



## 제5부 국내·외 애니메이션 정책 동향

---

제1장 국내 애니메이션산업 정책 및 법제도 동향

제2장 국내 애니메이션산업 지원현황

제3장 해외 애니메이션산업 정책지원 동향

# 제1장 국내 애니메이션산업 정책 및 법제도 동향

2008년 11월 [애니메이션 중장기 발전 전략]이 발효되고서 1년 6개월 정도의 시간이 지났다. 그 동안 애니메이션산업은 급변하는 세계시장에 맞추어 나가기 위하여 끊임 없는 해외협력과 진출을 도모하고 우수한 콘텐츠를 만들기 위하여 우수 전문 인력 양성을 위한 지원 정책과 더불어 제작자 스스로 발전을 위하여 거듭 노력 하고 있다. 이는 애니메이션산업이 가지는 상업적 매력과 더불어 특수한 시장 상황에서 살아남기 위한 것이다. 타 산업과 달리 미디어매체에서 오락매체 상품까지 다양한 경쟁 상대가 있다는 것은, 그만큼 다양한 시장에 진출 할 수 있고 다양한 수입원을 창출 할 수 있다는 이야기 일 것이다. [애니메이션 중장기 발전전략]이 잘 실행 될 수 있도록 정부와 산업군에 있는 제작·유통사 모두 힘을 합쳐야 하겠다.

## 제1절 정책 동향

### 1. 문화체육관광부 2009년 애니메이션정책 추진 기본방향

국내 애니메이션산업이 하청산업에서 창작산업으로 진행되면서, 고부가가치 사업들을 실행 할 수 있게 되었다. 캐릭터 라이선싱 사업과 OSMU 전략 등 사업 다각화로 애니메이션산업이 떠오르게 되었다. 해외 진출과 연계하여 작품의 질적 양적 성장을 이루었고, 관련 사업에 대한 제작기술 또한 한층 높아지게 되었다. 하지만 국내 시장의 침체로 수익 창출이 어렵게 되었고, 국내 방송사의 편성 제약은 애니메이션의 미디

어 유통 환경의 열악한 상황을 더욱 어렵게 만들고 있다. 이에 대하여 문화체육관광부는 국내 애니메이션의 제한적인 시장의 한계를 극복하기 위하여 다양한 노력을 하고 있다. 국내 제작사가 어려워하는 것 중에 하나인 해외 배급망 강화와 판권 수출 그리고 공동제작 등에 대한 지원과 함께 다양한 수익을 낼 수 있게 부가 사업을 연계하여 주고 있다. 국내 애니메이션산업은 다양한 지원을 통하여 산업 스스로 원활하게 움직여 애니메이션산업의 성공과 확장을 이루는 것이 문화체육관광부의 애니메이션 정책 추진기본 방향이라 하겠다.

**표 5-1-1 문화체육관광부의 애니메이션 정책 추진 기본 방향**

1. 안정적 투자재원 확보	
애니메이션 전문 펀드 결성 및 효율적 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 애니메이션 전문펀드가 무리한 담보 없이 운영되도록 모태펀드 운용 점검 강화</li> <li>• 공익성격의 기금신설을 통해 애니메이션산업에 대한 보다 적극적인 지원 검토</li> <li>• 어린이집서 및 콘텐츠 정체성 관점에서 방송사들의 애니메이션 투자확대 유도</li> </ul>
특수목적회사(SPC)도입	애니메이션펀드 결성 확대, 기금 조성, 방송사의 애니메이션 투자확대 등을 통해 투자가 활성화되면 SPC제도의 활용도 제고 및 투자투명성 제고 가능 기대
2. 기술개발 및 창작 인프라 조성	
글로벌 애니메이션 시나리오 기획 및 기획 시스템 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 파일럿제작지원 사업을 통한 성공 가능성 있는 시나리오 발굴 확대</li> <li>• 시나리오 기획에 대한 전문가 컨설팅을 통해 피드백 강화 및 산학연계 제고</li> </ul>
우수파일럿 제작지원	우수파일럿이 본편 제작 및 글로벌 마케팅에 필요한 국제 파트너 및 투자유치를 할 수 있도록 우수 프로그램에 대한 지속 지원 시스템 도입
애니메이션 제작스튜디오 운영	3개월 일몰사업 평가 결과, 공공성·효과성이 탁월, 향후 산학연계활성화 프로그램으로 업그레이드하여 스튜디오 시설·장비 승계 사용
애니메이션 핵심기술개발	애니메이션제작 핵심기술 확보로 산업 경쟁력 강화 지속
3. 우수 전문 인력 양성	
기획 및 마케팅 인력 집중육성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창작 애니메이션제작을 선도할 핵심 고급인력 양성 지속</li> <li>• 해외거장마스터클래스 운영 등 핵심 문화기술 프로그램 추진</li> </ul>
산업 현장인력 재교육 및 역량강화 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 산학이 모두 호응하는 산학연계프로그램 적극 개발</li> <li>• 인력양성사업의 일반성과 특수성을 동시에 고안하는 사업 확대</li> </ul>
4. 해외진출 확대 및 협력 강화	
해외전시마켓 참가지원	중동, CIS, 동유럽, 남미 등 신 시장 개척을 통한 지속적인 해외 수요 창출
글로벌 애니메이션 프로젝트 발굴지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국을 대표하는 글로벌문화콘텐츠 발굴로 문화산업 대표 성공사례 발굴 지속</li> <li>• TV시리즈 애니메이션 뿐 아니라 극장용 애니메이션에 대한 제작 지원 확대</li> </ul>
국가 간 공동제작 협력모델 구축	국제 공동제작 체결을 위한 선결과제로 공동제작에 대한 세제지원, 국산물 판정 기준 표준화 등 국내 제도 개선을 위한 조치 이행
5. 애니메이션 저변 확대 및 법제도 개선	
인식제고 및 저변 확대	국산 애니메이션에 대한 긍정적인 인식 확산과 국산 창작애니메이션에 대한 관심 증대를 위해 우수 창작애니메이션 상설상영 및 페스티벌 지원 확대
창작 애니메이션 배급·마케팅 활성화	국산 애니메이션 배급환경의 적극적 개선을 위해 애니메이션 업계와 방송 업계 간 협의체 마련, 산학연계 강화 등 지속 추진
방송총량제의 효율적 시행 지원	'아동용콘텐츠제작기금(가칭)' 등을 마련, 애니메이션 총량제의 효율적인 시행을 위한 장치 마련 추진

출처 : 문화체육관광부, 「애니메이션 중장기 발전 전략」, 2008.11.

## 2. 애니메이션 중장기 발전전략 2009~2010년 애니메이션산업 적용

### 1) 안정적 투자재원 확보

애니메이션산업은 타 산업에 비하여 산업의 제작에서 수입을 얻는 데까지 걸리는 시간이 상당히 긴 편이다. 그렇기 때문에 상대적으로 많은 재원이 필요로 하게 된다. 하지만, 국내 여건상 안정적으로 재원을 운영하기란 쉽지 않은 상황이다. 이를 위하여 정책적으로 안정적 투자재원 확보를 위한 노력을 하고 있다. [애니메이션 전문펀드를 결성하고 효율적 운영]을 도모하고 있다. 세부사항으로 모태펀드 운용 점검 강화를 통하여 애니메이션 전문펀드가 무리한 담보 없이 운영되도록 하였다. 또한, 공익성격의 기금신설을 통해 애니메이션산업에 대한 보다 적극적인 지원을 검토 지원하여 방송사들의 애니메이션 투자확대 유도를 정책으로 설정하였다. 하지만, 중국의 지원 정책에 비하여 재원이 적은 우리로서는 재원 대비 지원이 어려운 실정기에 해외와 연계된 지원 정책이 현재로서는 가장 큰 안정적 투자재원 확보의 길이라 할 수 있겠다.

### 2) 해외진출 확대 및 협력 강화

국내의 애니메이션산업은 아직 스스로 원활히 돌아가는 수준까지는 이르지 못하였다. 이를 위한 가장 좋은 방법은 국내 제작사와 해외 제작사 및 방송사 투자자사와 연결되어 스스로 일어 설 수 있게 도와주는 것이다. 이와 관련해 정부는 [해외진출 확대 및 협력 강화] 정책을 세우게 되었다. 정책의 세부 사항으로는 해외전시마켓 참가 지원을 유도하여 신 시장 개척을 통한 지속적인 해외 수요창출을 만들고, 새로운 창작 애니메이션 마케팅·유통 배급을 통하여 해외협력업체의 연계를 증대하려한다. 협력 확대와 새로운 시장 개척으로 얻은 수입은 안정적인 재정 확보로 이어져 콘텐츠 개발에 재투자를 할 수 있도록 하는 것이 이 정책의 핵심이다. 해외협력을 할 때에 해외의 입장에서는 애니메이션의 창작성과 함께 국내 제작사의 기획·제작능력을 중요하게 생각한다. 그렇기에 기술개발과 우수 전문 인력 양성에 지원정책이 필요하다.

### 3) 우수 전문 인력 양성

애니메이션산업이 하청사업에서 창작사업으로 전환되면서 기획력과 마케팅 능력의 부재가 중요한 문제점으로 대두되었다. 하청사업에서는 필요하지 않았던, 그래서 무관심의 대상이었던 기획과 마케팅 파트가 창작사업에서는 중요한 직업군으로 성장한 것이다. 기획의 핵심인 우수한 스토리텔링과, 마케팅의 핵심인 해외시장 유통망 개척과 해외협력 유도 등이 애니메이션산업에 중요한 이슈가 된 것이다. 그로 인하여 정책적으로 [우수 전문 인력 양성]에 있어 기획 및 마케팅 인력 양성에 대한 정책을 세우게 되었다. 그리고 창작 애니메이션제작을 선도할 핵심 고급인력의 양성을 지속하며, 이를 위해 핵심 문화기술 프로그램 등을 계획하였다. 산업현장 인력 재교육 및 역량강화

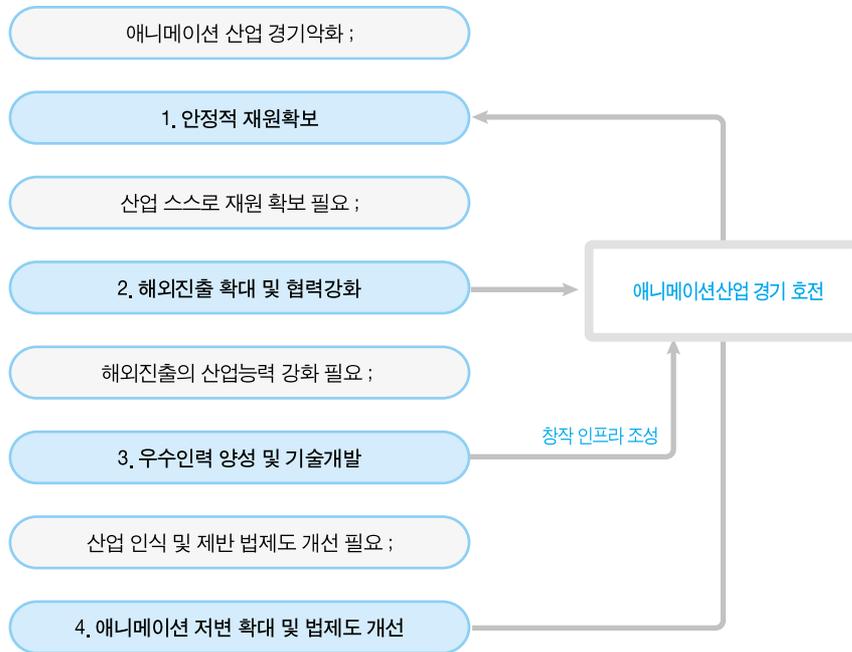
를 통하여 애니메이션산업 종사자의 전문성을 높이고 해외시장과의 경쟁 및 협력에 있어 좋은 성과를 올릴 수 있도록 계획하고 있다.

#### 4) 기술 개발 및 창작 인프라 조성

전문 인력을 토대로 창작 기술과 제작 인프라 조성을 위한 정책을 세웠다. 글로벌 애니메이션 시나리오기획 및 기획 시스템 구축을 하며 우수 파일럿의 경우 제작지원을 하고 제작지원에 따라 제작스튜디오까지 운영 지원하도록 하였다. 또한 애니메이션 핵심기술 확보를 통해 창작의 퀄리티를 높이는데 주력하고 있으며, 특히 시나리오 부분에 있어 그 중요성이 대두되었다. 세계 애니메이션 성공사례의 공통점이 스토리에 있음을 파악하고 이에 대한 전문가 컨설팅을 통한 피드백과 산학연계를 통하여 시나리오 기획에 대한 전문성을 높이려 한다. 특히, 3D애니메이션 제작기법이 2009년 2010년의 세계 애니메이션산업과 영화산업에 화두가 되면서 3D애니메이션 기술 및 더 나아가 체험형 4D애니메이션 제작기법 등 다양한 기법이 연구 할 수 있도록 정책을 세웠다. 이 모든 것에 대하여 마지막으로 필요한 것이 [인식 개선과 법제도 개선]이다.

#### 5) 애니메이션 저변 확대 및 법제도 개선

애니메이션산업이 침체된 상황에서 제작사도 투자자도 산업전망에 대하여 부정적 인식을 할 수 밖에 없을 것이다. 그렇기에 더더욱 애니메이션산업의 가능성을 보며 인식의 전환을 위한 노력을 정책으로 세웠다. 국내 애니메이션의 대한 긍정적 인식의 확산과 관심 증대를 위해 지속적으로 상설 상영 하며 페스티벌 지원을 통한 산업의 활성화를 도모하려 한다. 또한 국내 애니메이션배급 환경의 적극적 개선을 위하여 애니메이션업계와 방송업계 간 협의체 마련, 산학연계 강화 등을 지속 추진 계획 하였다. 그리고 방송총량제의 효율적 시행 지원을 위하여 산학과 정부의 지속적인 의견 조율과 정책대안 마련을 계획 진행하고 있다.



출처: 문화체육관광부 [애니메이션 중장기 발전 전략] 2008.11 재구성

## 제2절 법제도 동향

애니메이션산업과 관련된 법률은 크게 애니메이션산업을 진흥하는 법률, 관련권리를 보호하는 법률, 그리고 이를 규제하는 법률로 나눌 수 있다. 예를 들어 애니메이션 산업은 문화산업진흥기본법등에 의하여 진흥되고 저작권법의 보호대상이 될 수 있다. 한편, 청소년보호법 및 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 등을 통해 규제를 받는다.

### 1. 진흥목적의 법 제도

#### 1) 문화산업진흥기본법

문화산업진흥기본법은 문화산업이 국가의 주요 전략산업으로 부각됨에 따라 그간 개별 법제에 의하여 부분적으로 이루어졌던 지원으로는 미흡하기 때문에 문화산업의 지원 및 진흥에 관한 기본법을 제정해 문화산업발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화

함으로써 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민경제의 발전에 이바지하기 위하여 제정되었다. 본 법은 제1조 ‘목적’ 규정에서 ‘문화산업의 지원 및 육성에 필요한 사항을 정하여 문화산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민경제의 발전에 이바지함을 목적’으로 하고 있음을 밝히고 있으며, 이와 관련하여 다양한 지원 내용을 마련하고 있다. 주의하여야 할 것은 문화상품을 통하여 경제적 부가가치를 창출하는 문화산업의 지원을 목적으로 하는 법률이라는 점이다. 즉 문화 내지 문화예술을 진흥하는 목적이라기보다는 경제적인 가치를 가지는 문화산업을 육성·지원함으로써 국민경제 발전에 이바지함을 목적으로 한다.

## 2) 콘텐츠산업진흥법

이 법은 2002년 제정된 「온라인 디지털콘텐츠산업 발전법」이 2010년 5월 19일 전면 개정됨에 따라 법률의 명칭이 「콘텐츠산업진흥법」으로 바뀐 것이다. 이 법은 콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하여 국민생활의 향상과 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 한다. 동법은 콘텐츠, 콘텐츠산업, 콘텐츠제작자 등에 대하여 정의하고 있다. 콘텐츠산업진흥과 관련하여서 범정부적인 콘텐츠산업 진흥체계를 정립하기 위하여 국무총리 소속으로 “콘텐츠산업진흥위원회”를 설치하고, 콘텐츠산업진흥을 위하여 3년마다 중·장기 기본계획을 수립하도록 하고 있다. 또한 콘텐츠 제작의 활성화를 비롯하여 콘텐츠의 유통 합리화를 위하여 콘텐츠 거래사실 인증사업의 추진·콘텐츠제공서비스의 품질인증에 대하여 규정하였으며, 콘텐츠 식별체계와 관련하여서는 독립조항으로 재편하였다. 문화체육관광부장관이 콘텐츠산업 유통환경의 현황분석과 평가를 할 수 있는 등 콘텐츠 유통사업자 등의 공정한 유통환경 조성을 통한 제작자 보호를 위한 조항이 개선되어 정보통신망사업자가 중립적이고 공정하게 콘텐츠를 유통서비스 할 수 있도록 하였다. 이용자의 권익 보호를 위해서는 이용자 보호를 위한 각종 사업의 실시, 청약철회, 이용자보호지침의 제정 등에 대하여 관련 규정을 두고 있다. 한편, 콘텐츠사업자 간, 콘텐츠사업자와 이용자 간, 이용자와 이용자 간의 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁을 조정하기 위한 “콘텐츠분쟁조정위원회”에 대한 설치 근거규정을 마련하였으며, 분쟁조정 효력은 재판상 화해와 같은 효력을 가지도록 규정하였다.

## 3) 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률

영화와 비디오물은 동일한 내용의 영상물임에도 불구하고, 영화진흥법과 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률의 각기 다른 법률에서 규율하고 있었다. 기존 오프라인의 제작·유통 등에 기반을 둔 매체별 구분에 따른 규율은 디지털 및 온라인 기술발달에 따른 영상매체의 융합 및 다양화현상에 적절히 대응하기 어려웠다. 영화와 비디오물을 포괄하는 통합입법을 통해 문화콘텐츠산업의 발달에 따른 새로운 규제와 진흥의 기

들이 마련되었다. 비디오물 정의규정 확대를 통해 오프라인 유통규제 정책에서 탈피, VOD 등 온라인 전송을 포함시킨 종합적인 영상진흥정책 수립 가능하게 되었다.

동법에서 애니메이션(animation)영화라 함은 '실물의 세계 또는 상상의 세계를 가공하여 현실과 유사한 동적 감각을 느낄 수 있도록 인력 또는 기술력을 이용하여 표현한 영화'라고 정의하고 있다. 영화 및 비디오물 정의규정이 정비되어 주문형 형태 비디오물(VOD)도 디지털방식으로 압축 저장되어 복제가 용이한 점 등 비디오물의 특성을 가지고 있으므로 비디오물에 포함시키고, '비디오물 시청 제공업'의 일종으로 '온라인 비디오물 시청 제공업'을 신설하였다. 그리고 공동제작영화의 한국영화 사전 인정제도를 도입하였다. 공동제작영화를 제작하고자 하는 자는 대통령령이 정하는 요건을 갖추어 영화진흥위원회에 신고하도록 하고, 영화진흥위원회는 공동제작영화의 신고 접수 후, 제작 전에 한국영화 인정여부를 결정하고, 제작 완료 후 한국영화 인정 여부를 취소할 수 있게 하였다. 그리고 외국영화의 수입 추천 제도를 폐지하였다. 또한 한국영화에 비해 보존 우선순위가 낮은 외국 영화의 의무 제출제도를 폐지하고 자율제출제도로 영화필름 제출제도를 개선하였다. 그리고 영화관입장권통합전산망 사업의 조기 정착을 위해 영화진흥위원회가 운영하는 영화관입장권통합전산망에 참여한 영화상영관 경영자에 대해서는 영화 상영 신고 의무를 면제하도록 하였다. 현행 영상물등급위원회는 영화·비디오물·게임의 사전등급심의와, 음반·공연 등의 사후관리를 담당하고 있으나, 영화와 비디오물의 등급심의만 담당토록 하여, 영상물등급위원회의 정체성, 위상을 정립하고 전문성 확보하였다. 영상물등급위원회의 등급심의 대상 축소에 따른 위원수를 축소 조정('15인 이내'에서 '9인 이내')하고, 영상물등급위원회의 공정성 제고위해 위원의 제척과 기피 조항 신설을 통해 영상물등급위원회의 심의 대상 정비와 함께 공정성 제고 위한 제도를 마련하였다.

#### 4) 방송법

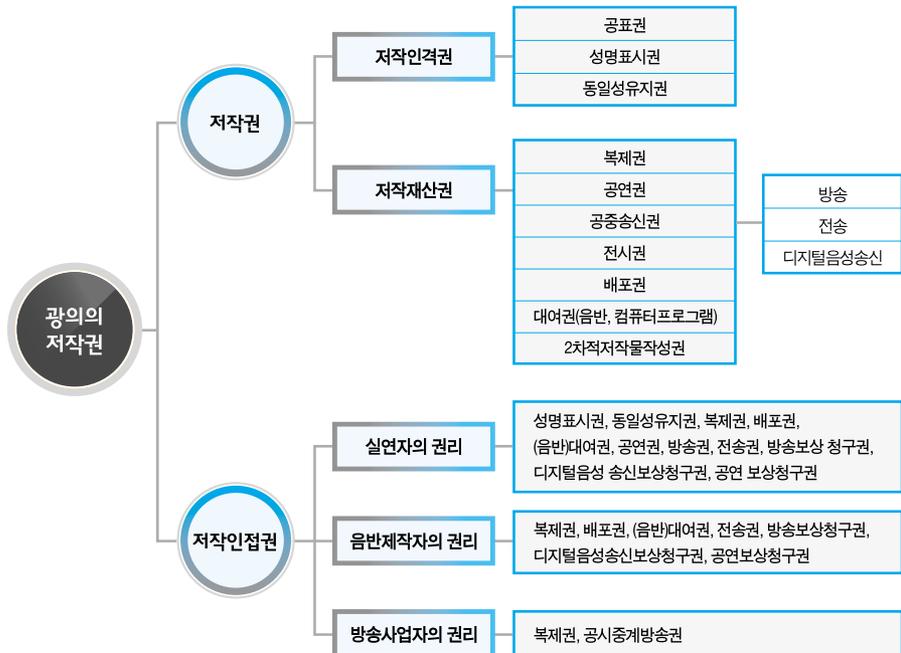
방송과 통신이 융합되고 있는 현상을 효율적으로 규율하기 위하여 2004년 방송법이 개정되었다. 개정법에서는 방송의 정의를 방송과 통신의 융합 환경 및 디지털환경에 적합하게 '전기통신설비를 이용하여 공중에게 방송프로그램, 데이터, 방송프로그램 또는 데이터에 부수하는 영상·음성·음향 및 이들의 조합으로 이루어진 내용물을 제공하는 것'으로 조정하고, 신규 방송서비스로 데이터방송, 멀티미디어방송의 도입 근거규정을 마련하였다. 그리고 별정방송사업의 개념을 신설하여 방송망과 통신망의 결합을 통해서 공중에게 방송프로그램을 송신하는 사업자 등을 방송법의 규율범위 이내에 포함시켜 방송사업자 간 공정경쟁을 도모하도록 하였다. 또한 대기업의 소유제한과 투자제한, 외국인의 투자제한을 규정하고 있다.

## 2. 보호목적의 법 제도

### 1) 저작권법

저작권법은 창작행위에 대한 보호체계를 형성해온 것이었기 때문에 창작성 있는 콘텐츠 제작자들의 보호법제의 근간이라고 볼 수 있을 것이다. 다만, 저작권법은 '창작성' 있는 저작물만을 보호 대상으로 하므로 원칙적으로 창작성이 없는 비저작물 또는 저작권법상의 보호기간이 만료된 저작물의 경우는 동법의 보호대상이 되지 못하는 한계가 있었다. 이에 따라 2003년 개정 저작권법에서는 창작성 보호의 예외로서 데이터베이스 제작자에게 복제·배포·방송 및 전송권을 5년간 부여함과 동시에 온라인 서비스제공자(OSP)의 책임, WIPO 저작권조약을 수용한 기술보호조치와 권리관리정보의 보호 등이 정비되었다. 아울러 2004년 개정저작권법에서는 실연자 및 음반제작자에게 전송권이 부여되었다. 또한 창작성 없는 데이터베이스의 보호를 저작권법의 보호범위로 포함시킨 것은 저작권법이 투자보호법으로서의 성격도 지니게 되었다.

그림 5-1-2 저작권 개요



### 2) 부정경쟁방지법

타인과 주지 저명한 상표나 상호, 성명 등을 무단으로 사용하는 경우에는 '부정경쟁 방지 및 영업비밀보호에 관한 법률' (이하 '부정경쟁방지법' 이라 함)상 부정경쟁행위에

해당할 수 있다. 그러나 부정경쟁방지법은 개별적인 부정경쟁행위를 나열함으로써 열거적으로 규제하고 있기 때문에 여기에 해당하지 않을 경우에는 위법행위라 보기 어렵다.

또한 특허 등을 통하여 공개하지 않은 기업의 내부적인 비밀을 영업비밀이라고 한다. 영업비밀로 보호받기 위해서는 몇 가지 요건을 구비하여야 한다. 첫째, 공연히 알려져 있지 아니한 정보이어야 한다. 둘째, 정보를 비밀로 유지하기 위하여 합리적인 노력을 하였어야 한다. 셋째, 정보자체가 영업활동에 유용한 기술상 또는 경영상 정보이어야 한다. 따라서 부정경쟁방지법상 영업비밀이기 위해서는 위의 세 가지 요건을 갖춘 경우에만 보호될 수 있는 가치를 가진다. 만약 공개된 것이라고 한다면, 부정경쟁방지법상 보호받을 수 있는 영업비밀이 아니기 때문이다.

### 3) 디자인보호법

디자인보호법상 디자인이란 장식적인 형태(형상, 모양, 색채 또는 이들의 결합)가 표현된 물품을 의미한다. 현대사회에서는 디자인이 좋은 상품이 소비자들의 시각적인 흥미를 유발하여 그 상품의 소비를 증가시킨다. 이는 '신규성', '창작성'이 높은 디자인에 대해서는 그 디자인이 표현된 물품에 대해 일정한 권리로 보호해주어야 할 필요성이 있음을 의미하는데 이러한 미적 창작에 부여된 권리를 디자인권이라 부른다. 디자인도 발명이나 고안처럼 인간의 정신적인 창작물 중의 하나로 출원되어 등록될 경우에는 제3자의 실시를 금지할 수 있는 독점배타권이 발생한다.

디자인보호법은 디자인을 물품(물품의 부분 및 글자체를 포함한다)의 형상, 모양, 색채 또는 이들의 조합으로서 시각을 통하여 미감을 일으키게 하는 것이라고 정의하고 있다. 이러한 정의규정으로부터 '물품성,' '형태성,' '시각성,' 및 '심미성'이라는 디자인의 성립요건이 도출된다. 먼저, 디자인보호법상 디자인은 물품(원칙으로 독립 거래의 대상이 되는 유체동산)을 떠나서는 존재할 수 없다. 이러한 물품과의 불가분적 관계를 디자인의 '물품성'이라 한다. 또한 디자인은 형상, 모양, 색채 또는 이들의 결합에 의해 이뤄져야 하는데 이를 '형태성'이라 하며, '시각성'이란 디자인이 사람의 육안으로 식별이 가능한 것이어야 한다는 의미이다. 그리고 디자인은 미감을 일으킬 수 있는 것이어야 하며, 이를 '심미성'이라 한다. 한편, 부분 디자인 및 한 벌의 물품의 디자인도 보호대상이 되며, 특허청 실무에 의하면 동적 디자인(예, 움직이는 장난감)도 포함된다. '부분 디자인'은 그 자체 독립해서 거래될 수 없는 물품 일부분의 형태인 경우라도 물품명을 독립 거래대상이 되는 전체 물품명으로 기재하고, 해당 부분 이위를 점선으로 기재한 도면을 제출함으로써 등록받을 수 있다. '한 벌의 물품의 디자인'이란, 지식경제부령이 정한 것으로서 2개 이상의 물품이 한 벌의 물품으로 동시에 사용되는 경우 당해 한 벌의 물품의 디자인이 한 벌 전체로서 통일성이 있는 때에는 하나의 디자인으로 디자인등록을 받을 수 있다. 또한 특허청은 아이콘 등 화상 디자인에 대하여는 부분 디자인으로서의 물품성을 인정하고 있다.

#### 4) 콘텐츠산업진흥법

콘텐츠산업진흥법은 콘텐츠산업진흥을 위한 법률이기도 하지만 콘텐츠제작자 보호를 위한 특별규정을 두고 있다는 점에서 보호법적인 성격도 가진다. 콘텐츠제작자의 보호를 위하여는 콘텐츠제작자가 상당한 노력으로 제작한 콘텐츠를 콘텐츠 또는 그 포장에 제작연월일, 제작자명 및 이 법에 따라 보호받는다라는 사실을 표시한 경우 5년간 보호되며(제37조 제1항), 그 콘텐츠의 전부 또는 상당한 부분을 경쟁사업자가 무단으로 복제·배포·방송·전송하여 영업상 이익을 침해하지 못하도록 하고 있다. 또한 콘텐츠의 불법복제 등을 방지하기 위해 적용한 기술적보호조치를 무력화하는 기술·서비스·장치의 제조·제공·수입 등을 금지하고 있다(제37조 제2항). 이를 위반한 자는 1년 이하의 징역 또는 2천만 원 이하의 벌금에 처하도록 하고 있으며, 이는 친고죄이다(제40조). 콘텐츠제작자가 「저작권법」의 보호를 받는 경우에는 「저작권법」이 우선 적용된다(제4조).

### 3. 규제목적의 법 제도

#### 1) 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률

영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률은 영화 및 비디오 산업육성을 위한 진흥사항 이외에 영화 및 비디오가 지니고 있는 대중성으로 인하여 일반공중에게 미치는 부정적인 효과를 규제하고 위한 행정규제적 내용들이 다수 포함되어 있어 진흥법의 성격과 행정규제법 성격을 동시에 지니고 있다.

특히 등급분류와 관련해 2008년 헌법재판소가 지적한 명확성의 원칙, 위임형식 문제를 보완하였다. 이에 따라 '제한상영가 영화' 등급의 내용을 법률에 명확히 규정하였다(법 제29조 제2항 제5호).

1. 전체 관람가: 모든 연령에 해당하는 자가 관람할 수 있는 영화
2. 12세 이상 관람가: 12세 이상의 자가 관람할 수 있는 영화
3. 15세 이상 관람가: 15세 이상의 자가 관람할 수 있는 영화
4. 청소년 관람불가: 청소년은 관람할 수 없는 영화
5. 제한상영가: 선정성·폭력성·사회적 행위 등의 표현이 과도하여 인간의 보편적 존엄, 사회적 가치, 선량한 풍속 또는 국민 정서를 현저하게 해할 우려가 있어 상영 및 광고·선전에 일정한 제한이 필요한 영화

한편, 영화 상영등급 분류기준의 대강을 법률에 직접 규정하고, 그 구체적인 분류기준은 현행 영상물등급위원회규정에서 대통령령으로 정하도록 하였다. 다시 말하면, 구법에서는 제한상영가의 기준을 행정규칙에 불과한 영상물등급위원회 규정으로 정하도록 명시적으로 위임하고 있다. 이는 헌법이 행정입법위임의 형식으로 대통령

령, 총리령, 부령으로만 인정하고 있는 점에서 위임입법의 형식 위배라는 지적을 반영한 것이라는 의미이다. 제한상영가의 분류기준은 다음을 고려하여 정하도록 하고 있다(법 제29조 제7항).

1. 「대한민국헌법」의 민주적 기본질서의 유지와 인권존중에 관한 사항
2. 건전한 가정생활과 아동 및 청소년 보호에 관한 사항
3. 사회윤리의 존중에 관한 사항
4. 국가정체성 및 외교관계의 유지에 관한 사항
5. 주제 및 내용의 폭력성·선정성·반사회적 행위 등에 관한 사항
6. 인간의 보편적 존엄과 사회적 가치, 선량한 풍속 및 국민정서에 관한 사항

헌법재판소는 2008년 비디오물의 등급보류제도가 사전검열에 해당한다고 하여 위헌결정을 내렸다. 그간 등급보류제도는 보류횟수의 제한 없이 무한정 가능한 구조이어서 신청인의 입장에서는 등급보류가 표현물에 대한 수정요구로 받아들일 소지가 있는 등으로 하여 사실상 등급분류의 거부라는 비판이 있었다. 이에 따라 2009년 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률을 개정하여 비디오물의 등급분류 보류제를 폐지하고 '제한 관람가 비디오물' 등급을 신설하되, 청소년 보호를 위하여 시청제공, 광고·선전 등에 관하여 일정한 제한을 하도록 하였다(법 제50조 제3항 제5호, 제53조의2, 제62조 제4호 등). 등급은 다음과 같이 분류된다(법 제50조 제3항).

1. 전체 관람가: 모든 연령의 자가 시청할 수 있는 비디오물
2. 12세 이상 관람가: 12세 이상의 자가 시청할 수 있는 비디오물
3. 15세 이상 관람가: 15세 이상의 자가 시청할 수 있는 비디오물
4. 청소년관람불가: 청소년은 시청할 수 없는 비디오물
5. 제한 관람가: 선정성·폭력성·사회적 행위 등의 표현이 과도하여 인간의 보편적 존엄, 사회적 가치, 선량한 풍속 또는 국민 정서를 현저하게 해할 우려가 있어 시청제공·유통 등에 일정한 제한이 필요한 비디오물

제한관람과 비디오물은 '제한관람가비디오물소극장'에서만 시청이 제공된다. 제한관람가 비디오물소극장에서는 제한관람가 등급 이외에 다른 등급의 비디오물에 대해서는 시청을 제공할 수 없다. 한편, 청소년 유해성 확인 대상에서 제외되었던 정보통신망을 이용한 영화 및 비디오물의 광고·선전물에 대해서도 영상물등급위원회의 청소년 유해성 여부를 확인받도록 하였다(법 제32조 제1항 및 제66조 제1항).

## 2) 청소년보호법

청소년보호법에서 애니메이션은 규제의 대상이 될 수 있다. 동법에서 애니메이션은 비디오물, 방송프로그램, 영화, 영상정보 등의 매체물의 형태로 이용되므로 청소년유해매체물의 범위에 포함될 수 있기 때문이다. 청소년보호법은 ‘청소년보호위원회’가 청소년에게 유해한 것으로 결정하거나 확인하여 고시한 매체물, 각 심의기관이 청소년에게 유해한 것으로 의결 또는 결정(이하 ‘결정’이라 한다)하여 청소년보호위원회가 고시하거나 동법 제12조 의 규정에 의하여 청소년에게 유해한 것으로 확인하여 청소년보호위원회가 고시한 매체물을 ‘청소년유해매체물’로 정의하고 있다(청소년 보호법 제8조 제1항). 다만 다른 법령에 따라 해당 매체물의 윤리성·건전성의 심의를 할 수 있는 기관이 있을 경우에는 그러하지 아니하다(동항 단서). 또 청소년보호위원회는 각 심의기관이 해당 매체물에 대하여 청소년유해여부의 심의를 하지 않을 경우 청소년 보호를 위해 심의를 진행하도록 요청할 수 있고, 동법 제1항 단서의 규정에 불구하고 각 심의기관의 요청이 있는 매체물, 각 심의기관의 청소년유해여부 심의를 받지 아니하고 유통되는 매체물에 대해서는 청소년 유해여부를 심의하여 ‘청소년 유해매체물’로 결정할 수 있도록 하였다.

그밖에도 청소년보호위원회 또는 각 심의기관은 매체물에 대한 심의결과 그 매체물의 내용이 형법 등 다른 법령에 의하여 유통이 금지될 수 있는 내용이라고 판단될 경우, 그 매체물을 ‘청소년유해매체물’로 결정하기 전에 관계기관에 형사처벌 또는 행정처분을 요청해야 한다. 또 제작·발행의 목적 등에 비추어 청소년이 아닌 자를 상대로 제작·발행되거나, 매체물 각각에 대하여 ‘청소년유해매체물’로 결정하여서는 당해 매체물이 청소년에게 유통되는 것을 차단할 수 없는 매체물에 대하여는 신청 또는 직권에 의하여 매체물의 종류, 제목, 내용 등을 특정하여 청소년 유해매체물로 결정할 수 있다(동법 제8조 제2항내지 제5항).

또한 청소년보호위원회와 각 심의기관은 ‘청소년유해매체물’로 결정되지 않은 매체물에 대해 청소년 유해의 정도, 이용청소년의 연령, 매체물의 특성, 이용시간과 장소 등을 감안하여 필요한 경우 등급을 구분할 수 있고(동법 제9조 제1항), 청소년보호위원회는 각 심의기관에 이 내용을 요청할 수 있다(동법 제9조 제2항). 심의를 함에 있어서 당해 매체물이 ‘청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이거나 음란한 것’, ‘청소년에게 포악성이나 범죄의 충동을 일으킬 수 있는 것’, ‘성폭력을 포함한 각종 형태의 폭력행사와 약물의 남용을 자극하거나 미화하는 것’, ‘청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해하는 반사회적·비윤리적인 것’, ‘기타 청소년의 정신적·신체적 건강에 명백히 해를 끼칠 우려가 있는 것’ 일 경우에는 ‘청소년유해매체물’로 결정해야 한다(동법 제10조 제1항).

이 기준을 구체적으로 적용함에 있어서는 현재 국내사회에서의 일반적인 통념에 따르며 그 매체물이 가지고 있는 문학적·예술적·교육적·의학적·과학적 측면과 특

성을 동시에 고려해야 한다(동법 제10조 제2항). 청소년보호위원회는 청소년보호와 관련하여 각 심의기관 간에 동일한 내용의 매체물에 대하여 심의한 내용이 상당한 정도로 차이가 있을 경우 그 심의내용의 조정을 요구할 수 있으며 그 요구를 받은 각 심의기관은 특별한 사유가 없는 한 이에 응해야 한다(동법 제11조).

### 3) 형법

형법에서 애니메이션에 적용될만한 조항으로는 음화반포죄 등과 관련된 사항들이 있다. 음화반포의 수단에 필름이 포함되기 때문이다. 즉, 형법 제243조는 ‘음란한 문서, 도화, 필름 기타 물건을 반포, 판매 또는 임대하거나 공연히 전시한 자는 1년 이하의 징역 또는 500만 원 이하의 벌금에 처한다’고 하고 있으며, 동법 제244조는 ‘제243조의 행위에 供할 목적으로 음란한 물건을 제조, 소지, 수입 또는 수출한 자는 1년 이하의 징역 또는 500만 원 이하 벌금에 처할 수 있다고 규정하고 있다.

### 4) 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률

형법은 오프라인형태의 경우에만 적용되기 때문에 온라인으로 서비스되는 애니메이션의 내용에 음란성이나 불법정보에 관한 내용 등이 있다면, ‘정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률’의 적용을 받는다. 동법에는 음란한 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 배포·판매·임대하거나 공공연하게 전시하는 내용의 정보, 「청소년보호법」에 따른 청소년유해매체물로서 상대방의 연령 확인, 표시의무 등 법령에 따른 의무를 이행하지 아니하고 영리를 목적으로 제공하는 내용의 정보 등을 불법정보라고 하여 정보통신망을 통한 불법정보의 유통금지에 대하여 규정하고 있다(제44조의7).

## 4. 지원제도 개선 방안

### 1) 방송 편성 및 미디어 유통 개선 방안

지상파 총량제의 효율성 제고를 위해 케이블 TV, 위성 TV등의 애니메이션 전문채널로 신규 애니메이션 편성의 총량제를 확대가 필요하게 되어 관련 법 개정을 받게 되었다.

