재하기 때문에 표준계약서를 굳이 사용할 필요가 없다는 의견이 있었다. 제작사는 투자 주체가 아니므로 표준계약서를 사용할 수 없다는 의견도 제기되었다. 표준계약서는 제작사 대표에게 낫설 수 있으므로, 협단체 고문 변호사를 통해 계약을 진행하는 것이 좋겠다는 의견이 있었다.

###### ② 제10조 투자 원금 상환 및 수익 분배

영화에서처럼 투자 지분과 수익 지분을 달리 가져갔으면 좋겠다는 의견이 있었다. 초기에는 제작비를 전체적으로 낮추거나 지원금을 받은 경우 이를 비용에서 제외하여 비용을 줄이고, 손익분기점을 (BEP)를 크게 낮추는 전략을 취하면 투자자는 안정적으로 수익을 확보할 수 있다는 의견이다.

애니메이션 원작인 경우 제작사가 원작 로열티를 인정 받도록 구조적화 할 필요가 있다는 의견도 제시되었다. 애니메이션 제작에서 웹툰 원작이 있는 경우, 원작자에게 일정 금액(MG)을 지급하고, 이후 매출에서 5%~7%의 로열티를 지급하는 방식으로 진행된다. 매출이 발생하면 사업 대행 수수료를 차감한 후, 원작자에게 로열티를 지급하고 나머지를 투자 지분에 따라 나눈다. 그러나 오리지널 애니메이션의 경우 원작 로열티가 없으며, 제작비는 성공적인 시리즈임에도 불구하고 계속해서 증가하는 경향이 있다.

### ③ 계약서의 형태

투자계약서는 재무적 투자의 성격이 강하며, 방송사들이 실제로 진행하는 투자와는 형태가 다르다는 의견이 있었다.

### ④ 제12조 사업권 및 사업대행 수수료

수수료 부분은 향후 수정될 수 없는 것처럼 느껴질 수 있으므로 “향후 협의하여 정할 수 있다”라는 표현이 필요하다는 의견이 있었다. 이는 사업을 진행하다 보면, 특히 해외 사업의 경우에는 정해 놓은 20~30%의 비율이 부족할 때가 많기 때문에 각 건마다 협의하여 비율을 조정할 수 있어야 한다는 의견이다.

### ⑤ 제13조 지식재산권

2항 “후속저작물을 제외한 본 건 애니메이션의 로열티에 대한 수익배분의 권리를 가진다. 단, 로열티의 수익배분 기간은 상호 협의하여 정한다.” 라는 표현이 불분명해 보이므로 권리 보장이 필요하다는 의견이 제시되었다. 후속 저작물에 대해 우선 협상권을 보장받는 투자자가 시즌 1의 투자에 대한 수익이 완전히 회수되지 않은 상태에서 시즌 2가 방영되면, 시즌 1의 사업 수익이 시즌 2의 캐릭터 사업에 영향을 미치지 않게 되어 수익 정산에서 불리해질 수 있다. 따라서 투자자는 시즌 2, 3, 4 등의 후속 시즌에 대해 지분을 조정 권한을 가져야 한다는 의견이었다.

### ⑥ 제11조 정산 및 회계

애니메이션의 복잡한 수익 구조를 고려할 때, 내용이 너무 간단하게만 적시되어 있어 상세 내용이 필요하다는 의견이 있었다. 영화 산업에서는 순이익 산정 시 극장 매출, 방영권 매출, 영상, VOD, 부가 사업 라이선싱 등을 구분하여 각각의 사업 수수료를 관리하고 있다. 예를 들어, 영상은 20%, 라이선싱은 30%로 구분되며, 해외 시장에서는 40%까지 적용되기도 한다. 이러한 구간 구분과 수수료 조정 방식이 애니메이션 정산에 적용될 수 있도록 별도 항목으로 구분하는 것이 필요하다는 의견이었다.

## ⑦ P&A 비용

국내 애니메이션의 글로벌 진출에 따른 더빙 및 자막 비용 등은 사업 초기에 예측하기 어려우며, 총제작비에 포함되지 않고 일정 비율로 정해지는 경우가 많아 어려움이 있다는 의견이 제시되었다. 영화 산업에서는 P&A 비용을 선수금 개념으로 표현하여, 나중에 정산 시 이 비용을 먼저 빼고 배급대행 수수료를 차감한 후 수익을 배분하는 방식을 사용하고 있으므로 이러한 방식을 애니메이션 분야에도 적용하는 것이 좋겠다는 의견이다. 그러나 한편 P&A 비용과 배급정산 수수료가 중복되는 측면이 있어, 이러한 처리 방식은 쉽지 않을 수 있으므로 P&A 비용을 특정 금액으로 산정하되, 사용 용도를 항목별로 표로 정리하여 나중에 회계 처리 시 실제 사용된 내역을 명확히 할 수 있는 방법이 필요하다는 의견이 있었다.

더빙이나 자막 처리와 같은 비용은 실제로 순이익 정산에서 총제작비에 포함되지 않지만, 사업을 진행하면서 필요한 비용들이다. 이러한 비용은 사업비로 간주되며, 영화 산업에서는 총제작비에 포함되어 마케팅 비용으로 처리되지만, TV 시리즈와 같은 장기 사업에서는 P&A 비용이 매년 별도로 들어가는 경우가 많다는 것이다. 사업 수수료는 영업에 대한 수수료로 처리할 수 있지만, 별도의 마케팅 비용은 따로 구분하여 처리하는 것이 바람직하다는 의견이 있었다.

## 2) 투자사

### ① 투자 표준계약서의 활용 경험

투자 계약서에 대해서는 투자 표준계약서를 사용하는 경우도 있고 사용하지 않는 경우도 있다는 의견을 주었다. 표준계약서의 내용은 배치된 사항이 다를 수 있지만, 대부분 현장에서 사용하는 투자 계약서와 큰 차이가 없어 굳이 표준계약서를 사용할 필요성을 느끼지 못한다는 의견이다. 또한, 영화 투자 표준계약서는 모태펀드 투자를 받는 경우 강제로 사용해야 하므로 자주 사용되지만, 극장용 애니메이션에는 아직 이러한 의무가 없어 사용이 미비하다는 의견이었다.

### ② 투자 계약서 종류를 늘릴 필요성

제작사가 부도 처리되는 경우가 발생할 수 있어, SPC를 활용할 경우 계약의 대상이 갑, 을, 병으로 달라질 수 있기 때문에 별도의 투자 계약서가 필요하다는 의견이 있었다.

또한, 극장용 애니메이션이나 다른 플랫폼용 애니메이션에 대해서도 별도의 투자 계약서가 필요하다고 생각한다는 의견도 있었다.

### ③ 제2조 계약의 대상

제목은 ‘가제’로 잡는 것이 좋을 것이고, 제작 완료일 역시 불확실성이 높기 때문에 날짜까지 명시하는 것은 현실적으로 쉽지 않아 보이므로 월까지 명시하는 것도 좋을 것 같다는 의견이 있었다.

### ④ 제3조 용어의 정의

실제로 사용하는 투자 계약서에는 매출액이 영상 사업 매출, 부가 사업 매출 등으로 더욱 상세하게 구분되어 정의되고 있다는 의견이 있었다. OTT 등 뉴미디어가 등장하더라도 이를 구체적으로 명기하기보다는 폭넓게 표현하는 것이 좋을 것으로 보인다는 의견이 있었다.

### ⑤ 제4조 제작비 및 기타비용

총제작비는 원칙적으로 초과해서는 안 되지만, 경우에 따라 10% 정도 범위 내에서는 초과 비용을 인정하는 내용이 포함되기도 한다는 의견이 있었다. 이는 제작비가 예비비 및 기타 활동으로 인해 물가 상승 등으로 인해 증가할 수 있기 때문에 예비비를 책정하는 내용이다. 제작사들이 별도의 P&A 비용 책정을 요구하기도 하지만, 총비용에 이미 국내 및 해외 마케팅 비용이 포함되어 있으므로 표준계약서에 이를 명시하기는 어려울 수 있다는 의견이 있었다.

### ⑥ 제8조 투자금의 관리 및 감사

제8조 제3항의 (연간/분기별) 마다 회계감사를 실시하지는 않으므로 제작완료시 혹은 1차 정산시 회계감사를 실시하는 것으로 정리하는 게 낫다는 의견이 있었다.

### ⑦ 제9조 제작완료 및 방영

제작완성일 준수를 지키지 않는 경우가 빈번하게 발생하는 만큼, 지연 시 6개월, 1년 이내의 기간을 협의할 수 있도록 명시할 필요가 있다는 의견이 있었다. 또한, 지체상금

이 1일당 투자원금의 1,000분의 1.25로 설정되어 있는데, 이것이 과다하다는 의견이 있었다.

#### ⑧ 제10조 투자 원금 상환 및 수익 분배

2항에서 손익분기점을 넘은 경우 상호 협의하여 투자 지분을 조정할 수 있다는 표현은 모호하므로, 영화 분야와 같이 순이익 개념을 도입하여 제작사 인센티브 인정 비율을 명기할 필요가 있다는 의견이 있었다. 수익을 내는 경우가 거의 없지만, 투자 지분과 수익 지분을 구분하는 것이 중요하다는 의견도 있었다. 만약 수익 발생 후에 지분을 조정할 수 있다고 한다면, 모태펀드 투자를 받은 경우 계약서 변경이 필요하여 재계약이 복잡해질 수 있다는 의견이 있었다. 또한, 제작사가 한국콘텐츠진흥원 지원금을 받은 경우에는 해당 금액을 제작사 투자 지분으로 인정해 줄 필요가 있으며, 순이익의 10%를 제작사 인센티브로 지급하는 경우도 있다는 의견이 있었다.

#### ⑨ 제11조 정산 및 회계

표준계약서의 내용은 실제로 활용하기에는 너무 간략하여 별도 항목이 필요해 보인다는 의견과 더불어 영화 부문 표준계약서의 정산 및 회계를 참고해야 한다는 의견도 제시되었다.

#### ⑩ 제12조 사업권 및 사업대행 수수료

1항의 내용은 애매한 표현이므로, '제작사와 투자사가 별도로 정하지 않는 한 제작사가 갖는 것을 원칙으로 한다'고 명확히 표현하는 것이 좋다는 의견이 있었다. 이는 경우에 따라 출자와 동시에 특정 분야 사업권을 갖는 것을 조건으로 투자에 들어오는 경우도 많기 때문이라는 설명이 있었다. 4항의 비율은 보통 국내 20%, 해외 30% 등으로 정해지지만, 이 비율은 자주 바뀌는 경우가 많으므로 향후 협의에 의해 조정할 수 있다는 조항을 두는 것이 바람직하다는 의견이 있었다.

#### ⑪ 제13조 지식재산권 및 우선협상권

2항에서 '제외한'이라는 표현은 적절하지 않아 보인다는 의견이 있었다. 시즌 1에서 제작 비용이 가장 많이 들어가며, 시즌 1의 성공이 시즌 2의 진행 확률을 높이는 경우,

시즌 1의 원작권자로서 투자자의 권리는 시즌 2까지 이어져야 한다는 의견이 제기되었다. 시즌 1에 투자를 했지만 시즌 2에는 투자를 하지 않았다고 하더라도, 시즌 2의 정산에서 시즌 1 투자사의 권리를 인정받는 경우가 있는데, 제작사 입장에서는 투자 기간의 경계를 명확히 설정하기 어려운 상황이므로, 시즌 1에 투자를 한 경우 시즌 2 방영 종료 후에도 사업권이 종료된다고 보기는 어렵다는 의견이 있었다. 따라서 시즌 1 투자사는 시즌 2에 투자를 하지 않더라도 시즌 2의 투자 기여도를 인정받을 필요가 있다는 의견이 제시되었다. 반면, 권리 관계가 복잡해지면 시즌 2의 투자 유치가 어려워질 수 있다는 의견도 있었다.

#### ⑫ 제17조 계약의 해지·해제

이 분야의 투명성을 위해 정산이 늦어지는 경우 등 제작사의 의도적 매출 누락행위가 있다면 강력한 위약벌 규정이 필요하다는 의견이 있었다.

### 나. 주요 수정사항 반영

투자지분과 수익지분 구분에 관한 제작사와 투자사의 제안은 타 장르에서 활용되는 방식이므로 애니메이션 분야에서도 충분히 적용 가능하다고 판단되어 채택되었다. 투자 초반에 손익분기점을 명확히 정하고, 이후 상호조정이 불가능한 부분을 수정할 필요성이 인정되었다. 또한, 한국콘텐츠진흥원 지원금을 받은 경우 그 금액만큼 제작사 투자 지분으로 인정하는 내용이 명기되었다.

제작사의 원작 로열티 인정에 대해서는 타 장르 사례를 검토하여 상호 합의 후 조정하는 방식으로 포함하는 것이 필요하다는 의견이 채택되었다. 투자사들은 순이익의 10%를 제작사 투자지분으로 인정해야 한다는 언급이 있었다.

수수료 조정 가능성에 대해 제작사의 제안은 해외 사업 확장에 따른 수수료 협의를 요청했으나, 부분적으로만 수용되었다.

후속저작물에 대한 수익배분 권리는 제작사 측에서 보다 명확한 권리 보장이 필요하다는 의견을 제시했고, 후속 투자에 대한 권리 보장이 필요하다는 점이 강조되었다.

정산 및 회계 내용 상세화와 관련하여, 현재 계약서가 너무 간단하므로 영화 부문 표준계약서를 참고해 상세한 내용을 기재하는 것이 필요하다는 의견이 채택되었다.

P&A 비용 정산과 관련한 제작사의 제안은 불채택되었다. 투자사들은 P&A 비용이 수수료에 포함된 것으로 보고, 일정 비율 안에서 처리하는 것을 원칙으로 한다고 판단되었다.

명칭 변경에 대해 투자사는 제목을 가제로 표기하고 제작완료일은 월까지만 표기하는 방안이 채택되었다.

예비비 인정과 관련하여 투자사는 물가상승 및 기타 비용을 감안해 10% 한도 내에서 예비비를 인정하는 방안을 채택하였다.

감사시기에 대해, 3항에서 연간 또는 분기별 회계감사를 실시하지 않으므로 제작완료 시 혹은 1차 정산 시로 감사시기를 조정하는 제안이 채택되었다.

지체 기간 명기와 관련하여, 제작완료가 이루어지지 못할 경우 1차 6개월, 2차 1년 등의 기간을 협의해 명시하는 방안이 채택되었다.

지체상금 조정에 대해서는 지체상금 비율이 높아 보이므로 이를 조정하는 방안이 채택되었다.

사업권과 관련하여, 투자사가 사업에 참여하는 경우가 많으므로 “제작사와 투자사가 별도로 정하지 않는 한”이라는 문구를 삽입하는 방안이 채택되었다. 또한, 4항의 비율은 상황에 따라 협의해 조정할 수 있도록 명기되었다.

후속 투자 수익배분 권리와 관련하여, “제외한”이라는 표현을 삭제하고 후속저작물에 대한 권리를 인정하는 방안이 채택되었다.

위약벌 규정 강화에 대해, 의도적인 매출 누락 행위가 있을 경우 강력한 위약벌 규정을 삽입하는 방안이 채택되었다.

〈표 5-13〉 투자 계약 키워드별 채택여부 및 사유

키워드	제안자	계약서 조항	채택여부	내용 및 채택/불채택 이유
투자지분과 수익지분 구분	제작사 투자사	제10조	○	타 장르에서도 활용되고 있는 방식으로 애니메이션 분야도 충분히 적용 가능 투자 초반에 정해야 할 부분으로 손익분기점을 넘은 후에 상호조정할 수 없는 부분이므로 수정 필요 한국콘텐츠진흥원 지원금 받은 경우 그 금액만큼 제작사 투자 지분으로 인정 명기
제작사의 원작 로열티 인정	제작사 투자사	제13조	○	타 장르 사례를 검토하여 상호 합의하여 조정하는 것으로 포함해 둘 필요가 있음 투자사들도 순이익의 10%를 제작사 투자지분으로 인정해 줄 필요가 있다고 언급
수수료 조정 가능 여지	제작사	제12조	△	제작사의 해외 사업이 늘어감에 따라 필요에 따라 협의가 가능하도록 조정을 요청함
후속저작물에 대한 수익배분 권리	제작사	제13조	○	보다 명확한 권리 보장 표현 필요 후속 투자에 대한 권리 보장 필요
정산 및 회계 내용 상세화	제작사 투자사	제11조	○	계약서 내용이 너무 간단하므로 상세한 내용 기재 필요 영화 부문 표준계약서를 참고할 필요가 있음
정산시 P&A 비용도 비용처리	제작사	제11조	×	투자사들은 P&A 비용은 수수료에 포함된 것으로 보고 있고 일정 비율 안에서 처리하는 것을 원칙으로 하고 있음
명칭 변경	투자사	제2조	○	제목을 가제로 표기 제작완료일도 월까지만 표기
예비비	투자사	제4조	○	물가상승 및 기타 비용을 감안하여 10% 정도 한도 내에서 예비비 인정
감사 시기	투자사	제8조	○	3항에서 (연간/분기별)마다 회계감사를 실시하지는 않으므로 제작완료시 혹은 1차 정산시로 조정
지체 기간 명기	투자사	제9조	○	제작완료가 이루어지지 못한 경우에 1차 6개월, 2차 1년 등의 기간 협의 명시 필요
지체상금 조정	투자사	제9조	○	지체상금 비율이 상당히 높아보이므로 조정이 필요해 보임
사업권	투자사	제12조	○	투자사가 같이 사업을 하는 경우도 많으므로 1항에 '제작사와 투자사가 별도로 정하지 않는 한'이라는 문구 삽입 4항의 %는 바뀌는 경우가 많으므로 향후 협의에 의해 조정할 수 있는 것으로 표기
후속투자 수익배분 권리	투자사	제13조	○	2항에서 '제외한'이라는 표현 삭제 필요. 후속저작물에 대한 권리 인정 필요
위약벌 규정	투자사	제17조	○	의도적인 매출 누락행위가 있을 경우 강력한 위약벌 규정 삽입

## 2. 2차 의견 수렴

### 가. 계약 당사자 의견

#### 1) 제작사

##### ① 제2조

해당 안건에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

##### ② 제4조 제4항

예비비를 추가 편성할 시, 예비비의 부담은 어느쪽이 하는지에 대한 부분이 불분명해 보인다는 의견이 제시되었다.

##### ③ 제8조 제1항

해당 안건에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

##### ④ 제8조 제3항

‘회계감사가 필요하다고 판단할 경우, 실시할 수 있지만, 이때 방법과 비용 등은 요청하는 측이 지불하는 것으로’ 하자는 의견이 있었다.

##### ⑤ 제9조 제1항

해당 안건에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

##### ⑥ 제9조 제4항

해당 안건에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

##### ⑦ 제10조 제2항

손익분기점을 넘긴 이후의 매출은 수익이 되기에 ‘수익지분율’ 하나로 가는 것이 맞다는 의견이 제시되었다.

⑧ 제10조 제3항

투자사의 원금 우선 배당 조건은 삭제하되, 투자사에 손익분기점을 넘긴 이후에 지분율을 조정해 주는 것으로 하자는 의견이 있었다.

⑨ 제10조 제5항

지원금을 받을 시, 크레딧의 내용으로 제작사 투자지분 내용이 빠져있다는 의견이 제시되었다.

⑩ 제11조 제6항

위약벌 규정이라면 “제작사”가 “투자자”에게 지급해야 한다고 명확하게 바꾸는 것이 맞다는 의견이 제시되었다.

⑪ 제12조 제1항

해당 안건에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

⑫ 제12조 제4항

해당 안건에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

⑬ 제12조 제5항

제5항의 경우 사업이 ‘영상’에 한정된 느낌이기 때문에 제4항의 ‘모든 사업’으로 조정하는 것이 좋을 것 같다는 의견이 제시되었다.

⑭ 제12조 제6항

해당 안건에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

⑮ 제13조 제2항

원작권으로 발생한 모든 매출에서 제작사가 선취하는 로열티인지, 아니면 사업을 통해 외부로부터 받는 로열티인지가 불명확하다는 의견이 있었다.

⑩ 제13조 제4항

투자자 권리 측면에서는 후속 투자를 하지 않더라도 로열티가 아닌 영상을 제외한 사업들의 순매출 기준으로 조정된 수익 배분권이 필요하다는 의견이 있었다

⑪ 제13조 제7항

해당 안전에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

2) 투자자

① 제2조

“방영예정일”을 “방영예정”으로 용어를 변경하고, 표기는 월까지만 하는 것이 좋다는 의견이 있었다.

② 제4조 제4항

‘5억원 이내’ 등의 금액 제한을 포함하는 것이 좋다는 의견이 있었다.

③ 제8조 제1항

별첨 책임분담내역의 구체적인 내용은 불명확하나, 제작비 세부내역에 따라 총제작비 범위 내에서 비용 조정은 가능하되, 제작 퀄리티 확보를 위해 각 항목에서의 초과 비용을 일정 범위로 제한하는 것이 효과적일 것이라는 의견이 있었다.

④ 제8조 제3항

제작 완료나 1차 정산 시, 의무적으로 회계감사를 받아 감사보고서를 제출해야 하며, 이 비용은 제작비 사용자인 제작사가 부담하는 것이 맞다는 의견이 있었다.

⑤ 제9조 제1항

연장은 2차로 나누기보다는 ‘투자자와의 합의를 통하여 최대 1년을 넘지 않는 기간 내로 자유롭게 정할 수 있도록’ 하는 것이 좋다는 의견이 있었다.

⑥ 제9조 제4항

지체상금이 제한되는 조항이 있어 160일이 지난 후에는 지체상금의 의미가 없어지는 것 같고, 제작사의 부담이 크다는 점에서 ‘제작비 기준 연 15% 범위 이내에서 일자 계산으로 지급하도록’ 하는 것이 좋다는 의견이 있었다.

⑦ 제10조 제2항

제작자 인센티브를 총비용에 포함하는 경우 투자 지분율을 변경시킬 필요가 없다는 의견이 있었다. 투자 협의에 따라 수익 지분 비율이 조정될 수 있다는 점에서, 투자 지분과 수익 지분을 구분하여 명기하는 형태의 계약 조항(투자사가 사용하는 투자계약서)이 효율적이라는 의견이 있었다.

⑧ 제10조 제3항

3항에 대해서 제작사 측에서 오해가 없도록 ‘제작사 자체 투자분을 어떻게 할 것인지’ 명확히 해야 할 것으로 보인다는 의견이 있었다.

⑨ 제10조 제5항

제작비 조달의 책임은 제작사에 있으므로, 제작사가 지원사업을 통해 조달한 금액은 제작사의 투자 지분으로 인정하되, 수익 분배 시점의 기준인 총제작비에서는 차감하도록 하자는 의견이 있었다.

⑩ 제11조 제6항

매출 고의 누락은 매우 중대한 사항이므로, 이보다 강력한 처벌 규정이 필요하다는 의견이 있었다. 고의 누락 시에는 계약 해지 사유가 발생하며, 이로 인해 투자금 및 위약금 지급을 제안한다는 의견이 있었다.

⑪ 제12조 제1항

해당 안전에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

⑫ 제12조 제4항

총매출액의 의미가 모호하다는 의견이 있었다. 사업대행수수료의 경우 제작사가 받는 경우를 제외하고는 사업대행업체에 따라 달라질 수 있으므로, 통상의 수수료율을 기준으로 이를 초과하지 않도록 하며, 초과하는 경우 투자자와 합의하여 결정하도록 하는 것이 좋다는 의견이 있었다.

⑬ 제12조 제5항

해당 안건에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

⑭ 제12조 제6항

해당 안건에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

⑮ 제13조 제2항

수익 배분 기간은 매우 중요한 항목으로, “협약에 의해”라는 표현이 애매모호하므로 “합의에 의해”로 변경해야 한다는 의견이 있었다. 또한, “순이익의 10% 범위에서 제작사의 지분으로 편입하여 산정할 수 있다.”는 문구의 의미가 불명확하다는 의견이 있었다.

⑯ 제13조 제4항

해당 안건에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

⑰ 제13조 제7항

제7항을 신설함으로써 갖는 법적 구속력이 별로 없어 보인다는 의견이 있었다.

## 나. 주요 수정사항 반영

이상 양측에서 제시된 의견들을 표로 정리하여 반영 방향을 정리하였다.

〈표 5-14〉 제작 투자 계약

조항	의견		반영 방향
제2조	제작사	• 의견 없음	'방영예정일' -> '방영예정'으로 용어 변경과 월까지만 표기하는 것이 좋을 것 같음
	투자자	• '방영예정일' -> '방영예정'으로 용어 변경과 월까지만 표기하는 것이 좋을 것 같음	
제4조 제4항	제작사	• 예비비 추가 편성할 시, 그 부담은 어느 쪽이 하는지? 또는 협의된 제작비 내에서 사용 용도를 바꾸는 것인지? 또는 투자금이 증가하는 것인지? 확인 필요함	총제작비 증가분을 인정한다는 의미를 명확히 정리, 최대 금액도 병기.
	투자자	• '5억원 이내' 등의 금액 제한도 있으면 함	
제8조 제1항	제작사	• 의견 없음	해당 내용은 첨부 3에 포함되어 제작사 및 투자자 간 합의할 내용으로 계약서 상에 표기하지 않고 내용 확정
	투자자	• 제작비 세부내역에 따라 총제작비 내에서 내역별 비용 조정은 가능하나, 제작 퀄리티 확보를 위해 각 항목에서의 초과 가능한 비율을 일정 범위로 제한하는 것이 효과적일 것으로 보임	
제8조 제3항	제작사	• '회계 감사가 필요하다고 판단할 경우, 실시할 수 있다. 이때 방법과 비용 등은 요청하는 측이 지불하는 것으로'하면 어떤지 제안함	'기타 필요시' 내용 추가 비용에 대한 내용 반영
	투자자	• 제작 완료나 1차 정산 시, 의무적으로 회계 감사를 받아 감사보고서를 제출하여, 비용은 제작비 사용자인 제작사에서 부담하는 것이 맞을 것으로 판단됨	
제9조 제1항	제작사	• 의견 없음	1차 의견 수렴과정에서 나온 안이고, 추가 제안된 안보다 기존의 안이 구체적이어서 반영하지 않고 내용확정
	투자자	• 연장은 2차로 나누기보다 '투자자와의 합의를 통하여 최대 1년을 넘지 않는 기간 내로 자유롭게 정할 수 있도록'하면 좋을 것 같음	
제9조 제4항	제작사	• 의견 없음	일반적인 지체상금의 범위를 크게 벗어나지 않는 내용으로 보여 반영하지 않고 내용 확정
	투자자	• 지체상금의 제한 조항 및 제작사의 부담이 크다는 점에서 '제작비 기준 연15%범위 이내에서 일자 계산으로 지급하도록'하는 것이 좋을 것 같음	
제10조 제2항	제작사	• 손익분기점을 넘긴 이후의 매출은 수익이 되기에 수익지분을 하나로 가는 것이 맞다고 생각함	수익지분율로 일원화. 용어정의는 계약서 2장에 표기되어 있으나 제작자 인센티브를 포함한 개념이 아님
	투자자	• 관련 용어의 정의가 선행되어야 판단할 수 있을 것 같음. • 제작자 인센티브를 인정하여 총비용에 포함하는 경우, 투자지분율을 변경시킬 필요가 없음 • 투자 협의에 따라 수익지분 비율이 조정될 수 있다는 점에서 투자와 수익 지분을 구분하여 명기하는 형태로 된 투자계약서가 효율적이라고 사료됨	

조항	의견		반영 방향
제10조 제3항	제작자	• 투자사의 원금 우선 배당 조건은 삭제를 제안하되, 투자사에 손익분기점을 넘긴 이후에 지분율을 조정해 주는 것으로 제안함	제작사 지분에 대한 원금 배당도 병기함
	투자자	• 투자자의 투자금을 우선상환하는데, '제작자 자체 투자분을 어떻게 할 것인지' 명확히 해야할 것으로 보임	
제10조 제5항	제작자	• 지원금을 받을 시, 크레딧의 내용으로 제작사 투자지분 내용이 빠져있음	제작사가 지원금 받을 시 이를 제작사 투자지분으로 인정하고 수익 분배 기준을 낮추는 방향으로 내용 변경
	투자자	• 크레딧 명기 여부가 제작사 투자지분 인정 여부와 관련성이 있는지 모르겠고, 투자사가 지원금을 수령하는 일이 있을지 의문임 • [투자사가 한국콘텐츠진흥원 등의 지원금을 수령하는 경우]에서 '투자사'가 아닌 '제작사'이어야 맞을 것으로 보임 • 제작비 조달 책임은 제작사에 있으므로 제작사가 지원사업을 통해 조달받은 금액은 제작사의 투자지분으로 인정하되 수익분배 시점의 기준인 총제작비에서는 차감하도록 함	
제11조 제6항	제작자	• ["제작사"가 "투자자"에게 지급해야 한다.]로 명확하게 바꾸는 것이 맞을 듯함	위약벌 규정을 강화시켜 포함함
	투자자	• 매출 고의 누락은 매우 중대한 사항이므로 강력한 처벌 규정이 있어야 함 • 고의 누락 시, 계약 해지 사유의 발생으로 보고 투자금 및 위약금에 대한 지급으로 제안함	
제12조 제1항	제작자	• 의견 없음	내용 확정
	투자자	• 의견 없음	
제12조 제4항	제작자	• 의견 없음	합의에 의해 달리 조정할 수 있는 내용이므로 반영한 것으로 보고 내용 확정
	투자자	• 총매출액의 의미가 모호함 • 사업대행 수수료의 경우, 통상의 수수료를 기준으로 이를 초과하지 않도록 하며, 초과하는 경우 투자자와 합의하여 결정하도록 하는 것으로 제안함	
제12조 제5항	제작자	• 사업이 '영상'에 한정된 느낌이기에 제4항의 '모든 사업'으로 조정하는 것이 좋을 것 같음	'해외 사업'으로 조정함
	투자자	• 의견 없음	
제12조 제6항	제작자	• 의견 없음	내용 확정
	투자자	• 의견 없음	
제13조 제2항	제작자	• '로열티'의 근원이 불명확함	주요 내용이므로 '협의'에서 '합의'로 수정함 로열티가 불명확하다는 의견이 있었으나 로열티 정의는 제3조에 "본
	투자자	• 수익 배분 기간은 매우 중요하므로, "합의에 의해"로 변경하여야 할 것으로 판단됨 • "순이익의 10% 범위에서 "제작사"의 지분으로 편입하여	

조항	의견		반영 방향
		산정할 수 있다."라는 말이 무슨 뜻인지 모르겠음	건 애니메이션에 대한 라이선싱에 대한 대가로 지급받는 금원으로 저작물이용자(라이선시)로부터 받는 저작권 이용료"라고 명기됨
제13조 제4항	제작자	• 투자자 권리 측면에선 후속 투자를 안 하여도 로열티가 아닌 영상을 제외한 사업들의 순 매출 기준의 조정된 수익배분권이 있어야 맞을 것 같음 어렵지만, 해당 부분은 협의가 필요해 보임	구체적인 내용은 상호 협의할 수 있도록 함
	투자자	• 의견 없음	
제13조 제7항	제작자	• 의견 없음	7항 신설로 얻는 실익이 별로 없다는 의견이 있어 삭제
	투자자	• 제7항을 신설함으로써 어떤 법적 구속력을 갖는지 모르겠음	

## 제5절 시나리오 개발 표준계약서 개선 의견

---

### 1. 1차 의견 수렴

#### 가. 계약 당사자 의견

##### 1) 제작사 의견

###### ① 표준계약서 활용 정도

제작사들은 해당 표준계약서를 사용하되 편집을 해서 사용을 하고 있으며 주로 편당 계약으로 하고 있다는 의견을 주었다.

