

방영 | 투자 | 시나리오 | 음악

# 애니메이션 표준계약서 사용설명서

방영 | 투자 | 시나리오 | 음악

# 애니메이션 표준계약서 사용설명서

## CONTENTS

---

### 제1장 애니메이션 분야 표준계약서 사용 안내

1. 애니메이션 표준계약서란	9
2. 애니메이션 분야 표준계약서의 제정 목적과 내용	10
3. 어떤 표준계약서를 사용해야 할까	11
4. 애니메이션 표준계약서 주요 용어 이해하기	12
5. 올바른 표준계약서 사용법	16

---

### 제2장 애니메이션 분야 표준계약서 핵심조항

1. 애니메이션 방영권 표준계약서	22
2. 애니메이션 제작 투자 표준계약서	40
3. 애니메이션 시나리오 개발 표준계약서	67
4. 애니메이션 음악 개발 표준계약서	88

---

### 부록

1. 애니메이션 분야 표준계약서(제4종) 관계 법령	109
2. 애니메이션 분야 표준계약서(제4종) 해설서	139
3. 애니메이션 분야 표준계약서(제4종) 전문	200

# 01

제1장

## 애니메이션 분야 표준계약서 사용 안내

- 
1. 애니메이션 분야 표준계약서란
  2. 애니메이션 분야 표준계약서의 제정 목적과 내용
  3. 어떤 표준계약서를 사용해야 할까
  4. 애니메이션 표준계약서 주요 용어 이해하기
  5. 올바른 표준계약서 사용법

# 애니메이션 분야 표준계약서란



애니메이션 산업의 발전과 공정한 제작·유통의 활성화를 위하여 문화산업진흥 기본법 제24조(공정한 유통 환경 조성 등), 애니메이션산업 진흥에 관한 법률 제9조(공정한 유통환경의 조성), 제10조(표준계약서), 콘텐츠산업 진흥법 제12조의2(공정한 거래질서 구축), 제25조(표준계약서), 예술인 복지법 제4조의4(문화예술용역 관련 계약), 제5조(표준계약서의 보급), 제5조의2(계약서의 보존), 제6조의2(불공정행위의 금지) 등에 근거하여 애니메이션 제작자, 시나리오 개발 작가, 애니메이션 음악 개발 작곡가, 투자사, 방송국과 플랫폼 등이 각자의 상황에 맞게 사용할 수 있도록 정리한 6종의 표준계약서를 말함

- 애니메이션 방영권 표준계약서
- 애니메이션 제작 투자 표준계약서
- 애니메이션 시나리오 개발 표준계약서
- 애니메이션 음악 개발 표준계약서
- 애니메이션 공동제작(공동출자) 표준계약서(고시 예정)
- 애니메이션 공동제작(공동창작) 표준계약서(고시 예정)

관계법령 p.109~112 참조

# 애니메이션 분야 표준계약서의 제정 목적과 내용

## 02

### 애니메이션 방영권 표준계약서

제작이 완성되거나 완성될 애니메이션의 방영을 희망하는 방송사·통신사, 기타 플랫폼 등과 해당 애니메이션의 제작사 간의 방영권(방송권 또는 전송권 라이선싱)에 관한 계약으로 애니메이션의 방영에 필요한 제반 사항에 대한 기본 조항들에 대한 가이드라인을 제공

### 애니메이션 제작 투자 표준계약서

애니메이션 제작사와 애니메이션의 제작 및 유통, 부가사업 등으로 인한 수익분배를 목적으로 현금 또는 현물을 투자를 하는 방송사·통신사, 기타 플랫폼 사 또는 일반 투자사 간의 계약으로 일반 투자 계약서와 공동제작 계약서를 혼용하여 사용하던 관례 대신 명확한 계약 주체, 역할과 의무, 권한 등을 명시함으로써 공정한 제작 및 거래 환경 조성을 위하여 제정

### 애니메이션 시나리오 개발 표준계약서

애니메이션 제작을 희망하는 제작사가 애니메이션의 토대가 될 시나리오의 개발을 제작사와 고용관계에 있는 내부 직원(피고용인)이 아닌 외부 프리랜서 작가 또는 외주 업체에 의뢰할 경우 체결하는 계약으로, 애니메이션 제작사가 해당 애니메이션의 제작 개요나 방향, 기획안 등을 제시하고, 이에 맞는 시나리오의 개발을 의뢰하고 상호 협력하여 시나리오를 개발하는 과정에서 상호 명확하고 합리적인 권리와 의무 관계를 규정하여 저작자인 프리랜서 또는 외주개발사의 권리를 보호하고 완성된 영상저작물의 안정적인 활용을 위하여 제정

### 애니메이션 음악 개발 표준계약서

애니메이션 제작을 희망하는 제작사가 애니메이션에 사용할 주제가 등 음악 개발에 대한 용역을 외부 프리랜서 음악감독 또는 작곡가 및 외주업체 등에 의뢰할 때 체결하는 계약으로, 애니메이션 제작사는 외부의 전문 음악감독 또는 작곡가에게 자사의 애니메이션 제작 개요나 방향 등을 제시하고, 이에 맞는 주제 음악 등에 대한 개발을 의뢰하고 상호 협력하여 음악을 개발하는 과정에서 상호 명확하고 합리적인 권리와 의무 관계를 규정하여 저작자인 프리랜서 또는 외주개발사의 권리를 보호하고 완성된 영상저작물의 안정적인 활용을 위하여 제정

# 어떤 표준계약서를 사용해야 할까

## 03

계약 주체	상황	활용하는 표준계약서
애니메이션 제작사와 방영 플랫폼 (방송사, 통신사, 기타 플랫폼사)	방송사, 통신사, 플랫폼사 등에 제작이 완성되거나 곧 완성될 애니메이션의 방영을 위한 계약이 필요한 경우	애니메이션 방영 표준계약서
애니메이션 제작사와 프리랜서 작가 또는 작곡가	애니메이션 제작을 위하여 기획한 애니메이션(영상저작물)의 구성 요소인 스토리·시나리오(어문저작물) 또는 음악(음악저작물) 등의 개발이 필요하여 내부 직원이 아닌 외부 프리랜서 또는 업체 등에게 개발을 의뢰하고자 하는 경우	애니메이션 시나리오 개발 표준계약서 애니메이션 음악 개발 표준계약서
애니메이션 제작사와 투자를 희망하는 일반 투자사, 방송사, 플랫폼사 등	애니메이션 제작에 앞서 제작에 필요한 현금 또는 현물 등의 투자를 유치하고 애니메이션의 방영 및 저작권을 활용하여 부가사업 등을 공동으로 진행하고 수익을 분배하고자 하는 경우	애니메이션 제작 투자 계약서

# 애니메이션 표준계약서 주요 용어 이해하기

## 04

### 지식재산(Intellectual Property)

인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령용어사전

### 저작권

인간의 사상이나 감정을 창작적으로 표현한 저작물을 보호하기 위하여 그 저작자에게 부여한 권리로서, 어원(copyright) 그대로 복제(copy)를 할 수 있는 권리(right)의 합성어이다. 이에 크게 재산권으로서의 성질(저작권재산권)과 인격권으로서의 성질(저작권인격권)을 함께 지니고 있으며, 원저작권과는 별도로 2차적저작권(저작권법 제5조) 및 저작인접권(같은 법 제64조·제65조)을 법으로 보호하고 있다. 이러한 저작권이 권리로서 보호받기 위해서는 일정한 요건을 필요로 하는데, 저작자의 창의성이 반드시 외부로 표현될 것을 요한다. 따라서 표현되지 않은 저작자의 사상·학설·원칙 등의 아이디어 그 자체는 하나의 권리로서 보호받을 수 없다.

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령용어사전

### 저작자

저작물을 창작한 자(저작권법 제2조2호)를 말한다. 이에 원저작물의 작성자는 물론 2차적 저작물의 작성자(같은 법 제5조)도 포함하며, 자연인 개인은 물론 다수(공동저작물의 저작자 : 같은 법 제2조21호)나 법인(업무상저작물의 저작자 : 같은 법 제9조)도 상관없다. 그러나 교정 등을 행하는 보조자나 원고 내용의 잘못을 지적하는 감수자(監修者) 등은 저작자로 볼 수 없다.

### 저작권자

저작권을 소유하는 권리의 귀속주체를 말한다. 이에 저작자인 원시적 권리와 저작권을 양도·상속받은 승계적 권리로 구분된다. 원래는 전자와 같이 저작자가 곧 저작권자가 되나, 저작자가 저작권을 타인에게 양도하거나 상속하는 경우에는 저작자와 저작권자가 분리된다. 이러한 현상은 저작권의 재산적 가치가 날로 증대하는 현대사회에서 저작권 위탁업자 등의 출현으로 그 유의성이 심화되고 있다.

### 저작권재산권(Copyright)

저작자가 자신의 저작물에 대해 갖는 재산적인 권리로서, 물권과 같은 지배권이고, 상속·양도가 가능하며, 채권으로서의 효력도 가지고 있다. 또한 저작자는 자신의 저작물에 대하여 배타적 이용권도 향유하나, 실제로는 자신이 직접 저작물을 이용하는 경우보다는 남에게 저작물을 이용하도록 허락하고 그 대가를 받는 경우가 일반적이다. 법에는 복제권, 배포권, 전시권, 공연권, 공중송신권, 대여권, 2차적 저작물 등의 작성권 등을 명문으로 규정하고 있다(저작권법 제16조~제22조).

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령용어사전

### 저작권 양도(right of transfer)

저작권재산권(복제권, 배포권, 공연권, 전시권, 공중송신권, 2차적저작물작성권 등)은 여타 재산권과 마찬가지로 양도가 가능하다. 따라서 창작자와 저작권자가 다른 경우가 있을 수 있으므로 계약 체결 시 주의해야 한다. 단, 공표권, 성명표시권, 동일성유지권 등의 저작인격권은 양도할 수 없다.

출처: 한국저작권위원회, 저작권 기술 용어사전

### 저작권 이용허락(licensing)

일반적으로 저작권 분야에서 저작자나 기타 저작권자와 저작물 사용자 사이에 적절한 계약에서 합의한 방법과 조건에 따라, 전자가 후자에게 부여하는 허락(허가)을 의미한다. 이용허락은 양도와는 달리, 저작권 소유의 이전을 가져오지 않는다. 즉 이용허락은 오로지 저작물 사용에 대한 권리로서, 부여된 이용허락의 범위에 따른 제한을 받으며 이용허락 후에도 저작권은 여전히 이용허락자에게 유보되어 있다. 이용허락은 배타적일 수도, 비 배타적일 수도 있다. 비 배타적일 경우 저작권자가 다른 사람에게 유사한 이용허락을 하더라도 적법하다. 피 이용허락자도 때때로 자신의 이용 허락받은 범위 내에서 다른 사람에게 저작물 사용을 허용할 수 있다. 따라서 이용 범위와 이용 방식 등을 상호 협의하여 정하여야 한다.

출처: 한국저작권위원회 저작권 기술 용어사전

### 2차적저작물

원저작물을 번역·편집·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물을 말한다.

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령정의사전

### 영상저작물

연속적인 영상(음의 수반여부는 가리지 아니한다)이 수록된 창작물로서 그 영상을 기계 또는 전자장치에 의하여 재생하여 볼 수 있거나 보고 들을 수 있는 것

### 영상제작자

영상저작물의 제작에 있어 그 전체를 기획하고 책임을 지는 자

### 공동저작물

책을 공저하는 경우와 같이 2인 이상이 공동으로 창작한 저작물로서 각자의 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 없는 단일한 저작물을 말한다(저작권법 제2조21호). 이러한 의미에서 영상저작물이나 업무상저작물(같은 법 제9조)도 공동저작물의 일종이라 볼 수 있다.

출처: 법제처, 국가법령정보센터 법령용어사전

### 원소스멀티유즈(OSMU)

하나의 콘텐츠를 영화, 게임, 책 등의 다양한 방식으로 개발하여 판매하는 전략으로 최소의 투자 비용으로 높은 부가가치를 얻을 수 있는 장점이 있다.

### 저작인격권

정신적 창조물로서 저작물은 저작자의 인격을 반영하여 인격 밖에 존재하는 재산적 가치보다 한층 더 존귀하게 평가되어야 한다는 생각의 결과물이다. 저작물의 공표에 대한 결정권, 저작자임을 주장할 수 있는 권리, 저작물의 저작자가 무명으로 남고자하는 경우 그 성명을 표시하지 않도록 할 권리, 이명을 선택할 권리, 저작물의 허락없는 수정이나 훼손, 기타 훼손 행위에 이의를 제기할 수 있는 권리를 포괄한다.

출처: 한국저작권위원회, 저작권 기술 용어사전

### 성명표시권

저작자가 자신이 그 저작물의 창작자임을 주장할 수 있는 권리, 즉 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표 매체에 그의 실명이나 이명을 표시할 권리를 말한다. 이용자는 저작권이나 소유권의 누구에게 있는가와 상관없이 창작자의 성명을 표시해야 한다.

출처: 한국저작권위원회, 저작권 기술 용어사전

### 동일성유지권

저작인격권의 하나로, 저작자가 그의 저작물의 내용·형식과 제호의 동일성을 유지할 권리이다. 저작물을 이용하는 자는 원칙적으로 저작물의 내용이나 형식에 대해 변경을 가할 수 없다. 저작인격권이므로 제3자에게 양도할 수 없으며, 저작권의 양도와 별도로 창작한 저작자가 행사한다.

출처: 한국저작권위원회, 저작권 기술 용어사전

### 방송권

일반 공중으로 하여금 동시에 수신하게 할 목적으로 무선 또는 유선 통신의 방법에 의하여 음성, 음향 또는 영상 등을 송신하는 행위를 허용 또는 금지할 수 있는 권리

출처: 산업통상자원부 통상교섭본부 통상무역용어사전

### 전송권

공중송신 중 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 접근할 수 있도록 저작물 등을 이용에 제공하는 것을 말하며, 그에 따라 이루어지는 송신을 포함한다.

출처: 저작권법 제2조 정의 조항

### 공중송신권

저작자는 그의 저작물을 공중송신할 권리를 가진다(저작권법 제18조). '공중송신'이라 함은, 저작물, 실연·음반·방송 또는 데이터베이스(이하 "저작물 등"이라 한다)를 공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공하는 것을 말한다(동법 제2조 제7호). 공중송신권은 2006년 개정에서 신설된 권리로, 개정 전 저작권법에서의 방송과 전송 및 개정 저작권법에서의 디지털음성송신을 포괄하는 상위개념의 권리이다.

출처: 한국저작권위원회 저작권 기술 용어사전

### 출자(contribution)

사업을 영위하기 위한 자본으로 금전 기타의 재산·신용·노무를 조합·회사 기타 법인에게 출연(出捐)하는 일. 출자의 종류는 금전이나 그 밖의 동산·부동산·채권·무형재산권 등의 재산출자 외에, 노무를 제공하는 것으로 출자를 이루는 노무출자, 자기의 신용을 이용함으로써 이루는 신용출자 등이 있다.

