

KOFIC 현안보고 2023-06

Korean Film Council

2022년 영화분야 표준계약서 활용 실태조사

KOFIC 현안보고 2023_Vol.06

2022년 영화분야 표준계약서 활용 실태조사

책임연구원 김지영(영화진흥위원회 객원연구원)
공동연구원 정인선(영화진흥위원회 객원연구원)
연구보조원 권선국(영화 프로듀서)

발행인 박기용
발행일 2023년 12월 21일
담당부서 영화진흥위원회 공정환경조성팀
부산광역시 해운대구 수영강변대로 130
전화 051)720-4700
팩스 051)729-4849
홈페이지 www.kofic.or.kr

ISBN 978-89-8021-244-6 (95680)
©영화진흥위원회, 2023

목 차

※ 영화산업 표준계약서 활용 실태조사 결과 요약	1
1. 서론	2
가. 조사 배경	2
나. 조사 방법 및 범위	3
2. 근로표준계약서 활용 실태	5
가. 설문 응답 특성	5
나. 항목별 분석	7
3. 시나리오표준계약서 활용 실태	36
가. 설문 응답 특성	36
나. 항목별 분석	40
4. 결론	66
가. 근로표준계약서 설문 결과	66
나. 시나리오표준계약서 설문 결과	67



※ 영화산업 표준계약서 활용 실태조사 결과 요약

〈표 1〉 2018~2022년 근로표준계약서 조사범위 및 사용률

구 분	2018년	2019	2020	2021	2022
극장개봉작 (실질개봉작)	454 (194)	502 (199)	605 (165)	653 (223)	703 (224)
조사대상작	63	68	40	113	124
조사응답수	63	68	39	69 [30]*	72 [36]*
조사응답률	100%	100%	97.5%	61.1%	58.1%
근로표준계약서 사용 건수*	49	53	30	39 [27]*	47 [32]*
근로표준계약서 사용 비율**	77.8%	77.9%	76.9%	56.4% [90.0%]*	65.3% [88.9%]*

* 순제작비 5억 원 미만 작품을 제외한 데이터를 []안 수치로 명기하였다. 2018~2021년 조사 결과와 동일선상 비교를 위해 과거 기준을 반영하여 추가로 데이터를 산출했다.

** 근로표준계약서를 사용하거나 일부 조항을 수정하여 사용한 경우 모두 사용률에 산입함

〈표 2〉 2018~2022년 시나리오표준계약서 조사범위 및 사용률

구 분	2018년	2019	2020	2021	2022
극장개봉작 (실질개봉작)	454 (194)	502 (199)	605 (165)	653 (223)	703 (224)
조사대상작	63	75	62	113	124
조사응답수	63	74	59	61	61
조사응답률	100%	98.7%	95.2%	54.0%	49.2%
시나리오표준계약서 사용 건수	19	30	25	28	30
시나리오표준계약서 사용 비율*	30.2%	41.8%	42.4%	45.9%	49.0%*

* 시나리오표준계약서를 사용하거나 일부 조항을 수정하여 사용한 경우 모두 사용률에 산입함



1. 서론

가. 조사 배경

2021년 거리두기의 완화와 함께 2022년 영화계는 개봉을 미뤄두었던 작품들이 개봉하기 시작하면서 코로나 팬데믹 이전 수준의 성장세가 기대되었다. 「2022년 한국 영화산업 결산」 보고서에 따르면 2022년 한국 극장 총 매출은 1조 1602억 원, 총 관객 수는 1억 1281만 명으로 2021년과 비교하면 매출은 98.5%, 관객 수는 86.4% 상승하며 거의 2배 가까이 올랐다. 그러나 2019년과 비교하면 매출은 60.6%, 49.8% 정도밖에 회복하지 못했다.

코로나 팬데믹 직전인 2019년은 영화 <기생충>의 전 세계적인 흥행과 수상으로 앞으로의 한국 영화산업의 양적·질적 성장을 기대하던 해였다. 영화 <기생충>의 성공 뒤에 근로표준계약서의 준수와 안전한 제작 환경이 있었음이 기사화되면서 영화산업 근로표준계약서가 한번 더 주목받기도 했다. 현재 영화 산업 분야는 근로표준계약서를 비롯한 표준계약서가 폭넓게 정착되고 있다고 평가받고 있다. 이와 달리 최근 방송 드라마 제작 현장과 OTT 개봉 영화 또는 시리즈물 제작 현장에서 근로자 처우와 안전에 관한 문제점들이 제기되면서 표준계약서의 작성과 준수에 대한 요구가 높아지고 있다.

영화 산업 분야는 근로표준계약서의 채택률이 높고 제작 현장에서 표준계약서 상의 주요 권고 내용이 비교적 잘 준수되고 있다. 이와 관련된 조사 결과는 영화진흥위원회의 영화 분야 표준계약서 실태조사와 영화 스태프 근로환경 실태조사 보고서¹⁾를 통해 확인할 수 있다.

영화진흥위원회는 2015년 근로, 상영, 투자, 시나리오 4개 부문의 표준계약서 제정 이후 활용 실태를 조사²⁾하여 표준계약서의 보급 정도와 업계 내 준수 여부를 확인해왔다. 2021년도, 2022년도 실태조사는 과거 실태조사와 달리 주 52시간 근무제 도입과 같은 근로 환경 변화와 창작자 권리 보호 등 표준계약서의 권고 내용 관련 주요 쟁점의 현황 분석을 위해 ‘근로표준계약서’와 ‘시나리오표준계약서’ 활용에 한정하여 실태조사를 진행하였다.

1) ‘영화스태프 근로환경 실태조사’는 2012년부터 2년마다 실시하고 있으며, 2022년에도 ‘영화스태프 근로환경 실태조사’가 진행되었다. 이 실태조사는 영화근로자의 계약 형태와 임금 수준 등 고용 현황, 영화근로자의 근로시간과 사회보험 가입현황 등 근로환경에 관한 사항, 영화산업 내 성희롱·성폭력 발생 현황 등 부당행위에 관련된 실태에 대하여 영화 스태프를 대상으로 조사가 진행된다. 이와 달리 ‘영화 분야 표준계약서 실태조사’는 영화 표준 계약서의 보급 및 활용도, 영화 제작 현장에서의 권고 내용의 준수 정도 등에 관해 제작사를 대상으로 활용 실태를 조사한다.

2) 영화진흥위원회는 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률에 근거하여 영화산업의 진흥 또는 영화근로자의 근로환경 개선을 위하여 실태조사를 실시할 수 있다

영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 제3조의10(실태조사) ① 문화체육관광부장관은 영화산업의 진흥 또는 영화근로자의 근로환경 개선을 위하여 실태조사를 실시할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 실태조사를 위하여 필요한 경우 관계 공공기관 또는 관련 법인·단체·개인에게 자료의 제출을 요구할 수 있다. 이 경우 자료의 제출을 요구받은 자는 특별한 사유가 없으면 이에 따라야 한다.

③ 제1항에 따른 실태조사의 내용, 범위 및 절차 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.



〈표 3〉 영화분야 표준계약서 현황

법적근거	부문	계약서명	제정	개정
「영화 및 비디오물 진흥에 관한 법률」 제3조의 5	근로	영화산업 표준근로계약서	2015. 4.	2019.12.
	상영	영화상영 표준계약서(기본상영)	2014.10.	
		영화상영 표준계약서(개별상영)	2014.10.	
	투자	영화투자 표준계약서	2014.10.	
	시나리오	표준 영화화 권리 이용허락 계약서	2015.10.	
		표준 영화화 권리 양도 계약서	2015.10.	
		표준 각본 계약서	2015.10.	
		표준 각색 계약서	2015.10.	

그동안의 실태조사 결과를 살펴보면 표준계약서 제정 이후 근로표준계약서와 시나리오표준계약서의 채택률은 지속적으로 증가하여 왔다.³⁾ 표준계약서의 높은 채택률이 반드시 근로자와 창작자의 처우 개선이라는 결과로 이어지는 것은 아니지만 어느 정도 긍정적인 영향을 주고 있다는 것을 확인할 수 있었다.⁴⁾

영화 분야가 다른 문화, 영상 제작 분야보다 빠르게 표준계약서가 보급될 수 있었던 것은 사용자와 근로자 간 적극적인 협조와 정부의 주도라는 노사정의 노력이 함께 있었기 때문이다. 현재 영화 제작 환경은 또 다른 어려움에 직면해 있다. 주 52시간 근무제의 전면 시행은 제작비의 증가로 이어지고, 이는 영화 제작 환경에 중대한 영향을 미치게 될 것이다. 그리고 시나리오표준계약서는 여전히 창작자의 권리 보호에 한계가 있다는 지적을 받고 있다. 이러한 여러 제반 상황들은 팬데믹 이후 OTT 산업의 급성장과 맞물려 또 다시 영화영상 관련 근로자와 창작자의 근로 및 창작 환경에 영향을 미칠 것이다.

이번 실태조사는 영화 제작 환경 변화에 따른 주요 쟁점들이 표준계약서를 통한 계약 체결에 어떠한 변화의 흐름을 가져오고 있는지를 파악하고 향후 표준계약서의 개선 방향을 제시한다는 점에서 그 의미를 찾을 수 있을 것이다.

나. 조사 방법 및 범위

이번 실태조사는 2022년 한국영화 극장 개봉작을 대상으로 진행되었다. 2021년 이전의 표준계약서 실태조사는 개봉 스크린 수 50개 이상의 순제작비 4억 원 이상 작품을 주요 조사대상으로 선정하였으나, 최초 조사 시점 대비 영화분야 표준계약서가 일정 수준 정착하였으므로 2021년 실태조사부터 그 조사 대상을 확대했으며 2022년 실태조사 역시 2021년 실태조사와 동일한 기준으로 실태조사 대상작을 선정하였다.

2022년 실태조사 대상은 2022년 한국영화 실질개봉작 226편 중 연간 40회차 이상 상영 작품으로 독

3) 근로표준계약서의 경우 2021년 56.4%, 2022년 59.5%, 시나리오표준계약서의 경우 2021년 46.4%, 2022년 49%로 조사되어 높은 채택률을 보이고 있다.

4) 영화 산업 분야는 특히 근로표준계약서 도입 이후 해당 산업에서 근로 조건이 개선된 대표적인 사례로 꼽힌다. 신다영 외, 「2021년 영화 분야 표준계약서 활용 실태조사」 KOFIC 현안보고 2023-04, 영화진흥위원회, 2023.03.30., 3면.



립·예술영화에도 동일한 기준⁵⁾이 적용되며, 공연실황, 재판집 개봉작, 애니메이션, 다큐멘터리 등 근로표준계약을 적용하기 어려운 형식의 영화는 조사대상에서 제외하였다.

〈표 4〉 2022년 표준계약서 활용 실태조사 대상작 선정 기준

구분	공통기준	세부기준	조사대상
근로	한국영화 극장 개봉작	<ul style="list-style-type: none"> 연간 상영회차 40회차 이상 작품 * 독립·예술영화에도 동일 기준 적용 근로표준계약을 적용하기 어려운 영화(공연 실황, 재판집 개봉작, 애니메이션, 다큐멘터리 등) 제외 학생 영화(영화학교 실습작품 등) 제외 감독판, 무삭제판 등은 원 작품 수치에 합산 	제작사
시나리오		<ul style="list-style-type: none"> 연간 상영회차 40회차 이상 작품 * 독립·예술영화에도 동일 기준 적용 시나리오표준계약을 적용하기 어려운 영화(공연 실황, 재판집 개봉작, 다큐멘터리 등) 제외 학생 영화(영화학교 실습작품 등) 제외 감독판, 무삭제판 등은 원 작품 수치에 합산 	제작사

위의 선정기준에 따라 2022년 실질개봉작 226편 중 124편을 대상으로 2023년 8월 4주간 제작자, 프로듀서 등 제작사를 대상으로 설문조사를 진행하였다. 근로표준계약서는 72명(응답률 58%), 시나리오 표준계약서는 61명(응답률 49%)의 제작자, 프로듀서, 감독 등이 설문에 참여하였다. 올해와 동일하게 온라인 설문조사를 진행했던 2021년 응답률(근로표준계약서 61%, 시나리오 표준계약서 54%)보다 다소 낮은 수치이나 조사대상작 편수와 설문에 참여한 응답 작품 편수는 증가하였다.

〈표 5〉 2018~2022년 표준계약서 실태조사 조사 범위

(단위: 편)

구분	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
극장개봉작	454	502	605	653	703
실질개봉작	194	199	165	223	226
조사대상작	63	68	40	113	124

2022년도 영화 분야 표준계약서 활용 실태조사를 위한 설문은 최근 5년간의 표준계약서 활용 실태조사를 토대로 2021년 통계 결과와의 연속성을 고려하여 설계하였다. 이번 실태조사는 표준계약서의 인지도와 사용률, 제작 현장 및 근로 계약과 시나리오 계약 체결에 있어 표준계약서의 권고 내용 준수 여부를

5) 영화진흥위원회의 한국 영화산업 결산에서 실질개봉작의 기준은 연간 상영회차 40회차 이상의 작품을 의미하지만, 영화진흥위원회에서 인정받은 독립영화, 예술영화는 연간 상영회차가 40회차 미만이어도 실질개봉작으로 포함한다. 그러나 본 실태조사에서는 독립영화, 예술영화라 하더라도 연간 상영회차 40회차 미만의 작품은 제외한다.



중심으로 진행되었다. 이와 더불어 근로 계약과 시나리오 계약 체결의 실제 운영 현황 쟁점과 표준계약서 개선을 위한 의견도 함께 조사하였다.

2. 근로표준계약서 활용 실태

가. 설문 응답 특성

1) 조사응답률

2022년 근로표준계약서 활용 실태조사에서는 2022년 개봉작 중 조사대상 124편의 제작자, 프로듀서, 감독 등 해당 작품 참여자 중 72명이 응답하였고 응답률은 58.1%였다. 이는 올해와 동일하게 온라인 설문조사 방식을 채택한 2021년 근로표준계약서 활용 실태조사 응답률 61.1%에 비해 다소 낮아진 수치이다.

〈표 6〉 근로표준계약서 활용 실태조사 응답률

구분	2022년	2021년
실질개봉작 / 극장개봉작(전체)	226 / 703편	224 / 653편
조사 대상 작품 수	124편	113편
조사 응답 작품 수	72편	69편
조사 응답률	58.1%	61.1%

2) 조사 응답 작품의 특성

가) 해당 작품의 촬영(제작) 연도

조사에 응답한 2022년 개봉작 72편의 작품 중 2021년에 제작된 작품이 32편으로 가장 많았고 18편은 2020년에, 15편은 2019년에 제작된 것으로 조사되었다. 제작 기간을 2년에 걸쳐 대답한 경우 촬영 시작연도로 집계하였다. 응답 작품의 대부분이 주 52시간 근무제가 도입된 이후 제작된 작품으로 주 52시간 전면 시행 이후 영화 제작 현장의 변화를 파악해 볼 수 있는 자료가 될 것으로 보인다.



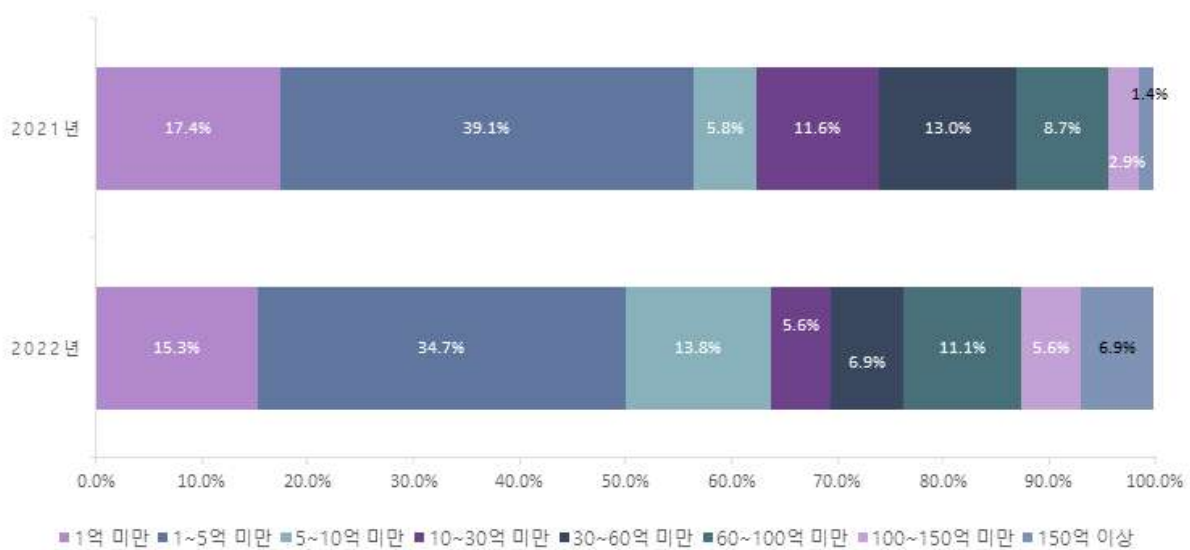
〈표 7〉 응답 작품의 촬영(제작) 연도 (n=72)

구분	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
편수(편)	1	0	15	18	32	6
비중(%)	1.4	0	20.8	25	44.4	8.4

나) 해당 작품의 순제작비 규모

설문조사에 응답한 작품들의 순제작비를 살펴보면 10억 미만 영화의 비중이 63.8%(46편)로 높았으며 순제작비 30억 이상 상업영화는 30.5%(22편)로 2021년도와 비교하였을 때 상업영화 비중(26.1%)이 다소 증가하였다. 이는 2021년 5월 거리두기가 점차 해제되면서 개봉을 미루거나 OTT로 직행했던 상업영화들이 극장 개봉을 시작했기 때문인 것으로 보인다. 특히 〈범죄도시2〉의 흥행에 힘입어 2021년 7월과 8월은 오랫동안 극장개봉을 미뤄왔던 한국영화 대작들이 앞 다투어 개봉한 시기였다.⁶⁾

〈그림 1〉 응답 영화의 순제작비 규모 (n=72)



6) 아직 거리두기 해제에 따른 관객의 발길이 본격화되지 못한 5월, 전편의 대형 흥행에 힘입어 과감하게 개봉한 〈범죄도시2〉가 끝내 천만 관객을 돌파하며 1,313억 원이 넘는 흥행 수입을 기록하였고, 7~8월, 소위 여름 시장은 언제나 할리우드 블록버스터와 한국 영화 대작들이 경쟁하며 시장을 키운 시기였다. 마침내 사회적 거리두기가 해제되는 한편 할리우드 블록버스터가 자리를 비우면서 오랫동안 극장 개봉을 미뤄왔던 〈외계+인 1부〉, 〈한산: 용의 출현〉, 〈비상선언〉, 〈헌트〉와 같은 한국영화 대작들이 한주 차이로 개봉 시기를 정했다. 「2022년 한국 영화산업 결산」, KOFIC연구 2023-03, 영화진흥위원회, 2023.04.10., 20면.



〈표 8〉 조사 응답 작품의 순제작비 구간별 분포 (n=72)

구분	1억 미만	1억 이상 ~5억 미만	5억 이상 ~10억 미만	10억 이상 ~30억 미만	30억 이상 ~60억 미만	60억 이상 ~100억 미만	100억 이상 ~150억 미만	150억 이상
편수(편)	11	25	10	4	5	8	4	5
비중(%)	15.3%	34.7%	13.8%	5.6%	6.9%	11.1%	5.6%	6.9%

다) 조사 응답자의 직책

설문조사에 응답한 이의 직책을 살펴보면(복수응답 가능), 제작자가 63.8%(46명)로 가장 많았고, 프로듀서가 37.5%(27명), 감독이 9.7%(7명)였다. 지난해와 달리 라인프로듀서로 영화에 참여한 응답자는 없었으며 제작자의 경우 프로듀서 직책을 겸직하는 경우가 있다고 답했다. 이 외 각본, 제작사 직원, 투자배급사 직원 등 다양한 직책군에서 설문에 응하였다.

〈표 9〉 응답자의 해당 영화에서의 직책 (복수응답, n=72)

직책	응답수	비중
제작자	46	63.8%
프로듀서	27	37.5%
감독	7	9.7%
제작실장	1	1.4%
기타	12	16.7%

나. 항목별 분석

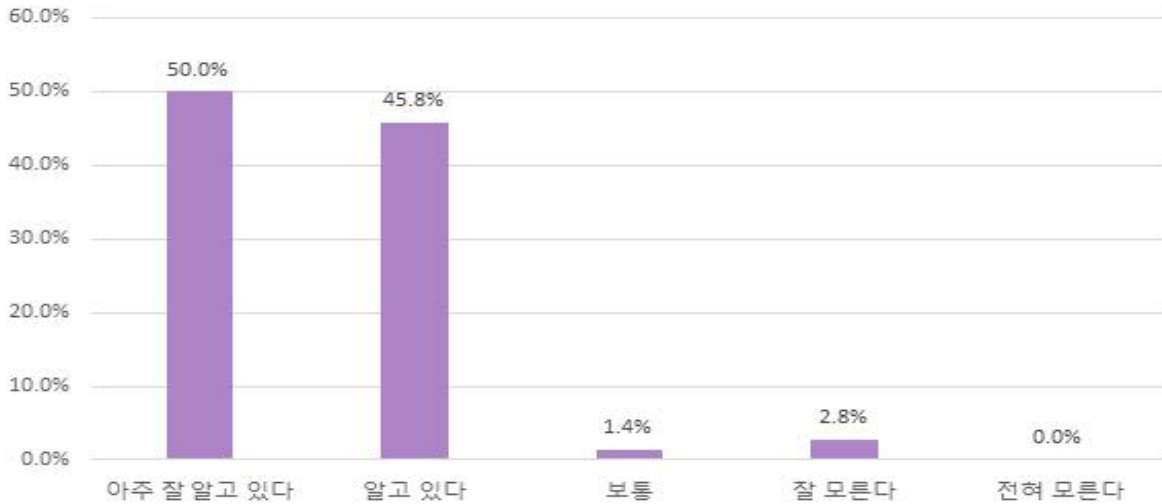
1) 근로표준계약서에 대한 인지도 및 사용 여부

가) 근로표준계약서에 대한 인지 여부

근로표준계약서에 대해 얼마나 알고 있는냐는 질문에 응답자의 50.0%(36명)가 매우 잘 알고 있다고 대답했으며, '알고 있음'이 45.8%(33명), '보통 수준으로 인지하고 있음'이 1.4%(1명), '잘 모름'이 2.8%(2명)로 조사되었다. 2021년 실태조사의 응답자 전체가 보통 이상으로 근로표준계약서를 인지하고 있었던 것에 비하면 다소 감소한 수치이긴 하나 응답자의 95.8%가 보통 수준 이상으로 근로표준계약서를 인지하고 있는 것으로 나타났다.

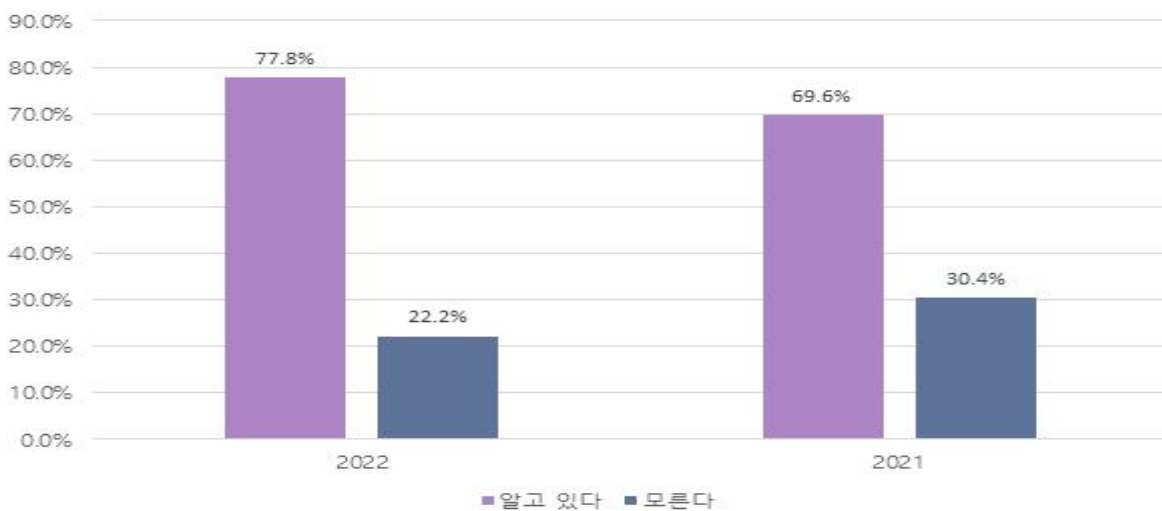


〈그림 2〉 근로표준계약서 인지도 (n=72)



2021년도 조사 결과에 비해 '매우 잘 알고 있다'고 응답한 비율이 39.1%에서 50.0%로 증가하였는데 이는 지난 2019년 개정 근로표준계약서 인지도 조사 결과와 이어진다. 주52시간 근무제, 해고예고 예외 조항 등을 반영하여 2019년에 근로표준계약서를 개정한 사실과 개정 내용을 알고 있는지는 질문에 응답자의 77.8%가 알고 있다고 대답했다. 이는 69.6%가 알고 있다고 응답했던 2021년도에 비해 8%p 이상 증가한 수치이다.