###### ② 제4조 시나리오 집필의 대가 지급

4항은 작가의 숙련도, 유명세에 따라 달라질 여지가 있어 보여서 삭제하고 쓰고 있다는 의견이 있었고 원래는 기획, 컨셉 기획 등에 대한 별도의 계약이 필요할 수 있다는 의견을 주기도 하였다. 이는 제작사가 기획 방향성을 명확히 하고, 작가들에게 테크니컬한 스크립트를 작성하게 하는 경우에는 작가가 큰 기여를 하지 않으므로 별도의 보상이 필요하지 않을 수 있지만, 반대로 작가가 원안이나 개념을 제시하여 기획을 주도하는 경우에는 일정한 인센티브를 제공해야 한다는 것이다. 그러나 제작사에서 아무런 기획 없이 작가에게 모든 작업을 맡기고도 최소한의 보상도 제공하지 않는 경우, 작가들은 불만을 가질 수밖에 없다는 의견이 제기되었다.

###### ③ 제5조 검수 및 수정

손발이 맞는 작가들 사이에서는 기존 규정을 그대로 적용하는 경우가 많지만, 잘 모르는 작가들과의 경우에는 해당 내용을 수정하여 사용하는 경우가 많다는 의견이 있었다. 제작사 입장에서는 3~4회의 수정에도 원하는 퀄리티가 나오지 않으면 작업을 포기하는

경우가 종종 발생한다는 것이다.

## 2) 시나리오 작가 의견

### ① 표준계약서 사용 정도

기존에 사용하던 계약서가 있기 때문에 신생 제작사들은 표준계약서를 사용하는 반면, 이름 있는 제작사들은 기존 계약서를 선호하여 표준계약서를 잘 사용하지 않는다는 의견이 있었다. 기존 계약서에 익숙하여 표준계약서에 대한 인식이 부족하며, 따라서 표준계약서를 수정하기보다는 이를 사용하는 것만으로도 효과가 클 것으로 보인다는 의견도 있었다.

### ② 제2조 시나리오의 개발 개요

3항에서 기본 자료를 작가에게 제공해야 한다고 명시되어 있지만, 실제로는 이러한 자료가 없거나 부실한 경우가 많다는 의견이 있었다. 주된 세계관, 주요 등장 인물, 배경, 시리즈 개요 등이 대부분 제안서에 들어가 있는 내용만 제공되어 작가가 시나리오 작업을 할 수 있는 수준이 아니며, '전체 시리즈물에 대한 개요'라는 표현에 '확정된' 또는 '시나리오 집필을 위해 작가가 필요로 하는 자료'라는 표현이 필요하다. 가령 12편 시리즈물의 경우 작가 2~3명이 분담해서 작업하기 때문에, 초반에 명확한 자료가 없으면 작업이 어려운 상황이 발생한다. 시나리오 작업이 원칙적으로는 모든 준비가 완료된 상태에서 글만 쓰면 되는 수준이어야 하지만, 실제로는 준비가 부족한 경우가 많다. 따라서 TV 시리즈물의 경우 협업을 원활하게 하기 위해 별도의 기획 템플릿을 첨부하는 것이 좋을 것이라는 의견이 있었다.

또한 감독이나 제작사 PD가 하고 싶은 이야기를 많이 하지만, 작가가 시나리오를 집필할 때 이러한 내용들이 모순되거나 충돌하는 경우가 많아 어려움을 겪으므로 3항에는 반드시 이러한 내용을 서면 또는 이메일로 요청하도록 했으면 한다는 의견도 있었다.

별도의 시나리오 개발 및 기획 단계에 대한 계약서가 필요하다는 의견도 있었다. 시나리오 작업을 시작하기 전에 기획 개발 작업이 인정을 받지 못하는 경우가 많기 때문에, 현재의 시나리오 표준계약서 외에 기획 개발에 관한 표준계약서가 필요하다는 것이다.

### ③ 제4조 시나리오 작가의 대가 지급

4항에 기획개발에 관한 대가 지급을 명시하고 있으나, 2조 3항 부분부터 들어가 주면 좋겠다는 의견이 있었다. 시즌1이 되고 나서 시즌2로 갈 때는 이런 작업이 필요 없으나 새로 시작하는 작품인 경우에는 이러한 내용이 필요하다는 의견이다.

### ④ 별도의 기획개발에 관한 템플릿 필요

기획안에 대한 명확한 템플릿이 필요하다는 의견이 있었다. 이는 현재는 기획안의 내용이 작가와 제작사 간에 상이하여 혼동이 발생하는 경우가 많다는 의견이다. 기획안은 단순한 아이디어나 개념이 아닌, 구체적으로 필요한 항목과 예시가 포함된 문서여야 한다는 의견이 있으며, 이를 통해 프리 프로덕션 단계에서 발생할 수 있는 추가 비용에 대한 명확한 안내가 가능하고, 교육을 통해 관련 이해도를 높이는 것이 중요하다는 의견이다.

### ⑤ 제4조 시나리오 집필의 대가 지급

대가 지급에 대한 기간이 명기된 사항은 좋으나, 제작사들이 이를 임의로 수정하면 계약의 의미가 퇴색될 수 있다는 의견이 있었다. 기간에 대한 전제가 명확해야만 이해가 되는 다른 내용들도 있으며, 그렇지 않을 경우 여러 가지 문제가 발생할 수 있다. 따라서 표준계약서에서 기간에 대한 내용은 수정할 수 없도록 고정하는 것이 바람직하다는 의견이 있었다.

## 나. 주요 수정사항 반영

위치변경에 대한 작가의 제안은 제4조의 집필 대가 관련 조문을 제3조로 이동하는 것이 이해도를 높이는 데 도움이 된다는 의견에 따라 채택되었다.

작가 숙련도에 따른 수정 횟수 조정에 대해서는 제5조에 작가의 숙련도에 따라 제작사가 수정 횟수를 조정할 수 있도록 해야 한다는 의견이 반영되어 단서가 신설되었다.

스토리 집필을 위한 확정된 구성안 요구와 관련하여, 제2조의 3항에 “제작사는 시나리오 집필에 필요한 최종 확정된 스토리 구성안 및 자료를 작가에게 제공해야 한다”는 내용을 추가하고, 스토리 구성안에 대한 정의와 함께 서면 및 이메일로 제공하는 방식이 명기되었다.

작가 대가 지급 내용 위치 이동에 대해, 집필 대가 관련 내용을 제2조 3항으로 이동하는 제안이 채택되었다.

손해배상 부문 강화에 대한 제작사의 제안은 제14조에서 제작사의 손해뿐만 아니라 타인의 저작권, 지적재산권, 명예, 프라이버시 등을 포괄하는 수정 방안이 포함되어 채택되었다.

그에 비해 기타 별도의 ‘애니메이션 시나리오 개발’ 혹은 ‘기획개발서에 관한 계약서’가 필요하다는 의견이 있었으나, 기존 계약서 수정보다는 별도 계약서 개발이 필요한 것이므로 금번 개정에서는 다루지 않는 것으로 하였다.

〈표 5-15〉 시나리오 계약 키워드별 채택여부 및 사유

키워드	제안자	계약서 조항	채택여부	내용 및 채택/불채택 이유
위치변경	작가	제4조	○	집필 대가에 대한 조문은 3조로 이동하는 것이 이해도 제고에 도움이 된다는 의견에 따라 위치 변경
작가 숙련도에 따라 수정횟수 조정	제작사	제5조	○	작가 숙련도에 따라 제작사가 수정 횟수를 조정할 수 있도록 수정할 수 있어야 한다는 의견에 따라 단서 신설
스토리 집필을 위해 확정된 구성안 요구	작가	제2조	○	3항에 “제작사는 본 건 시나리오 집필을 위하여 필요한 최종 확정된 (함의된) 스토리 구성안 및 기타 작가가 인정하는 시나리오 집필에 필요한 자료를 작가에게 제공하여야 한다.여기서 최종 확정된 스토리 구성원이라 함은 애니메이션의 주된 세계관 주요 등장인물과 사건이 벌어지는 주된 배경 장소와 전체 시리즈 구성 등 시나리오 집필에 필요한 기획 개발이 완성된 최종 확정 스토리 구성안을 말한다.”는 내용 추가 또한, 서면 및 이메일로 하도록 명기
작가 대가 지급 내용 위치 이동	작가	제4조	○	집필 대가 관련 내용 위치를 2조 3항으로 이동
손해배상 부문 강화	제작사	14조	○	제작사 손해, 타인의 저작권 및 지적재산권, 명예, 프라이버시 등의 표현을 포괄하는 수정방안 포함

#### 기타

(제작사) 기획, 컨셉 등에 대한 별도 계약 필요

(작가) 별도의 애니메이션 시나리오 개발 혹은 기획개발서에 관한 계약서 필요

(작가) 필수 조항은 변경하지 못하는 것으로 권고 필요

## 2. 2차 의견 수렴

### 가. 계약 당사자 의견

#### 1) 제작사

##### ① 제2조 제3항

최종 확정된 스토리 구성안이라도 시나리오 작성 중에 수정이 발생할 수 있으므로, 이 부분에 대한 협의가 필요하다는 의견이 있었다.

##### ② 기존 제4조를 제3조로 조문 이동

해당 사항에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

##### ③ 제5조 제4항

시나리오 수정은 콘텐츠 설계의 중요한 과정이므로, 시나리오 작업 기간에 맞춰 수정 범위를 정하고, 수정 횟수에 대한 제안은 없는 것이 좋다는 의견이 있었다.

##### ④ 제14조 제1항 제1호~제3호

해당 사항에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

#### 2) 시나리오 작가

##### ① 제2조 제3항

‘전체 시리즈 구성 등’을 ‘전체 구성(장단편 및 시리즈)’으로 구분하면 좋겠다는 의견이 있었다. ‘전체 시리즈 구성’이라 하면 시리즈에만 국한된 느낌이 들어서, 범위를 ‘전체 구성’으로 하고 뒤에 ‘장단편 및 시리즈’를 추가하면 더 포괄적인 개념이 될 것이라는 제안이다. 또는 후반부에 명기된 ‘스토리 구성안(장단편 및 시리즈)’을 사용하는 것도 좋을 것 같다는 의견이 있었다.

##### ② 기존 제4조를 제3조로 조문 이동

해당 사항에 대해서는 별도 의견이 제시되지 않았다.

③ 제5조 제4항

구성안과 자료에서 결정된 내용에서 벗어나거나 상이한 수정 요구는 불가하고, 제2조에 명시된 스토리 구성안 및 기타 자료의 범위 내에서 이루어져야 한다는 의견이 있었다. 수정 기간과 횟수를 넘을 경우 별도 원고료 책정에 대한 내용이 필요하다는 의견이 있었다. 반대로 표준을 정하여 수정 횟수나 일자를 정해두는 것이 공평할 수 있지만 상식적으로 불가능해 보인다는 의견도 제기되었다. 수정의 기간을 ‘\_\_일’로 정리하는 것은 불가피하지만, ‘수준’이나 ‘합리적’ 같은 추상적인 개념은 협의가 이루어지고 있기에 굳이 신설할 필요가 없다는 의견이 있었다.

④ 제14조 제1항 제1호~제3호

2호의 ‘명예’와 ‘프라이버시’가 개인에게 적용되는 단어로 보이는데, 법적 적용이 불확실하고 계약서에 반드시 필요한 문항인지 의문이라는 의견이 있었다. 저작권 및 기타 지적 재산권에 포함된 개념으로, 저작권법에서 이미 창작물과 저작권자의 인격권 개념이 포함되어 있기 때문에 ‘명예’와 ‘프라이버시’를 제외하는 것이 좋겠다는 제안이 있었다. 또한, ‘명예’와 ‘프라이버시’의 정의가 계약서 작성 시 신경 써야 할 부분일 것이라는 의견이 있었다.

## 나. 주요 수정사항 반영

이상 양측에서 제시된 의견들을 표로 정리하여 반영 방향을 정리하였다.

〈표 5-16〉 시나리오 개발 계약

조항	의견		반영 방향
제2조 제3항	제작사	· 최종 확정된 스토리 구성안이라도 시나리오 작성 중 수정할 경우도 있으므로 협의 필요함	확정된 스토리 구성안에 대해 수정이 가능하다는 단서는 계약서의 핵심사항이므로 반영하지 못함  전체 구성(장단편 및 시리즈)로 수정
	시나리오 작가	· '전체 시리즈 구성 등'을 '전체 구성(장단편 및 시리즈)'로 구분하는 것이 포괄적인 개념이 되는 것 같아 좋을 듯하여 의견 제시함	
제3조 (기존 제4조 조문 이동)	제작사	· 의견 없음	변경안 확정
	시나리오 작가	· 의견 없음	
제5조 제4항	제작사	· 콘텐츠의 설계를 단단히 만드는 작업이 수정이기에, 작업 기간에 맞춰서 수정하는 범위를 정하고, 시리즈의 경우 수정이 많거나 없기도 하여, 수정 횟수에 대한 제한은 없는 것이 좋을 것 같음	수정내용은 2조에 명시된 범위 내에서 이루어지도록 명기  수정 기간과 횟수를 넘을 경우 합리적인 비용을 지불하는 내용을 신설
	시나리오 작가	· 제2조에 명시된 스토리 구성안 및 기타 자료에서 결정된 내용의 범위 내에서 이루어져야 하고, 그 범위를 벗어나거나 그와 상이한 수정요구는 불가함 · 수정 기간과 횟수를 넘을 경우, 별도 고료 책정에 대한 내용이 필요함 · 표준을 정하여 수정 횟수나 일자를 정하면 공평하겠지만, 상식적으로 불가능해 보이므로, 수정의 '_일'로 정리하는 것은 어쩔 수 없어 보임 · 추가 사항으로 있는 편이 좋다고 생각하지만, '수준'에 맞고, '합리적'도 추상적 개념이며, 협의는 어떠한 경우도 이뤄지기에 굳이 신설해야 할지 모르겠음	
제14조 제1항 제1호~제3호	제작사	· 의견 없음	'저작권, 기타 지적재산권'을 '저작권 및 기타 지적재산권'으로 변경 '명예', '프라이버시' 단어는 존치
	시나리오 작가	· 2호의 '명예', '프라이버시'가 개인에게 적용되는 단어로 보이는데, 법에서 어떻게 적용되는지 잘 모르겠고, 계약서에 꼭 있을 문항인지 알 수 없음 · 저작권법에서 이미 창작물과 저작권자의 인격권 개념도 포함하고 있기에 '명예'나 '프라이버시'는 빼는 것은 어떨지 제안드리며, 두 단어가 무엇을 의미하는지 계약서 작성할 때 신경쓰일 것 같음	

## 제6절 음악 개발 표준계약서 개선 의견

---

### 1. 1차 의견 수렴

#### 가. 계약 당사자 의견

##### 1) 제작사 의견

###### ① 표준계약서 사용 여부

음악 뿐 아니라 사운드 관련 업무까지 포함하여 함께 계약하는 경우가 있어 계약 범위를 넓게 설정하는 경우가 있다는 의견이 있었다. 따라서, 업무의 범위를 명확히 기재할 수 있는 란이 필요하며, 음악 외에도 사운드 이펙트, 성우 등의 업무를 카테고리화하여 포함할 수 있도록 하는 것이 좋겠다는 의견도 있었다.

###### ② 제8조 지식재산권

제작사들은 음원을 사업에 사용하려는 경우에는 별도의 계약을 체결해야 하며, 그렇지 않은 경우에는 음악감독에게 권리가 있다고 보고 있다. 하지만 음원 유통의 경우 권리 관계가 복잡하면 사업 진행이 어려워지므로 양도 계약을 체결하고 있으며, 표준계약서의 라이선싱 관련 내용이 의무조항으로 강하게 표현되어 있어 이러한 부분은 수정을 통해 사용하고 있다는 답변을 주었다. 실제로 음악 플랫폼 이외의 유아동 플랫폼들은 작가와 제작사 간의 권리 관계가 분리되면 정산이 너무 복잡해져서 아예 수용하지 않는 경우가 많다. 이는 대형 플랫폼이 아닌 경우에는 이러한 복잡한 정산 과정을 감당하기 어려워하기 때문이다. 이와 관련해, 사운드를 완구 제품에 적용할 때도 정산이 쉽지 않기 때문에, 애니메이션의 주제곡이나 상징적인 부분에 대해서는 가능한 한 양도 계약을 체결하여 권리를 통합적으로 관리하려 한다는 의견도 있다.

‘본 건 애니메이션’의 범위를 더 포괄적으로 정의할 필요가 있다는 의견이 있다. 애니메이션 제작사 입장에서는 본 건 애니메이션이 애니메이션 자체뿐만 아니라, 애니메이션과 관련된 마케팅 활동, 파생 콘텐츠 및 상품까지 포함해야 사업을 효과적으로 진행할 수 있다는 것이다. 대기업의 계약서에서도 매체를 포괄적으로 명시하고 향후 발생할 수 있는 새로운 형태의 포맷과 매체에 대해서도 포함한다고 표현되며, 다만 이러한 경우 대가를 충분히 지급하는 것이 전제되어야 한다는 의견이 있다.

## 2) 음악감독 의견

### ① 표준 계약서 사용 여부

음악감독들은 프로젝트마다 회사마다 다른 계약서를 사용하는 경우가 많아 표준 계약서가 많이 사용되지 않는다는 의견을 주었다. 음악(주제곡, 배경음 등)만을 별도로 계약하기보다는 사운드(효과음, 성우 녹음 등)와 후반 작업을 함께 포함하는 경우가 많아, 별도의 계약서를 매번 작성하기는 번거롭기 때문에 사용되지 않는 부분도 있다. 사업자들은 계약서가 구체적인 경우가 많지만, 개인의 경우 구두 계약이 이루어지는 경우가 많으며, 분쟁이 발생한 후에 계약서를 작성하는 경우가 많아 아쉬움이 있다는 의견도 있었다.

### ② 제3조 음악의 개발 및 제출

코로나 기간 중 계약 후 1년이 지나도 애니메이션 제작이 이루어지지 않으면서 음악 제작이 진행되었고, 이 경우 100% 환불이 이루어진 사례가 있었다. 이는 13조 계약해지 조항에 명시된 내용으로도 해석될 수 있을 것이다.

### ③ 제4조 대가 및 정산

제3조의 2항에 제대로 협의되지 않은 경우에 다양한 문제가 발생할 수 있는데 특히 제4조와 연관되는 문제로 대가 정산 시기에 모호성이 생긴다는 의견이 있었다. 대부분의 시리즈는 26회 또는 52회와 같은 특정 에피소드 수로 방송되지만, 1차와 2차 수익 발생 시점에 대한 기록이 명확하지 않아 수익 지급 시점에 대한 불확실성이 발생하는 경우가 있다는 것이다.

#### ④ 제5조 검수 및 수정

너무 급박한 수정요청에 대해서 최소한의 수정을 위한 시간을 보장해야 한다거나 하는 조항도 들어가면 좋을 것 같다는 의견이 있었다. 을의 입장에서 협상이나 의사 결정에서 불리한 상황에 처하는 경우가 있으며, 제작자가 무리한 요구를 할 때 이를 거부하기 어렵다는 점에서 개인의 손해가 발생할 수 있다. 이러한 상황에서는 제작자의 손해도 크지만, 개개인에게도 손해가 있을 수 있음을 인식하고, 이러한 상황에 대한 대처 방안을 고민할 필요가 있다.

#### ⑤ 제6조 음악감독의 의무

음악감독의 의무조항은 명시되어 있으나, 제작사의 의무조항이 없는 것은 형평성에 맞지 않을 수 있다는 의견이 있었다. 다만 제작사의 의무는 계약서 전반에 걸쳐 분산되어 있지만, 이를 명확히 하는 조항을 추가하는 것이 필요한지 검토가 필요할 수 있다.

#### ⑥ 제9조 지식재산권

‘마스터링권’이라는 용어는 최종본을 말하는 것 같은데 옛날식 표현으로 보이므로 제작사에게 제공한 결과물을 가지고 애니메이션에 사용할 수 있는 권리라는 표현으로 바꾸자는 의견이 있었다. 저작권 등록시 큐시트를 등록하는 순간 음저협에 통보가 되고 음악감독에게도 권리가 발생하지만 제작사 요청으로 등록을 하지 않는 경우가 있다는 의견이 있었다.

#### ⑦ 별도의 라이선싱 혹은 양도 계약서 제공 필요

별도의 OST를 제작하거나 본 건 애니메이션과 관련된 저작권 외의 용도로 사용하려는 경우, 별도의 협의와 계약이 필요하다. 이 경우에는 애니메이션 저작권과는 별도로 적용되는 저작권 표준계약서를 사용해야 하며, 별도의 라이선싱 계약이나 양도 계약에 대한 서식도 마련되어야 한다는 의견이 있었다. 게임 제작사에서는 수출을 위해 복잡한 권리 관계를 처리하기 위해 별도의 라이선스 양도 비용을 받고 계약하는 경우가 있지만, 애니메이션 분야에서는 라이선스 양도 비용 개념이 부족하다는 의견도 있었다. 그래서 애니메이션 계약 시 본 건 애니메이션에 대한 가치 외에도 별도의 라이선스 양도비 개념을 도입할 필요가 있다는 의견이 있었다. 프리 프로덕션에서 디자인과 같은 부분은 모르

겠지만, 음악의 경우에는 창작과정에서 제작사가 직접 관여하지 않은 부분이 많다. 그럼에도 불구하고 2차 저작권까지 제작사에 귀속되는 관행이 있으며, 이는 게임과 달리 라이선스 비용 개념이 인정되지 않기 때문이다. 이러한 상황이 실력 있는 인재들이 애니메이션 분야를 기피하게 만드는 요인으로 작용한다는 의견도 있었다.

#### ⑧ 제14조 손해의 배상

1항의 타인의 명예 및 프라이버시 침해에 관한 조항은 발생할 가능성이 적고 주로 저작권 침해 이슈가 우선적으로 다뤄지는 경향이 있다는 의견이 있었다. 이 조항이 너무 강력하고 포괄적인 범위를 포함하고 있어, 범위를 좁히는 것이 바람직할 것으로 보이며, 예방적 차원의 표현일 수 있지만, 만약 적용된다면 제작사에도 동일하게 적용할 필요가 있다는 의견이었다.

### 나. 주요 수정사항 반영

‘본 건 애니’ 용어 정의 범위 확대에 대한 제작사의 제안은 제1조 등에서 채택되지 않았다. 이는 용어 정의를 포함할 수는 있으나, ‘본 건 애니’의 범위를 확대할 경우 권리 관계가 과도하게 포괄될 수 있다는 이유에서 불채택되었다.

최소한의 수정시간 보장과 관련하여 음악감독의 제안이 제5조에서 채택되었다. 급한 경우에도 최소한의 수정시간을 보장하는 내용을 추가하기로 결정되었다.

제작사 의무 추가와 관련된 음악감독의 제안은 제6조에서 채택되었다. 음악감독의 의무를 제작사의 의무와 함께 명시하도록 수정되었다.

용어 변경에 대한 음악감독의 제안은 제9조에서 채택되었다. ‘마스터링권’이라는 용어가 현재는 사용되지 않으므로, 이를 ‘제작사에 납품한 결과물을 애니메이션에 사용할 수 있는 권리’로 수정하기로 결정되었다.

손해배상 내용 완화에 대한 음악감독의 제안은 제14조에서 부분적으로 채택되었다. 제작사의 손해뿐만 아니라 타인의 저작권, 지적재산권, 명예, 프라이버시 등을 포괄하는 수정 방안이 검토되었다.

기타 별도의 ‘별도의 라이선싱 계약서’ 혹은 ‘저작권 양도 계약 서식 필요’가 필요하다는 의견이 있었으나, 기존 계약서 수정보다는 별도 계약서 개발이 필요한 것이므로

금번 개정에서는 다루지 않는 것으로 하였다.

〈표 5-17〉 음악 계약 키워드별 채택여부 및 사유

키워드	제안자	계약서 조항	채택여부	내용 및 채택/불채택 이유
'본 건 애니' 용어 정의 범위 확대	제작사	제1조 등	×	계약서 초반에 용어정의를 포함시킬 수 있으나 본 건 애니의 범위를 확대할 경우 권리관계가 과도하게 포괄되는 측면이 있음
최소한의 수정시간 보장	음악감독	제5조	○	급한 경우라도 최소한의 수정시간을 보장하는 내용 추가
제작사 의무 추가	음악감독	제6조	○	음악감독의 의무를 음악감독과 제작사의 의무로 수정
용어 변경	음악감독	제9조	○	'마스터링권'은 요즘 사용하지 않는 용어이므로 '제작사에 납품한 결과물을 애니메이션에 사용할 수 있는 권리' 정도로 수정
손해배상 내용 완화	음악감독	제14조	△	제작사 손해, 타인의 저작권 및 지적재산권, 명예, 프라이버시 등의 표현을 포괄하는 수정방안 검토

#### 기타

(음악감독) 별도의 라이선싱 계약 혹은 양도 계약 서식 필요

## 2. 2차 의견 수렴

### 가. 계약 당사자 의견

#### 1) 제작사

##### ① 제5조 제4항

수정 횟수에 대한 부분을 삭제하고, 수정에 대한 합리적 기간은 상호 합의를 통해 협의하도록 제안한다는 의견이 있었다.

##### ② 제6조 제1항

음악 작업의 경우, 시나리오와 달리 구체적 자료를 제공하는 경우가 거의 없으므로 기본 자료 제공 정도가 적합하다는 의견이 있었다.