### 방영권 표준계약서에서 사용하는 주요 용어 비교하기

방영	TV로 방송을 하는 것
송신	전기적 수단을 이용하여 전신, 전화, 라디오, 텔레비전 방송 등의 정보를 전달하는 것. 흔히 전파통신에서 정보를 보내는 과정을 의미하며 송출 역시 무선 송신기에 의해 생성되는 전파 또는 라디오 신호를 의미하는 방송 용어
공중송신권	저작물, 실연·음반·방송 또는 데이터베이스를 공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공하는 것. 개정 저작권법에서의 디지털음성송신을 포괄하는 상위개념의 권리(저작권법 제2조 제7호)
방송권	일반 공중으로 하여금 동시에 수신하게 할 목적으로 무선 또는 유선 통신의 방법에 의하여 음성, 음향 또는 영상 등을 송신하는 행위를 허용 또는 금지할 수 있는 권리
전송권	공중송신 중 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 접근할 수 있도록 저작물 등을 이용에 제공하는 것을 말하며, 그에 따라 이루어지는 송신을 포함
독점 방영권	영화물, 방송 영상물, 스포츠 따위를 하나의 방송사가 방영권을 구매하면 경쟁사들이 같은 프로그램을 방영하지 못하는 권리

- 계약이란 일정한 법률적 효과의 발생을 목적으로 둘 이상의 당사자들의 합치하는 의사표시를 불가결한 요소로 하는 법률행위를 말함. 따라서 계약이 체결됨으로써 일방 당사자는 권리가 생기고 다른 당사자에게는 그에 상응하는 의무가 생기며 이러한 권리와 의무가 상호 교차되는 것이 계약 행위임
- 계약은 둘 이상의 당사자 사이에서 청약과 승낙이라는 둘 이상의 의사표시를 전제로 하며, 한 당사자가 계약을 원한다는 의사표시(청약)를 하고 다른 당사자가 그것을 받아들임으로써(승낙) 계약이 성립함. 계약의 체결 과정은 두 사람 이상의 당사자들이 서로 다른 의사표시를 맞추어 합의점을 찾는 과정으로 이 과정을 협상과정이라 함
- 근대사법의 3대 원칙을 이루는 '계약자유 원칙'에 따라, 당사자는 스스로의 의사에 따라 계약을 체결할지 여부를 결정하고(계약체결의 자유), 계약의 상대방을 선택할 수 있으며(상대방 선택의 자유), 계약의 내용을 정할 수 있고(내용결정의 자유), 원하는 방식으로 계약을 체결할 수 있음(방식의 자유). 즉 계약의 자유를 제한할 특별한 사유가 없는 이상, 계약은 당사자들의 의사에 따라 자유롭게 형성된다고 볼 수 있음
- 당사자의 자유의사에 합치되어 성립된 계약은 계약 체결의 당사자에게 구속력을 가짐. 계약 당사자가 자유의사에 따라 스스로 구속되기로 합의했다면 당사자는 이를 지키고 이행하여야 할 의무가 있으며 이를 어기면 계약 위반으로서의 책임을 지게 됨
- 계약을 체결할 때에는 자신의 권리와 의무 관계에 대한 충분한 이해와 이 권리와 의무가 향후 애니메이션 제작 및 사업 과정, 저작권의 활용, 투자금 및 현물의 범위, 사업권, 파생 또는 후속저작물 제작 등에 있어 어떠한 영향을 미칠 것인지 여부를 면밀히 검토하여 계약 체결의 적합성, 계약 내용과 조건 등을 신중하게 결정하여야 함
- 따라서 양 당사자는 청약이나 승낙의 의사표시를 하기에 앞서 각자 계약 조건과 상세 내용을 면밀히 검토하고 충분히 협의한 후 해당 사항들을 계약 내용에 편입시킬지 여부를 결정하여야 함. 이렇게 합의된 내용을 정교하게 문구화하여 남겨두는 작업을 계약서의 서면화라 함. 서면계약서는 당사자 간 약정한 내용과 당사자들의 권리와 의무사항을 명확히 표시함으로써 당사자간 합의된 구체적인 내용과 조건에 대한 증거로서의 역할, 합의

하고 약속하는 일을 지나치게 성급하게 하지 않도록 하는 역할과 법적 분쟁의 예방 또는 회피하는 역할을 할 수 있음

- 표준계약서는 기존의 관행적 계약 내용과 조건만이 절대적이지 아니 하며 상대적으로 낮은 협상력을 가진 측에서도 의견을 제시하고 적극적으로 협의하여야 할 사항들을 제시함으로써 일방 당사자가 제시하는 계약에 상대 당사자가 무조건 서명하는 수준의 계약이 아니라 상호 자신에게 유리할 수 있는 계약의 조건을 교환하고 상호 합의의 과정을 통해 본래적 의미의 계약을 체결하는 활용 도구가 될 수 있을 것임
- 본 표준계약서는 통상적인 계약의 내용을 기초로 하여 작성되었으므로 추상적일 수밖에 없으므로 계약 체결 개별 당사자는 본 표준계약서에서 다루고 있는 실질조항과 일반조항을 토대로 하여 각 당사자의 역할과 책임과 의무, 그리고 계약의 목적과 개별 사정에 따라 구체적인 내용들을 충분히 상호 협의하여 합의된 사항들을 계약서 안에 반영하여야 함
- 본 표준계약서 사용설명서는 해당 계약을 체결하는데 있어 필수적으로 협의하여 적시하여야 할 내용과 조건에 해당하는 핵심조항(실질조항)과 계약의 이행 및 분쟁해결 등에 대한 일반적 내용을 담고 있는 일반조항으로 구성되어 있음

# 02

제2장

## 애니메이션 분야 표준계약서 핵심조항

- 
1. 애니메이션 방영권 표준계약서
  2. 애니메이션 제작 투자 표준계약서
  3. 애니메이션 시나리오 개발 표준계약서
  4. 애니메이션 음악 개발 표준계약서

- 
1. 본 장에서는 각 계약 당사자 간의 권리와 의무, 계약의 내용과 조건 등을 다루는 핵심조항을 지정하였고, 그밖에 계약의 이행이나 해지 등 일반적 조건들을 다루는 일반조항 중 필요한 조항들을 분리하여 지정하였다.
  2. 유의사항에서는 해당 조항의 계약 조건에 대한 이해를 돕기 위한 해설을 담았다.
  3. 알아두기는 각 조항에 사용되는 주요 용어에 대한 법적, 관례적 정의와 설명을 담았다.
  4. 관계법령은 해당 조항과 관련한 현행 법령의 해당 조문을 담았다.

# 애니메이션 방영권 표준계약서

01

제작이 완성되거나 완성될 애니메이션의 방영을 희망하는 방송사·통신사, 기타 플랫폼 등 (예: 지상파TV, 케이블TV, 위성TV, IPTV, OTT, 인터넷, 모바일 등) 간의 방영권 이용에 관한 계약 즉, 공중송신권 라이선싱 계약으로 관례적으로 '방영권 구매계약'으로 지칭된다. 본 표준계약서는 방영권 계약이 가장 활발한 방송사를 기준으로 삼았으며, 방송사 외의 애니메이션 방영(공중송신권) 이용자는 그에 맞게 내용을 수정하여 활용할 수 있다. 방영을 희망하는 매체의 성질에 따라 방송권(방송) 또는 전송권(인터넷) 표시 등도 적절하게 수정하여야 한다.



알아  
두기

## · 방영

TV로 방송을 하는 것.

출처: 국립국어원 표준국어대사전

## · 송신

전기적 수단을 이용하여 전신, 전화, 라디오, 텔레비전 방송 등의 정보를 전달하는 것. 흔히 전파통신에서 정보를 보내는 과정을 의미하며 송출 역시 무선 송신기에 의해 생성되는 전파 또는 라디오 신호를 의미하는 방송 용어이다.

## · 방송권

일반 공중으로 하여금 동시에 수신하게 할 목적으로 무선 또는 유선 통신의 방법에 의하여 음성, 음향 또는 영상 등을 송신하는 행위를 허용 또는 금지할 수 있는 권리

출처: 산업통상자원부 통상교섭본부 통상무역용어사전

## · 전송권

공중송신 중 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 접근할 수 있도록 저작물등을 이용에 제공하는 것을 말하며, 그에 따라 이루어지는 송신을 포함한다.

출처: 저작권법 제2조 정의 조항

## · 공중송신권

저작자는 그의 저작물을 공중송신할 권리를 가진다(저작권법 제18조). '공중송신'이라 함

은, 저작물, 실연·음반·방송 또는 데이터베이스(이하 "저작물 등"이라 한다)를 공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공하는 것을 말한다(동법 제2조 제7호). 공중송신권은 2006년 개정에서 신설된 권리로, 개정 전 저작권법에서의 방송과 전송 및 개정 저작권법에서의 디지털음성송신을 포괄하는 상위개념의 권리이다.

출처: 한국저작권위원회 저작권 기술 용어사전

## [참고]

방영은 TV 또는 인터넷 네트워크 플랫폼 등을 통해 애니메이션을 내보내는 것을 의미하는 애니메이션 업계 용어이며 공중송신 즉 방송(TV), 전송(인터넷망) 등은 저작권법상의 용어이다.



### 핵심 조항

#### 제 2 조 계약의 대상

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

- 제 목 :
- 제작형식 :
- 제 작 : 시즌
- 방영편수 :    분 x    화 (시즌    )
- 내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
- 배 급 사 :



### 작성 예시

- 제 목 : 찡찌이의 모험
- 제작형식 : CGI 애니메이션/Full HD format
- 제작시즌 : 시즌 1
- 제작편수 : 20분 x 10 화 (시즌 1)
- 시청대상 : 7세 이하 아동
- 내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
- 제작완료일 : 2021년 12월 31일 (변동 시 상호 사전 합의)
- 방영예정일 : 2022년 2월 1일 (변동 시 상호 사전 합의)



### 유의 사항

방영, 즉 방송권(전송권) 이용 계약의 대상이 되는 저작물(애니메이션)을 특정하기 위한 조항으로 방영 대상이 되는 애니메이션의 제목과 제작형식 (예: CGI 애니메이션/Full HD format)의 표기, 첫 작품인지 후속작품인지, 시즌제라면 몇 번째 시즌인지 등 애니메이션에 대한 구체적 사항을 기재함으로써 계약 대상물을 명확히 한다.

애니메이션의 주제, 소재, 스토리, 디자인, 캐릭터 등에 대한 내용을 본 건 계약서 안에 요약하거나 별도의 첨부문서(예시: 첨부1. 애니메이션 상세 개요)를 이용하여 본 계약서의 말미에 첨부함으로써 본 계약을 간소화하되 계약의 일부로서 효력을 발생시키는 방법을 권유한다. 개요의 일부 또는 전부가 변경될 경우 상호 합의하여 수정 사항을 별지 기재를 통해 변경하여야 하는 것이 좋다.

제작이 아직 완료되지 않은 애니메이션의 경우 예상되는 제작완료일과 방영예정일을 상호 합의, 예정하여 표시한다. 일정은 변동의 여지가 있으므로 이 경우 혼란을 피하기 위해 변경되는 경우 변경된 제작완료일 및 방영 예정일을 상호 합의하여 서면으로 남겨두는 것이 좋다.

본 계약서는 애니메이션 TV 시리즈물을 기준으로 작성되었으므로 장편 애니메이션 또는 극장용 애니메이션 등 다른 장르의 애니메이션의 경우 적절히 수정하여 활용하여야 한다.



### 핵심 조항

#### 제 3 조 방영권

- ① “제작사”는 “본 건 애니메이션”에 대하여 “본 계약”에서 정하는 기간 동안 (지상파TV 등) 을 통한 (독점적, 비독점적) 방영권(송출권)을 “방송사”에 게 부여한다.
- ② “본 계약”에 따른 (독점적, 비독점적) 방영권 이용 기간은 년 월 일 부터 년 월 일까지 총 간으로 정한다.
- ③ 방영지역은 으로 한다. 세부내용은 상호합의에 의한다.
- ④ “본 계약”에서 “방영권”이라 함은 를 뜻한다. 세부내용은 상호합의 에 의한다.



### 유의 사항

방영권 계약, 즉 공중송신권 라이선싱(이용허락) 계약이므로 방영 매체, 독점권 여부, 방영 기간과 방영 지역 등을 표시한다. '방영'은 TV로 방송하는 것이라는 의미이나, 최근에는 방송 외에서 인터넷망을 이용한 전송의 방법을 통해 방영을 하는 경우가 포함되는 의미로 사용하므로 본 표준계약서에서는 방송 또는 전송 등의 방법으로 공중송신하는 것을 모두 포괄하는 의미로 사용되었다.

본 조 제1항에서는 지상파TV, 케이블TV, 위성TV, IPTV, OTT, 인터넷, 모바일 송신권 등 계약기간 동안 방영(방송 또는 전송)을 희망하는 방영 매체 및 계약기간 동안 방영(방송 및 전송)에 대한 독점권, 비독점권 여부를 협의하여 표시한다.

방송사의 경우는 특정 기간 동안 독점적 방영권을 전제로 하는 것이 관례이나 애니메이션 제작사가 기타 인터넷 전송권, 모바일 송신권 등에 동시에 전송 및 송출하는 경우에는 비독점권으로 표시하고 비독점적 이용에 대하여 상호 합의하여야 한다.

독점적 방영권의 경우 관례적으로 계약기간이 완료된 후에도 일정 기간 제3자에 의한 방영을 금지하는 '홀드백' 기간을 명시하기도 하나 이러한 관행에 대한 비합리성, 비효율성에 대한 의견제시가 많은 바 본 계약에서는 홀드백 기간을 두고 제작사의 방영권한을 제한하는 조항을 삭제하였다. 따라서 독점적 방영권 계약이더라도 방영 계약 기간이 종료되면 원칙적으로 익일부터 제3자에 의한 방영이 가능하다. 다만 독점 계약의 경우 독점 방영권자의 정당한 이익을 보호하고, 업계 질서를 유지하는 측면에서 일주일에서 한 달 정도의 홀드백 기간을 상호 협의하여 추가 삽입하는 것은 고려해 볼 만 하다.

방영 기간과 방영 지역(한국 등 특정 국가 또는 특정 대륙 등으로 명시할 수 있음) 등도 상호 합의하여 명시하고, "TV방영권"이 정하는 범위를 명시한다. 즉 지상파TV, 케이블TV, 위성TV, IPTV, OTT, 인터넷, 모바일 송신권 등 계약기간 동안 공중송신(방송 또는 전송)의 방법을 통해 방영을 희망하는 매체를 상호 합의하여 정한다. 동시송출권 및 제3자에 의한 송출 여부에 대해서도 상호 협의하여 본 조항에 적시하여야 한다.



### 알아 두기

#### · 저작재산권

저작자가 자신의 저작물에 대해 갖는 재산적인 권리로서, 물권과 같은 지배권이고, 상속·양도가 가능하며, 채권으로서의 효력도 가지고 있다. 또한 저작자는 자신의 저작물에 대하여 배타적 이용권도 향유하나, 실제로는 자신이 직접 저작물을 이용하는 경우보다는 남에게 저작물을 이용하도록 허락하고 그 대가를 받는 경우가 일반적이다. 법에는 복제권, 배포권, 전시권, 공연권, 공중송신권, 대여권, 2차적 저작물 등의 작성권 등을 명문으로 규정하고 있다(저작권법 제16조~제22조).

출처: 법제처 국가법령정보센터, 법령용어사전

#### · 방송권

일반 공중으로 하여금 동시에 수신하게 할 목적으로 무선 또는 유선 통신의 방법에 의하여 음성, 음향 또는 영상 등을 송신하는 행위를 허용 또는 금지할 수 있는 권리

출처: 산업통상자원부 통상교섭본부 통상무역용어사전

#### · 전송권

공중송신 중 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 접근할 수 있도록 저작물등을 이용에 제공하는 것을 말하며, 그에 따라 이루어지는 송신을 포함한다.

출처: 저작권법 제2조 정의 조항

#### · 공중송신권

저작자는 그의 저작물을 공중송신할 권리를 가진다(저작권법 제18조). '공중송신'이라 함은, 저작물, 실연·음반·방송 또는 데이터베이스(이하 "저작물 등"이라 한다)를 공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공하는 것을 말한다(동법 제2조 제7호). 공중송신권은 2006년 개정에서 신설된 권리로, 개정 전 저작권법에서의 방송과 전송 및 개정 저작권법에서의 디지털음성송신을 포괄하는 상위개념의 권리이다.

출처: 한국저작권위원회 저작권 기술 용어사전

· 저작권 이용허락(licensing)

일반적으로 저작권 분야에서 저작자나 기타 저작권자와 저작물 사용자 사이에 적절한 계약에서 합의한 방법과 조건에 따라, 전자가 후자에게 부여하는 허락(허가)을 의미한다. 이용허락은 양도와는 달리, 저작권 소유의 이전을 가져오지 않는다. 즉 이용허락은 오로지 저작물 사용에 대한 권리로서, 부여된 이용허락의 범위에 따른 제한을 받으며 이용허락 후에도 저작권은 여전히 이용허락자에게 유보되어 있다. 이용허락은 배타적일 수도, 비배타적일 수도 있다. 비배타적일 경우 저작권자가 다른 사람에게 유사한 이용허락을 하더라도 적법하다. 피이용허락자도 때때로 자신의 이용 허락받은 범위 내에서 다른 사람에게 저작물 사용을 허용할 수 있다. 따라서 이용 범위와 이용 방식 등을 상호 협의하여 정하여야 한다.

출처: 한국저작권위원회 저작권 기술 용어사전

· 협의

둘 이상의 사람이 서로 협력하여 의논 함

출처: 국립국어원 표준국어대사전

· 합의

1. 서로 의견이 일치함, 또는 그런 의견, 2. 둘 이상의 당사자의 의사가 일치함, 또는 그런 일

출처: 국립국어원 표준국어대사전

관계법령 p.113 참조



핵심  
조항

제 4 조 방영권 이용료 및 지급방법

- ① “방송사”는 “본 건 애니메이션”의 방영권 이용료(이하 “방영권료”)는 편당 금 원(W ) (부가세 별도)로 정한다.
- ② “방송사”는 “본 건 애니메이션”의 인수 및 자체 심의 과정을 거친 후 방영 편 수를 기준으로 까지 “제작사”가 지정한 계좌를 통해 지급한다.
- ③ “방송사”는 프로그램과 관련하여 “제작사”가 제3자에게 지급해야 하는 원 고료, 출연료, 임금 등의 미지급이 발생할 경우에 방영권 이용료의 지급을 유예할 수 있다.



유의  
사항

방영권 계약은 본질적으로 영상저작물(애니메이션)에 대한 라이선싱, 즉 방송 및 전송 등 공중송신권에 대한 이용허락을 받고 이에 대한 대가를 약정하여 지급하는 것이다. 따라서 애니메이션 저작물을 방영하고 방영권료를 지급하는 것은 본 계약에서 가장 중요한 재정 조건 조항이라 할 수 있다.

본 조 제1항에서는 방영권료를 명시하고, 제2항에서는 방송사의 특성상 선결 요건에 해당하는 국산애니메이션 인정 및 방영 적합성 여부 등에 대한 심의 과정을 거친 후 방영권료를 지급하는 것으로 정하되 방영권료 지급일시를 상호 협의하여 정하도록 하였다. 제3항은 방송사, 특히 지상파 방송사의 경우 제작사가 하청업체, 프리랜서 용역 계약자 등에게 금원의 미지급이 발생하는 경우 공동책임을 묻는 경우가 발생함에 따라 제작사에게 제3자에 대한 대가 지급의 책임을 강화하기 위하여 삽입된 조항이다.