〈그림 3〉 2019년 1차 개정 근로표준계약서 인지 여부 (n=72)





나) 근로표준계약서 사용 여부

조사 대상 작품 제작 당시 근로표준계약서를 사용했느냐는 질문에 제작 당시의 영화진흥위원회 공표 한국 영화산업 근로표준계약서 또는 한국 영화산업 노사 단체협상 근로표준계약서를 '수정 없이 거의 그대로 사용했다'는 답변이 36.1%(26명), 근로표준계약서의 '주요 조항을 일부 수정변경하거나 삭제하여 사용했다'는 답변이 20.8%(15명), '한국영화프로듀서조합(PGK) 권장 근로계약서를 사용했다'는 답변이 8.3%(6명)로 전체 응답자의 65.3%(47명)가 영화진흥위원회가 공표한 근로표준계약서를 사용했다고 대답했다. 이는 2021년 실태조사와 동일하게 노사 단체협약 근로계약서와 PGK 권장 근로계약서를 사용한 경우를 모두 영화진흥위원회가 공표한 근로표준계약서를 사용한 것으로 포함하여 산출한 것이다.

이 외 회사 자체 또는 일반 근로 계약서를 사용했다는 응답이 11.1%(8명), 자유용역(프리랜서)계약을 체결하였다는 응답이 20.8%(15명) 그리고 스태프와 근로 계약을 체결하지 않았다는 응답은 2.8%(2명)로 조사되었다. 2021년도 조사결과(39.1%)에 비해 자유용역(프리랜서)계약 체결 비율이 낮아졌는데 이는 회사 자체 양식과 같은 일반 근로 계약서를 사용하여 근로계약을 체결한 경우를 구분하여 응답하도록 설문을 구성한 결과이다. 이 조사 결과는 '2022년 영화 스태프 근로환경 실태조사' 결과와도 일맥상통한다. 현재 또는 최근 1년간 참여한 작품의 계약 체결 방식에 관하여 질문한 결과, '근로표준계약서 작성'은 73.2%, 일반 근로계약서 등 '서면 계약서'를 체결한 비율은 20.6%로 조사되었다.⁷⁾

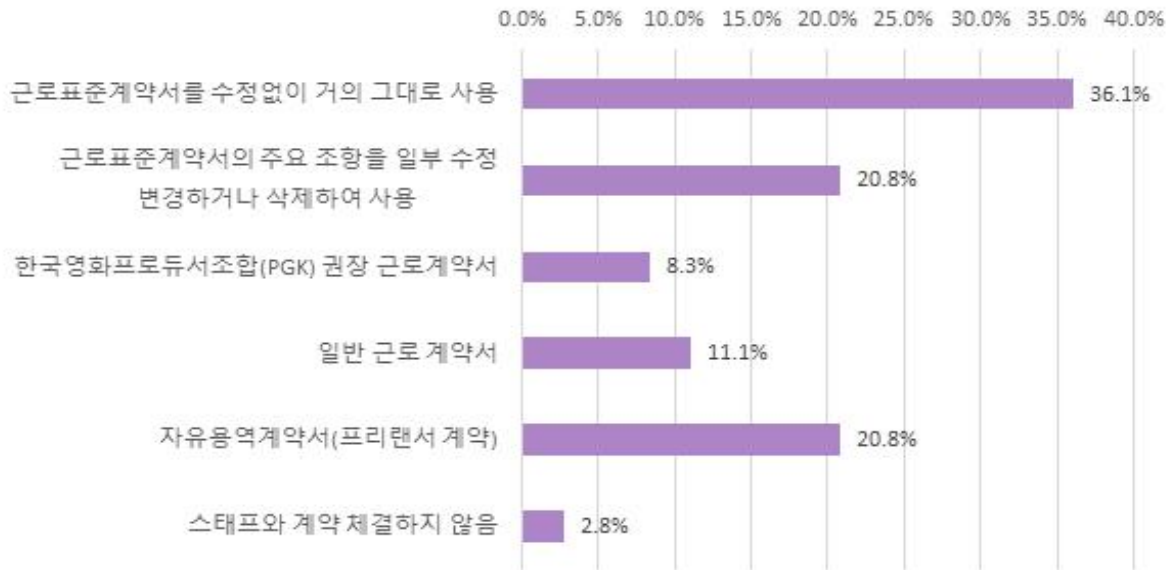
〈표 10〉 해당 작품의 근로표준계약서 사용 현황 (n=72)

구 분	답변(건)	비 중(%)
제작 당시의 영진위 공표 한국영화산업 근로표준계약서 또는 한국영화산업 노사 단체협상 근로표준계약서를 수정 없이 거의 그대로 사용	26	36.1
제작 당시의 영진위 공표 한국영화산업 근로표준계약서 또는 한국영화산업 노사 단체협상 근로표준계약서의 주요 조항을 일부 수정 변경하거나 삭제하여 사용	15	20.8
한국영화프로듀서조합(PGK) 권장 근로계약서	6	8.3
일반 근로 계약서	8	11.1
자유용역계약서(프리랜서 계약)	15	20.8
스태프와 계약 체결하지 않음	2	2.8
계	72	100.0

7) '2022년 영화 스태프 근로환경 실태조사'에서 현재 또는 최근 1년간 참여한 작품의 계약 체결 방식에 관하여 질문한 결과, '제작사와 스태프간 개별근로계약을 체결'한 경우가 39.9%로 가장 많았고, 다음으로 '제작사와 스태프간에 프리랜서 용역계약을 체결'한 경우가 28.8%, '하도급 회사와 근로계약 체결' 17.2%, '팀별계약' 10.9%, '잘 모름' 2.4%, '기타' 0.9%로 조사되었다(N=466). 또 최근 1년간 근로표준계약서로 계약한 경험이 있는지 질문한 결과, 응답자 중 81.8%는 근로표준계약 경험이 '있다'고 응답했고 17.8%는 '없다'로 나타났다(N=467). 이종수 외, 「2022년 영화 스태프 근로환경 실태조사」, KOFIC 연구 2023-10, 영화진흥위원회, 2023.07.17., 14면. 이는 제작자 등을 대상으로 진행한 본 설문조사 결과와 유사한 결과로 이제 근로표준계약서는 영화 제작 현장의 근로 계약 당사자 모두에게 보편적으로 인식되고 활용되고 있는 표준계약서로 평가하여도 좋을 것이다.



〈그림 4〉 해당 작품의 근로표준계약서 사용 현황 (n=72)



계약 체결 시 일반 근로 계약서, 자유 용역 계약서를 작성하거나 또는 계약 체결을 하지 않았다고 대답한 25명 중 24명은 순제작비 10억 미만의 저예산영화이다(일반근로 계약서 8명, 자유 용역 계약서 14명, 계약 미체결 2명).⁸⁾ 2022년 조사에서도 지난 조사 결과와 같이 30억 이상 상업영화에서의 근로표준계약서 채택률이 더욱 높았다. 순제작비 10억 원 이상 작품을 표본으로 한정하면 10억 이상 작품 26편 중 25편이 근로표준계약서를 사용하여 스태프와 계약을 체결하고 있고, 30억 이상 상업영화는 모두 근로표준계약서를 사용한 것으로 조사되었다. 이제 상업영화현장에서 근로표준계약서는 보편화되었다.

〈표 11〉 최근 5년간 근로표준계약서 사용률 비교

구분	2018년	2019년	2020년	2021년		2022년	
				전체	순제작비 5억 이상	전체	순제작비 10억 이상 ⁹⁾
조사응답작품	63	68	39	69	30	72	26
표준계약서 사용건수	49	53	30	39	27	47	25
표준계약서 사용률	77.8%	77.9%	76.9%	56.4%	90.0%	65.3%	88.9%

8) 영화진흥위원회가 매년 발간하는 「한국 영화산업 수익성 분석」 및 「한국 영화산업 결산」에서 사용하는 통계상의 기준을 적용한 것이다.

9) 2021년 조사 결과와 동일선상 비교를 위해 과거 기준을 반영하여 추가로 순제작비 5억 원 미만 작품을 대상으로 데이터를 산출하면 다음과 같다. 순제작비 5억 원 미만 작품을 표본으로 한정하면 21명이 일반 근로 계약서, 자유 용역 계약서를 작성하거나 또는 계약 체결을 하지 않았고(일반근로 계약서 7명, 자유 용역 계약서 12명, 계약 미체결 2명), 5억 이상 작품 36편 중 35편이 근로표준계약서를 사용하여 스태프와 계약을 체결했다.

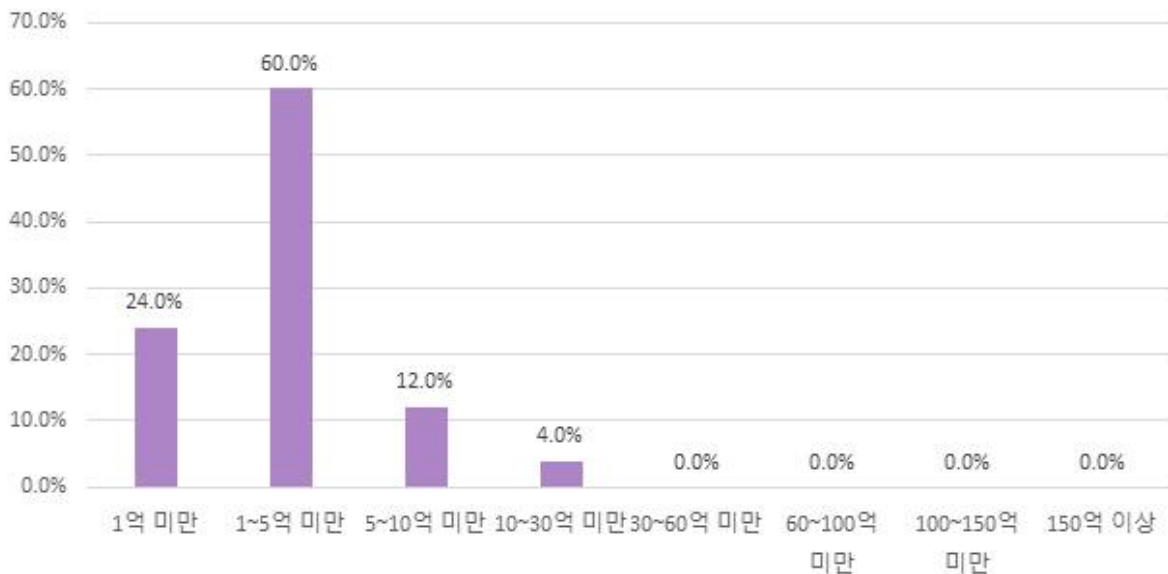


다) 근로표준계약서 미채택 이유

앞서 살핀 바와 같이 전체 응답자 72명 중 근로표준계약서를 체결하지 않은 25명의 순제작비 구간별 분포도를 살펴보면 아래 그림과 같다.

순제작비 구간별 근로표준계약서 미체결 작품의 분포도는 2021년 조사결과와 유사하다. 2021년 스태프와 용역(프리랜서) 계약을 체결한 작품 27편과 근로 계약을 체결하지 않은 작품 3편, 총 30편 중 순제작비 5억 미만의 영화가 90%(용역 계약 체결 작품 24편, 근로 계약 미체결 작품 3편)이며 2022년 조사 결과 역시 84%가 5억 미만 작품에서 근로표준계약서를 사용하지 않거나 계약을 체결하지 않았다.

〈그림 5〉 순제작비 구간별 근로표준계약서 미체결 작품의 분포도 (n=25)



근로표준계약서를 채택하지 않은 이유를 분석하기 위해 근로표준계약서를 사용하지 않거나 근로 계약을 체결하지 않은 25명 중 자유용역(프리랜서) 계약을 체결한 15명에게 근로표준계약서를 사용하지 않은 이유에 관해 물었다. 가장 많은 이가 ‘낮은 제작비 등 제작예산상의 사유’(9명) 때문이라고 답했고, ‘근로(표준)계약서를 사전에 인지하지 못하여’(2명), ‘투자사가 원하지 않거나 4대 보험 부담금에 대한 제작비 산입 불인정 때문’(1명) 순으로 응답했다. 그 외 기타 짧은 제작기간(한 달 미만)으로 스태프가 4대 보험적용을 원하지 않아서, 근로기준법 개정 이전 계약 및 촬영으로, 현장에서 스태프를 만나 촬영을 시작하게 되었다는 답변이 있었다.



〈표 12〉 근로표준계약서 미사용 사유 (n=15)

구분	답변(건)	비중(%)
근로표준계약서를 사전에 인지하지 못하여	2	13.2
낮은 제작비 등 예산상의 사유	9	60.0
투자사가 원하지 않거나 4대 보험 분담금에 대한 제작비 산입 불인정 때문에	1	6.8
4대 보험 공제금 부담 등의 사유로 스태프가 원하지 않아서	0	0.0
기타	3	20.0
합계	15	100.0

여기에 덧붙여 자유 용역 계약 즉 프리랜서 계약을 체결하였지만 스태프 처우 및 근로환경 개선을 위해 계약내용에 근로표준계약서의 주요 내용을 반영한 부분이 있는지 물었다. 이를 통해 저예산 영화라 하더라도 주 52시간 근무제와 최저임금 보장, 주간 최대 근로시간 준수 등 근로표준계약서의 내용이 자유 용역 계약 체결에도 자리 잡고 있음을 확인할 수 있었다. 이는 2021년도 실태조사와 유사한 결과로 근로표준계약서 상 근로 환경 개선을 위한 주요 권고내용이 저예산 영화의 자유 용역 계약 체결에도 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

〈표 13〉 자유 용역(프리랜서) 계약 작품의 근로환경 개선 사항 (n=15, 복수응답)

구분	답변(건)	비중(%)
1일 12시간 이내 근로	11	73.3
주간 최대 근로 시간 준수	11	73.3
최저 임금 보장	9	60.0
시간외 근로수당 준용 지급	2	13.3
예술인 사회보험 가입	2	13.3
스태프와 계약 체결하지 않아 해당사항 없음	1	6.8
기타	0	0.0

라) 근로표준계약서 계약 경험 및 향후 사용 의향

본 조사의 대상 작품을 제외하고 지금까지 근로표준계약서를 사용해 계약을 체결한 경험이 있느냐는 질문에 대해 전체 응답자 72명 중 70명이 응답했으며 이 중 78.6%(55명)가 체결한 경험이 있다고 대답했다.

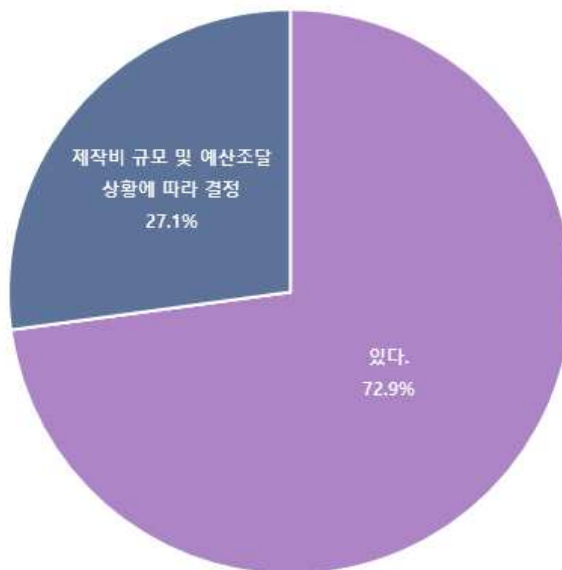


〈표 14〉 근로표준계약서 체결 경험 (n=70)

구분	답변(건)	비중(%)
있다	55	78.6
없다	15	21.4
합계	70	100.0

또한 차기작을 제작할 때 근로표준계약서를 사용할 의향이 있느냐는 질문에 대해 응답자의 72.9%가 그렇다고 대답하였고 나머지는 제작비 규모 중 및 예산조달 상황에 따라 결정하겠다고 답해 근로표준계약서를 사용하지 않겠다는 응답은 없었다. 10억 미만의 저예산 영화의 경우에도 응답자의 67.4%가 근로표준계약서를 사용할 의향이 있다고 답한 것으로 보아 이제 영화제작 현장에서 근로표준계약서의 이용은 보편화된 것으로 보인다.

〈그림 6〉 향후 근로표준계약서 사용 의향 (n=70)





〈표 15〉 향후 근로표준계약서 사용 의향 (n=70)

구분	답변(건)	비중(%)
있다	51	72.9
없다	0	0.0
제작비 규모 및 예산조달 상황에 따라 결정	19	27.1
합계	70	100.0

2) 근로표준계약서 사용 실태

영화 스태프 등 근로자들의 근로 환경 개선을 위한 근로표준계약서의 권고내용들이 실제 영화 현장에 서 준수되고 있는지 파악하기 위해 조사 대상 작품을 포함하여 다른 작품에서도 근로표준계약서를 활용하 여 근로 계약을 체결해 본 경험이 있는 응답자에게 근로표준계약서의 주요 내용에 관한 설문을 진행하였 다.

가) 근로표준계약서 주요 조항 수정 여부

근로표준계약서를 운용해 본 경험이 있다고 응답한 55명에게 근로표준계약서를 이용하여 근로 계약을 체결할 때 근로표준계약서의 일부 조항을 수정하거나 삭제하였는지 여부를 물었고, 이 중 54명이 대답했 다.

근로표준계약서 중 예시로 열거한 8가지 근로 조건에 관한 내용 중에서 '1일 12시간 초과 연장 근로 시 통상 시간급의 50% 추가 가산지급 할 것을 내용으로 하는 시간외 근로수당 영화업 특례조항'과 '주휴 일 및 휴가에 관한 조항'이 응답자가 가장 많이 수정한 조항으로 각각 18.5%가 수정하였다고 답했다. 그 뒤로 '4대 보험 가입에 관한 조항'이 12.9%, '휴게 및 휴식시간에 관한 조항'이 11.1% 그리고 '임금 구 성항목 및 계산방법에 관한 조항'과 '1일 12시간 초과 연장근로, 주휴일 및 휴게시간 변경 등 근로자대표 와 서면합의의 대상과 시행에 관한 조항' 순으로 수정한 것으로 조사되었다.

2021년 조사의 경우 '임금의 구성항목과 계산 방법에 관한 조항'을 30% 이상의 응답자가 수정했다고 응답하여 가장 높은 비중을 차지한 반면 2022년 조사에서는 11%만이 수정했다고 응답했다. 그러나 2021년 조사와 2022년 조사 모두 '1일 12시간 초과 연장 근로 시 통상 시간급의 50% 추가 가산지급 할 것을 내용으로 하는 시간외근로수당 영화업 특례조항'과 '주휴일 및 휴가에 관한 조항'의 합산 비중이 전체 답변에서 가장 높은 것은 공통된 결과이다.

1일 12시간 초과 근로 수당 영화업 특례조항의 경우 2020년부터 순제작비 30억 예산의 영화까지 적 용 예외 대상이 된다. 2020년 이후 제작 작품이 많았던 만큼 해당 조항을 수정하거나 삭제하여 이 조항 의 비중이 높게 나타난 것으로 분석된다.



1일 12시간 초과 근로 수당 영화업 특례조항을 제외하더라도 해도 주휴일 및 휴가에 관한 조항과 휴게 및 휴식 시간에 관한 조항 등에 대한 수정 비중이 높은 것으로 볼 때 영화 제작이라는 특수한 산업 현장에서 장시간 촬영에 대한 보상과 적절한 휴일의 보장은 여전히 주요한 과제로 남아있는 듯하다.

본 설문에서는 위 질문에서 주요 조항을 수정 혹은 삭제했다고 응답한 이들에게 구체적으로 그 이유를 물었다. 수정 조항에 따라 수정 이유를 정리하면 아래 표와 같다.

〈표 16〉 근로표준계약서 사용 시 주요 조항 수정 여부 및 이유 (복수응답, n=54)

수정 조항	응답 수(건)	비중(%)	수정 이유 ¹⁰⁾
주간 최대 근로시간에 관한 조항	2	3.7%	<ul style="list-style-type: none"> 부서별로 또는 담당업무별로 근로형태가 다르기 때문에 상호 협의 하에 초과되는 근로시간 분을 포괄하는 계약 체결 주 최대 근로시간을 넘어서는 추가근로에 대한 근로자들과 별도 협의
휴게 및 휴식시간에 관한 조항	6	11.1%	<ul style="list-style-type: none"> 코로나 관련 내용 추가 기입 부서별로 또는 담당업무별로 근로형태가 다르기 때문에 상호 협의 하에 초과되는 근로시간분을 포괄하는 계약 체결
임금 구성항목 및 계산방법에 관한 조항	5	9.3%	<ul style="list-style-type: none"> 근로시간 초과 시 전 스태프들과 상의하여 제작환경 내에 초과 수당표에 따라 의하여 진행 일부 키스태프의 경우 영화 개봉 수익에 대한 지분 계약 조항을 포함시킴 인센티브로 지급
1일 12시간 초과 연장 근로 시 통상 시간급의 50% 추가 가산 지급할 것을 내용으로 하는 시간외근로수당 영화업 특례조항	10	18.5%	<ul style="list-style-type: none"> 저예산 영화로 초과 근로시간과 휴게시간에 대하여 상호 협의 하에 수정 야간/휴일 근로시간에 50% 추가 지급하는 것으로 수정 추가수당을 지급하는 것으로 수정
주휴일 및 휴가에 관한 조항	10	18.5%	<ul style="list-style-type: none"> 저예산 영화로 초과근로시간과 휴게시간에 대하여 상호 협의 하에 수정 주휴일 변경에 대한 근로자들과 별도



수정 조항	응답 수(건)	비중(%)	수정 이유 ¹⁰⁾
			협의
4대 보험 가입에 관한 조항	7	7%	<ul style="list-style-type: none"> 4대 보험 가입여부는 근로자의 요구에 따라 탄력적으로 수정 4대 보험이 아닌 원천징수세로 수정
1일 12시간 초과 연장근로, 주휴일 및 휴게시간 변경 등 근로자대표와 서면합의의 대상과 시행에 관한 조항	5	9.3%	<ul style="list-style-type: none"> “을”은 영화제작환경의 특성을 감안하여 1주 12시간이내의 연장근로수행(1주 52시간 내에서 이루어진 주6일째 근무를 포함)에 대해 포괄적으로 동의한다.” 라는 내용으로 수정 저예산 영화로 초과근로시간과 휴게시간에 대하여 상호 협의 하에 수정 주휴일 변경시 서면합의는 진행상 어려움이 있어 스태프 대표를 통한 구두 대면 합의 진행
근로일간 연속 10시간 이상 휴식시간 보장에 관한 조항	3	5.6%	<ul style="list-style-type: none"> 수정하지 않았으나 일부 팀에 한하여 준수하기 힘든 현실적인 어려움이 있었음. 촬영장 사전 세팅을 진행해야 하는 미술팀과 소품팀, 조명팀의 경우 10시간 휴식 시간을 주더라도 실질적으로 그들이 휴식을 위해 활용할 수 있는 시간이 항상 10시간이 보장되기는 어려움.
수정 또는 삭제한 조항 없음	30	55.6%	

순제작비 30억 이상의 상업영화¹¹⁾로 표본을 한정하면 결과는 조금 다르다. 우선 1일 12시간 초과 근로 수당 영화업 특례조항 예외 대상에 해당하지 않으므로 해당 조항의 수정 비중은 낮다. 그러나 휴게 및 휴식시간에 관한 조항이 50%, 주휴일 및 휴가에 관한 조항이 33.3% 등의 비중으로 수정된 것으로 볼 때 상업영화 제작 현장에서도 적절한 휴게시간의 보장과 관련하여서는 근로표준계약서의 권고 내용을 수정하여 활용하고 있는 것으로 보인다.