### ③ 제9조 제2항

납품된 음악의 사용권을 “본건 애니메이션”에만 한정하는 것보다는 “본건 애니메이션”과 연계된 콘텐츠까지 포함하도록 확대한 것이 좋다는 의견이 있었다. 음악 감독 측에서 반대 의견이 있을 수 있으나, 애니메이션 특성상 저작권을 제작사가 가져야 할 경우가 있어, 이에 대한 별도의 조항이나 양도 문구를 포함할 필요가 있다는 의견이 있었다.

### ④ 제14조 제1항 제1호~제3호

해당 안건에 대해서는 별도 의견이 제기되지 않았다.

## 2) 음악 감독

### ① 제5조 제4항

음악 감독 입장에서는 수정 횟수를 정하는 것이 작업을 더 편리하게 할 수 있지만, 수정 횟수를 제한하면 콘텐츠의 질이 저하될 수 있다는 의견이 있었다. 음악 감독의 의무는 더 엄격히 규정하고, 제작사의 귀책 사유인 경우 소정의 권리를 주장할 수 있는 문구가 좋다는 의견이 있었다. “음악의 수정 요청은 제출일로부터 ~일 이내로 제한하며, 수정 사유가 제작사에 있는 경우 양자 합의로 소정의 비용 협의를 한다”는 내용이 적절하다는 의견이 있었다.

### ② 제6조 제1항

실제 현장에서 급한 마음에 필름만 주고 자기 마음을 알아주기를 바라는 경우가 많기 때문에, 명확한 내용이 좋다는 의견이 제시되었다.

### ③ 제9조 제2항

본 건 애니메이션에 대한 사용권을 보유하는 것은 제작사에게 유리하지만, 음악 자체의 권리를 완전히 갖는 것은 아니므로, 다른 작품에 사용할 권리는 포함되지 않는다는 의견이 제시되었다. 이러한 조건은 음악감독 입장에서도 의욕을 유지하는 데 도움이 될 수 있을 것이라는 의견이 제시되었다.

④ 제14조 제1항 제1호~제3호

음악감독은 창작의 범주에서 더 큰 책임을 지는 것이 필요하기에 반영된 내용이 좋다는 의견이 제시되었다.

## 나. 주요 수정사항 반영

이상 양측에서 제시된 의견들을 표로 정리하여 반영 방향을 정리하였다.

〈표 5-18〉 음악 개발권 계약

조항	의견		반영 방향
제5조 제4항	제작사	<ul style="list-style-type: none"> <li>수정횟수에 대한 부분은 삭제</li> <li>수정의 합리적 기간은 상호 합의에 의한 기간 협의로 제언</li> </ul>	수정횟수를 삭제하는 것은 반영하지 못함 해당 내용은 이미 계약서에 반영된 내용임 변경 내용 확정
	음악 감독	<ul style="list-style-type: none"> <li>합리적 제언으로, [음악 수정 요청은 제출일로부터 며칠 내로 제한하며, 수정사유가 제작사에 의한 경우, 양자 합의로 소정의 비용 협의를 함.]</li> </ul>	
제6조 제1항	제작사	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악 작업의 경우, 구체적 자료를 넘겨주는 경우가 거의 없기에 기본 자료제공 정도가 좋음</li> </ul>	음악 작업의 경우도 시나리오 표준계약서와 같이 확정된 안을 제공하도록 하여 수정에 대한 모호성을 줄이는 방향으로 변경안을 확정함
	음악 감독	<ul style="list-style-type: none"> <li>필름만 주고 본인의 마음을 알아주기를 원하는 경우가 실제로 많기에, 계약서에 세계관 등의 제공을 명시하는 것은 좋은 개선안임</li> </ul>	
제9조 제2항	제작사	<ul style="list-style-type: none"> <li>납품된 음악으로 “본건 애니메이션” 한정보다 그와 연계된 콘텐츠의 사용권까지로 확대하는 것이 좋다고 생각함. 음악 업체 측의 반대 의견이 있을 수 있음</li> <li>애니메이션 특성상 저작권을 제작사가 가져가야 할 경우가 있어, 해당 부분을 별도로 정하는 내용 또는 양도 문구가 있으면 함</li> </ul>	해당 내용은 기존 계약서의 다른 부분에 이미 있거나 본 건의 내용과 무관한 내용이므로 변경안 확정
	음악 감독	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악 자체의 권리를 모두 가져서 타 작품에도 사용할 권리의 의미가 아니기에, 본 건 애니메이션 사용권을 보유하면 제작사도 좋다고 생각함</li> </ul>	
제14조 제1항 제1호~제3호	제작사	<ul style="list-style-type: none"> <li>의견 없음</li> </ul>	변경안 확정
	음악 감독	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악감독은 창작의 범주에서 더 큰 책임을 지는 것이 더 좋기에, 좋다고 생각함</li> </ul>	

## 제7절 공동제작 표준계약서 개선 의견

---

### 1. 1차 의견 수렴

#### 가. 계약 당사자 의견

##### 1) 제작사 의견

###### ① 제1조 계약의 목적

제작사들은 보통 출자사가 유통만을 하지는 않고 사업 등을 같이 수행하는 경우가 일반적이므로 “제작 및 유통”이라는 범위 한정은 적절치 않다는 의견을 주었다.

###### ② 제13조 지식재산권 및 우선협상권

‘본 건 애니메이션’에 대한 공동권리는 인정하더라도, 원천 IP에 대한 권리는 제작사에 귀속된다는 점이 명확히 해야 한다는 의견이 제시되었다. 원천 IP는 애니메이션사가 제작한 것이므로, 해당 권리는 제작사에 귀속된다는 입장이었다. 이러한 의견은 사업에 대한 로열티 부분에서도 제작사 지분을 인정받을 수 있게 하자는 의견과도 연결된다.

###### ③ 계약서 형태

투자는 주로 재무적 관점에서 이루어지며, 사업권과는 별개로 취급된다. 반면, 공동 출자와 공동 제작의 경우, 사업권이 연동되는 구조가 일반적이다. 공동 제작에서는 사업권이 함께 공유되며, 출자의 역할은 제한적일 수 있지만 사업권이 분배되는 구조가 형성된다. 따라서, 투자와 사업권의 개념을 명확히 구분하고, 공동 출자와 공동 제작의 경우 사업권이 연동되는 구조를 반영하여 통합적으로 관리하는 것이 합리적이라는 의견이다. 때문에 공동제작, 공동출자는 합치고, 투자 계약서는 별도로 존재하는 게 좋아 보인다는 의견이 있었다.

④ 제8조 각 당사자의 의무

R&R(Role & Responsibility)가 더 명확하게 계약서상에 표기될 필요가 있다는 의견이 제시되었다. 기존의 계약서에 표기된 정도의 R&R로는 계약서의 역할을 제대로 하지 못할 것이기 때문이라는 의견이었다.

⑤ 제9조 제작 완료 및 방영

제작이 기한 내에 완료되지 않는 경우가 상당히 많으므로, 1차~3차까지 혹은 몇 회 이상인 경우 등으로 한정하고 스케줄표를 포함하는 것이 필요하다는 의견이 제시되었다.

⑥ 제10조 출자 원금 상환 및 수익분배

‘공동’의 개념이기 때문에 원금 상환의 개념이 아니라 배분으로 표현이 필요하다는 의견이 제시되었다. 출자사만 우선 상환하는 조건이라면 불공정한 공동제작이라는 의견이었다.

⑦ 제11조 정산 및 회계

본 계약서가 공동출자, 공동창작이라면 상호 동등한 입장에서 정산을 하는 것이 필요하지 않겠느냐는 의견이 제시되었다. 또한 정산과정에서도 의도한 오류가 아니고, 오류가 경미한 경우라면 정산을 요구한 측에서 비용을 부담하는 것이 필요하다는 의견도 제시되었다.

⑧ 제13조 공동출자

어차피 모든 수익은 배분 대상인데 굳이 캐릭터 상품 개발, 영상화, 공연화, 출판 등으로 표기할 필요가 없다는 의견이 제시되었다.

⑨ 제14조 제작사의 표기

이 내용이 저작권에 대한 표기인지 크레딧에 대한 표기인지 불분명해 보인다는 의견이 제시되었다. 크레딧 표기는 사실 당연한 것이고 저작권은 굳이 본 계약에서 다룰 필요가 없어 보인다는 의견이었다.

## 2) 방송/통신사 의견

### ① 제3조 정의 / 제4조 제작비

저작권 등록에 드는 비용은 총제작비에 포함되지 않아야 한다는 의견이 있었다. 해외 진출 시 더빙비가 총제작비에 포함되면 제작비가 급격히 상승해 투자사들이 반발할 가능성이 있다는 의견도 제시되었다. 홍보 마케팅비는 범위가 넓어 수익 배분에 큰 영향을 미치기 때문에 이견이 많을 수 있다는 의견이다. 따라서 제3조에서 총제작비에 ‘현지 저작권 등록비용 포함’이라는 문구 삭제를 요청하였다.

해외 진출 시 제작사의 다른 작품들에 대한 홍보비용을 이 작품의 P&A 비용으로 포함할 가능성이 있어 반발이 있을 수 있으며, 총제작비에 홍보 마케팅비를 선공제하는 경우가 있어 P&A 비용에 대한 사전 합의가 필요하며, 실제로는 제작사로부터 사후 통보를 받는 경우가 많다는 의견도 제시되었다.

일부 방송사는 총제작비의 20%를 P&A 비용으로 설정하고 있으므로 대행 수수료 안에서 P&A 비용을 처리하는 것이 적절하다고 의견을 주었고, 제3조 제12항에서 홍보 마케팅 비용이 대행 수수료에 포함되므로 이중 지출이라는 의견이 있었다. 대행 수수료와 P&A가 중복되면 투자사에게 불리할 수 있어 투자 위축의 가능성이 있다는 의견도 주었다.

### ② OTT 등 뉴미디어 매체 관련

애니메이션은 투자/제작 기간도 늘고 투자금 회수 기간도 길어 어렵기 때문에 글로벌 OTT의 경우 국내 애니메이션 수급에 큰 관심이 없다는 의견이 있었다.

### ③ 제5조 출자금

리스크가 있기 때문에 결과물을 보고 출자금을 1회 지급하기 보다는 작업 단계에 따라 기간을 나누어 단계별로 들어가면 좋겠다는 의견이 제시되었다.

또한 출자라는 것이 제작비를 선 지급하는 개념이기 때문에 제작비 안에서 선매수/지급하는 개념이고 회계상으로 자본예산이 아니라 제작 예산이므로 제작사도 출자금에 대해 은행에 입금해야 한다는 의견을 주었다.

④ 제11조 정산 및 회계

예전에 사업(방영)했던 작품의 제작사가 파산/파업/서면동의 없이 저작권을 양도한 경우 일단 사업을 한 후 향후 저작권자가 나오면 수익을 배분하자고 하는 경우도 있다는 의견이 있었다.

⑤ 제12조 사업권 및 대행 수수료

유통을 직접 수행한 경우에는 대행 수수료를 매기지 않는다는 단서가 필요하다는 의견이 있었다. 재대행의 경우 대행 수수료 중복 집계되는 경우도 있으므로 일부 방송사의 경우 대행 수수료 비율의 상한선을 조항에 두고 있다고 하였다.

⑥ 제13조 지식재산권 및 우선협상권

출자사가 후속 저작물에 대한 공동 출자를 포기한 경우를 대비한 단서 조항이 필요하다는 의견이 있었다. 후속 저작물 제작 시 재출자를 하지 않더라도 ‘원작 로열티’를 통해 전 출자사에 대한 투자 지분을 인정해야 한다는 의견이 제기되었다.

⑦ 추가 필요한 조항

보증보험이나 손해배상에 대한 내용을 추가할 필요가 있다는 의견이 있었다. 이는 제작이 중단되거나 방영이 이루어지지 않는 경우에 대해 구제받을 수 없는 상황이 발생할 수 있기 때문이다.

## 나. 주요 수정사항 반영

기존 선행연구에서 제시한 공동제작 계약서의 경우 공동출자와 공동창작 계약서로 나뉘어 있었는데, 두 개의 계약서를 하나로 합쳐야 한다는 의견이 많았다. 또한 기존의 계약서 내용이 제작사와 계약하는 상대방이 동등한 입장에서 작성되어야 하는데, 정산의 의무는 제작사만 지게 되고, 제작사가 원금을 상환한다는 등의 표현이 적절치 않고 전반적으로 재검토 되어야 한다는 의견이 많았다.

또한 제작사 자문과정에서 일부 방송사가 사실상 제작사가 만든 작품에 대해 비싼 비용으로 후반작업 참여를 강요하고, 이후 공동제작사로서의 지위를 갖고자 하는 경우가

있다는 내용이 확인되었다. 연구진은 이것은 불공정행위의 일종으로 보일 수 있다는 관점에서 공동제작 계약서를 원점에서 재검토하기로 하였다. 현행 공동제작 계약서의 형태가 공동출자, 공동창작 계약서로 나뉘어 있다 하여도, 이것이 현재 제작사가 겪고 있는 현 상황을 그대로 반영한 것일 뿐 공정성을 개선할 수 있는 수단이 되지 못하는 바 이를 정부에서 표준계약서로 공표하는 것은 문제가 있을 수 있다고 보았기 때문이다.

이에 1차 의견조회를 통해 받은 의견들을 참고하되, 제작사 간 진정한 의미에서 공동 제작이 이루어질 수 있도록 참고할만한 공동제작 계약서를 제안하고자 하였다.

최근 글로벌 OTT의 국내 진출 등으로 국내 기업들 중에서도 글로벌 인지도를 높여가는 경우가 있기 때문에, 제작사 간 실제 이루어지는 계약의 주요 내용들을 확인하고 기업들에게 참고 서식들을 요청하여 이를 바탕으로 안을 제시하고자 하였다.

〈표 5-19〉 기존 대비 신규 공동제작 표준계약서(안) 구성 비교

공동창작 계약서	공동출자 계약서	신규 공동제작 계약서(안)
제2조 계약의 대상	제2조 계약의 대상	제2조 계약의 대상
제3조 용어의 정의	제3조 용어의 정의	제3조 용어의 정의
제4조 제작비 및 기타비용	제4조 제작비 및 기타비용	제4조 제작비 및 기타비용
제5조 진술 및 보증	제5조 출자금	제5조 진술 및 보증
제6조 공동출자	제6조 출자금의 관리 및 감사	제6조 당사자의 역할 분담
제7조 당사자의 의무	제7조 진술 및 보증	제7조 제작 방식
제8조 출자금의 관리 및 감사	제8조 각 당사자의 의무	제8조 공동사업 대행
제9조 제작 완료 및 방영	제9조 제작 완료 및 방영	제9조 사업대행 수수료
제10조 지분율 및 수익 분배	제10조 출자 원금 상환 및 수익 분배	제10조 수익 분배 및 정산과 감사
제11조 정산 및 회계	제11조 정산 및 회계	제11조 지식재산권
제12조 사업권 및 사업대행 수수료	제12조 사업권 및 사업대행 수수료	제12조 권리의 귀속 및 처리
제13조 지식재산권	제13조 지식재산권 및 우선 협상권	제13조 후속 저작물
제14조 공동저작자 표기	제14조 제작사의 표기	제14조 비밀유지
제15조 비밀유지	제15조 비밀유지	제15조 불가항력
제16조 불가항력	제16조 불가항력	제16조 계약의 해지·해제
제17조 계약의 해지	제17조 계약의 해지	제17조 면책
제18조 면책	제18조 면책	제18조 관리책임
제19조 위임 및 양도 등의 금지	제19조 위임 및 양도 등의 금지	제19조 위임 및 양도 등의 금지
제20조 분쟁의 해결 및 관할	제20조 분쟁의 해결 및 관할	제20조 분쟁의 해결 및 관할
-	-	제21조 계약의 효력 및 기타

공동창작 계약서	공동출자 계약서	신규 공동제작 계약서(안)
		부속합의
-	-	제22조 계약 효력 발생일

신규 공동제작 표준계약서(안)은 기존의 계약서와 달리 제작사만을 계약 당사자로 하며, 당사자의 역할 분담(제6조), 제작 방식(제7조), 공동사업 대행(제8조) 등에서 기존의 계약서와 차이가 있다. 이는 제작사 면담 과정에서 R&R이 명확해야 한다는 의견을 수렴하여 이를 별지로 구성하려 하였으나 통상 표준계약서에서 별지 내용은 계약 당사자가 알아서 구성하는 방식으로 되는 경우가 많아 이를 계약서 내부에 표현하지 않는다면 공동제작 계약서의 구체적인 구성을 알기가 어려울 것으로 보아 3개의 제작사가 각자 역할을 분담하여 애니메이션을 제작하는 상황을 가정하여 계약서를 구성하였다. 사업 대행 역시 제3자가 사업을 대행할 수도 있으나 3개의 제작사 중 일부가 그 역할을 하는 것으로 가정하여 계약서를 구성하였다.

또한 기존의 공동창작, 공동출자 계약서는 제작비 사용에 대한 정산 업무, 출자 원금 상환 등이 주요하게 다루어져 있으나 신규 공동제작 계약서에서는 제작사 상호 간에 이루어지는 계약임을 감안하여 그러한 내용보다는 공동 사업에 대한 수익 분배에 보다 초점을 맞추었다. 권리의 귀속 측면에서도 일본, 미국 등 주요 국가들의 사례를 참조하여 애니메이션 제작에 참여하는 당사자들의 권리를 다 귀속시키는 것으로 하여 공동 사업에 유리하게 계약서를 구성하였다.

## 2. 2차 의견 수렴

### 가. 계약 당사자 의견

#### ① 제3조 용어의 정의

1호 권리 관련 용어에서 가목의 주요 배급권을 인터넷(유튜브, 모바일 SNS관련 전송 추가)으로 확장하자는 의견이 있었다. 3호 수익 관련 용어에서 '주요배급권 수익'이 영화 사업에만 해당이 되지 않느냐는 질문이 있었으나 이는 영화관의 경우와 다른 배급권의 수익 부과방식이 차이가 있어 이를 적시한 것으로 볼 수 있다.

애니메이션 제작 관련 용어에서 프리프로덕션, 메인프로덕션 단계에 대한 설명에 대해 보완이 필요하다는 의견이 있었다. 5호 애니메이션 제작 관련 용어에 사업 관련 용어가 포함된 것을 삭제하는 것이 어떻겠냐는 의견이 있었으나 이해를 돕는 의미에서는 필요한 용어인 것으로 보인다.

## ② 제4조 제작비 및 기타 비용

제2항의 총제작비를 분담하여 투자할 때, 수정 전에는 투자금을 ‘현금’과 ‘투자비율’로 표시하였으나, ‘현물’과 ‘현금’으로 나누어 표시하고 ‘총 투자비율’을 작성하는 방식으로 아래와 같이 변경하자는 수정의견이 있었다.

제6항에 대하여 “제작사 C”를 조항의 주체로 하여 제4항에 따라 지급한 현금에 대해 제작을 위한 용도에 한정하여 사용하여야 하며, “공동제작사”는 제작사의 지급 금액의 사용에 대한 감독 및 관련된 증빙자료를 요구할 권한을 가진다는 것으로 수정하자는 의견이 있었다.

## ③ 제5조 진술 및 보증

제5조 (진술 및 보증) 조항을 제13조로 이동하자는 의견이 있었다.

## ④ 제7조 제작 방식

제7조의 전반적 내용을 구체화하고 변경한 수정 의견이 있었다.

첫째, 제1항의 담당 역할에 대하여 구체화하기 필요하다는 의견이 있었다.

둘째, 제2항과 제3항에서 규정하고 있던 업무의 위탁에 관한 조항에 대하여 역할을 세부적으로 나열하면서 제2항, 제3항, 제4항까지로 구체화 및 정리하며 변경되었다.

셋째, 각 제작사(제작사 A, 제작사 B, 제작사 C)로 명시했던 것을 “공동제작사” 또는 “서로”로 단어를 일부 변경하자는 의견이 있었다.

넷째, 제7항은 수정 전의 제6항으로, ‘본조 4항과 5항에 대하여’에서 ‘상기 항들에 대하여’로 변경하자는 의견이 있었다.

다섯째, 제5항부터 제10항까지의 내용은 수정 전의 제4항부터 제9항과 그대로이며, 둘째에서 말한 ‘업무 위탁’에 관한 조항을 구체화하면서 조항을 추가하자는 의견이 있었다.

여섯째, ‘사업회를 위한 전반 진행 및 홍보, 마케팅 진행’에 대한 내용을 제11항으로

서 신설하자는 의견이 있었다.

⑤ 제8조 공동사업 대행

제8조 조항 제목을 ‘공동사업 대행’에서 ‘사업의 배분’으로 변경하고, 제1항에서 이하 “사업대행사”를 의미하는 것은 같지만, ‘공동 사업’을 ‘사업’으로 ‘사업 대행사’를 ‘사업 주관사’로 변경하는 의견이 있었다.

⑥ 제11조 지식재산권

제1항에서 공동 보유하는 것에 대하여 “총제작비”에 따른 투자 지분에 따라 공동 보유하는 것으로 내용을 변경하자는 의견이 있었다.

⑦ 기타 · 추가 의견

기타의견으로 TV 시리즈 애니메이션과 극장용 애니메이션에 대한 세부사항을 담다 보니, 극장용 애니메이션 측면으로 작성된 부분도 있고, TV 시리즈 측면에서 작성된 부분이 있다. 그래서 좀 더 포괄적으로 내용을 단순화하는 방향 또는 유튜브 용, SNS 애니메이션, OTT 등 모든 장르의 세부사항을 다 작성하는 방향으로 작성할 필요가 있다는 의견이 있었다. 또한, 추가 조항으로 ‘계약 효력 발생일’에 대한 제22조 신설을 제안하는 의견이 있었다.

## 나. 주요 수정사항 반영

이상 제시된 의견을 반영하여 공동제작 계약서를 수정하였다.

〈표 5-20〉 공동제작 계약서

조항	의견	반영 방향
제3조 5호	프리 프로덕션 관련 정의 변경 및 메인 프로덕션을 2D, 3D 등으로 나누어 정의 필요	반영
제4조 2항	투자금을 현금, 현금으로 나누어 적시하고 투자금 비율 설정	반영
제5조 1항 제6조	제작사 A, B, C의 각자 역할을 조금 더 명확하게 변경하고 제6조에 이를 반영하여 설정 변경 더 정확한 역할을 할 수 있도록 나누어주었고 각 단계에 대해서 각 회사가 책임을 질 수 있도록 내용을 수정 국산 판정 및 저작권 등록, 상품권 등록 등에 대해서도 한 회사가 책임지고 진행하는 것으로 정리 필요	반영
제7조	'공동사업 대행'이라는 단어가 상당히 애매하니 '사업의 배분'으로 제목을 바꾸고 세부적으로 회사별 사업을 진행한다는 내용을 포함하고, 독점인지 비독점인지도 정리가 필요	반영
22조	계약 효력 발생일 및 기한을 정하는 내용 추가 필요	반영
조항 순서 변경	제4조 총 비용 제5조 역할 분담 제6조 제작 방식 제7조 사업의 배분(기존 공동사업 대행) 제8조 사업대행 수수료 제9조 수익 분배 및 정산과 감사 제10조 지식재산권 제11조 권리의 귀속 및 처리 제12조 후속 저작물 제13조 진술 및 보증	반영

애니메이션 분야 표준계약서 개선방안 연구

제6장

애니메이션 표준계약서 개선방안



## 제1절 기본 방향

---

### 1. 인지도를 고려한 점진적 개선

제4장 애니메이션 표준계약서 인식 및 실태의 내용을 참고하면 표준계약서에 대한 인지도는 기업(제작사, 투자사, 방송사) 및 창작자(시나리오, 음악) 분야별로 상이한데, 투자사를 제외하면 표준계약서에 대해 잘 알고 있는 조사대상은 아직까지 55~68% 대에 머물러 있다. 정부에서 제시하는 표준계약서의 공신력이 있기 때문에 그 필요성에 대해서는 대부분 동의하는 편이지만, 제작사와 음악 창작자 이외에는 표준계약서 전체를 이용하기 보다는 일부 조항을 이용하거나 기존에 사용 중인 자체계약서를 사용하는 것으로 나타난다.

애니메이션 분야 표준계약서를 가장 빈번하게 사용하는 애니메이션 제작사들의 인지도, 필요성 등이 다른 조사 대상보다 상대적으로 낮게 나타난 점은 고민이 필요한 부분이다. 사실 방송사, 투자사, 창작자 등이 접하는 표준계약서는 각각 대상별 1종에 불과한데 비하여, 제작사는 4종의 표준계약서를 모두 접하게 되므로 상대적인 인지도가 높게 나타날 가능성이 높지만 결과는 그렇지 못하였다. 게다가 실태조사의 대상이 한국콘텐츠진흥원 사업 수혜 및 비수혜 기업이었던 점을 감안한다면 제작사의 표준계약서에 대한 실질적인 인식도는 기대보다 낮을 수 있다. 이러한 현상은 제5장 전문가 및 업계 의견조사를 진행하면서 사전조사 결과를 정리함에 있어서도 애로사항으로 드러났는데, 참여한 애니메이션 제작사들 중에서는 투자 표준계약서의 사용률이 저조하여 사전조사 결과를 투자사와 비교하는데 어려움이 있었다.

이상으로 미루어 보건데 애니메이션 제작사들 중 상당한 비율이 아직까지 표준계약서를 제대로 활용하지 못하고 있을 가능성이 크다. 때문에 이번에 현행 표준계약서를 대대적으로 개정하기보다는 표준계약서의 사용을 보다 적극적으로 권장하고 알리는 한편 점진적인 개선방식을 취하는 것이 더 적합할 것으로 보인다.

## 2. 시의성과 현장 수요에 대한 반영

지난 애니메이션 분야 표준계약서가 처음 제정된 시기는 2019년으로, 그 이후로 4년이라는 시간이 흘렀다. 이 기간 동안에 우리나라 콘텐츠산업의 위상이 상당히 달라졌고, 이러한 영향은 애니메이션 업계에도 나타나고 있다. 특히, 디지털 기술의 발전과 콘텐츠 소비 패턴의 변화, 그리고 글로벌 시장으로의 확장 등 여러 요인이 업계 전반에 큰 영향을 미치고 있다. 물론 산업 현장에 커다란 변화가 생겨났다고 해도 이러한 내용이 모두 계약서상에 반영되는 것은 아니기에 실질적으로 반영할 내용은 상대적으로 적을 수 있으나 반영 필요성을 검토하는 일은 필요하다.

때문에 이번 표준계약서 개정 과정에서는 이러한 변화된 환경을 면밀히 검토하여, 현재의 상황에 적합한 내용이 반영될 수 있도록 하는 것이 중요하였다. 이를 위해 업계 전문가들과의 협의를 통해 시의적으로 달라진 상황을 정확히 파악하고, 그에 맞는 조항을 추가하거나 수정하는 작업을 진행하였다. 궁극적으로 이번 개정은 단순히 과거의 계약서를 답습하는 것이 아니라, 현재와 미래의 업계 환경에 맞춘 현실적인 계약서로서의 역할을 할 수 있도록 하는 데 중점을 두었다.

아울러, 애니메이션 제작 및 유통 현장 및 산업의 현실을 반영하기 위해 노력하였다. 정부에서 제공하는 표준계약서가 높은 공신력을 지녔음에도 외면 받는다면 그 이유는 주로 산업현장의 목소리를 제대로 반영하지 못하기 때문일 것이다. 과거 공정거래위원회는 애니메이션제작업종 표준하도급계약서를 제정한 바 있으나, 해당 표준하도급계약서에 담긴 내용에 대하여 애니메이션 제작사들은 상당수가 수용하지 못한다는 입장을 보이고 있었다. 이는 해당 표준계약서가 애니메이션 제작현장의 현실을 제대로 반영하지 못할 뿐 아니라, 제조업 기준으로 작성된 내용이 많기 때문에 보다 업계의 현실을 반영한 표준계약서를 제공해 주기를 바라고 있었다.

본 연구는 표준계약서 개선 과정에 가급적 다양한 계약의 주체를 참여시키고 다회의 의견 청취를 통하여 현장의 목소리가 개선안에 담길 수 있도록 노력을 기울였다. 다만 동일한 조항에 대해서 계약 당사자별로 의견이 상이하게 나뉘는 경우에는 현장의 목소리를 참고하되 전반적으로 합리적인 방향에서 개선안을 제시하고자 노력하였다.

### 3. 제작사 간 공동제작을 통한 글로벌 유통 고려

표준계약서 제개정에는 업계가 처한 현실을 고려하면서도 근미래에 일어날 사항까지 고려할 필요가 있다. 본 연구에서 제시하는 공동제작 표준계약서의 경우 선행연구에서 제안된 안(공동출자, 공동제작)이 있었지만 해당 안만으로는 현재 및 근미래에 나타날 다양한 문제를 해결하는데 한계점이 있을 것으로 예상하였다. 이는 선행연구에서 제시된 안이 업계의 현실을 반영한 측면이 있기는 하였으나, 근미래의 애니메이션 산업의 상생 및 발전을 위해서는 고민되는 부분이 있었기 때문이다.