#### [변경 전]

**제71조 제2항** 방송사업자는 연간 방송되는 영화·애니메이션 및 대중음악 중 국내에서 제작된 영화·애니메이션 및 대중음악을 대통령령이 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상 편성하여야 한다. 다만, 지상파방송사업자는 당해 채널에서 연간 방송되는 전체 프로그램 중 국내에서 제작된 애니메이션을 대통령령이 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상 신규로 편성하여야 한다.

#### [변경 후]

**제71조 제2항** 방송사업자는 연간 방송되는 영화·애니메이션 및 대중음악 중 국내에서 제작된 영

화·애니메이션 및 대중음악을 대통령령이 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상 편성 하여야 한다.

**제71조 제3항** 지상파방송사업자·종합편성을 행하는 방송채널사용사업자 및 애니메이션을 주로 공급하는 방송채널사용사업자는 당해 채널에서 연간 방송되는 전체 프로그램 중 국내에서 제작된 애니메이션을 시청률, 매출액 등을 고려하여 대통령령이 정하는 바에 따라 일정한 비율 이상 신규로 편성하여야 한다. 다만, 대통령이 정하는 지역을 방송구역으로 하는 지상파 방송사업자는 제외한다.

국산 쿼터제의 실효성 있는 적용을 위해서는 심야시간대를 배제한 ‘유효방송 시간대’의 설정도 고려해야한다. 이를 통해 새벽 시간대의 국내 애니메이션작품을 집중적으로 배치하여 국산 쿼터의 의무비율을 충족시키는 애니메이션 전문채널들의 파행을 막아야 한다.

물론 방송사들의 애로사항을 생각하면 이러한 관행은 현실적일 수밖에 없다. 그렇기에 프라임타임에 국산 애니메이션 방영에 대한 Incentive 제도를 설정하여 방송사의 참여를 유도하는 방안을 생각해 볼 수 있다. 이 제도의 활성화는 방송사들 안정적인 운영을 도와주며 이로 인하여 방송사 스스로 전략적 수립을 통하여 애니메이션콘텐츠에 대한 적극적 운영을 기대 할 수 있다. 영국의 BBC, 일본의 NHN, 중국의 CCTV, 프랑스의 TF1 등 대부분 해외 공영방송들이 애니메이션에 적극적으로 투자하는 것을 볼 때 국내 또한 기대 해 볼 수 있는 사안일 것이다.

2) 국산 애니메이션 투자사업에 대한 세제지원

투자조합은 애니메이션산업에 있어 가장 중요한 투자자이며, 가장 투명한 전문성을 보유하고 있다. 이러한 투자는 지분투자가 아닌 프로젝트 투자인 경우가 많지만 거의 대부분 재투자를 통하여 실질적인 장기 투자의 역할을 행한다. 따라서 벤처기업 투자에 대한 세제지원을 원용하여 투자조합 등이 문화산업에 투자하여 발생한 투자이익에 대하여 비과세 처리하도록 개선하였다.

**표 5-1-2 조세특례제한법 개정안**

현 행	개 선
<p>&lt; 신 설 &gt;</p> <p>제404조의 20 (중소기업창업투자회사 등의 문화사업투자이익에 대한 과세특례) 다음 각 호의 1에 해당하는 문화사업 투자이익에 대하여서는 과세하지 아니한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 중소기업창업투자회사가 벤처기업육성에 관한 특별조치법에 의한 벤처기업 또는 문화산업진흥기본법에 의한 문화산업전문회사가 영위하는 사업(이하 "문화사업"이라 한다)에 원금보전 약정이 없이 투자금액에 비례하여 해당 프로젝트에서 발생하는 이익을 분배받거나 손실을 부담하기로 하는 형식의 투자. (이하 "프로젝트투자"라고 한다)를 하는 경우 동 문화 사업에 대한 투자이익</li> <li>2. 신기술사업금융업자가 벤처기업 또는 문화산업전문회사의 문화 사업에 프로젝트투자로 투자하는 경우 해당 투자이익</li> <li>3. 중소기업창업투자조합, 한국벤처투자조합 및 신기술사업투자조합이 벤처기업 또는 문화산업전문회사의 문화 사업에 프로젝트투자로 투자하는 경우 해당 투자이익.</li> </ol>	

출처 : 2010.01 애니메이션 지원정책 및 제도개선 방안연구

투자환경을 위한 세제 지원으로 일반기업의 문화산업투자조합 출자주식 양도차익에 대한 비과세혜택을 허용한다. 그리고 개인 투자자에 대한 투자세액 소득공제를 확대하였다. 2010년 말까지 출자하는 출자금 10%, 종합소득금액의 30% 한도 내에서 종합소득공제를 허용한다. (조세 특례제한법 16조 1항)

표 5-1-3 투자환경 개선 관련 조세특례제한법 개정안		
현 행	개 선 안	비 고
조세특례제한법 14조 1항 1. 중소기업창업투자회사 또는 [여성전문금융업법] 제3조 제2항의 규정에 의하여 신기술사업금융만을 등록한 여성전문금융회사에 출자함으로써 취득한 주식 또는 출자지분 2. 중소기업창업투자조합이 창업자 또는 벤처기업에 출자함으로써 취득한 주식 또는 출자지분 2의2. 한국벤처투자조합이 창업자 또는 벤처기업에 출자함으로써 취득한 주식 또는 출자지분 3. 신기술사업투자조합이 신기술사업자 또는 벤처기업에 출자함으로써 취득한 주식 또는 출자지분 - 이상의 주식 또는 출자지분을 양도함으로써 발생한 소득에 대하여는 법인세를 부과하지 아니함	일반기업의 문화산업 투자조합 출자주식 양도차익에 대한 비과세 혜택 허용	법인에 대한 조합 출자주식 양도차익 비과세를 기관 투자자에 한해 허용
조세특례제한법 14조 4항 - 중소기업창업투자조합이 창업자 또는 벤처기업에 출자함으로써 인하여 발생하는 배당소득 - 신기술사업투자조합이 신기술사업자 또는 벤처기업에게 출자함으로써 인하여 발생하는 배당소득 - 이상의 소득에 대하여는 조합원에게 소득을 지급할 때 소득세를 원천징수하며 종합소득 과세표준의 계산에 합산하지 아니함	일반기업의 문화산업 투자조합 출자주식 배당소득에 대한 비과세 혜택 확대	배당소득의 종합과세 대상의 제외
조세특례제한법 16조 1항 - 2010년 12월 31일까지 출자하는 출자금의 10%에 상당하는 금액 - 당해 과세연도의 종합소득금액의 30% 한도로 함 - 2년 내 1회로 한함	-시기제한 연장, 출자금의 30%에 상당하는 금액으로 한시적 확대 -3년 내 2회로 확대	개인투자자에 대한 종합소득공제 허용

출처 : 2010.01 애니메이션 자원정책 및 제도개선 방안연구

## 제2장 국내 애니메이션산업 지원현황

애니메이션은 문화콘텐츠 산업 중 고부가가치 산업으로 중앙정부에서 지방자치단체 까지 다양하게 육성정책을 펼치고 있다. 이는 애니메이션산업이 아직 자생적으로 성장할 수 없기 때문이기도 하다. 협소한 국내 소비 시장과 투자자의 결여는 국가 차원의 지원을 통해 해결해 나가고 있다. 2009년과 2010년을 계기로 애니메이션산업 발전은 점차 탄력을 받고 있다.

표 5-2-1 연도별 애니메이션 지원 현황 (단위: 천 원)

■ 애니메이션 우수파일럿 지원사업

연도	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	합계
지원편수	16	23	22	19	14	7	7	108
지원금액	1,153,852	1,250,000	1,102,000	1,147,796	1,110,000	510,000	350,000	6,623,648

■ 스타프로젝트/글로벌애니메이션 발굴 지원사업

구분	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	합계
지원편수	6	10	4	4	5(-3)	5	2	36
지원금액	3,290,000	3,375,000	3,270,000	2,980,000	2,980,000	2,200,000	1,400,000	19,495,000

■ 단편애니메이션 제작 지원사업

구분	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	합계
지원편수	-	-	-	14	21	19	20	35
지원금액	-	-	-	217,800	250,000	200,000	200,000	867,800

출처 : www.kocca.kr

# 제1절 한국콘텐츠진흥원 지원현황

## 1. 글로벌 애니메이션 프로젝트 제작지원 사업

2009년 대학생 애니메이션 공모전 최우수상은 한국예술종합학교 김완진 군의 <단장의 능선>이 차지했다. 공포스럽고 극사실적인 이미지와 감성적인 추억 속 배경을 교차시켜 전쟁 상황의 비극성을 효과적으로 연출했으며, 작품의 완성도가 현업 전문 감독에 버금가, 심사위원의 이견 없이 대상작으로 선정되었다. 특히 2009년은 심사의 공정성과 대중적 인지도를 높이기 위해 1차 심사를 통과한 34편의 작품에 대해 포털 사이트 네이버와 공동으로 온라인 인기투표를 진행했으며, 6천여 명 이상이 투표에 참여해 대학생 애니메이션에 대한 높은 관심을 확인할 수 있었다.

no.	시상	작품명	감독	대학
1	최우수상	단장의 능선	김완진	한국예술종합학교
2	우수상	원웨이	임찬수	청강문화산업대학
3	우수상	과열	조현규	계원디자인예술대학
4	인기상	후이아함	조선아	상명대학교
5	인기상	굿맨	김동희	세종대학교
6	인기상	해피버스테이토리	조혜민	상명대학교
7	인기상	사이다 마시던 날	이일호	청강문화산업대학

출처 : www.kocca.kr

‘스타프로젝트발굴 사업’은 2010년에 시작되어 2009년에는 ‘2009년 글로벌애니메이션프로젝트발굴사업’으로 개편되었다. 2009년 본편 부분은 <마당을 나온 암탉>(MK픽처스)과 <빼요빼요친구들>(로이비주얼) 등 2편이 선정됐다. <마당을 나온 암탉>은 영화 <공동경비구역JSA>, <우리 생애 최고의 순간> 등을 제작한 MK픽처스의 노하우로 애니메이션에 첫 도전을 한다. 파일럿 부분은 <원더걸스 치카로카>(프로젝트일공구), <타이밍>(효인동화), <아기종벌레에코>(로닌), <마법소녀와 얼룩소>(지금이야니면 안돼), <베이비히어로즈>(아슈비아만화영화프로덕션), <다이노웁스>(위즈크리에이티브), <보토스>(광고언터토이먼트) 등 7편이 선정됐다.

**표 5-2-3 2009년 글로벌 애니메이션 프로젝트 발굴 사업 - 본편 파일럿 부분 최종 선정결과**

구분	no.	과제	주관기관
본편	1	마당을 나온 암탉	MK 픽처스
	2	삐요삐요 친구들	로이비주얼
파일럿	1	원더걸스 치카로카	프로젝트일공구
	2	타이밍	효현동화
	3	아기종벌레에코	로닌
	4	마법소녀와 얼룩소	지금이 아니면 안돼
	5	베이비 히어로즈	아슈비아만화영화 프로덕션
	6	다이노옵스	위즈크리에이티브
	7	보투스	광고 엔터토이먼트

출처 : www.kocca.kr

2009년 7월 28일, 콘텐츠산업 지원체계 개선방안과 함께 2010년 중점 추진사업도 동시에 발표됐다. 내용은 “글로벌 프론티어 프로젝트”를 추진하여 세계시장에 적합한 콘텐츠 개발과 마케팅 지원을 확대하고 콘텐츠(장르) 간 연계 강화를 통해 시너지 창출을 목표로 한다. 또한 중국과 미국 시장을 타깃으로 해외진출 지원을 공략하기 위하여 스토리창작센터 및 스토리뱅크 운영을 통한 콘텐츠 창작역량 강화, 온·오프라인 콘텐츠 유통채널 마련 및 지원 강화, 유관기관과 연계한 지원을 확대할 계획이다.

**표 5-2-4 2010년 글로벌 프론티어 프로젝트 사업 애니메이션 부분**

no.	제목	주관기관
1	곤	대원미디어
2	캐니멀	부즈클럽
3	넛잡 (The Nut Job)	레드로버
4	한반도의 공룡2 점박이	드림써지 C&C
5	스캔투고	SBS 콘텐츠허브

출처 : www.kocca.kr

2010년도 단편애니메이션 제작지원의 주인공들을 선정함에 있어 가장 중요하게 고려된 점 세 가지가 있다. 고려사항 세 가지에 대한 심사위원들의 내용이다.

2010년 단편 애니메이션 제작지원의 고려사항 첫째, 해당 작품의 글로벌 경쟁력이다. 즉, 단편애니메이션의 감독 및 제작자로서의 셀프프로모션의 대표적인 창구인 국내외 영화제에서의 경쟁력이 가장 중요한 선정요인이다. 둘째로, 개인의 작품 완성도와 완성가능성이다. 작품이 완성되지 못한다면 지원의 의미가 없기 때문이다. 세 번째로 개개인의 지원감독들의 열정과 의지다. 면접을 통한 모든 지원자들의 창작열은 매우 강인한 인상을 주기에 충분했지만 지나치게 추상적인 열정과 준비미비에는 냉철한 판단을 하였다.

단편애니메이션 제작지원 사업에 있어 가장 중요한 점은 경쟁력 있는 작품을 완성하는 것이다. 작품이 완성이 되었는데 경쟁력이 떨어지거나, 경쟁력은 있다하더라도 완성을 못한다면 지원사업은 실패로 돌아가기 때문이다.

**표 5-2-5 2010년 단편 애니메이션 제작지원 선정작**

no.	제목	주관기관	비고
1	낙원	클락하우스	선정
2	오목어	B01 Project Animation	선정
3	무중력인간	크레바스	선정
4	Bleach	동국대학교 산학협력단	선정
5	아빠의 이상한 식성	일렉트릭 서커스	선정
6	기차	나세렛대학교 산학협력단	선정
7	동물원모자	로코아	선정
8	캡틴 바나나	카이스튜디오	선정
9	그 나무 아래에서	영애니메이션	선정
10	늘씨이야기	세블슬로스	후순위1
11	평키애니멀스	아이디어피크닉	후순위2

출처 : www.kocca.kr

## 2. 애니메이션산학 공동제작 지원사업

2009년 방송용 창작애니메이션 제작작품은 2007년 47개 작품에서 38개로 상당 수 떨어지기는 했지만, 2003년에 비하여서는 2배 이상의 성장을 보였다. 하지만, 산업계에서는 전문 인력의 부족을 애니메이션산업 발전에 저해 요소라 생각하고 있다. 이에 애니메이션산학 공동제작 지원사업을 통하여 애니메이션산업에 대한 실질적인 지식을 쌓을 수 있도록 지원하고 있다.

**표 5-2-6 창작 애니메이션 제작물량 증가 추이** (단위: 편)

연도	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
작품 수	17	21	29	31	47	44	38

애니메이션산학 공동제작 지원사업은 애니메이션제작 스튜디오 사업의 3개년 일몰 사업 평가 결과, 공공성 및 지원 효과가 우수한 산학연계 프로그램으로 업그레이드하여 스튜디오의 시설과 장비를 승계 사용 진행하는 사업이다. 애니메이션제작 스튜디오 사업은 2009년부터 애니메이션산학 공동제작 지원사업으로 변경되어 업체와 학교가 연계된 시스템에서 프로젝트 중심으로 실제적인 인력을 양성하는 제작 지원 체제로

전환되어 실시되었다. 본 사업은 산·학·공동 개발의 우수 창작애니메이션 발굴로 창작기반 강화와 우수인력 조기 발굴 등 미래 신규인력의 체계적 실무기술 습득을 사업목적으로 하고 있으며 이를 위해 산학 공동 기획제작의 극장, TV시리즈 등의 상업용 창작애니메이션 제작을 지원한다. 지원대상은 신규 창작애니메이션을 제작하고자하는 산학 컨소시엄이며 프로젝트 당 순제작비 2억 원 이내의 범위에서 지원하고 있다. 학교와 기업의 자율적 컨소시엄으로 공동제작에 대한 사전제작 지원인 애니메이션산학 공동제작 지원사업은 다양한 윈도우용 애니메이션의 기반이 되는 창작애니메이션을 제작하고 애니메이션제작에 필요한 제작비, 공간, 장비 등 일괄 지원시스템을 구축하고 있으며 각 프로젝트별 제작과정 전반에 대한 프로세스 매뉴얼을 작성하여 산학연계의 성공사례를 도식화 하고 있다.

표 5-2-7 2009년 애니메이션 산학공동제작지원 작품

no.	작 품 명	주관기관	장르
1	이상한 나라의 엘리노	알지애니메이션스튜디오	극장용
2	파닥파닥	이대희 애니메이션 스튜디오	극장용
3	꼬마기차 추추	스튜디오비	TV시리즈
4	지식탐험대 Q	건국대학교 산학협력단	TV시리즈
5	리아의 생각놀이	세종에듀테인먼트	TV시리즈

출처 : www.kocca.kr

### 3. OSMU 킬러콘텐츠 애니메이션제작 지원사업

OSMU 킬러콘텐츠 제작지원 사업은 문화부와 한국콘텐츠진흥원에서 2008년부터 국내 콘텐츠산업 장르 간 협업 및 콘텐츠 수익극대화 방안을 모색하기 위해 마련한 사업이다. 마케팅, 제작, 스토리, 투자 등 다양한 분야의 전문가로 구성된 평가위원의 공정한 심사를 거쳐 OSMU 기획의 우수성, 기획사의 제작능력, 다른 장르 콘텐츠 업체와의 견고한 협업시스템 등을 심사한다. OSMU 킬러콘텐츠 제작지원 사업은 콘텐츠산업에서 OSMU 전략이 다양한 부가수익을 지속적으로 창출시키는 필수전략이 되고 있으나, 우리 기업들은 글로벌 OSMU 비즈니스에 대한 사전 기획력과 마케팅 역량이 미흡하다는 문제에서 출발되었다. 이에 글로벌 OSMU 콘텐츠의 해외진출 성공을 통해 국내 콘텐츠산업의 수익 모델 극대화 및 국내 콘텐츠산업에 대한 해외투자 유도로 국내 콘텐츠산업의 선순환 구조를 확립하고자 실시되었다. 이를 통해 업계의 영세성, 장르 폐쇄성, 투자 위축 등 우리 콘텐츠 업계의 한계를 해소할 수 있도록 OSMU 전체 단계를 지원하고 글로벌 성공사례를 창출하고 있다. 애니메이션, 캐릭터, 만화를 기반으로 다양한 장르로의 콘텐츠 OSMU를 지원하고 있으며 2009년 3개 프로젝트 및 향후 매년 3~5개 과제를 선정(과제당 10억 원 규모)하여 국제공동제작 및 해외투자

유치, 콘텐츠 제작 후 국내외 마케팅까지 원스톱지원(글로벌콘텐츠센터, 제작자금원 스톱지원, 국제견본시 참가 등), 투융자 유도(완성보증제도, 콘텐츠가치평가제도)를 꾀할 계획이다. OSMU 킬러콘텐츠 제작 지원사업이 애니메이션 지원에만 국한된 것은 아니지만 애니메이션 자체가 OSMU에 적합 콘텐츠이기에 지원대상이 되며, 2009년도 OSMU 킬러콘텐츠 제작지원 사업에는 깜부(캐릭터코리아), 부르미즈(삼지애니메이션) 총 2개의 작품이 프로젝트 지원을 받고 있다.

표 5-2-8 2009년 OSMU 킬러콘텐츠 지원사업 선정 작품		
no.	제목	주관기관
1	브루미즈	삼지 애니메이션
2	깜부	캐릭터코리아

출처 : www.kocca.kr

#### 4. 해외 마케팅 지원사업

해외 마케팅 지원사업에는 크게 ‘해외현지 마케팅 활성화 및 해외 인프라 운영지원 사업’과 ‘해외 현지화 더빙, 번역 지원사업’이 있다. ‘해외 현지 마케팅 활성화 및 해외 인프라 운영지원 사업’은 국내 문화콘텐츠 수출 활성화를 위한 해외 진출 거점을 마련하는 것이 목표이다. 이에 대한 사업 내용으로 수출 활성화 사업 4개 주용 해외거점(일본, 중국, 미국, 유럽) 운영, 현지출장 및 파견 기관/업체에 인프라 제공 지원, 국내 콘텐츠 수출 활성화 사업을 위한 인프라 운영이 있다. 그리고 해외현지 수출 촉진 지원 서비스를 통하여 현지 홍보마케팅 상시 지원 및 전시회·컨퍼런스 참가지원, 법률, 제도 등의 자문단을 운영하고 있다. 우수 파일럿과 스타프로젝트(글로벌 애니메이션 프로젝트)와 연계한 적극적 마케팅 지원을 하고 있다. 또한 각 국가에 특화된 지원 서비스를 통하여 해외 진출을 위한 협력을 기울이고 있다. 여기에 보조지원으로 ‘해외 현지화 더빙, 번역지원 사업’을 추진 중이다. 해외 진출을 돕기 위한 일환으로 해외 진출을 목표로 하는 국내 창작애니메이션 제작사를 돕고 있다. 해외 진출을 위한 번역 및 더빙에 필요한 자금을 일부 지원 하며 언어는 영, 중, 일, 불, 스페인어 중 택 일이다.

표 5-2-9 2009년 글로벌 비즈니스 게이트웨이

해외진출 One-Stop 지원서비스		
no.	목차	내용
1	심층정보 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 맞춤형 정보서비스</li> <li>• 해외 진출 매뉴얼</li> <li>• 해외 진출 성공사례 분석 및 경제적 파급효과 분석</li> </ul>
2	컨설팅·마케팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 온·오프라인 맞춤형 컨설팅</li> <li>• 수출 상담회 및 투자 설명회</li> <li>• 수출 에이전트 시범사업 등</li> </ul>
3	현지화 홍보	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해외미디어 홍보지원</li> <li>• 해외비즈니스 통번역 지원</li> <li>• 현지어 더빙 및 포팅 지원 등</li> </ul>
4	법률·금융서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해외진출 법률 컨설팅</li> <li>• LEMF 및 해외진출 법무지원 서비스</li> <li>• 해외지적재산권 출원 및 소송지원 등</li> </ul>

출처 : (한국콘텐츠기업 글로벌화 지원계획) 2009.2

## 5. 애니메이션 투자 및 융자 지원제도

### 1) 애니메이션 모태펀드 투자지원

2000년대 상반기에 결성된 다수의 문화콘텐츠 투자조합이 투자 결산을 마무리 하는 시점에서 문화체육관광부는 3000억 원 규모의 모태펀드를 조성하여 문화콘텐츠관련 투자조합에 출자를 진행하고 있다. 애니메이션 전문투자 조합이란 투자기간 이내에 결성금액의 50% 이상을 애니메이션 분야 프로젝트나 관련기업에 투자해야하는 조합이다. 2008년 결성 이후 236억 원의 모태펀드 출자를 통해 3개 애니메이션 전문투자 조합이 총 590억 원의 규모로 운용되고 있다. 본 모태펀드는 투자기간(4년) 이내에 결성 금액의 50% 이상을 애니메이션/캐릭터 관련 기업 및 프로젝트에 투자해야 한다.

표 5-2-10 2009년 애니메이션 전문 투자 조합 결성현황

(단위 : 억 원)

no.	조합명	운영기간	주목적	결성액	약정액
1	스톤브릿지디지털문화콘텐츠 전문투자조합	08.01~15.01	애니/캐릭터	290	116
2	소빅콘텐츠전문투자조합	08.07~15.06	애니/캐릭터	200	80
3	SB 글로벌 애니메이션 투자조합	09.05~16.05	애니메이션	100	40

출처 : (한국콘텐츠기업 글로벌화 지원계획) 2009.2

### 2) 콘텐츠 제작자금 원스톱 지원제도

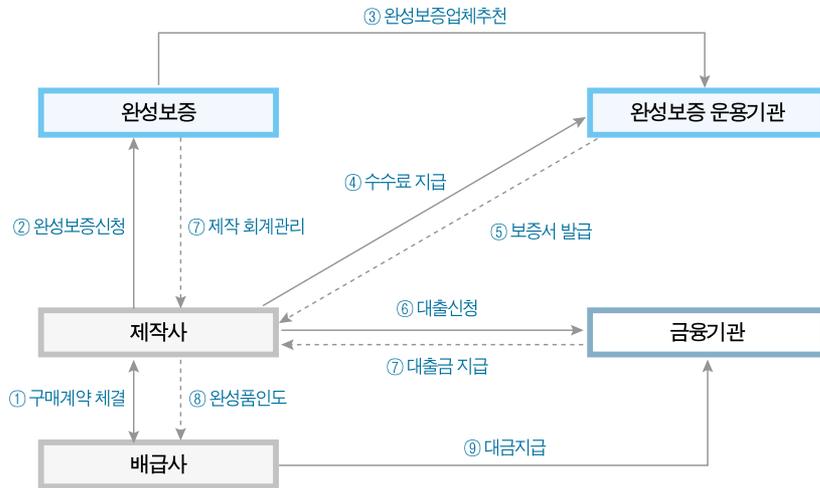
한국콘텐츠진흥원 제작지원이 이루어지는 프로젝트에 대한 추가 자금지원을 통해 제작비 조달의 원활화 및 사업 실행능력 강화를 목표로 마련되었다. 한국콘텐츠진흥원의 제작지원사업인 ‘글로벌 애니메이션 프로젝트 발굴 사업’ 본편 선정 시에 수출입

은행, 기술보증기금, 서울보증보험 등 3개 금융기관이 문화콘텐츠 수출지원 협약기관을 구성하고 한국콘텐츠진흥원 지원금액외에 추가로 자금을 융자지원해 주는 제도이다. 기술보증기금이 40% 서울보증보험이 40%의 담보로 수출입 은행(20%)이 수출금융을 지원한다.

### 3) 완성보증제도

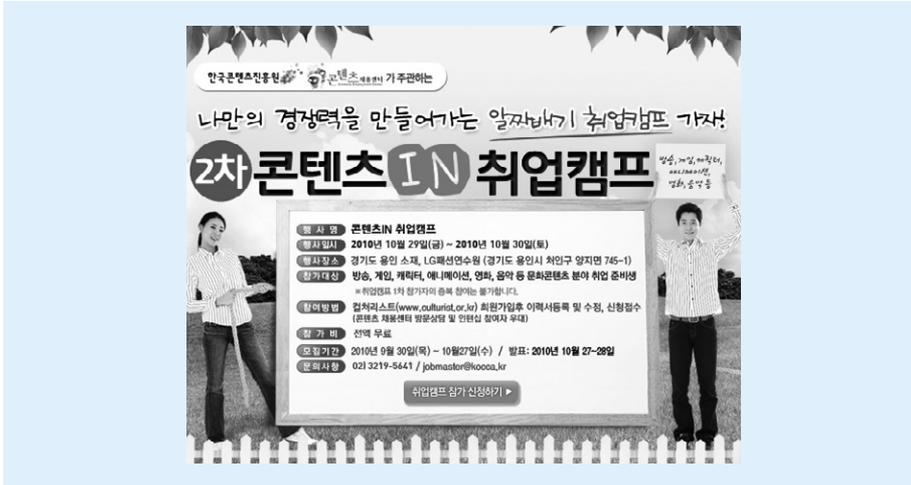
본 제도의 사업 목적은 문화콘텐츠기업의 금융지원 활성화에 있다. 문화콘텐츠 제작사가 배급사와 선구매 계약이 체결된 문화상품에 대하여 완성보증기관이 제작사와 보증계약체결, 금융기관에 대해 대출보증서를 발급하여 채무보증을 하고, 완성보증관리기관이 제작과정에서 자금 및 공정관리를 실시하여 완성된 문화상품을 배급사에 인도 시 수령하여 판매대금으로 대출금을 상환한다.

그림 5-2-1 완성보증제도 순환표



## 6. 인력 양성 지원 제도

‘우수 전문 인력 양성 지원사업’을 기준으로 산학 협력을 통해 신규 유입 인력의 전문화와 애니메이션 기획창작의 핵심 인력 집중 육성을 목표로 하여 시행되고 있다. 기획창작아카데미는 만화, 애니메이션, 영화, 드라마, 공연 등의 스토리 기반의 콘텐츠 기획자 및 작가 양성을 목표로 하여 다양한 콘텐츠 영역의 기획과 사업의 전반적인 이해를 위한 강의와 프로젝트 기획 실습 등의 과정으로 구성되어 있다. 기획창작아카데미, 사이버문화콘텐츠아카데미, 전략지역 전문가 연수 등의 애니메이션 관련 인력양성 교육과정은 제작 인력양성보다는 기획과 마케팅 인력을 중심 대상으로 운영하고 있다.



출처: www.culturist.or.kr

## 7. 기술개발 지원 제도

제작기술 개발을 통한 창작 인프라를 조성하기 위한 사업을 지속적으로 진행하고 있다. 애니메이션 핵심기술 개발의 목적은 고품질 저비용의 한국형 디지털애니메이션 제작기술을 확보 하고 CT(Culture Technology) 비전 및 중장기 전략에 따라 애니메이션 제작 경쟁력 강화를 위한 핵심기술 개발에 있다.

문화콘텐츠산업기술 지원사업에는 자유공모와 지정공모가 있다. 자유공모는 문화콘텐츠산업현장에서 필요로 하는 다양한 제작기술을 지원 하며, 성과 중심 기술개발로 상용화, 실용화를 지향하는 실질적 콘텐츠 창출을 목표로 한다. 지정공모는 산업적 파급 효과를 고려한 중장기 대형과제 발굴 및 개발지원을 하며, 수요조사 및 과제기획 위원회를 통한 체계적인 차세대 선도 유망 기술 도출을 하고 산업 수요 기반 기술 개발을 통한 킬러 콘텐츠 육성을 목표로 한다.

글로벌 CT R&D 경쟁력 강화사업(글로벌 프로젝트 기술개발 사업)은 실제 콘텐츠 프로젝트 지원과 기술 개발에 대한 지원을 동시에 수행 한다. 콘텐츠 중심의 CT 기술을 바탕으로 국내 문화콘텐츠 산업계 글로벌 경쟁력 제조 및 OSMU 성공 모델 창출과 해외 선진 제작사와 공동으로 글로벌 콘텐츠 기획/제작/기술개발을 통한 경쟁력 제고를 목표로 한다.

## 제2절 애니메이션 관련단체 지원현황

### 1. 서울애니메이션센터

#### 1) 제작지원 사업

애니메이션 프론티어 지원사업은 안정적인 방송 및 제작환경 제공 및 국내외 마케팅을 통한 산업성 극대화를 목표로 하고 있다. 지원대상은 TV 시리즈 또는 극장용 장편 애니메이션 기획물이며 지원규모는 총 25억 원이다.

표 5-2-11 글로벌 프론티어 지원사업 선정작

연도	작품명	지원규모	제작사	작품형식
2009	미미와 다다의 미술탐험대	10억 원	베데코리아	TV 시리즈
	뽀로로의 아이스 레이스	5억 원	(주)오른	극장 장편
2010	빠빠에 친구 시즌2	10억 원	(주)캐릭터플랜	TV 시리즈

출처 : www.ani.seoul.kr

애니메이션 프로덕션 개발 지원사업은 국산 애니메이션 기획력 향상, 본편 제작을 위한 국내외 공동제작 및 투자유치 활성화를 위해 운영되고 있다. 지원규모는 편당 5천만 원에서 8천만 원 사이의 차등 지원이며 TV시리즈, 극장용 장편, 특집(특집방송용/비디오용) 등의 프리프로덕션 단계 기획물을 지원한다.

표 5-2-12 애니메이션 프로덕션 개발지원 선정작

연도	작품명	제작사	작품형식	비고
2009	로봇전원일기	(주)연필로명상하기	TV 시리즈	선정
	미 앤 마이 로봇	(주)시너지미디어	TV 시리즈	선정
	검정고무신	(주)비전프로	극장 장편	선정
2010	에티	(주)투바엔터테인먼트	극장 장편	선정
	꼬마비행기 위시	(주)나비타 월드	TV 시리즈	선정
	모두모두쇼	프로이스트	TV 시리즈	선정
	롤링로링 카운팅	(주)플라이피그	TV 시리즈	후보1
	마니의 모험	동우애니메이션	TV 시리즈	후보2

출처 : www.ani.seoul.kr

단편애니메이션 제작지원 사업은 장르 다변화를 통한 문화저변 확대와 기초 창작인력 육성 및 국제적 위상 제고에 기여함에 그 목적이 있다. 창의력이 뛰어나고 국제 경쟁력 있는 단편애니메이션 기획물이 8편이며 지원규모는 1억 3천 6백만 원이다.

**표 5-2-13 단편 애니메이션 지원사업**

연도	작품명	작가명
2009	버스를 기다리던 잠깐 동안	김 준
	봄이니까	박생기
	꿈으로 가는 버스	박서완
	연환	김동욱
	에브리싱 고즈	박용제
	먹다	장승욱
	용궁탕	김용재
	화혼	문중호
	특별한 것은 없다	정혜경
	얼쑤	김민혜, 김문희
2010	민두를 좋아하는 도깨비	정지환
	연대의 기원	연상호
	소녀이야기	김준기
	숙녀들의 하룻밤	한병아
	모자 쓴 공주님	김보경
	viewpoint(hair)	황보새별
	너도밤나무의 여행	김윤희
	기타와 나	조수진
낙타들	박지연	

출처 : www.ani.seoul.kr

글로벌 콘텐츠 소재개발을 위해 마련된 ‘애니 루키 스카우트’는 ‘지원기관-미디어-제작사’가 공동으로 원천 소재 발굴 및 TV 상영을 통하여 히트 콘텐츠 제작 활성화를 위해 진행하고 있다. 지원대상은 총 10분 내외의 프로모션용 애니메이션이며 지원규모는 3편에 총 4억 3천만 원 규모이다.

**표 5-2-14 애니루키 스카우트 선정작**

연도	작품명	작가명
2009	보보 앤 커스	박기영
	뽀야	최도영
	푸른곰팡이의 시간	김혜원
2010	편 스카웃	강한준
	카큐맨	유 형
	다락방 친구들	박재욱

출처 : www.ani.seoul.kr

저 예산 애니메이션 지원사업(애니 버라이어티 사업)은 2010년 첫 시행 된 사업으로 완성도와 시장성 있는 다양한 장르의 저예산 작품을 지원하기 위해 조성되었다. 지원 대상은 10억 미만의 저예산 극장용, TV시리즈, 인터넷용 등이며 지원규모 3편에 편당 3억 3천만 원 규모이다.

표 5-2-15 애니 버라이어티 사업

연도	작품명	제작사
2010	라바	(주)투바엔터테인먼트
	고스트 메신저	(주)스튜디오비스트
	종벌레 이야기	(주)픽토스튜디오

출처 : www.ani.seoul.kr

## 2) 투자조합 결성

서울의 신 성장 동력 산업인 디지털문화 콘텐츠분야(애니메이션 및 게임 등)를 집중 육성하기 위하여 전문 투자재원 조성을 통한 성공사례 창출과 관련 산업의 경쟁력 강화에 기여하는 것을 사업목표로 하여 투자조합을 결성하였다. 2007년부터 2009년까지 세개의 펀드에 약 50억 원씩 지원을 하였다. 이 과정에서 문화체육관광부와 중소기업청에서 문화콘텐츠 모태펀드와 매칭을 필수적으로 하여 업무진행 조합원을 모집 선정하였다. 하지만, 운영에 있어 담보설정, 원금보장 등의 투자 선제조건으로 제시되며 현재 애니메이션 프로젝트에 대한 추가 지원이 원활하지 못한 상황이다. 이를 개선하기 위해 투자 운영시스템에 대한 정책적 개선방안이 필요한 실정이다.

## 3) 인력 양성 사업

애니메이션 관련학과 대학생, 취업준비생, 현업실무자를 대상으로 애니메이션과 관련된 전문 교육과정을 개설하고 있다. 기획, 제작, 포스트프로덕션 부분의 전문 교육 과정을 운영하며 경쟁력 있고 창의적인 문화콘텐츠 전문가 양성에 기여하는 것을 목표로 하고 있다. 또한 국내외 전문가 초청 규모로 문화콘텐츠 세미나 개최 및 국내외 전문가 초청 실기 워크숍 개최를 통해 관련 업무 종사자들의 실무능력 향상에 노력 하고 있다. 예로 2010년 마련된 'Seoul Creative Camp(서울창의캠프)'는 업계 최초로 실시 하는 프로그램으로 관련 학과에서 신진 스토리텔러, 업계 신규인력을 아우르는 캠프였다. 그 외에도 정기적인 교육 개선을 통하여 산업 인력의 성장을 위해 노력하고 있다.

## 4) 해외 마케팅 지원

해외 마케팅 지원과 관련하여 SPP(SICAF Promotion Plan)는 국내 애니메이션의 해외진출 및 투자유치를 위한 사업을 매년 진행하고 있다. 전시 기간 중 애니메이션 관련 해외네트워크를 지속적으로 구축하고 '아시아 만화애니메이션 프로그램 마켓'을 아시아를 대표하는 문화 콘텐츠 국제 B2B 마켓으로 육성하고 있다. 또한 국내외 유력 인사를 초빙하고, 산업 관련 내용에 대한 심층 포럼을 통하여 해외비즈니스 활성화를 유도하고 있다. SPP 기간 중에는 기획 작품 공모전 · 비즈니스 상담회 · 해외 업체 마케팅 주선 등을 수행하며 서울 소재 콘텐츠 기업의 해외 합작과 판권 판매를 지원하고 동 아시아 지역을 중심으로 특화하여 해외사업을 지원하고 있다.

## 5) 공간 및 장비 지원

서울애니메이션센터는 저렴한 임대조건과 내부 시설 이용, 경영 및 홍보 등 마케팅 지원방안을 마련하여 입주 업체를 지원 하고 있다.

표 5-2-16 서울 애니메이션 센터 애니메이션 기업 입주업체 (2010.10)

no.	입주 업체	창작 작품	비고
1	스튜디오 고인들	마스크	TV 시리즈
2	(주) 퍼니플렉스	뚝딱하우스	TV 시리즈
3	재밋어필름	알파벳	TV 시리즈
4	(주)플라이피그	최종우돌 몽치네집	TV 시리즈
5	이대희애니메이션스튜디오	파닥파닥	극장 장면

출처 : www.ani.seoul.kr

## 2. 경기디지털콘텐츠진흥원

### 1) 제작지원 사업

‘방송통신융합형콘텐츠 제작지원 사업’은 방송·통신 융합시대에 맞는 IPTV 등 새로운 플랫폼 환경에 맞는 양방향 콘텐츠를 개발 지원한다. 단순히 제공되는 콘텐츠를 소비하는 것이 아니라 소비자가 드라마의 스토리를 선택하거나 게임의 결말을 선택하는 등의 새로운 형태의 콘텐츠를 발굴하기 위한 사업이다.

표 5-2-17 방송융합형 콘텐츠제작지원 사업

과 제 명	업 체 명	과 제 내 용
우주에서 살아남기	용인대학 신학협력단 KD Planning 미디어나인그룹	베스트셀러 학습만화(우주에서 살아남기) 양방향성 파일럿 프로그램 제작 극한 공간에서 과학 상식을 무기로 한 생존모험 소재
어린이 영어 프로그램 -헬로우 돌리	온게임네트웍 온미디어 투니버스 지니프릭스	돌리 애니메이션과 캐릭터를 활용한 양방향성 게임 퀴즈형 영어교육 콘텐츠, 데이터 방송 콘텐츠 12편(각 10분)제작
가상방신체험 영어	(주)에이치컬처 테크놀러지 (주)팡고엔터테인먼트	'늘 틀리는 영어 표현'을 소재로 한 영어교육 애니메이션 제작 클레이 애니메이션을 활용한 IPTV 용 영상물 40편제작

출처 : Animatoon No.82 2009.11.25

원소스 기반 콘텐츠 제작 활성화 지원사업은 캐릭터, 만화, 영화, 애니메이션, 방송, 게임, 출판 등의 콘텐츠를 다른 장르에 적용 가능한 멀티유즈(Multi Use) 콘텐츠로 개발 지원한다. 신규 또는 기존 콘텐츠를 모두 포함해 경기도의 다양한 우수 콘텐츠 발굴을 목적으로 하고 있다. 지원금은 업체 별로 1억에서 1억 5천만 원 정도다.