10) 수정 이유에 대해서는 21명만이 구체적으로 대답해 주었다. 수정 조항은 복수 응답을 가능하게 하였으나 항목별로 수정 이유를 묻지 않고 별도 주관식 문항으로 설문을 구성했기 때문에 이에 답변하지 않은 응답자가 많다.

11) 2021년 실태조사의 경우 18편의 상업영화에서 주요 조항을 수정하였다고 답했다. 2022년도의 경우 조사대상 작품 중 상업영화가 26편으로 2021년보다 증가하였으나 주요 조항을 삭제하였다고 답한 상업영화 제작자 등 응답자는 6편에 지나지 않았다.



〈표 17〉 상영영화의 근로표준계약서 사용 시 주요 조항 수정 여부 (복수응답, n=6)

수정 조항	응답 수(건)	비중(%)
주간 최대 근로시간에 관한 조항	1	16.7
휴게 및 휴식시간에 관한 조항	3	50
임금 구성항목 및 계산방법에 관한 조항	1	16.7
1일 12시간 초과 연장 근로 시 통상 시간급의 50% 추가가산지급할 것을 내용으로 하는 시간외근로수당 영화업 특례조항	1	16.7
주휴일 및 휴가에 관한 조항	2	33.3
4대 보험 가입에 관한 조항	1	16.7
1일 12시간 초과 연장근로, 주휴일 및 휴게시간 변경 등 근로자대표와 서면합의의 대상과 시행에 관한 조항	2	33.3
근로일간 연속 10시간 이상 휴식시간 보장에 관한 조항	1	16.7

나) 근로표준계약서 주요 근로 조건의 준수 여부

이하의 근로표준계약서의 주요 근로 조건이 영화 제작 현장에서 제대로 적용되어 운용되고 있는지에 관한 실태조사 결과를 정리한 것이다. 본 조사에서는 근로표준 계약서의 근로 환경 개선을 위한 주요 조건 중 4대 보험 가입의무, 초과 근무 시 관련 수당의 지급과 휴일 및 휴게시간의 보장 등에 대한 설문을 진행하였다.¹²⁾

① 근로자의 4대 보험 가입 의무 준수

영화산업 근로표준계약서 제11조¹³⁾는 근로자의 4대 보험 취득과 4대 보험 가입정보 확인에 관한 권리를 명시하고 있다. 조사 대상 작품에서 근로표준계약서를 사용해서 계약을 체결했거나 대상 작품이 아니더라도 근로표준계약서를 사용해 본 경험이 있다고 응답자에게 영화 스태프의 4대 보험 가입여부를 물었고 이 중 48명이 이에 대답했다.

48명 중 근로계약 체결 시 54.2%가 스태프 전부 혹은 대부분이 가입했다고 응답했고 과반 수 이상의 스태프가 가입한 작품이 8.3%, 원하는 소수의 스태프만 가입한 작품의 수도 20.8%로 응답자의 83.3% 이상이 근로 계약을 체결할 때 4대 보험에 가입한 것으로 조사되었다. 2021년 실태조사 결과 77.0%의

12) 근로표준계약서를 운용해 본 경험이 있다고 응답한 55명의 설문 참여자 중 48명만이 이번 파트 설문에 답변하였다. 이는 실제로 영화 스태프와 근로 계약을 체결한 관련자만이 답변할 수 있는 구체적인 내용이기 때문인 것으로 판단된다. 실제로 설문 참여자의 직책을 보았을 때 스태프와 근로 계약에 관여한 감독, 제작자, 프로듀서, 제작사 직원, 재무실장 등의 경우에는 아래 설문에 응하였으나 특히 30억 이상 상업영화의 일부 제작자, 감독, 프로듀서의 경우 또는 저예산 영화라 하더라도 프로듀서와 각본, 편집 등을 겸해 근로 계약에 실질적으로 관여하지 않았을 것으로 보이는 응답자는 이하의 설문에 답변하지 않았다.

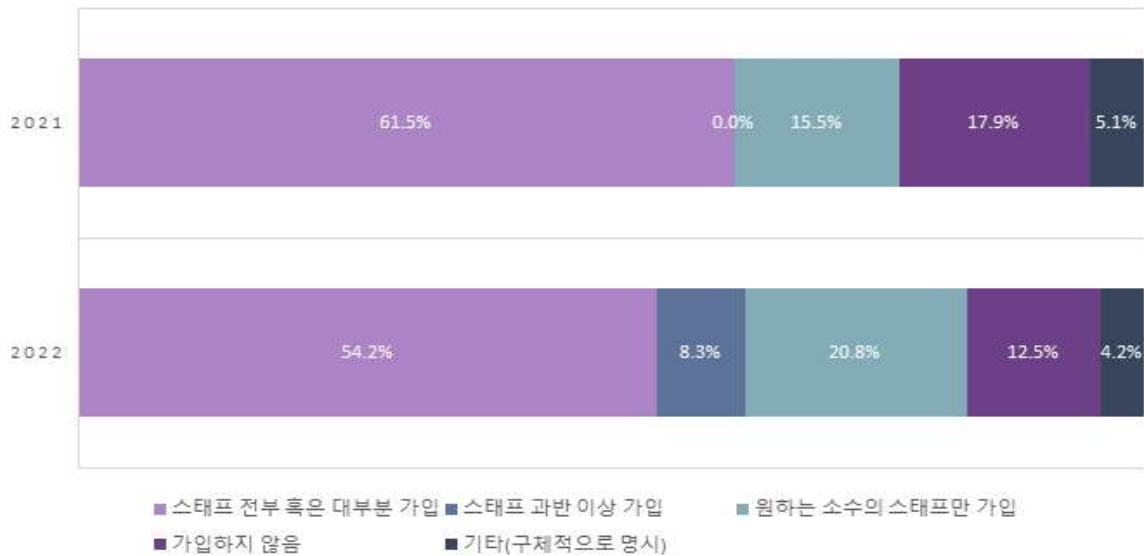
13) 영화산업 근로표준계약서 제11조(4대 보험 가입) ① '갑'은 본 근로계약에 따라 '을'에 대한 4대 보험 취득신고를 하며 관련 업무를 차질 없이 이행하도록 한다.

② '갑'은 '을'이 자신의 4대 보험 가입정보에 관한 확인을 요청할 경우 이에 응한다.



스태프가 4대 보험에 가입한 것에 비해 다소 증가한 수치이다. 30억 이상의 상업영화의 경우에는 2021년도, 2022년도 모두 100% 스태프의 일부 혹은 전부가 가입한 것으로 조사되었다.

〈그림 7〉 4대 보험 가입 여부 (n=48)



〈표 18〉 4대 보험 가입 여부 (n=48)

수정 조항	응답 수(건)	비중(%)
스태프 전부 혹은 대부분 가입	24	54.2
스태프 과반 이상 가입	4	8.3
원하는 소수의 스태프만 가입	10	20.8
가입하지 않음	6	12.5
기타	2	4.2
합계	48	100.0

순제작비 30억 이상의 상업영화의 경우에는 100% 스태프의 일부 혹은 전부가 4대보험에 가입하였고 원하는 소수의 스태프만 가입하거나 가입하지 않은 작품은 5억 미만의 독립, 저예산 영화이다. 영화 제작비의 예산 문제도 있으나 짧은 제작기간으로 4대 보험 중 고용산재보험을 제외한 나머지 사회 보험은 가입하지 않아도 되는 경우에 해당하는 경우도 있을 것이다.

② 임금의 구성항목과 계산 방식

근로표준계약서는 포괄임금제를 배제하고 시간급 임금제에 따른 임금 구성항목과 계산 방식을 명시하고



있다. 근로 시간이 일정하지 않고 근로 시간을 추정하기 어려운 영화 산업 현장에서 포괄임금제에 따른 임금의 구성과 계산은 영화 스태프에게 불리할 수 있어 시간급 임금제만을 제시한 근로표준계약을 명시한 것이다. 그러나 의무나 강제 조항이 아니므로 현재 개별 사업장에서는 각각 다른 방식으로 임금항목을 구성하고 계산하여 지급한다.¹⁴⁾

영화산업 근로표준계약서

제 6 조 (임금)

① ‘을’의 임금액은 다음과 같다.

구분	프리 프리덕션	프리덕션	포스트 프로덕션
시간급	원	원	원
통상주급액	원	원	원
*통상주급액 : 시간급×48H			

② 임금구성항목 및 계산방법은 각 호에 따른다.

1. 매월 1회 지급되는 임금은 주단위로 산정된 임금의 합으로 한다.
2. 임금의 구성항목은 기본급, 주급정액금, 시간외근로수당(연장근로수당, 야간근로수당, 휴일근로수당), 주휴일 및 유급 휴일수당, 미사용연차휴가근로수당, 기타수당 등으로 구성된다.
3. 시간외 근로수당 중 연장근로수당은 1일 근로시간 8시간을 초과하는 연장근로에 대해 통상시간급 50%를 가산하며, 1일 근로시간 12시간 초과하는 연장근로에 대하여 통상시간급의 50%를 추가 가산하여 지급한다. 이외 야간근로수당과 휴일근로수당은 통상시간급의 50%를 가산하여 지급한다. 다만, 순제작비 10억 미만(계약 당사자간의 합의나 작품 별 노사 단체교섭에 의해 30억 원 미만까지 한도를 증액할 수 있다.)의 경우 1일 근로시간 12시간을 초과하는 연장근로에 대하여 통상시간급의 50% 추가 가산은 적용하지 않을 수 있다.
4. 연차휴가수당은 “통상시간급×8시간”로 산정된 금액을 지급한다.
5. 연차휴가를 사용하지 않고 근로한 경우, “통상시간급×8시간×미사용휴가일수”로 산정된 금액을 미사용연차휴가수당으로 지급한다.

실태조사 결과 시간급 임금제로 임금을 지급한 작품은 37.5%이고 나머지 62.5%는 포괄임금 계산 방식으로 임금을 지급했다고 응답했다. 이는 2021년 실태조사에서 69.2%가 포괄임금제를 택했다는 조사 결

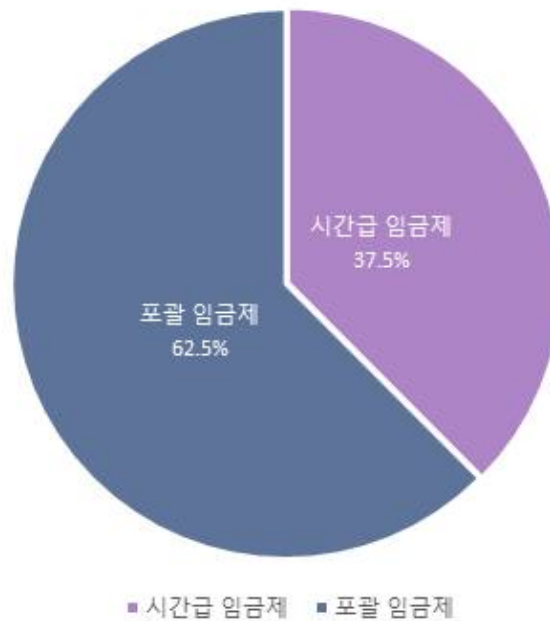
14) 영화제작현장에서는 2017년 노사 단체협약을 통해 시간급 임금제 사용을 명시한 표준계약을 사용했으나, 노사 단체협약의 유효기한이 종료된 2019년부터는 개별 사업장 단위로 합의한 계약을 사용한다.



과와 유사하다. “2022년 영화 스태프 근로 환경 실태조사”에서도 포괄임금 방식의 임금 지급 방식이 더 많은 것으로 보인다. 급여지급 실태에 대한 조사 결과를 살펴보면 프로덕션 기간 중 급여지급 주기는 ‘월급’(70%)의 형태가 가장 많았고, 다음으로 ‘계약금(선금)과 잔금’의 형태(18.6%), ‘주급/격주급’(6.0%), ‘일당 또는 회당지급’(3.2%), ‘계약금 없이 잔금만’(1.1%) 순으로 조사되었다.¹⁵⁾

시간급 임금제를 채택한 작품의 순제작비 구간을 살펴보면 30억 이상 상업영화가 61%를 차지하고 있고 5억 미만의 순제작비를 들인 독립, 저예산 영화는 11%이다.

〈그림 8〉 임금 계산 방식 (n=48)



〈표 19〉 임금 계산 방식 (n=48)

수정 조항	응답 수(건)	비중(%)
시간급 임금제	18	37.5
포괄 임금제	30	62.5
합계	48	100.0

매달 일정한 시간의 근로수당을 지급하는 등 기본임금에 제수당을 포함하여 일률적으로 지급하는 포괄

15) 여기서 말하는 월급의 구성항목과 계산방식이 정의되어 있지는 않지만 근로표준계약서 상 ‘주 단위로 산정된 임금의 합’으로 이해되지는 않는다. 각 부서별 단계별 근무기간과 급여 수준과 기본급 외에 지급받고 있는 급여항목 등에 관해서는 「2022년 근로 환경 실태조사 보고서」 69면 이하 참조.



임금제 선택하여 임금을 지급할 경우 기본임금에 포함된 수당액이 실제 시간외 연장, 휴일, 야간 법정 수당액에 준하는 금액으로 포괄 산정되어야 한다. 이에 앞선 질문에서 포괄임금제를 선택한 30명(62.5%)의 응답자에게 실제 임금 구성항목에 관해 물어보았다.

응답자 중 56.7%가 실제 근로 가능시간 최대치에 준한 기본급과 기본 수당을 포괄 산정하고, 휴일, 야간, 연장 등의 법정 제수당은 별도 가산했다고 대답했고 40.0%는 기본급과 기본수당, 휴일, 야간, 연장 등의 법정 제수당을 포괄 산정해 실제 근로 시간보다는 부족하게 임금이 지급되는 계산 방식을 채택했다고 답했다. 기타 응답으로 영화 스태프와 합의하여 체결하였다는 답변이 있었다. 이 역시 2021년도 실태 조사와 유사한 결과이다.¹⁶⁾

포괄 임금 방식이라 하더라도 실제 근로 가능시간 최대치에 준한 기본급과 기본 수당을 포괄 산정하고, 휴일, 야간, 연장 등의 법정 제수당은 별도 가산하는 포괄 임금 방식은 계약을 체결하는 당사자간 합의가 도출되면 근로자에게 불리한 임금 지급 방식은 아니다. 30억 이상의 상업영화의 경우 이와 같은 임금제를 100% 채택하고 있다. 이는 정당한 수준의 월정액 급여에 대한 상호간의 협의를 바탕으로 하는 것이다.

부당하게 악용되는 포괄임금제를 규제하려는 노력은 단순히 영화 산업 현장에만 한정된 것은 아니다. 실제 노동 시간을 산정하기 어려운 직군에 예외적으로 적용하여야 하는 포괄임금제가 여러 직군에서 활용되면서 이로 인한 불이익을 해결하기 위한 정부차원의 노력도 지속되고 있다. 영화 산업 현장은 근로 시간에 대한 입증에 어려운 직군이라 보기 어렵다. 다만 아직 여러 관행이 남아 널리 통용되는 근로기준법상 임금 산정 기준 적용이 어려워 포괄임금 형태의 임금 지급 방식을 선택할 경우 노동에 대한 정당한 보상에 한계가 있는 직군일 수는 있다.

〈표 20〉 포괄임금의 실제 구성항목 및 계산 방식 (n=30)

구분	답변(건)	비중(%)
기본급과 기본수당, 휴일, 야간, 연장 등의 법정 제수당을 포괄 산정, 실제 근로시간보다 부족한 임금체계	12	40.0
실제 근로 가능시간 최대치에 준한 기본급과 기본 수당을 포괄 산정하고, 휴일, 야간, 연장 등의 법정 제수당은 별도 가산한 임금체계	17	56.7
기타	1	3.3
합계	30	100.0

16) 2021년도 실태조사에서는 포괄임금제를 사용했다고 응답한 69.2%(27편)을 대상으로 포괄임금제의 실제 구성 내역에 대해 질문했을 때 '실제 근로 가능한 최대치에 준하게 기본급과 기본 수당을 포괄 산정하고, 휴일, 야간, 연장 등의 법정 제수당은 별도 가산 지급하는 방식'을 사용했다는 응답이 55.6%, '실제 근로시간 대비 부족한 수준의 법정 제수당을 포함' 하는 방식을 사용하여 임금을 지급하였다는 응답은 44.4%를 차지했다.



③ 휴일 및 휴게시간의 보장

영화산업 근로표준계약서

제 8 조 (휴일 및 휴가)

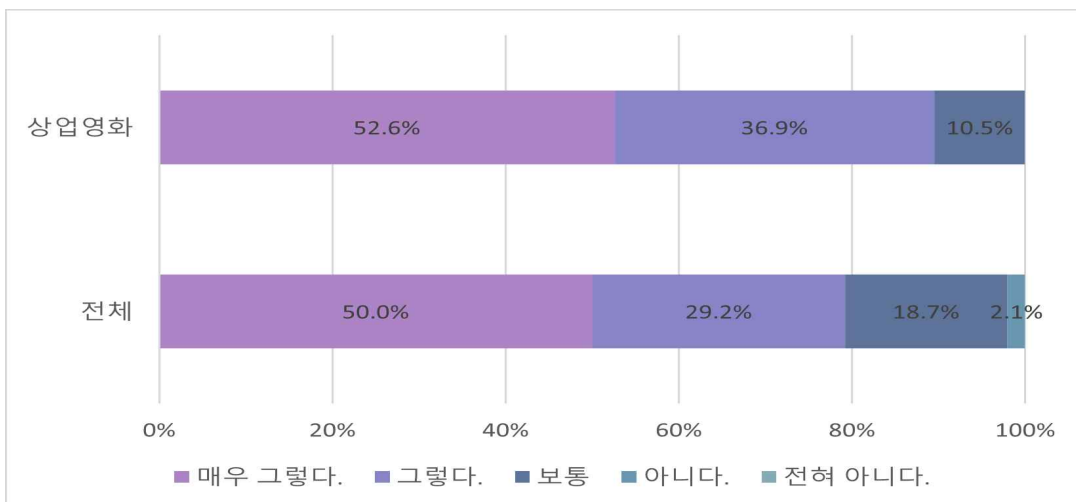
① 휴일은 다음 각 호에 따라 정한다.

1. '갑'은 '을'이 1주간의 소정 근로일을 개근하면 1일의 유급휴일을 부여하여야 한다.
2. 주휴일은 매주 ()요일로 한다. 다만, '갑'이 업무상 부득이한 사정으로 주휴일을 변경하고자 하는 경우에는 최소 주휴일 24시간 이전에 해당 사업 스태프(근로자)대표와 합의하여야 하며, 주휴일 변경의 간격은 7일 이내로 한다.

근로표준계약서 제8조는 1주간 근무하면 1일의 유급휴일을 부여하도록 명시하고 이 유급휴일은 정기적으로 부여될 수 있도록 미리 계약서에 지정하게 되어 있다.

프로덕션 기간 동안 주휴일을 매주 규칙적으로 보장하고 있는지를 물었을 때 전체 영화의 50% 이상이 '매우 그렇다'라고 답했고 29.2%가 '그렇다', '보통'이라는 답변은 18.7%로, 1명을 제외하고는 거의 모든 작품에서 규칙적인 주휴일이 보장되고 있는 것으로 조사되었다. '아니다'라고 답한 작품은 1억 미만의 독립영화이다. 상업영화로 한정할 경우 100% 주 휴일이 보통 이상으로 보장되고 있어 이제 영화 제작 현장에서 정기적인 주 휴일의 보장을 계약서에 명시하고 이를 보장하는 것은 일반적인 근로 행태임을 알 수 있다.

〈그림 9〉 정기적인 주휴일의 보장 (n=48)





또한 근로표준계약서 제12조는 근로 종료 후 연속하여 10시간 이상의 휴식 시간을 보장할 것을 명시하고 있다. 이 내용은 근로기준법에서 보장하는 근로 조건은 아니므로 법정 휴게시간이나 휴일의 보장과는 관련이 없다. 영화 산업 근로표준계약서에 따른 10시간 이상의 휴식시간에 관한 내용 역시 근로시간 내 휴게 또는 1주 이내 1일 이상 유급휴일을 보장해야 하는 휴게 또는 휴일의 근로 조건에 관한 조항이 아닌 '산업안전과 재해보상 조치'에 관한 조항에서 보장하도록 명시하고 있다. 이는 영화 제작 현장에서 빈번한 장시간의 근로 종료¹⁷⁾ 후 발생할 수 있는 산재사고를 방지하기 위해 도입된 제도이다.

영화산업 근로표준계약서

제 12 조 (산업안전과 재해보상 조치)

- ③ '갑'은 작업 및 출퇴근 시 사고예방을 위하여 근로종료 후 '을'에게 연속하여 10시간 이상의 휴식 시간을 보장해주어야 한다. 다만 천재지변 등 불가항력적인 사정으로 10시간 이상의 휴식시간 제공이 어려운 경우 '근로자(스태프) 대표'에게 이를 사전에 고지하고, '근로자(스태프) 대표'와 합의하여 집합시간을 결정한다.

법정 휴게시간은 아니지만 근로 계약을 체결한 근로자에게 근로 종료 후 연속하여 10시간 이상의 휴식 시간을 보장해 주고 있는지에 대해 물었을 때 모두 보통 이상으로 보장해 주었다고 답했으며 상업영화의 경우 모두 그렇다 이상으로 답해 근로 계약을 체결한 근로자의 경우 본 실태 조사 결과 장시간 근로 이후 10시간 이상 휴식이 보장되고 있는 것으로 분석된다.

17) 2022년 근로 환경 실태 조사 보고서에 따르면 1일 작업시간은 전체 평균 11.1시간으로, 1일 8시간 근로기준을 3.1시간 초과하였다. 전년도 (11.4시간)와 비교하면 0.3시간 감소(N=463)하였지만 여전히 11시간 이상의 장시간의 근로 환경은 여전하다. 구간별로 살펴보면, 1일 평균 '9시간~12시간'을 근무하는 비율이 71.5%로 가장 많았고, 13시간 이상 근무한다고 응답한 비율은 16.6%로 전년도보다 5.6%p 감소하였다. 「2022년 영화 스태프 근로환경 실태조사」, 앞의 보고서, 90면; 이는 영화 뿐 아니라 드라마 제작 현장에서도 빈번하게 일어나는 일이다. 한정된 시간 안에 작품을 마무리해야 하는 방송·영화 제작 현장의 경우 피로도와 수면 부족으로 인한 산재 비율이 높은 것으로 조사되었다. 2022년 희망연대노동조합 방송스태프지부와 영화산업노조 등에 따르면 2022년 실시된 제작 현장 인력 대상 설문 조사에서 스태프 53% 이상이 부상이나 질병을 겪은 것으로 답했다. 안전신문, "방송·영화 제작현장 '산재 위험'... 스태프 53% 부상·질병 겪어", 2022. 6. 21. <<https://www.safetynews.co.kr/news/articleView.html?idxno=213270>>



〈그림 10〉 근로 종료 후 연속 10시간 이상 휴식 시간의 보장 정도 (n=48)



〈표 21〉 근로 종료 후 연속 10시간 이상 휴식 시간의 보장 정도 (n=48)

구분	답변(건)	비중(%)
매우 그렇다	28	58.3
그렇다	14	29.2
보통	6	12.5
아니다	0	0.0
전혀 아니다	0	0.0
합계	48	100.0

다만 “2022년 영화 스태프 근로 환경 실태조사”에서 영화 스태프들에게 작업 중 노출될 수 있는 가장 위험한 요인에 관하여 물었을 때 ‘수면부족’이 52.3%로 가장 높은 것으로 조사되었고 기타 의견으로도 졸음운전, 휴게시간 부족 등의 답변¹⁸⁾이 있었던 것으로 보아 실질적으로 이 제도가 얼마나 활용되고 있는지는 의문이다.

2021년도 근로기준법 개정으로 3개월 이상의 탄력적 근로시간제¹⁹⁾ 또는 1개월 이상의 선택적 시간근로제²⁰⁾의 경우 근로일 종료 후 다음 근로일 시작 전까지 근로자에게 연속하여 11시간 이상의 휴식 시간

18) 「2022년 영화 스태프 근로환경 실태조사」, 앞의 보고서, 127면.