이러한 이유로 이번 개정 작업에서는 기존 선행연구에서 제안한 안을 근본적으로 재검토하고, 보다 광범위한 수정작업을 진행하여 새롭게 표준계약서(안)를 제정하였다. 현재 시점은 애니메이션 기업들이 기존의 영세성을 탈피하고 글로벌 시장을 겨냥한 공동협력이 더 중요해 지는 시점임을 감안하여 제작사들이 실질적인 공동제작을 통해 글로벌 유통망을 확장하는 데 활용될 수 있는 표준계약서(안)를 제시하고자 하였다.

이를 위해 다양한 이해관계자들의 의견을 적극적으로 반영하고, 공동제작 과정에서 발생할 수 있는 법적, 실무적 이슈들을 보다 명확히 규정하려고 노력했다. 또한, 이 표준계약서가 실무에서 실질적으로 적용될 수 있도록 사용성을 높이고, 계약 당사자들 간의 공정한 협업이 이루어질 수 있도록 중점을 두었다.

## 제2절 방영권 표준계약서 개선(안)

### 1. 주요 수정사항

〈표 6-1〉 방영권 계약 주요 수정사항

조항	수정 사항
3조 2항	방영권 이용기간을 연월일로 특정하기 보다는 첫 방송일 이후 몇 년 등으로 조정하는 것이 합리적이라는 의견에 따라 이용기간을 첫 방송일로부터의 기간으로 변경함
3조 3항	최근 미디어 발달로 방송지역 명시는 불필요하다는 방송사 측 의견이 있었으나, 제작사 측의 TV방송 시리즈의 경우 국가별로 판매되고 있으므로 방송지역 명시 규정은 유지가 필요하다는 의견, 방송사의 플랫폼에 따라 달라지므로 상호 수정할 수 있도록 했으면 한다는 의견에 따라 방송지역은 상호 합의에 의하는 것으로 존치
4조 2항	특정일까지 방영권 이용료를 지급하게 되어 있던 내용을, 제작과 방송이 동시에 이루어지는 경우에 방영권 이용료 지급의 단계를 나누는 것이 필요하다는 의견에 따라 경우를 나누어 회차별 지급으로 수정함
4조 3~5항	다른 방송 프로그램처럼 애니메이션 분야도 재방송에 대한 이용료 지급이 필요하다는 의견에 따라 〈방송프로그램 방영권 구매 표준계약서〉를 참고하여 내용 추가
5조 1~2항	‘마스터테이프’는 라는 용어는 최근에는 사용하지 않는 용어이므로 ‘디지털영상파일’로 용어 변경하고 ‘슬라이드’라는 용어도 삭제
6조 2항	수정 횟수 관련 사항은 표준계약서의 핵심사항이므로 포함하되 수정에 필요한 합리적인 시간 부여
9조 1항	방통위의 국산애니메이션 인정을 위한 증빙제출 기간을 고려, 집계 시기 등에 맞추어 현행화 (2개월→1개월)로 조정해달라는 방송사 요청이 있었으나 인정 신청을 위한 준비시간이 필요하고, 제작과 신청 준비를 동시 진행하는 상황도 있음을 고려해 달라는 제작사 의견을 반영하여 현행(2개월)을 유지하되, “가급적 기간을 줄이도록 상호 협의할 수 있다”는 문구 포함
11조 3항	크레딧 표기는 저작권자의 정당한 권리이므로 표기해 주는 것이 필요하나, 지원 사업에 대한 한국콘텐츠진흥원 표기는 방송사 입장에서는 별도 협의가 필요하다는 의견을 반영하여 3항 신설
12조 2항	현재 ‘상대방이 계약상의 의무를 위반하고 시정하지 않는 경우 계약을 해지 혹은 해제할 수 있다’고 되어 있는데, 방송사고가 생길 시 입는 피해를 감안하여 위약벌 규정이 필요하다는 의견에 따라 본 계약의 해지 또는 해제가 별도의 손해배상 청구에 영향을 미치지 않는다는 내용 명시
16조	방송사 명칭을 애니메이션 홍보 이외에 남용하는 사례 등으로 인한 피해가 없도록 ‘홍보 등’에서 ‘홍보를’로 변경
전반	기타 법률전문가 검토 결과 권고 내용 등

## 2. 개선(안)

애니메이션 제작사 \_\_\_\_\_(이하 “제작사”)와 방송사/통신사 \_\_\_\_\_(이하 “방송사”)는 애니메이션 \_\_\_\_\_(이하 “본 건 애니메이션”)의 방송에 관한 계약을 아래와 같이 체결한다.

### 제 1 조 계약의 목적

“본 건 애니메이션” 방영 계약(이하 “본 계약”)은 “본 건 애니메이션”을 제작, 생산한 “제작사”와 이에 대한 방송을 희망하는 “방송사” 간에 “본 건 애니메이션”의 (지상파 TV 등)의 방송을 위하여 필요한 제반 사항을 정하고 양 당사자 간의 법적 권리와 의무를 규율하는 것을 목적으로 한다.

### 제 2 조 계약의 대상

“본 계약”에 따라 방송하는 “본 건 애니메이션”의 개요는 다음과 같다.

- 제 목 : \_\_\_\_\_
- 제작형식 : \_\_\_\_\_
- 제 작 : 시즌 \_\_\_\_\_
- 방송편수 : \_\_\_\_분 x \_\_\_\_화 (시즌 \_\_\_\_)
- 내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
- 배 급 사 : \_\_\_\_\_

### 제 3 조 방영권

- ① “제작사”는 “본 건 애니메이션”에 대하여 “본 계약”에서 정하는 기간 동안 (지상파 TV 등)을 통한 (독점적, 비독점적) 방영권(송출권)을 “방송사”에 부여한다.
- ② “본 계약”에 따른 (독점적, 비독점적) 방영권 이용 기간은 본 계약 체결일로부터 \_\_\_\_개월이 되는 날 또는 첫 방송일 중 먼저 도래하는 날부터 \_\_\_\_년 으로

(개월로) 한다. 세부내용은 상호합의에 의한다.

③ “본 계약”에 따른 방송지역은 상호합의에 의한다.

④ “본 계약”에서 “방영권”이라 함은 \_\_\_\_\_를 뜻한다. 세부내용은 상호합의에 의한다.

#### 제 4 조 방영권 이용료 및 지급방법

① “방송사”는 “본 건 애니메이션”의 방영권 이용료(이하 “방영권료”)는 편당 금 \_\_\_\_\_원(W\_\_\_\_\_)(부가세 별도)로 정한다.

② “본 건 애니메이션” 전체 제작이 완료된 후 방송이 이루어지는 경우 “방송사”는 “본 건 애니메이션”의 인수 및 자체 심의(〈첨부 2. 납품검사 세부항목〉 참조)를 마친 날로부터 \_\_일 이내에 전체 방송 편수에 대한 “방영권료”를 “제작사”에게 지급한다. 이 때 “방송사”는 “제작사”로부터 “본 건 애니메이션”에 대한 제5조 제1항의 자료를 납품받은 날로부터 \_\_일 이내에 자체 심의를 마쳐야 하며, 심의 과정에서 보완 요구사항이 있는 경우 자체 심의기간이 종료되기 전에 “제작사”에게 보완을 요구하여야 하며 “제작사”가 해당 사항을 보완하여 납품한 후 다시 자체 심의절차를 진행한다.

③ “본 건 애니메이션” 전체 제작이 완료되기 전에 방송이 시작되는 경우 “방송사”는 납품된 방송편수에 대해서 제2항에 따른 자체심의 후 해당 편수에 대한 “방영권료”를 “제작사”에게 지급하며, “본 건 애니메이션” 전체 제작이 완료되면 나머지 편수에 대해 제2항의 절차에 따라 “제작사”에게 “방영권료”를 지급한다.

④ “방송사”는 “본 건 애니메이션” 제작과 관련하여 “제작사”가 제3자에게 지급해야 하는 원고료, 출연료, 임금 등의 미지급이 발생할 경우에 방영권료의 지급을 \_\_일 까지 유예할 수 있다.

⑤ “방송사”는 “제작사”에게 방영권료를 지급한 때로부터 방송을 할 수 있는 권리를 가진다. 이 경우 방송의 횟수는 (\_\_회)로 한다. 방송사는 본 계약에서 정한 횟수를 초과하여 방송을 한 경우에는 초과횟수에 대한 방영권료를 제작사에 별도로 지급하여야 한다.

⑥ 제4항의 계약에 따른 방송의 경우 작가, 성우 등에 대한 저작권사용료는 수익배분의 편의를 위하여 방송사가 지급하는 것으로 한다.

## 제 5 조 납품 및 반환

- ① “제작사”는 방송에 필요한 디지털영상파일, 대본, M/E, 클린 OP/ED 및 기타 홍보 자료 등을 “방송사”에 제공하여야 한다.
- ② 방송용 디지털영상파일 등에 하자가 있을 경우 “방송사”는 “제작사”에 하자 발견 후 \_\_\_\_일 이내에 이 사실을 통보하여야 하며 “제작사”는 방송에 차질이 생기지 않도록 방송 \_\_\_\_일 전 정상적인 디지털영상파일 등을 “방송사”에 제공하여야 한다.
- ③ “방송사”는 “본 계약”에서 정한 방송이 끝난 편수에 대해서는 지체 없이 “제작사”에게 제1항의 납품 결과물을 반환하여야 한다. 단, 파일 등 디지털라이징 된 영상 파일의 경우에는 상호 협의하여 정한다.

## 제 6 조 방송용 품질보증 및 수정

- ① “제작사”는 “본 건 애니메이션”에 대하여 최상의 품질을 보증하여야 한다.
- ② “방송사”는 “본 건 애니메이션”에서 대한민국 방송법 및 방송심의에 관한 규정 등에 위배되는 내용이 있다고 판단되는 경우 이를 규정에 맞게 수정할 것을 “제작사”에 요청할 수 있다. 다만, 최종 수정 요청은 방송개시일 \_\_\_\_일 이전에 이루어져야 하며 이 기간 내에 수정 요청 횟수는 최대 \_\_\_\_를 넘어서는 아니 된다. 이때 “제작사”는 수정작업의 지연으로 인하여 “방송사”가 정한 방송 일정에 차질이 생기지 않도록 하여야 하고, “방송사”는 “제작사”에 수정에 필요한 상당한 시간을 최고 하여야 한다.
- ③ “방송사”는 “본 건 애니메이션”의 품질 등에 현저한 문제가 있어 (지상파 TV 등)의 방송에 부적합하다고 판단하는 경우 해당 편수를 “본 계약”의 대상에서 제외할 수 있다. 다만, 수정을 통해 해결이 가능한 경우 “방송사”는 방송 조건에 맞게 “제작사”에게 수정을 요청할 수 있다.
- ④ “방송사”는 “본 건 애니메이션”의 내용 중 일부가 방송하기에 현저히 부적합하여 수정이 필수적이라고 판단하는 경우를 제외하고는 원작의 동일성 유지권, 품질 유지 및 관리 등 저작자로서의 “제작사”의 고유 권한을 인정하여야 한다.
- ⑤ “방송사”는 “본 건 애니메이션”이 최상의 품질로 방송이 될 수 있도록 최선을 다하

여야 한다.

#### 제 7 조 편성시간 및 제작 편수 증감

- ① “본 계약” 상의 제작 편수나 편성시간(편당 방송시간)은 “본 건 애니메이션”의 품질과 “방송사”의 편성 사정에 따라 증감될 수 있으며 이 경우 “방송사”는 사전에 “제작사”와 협의해야 한다.
- ② 제작편수나 편성시간의 증감에 따른 별도의 비용(방영권료 포함)은 “방송사”와 “제작사”가 합의하여 정한다.

#### 제 8 조 방송심의 및 미방송

- ① “방송사”는 “본 건 애니메이션”의 방송에 앞서 자체 심의 과정을 거쳐야 한다.
- ② 심의의 의사결정에 영향을 미치는 정부기관, 방송관련 공공기관, 시청자단체 등 외부 단체의 적법 절차에 따른 결정으로 “본 건 애니메이션”의 일부에 대한 방송 불가 판단이 내려지는 경우, 미방송 편수에 대하여는 제4조에 따른 방영권료를 지급하지 않는 것으로 한다. 미방송 편수에 대하여 사전에 지급된 금액이 있는 경우 해당 방영권료에 대하여 “제작사”는 “방송사”의 반환 통지일로부터 \_\_\_\_일(영업일) 이내에 “방송사”에 반환하여야 한다.

#### 제 9 조 국산 애니메이션의 인정

- ① “제작사”는 “본 건 애니메이션”이 국내 제작 애니메이션 인정 기준에 따라 국내 제작 애니메이션으로 인정받았음을 보증하고, 이를 입증하는 증빙 서류를 본방송 개시일 후 2개월(이 기간보다 적은 기간으로 상호 협의한 경우 그 기간을 말한다) 이내 “방송사”에 제출하여야 한다.
- ② “본 건 애니메이션”이 국산 애니메이션 인정을 받지 못한 경우 “제작사”는 “방송사”가 기 지급한 방영권료를 반환하여야 하며 이로 인하여 “방송사”에 발생한 손해를 배상하여야 한다.

## 제 10 조 진술 및 보증

- ① “제작사”는 “본 건 애니메이션”의 저작자로서 “본 계약”에 따른 “본 건 애니메이션”의 방영권 부여를 위하여 필요한 저작권 등 지식재산권을 적법하게 보유하고 있으며 제3자에 의하여 권리를 제한받지 아니하며 “방송사”가 “본 건 애니메이션”의 방송으로 인하여 제3자의 권리를 침해하거나 이로 인하여 법적 분쟁 등이 발생할 가능성이 없음을 보증한다.
- ② “제작사”는 “방송사”가 “본 계약”에 따라 “본 건 애니메이션”을 방송하는데 있어 제3자가 권리 침해를 주장하거나 방송권에 대해 문제 제기를 하는 경우 이에 대한 법적 책임을 지며, “방송사”는 이에 대한 책임을 지지 않는다.

## 제 11 조 크레딧의 표기

- ① “방송사”는 매 TV 방송시 “본 건 애니메이션”의 저작자이자 저작권자로서 “제작사”에 대한 크레딧을 아래와 같이 표기하여야 한다.  

---
- ② “방송사”는 매 TV 방송시 “본 건 애니메이션”의 투자자에 대한 크레딧을 아래와 같이 표기하여야 한다.  

---
- ③ “제작사”가 콘텐츠진흥원 등의 지원금으로 “본 건 애니메이션”을 제작한 경우, “방송사”와 “제작사”는 “콘텐츠진흥원” 등 지원금 지급기관의 명칭 표기 여부에 관하여 별도로 정할 수 있다.

## 제 12 조 계약의 해지·해제

- ① 일방 당사자에게 다음 각 호의 사유가 발생하는 경우 상대방 당사자는 별도의 최고 없이 서면 통지로 “본 계약”을 해지 또는 해제할 수 있다.
  - 1. 발행, 배서, 인수, 보증한 어음이나 수표가 부도 처분되어 “본 계약” 내용을 이행하지 못하거나 못할 우려가 있는 경우
  - 2. 스스로 또는 제3자가 제기한 회생절차, 파산이나 청산 절차 기타 이에 준하는 절차의 신청이 있는 경우

3. 압류명령, 강제집행, 채납처분 또는 이와 유사한 처분을 받는 등 재정적 상태가 악화되어 “본 계약”의 유지가 어렵다고 판단되는 경우
  4. 관할 관청으로부터 영업취소, 영업정지 등의 처분을 받은 경우
  5. “본 계약”과 관련된 권리를 부정하거나 “본 계약”의 이행을 현저히 곤란하게 할 소송, 분쟁 등이 제기된 경우
- ② 양 당사자는 상대방이 “본 계약”상의 의무를 위반한 경우 상대방에게 상당한 기간을 정하여 그 이행을 요구하고, 그 기간 내에 이행되지 아니한 때에는 서면통지로 “본 계약”을 해지 또는 해제 할 수 있다.
- ③ “본 계약”의 해지 또는 해제는 기 발생된 권리 및 손해배상 청구에 영향을 미치지 않는다.

### 제 13 조 비밀유지

양 당사자는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀 정보 등을 상대방의 서면 동의 없이 외부에 누설하거나 본 계약 이행 이외의 목적으로 이용할 수 없다. 다만, 관계법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.

### 제 14 조 변경신고

- ① “제작사”는 인수합병, 영업양도 등 경영권 양도 사유가 발생할 경우 서면으로 해당 사실을 지체없이 “방송사”에 통보하여야 한다.
- ② “제작사”는 제1항의 경영권 양도를 사유로 “본 건 애니메이션”의 제작진, 실연자, 대표자 등을 교체하는 경우 사전에 서면으로 “방송사”의 동의를 받아야 한다.

### 제 15 조 관리책임

- ① 양 당사자는 “본 계약”의 이행에 참여하는 구성원들의 성폭력, 성희롱 등 성범죄를 예방하기 위한 교육 및 관리감독에 대한 책임과 의무를 진다.
- ② 일방 당사자의 제1항에 대한 의무 소홀로 인하여 “본 계약”의 이행을 현저히 곤란하게 할 성범죄 사건이 발생한 경우 피해 당사자는 “본 계약”을 해지 및 해제할 수 있으며 손해배상을 청구할 수 있다.

## 제 16 조 명칭 사용 등

“제작사”가 “본 건 애니메이션”의 홍보를 위하여 “방송사”의 명칭(한글, 한자, 영문 포함)이나 그 밖에 “방송사”와 관련된 사항(이하 “명칭 등”이라 한다.)을 사용할 필요가 있는 경우에 “방송사”의 승인을 얻어야 한다. “방송사”는 특별한 사정이 없는 한 이를 허용하여야 한다.

## 제 17 조 위임 및 양도 등의 금지

양 당사자는 “본 계약”이나 “본 계약”상의 권리와 의무를 상대방 당사자의 사전 서면 동의 없이 제3자에게 위임 또는 양도할 수 없다.

## 제 18 조 불가항력

- ① 당사자의 귀책사유 없이 관련 법령, 제3자와의 법률적 분쟁, 화재 기타 천재지변, 전쟁, 파업, 기타 불가항력적인 사유로 인하여 “본 건 애니메이션”의 제작 또는 방송이 더 이상 불가능하게 되었을 때에는 “본 계약”의 위반으로 간주하지 않는다.
- ② 제1항에서 제시된 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 (14) 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ③ 제1항의 사유로 “본 계약”의 이행이 불가능하게 되었을 때에 상대방에게 서면으로 통지하고 계약을 해지 또는 해제할 수 있다. 계약 해지 또는 해제와 관련한 처리는 상호 협의하여 진행한다.

## 제 19 조 분쟁의 해결 및 관할

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “방송사”는 대한민국 법령, 대한민국 방송업계 및 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 한다. 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소 제기에 앞서 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다

- ② 제1항의 규정에도 불구하고, 분쟁이 해결되지 아니하여 소를 제기하는 경우에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 \_\_\_\_\_ 법원을 전속 관할 법원으로 한다.

#### 제 20 조 계약의 효력 및 기타 부속합의

- ① “본 계약” 체결 이전에 이루어진 모든 구두 또는 서면 합의는 “본 계약” 내용으로 대신한다.
- ② 모든 별첨, 부속합의서는 “본 계약”의 일부로 간주한다. 다만, 부속 합의는 “본 계약”의 내용과 배치되거나 위반하지 않는 범위 내에서 유효하다.
- ③ “본 계약”의 내용은 당사자 쌍방이 기명날인 서면에 의하여만 변경할 수 있다.

#### 제 21 조 계약 효력 발생일

“본 계약”의 효력은 계약 체결일로부터 발생한다.

“본 계약”의 내용을 증명하기 위하여 계약서를 2부 작성하여 “제작사”와 “방송사”가 서명 날인한 후 1부씩 보관한다.

년      월      일

“제작사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

“방송사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

〈첨부 1. 애니메이션 상세 개요〉

〈첨부 2. 납품검사 세부항목〉

## 제3절 제작 투자 표준계약서 개선(안)

### 1. 주요 수정사항

〈표 6-2〉 제작 투자 계약 주요 수정사항

조항	수정 사항
2조	명칭 및 제작완료일이 변경되는 경우가 많으므로 제목을 '가제'로 표기하고 제작완료일, 방송예정일도 불확실성을 감안하여 월까지만 표기
4조 4항	물가상승 및 기타 비용을 감안하여 10% 정도 한도 내에서 제작비의 증액을 인정하되, 총액 한도를 두는 내용, 예비비 편성시 그 출처에 대한 사항은 합의에 의할 수 있도록 명시
8조 1항	R&ROI 더 명확해야 한다는 의견이 있어 첨부 자료를 통하여 상세히 기재하는 것으로 조정
8조 3항	(연간/분기별)마다 회계감사를 실시하지는 않으므로, ③항에서 제작완료시 혹은 1차 정산 시로 조정으로 의무적인 회계감사 이 외에 필요에 의해 하는 회계감사 내용 추가 제작 완료나 1차 정산 시 회계 감사는 제작사 의무이므로 비용은 제작비 사용자인 제작사에서 부담해야 한다는 의견 반영 다만, 필요에 의해 회계 감사를 진행할 경우 요청하는 측에서 지불해야 한다는 의견 반영
9조 1항	제작완료가 이루어지지 못한 경우가 다수 발생하므로, 1차 6개월, 2차 1년 등의 연장기간 협의 명시가 필요하다는 의견 반영
9조 4항	지체상금 비율이 과도하게 높아 보인다는 의견이 있었으나 기준에 부합하는 수치인 것으로 보임. 다만 총액을 원금의 20%를 초과하지 못하도록 조정
10조 2항	영화 분야처럼 투자지분과 수익지분 구분하는 것이 필요하다는 의견 반영
10조 3항	투자금은 원금 상환 개념보다 투자 지분 분배 개념이 적절하다는 의견 반영
10조 5항	제작사의 노력으로 지원금 확보 등이 이루어진 경우 그 금액만큼 제작사 투자 지분으로 인정하는 내용을 반영
10조 6항	고의 매출 누락의 경우 위약벌 규정 강화가 필요하다는 의견에 따라 실무에서 사용 중인 위약벌 규정 도입
12조 1항	투자사가 사업권을 조건으로 투자하는 경우도 많으므로 ①항에 '제작사와 투자사가 별도로 정하지 않는 한'이라는 문구 삽입
12조 5항	④항의 %는 바뀌는 경우가 많으므로 ⑤항에 향후 합의에 의해 조정할 수 있는 것으로 표기
13조 2항	제작사 원작 로열티 인정 부분으로 10% 정도의 제작사 투자지분 인정이 필요하다는 의견 반영 로열티가 불명확하다는 의견이 있었으나 로열티 정의는 제3조에 "본 건 애니메이션에 대한

조항	수정 사항
	라이선싱에 대한 대가로 지급받는 금원으로 저작물이용자(라이선시)로부터 받는 저작권 이용료”라고 명기됨
13조 4항	후속저작물에 투자하지 않더라도 후속저작물 수익이 이전 작품으로 인해 나오는 부분이 있으므로 이를 인정할 필요가 있다는 의견 반영
첨부	〈첨부3 책임 분담내역〉 추가
전반	기타 법률전문가 검토 결과 권고 내용 등

## 2. 개선(안)

애니메이션 제작사 \_\_\_\_\_(이하 “제작사”)와 투자자 \_\_\_\_\_(이하 “투자사”)는 애니메이션 \_\_\_\_\_(이하 “본 건 애니메이션”)의 제작 및 유통에 관한 투자계약을 아래와 같이 체결한다.

### 제 1 조 계약의 목적

“본 건 애니메이션” 제작 투자 계약(이하 “본 계약”)은 “본 건 애니메이션”을 제작하는 “제작사”와 “본 건 애니메이션”의 제작과 유통에 관하여 투자를 하는 “투자사” 간에 필요한 제반 사항을 정하고 양 당사자 간의 법적 권리와 의무를 규율하는데 그 목적이 있다.

### 제 2 조 계약의 대상

“본 계약”에 따라 제작하는 “본 건 애니메이션”의 개요는 다음과 같다.

- 제목(가제) : \_\_\_\_\_
- 제작 방식 : \_\_\_\_\_
- 제작 시즌 : 시즌 \_\_\_\_
- 제작 편수 : \_\_\_\_분 x \_\_\_\_화 (시즌 )
- 시청 대상 : \_\_\_\_\_
- 내 용 : (〈첨부 1. 애니메이션 상세 개요〉 참조)

- 제작완료 : \_\_\_\_년 \_\_\_\_월
- 방송예정 : \_\_\_\_년 \_\_\_\_월

### 제 3 조 용어의 정의

“본 계약”에서 사용하는 용어는 의미는 아래와 같다.

- ① “총제작비”라 함은 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통에 발생하는 비용으로 프리 프로덕션, 메인 프로덕션, 포스트 프로덕션에 소요되는 경비를 합한 것으로 순제작비, 홍보·마케팅비 등을 포함한다. 구체적인 총제작비의 항목과 액수는 상호 합의 하여 별지 형태로 명시하여 본 계약서 말미에 첨부할 수 있다.
- ② “프리 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 세계관 및 캐릭터 설정, 시놉시스 및 시나리오 개발 등을 포함한다.
- ③ “메인 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 프로덕션 디자인, 스토리보드 및 콘티 제작, 캐릭터 및 배경 제작, 영상 제작 등을 포함한다.
- ④ “포스트 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 한국어 더빙, 음악 및 음향효과, 믹싱, 방송용 마스터 완성 등을 포함한다.
- ⑤ “순제작비”는 “본 건 애니메이션”의 제작을 위해 발생하는 비용으로 인건비, 제작 경비, 제작 진행비, 경상비, 후반 작업 비용 등을 포함한다.
- ⑥ “총매출액”이라 함은 “본 건 애니메이션”을 통해 국내외 지상파, 케이블, 위성방송 등 TV 방송에 따른 수입, 주문형 비디오(VOD)나 DVD, 인터넷 채널 및 장래에 개발될 기술에 따른 유통망 등을 통한 수입, 음반 제작 및 판매, 셀루스 사업에 따른 수입, 캐릭터 라이선싱, 머천다이징, 공연화, 영상화, 출판 등을 포함한 2차적 저작물의 제작 및 판매에 따른 수입 및 로열티 및 각종 부가 사업 등 “본 건 애니메이션” 매출에 따른 총매출액을 말한다. 다만 국내외에서 개최되는 각종 애니메이션 페스티벌 및 공모전 등에 출품한 경우 수상으로 발생하는 상금 혹은 부상은 제외한다.
- ⑦ “후속 저작물”이라 함은 “본 건 애니메이션”에 등장한 캐릭터, 플롯, 스토리, 배경 등의 전부 또는 일부를 이용하여 “본 건 애니메이션”을 바탕으로 하여 개작한 저작물을 말한다. 여기에는 “본 건 애니메이션”을 원작으로 하여 제작되는 전편(pre-quel), 속편(se-quel), 스피노프(spin-off) 및 시즌제로 제작되는 경우 후속

시즌을 포함된다.

- ⑧ “2차적 저작물”이라 함은 “본 건 애니메이션”을 토대로 실질적 개변을 통하여 작성한 새로운 저작물을 말하며 “본 건 애니메이션”에 대한 캐릭터 상품 등 파생 상품 개발, 타 장르 영상화, 공연화, 출판 등을 말하여 여기에는 전항의 “후속 저작물”은 포함하지 아니한다.
- ⑨ “로열티”라 함은 “본 건 애니메이션”에 대한 라이선싱에 대한 대가로 지급받는 금원으로 저작물 이용자(라이선시)로부터 받는 저작권 이용료를 말한다.
- ⑩ “사업대행수수료”라 함은 “본 건 애니메이션”을 통해 “총매출액”에 해당하는 수익을 발생시킨 회사나 개인에게 지급하는 수수료를 말한다. 여기에는 해외 저작권 라이선싱에 따른 로열티, 간접광고(PPL)에 따른 발생 수수료, 각종 상영권 및 방영권, 캐릭터 및 머천다이즈, 출판 등을 포함한 “2차적 저작물”의 개발과 제작 및 유통에 따른 사업 대행 수수료 등이 포함된다.
- ⑪ “홍보·마케팅 비용”이라 함은 “본 건 애니메이션”을 통해 “총매출액”을 발생시킨 회사나 개인이 매출 발생을 위해 국내외 TV, VOD 등 방송 서비스 및 배급, 저작권 라이선싱 등의 성공을 위한 홍보 및 마케팅에 발생하는 금액을 말한다. 여기에는 해외 출장비, 국내외 전시회 참가비용, 각종 프로모션 및 광고·홍보 비용, 해외 수출 시 현지 언어 레코딩 비용 및 현지 저작권 등록비용 등을 포함한다.
- ⑫ “순매출액”이라 함은 “총매출액”에서 본조 10항, 11항에서 정한 수수료 및 비용을 공제한 금액을 의미한다.
- ⑬ “수익금”이라 함은 “순매출액”에서 “순제작비”를 차감한 금액으로서 투자자들이 “본 계약”에서 약정한 각 투자 지분율에 따라 “제작사”로부터 분배받는 금액의 총합을 말한다.