표 5-2-18 원소스 기반콘텐츠제작 활성화 지원사업

과 제 명	업 체 명	과 제 내 용
다이어피기스 -사를 빼야 되지 (출판/애니)	MEW 북21	돼지 캐릭터 '사를, 빼야, 되지' 와 다이어트 소재를 접목한 OSMU 프로젝트, 2D 단편 애니메이션(13편) 제작, 다이어트 레시피북 출판
Sing Sing 빼꼼 (영어교육 영상물)	알지프로덕션 봄프로덕션	국내외 인지도가 높은 '빼꼼' 캐릭터를 주인공으로 한 영어교육 프로그램 제작, 실사와 3D애니메이션을 결합한 5분 분량의 방송영상물 파일럿 제작
푸메와 꾸메 (애니/출판)	아트플러스엠 위즈덤하우스	'푸메와 꾸메' 소재 TV 스폿 애니메이션 제작(1분×39편) 유아용 동화책 단행본 출판

출처 : Animatoon No.82 2009.11.25

## 2) 투자조합 결성

경기디지털콘텐츠진흥원의 'MVP 창투 문화산업 투자조합'은 2008년 6월부터 존속 기간 5년과 7년 단위로 투자조합을 결성 하였다. 경기도의 기업유치 및 기업투자에 주력하게 되면 진흥원의 출자금 30억 원에 2배수 이상을 경기도 또는 경기도 이전 예정인 문화콘텐츠 기업에 투자한다. 이에 따라 경기도의 애니메이션기업들에게는 상대적으로 많은 제작 기회가 제공된다. MVP창투 문화산업 투자조합에는 한국모태펀드, 영화진흥위원회, CJ엔터테인먼트, CJ인터넷 등이 참여하였다.

## 3) 인력양성 사업

경기도디지털콘텐츠진흥원의 사업에 특성은 하나의 프로그램에 게임애니메이션 만화 캐릭터 음악 등 다양한 문화콘텐츠가 복합적으로 운영·지원 된다는 것이다. 그 중 '기업맞춤형 교육지원 사업'은 기업이 필요로 하는 인력수요에 효과적으로 대응하기 위하여 현장인력·기업 등이 주체가 되는 수요자 맞춤형 교육지원 사업이다. 대상은 콘텐츠 기업 및 도내관련학과, 교육기관, 현장인력 등이다. 지원내용은 기업 당 최대 5백만 원 이내로 기업·현장인력·커뮤니티 등 실 수요자가 교육 커리큘럼을 구성, 교육과목·강사·시간·장소 등을 설계, 채택 된 제안에 대하여 교육비용을 지원한다. 그 외에 위탁교육프로그램지원으로 콘텐츠 분야 재직자 실무 능력 향상 및 자기 계발을 위한 외부 기관 및 기업의 기술이론 교육 참가비 및 교육비용을 지원한다. 교육에 대한 지원 내용은 80% 이내이며 20%는 본인이나 개인부담을 원칙으로 한다.

## 4) 유통 채널 지원

2010년 콘텐츠 유통플랫폼 지원사업은 도내 영세 콘텐츠 기업의 유통 창구를 마련 하여주기 위하여 시작된 사업이다. 이 사업은, 효율적인 마케팅 지원을 위한 커뮤니케이션 강화 및 상시 관리체계 서비스와 콘텐츠 개발 감소에 따른 개별 맞춤형 상시 지원 서비스가 있다. 또한 소비환경의 급변에 따른 선도적 유통플랫폼 지원의 필요성 대두로 사업이 진행되었다. 사업은 크게 온라인, IPTV, 모바일 등의 유통 채널에 대한 지원을 하게 되며 배급 및 홍보 프로모션 지원을 한다.

## 5) 공간 및 장비 지원

경기디지털콘텐츠진흥원은 융합콘텐츠에 일환으로 애니메이션뿐만 아니라 기타 문화콘텐츠 기업에도 지원을 하고 있다.

표 5-2-19 경기디지털콘텐츠진흥원 애니메이션 기업 입주업체 (2010.10)

no.	입주업체	창작작품
1	(주) 케나즈	.
2	(주)광고엔터테인먼트	초록숲이야기
3	(주)푸모리	이름을 불러줘
4	(주)라비린스	.
5	(주)스튜디오카브	뚜루뚜루뚜 나룻이
6	(주)GK엔터테인먼트	위치 블레이드
7	(주)파파빙고	내친구 몽몽이
8	(주)일렉트릭서커스	원티드 등
9	(주)아트플러스엠	메디컬 아일랜드
10	(주)스튜디오애니멀	TV동화 행복한세상
11	(주)두루픽스	토리고고
12	가이무비	.
13	제이에프	뿔라
14	(주)투탑엔터테인먼트	용이가간다.

출처: 경기디지털콘텐츠진흥원

## 3. 광주정보문화산업진흥원

### 1) 제작지원 사업

광주정보문화산업진흥원은 차세대 광주의 신 성장 동력산업인 'CGI(Computer Generated Image)산업'의 육성 기반을 구축 목표로 제작지원 사업을 추진하고 있다. CGI 기반 디지털애니메이션 제작지원을 통하여 문화산업 인프라의 구축 및 문화산업 기업 지역 내 유치 및 고용창출을 지원 한다. TV시리즈, 극장 등의 미디어에 상영 될 애니메이션으로 약 7억 원(자유공모 1개 5억 원, 지정공모 1개 2억 원) 규모로 지원한다.

'문화콘텐츠 기획·창작 스튜디오 운영 지원사업'은 문화콘텐츠 창업 인큐베이팅 사업으로 젊은 창작자를 선발해 창작기획부터 제작, 마케팅까지 원스톱지원 시스템을 구축하고 운영 하고 있다. 매년 6~8팀을 선정하여 직접적인 제작비를 지원하고 광주 영상문화관 등에 공간과 시설을 제공하며 교육 워크숍 개최, 국내외 협력 네트워크 구축, 국내 및 해외투자 유치 사업 등을 지원한다.

### 2) 인력양성 사업

'현장 전문 인력 양성사업'은 문화산업 현장에 필요한 콘텐츠 기획·제작·마케팅 과 선도형 신기술 교육을 진행하며, 문화수도 조성 사업의 미래 문화산업을 이끌어 갈

문화콘텐츠 핵심 인력 양성을 목표로 한 지원사업이다. CGI 사업과 연계하여 전문 인력 양성을 하였으며, 지역 내 업체와 연계하여 직접 애니메이션제작에 참여 할 수 있는 기회를 제공, 지역발전과 문화콘텐츠산업 육성 두 가지를 동시에 이루어내는 지원 사업이다.

### 3) 해외 마케팅 지원사업

2010년 3~12월까지 진행 된 해외 마케팅 지원사업은 전시회를 중심으로 바이어 발굴 및 판로개척, 시장 수요창출을 위한 제반환경 조성을 전문적으로 지원하고 있다. 지원 내용에는 해외 부스 설치 및 홍보물 제작이 있으며, 광주광역시 소재 중소벤처 기업을 중심으로 지원하고 있다.

### 4) 공간 및 장비 지원

광주정보문화산업진흥원 내부에 설립되어 있는 글로벌 CGI 센터는 2011년 3월에 새로운 건물에 세워질 예정이다. 광주영상문화관과 함께 공간 및 장비 지원을 하고 있다. 관련 제작시스템의 업그레이드를 통하여 기술력과 전문성을 높이려 한다. 그 외에 광주영상문화관에서도 기업을 위한 지원을 하고 있다. 입주업체에 대한 장비와 시설을 지원하여 성공 가능성 있는 프로젝트를 적극 개발하고 있다.

**표 5-2-20** 광주정보문화산업진흥원 애니메이션 기업 입주업체 <2010.10>

no.	입주 업체	창작 작품	비고
1	핀팩토리	페이퍼팡	TV시리즈
2	토즈 스튜디오	코시모시	TV시리즈
3	제이엠 애니메이션	쥬로링 동물탐정	TV시리즈
4	이후맥스	무타주스	극장판
5	에스지애니테크	천자무공	TV시리즈
6	아이스크림	도리탐정 아키(Detective Arki)	TV시리즈
7	씨니사이드	아기고릴라 동동	TV시리즈
8	스튜디오킹즈	치카가족	TV시리즈
9	스튜디오소울	얼룩똥팡 사무소	TV시리즈
10	스튜디오동동	플라이준(Fly June)	극장 장편
11	쉐이커스	바나나쉐이크	TV시리즈
12	바스락	클레이몽의 호기심 여행	TV시리즈
13	마로스튜디오	우당탕탕아이쿠	TV시리즈
14	따스하고스튜디오	콩콩콩아리	TV시리즈
15	디두	그레이트 토이 디비두	TV시리즈
16	다을스튜디오	천의 얼굴의 티모 (Timmo's Awesome Door)	TV시리즈
17	RS 스튜디오	스컬키즈(Skull Kids)	TV시리즈
18	PPULA	하늘에서 내려온 친구 PPULA (PPULA Friend fell from the Sky)	TV시리즈

출처 : www.gitctkr

## 4. 강원정보문화진흥원

### 1) 제작지원 사업

강원정보문화진흥원은 내부에 제작 및 사업 실행 인력을 구축하여 공동 제작과 국내외 비즈니스를 실행하는 체제를 설정하고 있다. 매년 정기적인 제작 지원사업을 설정해서 실행하지는 않지만, 국내에서 기획된 애니메이션에 자체 제작비를 투자하여 공동제작을 진행하고 있다. 이와 동시에 해외 합작을 연계하여 실질적인 제작지원을 도모하고 국내외 마케팅, 배급 지원사업을 수행하고 있다. 진흥원내 애니메이션 제작팀은 DPS제작사와 중국제작사의 연계를 통하여 공동제작을 지원하고 있다.

### 2) 투자조합 결성

2009년 4월 소프트뱅크벤처스와 'SB글로벌 애니메이션 투자조합'을 결성하였다. 일본 소프트뱅크의 한국 창업투자사인 소프트뱅크벤처스가 업무집행조합원으로 10억 원 출자하고 강원정보문화진흥원이 18억 원, 모태펀드가 40억 원, 농협이 15억 원, 산업은행이 15억 원, 외환은행이 2억 원을 출자하여 100억 원으로 결성되었다. <각시탈>, <구름빵>, <폼폼>, <렛츠고 MBA> 등 4개 작품이 지원을 받고 있다.

### 3) 해외 마케팅 지원

강원정보문화진흥원은 애니메이션사업본부 등을 통하여 중국 등의 해외 투자 유치를 추진하였다. 뿐만 아니라 관련 애니메이션에 대하여 각 해외에 유통망을 구축하고 지원함으로써 제작에 대한 안정적 재원을 확보하였다. 직접 제작에도 참여하여 DPS등 지역 내 애니메이션제작 회사와 연계한 마케팅 노력을 기울이고 있다.

### 4) 공간 및 장비 지원

'ICT Cluster'의 이름으로 지역발전과 산업 육성을 위한 기업 지원을 하고 있다. 창작애니메이션 분야와 3DCG, 입체형상, Stopmotion Animation 분야 기업을 우대하고 있으며, 공간 지원뿐만 아니라 지방세 감면 및 기타 교육 지원 프로그램을 통하여 애니메이션산업 육성에 힘을 기울이고 있다.

표 5-2-21 강원정보문화진흥원 애니메이션기업 입주업체 <2010.10>

no.	입주업체	창작작품	비고
1	(주)DPS	구름빵, 다이노 옥스, 원기	TV 시리즈
2	그린 하늘프로덕션	버리이야기, 피들리 팜	TV 시리즈
3	에이플 스튜디오	콩푸 레인저스, 파워 마스크	TV 시리즈
4	(주)매직영상	석기소년 토로	TV 시리즈

출처 : 강원정보문화진흥원

# 제3장 해외 애니메이션산업 정책지원 동향

## 제1절 일본

### 1. 정부 정책지원 현황

#### 1) 개요

일본에서 콘텐츠진흥정책의 주무부서는 다양하게 분산되어 있다. 총무성은 방송콘텐츠, 통신영역의 디지털 콘텐츠 등을 담당하고 있으며 경제산업성은 영화, 음악, 애니메이션, 출판, 게임, 출판, 인쇄, 광고산업, 디지털콘텐츠 등을 담당하고 있다. 문화청은 전통예술, 순수예술(영화, 애니메이션 등을 포함), 저작권 등을 관할하고 있다. 다만 영역이 명확하게 구분되는 것은 아니며 사업에 따라 중복성 논의 및 갈등도 일어나고 있다.

#### 2) 경제산업성의 애니메이션 관련 진흥정책

경제산업성의 애니메이션 관련 진흥정책은 상무정보정책국이 콘텐츠산업진흥의 주무부서이다. 향후 정책과제로 콘텐츠산업자체의 글로벌화, 비즈니스 허브인 '마켓플레이스' 로서 일본시장의 구축, 인재/기술/자금 등 콘텐츠 비즈니스 '자원'의 '집적', 다양한 플레이어의 참여와 연대를 통한 '가치사슬(VC)'의 재구축과 뉴 비즈니스의 전개 등에 무게를 두고 있다. 상무정보정책국에서도 애니메이션산업진흥의 주무부서는 상무정보정책국 문화정보관련산업과가 담당하고 있다.

애니메이션정책과 관련 경제산업성의 노력은 먼저 2003년 4월에 상무정보정책국장의 자문기관으로 '콘텐츠국제전략연구회'를 설치했으며 일본 콘텐츠산업의 현황 파악 및 글로벌 전개를 위한 지원책을 검토하고 2003년 7월에 중간 보고서를 발표한 바 있다. 또한 애니메이션산업에 대한 조사연구로 2002년 6월에 '애니메이션산업연구회보고서', 2003년 6월에 '애니메이션산업의 현황과 과제'를 작성하는 등 애니메이션산업에 대한 조사연구를 적극 추진하고 있다.

그밖에 <하청대금지연 등 방지법>의 개정에 따라 중소기업청이 애니메이션산업의 거래실태를 조사한 '애니메이션산업의 위탁거래에 관한 실태조사 및 계약서 책정에 관한 조사연구'를 실시했고, 지방국인 관동경제산업국은 애니메이션 제작사에 의한 합동기업설명회를 개최하는 등 애니메이션산업진흥에 관여하고 있다.

경제산업성을 포함, 경찰청, 외무성, 문부과학성 등과 함께 해적판 단속활동을 효율적으로 하기 위해 콘텐츠 해외유통마크(CJ마크)등의 보급을 확대하고 조사/적발 활동을 지원하고 있다. 2005년 3월에 콘텐츠해외유통촉진기구(CODA)산하에 'CJ마크 위원회'를 설립하고 아시아지역을 중심으로 해적판방지 등을 위한 활동을 전개하고 있다. 2008년 해적판대책강화사업 예산은 총 3.6억 엔이 투입되었고, 특히 아시아 해적판대책지원사업에 2.6억 엔이 소요되었다.

그 외에 사업으로 '아니메 문화대사' 사업을 외무성등과 공동으로 추진하고 있다. 2008년 3월 아니메 문화대사 취임식을 가졌고, 재외공관 등에서 일본의 애니메이션 <도라에몽, 로비타의 공룡 2006>을 상영해 일본문화/사회를 소개하고 일본에 대한 이해를 촉진하고 있다.

#### 애니메이션 문화대사(Anime Ambassador)

대중문화를 통한 문화외교의 일환으로 재외공관 등이 주최하는 문화사업. 일본의 애니메이션작품을 상영하고 일본애니메이션에 대한 이해를 높이는 동시에 다양한 일본문화를 소개하고 일본에 대한 관심으로 연결시키고자 하는 목적으로 실시. 2008년에는 영국, 프랑스, 중국어 4개 국어로 작성해 무료 상영

또한 콘텐츠산업 강화를 위한 'JAPAN 국제콘텐츠페스티벌'(CoFesta)을 개최하고 있다. 2007년 9월부터 10월까지 40일간 게임, 애니메이션, 만화, 음악, 방송, 영화이벤트를 통합한 'JAPAN 국제콘텐츠 페스티벌 2007'을 열었다. 참고로 '도쿄국제영화제', '도쿄게임쇼', '국제드라마페스티벌' 등 다양한 이벤트를 개최해 일본의 콘텐츠를 통합적으로 세계에 알리는 동시에 비즈니스관계자 및 매체를 대상으로 견본시 및 국제심포지엄 개최를 통한 마케팅기능을 강화했고, 2007년 행사에는 약 80만 명이 참가했다.

'JAPAN 국제콘텐츠페스티벌 2008년'에서는 총 17억 엔의 예산을 투입해 국제거래마켓 개최, 국제적 인적 교류 및 육성의 촉진, 인터넷 마켓정비, 지역 콘텐츠진흥과의 연대 사업 등을 추진하고 있다. 콘텐츠 국제거래시장 강화사업은 도쿄국제영화제의 콘텐츠 국제거래시장을 애니메이션, 게임, 음악, 코믹 등까지 대상을 확대해 멀티콘텐츠 마켓으로 발전시키려는 것이다.

콘텐츠 국제공동제작기반 정비사업은 국내제작자에 대해 해외와 공동으로 콘텐츠를 기획·개발할 수 있는 장을 마련하고, 기획공동개발 워크숍개최를 통해 해외인적 네

트위크의 강화하고 있다. 이는 관련 노하우 축적과 더불어 국내제작자 및 해외시장의 상황을 정리해 정보를 제공하는 것이다.

콘텐츠 해외전개지원 정비사업은 인터넷마켓 환경에서 영어 등에 의한 표시·입력 이 가능하도록 함으로써 독립계 크리에이터 등이 해외에 수월하게 정보를 홍보하고 해외 콘텐츠 유통사업자와의 비즈니스 활동을 지원하고 있다.

국제적인 콘텐츠 인재교류·인재육성사업은 해외 콘텐츠 인력간의 교류를 통해 세계적으로 통용될 수 있는 우수한 인재를 육성하고자 실시되고 있다. 구체적으로 아시아 산학관(産學官)의 콘텐츠 인재가 한 자리에 모여 아시아협력에 관한 심포지엄을 개최하고 인턴십 사업, 해외고등교육기관에서의 인재육성사업 등을 실시하고 있다.

지역의 콘텐츠를 적극적으로 홍보하기 위한 마켓의 개최 등을 통해 지역 콘텐츠산업의 진흥을 촉진하고 콘텐츠와 관광의 결합 등 콘텐츠 활용을 지역 활성화로 연결시키는 사업을 지원하고 있다. 그밖에 ‘JAPAN 국제콘텐츠페스티벌’ 행사기간에 개최되는 애니메이션 이벤트로는 ‘저팬 애니메이션 코라보 마켓’, 아키하바라 엔타마쓰리 등이 있다.

표 5-3-1 애니메이션 관련 이벤트		
행사명	저팬 애니메이션 코라보 마켓	아키하바라 엔타마쓰리
행사개요	애니메이션 캐릭터와 결합된 상품 및 기획의 견본시 개최를 통해 애니메이션의 2차이용을 촉진할 목적으로 추진	코믹/애니메이션/게임 등 모든 엔터테인먼트가 모이는 아키하바라의 협력을 얻어 개최되는 엔터테인먼트 축제
주최	중간법인일본동화협회, 경제산업성	경제산업성/아키하바라이벤트추진협의회
비고	9,687명(2007년 입장객)	156,852명(2007년 입장객)

한편 경제산업성은 콘텐츠 글로벌 전략을 수립한 바 있다. 경제산업성의 ‘콘텐츠글로벌전략연구회’에서 영화, 만화, 게임, 애니메이션, 음악 등의 콘텐츠산업의 글로벌 진출을 위한 전략 검토가 이루어져 2007년 9월 ‘콘텐츠글로벌 전략’이 발표되었다. 전략에서는 특히 비즈니스의 글로벌화를 강조하며 국제공동제작/공동비즈니스추진, 콘텐츠거래시장의 정비/국제화, 아시아시프트의 강화를 목표로 하고 있다.

두 번째는 인재의 집적/국제화이다. 특히 프로듀서 인재육성, 대학 인재육성 시스템구축, 애니메이션 및 게임 크리에이터 인재의 스킬표준마련과 검정제도 도입검토, 글로벌 인재교류/인재네트워크 강화에 힘쓰고 있다.

#### 애니메이션 검정제도

- 정식명칭은 '전국 종합 애니메 문화지식 검정시험'. 아이에서 노인까지 폭넓은 연령층을 대상으로 애니메이션 문화를 접할 수 있는 기회를 제공하고 애니메이션의 확대는 물론 일본의 '문화산업'이라 할 수 있는 애니메이션에 한층 더 관심을 불러일으키는 것을 목적으로 한다.
- 1급부터 5급까지 있으며 휴대전화용 검정인 모바일급도 있다.
- 문제형식은 사지선다형 마크시트 방식으로 3/4급은 정답률 70%이상, 5급은 정답률 60%이상 합격
- 수험자 전원에게 유명애니메이터가 그린 엽서세트를 선물하고 도쿄국제애니메이션 페어 행사 당일 티켓판매장에서 수험표 제시하면 입장료는 반액이다.

세 번째는 파이낸스의 확대/국제화이다. 국제공동제작에 대한 투융자제도의 확대, 콘텐츠 파이낸스 촉진을 위한 기반정비를 중시하고 있다.

네 번째는 기술혁신과의 연대강화이다. 산학관 연대, 기술자 교류, 콘텐츠 관련 기술개발 로드맵의 작성 등이 이슈이다. 다섯 번째는 지적재산의 글로벌화 대응이다. 디지털콘텐츠 유통촉진제도의 검토, 아시아 지적재산 인프라구축의 지원 등이 여기에 포함된다.

한편 아시아와의 문화산업 연대도 강화하고 있다. 2003년부터 2007년까지 각국의 우수성을 결합한 보다 풍요롭고 독창적인 콘텐츠산업을 육성할 목적으로 '한중일 문화콘텐츠 산업포럼' 및 '한일대만 디지털콘텐츠산업포럼'을 개최하고 있다.

그리고 2006년에 <도쿄 애니메이션센터>를 설립했다. 일본 애니메이션에 대한 홍보와 인재육성을 목적으로 만든 시설로 2006년 3월 일본동화협회와 45개 애니메이션 제작사에 의해 도쿄 아키하바라에 일본최초의 애니메이션 정보홍보기지 '도쿄애니메센터'가 설립되었다. 동센터는 인기작품의 상영 및 상품판매 등에 의해 국내외에 정보를 발신하고 음성수룩스튜디오를 이용해 체험녹음 등 홍보에도 힘쓰고 있다. 센터 내에는 애니메이션 관련 전시시설인 '이벤트 갤러리' 및 라디오 녹화 및 더빙체험이 가능한 '도쿄애니메센터 스튜디오', 오피셜 숏 외에 애니메이션 관련사업자를 대상으로 정보수집 및 홍보를 목적으로 한 '애니메프레스데스크'로 구성되어 있다. 그밖에 애니메이션 영화관인 'UDX씨어터'가 운영되고 있다. 또한 '도쿄애니메센터 RADIO'는 문화방송에서 방송되었던 라디오 프로그램으로 애니메센터 내의 스튜디오에서 매주 화요일 오후 5시부터 공개녹화가 진행되고 있다.

또한 '저팬 콘텐츠 쇼케이스'를 개설했다. 2007년 6월 일본 영화 및 TV프로그램, 애니메이션, 게임, 음악, 서적, 사진 등 콘텐츠에 관한 기본정보를 검색할 수 있는 저팬 콘텐츠 쇼케이스' (<http://www.japancontent.jp>)를 오픈했다. 국내외에서 일본콘텐츠의 2차이용을 수월하게 하기 위해 일반인도 콘텐츠정보에 대해 접근이 가능하도록 개방한 것이다. 등록사업자에게는 콘텐츠 홀더에의 연락처를 소개하고 있으나 권리 처리 및 온라인 시장의 역할은 없다.

2007년 9월 현재 정회원은 도쿄방송, 일본레코드협회, NHK엔터프라이즈, TV아사히, 쇼치쿠, 도호등 콘텐츠홀더 31사, 찬조회원은 일본경제단체연합회 회원기업인 덴쓰, 아지노모토, 도쿄전력, 마쓰시타전기, 캐논, 소니, 도요타자동차 등 29사이다.

2008년 5월 저팬 콘텐츠 쇼케이스에는 현재 음악콘텐츠 약 230만 건, 문예작품콘텐츠 약 78만 건, 코믹콘텐츠 약 6만 건, 영상프로그램콘텐츠 약 2,400건, 사진/미술/일러스트 콘텐츠 약 3,700건이 등록되어 있음.

또한 법률자문가와 네트워크를 강화하고 있다. 2004년 4월 법률가와 사업자 및 창작자와의 교류활동 등을 위해 '엔터테인먼트 로이얌즈 네트워크'가 설립되었다. 2005년 11월에 NPO법인으로 인증 받아 2008년 3월 현재 627명(이중 변호사 364명)이 회원이다.

엔터테인먼트 로이얌즈 네트워크는 심포지엄 및 강연회 등의 개최, 홍보지 발행, 관계자 네트워크 구축 등을 통해 엔터테인먼트 관련 콘텐츠문화진흥과 엔터테인먼트 산업발전에 공헌하고자 하는 목적으로 설립되었다.

또한 '하청대금지불지연등방지법'에 입각한 조사가 실시되고 있다. 콘텐츠 등 정보성과물 작성분야의 하청거래에 대해 공정거래위원회에 있어 신사업자 및 하청사업자를 대상으로 한 서면조사가 실시되어 2007년도에 1건의 권고 및 386건의 경고가 있었다.

### 3) 총무성의 애니메이션 관련 진흥정책

총무성은 문화적 측면뿐만 아니라 경제성장을 견인하는 성장산업으로서도 콘텐츠시장을 중요하다고 판단하고 있다. 인터넷의 광대역화, 디지털방송네트워크의 이용·보급의 발전 등에 따라 정보통신 인프라 활용 및 해외진출을 포함한 콘텐츠의 멀티유스 등, 고품질의 콘텐츠 제작/유통의 촉진에 중점을 두고 있다. 방송통신정책을 담당하는 소관부처로 방송통신과 관련된 콘텐츠진흥은 주로 '정보유통행정국'에서 정책수립을 담당하고 있다. 특히 정보통신정책국의 '정보유통진흥과', '콘텐츠진흥과', '정보통신이용촉진과' 등에서 담당하고 있다. 총무성은 과거 미디어와 네트워크 중심의 정책에서 최근에는 콘텐츠 진흥에 정책적 무게를 두고 있다.

### 4) 문화청의 애니메이션 관련 진흥정책

문화청은 1997년부터 매년 '문화미디어예술제'(Japan Media Arts Festival)를 개최하고 애니메이션을 포함하여 아트, 엔터테인먼트, 만화 등 우수 미디어예술작품 선발을 통해 미디어예술의 진흥을 도모하고 있다. 미디어예술제에는 특히 애니메이션 부문을 두고 상업애니메이션 분야에서 애니메이션작품을 선발하고 있으며, 정부의 애니메이션 시상식으로는 유일하다.

2009년 애니메이션 부문 응모결과 일본 385, 해외 5, 선정 작품 6개였다. 2001년 12월에 제정된 '문화예술진흥기본법 제9조 '미디어 예술의 진흥' 에서 '국가는 영화, 만화, 애니메이션 및 컴퓨터 기타 전자기기 등을 이용한 예술' 의 진흥을 도모하기 위해 미디어예술의 제작, 상영 등의 지원 기타 필요한 시책을 강구한다.' 고 규정되어 있다.

## 5) 후생노동성의 애니메이션 관련 진흥정책

후생노동성은 '고용·취업' 면에서 애니메이션산업 기능에 주목하고 있다. 2005년 3월에 후생노동성 소관의 독립행정법인 노동정책연구/연수기구가 애니메이션산업의 고용기회에 포커스를 두고 콘텐츠산업의 고용과 인재육성 - 애니메이션산업실태조사' 를 실시하고 있다.

2007년 유니버설 기능올림픽 국제대회의 준비위원회에서도 젊은층 및 니트족이라 불리는 무업자 등에 대해 일할 의욕 및 능력을 키우는 종합적인 대책의 일환으로 젊은층에 인기 있는 애니메이션 제작 경연대회개최를 검토하기도 했다.

## 6) 지방자치단체의 애니메이션 관련 진흥정책

### (1) 동경

애니메이션산업이 집중되어 있는 동경은 2002년부터 '지장산업(止場産業)' 으로서 '애니메이션' 의 유용성에 착목하고 산업진흥을 위한 시책을 발표하고 있다. 동경의 정책 가운데 가장 규모가 큰 것은 애니메이션 건본시인 '도쿄국제애니메페어' 이다. '도쿄국제애니메페어' 는 2002년 2월에 '신세기 도쿄 국제애니메페어 21' 의 명칭으로 처음 개최되어 도쿄도지사를 실행위원장으로 매년 봄에 개최하고 있다.

2005년도에는 일본 내 기업 154사, 해외기업 43사, 총 197사가 참가해 애니메이션 건본시외에도 애니메이션 작품 경연대회인 '도쿄애니메어워즈' 및 심포지엄 등이 개최되어 도쿄의 '지장산업' 으로서 애니메이션산업을 적극적으로 지원하고 있다. Animation of the year외 우수상, 개인상 등 3개 부문 총 12개상을 수상하고 있다. 2009년에는 약 13만 명이 참가, 아시아 최대 규모의 애니메이션 건본시라고 할 수 있다. 동경은 애니메이션페어와 같은 산업진흥지원과 함께 애니메이션산업의 실태파악에도 힘쓰고 있다. 2003년 3월의 '애니메이션산업진흥방책에 관한보고' 에서는 인재의 고갈 및 한국, 중국의 대두 등 애니메이션산업이 직면한 과제에 대해서도 보고되고 인재 육성 및 국제경쟁력 강화 등 향후 애니메이션 진흥에 대한 제언이 이루어지고 있다. 동경은 '애니메이션 대국 일본' 을 계승할 인재육성을 위해 애니메이션산업으로 진출을 희망하는 사람들을 위해 애니메이션 제작 추세와 그림의 기초 등의 지식을 담은 '애니메이션 교과서' 제작도 서두르고 있다.

#### 도쿄국제애니메이션페어 연계방송

- 행사장내에 특설방송국을 설치, 애니메이션 OST나 성우와의 토크쇼 등 프로그램을 방송하고 홍보.
- 2009년 5월 12일부터는 라디오 프로그램 '도쿄국제애니메이션페어 2010 최스테이션'을 매주 방송하고 있으며 디지털라디오 및 인터넷 라디오를 통해 동영상도 동시 전송.
- 행사관련 최신 뉴스 전달 및 성우/애니메이션 관계자 초대코너, 청취자가 신청한 애니메이션 OST를 클래식으로 어레인지하여 연주하는 코너 등

## (2) 스키나미구

스키나미구는 도쿄도내에서도 가장 애니메이션산업이 집적되어 있는 지역이라는 강점을 살려 2001년 봄부터 구내에 입지하는 애니메이션 관련기업에 대한 지원에 적극 나서고 있다. 스키나미구는 체계적인 애니메이션산업지원 방향성을 정하고 산업진흥과내에 애니메이션 신산업계를 신설하는 등 실질적인 지원정책을 실시하고 있다. 2001년 4월에는 지역주민에 '지장산업'으로서의 애니메이션 매력을 재인식시키기 위한 이벤트로 '애니메이션 페스티벌 in 스키나미 2001'을 개최했고 2005년에도 개최한 바 있다. 애니메이션 페스티벌 in 스키나미 2001'의 개최를 계기로 구내의 애니메이션 제작기업간의 수평적 연대도 발생해 2001년 8월에는 구내에 입지하는 23사로 구성된 '스키나미 애니메진흥협의회'가 결성되었다. '스키나미 애니메진흥협의회'는 구가 실시하고 있는 인재육성프로그램인 '스키나미 애니메장숙(匠塾)'의 협력 등 구와 적극적으로 연대하면서 다양한 사업을 전개하고 있다. 특히 2003년에는 협의회로서의 저작권보유를 목적으로 한 오리지널 애니메 '사요나라미도리가이케'를 제작해 구내 각소에서 상영했다.

#### 스키나미 애니메이션 장숙(匠塾)

- 스키나미애니메장숙제도는 2002년 가을부터 스키나미구내의 애니메이터 육성을 목적으로 한 제작현장지원시책으로 애니메이션 지망자에 대해 실제 애니메이션 제작현장에서의 연수 기회를 부여하려는 시도임.
- 매년 6~7월 속생을 전국에서 공모하고 4~8명 정도를 '장숙생'으로 선발해 작화작업을 중심으로 6개월 동안 실제 연수를 받을 수 있도록 기회를 제공하는 제도임.
- 연수를 받아들이는 회사 측에서도 반년동안 연수를 받은 장숙생을 그대로 채용하는 것이 신인연수에 소요되는 경비를 절감할 수 있어 이익임.
- 스키나미구는 연수를 받아들이는 기업 측에 연수위탁비로 금전적 지원을 실시

2005년 3월에는 기존의 '스키나미자료관'을 개축하는 형태의 새로운 애니메이션 아카이브시설로 '스키나미 애니메이션뮤지엄'이 개설되어, 애니메이션 관련 작품의 수집·보존·전시를 하는 것은 물론 실제의 애니메이션 제작체험이 가능하도록 하는 등

문화를 일반에게 알리는 장으로서도 운영하고 있다. ‘스기나미 애니메이션 뮤지엄’은 어린이부터 장년층까지 세대를 초월해 일본 애니메이션 전체를 체계적으로 체험하며 즐길 수 있는 일본 최초의 애니메이션 종합 박물관으로 2005년 3월 개관하여, 일본의 애니메이션 역사부터 미래 애니메이션까지 애니메이션 전반을 종합적으로 소개하고 있다. 애니메이션 원리를 체험할 수 있는 코너 및 녹음체험 등 애니메이션 제작과정을 직접 체험하는 참여형 전시 및 새로운 애니메이션 정보를 담은 등 다양한 형태로 애니메이션을 즐길 수 있는 내용으로 꾸며져 있다. 또한 애니메이션 작품자료, 크리에이터의 인터뷰 영상 등을 수록한 라이브러리, 대표 애니메이션 작품을 상영하는 애니메이션 씨어터 등도 운영 중이다. 졸업생은 소수정예로 2002년 3명, 2003년 5명, 2004년 5명, 2005년 6명, 2006년 6명, 2007년 7명, 2008년 7명을 배출하고 있다.

그리고 가나가와현/도쿄도 아라가와구에서는 ‘도키와 荘프로젝트’는 만화가가 되고 싶은 젊은이에게 저렴한 임대료의 주택을 제공하고 공동생활을 하면서 만화가 데뷔를 목표로 하는 프로젝트이다.

‘도키와장프로젝트’에 참가하고 있는 료는 14개이며 2006년부터 시작해 2009월 6월 현재 64명이 입주해 생활 중이다. 최장 입주는 3년이고 자격은 고교졸업 후 30세까지 가능하다. 운영주체는 NPO 고토바의 아틀리에 지원 이고, 협력기관은 가나가와현과 도쿄도 아라가와구는 물론 민간기업, 학교, NPO단체 등이 협력하고 있다.

#### 도키와 荘프로젝트

- 도쿄도 도요시마구에 1952년부터 1982년에 실재했던 목조아파트명으로 당시 만화잡지출판사인 ‘學童社’가 연재를 담당하는 만화가를 다수 도키와장에 입주시켰다. 이들 젊은 만화가들이 나중에 유명해지면서 도키와 荘은 만화가, 만화 팬에게 있어 ‘성지’와 같은 곳이 되었다.

## 2. 애니메이션 진흥기관의 지원 활동

### 1) 영상산업진흥기구(Visual Industry Promotion Organization)

민간기관인 영상산업진흥기구(VIPO)는 일본의 「영화, 방송프로그램, 애니메이션, 게임, 음악 등」을 국제경쟁력 있는 산업으로 발전시켜 일본 경제를 활성화하기 위한 목적으로 2004년 12월에 설립되어 2005년 5월에 NPO 법인으로 인증되었다. VIPO의 설립을 통하여 영상콘텐츠 산업 관련 크리에이터, 프로듀서 등의 인재양성, 작품제작 지원, 창업지원, 내외의 시장개척 등 콘텐츠산업의 전반적인 산업 육성이 가능해진다. 2007년도에는 단편영화제작 워크숍 및 실지연수를 통해 크리에이터를 육성하는 ‘젊은 작가 육성프로젝트’ 등의 사업을 실시하고 있다.

- 콘텐츠 포털사이트 운영구축
  - 경제산업성의 지원(4,970만 엔)을 받아 인터넷을 활용한 인재육성 환경정비.
  - 일본의 콘텐츠 관련 기본 정보를 국내외에 발신하기 위해 2007년도부터 개발을 추진했고 2007년 6월부터 콘텐츠 포털사이트 운영협의체로부터 위탁을 본격 운영(저팬콘텐츠 쇼케이스).
  
- 인터넷을 활용한 인재육성 등 환경정비사업
  - 경제산업성으로부터 1.1억 엔을 지원받아 동영상 파트로 인터넷에 투고사이트를 개설하고 보유한 애니메이션 등의 콘텐츠를 이용해 신인 크리에이터가 새로운 콘텐츠를 제작/투고함으로써 상품화 니즈를 모색.
  - 실사파트에서는 인터넷에서의 사업화 가능성을 타진하기 위해 기업이 새롭게 제작한 드라마 콘텐츠를 유통시켜 검증하는 실험을 실시.
  - 또한 일본콘텐츠 정보의 니즈 레터를 국내외 구매자에게 전송해 그 효과와 방향성을 모색.
  
- 아시아 일본영화특집상영사업
  - 문화청으로부터 6천만 엔을 지원받아 11월 한국서울에서 제 4회 일본영화제를 개최, 애니메이션 작품을 포함해 18편의 상영회를 실시하고 관련 심포지엄, 강연회를 기획.
  - VIPO자체사업으로 콘텐츠업계 취직을 목표로 하는 학생에 대해 각 업계 담당자를 초대해 취직세미나 실시, 프로듀서, 직능별 인턴십을 실시하거나 세타가 야구 영상문화심포지엄, 정책검토위원회 분과회 개최.

## 2) 디지털 콘텐츠협회(DCAJ)

DCAJ는 정보화 사회를 선도하는 양질의 디지털콘텐츠의 제작·유통·활용을 추진하고, 콘텐츠산업의 건전한 발전을 촉진하며, 문화의 향상발전과 쾌적하고 풍부한 국민생활의 실현과 국제 공헌에 이바지하기 위해 2001년 4월에 설립되었다. DCAJ가 추진하는 사업은 이하와 같다.

- 국제영화제사업으로 도쿄국제영화제 사업기획 및 개최
- 국제진흥지원사업으로 영화제 전시지원사업(주요영화제에의 저팬 파빌리온 전시), 영화제 출판지원사업(해외영화제 견본시에의 출판지원)
  - 국제공동제작지원사업(국제공동제작을 위한 국내외 영화제작자 매칭지원), 정보발신사업(일본영화웹사이트 운영, 해외용 일본영화연감발행, 해외용 신작 일본영화 카달로그 등)
  - 조사연구사업(해외 네트워크의 추진, 해외 일본영화 공개정보의 수집 등).