19) 근로기준법 제51조의2(3개월을 초과하는 탄력적 근로시간제) ② 사용자는 제1항에 따라 근로자를 근로시킬 경우에는 근로일 종료 후 다음 근로일 개시 전까지 근로자에게 연속하여 11시간 이상의 휴식 시간을 주어야 한다. 다만, 천재지변 등 대통령령으로 정하는 불가피한 경우에는 근로자대표와의 서면 합의가 있으면 이에 따른다.

20) 근로기준법 제52조(선택적 근로시간제) ② 사용자는 제1항에 따라 1개월을 초과하는 정산기간을 정하는 경우에는 다음 각



을 보장해야 한다. 그러나 “2022년 영화 스태프 근로 환경 실태조사”에서 ‘프로덕션 기간 중 작업시간이 하루(일) 8시간(법정근로시간)을 초과한다고 응답한 경우, 어떤 절차를 거쳤는지’에 관한 조사 결과 ‘별도 절차가 없음’이 39.6%로 가장 많았고, 다음으로 ‘노사 대표자 협의(합의)’가 30.7%, ‘스태프 개인별 동의’ 25.0%, ‘전체 스태프 투표로 결정’ 12.2%순으로 나타났다(N=516).²¹⁾ 별도 절차 없이 장시간의 근로가 빈번한 프로덕션 기간에는 사전협의로 선택하게 되는 탄력적 근로시간제 또는 선택적 시간근로제를 통한 11시간 휴식시간의 보장 역시 영화제작현장에서 활성화되기는 어려울 수도 있다. 따라서 근로표준계약서상의 권고내용이 영화 근로 계약 체결 시 많이 받아들여지기를 바란다.

④ 평균 주간 촬영 회차

근로표준계약서는 “1주”는 휴일을 포함한 7일로 산정한다. 따라서 이제는 비회차 촬영일을 포함하여 근로시간을 산정해야 하며 촬영일에 휴일이 포함될 경우 휴일근로수당이 따로 지급되어야 한다. 휴일을 포함한 7일로 1주를 산정할 경우 주 52시간 근무제 도입에 비추어 보면 주 5일 정도의 근로할 경우 평균 1일 8시간 근무시간이 준수되고 있는 것으로 유추할 수 있다. 이와 관련하여 실제 평균 주간 촬영 회차를 질문했다.

영화산업 근로표준계약서

제 5 조 (근로시간 및 휴게)

① 근로시간은 다음 각 호와 같다.

1. “1주”는 휴일을 포함한 7일이다. 영화산업 1일 근로시간은 8시간, 1주 근로시간은 40시간을 원칙으로 하되, '갑'과 '을'의 합의하에 1일 노동시간은 12시간, 1주 노동시간은 52시간까지 할 수 있다. 단, 1주의 적용시기는 근로기준법에 따라 적용을 달리한다.

비회차 촬영일을 제외한 평균 주간 촬영은 주로 4~5회 정도인 것으로 조사되었다. 주간 4~5회차 촬영을 하였다는 답변이 60.4%, 3~4회차 촬영하였다는 답변이 33.3%였으며 5회차 이상 촬영한 경우는 2.1%에 지나지 않았다. 2021년도 실태조사에서는 평균 4~5회차 촬영이 25.6%, 3~4회차 촬영이 48.7%

호의 조치를 하여야 한다. <신설 2021. 1. 5.>

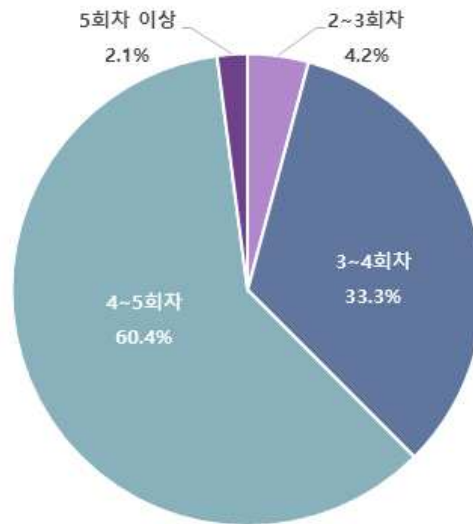
1. 근로일 종료 후 다음 근로일 시작 전까지 근로자에게 연속하여 11시간 이상의 휴식 시간을 줄 것. 다만, 천재지변 등 대통령령으로 정하는 불가피한 경우에는 근로자대표와의 서면 합의가 있으면 이에 따른다.
2. 매 1개월마다 평균하여 1주간의 근로시간이 제50조제1항의 근로시간을 초과한 시간에 대해서는 통상임금의 100분의 50 이상을 가산하여 근로자에게 지급할 것. 이 경우 제56조제1항은 적용하지 아니한다.

21) 「2022년 영화 스태프 근로환경 실태조사」, 앞의 보고서, 99면.



였으며 5회차 이상 촬영하였다는 답변도 23.1%에 달했다. 이번 실태조사 대상 작품 중 주 52시간 근무제가 본격적으로 시행되었던 2019년, 2020년에 제작한 작품이 다수를 차지하고 있었던 만큼 주 52시간 근무제를 준수한 결과이다 특히 5회차 이상 촬영했다는 비율이 크게 감소하였다.

〈그림 11〉 평균 주간 촬영 회차 (n=48)



〈표 21〉 평균 주간 촬영 회차 (n=48)

구분	답변(건)	비중(%)
2~3회차	2	4.2
3~4회차	16	33.3
4~5회차	29	60.4
5회차 이상	1	2.1
합계	48	100.0

3) 주 52시간 근무제 전면 시행과 영화 제작 현장의 변화

최근 개정된 근로기준법의 내용들은 영화 제작 현장에도 많은 영향을 줄 것으로 보인다. 단계적으로 시행되어 오던 주 52시간 근무제도 2021년 7월을 기점으로 전면 시행되었고 공무원과 공공기관에만 적용되었던 법정 공휴일 유급휴무제도는 민간부문까지 확대되었다. 또한 주 7일에 휴일이 포함되었다.

주 52시간 근무제는 지난 2018년부터 단계적으로 시행되어 2023년 1월 전면 시행되었다. 따라서 영화계 역시 1주 노동시간이 52시간을 초과할 수 없으며 이는 근로표준계약서에도 명시되어 있다. 영화계는 2018년도부터 주 52시간 근무제가 일부 메이저 상업영화 투자배급사의 작품 제작 현장에서부터 도입



되는 등 주 52시간 근무제의 전면 시행에 대비해왔다. 전면 시행 이후 영화 제작 현장의 변화와 이에 따른 실제 계약의 운용 실태는 어떠한지 알아보자.

이와 관련해서는 조사 대상 작품의 근로표준계약서를 포함하여 다른 작품에서도 근로표준계약서를 활용하여 근로 계약을 체결해 본 경험이 있는 응답자에게 설문을 진행하였다. 전체 응답자 72명 중 48명이 이번 분야 조사에 응답했다.

가) 제작 현장 운용 방식의 변화

주 52시간 근무제 전면 시행과 관련하여 조사 대상작 이외의 작품을 포함하여 주 52시간 근무제를 적용하여 영화를 제작하거나 제작 관련 종사자로 참여한 경험이 있느냐는 질문에 48명 중 42명(87.5%)이 그렇다고 대답했다. 이는 2021년도에 75%가 참여한 적이 있다고 대답했던 조사 결과에 비해서도 상당 부분 증가한 수치로 영화 제작 현장은 이미 주 52시간 근무제에 적응해 가고 있는 것으로 보인다.

주 52시간 근무제를 운용한 경험이 있다고 대답한 42명의 응답자에게 실제 영화 제작 현장이 어떻게 변화하고 있는지 물어보았다.



〈그림 12〉 주 52시간 근무제와 영화 제작 환경의 변화

주 52시간 근무제를 운용한 경험이 있다고 대답한 42명의 응답자 중 31명이 제작 예산의 증액(73.8%)을 가장 큰 변화로 꼽았고 촬영 회차 증가 및 촬영 기간의 확대가 69.1%, 뒤를 이어 부서별 인력의 충원과 단기 보조인력 확대(42.9%) 순으로 응답했다. 이 세 가지 변화는 2021년도 조사 결과와 순위의 변



화22)만 있을 뿐 제작 운용 방식 중 과반이 넘는 비율을 차지하고 있는 것은 동일하다.

〈표 22〉 주 52시간 근무제 영화 제작 운용 방식의 변화 (복수응답, n=42)

구분	답변(건)	비중(%)
촬영 회차 증가 및 촬영 기간의 확대	29	69.1
사전 준비 기간의 확대	8	19.1
부서별 인력의 총원과 단기 보조인력 확대	18	42.9
부서별 유닛(Unit)제의 도입	7	16.7
불필요한 근로 배제 등 철저한 근로시간 관리와 체크	12	28.6
제작 예산의 증액	31	73.8
근로시간 체크 및 노무 전담 인력의 배치	16	38.1
특별한 변화 없음	4	9.5
기타	3	7.1

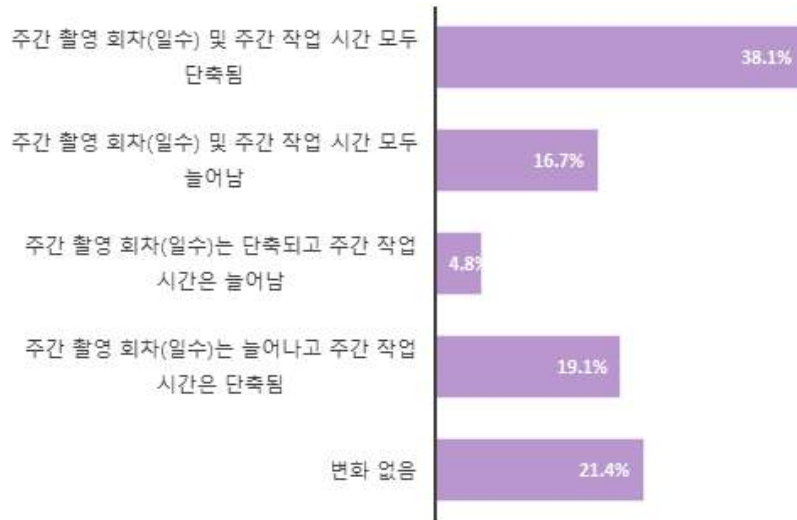
그 외 날씨 및 기타 예측 불가능한 상황에 대한 대응방안의 부족, 사전 준비기간과 촬영기간의 축소, 현장 스태프들의 단축된 촬영 시간에 따른 급여 감소로 인한 수동적인 태도 등을 영화 제작 현장의 변화된 모습이라고 응답했다.

위의 답변 중 촬영 증가와 촬영 기간이 확대되었다는 답변과 관련해 실제로 촬영 회차와 촬영 기간에 어떠한 변화가 있는지 물어보았다. 촬영 증가와 촬영 기간의 확대는 주 52시간 근무제를 준수하기 위하여 주간 작업일수와 주간 작업시간이 줄어드는 결과이기 때문이다. 이 질문에 대해 ‘주간 촬영 회차(일수) 및 주간 작업 시간 모두 단축되었다’는 답변이 38.1%로 가장 높았고 변화가 없다는 의견이 21.4%로 그 뒤를 이었다. 이 질문은 앞선 주간 촬영 회차 조사 결과와 이어지는 것으로 주간 5회 이상 촬영 비중이 2021년도에 비해 줄면서 주간 촬영 회차와 주간 작업 시간이 단축되었고, 이는 촬영 증가와 촬영 기간 확대라는 영화 제작 현장의 변화를 가져왔다.

22) 2021년 설문에서는 촬영 회차 증가 및 촬영 기간의 확대 79.2%, 제작예산의 증액 70.8% 부서별 인력의 총원과 단기 보조인력의 확대 66.7%로 조사되었다.



〈그림 13〉 주간 촬영 회차 및 주간 작업 시간의 변화 (n=42)



〈표 23〉 주간 촬영 회차 및 주간 작업시간의 변화 (n=42)

구분	답변(건)	비중(%)
주간 촬영 회차(일수) 및 주간 작업 시간 모두 단축됨	16	38.1
주간 촬영 회차(일수) 및 주간 작업 시간 모두 늘어남	7	16.7
주간 촬영 회차(일수)는 단축되고 주간 작업 시간은 늘어남	2	4.8
주간 촬영 회차(일수)는 늘어나고 주간 작업 시간은 단축됨	8	19.1
변화 없음	9	21.4
합계	42	100.0

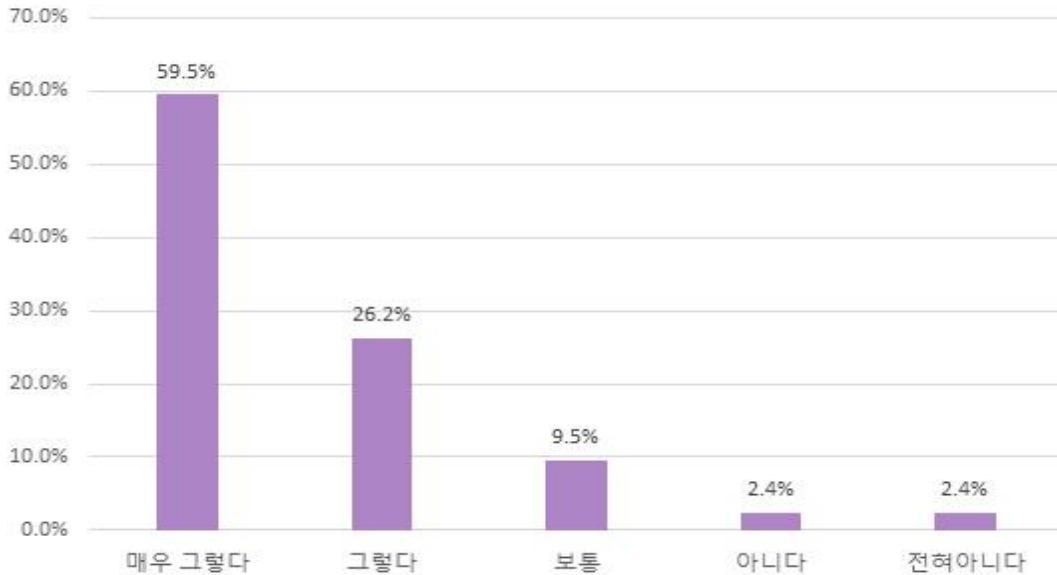
나) 영화 프로덕션 기간 동안 근로 시간

이러 주 52시간 전면 시행 이후 영화 프로덕션 기간 동안 실제 근로 시간의 변화를 물어보았다. 주 52시간 근무제를 운용한 경험이 있다고 대답한 42명의 응답자에게 주 52시간 근무제를 잘 준수하였지 물어보았을 때 95% 이상이 보통 수준 이상(매우 그렇다 59.5%, 그렇다 29.2%, 보통 수준으로 준수하였다 9.5%)으로 준수하였다고 답했다. “2022년 영화 스태프 근로 환경 실태조사” 결과도 동일하다. 보고서에 따르면 1주 작업시간은 평균 51.2시간으로 조사되었다.²³⁾

23) 「2022년 영화 스태프 근로환경 실태조사」, 앞의 보고서, 93면.



〈그림 14〉 영화 프로덕션 기간 동안 52시간 준수 여부 (n=42)



앞선 질문과 관련하여 주 52시간에 포함하는 실제 근무시간은 어떻게 산정하고 있는지 물어보았다. 주 52시간에 포함하는 실제 근로 시간의 범위에 대한 조사 결과는 아래 표와 같다.

2021년 근로표준계약서 실태조사 결과²⁴⁾와 유사하게 여전히 ‘비회차(휴차) 기간은 제외’하고 근로 시간을 산정하고 있는 것으로 조사되었다. 주 52시간 근무제가 전면 시행된 2022년 작품에 한해 살펴보면 2022년 제작 실태조사 대상작 6편 중 1편만이 이 질문에 응했고 사전 준비, 사후 정리시간 포함한 촬영 회차 근로시간뿐만 아니라 부서별 스태프의 비회차(휴차) 근로시간까지 모두 포함하였다고 답하였다.

〈표 24〉 실제 근로 시간의 범위 (n=42)

구분	답변(건)	비중(%)
사전 준비, 사후 정리시간 포함한 촬영 회차 근로시간 단, 비회차(휴차)근로 시간 제외	16	38.1
사전 준비, 사후 정리시간 제외한 촬영 회차 근로시간 단, 비회차(휴차)근로 시간 제외	20	47.6
사전 준비, 사후 정리시간 포함한 촬영 회차 근로시간뿐만 아니라 부서별 스태프의 비회차(휴차) 근로시간까지 모두 포함	6	14.3
기타	0	0.0
합계	42	100.0

24) 2021년 조사 결과 역시 사전 준비, 사후 정리시간 포함한 촬영 회차 근로시간뿐만 아니라 부서별 스태프의 비회차(휴차) 근로시간까지 모두 포함하여 근로 시간을 산정하는 경우는 7건, 15.9%에 지나지 않는다. 「2021년 영화분야 표준계약서 활용 실태조사」 앞의 보고서, 26면.



주 52시간 전면 시행으로 1주에 휴일이 포함됨에 따라 휴일근로가 제외됨에 따라 비회차(휴차)근로 시간 역시 포함하여 근로시간을 산정하여야 한다. 비회차(휴차) 근로시간까지 포함 주 52시간 근무로 인한 최대 주 16시간의 근로시간 단축에 대한 대응방안에 대하여 물었다. 2022년 이후 제작되는 작품의 경우 주 52시간 근무제에 적극적으로 대응하여야 한다.

〈표 25〉 비회차(휴차) 근로까지 포함한 주 52시간 단축에 따른 향후 대응계획 (복수응답, n=42)

구분	답변(건)	비중(%)
주 52시간을 넘어서는 비회차 근로시간 등 시간외 연장근로시간에 대하여 근로기준법에서 정하는 임금을 가산하여 초과근무수당으로 지급	19	45.2
단기보조인력 충원을 통한 주간 최대 근로시간 단축	13	30.9
탄력적 시간근로제 등 법에서 허용하는 유연근로제를 부분적으로 적용하거나 병행하여 운용	15	35.7
마땅한 대안이 없음	12	28.6

해당 질문에 대하여 주 52시간을 넘어서는 비회차 근로시간 등 시간외 연장근로시간에 대하여 근로기준법에서 정하는 임금을 가산하여 초과근무수당으로 지급한다는 답변이 45.2%로 가장 많았고 탄력근로시간제 등 법에서 허용하는 유연근로제를 부분적으로 적용하거나 병행하여 운용한다가 35.7%, 단기보조인력충원을 통한 주간 최대 근로시간을 단축한다가 30.9%였다. 그리고 아직까지 대안이 없다는 답변도 28.6%에 달했다. 2021년도와 통계의 연속성을 위해 유사한 답변항목을 구성하였으나 ‘주 52시간을 넘어서는 비회차 근로시간 등 시간외 연장근로시간’은 이에 대한 수당을 별도로 지급하더라도 이는 법 위반사안이다. 또한 촬영일에 일요일이 포함되면 7일의 1주 기간을 넘겨 대체 휴일을 지정할 수는 있으나 일요일에 대한 별도 가산수당도 지급해야 한다.

다) 탄력적 근로시간제 도입 현황

앞선 질문에서 주 52시간 근무제의 대응책으로 탄력적 근로시간제를 도입하겠다는 답변이 두 번째로 많았다. 근로기준법 상 2주 이내의 탄력적 근로시간제는 취업규칙에 명시(근로기준법 제51조 제1항)되어야 하며 3개월 이상의 탄력적 근로시간제와 선택적 시간근로제는 사용자와 노사대표자간 서면합의가 있어야 한다.(근로기준법 제52조의2 제1항, 제53조 제1항). 현재 탄력적 근로시간제 등 유연근로제에 관한 내용은 영화산업 근로표준계약서에는 없다. 근로기준법 상 탄력적 근로시간제 등의 제도가 2021년 개정에서 도입된 제도이기 때문이다. 이에 관련하여 근로표준계약서를 개정할 것인지 논의가 필요한 시점이다.

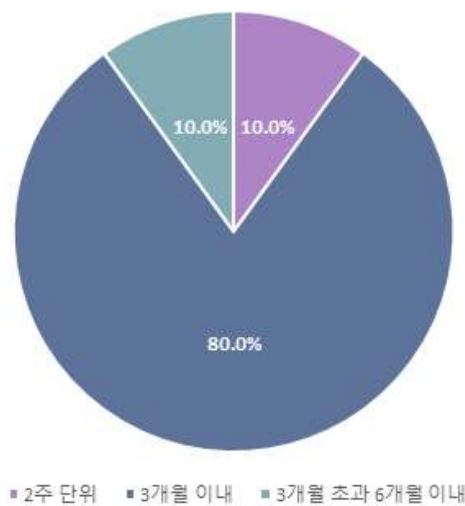
탄력적 근로시간제 등의 유연근로제는 장시간 촬영이 빈번한 영화 제작 현장에서 1일 8시간 근무라는 현실적 제약의 대안책이 될 수 있다. 현재 탄력적 근로시간제 등 유연근로제로 주 52시간 근무제로 인한 제작 현장의 문제점을 개선하고 있는지 물어보았다.



우선 귀사(하)는 영화 및 타 영상 분야까지 포함하여 탄력적 근로시간제를 도입하거나 도입한 작품에 참여한 경험이 있는가라는 질문에 42명 중 10명이 탄력적 근로시간제를 운용해 본 경험이 있다고 대답했다. 이 10명을 대상으로 탄력적 근로시간제의 운용실태에 관한 설문을 진행했다.

10명의 응답자가 운용했던 탄력적 근로시간제 중 가장 많은 근로 형태는 3개월 이내의 탄력적 근로시간제로 8명(80%)이 경험했으며, 2주 단위, 3개월 초과 6개월 이내의 근로 형태가 동일하게 10%, 각 1명씩 운용했던 것으로 조사되었다. 근로기준법 상 3개월 이내의 탄력적 근로시간제의 경우 사용자와 노사대표자 간 서면합의로 할 수 있으며 근로 종료 후 11시간의 휴게시간을 보장하지 않아도 된다.

〈그림 15〉 도입한 탄력적 근로시간제의 근로 형태 (n=10)



10명의 응답자가 탄력적 근로시간제를 적용하여 제작한 작품의 분야는 영화분야가 90%로 가장 많았고 복수응답으로 넷플릭스 등 OTT 공개 목적의 영화, 시리즈물이 가장 많았다. 기타 응답으로 뮤직비디오 제작이 있었다.

〈표 26〉 탄력적 근로시간제를 도입한 작품 분야 (복수응답, n=10)

구분	답변(건)	비중(%)
영화(극장 개봉 목적)	9	90.0
방송용 드라마	3	30.0
넷플릭스 등 OTT 공개 목적의 영화, 시리즈물	4	40.0
뮤직비디오	1	10.0



탄력적 근로시간제로 근로하기로 합의한 경우 사용자는 기존의 임금 수준이 낮아지지 않도록 임금 보전방안을 강구하여야 하고 지나친 업무강도로부터 근로자의 안전한 근로환경을 보장하여야 한다. 이와 관련하여 어떻게 근로 조건을 조정하거나 신설하였는지 물어보았다.

〈표 27〉 탄력적 근로시간제 도입시 근로 환경 보전방안 (복수응답, n=10)

구분	답변(건)	비중(%)
단위기간 평균 임금 지급	1	10.0
단위기간 평균 임금보다 상향하는 등 임금 보전 방안 반영	4	40.0
특정 주간의 최대 근로시간 52시간 특정일의 최대 12시간 준수	4	40.0
근로일간 연속 10~11시간 휴식 부여	3	30.0
취업규칙 명시 또는 근로자대표와 서면합의	4	40.0
모름	1	10.0

답변 항목 중 특정 주간 최대 근로시간 52시간 및 특정일의 최대 12시간 근로 시간 준수와 근로자 대표와의 서면 합의는 탄력적 근로시간제 도입 시 반드시 준수해야 근로기준법 상 사용자의 의무에 해당한다. 또한 3개월 이상 탄력적 근로시간제를 운용할 경우에는 근로종료 후 11시간의 휴게시간도 법정 휴게시간에 포함된다. 향후 영화 제작 현장에서 근로 계약 체결 시 탄력적 근로시간제 등 유연근로제를 통해 근로 시간 단축에 따른 문제점을 해결할 것으로 보인다. 따라서 이로 인한 여러 손해를 방지할 수 있도록 최소한의 조건과 원칙을 준수하고 임금보전을 위한 구체적인 합의가 이루어져야 할 것이다.