관계법령 p.114 참조



### 핵심 조항

#### 제 6 조 방송용 품질보증 및 수정

- ① “제작사”는 “본 건 애니메이션”에 대하여 최상의 품질을 보증하여야 한다.
- ② “방송사”는 “본 건 애니메이션”에서 대한민국 방송법 및 방송심의에 관한 규정 등에 위배되는 내용이 있다고 판단되는 경우 이를 규정에 맞게 수정하도록 “제작사”에게 요청할 수 있다. 다만, 최종 수정 요청은 \_\_\_일 이내에 이루어야 하며 이 기간 내에 수정 횟수는 최대 \_\_\_를 넘어서는 아니 된다. 이때 “제작사”는 수정작업의 지연으로 인하여 “방송사”가 정한 방영 일정에 차질이 생기지 않도록 하여야 한다.
- ③ “방송사”는 “본 건 애니메이션”의 품질 등에 현저한 문제가 있어 (지상파 TV 등)의 방송에 부적합하다고 판단하는 경우 해당 편수를 “본 계약”에서 제외할 수 있다. 다만, 수정을 통해 해결이 가능한 경우 “방송사”는 방영 조건에 맞게 “제작사”에게 수정을 요청할 수 있다.
- ④ “방송사”는 “본 건 애니메이션”의 내용 중 일부가 방송하기에 현저히 부적합하여 수정이 필수적이라고 판단하는 경우를 제외하고는 원작의 동일성 유지권, 품질 유지 및 관리 등 저작자로서의 “제작사”의 고유 권한을 인정하여야 한다. “대한민국 방송심의에 관한 규정(방송법) 등의 법령과 규정, 방송사 내의 규정 등에 위배되거나 품질에 현저한 문제가 있다고 판단되는 경우” 즉, 법이나 규정에 위배되거나 현저하다는 것은 누가봐도 품질이 방송하기 어려울 정도로 불량이라는 것인데 여기서 제가 어디서부터 어디까지 현저한 문제라고 규정하기는 어려울 것 같습니다.)
- ⑤ “방송사”는 “본 건 애니메이션”이 최상의 품질로 방영이 될 수 있도록 최선을 다하여야 한다.



### 유의 사항

방송사, 특히 지상파 방송사의 특성상 선결 요건에 해당하는 방영 적합성 여부, 프로그램 품질 등에 대한 심의 과정을 거친 후 이에 따른 수정 요구 및 방법 등을 다루는 조항이다. 방영 프로그램에 대한 품질 관리, 방송심의를 규정 등에 따른 수정, 미방영시 처리 방안 등에 대하여 상호 협의하여 정한다.

특히 방송의 경우 대한민국 방송심의를 관한 규정(방송법) 등의 법령과 규정, 방송사 내의 규정 등에 위배되거나 품질에 현저한 문제가 있다고 판단되는 경우에는 방송사가 유관 부분의 수정을 요구할 수 있다.

다만 법령 또는 규정 위반 여부와 무관하게 애니메이션 저작물의 본질적 내용에 대한 수정 또는 과도한 수정의 요구는 영상저작물의 저작자로서 제작사의 권한을 침해하는 것일 수

있으므로 저작자의 고유 권한을 최대한 존중하여 사소한 수정, 반복적 수정, 과도한 수정 등 무리한 요구는 삼가는 것이 좋다. 또한, 수정 요구 기간 또는 수정 횟수 등에 제한을 두어 상호 타 업무에 차질이 발생하지 않도록 하는 것도 고려해 볼만 하다.



### 알아 두기

#### · 동일성유지권

저작인격권의 하나로, 저작자가 그의 저작물의 내용·형식과 제호의 동일성을 유지할 권리이다. 저작물을 이용하는 자는 원칙적으로 저작물의 내용이나 형식에 대해 변경을 가할 수 없다. 저작인격권이므로 제3자에게 양도할 수 없으며, 저작권의 양도와 별도로 창작한 저작자가 행사한다.

출처: 한국저작권위원회, 저작권 기술 용어사전

#### · 저작인격권

정신적 창조물로서 저작물은 저작자의 인격을 반영하여 인격 밖에 존재하는 재산적 가치보다 한층 더 존귀하게 평가되어야 한다는 생각의 결과물이다. 저작물의 공표에 대한 결정권, 저작자임을 주장할 수 있는 권리, 저작물의 저작자가 무명으로 남고자 하는 경우 그 성명을 표시하지 않도록 할 권리, 이명을 선택할 권리, 저작물의 허락없는 수정이나 훼손, 기타훼손 행위에 이의를 제기할 수 있는 권리를 포괄한다.

출처: 한국저작권위원회, 저작권 기술 용어사전

관계법령 p.114~118 참조



핵심  
조항

제 8 조 방송심의 및 미방영

- ① “방송사”는 “본 건 애니메이션”의 방영에 앞서 자체 심의 과정을 거쳐야 한다.
- ② 심의의 의사결정에 영향을 미치는 정부기관, 방송관련 공공기관, 시청자 단체 등 외부 단체의 적법 절차에 따른 결정으로 “본 건 애니메이션”의 일부에 대한 방송 불가 판단이 내려지는 경우, 미방영 편수에 대하여는 제4조에 따른 이용료를 지급하지 않는 것으로 정한다. 미방영 편수에 대하여 사전에 지급된 금액이 있는 경우 해당 금액에 대하여 “제작사”는 “방송사”의 통지일로부터 (영업일) 이내에 “방송사”에게 반환하여야 한다.



핵심  
조항

제 9 조 국산 애니메이션의 인정

- ① “제작사”는 “본 건 애니메이션”이 국내제작 애니메이션 인정 기준에 따라 국내제작 애니메이션으로 인정받았음을 보증하고, 이를 입증하는 증빙 서류를 본방송 후 2개월 이내 “방송사”에 제출하여야 한다.
- ② “본 건 애니메이션”이 국산 애니메이션 인정을 받지 못한 경우 “제작사”는 “방송사”가 기 지급한 방영권료를 반환하여야 하며 이로 인하여 “방송사”에 발생한 손해를 배상하여야 한다.



유의  
사항

국산애니메이션 인정 및 방영 적합성 여부, 프로그램 품질 등 심의의 의사결정에 영향을 미치는 정부기관, 방송관련 공공기관, 시청자단체 등 외부 단체의 적법 절차에 따른 결정에 따라 애니메이션의 일부 또는 전부에 대한 방송 불가 판단이 내려지는 경우 미방영 편수에 대한 방영권료 대한 사항을 다루고 있다. 방송 불가 판단이 내려지는 경우 해당 편수에 대한 방영권료는 지급하지 않는 것으로 정하고, 만일 방영권료가 사전에 지급되었다면 일정을 정하여 반환하는 것으로 정하였다.

관계법령 p.118 참조



유의  
사항

국내 방송사에 공급하는 애니메이션의 경우 국내제작 국산애니메이션 인정 기준에 따라 제작할 의무가 있다. 따라서 이를 보증하고, 입증하는 증빙 서류를 방송사에 제출하여 방영 등에 차질이 발생하지 않도록 하여야 한다. 또한 위반하여 방송사에게 손해가 발생한 경우 해당 편에 대한 방영권료 불지급, 기 지급 방영권료 반환 외에 추가적 손해가 발생한 경우 손해를 배상하도록 정하고 있다.

관계법령 p.119 참조



일반  
조항

제 10 조 진술 및 보증

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



## 유의 사항

방영하는 입장에서는 제작사가 타인의 지식재산권을 무단으로 이용하거나 자신이 보유한 저작권이더라도 여러 사정으로 인하여 이용에 제한이 있다는 사실을 모른 채 방영을 하게 되는 경우 귀책사유가 없음에도 불구하고 법적 분쟁에 휘말리거나 방영 불가로 손해가 발생하는 상황이 발생할 수 있다. 따라서 제작사는 제3자의 권리를 침해하지 않았으며 애니메이션은 적법하게 제작되었으며 본 건 애니메이션을 방영하는데 있어 어떠한 법적 장애도 없음을 진술, 보증함으로써 안정적인 방영권을 행사할 수 있도록 하여야 한다.



## 알아 두기

### · 저작권

인간의 사상이나 감정을 창작적으로 표현한 저작물을 보호하기 위하여 그 저작자에게 부여한 권리로서, 어원(copyright) 그대로 복제(copy)를 할 수 있는 권리(right)의 합성어이다. 이에는 크게 재산권으로서의 성질(저작권)과 인격권으로서의 성질(저작인격권)을 함께 지니고 있으며, 원저작권과는 별도로 2차적저작권(저작권법 제5조) 및 저작인접권(같은 법 제64조·제65조)을 법으로 보호하고 있다. 이러한 저작권이 권리로서 보호받기 위해서는 일정한 요건을 필요로 하는데, 저작자의 창의성이 반드시 외부로 표현될 것을 요한다. 따라서 표현되지 않은 저작자의 사상·학설·원칙 등의 아이디어 그 자체는 하나의 권리로서 보호받을 수 없다.

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령용어사전

### · 저작재산권(Copyright)

저작자가 자신의 저작물에 대해 갖는 재산적인 권리로서, 물권과 같은 지배권이고, 상속·양도가 가능하며, 채권으로서의 효력도 가지고 있다. 또한 저작자는 자신의 저작물에 대하여 배타적 이용권도 향유하나, 실제로는 자신이 직접 저작물을 이용하는 경우보다는 남에게 저작물을 이용하도록 허락하고 그 대가를 받는 경우가 일반적이다. 법에는 복제권, 배포권, 전시권, 공연권, 공중송신권, 대여권, 2차적 저작물 등의 작성권 등을 명문으로 규정하고 있다(저작권법 제16조~제22조).

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령용어사전

### · 지식재산(Intellectual Property)

인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령용어사전

관계법령 p.120 참조



## 핵심 조항

### 제 11 조 크레딧의 표기

- ① “방송사”는 매 TV 방영시 “본 건 애니메이션”의 저작자이자 저작권자로서 “제작사”에 대한 크레딧을 아래와 같이 표기하여야 한다.
- ② “방송사”는 매 TV 방영시 “본 건 애니메이션”에 대한 투자자에 대한 크레딧을 아래와 같이 표기하여야 한다.



## 유의 사항

저작자 표시 등 크레딧 표기의 방식, 위치, 표시방법, 크기 등에 대하여 규정한 조항이다. 애니메이션 제작사는 영상저작물에 해당하는 애니메이션의 저작자이자 저작권자이다. 한국 저작권법은 “저작자는 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표 매체에 그의 실명 또는 이명을 표시할 권리를 가”(법 제12조 제1항)지며 “저작물을 이용한 자는 그 저작자의 특별한 의사표시가 없는 때에는 저작자가 그의 실명 또는 이명을 표시한 바에 따라 이를 표시하여야 한다”(법 제12조 제2항)고 정하고 있다. 따라서 “부득이하다고 인정되는 경우”(법 제12조 제2항 단서조항)를 제외하고는 적절히 저작자 표시를 하여야 한다. “제작 0000”, “저작권자 0000”등 희망하는 방식의 저작자 크레딧 표기를 하여야 한다.

### 작성예시

“제작 또롱이 애니메이션”, “저작권자 또롱이 애니메이션”, “©또롱이 애니메이션” 등  
“제작투자 애니방송” 등



## 알아 두기

### · 성명표시권

저작자가 자신이 그 저작물의 창작자임을 주장할 수 있는 권리, 즉 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표 매체에 그의 실명이나 이명을 표시할 권리를 말한다. 이용자는 저작권이나 소유권의 누구에게 있는가와 상관없이 창작자의 성명을 표시해야 한다.

출처: 한국저작권위원회, 저작권 기술 용어사전

관계법령 p.120~121 참조



## 일반 조항

### 제 12 조 계약의 해지·해제

- ① 양 당사자는 다음 각 호의 사유가 발생하는 경우 “본 계약”을 해지 또는 해제할 수 있다.
1. 일방 당사자가 발행, 배서, 인수, 보증한 어음이나 수표가 부도 처분되어 “본 계약” 내용을 이행하지 못하거나 못할 우려가 있는 경우
  2. 일방 당사자 스스로 또는 제3자가 제기한 회생절차, 파산이나 청산 절차 기타 이에 준하는 절차의 신청이 있는 경우
  3. 압류명령, 강제집행, 체납처분 또는 이와 유사한 처분을 받는 등 재정적 상태가 악화되어 “본 계약”의 유지가 어렵다고 판단되는 경우
  4. 관할 관청으로부터 영업취소, 영업정지 등의 처분을 받은 경우
  5. “본 계약”과 관련된 권리를 부정하거나 “본 계약”의 이행을 현저히 곤란하게 할 소송, 쟁송, 분쟁 등이 제기된 경우
- ② 양 당사자는 상대방이 “본 계약”상의 의무를 위반한 경우 상대방에게 그 시정을 요구하고, 영업일 이내에 시정되지 아니한 때에는 “본 계약”을 해지 또는 해제 할 수 있다.



## 유의 사항

계약기간이 종료되기 이전에 계약을 해지하거나 해제하는 경우 등 해지권 행사에 관한 조항으로 민법상 해지권의 기본 법리를 바탕으로 작성되었다. 채무를 이행하지 못한 당사자에게 이행을 최고함으로써 시정의 기회를 부여하고 가능한 한 본 계약을 유지할 수 있도록 규정을 마련하고 있다. 본 계약 내용을 이행할 수 없거나 이행할 수 없을 것으로 예상되는 사정이 발생하거나, 계약의 유지가 어렵다고 판단하는 경우에는 본 계약을 해지할 수 있도록 하였다.

일방 당사자가 계약상 의무를 이행하지 않는 경우에는 이행할 것을 촉구하고 그럼에도 불구하고 이행을 하지 않거나 이행할 의사가 없다고 판단되는 경우 계약을 해지할 수 있도록 하였다. 제2항에서는 상당한 기간을 정하여 상대방에게 의무 위반을 시정할 것을 촉구하고 이와 같이 정해진 기간이 도과하였음에도 불구하고 위반 사항이 시정되지 않으면 계약을 해지할 수 있다. 최고 후 이행 기간은 대체로 1~2주 정도로 정하나 이행에 필요한 시간이 길거나 짧으면 이를 반영하여 정할 수 있다.



## 알아 두기

- **해제**  
유효하게 성립한 계약을 소급하여 소멸시키는 일방적인 표시
- **해지**  
계속적인 계약을 장래에 향하여 실효시키는 것(장래에 향하여 계약을 소멸시키는 점에서

해제의 소급적 효력과는 구별됨)

### · 최고

상대편에게 일정한 행위를 하도록 독촉하는 통지를 하다.

관계법령 p.121 참조



## 일반 조항

### 제 13 조 비밀유지

양 당사자는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀 정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.



## 유의 사항

개인정보보호법의 취지에 따라 상대방에 대한 개인 정보 및 영업비밀 및 부정경쟁방지법의 취지에 따라 상대방의 영업 비밀 등을 공개해서는 아니 된다는 점을 명시하였다. 계약을 이행함에 있어 양 당사자 간에는 상대방의 개인정보나 영업상 비밀 정보 등을 지득할 수 있다. 이 경우 상호 상대방의 개인정보나 영업상 비밀에 해당하는 정보를 제3자에게 누설하여 손해를 끼치지 않도록 상호 비밀유지를 의무화하였다.



## 일반 조항

### 제 18 조 불가항력

- ① 당사자의 귀책사유 없이 관련 법령, 제3자와의 법률적 분쟁, 화재 기타 천재지변, 전쟁, 파업, 기타 불가항력적인 사유로 인하여 “본 건 애니메이션”의 제작 또는 방영이 더 이상 불가능하게 되었을 때에는 “본 계약”의 위반으로 간주하지 않는다.
- ② 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 (14) 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ③ 제1항의 사유로 “본 계약”의 이행이 불가능하게 되었을 때에 상대방에게 서면으로 통지하고 계약을 해지 또는 해제할 수 있다. 계약 해지 또는 해제와 관련한 처리는 상호 협의하여 진행한다.



### 유의 사항

당사자의 귀책사유 없이 지진, 홍수, 태풍 등의 천재지변 또는 기타 불가항력적 사정으로 인하여 계약을 이행할 수 없는 경우 상호 책임을 묻지 않는 것으로 정하였다. 다만, 그러한 불가항력적 사항이 발생한 경우 이러한 사실을 상대방에게 서면으로 통지하고, 그럼에도 불구하고 최대한 계약을 이행할 수 있도록 최선을 다하여야 한다. 본 조 제3항에서는 천재지변이나 불가항력적 사항으로 인하여 계약을 유지할 수 없다고 판단되는 경우 본 계약을 해지할 수 있도록 하였다.



### 알아두기

#### · 불가항력

법률관계의 외부에서 생겨나는 사변으로서, 모든 방법을 동원하여도 손해의 발생을 막을 수 없는 일. 천재지변, 전쟁, 폭동 등이 그 예이다. 그 성질상 물리적 사실만을 따져서 엄밀하게 정립된 관념이 아니라 귀책(歸責) 여부를 따지기 위한 법률상의 관념이고, 오늘날에도 주로 민법이나 상법상의 책임 또는 채무, 기타의 불이익을 면하게 하거나 경감시키는 표준으로 사용된다(상법 152조, 우편법 39조 등). 한편 법률관계의 성질상 책임의 경감이나 면제를 고려하지 않아도 될 경우에는 불가항력으로도 책임을 면할 수 없는 것으로 하고 있다(민법 308·336조 등).