### 3) 일본동화협회

일본동화협회가 추진하는 애니메이터 양성프로젝트는 2006년부터 경제산업성의 지원을 받아 우수 애니메이터(Animation Director, Key Animator, Animator) 양성을 위한 실험 프로젝트를 매년 실시하고 있다. 일본애니메이션산업의 근간인 제작기반을 유지·강화하기 위해 주요 애니메이션 제작사 및 교육기관, 행정기관의 협력을 얻어 전문 애니메이터(애니메이터 가운데, 원화 등 작화의 주요부분을 담당하는 인력)를 발굴하고 육성하는 시스템을 구축했다.

애니메이터로서의 기능평가시험에 의해 우수한 인재를 발굴하고 연수강좌(약 50일) 및 인턴십(2~6주간)에서는 지식 및 현장 경험을 쌓는 기회를 제공한다. 애니메이션 제작사에서 실제로 애니메이션 작화실습을 담당하고 일부는 취직과 연계시킨다. 애니메이터의 고령화로 인해 젊고 우수한 인재가 부족하고 애니메이션 제작공정의 일부가 한국, 중국 등 아시아 각국에 외주로 나감으로써 자국내에서는 애니메이터가 육성되기 어려운 환경을 타파하려 노력 중이다.

### 4) 애니메이터 연출가협회

#### (1) 애니메이터 연출가협회 설립 배경

일본 애니메이션 제작에 있어서 해외에 의뢰하는 외주는 상당한 양에 달한다고 알려져 있다. 초창기에는 한국에 외주를 했지만 중국·필리핀, 현재에는 베트남·인도 등으로 확대되고 있고 의뢰하는 분량도 상당히 증가하고 있다. 애니메이션 제작회사 중 최대기업인 도에이애니메이션은 1986년에 필리핀에 자회사인(Toei Animation Phils, Inc.(TAP))을 설립·완성·채색·동영상 뿐 아니라 원화·배경 등을 포함해 제작을 위탁하고 있다.

위 사례는 해외에 외주를 의뢰하는 스케줄 지연을 막는 확실한 제작공정이다. 하지만 생산공정이 해외로 이전하는 것은 그 해당영역에 있어, 기술의 기반과 인재육성의 기회를 잃기 때문에 결과적으로, 산업전체의 취약화를 초래할 수 있다. 또 생산거점이 된 국가의 기업과 산업이 경쟁력을 갖추고 일본의 경쟁상대가 될 수 있는 것 또한 무시할만한 일은 아닐 것이다.

위의 국제화 현상에 맞추어 자국 내 인력양성과 기술발전을 함께 하기 위하여 공동화 노력을 하고 있다. 제작의 국제화가 진행된 배경에는, 동화의 공정은 가장 사람의 손이 필요한 부분이고, 비교적 숙련되지 않은 사람이라도 할 수 있기 때문에 인건비가 저렴한 나라에서 제작을 하는 이점은 클 것이다. 그 결과 일본 내에서 제작공정의 아래 단계에 해당하는 일은 줄어들고 있는 실정이다. 하지만 동화 공정에는 애니메이터의 취업의 문이 되어 줄 수 있는 역할을 하기도 한다. 그것이 감소하고 있다는 것은 기술습득 뿐만 아니라, 장기적으로 봤을 때 작품의 창조를 담당하는 인재를 업계에 끌어

모을 수 있는 기회를 빼앗기는 사태를 초래 할 수 있을 것으로 판단된다.

## (2) 애니메이터 연출가 협회 설립 취지

일본의 애니메이터 연출가협회(JAniCA)의 설립 취지는 애니메이션을 사랑하고 능력을 갖춘 젊은이들에게 자신의 실력을 발휘할 수 있는 기회와 여건을 만들어주기 위함이다. 실질적으로 약 90%이상의 애니메이션산업의 젊은이들이, 3년도 버티지 못하고 애니메이션 업계를 떠날 수밖에 없는 실정이다. 재능을 갈고 닦는 기회이기도 한 동화 제작의 대부분이, 외국으로 하청을 주어 젊은 세대가 클 수 없기 때문에 작가감독이나 감독의 부담은 증가하고 애니메이터·연출가의 고령화 위기감을 느낄 수밖에 없다.

### 애니메이션 전문 인력 육성을 위하여 고려할 사항

- 해외에 발주하는 공정은 부가가치가 적은 공정이기 때문에 공정의 공동화가 인재의 공동화를 의미하는 것은 아니다. 또 일본국내의 도입부 공정이 다 없어진 것이 아니고 일정규모 이상의 기업에서는 제작회사에서 근무하기 시작한 사람에게 OJT(on-the-job training)를 맡기는 육성의 기능이 있다.
- 동화에서 원화로 이행되는 속도는 사람에 따라 크게 다르고 빠른 사람은 1년 정도의 기간에 위 단계의 공정을 담당 할 수 있게 되지만 시간이 지나도 성장하지 않는 사람도 있다. 따라서 국내에 많은 동화 공정을 담당할 인재를 보유 할 필요는 없고, 오히려 빨리 다음단계로 올라갈 수 있도록 하는 시스템이 중요하다.
- Up or Out (숙달하지 않으면 그만둔다)을 원칙으로 하는 것이 [저임금에 괴로워하는 애니메이터를 만들지 않는 길이다. 그래도 [좋아하는 일을 할 수 있다면 수입이 적어도 상관없다]고 생각하는 사람이라면 본인이 납득을 한 후에 일을 계속 할 수 있도록 한다.
- 성장하는 사람은 헝그리정신이 있는 사람으로, 안정은 성장을 멈추게 할 뿐이다. 애니메이터의 월급은 품질레벨과 제작량에 따라 결정이 되는 경우가 대다수이고 여러 기업과 계약을 하면서, 고객의 연봉을 받는 사람도 물론 있다.
- [능력 있는 사람]을 적절하게 대우하여 애니메이션산업에 능력이 있는 인재들이 모여들 수 있도록 할 필요가 있다. 게임, 음악, 만화에서 볼 수 있는 크리에이터의 성공스토리를 제시 할 수 있다면 양질의 인재를 획득으로 이어진다.
- 적성이 맞는 사람이 애니메이션 분야에서 일을 할 수 있도록 하기 위해서 구체적인 일의 내용을 설명하는 기회 등을 늘릴 필요가 있다.
- 작가 단계에서 숙련된 사람이 필요한 것은 당연지사이다. 하지만, 모든 애니메이터가 경험을 쌓으면 감독이 되는 것은 아니다. 이는 창조적인 능력을 가진 사람을 발굴 하는 것이 중요하다 것을 의미한다. 그러한 인재를 발굴하기 위해서는 창조력을 시험 할 수 있는 기회를 제공할 필요가 있다.

## 제2절 중국

### 1. 정부 정책지원 <문화산업진흥계획>

#### 1) 개요

<문화산업진흥계획> 문화산업 진흥을 위한 지도원칙이며 8대 중점사항을 포함하고 있다. 특히 문화산업과 관련하여 강력한 구조조정을 통한 문화산업 대형프로젝트 발굴, 진행과 문화산업의 규모화, 글로벌 시장을 겨냥한 경쟁력 강화를 목표로 하고 있다. 또한 문화산업관련 진입 장벽을 낮추고 이를 위해 민영자본과 외자를 정책적으로 허가된 문화산업 영역에 적극적으로 유치한다. 또한 국유 문화산업 기업에 대하여 주식 개방을 통한 주체 형식으로의 전환을 고무하며 공유제를 위주로 하되 다양한 소유제 형식을 받아들여 공동으로 문화산업 발전에 기여한다는 것을 골자로 한다. 그리고 본 계획의 실질적 추진을 위하여 정부의 투자 확대와 세수정책, 금융지원 정책 등이 필요하며 문화산업 인재양성 및 법률적 체제 완비, 시장질서의 확립 등이 문화산업 발전에 있어 중요한 사항이라고 강조하고 있다.

#### 2) 배경

현재 중국 내 경제발전과 문화소비수준은 대폭 상승하고 있다. 국제 경제 지표를 보면 GDP 1,000~3,000 달러의 범위에 들면 문화소비시장이 활성화(정신적 욕구 상승) 되는 단계이며 물질적 소비는 하강한다고 나와 있다. 2008년 중국 GDP는 이미 3,266.8 달러를 기록하고 있으며 연평균 8%의 경제성장률을 예상할 수 있다. 즉 2010년 GDP 4,000 달러, 2020년 GDP 8,000 달러를 문안하게 돌파할 것으로 예측하고 있다. 이는 경제성장으로 인한 문화소비수준의 상승을 의미하며 향후 중국의 광활한 문화산업 잠재시장이 발전될 것으로 판단하고 있다. 중국은 역사적으로 풍부한 문화자원을 가지고 있으며 이는 문화산업에 있어서 중요한 콘텐츠 역할을 한다. 이와 더불어 문화산업은 부가가치가 크며 전형적인 현대 녹색사업 중 하나이다. 또한 여행, 체육, 통신, 제조업과 상호 융합하여 경제발전에 있어 중요한 작용을 한다. 이에 중국 정부는 문화산업 영역에 많은 투자와 관심을 기울여 오고 있다.

#### 3) 지원 내용

##### (1) 중점 문화산업 발전

- 문화창의, 영상제품 제작, 출판발행, 인쇄복제, 광고, 연예오락, 문화전시회, 디지털콘텐츠 및 애니메이션산업 등 문화산업의 발전 가속화

- 이전 강요에 없는 신설분야로서 문화창의산업에 대해 진흥계획은 문화기술, 음악, 예술, 동만(만화+애니+캐릭터), 게임 등의 기업을 육성하고, 서비스업과 제조업분야를 연계-확대-발전시키는 문화창의산업의 도약발전을 실현함.
- 영화·TV제작업은 영화, 드라마, TV프로그램의 제작능력을 향상하여야 하며, 영상제작, 발행, 방영과 관련 제품의 개발을 확대하고, 디지털콘텐츠에 대한 여러 가지 매체, 최종단계 소비자의 수요를 충족하여야 함
- 출판산업, 인쇄복제업, 연예연출업은 대형연출그룹의 형성을 가속화하여야 함. 애니메이션산업은 애니메이션캐릭터의 국제화를 추진하고, 저명한 브랜드를 창출하여 문화창의산업이 지속적으로 성장할 수 있는 중요한 포인트 역할을 하여야 함.

그림 5-3-1 중국 문화산업 핵심 분야와 중점분야의 계승



출처: 〈문화 및 관련산업분류〉, 〈국가 15기간 문화발전규획강요〉, 〈문화산업진흥계획〉 참고 및 재구성

(2) 중대한 프로젝트에 의한 선도전략

- 진흥계획에서는 영화, 드라마를 포함한 각종 방송물, 영상물의 생산능력을 높이고, 제작-배급-방영
- 파생상품 개발을 확대하고, 다양한 미디어 또는 뉴미디어에 대한 콘텐츠 수요를 충족시키도록 독려함.
- 국산애니메이션 진흥공정, 국가디지털영화제작기지 건설공정, 멀티미디어데이터베이스와 경제 정보플랫폼(經濟信息平臺), 국가 "지식자원 데이터베이스" 출

판공정 등 중대한 문화건설프로젝트 건설을 계속 추진하여야 함. 또한 실시조건을 구비한 일부 중점 프로젝트를 선정하여 지원함.

(3) 지역 및 업종 간 통합 혹은 구조조정을 통해 중점 문화기업 육성

(4) 문화산업단지와 기지건설을 가속화해 지역과 민족 특성 띤 클러스터 건설

- 발전계획에 부합하는 산업단지와 기지에 대하여 기초시설건설, 토지사용, 세수 정책 등 분야에서 지원함.
- 전국을 포괄하는 지역문화상품물류센터를 건설하며, 문화창의, 영화TV제작, 출판발행, 인쇄복제, 연예오락 그리고 애니메이션 등 산업시범기지를 건설하며, 지역과 민족특색이 있는 문화산업의 발전을 지지하고 가속화 함.

(5) 도시와 농촌 주민들의 소비구조, 심미관 변화에 맞게 문화제품 및 서비스를 혁신해 문화소비 확대

(6) 현대화된 문화시장 체계를 건설

- 전송이 빠르고, 여러 성(省)을 광범하게 커버할 수 있는 문화전파 루트를 중점 건설함. 유선TV, 영화관, 디지털 영화관, 출판물 발행 등 지역 간 통합 추진.
- 문예연출극장을 발전하고 주요 도시의 연출 장소의 프랜차이즈 경영을 추진함. 전국 문화티켓 관련 전문 웹사이트의 건설을 지지. 유선TV네트워크의 합병을 추진하며, 합병·구조조정 등 방식을 통하여 방송TV네트워크의 지역통합과 지역사어 경영을 진행함. 자주적인 지적재산권이 있고, 제품품질 수준이 높은 문화설비와 제품의 우선 선택사용을 지지함.

(7) 신흥 문화산업을 발전하여야 함

- 디지털, 인터넷 등 하이테크 기술을 사용하여 문화산업의 한 단계 업그레이드를 추진하여야 함.
- 이동멀티미디어 방송TV, 온라인드라마영상제품, 디지털멀티미디어방송, 모바일방송TV 등의 발전을 지지하고, 이동문화정보서비스, 디지털오락상품 등 부가가치업무를 개발하여 휴대용 중단서비스사용자에게 각종 콘텐츠서비스를 제공하여야 함.
- 방송TV전파와 영화방영의 디지털화 과정을 가속화함. 차세대 방송TV 네트워크 시설을 적극 추진하고, 제3세대 이동통신네트워크, 광케이블 등 네트워크 기초시설의 역할을 발휘함. 네트워크 표준을 제정하고 완벽히 하여 상호소통과 자원공유를 촉진하고, 3가지 네트워크의 합병을 추진.

- 유성독서물품(有聲讀書物品), 전자서적, 모바일신문 그리고 인터넷출판물품 등 신흥출판발행업을 적극 발전시킴.
- 하이테크 기술을 사용하여 전통적인 오락시설과 무대기술을 개조하고, 문화시설 공급 상들이 신형 영화 극장, 디지털영화오락시설, 휴대용음향시스템, 유동연출 시스템 및 멀티기능의 음향제품의 연구개발을 장려함.
- 디지털기술, 디지털콘텐츠, 온라인기술 등 핵심기술의 개발을 강화하고 관건적인 기술시설의 개조와 갱신을 가속화.

#### (8) 대외 문화무역을 확대함

- 문화상품과 서비스 수출을 장려하고 지지할 것에 관한 국가우대정책을 실행하고 시장개척, 기술혁신, 세관통관 등 에 대한 대외문화무역을 지원.
- <2009 - 2010년 국가문화수출중점기업과 프로젝트 목록>을 제정하여 문화제품과 서비스수출을 장려하고 지지하는 장기적인 체제를 형성하여야 함.
- 민족특색을 지닌 문화예술· 전시전람· 영화· 드라마· 애니메이션· 온라인게임· 출판물· 민족음악무도와 서커스 등 상품과 서비스의 수출을 중점적으로 지지하며, 국제마케팅 네트워크 건설을 추진.
- 애니메이션, 온라인게임, 전자출판물 등 문화상품의 국제시장 진출을 지지함. 문화기업이 독자, 합자, 지분홀딩, 지분참여 등 방식을 통하여 국외에서 문화시체를 창설하고 문화제품 마케팅 네트워크를 건설하여 현지화 건설을 실현함
- 국가가 중점적으로 지지하는 문화전시회를 잘 조직하고 중국(심수)국제문화산업 박람회, 중국국제방송영상박람회, 북경국제서적박람회 등 전시회를 통하여 문화상품과 서비스의 수출을 추진하여야 함.
- 문화기업이 해외 서적전시회, 영화TV전시회, 예술절 등 국제 대형 전시회와 문화 활동에 참여하는 것을 지지.

#### (9) 5가지의 정책조치

- 진입장벽을 낮춤. 국유자본, 외국자본의 문화산업투자 관련 국가규정을 실시. 문화산업의 종류에 따라 독자· 합자· 합작 등 방식을 통하여 사회자본과 외국자본을 흡수함. 국가정책이 허락하는 문화산업영역에 대한 투자와 국유문화기업의 지분구조개혁에 참여함으로써, 국가소유체제를 주체로 하고, 기타 여러 가지 소유제가 공동으로 발전하는 문화산업구조를 형성하여야 함.
- 정부투입을 확대함. 중앙과 지방 각급 인민정부는 문화산업에 대한 자금투입을 확대함. 대출이자보조· 프로젝트보조· 자본금보충 등 방식을 통하여 국가 급 문화산업기지건설을 지지하며, 문화산업중점프로젝트 및 지역통합을 지지함. 국유지분홀딩문화기업의 주식회사로 개조를 지지하고, 문화영역의 신제품, 신기

술개발을 지지함. 문화제품과 서비스의 수출을 지지함. 중앙재정의 <문화산업발전지정전문자금>과 문화체제개혁전문자금의 규모를 대폭증가하며, 문화산업발전과 문화체제개혁의 지지도를 끊임없이 확대함.

- 세수우대정책을 실시함. 국무원판공청이 제정 및 반포한 <문화체제개혁 중 경영성문화사업 단위가 기업전환 그리고 문화기업발전 관련 2가지 규정에 대한 통지>에서 언급한 세수우대정책을 실시하고, 문화산업지지기술의 구체적인 범위를 연구 확정 및 세수 지지도를 확대하여 문화산업발전을 지지함.
- 금융지지를 강화함. 문화산업에 대한 금융기관의 금융지지력 확대를 장려하며, 보증기관 또는 재보증기관이 문화산업발전·문화기업수출 등 대출담보업무종류 증설을 적극적으로 인도함. 조건이 있는 문화기업이 증시에 상장하여 용자를 진행하고, 이미 상장한 문화기업은 주식공개발행 또는 사모발행 등 방식을 통하여 용자를 진행함. 인수 및 합병을 통하여 신속히 성장할 것을 장려하며, 조건에 부합하는 문화기업이 기업채권을 발행함을 지지함.
- 중국문화산업투자기금을 설립함. 관련 규정에 따라 중앙재정에서 자금을 주입하여 기금을 설립하고 국유선도문화기업, 대형국유기업과 금융기관이 이를 매입하도록 함. 기금은 전문기관에서 관리하며, 주식투자 등 방식을 통하여 자원의 재결합과 구조조정을 추진하고, 국가문화발전전략목표의 실현을 추진함.

## 2. 애니메이션 관련 법제도 현황

- 국가광파전영전시총국의 <영화TV애니메이션산업을 발전 할 것에 관한의견> (2004년 4월 20일)
- 재정부, 교육부, 과학기술부, 신식산업부, 상무부, 문화부, 국가세무총국, 공상행정관리총국, 국가광파전영전시총국, 신문출판총서, <애니메이션산업 발전을 추동 할 것에 관한의견>, 국판발[2006]32호, 2006년 4월 25일
- 문화부, <애니메이션산업발전을 지지할 것에 관한의견>, 2008년 8월 13일.
- 문화부, 재정부, 국가세무총국, <애니메이션기업 인정관리방법>, 문시발[2005] 51호, 2009년 1월 1일 시행.
- 재정부, 국가세무총국, <애니메이션산업발전 지지관련 세수정책문제에 대한통지>, 재세[2009]65호, 2009년 7월 17일.
- 중앙기구편제위원회판공실, <문화부, 광전총국, 신문출판총서의 '삼정규정' 중 애니메이션, 온라인게임과 문화시장 종합 법률집행 관련 조항에 대한 해석>, 중앙편판발[2009]35호, 2009년 9월 7일.

### 3. 애니메이션 관련 수입규제 현황

표 5-3-2 애니메이션 관련 수입규제 현황		
구분	관련 정책	내용
판매/유통	해외 TV프로그램 수입, 방영 관리규정	광전중국에서 수입 애니메이션에 대한 허가제 * 최근 외국 애니메이션 수입허가는 거의 하고 있지 않음 해외 수입 애니메이션의 경우 17:00-21:00까지 방영 불가
	TV애니메이션 방송 관리 강화에 관한 통지	애니메이션 채널, 아동채널, 청소년 채널과 기타 미성년자를 대상으로 한 채널은 국산 애니메이션과 수입 애니메이션 방송 비율이 7:3 이상 되어야 함
공동제작	제작 사전 허가제	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공동제작 애니메이션의 국산판정 기준이 모호</li> <li>• 중국 소재, 중국 배경 등을 강조하고 있음</li> <li>• 중국적 특색의 주제를 담은 중외합작 TV애니메이션은 국산 TV애니메이션으로 취급하여 방송할 수 있음</li> <li>• 10가지의 포괄적인 내용 규제</li> </ul>
	허가제	제작완료 후 제작허가시의 내용과 상이할 경우 방영 불가
투자	문화영역 외자도입에 관한 의견	애니메이션 제작사(방송프로그램으로 간주) 외자개입 불가

### 4. 중국 지원 정책 담당부서와 역할

#### (1) 중국 문화부의 기능과 역할

중앙정부의 문화행정을 담당하는 부처는 문화부로, 전국의 문화예술 업무를 담당하는 국무원의 직능부문임.

- 중국 중앙정부 차원에서 문화산업에 직간접적으로 관여되어 있는 부서는 10개 이상.
- 문화부는 문화예술 업무의 방침, 정책, 법규 결정 및 실시, 감독과 문화사업 발전전략 및 계획의 연구·결정, 문화체제 개혁 지도, 문학·예술, 문화산업, 문화시장, 사회문화사업, 도서관 사업, 대외문화 업무, 홍콩·마카오·대만과의 문화교류 등을 관리함.
- 중국 정부인 국무원의 기본단위에 속하기 때문에 문화산업의 개념을 세우고, 주도적으로 이를 정책화하는 대표적인 부서이므로 대외적으로 대표성을 가짐.
- <정책법규사>는 주요 연구·정책·법령이 생산되는 곳이며, 문화산업과 직접 관련해서는 문화시장사와 문화산업사가 있음.

중국 문화부는 본래 중국 문화예술 분야를 책임지는 부서임. 문화산업분야는 새롭게 정책화된 분야로 1998년 문화부내 <문화산업사>를 신설하면서 본격화됨.

- 문화부는 중앙정부의 문화행정을 담당하는 부처로서 1청 8사 3국 1위로 구성.
- <문화시장사>는 시장에 유통되는 문화상품을 지도·연구 관리하는 사무실로서, 음반·DVD·게임 등 문화창의산업 관련 상품들이 대상이기 때문에 문화창의산

업 분야의 상품·발행·유통 등에 감독 및 관리 업무를 담당.

- 특히 5개의 실에는 3개 처(오락공연처-)>공연산업, 음상영화처->음악영상산업, 동만게임처->동만게임산업)를 중심으로 콘텐츠산업시장이 관여되어 있음.
- <문화산업사>는 보다 직접적으로 콘텐츠산업 부문과 관련되어 있는데, 주로 콘텐츠산업 관련 정책·연구·협조·조정 업무를 담당하고 있음.
- <정책법규사>가 문화예술 분야를 맡고 있다면, <문화산업사>는 콘텐츠산업분야의 정책, 법규, 연구를 보강하고 있음.
- 문화부에는 도서관·연구기관·예술공연단체·예술대학·박물관 및 전시관·신문출판기관·문화산업체·업무 협조 기관 등 32개의 직속기관이 있으며, 이를 통해 문화예술 분야에 대한 지원이 이루어짐.

## (2) 중국 광전총국의 기능과 역할

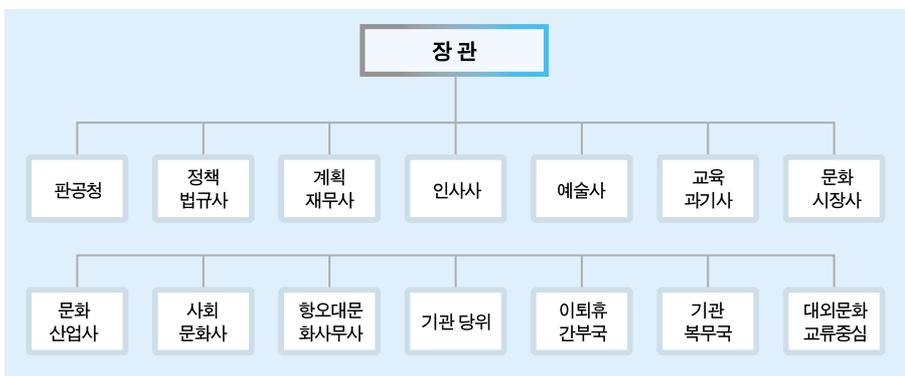
정식명칭은 중화인민공화국 국가광과전영전시총국임. 광파는 라디오, 전영은 영화, 전시는 TV를 의미하고 위의 3가지를 합쳐 광전으로 약칭함.

- 광전총국은 방송과 영화부문의 전담부서라고 할 수 있음.

광전총국은 방송과 영화 인프라의 건설, 창작 국산영화상품의 활성화, 해외 영상콘텐츠의 제한 등에 있어서 강력한 힘을 발휘하고 있음.

광전총국의 조직구조는 문화부와 대동소이함. 1명의 국장과 5명의 부국장이 있고, 15개 산하 부서로 이루어져 있음. 문화산업과 관련된 부서 중에는 법규사·선전관리사·영화관리국·드라마관리사·국제합작사 등이 있음.

그림 5-3-2 중국 문화부 조직구조



### (3) 중국 국무원의 기능과 역할

중앙인민공화국 국무원은 중앙인민공화국의 중앙정부의 한 기관으로서 최고 권력을 지닌 행정 기관임.

- 국무원은 문화산업에 대해 총괄 정책기능을 수행하고 있으며, 기능상 하위 역할로 광전중국에서는 라디오·방송·영화 등을, 문화부에서는 소문화(박물관, 문화예술, 무대공연, 게임 등)를, 신문출판총서에서는 신문·출판 등을 소관하며, 공업정보화부에서는 방송 및 통신기술·모바일 및 인터넷 정보와 관련하여 광전중국과 공동 역할을 수행하고 있음.

국무원은 1992년 <제3산업발전의가속화를위한결정(中共中央國務院關與加快發展第三產業的決定)>에서 “문화위생사업”이란 용어를 사용함으로써 이를 제3산업의 중점발전대상으로 책정함.

- 같은 해 국무원 辦公廳 綜合司는 <중대전략정책-제3산업의 가속화발전(重大戰略政策-加快發展第三產業)>이라는 보고서를 편집 출판하였으며, 정부주관부서로써는 처음으로 “문화산업”이라는 개념을 사용함.

국무원은 문화산업을 <중화인민공화국국민경제와 사회발전계획>(제9차, 제10차 및 제11차 5개년 계획)에 포함시켜 중앙정부 및 각급 지방정부의 거시경제발전의 지침을 마련.

- 이를 근거로 문화산업을 관장하는 주요 정부부서인 문화부는 상세한 문화산업진흥계획과 규제제도를 제정하였으며, 信息產業部, 國家新聞出版總署, 國家廣播電影電視總局을 비롯한 각 부서는 게임·디지털콘텐츠·방송콘텐츠 등 해당 분야의 진흥과 규제를 위한 제도를 마련.

이처럼 국무원 차원의 국가전략산업으로서 문화창의산업을 진흥함으로써 문화예술 및 전통문화 등의 문화적 원천에 따른 콘텐츠의 힘과 값싼 노동력, 풍부한 인재 등과 같은 전통적인 요에 힘입어 신흥 콘텐츠 강국으로 부상할 전망.

## 5. 기타 지원 사례

북경은행과 북경시 문화국은 2010년 1월 14일 <문화창의산업 발전전략 협약의>를 체결하고 향후 3년 간 만화·애니메이션·문화예술·공연·예술교역을 중심으로 문화창의산업 관련 기업에게 전문 신용대출 100억 인민폐를 지원하기로 합의하였다. 이와 동시에 북경은행은 북경만화·애니메이션·게임산업연맹과 협약의를 체결하였으며 총 7,000만 인민폐를 전략적 작품에 투자한다는 내용을 발표하였다. 북경시 문

화창의산업은 최근 들어 빠른 속도로 발전하고 있으며 북경시 GDP 가운데 10%의 점유율을 기록하고 있다.

이러한 선례를 바탕으로 기타 은행들도 문화창의산업과 연계하여 신용대출 기금을 형성하였다. 공상은행의 경우 공상은행 북경지점에서는 문화창의산업 촉진센터와 전략적 MOU를 맺었으며 매 년 문화창의산업 기업에 100억 인민폐의 전문 신용대출 기금을 산정해 놓고 있다. 이러한 추세로 볼 때 향후 북경시의 문화창의산업은 기업들에게 좋은 인프라를 제공하여 발전할 것으로 보이며 금융기구와 문화기업들 간의 원-원 전략이 대세로 진행 될 것으로 보인다.

## 제3절 미국

### 1. 미국 연방정부 차원의 지원제도

미국 콘텐츠산업의 큰 부분을 차지하는 영화 및 방송 제작산업의 국제경쟁력 강화 및 미국 영화 및 방송제작산업의 해외유출을 방지하기 위해서 연방차원의 세제지원 법안(Section 181)을 재정비 하였다. 즉, 콘텐츠산업의 미국 내 제작 및 투자활성화를 위해서 직접적인 세제혜택이 돌아갈 수 있도록 한 이 개정 법안은 특히, 캘리포니아 및 뉴욕 주 등 기존 영화 및 방송제작산업을 주도적으로 수행하는 지역뿐만 아니라, 조지아·뉴멕시코·미시간·루이지애나 주 등 기타 미국 내 여러 지역의 영화 및 방송제작산업에 직접적인 효과가 있을 것으로 기대하고 있다.

자국 내 영화제작 활성화를 위한 인센티브제도가 할 수 있는 이 개정 법안은 우선 해당 사업주체가 영화 및 방송제작을 미국 내에서 성공적으로 수행 할 경우, 직접적인 세제혜택이 조기에 적용 될 수 있도록 하는데 주안점을 두고 있다. 우선, 본 조항의 세제혜택을 받을 수 있는 영화 및 방송제작을 수행하는데 있어서 제작자나 투자자의 비용발생시 그 비용이 즉시 장부상에서 순차적으로 상각 되는 것이 아니라, 비용 처리가 발생하는 당해 연도에 가능하게 되었다.

또한 과거법안은 1,500만 달러(약 150억 원) 미만의 상대적으로 중소 영화 및 방송 제작 비용의 세제혜택을 중점을 둔 반면, 개정 법안은 초기 1,500만 달러뿐만 아니라 영화 및 방송 제작이 경제의 여건이 어려운 낙후되었거나 소득 수준이 낮은 지역에서 해당 지역의 경제발전에 도움을 줄 것으로 기대될 경우에는 신규 시장 확대에 따른 세제혜택 등의 이유로 비용의 즉시 처리 수준을 2천만 달러까지 확대 적용 할 수 있게 되었다. 경제여건이 어렵거나 매우 낙후되었고 소득수준이 낮은 지역을 구분하는 기준

은 해당지역의 전체 저 소득자 비율이 타 지역과 비교 시 최저 20%수준이거나, 행정구역상으로 대도시지역에 속하지 않고 주변지역과 비교 평균 소득수준의 80%에 못 미치는 경우를 포함한다. 여기에 해당 지역에 영화 및 방송물 제작이 진행되면서 발생하는 비용 중 본 제도의 혜택을 받기 위해서는 두 가지의 기본 요소를 충족시켜야 한다. 우선, 콘텐츠 제작과 관련한 제작 장소가 해당 저소득자 비율이 높은 지역에서 발생하여야 한다. 즉, 사전제작이나 편집 등을 제외한 콘텐츠 제작과 관련한 주요 제작과정이 20% 이상 해당 지역에서 발생하여야 한다. 둘째로 콘텐츠 제작과 관련해서 상당 기간의 제작활동이 해당 지역에서 50% 이상 발생하여야 한다. 이와 같은 세제 혜택을 받기 위해서는 영화 및 방송 콘텐츠 제작의 75% 이상이 미국 내에서 발생하여야 한다.

표 5-3-3 미국 연방정부 콘텐츠 제작 지원 방안	
세제혜택	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개정 전 1,500만 달러</li> <li>• 개정 후 2,000만 달러</li> </ul>
세제혜택 조건	신규시장 확대 및 낙후지역 지역경제 발전 여부
낙후지역 기준	주변지역 평균 소득에 80% 이하 지역
세제혜택 제작시 기본요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사전제작이나 편집 등을 제외한 콘텐츠 제작과 관련한 주요 제작과정이 20% 이상 해당 지역에서 발생</li> <li>• 콘텐츠 제작과 관련해서 상당 기간의 제작활동이 해당 지역에서 50% 이상의 제작기간 동안 발생</li> <li>• 영화 및 방송 콘텐츠 제작의 75% 이상의 미국 내에서 발생</li> </ul>

## 2. 미국 주별 지원제도

주별 지원제도는 기존 콘텐츠 제작 중심지였던 캘리포니아 및 뉴욕 주의 제작 감소와 함께 캐나다 등 해외 제작이 대안으로 제시되면서 심도 깊게 고려되었다. 이에 뉴멕시코 주 및 루이지애나 주 등에서 다양한 지원제도를 선보이게 되었고, 현재는 40여 개주가 넘게 지원제도를 운영하고 있다. 가장 대표적인 콘텐츠 생산 중심지인 캘리포니아 주에서는 캘리포니아 주정부 법안에 포함된 규정을 담고 있다.

캘리포니아 주 영화 및 방송제작 위원회(California Film Commission, 이하 CFC)는 캘리포니아 주에서 제작된 영화 및 방송제작과 관련해서 자격에 부합된 제작에 소요된 비용(qualified exoenditures)에 대해서 캘리포니아 주 의회에서 결정한대로 2009년 7월부터 5억 달러 규모의 세제 혜택을 주게 된다. 2013년과 2014년 회계 연도까지 매년 100만 달러의 세제혜택이 이루어질 계획이며, 특히 독립 제작사에서 수행되는 영화 및 방송제작을 위해서 천만 달러까지 세제 혜택을 부여한다.

## 3. 투자 지원제도 및 법적 절차

콘텐츠산업에 대한 투자지원에는 전략적 제휴 나 유한투자회사의 형태로 투자자 측

면의 파이낸싱이 있다. 최근 국내에 도입되어서 운용되고 있는 문화산업전문회사의 형태도 여기에 속한다. 그 밖에 제작 스튜디오 자체 파이낸싱이나 은행, 투자기관을 통한 선판매 파이낸싱도 흔히 이용되는 방법이다. 해외 합작에 따른 국제적 파이낸싱도 방법 중에 하나이다. 해외합작을 위한 계약절차는 미 미국 내 법적인 문제를 숙지한 후 계약절차를 통하여 진출 할 수 있는 방안을 마련해야 한다. 일반적으로 미국 콘텐츠 업체와의 협상에 대한 절차는 NDA(Non Disclosure Agreement, Confidential Agreement), LOI(Letter of Intent), CONTRACT(Draft of the Sale Contract/Finalizing the Sale Contract) 등이다. 경우에 따라서는 구매의사를 밝힌 이메일로 간주해 LOI - NDA의 절차를 밟는 경우가 있는데, 문제는 LOI에 담고 있어야 할 내용이 구체적이지 않아서 성급하게 대처할 경우 정보 유출뿐만 아니라 사기를 당할 우려도 있다. 이외에도 LOI 이후, 투자가와 퍼블리셔들 사이 데모피칭 단계에서 정보유출 우려가 있기 때문에 사전에 국제 특허로 충분히 보호되는지 · 경쟁자가 쉽게 비슷한 기술로 변형을 시도할 수 있는지 등을 파악해 대처해야 한다. 각 정부의 제작을 위한 적합한 보상지원도 적극적인 미국 진출에 도움이 되는데, 해외 애니메이션 스튜디오는 일반적으로 자신들의 정부가 세운 기준에 맞는 조건하에서 정부지원을 제공하는 국가(자신들의 국가와 비슷한 지원을 제공)에 있는 공동제작파트너를 찾는다.

#### 4. 미국의 스토리텔링 문화산업 조합에 의한 진흥 정책

##### 1) 조합의 생성 배경

할리우드는 조합의 도시라 일컬어지기도 한다. 이는 배우 조합 등 다양한 조합이 각 직종별로 임금과 근로시간과 같은 근로조건을 맺어 경제적 안전 등과 같은 문제를 해결해 나아가고 있기 때문이다. 문화산업에 있어 스토리텔링은 중요한 요소 중에 하나이며, 스토리텔링에 핵심인력인 작가를 위한 정책은 산업 흥망성쇠를 위한 열쇠라 할 수 있겠다. 현재 미국 작가 협회는 (Writers Guild of America West and East) 미국 내 작가 협회 가장 영향력 있고 체계적인 방법으로 작가들을 지원하고 있다.

그림 5-3-3 미국 작가 조합(Writers Guild of America West and East) 로고



출처: www.wga.org / www.wgaeast.org

WGA(Writers Guild of America West and East)

- 조합원의 경제적 안정과 고용안정, 근로조건 등의 향상을 목적으로 세워진 조합.
- 영화, 방송, 애니메이션, 비디오게임, 희곡, 영화 및 라디오 작가 등 12,000 명이 활동 중이며 그 중 애니메이션 작가는 약 2,000명 정도 활동 중.

**표 5-3-4 미국 작가 조합(Writers Guild of America West and East) 기본 정보**

구분	WGA west	WGA east
창립연도	1921	1951
회원(명)	7,641	3,770
회사	Los Angeles, CA	New York, NY
공식 웹사이트	www.wga.org	www.wgaeast.org

출처 : www.wga.org / www.wgaeast.org

## 2) WGA 조합의 자율적인 규제 정책

작가 조합의 회원들은 조직의 울타리 안에서 많은 혜택을 보장 받을 수 있지만, 모든 사람들이 조합에 가입할 수 있는 것은 아니다. 미국 작가 조합에 들어가기 위해서는 총 24단위의 크레디트를 가지고 있어야 한다. 크레디트 단위는 고용 계약 하에 이루어진 작품과 판매 또는 인가되어진 미 출간 작품에 근거하여 매겨진다. 미국 작가 조합의 단체 협상조약에 서명한 회사나 법인들과 이루어져야 하며 조합의 관할권 안에서 이루어져야 한다. 24 크레디트는 가입 신청일 부터 3년 이내에 쌓여진 것이어야 하며 총 2,500 달러의 입회비를 지불 한다.

### 크레디트 체제의 예

- 짧은 주제의 극장용 영화 이야기 제공은 4 크레디트
- 개작을 했을 경우에는 그 작품에 할당된 크레디트 단위 순의 1/2를 획득
- 퇴고의 경우에는 원래 작품 크레디트 수의 1/4를 얻게 됨.

이렇게 가입을 하게 되면 보호혜택과 규제가 동시에 적용되게 된다. 그리고 최소 임금에 대한 권리 대변을 통하여 임금에 대한 권리를 보호 한다. 그에 반하여 조합 규정 외에 활동을 하게 될 경우 벌금이나 제명 등의 불이익을 받게 된다.

## 3) 구성원의 경제적 이익 및 저작권 등 보호 활동

### (1) 조합 간 연방 신용 금고(Interguild Federal Credit Union)

신용금고란 회원들에게 재정적인 도움을 주기 위해 만들어진 조직으로 미국 작가 조합뿐만 아니라 미국 감독 조합, 미국 제작자 조합 등이 연합하여 운영되고 있다. 이

조합들에 속한 회원들·배우자·출가전의 자녀들은 모두 신용금고에 가입할 수 있으며, 예금액이 최소한도록 정해진 금액 아래로 내려가지 않으면 평생 동안 회원이 될 수 있다. 이 기구는 상업은행과 달리 이윤을 추구하지 않으며 10,000달러까지 원액 손실이 보상된다.