#### 제 4 조 제작비 및 기타비용

- ① “본 건 애니메이션”의 총제작비는 금 \_\_\_\_\_원(W\_\_\_\_\_ )으로 정한다. (〈첨부2. 총제작비 예산 세부내역〉 참조).
- ② “제작사”는 “본 건 애니메이션” 제작 및 유통에 있어 “본 계약”에서 정한 “총제작비”를 초과하여서는 아니 된다. “투자사”와의 합의 없이 초과된 금액은 본 건 “총제

작비”에 포함되지 아니하며 초과 금액은 “제작사”가 책임진다. 다만, “본 건 애니메이션”을 위하여 필요하다고 판단되는 경우 “투자사”와 “제작사”는 서면 합의를 통하여 초과된 금액을 “총제작비”에 포함시킬 수 있다.

- ③ “본 건 애니메이션”에 대한 “홍보·마케팅 비용”은 금 \_\_\_\_\_원(W \_\_\_\_\_)으로 정한다. 구체적인 홍보·마케팅의 방식과 비용의 사용 항목은 “제작사”와 “투자사”가 상호협의하여 정한다.
- ④ 제1항에도 불구하고, 물가상승 및 기타 비용의 발생가능성을 감안하여 “제작사”는 총 제작비의 10%이내에서 예비비를 추가로 편성할 수 있다. 단, 예비비의 총액은 \_\_\_\_\_원을 넘지 못한다. 예비비의 구체적인 금액에 대해서는 “제작사”와 “투자사”가 사전에 서면 합의로 정한다.

#### 제 5 조 진술 및 보증

- ① “제작사”와 “투자사”는 “본 계약”의 신의 성실한 이행에 중대한 악영향을 미칠 수 있는 재무 상태 또는 법적 분쟁 중에 있지 아니함을 보증한다.
- ② “제작사”는 “본 건 애니메이션”의 기획, 제작, 홍보 및 마케팅 등을 수행할 능력과 자격이 있으며 이에 필요한 시설, 장비, 인력 등을 갖추고 있음을 보증한다.
- ③ “제작사”는 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통과 관련하여 현재 사용하고 있거나 장래에 사용이 필요한 저작권 등 지식재산권을 적법하게 보유하고 있으며 제3자에 의하여 권리를 제한받지 아니하며 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통 등으로 인하여 제3자의 권리를 침해하거나 이로 인하여 법적 분쟁 등이 발생할 가능성이 없음을 보증한다.
- ④ “제작사”는 “본 계약”과 관련하여 “본 건 애니메이션”에 대한 투자에 의해 “투자사”의 투자원금 회수 및 수익 배분에 대한 권리의 행사를 실질적으로 방해할 만한 법령 또는 제3자와 계약상의 어떠한 제한도 존재하지 아니함을 보증한다.

#### 제 6 조 “제작사”의 의무

- ① “제작사”는 “투자사”에 신의 성실의 의무를 지며 기획, 제작, 완성, 방송, 배급, 기타 전 과정에서 “투자사”와 상호 협의하여야 한다.

- ② “제작사”는 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통에 최선을 다하여야 한다.
- ③ “제작사”는 “본 건 애니메이션”의 제작, 유통, 배급, 기타 관련 업무를 수행하는 제3자들이 “본 계약”의 이행에 위배하지 않도록 하여야 하며 “본 계약”의 사항들을 준수하지 아니함으로써 인하여 “투자사”의 투자금 회수, 수익배분, 기타 이익의 침해를 초래하는 것을 인지한 경우, “제작사”는 “투자사”에 이러한 사실을 즉시 통보하고 조속한 해결을 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ④ “제작사”는 투자금의 투명한 사용을 위하여 제작비 및 기타 사용 내역 등 회계장부를 기록, 관리하여야 한다.
- ⑤ “제작사”는 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통을 위하여 금 \_\_\_\_\_원(W \_\_\_\_\_) 또는 동 상당의 현물을 투자할 수 있다. 단, 현물의 경우 구체적인 항목과 상응하는 금액을 표시하여 별지를 통해 본 계약서 말미에 첨부한다.
- ⑥ “제작사”는 투자금을 총제작비로만 사용하여야 하며, 동 투자금으로 제3자에게 자금의 대여 또는 제3자의 주식을 매입하는 행위를 금지한다.

#### 제 7 조 “투자사”의 의무 및 투자금

- ① “투자사”는 “제작사”에 신의 성실의 의무를 지며 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통이 성공할 수 있도록 최선을 다하여야 하며 “제작사”에 협조하여야 한다.
  - ② “투자사”는 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통을 위하여 “제작사”에게 금 \_\_\_\_\_원(W \_\_\_\_\_)(부가세 별도/포함) (이하 “본 건 투자금”)을 투자한다.
  - ③ “투자사”는 전항의 “본 건 투자금”을 “본 계약”을 위하여 “제작사”가 개설한 독립 은행 계좌(이하 “본 건 계좌”)에 송금하는 방식으로 지급한다.
- 은행명 : \_\_\_\_\_
  - 계좌번호 : \_\_\_\_\_
  - 예금주 : \_\_\_\_\_
- ④ “투자사”는 “본 계약” 체결 후 \_\_\_\_ 영업일 이내에 “본 건 투자금”을 “본 건 계좌”로 지급한다.

#### 제 8 조 투자금의 관리 및 감사

- ① “본 건 투자금”의 지출 및 관리는 제4조 1항에 따른 별지 <첨부 2>에 기재된 제작비 세부내역 및 <첨부 3>에 기재된 책임 분담내역에 따라 “총제작비”를 초과하지 않는 범위 내에서 “제작사”가 담당한다.
- ② “제작사”는 지출 금액에 대하여 정확한 회계기록 및 증빙서류를 회계감사 완료 후 5년 간 유지, 보관하여야 하며, “투자사”의 요청 시 “본 건 애니메이션”의 세부 지출 정산서를 “투자사”에게 제출하여야 한다.
- ③ “제작사”와 “투자사”는 “본 건 계약”과 관련하여 제작 완료 시, 1차 정산시, 기타 필요시 회계감사를 실시할 수 있다. 이때 회계감사 방법과 비용 등은 1차 정산시와 제작완료시는 “제작사”측에서, 기타 필요시는 회계감사를 요청하는 측이 지불한다.
- ④ “제작사”는 정당한 사유가 있는 경우 합리적 범위 내에서의 “투자자”의 자료 제출 요구 및 증빙 서류 열람 요구에 따라야 한다.

## 제 9 조 제작 완료 및 방송

- ① “제작사”는 \_\_\_\_년 \_\_\_\_월(이하 “제작 완성일”)까지 “본 건 애니메이션”의 제작을 최종적으로 완성하여야 한다. “제작사”가 “투자사”와 서면 합의를 통하여 제작기간을 연장하는 경우, 1차 연장기간은 6개월의 기간 내에서 \_\_\_\_일로 하고, 2차 연장기간은 12개월의 기간 내에서 \_\_\_\_일로 할 수 있다.
- ② “본 건 애니메이션”은 \_\_\_\_년 \_\_\_\_월부터 (방송매체 표시) 에서 방송을 개시한다.
- ③ 부득이한 사정으로 인하여 제작 일정이 순연되거나 방송 일정에 차질이 생기는 경우 일방 당사자는 상대방 당사자에게 이와 같은 사실을 즉시 통보, 협의하여야 한다.
- ④ “제작사”가 “투자사”와의 사전협의 없이 일방적으로 “제작 완성일”을 준수하지 않는 경우 “제작사”는 “투자사”에게 “제작 완성일”로부터 지체되는 일자를 계산하여 1일당 투자 원금의 1000의 1.25에 해당하는 지체 상금을 지급하여야 한다. 다만, 지체 상금의 총액은 원금의 20%를 초과하지 못한다.

## 제 10 조 투자 원금 상환 및 수익 분배

- ① “제작사”는 “본 건 애니메이션”과 관련한 “순매출액”을 “본 건 제작”을 통해 관리

및 정산한다.

- ② “본 건 애니메이션”에 대한 “투자사”의 수익분배비율은 순제작비 기준 손익분기점을 넘기 이전에는 \_\_\_\_\_%(“본건 투자금”/“총제작비”)로 하고, 손익분기점을 넘은 후에는 투자 지분을 \_\_\_\_\_%로 수익 지분을 \_\_\_\_\_%로 한다.
- ③ “순매출액”에서 “제작사” 및 “투자사”의 “본 건 투자금”의 원금에 해당하는 금액은 투자지분에 따라 우선 배당한다.
- ④ “본 계약”에서 정산기간이라 함은 “순매출액”이 발생한 이후 \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_\_월 \_\_\_\_\_일까지의 기간을 첫 정산 기간으로 정하며 첫 정산 기간 이후에는 \_\_\_\_\_마다 정산한다.
- ⑤ “제작사”가 콘텐츠진흥원 등의 지원금을 수령하는 경우, 이를 “제작사”의 투자지분으로 인정하고 수익분배 시점의 기준인 총제작비에서는 차감하도록 한다.

#### 제 11 조 정산 및 회계

- ① “제작사”는 “본 건 애니메이션”을 통한 “총매출액”, “사업대행수수료”, “홍보·마케팅비용”, “순매출액”과 그 세부 내역(이하 “정산내역”)을 매 (기간) 마다 “투자사”에게 정산하고 “투자사”의 승인을 받아야 한다.
- ② “제작사”는 정산 및 승인일로부터 \_\_\_\_\_영업일 이내에 “투자사”의 “본 건 투자금”의 원금 또는 “수익금”을 “투자사”의 지정계좌에 입금한다.
- ③ “제작사”가 산정한 “정산내역”에 대하여 “투자사”가 승인하지 아니하는 경우, “투자사”는 “본 건 애니메이션”과 관련, “제작사”의 “정산내역”을 심사하여 그 결과에 따라 수익 배분 금액을 정산할 수 있다. 이때 실사와 관련한 비용은 “정산내역”의 오류가 발견된 경우에는 “제작사”가 부담하며 그렇지 않은 경우에는 “투자사”가 부담한다.
- ④ 제작사는 “정산내역”을 지체 없이 통보해야 하고 그 정산금의 지급을 지연해서는 안 된다.
- ⑤ “제작사”는 “본 건 애니메이션”의 “정산내역”에 대하여 일체의 증빙서류 및 회계기록을 유지, 보관하여야 한다. “제작사”가 제공한 자료가 불충분할 경우 “투자사”는 “제작사”에게 “정산내역”에 대한 추가 자료를 요구 또는 실사를 할 수 있으며 이 경우 “제작사”는 성실히 협조하여야 한다.

- ⑥ “제작사”가 고의로 매출액을 누락하는 경우 계약이 해지될 수 있다. 이 경우 “제작사”는 “투자사”에게 투자금 원금 및 환급이자, 투자금의 10%에 상당하는 금액 및 누락시킨 매출액의 \_\_\_\_%에 상당하는 금액을 합하여 위약별로 “투자사”에 지급하여야 한다. 단 위약별은 손해배상 청구에 영향을 미치지 아니한다.

#### 제 12 조 사업권 및 사업대행 수수료

- ① “제작사”와 “투자사”간 별도의 서면 합의가 없는 경우, “제작사”가 원칙적으로 “본 건 애니메이션”과 관련된 일체의 국내외 사업에 대한 권리(이하 “사업권”) 및 계약 체결의 권한을 가진다.
- ② 원활한 사업의 추진을 위하여 “제작사”와 “투자사”는 상호 서면 합의하여 기간을 특정, 각 사업별로 주된 사업 대행 주체를 선정할 수 있다.
- ③ 제2항에 따라 서면합의로 정한 기간이 만료한 후에는 합의서의 사업별 사업주체가 해당 “사업권”에 대한 우선협상권을 가지며 상호 합의하에 기간을 연장할 수 있다.
- ④ “본 건 애니메이션”을 활용한 “2차적 저작물”의 개발 및 판매, 라이선싱 사업 및 기타 부가 사업 등에 대한 “사업대행수수료”는 다음과 같이 정한다.
- 국내 영상물 사업 : 총매출액의 \_\_\_\_%
- 해외 영상물 사업 : 총매출액의 \_\_\_\_%
- 영상물 외 2차적 저작물 사업: 총매출액의 \_\_\_\_%
- ⑤ 제4항에도 불구하고, 해외 사업과 관련하여서는 “제작사”와 “투자사”가 서면으로 합의하여 달리 정할 수 있다.
- ⑥ “사업대행수수료”와 별도로 “재대행수수료”가 발생하는 경우, 둘을 합산한 금액은 총매출액의 \_\_\_\_% 이내로 한다.

#### 제 13 조 지식재산권 및 우선 협상권

- ① “본 건 애니메이션”에 대한 저작권은 원칙적으로 “제작사”에 귀속된다.
- ② “투자사”는 “후속 저작물”을 포함한 “본 건 애니메이션”의 “로열티”에 대한 수익배분의 권리를 가진다. (단, “로열티”의 수익배분 기간 등은 상호 합의하여 정하도록 하고, 순이익의 10% 범위에서 “제작사”의 지분으로 편입하여 산정할 수 있다.) 단,

구체적인 내용에 대해서는 상호 협의할 수 있다.

- ③ “투자사”는 “본 건 애니메이션”에 대한 캐릭터 상품 개발, 영상화, 공연화, 출판 등 2차적 저작물 사업에 대한 수익배분의 권리를 가진다.
- ④ “투자사”는 “후속 저작물” 제작 등에 대한 투자에 관하여 우선 협상권을 보장받는다. 구체적인 참여 및 투자 조건은 별도의 계약을 통해 합의한 바에 따른다. “투자사”가 “후속저작물”의 제작에 참여하지 않는 경우에도 제2항에 따라 “투자사”가 가지는 “로열티” 등의 수익배분 권리에는 영향을 미치지 아니한다.
- ⑤ “투자사”는 “본 건 애니메이션”의 “후속 저작물”의 제작 투자를 포기할 경우, “제작사”는 제3자와 투자계약을 체결할 수 있으며 이때 “투자사”는 “후속 저작물” 제작과 관련하여 일체 관여할 수 없다.
- ⑥ “본 건 애니메이션”을 국내외에서 개최되는 각종 페스티벌 및 공모전 등에 출품할 권한은 원칙적으로 “제작사”에게 있으며 “투자사”가 공동으로 출품을 희망하는 경우 “제작사”의 승인을 얻어야 한다. 이때 단독 또는 대표 명의로 출품해야 하는 경우 “제작사”의 명의로 출품하여야 한다.

#### 제 14 조 크레딧의 표기

- ① 크레딧의 크기, 위치, 표시방법 등은 상호간의 합의에 따른다.
  - ② “제작사”는 “본 건 애니메이션”의 저작자이자 저작권자로서 다음과 같이 크레딧을 표기하여야 한다.
- 
- ③ “투자사”는 “본 건 애니메이션”을 통해 만들어지는 방송 및 광고 등 영상물에 다음과 같이 “투자자”의 크레딧을 표기하여야 한다.
- 

#### 제 15 조 비밀유지

- ① “제작사”와 “투자사”는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.

- ② “제작사”와 “투자사”는 “본 계약”의 체결 및 이행과 관련하여 얻은 정보를 “본 계약”을 위해서만 사용하여야 한다.

#### 제 16 조 불가항력

- ① 천재지변, 정부의 행위, 폭동, 전쟁 또는 당사자의 지배 범위를 넘는 기타의 사유에 의한 어느 일방 당사자의 “본 계약”상의 의무 불이행 또는 이행 지체의 경우에는 “본 계약”의 위반으로 간주되지 않는다.
- ② 제1항의 사유로 필요한 의무를 이행하지 못한 당사자는 가능한 이를 충실히 준수 하도록 그의 능력이 미치는 한 모든 조치를 계속 취하여야 한다.
- ③ 제1항에서 제시한 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 \_\_\_\_영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.

#### 제 17 조 계약의 해지·해제

- ① 일방 당사자가 “본 계약”상의 의무를 위반하거나 불이행할 경우 상대방 당사자는 이에 대한 시정 요구를 할 수 있다. “본 계약” 상의 의무를 위반하거나 불이행한 일방 당사자가 상대방 당사자로부터 시정 요구를 받은 날로부터 \_\_\_\_영업일 이내에 동 위반사항을 시정하지 않는 경우, 그 시정요구를 한 상대방 당사자는 서면통지로서 즉시 “본 계약”을 해지 또는 해제할 수 있다. 다만, 계약위반의 내용이 시정 불가능한 경우에는 상대방 당사자는 별도의 시정 요구 없이 “본 계약”을 위반한 당사자에게 서면 통지함으로써 즉시 “본 계약”을 해지 또는 해제할 수 있다.
- ② 일방 당사자가 “본 계약”을 위반하거나 계약 사항을 불이행하여 상대방 당사자에게 손해를 입힌 경우에는 그 상대방 당사자는 “본 계약”의 해지 또는 해제 여부와 상관없이 일방 당사자에게 손해배상을 청구할 수 있다.
- ③ 일방 당사자에게 다음 각 호의 사유가 발생한 때에 상대방 당사자는 별도의 최고 없이 서면통지로 “본 계약”을 즉시 해지 또는 해제할 수 있다.
1. 일방 당사자가 발행, 배서, 인수, 보증한 어음이나 수표가 부도 처분되어 “본 계약”

내용을 이행하지 못하거나 못할 우려가 있는 경우

2. 일방 당사자 스스로 또는 제3자가 제기한 회생절차, 파산이나 청산 절차 기타 이에 준하는 절차의 신청이 있는 경우
  3. 압류명령, 강제집행, 체납처분 또는 이와 유사한 처분을 받는 등 재정적 상태가 악화되어 “본 계약”의 유지가 어렵다고 판단되는 경우
  4. 관할 관청으로부터 영업취소, 영업정지 등의 처분을 받은 경우
  5. “본 계약”과 관련된 권리를 부정하거나 “본 계약”의 이행을 현저히 곤란하게 할 소송, 분쟁 등이 제기된 경우
- ④ 제16조 천재지변 또는 기타 이에 준하는 사유로 인해 “본 계약”이 해지 또는 해제될 경우 상호 “본 계약”의 위반으로 간주하지 아니하며, 이 경우 “제작사”는 미집행된 제작비에서 “본 건 투자금”을 “투자사”에게 반환하도록 한다. 또한 계약 해지 또는 해제 시점까지 제작된 “본 건 애니메이션”에 대한 결과물을 양 당사자 간 상호 합의하여 처분한다.

#### 제 18 조 면책

“제작사”는 제5조의 위반과 관련하여 발생하는 모든 손해, 손실, 비용 및 제3자로부터의 분쟁, 소송 등으로부터 “투자사”를 면책하여야 하며 이로 인하여 발생하는 “투자사”의 손해, 손실 및 비용 등(“투자사”가 실제로 지출한 변호사 보수 등 법률 비용 포함)을 “투자사”에게 배상하여야 한다.

#### 제 19 조 관리책임

- ① 양 당사자는 “본 계약”의 이행에 참여하는 구성원들의 성폭력, 성희롱 등 성범죄를 예방하기 위한 교육 및 관리감독에 대한 책임과 의무를 진다.
- ② 일방 당사자의 제1항에 대한 의무 소홀로 인하여 “본 계약”의 이행을 현저히 곤란하게 할 성범죄 사건이 발생한 경우 피해 당사자는 “본 계약”을 해지 및 해제할 수 있으며 손해배상을 청구할 수 있다.

#### 제 20 조 위임 및 양도 등의 금지

- ① 양 당사자는 “본 계약”이나 “본 계약”상의 권리와 의무를 상대방 당사자의 사전

서면 동의 없이 제3자에게 위임 또는 양도할 수 없다.

- ② “제작사”는 “투자사”와 사전 협의 없이 “본 건 애니메이션”에 대한 일체의 지식재산권 및 이와 관련하여 발생하는 유무형의 재산 및 권리를 제3자에게 양도하거나 담보를 제공하거나 질권 기타 담보권을 설정하거나 제3자에게 권리의 객체로 제공할 수 없다.

#### 제 21 조 분쟁의 해결 및 관할

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “투자사”는 대한민국 법령 및 한국 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 한다.
- ② 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소제기에 앞서 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다.
- ③ 제1항과 제2항의 규정에도 불구하고, 분쟁이 해결되지 아니하여 소를 제기하는 경우에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 \_\_\_\_\_법원을 전속 관할 법원으로 한다.

#### 제 22 조 계약의 효력 및 기타 부속합의

- ① “본 계약” 체결 이전에 이루어진 모든 구두 또는 서면 합의는 “본 계약” 내용으로 대신한다.
- ② 모든 별첨, 부속합의서는 “본 계약”의 일부로 간주한다. 다만, 부속 합의는 “본 계약”의 내용과 배치되거나 위반하지 않는 범위 내에서 유효하다.
- ③ “본 계약”의 내용은 당사자 쌍방이 기명날인한 서면에 의하여만 변경할 수 있다.

#### 제 23 조 계약 효력 발생일

“본 계약”의 효력은 계약 체결일로부터 발생한다.

“본 계약”의 내용을 증명하기 위하여 계약서를 2부 작성하여 “제작사”와 “투자사”가 서명 날인한 후 1부씩 보관한다.

년 월 일

“제작사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

“투자사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

〈첨부 1. 애니메이션 상세 개요〉

〈첨부2. 총제작비 예산 세부내역〉

〈첨부 3. 책임 분담내역〉

## 제4절 시나리오 개발 표준계약서 개선(안)

### 1. 주요 수정사항

〈표 6-3〉 시나리오 개발 계약 주요 수정사항

조항	수정 사항
2조 3항	시나리오 집필을 위한 기본 자료를 제공하지 않고 집필을 요구하는 경우가 있는데 그 경우에는 별도의 기획개발이 필요하다는 의견 반영 작가에게 구두로 업무지시를 하는 경우에 추후에 이를 번복하거나 변경하는 경우가 발생할 수 있다는 의견 반영
3조, 4조	집필 대가에 대한 조문은 3조로 이동하는 것이 이해도 제고에 도움이 된다는 의견에 따라 4조와 위치 교환
5조 4항	작가 숙련도에 따라 제작사가 수정 횟수를 조정할 수 있도록 수정할 수 있어야 한다는 의견에 따라 단서 추가 수정내용도 2조에 명시된 범위 내에서 이루어져야 한다는 의견 반영 수정 기간과 횟수를 넘을 경우 합리적인 비용을 지불하는 내용을 추가
5조 5항	수정 기간과 횟수를 넘을 경우 합리적인 비용을 지불하는 내용을 추가
14조	제작사 손해, 타인의 저작권 및 지적재산권, 명예, 프라이버시 등의 표현을 포괄하는 내용으로 수정
전반	기타 법률전문가 검토 결과 권고 내용 등

### 2. 개선(안)

애니메이션 제작사 \_\_\_\_\_(이하 “제작사”)와 애니메이션 시나리오 작가 \_\_\_\_\_(이하 “작가”)는 애니메이션 \_\_\_\_\_(이하 “본 건 애니메이션”)의 시나리오(이하 “본 건 시나리오”) 개발에 관한 용역 계약을 아래와 같이 체결한다.

#### 제 1 조 계약의 목적

“본 건 애니메이션”을 위한 시나리오 개발에 대한 용역 계약(이하 “본 계약”)은 “본

건 애니메이션”을 제작하는 “제작사”와 애니메이션의 시나리오를 개발, 집필하는 “작가”  
간에 필요한 제반 사항을 정하고 양 당사자 간의 법적 권리와 의무를 규율하는 것을 목  
적으로 한다.

## 제 2 조 시나리오의 개발 개요

① “제작사”는 아래와 같은 “본 건 애니메이션” 제작을 위하여 “작가”에게 애니메이션  
의 영상화 대본에 해당하는 “본 건 시나리오”의 개발을 의뢰하고, “작가”는 이에 동  
의한다.

- 가 제 목 : \_\_\_\_\_
- 제작형식 : \_\_\_\_\_
- 제작 분량 및 편수 : \_\_\_\_분 x \_\_\_\_화 (시즌 )
- 내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
- 애니메이션 제작완료 예정일:
- 시나리오 최종 완성일:

② “작가”는 전항에 따른 “본 건 애니메이션” 제작을 위하여 총\_\_\_\_편에 대하여  
\_\_\_\_\_분량, 총 \_\_\_\_개의 “본 건 시나리오”를 집필한다.

③ “제작사”는 “본 건 시나리오” 집필을 위하여 필요한 최종 확정된(합의된) 스토리  
구성안 및 작가가 인정하는 시나리오 집필에 필요한 기타 자료를 ‘작가’에게 서면  
(이메일을 포함한다)으로 제공하여야 한다.

※ 여기서 최종 확정된 스토리 구성안이라 함은 애니메이션의 주된 세계관, 주요 등장  
인물과 사건이 벌어지는 주된 배경(장소)과 전체 구성(장단편 및 시리즈) 등 기획개  
발이 완성된 것으로서 시나리오 집필에 필요한 스토리 구성안을 말한다.

## 제 3 조 시나리오 집필의 대가 지급

① “제작사”는 “작가”에게 시나리오 집필의 대가로서 전체 총액 금 \_\_\_\_\_ 원

(₩\_\_\_\_\_)을 지급한다.

- ② “제작사”는 제1항에서 정한 시나리오 집필의 대가 전체 총액을 다음과 같이 각 단계별로 나누어, 단계별로 정해진 금액(회별 시놉시스 단계의 집필 대가는 전체 시나리오 집필 대가의 \_\_\_\_% 이상으로 한다)을 관계 법령에 따라 원천징수 되어야 할 세금을 공제한 후 “작가”에게 지급한다.

- 회별 시놉시스 : 금\_\_\_\_\_원(₩\_\_\_\_\_)(본 계약 체결 후 10일 이내)
- 시나리오 상세 구성 및 초고 : 금\_\_\_\_\_원(₩\_\_\_\_\_)(집필 결정 후 10일 이내)
- 시나리오 최종 : 금\_\_\_\_\_원(₩\_\_\_\_\_)(최종결과물 납품 후 10일 이내)

- ③ “제작사”의 사정 등으로 인하여 작업이 지연되어 각 단계별 작업기간이 연장되는 경우 “제작사”는 “작가”에게 지체상금에 상응하는 추가적인 보수를 지급할 수 있다. 추가 보수에 대해서는 “제작사”와 “작가”가 별도 협의하여 정한다. 나아가 “제작사” 측이 크리에이티브한 내용 또는 핵심적 아이디어의 변경을 요청하여 사실상 모든 작업을 다시 하여야 하는 경우에는 별도의 협의를 통하여 “작가”에게 추가 비용을 지급하여야 한다. 본 항에서 발생하는 추가 보수 및 비용은 서면으로 하며 별지를 통해 본 계약서 말미에 첨부한다.

- ④ “제작사”가 “작가”에게 완성된 기획안을 토대로 한 영상화 대본(시나리오)의 작성 이전에 기획단계(애니메이션 ‘바이블’ 작성)에서부터 참여할 것을 요구하는 경우 이에 상응하는 별도의 용역비용을 지급하여야 한다.

#### 제 4 조 시나리오의 집필

- ① “제작사”와 “작가”는 “본 건 시나리오” 개발 기간에 대해 다음과 같이 합의한다.

개발 기간 : \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_월 \_\_\_\_일부터 \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_월 \_\_\_\_일까지

- ② “작가”는 “제작사”와 협의에 따라 “본 건 애니메이션”의 예산과 규모에 적합한 형태로 전항의 개발 기간에 맞추어 각 단계별로 “본 건 시나리오”의 집필을 완료하여야 한다. 각 단계별 집필 결과물(이하 “결과물”)을 디지털 파일 형태로 “제작사”에

게 제출한다.