### 일반 조항

#### 제 19 조 분쟁의 해결 및 관할

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “방송사”는 대한민국 법령, 대한민국 방송업계 및 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 한다. 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소 제기 전에 앞서 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다
- ② 제1항의 규정에도 불구하고, 분쟁이 해결되지 아니하여 소를 제기하는 경우에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 법원을 전속 관할 법원으로 한다.



### 유의 사항

계약서 문언 해석에 관한 다툼, 의무 위반 등 본 계약의 내용과 관련하여 분쟁이 발생할 경우 재판을 통해 해결하는 방법과 재판 외의 방법, 즉, 조정이나 화해, 중재 등 대체적 분쟁 해결방법을 통해 해결 할 수 있다. 당사자는 분쟁이 발생할 경우 1차적으로 소송 외적인 방법을 택할 것인지, 그 중에서도 조정의 방식을 택할 것인지 여부를 자유롭게 결정할 수 있다. 콘텐츠 및 저작권 관련 분쟁은 한국콘텐츠진흥원이나 한국저작권위원회에 조정 신청을 하여 해결할 수 있다.



### 알아두기

#### · 관할

각 법원에 대한 재판권의 분배, 즉 특정의 법원이 특정사건을 재판할 수 있는 권한을 말한다.

#### · 대체적 분쟁 해결(Alternative Dispute Resolution, ADR)

법원의 소송 이외의 방식으로 이루어지는 분쟁해결방식을 말한다. 형식적으로는 법원의 소송 이외의 방식으로 이루어지는 분쟁해결방식을 말하며, 실질적으로는 법원의 판결 형태가 아니라 협상, 화해, 조정, 중재와 같이 제3자의 관여나 직접 당사자간에 교섭과 타협으로 이루어지는 분쟁해결방식을 말한다.

#### · 조정(調停, mediation)

분쟁을 법원의 판결에 의하지 않고 중립적인 위치에 있는 제3자(조정위원)의 권고에 의하여 양 당사자가 서로 양보하여 당사자의 합의로서 해결하는 대체적 분쟁 해결이다. 한국저작권위원회, 한국콘텐츠진흥원 등에서 조정 서비스를 제공하고 있다.

#### · 중재(仲裁, arbitration)

당사자 간의 합의(중재합의)에 의하여 사법상의 권리 기타 법률관계에 관한 분쟁을 법원의 소송 절차에 의하지 않고 사인인 제삼자를 중재인으로 선정하여 그 분쟁의 해결을 중재인의 결정에 맡기는 동시에 최종적으로 그 결정에 복종함으로써 분쟁을 해결하는 제도를 말한다. 중재결정은 조정과 달리 임의중재의 경우 모두 당사자를 구속하며 관계 당사자 쌍방이 함께 중재 신청을 하여야 한다. 한국상사중재원의 중재 서비스가 그 예이다.

# 애니메이션 제작 투자 표준계약서

## 02

애니메이션 제작사와 애니메이션의 제작 및 유통으로 인한 수익분배를 목적으로 투자를 하는 방송사 및 일반 투자사들 간의 계약이다. 제작사는 애니메이션 제작 및 생산을 담당하고, 투자사는 이 애니메이션의 제작 및 유통에 현금 또는 현물로 투자를 하여 애니메이션의 제작 및 유통, 발생하는 수익을 분배하는 것을 목적으로 하는 제작사와 투자사간의 계약이다. 투자사는 방송사, 플랫폼사, 완구사 및 아트상품제작사펀드 등 다양한 주체가 될 수 있다. 계약의 양 당사자와 계약의 성질을 담은 서두 부분에는 각 당사자의 사명과 대표자명을 각각 명시하고, 투자대상이 되는 애니메이션의 제목(가제)를 명시한다.



### 핵심 조항

#### 제 2 조 계약의 대상

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

- 제 목 :
- 제작 방식 :
- 제작 시즌 : 시즌
- 제작 편수 :    분 x    화 (시즌    )
- 시청 대상 :
- 내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
- 제작완료일 :    년    월    일
- 방영예정일 :    년    월    일



### 유의 사항

계약의 대상이 되는 애니메이션을 특정하기 위한 조항이다. 애니메이션의 주제, 소재, 스토리, 디자인, 캐릭터 등에 대한 내용을 본 건 계약서 안에 요약할 수도 있으나 별도의 첨부문서를 이용하여 본 계약서의 말미에 첨부함으로써 본 계약을 간소화하되 계약의 일부로 활용하는 방법도 있다. 개요의 일부 또는 전부가 변경될 경우 상호 협의하여 수정 사항을 별지를 통해 변경하는 것이 좋다.

제작이 아직 완료되지 않은 애니메이션의 경우 예상되는 제작완료일과 방영예정일을 상호 합의, 예정하여 표시한다. 일정은 변동의 여지가 있으므로 이 경우 변경된 제작완료일 및 방영 예정일을 사전에 상호 합의하여 서면으로 남겨두는 것이 좋다.

본 조항은 애니메이션 TV 시리즈물을 기준으로 작성되었으므로 장편 애니메이션 또는 극장용 애니메이션 등 다른 장르의 애니메이션의 경우 적절히 수정하여 활용하여야 한다.



### 작성 예시

- 제 목 : 찡찌이의 모험
- 제작형식 : CGI 애니메이션/Full HD format
- 제작시즌 : 시즌 1
- 제작편수 : 20분 x 10 화 (시즌 1)

시청대상 : 7세 이하 아동

내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)

제작완료일 : 2021년 12월 31일 (변동 시 상호 사전 합의)

방영예정일 : 2022년 2월 1일 (변동 시 상호 사전 합의)



알아  
두기

· 협의

둘 이상의 사람이 서로 협력하여 의논 함

출처: 국립국어원 표준국어대사전

· 합의

1. 서로 의견이 일치함, 또는 그런 의견, 2. 둘 이상의 당사자의 의사가 일치함, 또는 그런 일

출처: 국립국어원 표준국어대사전



핵심  
조항

제 3 조 용어의 정의

“본 계약”에서 사용하는 용어는 의미는 아래와 같다.

- ① “총제작비”라 함은 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통에 발생하는 비용으로 프리 프로덕션, 메인 프로덕션, 포스트 프로덕션에 소요되는 경비를 합한 것으로 순제작비, 홍보·마케팅비 등을 포함한다. 구체적인 총제작비의 항목과 액수는 상호 합의하여 별지 형태로 명시하여 본 계약서 말미에 첨부할 수 있다.
- ② “프리 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 세계관 및 캐릭터 설정, 시놉시스 및 시나리오 개발 등을 포함한다.
- ③ “메인 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 프로덕션 디자인, 스토리보드 및 콘티 제작, 캐릭터 및 배경 제작, 영상 제작 등을 포함한다.
- ④ “포스트 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 한국어 더빙, 음악 및 음향효과, 믹싱, 방송용 마스터 완성 등을 포함한다.
- ⑤ “순제작비”는 “본 건 애니메이션”의 제작을 위해 발생하는 비용으로 인건비, 제작경비, 제작 진행비, 경상비, 후반 작업 비용 등을 포함한다.
- ⑥ “총매출액”이라 함은 “본 건 애니메이션”을 통해 국내외 지상파, 케이블, 위성방송 등 TV 방영에 따른 수입, 주문형 비디오(VOD)나 DVD, 인터넷 채널 및 장래에 개발될 기술에 따른 유통망 등을 통한 수입, 음반 제작 및 판매, 셀루스 사업에 따른 수입, 캐릭터 라이선싱, 머천다이즈, 공연화, 영상화, 출판 등을 포함한 2차적 저작물의 제작 및 판매에 따른 수입 및 로열티 및 각종 부가 사업 등 “본 건 애니메이션” 매출에 따른 총매출액을 말한다. 다만 국내외에서 개최되는 각종 애니메이션 페스티벌 및 공모전 등에 출품한 경우 수상으로 발생하는 상금 혹은 부상은 제외한다.
- ⑦ “후속 저작물”이라 함은 “본 건 애니메이션”에 등장한 캐릭터, 플롯, 스토리, 배경 등의 전부 또는 일부를 이용하여 “본 건 애니메이션”을 바탕으로 하여 개작한 저작물을 말한다. 여기에는 “본 건 애니메이션”을 원작으로 하여 제작되는 전편(pre-quel), 속편(se-quel), 스핀오프(spin-off) 및 시즌제로 제작되는 경우 후속 시즌을 포함된다.
- ⑧ “2차적 저작물”이라 함은 “본 건 애니메이션”을 토대로 실질적 개편을 통하여 작성한 새로운 저작물을 말하며 “본 건 애니메이션”에 대한 캐릭터 상품 등 파생 상품 개발, 타 장르 영상화, 공연화, 출판 등을 말하여 여기에는 전항의 “후속저작물”은 포함하지 아니 한다.
- ⑨ “로열티”라 함은 “본 건 애니메이션”에 대한 라이선싱에 대한 대가로 지급받

는 금원으로 저작물 이용자(라이선시)로부터 받는 저작권 이용료를 말한다.

- ⑩ "사업대행수수료"라 함은 "본 건 애니메이션"을 통해 "총매출액"에 해당하는 수익을 발생시킨 회사나 개인에게 지급하는 수수료를 말한다. 여기에는 해외 저작권 라이선싱에 따른 로열티, 각종 상영권 및 방영권, 캐릭터 및 머천다이징, 출판 등을 포함한 2차적 저작물의 개발과 제작 및 유통에 따른 사업 대행 수수료 등이 포함된다.
- ⑪ "홍보·마케팅 비용"이라 함은 "본 건 애니메이션"을 통해 "총매출액"을 발생시킨 회사나 개인이 매출 발생을 위해 국내외 TV, VOD 등 방영 서비스 및 배급, 저작권 라이선싱 등의 성공을 위한 홍보 및 마케팅에 발생하는 금액을 말한다. 여기에는 해외 출장비, 국내외 전시회 참가비용, 각종 프로모션 및 광고·홍보 비용, 해외 수출 시 현지 언어 레코딩 비용 및 현지 저작권 등록비용 등을 포함한다.
- ⑫ "순매출액"이라 함은 "총매출액"에서 본조 제10항, 제11항에서 정한 수수료 및 비용을 공제한 금액을 의미한다.
- ⑬ "수익금"이라 함은 "순매출액"에서 "순제작비"를 차감한 금액으로서 투자자들이 본 계약에서 약정한 각 투자 지분율에 따라 "제작사"로부터 분배받는 금액의 총합을 말한다.

였다. 따라서 홍보마케팅 비용의 분리할지 사업대행 수수료에 통합할지 여부는 상호 협의하여 수정하여 사용하여야 한다. 또한, 기존 "사업대행 수수료"에 포함되었던 해외 출장비, 국내외 전시회 참가비용, 광고 및 홍보비 비용 등의 항목을 별도로 분리하여 표시할 수 있으며 이에 따라 사업대행 수수료를 상호 협의하여 정하여야 한다.



### 유의 사항

본 계약 및 이행 과정에서 사용하게 될 주요 용어에 대하여 양 당사자가 합의한 용어에 대한 정의를 규정하는 조항이다. 용어의 정의는 사전적 정의, 업계의 관례적 정의, 사인 간에 정한 정의 등에 따라 그 의미가 크고 작게 달라질 수 있어 추후 본 계약의 해석의 차이를 가져올 수 있으므로 본 계약의 목적에 따라 양 당사자 간에 상호 합의된 각 용어의 정의를 본 조항에 삽입하여 혼동과 분쟁의 가능성을 예방하는 것이 좋다.

본 표준계약서에는 기존에 업계에서 사용하던 용어의 정의를 표준으로 삼아 정의하였으나 계약 당사자 간에 상호 협의하여 수정하여 활용할 수 있다. 추가적으로 필요하다고 판단되거나 불필요하다고 판단되는 용어의 정의에 대해서는 추가 또는 삭제, 변형하여 사용한다. 특히 프리 프로덕션, 메인 프로덕션, 포스트 프로덕션 등 각 단계의 규정은 제작사마다 또는 국내외 사정에 따라 정의나 그 범위가 다를 수 있으므로 계약 당사자 간에 상호 협의하여 변형하여 사용하여야 한다.

본 표준계약서에서는 적극적 홍보마케팅의 필요성의 요구에 따라 관행적으로 이 비용을 "사업대행 수수료"에 포함시키는 경우와 달리 "홍보마케팅비"를 별도의 항목으로 표시하



### 핵심 조항

#### 제 4 조 제작비 및 기타비용

- ① "본 건 애니메이션"의 총제작비는 금 원(W )으로 정한다(<첨부 2. 총제작비 예산 세부내역> 참조).
- ② "제작사"는 "본 건 애니메이션" 제작 및 유통에 있어 본 계약에서 정한 "총제작비"를 초과하여서는 아니 된다. "투자사"와의 합의 없이 초과된 금액은 본 건 "총제작비"에 포함되지 아니하며 초과 금액은 "제작사"가 책임진다. 다만, "본 건 애니메이션"을 위하여 필요하다고 판단되는 경우 "투자사"와 "제작사"는 서면 합의를 통하여 초과된 금액을 "총제작비"에 포함시킬 수 있다.
- ③ "본 건 애니메이션"에 대한 "홍보·마케팅 비용"은 금 원(W )으로 정한다. 구체적인 홍보·마케팅의 방식과 비용의 사용 항목은 "제작사"와 "투자사"가 상호 협의하여 정한다.



### 핵심 조항

#### 제 5 조 진술 및 보증

- ① "제작사"와 "투자사"는 "본 계약"의 성실한 이행에 중대한 악영향을 미칠 수 있는 재무 상태 또는 법적 분쟁 중에 있지 아니함을 보증한다.
- ② "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 기획, 제작, 홍보 및 마케팅 등을 수행할 능력과 자격이 있으며 이에 필요한 시설, 장비, 인력 등을 갖추고 있음을 보증한다.
- ③ "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 제작 및 유통과 관련하여 현재 사용하고 있거나 장래에 사용이 필요한 저작권 등 지식재산권을 적법하게 보유하고 있으며 제3자에 의하여 권리를 제한받지 아니하며 "본 건 애니메이션"의 제작 및 유통 등으로 인하여 제3자의 권리를 침해하거나 이로 인하여 법적 분쟁 등이 발생할 가능성이 없음을 보증한다.
- ④ "제작사"는 "본 계약"과 관련하여 "본 건 애니메이션"에 대한 투자에 의해 "투자사"의 투자원금 회수 및 수익 배분에 대한 권리의 행사를 실질적으로 방해할 만한 법령 또는 제3자와 계약상의 어떠한 제한도 존재하지 아니함을 보증한다.



### 유의 사항

선투자 후, 제작 및 유통에 따른 수익 배분을 목적으로 하는 투자계약에서 제작비와 기타 비용은 매우 중요한 재정 조건 중의 하나라 할 수 있다. 애니메이션 제작사가 추산하는 애니메이션 제작 및 유통에 소요되는 총제작비 예산을 본 계약서 내에 명시하고, 구체적인 예산의 세부내역에 대해서는 본 계약서 내에 명시할 수도 있으나 별지를 작성하여 본 계약서 말미에 첨부하여 활용하는 것을 권유한다. 별지에는 하기 제7조에 따른 투자사의 투자금액과 함께 제작사의 현금 또는 현물 등을 표시하여야 한다. 총제작비가 제작사가 추산한 비용을 넘어설 것으로 판단되는 경우에는 반드시 투자사와 상호 협의하여 정하여야 한다.

제작비뿐 아니라 제작 후 유통에 필요한 기본적인 홍보 및 마케팅에 들어가는 비용은 제작비 외의 기타 비용으로 별도 항목으로 분리하였고, 홍보 및 마케팅 비용 외에 필요하다고 생각되는 기타 비용은 상호 협의하여 추가 삽입할 수 있다.



### 유의 사항

투자사 입장에서는 애니메이션 제작사가 타인의 지식재산권을 무단으로 이용하거나 자신이 보유한 저작권이더라도 여러 사정으로 인하여 이용에 제한이 있다는 사실을 모른 채 투자를 하게 되는 경우 제작이 무산 또는 중단되거나 제작 후에도 법적 분쟁에 휘말리거나 약정한 수익을 분배받지 못하는 등의 상황이 발생할 수 있다. 따라서 애니메이션 제작사는 투자사를 상대로 그러한 사실이 없음을 진술, 보증함으로써 안정적인 투자를 할 수 있도록 한다.

애니메이션 제작사 입장에서는 투자사가 약정한 투자금을 지급할 수 없거나 중단하여야 할 사정이 발생하는 경우 제작이 무산되거나 중단될 수 있는 위험이 있다. 따라서 제작사가 안정적인 제작을 위하여 필요하다고 판단하는 경우, 특히 단순 투자를 넘어 전체 사업 계획과 연동되는 계약 당사자의 역할이 필요한 경우, 투자사는 애니메이션 제작사를 상대로 본 계약의 이행을 방해할 만한 제한이 존재하지 않음을 진술, 보증하는 조항을 추가하여 안정적인 제작을 할 수 있도록 한다.



알아  
두기

· 저작권

인간의 사상이나 감정을 창작적으로 표현한 저작물을 보호하기 위하여 그 저작자에게 부여한 권리로서 크게 재산권으로서의 성질(저작권재산권)과 인격권으로서의 성질(저작권인격권)을 함께 지니고 있으며, 원저작권과는 별도로 2차적저작권(저작권법 제5조) 및 저작권인접권(같은 법 제64조·제65조)을 법으로 보호하고 있다. 이러한 저작권이 권리로서 보호받기 위해서는 일정한 요건을 필요로 하는데, 저작자의 창의성이 반드시 외부로 표현될 것을 요한다. 따라서 표현되지 않은 저작자의 사상·학설·원칙 등의 아이디어 그 자체는 하나의 권리로서 보호받을 수 없다.