#### (2) 크레디트의 관리 및 조정

조합은 극장과 텔레비전 기획물에 대한 크레디트를 결정할 수 있는 독점적 권한이 있다. 작가가 조합으로부터 크레디트를 부여 받기 위해서는 조합의 단체협약에 서명한 제작사와 계약을 체결해야 한다. 또한 문학 자료들을 판매하는 경우에는 반드시 직업 작가로서 고려되어야만 하며 작업 내용은 반드시 문서로 제시되어야만 한다. 제작자에게 고용된 작가들과 자신의 문학 자료를 판매한 직업 작가들을 모두 작업에 참여한 작가들이라 참여할 수 있으며, 크레디트를 받을 수 있다.

#### (3) 개별권(Separated Rights)의 보호

개별권이란 출판권과 무대화 권리 등을 일컬으며 개별권을 가진 작가는 대본이나 대본에 토대를 둔 서적을 발간할 수 있으며, 영화가 상영된 후 2년이 지나면 이를 연극으로 만들 수 있는 권리를 취득한다. 속편이 만들어졌을 경우 일정정도의 보상을 받게 되며 크레디트에도 ‘~의해 창조된 캐릭터’에 바탕을 둔(Based on characters created by)과 같은 형태로 이름이 올라가게 된다.

#### (4) 시나리오 등록 서비스

조합의 창조적 권리 보호 작업의 일환으로 등록 서비스가 있으며 라디오·극장·텔레비전 용 영화·양방향 미디어 분야에서 이루어진 저작물의 날짜를 증명하기 위해 시작되었다. 등록 가능한 저작물은 대본·트리트먼트·시놉시스·개요·아이디어 등이며, 제목은 보호하지 않는다. 등록서비스에 등록하는 것만으로 저작권이 발생하지는 않지만, 법정 싸움 등의 사례에서 증빙자료로 이용될 수 있다.

### 4) WGA의 스토리텔링 진흥체계

#### (1) 온라인 멘토 서비스

온라인 멘토 서비스는 전문적인 할리우드 시나리오 작가들과 초보 작가들을 연결시켜주는 프로그램이다. 극장용 영화와 텔레비전·애니메이션·양방향 게임 등 다양한 분야에서 일하고 있는 직업 작가 회원들 중 자원봉사자들이 초보 작가들에게 자신들의 지식 및 경험담 등을 나누어 준다. 온라인 멘토 서비스는 개별 작가 조합 회원들에 의해 E-mail을 통해 이루어진다.

## (2) '전문가에게 문의하세요' (Ask the Expert) 서비스

WGA는 다양한 분야의 전문가 및 단체와 협약을 맺어 WGA 멤버 작가들이 질문이 있을 때 언제든지 무료로 정보를 요청 할 수 있는 서비스이다. 작가들이 시나리오 제작시 사실적이며 현실적인 스토리를 구상할 수 있도록, 정부기관·의료기관·심리전문기관·종교기관 등 100개 이상의 다양한 분야 컨택 포인트 등을 제공 하고 있다.

## (3) WGAW Writer Access Project

미약한 사회적 위치에 놓여있는 타민족 작가, 55세 이상의 작가, 여성작가, 게이/레즈비언 작가, 장애인 작가들을 대상으로 TV 제작에 적극 참여할 수 있도록 기회를 제공한다. 2009년 시작된 프로젝트로 120명 이상의 TV부분 종사 심사위원들의 엄격한 선정 절차를 통하여 작가들을 직접 TV 프로그램 대본 제작 참여 기회를 제공한다.

## 제4절 유럽

### 1. 영국의 지원정책 <창조산업>

#### 1) 창조산업의 의미

97년부터 시작된 창조산업 지원은 국가전략산업으로 영국 GDP의 6.4%를 차지하고 있으며 세계적 벤치마킹에 대상이 되고 있다.

#### 2) 창조산업의 개념

영국의 문화미디어체육부(Department for Culture, Media and Sport)는 창조산업을 '개인의 창의성과 기술, 재능 등을 활용하여 지적재산권을 설정하고, 이를 소득과 고용창출의 원천으로 하는 산업'으로 정의 한다.

- 구체적으로 1)광고 2)영화와 비디오 3)건축 4)음악 5)예술과 고미술품·골동품 시장 6)공연예술 7)컴퓨터 게임·비디오 게임 8)출판 9)공예 10)소프트웨어 11)디자인 12)텔레비전과 라디오 13)디자이너 패션 등 13개 분야를 창조산업 분야로 선정 (The creative industries mapping document, 1998)

#### 3) 창조산업 진흥정책 방향

'창조적인 영국(creative britain)'을 정책 슬로건으로 정부주도의 강력한 창조산업 육성 정책을 추진하였다. 그에 따라 창조산업의 주요 분야별·이슈별 종합계획을 수

립하였고, 이를 위해 범정부 차원의 다양한 전담기구를 설립·운영하고 있다.

표 5-3-5 영국 창조산업 직무별 전담기구	
명칭	기능
창조산업 태스크포스 (Cultural Industries Task Force)	DCMS 장관이 의장으로 있는 부처 간 협력기구로 창조산업 정책을 개발하고 조정하는 역할 수행
창조산업 전략그룹 (The Ministerial Creative Industries Strategy Group)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창조산업에 관한 정책을 개발하고 집행하기 위해 설립</li> <li>• 문화부, 산업부, 재무부, 교육부, 외무부 등 창조산업 관련 조직의 장관 및 주요 인사들이 참여</li> </ul>
창조산업 수출진흥자문단 (The Creative Industries Export Promotion Advisory Group)	정부와 주요 무역관련협회들로 조직되어 정부-시장간 원활한 커뮤니케이션 도모

중앙정부, 지자체, 산업계 및 다양한 지원기관들과 긴밀한 협조체계가 구성되어 있으며, 정부정책에 대한 의견 수렴 등의 활동을 활발히 하였다. 정책집행은 민간의 창조성과 자율성을 최대한 보장하여 비정부공공기관(NDPBs: Non-Departmental Public Bodies)을 통한 간접지원방식 활성화를 도모하였다. 팔 길이(arm's length) 정도 떨어져서 지원한다는 원칙아래 NDPBs에 정부 보조금과 복권기금을 지원하고 자율적이고 전문적인 지원사업을 수행하도록 하였다.

#### 4) 창조산업 진흥체계

여러 부서 및 조직과 연관되는 창조산업의 관리와 지원을 중앙정부가 주도적으로 행사하고 있으며, 문화미디어체육부(DCMS: Department for Culture, Media and Sport)와 기업혁신규제부(BERR: Department for Business Enterprise and Regulatory Reform)가 총괄하고 있다. 세부 정책결정 및 집행에는 다수의 비정부공공기관 및 지방정부, 지역개발기구, 각종 단체들이 참여하는 복잡한 정책 네트워크가 형성되어 있다.

표 5-3-6 영국 창조산업 관련 기관

명칭	기능 및 역할	책임 영역
문화 미디어 체육부 (DCMS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 창조산업의 주무부서로서 주요 정책을 입안하고 정책기조를 결정하며, 실제 정책 집행과 지원금 배분은 다수의 비정부 공공기관들을 통해 이루어짐</li> <li>- ①C&amp;B(creativity&amp;business international network), Creative Economy Programme 등을 통한 범정부-민간 네트워크 구축 및 정책 마련, ②창조산업 수출 촉진을 위한 전략 개발, ③기술개발 및 교육훈련 지원, ④지역 창조산업 지원, ⑤기업의 비즈니스 및 자금 확보 지원, ⑥범정부적 기능 조정 및 세금·각종 규제·지적재산권 등 창조산업 관련 각종 정책의 감시 등의 기능을 담당</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>건축, 예술과 고미술품 시장, 공예, 디자이너 패션, 영화와 비디오, 음악, 공연예술, 텔레비전과 라디오</li> </ul>
산업부 (DTI-BERR)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 산업과 기업 관련 정책을 담당</li> <li>- 직접 또는 지역개발기구(RDAs)를 통해 IT 및 기술 분야 중소기업에 투자를 제공하며, 문화미디어체육부 및 영국무역투자(UK Trade &amp; Investment)*와의 공조를 통해 영국 문화상품과 서비스의 해외 수출 및 문화부문에 대한 외자유치를 지원</li> <li>- 2007년 DTI는 BERR로 확대 개편되어, 이전 기능 이외에 범정부 차원의 각종 규제개혁 및 경쟁적 시장 환경 조성 기능도 수행</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>광고, 디자인, 출판 컴퓨터게임과 비디오게임</li> <li>소프트웨어</li> </ul>
지방정부	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 지역 창조산업 활성화를 위해 노력</li> <li>- 지방정부의 창조산업정책에 대한 단일한 정책들이 없어 지방정부에 따라 정책 담당 조직, 내용, 문화지출 규모와 방식에 차이</li> </ul>	
지역개발 기구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 런던을 포함한 잉글랜드의 10개 지역에 설치된 산업부 산하 비정부 공공기관</li> <li>- 해당 지역의 경제, 산업, 지역 개발을 담당하며 창조산업의 투자유치 및 기술개발을 적극적으로 지원</li> <li>- 기구들의 예산은 산업부, 문화미디어체육부 등 6개 정부부처로부터 연간 23억 파운드의 보조금으로 충당</li> </ul>	
지역예술 위원회	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술진흥원의 지역파트너로서 해당지역의 예술진흥을 책임지고 있으며 효과적인 기능수행을 위해 예술진흥원과 긴밀한 협력관계 유지</li> <li>- 예술진흥원 및 지방자치단체 등으로부터 재정지원을 받음</li> </ul>	
영화진흥 위원회	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2000년 4월에 DCMS의 지원에 의해 세워졌으며, 복권기금과 기부금으로 운영됨</li> <li>- 영상문화와 영화산업을 발전시키기 위한 중합전략을 수립하고, 이를 위한 지원사업을 수행</li> <li>- 영국 영화에 대한 투자 증진 및 국제 영화제작센터의 입지 확립 등을 위해 영화 제작자들에게 세금 혜택 부여</li> </ul>	
영국영화원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 가장 오래된 예술지원기구로, 다른 조직에 비해 국가의존도가 낮고(예산의 50%만 DCMS에서 지원 나머지는 사업을 통해 조달), 다양한 지원사업뿐 아니라 실질적으로 영화제작, 배급 등에도 개입한다는 점에서 다른 예술지원조직과 차이</li> <li>- 지역예술위원회 및 지역영화협회 등을 지원함</li> </ul>	
기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역 창조산업 발전전략 마련을 위한 지역문화컨소시엄 운영, 각 지역 창조산업 지원 단체 활성화</li> <li>- 소규모 비즈니스 링크(Small Business Link)는 창업을 하려는 사업체에 정보 및 다양한 서비스를 제공</li> </ul>	

\*차관(Minister)이 이끄는 정부부처로 외자유치 및 수출 지원을 담당  
 ※ 책임영역의 ■ 부분은 문화미디어체육부, 산업부의 공동책임영역임

## 2. 프랑스의 지원정책

### 1) 미디어 유통 지원정책

프랑스는 전체 방송 애니메이션 중 40%는 프랑스산 작품이어야 하는 국산 방영쿼터를 시행하고 있다. 프랑스 방송위원회(CSA)는 국산 판정 기준을 마련하여 공동제작 작품에 국산 평가를 하여 쿼터와 제작지원을 위해 활용하고 있다.

또한 애니메이션 제작비 쿼터를 시행하여, 각 방송사는 의무적으로 전체 매출의 일정 비율을 제작비로 할당해야한다. 이는 미디어 유통 공간의 확보와 규모 있는 제작비 지원의 시너지 효과를 거두기 위함이다.

## 2) 제작 지원정책

프랑스는 제작비 쿠티제를 통하여 제작지원을 하고 있다. 프랑스의 방송사는 애니메이션 등 유럽 또는 프랑스 시청각물에 투자할 의무가 있다. 이로 인해 공영과 상업 방송사들의 연간 애니메이션 투자 규모는 점차 증가하고 있다. 이중 공영방송인 France Television은 애니메이션 제작자협회 인 SPFA와 협약을 맺고 정해진 규모만큼 극장용과 TV용 애니메이션에 대한 투자를 진행한다. 이러한 투자규모는 2010년 5,500만 유로에 이를 것으로 판단한다. 상업방송사의 편성 및 제작 의무는 방송위원회(CSA)와 해당 방송사간 맺어지는 협약에 근거하고 있다. 상업방송인 TF1과 M6의 경우에는 각각 매출액의 0.6%와 1%를 극장용 및 TV용 애니메이션 제작에 투자해야 한다. 케이블과 위성 채널 역시, 방송위원회와의 협약에 따라 애니메이션 지원 의무를 지닌다.

## 3) 극장 디지털화 지원 공제기금

현재까지 디지털 상영관으로 전환한 극장은 CGR을 중심으로 한 대형 극장체인점이거나 상대적으로 규모가 큰 독립영화관이었다. 그러나 2010년에는 UGC를 비롯한 여타 극장체인과 소규모 독립영화관으로 그 변화의 폭과 속도가 높아질 것으로 보인다. 그 이유에는 공제기금(fonds de mutualisation)이 있다. 지방 극장에서는 대도시나 개봉관에서 상영을 마친 열악한 화질의 영화를 만날 수밖에 없었다. 그러나 디지털 상영관이 되면 개봉 시와 다름없는 화질의 영화를 만날 수 있을 뿐만 아니라, 다양한 영화를 만날 수 있는 기회가 이전보다 높아 질 수 있다. 즉, 상영업자는 관객들에게 나은 화질의 영화와 다양한 영화를 제공하기 위해 디지털 상영관이 필요하다. 한편, 배급업자는 나은 화질의 영화와 다양한 영화를 제공하기 위해 디지털 상영관이 필요하다. 특히 배급자는 카피 당 1천 유로를 이상 호가하는 35mm 상영 본 제작비를 200유로로 상당의 하드디스크 본으로 교체함으로써 배급비를 획기적으로 줄 일 수 있다. 그러므로 공제기금의 대부분을 마련하는 것은 상영업자가 아닌 배급업자이다. 여기에 상영업자는 공제기금에 공공지원과 개인 투자금을 더해 디지털 상영관으로 개조 할 수 있게 하겠다는 것이 이번 프로그램의 기본 원칙이다.

표 5-3-7 배급 규모에 따른 필름 디지털 상영 본 제작비교

필름		디지털	
상영본수	제작비용 (EUR)	상영본수	제작비용 (EUR)
1~9	2000	1~19	300
30~49	1200	20~99	250
80~99	1000	100~299	200
300~349	760	300본 이상	150
500본 이상	600		

출처 : CNC

### 3. 제작지원 정책의 양면 영국과 프랑스

영국 애니메이션 제작자들은 세금 우대 조치를 위한 사업 케이스의 내용을 담고 있는 보고서를 제작하고 이를 지원하기 위해 하나의 단체를 만들고 있다. 블루 주(Blue Zoo) 창시자인 올리 하야트(Oli Hyatt)는 애니메이션산업 대표자들과의 미팅을 주선하고 영국의 가장 큰 10개의 애니메이션 제작자들이 각각 이 보고서를 지원하기 위해서 5,000파운드씩 투자를 하겠다는 서명을 하였다. 임시적으로 영국 애니메이션(Animation UK)라고 불리는 이 단체는 아직까지 얼마만큼의 세금을 면제 받을 것을 원하는지에 대해서는 정확하게 결정하지 않았지만 이 계획은 외국 경쟁사들과 공평한 대우를 받기 위해서 시작된 것으로 앞으로 2년 동안 집중적으로 진행될 것이다.

영국 정부가 영국 애니메이션에 보조금을 조달하면서 수익을 창출할 수 있다는 점을 내세우지만 정부가 세금 우대 조치를 제공하지 않는다면 영국 애니메이션산업 전체가 없어질 수도 있는 큰 위험성이 있음을 단체는 이야기 하고 있다. 예를 들면 아일랜드의 애니메이션 제작자 중 세금 면제를 제공 받는 제작자는 더 이상 새로운 프로젝트를 받을 수 없을 만큼 현재 작업 중인 애니메이션이 많은 상황이다. 이에 대해 채프먼 엔터테인먼트(Chapman Entertainment)의 공동 창시자인 그레그 린(Gregg Lynn)은 특별한 대우를 원하는 것이 아니라 공평한 활동 범위를 원하는 것일 요구 중이라 이야기 하였다.

이에 비해 프랑스의 경우는 조금 틀리다. 작년 프랑스에서 제작된 애니메이션 시간이 감소되었지만 프랑스 자금 지원 제도가 제작 산업을 보호 하고 외국 공동제작 파트너 유치에 힘쓰고 있다. 프랑스 정부가 도입한 새로운 인센티브제도로 인해 프랑스 제작자들이 해외 경쟁자들에게 도전 할 수 있도록 지원 받고 있다. 프랑스에서 제작된 작품은 현재 40% 까지 보조금을 받을 수 있고 제작자들은 세금공제 혜택을 받는다. 이 방침으로 인해 프랑스 애니메이션의 재정적 조직이 변화되고 제작자들은 국제 시장에 덜 의존 하여 안정감을 찾을 수 있다. 프랑스 자국 내 자금 지원은 많은 국제 제작자들이 공동제작으로 오는 길을 열어 주고 있다. 하지만, 이러한 정책이 이면에는 애니메이션 제작사의 자금운영 대한 어려움을 나타내는 것이라 할 수 있겠다.

### 4. 독일의 저작권 보호 정책

독일은 2008년 1월 1일 부로 새롭게 개정된 저작권법을 시행하고 있다. 이 개정안 인터넷이나 디지털화와 관련된 새로운 환경에 맞추어 개정되었다 할 수 있다. 독일의 저작권법은 유럽연합 지침서의 의해 이루어졌다. 2003년 1차 개정에 이어 두 번째로 시행된 개정안이다. 이번 개정안에서 이용자의 권리는 축소되었고 저작자와 저작권 소유자의 권한은 유럽 저작권에 대한 지침서에서 요구하는 것 이상으로 강화되었다.

독일 저작권법은 저작자가 법적인 소유자가 되고 이용법으로 자신의 작품에 대한 권한을 제한받지 않고 자유롭게 이전 시킬 수 있다. 저작권법 제11조에서는 저작자와 저작물의 정신적 관계를 보호하고 있다. 독일 저작권법에서 저작자는 '저작인격권' 과 '가치창출권' 을 갖는다. 이러한 저작자의 저작물 권리를 사후 70년에서 95년까지 연장하려는 움직임도 있다.

하지만 현실적으로 저작권법을 통한 복제의 완전 방지는 어렵다. 그래서 나온 것이 복제보상금 제도이다. 저작자와 저작권 소유자들에게 그들의 작품이나 작업이 복제될 수 있는 현실을 감안해 재정적인 보상을 하는 규정이다. 복제가 이루어지는 상황을 일일이 감시할 수 없기 때문에 1965년 이루어진 저작권법 개정 당시 일괄보상제도가 마련되었지만, 시간이 지나면서 이 체계가 원칙적으로는 좋으나 실행 단계에서 개선될 필요가 있음을 인식하고 개정이 되었다. 기존에는 보상에 대하여 정부가 일괄적으로 정했지만 이를 저작권협회와 기기 생산업체 간의 협의로 결정되는 방식을 채택하여 변화에 좀 더 유연하게 대처 할 수 있게 하였다.

2010 애니메이션산업백서

Animation Industry White Paper 2010

1. 국내 애니메이션산업 관련기관 및 업체현황
2. 애니메이션산업 관련 해외 전시회 현황
3. 2009~2010년 독립애니메이션 제작 현황
4. EU 공동제작 가이드
5. 영상콘텐츠 계약매뉴얼 <수출 분야>
6. 디지털콘텐츠 공급표준계약서

# Appendix

# 1. 국내 애니메이션산업 관련기관 및 업체현황

국내 애니메이션산업 관련기관						
연번	기관명	성명	직위	사무실	우편번호	주소
1	(재)강원정보문화진흥원	박흥수	원장	033)245-6001	200-957	강원도 춘천시 후평동 강변로 50 하이테크벤처타운 M102
2	(재)광주정보문화진흥원	이상길	원장	062)350-2408	502-220	광주광역시 서구 양동 60-37 금호생명빌딩 24층
3	(재)경기디지털콘텐츠진흥원	권택민	원장	032)223-8001	420-120	경기도 부천시 원미구 춘의동 202번지 춘의테크노파크 II 202동 9층
4	(재)대구디지털산업진흥원	박광진	원장	053)655-5600	705-033	대구광역시 남구 대명3동 2139-12번지
5	(재)부산정보산업진흥원	김규철	원장	051)749-9406	612-022	부산광역시 해운대구 우2동 1475번지 센텀벤처타운 1층
6	(재)전남문화산업진흥원	김기훈	원장	061)280-7000	534-821	전남 무안군 삼향면 남악리 1970
7	(재)전주정보영상진흥원	이홍재	원장	063)281-4100	560-827	전북 전주시 완산구 문화로 71
8	(재)제주지식산업진흥원	김인환	원장	064)725-2024	690-022	제주도 제주시 이도2동 315-14번지
9	(재)충남디지털문화산업진흥원	설기환	원장	041)589-0902	330-816	충남 천안시 직산읍 삼은리 511 영성관 6층
10	(재)청주문화산업진흥재단	김동관	사무총장	043)219-1001	360-805	청주시 상당구 상당로596
11	대전문화산업진흥원	강병호	원장	042)479-4100	305-340	대전시 유성구 도룡동 3-1
12	목포벤처지원센터	이중필	소장	061)270-8820	530-400	목포시 석현동 1175
13	인천정보산업진흥원	이영수	원장	032)250-2000	402-711	인천시 남구 도화동 592-5 인첸타워 20층
14	한국콘텐츠진흥원	이재웅	원장	02)3153-1100	135-080	서울특별시 마포구 상암동길 250-15

국내 애니메이션산업 기업현황					
연번	회원명	대표자	주소	전화번호	팩스번호
1	ANIK	위은경	서울 금천구 가산동 60-21 IT 미래타워 1403호	02-2027-5717~8	02-2027-5719
2	DPS	남진규	강원도 춘천시 서면 현암리367 문화지원센터 302호	070-8244-4100	02-6008-2031
3	Face	정동규	서울 구로구 구로3동 212-1 Ace Twin Tower 1차 1007호	02-2109-6655	02-2109-6656
4	GK 엔터테인먼트	강태웅	부천시 원미구 춘의동 202 춘의테크노파크 202-1201	032-710-0814	032-710-0818
5	H 컬처 테크놀로지	홍석화	서울 서초구 양재동 377-5번지 4층	02-564-2761	02-564-2760
6	JM 애니메이션	정 미	서울금천구가산동345-30 AceTechnoTower9차11층1108호	02-2026-1072~3	02-2026-1074
7	MK Seoul	박병목	서울 구로구 구로동 197-7 에이스테크노타워 3차 310호	02-2109-1145	02-2109-1157
8	NHC 미디어	나현채	서울 금천구 가산동 685 가산디지털 엘파이어 310호	02-2624-2630	02-2624-2632
9	R&A 프로덕션	최순철	서울 관악구 신림4동 468-6 2층 201호	02-859-2451	02-859-2453
10	RS 스튜디오	김영민	광주광역시 남구 양림동 108-2 광주영상문화관 305호	010-3332-8086	
11	S.R 애니메이션	김석진	서울 금천구 가산동 426-5 월드메르디앙2차 501호	02-3440-6061	02-852-6401
12	Team SB	송승택	서울 관악구 신림8동 569-1 청운빌딩 402	02-6403-5788	02-851-5788
13	가이무비	이호석	경기 부천시 원미구 춘의동 192~229202번지 춘의테크노파크 2차 202동 403호	032-623-0450	
14	가이아프로	강치현	서울 금천구 가산동 143-49 177	02-830-5923	02-855-5924
15	가치 프로덕션	문이갑	서울 구로구 구로동 97 영진빌딩 201호	02-857-6626	02-857-6629
16	감나무253	육지훈	인천 남동구 노현동 95-16 영진빌딩 3층 302호	02-542-3253	
17	개미프로덕션	이현승	경기도 고양시 덕양구 화정2동 968-2 화정아카데미702호	031-968-3676	031-968-3674
18	경강애니마	이승자	서울 관악구 신림8동 561-4 신영빌딩 4층	02-839-4071~2	02-839-4070
19	계성프로덕션	이광기	서울 금천구 독산3동 901-4 영재빌딩 4층	02-855-3239	02-855-3269
20	고구미	윤혜숙	경기도 부천시 원미구 상동 529-9 한국만화영상진흥원 비즈니스센터 411호	032-321-7363	032-696-6743
21	골디락스 스튜디오	김흥기	서울 서초구 서초동 1595-3 유승빌딩 6층	02-3486-1546	02-3486-0388
22	그래피직스	홍성욱	서울 마포구 상암동 1649 DMC산학협력연구센터 4층	02-380-3691	02-380-3694
23	그림미	임진선	서울 관악구 신림8동 1644-9 2층	02-6083-9331	02-857-3309
24	극찬샤	박주희	경기도 안산시 상록구 이동 677-4 보령빌딩 201호	031-408-0426	031-409-0426
25	곰우 프로덕션	윤영란	서울 영등포구 대림동 719-3호 3층	02-841-7292	02-841-7294
26	꼬마	배경복	경기도 부천시 소사구 송내동 385-3 6층	032-612-0247~8	
27	꽃다지	유정주	서울 중구 필동2가 82-1 동국대학교 충무로영상센터 825호	02-2272-2692	
28	나라애니메이션	정세권	서울 관악구 신사동 503-50 NARA B/D	02-863-5552	02-863-5557

연번	회원명	대표자	주소	전화번호	팩스번호
29	네오기획	성정기	서울 구로구 구로5동 108 현대파크빌 323	02-861-4707	02-3281-6391
30	네오테크놀러지	공기정	부산광역시 영도구 남항동 2가 236-4 부산멀티미디어지원센터201호	051-622-5813	051-627-5890
31	네온맵킨	한옥례	서울 강남구 역삼2동 774-46번지 KH 빌딩 4층	02-565-9615	02-565-9622
32	넥스트비주얼스튜디오	김태훈	서울 강남구 청담동 94-9	02-6925-6100	
33	넥스트애니	이용준	서울 중랑구 중화동 301-12 중랑구벤처창업지원센터 204호	02-6221-4424	02-715-4424
34	넥스트키	신동수	대전광역시 서구 도안동 800 IBI Center 508호	042-824-1337	042-824-1338
35	다울 스튜디오	문정인	광주광역시 남구 양림동 108-2 광주영상문화관 203호	070-7691-5035	
36	대원미디어	안현동	서울 용산구 한강로3가 40-456	02-6373-3000	02-6373-3163
37	대진통화	김철휘	서울 구로구 구로동 106-4 선경오피스텔 203호	02-885-9397	02-875-6619
38	동양애니메이션	서기수	서울 강남구 논현동 239-6	02-544-3948	02-517-3307
39	동우애니메이션	김영두	서울 구로구 구로동 212-26 e-space빌딩 7층	02-3282-9500	02-3282-9600
40	두루픽스	김현수	경기 부천시 원미구 춘의동 192~229202번지 춘의테크노파크 2차 202동 1408호	033-242-9784	033-253-4671
41	둘리나라	유미희	서울 강남구 역삼동 708-26 SK HUB 1801호	02-557-2151	02-557-2152
42	드림씨저 C&C	이창훈	서울 구로구 구로동 222-7 코오롱디지털타워빌라트1차 507호	02-2103-5377	070-8230-3834
43	드림픽처스21	김일권	인천광역시 남구 주안동 170-8 문화컨텐츠산업지원센터 7층	032-425-4224	041-589-0894
44	디두	이지현	광주광역시 남구 양림동 108-2 광주영상문화관 205호	011-9090-7871	
45	디얼무비	정정균	서울 구로구 구로동 212-16 벽산디지털밸리 I 9층	02-2107-8600	02-2107-8610
46	디자인스튜디오	손정숙	서울 강남구 논현동 서진빌딩 8층 237-10	02-518-0414	02-518-3815
47	디지털트 프로덕션	손석현	경기도 고양시 일산동구 장항동 731-2 브로맥스타워 602호	031-924-2356	031-924-2358
48	디지털이메이션	윤성현	서울 구로구 구로동 811 코오롱사이언스빌딩2차 1404호	02-529-7766	02-3461-4371
49	따사하고 스튜디오	김정화	광주광역시 남구 양림동 108-2 광주영상문화관 207호	062-682-4248	
50	라버린스	이지덕	경기도 부천시 원미구 춘의동 202동 춘의테크노파크 202동 1005호	032-623-0571	032-623-0572
51	라프드래프트코리아	박경숙	서울 서초구 방배동 807-3	02-571-4871	02-535-6138
52	레드로버	하회진	경기도 성남시 중원구 상대원1동 440 선일테크노피아 801호	031-777-3211	031-777-3212
53	레이그리프	박영민	경기도 이천시 마장면 해월리 청강문화산업대학 창작마을 CCRCB102호	031-637-8110	031-637-8113
54	레트로봇애니메이션 스튜디오	이달	서울 구로구 구로동 197-7 에이스테크노타워2차 309호	070-8611-6240	02-6280-6095
55	로딩	김기표	서울 서대문구 충정로 2가 65-1 6층	02-364-6772	
56	로이비주얼	이동우	서울 강남구 논현동 15-11 정빌딩 3층	02-3445-2192	02-3445-2193
57	류니	임재범	서울 강남구 청담동 89-10 세명 B/D 4층	02-3448-0051	02-3448-0052
58	르시엘 미디어	서정선	서울 구로구 구로6동 97-7 아미고 빌딩 1층	02-855-8843	02-867-8843
59	리퀴드브레인 스튜디오	박정오	경기 부천시 원미구 상동 529-2 한국만화영상진흥원 305호	032-323-3436	032-323-3426
60	리프로그래밍	이영숙	서울 구로구 구로5동 104-6호 리빌딩	02-858-3822	02-858-3821
61	마로스튜디오	박일호	광주광역시 서구 양동 60-37 KDB빌딩 1805	062-350-18020	
62	마루비네	서미숙	서울 구로구 구로동 108 현대파크 601	02-866-3767	02-868-3768
63	매직영상	전홍덕	서울 강남구 역삼동 700-19 엘 빌딩 5층	02-563-7765	02-563-7724
64	모비게이트	이종영	서울 양천구 목1동 드림타워 919호		
65	모조	고봉기	서울 강남구 역삼동 612-9 예원 빌딩 1층	02-553-7518	
66	무아	손서훈	서울 구로구 구로동 212-16 벽산디지털밸리 I 903호	02-2107-2816	02-2107-2833
67	미코	이연숙	서울 관악구 신림8동 538-34 3층	02-851-1811	02-851-1812
68	바이킹즈	구성훈	광주광역시 남구 양림동 108-2 광주영상문화관 206호	010-3826-3859	
69	박프로그래밍	박홍식	서울 영등포구 문래동3가 54-66 ACEHitechCity2동 502호	02-846-1243	02-846-1244
70	베데코리아	홍인표 민경조	서울 구로구 구로3동 212-26 E-space 503-2호	02-3282-3744	02-3282-3748
71	부즈클럽	김유경	서울 강남구 역삼동 684-23 부즈빌딩	02-568-5052(503)	02-568-0170
72	비더원	이종엽	서울 구로구 구로동 147-4 해성빌딩 502호	02-3448-0780	02-3448-0781
73	비블리타엔터테인먼트	이남욱	서울 용산구 한남동 568-5	02-3660-0182	
74	바이아그룹	이광분	서울 강남구 도곡동 168번지 SK리더스뷰 807호	02-570-9880	02-570-9881

연번	회원명	대표자	주소	전화번호	팩스번호
75	비엔비웍스 엔터테인먼트	이형기	서울 금천구 가산동 481-10 벽산 디지털밸리 2차 615호	02-2113-0150~2	02-2113-1053
76	비온뒤 애니메이션	류진희	서울 종로구 적선동 광화문 플래티엄 1120호	02-779-0739	02-779-0738
77	빅스크리에이티브	방형우	서울 구로구 구로동 235-2 에이스 하이엔드 타워 708호	02-6220-6991	02-6220-6992
78	빅스타엔터프라이즈	김태수	서울 서초 반포동 724-11 2층	02-539-1049	02-539-0370
79	블라	정재근	광주광역시 남구 양림동 108-2 광주영상문화관 302호	010-3361-1024	
80	사이버치킨	김희연	서울 구로구 구로3동 212-26 e-space 5층 504	02-567-4812	
81	살림엔터테인먼트	신옥철	서울 금천구 가산동 426-5 월드2차 1309호	02-2025-4338	02-2025-4339
82	삼지애니메이션	김수훈	서울 강남구 삼성동 109-1 인우빌딩 3층	02-535-6773	02-523-4573
83	새롬애니메이션	김길환	서울 금천구 가산동 426-5 월드메르디앙2차 508호	02-3440-6000	02-538-6326
84	새한 프로덕션	송정철	경기 용인 수지구 보정동 1184-5	031-897-7076	
85	서울로프트	이대희	서울구로구구로3동235한신타워315호	02-2108-6898	02-2108-6899
86	선민이미지픽처스	상영환	서울 강남구 도곡2동 515-2 3F	02-2057-2335	02-2057-9772
87	선우엔터테인먼트	강한영	서울 구로구 구로3동 222-7 코오롱디지털타워빌라트 14층	02-2103-8000	02-2103-8100
88	성보양행	정광권	서울 관악구 신림8동 1659-7 201호	02-856-6592	02-856-6593
89	성산기획	이용희	서울 관악구 신림5동 1423-19	02-872-0278	02-872-0279
90	성프로덕션	문덕성	서울 관악구 신림11동 1576-13 애니빌딩	02-856-0072	02-858-5186
91	세인엠피지	신학식		02-548-1980	02-548-1981
92	세종 에듀테인먼트	한정환	서울 광진구 군자동 98 세종대학교 공개토관 1006호	02-3408-3852	02-3408-3851
93	손오공	최신규	서울 구로구 궁동 109번지 (주)손오공사옥 5층	02-2610-8857~60	02-2684-5025
94	솔그룹미디어존	박은영	서울 마포구 동교동 148-7	02-324-8457	02-6008-2142
95	손픽쳐스	고현석	경기도 성남시 분당구 금곡동 171 동양골드밸리 814호	031-717-4205	031-717-4215
96	숨코리아	이완규	경기도 부천시 원미구 춘의동 202번지 춘의테크노파크2차 202동 409호	032-623-0799	
97	쉐이커즈	이용우	광주시 남구 양림동 108-2 광주영상문화관 309호	070-7581-7766	
98	슈가큐브	박기영	서울 용산구 한남동 683-133 2층	02-3141-9909	02-3143-7193
99	스튜디오 AR T ON	유환석	서울 구로구 구로동 169-7 4층	02-852-2600	02-852-7600
100	스튜디오 B	정윤철	서울 중구 신당2동 407-9 지산타운 B101	02-2231-6440	02-2231-6439
101	스튜디오 CJ	전은영	서울 동작구 대방동 393-62 F2 24/6	02-822-5759	02-822-5760
102	스튜디오 SEY	장정호	서울 관악구 신림8동 1651-7 명성빌딩 3층	02-869-3519	02-839-5481
103	스튜디오 게일	신정환	서울 금천구 가산동 371-50 에이스 하이엔드 3차 407호	02-2624-1981	02-2624-1987
104	스튜디오 고인돌	안영준	서울 중구 예장동 8-145 서울애니메이션센터 A동 203호	02-462-4845	02-462-4846
105	스튜디오 다다쇼	연상호	서울 마포구 창전동 443 서강 해모리 아파트 101동 1003호	02-322-9319	
106	스튜디오 동동	김유희	광주광역시 남구 양림동 108-2 광주영상문화관 201호	070-7012-7714	062-674-4098
107	스튜디오 만타	이재영 최종용	서울 구로구 구로동222-7 코오롱디지털타워빌라트1차 407호	02-2103-5285	02-2103-5286
108	스튜디오 붓칠	이기웅	서울 은평구 신사2동 358번지 108호	02-372-1425	
109	스튜디오 블루	왕정숙	서울 구로구 오류동 44-10 씨티월드 240, 207, 208호	02-2614-1936	02-2614-1935
110	스튜디오 쇼나기	황철	서울 서초구 잠원동 25-25	02-549-2128(135)	
111	스튜디오 애니멀	조경훈	경기도 부천시 원미구 춘의동 201-1 춘의테크노파크2차 202동 1006호	032-623-0241	032-623-0246
112	스튜디오 유씨	조윤형	서울 구로구 구로동 106-4 선경오피스텔 202호	02-867-1195	
113	스튜디오 카브	김신화	경기도 부천시 원미구 춘의동 202번지 춘의테크노파크2차 202동 1010호	032-623-0914	032-623-0918
114	스튜디오 투모로우	한정석	경기 양평군 양서면 북포리 214-20	031-772-2570	031-773-5082
115	스튜디오 파인애플	이종언	서울 구로구 구로동 97 영진 B/D 601호	02-863-0703	02-858-0708
116	스튜디오 포레스트	임정철	서울 영등포구 대림동 878-18	02-831-6544	02-831-6545
117	스튜디오 홀소리	서석준	서울 서초구 반포4동 54-11 우남빌딩 6층	02-775-1324	02-716-1324
118	스핀아트	이건설	서울 구로구 구로6동 139-124 신영빌딩 A동 6층	02-868-1553	02-868-1554
119	시너지미디어	강유신	서울 강남구 논현동 265-1번지	02-540-4124	02-540-4125
120	시네픽스	황경준	서울 금천구 가산동 60-18 한신타워2차 901, 902호	02-2025-6200	02-2025-6203
121	시노드	이희영	서울 구로구 구로동 107-1 대성 스키아레스 201호	02-879-0261	02-886-0271
122	시온디자인	임시은	경기도 성남시 분당구 서현동 165-4	031-708-0230	031-708-0232
123	씨사이드	김이걸	광주시 남구 양림동 108-2 광주영상문화관 106호	02-3473-6129	
124	쏘울 크리에이티브	임만식	광주광역시 남구 양림동 108-2 광주영상문화관 210호	070-8232-1800	
125	씨앤디픽처스	오광호	서울 금천구 가산동 547-1 월드메르디앙벤처센터E 603호	02-389-8175	02-389-8176
126	아이스크림	김지윤	광주광역시 남구 양림동 108-2 광주영상문화관 210호	010-6350-5788	
127	아이코닉스 엔터테인먼트	최종일	서울 금천구 가산동 371-16 IT 캐슬 2차 18층	02-2627-8036	02-2627-8057
128	아인스 F&I	최종삼	서울 강남구 논현동 231-13 픽스타워 11층	02-2104-8507	
129	아크 스튜디오	최재진	서울 영등포구 여의도동 61-4 라이프콤비 빌딩 1203호	02-3143-1213	02-3143-1216
130	아크리티브	이승관	서울 송파구 문정동280 가든파인브 TOOL 5층 TS-101-D	070-8650-6432	