4) 근로표준계약서에 대한 인식 및 개선 방안

가) 기여도 평가

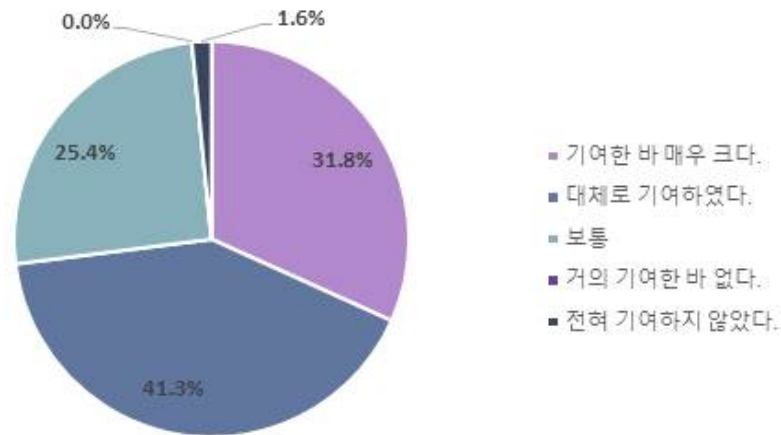
본 설문조사에 응한 모든 응답자들을²⁵⁾ 대상으로 현 시나리오 표준계약서의 문제점 및 앞으로 나아가야 할 방향 등에 대한 의견을 물어보았다. 2015년 4월에 공표된 이후, 영화 제작 현장의 고용환경 및 스태프의 처우 개선과 변화에 어떠한 영향을 미쳤다고 생각하느냐는 질문에 대해, ‘기여한 바가 매우 크다’는 응답이 31.7%, ‘대체로 기여하였다’가 41.3%, ‘보통이상으로 기여하였다’라는 응답이 25.4%로 긍정적인 평가가 부정 평가보다 훨씬 높았다. 설문 응답자의 대부분이 사용자 측임에도 보통 수준 이상으로 기여하였다는 평가가 높은 것은 고무적인 결과이다.²⁶⁾

25) 조사 대상 작품 중 72명이 응답하였으나 근로표준계약서 사용 실태에 관한 설문부터 응답을 중지한 경우가 24건으로 유효 답변자수는 63명이다.

26) 이러한 긍정적인 평가결과는 2021년 조사결과와도 같다.



〈그림 16〉 근로표준계약서의 기여도 평가 (n=63)



〈표 28〉 근로표준계약서의 기여도 평가 (n=63)

구분	답변(건)	비중(%)
기여한 바 매우 크다	20	31.8
대체로 기여하였다	26	41.3
보통	16	25.4
거의 기여한 바 없다	0	0.0
전혀 기여하지 않았다	1	1.6
합계	63	100.0

근로표준계약서에 대한 기여도에 대한 긍정적인 평가는 높은 수치로 나타났지만 현행 근로표준계약서에 개선해야 할 부분에 대한 의견을 물어보았다. 개선이 필요하다면 내용과 방식은 무엇인지 질문했을 때 ‘현행 그대로 유지하되, 현장에서 개별 노사 간의 자율적인 합의를 통해 개선하거나 요구사항을 반영하는 것이 바람직’하다는 의견이 60.3%로 과반 이상을 차지했고, ‘현행 표준계약서의 일부 조건을 완화해야 한다’는 의견은 22.2%였으며 ‘현행 표준계약서의 일부 조건을 상향 및 강화해야 한다’는 의견은 3.2%로 집계되었다. 영화 제작 현장은 제작비의 규모, 스태프 별 직군과 직급, 영화 제작 단계에 따른 여러 다양한 근로 환경이 존재한다. 이러한 상황을 반영하여 현장에서 자율적인 개별 협상과 합의를 통한 계약을 더 선호하는 경향이 나타난 결과로 평가할 수 있을 것이다.



〈표 29〉 근로표준계약서의 개선 방향 (n=63)

구분	답변(건)	비중(%)
현행 표준계약서의 일부 조건 완화	14	22.2
현행 표준계약서의 일부 조건 상향 및 강화	2	3.2
현행 유지하되, 현장에서 개별 노사 간의 자율적인 합의를 통해 개선하거나 요구사항 반영하는 것이 바람직	38	60.3
해당 의견 없음	5	7.9
기타	4	6.4
합계	63	100.0

기타 의견으로 상위 노동법과 다른 영화산업의 특수성을 인정하고 스태프들의 계약 불이행에 따른 명확한 책임이행 절차 및 이에 따른 계약해지 조건 마련, 1억 미만의 독립영화 등 소규모 영화에 대한 예외조항 마련과 기간과 예산 증가에 따른 인력비 부담을 줄이기 위한 지원 사업 마련 등이 있었다.

나) 근로표준계약서의 개선

앞선 근로표준계약서의 개선방향을 묻는 질문에서 현행 근로표준계약서의 개선이 필요하다고 응답한 참여자들에게 각각 근로표준계약서 개선을 위한 구체적인 의견을 들어보았다.

우선 완화가 필요하다고 답한 14명의 응답자에게 근로표준계약서의 권고내용 중 어떤 부분에서 완화가 필요한지 물어보았다.

〈표 30〉 근로표준계약서에서 완화가 필요한 근로 조건 (복수응답, n=14)

구분	답변(건)	비중(%)
1일 12시간 초과 근로 및 주휴일 및 휴계의 변경시 근로자 대표와 서면 합의 의무	8	57.1
1일 12시간 초과시 연장근로수당 가산 지급 의무	2	14.3
1주 52시간 근무제에 대한 보완으로 탄력적 근로시간제에 대한 명시	9	64.3
해고 및 계약 해지 규정 완화	5	35.7
기타	3	21.4

기타 의견으로는 시간급 임금제 자체가 제조업과 달리 문화예술 분야의 업무와 맞지 않는 특성을 고려해 제한된 포괄 임금제를 도입하자는 의견, 정해진 시간 내에 역할을 하지 못하는 스태프 및 파트에 대한 제재와 이를 공정하게 판단할 수 있는 QS(퀄리티 슈퍼바이저)와 같은 제도의 도입이 필요하다는 의견과 야간 및 휴일 수당 지급에 대한 의견이 있었다.

강화하여야 한다고 의견²⁷⁾으로는 단체 상해보험 가입 의무화 등 산업안전보호 및 재해보상 조치 조항



이 강화되어야 한다는 의견이 60%, 해고 및 계약 해지 조항이 강화되어야 한다는 의견이 26.7%, 근로자 대표와의 서면합의 대상 확대가 필요하다는 의견이 6.7%로 조사되었다. 기타 의견으로 근로자 근태 모니터링 시스템 도입이 필요하다는 답변이 있었다.

〈표 31〉 근로표준계약서에서 강화가 필요한 근로 조건 (복수응답, n=12)

구분	답변(건)	비중(%)
단체 상해보험 가입 의무화 등 산업안전보호 및 재해보상 조치 강화	9	60.0
해고 및 계약 해지 규정 강화	4	26.7
근로자 대표와의 서면합의 대상 확대	1	6.7
기타	1	6.7

그 외 현 영화 산업 근로표준계약서의 개선점으로는 노사 간의 자율적인 합의가 가능해야 한다는 응답 (“예산과 제작 상황에 맞는 유연한 합의 체제 적용이 필요하다”, “노사간 협의에 대한 가능성이 폭넓게 열려 있어야 한다”)과 합리적인 보수 체제에 대한 제도 마련이 필요하다(“제조업과 달리 시간근로제는 문화 예술 분야에 맞지 않아 과도한 근로를 제한하는 조건부 포괄임금제가 필요하다”, “경력에 맞는 합리적 보수를 책정하기 위한 스태프들의 경력 증명제도 도입이 필요하다”, “스태프들의 직급에 따른 시급 산정표가 필요하다”, “각 파트별 스태프들의 경력 및 등급관련 기준의 마련”)등의 의견이 있었다.

또한 근로기준법 보다 근로 조건이 강화된 조항들에 대한 검토가 필요하다는 의견과 독립영화와 같이 1억 미만의 저예산 영화의 경우 현재 주 52시간 근무제와 연장 근로 수당으로 인한 제작 여건의 어려움을 반영할 수 있는 근로표준계약서의 예외조항이 마련되기를 바라는 의견도 있었다.

3. 시나리오표준계약서 활용 실태

가. 설문 응답 특성

1) 조사응답률

이번 시나리오표준계약서 활용 실태조사에서는 2022년 개봉작 중 조사대상이 되는 작품 124편의 제작자, 프로듀서, 감독 중 61명이 설문에 응답하여, 응답률은 49.2%였다. 이는 올해와 동일하게 온라인 설문 조사 방식을 채택한 첫 해인 지난 해 응답률 54.0%보다 약 5%p 낮아진 수치라고 할 수 있다.

27) 이 질문에는 11명이 응답하였는데, 앞선 근로표준 계약서의 개선 방향에서 강화가 필요하다고 답한 2인과 현행 유지하되, 현장에서 개별 노사간의 자율적인 합의를 통해 개선하거나 요구사항 반영하는 것이 바람직하다고 응답한 38명 중 10명 역시 이 질문에 답변을 제출했다.



〈표 32〉 시나리오표준계약서 활용 실태 조사의 응답률

구분	2022년	2021년
실질개봉작 / 극장개봉작(전체)	226편 / 703편	224편 / 653편
조사 대상 작품 수	124편	113편
조사 응답 작품 수	61편	61편
조사 응답률	49.2%	54.0%

2) 조사 응답 작품의 특성

가) 해당 작품의 시나리오 계약 체결 연도

조사의 대상이 된 작품의 시나리오 계약 체결 연도는 2014년부터 2022년까지 다양하게 분포하였다. 61건의 응답 중 계약을 체결하지 않았다는 응답이 11건(18.0%)이었고, 계약을 체결했다는 응답이 50건(82.0%)으로, 계약체결을 하지 않았다는 응답의 약 4배였다. 계약 체결 연도는 2019년부터 2021년 사이에 집중되어 있었는데, 조사 대상이 2022년 개봉작임을 감안할 때, 계약 체결 시점부터 약 3년 이내에 영화가 개봉되는 경향을 보이고 있음을 알 수 있다.

계약을 체결하지 않은 이유로는 감독이 각본을 작성했기 때문에 별도 시나리오 계약을 체결하지 않았다는 응답이 6건으로 가장 많았고, 그 외 확인 어려움(3건), 체결하지 않음(2건) 등이 있었다. 지난 해 조사에서는 전체 조사 응답자 중 계약을 체결하지 않았다는 비율이 31.1%였으므로, 계약 미체결 경향이 감소되었다고 할 수 있다.

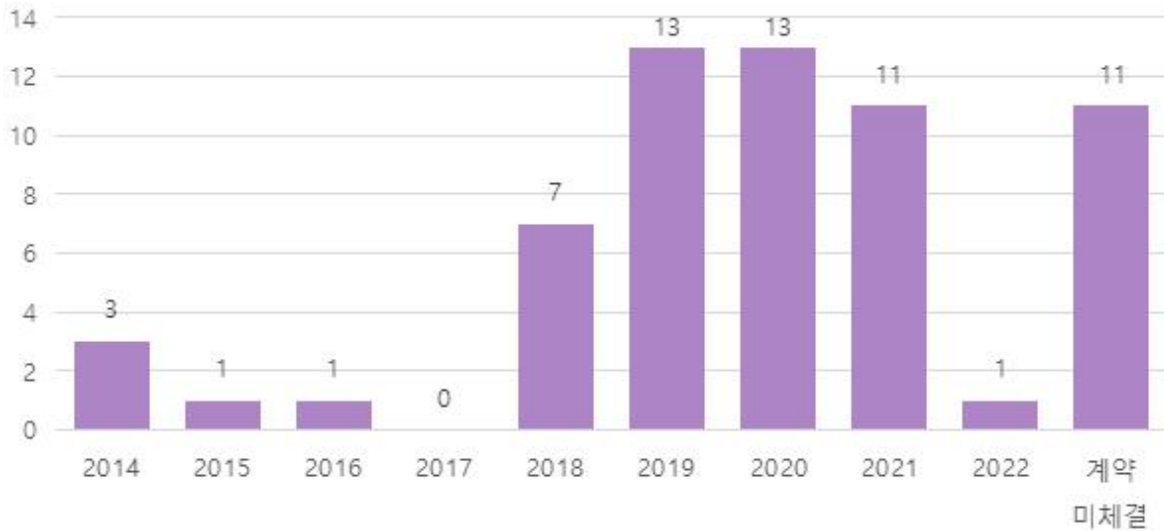
〈표 33〉 해당 작품의 시나리오 계약 체결 연도

연도	응답 수(건)	비중	비중(계약 미체결 응답 제외)
2014년	3	4.9%	6.0%
2015년	1	1.6%	2.0%
2016년	1	1.6%	2.0%
2017년	0	0.0%	0.0%
2018년	7	11.5%	14.0%
2019년	13	21.3%	26.0%
2020년	13	21.3%	26.0%
2021년	11	18.0%	22.0%
2022년	1	1.6%	2.0%
계약 미체결	11	18.0%	-
합계	61	100.0%	



〈그림 17〉 조사 작품의 시나리오 계약 체결 연도 (n=61)

(단위: 편)



나) 해당 작품의 투자배급사

응답이 이루어진 영화들 중 2022년도 한국영화 배급사별 매출액을 기준으로, 매출액 점유율 상위 10위에 해당하는 배급사(CJ ENM/플러스엠/롯데컬처웍스/NEW/에이비오/쇼박스/마인드마크/에이스메이커/CJ CGV/싸이더스)²⁸⁾에 의해 메인투자가 이루어진 작품이 총 15편으로 24.6%였다. 그 중 CJ ENM 등의 4대 투자배급사에 의해 투자가 이루어진 작품이 10편(16.4%)이었다. 기타라고 대답한 응답(46건) 중에는 OTT 투자 작품 1편과 중급 규모의 투자배급사에 의한 작품 수편을 제외하고는 대부분 자체 조달이나 영화진흥위원회 지원작이었다.

〈표 34〉 응답 작품의 투자배급사 분포

구분	답변(건)	비중(%)
CJ ENM / 롯데컬처웍스(주)롯데엔터테인먼트 / 쇼박스 / NEW	10	16.4
메가박스중앙(주)플러스엠 / 에이비오엔터테인먼트 / 마인드마크 / 에이스메이커 / CJ CGV / 싸이더스	5	8.2
기타	46	75.4
합계	61	100.0

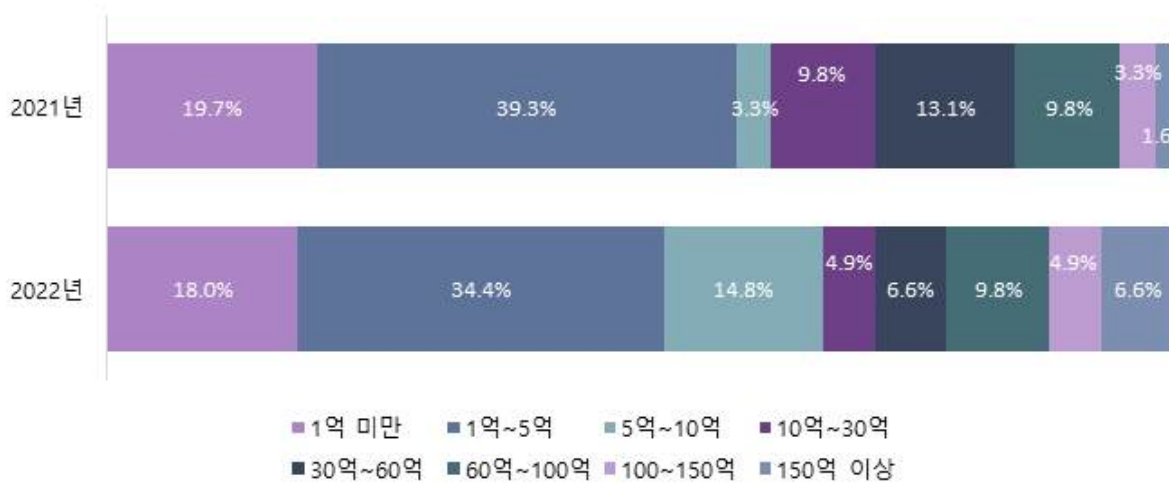
28) 「2022년 한국영화 결산」, 앞의 보고서, 56면, 〈표 21〉 2022년 한국영화 배급사별 매출액·관객 점유율 순위



다) 해당 작품의 순제작비 규모

응답이 이루어진 작품들의 순제작비를 구간별로 나누어 살펴보면, 10억 미만의 저예산 영화가 67.2%(41편)이었으며, 10억 이상 30억 미만의 영화가 4.9%(3편), 순제작비 30억 이상의 상업영화가 27.9%(17편)으로, 2021년도 응답 결과와 큰 차이가 없었다.

〈그림 18〉 응답 영화의 순제작비 구간 분포 (2021년과의 비교)



라) 조사 응답자의 직책

설문조사에 응답한 이의 직책을 살펴보면(복수응답 가능), 제작자가 57.4%(35명)로 가장 많았고, 프로듀서가 32.8%(20명), 감독이 21.3%(13명)였다. 지난해와 달리 2022년 조사에서는 각본가로서 해당 영화의 작업에 참여했다는 응답이 3.3%(2건)에 불과했다. 제작자가 감독 혹은 프로듀서를 겸한 경우는 각각 7명(11.5%)이었으며, 지난해와 마찬가지로 1억 미만의 독립영화나 1~5억 사이의 저예산 영화에서 감독이 제작자를 겸하였다고 하는 응답의 비중이 높았다.

〈표 35〉 응답자의 해당 영화에서의 직책 (복수응답, n=61)

직책	응답 수(건)	비중(%)
제작자	35	57.4
프로듀서	20	32.8



직책	응답 수(건)	비중(%)
감독	13	21.3
기타	10	16.4

나. 항목별 분석

1) 시나리오표준계약서에 대한 인지도 및 사용 여부

가) 시나리오표준계약서에 대한 인지 여부

시나리오 표준계약서에 대해 얼마나 알고 있는냐는 질문에 대해 응답자의 27.9%가 매우 잘 알고 있다고 대답했으며, 44.3%가 알고 있다고 답해, 응답자의 72.2%가 시나리오 표준계약서를 인지하고 있는 것으로 나타났다. 이는 2021년의 78.7%에 비하면 다소 감소한 수치이나, 전반적으로는 시나리오 표준 계약서에 대해 알고 있는 것으로 나타났다.

〈표 36〉 시나리오표준계약서에 대한 인지도 (n=61)

구분	답변(건)	비중(%)
매우 잘 알고 있다	17	27.9
알고 있다	27	44.3
보통	9	14.8
잘 모른다	8	13.1
전혀 모른다	0	0.0

나) 시나리오표준계약서의 사용 여부

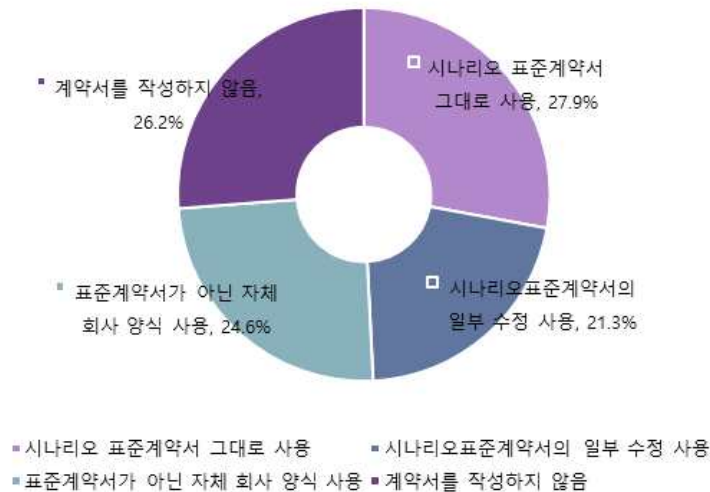
조사 대상이 된 영화에 대해 시나리오 표준계약서를 사용했느냐는 질문에 대해, 문화체육부와 영화진흥위원회가 공표한 시나리오 표준계약서를 ‘수정 없이 거의 그대로 사용했다’는 대답이 27.9%(17명), ‘시나리오 표준계약서를 기반으로 일부 문항을 수정하거나 삭제하여 사용했다’는 응답이 21.1%(13명)로, 전체 응답자의 절반인 49.0%(30명)가 계약에 있어 표준계약서를 사용했다고 대답했다. 반면, 시나리오계약서를 작성하지 않았다는 응답은 26.2%(16명)로 지난해 34.4%보다는 다소 감소하였지만, 여전히 높은 수치를 보였다.



〈표 37〉 해당 작품에 사용된 시나리오 계약서의 종류 (n=61)

구분	답변(건)	비중(%)
문화체육관광부와 영화진흥위원회가 공표한 시나리오표준계약서를 수정 없이 거의 그대로 사용	17	27.7
문화체육관광부와 영화진흥위원회가 공표한 시나리오표준계약서를 기반으로 일부 조항을 수정하거나 삭제하여 사용	13	21.3
시나리오표준계약서가 아닌 자체 회사 양식 계약서로 체결	15	24.6
시나리오계약서를 작성하지 않음	16	26.2

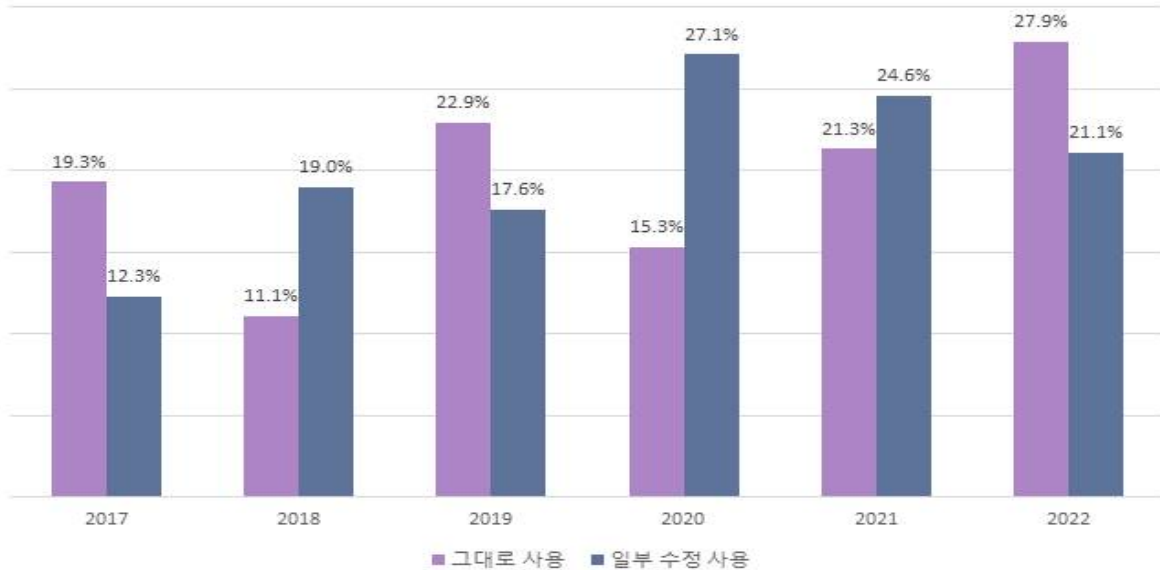
〈그림 19〉 해당 작품에 사용된 시나리오 계약서의 종류



계약서를 작성하지 않았다고 응답한 16명 중 15명은 5억 미만의 순제작비를 들인 독립, 저예산 영화(1억 미만 8명, 1억~5억 미만 7명)였고, 표준계약서가 아닌 회사 자체 양식을 사용했다는 응답자 15명 중 8명은 5억 미만의 작품이었음을 고려하면, 상업영화에서의 시나리오 표준계약서 채택률은 더욱 높다고 판단할 수 있다.



〈그림 20〉 시나리오 표준계약서의 사용률



2017년 이후, 시나리오표준계약서의 사용 현황을 살펴보면, 2017년 이후 시나리오 표준계약서의 사용률이 지속적으로 증가하고 있음을 알 수 있다.(〈그림 20〉)

다) 시나리오 표준계약서의 미채택 이유

앞선 질문에서 시나리오 표준계약서가 아닌 회사 자체 양식의 계약서를 사용하였다고 응답한 16명에게 시나리오 표준계약서를 사용하지 않은 이유에 대해 물었을 때, 가장 많은 이가 ‘업계 통용 시나리오계약서를 지속적으로 사용해서 표준계약서의 필요를 느끼지 못하여’(5명)이라고 답하였고, ‘감독 연출 계약에 모두 포함하여 계약하였기 때문에’라는 대답이 25.0%(4명)로 그 뒤를 이었다.