- 회별 시놉시스 : \_\_\_\_\_ 년 \_\_\_\_ 월 \_\_\_\_ 일까지
- 시나리오 상세 구성 및 초고 : 회별 시놉시스 확정 후 \_\_\_\_일 이내
- 시나리오 최종 : 시나리오 초고 확정 후 \_\_\_\_일 이내

- ③ “제작사”는 “작가”로부터 각 단계별 “결과물”을 수령한 후 \_\_\_\_일 이내에 “작가”가 다음 집필 단계에 착수할 것인지 여부, 진행하여야 할 집필 작업의 종류, 집필의 방향에 대한 의견을 서면(이메일을 포함한다)으로 “작가”에게 통보하여야 한다. 이 때, “제작사”가 시나리오 초고에서 시나리오 집필이 완성되었다고 판단하게 될 경우 “제작사”는 “작가”에게 잔금을 지급하고 “본 계약”을 종료시킬 수 있다.
- ④ 위의 제3항에서 정한 기간 내에 “제작사”가 “작가”에게 집필 중단을 통보하면 그 단계에서 “본 계약”은 종료되며 이 경우 아래 각 호와 같이 합의한다.
1. “제작사”가 “시나리오 상세 구성 및 초고”를 수령한 후 “작가”에게 집필 중단 통보를 하여 “본 계약”이 종료되는 경우 “제작사”는 그동안의 “결과물”에 대한 저작권을 보유하고, “작가”에게 그동안 지급했던 집필료 등 금원의 반환을 구하지 못하며, 추후 “본 건 애니메이션”의 제작이 이루어지면 “작가”에게 약정된 크레딧을 제공하여야 한다.
  2. “제작사”가 최종 “시나리오”를 수령한 후 “작가”에게 집필 중단 통보를 하여 “본 계약”이 종료되는 경우 “제작사”는 그 동안의 “결과물”에 대한 저작권을 보유하고, “작가”에게 그 동안 지급했던 집필료 등 금원의 반환을 구하지 못하며, 추후 “본 건 애니메이션”의 제작이 이루어지면 “작가”에게 약정된 잔금과 크레딧을 제공하여야 한다. 약정된 잔금은 최초 투자금이 입금된 때로부터 \_\_\_\_ 영업일 이내에 지급하기로 한다.

## 제 5 조 검수 및 수정

- ① “제작사”는 필요한 경우 “작가”의 “시나리오” 개발 진행 상황을 수시로 점검 및 확인할 수 있으며 “제작사”의 요청이 있을 경우 “작가”는 진행상황을 보고하여야 한다.
- ② “제작사”는 “작가”가 집필하여 제출한 각 단계별 “결과물” 및 최종 “시나리오”에 대

하여 수정의 권한을 가진다. “작가”는 “제작사”의 요청에 따라 “본 건 애니메이션”의 제목을 비롯하여 주제, 플롯, 스토리, 캐릭터의 설정 등을 수정하기 위하여 “제작사”와 긴밀히 협의하여야 한다. “제작사”의 요청이 있을 경우, “작가”는 “본 건 애니메이션” 제작과 관련한 제3자와 상호 협의하여 수정작업을 해야 할 의무가 있다.

- ③ “제작사”와 “작가” 간에 “본 계약”에 따른 “본 건 애니메이션”의 방향 및 기타 관련 사항에 대하여 의견이 불일치할 경우 최종 결정권은 “제작사”에게 있으며 “작가”는 “제작사”의 요구에 따라야 한다. 다만, “제작사”는 “작가”와 사전에 서면으로 합의한 시놉시스의 범위를 크게 벗어나는 분량이나 내용의 수정을 “작가”에게 요구할 수 없다.
- ④ 검수 및 수정에 있어 양 당사자는 불합리하게 지체하여서는 아니 된다. 이 때, “제작사”는 “작가”에게 수정의 내용과 수준에 맞는 상당한 기간을 최고하여야 하고, 그 수정기간은 “작가”와 “제작사”가 상호 협의하여 정한다. 수정 내용은 제2조 제3항에 명시된 스토리 구성안 및 작가가 인정하는 시나리오 집필에 필요한 기타 자료의 범위 내에서 이루어져야 한다. 검수 및 수정의 기한은 “본 건 시나리오”의 제출 일로부터 \_\_일 이내로 제한하며 수정 요구 횟수는 최대 \_\_회를 넘어서는 아니 된다.
- ⑤ 수정 사항이 많을 경우 “제작사”와 “작가”는 별도의 서면을 통해 일정을 합의하여 변경하여야 한다. 제작사가 제4항에서 합의한 수정 기한과 횟수를 넘겨 수정요구를 하는 경우 “제작사”와 “작가”는 별도의 서면을 통해 일정을 합의하여야 하며 “작가”에게 그에 따른 추가비용을 지불하여야 한다. 단, 추가비용은 별도 합의할 수 있다.
- ⑥ “제작사”는 “작가”가 “제작사”에게 제출한 각 단계별 “결과물” 및 최종 “시나리오”에 대하여 “본 계약” 기간 동안은 물론 집필 및 계약 기간 종료 후라도 “작가”에게 서면으로 통지한 후 “작가” 이외의 제3자를 고용하여 각 단계별 “결과물” 및 최종 “시나리오”를 수정할 수 있다.

## 제 6 조 애니메이션 제작 여부에 관한 결정권 등

- ① “본 건 애니메이션”에 관한 제작 여부, 예산의 확정 및 변경, 예산 집행, 감독, 스텝의 결정 등을 포함한 제작 진행에 관한 제반 의사결정 권한은 “제작사”에게 있다.

- ② “제작사”는 제4조 제1항에서 정한 시나리오의 집필기간 내에 “본 건 애니메이션”에 대한 개발 중단을 결정할 수 있다.
- ③ “제작사”가 “본 건 애니메이션”에 대한 기획개발을 중단하기로 결정한 경우 “제작사”는 “작가”에게 그 사실을 지체 없이 통지하여야 하며, “작가”가 “제작사”의 통지를 수령한 날에 “본 계약”은 종료된다.
- ④ 제3항의 사유로 “본 계약”이 종료된 경우 “작가”는 계약 종료일까지 지급받은 금액을 반환할 의무가 없으며, 그때까지 “작가”가 “제작사”에게 제공한 모든 용역의 결과물은 “제작사”에게 귀속된다.

## 제 7 조 진술과 보증

“작가”는 각 단계별 “결과물”이 저작권 및 기타 지적재산권, 명예, 프라이버시 등 타인의 권리를 침해하지 않는 것을 포함하여 대한민국의 관련 법령에도 위배되지 않는다는 것을 보증한다.

## 제 8 조 지식재산권

- ① “시나리오”에 등장하는 아이디어, 제안, 주제, 플롯, 스토리, 캐릭터의 설정, 스크립트, 제목 기타 모든 용역의 “결과물”에 대한 저작권은 원칙적으로 “제작사”에 귀속된다.
- ② “제작사”는 자유롭게 “결과물”을 변경, 수정, 개작하여 이용할 수 있다.
- ③ “제작사”는 등장인물 또는 캐릭터의 사용, 속편(Sequel), 전편(Prequel), 리메이크(Remake), 극장 상영용 영화화 등 타 매체 영상화, 뮤지컬 등 공연화, 게임이나 온·오프라인 출판 등 타 매체를 통하여 이용하는 등 “2차적 저작물”의 작성권에 대한 권리를 행사할 수 있다.
- ④ 제3항에 따라 “2차적 저작물”을 작성하거나 타 매체를 통해 이용하여 수익이 발생할 경우 “작가”와 협의를 통하여 별도의 대가(인센티브)를 지급하여야 한다. 대가의 정도나 지급방식은 “작가”의 기여 정도를 반영하여 “제작사”와 “작가”가 별도의 서면을 통해 협의하여 정한다.

## 제 9 조 크레딧

“작가”는 “작가”의 최종 “결과물”을 바탕으로 “본 건 애니메이션”의 제작이 완료된 경우 해당 애니메이션에 시나리오 작가로서 크레딧을 명기할 권리를 가진다. 크레딧의 크기, 위치, 표시방법은 “제작사”와 “작가” 상호 간의 합의에 따른다. 단, “제작사”가 “작가”에게 집필 중단을 통보하여 “본 계약”이 종료되는 경우에는 제4조 제4항에 따라 크레딧을 명기한다.

크레딧 표기 방식 \_\_\_\_\_

## 제 10 조 위임 및 양도 등의 금지

- ① “작가”는 “제작사”의 사전 동의 없이 임의로 “본 계약”상 의무인 용역의 제공을 제3자에게 위임하거나 하도급을 시킬 수 없다.
- ② “제작사”와 “작가”는 사전 동의 없이 임의로 제3자에게 본 건 계약상의 권리와 의무를 양도 수 없다.

## 제 11 조 비밀 유지

양 당사자는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀 정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계 법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.

## 제 12 조 관리책임

- ① 양 당사자는 “본 계약”의 이행에 참여하는 구성원들의 성폭력, 성희롱 등 성범죄를 예방하기 위한 교육 및 관리감독에 대한 책임과 의무를 진다.
- ② 일방 당사자의 제1항에 대한 의무 소홀로 인하여 “본 계약”의 이행을 현저히 곤란하게 할 성범죄 사건이 발생한 경우 피해 당사자는 “본 계약”을 해지 및 해제할 수 있으며 손해배상을 청구할 수 있다.

### 제 13 조 계약의 해지

- ① “작가”는 “제작사”가 “본 건 시나리오” 집필의 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 “제작사”에게 계약의 해지를 서면으로 최고 후 계약을 해지할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “제작사”가 “본 건 시나리오” 집필의 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “작가”는 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “작가”는 그때까지 이미 지급받은 각 단계별 집필 대가를 반환하지 아니하며, 그동안 “제작사”에게 제출했던 집필 “결과물”에 대한 저작권을 단독으로 보유할 수 있다.
- ② “제작사”는 “작가”가 “본 건 시나리오” 집필 용역 제공을 거부하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “작가”에게 최고 후 계약을 해지할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “작가”가 시나리오 집필 용역 제공을 거부하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우, “제작사”는 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “제작사”는 이미 제출된 집필 “결과물”에 대한 저작권을 단독으로 보유한다. “작가”는 해지 시점 이후에는 이미 “제작사”에게 제출했던 집필 “결과물”을 사용해서는 아니 되며, “제작사”의 요구가 있을 경우 “제작사”로부터 지급 받았던 각 단계별 집필 대가를 “제작사”에게 반환해야 한다.

### 제 14 조 손해배상

- ① “작가”는 다음 각 호의 사유에 대한 고의·중과실이 인정되는 경우, “제작사”가 입은 손해를 배상할 책임이 있다.
1. “본 계약”에 따른 용역을 제공하지 않거나 제작일정과 예산에 손해를 입혔을 경우
  2. 타인의 저작권 및 기타 지적재산권, 명예, 프라이버시를 침해하여 법적 분쟁이 발생하고, 그 침해 사실이 확정된 경우
  3. 기타 “본 계약”을 위반한 경우
- ② “제작사”가 집필 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 “작가”는 변호사 비용을 포함하여 그로 인하여 “작가”가 입은 모

든 손해의 배상을 “제작사”에게 청구할 수 있다.

#### 제 15 조 불가항력

- ① 당사자의 귀책사유 없이 관련 법령, 제3자와의 법률적 분쟁, 화재 기타 천재지변, 전쟁, 파업, 기타 불가항력적인 여건으로 인하여 “본 건 애니메이션”의 제작이 더 이상 불가능하게 되었을 때에는 “본 계약”의 위반으로 간주하지 않는다.
- ② 제1항에서 제시한 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 (14) 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ③ 제1항의 사유로 “본 계약”의 이행이 불가능하게 되었을 때에 상대방에게 서면으로 통지하고 계약을 해지 또는 해제할 수 있다. 이 경우에 “작가”는 이미 지급 받은 집필 대가를 반환하지 않으며, 집필 “결과물”에 대한 저작권은 모두 “제작사”에게 귀속된다.

#### 제 16 조 분쟁의 해결 및 관할

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “작가”는 대한민국 법령 및 한국 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 하며, 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소제기에 앞서 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다
- ② 제1항의 규정에도 불구하고, 분쟁이 해결되지 아니하여 소를 제기하는 경우에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 \_\_\_\_\_법원을 전속 관할 법원으로 한다.

#### 제 17 조 계약 효력 발생일

“본 계약”의 효력은 계약 체결일로부터 발생한다.

“본 계약”의 내용을 증명하기 위하여 계약서를 2부 작성하여 갑과 을이 서명, 날인한 후 1부씩 보관한다.

년            월            일

“제작사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

“시나리오 작가”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

## 제5절 음악 개발 표준계약서 개선(안)

### 1. 주요 수정사항

〈표 6-4〉 음악 개발 계약 주요 수정사항

조항	수정 사항
5조 4항	급한 경우라도 최소한의 수정시간을 보장하는 내용 추가
6조	'음악감독의 의무'를 '음악감독과 제작사'의 의무로 수정
6조 1항	제작사는 음악감독이 작업을 할 수 있는 기본 자료 제공하는 의무 적시
9조 2항	'마스터링권'은 요즘 사용하지 않는 용어라는 의견이 많아 '제작사에 납품한 결과물을 애니메이션에 사용할 수 있는 권리'라는 의미 정도로 수정하고 병기함
14조	제작사 손해, 타인의 저작권 및 지적재산권, 명예, 프라이버시 등의 표현을 포괄하는 내용 반영
전반	법률전문가 검토 결과 권고 내용 등

### 2. 개선(안)

애니메이션 제작사(이하 “제작사”)와 음악감독 \_\_\_\_\_ (이하 “음악감독”은 애니메이션 \_\_\_\_\_ (이하 “본 건 애니메이션”)의 주제가 등(이하 “본 건 음악”)의 개발에 관한 용역계약을 아래와 같이 체결한다.

#### 제 1 조 계약의 목적

“본 건 애니메이션”을 위한 “본 건 음악” 개발에 대한 용역 계약(이하 “본 계약”)은 “본 건 애니메이션”을 제작하는 “제작사”와 애니메이션에 사용할 음악을 개발하는 “음악감독” 간에 필요한 제반 사항을 정하고 양 당사자 간의 법적 권리와 의무를 규율하는 것을 목적으로 한다.

## 제 2 조 음악제작 개요

① “제작사”는 아래와 같은 “본 건 애니메이션” 제작을 위하여 “음악감독”에게 애니메이션에 사용할 주제가 등 “본 건 음악”의 개발을 의뢰하고, “음악감독”은 이에 동의한다.

- 제 목 : \_\_\_\_\_
- 장 르 : \_\_\_\_\_
- 제작형식 및 기법 : \_\_\_\_\_
- 제작 분량 및 편수 : \_\_\_\_\_분 x \_\_\_\_\_화 (시즌 )
- 내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
- 애니메이션 제작완료 예정일:
- 음악 최종 완성일:

② “본 건 애니메이션”의 제작을 위하여 제작하여야 할 “본 건 음악”은 다음과 같다.

- 주제가(오프닝곡, 엔딩곡) \_\_\_\_\_ 곡
- 주제음악(캐릭터, 상황 등 화 별 음악) \_\_\_\_\_ 화

③ “제작사”는 “본 건 음악”의 작곡을 위하여 필요한 자료를 “음악감독”에게 제공하여야 한다.

## 제 3 조 음악의 개발 기간 및 제출

① “제작사”와 “음악감독”은 “본 건 음악”의 개발 기간에 대해 다음과 같이 합의한다.

- 개발 기간 : \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_\_월 \_\_\_\_\_일부터 \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_\_월 \_\_\_\_\_일까지

② “음악감독”은 “제작사”와의 협의에 따라 “본 건 애니메이션”의 예산과 규모에 적합한 형태로 전항의 개발 기간에 맞추어 “본 건 음악”을 제작하여 단계별로 각 음악의 악보를 디지털 파일 형태로 “제작사”에 제출한다.

- 1차 제작물 : \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_\_월 \_\_\_\_\_일까지
- 2차 제작물 : \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_\_월 \_\_\_\_\_일까지
- 최종 결과물 : \_\_\_\_\_년 \_\_\_\_\_월 \_\_\_\_\_일까지

- ③ “음악감독”은 “본 건 애니메이션” 제작 일정에 차질이 생기지 않도록 제작 납기일을 준수하여야 한다. 부득이한 사유로 개발기간 및 제출 기간을 변경하여야 할 경우 “음악감독”은 이러한 사실을 지체 없이 “제작사”에 통지하고 이행 기한 연장 및 일정 등에 대하여 “제작사”와 협의하여 사전 승인을 받아야 한다.

#### 제 4 조 대가 및 정산

- ① “제작사”는 “음악감독”에게 “본 건 음악”의 제작에 대한 대가로서 전체 총액 금 \_\_\_\_\_원(W\_\_\_\_\_) (부가세 별도)를 지급한다.
- ② “제작사”는 제1항에서 정한 음악 제작의 대가 전체 총액을 다음과 같이 각 단계별로 나누어, 단계별로 정해진 금액을 관계법령에 따라 원천징수 되어야 할 세금을 공제한 후 “음악감독”에게 지급한다. “본 건 애니메이션”의 작업이 지연되어 각 단계별 작업기간이 연장되는 경우 “제작사”는 “음악감독”과 일정 및 추가적 보수 지급 문제를 협의하여야 한다.

- 계 약 금 : 금 \_\_\_\_\_원(W\_\_\_\_\_) (본 계약 체결 후 10일 이내)
- 1차 제작물 : 금 \_\_\_\_\_원(W\_\_\_\_\_) (납품 후 10일 이내)
- 2차 결과물 : 금 \_\_\_\_\_원(W\_\_\_\_\_) (납품 후 10일 이내)
- 최종 완성물 : 금 \_\_\_\_\_원(W\_\_\_\_\_) (납품 후 10일 이내)

- ③ “제작사”는 “음악감독”에게 지급할 금원을 다음의 계좌로 입금한다.

- 은행 : \_\_\_\_\_
- 예금주 : \_\_\_\_\_
- 계좌번호 : \_\_\_\_\_

#### 제 5 조 검수 및 수정

- ① “음악감독”은 “제작사”의 요청이 있을 경우 “본 건 음악”의 제작 진행 상황을 “제작사”에 보고하여야 한다.
- ② “제작사”는 제3조 제2항에 따라 “음악감독”이 제공한 단계별 “결과물”에 대하여

검수하고 그 검수 결과를 “음악감독”에게 통지할 수 있다.

- ③ “제작사”는 “음악감독”이 제공한 단계별 “결과물” 및 최종 “음악”에 대하여 수정을 요구할 권한을 가지며 “음악감독”은 “제작사”의 요청에 따라 “본 건 음악”을 수정하여 “제작사”에 제공하여야 한다. 이때, 수정 요구 횟수는 최대 \_\_회를 넘어서는 아니 된다. 다만, 수정 사항은 “음악감독”과 “제작사”가 상호 협의하여 진행하되 “제작사”는 저작자인 “음악감독”의 의견을 최대한 존중하여야 한다.
- ④ 검수 및 수정에 있어 양 당사자는 불합리하게 지체하여서는 아니 된다. 이 때, “제작사”는 “음악감독”에게 수정의 내용과 수준에 맞는 상당한 기간을 최고하여야 하고, 그 수정기간은 “음악감독”과 “제작사”가 상호 협의하여 정한다. 검수 및 수정의 기한은 “본 건 음악”의 제출일로부터 \_\_일 이내로 제한하며 수정 횟수는 최대 \_\_회를 넘어서는 아니 된다.
- ⑤ “제작사”의 귀책 사유 또는 “제작사”의 요청에 따른 수정이 필요한 경우 “제작사”는 “음악감독”에게 그에 대한 추가 비용을 지급하여야 한다. 이와 같은 수정 사항 및 수정 기한, 수정에 따른 추가 비용은 별도의 서면을 통해 본 계약서 말미에 첨부한다.

## 제 6 조 음악감독과 제작사의 의무

- ① “음악감독”은 “본 건 음악”을 제작을 이행함에 있어 “제작사”의 의도에 부합하도록 신의 성실하게 임하여야 하며, “제작사”는 “본 건 음악”의 제작에 필요한 스토리 구성안과 각 단계별 시나리오 등의 구체적인 자료를 제공하여야 한다.

※ 스토리구성안이라 함은 애니메이션의 주된 세계관, 주요 등장인물과 사건이 벌어지는 주된 배경(장소)과 전체 시리즈 구성 등 기획개발이 완성된 최종확정 스토리구성안을 말한다.

- ② “본 건 음악”의 제작은 “제작사”와 “음악감독”이 상호 협의하여 진행하되 “본 건 음악”의 원활한 개발을 위하여 “음악감독”이 일체의 관리 및 감독의 의무를 진다.
- ③ “음악감독”은 제5조에 따른 수정사항을 반영한 최종 “결과물”인 “본 건 음악”에 대

한 디지털 데이터를 “제작사”에 제공하여야 한다.

#### 제 7 조 음악 사용 여부에 관한 결정권

- ① “본 건 애니메이션”에 관한 제작 여부 및 “본 건 음악”의 사용 여부 등을 포함한 제작 진행에 관한 제반 의사결정 권한은 “제작사”에게 있다.
- ② “제작사”는 제3조 제1항에서 정한 음악 제작 기간 내에 “본 건 애니메이션”에 대한 개발 중단을 결정할 수 있다.
- ③ “제작사”가 “본 건 애니메이션”에 대한 제작을 중단하거나 “본 건 음악”을 사용하지 않기로 결정한 경우 “제작사”는 “음악감독”에게 \_\_영업일 이내로 그 사실을 통지하여야 하며, “음악감독”이 “제작사”의 통지를 수령한 날에 “본 계약”은 종료된다.
- ④ 제3항의 사유로 “본 계약”이 종료된 경우 “음악감독”은 계약 종료일까지 지급받은 금원을 반환할 의무가 없으며, “음악감독”이 “제작사”에게 제공한 “결과물”은 “제작사”에게 귀속된다.

#### 제 8 조 진술과 보증

- ① “음악감독”은 각 단계별 “결과물”이 저작권 및 기타 지적재산권, 명예, 프라이버시 등 타인의 권리를 침해하지 않는 것을 포함하여 대한민국의 관련 법령에도 위배되지 않는다는 것을 보증한다.
- ② 제1항을 위배하여 법적 분쟁 등이 발생할 경우 “음악감독”의 책임과 비용으로 신속히 처리하여야 한다.

#### 제 9 조 지식재산권

- ① “본 계약”에 따라 완성된 “본 건 음악” 대한 저작권은 원칙적으로 “음악감독”에 귀속된다. 다만, “음악감독”이 신탁관리단체 등에 신탁한 경우 별도로 협의할 수 있다.
- ② “제작사”는 “본 건 음악”을 “본 건 애니메이션” 용도로 이용할 수 있으며 “본 건 애니메이션”을 위한 “납품 음악 사용권(제작사에 납품한 결과물을 애니메이션에 사용할 수 있는 권리; 마스터링권(Mastering right) 등)”을 보유한다. “음악감독”은

어떤 형식으로든 제3자에게 “본 건 애니메이션” 용도의 “납품 음악 사용권” 등에 대한 독점적 이용허락을 하거나 양도를 해서 “제작사”의 이용권을 제한하여서는 아니 된다.

- ③ “본 건 음악”에 대한 “본 건 애니메이션” 용도 외의 이용에 대하여 이용허락 또는 양수를 희망하는 경우 “제작사”는 “음악감독”과 별도의 이용허락(라이선싱) 계약 또는 양도 계약을 체결하여야 한다. 다만, “음악감독”이 신탁관리단체 등에 저작권 산권을 신탁한 경우 별도로 협의할 수 있다.
- ④ “제작사”가 “본 건 음악”을 “본 건 애니메이션” 용도로 이용하는 동안 “본 건 음악”의 제작에 참여한 인력에 대한 저작권접권은 별도로 인정되지 아니하며, 이와 같은 사실을 참여인력 고용시 계약서를 통하여 분명히 통지하여야 한다. 이로 인하여 분쟁이 발생할 경우 “음악감독”은 “제작사”를 면책시켜야 한다.

#### 제 10 조 크레딧 표기

“음악감독”은 “본 건 음악”이 “본 건 애니메이션”에 사용된 경우 해당 애니메이션에 크레딧을 명기할 권리를 가진다. 크레딧의 크기, 위치, 표시방법은 “제작사”와 “음악감독” 상호간의 합의에 따른다.

#### 제 11 조 위임 및 양도 등의 금지

- ① “음악감독”은 “제작사”의 사전 동의 없이 임의로 “본 계약”상 의무인 용역의 제공을 제3자에게 위임하거나 하도급을 시킬 수 없다.
- ② “제작사”와 “음악감독”은 사전 동의 없이 임의로 제3자에게 “본 계약”상의 권리와 의무를 양도할 수 없다.

#### 제 12 조 비밀 유지

양 당사자는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.

### 제 13 조 계약의 해지

- ① “음악감독”은 “제작사”가 “본 건 음악”의 제작의 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 “제작사”에게 계약의 해지를 서면으로 최고 후 계약을 해지할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “제작사”가 “본 건 음악”의 제작에 대한 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “음악감독”은 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “음악감독”은 그때까지 이미 지급받은 각 단계별 집필 대가를 반환하지 아니하나, 그동안 “제작사”에게 제출했던 “결과물”에 대한 저작권은 제작사와 협의하여 정한다.
- ② “제작사”는 “음악감독”이 “본 건 음악” 집필 용역 제공을 거부하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “음악감독”에게 서면으로 최고 후 계약을 해지할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “음악감독”이 “본 건 음악”의 용역 제공을 거부하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우, “제작사”는 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “제작사”는 이미 제출된 “결과물”에 대한 저작권에 대하여는 “음악감독”과 협의하여 정한다. 또한 “음악감독”은 “제작사”의 요구가 있을 경우 “제작사”로부터 지급받았던 각 단계별 집필 대가를 “제작사”에게 반환해야 한다.

### 제 14 조 손해배상

“음악감독”은 다음 각 호의 사유에 대한 고의·중과실이 인정되는 경우에 대하여 “제작사”가 입은 손해를 배상할 책임이 있다.

1. “본 계약”에 따른 용역을 제공하지 않거나 태만히 하여 제작일정과 예산에 손해를 입혔을 경우
2. 타인의 저작권 및 기타 지적재산권, 명예, 프라이버시를 침해하여 법적 분쟁이 발생하고, 그 침해 사실이 확정된 경우
3. 기타 “본 계약”을 위반한 경우

## 제 15 조 관리책임

- ① 양 당사자는 “본 계약”의 이행에 참여하는 구성원들의 성폭력, 성희롱 등 성범죄를 예방하기 위한 교육 및 관리감독에 대한 책임과 의무를 진다.
- ② 일방 당사자의 제1항에 대한 의무 소홀로 인하여 “본 계약”의 이행을 현저히 곤란하게 할 성범죄 사건이 발생한 경우 피해 당사자는 “본 계약”을 해지 및 해제할 수 있으며 손해배상을 청구할 수 있다.

## 제 16 조 불가항력

- ① 양 당사자는 당사자의 귀책사유 없이 관련 법령, 제3자와의 법률적 분쟁, 화재 기타 천재지변, 전쟁, 파업, 기타 불가항력적인 여건으로 인하여 “본 건 애니메이션”의 제작이 더 이상 불가능하게 되었을 때에는 “본 계약”의 위반으로 간주되지 않는다.
- ② 제1항에서 제시한 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 (14) 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ③ 제1항의 사유로 “본 계약”의 이행이 불가능하게 되었을 때에 상대방에게 서면으로 통지하고 계약을 해지 또는 해제할 수 있다. 이 경우에 “음악감독”은 이미 지급받은 용역 대가를 반환하지 않으며, “결과물”에 대한 저작권은 “제작사”와 협의하여 정한다.

## 제 17 조 분쟁의 해결 및 관할

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “음악감독”은 대한민국 법령 및 한국 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 하며, 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소 제기에 앞서 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다.
- ② 제1항의 규정에도 불구하고, 분쟁이 해결되지 아니하여 소를 제기하는 경우에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 \_\_\_\_\_ 법원을 전속 관할 법원으로 한다.

제 18 조 계약 효력 발생일

“본 계약”의 효력은 계약 체결일로부터 발생한다.