연번	회원명	대표자	주소	전화번호	팩스번호
131	아툰즈	이진희	서울 구로구 구로3동 대륭포스트타워 1차 12층	02-2109-5956	02-2109-5958
132	아트 레인	김현주	서울 관악구 신림동 한양APT 102동 1403호	032-623-0451	032-710-0818
133	아트맥스	한선근	서울 종로구 명륜동1가 49번지	02-3673-4475~6	02-766-9487
134	아트플러스엠	노옥환	경기도 부천시 원미구 춘의동 춘의 테크노파크II 202동 1310호	032-623-0542	032-623-0543
135	아트피큐		제주 제주시 영평동 2170-1 첨단과학기술단지 스마트빌딩 3층 306호	064-757-7966	064-752-7630
136	알지 애니메이션 스튜디오	김강덕	경기도 부천시 원미구 원미동 87-2 만화종합지원센터 312호	032-614-6266	032-320-3685
137	애니2000	원정환	광주광역시 서구 양동 60-37 KDB빌딩 1803호	062-350-1803	062-232-1147
138	애니유	유현숙	안양시 동안구 평촌동 인덕원 대림2차아파트 205-1001	031-425-4574	031-425-4574
139	애니지니 스튜디오	박원철	서울 마포구 성산동 114-10 프로맥스빌딩 5층	02-336-6523	
140	애니팩토리	이정덕	안산시 상록구 성포동 592-2 현대아파트 104-408 34/2	831-1214	831-1215
141	애니하우스 씬	고해라	구로구 구로동 1127-22 Teatown 510	070-7756-7037	02-851-7027
142	아이콤 프로덕션	넬슨신	서울 송파구 문정동 71-6	02-443-9901 (비서실671)	02-406-8950
143	아베스	서성중	서울 관악구 신림4동 507-29 4층	02-858-1363	02-858-1380
144	에မ်	양성수	광주광역시 서구 양동 60-37 KDB빌딩 1904호	062-350-1890	062-350-1892
145	에스지 애니테크	서영림	광주광역시 남구 사동 177-39 107호	062-654-0356	062-654-0357
146	에코 애니메이션	김효은	서울 관악구 신림8동 537-10 에코빌딩	02-838-7182	02-867-4301
147	에엑스	한소영	광주광역시 남구 사동 177-39 영상문화관 별관 101호	062-654-5731	
148	엔터피쉬 엔터테인먼트	조상연	서울 마포구 창전동 436-11 CR빌딩 5층	02-324-5402	02-332-6706
149	엔필모 명상하기	한혜진	서울 종로구 이화동 5-10번지 3층	02-318-4564	0303-0318-4564
150	에죽	이종원	양천구 신월1동 102-24 삼성하이츠빌라 101호	02-2691-3885	02-2693-3885
151	엘로우브릭컴퍼니	한 성	서울 서초구 서초동 1303-6석원빌딩 6층	02-534-6121	
152	오돌또기	오성윤	부천시 원미구 춘의동 춘의 테크노파크 2차 502~503	032-623-0532	032-623-0534
153	오도마이	최 현	서울 서초구 서초동 1649-4 서원빌딩 5층	02-3472-1646	
154	오렌지 애니메이션	백중권	서울 구로구 구로동 212-26 이스페이스 307호	02-852-1069	02-852-1059
155	오마이애니	이동민	부산시 해운대구 우2동 1475번지 센텀벤처타운 606호	051-746-9585	051-893-9446
156	오콘	김일호	서울 서초구 서초동 1591-3 탑스벤처타워 2층	02-3444-4411	02-3444-4430
157	온미디어	김성수	경기도 성남시 분당 서현동 249-1	031-789-1021	031-789-1382
158	올리브 스튜디오	민병천	서울 구로구 구로동 222-7 코오롱 디지털타워 빌라트 4층 405호	02-867-0354	02-868-0352
159	위러 브러쉬		서울 마포구 서교동 347-17 마야빌딩 301호	070-8734-8948	02-540-4125
160	원우동화	정응래	관악구 신림8동 561-4 신영빌딩 4층	02-839-0744	02-839-0745
161	원프로	김원영	서울 강서구 화곡2동 846-2 중앙하이츠 201호	02-2693-4135	02-2693-4136
162	윙크	조형진	서울 마포구 서교동 369-36 한나빌딩 4층	02-322-7079	
163	이글엔터테인먼트	김병곤	서울 관악구 봉천동 958-13 금정빌딩 5층	02-883-0775	02-883-0774
164	이대희 애니메이션	이대희	서울 중구 예장동 8-145, 애니메이션센터 A동 402호	02-778-8135	02-778-8136
165	이미지스톤	이창환	서울 구로구 구로동 197-28 이앤시 벤처드림타워 6차 9층 907	02-801-8744	02-801-8724
166	이미지플러스	정원만	경기도 부천 원미구 춘의동 202 춘의 테크노파크II 202동 1301~1303	032-623-0950	032-623-0953
167	이후맥스	이신성	광주광역시 남구사동 177-39번지 영상문화관 별관 102호	062-673-8080	
168	인디스토리	곽용수	서울 종로구 통인동 135-4 백약빌딩 4층	02-722-6051	02-722-6055
169	인디펜던스	조재수	서울 강남구 논현동 86-8 I-castle 빌딩 5층	02-518-1474	02-518-1475
170	일렉트릭서커스	김윤기	경기도 부천시 원미구 춘의동 춘의 테크노파크 202-1305	032-623-0135	032-623-0136
171	재밋어필름	박성중	서울 중구 예장동 8-145 A동 303호	02-3455-8493	
172	제이큐브애니메이션 스튜디오	유재형	서울 구로구 구로동 46-5 한스타워 3층	02-839-4604	02-839-4694
173	젤리피쉬	김인숙	서울 강남구 역삼동 733-24 603	02-523-1282	
174	조아코리아	김태균	서울 강남구 청담동 13-33 102호	02-598-3993	02-598-0056
175	지금이나니면안돼	장형윤	서울 마포구 연남동 373-15 2층	02-3789-7203	02-3789-7208
176	자연엔터테인먼트	정극포	서울 구로구 구로동 235 한신타워 1110호	02-2108-7071	02-2108-7087
177	지우동화	박명식	서울 구로구 구로5동 544-1 용마빌딩 604호	02-859-9080	02-854-7108
178	찰라브로스	양선우	서울 송파구 방이동 39-2 신동아타워 1903	02-303-0461	
179	카프 프로덕션	송태웅	서울 관악구 신림동 1416-28 대웅빌딩 4층	02-3473-3869	02-3473-3865
180	캐릭터 코리아	신상준	경기도 성남시 분당구 정자동 6 파크뷰타워 14층	031-712-1976	031-712-1977
181	캐릭터플랜	양지혜	서울 용산구 한남동 72-1 리천시아 B동 1501호	02-3141-7261	02-3141-7260
182	컴펜	최대우	서울 중구 회현동3가 11-3 세대빌딩 1503호	02-744-6440	02-744-6440
183	케이프로덕션	김성웅	서울 관악구 신림5동 1427-12	02-885-5505	02-882-7657
184	케이피에이메이션	김성수	서울 강남구 청담2동 89-10번지 세명빌딩 3층	02-512-8630	02-512-8951
185	코안 스튜디오	문오경	서울 서초구 서초동 1344-13 트라펠리스 413	02-521-2227	
186	코카반	김지환	서울 강남구 역삼1동 736-46 동경빌딩 2층	02-565-4929	02-563-4956

연번	회원명	대표자	주소	전화번호	팩스번호
187	큐빅 커뮤니케이션즈	최진희	서울 마포구 도화동 173 삼창플러자 7층	02-2272-6772	
188	크레이지버드 스튜디오	허 신	서울 마포구	010-9546-0178	
189	클락하우스	정민영	서울 마포구 상수동 341-6 보림빌딩 2F	02-325-7723	02-325-7724
190	토이온	허준범	경기도 성남시 분당 정자동 6 파크뷰오피스타워 1401호	031-715-3247	031-715-3607
191	토즈	이주혁	광주광역시 남구 양림동 108-2 광주영상문화관 304호	010-7181-2293	
192	투바 엔터테인먼트	김광용	서울 강남구 논현동 265-1번지	02-512-2550	02-512-5521
193	투탑 엔터테인먼트	양승균	경기도 부천시 원미구 춘의동 202 춘의 테크노파크 2차 504호	032-623-8317	
194	툰집	강남규	서울 강남구 삼성2동 26-1층	02-3445-4771	02-3445-4772
195	틴로봇	최상열	서울 강남구 삼성동 123-10 포르테빌딩 1층	02-556-3039	
196	팀사이트	이광욱	서울 관악구 신림11동 1566-2 팀사이트빌딩	02-869-9782	02-869-9783
197	파라빙고	이상구	경기도 부천시 원미구 춘의동 202 춘의 테크노파크2차 1304호	032-623-0238	032-623-0239
198	판타웍스	이선희	경기도 부천시 원미구 춘의동 202 춘의 테크노파크2차 1308호	032-623-0185	
199	팡고엔터테인먼트	문재대	경기도 부천시 원미구 춘의동 202 춘의 테크노파크2차 202동 1101호	032-623-0670	032-623-0675
200	퍼니플렉스 엔터테인먼트	정길훈	서울 중구 예장동 8-145 서울 애니메이션 센터 A-301호	02-376-0791	02-6008-0791
201	편택토리	박정현	광주광역시 남구 양림동 108-2 광주영상문화관 303호	010-6633-6765	
202	포브디지탈	이태홍	서울 마포구 상암동 1649 DMC산학협력연구센터 4층	02-380-3355	02-380-3694
203	푸모리	이정민	경기도 부천시 원미구 춘의동 202 춘의 테크노파크2차 201동 402호	032-623-0369	032-623-0369
204	플러스원엔터테인먼트	이춘만	서울 강남구 삼성2동 36-25 플러스원 센터 6층	02-3478-1010	02-3478-0909
205	프로덕션 그림필	김영호	서울 구로구 오류동 46-1 이룸은집 오피스텔	02-2026-1560	
206	프롬이스트	최승희	서울 금천구 가산동 448 대륭테크노타워 3차 811호	02-2107-7633	02-2107-7639
207	플라잉피그	김민	서울 중구 예장동 8-145 A동 410호	02-752-4125	02-752-4126
208	픽셀플래닛	권재환	서울 마포구 서교동 409-17 인촌빌딩 4층	02-333-2467	02-333-2469
209	픽스트랜드	한경원	서울 강남구 역삼 2동 774-47 KH빌딩 401호	02-565-4428	02-565-4429
210	픽토스튜디오	전유혁	서울 강남구 논현동 11-6 천일빌딩 3층	02-548-0852	02-548-0854
211	하이파이브미디어	한금수	서울 구로구 구로동 811 코오롱사이언스밸리 2차 1406호	02-850-3260	02-850-3270
212	한길프로덕션	최병철	서울 서초구 양재1동 89 선계빌딩 303호	02-571-5131	02-571-5134
213	한일 동화	하병국	서울 관악구 신림4동 507-30	02-867-5655/6	02-867-5658
214	한진동화	한금수	서울 구로구 구로동 811 코오롱사이언스밸리 2차 1406호	02-850-3263	02-850-3270
215	한컴	정수봉	서울 중구 태평로2가 43번지 대한생명빌딩 12층	02-6366-8466	02-6366-8392
216	한호홍업	김석기	서울 강남구 삼성동 90-14호	02-2056-5401	02-515-5444
217	현영기업	이훈재	서울 중구 신당6동 290-48 현영빌딩 5층	02-2234-6051	02-2234-6290
218	화이트라인	안영경	서울 관악구 신림11동 1565-1 승지빌딩 5층	02-851-4674	02-851-4673
219	효인동화	김영숙	서울 동작구 신대방1동 694-8	02-831-6285	02-831-7003
220	희원엔터테인먼트	김영애	서울 구로구 구로3동 212-26 e-space 2층	02-3282-3633	02-3282-3634

## 2. 애니메이션산업 관련 해외 전시회 현황

Annecy International Animation Film Festival			
개최장소	Annecey, France	개최시기	2009. 6. 8 ~ 6. 13
주관	ASIFA (International Animated Film Association)		
행사규모	12만 명의 관람객 / 6,700명의 업계 관계자 참석		
참여업체	Disney/Pixar, Sony 등 메이저 미디어 기업과 유럽 애니메이션 제작사		
행사목적	전 세계 애니메이션 작품 소개 및 관람, 견본시를 통한 작품 판매		
주요특징	세계 4대 국제 애니메이션 페스티벌		

Cartoon			
개최장소	Cartoon Forum : 유럽국가 Cartoon Movie : 프랑스 리옹	개최시기	Cartoon Forum : 매년 9월 Cartoon Movie : 매년 3월
주관	CARTOON (European Association of Animation Film)		
행사규모	Cartoon Forum : 750명의 업계관계자 / Cartoon Movie : 600명의 업계 관계자		
참여업체	유럽 전역의 TV 애니메이션, 극장용 장편 애니메이션 제작, 투자, 배급사		
행사목적	유럽 각국 간의 공동제작을 활성화하고 유럽 애니메이션산업을 진흥		
주요특징	EU의 Media Programme를 통해 재정자원을 받고 있음		

Ottawa International Animation Festival			
개최장소	캐나다 오타와	개최시기	2009. 10. 14~2009. 10. 18
주관	Canadian Film Institute		
행사규모	약 25,000명의 관람객 (50% 캐나다, 30% 미국, 20% 기타 국가), 1,500개 업체 관계자		
참여업체	미국, 캐나다의 주요 애니메이션 제작사, 배급사		
행사목적	작품소개와 관계자 네트워킹을 통해 캐나다 및 북미의 애니메이션 제작 능력을 강화함		
주요특징	북미 최대의 애니메이션 페스티벌		

Tokyo International Anime Fair			
개최장소	도쿄 빅사이트	개최시기	2009. 3. 18~2009. 3. 21
주관	도쿄 국제 애니메이션 페어 실행위원회		
행사규모	참가기업 255개사, 방문자 수 12만 9,189명 기록 (Business Day 26,026명/Public Day 103,793명)		
참여업체	일본 기업 199개사 및 해외 기업 56개사 참여 - 캐나다(1), 중국(19), 싱가포르(1), 체코(1), 헝가리(1), 대만(8), 프랑스(1), 인도네시아(1), 아랍에미리트(1), 이란(1), 한국(19), 미국(2) -		
행사목적	일본 애니메이션을 소개하고, 신규 비즈니스 기회를 모색함으로써 일본 애니메이션의 육성과 진흥을 목표로 함		
주요특징	전반부는 Business Day, 후반부는 Public Day로 구성됨, 이벤트 기간 동안 애니메이션 관련 기업들의 신상품 발표나 기자회견 등이 이루어지며, 애니메이션을 테마로 한 심포지엄 등도 개최됨		

### 3. 2009~2010년 독립애니메이션 제작 현황

#### ■ 2009~2010 단편 애니메이션 제작지원 현황

독립애니메이션이 가지고 있는 창의성, 실험성, 다양성, 비전은 향후 한국 애니메이션 발전에 있어 밑거름이 될 수 있다는 점에서 정부에서 정책적으로 '사전제작지원제도'를 마련하여 실시하였다. 이러한 정책적 지원 속에서 독립애니메이션은 양질의 발전을 이루어올 수 있었지만, 정책방향이 바뀌면서 제작지원이 줄어들고 있어 향후 독립애니메이션 제작에 어떠한 영향을 줄지 지켜보아야 할 것이다.

단편 애니메이션 제작지원 선정작				
연도	연번	제목	감독	비고
2009	1	버스를 기다리던 잠간 동안	김 준	SAC 2009 단편애니메이션 제작지원작
	2	봄이니까	박생기	
	3	꿈으로 가는 버스	박서완	
	4	연환	김동욱	
	5	에브리싱 고즈	박용재	
	6	먹다	장승욱	
	7	웅궁탕	김용재	
	8	화혼	문중호	
	9	특별한 것은 없다	정해경	
	10	얼썩	김민혜/김문희	
	11	만두를 좋아하는 도깨비	정지환	
	12	모퉁이길 문방구	윤원균	
	13	너를 기다리는동안	이채리	
	14	공공예절	박한재	
	15	불이오다	김한나	
	16	남자는 울고 싶지 않았다	문형일	
	17	The Whale	김희선	
	18	보틀샵	정미진	
	19	연애놀이	정유미	
	20	모아	강민지	
	21	뜨거운 식탁	이지윤	KT&G 상상메이킹2009
	22	식빵 고양이	조해승	
	23	북극주식회사	곽기혁	
	24	송아 이야기	이민지	
	25	달 파수꾼	임효정	
	26	레인보우	강희경	
	27	아빠의 자장가	김현경	
	28	원숭이사냥	여태욱	
	29	무지개 시간	나용선	
	30	슬러거	강운식	
	31	불	박경미	
	32	쫄	안주영	
2010	1	낙원	정민영	KOCCA 2009 단편애니메이션 제작지원작
	2	오목어	김진만	
	3	무중력인간	김대현	
	4	Bleach	정규형	
	5	아빠의 이상한식성	박현경	
	6	기차	정해경	
	7	동물원모자	박보미	
	8	캡틴 바나나	김정희	
	9	그 나무 아래에서	박홍식	
	10	연대의 기원	연상호	SAC 2010 단편 애니메이션 제작지원
	11	소녀이야기	김준기	
	12	숙녀들의 하룻밤	한병아	
	13	모자쓴 공주님	김보경	
	14	viewpoint(hair)	황보새별	
	15	너도밤나무의 여행	김윤희	
	16	기타와 나	조수진	
	17	낙타들	박지연	
	18	우리별 일호와 얼룩소	장형윤	
	19	돼지의 왕	연상호	

## ■ 2009~2010 독립애니메이션 제작 작품현황

독립애니메이션 제작작품현황은 국내외 영화제를 통해 2009년, 2010년에 소개된 작품 중 해당시기에 제작된 작품을 기준으로 정리하였다. 눈여겨 볼 점은 독립애니메이션의 범주로 볼 수 있는 장편애니메이션이 제작되기 시작했다는 점이다.

2009 독립 애니메이션 제작 작품현황			
연번	제목	감독	비고
1	14Beat	나정인, 양정훈	2008 SAC 단편애니메이션제작지원
2	88만원	김일현	
3	가위	황준영	
5	고래	백미영	2008 SAC 단편애니메이션제작지원
6	고시레 이야기	김정선, 이숙현	
7	고양이 입속으로 뛰어들다	최진성	
8	구부녀이야기	신혜진	
9	그 놀과 그 분	강성주, 김민솔	
10	그 여름날의 마지막	김두한	
11	그를	김진만	2007 KOCCA 단편애니메이션제작지원
12	기로에서	김민호	
13	꼬끼오	김진동, 나은혜, 구분희	
14	나는오늘	박진주, 박세별, 광수정, 신성은	
15	나무	김용환	
16	나의 애완동물	신은정	
17	내 친구 고라니	장형윤	서울환경영화제 제작지원
18	너에게 가는 7초간의 여행	양영모	
19	너에게로 뛰어들다	전우진	
20	노란 종달새	김미리, 이시진	
21	다섯 번째 계절	민성아	
22	단장의 능선	김완진	
23	더 웨이	전영식	2008 SAC 단편애니메이션제작지원
24	돌아가는 길	김지수	
25	두 남자이야기	김병무, 김선아, 박세희, 박진한, 신혜진, 이진화, 황현주	
26	러브레터	김현경	KT&G 상상메이킹 제작지원
27	로망은 없다	홍은지, 수경, 박재욱	* 한국영화아카데미 장편연구과정
28	로코코 퀴즈쇼	박지연	
29	리싸덴스	성보경	
30	마스터 피스	최원재	2008 SAC 단편애니메이션제작지원
31	먼지아이	정유미	2007 SAC 단편애니메이션제작지원
32	바람이 지나가는 소리	류무선	2008 SAC 단편애니메이션제작지원
33	바우덕이	나기용	
34	반짝이던 날의 기억	김준	
35	반쪽이	서지원	
36	범준이	정경환	
37	보고 싶어요	조수진	2008 KOCCA 단편애니메이션제작지원
38	봄	박경미	KT&G 상상메이킹 제작지원
39	불이 오다	김한나, 윤완영	2009 KOCCA 단편애니메이션제작지원
40	사이다 마시던 날	이일호	2008 KOCCA 단편애니메이션제작지원
41	산책가	김영근, 김예영	2008 SAC 단편애니메이션제작지원
42	새누	박수연, 김해민, 박송이, 김태은	
43	선사인걸	윤정옥	
44	셀라비	이영규	
45	소리가 들린다	김근정	
46	속주파왕전	이혜영	2008 KOCCA 단편애니메이션제작지원
47	수달 이야기	권미정	2008 KOCCA 단편애니메이션제작지원
48	씨칼	김태운	
49	아침바라기	김미숙, 기민지, 송수미, 창민형	

연번	제목	감독	비고
50	어느 날	정민용	
51	여섯 걸음	반주영	
52	열전 달리는 일요일, 하드보일드 수유리	하주안	
53	예산족 애니메이션 프로젝트	전승일	제천국제영화제 제작지원
54	오후	고지예	
55	외출	김선아	
56	유리병	이윤희, 신문경, 허지영, 차유경	
57	이상한 치과의 하얀이	박하얀	
58	이야기를 시작하는 곳	김준, 정용준	
59	있는 그대로가 좋아	강우진	
60	정전	류진호,성웅	2007 KOCCA 단편애니메이션제작지원
61	제 3의 방	이한아	2008 KOCCA 단편애니메이션제작지원
62	조낸 밭아!!	강수진	
63	창문이 없는 집엔 아이가 없다	곽민진, 이종민, 정휘빈, 최재영	
64	최고의 식사	김은혜	
65	코떡지	김재현	
66	코뿔소	이용진, 하회창, 박철용, 이윤현	
67	파인드 미	박재영	2008 SAC 단편애니메이션제작지원
68	파파스토리	팀 한마리 반(이법석)	
69	평범한 식사	허범욱	
70	폐휴대폰 수거 대작전	김홍중	서울환경영화제 제작지원
71	할머니의 홀그라운드	정찬미, 김재훈, 이정민	
72	헤어진 다음날	정은경	
73	호곡동 블루스	허만재	2008 SAC 단편애니메이션제작지원
74	후아아아아아..	김일경, 조선아	
75	A Day	이재영, 김유진	
76	Antibugman	홍호철	
77	Are you Happy?	김하나, 주영진, 전은진	
78	Birth	박기완	
79	Blind	홍가람, 김보미, 이주형, 임희경	
80	Broken Time	정규형	2008 SAC 단편애니메이션제작지원
81	Burning Stage	양선우	ETRI
82	Closed	정다애, 남궁윤, 명희원, 유현아, 송영국	
83	Good Man	김동희	
84	HUBO	오수형	
85	March	신영호	
86	On the Road	김소희	
87	Rail	명배영	2008 KOCCA 단편애니메이션제작지원
88	Skip	박신애	
89	Symphony	오수형	
90	The Gift	한지혜	
91	The Recording	김현정	
92	The Room	안다영, 윤수훈	
93	Transparent Movement	김소연	
94	view	이나윤	
95	Where is Heaven?	박형진	
96	Where is the love	차소현, 윤대원, 신재우	
97	Where There Here	김소연	
98	Who Killed Cock Robin?	전현구	
99	You were NOT alone	김민정	

2010 독립 애니메이션 제작 작품현황

연번	제목	감독	비고
1	... 그리고 ● (점, 점, 점 그리고 아주 큰 점)	손혜영	
2	5해와 2해	김진경	
3	공공예절	박한재	2009 KOCCA 단편애니메이션제작지원
4	낮꿈	김정번지	
5	달	김은수	
6	달, 바라기	유혜영	
7	라쿠카라차	김규리, 이예은, 권별리	
8	먹다	장승욱	2009 SAC 단편애니메이션제작지원
9	묘야	강민지	2009 KOCCA 단편애니메이션제작지원
10	사막의 에스키모	한운	
11	새집	이선정	
12	아빠의 자장가	김현경	2009 KOCCA 단편애니메이션제작지원
13	어항	김아라, 김한철, 황혜주	
14	여행용기방	권영환	
15	연환	김동욱	2009 SAC 단편애니메이션제작지원
16	우울한 각설탕군 이야기	최고은	
17	일상적인 삶	김준	2009 SAC 단편애니메이션제작지원
18	작은 연인들	김예원	
19	절연주의사항	김성대, 주재범	
20	추억이라 부르는 이름의 노래	최진성	
21	코피루악	한지원	
22	토끼와 거북이라고 말해도 모르잖아	최현주, 강희진, 나기용, 홍학순, 나정인, 강현영, 홍은지, 황보금별, 허만재, 이윤빈, 정지숙, 김일현, 김재현, 한아람	2010 인디애니페스트 릴레이 애니메이션 프로젝트
23	피리부는 팔봉	이윤빈	
24	A Crack in Time	양선우	
25	Burning Paper	정소이	
26	Can	정민지	
27	DART	조성빈, 함기수	
28	Deadline Makes Creative	홍준표	
29	Empty	박수련	
30	Father and Sister	김소연	
31	Fishing Daddy	조민지, 서지은, 정다영	
32	For Nothing_별일 없음	민정기, 윤영조	
33	Future Creatures	황은정	
34	Heart	오수형	
35	Mom	장욱상	
36	No.1009	이승민	
37	Serenade	이한빛	
38	Sockpuppet	오서로	
39	Space Radio	김다혜	
40	The Home Keeper	홍대영	
41	Themb's Diary	김지수	
42	Treasure Hunt	임명수	
43	Virtual Reality	김범기	

## 4. EU 공동제작 가이드

### 전문

동 협약에 조인하는 유럽이사회 회원국과 유럽문화협약 기타 회원국은 유럽이사회 목표가 회원국간의 단합을 도모하고, 특히 공동의 유산을 형성하는 이상과 원칙을 보호 및 진흥하는 것이라는 점을 고려하고, 창작의 자유와 표현의 자유는 이러한 원칙의 기본요소를 구성한다는 점을 고려하고, 다양한 유럽 국가의 문화적 다양성 방어는 유럽문화협약의 목표라는 점을 고려하고, 유럽 차원의 문화적 다양성 창작과 표현의 수단인 영화 공동제작을 강화해야 한다는 점을 고려하고, 이러한 원칙의 발전을 결단하고 영화 및 시청각 분야에 관한 각료 위원회의 권고, 특히 유럽 시청각 작품 진흥에 관한 권고 No. R (86) 3을 상기하고, 창작영화와 시청각작품의 공동제작 및 배급 지원을 위한 유럽기금, Eurimages의 조성은 유럽 영화 공동제작을 장려하는 관습에 부합하며, 이에 따라 유럽 영화 공동제작 발전에 새로운 동력을 부여하였다는 점을 인정하고, 제작을 증대하고 유럽 다국간 영화 공동제작 전반에 맞게 변경되는 규칙을 정의하기 위한 공통된 노력에 힘입어 이러한 문화적 목표 달성을 위해 최선을 다하고, 공통된 규칙 채택은 제약을 완화하고 영화 공동제작 분야에서 유럽 공동의 운영을 장려한다는 점을 고려하여 하기와 같이 합의하였다.

### 제장 총 칙

#### 제 1조 협약의 목표

본 협약의 제 당사국은 하기의 규정에 따라 유럽 영화 공동제작의 발전을 진흥하기로 약정한다.

#### 제2조 범위

1. 본 협약은 제 당사국 영토에서 제작되는 다국간 공동제작 분야에서 당사국의 관계에 적용한다.
2. 본 협약은 하기의 항목에 적용한다.
  - a. 협약 당사국 3국에 설립된 공동제작자 3곳 이상이 관계되는 공동제작
  - b. 협약 당사국 3국에 설립된 공동제작자 3곳 이상과 해당 당사국에 설립되지 않은 공동제작자 한 곳 이상이 관계되는 공동제작. 단, 협약 당사국에 설립되지 않은 공동제작자의 출자 총액은 총 제작비의 30%를 넘지 않는다.

어떤 경우라도 본 협약은 공동제작 작품이 하기 3조, 3절에서 정의하는 유럽 영화 작품의 정의에 부합한다는 조건에 한하여 적용한다.

3. 본 협약 당사국 간에 체결하는 쌍무협정의 제 규정은 쌍무 공동제작에 그대로 적용한다. 다국간 공동제작의 경우, 본 협약의 제 규정은 협약 당사국의 쌍무협정에 우선한다. 쌍무 공동제작에 관한 제 규정은 본 협약의 규정에 저촉되지 않는 경우 효력을 갖는다.

4. 본 협약 당사국 간 쌍무 공동제작 관계에 적용되는 협정이 존재하지 않을 경우, 쌍무 공동제작에도 본 협약을 적용한다. 단, 20조의 요건에 따라 관계 당사국 한 곳이 이를 유보하는 경우에는 예외로 한다.

#### 제3조 정의

본 협약의 목적을 위하여 하기의 정의를 적용한다.

- a. “영화 작품”은 그 길이나 매체를 불문하고 관련 당사국 영화산업에 관하여 발효 중인 제 규정을 준수하고 영화 상영을 목적으로 하는 작품, 특히 픽션과 만화, 다큐멘터리 영화 작품을 뜻한다.
- b. “공동제작자”는 본 협약 당사국에 설립되어 공동제작 계약에 따른 의무를 이행해야 하는 영화 제작사나 제작자를 뜻한다.
- c. “유럽 영화작품”은 본 협약의 일부인 부속서 II에 규정된 조건에 부합하는 영화 작품을 뜻한다.
- d. “다국간 공동제작”은 상기 2조, 2절에서 정의하는 대로 공동제작자 3곳 이상이 제작하는 영화작품을 뜻한다.

### 제 II장 공동제작에 적용되는 규칙

#### 제4조 국내 영화에 대한 동화

1. 다국간 공동제작으로 제작되고 본 협약의 범위에 해당하는 유럽 영화작품은 관련 공동제작에 참여하는 본 협약 당사국에 발효 중인 법률 및 규제 규정에 따라 국내 영화에 제공하는 혜택을 누릴 수 있다.
2. 해당 당사국에 유효한 법률 및 규제 규정에서 정하고 있는 제반 조건 및 제약 규정과 본 협약의 제 규정에 따라 공동제작자가 설립된 당사국이 각 공동제작자에게 혜택을 제공한다.

#### 제5조 공동제작 지위 취득의 조건

1. 영화 작품의 공동제작은 유관관청 간의 협의 이후 부속서 I에 정한 절차에 따라 공동제작자가 설립된 제 당사국 유관관청의 승인을 받아야 한다. 본 부속서는 본 협약의 일부를 형성한다. 공동제작 지위 신청은 부속서 I에 규정된 신청 절차에 따라 유관관청에 제출하여 승인을 받는다. 예술과 재정, 기술 현안에 관한 초기 약정의 준수 불이행을 제외하고 본 승인은 최종 효력을 갖는다.
3. 노골적으로 음란한 내용을 담거나 폭력을 옹호하거나 인간의 존엄성을 공공연히 훼손하는 프로젝트는 공동제작 지위 대상이 될 수 없다.
4. 공동제작 지위가 제공하는 혜택은 적절한 기술 및 재정 수단과 전문 자격을 충분히 보유한 것으로 간주되는 공동제작자에게 제공된다.
5. 각 계약국은 조인 당시 또는 비준, 수락, 승인, 가입 증서 기탁 당

시 이행하는 선언을 통해 상기 2절에 언급하는 유관관청을 지명해야 한다. 본 선언은 추후 변경할 수 있다.

#### 제6조 공동제작자 출자 비율

1. 다국간 공동제작의 경우, 최소 출자율은 영화작품 총 제작비의 10% 이상, 최대 출자율은 70% 미만으로 한다. 최소 출자액이 20% 미만일 경우, 관련 당사국은 국내 제작 지원 제도 이용을 완화하거나 금하는 조치를 취할 수 있다.
2. 본 협약이 2조, 4절의 규정에 따라 양 당사국간 쌍무협정을 대체할 경우, 최소 출자액은 영화작품 총 제작비의 20% 이상, 최대 출자율은 80% 미만으로 한다.

#### 제7조 공동제작자의 권리

1. 공동제작 계약은 각 공동제작자에게 원화와 사운드 네거티브에 대한 공동 소유권을 보장해야 한다. 계약은 공동제작자가 상호 합의하는 곳에 본 네거티브를 비치한다는 규정을 포함하고 이에 대한 무료 접근을 보장해야 한다.
2. 공동제작 계약은 인터네거티브나 기타 복제 매체에 대한 권리도 각 공동제작자에게 보장해야 한다.

#### 제8조 기술 및 예술적 참여

1. 각 공동제작자의 출자는 유효한 기술 및 예술적 참여를 포함한다. 원칙적으로 당사국에 구속력이 있는 국제적 의무에 따라 창작, 기술, 예술 인력과 캐스팅, 시설에 관한 공동제작자의 출자는 투자분에 비례해야 한다.
2. 당사국에 구속력이 있는 국제적 의무와 시나리오의 요구에 따라, 작품 촬영에 참여하는 기술 및 공예팀은 공동제작 참가국 국민으로 구성하고, 포스트 프로덕션은 일반적으로 해당 국가 내에서 수행한다.

#### 제9조 재정 공동제작

1. 8조의 규정에도 불구하고, 당사국에 발효 중인 법규에 규정된 특정 조건 및 한도에 따라, 공동제작은 하기의 조건에 부합할 경우 본 협약의 제 규정에 준하는 공동제작 지위를 부여할 수 있다.
  - a. 공동제작 계약에 따라 재정만 부담하는 소액 출자가 한 건 이상 포함되는 경우. 단, 각 국가 지분은 제작비의 10% 이하, 25% 이상이 되지 않아야 한다.
  - b. 유효한 기술 및 예술적 공헌을 하고 영화 작품이 자국 국내 작품으로 인정받을 조건을 충족시키는 주요 공동제작자를 포함하는 경우
  - c. 유럽의 정체성 증진에 도움이 되는 경우
  - d. 수령액 분배 규정을 포함하는 공동제작 계약에 구현되는 경우
2. 재정 공동제작은 유관 관청이 개별적 사례에 따라, 특히 하기 10조의 규정을 참조하여 승인을 제공한 경우에 한하여 공동제작 지위를 부여 받을 수 있다.

#### 제10조 일반적 균형

1. 공동제작 영화 작품에 대한 투자 총액뿐 아니라 예술 및 기술적 참여와 관련하여 당사국의 영화 관계는 일반적인 균형을 유지해야 한다.
2. 상대국과의 공동제작 관계에서 합당한 기한 동안 열세를 보이는 당사국은 문화적 정체성을 유지하기 위하여 해당 당사국과의 영화 관계가 균형을 회복할 때까지 후속 공동제작 승인을 보류할

수 있다.

#### 제11조 입국 및 거주

각 당사국은 유효한 법규와 국제적 의무에 따라 공동제작에 참가하는 상대국 기술 및 예술 인력의 자국 영토 입국 및 거주뿐 아니라 취업허가 교부를 촉진해야 한다. 이와 유사하게 각 당사국은 본 협약의 범위에 속하는 영화 작품의 제작 및 배급에 필요한 장비 임시 수입과 재수출을 허가해야 한다.

#### 제12조 공동제작국 크레딧

1. 공동제작국은 공동제작 영화 작품의 크레딧에 기재한다.
2. 해당 국가 명단은 크레딧 타이틀과 홍보 및 판촉 자료와 영화 작품 상영 시 명확히 언급해야 한다.

#### 제13조 수출

공동 제작한 영화 작품을 쿼터제에 따라 영화 작품을 수입하는 국가에 수출하고 공동제작 당사국이 영화 작품을 수입국에 임의로 진출시킬 권리가 없는 경우에는 아래의 규정을 적용한다.

- a. 영화 작품은 주요 지분을 출자한 국가의 쿼터에 정상적으로 추가한다.
- b. 각국이 동일한 지분을 출자하는 영화 작품의 경우, 수입국에 할 최상의 기회가 있는 국가의 쿼터에 추가한다.
- c. a 및 b호의 제 규정을 적용할 수 없을 경우, 영화 작품은 감독을 제공하는 당사국 쿼터에 포함시킨다.

#### 제14조 언어

공동제작 지위를 부여할 경우, 당사국 유관 관청은 해당 국가에 설립된 공동제작자에게 해당 당사국 언어로 제작된 최종 영화 작품을 요구할 수 있다.

#### 제15조 영화제

공동제작자가 별도로 정하는 경우를 제외하고, 공동 제작한 영화 작품은 주요 공동제작자가 설립된 당사국이나, 재정 출자 지분이 동일한 경우에는 감독을 제공하는 당사국 국제 영화제에 상영한다.

## 제 III장 최종 규정

#### 제16조 조인과 비준, 수락, 승인

1. 본 협약은 하기 사항에 대한 의무에 동의를 표시하는 유럽이사회 회원국과 기타 유럽문화협약 당사국의 조인 대상이다.
  - a. 비준이나 수락, 승인에 대한 유보 없는 비준
  - b. 비준이나 수락, 승인에 준하는 조인 이후 비준이나 수락, 승인
2. 비준이나 수락, 승인 증서는 유럽이사회 사무총장에 기탁한다.

#### 제17조 발효

1. 본 협약은 유럽이사회 최종 4개국을 비롯한 5개국이 16조 규정에 따라 본 협약의 구속력에 대해 동의를 표명한 날부터 3개월이 만료된 익월 초일에 발효한다.
2. 추후 본 협약의 구속력에 동의를 표시하는 조인국에 대해서는 조인일이나 비준이나 수락, 승인 증서를 기탁 일 이후 3개월이 만료된 익월 초일에 발효한다.

**제18조 비회원국 가입**

1. 본 협약 발효 이후, 유럽이사회 각료위원회는 유럽이사회 법령 제 20.d조에 규정하는 다수결로 채택하는 결정과 각료위원회 참석 권한이 있는 계약국 대표의 만장일치에 의하여 유럽이사회뿐 아니라 유럽경제공동체 회원국이 아닌 유럽 국가에게 본 협약 가입을 권유할 수 있다.
2. 유럽경제공동체 회원국의 가입에 대해 본 협약은 유럽이사회 사무총장에게 가입증서를 기탁한 이후 3개월이 만료되는 익월 초일에 발효한다.

**제19조 영토 조항**

1. 국가는 조인 당시나 비준이나 수락, 승인, 가입 증서 기탁 당시 본 협약을 적용하는 영토를 명시할 수 있다.
2. 당사국은 추후 유럽이사회 사무총장에게 전달하는 선언을 통해 선언에 명시하는 기타 영토로 본 협약의 적용을 확대할 수 있다. 해당 영토에 대해 본 협약은 사무총장이 해당 선언을 접수한 이후 3개월이 만료되는 익월 초일에 발효한다.
3. 해당 선언에 명시하는 영토와 관련하여 사무총장에게 통고를 발송하여 진술한 절에 따라 이행되는 선언을 철회할 수 있다. 철회는 사무총장이 해당 통고를 접수한 이후 3개월이 만료되는 익월 초일에 발효한다.

**제20조 유보**

1. 당사국은 조인 당시 또는 비준이나 수락, 승인, 가입 증서 기탁 당시 제 2조, 4절은 단일 당사국이나 다수 당사국과의 쌍무 공동 제작 관계에 적용하지 않는다고 선언할 수 있다. 아울러, 9조, 1.a 절에 규정된 비율과 상이한 최대 출자율을 정할 권리가 있다. 기타 유보 조항은 허용하지 않는다.
2. 진술한 절에 따라 유보 조항을 단 당사국은 유럽이사회 사무총장에 대한 통고를 통해 유보조항 전부나 일부를 철회할 수 있다. 철회는 사무총장이 해당 통고를 접수하는 당일 발효한다.

**제21조 폐기 통고**

1. 당사국은 하시라도 유럽이사회 사무총장에 대한 통고에 따라 본 협약을 폐기할 수 있다.
2. 해당 폐기는 사무총장이 통고를 접수한 이후 육 개월이 만료되는 익월 초일에 발효한다.

**제22조 통고**

유럽이사회 사무총장은 이사회 회원국뿐 아니라 본 협약에 가입하거나 가입을 권유하는 유럽경제공동체 회원국에게 하기 사항을 통고한다.

- a. 조인 여부
- b. 비준이나 수락, 승인, 가입 증서 기탁
- c. 제 17, 18, 19조에 따른 본 협약 발효일
- d. 제 5조, 5절에 따라 이행하는 선언
- e. 제 21조에 따라 통고되는 협약 폐기
- f. 본 협약에 관한 기타 활동이나 통고, 서한.

이의 증거를 위하여 정식 권한이 있는 하기 서명자는 본 협약에 서명하였다.

1992년 10월 2일스트라스부르크에서영어와불어로작성되었으며, 2개 국어 모두 원본으로 단일 사본을 유럽이사회 보관소에 기탁한

다. 유럽이사회 사무총장은 제 16조, 1절에 언급된 회원국뿐 아니라 본 협약 가입을 권유하는 유럽경제공동체에 등본을 전송한다.