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령용어사전

· 저작권재산권(Copyright)

저작자가 자신의 저작물에 대해 갖는 재산적인 권리로서, 물권과 같은 지배권이고, 상속·양도가 가능하며, 채권으로서의 효력도 가지고 있다. 또한 저작자는 자신의 저작물에 대하여 배타적 이용권도 향유하나, 실제로는 자신이 직접 저작물을 이용하는 경우보다는 남에게 저작물을 이용하도록 허락하고 그 대가를 받는 경우가 일반적이다. 법에는 복제권, 배포권, 전시권, 공연권, 공중송신권, 대여권, 2차적 저작물 등의 작성권 등을 명문으로 규정하고 있다(저작권법 제16조~제22조).

· 지식재산(Intellectual Property)

인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령용어사전

관계법령 p.121~122 참조



핵심  
조항

제 6 조 "제작사"의 의무

- ① "제작사"는 "투자사"에 신의 성실의 의무를 지며 기획, 제작, 완성, 방영, 배급, 기타 전 과정을 통하여 "투자사"와 상호 협의하여야 한다.
- ② "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 제작 및 유통에 최선을 다하여야 하며 이에 대한 책임을 진다.
- ③ "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 제작, 유통, 배급, 기타 관련 업무를 수행하는 제3자들이 "본 계약"의 이행에 위배하지 않도록 하여야 하며 "본 계약"의 사항들을 준수하지 아니함으로 인하여 "투자사"의 투자금 회수, 수익배분, 기타 이익의 침해를 초래하는 것을 인지한 경우, "제작사"는 "투자사"에 이러한 사실을 즉시 통보하고 조속한 해결을 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ④ "제작사"는 투자금의 투명한 사용을 위하여 제작비 및 기타 사용 내역 등 회계장부를 기록, 관리하여야 한다.
- ⑤ "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 제작 및 유통을 위하여 금 원(W ) 또는 동 상당의 현물을 투자한다. 단, 현물의 경우 구체적인 항목과 상응하는 금액을 표시하여 별지를 통해 본 계약서 말미에 첨부한다.
- ⑥ "제작사"는 투자금을 총제작비로만 사용하여야 하며, 동 투자금으로 제3자에게 자금의 대여 또는 제3자의 주식을 매입하는 행위를 금지한다.



유의  
사항

제작사의 본 계약상 의무 사항을 정하고 있다. 제작사는 투자사에 신의 성실의 의무를 지며 중요한 사항은 투자사와 상호 협의하여 결정하여야 하며 애니메이션의 제작 및 유통에 최선의 책임을 다하여야 하며 투자사의 투자금 회수, 수익배분, 기타 이익의 침해가 발생하지 않도록 노력하여야 한다. 또한, 제작사는 투자금의 투명한 사용을 위하여 제작비 및 기타 사용 내역 등 회계장부를 기록, 관리하여야 한다.

본조 제5항은 현금 또는 현물 등 제작사가 기여하는 내용을 담되 현물 투자의 경우 구체적으로 제공하는 현물의 내용 및 상응하는 현물의 금액 가치를 항목별로 작성하여 별지 형태로 작성하여 본 계약의 일부로서 활용할 수 있다. 제6항에서는 투자금의 용처에 대한 제한을 두어 투자금의 전용 또는 유용으로 인한 투자사의 피해를 예방하고 있다.



· **현물투자**

동산, 부동산, 채권, 유가증권, 지식재산권 등 금전 이외의 재산에 의한 출자형태를 현물 투자라 한다.

· **협의**

둘 이상의 사람이 서로 협력하여 의논 함  
출처: 국립국어원 표준국어대사전

· **합의**

1. 서로 의견이 일치함, 또는 그런 의견, 2. 둘 이상의 당사자의 의사가 일치함, 또는 그런 일  
출처: 국립국어원 표준국어대사전



**핵심  
조항**

**제 7 조 "투자사"의 의무 및 투자금**

① "투자사"는 "제작사"에 신의 성실의 의무를 지며 "본 건 애니메이션"의 제작 및 유통이 성공할 수 있도록 최선을 다하여야 하며 "제작사"에 협조하여야 한다.

② "투자사"는 "본 건 애니메이션"의 제작 및 유통을 위하여 "제작사"에게 금 원(W ) (부가세 별도/포함) (이하 "본 건 투자금")을 투자한다.

③ "투자사"는 전항의 "본 건 투자금"을 "본 계약"을 위하여 "제작사"가 개설한 독립 은행 계좌(이하 "본 건 계좌")에 송금하는 방식으로 지급한다.

· 은 행 명 :

· 계좌번호 :

· 예 금 주 :

④ "투자사"는 "본 계약" 체결 후 영업일 이내에 투자금을 전항의 계좌로 지급한다.



**유의  
사항**

투자사의 본 계약상 의무 사항을 정하고 있다. 본 계약에서 투자사의 핵심 의무는 약정한 투자금액을 제때에 지급하는 것이다. 상호 합의한 투자금액의 총액을 명시하고, 본 계약의 이행을 위하여 별도로 개설한 독립 계좌를 통하여 지급함으로써 투자금이 유용 또는 전용 되지 않고 정확한 기록이 남을 수 있도록 하였다.

계약 관계를 형성함에 있어 상호 신의 성실의 의무, 최선을 다할 의무를 지고 본 계약을 이행하는 전 과정에서 상호 협의하여야 한다는 점을 명시하였다.



**알아  
두기**

· **신의성실의 의무 (신의칙) (信義誠實의 原則(信義則))**

권리의 행사나 의무의 이행은 '신의'에 좇아 '성실'히 하여야 한다는 근대 민법의 수정원리로서 공공복리, 거래안전, 권리남용의 금지와 함께 우리 민법의 기본원리를 이루고 있다 (제2조)

관계법령 p.122 참조



### 핵심 조항

#### 제 8 조 투자금의 관리 및 감사

- ① “본 건 투자금”의 지출 및 관리는 제4조 1항에 따른 별지 <첨부 2>에 기재된 제작비 세부내역에 따라 “총제작비”예산을 초과하지 않는 범위 내에서 “제작사”가 담당한다.
- ② “제작사”는 지출 금액에 대하여 정확한 회계기록 및 증빙서류를 회계감사 완료 후 5년 간 유지, 보관하여야 하며, “투자사”의 요청 시 “본 건 애니메이션”의 세부 지출 정산서를 “투자사”에게 제출하여야 한다.
- ③ “제작사”와 “투자사”는 “본 건 계약”과 관련하여 (연간/분기별) 마다 또는 제작 완료 시 회계감사를 실시할 수 있다. 이때 회계감사 방법과 비용 등은 회계감사를 요청하는 측이 지불한다.
- ④ “제작사”는 정당한 사유가 있는 경우 합리적 범위 내에서의 “투자자”의 자료 제출 요구 및 증빙 서류 열람에 따라야 한다.



### 핵심 조항

#### 제 9 조 제작 완료 및 방영

- ① “제작사”는 년 월(이하 “제작 완성일”)까지 “본 건 애니메이션”의 제작을 최종적으로 완성하여야 한다.
- ② “본 건 애니메이션”은 년 월부터 (방영매체 표시) 에서 방영을 개시한다.
- ③ 부득이한 사정으로 인하여 제작 일정이 순연되거나 방영 일정에 차질이 생기는 경우 일방 당사자는 상대 당사자에게 이와 같은 사실을 즉시 통보, 협의하여야 한다.
- ④ “제작사”가 “투자사”와의 사전협의 없이 일방적으로 “제작 완성일”을 준수하지 않는 경우 “제작사”는 “투자사”에게 “제작 완성일”로부터 지체되는 일자를 계산하여 1일당 투자 원금의 1000의 1.25에 해당하는 지체 상금을 지급하여야 한다.



### 유의 사항

투자계약에서 지출 금액에 대한 정확한 용처 및 회계에 관한 기록을 작성하고 유지 및 관리하고, 지출내역에 대한 제반 증빙서류를 유지, 보관하는 것은 매우 중요하다. 제작사는 본 건 계약에 따른 애니메이션 제작에 소요되는 비용에 대한 정확한 항목을 만들어 지출 내역을 표기하여야 하고, 영수증 등 관련 증빙서류들을 잘 보관하여야 한다.

이러한 이용내역 및 회계내역과 증빙서류들은 투자자가 요청할 경우 제출하는 것을 의무화하였고, 수치상의 오류 등이 발견되는 경우 별도의 감사를 실시할 수 있도록 하였다. 회계감사는 애니메이션 제작 완료 후 할 수도 있고, 의심되는 정황이 발생하는 경우에 할 수도 있으며, 장기간의 걸쳐 제작되는 경우에는 연 단위, 분기 단위 등으로 사전에 일정을 정하여 정기적으로 감사를 실시할 수 있다. 이와 관련하여 상호 협의하여 정하되, 부당한 자료 제출 요구나 감사의 요구로 제작사의 업무에 차질이 발생하지 않도록 제작사에게 부담이 가지 않는 선에서 정하는 것을 권유한다.



### 유의 사항

제2조 계약의 대상, 애니메이션의 개요에서 다루어진 부분을 좀 더 상세히 표시한다. 상호 합의한 애니메이션의 최종 제작 완성일과 제작 완료된 애니메이션의 방영일 등을 표시한다. 국내 지상파TV, 케이블TV, 위성방송, IPTV, OTT, 모바일 등 방영이 예정되어 있는 매체 및 채널 등을 명시한다.

부득이한 사정으로 인하여 제작일정 또는 방영일정 등에 차질이 생겨 예정된 날짜에 제작 완료 또는 방영이 어려운 경우 상대 당사자에게 이 사실을 곧바로 통지하고 수정된 계획에 대하여 협의하여야 한다.

만일 제작사가 고의 또는 태만 등 투자자가 양해할 수 없는 일방적인 사유로 제작을 지연하는 경우를 대비하여 지체상금에 대한 조항을 두었다. 이 조항은 상호 협의하여 수정 또는 삭제하여도 무방하다.



### 알아 두기

#### · 고의

자기의 행위가 불법구성요건을 실현함을 인식하고 인용하는 행위자의 심적 태도를 말한다. 고의가 성립하기 위해서는 지적 요소와 의지적 요소가 요구되는데, 전자는 자신의 행위가 불법구성요건에 해당한다는 사실의 인식, 후자는 이러한 인식을 행위로 나아가기

위한 실현의사를 말한다. 일반적으로 고의라 할 때에는 이러한 확정적 고의(確定的 故意)를 의미하고, 이 밖에도 고의는 여러 형태로 설명된다.

출처: 법제처, 국가법령정보센터 법령용어사전

#### · 지체상금

채무자가 이행기에 채무를 이행하지 않을 경우 이에 관하여 채권자에게 지급할 것으로 사전에 정해두는 금품



#### 핵심 조항

#### 제 10 조 투자 원금 상환 및 수익 분배

- ① "제작사"는 "본 건 애니메이션"과 관련한 "순매출액"을 "본 건 계좌"를 통해 관리 및 정산한다.
- ② "본 건 애니메이션"에 대한 "투자사"의 투자 지분율은 %("본건 투자금"/"총제작비")로 정한다. 단, "본 건 애니메이션"의 순제작비 기준 손익분기점을 넘은 후에는 상호 협의하여 투자 지분율을 조정할 수 있다.
- ③ "순매출액"에서 "투자사"의 "본 건 투자금" 원금은 투자지분에 따라 우선 상환한다.
- ④ "본 계약"에서 정산기간이라 함은 "순매출액"이 발생한 이후   년   월 일까지의 기간을 첫 정산 기간으로 정하며 첫 정산 기간 이후에는   마다 정산한다.



#### 유의 사항

수익 배분 및 정산에 관한 조항으로 투자계약에서 가장 핵심적인 조항이다. 투자자는 투자금을 지급하고, 이 제작사는 이 투자금 등으로 애니메이션을 제작하여 그 결과에 따른 수익을 분배하는 것이 본 계약의 목적인 바 정확한 수익 정산 및 배분 방식에 대하여 충분히 협의하고 계약서에 분명하게 명시하여야 한다.

투자사가 여러 곳인 경우, 타 투자사와의 계약 조건, 수익률 등을 고려하여 수익분배 비율 및 조건 등을 협의하여 약정하여야 한다.



### 핵심 조항

#### 제 11 조 정산 및 회계

- ① "제작사"는 "본 건 애니메이션"을 통한 "총매출액", "사업대행수수료", "홍보·마케팅비용", "순매출액"과 그 세부 내역(이하 "정산내역")을 매 (기간)마다 "투자사"에게 정산하고 "투자사"의 승인을 득하여야 한다.
- ② "제작사"는 정산 및 승인일로부터 영업일 이내에 "투자사"의 "본 건 투자금"의 원금 또는 "수익금"을 "투자사"의 지정계좌에 입금한다.
- ③ "제작사"가 산정한 "정산내역"에 대하여 "투자사"가 승인하지 아니하는 경우, "투자사"는 "본 건 애니메이션"과 관련, "제작사"의 "정산내역"을 심사하여 그 결과에 따라 수익 배분 금액을 정산할 수 있다. 이때 실사와 관련한 비용은 "정산내역"의 오류가 발견된 경우에는 "제작사"가 부담하며 그렇지 않은 경우에는 "투자사"가 부담한다.
- ④ "제작사"가 "정산내역"의 통보 또는 그 정산금의 지급을 지연 또는 고의적으로 해태하여서는 아니 된다.
- ⑤ "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 "정산내역"에 대하여 일체의 증빙서류 및 회계기록을 유지, 보관하여야 한다. "제작사"가 제공한 자료가 불충분할 경우 "투자사"는 "제작사"에게 "정산내역"에 대한 추가 자료를 요구 또는 실사를 할 수 있으며 이 경우 "제작사"는 성실히 협조하여야 한다.



### 핵심 조항

#### 제 12 조 사업권 및 사업대행 수수료

- ① "제작사"는 원칙적으로 "본 건 애니메이션"과 관련된 일체의 국내외 사업에 대한 권리(이하 "사업권") 및 계약 체결의 권한을 가진다.
- ② 원활한 사업의 촉진을 위하여 "제작사"와 "투자사"는 상호 서면 합의하여 기간을 특정, 각 사업별로 주된 사업 대행 주체를 선정할 수 있다.
- ③ 제2항에 따라 서면합의로 정한 기간이 만료한 후에는 합의서의 사업별 사업주체가 해당 사업권에 대한 우선협상권을 가지며 상호 합의하에 기간을 연장할 수 있다.
- ④ "본 건 애니메이션"을 활용한 2차적 저작물의 개발 및 판매, 라이선싱 사업 및 기타 부가 사업 등에 대한 "사업대행수수료"는 다음과 같이 정한다.
  - 국내 영상물 사업 : 총매출액의 %
  - 해외 영상물 사업 : 총매출액의 %
  - 영상물 외 2차적 저작물 사업: 총매출액의 %



### 유의 사항

수익 정산에 관한 조항으로 투자계약에서 가장 핵심적인 조항이라 할 수 있다. 투자자는 투자 금원을 제작사에 지급하고 제작사는 이 투자금 등으로 애니메이션을 제작, 유통하여 그 결과에 따른 수익을 분배하는 것이 본 계약의 목적이므로 정확한 수익 정산 및 배분 방식에 대하여 충분히 협의하고 계약서에 명확하게 명시하여야 한다.

투자사가 여러 곳인 경우, 타 투자사와의 계약 조건, 수익률 등을 고려하여 수익분배 비율 및 조건 등을 협의하여 약정하여야 한다. 구체적인 수익 정산 방법, 수익 배분 비율, 정산 시기 및 일자, 정산 주기 등에 대하여 상호 충분히 협의하여 명시하여야 한다. 정확한 수익 배분을 위하여 실사를 요청하는 경우 실사 방법이나 비용 등에 대하여도 상호 협의하여 삽입할 수 있다.

본조 제1항은 제작사의 정산내역 작성과 통지 의무 그리고 투자사의 승인에 관하여 다루고 있고, 제2항은 투자 원금 및 수익금에 대한 투자사에 배분 일정을 정하도록 하고 있다. 제3항에서는 제작사의 정산 결과에 대하여 투자사가 승인을 거부하는 경우 정산내역의 실사를 하도록 하였으며 실사 관련 비용의 부담 주체에 관하여 정하고 있다. 제5항은 정산 관련 자료, 일체의 증빙서류, 회계기록을 유지, 보관토록 제작사의 의무를 규정하고 있다.



### 유의 사항

본 계약은 애니메이션 제작 및 유통에 관한 투자계약이다. 애니메이션의 제작 비용에 대한 투자가 주가 되지만 제작 완성된 애니메이션을 유통하여 사업을 통해 수익을 창출하여 분배하는 것이 본질이라 할 수 있다. 따라서 애니메이션 사업을 수행하는 것 또한 투자계약에서 핵심적인 사안이다.

애니메이션 제작사를 매체별 방송, 머천다이징 등 2차적 저작물을 이용한 부가 사업 및 저작권 라이선싱 사업 등의 사업을 벌이는 원칙적 주체로 하되, 사업 계획이나 사업 방식 등은 투자자와 상호 협의하여 진행할 수 있다. 제작사 및 방송사, 출판사, 완구사 등으로 구성된 공동 컨소시엄일 경우 본 표준계약서를 변형하여 상호 협의하여 사업권에 대한 배분 및 수익 분배에 대한 내용을 정하여 본 조항에 표시하여야 한다.