〈표 38〉 시나리오표준계약서 미사용 이유 (n=16)

구분	답변(건)	비중(%)
시나리오표준계약서의 존재를 사전에 인지하지 못하여	0	0.0
투자사가 원치 않아서	0	0.0
감독 연출계약에 모두 포함하여 계약하였기에	4	25.0
시나리오표준계약서 공표(2015.10.20.) 이전 계약 체결	1	6.3
정확한 권리부여 및 보장에 미흡한 부분이 있다고 판단되어	1	6.3
업계 통용 시나리오계약서를 사용해왔기에 필요성을 느끼지 못하여	5	31.3
제작자와 감독이 동일하여 시나리오계약서를 아예 작성하지 않았기에	2	12.5



구분	답변(건)	비중(%)
기타	3	18.8
합계	33	100.0

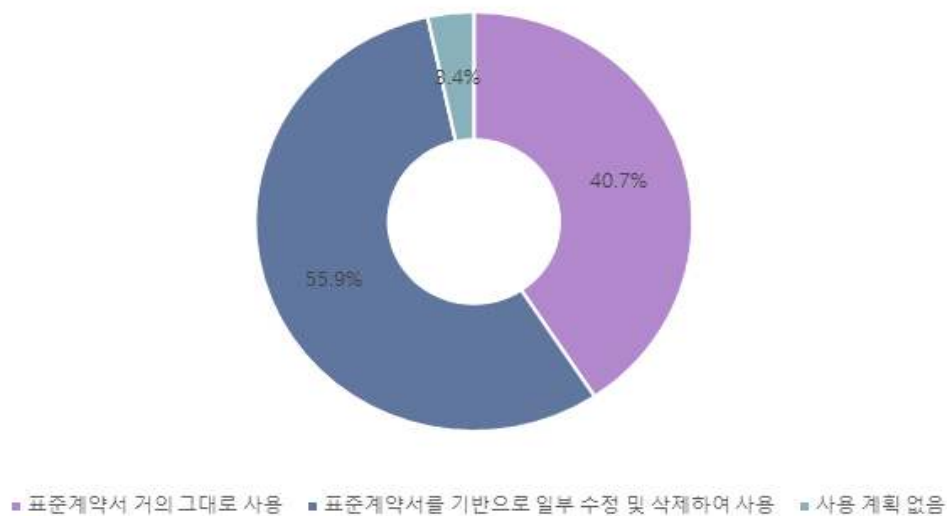
라) 시나리오표준계약서 계약 경험 및 향후 사용 의향

본 조사의 대상 작품을 제외하고 지금까지 시나리오 표준계약서를 사용해 계약을 체결한 경험이 있는냐는 질문에 대해 전체 응답자 중 64.4%(38명)가 그렇다고 대답했다. 또한, 차기작을 개발하거나 제작할 때 4종의 시나리오 표준계약서를 사용할 의향이 있는냐는 질문에 대해 응답자의 96.6%가 긍정 답변을 하였다. 그 중, 표준계약서를 거의 그대로 사용할 계획이라는 응답이 40.7%(24명), 표준계약서를 기반으로 일부 조항을 수정하거나 삭제하여 사용할 계획이라는 응답이 55.9%(33명)였다.

〈표 39〉 향후 시나리오 표준계약서 사용 의향 (n=59)

구분	답변(건)	비중(%)
표준계약서를 거의 그대로 사용할 계획	24	40.7
표준계약서를 기반으로 일부 조항을 수정하거나 삭제하여 사용할 계획	33	55.9
사용할 계획 없음	2	3.4

〈그림 21〉 향후 시나리오 표준계약서 사용 의향





2) 시나리오표준계약서 사용 실태

가) 시나리오표준계약서 종류별 사용 현황

본 조사의 응답자에게 4종의 시나리오 표준계약서 중 어떠한 종류의 계약서를 사용하였느냐고 물었을 때(복수응답 가능), 각본료를 지급하고 각본 집필을 전제로 체결하는 계약서인 '표준각본계약서'를 사용했다는 응답이 74.3%(26명)로 가장 많았으며, 완성된 각본을 대상으로 영화화에 대한 권리 이용 허락을 체결하는 '표준 영화화 권리 이용허락 계약서'가 45.7%(16명)로 그 뒤를 이었다. 완성된 각본에 대해 제작사에게 저작권을 양도하는 '표준 영화화 권리 양도 계약서'의 경우 14.3%(5명)에 불과했다.

〈표 40〉 시나리오표준계약서의 종별 사용 현황 (복수응답, n=35)

직책	답변(건)	비중(%)
표준영화화 권리 이용허락 계약서	16	45.7
표준영화화 권리 양도 계약서	5	14.3
표준 각본 계약서	26	74.3
표준 각색 계약서	11	31.4

나) 시나리오표준계약서의 사용 이유

시나리오 표준계약서를 사용한 이유에 대해 질문했을 때(복수응답), 응답자의 68.6%가 '시나리오 표준 계약서가 창작자 보호를 위한 가이드이므로'라고 대답하였고, 그 뒤를 이어 '영화진흥위원회 기획개발 지원 사업 참여시 사용의무 조건 때문에'라는 응답이 많았다(31.4%). 지난해 조사에서는 동일 질문에 대해 '시나리오 표준계약서가 창작자 권리 보호를 위한 가이드이기 때문에'라는 답변이 71.4%(20명)로 절대 다수를 차지한 반면, '영화진흥위원회 기획개발 지원 사업 참여시 사용의무 조건 때문에'라는 응답이 0%였는데, 올해 답변이 달라진 것은 지난해 조사가 이 질문에 대해 단수 응답하도록 한 것과 달리, 올해 조사에서는 시나리오 표준계약서를 사용하는 데에는 복수의 이유가 작용할 수 있다고 판단, 복수응답이 가능하게 한 것과 관련이 깊다고 하겠다.



〈표 41〉 시나리오표준계약서 사용 이유 (복수응답, n=35)

직책	답변(건)	비중
작가 또는 감독의 사용 요청 때문	8	22.9
기획개발투자시 모태펀드의 의무사용 요구로	5	14.3
투자사의 사용요청 때문	7	20.0
시나리오 표준계약서가 창작자 권리 보호를 위한 가이드이므로	24	68.6
영화진흥위원회 기획개발 지원 사업 참여시 사용의무 조건 때문에	11	31.4
기타	0	0.0

다) 시나리오 표준계약서 주요 조항의 수정 내역

시나리오 표준계약서가 업계의 ‘표준’으로 정착하기 위해 보완해야 할 점 등을 알아보기 위해, 실질적으로 표준계약서의 주요 조항들이 유지, 수정, 삭제되고 있는 정도를 살펴보았다.

4종의 계약서 각각을 대상으로 조사를 했을 때, 계약서의 조항 중 공통적으로 조정의 대상으로 지목된 조항은 ‘작가에 대한 수익 지급 지분 및 정산정보 제공에 관한 조항’으로, 표준영화화 권리 이용허락 계약서 작성자의 27.3%가, 표준영화화 권리 양도계약서 작성자의 60.0%, 표준각본계약서 작성자의 29.6%, 표준각색계약서 작성자의 20.0%가 이 조항을 수정했다고 응답했다.

2021년도 조사에서는 ‘시나리오 2차적 저작물 작성권 귀속 및 별도 대가 지불 조항’을 수정했다는 응답이 50%로 가장 많았고, ‘영화화 권리 귀속기간(5년 이내)’을 수정한 비율이 46.6%로 두 조항에 대한 응답이 과반 정도를 차지하였으나, 2022년도에는 ‘영화화 권리 귀속기간(5년 이내)’을 수정했다는 응답이 1건에 불과했다.

① 표준 영화화 권리 이용허락 계약서²⁹⁾

완성된 각본(초고)을 대상으로 영화화에 대한 권리 이용허락을 얻는 표준영화화 권리 이용허락 계약서를 작성한 이들에게 표준계약서의 내용 중 수정 혹은 삭제한 내용이 있는지를 물어보았다(복수응답). 이에 대해 ‘수정 혹은 삭제한 조항이 없다’는 응답이 59.1%(13명)으로 가장 많았고, 수정 혹은 삭제 조항에 대해서는 ‘작가에 대한 수익 지분 및 정산정보 제공’ 조항의 수정이 27.3%(6명)로 가장 많았다. 그 뒤로 ‘계약 대상 영화의 2차 저작물 작성 권리 행사를 위한 별도 대가 지불 조항’이 18.2%(4명)이 많았다.

본 설문에서는 위 질문에서 주요 조항을 수정 혹은 삭제했다고 응답한 이들에게 구체적으로 그 이유를 물었다. 작가에 대한 수익 지분 및 정산 정보 제공에 관한 조항의 수정 이유는 ‘감독이 각본 집필을 하여 감독(연출) 계약시 연출 수익 성과 지분으로 같음’했다는 응답이 2명, ‘계약 당시 충분한 수준의 대가를 지급하고 수익성과 지분을 지급하지 않았다’는 응답이 2명, ‘집필경험이 많지 않은 신인작가와의 계약이

29) 〈표 25〉에서 ‘표준영화화 권리 이용허락 계약서’를 작성했다고 응답한 이가 16명이었던 것에 반해, 본 질문에 대해서는 약 22명이 대답했다. 4종의 계약서를 구분하는 것이 쉽지 않으므로, 보기의 내용만 보고 여타 계약서를 작성한 응답자가 본 질문에도 답했을 가능성이 있다.



어서'라는 응답이 1명이었다.

〈표 42〉 표준영화화 권리 이용허락 계약서 사용시 주요 조항 수정 여부 및 이유 (복수응답, n=22)

수정 조항	응답 수(건)	비중	수정 이유 ³⁰⁾
영화화 권리 귀속기간(5년 이내)에 관한 조항	1	4.6%	<ul style="list-style-type: none"> 표준 계약서에서 보장하는 5년은 해당 영화의 독점적 권리를 행사하기에 부족하여 권리기간을 확대함 (3명)
작가에 대한 수익 지급 지분 및 정산정보 제공에 관한 조항	6	27.3%	<ul style="list-style-type: none"> 감독이 각본 집필을 하여 감독(연출) 계약 시 연출 수익성과 지분으로 같음 (2명) 계약 당시 충분한 수준의 대가를 지급하고 수익성과 지분을 지급하지 않음 (2명) 집필경험이 많지 않은 신인작가와의 계약이어서 (1명)
계약 대상 영화의 2차 저작물 작성 권리 행사를 위한 별도 대가 지불 조항	4	18.2%	<ul style="list-style-type: none"> 계약 시 2차 저작권 포함 저작재산권 일체의 양도를 투자사가 요구하는 것이 통상적이므로 이에 따라 수정 (3명) 결과물이 나오지 않은 상태에서 계약시에 2차 저작물 권리에 대한 대가를 확정하기 어려워 관련 조항 수정 (2명)
크레딧 부여조건 및 이의제기 절차에 관한 조항	1	4.6%	
수정 혹은 삭제 조항 없음	13	59.1%	

② 표준 영화화 권리 양도 계약서

완성된 각본(초고)에 대해 영화화를 위한 권리를 양도하기 위해 체결하는 표준 영화화 권리 양도 계약서를 체결한 5명에게 표준계약서의 주요 항목 중 수정 혹은 삭제한 내용에 대해 질문했을 때(복수응답), '작가에 대한 수익 지분 및 정산정보 제공에 관한 조항'이라는 응답이 3명으로 가장 많았고, '계약 대상 영화의 2차 저작물 작성 권리 행사를 위한 별도 대가 지불 조항'이 2명으로 뒤를 이었다. 항목 조정 사유에 대해서는 대부분이 미응답하였다.

③ 표준 각본 계약서

4종의 계약서 중 가장 많이 사용된 표준 각본 계약서에 대해 항목의 조정 여부, 그리고 조정 사유에 대해 질문하였다(복수응답). 27명의 유효 응답을 분석한 결과, '수정 혹은 삭제한 조항 없음'이 51.9%(14명)로 가장 많았다. 수정한 경우로 한정해 보면, '시나리오 집필 단계별 집필료 지급에 관한 조항'을 수정했다는 응답이 37.3%(10명)이 가장 많았고, '작가에 대한 수익 지분 지급 및 정산정보 제공에 관한 조항'이 29.6%(8명)으로 뒤를 이었다. 그 외 '시나리오 집필 기간 및 집필 중단 시 권리의 귀속이나 정산에 관

30) 주요 조항 수정 여부에 대한 응답수와 수정 이유에 대한 응답수가 불일치하는 것에 대해, 이는 주요조항의 수정 여부를 묻는 질문에 복수응답이 가능했음에도 불구하고, 응답자가 하나의 보기만을 선택했을 가능성을 생각할 수 있다.



한 조항'과 '계약 대상 시나리오의 2차 저작물 작성 권리 행사를 위한 별도 대가 지불 조항'이 각각 11.1%(3명)였다.

〈표 43〉 표준 각본 계약서 사용시 주요 조항 수정 여부 및 이유 (복수응답, n=27)

수정 조항	응답 수(건)	비중	수정 이유 ³¹⁾
영화화 권리 귀속기간 (5년 이내)에 관한 조항	0	0.0%	<ul style="list-style-type: none"> 표준 계약서에서 보장하는 5년은 해당 영화의 독점적 권리를 행사하기에 부족하여 권리기간을 확대함 (2명)
작가에 대한 수익 지급 지분 및 정산정보 제공에 관한 조항	8	29.6%	<ul style="list-style-type: none"> 감독이 각본 집필을 하여 감독(연출) 계약시 연출 수익 성과 지분으로 같음 (5명) 계약 당시 충분한 수준의 대가를 지급하고 수익성과 지분을 지급하지 않음 (2명) 제작사가 원안을 제시하거나 원안을 가지고 있는 등 기획 개발한 각본 계약이어서 수익지분을 부여하지 않음 (3명)
시나리오 집필 단계별 집필료 지급에 관한 조항	10	37.3%	<ul style="list-style-type: none"> 자금 조달 부족으로 잔금 지급 시점을 투자유치 이후로 변경 (6명) 작가(또는 작가감독)이 단계별 집필료 지급 계약을 희망하지 않아 계약금 지급과 잔금 지급 시기를 조정함 (3명) 제작사가 기획 개발한 작품인 경우와 감독이 기획하여 가져온 경우를 구분하여 진행하는 것이 관례로, 후자의 경우 투자완료 후 잔금지급함 (3명)
시나리오 집필 기간 및 집필 중단 시 권리의 귀속이나 정산에 관한 조항	3	11.1%	
계약 대상 영화의 2차 저작물 작성 권리 행사를 위한 별도 대가 지불 조항	3	11.1%	<ul style="list-style-type: none"> 계약 시 2차 저작권 포함 저작재산권 일체의 양도를 투자사가 요구하는 것이 통상적이므로 이에 따라 수정 (1명) 제작사가 원안을 제시하거나 원작을 가지고 기획 개발한 작품에 대한 각본 계약으로 해당 작가를 창작한 저작권자로 판단하지 않았음 (3명) 집필경험이 많지 않은 신인작가와의 계약으로 계약금 지급으로 같음하고 별도 대가는 지급하지 않는 것으로 수정 (1명)
크레딧 부여조건 및 이의제기 절차에 관한 조항	0	0.0%	
수정 혹은 삭제 조항 없음	14	51.9%	



④ 표준 각색 계약서

표준 각색 계약서의 경우, '표준 각색 계약서를 사용하지 않아 해당사항이 없다'고 답한 15명을 제외한 20명의 답변을 분석했을 때³²⁾, 수정 혹은 삭제 조항이 없다는 응답이 75%(15명)로 가장 많았고, 수정된 항목 중에서는 '각색 작가에 대한 인센티브 또는 수익지분에 대한 조항'이 20%(4명)으로 가장 많았다.

〈표 44〉 표준 각색 계약서 사용시 주요 조항 수정 여부 및 이유 (복수응답, n=20)

수정 조항	응답 수(건)	비중	수정 이유
각색 작가에 대한 인센티브 또는 수익지분 지급에 관한 조항	4	20.0%	<ul style="list-style-type: none"> • 감독 각색으로 감독(연출)계약 시 연출 수익성과 지분으로 같음함 (2명) • 계약 기간 중 또는 종료 후에도 계약 시나리오가 여러 작가를 거쳐 각색되거나 계약작가의 각색시나리오가 수정될 수 있어 이를 사전에 명시하는 것이 어려움 (2명)
시나리오 각색 대가 지급 및 시기에 관한 조항	2	10.0%	<ul style="list-style-type: none"> • 자금 조달 부족으로 잔금 지급 시점을 투자유치 이후로 변경 (1명) • 작가가 단계별 집필료 지급 계약을 희망하지 않아 계약금 지급과 잔금 지급 시기를 조정함 (3명)
각색 시나리오 저작권의 제작사 귀속에 관한 조항	1	5.0%	
크레딧 부여조건 및 이의제기 절차에 관한 조항	0	0.0%	
수정 혹은 삭제 조항 없음	14	51.9%	

3) 시나리오 계약의 주요 쟁점별 실제 계약 현황

시나리오 표준계약서의 운용과 더불어, 실제 시나리오 계약의 현황을 조사하기 위해 본 조사에서는 시나리오 표준계약서 뿐만 아니라, 자체 양식을 사용하여 시나리오 계약을 체결한 경우에도 설문에 응답하도록 하였다. 이를 통해 실제 현장에서 사용되고 있는 계약서들과 시나리오 표준계약서의 차이와 공통점을 파악하였다.

이번 파트 조사에 대해서는 시나리오 표준계약서 사용한 응답자와 '시나리오표준계약서가 아닌 자체 회사 양식 계약서로 체결'한 응답자 전체 45명 중 43명이 응했다.

31) 주요 조항 수정 여부에 대한 응답수와 수정 이유에 대한 응답수가 불일치하는 것에 대해, 이는 주요조항의 수정 여부를 묻는 질문에 복수응답이 가능했음에도 불구하고, 응답자가 하나의 보기만을 선택했을 가능성을 생각할 수 있다.

32) 표준 각색 계약서를 사용했다는 응답은 11건(〈표 6〉)이었으나, 본 항목에 대해 20명이 대답했다. 이러한 차이는 '표준영화화 권리 이용허락 계약서'와 마찬가지로, 응답자가 4종의 계약서 차이에 대해 명확하게 인지하지 못한 것에서 기인한 것일 수 있다.



가) 시나리오 집필 기간 및 집필 횟수 명시

각본 및 각색 표준계약서의 경우, 아래와 같이 시나리오 집필 기간과 집필 횟수를 조항에 포함시키고 있다.

표준 각본 계약서

제 4 조 (시나리오의 집필)

(1) '제작사'와 '작가'는 전체 시나리오 집필기간에 대해 다음과 같이 합의한다. 단, '작가'와 '제작사'가 합의하여 시나리오 집필기간을 연장할 수 있으나, 그 기간은 아래 약정한 기간의 20%를 넘기지 않는다.

시나리오 집필 기간 : 20 년 월 일 - 20 년 월 일 까지.

(2) '작가'는 '제작사'의 요구에 부응하여 "본건 영화"의 예산과 규모에 적합한 형태로 제(1)항에서 정한 전체 집필기간 내에서 트리트먼트 단계부터 시나리오 3고 단계까지 집필을 완료하고, 상호 합의한 아래와 같은 일정에 맞추어 각 단계별 집필 결과물을 출력된 문서 또는 컴퓨터 파일 형태로 '제작사'에게 제출한다.

- ① 트리트먼트 : 20 년 월 일 까지로 한다.
- ② 시나리오 초고 : 20 년 월 일 까지로 한다.
- ③ 시나리오 2고 : 20 년 월 일 까지로 한다.
- ④ 시나리오 3고 : 20 년 월 일 까지로 한다.

조사 대상자들에게 시나리오 집필의 기간과 집필 횟수를 명시했느냐고 물었을 때, 응답자의 86.0%(37명)가 그렇다고 대답해 이 조항이 업계 계약서와 시나리오 표준계약서 모두에 대체적으로 포함되었음을 알 수 있었다. 이러한 응답은 지난해 78.2%(해당 없음 제외 시)보다 다소 높아진 수치이다.

<표 45> 시나리오 집필기간 및 집필 횟수의 명시 여부 (n=43)

구분	응답수(건)	비중(%)
그렇다	37	86.0
아니다	2	4.7
완성된 시나리오를 대상으로 계약 체결하여 해당 사항 없음	4	9.3
합계	43	100.0

계약서에 명시한 집필 횟수에 대해 물었을 때, '트리트먼트 외 시나리오 2고'라는 응답이 응답자의 38.8%(14명), '트리트먼트 외 시나리오 3고'가 60.5%(23명)이었으며, '트리트먼트 외 4고 이상'이라는 응답자는 0.0%여서, '트리트먼트 외 시나리오 2고'와 '트리트먼트 외 시나리오 3고'까지의 집필 횟수를 계



약서에 명시하는 것이 일반적임을 알 수 있었다.

〈표 46〉 계약서에 명시한 집필 횟수 (n=38)

구분	응답수(건)	비중(%)
트리트먼트 외 시나리오 2고	14	36.8
트리트먼트 외 시나리오 3고	23	60.5
트리트먼트 외 시나리오 4고	0	0.0
기타	1	2.6
합계	38	100.0

나) 잔금(집필료)의 지급 시기

표준각본계약서와 표준각색계약서에서는 다음과 같이 실제 집필 작업이 시작되기 전에 각 단계별로 집필료를 선지급할 것을 권고하고 있다.

표준 각본 계약서

제 10 조 (시나리오의 집필 및 저작권 양도의 대가 지급)

(1) '제작사'는 '작가'에게 "본건 시나리오" 집필의 대가(이하 '집필료'라 한다)로 금 원
(₩ 원정)을 지급하여야 한다.

(2) '제작사'는 제(1)항의 집필료를 다음과 같은 일정과 방법에 따라 관계 법령에 따라 원천징수 되어야 할 세금을 공제한 후 '작가'에게 지급한다. 이때 트리트먼트 단계의 집필료는 제(1)항의 집필료의 20% 이상이 되어야 한다. '작가'의 집필 작업이 지연되어 각 단계별 작업기간이 연장되더라도 '제작사'는 '작가'에게 추가적인 보수를 지급하지 아니한다.

- ① 트리트먼트 : 금 원 (본 계약 체결 후 10일 이내에 지급)
- ② 시나리오 초고 : 금 원 (집필 결정 통보 후 10일 이내에 지급)
- ③ 시나리오 2고 : 금 원 (집필 결정 통보 후 10일 이내에 지급)
- ④ 시나리오 3고 : 금 원 (집필 결정 통보 후 10일 이내에 지급)

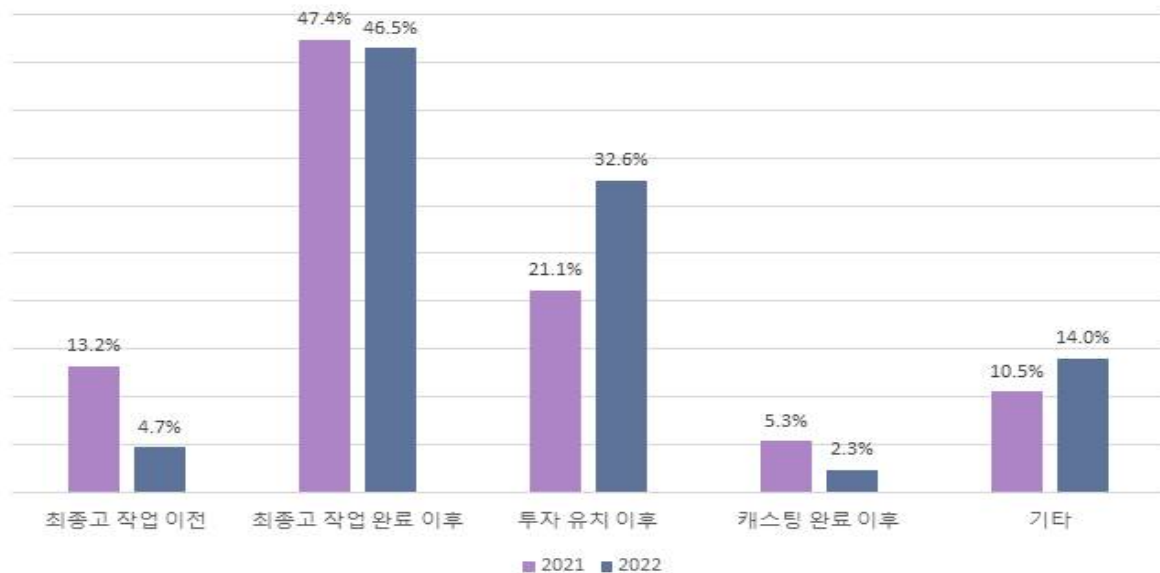


실제 계약서 작성에 있어 집필료(잔금)의 지급 시기가 어떻게 되는지를 물었을 때, '시나리오 최종고 작업 완료 이후'가 46.5%(20명)로 절반 가량을 차지했고, '시나리오 최종고 작업 이전 지급'은 4.6%(2명)에 불과했다. '투자 유치 이후 지급'도 32.6%(14명)이나 되어 시나리오 작가의 집필료 지급은 여전히 결과물의 생산 그 자체보다는 영화 제작의 실현과 자금의 확보 여부에 큰 영향을 받고 있는 것으로 나타났다.