	유럽적 요소	가중치
창작 집단	감독	3
	시나리오 작가	3
	작곡가	1
배우집단	주역	3
	조역	2
	제 3역	1
기술 공예 집단	카메라맨	1
	녹음기사	1
	편집기사	1
	미술감독	1
	스튜디오 또는 촬영 장소	1
	포스트 프로덕션 장소	6

**<부록 I> 적용 절차**

본 협약의 제 규정에 따른 혜택을 위하여, 당사국에 설립된 공동제작자는 촬영 개시 2개월 전에 공동제작 지위 신청서를 제출하고 하기에 기재하는 서류를 첨부해야 한다. 동 서류는 촬영을 개시하기 일 개월 이전에 상대국 관청에게 전달되도록 유관 관청에 충분한 수량을 제출해야 한다.

- 저작권 구매계약 사본이나 작품의 상용화를 위한 기타 저작권 구입 증명
- 상세한 대본
- 관련 국가의 기술 및 예술적 공헌 목록
- 상세한 자금 조달 추정 및 계획
- 영화 제작 일정
- 공동제작자 간에 작성하는 공동제작 계약. 본 계약은 공동제작자 수령액이나 지역 분배를 규정하는 조항을 포함해야 한다.

신청서와 기타 서류는 가급적 신청서를 제출하는 유관 관청의 언어로 제출해야 한다.

유관 국내 관청은 신청서와 별첨 서류를 상호 교류한다. 재정을 소액 출자한 당사국 유관 관청은 주요 지분을 출자하는 당사국의 의견을 접수할 때까지 승인할 권한이 없다.

**<부록 II>**

1. 아래에 명시된 유럽적 요소 별표에 따라 총 19점 가운데 15점 이상을 달성하는 영화 작품은 3조, 3절의 의미에 속하는 유럽 영화의 자격을 갖는다.
2. 시나리오의 요구와 관련하여 유관 관청은 상호 협의 이후 15점을 받지 못하는 작품이라도 유럽의 정체성을 반영하는 작품에 대해서는 공동제작의 지위를 교부할 수 있다.

N.B.

- a. 주역, 조역, 제 3역은 근무 일수로 정한다.
- b. 제 8조와 관련하여 "예술적"이라 함은 창작 및 배우 집단, "기술적"이라 함은 기술 및 공예 집단을 말한다.

## 5. 영상콘텐츠 계약매뉴얼 <수출 분야>

세계 각국의 방송사 혹은 배급사와 극장, TV, 비디오/DVD 등 영상판권의 판매 계약을 체결한다. 판권의 지역 범위, 기간, 지급 방식 등에 대해 명시한다. TV방송의 경우 방송기간과 함께 방송 가능 회수를 정해 놓는다. 해외의 방송사나 배급사와 직접 계약을 하지 않고 중간에 해외의 판권 판매 대행업체가 있을 경우 판매에 대한 대행 수수료와 지급 방식을 정하고 대행 계약을 체결한다.

<샘플서식> 해외 영상판권 수출 계약서(영문)

### LICENSE AGREEMENT

THIS LICENSE AGREEMENT is made and entered into this \_\_\_\_, 200\_\_ by and between duly organized and existing under the law of Korea, having its principal place of business at \_\_\_\_\_ (herein called Licensor and "Licensor") \_\_\_\_\_, a corporation duly organized and existing under the law of \_\_\_\_, having its principal place of business at \_\_\_\_\_ (herein called "Licensee").

#### I. Terms of the License Agreement

A. Title of the Program (s):

\_\_\_\_\_ (herein called "Program")

B. Length of the Program:

C. Number of Episode(s):

\_\_\_\_\_ (herein called "Episode")

D. Total number of broadcasts:

E. Authorized Language:

\_\_\_\_\_ Language Only (Herein called "Language")

F. Territory:

\_\_\_\_\_ only (herein called "Territory")

G. License Term:

\_\_\_\_\_

#### II. Granted Rights

A. Television Broadcasting Rights but limited to Pay Television including Cable Television, Satellite Television (herein called "TV Broadcasting Rights").

#### III. Exclusion:

Licensee hereby acknowledges and agrees that any other rights to Program such as interactive transmission rights including transmission by Internet and broadband including webcasting, Videogram rights, video on demand rights(also known as VOD rights), licensing and merchandising rights and/or publication rights of any form, and rights for videogames and/or computer games of any and all formats and music publishing rights, which are not granted herein, are specifically excluded from the scope of this License Agreement.

#### **V. Total License Fee:**

A. Licensee shall pay to Licensor the Total License Fee in the gross amount of US\$ (Here in called "Total License Fee"), including % of withholding tax, payable hereunder.

Licensee shall submit the certificate of such withholding tax of ( %) and bear and pay any and all the other taxes and charges, including but not limited to customs duties, levies, imposts, censorship charges, and any other charges if any.

B. US \$ \_\_\_\_\_ per Episode to the TV Broadcasting Rights, for a total of US\$.

C. Licensee shall pay all amounts required to be paid to Licensor hereunder in the United States Dollar in immediately available funds, which payments shall be wire transferred to:

- Beneficiary:
- Account Number:
- Bank:
- Address:
- Branch:

#### **V. Payment terms:**

Licensee shall pay the Total License Fee to Licensor in accordance with the following payment schedule:

- 1st Payment: \_\_\_\_ % of the Total License Fee in the amount of \_\_\_\_\_ shall be paid to Licensor upon the execution of this License Agreement.
- 2nd Payment: \_\_\_\_ of the Total License Fee in the amount of US\$ shall be paid to Licensor upon the technical acceptance of all materials of \_\_\_\_\_ but no later than \_\_\_\_\_, 200 \_\_\_\_.

#### **VII. Dubbing and Duplication Costs:**

Licensee shall have the right, at Licensee's sole cost and expense, to develop dubbed and/or subtitled versions of the Program in the Language (a "Developed Property.") Licensee shall be responsible for obtaining all necessary clearances, licenses and releases for the exploitation of the Developed Property. Licensee and Licensor acknowledge and agree that Licensor shall be the owner of the copyright in and to any Developed Property.

During the Term or at the expiration and/or termination of this License Agreement, Licensor shall have an option, but not an obligation, to acquire the Developed Property for any reason and whatsoever with the cost agreed by both parties. Licensee shall, upon Licensor's written request, deliver to Licensor and /or Licensor's designated party, a duplication of said Developed Property in Licensor and/or Licensor's requested material. Such access fee shall be commercially reasonable under the industrial standard in the Territory.

Once said Developed Property is received by Licensor and /or Licensor's designated party, Licensor and /or Licensor's designated party thereafter may use or license the use of said Developed Property anywhere and for any purpose without any limitation or residual payment subject to Licensee's rights granted herein.

In case Licensor does not exercise its option to obtain the aforementioned Developed Property during Term or at the expiration and/or termination of this License Agreement, Licensee shall fully destroy all materials provided by Licensor and Developed Property and submit the certificate of destruction to Licensor.

A. Licensor will provide Licensee with one set of \_\_\_\_\_ of the Program on loan base. The Masters shall be promptly and safely returned to Licensor upon expiration of the days at Licensee's own cost. Licensor shall also provide Licensee with the materials listed in "Schedule A".

B. Licensee shall be responsible for all shipping costs of any materials to Licensor or vice versa.

#### **VIII. Instructions for delivery of material**

Licensee shall timely inform Licensor regarding the delivery address and shipping method giving Licensor enough time for the preparation of such Materials. Licensor will provide Licensee with Digital Beta NTSC masters of 52 episodes of the Program upon receipt of the first payment of the License Fee.

**IX. Program Modification:**

Except as otherwise set forth herein, Licensee shall not charge, alter, modify, copy, duplicate or add to any program or materials in respect thereof without Licensor's prior written consent. Without the generality of the foregoing, Licensee shall not use any materials or additional materials of or relating to a program, including clips or segments thereof, to create a separate or distinct program. In case that Licensee wishes to include its logo and/or name to the Program or its video materials, Licensee shall obtain a prior approval from Licensor.

**X. Music:**

Licensee shall use the original music as is provided in the Program without further payment to Licensor provided that Licensee shall timely acquire all necessary synchronization right, mechanical right, and performing right licenses from the applicable synchronization, mechanical, and performing rights collective, societies or music publishers or other applicable rights holders in the Territory at Licensee's sole expenses with respect to the use of the musical works embodied in the Program in connection with the exploitation of the rights granted herein in this License Agreement.

**XI. Material Technical Acceptance:**

If Licensor receives timely notice(s) of any material defect of said materials and provides a supporting technical rejection laboratory report within \_\_\_\_\_ after the receipt of the Materials specifically Digital Betacam Tapes, Licensor shall remedy such defect at no cost to Licensee.

**XII. Copyright:**

Licensee acknowledges and agrees that all copyrights, trademarks, designs or other rights in the Program and the characters appearing in the Program, and any materials relating thereto or derived there from belongs to the Licensor or its parent company, associated parties. Licensee shall only reproduce the characters from the licensed program for advertisement of the Program in the exploitation of the rights granted to Licensee in this License Agreement. Any changes to the character's name or graphics shall also require Licensor's prior written approval. Nothing in this paragraph contained shall be construed to prevent any sponsor of the television exhibitions of the Program contemplated by this License Agreement from advertising its product. For the avoidance of doubt, such sponsors shall not have any rights to duplicate any of the characters. Licensor shall provide Licensee with copyright, registration and documentation (if any) for the name and characters, details of which are listed in Schedule B attached hereto when and if required by law in the Territory or in order to conduct a legal proceeding.

A. Licensee shall cause the applicable copyright and trademark notice(s) to appear on the authorized reproductions of the Program products and their packaging, and any other promotional or advertising materials for the authorized products of the Program in accordance with Schedule B.

B. Licensor shall provide Licensee with copies of the Copyright and trademark registration of the Program in the country of origin.

C. Licensee shall timely precede the applicable copyright and trademark registration of the Program in the Territory under name of Licensor's designated party at Licensee's cost.

**XIII. Notices**

All notices, and other documents permitted or required to be given hereunder shall be in writing and given by one party to the other either by pre-paid air courier or by telefax and shall be addressed as follows:

- Licensor:
- Telephone:
- Facsimile:
- Licensee:
- Telephone:
- Facsimile:

or such other addresses as may be designated in writing by either party. Notices given by mail shall be deemed given \_\_\_\_\_ days after the mailing date; notices by air courier shall be deemed given when received, but in any event not later than \_\_\_\_\_ from the date of deposit with the air courier service; notices by telefax shall be deemed given on the date transmitted.

#### **XIV. Auditing**

In the event that Licensor wants to audit Licensee's records with regard to the Program, Licensee will provide all necessary information to Licensor, provided, Licensor notifies Licensee at least \_\_\_\_\_ calendar days prior to such audit. In the event that the audit reflects any discrepancies in excess of \_\_\_\_\_ of total monies due to Licensor, Licensee shall pay such difference within business days. Any audit will only cover a period starting no more than \_\_\_\_\_ years prior to Licensor's request for such audit.

#### **XVI. Additional Provisions:**

A. This License Agreement consists of the following: Terms of License Agreement, Schedule A and Schedule B.

B. This License Agreement shall be interpreted under and governed by the laws of \_\_\_\_\_. Each party consents to the exclusive jurisdiction and venue of the District courts located in \_\_\_\_\_ in connection with the institution of any judicial action or proceeding relating to this License Agreement. Each party consents to service of process by mail in accordance with paragraph VIII hereof.

C. Licensor warrants and represents that, as to each Program, Licensor has or shall have the right to grant the license herein contained on or before the first license transmission of such Program that there is no agreement with any other person, firm or corporation which shall in any way interfere with any rights granted under this License Agreement to Licensee: that all Programs licensed hereunder are free and clear of all encumbrances of any kind and nature which would be inconsistent with the rights granted to Licensee hereunder; and that none of the Programs or any materials contained therein violates the rights of any person. Licensor further warrants and represents that it is validly existing and in good standing in the jurisdiction of its organization: that it has full power and authority to enter into and perform this License Agreement: that the execution, delivery and performance of this License Agreement by Licensor have been duly authorized by all requisite corporate or other action of Licensor: and, that this License Agreement is a valid and binding obligation of Licensor enforceable in accordance with its terms.

D. If Licensee does not pay in accordance with the terms of this License Agreement any sum when due and such default continues for \_\_\_\_\_ business days after written notice thereof, or if Licensee suspends operations, or if Licensee becomes insolvent or ceases to pay its obligations when due, or if Licensee is adjudicated a bankruptcy, files petition in bankruptcy, attempts make an assignment for the benefit of creditors, or takes advantage of the provisions of any bankruptcy or debtor's relief act, or if any involuntary petition in bankruptcy is filed against Licensee and is not vacated or discharged within \_\_\_\_\_ days, or if a receiver is appointed for a substantial portion of Licensee's property and is not discharged within \_\_\_\_\_ days, then, at the election of Licensor, any and all sums payable under this License Agreement remaining unpaid shall fore with become due and payable to Licensor regardless of the due date thereof. Licensor shall be entitled to suspend the delivery of any Program and/or Licensor shall be entitled to the immediate return of all materials and additional materials in Licensee's custody, possession or control. If Licensor pays or becomes obligated to pay any sum of money, or does or is required to do any act which requires the payment of monies, or expends any sum for legal services of any kind or description by reason of any default of Licensee, then the sum(s) so paid or required to be paid by Licensee to Licensor, at the rate specified shall be added to the license fees payable hereunder and shall be paid by Licensee to Licensor concurrently with the next installment due or, if there is no further installment due, Licensee shall make payments thereof upon demand.

F. In the event that any license agreements exceed the term of this License Agreement, Licensee shall continue to perform its duties of collecting license fees and royalties, and shall continue reporting until all those monies have been collected. Licensee and /or Licensor shall be entitled to its share of revenues for any of those license agreements.

G. This License Agreement shall be confidential to Licensor and Licensee and shall not be released to third parties. This License Agreement shall only be modified in writing and any modifications shall require the signature of both parties.

H. Licensee shall not assign this License Agreement or any of its rights or obligations herein. However, Licensee shall be in the position to only sub-license rights granted herein to sub-licensee(s). In case that Licensee sub-licenses any of its rights or obligations herein to sub-licensee(s), Licensee shall cause such sub-licensee(s) assume any and all of the Licensee's obligations (including license period for su-licensing) under this License Agreement and attachment(s) as if it were a party to this License Agreement.

I. Licensee shall notify Licensor of the date(s) of transmission of Program, name of Broadcasters in the Territory.

J. Licensee shall obtain a prior written approval from Licensor regarding the main title and/or character naming in and to the Program.

#### **XVII. Claims by Third parties**

Licensor shall at all times indemnify and hold the Licensee, and its officers, directors and employees harmless from any claims, damages, liabilities, costs and expense, including reasonable attorneys' fees (herein collectively called "Claims") arising out of the exercise of any rights granted herein or out of any breach by the Licensor of any representation, warranty or other provision hereof or any claim thereof. If the Licensee should notify the Licensor in writing of any claim, the Licensor will promptly

adjust, settle, defend or otherwise dispose of such claim at the Licensor's expense.

Licensee at all times indemnifies and holds the Licensor, its officers, director, employees and agents (if any) of all the foregoing harmless against and from any and all claims, damages, liabilities, cost and expenses, including reasonable attorneys' fees (herein collectively called "Claims"), arising out of the exercise of any rights granted herein or out of any breach by the Licensee of any representation, warranty or other provision hereof or any claim thereof. If the Licensor notifies the Licensee in writing of any claim, the Licensee will promptly adjust, settle, defend or otherwise dispose of such claims at the Licensee's sole cost. If the Licensee fails to diligently and continuously conduct the defense of such claim after having been so notified, the Licensor may take defense of such action on behalf of itself and/or as attorney-in-fact for the Licensee to adjust, settle, defend, on days written notice, that the Licensee shall immediately reimburse the Licensor in the amount incurred to the Licensor thereof.

**XVIII. Licensor's Obligations**

It is Licensor's obligation to provide Licensee with the required broadcast and publicity materials in a timely manor as well as to provide Licensee with legal documentation and support.

**XIX. No continuing waiver**

Any waiver by either party of any default or breach of any term or provision of this License Agreement, whether such waiver be direct or implied, shall not be construed to be a continuing waiver, or a waiver of or consent to, any subsequent default of breach on the part of either party of the same or of any other provision of this License Agreement.

All Terms to this License Agreement will be considered as part of the License Agreement. Where not defined the first time they appear, the words used in this License Agreement will be defined in the Terms and Conditions, in the list of Definitions, or according to the standard in the industry.

LICENSOR

LICENSEE

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**SCHEDULE 'A'**

- 1. Set of NTSC DIGITAL BETA Masters with separate m/e tracks
- 2. Lyrics for all songs, including opening and ending songs
- 3. Scripts/Dialogue lists
- 4. Available Artworks

**SCHEDULE 'B'**

Title:

Copyright Notice: ©

본 계약은 200년 \_\_월 \_\_일 대한민국법\_\_에 의거 설립되어 존속하고 \_\_\_\_(지역)\_\_\_\_에 그 주요 사무소를 보유하고 있는  
\_\_\_\_\_(이하, “라이선서”)와 \_\_\_\_\_에 의거 설립되어 존속하고 \_\_\_\_\_에 그 주요 사무소를 보유하고 있는  
\_\_B\_\_\_\_(이하, “라이선시”)간에 체결되었다.

#### 1. 용어의 정의

- A. 프로그램 제목 : \_\_\_\_\_(이하 “프로그램”)
- B. 러닝타임(길이) :
- C. 에피소드 수 \_\_\_\_\_(이하 “에피소드”)
- D. 총 방송횟수 :
- E. 허여 언어 \_\_\_\_\_에 한함(이하 “언어”)
- F. 계약지역 \_\_\_\_\_에 한함(이하 “계약지역”)
- G. 계약기간 \_\_\_\_\_

#### 2. 권리의 부여

- A. 케이블TV, 위성TV등을 포함하는 이에 한정되지 않는 모든 유료TV에 대한 방송권으로 한정(이하 “TV방영권”)

#### 3. 권리의 배제

라이선시는 웹캐스팅, 비디오그램 및 주문형비디오서비스(VOD 권리라고도 칭함)등 인터넷 또는 브로드밴드에 의한 쌍방향 전송권, 재이용허락 및 상품화권, 그 모든 형태의 출판권, 비디오 및 컴퓨터 게임에 대한 이용권, 음반 출판권 등 본 계약의 대상인 프로그램과 관련하여 본 계약상 라이선시에게 명시적으로 부여하고 있지 않은 그 모든 권리는 본 계약의 범위에서 배제되는 것에 동의한다.

#### 4. 총 라이선스료

- A. 라이선시는 \_\_\_\_\_%의 원천과세를 포함한 라이선스료 총액을 미국 달러화(US\$)로 라이선서에게 지불한다.(이하 “라이선스료”) 라이선시는 라이선서에게 원천과세(\_\_%)의 납입 명세서를 송부해야 하며, 관세, 부과금, 징수금, 검열비용 등 모든 세금 및 비용에 대한 책임을 진다.
- B. 라이선시는 TV 방송권에 대하여 각 에피소드 당 US\$ \_\_\_\_\_를 총액으로 지급한다.
- C. 라이선시는 라이선서에게 지불되어야 하는 총액을 즉시 이용 가능한 자금의 형태로의 미국 달러화로 다음의 계좌에 송금한다.
- 예금주 :
  - 계좌번호 :
  - 은행명 :
  - 주소 :
  - 지점명 :

#### 5. 지불

라이선시는 라이선서에게 다음의 지불일정에 따라 라이선스료를 지불한다.

- 1차지불 : 라이선스료 총액의 \_\_\_\_\_%, 본 계약의 체결과 동시에 라이선서에게 지불

- 2차지불 : 라이선스료 총액의 \_\_\_\_\_ US\$ 모든 저작물을 기술적 인도 시 지불,  
늦어도 200\_년 \_\_월 \_\_일을 경과할 수 없음.

## 7. 더빙 및 복제 비용

라이선시는 자신의 비용으로 본 계약언어로의 더빙판 또는 자막판(이하 "가공저작물")을 제작할 수 있는 권리를 가지며, 본 가공 저작물의 이용을 위하여 필요한 모든 절차, 승인, 출시에 대한 모든 책임을 갖는다. 본 계약의 양 당사자는 모든 가공 저작물에 대한 저작권은 라이선서에게 귀속되는 것에 동의한다.

본 계약기간 동안 또는 계약의 종료 또는 해지 시, 라이선서는 그 어떠한 사유로 인한 것이든 상관없이, 양 당사자 간에 합의된 금액으로 가공 저작물을 취득할 수 있는 선택권을 갖지만, 이는 의무를 구성치 아니한다. 라이선서의 서면 요청이 있는 경우, 라이선시는 라이선서 또는 라이선서가 지명한 당사자에게 요청된 가공저작물의 복제본을 제공하여야 하며, 이의 비용은 계약지역의 산업은행 및 표준에 합리적인 수준이어야 한다.

일단 해당 가공저작물의 수령한 이후, 라이선서 또는 라이선서의 지명인은 모든 지역에서 그 어떠한 목적으로, 본 계약상 라이선시에게 부여된 권리에 의한 그 어떠한 제한 또는 지불 없이 가공저작물을 이용하거나 이의 이용을 허락할 수 있다.

라이선서가 계약기간 동안 또는 계약의 종료 또는 해지 시점에 가공저작물의 취득에 대한 옵션을 행사하지 않는 경우, 라이선시는 라이선서가 제공한 모든 저작물 및 가공저작물을 전량 폐기하고, 폐기 증명서를 라이선서에게 제출하여야 한다.

A. 라이선서는 라이선시에게 프로그램의 \_\_\_\_\_ 1세트를 대여로 제공하며, 라이선시는 계약의 종료 시 계약의 종료일로부터 \_\_\_\_\_(일) 이내에 즉시 온전한 마스터를 반납해야 한다. 라이선서는 별첨 A에서 규정하는 저작물을 라이선시에게 제공하여야 한다.

B. 라이선시는 라이선서로부터 제공되는 모든 저작물의 운송비를 지불하여야 하며, 반대의 경우 라이선서가 운송비 지불에 대한 책임을 진다.

## 8. 저작물의 인도

라이선시는 라이선서가 저작물의 인도를 준비할 수 있는 충분한 시간을 고려하여, 적절한 시기에 라이선서에게 저작물이 인도될 주소와 운송방법을 통지하여야 한다. 라이선서는 1차 라이선스 수수료로 지불의 수령과 함께 프로그램의 \_\_ (에피소드 52편)에 대한 Digital Beta NTSC 마스터를 제공한다.

## 9. 프로그램의 수정

본 계약상 별도로 규정하는 것을 제외하고, 라이선시는 라이선서의 사전 서면 동의 없이 프로그램을 변경, 수정, 개작, 복제하거나, 기타 프로그램 또는 저작물에 포함시킬 수 없다. 앞서 말한 사례에 한정됨 없이, 라이선시는 차별화된 프로그램을 만들 목적으로 저작물의 클립 또는 일부를 포함하는 기타 프로그램과 관련된 그 어떠한 요소 또는 추가적인 요소를 이용할 수 없다. 라이선시가 프로그램 또는 이의 영상 부분에 자신의 로고 또는 이름을 포함시키고자 하는 경우, 라이선시는 라이선서의 사전 서면동의를 얻어야 한다.

## 10. 음악

라이선시는 라이선서에 대한 추가적 비용 지불 없이 프로그램 상에 포함된 원 음악을 이용할 수 있다. 단, 라이선시는 본 계약상 부여된 권리의 이용과 관련하여 프로그램에 삽입된 음악저작물의 이용에 있어 자신의 비용으로 적절한 시기에 계약지역내의 저작권 신탁단체 또는 음반출판인 또는 기타 합법적 권리의 소유자로부터 해당 싱크로나이제이션권, 복제권, 공연권에 대한 이용허가를 취득한 경우에 한한다.

## 11. 저작물의 기술적 인도

라이선서가 적절한 시기에 해당 저작물의 결함에 대한 통지가 있고, 디지털 베타캠 테이프(Digital Betacam tape)을 수령으로부터 \_\_\_\_\_(일)내에 기술적 불합격 검사 보고서를 발행하는 경우, 라이선서는 자신의 비용으로 이를 구제하여야 한다.

## 12. 저작권

라이선시는 프로그램 및 프로그램에 등장하는 캐릭터 또는 본 프로그램과 관련되거나 이로부터 파생된 그 모든 요소에 대한 상표권, 의장권 및 기타 권리는 라이선서 또는 이의 특허사 또는 관련 당사자들에게 귀속되는 것을 인정하고 동의한다. 라이선시는 본 계약상 라이선시에게 부여된 권리의 이용과 관련하여 프로그램의 홍보를 목적으로 프로그램 속의 캐릭터를 복제할 권리만을 보유한 캐릭터의 성명 또는 그래픽을 변경하고자 하는 경우, 라이선시는 라이선서의 사전 서면 동의를 얻어야 한다. 본 조항의 그 어느 부분도 본 계약을 통한 의도된 프로그램의 TV 방송에 대한 스폰서의 프로그램의 홍보를 저해하는 것으로 해석될 수 없다. 이러한 의혹을 회피하기 위하여, 스폰서는 그 어떠한 캐릭터에 한 복제권을 보유할 수 없다. 라이선서는 계약지역의 법률상 규정하는 경우, 또는 소송의 제기를 목적으로 필요한 경우, 본 계약서의 별첨 B에 상세히 규정하고 있는 이름과 캐릭터에 대한 저작권 등록 및 증빙서

류를 라이선시에게 제공하여야 한다.

A. 라이선시는 허가된 프로그램의 복제물 및 이의 포장물, 기타 판촉 및 홍보물에 상에 별첨 B에서 규정에 의거 유효한 저작권 및 상표권 고지가 표시되도록 하여야 한다.

B. 라이선서는 본 프로그램에 대한 원산지 국가의 저작권 및 상표권 등록 사본을 라이선시에게 제공하여야 한다.

C. 라이선시는 자신의 비용으로 적절한 시기에 계약지역에서 라이선서가 지명한 당사자의 명의로 본 프로그램에 대한 저작권 및 상표권의 등록을 이행하여야 한다.

### 13. 통지

본 계약상의 허가되거나 이행되어야 하는 통지 또는 서류의 제출은 서면으로 작성되어 양당사자의 다음의 주소로 선불의 항공우편 또는 팩스를 통하여 전달되어야 한다.

라이선서 :

전화번호 :

팩스번호 :

라이선시 :

전화번호 :

팩스번호 :

상기의 주소는 상대방사자에 대한 사전 서면고지를 통해 변경될 수 있다. 우편통지는 그러한 우편이 발송된 날로부터 \_\_\_(일) 경과 시 상대방사자에게 도달한 것으로 간주된다. 항공 특사배송을 통한 통지의 경우 통지가 수령되었을 때 도달한 것으로 간주되지만, 그 어떠한 경우에도 특사배송에 위탁한 날로부터 \_\_\_(일)를 초과하지 아니한다. 팩스송신의 경우 전송한 날 도달한 것으로 간주한다.

### 14. 감사

라이선서가 프로그램과 관련하여 라이선시의 기록 및 장부를 감사하고자 하는 경우, 라이선시는 필요한 모든 정보를 라이선서에게 제공하여야 한다. 단, 라이선서는 본 감사에 앞서 최소 \_\_\_(일) 이전에 라이선시에게 그러한 사실을 통지해야 한다. 감사의 결과, 라이선서에게 지불되어야 할 장부상 금액과 실지불 금액과의 차이가 \_\_\_를 초과하는 경우, 라이선시는 \_\_\_(영업일) 이내에 차액을 라이선서에게 지불하여야 한다. 라이선서는 감사에 요구한 날로부터 \_\_\_(년) 미만의 기간에 대하여 감사를 진행할 수 있다.

### 15. 부속조항

A. 본 계약은 라이선스 계약서와 별첨 A, 별첨 B로 구성되어 완전한 효력을 발휘한다.

B. 본 계약서는 \_\_\_법에 따라 해석되고 적용된다. 본 계약으로부터 발생하는 분쟁 및 법적소송의 해결을 위하여 양당사자는 \_\_\_에 위치하는 독점적 관할법원의 판결에 동의한다. 양당사자는 분쟁해결을 위한 법무절차에 있어 본 계약의 7조에서 규정하는 통지에 의하여 진행되는 것에 동의한다.

C. 라이선서는 각 프로그램에 대하여 본 계약상 라이선시에게 부여되는 권리에 대한 합법적인 권한을 보유하고 있으며, 그러한 권리는 라이선시에게 최초로 부여된 것으로 라이선시에게 부여된 권리와 상충되는 그 어떠한 제3의 개인, 법인 또는 단체와 라이선스 계약을 체결하지 않았음을 보증하고 증명한다. : 본 계약에 의거 이용 허락된 모든 프로그램은 그 어떠한 종류의 지당권에 의하여 제한되지 아니하며, 라이선시에게 부여된 권리와 상충되는 그 어떠한 권리에도 위배되지 아니하며 ; 본 계약상의 프로그램 및 이의 그 어떠한 포함요소도 그 어떠한 제3자의 권리를 침해하지 아니함을 보증한다.

라이선서는 적법한 관련법에 의거하여 설립되어 존재하고 있으며, 본 계약을 체결과 이행에 대한 온전한 권리와 권한을 소유하고 있음을 증명한다. 라이선서에 의한 본 계약서의 체결, 인도 및 이행은 라이선서의 모든 합법당사자 또는 기타 행위에 의하여 합법적으로 허가되었음을 보증하며, 본 계약은 라이선서에게 유효하며 의무이행의 구속력을 가짐을 보증한다.

D. 본 계약상 라이선서에 대한 특정금액의 지불이 도래하고, 라이선서로부터의 그러한 지불에 대한 최고가 있는 날로부터 \_\_\_(영업일) 동안 이행이 지체되거나, 라이선시가 영업을 중지하거나, 또는 지급불능 상태가 되거나 또는 지불의무의 이행을 중지하거나, 법원에 의한 파산선고 또는 파산의 신청, 또는 채권자를 위한 양도가 발생하거나, 파산 또는 채무자 구제조항을 신청하거나, 또는 제3자에 의한 파산청구가 제기되고 이로부터 \_\_\_(일) 이내에 회복되지 못하거나, 라이선시의 잔여재산에 대하여 재산 관재인이 선임되고 \_\_\_(일)이내에 이의 철회가 발생되지 못할 경우, 라이선서의 재량에 따라 본 계약에 의거 라이선서에게 지불해야 하는 모든 미지불금은 그 지불일의 도래와 상관없이 즉시 라이선서에게 지불되어야 한다. 라이선서는 프로그램의 인도를 즉시 중지할 수 있으며, 라이선시가 보유하고 있는 모든 저작물 및 부가 저작물의 즉각 반환에 대한 권리를 갖는다. 라이선서에 의한 의무불이행으로 라이선서가 어떠한 금액을 지불하거나, 지불의무를 가지거나, 비용이 발생하는 어떠한 행위를 하거나, 해야 할 의무를 가질 경우, 또는 법적 조치를 위한 비용이 발생하는 경우, 라이선서에게 변제되어야 하는 그러한 모든 소요비용은 특정요율로 산정되어 직후의 라이선스료에 계상되어 지불되어야 한다. 단, 더 이상의 라이선스료 지불 회기가 없는 경우에는 라이선서의 요구가 있는 즉시 지불되어야 한다.

F. 라이선시에 의한 재이용허락 계약이 본 계약기간을 초과하는 경우, 라이선시에 의한 라이선스 수수료 또는 로열티 징수 의무는 계속되어야 하며, 지불이 모두 완결될 때까지 이를 라이선서에게 지속적으로 보고하여야 한다. 라이선서에 의한 재이용허락 계약에서 발생하는 수익에 대하여 양당사자는 자신의 수익분에 대한 권리를 갖는다.

G. 양 당사자는 본 계약을 비밀로 유지하며, 제3자에게 이를 누설하지 아니한다. 본 계약은 양당사자가 서명한 서면합의에 의하지 않고서는 수정될 수 없다.

H. 라이선시는 본 계약 및 본 계약상의 권리 및 의무를 양도할 수 없다. 단, 본 계약에 따라 부여받은 권리에 한하여 이를 제3자에게 재이용을 허가할 수 있는 권리를 갖는다. 라이선시가 본 계약상 부여된 권리 및 이행의무를 재이용을 허락하는 경우, 그 서브라이선시 역시 본 계약의 당사자와 마찬가지로 본 계약조항 및 별첨에 따라 서브 라이선서에게 부여된 모든 의무가 이행되도록 하여야 한다. (재이용허락에 대한 계약기간 포함)

I. 라이선시는 라이선서에게 계약지역 내에서 프로그램의 방송일 및 방송사(사업자)의 명칭(성명)을 통지하여야 한다.

J. 라이선시는 프로그램의 메인타이틀 및 캐릭터의 성명에 대하여 라이선서로부터 사전 서면동의를 얻어야 한다.

### 17. 제3자에 의한 청구

라이선서는 자신에 의한 본 계약상 허여되는 권리의 행사 또는 증명 및 보증사항 또는 기타 조항의 불이행 그리고 이에 대한 청구로부터 발생하는 합리적인 법정비용을 포함하는 모든 청구, 손해배상, 책임, 비용 및 경비(이하 집합적으로 “클레임”)등으로부터 항상 라이선시 및 라이선시의 임원, 이사진, 종업원을 면책하고 일절 피해를 주지 아니한다. 라이선시로부터 그 어떠한 클레임에 대한 서면 통지가 있을 경우, 라이선서는 자신의 비용으로 즉시 이를 조정, 해결, 방어 또는 처분하여야 한다.

라이선시는 자신에 의한 본 계약상 허여되는 권리의 행사 또는 증명 및 보증사항 또는 기타 조항의 불이행 그리고 이에 대한 청구로부터 발생하는 합리적인 법정비용을 포함하는 모든 청구, 손해배상, 책임, 비용 및 경비(이하 집합적으로 “클레임”)등으로부터 항상 라이선시 및 라이선서의 임원, 이사진, 종업원을 면책하고 일절 피해를 주지 아니한다. 라이선서로부터 그 어떠한 클레임에 대한 서면 통지가 있을 경우, 라이선시는 자신의 비용으로 즉시 이를 조정, 해결, 방어 또는 처분하여야 한다.

라이선서로부터 클레임 발생에 대한 통지를 수령한 이후, 라이선시가 그러한 클레임에 대한 방어를 성실하게 그리고 지속적으로 이행하지 못할 경우, 라이선시에 대한 \_\_\_(일)전 서면통지를 통해 라이선서 스스로가 자신을 위하여, 그리고 사실상 라이선시의 변호사로서 클레임에 대한 조정, 해결, 방어 할 수 있으며 라이선시는 이로부터 발생한 모든 비용을 라이선서에게 변제해야 한다.

### 18. 라이선서의 의무

라이선서는 라이선서에게 법적 증빙서류 작성 및 지원과 함께 필요한 방송 및 홍보용 저작물을 적시에 제공할 책임을 가진다.

### 19. 권리의 포기 금지

본 계약조항 및 합의사항에 대한 위반 또는 의무불이행에 대한 일방 양당사자의 의한 권리의 포기는 그 직접적 또는 묵시적 권리의 포기여부와 관계없이, 추후 본 계약상의 동 조항 또는 기타 조항에 대한 의무불이행에 대한 권리의 포기, 또는 포기에 대한 동의로 해석되지 아니한다.

본 계약의 모든 조항은 본 계약의 일부로서 인정된다. 본 계약서상 처음 언급된 때에 정의되지 않은 용어는 본 계약의 합의 사항, 정의조항, 또는 산업 표준관행에 따라 해석한다.