또한, 투자사가 방송사이거나 사업을 직접 추진하기를 희망하는 투자사인 경우 구체적인 사업 영입에 대하여 사전에 협의를 통하여 정하여 분리하여 추진할 수도 있다. 이 경우, 구체적인 사업 영역 및 사업 기간 등을 본 계약서 안에 명시하여야 한다.

다만, 애니메이션 제작사가 본 투자계약으로 완성된 애니메이션의 영구적 저작자이자 저작권자로서 영구적으로 사업을 주도하는데 있어 가장 효율적인 주체이니만큼 투자자 입장에서 당장의 사업계획이 없거나 사업을 중단하기로 결정하는 경우 사업권을 애니메이션 제작자에게 유보하거나 사업 기간을 특정하는 등 효율적으로 사업을 할 수 있도록 협의하여 정하는 것이 좋다.



알아  
두기

#### · 2차적저작물

여러 가지 방법에 의하여 원저작물을 토대로 실질적 개편을 통해 작성된 2차적저작물은 원저작물과 관계없이 독자적인 저작물로서 보호된다. 원저작자의 허락 여부와는 관계없이 2차적저작물의 작성자에게 부여되는 권리가 있기는 하지만, 그것이 원저작자의 권리를 침해했다면 그에 따르는 책임은 별도로 발생할 수 있다. 2차적저작물을 독자적인 저작물로 보호함에도 불구하고 저작권법은 그것이 "원저작물의 저작자의 권리에 영향을 미치지 않는다고 규정하고 있다. 따라서 원작을 통해 2차적저작물을 생산하고자 하는 경우 원저작자로부터 허락을 구하여야 한다.

#### · 라이선싱(licensing)

저작권 이용허락. 일반적으로 저작권 분야에서 저작자나 기타 저작권자와 저작물 사용자 사이에 적절한 계약에서 합의한 방법과 조건에 따라, 전자가 후자에게 부여하는 허락(허가)을 의미한다. 이용허락은 양도와는 달리, 저작권 소유의 이전을 가져오지 않는다. 즉 이용허락은 오로지 저작물 사용에 대한 권리로서, 부여된 이용허락의 범위에 따른 제한을 받으며 이용허락 후에도 저작권은 여전히 이용허락자에게 유보되어 있다. 이용허락은 배타적일 수도, 비배타적일 수도 있다. 비배타적일 경우 저작권자가 다른 사람에게 유사한 이용허락을 하더라도 적법하다. 피이용허락자도 경우에 따라 (즉, 동시 송출 등) 자신의 이용 허락 범위 내에서 다른 사람에게 저작물 사용을 허용할 수 있다. 따라서 분쟁을 예방하기 위해서는 동시송출, 또는 제3자 송출 등 구체적인 송출 방식에 대하여 계약서 안에 적시하는 것이 좋다.

출처: 한국저작권위원회 저작권 기술 용어사전

관계법령 p.122 참조



핵심  
조항

#### 제 13 조 지식재산권 및 우선 협상권

- ① "본 건 애니메이션"에 대한 저작권은 원칙적으로 "제작사"에 귀속된다.
- ② "투자사"는 "후속 저작물"을 제외한 "본 건 애니메이션"의 "로열티"에 대한 수익배분의 권리를 가진다. (단, "로열티"의 수익배분 기간은 상호 협의하여 정한다.)
- ③ "투자사"는 "본 건 애니메이션"에 대한 캐릭터 상품 개발, 영상화, 공연화, 출판 등 2차적 저작물 사업에 대한 수익배분의 권리를 가진다.
- ④ "투자사"는 "후속 저작물" 제작 등에 대한 우선 협상권을 보장받는다. 구체적인 참여 및 투자 조건은 별도의 계약을 통해 합의한 바에 따른다.
- ⑤ "투자사"는 "본 건 애니메이션"의 "후속 저작물"의 제작 투자를 포기할 경우, "제작사"는 제3자와 투자계약을 체결할 수 있으며 이때 "투자사"는 "후속 저작물" 제작과 관련하여 일체 관여할 수 없다.
- ⑥ "본 건 애니메이션"을 국내외에서 개최되는 각종 페스티벌 및 공모전 등에 출품할 권한은 원칙적으로 "제작사"에게 있으며 "투자사"가 공동으로 출품을 희망하는 경우 "제작사"의 승인을 얻어야 한다. 이때 단독 또는 대표 명의로 출품해야 하는 경우 "제작사"의 명의로 출품하여야 한다.



유의  
사항

지식재산권의 권리 귀속 및 지식재산의 활용에 따른 추가적 수익 발생시 분배 등을 담은 조항이다.

저작물을 창작한 자기 저작자이며, 저작자는 자신의 저작물에 대한 저작권을 가지며 저작권은 최초의 저작권자인 저작자가 제3자에게 양도 등의 방법으로 권리를 이전하기 전에는 원시적으로(처음/최초부터라는 의미로 저작물이 완성된 그 순간 바로라는 의미) 저작자에 귀속되는 권리이다.

공동저작물은 두 사람 이상의 저작자가 공동 창작 의사를 가지고 창작적 표현에 기여를 하는 경우에 공동저작권자로서 권리가 인정되며 각 기여도에 따라 수익을 분배한다. 공동저작권의 경우 한 사람이 단독으로 저작물을 이용하거나 처분하여서는 안 되고 반드시 모든 저작권자들의 합의를 통해서 권리를 행사하여야 한다. 따라서 공동저작권을 소유하게 되는 경우 공동저작물의 이용하거나 공동저작물을 이용하여 사업을 실시하고 수익을 창출하고 라이선싱 계약 등을 맺는데 어려움이 있을 수 있다. 따라서 대체로는 공동저작권자가 대표자 1인을 정하여 대표자에게 권한을 위임하고 저작물 활용 및 관련 사업을추진하고 수익

을 분배하는 방식을 선호한다.

업계에서 관례적으로 사용되는 계약서가 '공동제작계약'으로 명시되어 있더라도 계약의 실질을 따져 공동창작의 의사를 가지고 공동창작의 기여를 통해 공동저작물을 생산하는 공동제작(창작)계약인지 공동출자 및 긴밀한 협력(아이디어 제공, 수정 제안, 포스트프로덕션 참여 등)을 통해 완성된 영상저작물을 활용하여 사용수익하여 수익을 분배하는 공동제작(출자)계약인지 아니면 현금 또는 현물의 투자를 하고 투자 목적물로서 저작재산권의 일부를 공동소유 등의 방법으로 공동으로 사용수익하는 투자계약인지 등으로 구분할 수 있다.

그러나 항시 공동의 사업에 대하여 협의하고 수행하는 적극적 파트너 관계가 아니라면 사업 수행의 신속성, 효율성 측면에서 공동저작권의 형태가 적절하지 않을 수 있다. 이에 따라 본 표준계약서에서는 제작사를 원칙적으로 단독 저작권자로 두되, 필요한 경우 공동으로 사업을 수행하거나 일정 기간 사업 내용을 분할하여 각각 사업을 수행하고 수익을 배분하도록 정하였다.

본조 제6항의 경우, 국내외 페스티벌 및 공모전 출품을 방송사 등 플랫폼이나 투자사가 출품하는 경우에도 저작자 및 저작권자 표시는 제작사로 하는 것을 원칙으로 하도록 하였다. 다만, 출품자 표시를 방송사 등 플랫폼이나 기타 투자사로 하여야 하는 경우에는 제작사와 사전에 협의를 하되 저작사로서 제작사 표시를 하여 저작인격권 중 성명표시권이 침해되도록 유의하여야 한다.



알아  
두기

· 저작권

인간의 사상과 감정을 표현한 창작물인 저작물에 대하여 저작자가 가지는 배타적이고 독점적인 권리

· 저작자

저작물을 창작한 자(저작권법 제2조2호)를 말한다. 이에는 원저작물의 작성자는 물론 2차적 저작물의 작성자(동 법 제5조)도 포함하며, 자연인 개인은 물론 다수(공동저작물의 저작자 : 동 법 제2조21호)나 법인(업무상저작물의 저작자 : 동법 제9조)도 상관없다. 그러나 아이디어 제공자나 교정 등을 행하는 보조자나 원고 내용의 잘못을 지적하는 감수자(監修者) 등은 저작자로 볼 수 없다.

· 저작권자

저작권을 소유하는 권리의 귀속주체를 말한다. 이에는 저작자인 원시적 권리자와 저작권을 양도·상속받은 승계적 권리자로 구분된다. 원래는 전자와 같이 저작자가 곧 저작권

자가 되나, 저작자가 저작권을 타인에게 양도하거나 상속하는 경우에는 저작자와 저작권자가 분리된다. 이러한 현상은 저작권의 재산적 가치가 날로 증대하는 현대사회에서 저작권위탁업자 등의 출현으로 그 유의성이 심화되고 있다.

· 저작재산권

저작자가 자신의 저작물에 대해 갖는 재산적인 권리로서, 물권과 같은 지배권이고, 상속·양도가 가능하며, 채권으로서의 효력도 가지고 있다. 또한 저작자는 자신의 저작물에 대하여 배타적 이용권도 향유하나, 실제로는 자신이 직접 저작물을 이용하는 경우보다는 남에게 저작물을 이용하도록 허락하고 그 대가를 받는 경우가 일반적이다. 법에는 복제권, 배포권, 전시권, 공연권, 공중송신권, 대여권, 2차적 저작물 등의 작성권 등을 명문으로 규정하고 있다(저작권법 제16조~제22조).

출처: 법제처 '국가법령정보센터', 법령용어사전

· 저작권 양도(right of transfer)

저작재산권(복제권, 배포권, 공연권, 전시권, 공중송신권, 2차적저작물작성권 등)은 여타 재산권과 마찬가지로 양도가 가능하다. 따라서 창작자와 저작권자가 다른 경우가 있을 수 있으므로 계약 체결 시 주의해야 한다. 단, 공표권, 성명표시권, 동일성유지권 등의 저작인격권은 양도할 수 없다.

출처: 한국저작권위원회, 저작권 기술 용어사전

· 지식재산

인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령용어사전

관계법령 p.123 참조



### 핵심 조항

#### 제 14 조 크레딧의 표기

- ① 크레딧의 크기, 위치, 표시방법 등은 상호간의 합의에 따른다.
- ② "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 저작자이자 저작권자로서 다음과 같이 크레딧을 표기하여야 한다.

---

- ③ "투자사"는 "본 건 애니메이션"을 통해 만들어지는 방송 및 광고 등 영상물에 다음과 같이 "투자자"의 크레딧을 표기하여야 한다.

---




### 유의 사항

영상저작물의 저작자(제작사) 표시 등 크레딧 표기의 방식, 위치, 표시방법, 크기 등에 대하여 규정한 조항이다. 구체적인 표기 방식은 상호 협의하여 공란에 기재한다. 애니메이션 제작사는 영상저작물에 해당하는 애니메이션의 저작자이자 저작권자로 성명표시권을 갖는다. 따라서 "부득이하다고 인정되는 경우"(법 제12조 제2항 단서조항)를 제외하고는 적절히 저작자 표시를 하여야 한다. "제작 0000", "저작권자 0000" 등 희망하는 방식의 저작자 크레딧 표기를 하여야 한다. 본 조 제2항은 투자사가 있는 애니메이션이며 투자사들에 대한 표기를 요하는 경우에 해당 투자사들의 크레딧 표기 방법을 협의하여 정하도록 한다.

작성예시:

"제작 도롱이 애니메이션", "저작권자 도롱이 애니메이션", "©도롱이 애니메이션" 등  
"제작투자 애니펀드" 등



### 알아 두기

#### · 성명표시권

저작물의 원작품이나 그 복제물 또는 저작물의 공표에 있어서 그의 실명 또는 이명을 표시할 것인지 및 표시방법을 결정하는 권리를 말한다(저작권법 제12조1항). 저작물에 저작자명을 표시하는 것은 그 내용에 대한 책임과 평가의 귀속을 명확히 한다는 데 그 의미가 있다. 이러한 성명표시권으로 인하여 저작물을 이용하는 자는 그 저작자의 특별한 의사표시가 없는 때에는 저작자가 그의 실명 또는 이명을 표시한 바에 따라 이를 표시하여야 한다(동 조 2항).

출처: 법제처 국가법령정보센터, 법령용어사전

관계법령 p.124 참조



### 일반 조항

#### 제 17 조 계약의 해지·해제

- ① 일방 당사자가 "본 계약"상의 의무를 위반하거나 불이행할 경우 상대 당사자는 이에 대한 시정 요구를 할 수 있다. "본 계약" 상의 의무를 위반하거나 불이행한 일방 당사자가 상대 당사자로부터 시정 요구를 받은 받은 날로부터 영업일 이내에 동 위반사항을 시정하지 않는 경우, 그 시정요구를 한 상대 당사자는 서면통지로서 즉시 본 계약을 해제 또는 해지할 수 있다. 다만, 계약위반의 내용이 시정 불가능한 경우에는 상대방 당사자는 별도의 시정 요구 없이 본 계약을 위반한 당사자에게 서면 통지함으로써 즉시 본 계약을 해제할 수 있다.
- ② 일방 당사자가 "본 계약"을 위반하거나 계약 사항을 불이행하여 상대 당사자에게 손해를 입힌 경우에는 그 상대 당사자는 "본 계약"의 해지 또는 해제 여부와 상관없이 일방 당사자에게 손해배상을 청구할 수 있다.
- ③ 일방 당사자는 다음 각 호의 사유가 발생한 때에는 별도의 최고 없이 "본 계약"의 해지 또는 해제 의사를 상대 당사자에게 서면으로 통보함으로써 본 계약을 즉시 해제할 수 있다.
  1. 일방 당사자가 발행, 배서, 인수, 보증한 어음이나 수표가 부도 처분되어 "본 계약" 내용을 이행하지 못하거나 못할 우려가 있는 경우
  2. 일방 당사자 스스로 또는 제3자가 제기한 회생절차, 파산이나 청산 절차 기타 이에 준하는 절차의 신청이 있는 경우
  3. 압류, 가처분, 강제집행, 체납처분 또는 이와 유사한 처분을 받는 등 재정적 상태가 악화되어 본 계약의 유지가 어렵다고 판단되는 경우
  4. 관할 관청으로부터 영업취소, 영업정지 등의 처분을 받은 경우
  5. "본 계약"과 관련된 권리를 부정하거나 "본 계약"의 이행을 현저히 곤란하게 할 소송, 쟁송, 분쟁 등이 제기된 경우
- ④ 제17조 천재지변 및 기타 이에 준하는 사유로 인해 "본 계약"이 해제될 경우 상호 "본 계약"의 위반으로 간주하지 아니하며, 이 경우 "제작사"는 미집행된 제작비에서 "본건 투자금"을 "투자사"에게 반환하도록 한다. 또한 계약 해제 시점까지 제작된 "본건 애니메이션"에 대한 결과물을 양 당사자 간 상호 합의하여 처분한다.



### 유의 사항

계약기간이 종료되기 이전에 계약을 해지하거나 해제하는 경우에 대한 사항을 다루고 있다. 본 계약 내용을 이행할 수 없거나 이행할 수 없을 것으로 예상되는 사정이 발생하거나, 계약의 유지가 어렵다고 판단하는 경우에는 본 계약을 해지 또는 해제할 수 있도록 하였다.

일방 당사자가 계약상 의무를 이행하지 않는 경우에는 이행할 것을 촉구하고 그럼에도 불구하고 이행을 하지 않거나 이행할 의사가 없다고 판단되는 경우 계약을 해지·해제할 수 있도록 하였다. 제2항에서는 상당한 기간을 정하여 상대방에게 의무 위반을 시정할 것을

촉구하고 이와 같이 정해진 기간이 도과하였음에도 불구하고 위반 사항이 시정되지 않으면 계약을 해지할 수 있다. 최고 후 이행 기간은 대체로 1~2주 정도로 정하나 이행에 필요한 시간이 길거나 짧으면 이를 반영하여 정할 수 있다.

계약을 해지함으로써 계약은 종료되나 이미 이행한 부분의 효력에는 영향을 미치지 않는다. 또한 해지권을 행사하여 계약이 종료되었다 하더라도 상대방의 의무 위반으로 당사자에게 발생한 손해에 대하여는 제2항에 따라 여전히 상대방에게 손해배상을 청구할 수 있다.

제4항은 천재지변 등 불가항력적 사항에 해당하는 경우 계약 위반으로 보지 않고 상호 책임을 묻지 않는 것을 기본 원칙으로 규정하였다. 따라서 불가항력 사정에 의하여 계약이 해제되는 경우 제작사는 해제 시점 미집행된 본 건 투자금을 반환하는 것으로 정리하도록 하였다. 양 당사자가 합의하여 불가항력 사항을 구체적으로 예시하고 불가항력 사정에 의한 계약 해제시 투자금 반환 및 그 시점까지 제작된 저작물의 처분 문제 등에 대하여 상호 합의하여 수정 또는 변형하여 사용할 수 있다.