〈표 47〉 집필료 잔금의 지급 시기 (n=43)

구분	응답수(건)	비중(%)
시나리오 최종고 작업 이전 지급	2	4.7
시나리오 최종고 작업 완료 이후 지급	20	46.5
투자 유치 이후 지급	14	32.6
캐스팅 완료 이후 지급	1	2.3
잔금 지급 시기를 명시하지 않음	0	0.0
기타	6	14.0
합계	43	100.0

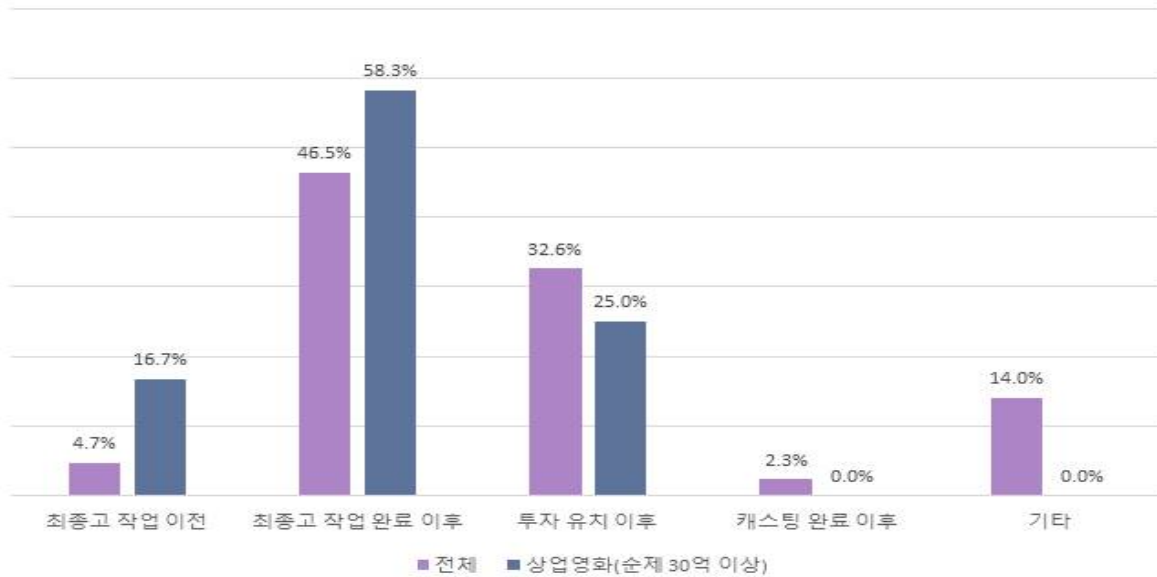
〈그림 22〉 집필료 잔금 지급 시기(2021~2022년)



순제작비 30억 이상의 상업영화에 한정시켜 집필료의 잔금 지급 시기를 조사해 보았을 때, '시나리오 최종고 작업 이전 지급'이 16.7%, '최종고 작업 이후 지급'이 58.3%, '투자유치 이후 지급'이 25.0%로 저예산 영화와 합산하였을 때보다, 상업영화만을 놓고 보았을 때 표준계약서 권고 내용에 가까운 계약이 이루어지고 있음을 알 수 있다.



〈그림 23〉 상업영화의 집필료 잔금 지급 시기 (n=12)



다) 수익 지분 부여 조항의 명시 여부

각색계약서를 제외한 3종의 시나리오 표준계약서는 영화의 순이익이 발생할 경우 제작사 몫의 수익 지분율의 일정 퍼센티지를 작가에게 지급할 것을 명시³³⁾한, 수익 지분 부여 조항을 다음과 같이 포함하고 있다.

33) 표준 각색계약서의 경우, “제작사가 ‘작가’에게 별도의 인센티브 또는 수익지분을 지급할 경우 금액 및 지급방식은 별도 서면 합의로 정한다.”고 명시하고 있다.



표준 영화화 권리 양도(이용허락) 계약서

제 6 조 (영화화 권리 양도(이용허락)의 대가 지급)

(2) “본건 영화”의 순이익이 발생한 경우 ‘제작사’는 제작사 몫 수익지분율의 ()%를 ‘작가’에게 지급한다. 단, ‘작가’에게 지급되는 본문의 수익지분율을 0%로 정하거나 공란으로 두어서는 아니된다.

표준 각본계약서

제 10 조 (시나리오 집필 및 저작권 양도의 대가 지급)

(3) “본건 영화”의 순이익이 발생한 경우, ‘작가’가 “본건 시나리오”에 대한 저작재산권을 양도한 것에 대한 대가로 ‘제작사’는 제작사 몫의 수익지분율의 ()%를 ‘작가’에게 수익지분을 제공해야 하며, 작가에게 제공되는 수익지분율에 따라 산정한 금액을, ‘작가’ 또는 ‘작가’가 지정하는 제3자에게 지급한다. 단, ‘작가’에게 지급되는 본문의 수익지분율을 0%로 정하거나 공란으로 두어서는 아니된다.

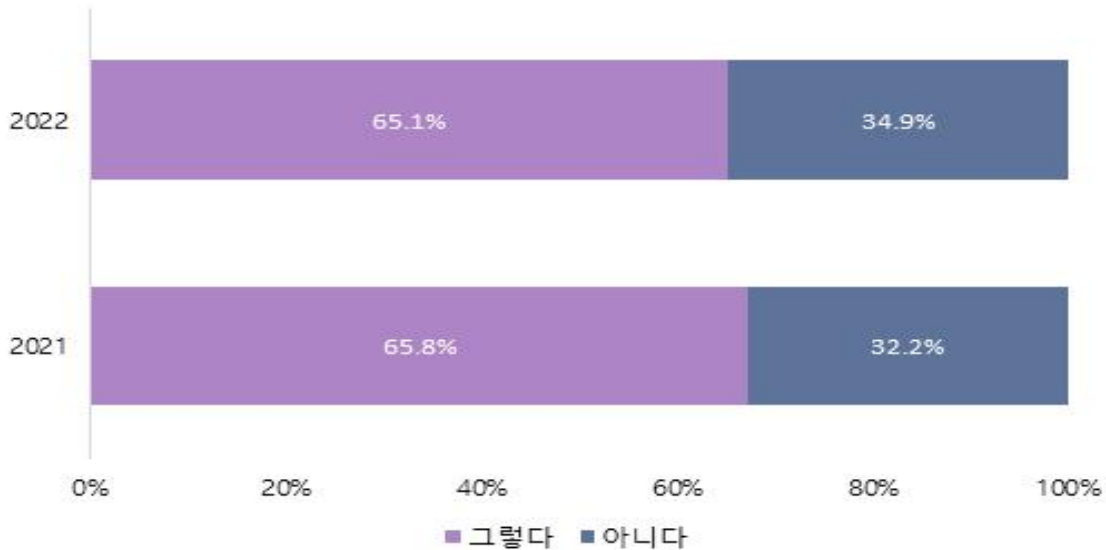
시나리오 계약서를 작성한 응답자 43명 중 작가의 수익 지분 부여 관련한 조항을 계약서에 포함시킨 비중은 65.1%(28명)며, 포함시키지 않았다고 한 대답은 34.9%(15명)였다. 그러나 이 ‘아니다’라는 대답에는 일반적으로 수익 지분 조항을 명시하지 않는 ‘각색 계약서’ 작성자도 포함되어 있으므로, 이를 감안하면 작가의 수익 지분 부여 관련 조항을 계약서에 명시하는 것이 정착되고 있다고 판단할 수 있다.

〈표 48〉 수익지분 부여 조항 명시 여부 (n=43)

구분	응답수(건)	비중(%)
그렇다	28	65.1
아니다	15	34.9
합계	43	100.0



〈그림 24〉 수익지분 부여 조항 명시 여부(2021~2022년)



순제작비 30억 이상의 상업영화만을 대상으로 하였을 때, 계약서에 수익 지분 부여 조항을 명시했다는 응답은 15명 중 12명(80.0%)으로, 전체 영화의 65.8% 보다 높았다. 30억 미만의 영화만을 대상으로 했을 때는 27명 중 16명(59.3%)이 계약서에 수익 지분 부여 조항을 명시했다고 응답해, 제작비 규모가 큰 영화일수록 작가에 대한 수익 지분 조항을 계약서에 명시하는 비율이 높음을 알 수 있다.

수익 지분을 부여한 계약서의 종류를 물었을 때(복수응답)³⁴⁾, 각본(집필)계약서가 96.3%, 영화화권리양도계약서가 18.5%, 영화화권리이용허락계약서가 18.5%였다. 응답자 중 각본(집필) 계약서를 체결했다고 하는 응답이 가장 많았기 때문에(〈표 25〉), 이 결과에 대해 각본(집필)계약서가 다른 계약서에 비해 수익 지분 부여 조항을 명시하는 사례가 많다고 단언하기는 어렵다.

〈표 49〉 수익지분을 부여한 계약서의 종류 (복수응답, n=27)

구분	응답수(건)	비중(%)
각본(집필) 계약서	26	96.3
영화화 권리 양도 계약서	5	18.5
영화화 권리 이용허락 계약서	5	18.5
기타	2	2.0

34) 하나의 영화에 대해 두 종 이상의 계약서를 작성했을 가능성을 생각하여 복수응답이 가능하도록 설계하였다.



라) 수익 정산 정보에 대한 정기적 제공 여부

작가에 대한 수익 지분 보장은 해당 영화의 흥행 정도나 판매 현황 등에 대한 수익 정산 정보를 저작자인 시나리오 작가가 제공받을 수 있는 권리와도 밀접히 관련된다. 표준계약서 3종은 작가에게 제공해야 하는 정산 정보에 대해 자세히 명시해두고 있다.

표준 영화화 권리 양도(이용허락) 계약서

제 6 조 (영화화 권리 양도의 대가 지급)

(3) '제작사'는 메인투자사로부터 받은 "본건 영화"의 국내 극장 개봉 이후, "본건 영화"의 총수익, 순이익 발생 여부 및 그 구체적인 내역을 확인할 수 있는 정산 서류를 '작가' 또는 '작가'가 지정하는 제3자에게 아래와 같은 정산기준일에 따라 제공해야 하며, 제(2)항에 약정한 수익지분율에 따라 계산한 금액을 '제작사'와 '작가' 간의 정산기준일이 속한 달의 익월 말일까지 '작가'에게 지급해야 한다. (후략)

(4) 제(3)항과 별도로 '작가'는 필요한 경우 "본건 영화"의 정산 및 수익분배와 관련한 서류를 교부할 것을 '제작사'에게 요구할 수 있고, '제작사'는 위 요구를 받은 날로부터 []일 이내에 해당 서류를 교부하여야 한다.

시나리오 계약서에 작가의 수익 지분 부여 관련한 조항을 포함시켰다고 대답한 응답자들에게 수익 정산 정보에 대한 조항이 포함되었는지, 그리고 계약서에 명시한대로 수익정산 정보를 제공하였는지를 물었다. 이에 대해, 계약서 상에 '수익정산 정보를 제공했고, 수익정산 정보 제공을 이행하고 있다'고 답한 응답자가 전체의 88.9%(24명)로, 계약서 상에 수익 정산 정보의 제공을 명시할 뿐 아니라, 실질적으로 정기적으로 정보를 제공하는 것이 업계의 보편적 관행으로 자리 잡아 가고 있음을 알 수 있다.

〈표 50〉 수익 정산 정보의 정기적 제공 여부 (n=27)

구분	응답수(건)	비중(%)
수익정산 정보 제공 조항을 계약서에 명시하였고, 수익정산정보 제공을 이행하고 있음	24	88.9
수익정산 정보 제공 조항을 계약서에 명시하지 않았으나, 순수익 발생 시 수익정산 정보를 제공하고 있음	1	3.7



구분	응답수(건)	비중(%)
수익정산 정보 제공 조항을 계약서에 명시하지 않았고, 수익정산정보 또한 제공하지 않음	1	3.7
기타	1	3.7
합계	27	100.0

기타 응답으로는 ‘수익정산 정보 제공 조항을 계약서에 명시하였고, 순수익 발생 시 수익정산 정보를 제공할 예정’이 있었는데, 수익 정산 정보의 제공 의무에 대해, 시나리오 표준계약서 주요 조항 해설이 설명하고 있는 대로, ‘순수익 발생시’로 한정할 것인지³⁵⁾, 표준 계약서의 문구대로 ‘순수익 발생 여부’를 포함하여 제공할 것인지에 따라, 위 기타와 같은 응답자의 표준계약서 준용 여부도 달라질 수 있을 것이다.

마) 시나리오의 2차 저작물 작성권 보유 주체

시나리오의 2차 저작물이란, 극장용 영화 1편 이외에 해당 시나리오를 영상화나 공연 등의 방법으로 개작한 것을 뜻하며, 2차 저작물 권리는 이들 저작물을 제작, 이용할 수 있는 권리를 비롯, 이를 국내외에 판매할 수 있는 권리(시나리오 표준계약서) 등을 뜻한다. 영화 장르에서 발생한 일은 아니지만, 지난해 ‘검정고무신’의 이우영 작가의 죽음 또한 2차적 저작물(만화 속 캐릭터 9종)에 대한 저작권 박탈과 밀접히 관련되어 있어, 2차 저작물 권리 문제는 최근 창작자 권리 보호 차원에서 집중적 관심을 받아왔다.

각각 표준계약서를 제외한 3종의 시나리오 표준계약서에는 시나리오의 2차 저작물 권리에 대해 구체적으로 명시하고 있다. 그 중에서도 표준 각본계약서는 작가와 제작사가 2차 저작물의 권리를 행사하기 위해 쌍방 간에 지켜야 할 사항을 다음과 같이 명시하고 있다.

35) “시나리오표준계약서 (2015. 10. 20 개정) 주요 조항 해설”에는 ‘영화 제작 및 판매 과정에 소요된 총비용을 상회하여 순이익이 발생할 경우, 해당 영화의 저작권재산권이 존속될 때까지 수익이 발생한 금액에 대해 지속적으로 분배받을 수 있는 저작권자로서 작가의 권리인 수익지분을 보장’하기 위해 본 조항이 작성되었다고 밝히고 있다.



표준 각본계약서

제 8 조 (권리의 귀속 등)

(3) ‘제작사’가 “본건 영화” 이외에 “본건 시나리오”의 2차 저작물 권리를 행사하기 위해서는 ‘작가’와 협의를 거쳐 ‘작가’에게 별도의 대가를 지불한 후 필요한 권리를 양도 또는 이용허락 받아야 한다. 대가의 정도나 지급방식은 ‘제작사’와 ‘작가’가 서면 합의하여 정한다. 단, 소설, 웹툰 등 원저작물을 원안으로 한 경우에는 ‘제작사’와 원저작물 권리자 간의 관련 계약 내용을 반영하여 결정한다.

(4) ‘작가’는 ‘본건 영화’ 제작이 완료되기 전에 “본건 시나리오”의 2차 저작물 권리를 처분 혹은 행사할 경우 제작사와 합의하여야 한다.

구분	드라마	공연	출판	게임	기타()
2차 저작물 권리 행사·처분 여부					
2차 저작물 권리 행사·처분 시기					

(5) “본건 영화”가 “본건 시나리오”와 주요 인물묘사, 플롯의 전개, 주요 시퀀스의 사건, 씬 별 대사 및 지문 등이 다른 ‘새로운 창작물’이라는 점을 ‘제작사’가 입증하는 경우에는 ‘제작사’는 단독으로 “본건 영화”에 대한 2차 저작물 권리를 행사할 수 있고 ‘작가’에게 별도의 대가를 지불할 의무는 없다.

(6) 제(2)항 본문에도 불구하고 “제작사”가 “본건 시나리오”를 극장용 영화로 제작하지 아니한 채 “본건 시나리오”에서 ‘작가’가 창작한 내용 중 일부 캐릭터나 에피소드만을 인용·변형 등의 방법으로 이용하기 위해서는 ‘작가’의 동의를 받아야 한다.

시나리오의 2차적 저작물 작성권의 보유 주체가 누구인가라는 질문(복수응답)에 대해 응답자의 54.8%가 ‘제작사’측에 있다고 답했고, 제작사와 감독(또는 작가감독)의 공동 보유라는 응답이 35.7%로 그 뒤를 이었다. 작가(작가감독)가 단독으로 2차 저작물 권리를 보유하고 있는 경우는 1건(2.4%)에 불과해, 지난해 조사 10.5%(4건)보다 낮았다.



〈표 51〉 시나리오의 2차적 저작물 작성권 보유 주체 (복수응답, n=43)

구분	응답수(건)	비중(%)
제작사	23	54.8
투자사	9	21.4
제작사-작가(작가감독)의 공동 보유	15	35.7
작가(작가감독)	1	2.4
시나리오의 2차적 저작물 작성권을 확보하지 않음	0	0.0
원작이 있어 시나리오의 2차적 저작물작성권 확보 불가능	4	9.5
기타	1	2.4

지난해와 달리, 올해 조사에서는 본 질문에 대해 복수응답을 가능하게 하여, 제작사 혹은 투자사가 2차 저작물 작성권을 보유하고 있는 경우, 공동 보유의 구체적 내역을 확인하고자 하였다. 제작사에게 2차적 저작물 작성권이 있다고 응답한 23개 답변의 내역을 살펴보았을 때, 제작사가 단독으로 가지고 있는 경우는 14건이었으며, 제작사와 투자사가 함께 보유하고 있는 경우는 9건이었다. 제작사-작가 공동보유라고 답한 9건의 응답 중 2건은 투자사 또한 권리를 보유하고 있다고 답했다.

〈표 52〉 제작사가 시나리오 2차적 저작물 작성권을 보유할 경우의 내역 (n=43)

구분	응답수(건)	비중(%)
제작사 단독 보유	14	32.6
제작사-투자사 공동 보유	9	20.9
제작사-작가(작가감독)의 공동 보유	15	35.7
제작사-작가(작가감독)-투자사 공동 보유	2	4.7

바) 2차적 저작물 작성권의 양도(이용허락)에 관한 대가 지불 여부

앞서 언급했듯이, 제작사는 해당 시나리오의 2차 저작물 권리를 행사하기 위해서는 ‘작가’와 협의를 거쳐 ‘작가’에게 별도의 대가를 지불한 후 필요한 권리를 양도 또는 이용허락 받아야 한다. 본 조사에서 작가에게 ‘시나리오의 2차 저작물 작성권의 일부 또는 전부에 대하여 양도 또는 이용허락을 받은 경우, 각본 집필료 이외에 별도의 대가를 작가에게 지불하였는가’라는 질문에 대해, ‘별도 지불했다’는 응답은 29.7%(11명), ‘각본료에 포함시켜 별도 지불하지 않았다’는 응답이 37.8%(14명), ‘영화의 2차 저작물 작성권 양도나 또는 이용허락 건수 발생 시 작가에게 별도 지불하기로 약정’했다는 응답이 29.7%(11명)였다.

‘별도 지불했다’는 응답과 향후 상황이 발생하면 지불하기로 약정했다는 응답을 합하면, 22명(59.5%)으로 작년과 비교할 때 2차 저작물 작성권에 대해 작가에게 별도의 대가를 지불하는 경우가 다소 증가했다.



〈표 53〉 2차적 저작물 작성권의 양도(이용허락)에 관한 대가 지불 여부 (n=37)

구분	응답수(건)	비중(%)
별도 지불함	11	29.7
별도 지불하지 않음(각본료에 포함)	14	37.8
2차 저작물 작성권 양도 / 이용허락 발생 시 지불하기로 약정	11	29.7
기타	1	2.7
합계	37	100.0

〈그림 25〉 2차적 저작물 작성권의 양도(이용허락)에 관한 대가 지불

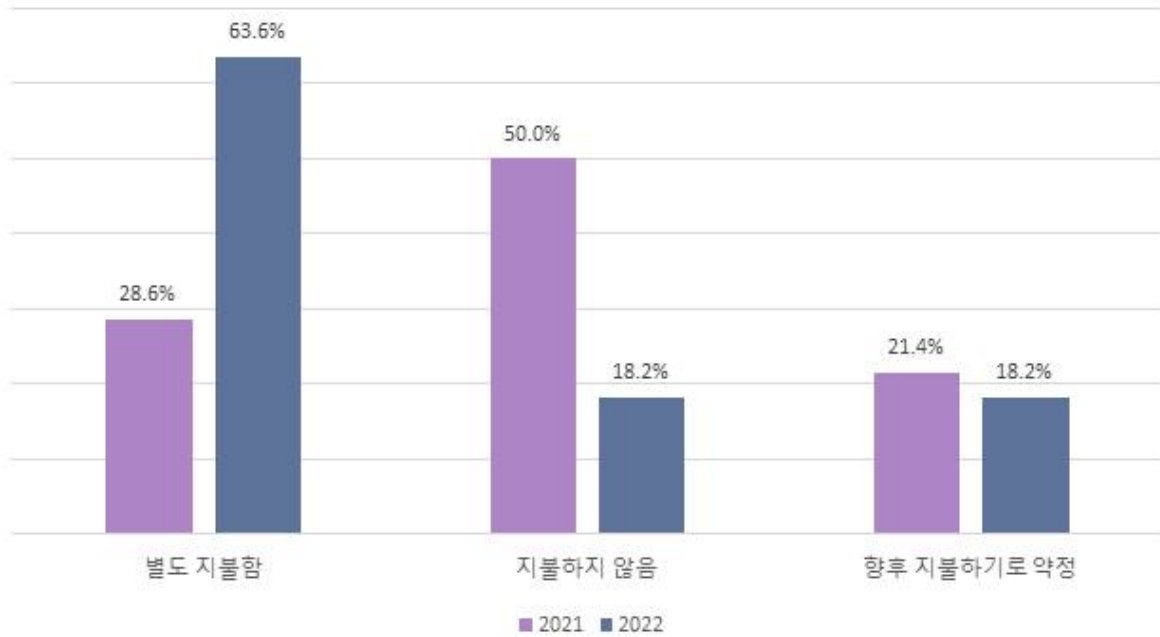


순제작비 30억 이상의 상업영화로 그 대상을 한정해볼 때, 2차적 저작물 작성권의 양도나 이용허락에 관한 대가 지불의 비율은 전체 평균보다 높았다. 구체적으로 살펴보면, ‘별도로 지불하였다’는 응답이 63.6%로 전체 평균 29.7%의 두 배를 훌쩍 넘었다. ‘별도 지불하지 않았다’는 응답은 18.2%에 불과했다. 저예산 영화일수록 2차 저작물 작성을 염두에 두지 않을 가능성이 많아, 그에 대한 대가를 지불하지 않거나, 발생할 경우 지불할 것을 약정한 경우가 많았음을 추측할 수 있다.

2021년 조사에서는 상업영화로 한정하더라도, 2차적 저작물 작성권의 대가를 별도 지불하지 않았다는 응답이 50%였던 것을 생각하면, 상업영화에 있어 2차적 저작물 작성권의 대가와 관련한 계약이 개선되고 있다고 판단할 수 있다.



〈그림 26〉 상업영화(순제작비 30억 이상)의 2차적 저작물 작성권 대가 별도 지불 여부



사) 작가 크레딧의 명시 원칙

시나리오 표준계약서 4종은 크레딧의 명시 방식에 대해 구체적으로 제시하고 있다. 작가가 1인일 때는 ‘단독’으로 명기해야 하며, 병기가 필요한 경우, 병기 여부와 순서에 대해서 ‘제작사’와 ‘작가’의 상호 협의가 필요하다.