“본 계약”의 내용을 증명하기 위하여 계약서를 2부 작성하여 갑과 을이 서명, 날인한 후 1부씩 보관한다

년            월            일

“제작사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

“음악감독”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

## 제6절 공동제작 표준계약서(안)

### 1. 주요 착안사항

〈표 6-5〉 공동제작 계약 주요 착안사항

조항	착안 사항
계약 당사자	기존의 투자, 방영권 계약과 차별화하여 제작사 간 공동제작에 활용될 수 있는 계약서로 변경 일본의 제작위원회 방식을 고려하기도 하였으나 국내현실을 고려하여 조금 완화된 형태로 제작사간 계약서 형태를 제시
3조	〈영화 투자 표준계약서〉의 정의 설정이 잘 되어 있다는 의견이 많아 해당 내용을 애니메이션 분야 내용에 맞도록 수정하여 반영함
3조 1호의 가.주요배급권	영화의 경우 영화관 상영권 이외의 분야가 부가판권에 해당하지만, 애니메이션 분야의 특성을 고려하여 TV방송권, 영화관 상영권을 주요 배급권, 나머지를 부가판권으로 정의함
3조 5호의 가.프리프로덕션	기존에 프리 프로덕션이 시나리오까지만으로 정의되어 있어 애니메이션 분야에 맞추어 디자인, 스토리보드, 애니메틱을 포함하는 것으로 수정함
3조 5호의 나.메인 프로덕션	메인 프로덕션의 내용을 2D 및 3D로 나누어 구체적으로 명시함
4조 2항	제작비 투자금은 각자가 부담하되 현물 및 현금, 비율 등으로 적시할 수 있도록 함
5조, 6조	공동제작을 함에 있어 R&R을 별지로 하고 제작사 자출에 맡기는 것을 고려할 수 있으나 사례가 필요할 것으로 보여 예시를 계약서 내에 포함시킴
7조	공동제작을 함에 있어 사업대행을 “공동제작사” 내부에서 진행하는 경우를 상정하여 세부적인 책임과 권한을 명기함
9조	기존 애니메이션 투자 계약서는 제작비에 대한 정산과 감사도 중요한 비중을 차지하지만 제작사 간 공동제작인 경우 그것보다는 사업에 대한 수익 분배 차원의 정산과 감사를 강조시킴
11조	사업의 원활화를 위해 권리를 제작사로 귀속시키는 미국 및 일본 등의 현실을 고려하여 관련된 권리의 귀속 문제를 처리할 수 있도록 명기함
12조 2항	후속 저작물에 대한 진행 여부를 공동제작사의 상호 합의에 의해 결정하되 다수의 제작사가 동의할 경우 추진이 가능한 것으로 정함
전반	기타 법률전문가 검토 결과 권고 내용 등

## 2. 제정(안)

애니메이션 제작사 \_\_\_\_\_(이하 “제작사 A”)와 애니메이션 제작사 \_\_\_\_\_(이하 “제작사 B”)와 \_\_\_\_\_(이하 “제작사 C”)는 \_\_\_\_\_을 원작으로 하는 애니메이션 \_\_\_\_\_(이하 “본 건 애니메이션”)의 공동제작에 관한 계약을 아래와 같이 체결한다.

### 제 1 조 계약의 목적

“본 건 애니메이션” 공동제작계약(이하 “본 계약”)은 “본 건 애니메이션”을 “제작사 A”와 “제작사 B”와 “제작사 C”(이하 3사를 통칭하여 “공동제작사”라 함)가 공동으로 제작함에 있어 필요한 제반 사항을 정하고, 계약 당사자 간의 법적 권리와 의무를 규율하는 것을 목적으로 한다.

### 제 2 조 계약의 대상

“본 계약”에 따라 제작하는 “본 건 애니메이션”의 개요는 다음과 같다.

제목(가제) : \_\_\_\_\_

형식 : \_\_\_\_\_

분량 : \_\_\_\_분 x \_\_\_\_화 (시즌 )

내 용 : (〈첨부 1. 애니메이션 상세 개요〉 참조)

제작완료 : \_\_\_\_년 \_\_\_\_월

### 제 3 조 용어의 정의

“본 계약”에서 사용하는 용어의 정의는 아래와 같다.

#### 1. 권리관련 용어

##### 가. 주요 배급권

(1) TV 방송권 : “본 건 애니메이션”을 모든 형태의 지상파 방송과 모든 형태의 유선

방송, 위성방송(pay & free), DMB방송 및 Pay-per-view(non-residential & residential) 등을 통하여 방송할 수 있는 권리로 아래 각 목의 권리를 포함한다.

- 1) 지상(공중)파 방송권 : “본 건 애니메이션”을 모든 형태의 지상파방송 (공영, 국영, 민영방송국 전부 포함)을 통하여 방송할 수 있는 독점적 권리를 말하며, 케이블, 위성방송, IPTV, DMB 등을 통한 지상파 방송 재송신 권리도 포함한다.
  - 2) 유선(CATV) 방송권 : “본 건 애니메이션”을 모든 형태의 케이블방송(디지털케이블 포함), 위성방송, 인터넷멀티미디어방송(IPTV) 등을 통하여 기본가입자채널(Basic Subscription Channel)/유료가입자채널(Premium Subscription Channel 또는 Pay Channel)/유료프로그램채널(Pay Per View Channel, PPV) 등에서 방송할 수 있는 독점적 권리를 말한다.
  - 3) DMB 방송권 : “본 건 애니메이션”을 모든 형태의 위성DMB, 지상파DMB 등을 통하여 기본가입자채널(Basic Subscription Channel)/유료가입자채널(Premium Subscription Channel 또는 Pay Channel)/유료프로그램채널(Pay Per View Channel, PPV) 등에서 방송할 수 있는 독점적 권리를 말한다.
  - 4) 기타 방송 및 전송권 : “본 건 애니메이션”을 비디오/DVD 감상실, 숙박업소(호텔, 모텔 등), 비행기, 선박, 기차, 버스 등에서 방송 또는 전송할 수 있는 독점적 권리를 말한다.
- (2) 영화관 상영권 : “본 건 애니메이션”을 영화관을 통해(Theatrical), 비상설영화관을 통해(Non-Theatrical) 상영할 수 있는 권리를 말한다.

#### 나. 부가판권

- (1) 홈비디오 판매권 : “본 건 애니메이션”을 홈비디오(Home Video(H/Video))로 대여용(Rental) 또는 직접판매용(Sell-through)으로 제조 및 판매할 수 있는 권리를 말한다. 비디오에는 국내 배급자들이 일반적으로, 상업적으로 사용하는 모든 종류의 테이프 방식(VHS, Beta등)과 DVD계열을 포함한다.
- (2) 유무선 전송권 : “본 건 애니메이션”을 케이블TV(디지털케이블 포함), 위성TV, IPTV를 포함하여, 모든 형태의 개방형 또는 폐쇄형 유/무선 인터넷 등을 통하여 주문형 비디오(VOD)/스트리밍/다운로드 방식으로 전송할 수 있는 독점적 권리

를 말한다.

다. 기타 부가판권 : “본 건 애니메이션”에 대한 주요 배급권 및 부가판권, 2차 저작물 권리를 제외한 모든 저작권법상의 권리로 “본 건 애니메이션”으로부터 현재 및 향후 발생 또는 파생 가능한 직접적, 간접적인 모든 지적재산권을 사용 허락하는 권리를 말한다.

라. 해외수출권 : 국내를 제외한 세계 전 지역에 “본 건 애니메이션”의 주요 배급권, 부가판권, 기타 부가판권 등을 판매할 수 있는 권리를 말한다. 단 2차 저작물 권리는 제외한다.

마. 2차 저작물 권리 : “본 건 애니메이션”을 번역, 변형, 각색, 영상화, 영화화, 공연(연극, 뮤지컬 등) 등의 방법으로 개작한 저작물을 제작·이용할 수 있는 권리 및 이를 국내나 해외에 판매할 수 있는 권리로 캐릭터(Character) 상품 사용권, Sponsor사용권(TV adaptations), 서적 및 기타 출판물 판매권, “본건 애니메이션”의 국내·해외 리메이크 및 전/후편 저작물의 작성권, 국내외에서 공연 및 전시로 제작할 수 있는 권리, 게임판권, 기타 머천다이즈링 판권 등을 말한다.

바. 음반 및 음원 권리 : “본 건 애니메이션”의 오리지날사운드트랙(OST) 또는 관련된 음반을 제작, 발매할 수 있는 독점적인 권리와 그 음원을 디지털화하여 사용허락 또는 양도할 수 있는 권리를 말한다.

## 2. 비용관련 용어

### 가. 총제작비

아래 각 목의 순제작비, P&A비용을 합한 금액을 말한다.

(1) 순제작비 : 성우 더빙 및 배경음악, 효과음 녹취 등을 위한 인건비 및 위탁 비용, 번역료, 스태프 인건비, 장비사용료, 영상화 진행비, 보험료, 필름비, 현상료, 제작사 경상비 등 “본 건 애니메이션”의 기획 및 제작과 관련하여 직접적으로 소요되는 비용의 총계(부가가치세 포함)를 말한다. 용어와 상관없이 실질적 인건비, 제작

경비, 제작 진행비, 경상비, 후반 작업 비용 일체를 포함한다.

(2) P&A(Print & Advertising)비용 : “본건 애니메이션”에 대한 “홍보·마케팅비”와 “배급비”를 합한 금액을 말한다.

1) 홍보·마케팅비 : “본 건 애니메이션”를 통해 “총매출액”을 발생시킨 회사나 개인이 매출 발생을 위해 국내외 TV, VOD 등 방송 서비스 및 배급, 저작권 라이선싱 등의 성공을 위한 홍보 및 마케팅에 발생하는 금액을 말한다. 여기에는 해외 출장비, 국내외 전시회 참가비용, 각종 프로모션 및 광고·홍보 비용, 해외 수출 시 현지 언어 레코딩 비용 및 현지 저작권 등록비용 등을 포함한다.

2) 배급비 : “본 건 애니메이션”의 영화관 개봉 및 배급, 판권판매를 위하여 발생하는 비용으로 프린트 제작비용, 입회비, 배급진행 경비, 발송비, 영화관 디지털 배급을 위한 비용 등을 포함한다.

#### 나. 총비용

본 항의 총제작비에 아래 각 목의 배급수수료, 관리수수료, 해외수출 판매비용, 금융비용, 인센티브, 기타 비용을 합한 금액을 말한다.

(1) 배급수수료 : 주요 배급권, 부가판권, 해외수출 배급수수료 등과 관련된 대행수수료(이하 “기타 배급수수료”라 한다)와 같이 “본 건 애니메이션”의 배급·판매·수출 등 수익 창출을 직접 또는 대행사를 통해 수행함에 따라 그 대가로 발생하는 수수료를 말한다.

(2) 관리수수료 : “본 건 애니메이션”의 총제작비 투자/조달, 제작 관리, 수익 정산 및 분배와 관련한 업무에 대한 용역수수료를 말한다.

(3) 해외수출 판매비용 : “본 건 애니메이션”의 해외수출을 위하여 발생하는 모든 비용으로 선재제작비, 성우 더빙 및 배경음악, 효과음 녹취 등을 위한 인건비 및 위탁비용, 번역료, 프린트비, 자막 작업비, 홍보물 제작비 및 해외 광고·홍보비, 마켓·영화제 참가 등 진행성 경비를 포함한다.

(4) 금융비용 : “본 건 애니메이션”의 투자지분율에 영향을 미치지 않고, “공동제작사”의 모든 부분 투자자(제4호 마 목에 따른 “부분 투자자”), “공동제작사”가 상호 합의하여 제3자로부터 조달한 차입금(채무금액)에서 발생하는 이자를 말한다.

(5) 기타 비용 : “본 건 애니메이션”과 관련하여 지출하는 송금수수료, 회계감사수수

료, 법률자문비용, 문화산업전문회사 관련 비용 등을 말한다.

### 3. 수익관련 용어

#### 가. 총수익(총매출액)

아래 각 목의 주요 배급권 수익(매출액), 부가판권 수익(매출액), 기타 부가판권 수익(매출액), 해외수출 수익(매출액), 협찬금 수익(매출액) 등 “본 건 애니메이션”의 매출로 산출된 모든 매출액을 합한 금액을 말한다.

- (1) 주요 배급권 수익 : 국내에서 영화관을 제외한 주요 배급권을 이용하여 발생한 수익은 매출발생 과정에서 발행한 세금계산서의 공급가액으로 한다. 영화관 수익의 경우 국내 영화관 상영으로 발생한 영화관 입장권 총매출액에서 부가가치세, 영화 발전기금, 영화관 몫의 수익분배금을 공제한 이후의 수익으로 영화관에서 발행한 부금계산서의 금액으로 한다.
- (2) 부가판권 수익 : 국내에서 부가판권을 이용하여 발생한 수익으로 매출발생 과정에서 발행한 세금계산서의 공급가액으로 한다.
- (3) 기타 부가판권 수익 : 국내에서 기타 부가판권을 이용하여 발생한 매출액을 말한다.
- (4) 해외수출 수익 : 해외수출권을 이용하여 발생한 매출액을 말한다.
- (5) 협찬금 수익 : “본 건 애니메이션”의 제작 및 배급 등의 과정에서 제3자가 광고목적이나 지원목적으로 “공동제작사”에게 지불하는 협찬금 또는 지원금, PPL (Product Placement) 대금 등으로 그 명칭을 불문한다.
- (6) 2차 저작물 수익 : 2차 저작물 권리를 이용하여 발생한 저작권료, 로열티 등 매출액을 말한다.
- (7) 음원 및 음반 수익 : 국내에서 음반 및 음원을 이용하여 발생한 수익으로 매출발생 과정에서 세금계산서의 공급가액으로 한다.

#### 나. 순이익(수익금)

총수익에서 총비용을 차감한 금액으로서, “공동제작사”와 모든 부분 투자자가 “본 계약”에서 약정한 각 투자 지분율에 따라 분배하는 금액의 총합을 말한다.

#### 4. 기타 용어

- 가. 지불유예금 : 방송사, 배급사, 플랫폼사 등과 “공동제작사”와의 계약에 의거하여 제작비 일부의 지불을 “본 건 애니메이션”의 제작완성 이후로 유예한 금액으로 “공동제작사”, 모든 부분 투자자가 서면 합의하여 인정한 금액을 말한다.
- 나. 프린트 및 마스터파일 : 필름, 또는 CD, Disk, Network Download 방식의 데이터 등 애니메이션 상영 및 방송에 필요한 “본건 애니메이션”의 가능한 모든 형태를 말한다.
- 다. 불가항력적 사유 : 폭동, 내란, 테러, 전쟁, 국가 간의 교전상태, 본 계약 체결 당시 예상할 수 없었던 관련 법령의 개폐나 정부의 행위, 지진, 홍수 기타 천재지변, 노동쟁의, 화재, 사고, 폭발 등 각 당사자의 합리적인 지배를 넘어서는 사건을 말한다.
- 라. 문화산업전문회사 : “본 건 애니메이션”의 기획, 제작 및 관련 권리와 자산, 비용, 수익 등의 관리 목적으로 문화산업진흥기본법에 의거하여 설립된 특수목적회사를 말한다.
- 마. 부분 투자자 : “본 건 애니메이션”에 대하여 본 계약과 별도로 “본 건 애니메이션”의 총제작비 일부를 투자하고 총수익으로부터 투자지분율에 따라 투자 원금을 회수할 권리와 수익지분율에 따라 순이익을 분배받을 권리를 가지는 제3자를 말한다.
- 바. 투자지분율 : “본 건 애니메이션”의 총제작비에서 각 투자자의 투자 원금이 차지하는 비율을 말한다.
- 사. 수익지분율 : “본 건 애니메이션”의 순이익 발생 시 그 순이익의 분배 비율로, 본 계약 참여자 간 업무 및 책임 분담내역에서 정하는 순이익 분배 방식에 따라 계산한다.

#### 5. 애니메이션 제작 관련 용어

- 가. “프리 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 세계관 및 캐릭터 설정, 시놉시스 및 시나리오 개발, 캐릭터 디자인, 배경 디자인, 스토리보드 및 애니메틱 제작 등을 포함한다.
- 나. “메인 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 캐릭터 및 배경 제작, 영상 제작 등 본편

애니메이션 영상 제작을 위한 모든 작업을 의미한다.

(1) 3D 애니메이션의 경우 모델링, 리깅, 애니메이션, 라이팅, FX, 렌더, 합성 등

(2) 2D 애니메이션의 경우 레이아웃, 원화, 동화, 컬러, 촬영, 합성 등

다. “포스트 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 한국어 더빙, 음악 및 음향효과, 믹싱, 방송용 마스터 완성 등을 포함한다.

라. “후속 저작물”이라 함은 “본 건 애니메이션”에 등장한 캐릭터, 플롯, 스토리, 배경 등의 전부 또는 일부를 이용하여 “본 건 애니메이션”을 바탕으로 하여 개작한 저작물을 말한다. 여기에는 “본 건 애니메이션”을 원작으로 하여 제작되는 전편(pre-quel), 속편(se-quel), 스핀오프(spin-off) 및 시즌제로 제작되는 경우 후속 시즌을 포함된다.

마. “2차적 저작물”이라 함은 “본 건 애니메이션”을 토대로 실질적 개편을 통하여 작성한 새로운 저작물을 말하며 “본 건 애니메이션”에 대한 캐릭터 상품 등 파생 상품 개발, 타 장르 영상화, 공연화, 출판 등을 말하여 여기에는 전항의 “후속 저작물”은 포함하지 아니한다.

바. “로열티”라 함은 “본 건 애니메이션”에 대한 라이선싱에 대한 대가로 지급받는 금액으로 저작물 이용자(라이선시)로부터 받는 저작권 이용료를 말한다.

사. “사업대행수수료”라 함은 “본 건 애니메이션”을 통해 “총매출액”에 해당하는 수익을 발생시킨 회사나 개인에게 지급하는 수수료를 말한다. 여기에는 해외 저작권 라이선싱에 따른 로열티, 간접광고(PPL)에 따른 발생 수수료, 각종 상영권 및 방영권, 캐릭터 및 머천다이징, 출판 등을 포함한 “2차적 저작물”의 개발과 제작 및 유통에 따른 사업 대행 수수료 등이 포함된다.

#### 제 4 조 제작비 및 기타비용

① “본 건 애니메이션”의 총제작비는 금 \_\_\_\_\_원(W\_\_\_\_\_ )으로 정한다.(<첨부2. 총제작비 예산 세부내역> 참조).

② 전항의 총 제작비에 대하여 “공동제작사”는 각각 아래와 같이 제작비를 분담하여 투자하기로 한다.

·“제작사 A”의 투자금 : 금 \_\_\_\_\_원

(현물 금 \_\_\_\_\_원, 현금 금 \_\_\_\_\_원 / 총 투자비율 \_\_ %)

· “제작사 B”의 투자금 : 금 \_\_\_\_\_ 원

(현물 금 \_\_\_\_\_ 원, 현금 금 \_\_\_\_\_ 원 / 총 투자비율 \_\_ %)

· “제작사 C”의 투자금 : 금 \_\_\_\_\_ 원

(현물 금 \_\_\_\_\_ 원, 현금 금 \_\_\_\_\_ 원 / 총 투자비율 \_\_ %)

- ③ 전항에 명시한 투자금에 대하여 “공동제작사”는 자신이 담당하는 제작 등 업무에 소요되는 비용(현물로 표시한 금액)을 스스로 부담하고, 현금은 “제작사 C”가 개설한 아래 표시의 독립 은행 계좌(이하 “본 건 계좌”)에 송금하는 방식으로 지급한다. “제작사 C”는 자신이 분담하기로 한 현금을 “본 건 계좌”에 입금하여야 한다.

· 은 행 명 : \_\_\_\_\_

· 계좌번호 : \_\_\_\_\_

· 예 금 주 : \_\_\_\_\_

- ④ “공동제작사”는 제2항에 따라 자신이 분담하는 투자금(현금)을 아래의 일정으로 현금으로 본 건 계좌에 송금 또는 입금한다.

· 선금 : 본 계약 체결일로부터 \_\_\_\_일 이내에 투자금의 \_\_\_\_% 지급

· 중도금 : \_\_\_\_편이 납품된 날의 익월 말일까지 투자금의 \_\_\_\_ % 지급

· 잔금 : 최종 완성편이 모두 납품된 날의 익월 말일까지 투자금의 \_\_\_\_ % 지급

- ⑤ “공동제작사”는 “본 건 애니메이션” 제작 및 유통에 있어 “본 계약”에서 정한 “총제작비”를 초과하여서는 아니 된다. 상호 서면 합의 없이 초과된 금액은 본 건 “총제작비”에 포함되지 아니하며, 초과 지출한 당사자가 부담하는 것으로 한다. 다만, “본 건 애니메이션”을 위하여 필요하다고 판단되는 경우 “공동제작사”는 서면 합의를 통하여 초과된 금액을 “총제작비”에 포함시킬 수 있다.

- ⑥ “제작사C”는 제4항에 따라 지급한 현금 금액을 “본 건 애니메이션”제작을 위한 용도에 한정하여 사용하여야 하며, “공동제작사”는 지급 금액이 적절히 사용되고 있는지를 언제든지 확인할 수 있다.

## 제 5 조 당사자의 역할 분담

- ① “제작사 A”의 역할과 책임은 다음과 같다.

(예시)

· 본 건 애니메이션의 제작비 현금 투자

- 캐릭터 등의 원안 디자인 및 세계관 제공(원저작물)
- 본 건 애니메이션의 시리즈 구성
- 본 건 애니메이션의 스타일가이드 제작
- 본 건 애니메이션의 시나리오 개발
- 본 건 애니메이션의 스토리보드 및 애니메틱 개발
- 본 건 애니메이션의 캐릭터, 배경, 소품 디자인 개발
- 본 건 애니메이션의 연출 및 제작과정에 대한 검수

② “제작사 B”의 역할과 책임은 다음과 같다.

(예시)

- 본 건 애니메이션의 제작비 현금 투자
- 본 건 애니메이션의 포스트프로덕션 제작
- 본 건 애니메이션의 시리즈 구성 및 시나리오 검수
- 본 건 애니메이션의 제작 과정에 대한 검수

③ “제작사 C”의 역할과 책임은 다음과 같다.

(예시)

- 본 건 애니메이션의 제작비 현물 투자
- 본 건 애니메이션의 메인 프로덕션 총괄 및 진행
- 본 건 애니메이션의 시리즈 구성 및 시나리오 검수

## 제 6 조 제작 방식

- ① 본 건 애니메이션의 기획은 “공동제작사”간 협의하여 진행하며, 시리즈 구성, 주요 캐릭터 및 배경 디자인은 “제작사 A”가 담당하고, 시리즈 구성 및 스타일가이드의 최종 결정은 “공동제작사” 간 합의에 의해 결정한다.
- ② “제작사 A”는 본 건 애니메이션의 시나리오, 스토리보드, 애니메틱, 캐릭터 디자인, 배경 디자인, 소품 디자인, 스타일가이드 제작 등의 프리 프로덕션 작업을 직접 시행하고, 해당 작업의 일부를 제3자에게 위탁할 수 있다.
- ③ “제작사 C”는 본 건 애니메이션의 모델링, 리깅, 애니메이션, 라이팅, FX, 렌더, 합성등 메인 프로덕션을 직접 시행하고 해당 작업의 일부를 제3자에게 위탁할 수 있다.

- ④ “제작사 B”는 본 건 애니메이션의 성우 캐스팅, 녹음, 음악, 효과음 등 포스트 프로덕트 작업을 직접 시행하고, 해당 작업의 일부를 제3자에게 위탁할 수 있다.
- ⑤ “공동제작사”는 본 건 애니메이션 제작을 시행함에 있어 본 작품의 영상 및 오디오의 품질과 최종 소재의 규격이 공중파 방송사 등 “주요 배급권”의 요구를 충족하고, “공동제작사”가 합의한 기획의도에 부합하여야 하며, 원저작물의 정체성을 유지하고 캐릭터 이미지를 손상하지 않도록 하여야 한다. 이를 위하여 “공동제작사”는 제작 과정의 매 단계마다 서로 본 작품의 내용, 스타일, 완성도 등 창의적인 요소를 포함한 제작 전반에 대하여 긴밀히 협의하고 협의된 내용을 적절히 반영하여야 한다.
- ⑥ “제작사 A”는 스타일가이드 제작을 시행함에 있어 최종 소재의 규격과 품질이 상품화에 직접 사용할 수 있는 요구와 규격을 충족하고 원저작물 뿐 아니라 본 작품의 스타일에도 부합하도록 하여야 한다. 이를 위하여 “제작사 A”는 제작 과정의 매 단계마다 다른 “공동제작사”와 스타일가이드의 내용, 필요 소재의 종류 및 수량, 스타일, 완성도 등 창의적인 요소를 포함한 제작 전반에 대하여 긴밀히 협의하고 협의된 내용을 적절히 반영하여야 한다.
- ⑦ “공동제작사”는 각자 자신의 업무 수행 기간 및 점수에 대하여 다음과 같이 정한다.
1. “공동제작사”는 각자 아래 기한 내에 자신의 제작 업무 수행에 따른 결과물(이하 “결과물”)을 최종적으로 완성해야 하며, 완성 즉시 다른 공동제작사에게 제출하여 결과물에 대한 검사를 받고 승인을 얻어야 한다. 단, 제작과 방송이 동시에 진행되는 경우, 다음 회차의 제작기간은 방송일 주기를 고려하여 각각 전편 종료일로부터 \_\_\_\_일 이내인 것으로 간주한다.
    - 제작사A : 20 년 월 일 - 20 년 월 일 까지(이하 “A 제작 완성일”)
    - 제작사C : 20 년 월 일 - 20 년 월 일 까지(이하 “C 제작 완성일”)
    - 제작사B : 20 년 월 일 - 20 년 월 일 까지(이하 “B 제작 완성일”)
  2. 부득이한 사정으로 인하여 제작 일정이 순연되거나 제작 일정에 차질이 생기는 경우 일방 당사자는 다른 공동제작사와 상호 합의하여 기간을 연장할 수 있으나, 그 기간은 상호 약정한 (기간의 \_\_\_\_%/기간 이후\_\_일)을 넘기지 않는다.
  3. 일방 당사자가 다른 공동제작사와의 사전협의 없이 일방적으로 각 “제작 완성일”을 준수하지 않는 경우 해당 당사자는 “제작 완성일”로부터 지체되는 일자를 계산하

여 1일당 총 제작비의 1000의 1.25에 해당하는 지체 상금을 모든 다른 공동제작사에 나누어 지급하여야 한다. 단, 일방 당사자가 지출하는 지체 상금은 총 제작비의 20%를 상한으로 한다.

4. 일방 당사자로부터 결과물을 수령한 다른 공동제작사는 결과물 수령 이후 \_\_\_\_일 이내 감사의견 및 승인여부를 일방 당사자에게 서면(이메일 포함)으로 통보하여야 한다. 다른 공동제작사가 위 기간 내에 결정을 통보하지 아니하는 경우에는 일방 당사자의 결과물에 대해 승인을 통보한 것으로 간주한다.
5. 결과물에 대한 승인여부에 대한 의견이 다른 공동제작사 간 합치되지 않을 경우 협의에 의해 의견을 조율한다. 결과물이 최종적으로 승인되지 않을 경우, 해당 제작 업무를 담당한 일방 당사자는 다른 공동제작사의 요구에 따라 자신의 비용 부담으로 이를 수정/보완하거나 또는 새로운 작품/소재를 제작하여야 한다. 단, 수정/보완/재제작의 요구는 합의된 제작 퀄리티와 제작비에 합당한 수준이어야 한다.
- ⑧ “공동제작사”는 본 건 애니메이션을 제작함에 있어 각자 담당한 업무 영역에서 본 작품의 내용, 화면, 그래픽제작, 음악, 연기 등 작품의 전 부문이 관련 대한민국 법령에 저촉되지 않고, 제3자의 저작권과 인격권 및 계약관계에 따른 권리 등을 침해하지 않아야 하며, 또한 제작시의 각종 사고 등에 대해서도 철저한 대비를 하여야 한다. 만일 이에 대한 법적 분쟁이나 사고가 발생한 경우에는 자신의 책임과 비용으로 신속히 처리하여, 본 작품에 대한 권리행사나 사업에 지장을 초래하지 않도록 하여야 한다.
- ⑨ “공동제작사”는 각자 자신의 역할을 수행하기 위하여 필요한 스태프 및 업체의 섭외/구성과 이에 따른 작업계약을 스스로 행하며, 이때 체결되는 스태프 및 외부 업체 간의 계약과 계약조건의 이행 책임은 전적으로 해당 계약을 체결하는 회사가 부담하여야 한다. 따라서 어떠한 경우에도 “공동제작사”는 다른 공동제작사 일방이 체결한 각 해당 계약의 이행 책임이나 보증의 의무를 지지 않으며, 계약을 체결하는 공동제작사 일방은 해당 계약 당사자에게 이 사실을 분명하게 고지하여야 한다.
- ⑩ “공동제작사”는 본 작품을 제작함에 있어 국산애니메이션 판정기준에 맞춰 방송통신위원회 또는 담당기관으로부터 국산애니메이션으로 인정받을 수 있도록 관리하여야 한다.
- ⑪ 국산 판정을 위한 전반의 진행은 “제작사 C”가 책임지고 진행한다.