- **해제**  
유효하게 성립한 계약을 소급하여 소멸시키는 일방적인 표시
- **해지**  
계속적인 계약을 장래에 향하여 실효시키는 것(장래에 향하여 계약을 소멸시키는 점에서 해제의 소급적 효력과는 구별됨)
- **최고**  
상대편에게 일정한 행위를 하도록 독촉하는 통지를 하다.
- **불가항력**  
법률관계의 외부에서 생겨나는 사변으로서, 모든 방법을 동원하여도 손해의 발생을 막을 수 없는 일. 천재지변, 전쟁, 폭동 등이 그 예이다. 그 성질상 물리적 사실만을 따져서 엄밀하게 정립된 관념이 아니라 귀책(歸責) 여부를 따지기 위한 법률상의 관념이고, 오늘날에도 주로 민법이나 상법상의 책임 또는 채무, 기타의 불이익을 면하게 하거나 경감시키는 표준으로 사용된다(상법 152조, 우편법 39조 등). 한편 법률관계의 성질상 책임의 경감이나 면제를 고려하지 않아도 될 경우에는 불가항력으로도 책임을 면할 수 없는 것으로 하고 있다(민법 308 · 336조 등).

관계법령 p.124~125 참조



일반 조항

**제 18 조 면책**

“제작사”는 제5조의 위반과 관련하여 발생하는 모든 손해, 손실, 비용 및 제3자로부터의 분쟁, 소송, 쟁송 등으로부터 “투자사”를 면책하여야 하며 이로 인하여 발생하는 “투자사”의 손해, 손실 및 비용(“투자사”가 실제로 지출한 변호사 보수 등 법률 비용 포함)을 “투자사”에게 배상하여야 한다.



유의 사항

투자사 입장에서는 제작사가 타인의 지식재산권을 무단으로 이용하거나 자신이 보유한 저작권이더라도 여러 사정으로 인하여 이용에 제한이 있다는 사실을 모른 채 투자를 하게 되는 경우 제작이 무산 또는 중단되거나 제작 후에도 법적 분쟁에 휘말리거나 예정한 수익을 분배받지 못하는 등의 상황이 발생할 수 있다. 제5조에서는 제작사가 투자사를 상대로 그러한 사실이 없음을 진술, 보증하도록 하고 있으며 제18조는 이러한 진술 및 보증이 사실과 달라 분쟁이 발생하는 경우 제작사가 전적인 책임을 지고 투자사를 면책하고 제5조의 위반으로 인하여 투자사에 손해가 발생하는 경우 그 손해를 배상하는 하도록 정하고 있다.



일반 조항

**제 21 조 분쟁의 해결 및 관할**

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “투자사”는 대한민국 법령 및 한국 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 한다.
- ② 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소 제기예 앞서 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다.
- ③ 제1항과 제2항의 규정에도 불구하고, 분쟁이 해결되지 아니하여 소를 제기하는 경우에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 법원을 전속 관할 법원으로 한다.



유의 사항

계약서 문언 해석에 관한 다툼, 의무 위반 등 본 계약의 내용과 관련하여 분쟁이 발생할 경우 재판을 통해 해결하는 방법과 재판 외의 방법, 즉, 조정이나 화해, 중재 등 대체적 분쟁 해결방법을 통해 해결할 수 있다. 당사자는 분쟁이 발생할 경우 1차적으로 소송 외적인 방법을 택할 것인지, 그 중에서도 조정의 방식을 택할 것인지 여부를 자유롭게 결정할 수 있다. 콘텐츠 및 저작권 관련 분쟁은 한국콘텐츠진흥원이나 한국저작권위원회에 조정 신청을 하여 해결할 수 있다.



· 관할

각 법원에 대한 재판권의 분배, 즉 특정의 법원이 특정사건을 재판할 수 있는 권한을 말한다.

· 대체적 분쟁 해결(Alternative Dispute Resolution, ADR)

법원의 소송 이외의 방식으로 이루어지는 분쟁해결방식을 말한다. 형식적으로는 법원의 소송 이외의 방식으로 이루어지는 분쟁해결방식을 말하며, 실질적으로는 법원의 판결 형태가 아니라 협상, 화해, 조정, 중재와 같이 제3자의 관여나 직접 당사자간에 교섭과 타협으로 이루어지는 분쟁해결방식을 말한다.

· 조정(調停, mediation)

분쟁을 법원의 판결에 의하지 않고 중립적인 위치에 있는 제3자(조정위원)의 권고에 의하여 양 당사자가 서로 양보하여 당사자의 합의로서 해결하는 대체적 분쟁 해결이다. 한국저작권위원회, 한국콘텐츠진흥원 등에서 조정 서비스를 제공하고 있다.

· 중재(仲裁, arbitration)

당사자 간의 합의(중재합의)에 의하여 사법상의 권리 기타 법률관계에 관한 분쟁을 법원의 소송 절차에 의하지 않고 사인인 제삼자를 중재인으로 선정하여 그 분쟁의 해결을 중재인의 결정에 맡기는 동시에 최종적으로 그 결정에 복종함으로써 분쟁을 해결하는 제도를 말한다. 중재결정은 조정과 달리 임의중재의 경우 모두 당사자를 구속하며 관계 당사자 쌍방이 함께 중재 신청을 하여야 한다. 한국상사중재원의 중재 서비스가 그 예이다.

※ 소송과 조정의 차이: 일반적으로 분쟁이 발생하면 소송을 통해 해결하나 소송은 시간과 비용이 소요되며 일방 당사자가 이기거나 지게 된다. 이에 비해 조정은 중립적인 제3자가 분쟁 해결을 위해 당사자의 의견을 충분히 수렴해 해결안을 제시하거나 양 당사자가 상호 양보함으로써 단 기간에 저비용으로 분쟁을 해결할 수 있다.

# 애니메이션 시나리오 개발 표준계약서

애니메이션 제작을 희망하는 제작사가 애니메이션의 토대가 될 시나리오의 개발을 제작사와 고용관계에 있는 내부 직원(피고용인)이 아닌 외부 프리랜서 작가 또는 외주 업체에 의뢰할 경우 체결하는 일종의 용역 계약이다. 애니메이션 제작사는 외부의 시나리오 작가 또는 업체에게 자사의 애니메이션 제작 개요나 방향 등을 제시하고 이에 맞는 시나리오의 개발을 주문하며 이 용역에 대한 대가를 지급하는 것이 핵심 내용이다.



본 표준계약서는 TV용 애니메이션을 중심으로 작성되었으므로 영화용 애니메이션의 경우 상황에 따라 계약 내용과 조건 등을 변형해서 사용하여야 한다. 또한, 제작사에서 기획하여 시나리오 집필을 작가에게 의뢰하는 경우, 기획을 제작사와 작가가 함께 작업하는 경우, 작가가 외부에서 완성한 기획물을 제작사와 함께 개발하는 경우에 따라 본 계약의 내용과 구체적인 인센티브 등의 조건을 변형하여 사용하여야 한다. 본 표준계약서안은 제작사가 기획하고 시나리오집필을 작가에게 의뢰하는 경우로 상정하여 개발되었다.

제작사에서 기획(‘바이블’ 작성)하여 첫째 완성된 ‘바이블’을 토대로 시나리오 집필(영상화 대본의 작성)을 작가에게 의뢰하는 경우, 둘째 기획을 제작사와 작가가 함께 하는 경우, 셋째 작가가 외부에서 완성한 기획물을 제작사와 함께 개발하는 경우 등에 따라 본 계약의 내용과 구체적인 인센티브 등의 조건을 변형하여 사용하여야 한다. 첫 번째의 경우, 애니메이션 제작사는 시나리오 작가에게 애니메이션 제작 개요 및 방향 등에 대하여 충분히 설명하고 관련 자료를 제시(완성된 ‘바이블’의 제시) 하여야 한다.



· 용역

일정한 업무 수행을 요청받고 노동력을 들여 제품, 서비스를 생산 및 제공하고 이에 대하여 일정한 대가를 받는 것을 말하며 고용관계에 있는 직원 등 내부 인력이 아니니 외부인 또는 외부업체에게 일을 맡기는 경우에는 용역계약을 체결한다.

· 용역계약서

일정한 업무 수행을 요청하고, 상대방은 이를 수행하는 대가로 금전 등을 받기로 약속한 때 작성하는 계약서



### 핵심 조항

#### 제 2 조 시나리오의 개발 개요

- ① “제작사”는 아래와 같은 “본 건 애니메이션” 제작을 위하여 “작가”에게 애니메이션의 영상화 대본에 해당하는 “본 건 시나리오”의 개발을 의뢰하고, “작가”는 이에 동의한다.
  - 가 제 목 :
  - 제작형식 :                    제작 분량 및 편수 :    분 x    화 (시즌 )
  - 내    용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
  - 애니메이션 제작완료 예정일:
  - 시나리오 최종 완성일:
- ② “작가”는 전항에 따른 “본 건 애니메이션” 제작을 위하여 총    편에 대하여 분량, 총    개의 “본 건 시나리오”를 집필한다.
- ③ “제작사”는 “본 건 시나리오” 집필을 위하여 필요한 기본 자료(시나리오 집필에 필요한 최소한의 자료)를 ‘작가’에게 제공하여야 한다. 여기서 기본 자료라 함은 애니메이션의 주된 세계관, 주요 등장인물과 사건이 벌어지는 주된 배경(장소)과 전체 시리즈 구성에 대한 개요를 말한다.



### 핵심 조항

#### 제 3 조 시나리오의 집필

- ① “제작사”와 “작가”는 “본 건 시나리오” 개발 기간에 대해 다음과 같이 합의한다.
  - 개발 기간 :    년    월    일부터    년    월    일까지
- ② “작가”는 “제작사”와 협의에 따라 “본 건 애니메이션”의 예산과 규모에 적합한 형태로 전항의 개발 기간에 맞추어 각 단계별로 “본 건 시나리오”의 집필을 완료하여야 한다. 각 단계별 집필 결과물(이하 “결과물”)을 디지털 파일 형태로 “제작사”에게 제출한다.
  - 회별 시놉시스 :    년    월    일까지
  - 시나리오 상세 구성 및 초고 : 회별 시놉시스 확정 후    일 이내
  - 시나리오 최종 : 시나리오 초고 확정 후    일 이내
- ③ “제작사”는 “작가”로부터 각 단계별 “결과물”을 수령한 후    일 이내에 “작가”가 다음 집필 단계에 착수할 것인지 여부, 진행하여야 할 집필 작업의 종류, 집필의 방향에 대한 의견을 서면 또는 이메일로 “작가”에게 통보하여야 한다. 이때, “제작사”가 시나리오 초고에서 시나리오 집필이 완성되었다고 판단하게 될 경우 “제작사”는 “작가”에게 잔금을 지급하고 “본 계약”을 종료시킬 수 있다.
- ④ 위의 제3항에서 정한 기간 내에 “제작사”가 “작가”에게 집필 중단을 통보하면 그 단계에서 “본 계약”은 종료되며 이 경우 아래 각 호와 같이 합의한다.
  1. “제작사”가 “시나리오 상세 구성 및 초고”를 수령한 후 “작가”에게 집필 중단 통보를 하여 “본 계약”이 종료되는 경우 “제작사”는 그동안의 “결과물”에 대한 저작권을 보유하고, “작가”에게 그동안 지급했던 집필료 등 금원의 반환을 구하지 못할 뿐만 아니라 추후 “본 건 애니메이션”의 제작이 이루어지면 “작가”에게 약정된 크레딧을 제공하여야 한다.
  2. “제작사”가 최종 “시나리오”를 수령한 후 “작가”에게 집필 중단 통보를 하여 “본 계약”이 종료되는 경우 “제작사”는 그 동안의 “결과물”에 대한 저작권을 보유하고, “작가”에게 그 동안 지급했던 집필료 등 금원의 반환을 구하지 못할 뿐만 아니라 추후 “본 건 애니메이션”의 제작이 이루어지면 “작가”에게 약정된 잔금과 크레딧을 제공하여야 한다. 약정된 잔금은 최초 투자금이 입금된 때로부터    영업일 이내에 지급하기로 한다.



### 유의 사항

애니메이션은 저작권법상 영상저작물이며 영상저작물의 구성 요소에 해당하는 시놉시스 및 영상화 대본은 어문저작물에 해당한다. 통상적으로 애니메이션 제작사가 기획(‘바이블’/기본자료의 작성)을 하여 기획 내용에 부합하는 영상화 대본의 작성을 애니메이션 시나리오 작가에게 의뢰한다. 제작사는 외부의 전문 시나리오 작가에게 자사의 애니메이션 제작 개요나 방향 등을 제시하고 이에 맞는 시나리오의 개발을 주문하며 이 용역에 대한 대가를 지급한다. 그러나 세계관, 캐릭터, 시리즈 구성, 스토리, 플롯 등 ‘바이블’에 해당하는 기획 단계부터 영상화 대본의 작성에까지 함께 참여하는 경우도 있다. 이 경우 ‘바이블’ 작성과 영상화 대본 작성을 분리하여 용역을 발주하는 것이 좋다.

공란에는 각 당사자의 사명과 대표자명, 프리랜서 작가의 경우 작가명을 각각 명시하고, 개발을 의뢰한 애니메이션의 제목(가제)를 명시한다.

본 표준계약서는 제작사의 내부 직원이 아닌 외주 업체 또는 개인 프리랜서 등을 상정하여 마련되었다. TV용 애니메이션과 극작용 애니메이션으로 분류할 수 있는데 본 표준계약서는 TV용 애니메이션을 중심으로 작성되었다. 따라서 애니메이션에 따라 계약 내용을 변형해서 사용하여야 한다.

관계법령 p.125 참조



유의  
사항

전체 집필기간과 각 단계별 집필기간을 명시하였다. 할리우드에서 체결하는 극영화 개발 계약방식이자 대한민국 '영화 시나리오 표준계약서'에서 사용 중인 '단계별 계약방식'을 기준으로 삼았다. 다만, 본 계약은 TV 시리즈를 상정하여 작성된 것으로 업계에서 통상적으로 구분하는 회별 시놉시스, 시나리오의 상세 구성 및 초고, 최종 시나리오 완성의 단계를 기준으로 정하였다. TV 시리즈가 아닌 극장용 애니메이션의 경우 트리트먼트-시나리오 초고-최종 시나리오로 변형하여 사용할 수 있을 것이다.

본 조항에는 본 계약의 용역 대상에 해당하는 시나리오 집필과 관련한 일정과 개요를 담는다. 본 조 제1항에서는 시나리오의 개발 기간을 정하고, 제2항에서는 용역의 대가와 지급 일시를 정한다. 시나리오 집필은 회별 시놉시스 개발부터 시나리오 상세 구성 및 초고 시나리오 최종본에 이르기까지 단계별로 제출하고 제출 일정에 맞추어 용역의 대가를 지급하도록 하였다.

전체 집필기간과 각 단계별 집필기간을 명시함으로써 불확실한 집필기간과 끝없는 수정요구 등으로 인하여 발생하는 분쟁의 소지를 최소화하고자 하였다. 제작사는 애니메이션의 취지와 목적에 맞게 시나리오에 대한 수정 요구를 할 수 있는 권한이 있으나 무리하고 과도한 수정요구로 작가에게 작품 활동의 자유를 무제한으로 제약 혹은 구속하여 작가의 창작자로서의 권리를 침해하지 않도록 하여야 한다. 전체 집필기간과 단계별 기간은 상호 합의하여 정하되 전체 집필기간은 최장 1년을 넘지 않는 것이 좋으며 약정한 기간이 초과한 후에는 별도의 추가 계약을 하는 것이 좋다. 애니메이션 제작 방식이나 프로젝트의 성격에 따라 트리트먼트 작업의 유무, 단계의 횟수 및 기간 등은 상호 합의하여 정할 수 있다.

본 조 제4항에서는 '영화 시나리오 표준계약서'에서 사용하는 단계별 상황별 저작권 및 크레딧 처리 방식 및 정산 방법을 기준으로 삼아 제작사가 제작사의 사정 또는 판단에 의하여 일방적으로 작가에게 집필 중단을 통보할 경우, (1) "시나리오 상세 구성 및 초고"를 수령한 후인 경우에는 기지급한 금액을 반환받지 않은 것으로 계약을 종료하고, (2) 최종 "시나리오"를 수령한 후인 경우에는 기지급한 금액 뿐만 아니라 추후 해당 시나리오에 기초하여 애니메이션의 제작이 이루어지는 경우에는 본 계약상 약정한 잔금도 지급하는 것으로 정하였다. 이때 시나리오의 저작권은 제작사에 귀속되며 시나리오 작가의 크레딧 표기를 하는 것으로 규정하였다.

어문저작물인 애니메이션 시나리오는 영상저작물인 애니메이션의 구성 요소로 영상화를 위한 스토리 대본에 해당한다. 제작사의 기획 의도 및 최종 영상물에 부합하도록 시나리오는 회별 시놉시스 단계부터 제작사와 협의하여 제작사의 의견을 충분히 반영하여야 한다. 본 조 제3항과 제4항은 집필 중간 단계일지라도 초고 수준에서 충분히 가능하다고 판단하거나 제작사의 기획 의도나 방향과 맞지 않아 집필을 중단하여야 할 경우 각 단계별로 본 계약을 종료할 수도 있도록 하였다. 제4항의 각 호는 중간 단계에서 계약을 종료할 각 경우, 저작물에 대한 권리 및 크레딧 표기와 집필료의 지급 등에 관한 사항을 정한다.