표준 영화화 권리 양도/이용허락 계약서

제 8 조 (크레딧)

(1) '제작사'는 '작가'를 "각본 ○○○"라는 크레딧을 단독으로 명기하여야 한다. 다만, "본건 영화"의 모든 프린트 및 광고, 홍보물에 사용되는 관례적인 예외는 제외한다.

(2) 제(1)항에도 불구하고 '제작사'가 "본건 시나리오"를 원안으로 하여 다른 작가와 시나리오 초고를 새로이 작성하는 내용의 각본 계약을 체결하고, "본건 시나리오"가 아닌 다른 작가의 시나리오 초고에 기반을 둔 영화가 제작되어 크레딧을 명기해야 하는 경우, 병기 여부나 그 순서는 '제작사'와 '작가'가 상호 협의하여 결정하며, '제작사'는 촬영 종료 전까지 '작가'에게 결정된 내용을 알려야 한다.

(3) 제(2)항의 크레딧 병기 여부 및 순서와 관련하여, '작가'의 요청이 있을 경우에는 '제작사'는 병기 대상자가 "본건 시나리오"에 기여한 창작적 표현의 분량, 위치, 구체적인 내용을 입증방법(각본계약을 체결한 경우 그 계약서 사본)과 함께 서면으로 제공하여야 한다.

(4) '작가'는 "본건 영화"에서 '작가'에 관한 크레딧을 삭제해 줄 것을 '제작사'에게 서면으로 요구할 수 있으며, '제작사'는 이를 수용하여야 한다. '작가'에 의한 크레딧 삭제 요구는 본 계약에 따른 '작가'에 대한 보상에 영향을 미치지 아니한다.

작가의 크레딧은 저작인격권의 표현으로 작가의 자긍심, 경력관리, 재산권 행사와 밀접하게 연관되어 있는 중요한 사항임에도 불구하고, 작가와 협의 없이 제작사(또는 투자사)에 의한 크레딧에 대한 자의적 해석과 표기가 이뤄지고 있고 작가의 크레딧이 보장받지 못하거나 침해당하는 사례가 빈번³⁶⁾하여, 작가들에게 주요한 불공정 항목으로 꼽혀왔다. 특히 크레딧 문제는 제작사와 투자사, 작가, 감독 등 다자간의 협상과 논의가 필요하므로, 계약서 상의 명기와 더불어 실질적인 실행에 있어 관계 주체들간의 합의 도출 과정이 매우 중요하다고 하겠다.

본 조사에 응한 응답자의 71.4%는 '크레딧의 크기, 위치, 병기 순서에 대해 사전에 작가와 협의, 촬영 종료 전 통보, 이의 제기 절차 등을 계약서에 반영하고 그대로 실행하고 있다'고 답하여, 크레딧의 표기에 있어서는 계약서상, 그리고 실행에 있어 비교적 표준계약서대로 이루어지고 있다고 판단할 수 있다. 소수이기는 하였으나, '작가와의 사전 협의 및 통보 없이 제작자가 기여도를 판단하여 크레딧의 크기, 위치, 병기 순서를 단독으로 결정한다'는 응답도 7.1%(3명)여서, 크레딧의 표기를 제작자 고유의 권한이라 여기는 의견이 여전히 존재함을 알 수 있었다.

36) 시나리오표준계약서 (2015. 10. 20 개정) 주요 조항 해설



〈표 54〉 작가 크레딧의 명기 원칙 (n=42)

구분	응답수(건)	비중(%)
크레딧의 크기, 위치, 병기 순서에 대해 사전에 작가와 협의, 촬영 종료 전 통보, 이의 제기 절차 등을 계약서에 반영하고 그대로 실행	30	71.4
위의 내용을 계약서에서 명시하지는 않았으나, 사전 상호 협의, 촬영 종료 전 통보, 이의 제기 절차를 모두 거치고 있음	3	7.1
작가와의 사전 협의 및 통보 없이 제작자가 기여도를 판단하여 크레딧의 크기, 위치, 병기 순서를 단독으로 결정함	3	7.1
표준계약서에 준하는 합의나 절차 수준은 아니더라도 계약시 합의한대로 크레딧을 명시함	6	14.3
기타	0	0.0
합계	42	100.0

4) 시나리오 표준계약서에 대한 인식 및 개선 방안

본 설문조사에 응한 모든 응답자들을³⁷⁾ 대상으로 현 시나리오 표준계약서의 문제점 및 앞으로 나아가야 할 방향 등에 대한 의견을 물어보았다. 시나리오 표준계약서가 시나리오 작가와 제작사간의 계약 관행 개선 및 저작물에 대한 권리 관계의 이해와 증진에 기여했다고 생각하느냐는 질문에 대해, ‘기여한 바가 매우 크다’는 응답이 20.0%, ‘대체로 기여하였다’가 34.6%, ‘보통’이라는 응답이 38.2%로 긍정적인 평가가 부정 평가를 압도하였으나, 설문의 응답자 대부분이 제작자 및 프로듀서라는 점에서 ‘보통’ 응답이 높았음을 추측할 수 있다.

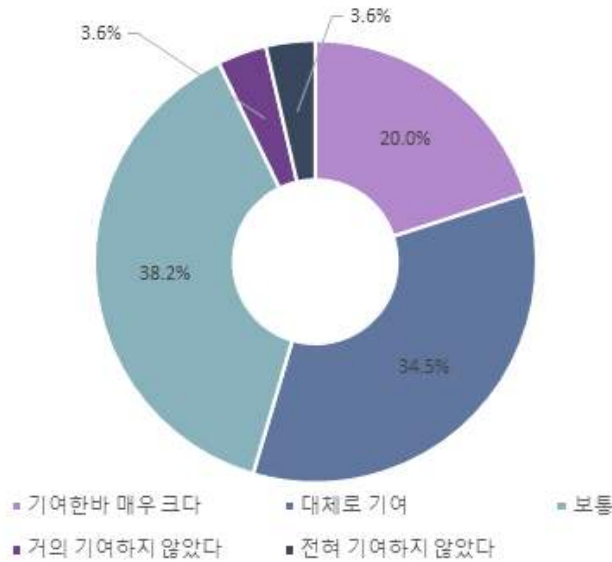
〈표 55〉 시나리오 표준계약서의 기여도 평가 (n=55)

구분	응답수(건)	비중(%)
기여한 바 매우 크다	11	20.0
대체로 기여하였다	19	34.5
보통	21	38.2
거의 기여한 바 없다	2	3.6
전혀 기여하지 않았다	2	3.6

37) 61명이 응답하였으나, (1) 조사응답자의 특성에 해당하는 질문에만 대답하고 응답을 중지한 경우가 6건이 되므로, 본 파트는 전 응답자를 대상으로 설문조사를 실시하였음에도 불구하고, 유효 답변 응답자 수는 55명에 그쳤다.



〈그림 27〉 시나리오 표준계약서의 기여도 평가



시나리오 표준계약서에 대한 평가를 항목별로 보다 구체적으로 살펴보면, 제작자 및 프로듀서가 시나리오 표준계약서에 대해 가지고 있는 문제점 및 향후 보완 방안에 대해 파악할 수 있어, 시나리오 표준계약서의 기여도에 대해 우호적이지 않은 평가의 원인 또한 추측해볼 수 있다.

5점 척도를 이용해 시나리오 표준계약서에 대한 인식을 조사했을 때, 대체적으로는 긍정 평가가 높았으나, 개선되어야 할 점 등에 관해서도 유의미한 의견 개진이 있었다. 예를 들어, 시나리오 표준계약서가 작가의 권리를 크게 신장시켰다는 것에 대해 높은 긍정 평가를 한 것에 비해(‘매우 그렇다’와 ‘그렇다’를 합해 72.7%), 제작자와 작가 모두에게 중립적인 가이드라는 점에 대해서는 ‘보통’ 평가(43.6%)가 높아 제작자 및 프로듀서는 시나리오 표준계약서가 반드시 작가와 제작자 양 주체에게 반드시 중립적인 가이드를 제공하고 있다고 보지 않음을 확인할 수 있었다.

또한 원안이나 원작이 있는 작품에 대해서는 각본 계약서 상에 권리 관계를 반영한 표준계약서가 필요하다는 것에 대해 60%의 응답자가 그렇다고 대답했다.

〈표 56〉 시나리오 표준계약서에 대한 인식 및 개선방안 (5점 척도) (n=55)

구분	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	전혀 아니다
시나리오 작가의 처우 개선 및 저작권자로서의 권리 증진에 기여하였다	20.0% (11명)	52.7% (29명)	21.8% (12명)	3.6% (2명)	1.8% (1명)
제작사와 시나리오 작가 모두의 권리 부여 기준을 제공하는 중립적인 가이드이다.	5.5% (3명)	38.2% (21명)	43.6% (24명)	9.1% (5명)	3.6% (2명)



구분	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	전혀 아니다
저작권의 권리 부여 구분 및 기준에 있어 형평성이 부족하여 계약 주체간의 혼선 및 갈등의 단초가 되고 있다.	5.5% (3명)	25.5% (14명)	43.6% (24명)	21.8% (12명)	3.6% (2명)
'원안'이나 '원작'이 존재하는 각본(집필) 계약에 대한 권리 관계를 반영하여 표준계약서를 변경할 필요가 있다.	12.7% (7명)	47.3% (26명)	34.5% (19명)	3.6% (2명)	1.8% (1명)
시나리오 표준계약서의 사용 확산과 실효를 높이는 방안을 강구해야 한다.	12.7% (7명)	45.5% (25명)	38.2% (21명)	1.8% (1명)	1.8% (1명)

〈그림 28〉 시나리오 표준계약서에 대한 인식 및 개선 방향 (5점 척도)

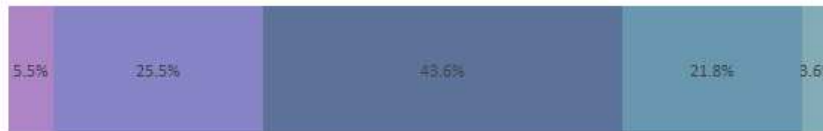
시나리오 작가의 처우
개선 및
저작권가로서의 권리
증진에 기여



제작사와 시나리오
작가 모두의 권리 부여
기준을 제공하는
중립적인 가이드



저작권의 권리 부여에
있어 형평성이 부족,
계약 주체간 혼선 초래



'원안'이나 '원작'이
존재하는 각본 계약에
대한 권리 관계를 반영,
표준계약서를 변경할
것



시나리오표준계약서의
사용 확산을 높이는
방안 강구



그 외 현 시나리오 표준계약서의 개선점으로는 자율적이고 유연적으로 계약서를 쓸 수 있도록 해야 한다는 응답("가이드로 활용하면서 유연하게 적용할 수 있도록 해야 하며, 각색 및 각본 계약을 하고 작업



을 진행했더라도 최종 결과물에 기여한 바가 없거나 적다면 계약 조건을 변경할 수 있어야 한다”, “인센티브 비율과 단계별 각본료에 대한 자율성이 필요하다”)과 “제작사가 자발적이고 적극적으로 표준계약을 사용하도록 하기 위해 제작사 측에 실질적 이점이 있도록 해야 한다”는 응답 등이 있었고, 변화하는 매체 환경에 기반한 표준 계약서의 변화를 촉구하는 의견(“OTT로 갈 경우에는, 작가의 모든 권리를 보장해 주기 어려운 경우가 많다. 특히나 각본 계약 당시에는 어떤 매체로 갈지 알 수 없기 때문에, 이에 관한 표준계약의 변화가 필요하다”)도 있었다.

4. 결론

가. 근로표준계약서 설문 결과

최근 3년은 영화 산업 근로표준계약서가 도입된 이후 주 52시간 근무제의 시행, 코로나 팬데믹의 시작과 이후 거리두기 완화 등 가장 많은 변화가 있었던 시기였다. 제도적·환경적 요소들은 영화 제작 현장에서 평균 제작비 증가로 이어졌다.³⁸⁾ 그럼에도 불구하고 2022년도 근로표준계약서의 실태조사 결과 2022년 조사 대상 작품 기준 65.2%가 근로표준계약서를 사용했고 순제작비 10억 미만의 저예산 영화를 제외한 작품의 경우 96%가 근로표준계약서를 사용하여 근로 계약을 체결하고 있는 것으로 조사되었다.

한 산업 분야에서 표준계약서를 개발하고 보급하는 것은 관행적 계약 체결 행태에서 벗어나 공정한 계약 환경을 통한 근로자의 권리보호에서 나아가 해당 산업 분야에 대한 긍정적인 평가로까지 이어지는 것으로 이는 사용자와 근로자 모두에게 긍정적인 표준계약서의 개발과 보편화가 얼마나 어려운지를 반증하는 것이기도 하다. 이렇게 볼 때 영화산업에서 근로표준계약서가 빠르게 자리 잡고 사용자와 근로자 모두에게 긍정적인 평가를 받는 것은 많은 영화계 종사자들의 노력이 있었기 때문일 것이다.

그러나 여전히 근로표준계약서와 관련된 많은 과제가 남아있다. 메이저 투자 배급사 작품의 제작 현장에서부터 선제적으로 준비해 온 주 52시간 근무제는 근로표준계약서에 따라 영화 제작 현장에서 자리 잡고 있는 것으로 보인다. 남은 과제는 주 52시간 근무제에 따른 임금 보전과 안전한 근로 환경 보장이다. 한편으로 투자배급 및 제작사 측에서는 늘어나는 제작 기간과 제작비의 한계로 인한 작품의 품질 하락을 막고 근로자의 근태상황을 정확하게 체크할 수 있는 시스템의 도입이 필요할 것이다.

실태조사 결과에서도 순제작비가 작은 저예산 영화일수록 근로표준계약서를 통한 계약체결 작품 수가 적어졌으며³⁹⁾, 개선 방안을 묻는 질문에서도 1억 미만의 독립영화에서는 현실적으로 표준계약서에 따른 계약 체결이 어렵다는 의견이 있었다. 근로표준계약서를 사용한 계약이라 하더라도 제작비와 인력 여건에 따라 제작 현장의 차이가 확연한 영화산업의 특수성을 배제할 수는 없을 것이다.

38) “2022년 한국 영화 산업결산 보고서”에 따르면, 2022년 실질개봉작 197편 중 상업영화 36편의 총제작비 총합은 4,483억 원으로 편당 평균 총제작비는 전년 대비(93.9억 원) 30.7억 원 상승한 124.6억 원으로 집계되었고 2022년 실질개봉작 197편 중 독립·예술영화 128편(전체 실질개봉작의 65%)의 총제작비 총합은 463.7억 원으로 편당 평균 총제작비는 전년 대비(3.2억 원) 0.4억 원 상승한 3.6억 원으로 추정되었다. 「2022년 한국 영화산업 결산」, 앞의 보고서, 101면 이하.

39) 실태조사 결과 순제작비 10억 이상 30억 미만 작품의 경우 6.4%, 5억 이상 10억 미만 작품의 경우 14.9%, 1억 이상 5억 미만 작품의 경우 21.2% 그리고 1억 미만의 작품의 경우 10.6%만이 근로 계약시 근로표준계약서를 활용하고 있다.



영화 산업 현장이 가지는 특수성은 주 52시간 근무제 이외에도 많은 부분에서 근로표준계약서의 권고 내용을 다시 살피게 한다. 최근 영화 산업 현장은 다시 포괄임금 방식으로 임금을 지급하고 있는 것으로 실태조사 결과 나타났다. 시간급 임금제를 원칙으로 하는 근로표준계약서에서 스태프의 경력 등 적정한 기본급을 산정하고 법정 연장 근로 수당이 보장될 수 있는 포괄 임금제에 고민이 필요한 시점이다. 이와 함께 적정한 보수를 책정하고 임금 협상을 할 수 있는 시스템이 도입되어야 할 것이다. 이는 근로표준계약서의 개선 사안은 아니지만 근로기준법상 널리 통용되는 임금 산정 기준의 적용이 어렵다면 적절한 임금 항목이 구성되고 임금이 지급될 수 없기 때문이다.⁴⁰⁾

또한 현행 근로표준계약서는 주 52시간 근무제가 도입되기 이전의 근로 환경을 전제로 빈번했던 장시간 영화 촬영 등의 근로 관행에 있어 영화 스태프의 처우 개선을 목적으로 개발되었다. 따라서 주 12시간 초과하는 연장근로에 대한 사용자와 근로자 대표와의 서면 합의 여부, 1일 12시간 초과 근무에 대한 연장근로 수당의 지급에 관한 내용은 현재 근로기준법에 맞게 재조정 되어야 한다. 예를 들어 주 52시간 내, 휴일 보장에 대한 내용이 명시되어야 할 것이다. 이와 함께 탄력적 근로시간제 도입과 이에 따른 법정 근로 조건을 반영하고⁴¹⁾ 임금보전방안과 적정한 휴게시간의 보장에 대한 내용이 포함되어야 할 것이다.

이제 영화는 극장개봉만을 목적으로 제작되지 않는다. OTT에서 개봉을 목적으로 제작되거나 동시에 개봉하기도 하며 극장 개봉을 목적으로 했던 작품이 OTT로 직행하기도 한다. 영화 산업 구조의 변화는 극장을 전제로 하는 수익창출 구조에만 영향을 미치는 것은 아니다. OTT 개봉 목적의 영화나 시리즈물이 많아질수록 영화제작 편수는 변화할 것이고 영화 스태프들이 어쩔 수 없이 OTT에서 제작하는 작품을 선택하는 상황이 지속될 수 있다. 같은 성격의 콘텐츠가 매체에 따라 같은 인력과 같은 작업을 하고 있음에도 근로 조건이 다른 내용의 근로 계약을 체결하게 되는 것이다. 4대 보험의 가입 여부, 근로 시간의 준수와 휴게 및 휴일의 보장은 근로자의 안전과 재해 시 적절한 보상에 직접적인 영향을 준다. 단순히 영화 제작 편수를 늘리기 위한 지원사업이 해결책이 될 수 없다. 영화 산업 분야뿐 아니라 영화 제작 참여자가 근로할 수 있는 모든 제작 환경에 적용될 수 있는 영상물 제작에 통용되는 근로표준계약에 대한 논의가 필요한 시점이다.

나. 시나리오표준계약서 설문 결과

2012년, 영화계의 요청에 의해 최초로 시나리오표준계약서 5종이 마련된 후 10년의 시간이 지났다. 2015년 표준계약서의 실효성을 높이기 위해 <문화산업진흥기본법>에 근거해 개정, 장관 고시되는 등 10

40) 이번 실태조사에서 근로표준계약서 사용 실태와 별도로 진행한 지속가능한 제작환경 마련, 근로자의 처우와 권리 개선의 균형 발전을 위해 해결해야 할 과제에 대한 설문에서도 영화 스태프의 경력 데이터 관리 및 경력 증명제도 마련이 필요하다는 의견이 54.8% 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률에 명시한 표준보수 지침의 조속한 마련이 필요하다는 의견이 27.4%였다.

41) 영화 산업의 경우 사전 준비기간, 프로덕션 기간, 후반작업기간 등 작업 기간 별로 별도의 계약 체결이 가능하고 근로 계약 기간 역시 평균 4개월에 지나지 않는다. 탄력적 근로시간제의 경우 3개월 이내로 체결하고 정산 기간 평균 주 52시간, 1일 8시간을 초과하지 않으면 근로 종료 후 11시간의 휴게시간 보장이나 임금보전 방안이나 근로 환경 개선을 위한 구체적인 내용을 적극적으로 마련하지 않아도 무방하다. 현행 근로기준법에 따르면 3개월 이내의 탄력적 근로시간제의 경우 임금보전방안을 강구하면 족하고 3개월 이상 6개월 미만의 탄력적 근로시간제에 해당할 경우에는 임금보전방안을 고용노동부 장관에게 신고하여야 한다.



여 년의 시간 동안 시나리오표준계약서는 그 내용면에서도, 계약서의 보급·활용 면에서도 창작자의 권리를 보장하는 방향으로 움직이며, 영화 시나리오 작가들이 처해 왔던 불공정 관행들의 개선에 실질적인 기여를 해왔다. 시나리오표준계약서의 활용 실태를 조사하는 방식이 몇 차례 변화하였기 때문에, 10여년의 변화 추이를 정밀히 추적할 수 있는 데이터는 없으나, 이번 조사에서도 알 수 있듯이, 시나리오표준계약서에 대한 이해도, 사용률, 향후의 사용 계획 정도 등은 매년 조금씩 증가하고 있다.

그러나 시나리오표준계약서를 사용했다는 응답자 중 43%가 표준계약서에 기반해 일부 문항을 수정 내지 삭제했다는 응답은 표준계약서를 사용했음을 판단하는 증거를 어디에 둘 것인가, 하는 근본적인 문제를 제기한다. 예를 들어, '시나리오표준계약서의 사용률이 낮은 것은 2차 저작물 조항 때문'⁴²⁾이라는 의견처럼, 이번 조사에서도 2차 저작물 작성 권한을 제작사가 단독으로 보유한 경우가 32.6%였으며, 작가가 공동으로라도 그 권리를 가지고 있는 경우는 절반 정도에 그쳤다. 또한, 2차 저작물 권리를 행사함에 있어 '작가'에게 별도의 대가를 지불한 후 필요한 권리를 양도 또는 이용허락을 받았느냐는 질문에 대해서도 전체 응답자의 37.8%가 각분료에 포함시키고 별도 지불하지 않았다고 답했다. 집필료 또한 투자 유치 이후에 지급하기로 계약했다는 응답이 32.6%였고, 표준계약서가 규정하고 있듯, '집필 결정 통보 후 10일 이내 지급'을 명시해, 시나리오 최종고의 작업 이전에 지급하도록 작성했다는 응답은 2건에 그쳤다. 시나리오표준계약서 적용에 있어 조항의 자율성과 유연성이 필요하다는 몇몇 응답자들의 의견은 변화하는 환경 변화를 생각할 때 귀담아 들을 필요가 있음에도 불구하고, '표준'을 벗어나는 예외 조항들을 어디까지 허용할 수 있는지, 주요 조항을 수정 내지 삭제한 계약서를 표준계약서로 분류할 수 있을지에 대한 논의의 필요로 한다.

더군다나 팬데믹 이후 OTT 플랫폼 사업자 중심으로 미디어 생태계가 변화하면서, 영화 산업 내에서 서서히 신장되어 가던 창작자 권리 보호의 인식은 새로운 전기를 맞게 되었다. OTT 산업 내에 영화 제작 현장의 관행과 방송 드라마 제작의 관행이 혼종되면서, 비영화적 관행이 영화 제작 현장에 역으로 영향을 미치고 영화 산업에 안착하기 시작한 노동 관련 제도가 사용자 주도로 급격히 허물어지기 시작⁴³⁾했음을 이미 기존 연구들은 지적하고 있다. 2차 저작물 작성권에 관한 권한이나 시나리오의 집필 단계별 집필료 지급 조항, 수익 지분 인정 등과 관련하여 시나리오표준계약서가 규정하고 있는 주요 조항들이 거대 플랫폼 사업자들이 투자배급하는 영화들에게서 어떻게 적용되는지 그 추이를 정밀히 조사해 나갈 필요가 있다.

42) 김병인, 시나리오표준계약서 도입 4년, 여전히 갈 길이 멀다, <저작권 문화> 295호, 2019년 3월호, 8-9페이지

43) 권현지 외, 영화와 OTT 영상물 제작인력의 근로환경 연구, 영화진흥위원회, 2023, 52-53쪽



참 고 문 헌

보고서

- 권현지 외, 「영화와 OTT 영상물 제작인력의 근로환경 연구」, 영화진흥위원회, 2023.
- 김병인, 시나리오표준계약서 도입 4년, 여전히 갈 길이 멀다, 「저작권 문화」 295호, 2019.
- 신다영 외, 「2021년 영화 분야 표준계약서 활용 실태조사」 KOFIC 현안보고 2023-04, 영화진흥위원회, 2023.03.30.
- 영화진흥위원회, 「2022년 한국 영화산업 결산」, KOFIC연구 2023-03, 영화진흥위원회, 2023.
- 이종수 외, 「2022년 영화 스태프 근로환경 실태조사」, KOFIC 연구 2023-10, 영화진흥위원회, 2023.07.17.

kofic 영화진흥위원회