라이선서

라이선서

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

#### 별첨 A

1. NTSC DIGITAL BETA 마스터(별도의 M/E 트랙포함)
2. 모든 삽입곡의 가사(오프닝곡, 엔딩곡 포함)
3. 대본/대사 리스트
4. 삽화

#### 별첨 B

Title :

Copyright Notice: ©

## 6. 디지털콘텐츠 공급표준계약서

### 1. 개정 이유

#### 디지털콘텐츠 거래의 증가와 다양화에 부응한 대형 포털·모바일사업자와 콘텐츠제공자간의 공정경쟁 환경 조성 필요

디지털콘텐츠(Digital Contents : 이하 “DC”하고 함)의 이용 및 거래가 비약적으로 증가하고 있으나, DC 거래에 관한 세부기준이 결여되어 거래 당사자간의 분쟁이 빈번하게 발생하고 있음

디지털콘텐츠산업은 DC 유통경로에 있어서 대형 인터넷포털 및 이동통신사업자와 중소·영세콘텐츠제작자(Contents Providers : 이하 “CP”라고 함) 간에 콘텐츠공급을 위해 체결하는 계약서에 포털 및 통신사가 시장지배적 지위를 남용하여 불공정한 계약조항을 강제하는 등 콘텐츠 제작·유통 환경의 건전성을 해치고 산업발전에 장애요인으로 작용

- 포털 및 이통사와 CP간의 불공정한 수익분배, DC 유통량과 정산의 투명성 제고의 문제, 일방적인 저작권 귀속 및 저작물 사용, 사업 활동 방해 행위, 자회사에 대한 부당한 지원, 부당한 공동행위 등 다양한 문제 발생

#### 디지털콘텐츠의 다양성을 반영한 부문별 디지털콘텐츠 표준계약서 제정 필요

「온라인디지털콘텐츠산업발전법」 제16조의3 제3항에 의거, 문화체육관광부는 2008년 5월 「디지털콘텐츠 표준계약서」를 공시하였으나, 부문별 DC 서비스의 차이 및 특징을 충분히 반영하고 있지 못하여 다양한 DC 부문에 일률적으로 적용 곤란

음악·영상·이러닝·포털·모바일 등 주요 5개 DC 분야를 중심으로 포털 또는 이동통신사업자와 콘텐츠제작자(Contents Providers : 이하 “CP”라고 함) CP 간에 체결되는 부문별 DC 공급표준계약서를 제시하여 콘텐츠 제작 및 유통환경 개선에 기여

### 2. 법적 근거

「온라인디지털콘텐츠산업발전법」 제16조의3

- 문화체육관광부장관은 디지털콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립과 이용자 보호를 위하여 디지털콘텐츠 사업자의 자율적 준수를 유도하는 지침, 표준약관 및 표준계약서를 제정하여 그 시행을 권고할 수 있음

### 3. 주요 개정 내용

#### 1) 공통(포털 일반)

가. 부문별 표준계약서 제시

현행 표준계약서는 부문별 DC 서비스의 차이 및 특징을 충분히 반영하고 있지 못하여 다양한 DC 부문에 일률적으로 적용되기 어려움. 포털·음악·영상·이러닝·모바일 등 주요 5개 DC 분야를 중심으로 포털 또는 이동통신사업자와 CP 간에 체결되는 부문별 DC 공급 표준 계약서를 제시

- (1) 디지털콘텐츠(포털 일반) 공급표준계약서
- (2) 디지털콘텐츠(음악) 공급표준계약서
- (3) 디지털콘텐츠(영상) 공급표준계약서
- (4) 디지털콘텐츠(이러닝) 공급표준계약서
- (5) 디지털콘텐츠(모바일) 공급표준계약서

나. 계약서 명칭의 변경

계약서 명칭이 계약의 구체적인 성격과 내용을 함축적으로 담고 있지 못하여 “디지털콘텐츠 표준계약서”를 “디지털콘텐츠 공급표준계약서”로 변경

다. 온라인콘텐츠 서비스사업자의 의무에 자회사에 대한 특혜 금지 명시(제3조 제3항)

계약상 온라인콘텐츠 서비스사업자의 의무와 책임에 자회사에 대한 특혜로 인한 차별 금지 포함

라. 통상적이고 일상적인 업데이트 수준을 벗어난 추가 비용은 온라인콘텐츠 서비스 사업자가 부담(제4조 제3항)

통상적이고 일상적인 업데이트를 넘어 온라인콘텐츠 제공자에게 추가 비용을 발생시키는 업데이트인 경우에는 당사자가 협의하여 온라인콘텐츠 서비스 사업자가 온라인콘텐츠 제공자에게 그 업데이트 비용을 지급하도록 규정함으로써 분쟁의 소지를 줄이도록 함

마. 콘텐츠에 대한 권리 규정 등 신설(제11조)

콘텐츠에 대한 권리는 콘텐츠제공자에게 있음을 명확히 규정함으로써 시장 지배적 지위에 있는 일반 당사자에 의한 권리의 부당한 탈취를 방지하도록 함

최근 저작권 및 지적재산권에 대한 분쟁 및 소송이 증가하고 있으므로 콘텐츠제공자의 콘텐츠가 타인의 저작권 및 기타 지적재산권을 침해하지 아니하였다는 사실에 대하여 콘텐츠제공자로 하여금 진술보증하게 함

바. 명예 훼손 및 브랜드 가치 저해 방지에 대한 일반조항 신설(제14조)

양 당사자는 상호의 이익을 위하여 거래한다는 거래의 기본원칙을 천명하고, 본 콘텐츠의 공급 및 이용과 관련하여 어느 일방이 타방의 명예 및 브랜드가치 혹은 저작권권을 훼손하지 않도록 하여 타방을 보호한다는 일반조항을 들으므로 불측의 피해에 대하여 광범위하게 보호받을 수 있도록 함

사. 기술적 보호조치 신설(제15조)

웹 또는 모바일을 기반으로 콘텐츠서비스를 제공하는 서비스 사업자는 콘텐츠의 저작권 및 기타 권리를 보호하기 위하여 합리적 수준의 기술적 보호조치 등의 조치를 취하도록 함

아. 정산 지연배상금의 이율규정 신설 등 (제17조 제3항 및 제4항)

거래상 우월적 지위를 이용하여 정보제공료의 지급을 수개월 지연하는 사례가 증가하고 있으므로 정산 지연배상금의 이율을 규정함으로써 그러한 관행을 방지하고자 함

정산자료 제공과 관련된 부정행위에 대한 손해배상액의 예정에 관해 규정한 현 표준계약서상의 “2배”는 산출기준이 사안에 따라 상이하므로 이를 삭제하고 당사자가 정하도록 함

자. DC거래사실인증제도 활용 신설(제17조 제6항)

DC거래사실인증이란 온라인콘텐츠 거래에서 거래내역과 사실을 검증된 제3의 인증기관을 통해 확인 및 증명 받는 것을 말함. 이 제도를 통해 DC를 구매 또는 이용한 후 결제하게 되면 화폐단위, 결제금액, 결제수단 및 거래조건과 거래주체는 물론 위·변조 사실까지 증명할 수 있음

차. 이용실의 저하 시 서비스 중단 등 신설(제19조)

이용의 실익이 많이 떨어지는 경우, 즉 서비스 개시 이후 몇 개 월 동안 월 평균 매출액이나 콘텐츠이용량이 얼마 이하일 경우에는 “갑” 또는 “을”이 서비스 혹은 본 계약의 전부 또는 일부를 해지, 해제시킬 수 있도록 하되,

콘텐츠의 매출은 서비스 화면상에서 콘텐츠의 배치 및 노출정도에 따라 크게 차이가 나므로 이러한 점을 고려하여 합리적인 수준에서 중단 기준을 정하여 남용의 소지를 최소화 함

카. 계약종료 시 이용자 보호(제20조)

계약이 종료된 경우라도 이용자의 권리가 관계된 동안에는 해당 콘텐츠의 폐기, 삭제를 유보함으로써 이용자를 보호하도록 함

타. 분쟁의 해결 시 조정, 중재 해결 방안 제시(제23조)

분쟁해결을 신속하고 공정하게 해결할 수 있도록 관련 조정위원회의 조정이나 대한상사중재원의 중재에 의할 수 있도록 함

## 2) 부문별 특이사항 / 영상콘텐츠

가. 콘텐츠제공자의 콘텐츠 내 광고 삽입 허용 등(제3조)

영상콘텐츠는 시각적 콘텐츠이므로 인터넷 서비스사이트에서 이용자에게 보여주는 동영상 등 콘텐츠에 광고를 삽입할 수 있으며 그 여부는 CP의 자율적 결정에 따라야 하며 서비스사업자가 이를 부당하게 금지하지 않도록 함

만일 서비스사업자가 CP가 제공한 콘텐츠에 광고를 유치하고자 할 경우에는 당사자 간에 협의하도록 함

나. 콘텐츠 제공자가 저작권 및 영상물등급 심의 등에 대해 보증하도록 함(제4조)

최근 저작권 및 지적재산권에 대한 분쟁 및 소송이 증가하고 있으므로 “을”의 콘텐츠가 타인의 저작권 및 기타 지적재산권을 침해하지 아니하였다는 사실과 영상물등급위원회의 심의, 각종 등급 등에 위반되지 않았음을 “을”로 하여금 진술보증하게 함

다. 서비스의 범위 및 정보이용료(제5조)

영상콘텐츠 제공방식에는 ‘VOD 스트리밍 방식’ 또는 ‘다운로드 방식’ 등이 있으므로 그 제공방식에 대해서 사전협의하도록 함

라. 서비스제공의 중단 등(제19조)

「정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」을 위반한 청소년유해매체물이 게시되어 있는 경우에는 이를 지체 없이 삭제하도록 규정하고, 나아가 콘텐츠 제공자는 서비스 사업자에게 청소년유해물 등에 대한 삭제요청 등을 할 수 있도록 하여 서비스사업자의 책임으로 발생하는 서비스의 중단 등이 발생하지 않도록 상호 조치사항을 규정함

## 4. 부문별 표준계약서

- (1) 디지털콘텐츠(포털 일반) 공급표준계약서
- (2) 디지털콘텐츠(영상) 공급표준계약서

## 디지털콘텐츠(포털 일반) 공급표준계약서

온라인콘텐츠서비스사업자(이하 “갑”이라 한다)와 온라인콘텐츠제공자(이하 “을”이라 한다)는 온라인 서비스 사업에 필요한 디지털콘텐츠 제공과 관련하여 상호간의 업무와 절차를 규정하기 위해 다음과 같이 계약을 체결한다.

제1조 [계약의 목적] 본 계약은 “을”이 온라인 서비스 사업을 위하여 “갑”에게 디지털콘텐츠를 제공하고, “갑”은 그 대가로서 “을”에게 정보제공료를 제공함에 있어서 당사자들의 권리와무, 관련 업무 및 절차, 분쟁발생시 그 해결의 기준 등을 규정하여 이를 준수하도록 함으로써 분쟁을 조속히 해결하고 상호간의 이익을 증진하는데 그 목적이 있다.

제2조 [용어의 정의] 본 계약서에서 사용되는 용어의 정의는 다음과 같고, 정의되지 않은 용어는 관련법령 및 상관습에 따라 해석한다.

1. 디지털콘텐츠 (이하 ‘콘텐츠’라 한다)라 함은 부호·문자·음성·영상·이미지 또는 영상 등으로 표현된 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 있어서 효용을 높일 수 있도록 전자적 형태로 제작 또는 처리된 것을 말한다.
2. ‘서비스’라 함은 “갑”이 온라인상 접속 가능한 단말기를 통하여 이용자에게 콘텐츠를 제공하는 행위를 말한다.
3. ‘시스템’이라 함은 서비스를 위하여 “갑” 또는 “을”이 혹은 “갑”과 “을”이 공동으로 개발·구축하여 운영하는 서버 및 홈페이지 기타 이와 유사한 것을 말한다.
4. ‘정보제공료’라 함은 “을”이 “갑”에게 콘텐츠를 제공함으로써 취득하는 대가를 말하며, ‘정보이용료’라 함은 이용자가 콘텐츠를 이용한 대가로서 “갑”에게 납부해야 하는 요금을 말한다.
5. ‘이용자’라 함은 서비스에 가입한 회원 또는 서비스에 가입하지 아니하고 콘텐츠를 이용하는 자를 말한다.
6. ‘배출액’이라 함은 “갑”이 이용자에게 청구한 정보이용료 등 “을”이 제공한 콘텐츠로 인해 발생한 수입의 합계를 말한다.

제3조 [“갑”의 의무] ① “갑”은 본 계약에 의하여 “을”로부터 제공받은 콘텐츠를 이용자에게 제공하고, 그 대가로서 “을”에게 정보제공료를 지급하여야 한다.

- ② “갑”의 책임 있는 사유로 인하여 제3자와의 사이에 본 계약과 관련한 분쟁이 발생한 경우 “갑”의 비용 및 책임으로 이를 해결하여야 한다.
- ③ “갑”은 정당한 이유 없이 “갑”의 자회사 또는 특수 관계에 있는 사업자와 “을”을 거래조건 및 지원 등에 있어서 부당하게 차별하지 않는다.

제4조 [“을”의 의무] ① “을”은 서비스의 이용범위 내에서 “갑”에게 콘텐츠를 사용하도록 허락한다. 이때, “을”이 “갑”에게 제공한 콘텐츠 목록은 부속서에 별첨한다.

- ② “을”은 “갑”에게 제공하는 콘텐츠를 서비스에 적합한 형태로 편집, 가공하는 일체의 업무를 담당한다. 이 때 “을”이 저작권자가 아닌 경우 “을”은 저작권자의 사전 동의를 얻어야 한다. 또한 “갑”은 “을”과 사전협의 후 서비스에 적합한 범위 내에서 콘텐츠를 편집, 가공할 수 있다.
- ③ “을”은 “갑”에게 제공하는 콘텐츠 중 업데이트가 필요하다고 “갑”과 “을”이 협의한 콘텐츠의 경우, 정기적으로 또는 수시로 업데이트하여 “갑”에게 제공하여야 한다. 단, 콘텐츠의 업데이트가 통상적이고 일상적인 업데이트 수준을 벗어나서 “을”에게 추가 비용이 발생하는 경우에는 “갑”과 “을”은 협의에 의하여 “갑”이 “을”에게 그 업데이트 비용을 지급한다.

- ④ “을”의 책임 있는 사유로 인하여 제3자와의 사이에 본 계약과 관련한 분쟁이 발생한 경우 “을”의 비용 및 책임으로 이를 해결하여야 한다.

제5조 [서비스의 범위 및 정보이용료] ① “갑”의 서비스는 부속서에 정해진 범위에 한한다. 단, “갑”이 제3의 매체 혹은 서비스 항목을 추가하고자 하는 경우 “을”의 서면동의를 얻어야 한다.

- ② 제1항에서의 매체별 서비스 제공시기에 대해서는 “을”의 동의를 얻어 “갑”의 사정에 따라 조정할 수 있다.
- ③ 이용자에 대한 정보이용료는 상호협의로 정한다.

제6조 [시스템의 운영 및 유지보수] ① 양 당사자는 서비스를 위하여 필요한 시스템의 개발 및 구축에 대하여 합의하고, 합의된 내용에 따라 각각의 비용과 책임 하에 자신의 시스템을 개발, 구축하여야 하며, 그 운영과 유지보수에 대하여 각각 책임을 부담한다.

- ② 시스템 장애에 의하여 서비스가 중단되는 경우, 일방 당사자는 장애인, 복구 예정일시 및 복구책임자 등을 지체 없이 타방 당사자에게 통보하고 복구를 위한 최선의 조치를 강구·시행하여야 한다.
- ③ 제1항에 따른 시스템 개발·구축·유지보수 등과 관련하여 “갑”과 “을”이 상호 분담할 구체적인 범위와 내용은 부속서에 별첨한다.

제7조 [비밀유지] ① “갑”과 “을”은 상대방으로부터 업무상 제공받은 자료와 부수적으로 알게 된 상대방의 모든 정보를 사전 동의 없이 제3자에게 유출하거나 본 계약의 목적 이외의 어떠한 목적으로도 사용할 수 없다.

- ② 제1항의 의무는 계약 종료 후 \_\_\_년 간 유효하다.

제8조 [계약기간 및 갱신] 본 계약의 유효기간은 본 계약체결일로부터 \_\_\_년(월)으로 한다. 단, 계약기간의 만료 1개월 전까지 양 당사자에 의한 계약종료 또는 계약조건의 변경에 대한 의사표시가 없는 한, 본 계약은 1회에 한하여 동일한 기간으로 연장되는 것으로 한다.

제9조 [계약내용의 변경] “갑”과 “을”은 본 계약에서 정한 내용을 변경하거나 보완할 필요가 있을 경우, 상호 합의하에 서면으로 하여야 한다.

제10조 [라이선스] “갑”이 본 계약에 의하여 “을”로부터 취득하는 권리는 콘텐츠를 온라인 방식으로 서비스하기 위하여 콘텐츠를 복제, 전송할 수 있는 권리이다. 단, 기타 권리 및 사용범위 등은 부속서에 정한다.

제11조 [권리 및 보충] ① “을”은 콘텐츠에 대한 권리를 가지며 “갑”은 본 계약의 범위 내에서 사용 권리를 가진다.

- ② “을”은 “갑”에게 공급한 콘텐츠가 타인의 저작권 및 기타 지적재산권을 침해하지 아니하였음을 보증한다.

제12조 [권리의 양도] “을”은 본 계약상의 “갑”의 권리가 침해되지 않는 범위 내에서 콘텐츠에 기한 지적재산권의 전부 또는 일부를 제3자에게 양도할 수 있다. 다만, “을”이 저작권자가 아닌 경우에는 그러하지 아니한다.

제13조 [침해금지 및 예방] ① “갑”은 제3자가 본 콘텐츠의 지적재산권을 침해하거나 침해할 우려가 있음을 안 때에는 “을”에게 이를 통지하여야 한다. 이때, “갑”은 “을”로 하여금 그 침해의 금지 또는 예방을 목적으로 하는 소송의 제기를 요구할 수 있다.

- ② “갑”은 “을”이 제3자의 소송을 할 경우 증거수집 및 기타 소송에 필요한 협조를 제공해야 하며, 필요시 그 소송비용 및 법률비용의 일부를 지원할 수 있다.

제14조 [명예훼손 및 브랜드까지 저해 방지] “갑”과 “을”은 상호 이익을 위하여 거래하며, 본 계약상 콘텐츠의 공급 및 이용과 관련하여 어느 일방이 타방의 명예 및 브랜드까지 혹은 저작권권을 훼손하여서는 아니 된다.

제15조 [기술적 보호조치] “갑”과 “을”은 “을”의 콘텐츠에 대한 권리 및 “갑”의 서비스권리를 상호 보호하여야 하며, “갑”은 “을”의 요청에 따라 콘텐츠의 저작권 및 기타 권리를 보호하기 위하여 기술적 보호조치 등을 취하여야 한다.

제16조 [정보제공료] ① “갑”은 “을”의 콘텐츠 매출액의 \_\_\_%를 “을”이 지정하는 은행 계좌로 입금하고, 매월 콘텐츠에 관한 실적 데이터를 “을”에게 제공하여야 한다.

② 매출액과 상관없이 월정액을 지급하기로 약정한 경우에는 그에 따른다.

제17조 [정산방법 등] ① “갑”은 “을”의 콘텐츠를 서비스한 해당 월을 기준으로 익월 일까지 “을”에게 정산자료를 통보하고, “을”은 정산서를 받은 후 \_\_\_일 이내에 “갑”에게 세금계산서를 발행하며, “갑”은 세금계산서를 받은 후 \_\_\_일 이내에 “을”이 지정한 은행계좌로 정산액을 입금하여야 한다.

② “갑”이 “을”과 계약체결 이전에 “을”의 콘텐츠를 사용한 경우 “갑”은 계약체결일로부터 \_\_\_일 이내에 사전 사용분에 대한 정산서를 제공하여야 하며, \_\_\_일 이내에 정산액을 입금하여야 한다.

③ “갑”이 제1항 및 제2항에 따른 정산액의 입금을 지연한 때에는 그 지연일수에 따라 연 100분의 20을 곱하여 산정한 지연이자를 지급하여야 한다.

④ “갑”과 “을”은 고의 또는 중대한 과실로 수익금 정산자료의 허위작성, 매출의 누락, 상호간의 승인이 없는 서비스의 제공, 매출증가를 위한 허위이용 등의 부정행위가 발생할 경우, 계약기간 동안 제공된 콘텐츠 매출액 중 타방 당사자에게 지급하여야 할 금액의 배를 현금으로 배상하여야 한다.

⑤ “을”은 콘텐츠에 대한 서비스 통계 및 정산자료를 조회할 목적으로만 “갑”의 서비스 관리시스템에 접속할 수 있으며, 관리시스템 보안과 관련한 “갑”의 시정요구가 있는 경우 즉시 해당조치를 취하여야 한다. 단, “갑”은 “을”과 협의하여 서비스 관리시스템 접근시간을 제한할 수 있다.

⑥ “갑”과 “을”은 이 계약상의 정산을 위하여 디지털콘텐츠 거래사실인증제도를 합의하여 활용할 수 있다.

제18조 [계약의 해지] ① “갑”과 “을”은 계약기간 중이라도 다음 각 호에 해당하는 경우에는 본 계약을 해지할 수 있다.

1. 양 당사자가 서면으로 합의한 경우
2. 당사자 일방이 본 계약상의 의무를 위반한 경우, 상대방이 서면으로 그 이행을 요구한 날로부터 14일 이내에 이를 이행하지 아니한 경우
3. 당사자 일방이 부도, 파산 또는 회생절차 개시 등을 이유로 하여 정상적 영업활동이 불가능한 경우
4. “을”이 제공한 콘텐츠의 하자 등이 발생하여 “갑”이 시정을 요구한 날로부터 14일 이내에 이를 이행하지 아니하는 경우
5. “갑”의 서비스 지연, 오류 등이 발생하여 “을”이 월 2회 이상 또는 계약기간 동안 누적하여 3회 이상 시정요구를 하게 된 경우
6. 기타 당사자 사이의 신뢰관계를 현저히 해하는 등 본 계약을 계속할 수 없는 중대한 사유가 발생한 경우

② 본조에 따른 해지의 효력은 이미 발생한 권리관계 및 일방 당사자의 책임 있는 사유로 인한 손해배상청구권에 영향을 미치지 아니한다.

제19조 [서비스 중단 등] ① “갑” 또는 “을”은 서비스 개시 이후 \_\_\_개월 동안 월 평균 매출액이 \_\_\_ 이하이거나 콘텐츠이용량이 \_\_\_ 이하일 경우에는 서비스 혹은 본 계약의 전부 또는 일부를 해지·해제할 수 있다.

② 제1항의 기준을 정함에 있어서 “갑”과 “을”은 서비스 화면상 콘텐츠의 배

치, 노출정도 등을 고려하여 합리적인 수준에서 정해야 한다.

③ 제1항의 사유로 “갑” 또는 “을”이 서비스 일부의 공급을 중단할 경우에는 그에 따른 비율에 따라 정보제공료를 감액할 수 있다.

제20조 [계약종료의 효과] 본 계약이 종료된 경우에 “갑”은 즉시 콘텐츠와 관련된 모든 자료를 “을”을 반환하여야 하며, “을”의 모든 콘텐츠 내용을 폐기·삭제하여야 한다. 다만, 정당한 권원을 가진 이용자가 “을”의 콘텐츠를 사용하고 있는 동안에는 그러하지 아니한다.

제21조 [손해배상] ① “갑” 또는 “을”이 본 계약상의 의무를 성실히 이행하지 아니하거나 본 계약을 위반함으로써 인하여 타방 당사자에게 손해가 발생한 경우에는 그 손해를 배상하여야 한다.

② 제3자가 “을”이 제공한 콘텐츠에 대하여 지적재산권 주장, 이익제기 또는 소제기 등을 하는 경우, “갑”은 이로 인한 민·형사상의 책임을 지지 아니 한다.

제22조 [불가항력] “갑” 또는 “을”은 천재지변이나 국가비상사태, 폭동, 전쟁 등 불가항력의 사유로 상대방에게 발생시킨 의무불이행 및 손해에 대하여는 책임을 지지 아니한다.

제23조 [분쟁의 해결] ① 본 계약과 관련하여 발생하는 분쟁은 관련 분쟁조정위원회의 조정 또는 대한상사중재원의 중재규칙에 따라 중재로 해결할 수 있다.

② 본 계약과 관련하여 당사자 간에 소송이 제기되는 경우에는 민사소송법상 피고의 보통재판적이 있는 곳의 법원이 관할한다.

제24조 [통지] 본 계약상 양당사자의 타방 당사자에 대한 일체의 통지, 통고 등은 계약서에 기재된 당사자의 주소로 우편, 전자문서 등 서면으로 하여야 한다. 양당사자는 주소가 변경되는 경우 즉시 상대방에게 통지하여야 한다.

제25조 [계약의 유보조항] 본 계약에서 정하지 아니한 사항이나 해석상 내용이 불분명한 사항에 대해서는 상호 협의하여 결정한다. 단, 협의가 이루어지지 않는 경우에는 관계법령 및 상관습에 따른다.

당사자들은 상기 모든 조항을 확인한 후 이를 증명하기 위하여 본 계약서 2부를 작성하고 대표자의 서명날인 후 각1부씩 보관한다.

년 월 일

갑  
주소:  
성명: (인)

을  
주소:  
성명: (인)

<첨부>  
1. 부속서

## 디지털콘텐츠(영상) 공급표준계약서

온라인영상콘텐츠서비스사업자(이하 “갑”이라 한다)와 영상콘텐츠제공자(이하 “을”이라 한다)는 온라인 서비스 사업에 필요한 영상콘텐츠 제공과 관련하여 상호간의 업무와 절차를 규정하기 위해 다음과 같이 계약을 체결한다.

제1조 [계약의 목적] 본 계약은 “을”이 “갑”에게 온라인 서비스용 영상 콘텐츠를 제공하고, “갑”은 그 대가로서 “을”에게 정보제공료를 제공함에 있어서 당사자들의 권리의무, 관련 업무 및 절차, 분쟁발생시 그 해결의 기준 등을 규정하여 이를 준수하도록 함으로써 분쟁을 조속히 해결하고 상호간의 이익을 증진하는데 그 목적이 있다.

제2조 [용어의 정의] 본 계약서에서 사용되는 용어의 정의는 다음과 같고, 정의되지 않은 용어는 관련법령 및 상관습에 따라 해석한다.

1. ‘영상콘텐츠’ (이하 ‘콘텐츠’라 한다)라 함은 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」제2조 제1항 제1호의 규정에 의한 정보통신망에서 사용되는 부호·문자·음성·영상·이미지 또는 영상 등으로 표현된 자료 또는 정보로서, 그 연속적인 영상을 기계나 전자장치로 재생하여 볼 수 있거나 보고 들을 수 있으며 송수신할 수 있는 것을 말한다.
2. ‘서비스’라 함은 “갑”이 온라인상 접속 가능한 단말기를 통하여 이용자에게 콘텐츠를 제공하는 행위를 말한다.
3. ‘시스템’이라 함은 서비스를 위하여 “갑” 또는 “을”이 혹은 “갑”과 “을”이 공동으로 개발·구축하여 운영하는 서버 및 홈페이지 기타 이와 유사한 것을 말한다.
4. ‘이용자’라 함은 서비스에 가입한 회원 또는 서비스에 가입하지 아니하고 콘텐츠를 이용하는 자를 말한다.
5. ‘정보제공료’라 함은 “을”이 “갑”에게 콘텐츠를 제공함으로써 취득하는 대가를 말하며, ‘정보이용료’라 함은 이용자가 콘텐츠를 이용한 대가로서 “갑”에게 납부해야 하는 요금을 말한다.
6. ‘배출액’이라 함은 “갑”이 이용자에게 청구한 정보이용료 등 “을”이 제공한 콘텐츠로 인해 발생한 수입의 합계를 말한다.

제3조 [“갑”의 의무] ① “갑”은 본 계약에 의하여 “을”로부터 제공받은 콘텐츠를 이용자에게 제공하고, 그 대가로서 “을”에게 정보제공료를 지급하여야 한다.

② “갑”의 책임 있는 사유로 인하여 제3자와의 사이에 본 계약과 관련한 분쟁이 발생한 경우, “갑”의 비용 및 책임으로 이를 해결하여야 한다.

③ “을”은 자신이 제작한 콘텐츠에 광고를 삽입할 수 있으며, “갑”은 “을”과의 협의를 통하여 “을”이 제공한 콘텐츠에 광고를 유지할 수 있다.

④ “갑”은 이용자의 청약철회권 행사가 방해받지 않도록 영상콘텐츠의 미리보기 등 사용상품의 제공 및 일부 이용 등의 방법을 제공하기 위하여 “을”과 협의하여야 한다.

제4조 [“을”의 의무] ① “을”은 서비스의 이용범위 내에서 “갑”에게 콘텐츠를 사용하도록 허락한다. 이때, “을”이 “갑”에게 제공한 콘텐츠

목록은 부속서에 별첨한다.

② “을”은 “갑”에게 제공하는 콘텐츠를 서비스에 적합한 형태로 편집, 가공하는 일체의 업무를 담당한다. 단, “갑”은 “을”과 사전협의 후 서비스에 적합한 범위 내에서 콘텐츠를 편집, 가공할 수 있다.

③ “을”은 “갑”에게 제공하는 콘텐츠 중 업데이트가 필요하다고 “갑”과 “을”이 협의한 콘텐츠의 경우, 정기적으로 또는 수시로 업데이트 하여 “갑”에게 제공하여야 한다. 단, 콘텐츠의 업데이트가 통상적이고 일상적인 업데이트 수준을 벗어나서 “을”에게 추가 비용이 발생하는 경우에는 “갑”과 “을”은 협의에 의하여 “갑”이 “을”에게 그 업데이트 비용을 지급한다.

④ “을”은 특별한 사정으로 본 계약상 콘텐츠의 제공을 중단할 필요가 있거나 중단이 예견되는 경우에는 즉시 “갑”에게 통보하여야 한다.

⑤ “을”은 “갑”에게 제공하는 콘텐츠가 영상물등급위원회의 심의를 필하였거나 등급허가 기준에 충족하였으며, 타인의 저작권 및 기타 지적재산권을 침해하지 아니하였음을 보증한다.

⑥ “을”의 책임 있는 사유로 인하여 제3자와의 사이에 본 계약과 관련한 분쟁이 발생한 경우 “을”의 비용 및 책임으로 이를 해결하여야 한다.

⑦ “을”이 저작권자가 아닌 경우 제3조 제4항 및 동조 제2항과 관련하여 “을”은 저작권자의 사전 동의를 얻어야 한다.

제5조 [서비스의 범위 및 정보이용료] ① “갑”의 서비스는 부속서에 정해진 범위에 한한다. 단, “갑”이 제3의 매체 혹은 서비스 항목을 추가하고자 하는 경우 “을”의 서면동의를 얻어야 한다.

② “갑”은 콘텐츠를 제공함에 있어서 그 제공방식에 대해서 “을”과 사전에 협의하여야 한다.

③ 제1항에서의 매체별 서비스 제공시기에 대해서는 “을”의 동의를 얻어 “갑”의 사정에 따라 조정할 수 있다.

④ 이용자에 대한 정보이용료는 상호협의로 정한다.

제6조 [시스템의 운영 및 유지보수] ① 원칙적으로 콘텐츠의 유통과 관련된 시스템의 개발·구축·운영은 “갑”이, 콘텐츠제작과 관련된 설비는 “을”이 구축·운영한다.

② 시스템 장애에 의하여 서비스가 중단되는 경우 “갑”은 장애원인, 복구 예정일시 및 복구책임자 등을 지체 없이 “을”에게 통보하고 복구를 위한 최선의 조치를 강구·시행하여야 한다.

제7조 [비밀유지] ① “갑”과 “을”은 상대방으로부터 업무상 제공받은 자료와 부수적으로 알게 된 상대방의 모든 정보를 사전 동의 없이 제3자에게 유출하거나 본 계약의 목적 이외의 어떠한 목적으로도 사용할 수 없다.

② 제1항의 의무는 계약 종료 후 \_\_\_년 간 유효하다.

제8조 [계약기간 및 갱신] 본 계약의 유효기간은 본 계약체결일로부터 \_\_\_년(월)으로 한다. 단, 계약기간의 만료 1개월 전까지 양 당사자에 의한 계약종료 또는 계약조건의 변경에 대한 의사표시가 없는 한, 본 계약은 1회에 한하여 동일한 기간으로 연장되는 것으로 한다.

제9조 [계약내용의 변경] “갑”과 “을”은 본 계약에서 정한 내용을 변경하거나 보완할 필요가 있을 경우 상호 합의하에 서면으로 하여야 한다.

제10조 [라이선스] “갑”이 본 계약에 의하여 “을”로부터 취득하는 권리는 콘텐츠를 온라인 방식으로 서비스하기 위하여 콘텐츠를 복제, 전송할 수 있는 권리이다. 단, 기타 권리 및 사용범위 등은 부속서에 정한다.

제11조 [권리 및 보충] ① “을”은 콘텐츠에 대한 권리를 가지며 “갑”은 본 계약의 범위 내에서 사용 권리를 가진다.

② “을”은 “갑”에게 공급한 콘텐츠가 타인의 저작권 및 기타 지적재산권을 침해하지 아니하였음을 보증한다.

제12조 [권리의 양도] “을”은 본 계약상의 “갑”의 권리가 침해되지 않는 범위 내에서 콘텐츠에 관한 지적재산권의 전부 또는 일부를 제3자에게 양도할 수 있다. 다만, “을”이 저작권자가 아닌 경우에는 그러하지 아니한다.

제13조 [침해금지 및 예방] ① “갑”은 제3자가 본 콘텐츠의 지적재산권을 침해하거나 침해할 우려가 있음을 안 때에는 “을”에게 이를 통지하여야 한다. 이때, “갑”은 “을”로 하여금 그 침해의 금지 또는 예방을 목적으로 하는 소송의 제기를 요구할 수 있다.

② “갑”은 “을”이 제1항의 소송을 할 경우 증거수집 및 기타 소송에 필요한 협조를 제공해야 하며, 필요시 그 소송비용 및 법률비용의 일부를 지원할 수 있다.

제14조 [명예훼손 및 브랜드가치 저해 방지] “갑”과 “을”은 상호 이익을 위하여 거래하며, 본 계약상 콘텐츠의 공급 및 이용과 관련하여 어느 일방이 타방의 명예 및 브랜드가치 혹은 저작인격권을 훼손하여서는 아니 된다.

제15조 [기술적 보호조치] “갑”과 “을”은 “을”의 콘텐츠에 대한 권리 및 “갑”의 서비스권리를 상호 보호하여야 하며, “갑”은 “을”의 요청에 따라 콘텐츠의 저작권 및 기타 권리를 보호하기 위하여 기술적 보호조치 등을 취하여야 한다.

제16조 [정보제공료] ① “갑”은 “을”의 콘텐츠 매출액의 \_\_\_\_ %를 “을”이 지정하는 은행 계좌로 입금하고, 매월 콘텐츠에 관한 실적 데이터를 “을”에게 제공하여야 한다.

② 매출액과 상관없이 월정액을 지급하기로 약정한 경우에는 그에 따른다.

제17조 [정산방법 등] ① “갑”은 “을”의 콘텐츠를 서비스한 해당 월을 기준으로 익월 \_\_\_\_일까지 “을”에게 정산자료를 통보하고, “을”은 정산서를 받은 후 \_\_\_\_일 이내에 “갑”에게 세금계산서를 발행하며, “갑”은 세금계산서를 받은 후 \_\_\_\_일 이내에 “을”이 지정하는 은행계좌로 정산액을 입금하여야 한다.

② “갑”이 “을”과 계약체결 이전에 “을”의 콘텐츠를 사용한 경우 “갑”은 계약체결일로부터 \_\_\_\_일 이내에 사전 사용분에 대한 정산서를 제공하여야 하며, \_\_\_\_일 이내에 정산액을 입금하여야 한다.

③ “갑”이 제1항 및 제2항에 따른 정산액의 입금을 지연한 때에는 그 지연일수에 따라 연 100분의 20을 곱하여 산정한 지연이자를 지급하여야 한다.

④ “갑”과 “을”은 고의 또는 중대한 과실로 수익금 정산자료의 허위작성, 매출의 누락, 상호간의 승인이 없는 서비스의 제공, 매출증거를

위한 허위이용 등의 부정행위가 발생할 경우, 계약기간 동안 제공된 콘텐츠 매출액 중 타방 당사자에게 지급하여야 할 금액의 배를 현금으로 배상하여야 한다.

⑤ “을”은 콘텐츠에 대한 서비스 통계 및 정산자료를 조회할 목적으로만 “갑”의 서비스 관리시스템에 접속할 수 있으며, 관리시스템 보안과 관련한 “갑”의 시정요구가 있는 경우 즉시 해당조치를 취하여야 한다. 단, “갑”은 “을”과 협의하여 서비스 관리시스템 접근시간을 제한할 수 있다.

⑥ “갑”과 “을”은 이 계약상의 정산을 위하여 ‘디지털콘텐츠 거래사실인증제도’를 합의하여 활용할 수 있다.

제18조 [계약의 해지] ① “갑”과 “을”은 계약기간 중이라도 다음 각 호에 해당하는 경우에는 본 계약을 해지할 수 있다.

1. 양 당사자가 서면으로 합의한 경우
  2. 당사자 일방이 본 계약상의 의무를 위반한 경우, 상대방이 서면으로 그 이행을 요구한 날로부터 14일 이내에 이를 이행하지 아니한 경우
  3. 당사자 일방이 부도, 파산 또는 회생절차 개시 등을 이유로 하여 정상적 영업활동이 불가능한 경우
  4. “을”이 제공한 콘텐츠의 하자 등이 발생하여 “갑”이 시정을 요구한 날로부터 14일 이내에 이를 이행하지 아니하는 경우
  5. “갑”의 서비스 지연, 오류 등이 발생하여 “을”이 월 2회 이상 또는 계약기간동안 누적하여 3회 이상 시정요구를 하게 된 경우
  6. 기타 당사자 사이의 신뢰관계를 현저히 해하는 등 본 계약을 계속할 수 없는 중대한 사유가 발생한 경우
- ② 본조에 따른 해지의 효력은 이미 발생한 권리관계 및 일방 당사자의 책임 있는 사유로 인한 손해배상청구권에 영향을 미치지 아니한다.

제19조 [서비스 제공의 중단 등] ① “을”이 본 계약상 제공하는 콘텐츠의 구성 및 수량은 상호 협의의 하에 정하되 “을”은 제공이 가능한 최대한의 콘텐츠를 제공하여야 한다. 콘텐츠의 구성 및 수량은 상호 협의의 하에 추후 변경 및 추가될 수 있다.

② “을”은 콘텐츠의 원활한 제공이 현저히 곤란한 경우 “갑”에게 콘텐츠 서비스 개선을 요구할 수 있으며, “갑”은 “을”과 협의 하에 이를 최대한 수용하도록 노력하여야 한다.

③ “갑”은 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률을 위반한 청소년유해매체물이 게시되어 있는 경우에는 이를 지체 없이 삭제한다. “을”은 “갑”에게 청소년유해물 등에 대한 삭제요청을 할 수 있고, “갑”에게 ‘주의’ 조치를 전달할 수 있으며 ‘주의’ 조치가 3회 이상 누적될 경우에는 “갑”과의 계약을 해지할 수 있다. 다만, 19세 이상의 “이용자”만 이용할 수 있는 서비스는 예외로 한다.

④ “을”에게 서비스하고 있는 콘텐츠에 대한 판매가격의 변경 혹은 유/무료 전환 등의 사유가 발생할 경우 “을”은 사전에 “갑”과 협의 후 진행하여야 하며, 이로 인한 “갑”의 서비스 이용자에게 피해가 발생할 우려가 있는 경우 “갑”은 이를 불허할 수 있으며, 동의 없는 변경/전환으로 인하여 문제가 발생할 경우 이에 대한 모든 책임은 “을”에게 있다.

제20조 [계약종료의 효과] 본 계약이 종료된 경우에 “갑”은 즉시 콘텐츠와 관련된 모든 자료를 “을”에게 반환하여야 하며, “을”의 모든 콘텐츠 내용을 폐기·삭제하여야 한다. 다만, 정당한 권원을 가진 이용자가 “을”의 콘텐츠를 사용하고 있는 동안에는 그러하지 아니한다.

제21조 [손해배상] ① “갑” 또는 “을”이 본 계약상의 의무를 성실히 이행하지 아니하거나 본 계약을 위반함으로써 인하여 타방 당사자에게 손해가 발생한 경우에는 그 손해를 배상하여야 한다.

② 제3자가 “을”이 제공한 콘텐츠에 대하여 지적재산권 주장, 이의제기 또는 소제기 등을 하는 경우, “갑”은 이로 인한 민·형사상의 책임을 지지 아니 한다.

제22조 [불가항력] “갑” 또는 “을”은 천재지변이나 국가비상사태, 폭동, 전쟁 등 불가항력의 사유로 상대방에게 발생시킨 의무불이행 및 손해에 대하여는 책임을 지지 아니한다.

제23조 [분쟁의 해결] ① 본 계약과 관련하여 발생하는 분쟁은 관련 분쟁조정위원회의 조정 또는 대한상사중재원의 중재규칙에 따라 중재로 해결할 수 있다.

② 본 계약과 관련하여 당사자 간에 소송이 제기되는 경우에는 민사소송법상 피고의 보통재판적이 있는 곳의 법원이 관할한다.

제24조 [통지] 본 계약상 양당사자의 타방 당사자에 대한 일체의 통지, 통고 등은 계약서에 기재된 당사자의 주소로 우편, 전자문서 등 서면으로 하여야 한다. 양당사자는 주소가 변경되는 경우 즉시 상대방에게 통지하여야 한다.

제25조 [계약의 유보조항] 본 계약에서 정하지 아니한 사항이나 해석상 내용이 불분명한 사항에 대해서는 상호 협의하여 결정한다. 단, 협의가 이루어지지 않는 경우에는 관계법령 및 상관습에 따른다.

당사자들은 상기 모든 조항을 확인한 후 이를 증명하기 위하여 본 계약서 2부를 작성하고 대표자의 서명날인 후 각1부씩 보관한다.

년 월 일

갑  
주소:  
성명:

(인)

을  
주소:  
성명:

(인)



## 편집위원장

이재웅 한국콘텐츠진흥원 원장

## 집필위원장

김진규 한국콘텐츠진흥원 산업정책실 본부장

## 외부집필진(가나다 순)

강상균 계원디자인예술대학 교수

권용준 캐릭터굿스 기자

김세훈 세종대학교 교수

김수련 지앤지엔터테인먼트 PD

김승미 일본 히토치바시대학교 강사

김원제 유플러스연구소 소장

김영재 한양대학교 교수

남한길 EBS PD

박강서 포커스컴퍼니 연구원

박성만 메이븐스퀘어 팀장

박영민 청강문화산업대학 교수

서석민 포커스컴퍼니 팀장

안유섭 강원정보문화진흥원 본부장

이기배 이미지스톤 이사

이병규 아이코닉스 이사

이영기 원더월드 대표

이혜경 애니메이션제작자협회 팀장

정세일 유플러스연구소 연구원

최유진 한국독립애니메이션협회 사무국장

## 내부집필진

윤재식 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀장

노준석 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀 과장(총괄 책임)

유은영 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀 주임

박승호 한국콘텐츠진흥원 산업분석팀 보조연구원

## 검수

문화체육관광부 영상콘텐츠산업과

한국콘텐츠진흥원 창작콘텐츠팀