## 제 7 조 사업의 배분

- ① “본 건 애니메이션” 및 그 저작권을 활용한 사업에 대해 아래와 같이 사업 주관사(이하 “사업대행사”)를 지정하여 진행하기로 한다.
- ② 대한민국을 포함한 전 세계에서 주요 배급권(TV 방송권, 영화관 상영권 등) 사업은 “제작사 B”가 대행한다.
- ③ 대한민국을 포함한 전 세계에서 부가판권(홈비디오 판매권, 유무선 전송권), 2차 저작물 권리 사업 은 “제작사 C”가 대행한다.
- ④ 제2항 및 제3항에서 명시된 “사업대행사”의 대행 업무는 다음과 같다.
  1. 라이선시의 선정, 라이선시와의 본 건 애니메이션 이용허락 계약의 내용 결정 및 계약 체결(이하 “라이선스 계약”)
  2. 라이선스 로열티의 징수 및 그 수익의 다른 공동제작사에 대한 분배
  3. 필요한 경우, 본 건 애니메이션의 이용에 필요한 권리 처리
  4. 라이선시와의 연락 및 협상 창구 역할
  5. 라이선시가 본 건 애니메이션을 이용할 때 저작권 표시에 대한 검수
  6. 라이선시의 본 건 애니메이션 이용에 대한 질적 관리. 단, 상품화 과정에서 원 저작물의 캐릭터 이미지가 현저하게 변형되는 경우, 해당 사업대행사는 “공동 제작사”의 승인을 받아야 한다.
  7. 라이선스 계약의 준수 여부 확인 및 라이선시가 계약을 위반한 경우, 이에 대한 경고 및 저지 조치.
  8. 그 외 “공동제작사”가 협의하여 정하는 사항.
- ⑤ 사업대행사는 자신의 대행 업무를 제3자에게 위탁하거나, 또는 제3자와 공동으로 사업을 수행할 수 있다. 단, “공동제작사”와 협의하여야 한다.
- ⑥ “공동제작사”는 자신이 대행하는 사업의 일부를 라이선시 없이 직접 수행하거나, 다른 사업대행사가 대행하는 사업의 일부를 라이선시로서 계약을 체결하고 직접 실행할 수 있다. 단, 특정 사업에 대한 우선권은 별도로 한다.

## 제 8 조 사업대행 수수료

- ① 제7조에 따라 지정된 사업대행사는 본 건 애니메이션 사업을 대행하는 조건으로, 해당 사업에서 발생한 매출액의 일정 비율을 사업대행 수수료로 우선 공제한다.

- 국내 영상물 사업: 총 매출액의 \_\_\_\_ %
  - 해외 영상물 사업: 총 매출액의 \_\_\_\_ %
  - 영상물 외 2차적 저작물 사업: 총 매출액의 \_\_\_\_ %
- ② 만약 사업대행사가 제7조 제5항에 의거하여 제3자에게 사업대행을 위탁하거나 공동으로 수행할 경우, 해당 제3자의 사업대행 수수료는 사업대행사의 수수료 내에서 처리한다. 단, 제3자의 수수료가 본 조 제1항에서 정한 수수료 한도를 초과할 경우, 다른 공동제작사와의 합의에 따라 추가 수수료 지급 범위를 결정한다.
- ③ 사업대행사는 본 건 애니메이션 사업을 대행하는 과정에서 발생하는 모든 비용을 자신이 부담하며, 사업대행 수수료 및 제9조에 명시된 경비 외에는 마케팅 비용 등의 추가 비용을 공제하거나 다른 공동제작사에게 청구할 수 없다.

#### 제 9 조 수익 분배 및 정산과 감사

- ① 사업대행사는 본 건 애니메이션을 활용한 사업에서 발생한 수익을 “공동제작사” 간의 지분 비율에 따라 다음과 같은 방식으로 배분한다.
- 원작 로열티: 순이익 × 원작로열티비율 \_\_\_\_%에 해당하는 금액을 원작저작권자인 제작사 A에 지급
  - 수익 배분금: (순이익 - 원작 로열티) × 공동제작사의 지분비율에 해당하는 금액을 공동제작사에 배분
- ② 상기 항목에서 언급한 순이익은 제3조 제3호 나목의 순이익을 의미하며 구체적으로는 다음과 같다.
1. 사업대행사가 라이선스로부터 받은 금액(계약금, 로열티 등 명칭을 불문함. 단 부가세, 송금 수수료, 기타 세금 및 공과금 제외)에서 사업대행사의 수수료 및 관련 경비를 차감한 금액.
  2. 제3자에게 사업대행을 위탁한 경우, 해당 제3자로부터 받은 모든 금액에서 부가세 및 기타 세금을 제외하고, 사업대행사의 수수료 및 경비를 차감한 금액. 단, 제3자가 수수료를 공제하여 지급한 경우, 해당 수수료는 사업대행사의 수수료로 간주되며, 중복 차감은 불가하다.
  3. 제7조 6항에 따른 직접 상품 개발 및 판매 시, “공동제작사” 간 별도 합의된 금액에서 사업대행사의 수수료 및 관련 경비를 차감한 금액.

- ③ 전항에서 언급된 제반 경비는 사업대행사가 직접 지출한 비용으로, 그 총액은 사업 매출의 \_\_\_를 초과하지 않아야 한다. 제반 경비의 세부 항목은 제3조 제2호 나목에 명기된 배급수수료, 관리수수료, 해외수출 판매비용, 금융비용, 기타 비용 및 “공동제작사” 간 합의에 따른 기타 지출 비용을 말한다.
- ④ 수익 배분 정산은 사업대행사가 \_\_\_ 마다 시행하며, 해당 기간의 첫날부터 말일까지 실제로 수급된 금액을 기준으로 한다. 사업대행사는 \_\_\_ 까지 수익 발생 보고서와 정산 보고서를 다른 공동제작사에 제출하며, 이의가 없을 경우 \_\_\_ 이내에 배분 금액을 “공동제작사”가 지정한 계좌로 지급한다. 만약 이의가 있을 경우 사업대행사는 정산보고서 내용대로 배분금액을 먼저 지급하고 제6항에 따라 추가로 배분하여야 할 금액이 확인되는 경우 해당 금액에 대해서는 연 6%의 이자를 가산하여 지급하는 것으로 한다.
- ⑤ 수익 배분과 정산 보고는 사업 매출이 처음 발생한 분기부터 적용된다. 만약 해당 분기 동안 수급된 금액이 없어 배분할 금액이 없을 경우, 수익 보고 및 배분 절차는 생략할 수 있다.
- ⑥ 만약 사업대행사가 산정한 “정산내역”에 대하여 일방 당사자가 승인하지 아니하는 경우 “본 건 애니메이션”과 관련, 사업대행사의 “정산내역”을 실시하여 그 결과에 따라 수익 배분 금액을 정산할 수 있다. 이때 실사와 관련한 비용은 “정산내역”의 오류가 5% 이상인 경우에는 사업대행사가 부담하며 그렇지 않은 경우에는 정산을 요구한 자가 부담한다.
- ⑦ 사업대행사는 “정산내역”의 통보 또는 그 정산금의 지급을 지연 또는 고의적으로 해태하여서는 아니 된다.
- ⑧ 사업대행사는 “본 건 애니메이션”의 “정산내역”에 대한 일체의 증빙서류 및 회계기록을 유지, 보관하여야 한다. 사업대행사가 제공한 자료가 불충분할 경우 각 “공동제작사”는 “정산내역”에 대한 추가 자료를 요구하고 실사를 할 수 있으며, 사업대행사는 성실히 협조하여야 한다.

## 제 10 조 지식재산권

- ① “본 건 애니메이션”에 대한 전 세계에 있어서의 모든 저작권은 제4조 제2항의 총 제작비의 투자비율과 동일한 지분 비율로 하여 “공동제작사”가 공동 보유하는 것

으로 한다.

- ② “본 건 애니메이션”에 관한 상표 및 기타 지적재산권의 등록이 필요한 경우에는 제7조에서 정하는 사업대행사가 “공동제작사”의 합의에 의하여 행하고, 그 비용은 제9조 제3항에 의해 처리하되 해당 상표 및 기타 지적재산권은 “공동제작사” 간 공유하는 것으로 한다.
- ③ 본 작품에 관한 ©마크 표시는 아래와 같이 정한다.

- 
- ④ “본 건 애니메이션”에 표시하는 크레딧 중 제작의 표시는 아래와 같이 정한다. 단, 본 작품을 방송, 송출하는 방송국 등의 요구가 있을 경우 “공동제작사” 간에 합의에 의하여 이를 변경할 수 있다.

- 
- ⑤ 본 계약에 의한 본 계약 당사자의 권리가 제3자로부터 침해받거나 침해될 우려가 발생할 경우 “공동제작사”는 상호 협력하여 이를 해결한다.
  - ⑥ “본 건 애니메이션”에 대한 제3조1호의 2차적 저작물 권리는 “공동제작사”가 공동 소유하는 것으로 하되, 제7조 3항에서 정한 사업대행사가 관련 사업을 대행한다.

#### 제 11 조 권리의 귀속 및 처리

- ① 본 건 애니메이션과 관련하여 발생하는 모든 소유권, 저작권, 그리고 그 활용에 관한 권리는 제10조 제1항에 따라 “공동제작사”가 공동으로 소유한다. 여기에는 본 건 애니메이션의 최종 완성본뿐만 아니라, 제작 과정에서 생성된 모든 영상 자료, 텍스트, 일러스트(캐릭터, 배경 등 모든 제작 요소 포함), 음원 및 음성 자료에 대한 권리가 포함된다. 설사 제작 과정에서 특정 공동제작사가 창의적으로 기여한 부분이 있다 하더라도, 개별적인 권리는 인정되지 않는다.
- ② 본 건 애니메이션 제작 중에 발생한 모든 자료 및 소스에 대한 처리 방식은, 제작이 완료된 후 “공동제작사” 간의 협의를 통해 결정한다. 특히, 이러한 자료를 사용하거나 처분, 혹은 폐기할 경우에는 반드시 사전 합의를 거쳐야 한다. 단, 고의 또는 중과실 없이 시간 경과로 인한 멸실이나 훼손된 자료에 대해서는 이를 복원할 책임을 지지 않는다.
- ③ “공동제작사”는 본 건 애니메이션의 제작에 참여하는 제작 인력(정규직, 계약직,

프리랜서, 아르바이트 등 모든 참여자)과 사전 각서를 체결하여, 그들이 본 건 애니메이션과 관련해 가지는 저작권 및 기타 지적 재산권을 “공동제작사”에 양도하도록 해야 한다. 이 과정에서 제작 인력은 본 건 애니메이션에 대해 저작권접권이나 동일성 보유권을 주장하지 않겠다고 보증해야 하며, 이 조건은 해당 요원의 퇴직 이후에도 계속 적용된다.

- ④ 만약 제작 인력이나 관계자가 본 건 애니메이션과 관련해 이의 제기, 금전적 요구, 정지 청구 또는 소송을 제기할 경우, 그 문제에 대해 책임이 있는 일방 당사자는 자신의 비용으로 문제를 해결해야 하며, 다른 공동제작사의 사업에 지장을 초래하지 않도록 해야 한다. 단, 법령이나 정부 규제, 그리고 권리자 단체의 규약 등이 우선 적용될 수 있다.
- ⑤ “제작사 A”가 보유한 원저작물 및 그에 따른 저작권이 본 건 애니메이션의 제작 및 모든 활용에 있어 어떠한 문제나 장애를 일으키지 않을 것을 보증하며, “공동제작사”가 본 계약의 규정을 준수하는 한 제작 및 상품화 사업을 포함한 모든 사용에 대해 이의 제기를 하지 않겠다는 보장을 확약한다. 아울러, 제3자로부터 이의나 소송이 발생할 경우, “제작사 A”는 책임과 비용을 부담하여 이를 신속히 처리하며, “공동제작사”의 정상적인 사업 운영에 지장이 생기지 않도록 해야 한다.
- ⑥ “제작사 A”는 공동제작사 및 그로부터 허가를 받은 제3자에 대해, 본 건 애니메이션의 제작과 상품화 사업 등 모든 활용에 대해 제9조에서 명시된 원작 로열티 및 수익 배분 외에는 어떠한 추가적인 요구나 청구를 하지 않을 것을 확약한다.

## 제 12 조 후속 저작물

- ① “본 건 애니메이션”의 후속 저작물(추가 편수, 속편, 스핀오프 등)은 “공동제작사”가 상호 합의하여 그 제작을 결정하고 후속 저작물의 제작비는 “본 건 애니메이션”의 투자비용에 의거하여 분담하며, 공동제작의 제반 사항은 본 계약의 규정을 따르는 것을 원칙으로 한다.
- ② 전항과 관련하여 “공동제작사”중 어느 일방도 본 작품의 후속 저작물을 독자적으로 제작을 결정하거나 추진할 수 없는 것으로 한다. 단, 원저작권을 보유한 일방 당사자의 동의를 전제로 공동제작사 중 [2]개 회사 이상이 후속 저작물의 제작을 결정하는 경우에는 추진이 가능한 것으로 하되 그 제작에 대한 제반 조건은 “공동

제작사”가 합당한 선에서 상호 합의하여야 한다.

#### 제 13 조 진술 및 보증

- ① “공동제작사”는 “본 계약”의 성실한 이행에 중대한 악영향을 미칠 수 있는 재무 상태 또는 법적 분쟁 중에 있지 아니함을 보증한다.
- ② “공동제작사”는 제5조에 따른 의무를 이행함에 있어, “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통 전 과정에 대하여 충분한 수행 능력과 자격을 갖추어야 하며, 계약 이행을 위하여 필요한 시설, 장비, 인력 등을 갖추고 있음을 보증한다.
- ③ “공동제작사”는 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통과 관련하여 현재 사용하고 있거나 장래에 사용이 필요한 저작권 등 지식재산권을 적법하게 보유하고 있으며 제3자에 의하여 권리를 제한받지 아니하며 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통 등으로 인하여 제3자의 권리를 침해하거나 이로 인하여 법적 분쟁 등이 발생할 가능성이 없음을 보증한다.
- ④ “공동제작사”는 “본 계약”과 관련하여 “본 건 애니메이션”에 대한 투자원금 회수 및 수익 배분에 대한 권리의 행사를 실질적으로 방해할 만한 법령 또는 제3자와 계약상의 어떠한 제한도 존재하지 아니함을 보증한다.

#### 제 14 조 비밀유지

- ① “공동제작사”는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.
- ② “공동제작사”는 “본 계약”의 체결 및 이행과 관련하여 얻은 정보를 “본 계약”을 위해서만 사용하여야 한다.

#### 제 15 조 불가항력

- ① 천재지변, 정부의 행위, 폭동, 전쟁 또는 당사자의 지배 범위를 넘는 기타의 사유에 의한 어느 일방 당사자의 “본 계약”상의 의무 불이행 또는 이행 지체의 경우에는 “본 계약”의 위반으로 간주되지 않는다.

- ② 제1항의 사유로 이행불능 또는 이행 지체가 발생한 경우, 당사자는 가능한 계약의 의무를 충실히 이행할 수 있도록 그의 능력이 미치는 한 모든 조치를 계속 취하여야 한다.
- ③ 제1항의 사유로 이행이 불능하게 된 경우, 당사자는 이행이 불가능하게 된 때로부터 (14) 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.

## 제 16 조 계약의 해지·해제 등

- ① 일방 당사자가 “본 계약”상의 의무를 위반하거나 불이행할 경우 다른 공동제작사는 이에 대한 시정 요구를 할 수 있다. “본 계약” 상의 의무를 위반하거나 불이행한 일방 당사자가 상대방 당사자로부터 시정 요구를 받은 날로부터 \_\_\_\_영업일 이내에 동 위반사항을 시정하지 않는 경우, 그 시정요구를 한 상대방 당사자는 서면통지로 즉시 “본 계약”을 해지 또는 해제할 수 있다. 다만, 계약위반의 내용이 시정 불가능한 경우에는 상대방 당사자는 별도의 시정 요구 없이 “본 계약”을 위반한 당사자에게 서면 통지함으로써 즉시 “본 계약”을 해지 또는 해제할 수 있다.
- ② 일방 당사자가 “본 계약”을 위반하거나 계약 사항을 불이행하여 다른 공동제작사에 손해를 입힌 경우에는 그 상대방 당사자는 “본 계약”의 해지 또는 해제 여부와 상관없이 일방 당사자에게 손해배상을 청구할 수 있다.
- ③ 일방 당사자에게 다음 각 호의 사유가 발생한 때에 다른 공동제작사는 별도의 최고 없이 서면 통지로 “본 계약”을 즉시 해지 또는 해제할 수 있다.
  1. 일방 당사자가 발행, 배서, 인수, 보증한 어음이나 수표가 부도 처분되어 “본 계약” 내용을 이행하지 못하거나 못할 우려가 있는 경우
  2. 일방 당사자 스스로 또는 제3자가 제기한 회생절차, 파산이나 청산 절차 기타 이에 준하는 절차의 신청이 있는 경우
  3. 압류명령, 강제집행, 체납처분 또는 이와 유사한 처분을 받는 등 재정적 상태가 악화되어 “본 계약”의 유지가 어렵다고 판단되는 경우
  4. 관할 관청으로부터 영업취소, 영업정지 등의 처분을 받은 경우
  5. “본 계약”과 관련된 권리를 부정하거나 “본 계약”의 이행을 현저히 곤란하게 할

소송, 분쟁 등이 제기된 경우

- ④ 제15조 천재지변 또는 기타 이에 준하는 사유로 인해 “본 계약”이 해지 또는 해제 될 경우 상호 “본 계약”의 위반으로 간주하지 아니하며, 이 경우 “공동제작사”는 미집행된 제작비에서 “본 건 투자금”을 반환하도록 한다. 또한 계약 해지 또는 해제 시점까지 제작된 “본 건 애니메이션”에 대한 결과물의 처분에 대하여는 “공동제작사”간 상호 합의한다.

#### 제 17 조 면책

“공동제작사”는 제13조의 위반과 관련하여 발생하는 모든 손해, 손실, 비용 및 제3자로부터의 분쟁, 소송 등으로부터 다른 공동제작사를 면책하여야 하며 이로 인하여 발생하는 다른 공동제작사의 손해, 손실 및 비용(다른 공동제작사가 실제로 지출한 변호사 보수 등 법률 비용 포함)을 “공동제작사”에게 배상하여야 한다.

#### 제 18 조 관리책임

- ① “공동제작사”는 “본 계약”의 이행에 참여하는 구성원들의 성폭력, 성희롱 등 성범죄를 예방하기 위한 교육 및 관리감독에 대한 책임과 의무를 진다.
- ② 일방 당사자의 제1항에 대한 의무 소홀로 인하여 “본 계약”의 이행을 현저히 곤란하게 할 성범죄 사건이 발생한 경우 피해 당사자는 “본 계약”을 해지 및 해제할 수 있으며 손해배상을 청구할 수 있다.

#### 제 19 조 위임 및 양도 등의 금지

- ① “공동제작사”는 “본 계약”이나 “본 계약”상의 권리와 의무를 상대방 당사자의 사전 서면 동의 없이 제3자에게 위임 또는 양도할 수 없다.
- ② “공동제작사”는 사전 협의 없이 “본 건 애니메이션”에 대한 일체의 지식재산권 및 이와 관련하여 발생하는 유무형의 재산 및 권리를 제3자에게 양도하거나 담보를 제공하거나 질권 기타 담보권을 설정하거나 제3자에게 권리의 객체로 제공할 수 없다.

## 제 20 조 분쟁의 해결 및 관할

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “공동제작사”는 대한민국 법령 및 한국 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 한다.
- ② 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소제기에 앞서 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다.
- ③ 제1항과 제2항에도 불구하고, 분쟁이 해결되지 아니하여 소를 제기하는 경우에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 \_\_\_\_\_ 법원을 전속 관할 법원으로 한다.

## 제 21 조 계약의 효력 및 기타 부속합의

- ① “본 계약” 체결 이전에 이루어진 모든 구두 또는 서면 합의는 “본 계약” 내용으로 대신한다.
- ② 모든 별첨, 부속합의서는 “본 계약”의 일부로 간주한다. 다만, 부속 합의는 “본 계약”의 내용과 배치되거나 위반하지 않는 범위 내에서 유효하다.
- ③ “본 계약”의 내용은 “공동제작사”가 기명날인 서면에 의하여만 변경할 수 있다.

## 제 22 조 계약 효력 발생일

“본 계약”의 효력은 계약 체결일로부터 발생하고, “본 건 애니메이션”의 지적재산권이 유효한 기간까지 지속된다.

“본 계약”의 내용을 증명하기 위하여 계약서를 3부 작성하여 “제작사 A”와 “제작사 B”와 “제작사 C”가 서명 날인한 후 1부씩 보관한다.

년 월 일

“제작사 A”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

“제작사 B”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

“제작사 C”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

〈첨부 1. 애니메이션 상세 개요〉

〈첨부 2. 총제작비 예산 세부내역〉

## 제7절 추가 개선방향

---

표준계약서는 이 분야의 다양한 거래관계가 보다 공평하고 투명하게 이루어지기 위한 하나의 수단으로 제시되고 있다. 그러나 업계에서는 이미 기존에 사용하던 계약서가 존재하기 때문에 표준계약서 사용에 대한 의무를 너무 강요하기 보다는 표준계약서 사용에 대한 설명과 다양한 인센티브를 도입할 필요성이 있다.

표준계약서 이용률을 높이기 위해서는 정부 지원 사업 참여 제작사에게 표준계약서 사용을 권장하고 표준계약서 사용에 대한 추가 인센티브를 주는 것이 필요해 보인다. 또한 모태펀드 출자 사업에 투자받는 애니메이션 작품에 대해서도 표준계약서 이용에 대한 인센티브를 주는 것이 필요할 수 있다. 다만, 표준계약서 사용에 대한 의무가 지나치게 강조될 경우 전반적으로 표준계약서를 사용하지 않으려 하는 경우가 생길 수 있고, 반대로 너무 느슨한 경우 대부분의 핵심 문구들을 실제 계약서에서 제외시켜 버리는 일이 발생할 수 있다. 그러므로 계약 당사자들의 권리를 보호하고, 표준계약서 사용을 더욱 널리 확산시키기 위한 다양한 인센티브 제공 방식을 고민할 필요가 있다.

현재 「애니메이션 진흥에 관한 법률」 10조에 따르면 “문화체육관광부장관은 공정거래위원회와 방송통신위원회 및 과학기술정보통신부와 협의하여 표준계약서를 마련하여 사업자 및 사업자단체에 사용을 권장” 할 수 있고, “표준계약서를 제정 또는 개정하는 경우에는 관련 사업자단체 및 전문가의 의견을 들어야 한다.”고 명시되어 있다. 향후 이러한 표준계약서에 대한 인식도가 제고된다면 표준계약서 사용에 대한 의무를 강화해 나갈 수 있을 것으로 보인다.

마지막으로, 표준계약서 작성을 전자적으로 구현하는 것도 좋은 방법이 될 수 있다. 일본의 경우 정부에서 클라우드 방식으로 계약서를 구성할 수 있도록 제공하고 있다. 표준계약서의 내용을 자동으로 구성해 주고, 이것을 제3자가 검증해 주는 방식으로 이루어진다면 이 분야에서 이면계약 등으로 인한 피해가능성도 줄어둘 수 있을 것이다.

---

## 참고문헌

### 〈국내 자료〉

- 고정민·김은선(2018), 애니메이션 표준계약서 개발 연구, 한국콘텐츠진흥원 연구보고서.
- 고정민·김은선(2019), 애니메이션산업 활성화를 위한 표준계약서(공동제작) 개발 연구, 한국콘텐츠진흥원 연구보고서.
- 문화체육관광부(2024). 2022년 기준 콘텐츠산업조사.
- 한국콘텐츠진흥원(2024). 2023년 상반기 콘텐츠산업 동향분석.
- SAMG엔터(2024), 기업공시 자료, <https://dart.fss.or.kr/>
- 스튜디오 미르(2024) 기업공시 자료, <https://dart.fss.or.kr/>
- 한국콘텐츠진흥원(2024). 2023 애니메이션산업백서.
- 문체부 보도자료(19.8.7), 애니메이션 분야 표준계약서 고시 제정 및 시행
- 박찬원(2018), 콘텐츠산업 공정상생 조성전략 연구, 한국콘텐츠진흥원
- 국가직무능력표준, [ncs.go.kr](https://ncs.go.kr)

### 〈해외 자료〉

- 安井洋輔(24.1.9), わが国アニメ産業の現状と課題, Research Focus. No.2023-043
- 日本動画協会(2024.1), アニメ産業レポート2023 サマリー版
- 経済産業省(2019.8), アニメーション制作業界における下請適正取引等の推進のためのガイドライン
- 生島隆男(2023.12), アニメ製作に関する契約実務, Anderson Mori & Tomotsune Corporate Newsletter.
- 文化庁, AJA(2024), 個人のアニメーション制作者と制作会社の業務委託契約 契約書・注書・取引書面の ひな型例と作成方法
- VIPO(21.5.12), 中国企業とビジネスする際に必要な契約書雛形集が入手可能
- 日本シナリオ作家協会, <https://www.j-writersguild.org/>

- Market Splash(2023. 3. 28.), 「100+ Impressive Animation Statistics In 2023」
- The Animation Guild(2024), CONTRACT The Animation Guild and Affiliated Optical Electronic and Graphic Arts, Local 839 I.A.T.S.E.

---

# ABSTRACT

## **Policy Research on Improving Standard Contracts in the Animation Industry**

Park Chanuk·Lee Seunghee·Lee Sinbok

The animation industry is a labor-intensive sector with significant potential, but it is also characterized by the presence of numerous small-scale enterprises. While the film and drama industries have seen substantial investment following the entry of global OTT platforms like Netflix into the domestic market, Korea's animation industry remains underfunded compared to Japan. Despite the growth of domestic content companies in recent years, which has led to an increase in revenue and the number of animation companies, many of these businesses remain small. Additionally, low birth rates and a declining child population present serious challenges for these companies.

However, with the global success of various domestic content, such as webtoons, dramas, and films, there is increasing potential for Korean animation to also produce major hits that can succeed both locally and internationally. While the success of a blockbuster would benefit all stakeholders, a failure could lead to significant losses across the board. Although standard contracts cannot resolve all issues, they can play an important role in minimizing risks through clear agreements.

In 2019, the Ministry of Culture, Sports, and Tourism established four types of standard contracts for the animation industry. These contracts cover broadcasting rights, production investment, script development, and music development. The broadcasting rights contract outlines the scope of rights, procedures for adjusting

broadcast schedules, and changes in the number of episodes. The production investment contract addresses issues such as copyright ownership and rights of first negotiation. The script development contract includes provisions for stage-based compensation for writers, as well as guidelines for inspection and revisions. Lastly, the music development contract outlines compensation for creative work, inspection and revisions, and regulations related to sexual offenses.

This study proposes improvements to the four existing standard contracts. Given the changes in the domestic animation industry since their introduction in 2019, we reviewed these contracts for relevance and proposed revisions based on feedback from industry stakeholders.

Additionally, we introduce a new standard contract for co-production in animation. With the growing trend of domestic companies collaborating to produce animations for international distribution, this contract aims to support such activities.

Lastly, the study presents various recommendations for promoting the broader adoption and expansion of standard contracts in the industry.

## **Keywords**

Standard Contracts, Broadcasting Rights, Production Investment, Script Development, Music Development, Co-production Agreement

## 집필 내역

---

### 연구 책임

박찬욱 한국문화관광연구원 연구위원: 제1장, 제2장, 제4장, 제5장, 제6장 일부, 연구총괄

### 공동 연구

이승희 한국문화관광연구원 연구원: 제2장 제1절, 제5장 2절~5절 일부

이신복 나사렛대학교 경영학과 교수: 제2장 제4절~제5절, 제5장 3~5절 일부

### 연구 참여

김명아 한국법제연구원 연구위원, 제5장 일부, 제6장 일부

김은선 홍익대학교 문화예술경영학과 겸임교수, 제3장 2절

이현정 김장법률사무소 책임연구원, 제3장 1절

고재중 선문대학교 법경찰학과 교수, 제5장 제3절~제7절 일부

## 애니메이션 분야 표준계약서 개선방안 연구

---

발행인 김 세 원

발행처 한국문화관광연구원

서울시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880

<http://www.kcti.re.kr>

인쇄일 2024년 10월 23일

발행일 2024년 10월 23일

인쇄인 (사)한국장애인이워크협회 일자리사업장

I S B N 979-11-7198-032-1 93300

DOI <https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2024.e25>

이 연구보고서를 인용하실 때는 다음과 같은 사항을 기재해 주십시오.

박찬욱·이승희·이신복(2024), 애니메이션 분야 표준계약서 개선방안 연구,  
한국문화관광연구원



아래의 DOI 또는 QR코드를 통해  
이 보고서를 무료로 다운로드할 수 있습니다.  
<https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2024.e25>



[www.kcti.re.kr](http://www.kcti.re.kr)

**한국문화관광연구원**

서울특별시 강서구 금남화로 154

**전화** 02-2669-9800

**팩스** 02-2669-9880



9 791171 980321  
ISBN 979-11-7198-032-1