알아  
두기

· 협의

둘 이상의 사람이 서로 협력하여 의논 함

출처: 국립국어원 표준국어대사전

· 합의

1. 서로 의견이 일치함, 또는 그런 의견, 2. 둘 이상의 당사자의 의사가 일치함, 또는 그런 일

출처: 국립국어원 표준국어대사전



### 핵심 조항

#### 제 4 조 시나리오 집필의 대가 지급

- ① “제작사”는 “작가”에게 시나리오 집필의 대가로서 전체 총액 금      원 (₩      )을 지급한다.
- ② “제작사”는 제1항에서 정한 시나리오 집필의 대가 전체 총액을 다음과 같이 각 단계별로 나누어, 단계별로 정해진 금액(회별 시놉시스 단계의 집필 대가는 전체 시나리오 집필 대가의 % 이상으로 한다)을 관계 법령에 따라 원천징수 되어야 할 세금을 공제한 후 “작가”에게 지급한다.
- 회별 시놉시스 : 금      원(₩      )(본 계약 체결 후 10일 이내)
  - 시나리오 상세 구성 및 초고 : 금      원(₩      )(집필 결정 후 10일 이내)
  - 시나리오 최종 : 금      원(₩      )(집필 결정 후 10일 이내)
- ③ “제작사”의 사정 등으로 인하여 작업이 지연되어 각 단계별 작업기간이 연장되는 경우 “제작사”는 “작가”에게 지체상금에 상응하는 추가적인 보수를 지급할 수 있다. 추가 보수에 대해서는 “제작사”와 “작가”가 별도 협의하여 정한다. 나아가 “제작사” 측이 크리에이티브한 내용 또는 핵심적 아이디어의 변경을 요청하여 사실상 모든 작업을 다시 하여야 하는 경우에는 별도의 협의를 통하여 “작가”에게 추가 비용을 지급하여야 한다. 본 항에서 발생하는 추가 보수 및 비용은 서면으로 의하며 별지를 통해 본 계약서 말미에 첨부한다.
- ④ “제작사”가 “작가”에게 완성된 기획안을 토대로 한 영상화 대본(시나리오)의 작성 이전에 기획단계(애니메이션 ‘바이블’ 작성)에서부터 참여할 것을 요구하는 경우 이에 상응하는 별도의 용역비용을 지급하여야 한다.

반영하되 창작자의 안정적 작업 환경 보호를 위하여 사전에 회별 시놉시스 (트리트먼트) 단계의 금액의 퍼센테이지를 규정할 것을 권고한다.

본 표준계약서는 제작사가 작가에게 완성된 기획안을 토대로 영상화 대본의 작성을 하는 것을 상정하여 작성되었다. 단순히 영상화 대본의 작성에 그치지 않고, 기획단계(애니메이션 ‘바이블’ 작성)에서부터 참여할 것을 요구하는 경우 별도의 기획료를 지급하여야 한다.



### 유의 사항

시나리오 집필(영상화 대본의 작성)에 대한 대가 지급에 대한 조항이다. 잔금 체불의 폐해를 해결하기 위하여 영화 시나리오 표준계약서에서 활용하고 있는 선지급, 후집필하는 방식의 단계별 계약방식을 취하고 있다.

본 계약은 TV시리즈를 기준으로 하였으며 극장용 애니메이션의 경우 트리트먼트 : 금      원(₩      )(계약 후 10일 이내에 지급), 시나리오 초고 : 금      원(₩      )(결정 후 10일 이내에 지급), 최종 시나리오 : 금      원(₩      )(결정 후 10일 이내에 지급) 등의 단계로 세분화할 수 있을 것이다.

시나리오 집필의 댓가인 전체 총액 및 각 단계별 지급금액은 제작사와 작가가 상호 합의하여 결정한다. 다만, 영화 시나리오 표준계약서의 경우 트리트먼트 단계의 금액은 전체 총액의 최소 20% 이상은 지급하는 것으로 정하였다. 애니메이션 시나리오 역시 업계의 사정을



### 핵심 조항

#### 제 5 조 검수 및 수정

- ① “제작사”는 필요한 경우 “작가”의 “시나리오” 개발 진행 상황을 수시로 점검 및 확인할 수 있으며 “제작사”의 요청이 있을 경우 “작가”는 진행상황을 보고하여야 한다.
- ② “제작사”는 “작가”가 집필하여 제출한 각 단계별 “결과물” 및 최종 “시나리오”에 대하여 수정의 권한을 가진다. “작가”는 “제작사”의 요청에 따라 “본 건 애니메이션”의 제목을 비롯하여 주제, 플롯, 스토리, 캐릭터의 설정 등을 수정하기 위하여 “제작사”와 긴밀히 협의하여야 한다. “제작사”의 요청이 있을 경우, “작가”는 “본 건 애니메이션” 제작과 관련한 제3자와 상호 협의하여 수정작업을 해야 할 의무가 있다.
- ③ “제작사”와 “작가” 간에 “본 계약”에 따른 “본 건 애니메이션”의 방향 및 기타 관련사항에 대하여 의견이 불일치할 경우 최종 결정권은 “제작사”에게 있으며 “작가”는 “제작사”의 요구에 따라야 한다. 다만, “제작사”는 “작가”와 사전에 서면으로 합의한 시놉시스의 범위를 크게 벗어나는 분량이나 내용의 수정을 “작가”에게 요구할 수 없다.
- ④ 검수 및 수정에 있어 양 당사자는 불합리하게 지체하여서는 아니 된다. 검수 및 수정의 기한은 “본 건 시나리오”의 제출일로부터 \_\_일 이내로 제한하며 수정 횟수는 최대 \_\_회를 넘어서는 아니 된다.
- ⑤ 수정 사항이 많을 경우 “제작사”와 “작가”는 별도의 서면을 통해 일정을 합의하여 변경하여야 한다.
- ⑥ “제작사”는 “작가”가 “제작사”에게 제출한 각 단계별 “결과물” 및 최종 “시나리오”에 대하여 “본 계약” 기간 동안은 물론 집필 및 계약 기간 종료 후라도 “작가”에게 서면으로 통지한 후 “작가” 이외의 제3자를 고용하여 각 단계별 “결과물” 및 최종 “시나리오”를 수정할 수 있다.



### 알아 두기

#### · 동일성유지권

저작인격권의 하나로, 저작자가 그의 저작물의 내용·형식과 제호의 동일성을 유지할 권리이다. 저작물을 이용하는 자는 원칙적으로 저작물의 내용이나 형식에 대해 변경을 가할 수 없다. 저작인격권이므로 제3자에게 양도할 수 없으며, 저작권의 양도와 별도로 창작한 저작자가 행사한다.

출처: 한국저작권위원회, 저작권 기술 용어사전

#### · 저작인격권

정신적 창조물로서 저작물은 저작자의 인격을 반영하여 인격 밖에 존재하는 재산적 가치보다 한층 더 존귀하게 평가되어야 한다는 생각의 결과물이다. 저작물의 공표에 대한 결정권, 저작자임을 주장할 수 있는 권리, 저작물의 저작자가 무명으로 남고자하는 경우 그 성명을 표시하지 않도록 할 권리, 이명을 선택할 권리, 저작물의 허락없는 수정이나 훼손, 기타훼손 행위에 이의를 제기할 수 있는 권리를 포괄한다.

출처: 한국저작권위원회, 저작권 기술 용어사전

관계법령 p.125~126 참조



### 유의 사항

본 표준계약서는 제작사가 완성된 애니메이션 기획안(“애니메이션 바이블”)을 작가에게 제공하고 영화화 대본을 작성하도록 하는 것을 골자로 하는 시나리오 집필 계약에 해당한다. 따라서 제작사가 제공한 애니메이션 기획안의 범주에서 벗어나거나 제작사의 기획안이 변경되는 경우 작가에게 시나리오의 수정을 요구할 수 있다. 다만, 과도한 수정 요구로 인하여 작가에게 피해가 가지 않도록 수정 기간 및 수정 횟수를 상호 협의하여 정하는 것이 좋다.



### 핵심 조항

#### 제 6 조 애니메이션 제작 여부에 관한 결정권 등

- ① "본 건 애니메이션"에 관한 제작 여부, 예산의 확정 및 변경, 예산 집행, 감독, 스텝의 결정 등을 포함한 제작 진행에 관한 제반 의사결정 권한은 "제작사"에게 있다.
- ② "제작사"는 제3조 제1항에서 정한 시나리오의 집필기간 내에 "본 건 애니메이션"에 대한 개발 중단을 결정할 수 있다.
- ③ "제작사"가 "본 건 애니메이션"에 대한 기획개발을 중단하기로 결정한 경우 제작사는 "작가"에게 그 사실을 통지하여야 하며, "작가"가 "제작사"의 통지를 수령한 날에 "본 계약"은 종료된다.
- ④ 제3항의 사유로 "본 계약"이 종료된 경우 "작가"는 계약 종료일까지 지급받은 금액을 반환할 의무가 없으며, "작가"가 "제작사"에게 제공한 모든 용역의 결과물은 "제작사"에게 귀속된다.



### 핵심 조항

#### 제 7 조 진술과 보증

"작가"는 각 단계별 "결과물"이 저작권 및 기타 지적재산권, 명예, 프라이버시 등 타인의 권리를 침해하지 않는 것을 포함하여 대한민국의 어떠한 법령에도 위배되지 않는다는 것을 보증한다.



### 유의 사항

제작사 입장에서는 작가가 타인의 지식재산권을 무단으로 이용하거나 자신이 보유한 저작권이라도 여러 사정으로 인하여 이용에 제한이 있다는 사실을 모른 채 애니메이션을 제작하게 되는 경우 귀책사유가 없음에도 불구하고 법적 분쟁에 휘말리거나 방영 불가로 손해가 발생하는 상황이 발생할 수 있다. 따라서 작가는 제3자의 권리를 침해하지 않았으며 시나리오는 적법하게 작성되었으며 본 건 애니메이션을 방영하는데 있어 어떠한 법적 장애도 없음을 진술, 보증하도록 규정하고 있다.



### 알아 두기

#### · 저작권

인간의 사상이나 감정을 창작적으로 표현한 저작물을 보호하기 위하여 그 저작자에게 부여한 권리로서, 어원(copyright) 그대로 복제(copy)를 할 수 있는 권리(right)의 합성어이다. 이에는 크게 재산권으로서의 성질(저작권)과 인격권으로서의 성질(저작인격권)을 함께 지니고 있으며, 원저작권과는 별도로 2차적저작권(저작권법 제5조) 및 저작인접권(같은 법 제64조·제65조)을 법으로 보호하고 있다. 이러한 저작권이 권리로서 보호받기 위해서는 일정한 요건을 필요로 하는데, 저작자의 창의성이 반드시 외부로 표현될 것을 요한다. 따라서 표현되지 않은 저작자의 사상·학설·원칙 등의 아이디어 그 자체는 하나의 권리로서 보호받을 수 없다.

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령용어사전

#### · 저작재산권(Copyright)

저작자가 자신의 저작물에 대해 갖는 재산적인 권리로서, 물권과 같은 지배권이고, 상속·양도가 가능하며, 채권으로서의 효력도 가지고 있다. 또한 저작자는 자신의 저작물에 대하여 배타적 이용권도 향유하나, 실제로는 자신이 직접 저작물을 이용하는 경우보다는 남에게 저작물을 이용하도록 허락하고 그 대가를 받는 경우가 일반적이다. 법에는 복제권, 배포권, 전시권, 공연권, 공중송신권, 대여권, 2차적 저작물 등의 작성권 등을 명문으로 규정하고 있다(저작권법 제16조~제22조).

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령용어사전



### 유의 사항

기존에 있는 시나리오에 대한 이용 계약이 아니라 애니메이션 제작사가 기획하여 애니메이션의 기초가 될 시나리오에 대한 용역을 의뢰하는 것이므로 애니메이션 제작사가 애니메이션 제작과 관련한 중요한 사항들에 대한 결정권을 가진다. 여기에는 제작사 또는 제작투자사의 사정, 그 밖의 외부의 사정 등으로 개발 중단을 결정할 권한도 포함한다. 본 조항에서는 중단으로 인하여 계약이 종료되는 경우의 처리 방식에 대하여 규정하고 있다.

본 조항은 제작사가 기획하고 시나리오(영상화 대본)의 집필을 작가에게 의뢰하는 경우를 전제로 규정한 조항으로 아이디어, 제안, 주제, 플롯, 스토리, 캐릭터의 설정, 스크립트, 제목, 기타 모든 용역)제작사와 작가가 기획을 함께 하는 경우, 또는 작가가 외부에서 완성한 기획물을 제작사와 함께 개발하는 경우에는 작가의 결정권 및 권리 귀속 문제를 상호 협의하여 별도로 정하여야 한다.

· 지식재산(Intellectual Property)

인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상  
이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에  
무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령용어사전

관계법령 p.126 참조



핵심  
조항

제 8 조 지식재산권

- ① "시나리오"에 등장하는 아이디어, 제안, 주제, 플롯, 스토리, 캐릭터의 설정, 스크립트, 제목 기타 모든 영역의 "결과물"에 대한 저작권은 원칙적으로 "제작사"에 귀속된다.
- ② "제작사"는 자유롭게 "결과물"을 변경, 수정, 개작하여 이용할 수 있다.
- ③ "제작사"는 등장인물 또는 캐릭터의 사용, 속편(Sequel), 전편(Prequel), 리메이크(Remake), 극장 상영용 영화화 등 타 매체 영상화, 뮤지컬 등 공연화, 게임이나 온·오프라인 출판 등 타 매체를 통하여 이용하는 등 "2차적 저작물"의 작성권에 대한 권리를 행사할 수 있다.
- ④ 제3항에 따라 "2차적 저작물"을 작성하거나 타 매체를 통해 이용하여 수익이 발생할 경우 "작가"와 협의를 통하여 별도의 대가(인센티브)를 지급하여야 한다. 대가의 정도나 지급방식은 "작가"의 기여 정도를 반영하여 "제작사"와 "작가"가 별도의 서면을 통해 협의하여 정한다.



유의  
사항

저작재산권은 원시적으로 저작자에 귀속되는 조항이다. 따라서 완성된 시나리오에 대한 저작권은 작가에 있다. 그러나 본 계약상 시나리오는 완성된 결과물이 아니라 미술저작물, 어문저작물, 음악저작물 등 다양한 저작물과 성우의 목소리 등 실연물의 조합으로 완성되는 영상저작물의 구성 요소에 해당한다 할 것이다. 이중 어문저작물은 미술저작물과 함께 애니메이션 즉 영상저작물의 핵심 구성 요소로서 어문저작물이나 미술저작물의 저작자가 저작권을 행사하여 더 이상 사용의 중단을 요구하거나 내용을 변경하고자 한다면 애니메이션 제작 및 유통에는 차질이 생길 수밖에 없다. 따라서 제1항에서는 어문저작물에 대한 저작권을 제작사가 양수하는 것으로 정하고 제2항에서는 기획 의도나 방향 등과 부합하게 자유롭게 변형하여 사용할 수 있도록 하였다.

애니메이션은 TV시리즈, 극장용 영화, 공연화, 상품화(머천다이즈) 등 다양하게 활용할 수 있는 원소스멀티유즈(OSMU) 콘텐츠이다. 따라서 본 조 제3항에서는 어문저작물을 포함, 애니메이션 영상저작물이 다양하게 활용할 수 있도록 하였고, 제4항에서는 이때 어문저작물(시나리오) 원저작자로서 작가는 2차적 저작물(2차 상품)로 인하여 발생하는 수익에 대하여 인센티브 권한을 부여하였다.

[참고]

한국저작권법 제99조 제1항에 의거한 '영상저작물에 관한 특례규정'을 두고 영화나 애니메이션 등 영상저작물의 원활한 이용을 도모하고 제작자로 하여금 투자자본을 쉽게 회수

할 수 있도록 하기 위하여 영상저작물의 제작에 참여한 자들의 권리관계를 규율하고 있다. 이 규정은 영상물 저작자가 그 권리를 독점적으로 부여받아 행사할 수 있도록 하고 있다. 본 계약서도 이러한 추정 규정과 애니메이션 산업의 특수성을 반영하여 제작사가 원작 시나리오뿐만 아니라 후속 저작물, 타매체 이용, 기타 2차적 저작물 작성을 독점적으로 행사할 수 있도록 정하였다.



핵심  
조항

### 제 9 조 크레딧

“작가”는 “작가”의 최종 “결과물”을 바탕으로 “본 건 애니메이션”의 제작이 완료된 경우 해당 애니메이션에 시나리오 작가로서 크레딧을 명기할 권리를 가진다. 크레딧의 크기, 위치, 표시방법은 “제작사”와 “작가” 상호 간의 합의에 따른다. 단, “제작사”가 “작가”에게 집필 중단을 통보하여 “본 계약”이 종료되는 경우에는 제3조 제4항에 따라 크레딧을 명기한다.



알아  
두기

#### · 저작권

인간의 사상과 감정을 표현한 창작물인 저작물에 대하여 저작자가 가지는 배타적이고 독점적인 권리

#### · 저작재산권

저작자가 자신의 저작물에 대해 갖는 재산적인 권리로서, 물권과 같은 지배권이고, 상속·양도가 가능하며, 채권으로서의 효력도 가지고 있다. 또한 저작자는 자신의 저작물에 대하여 배타적 이용권도 향유하나, 실제로는 자신이 직접 저작물을 이용하는 경우보다는 남에게 저작물을 이용하도록 허락하고 그 대가를 받는 경우가 일반적이다. 법에는 복제권, 배포권, 전시권, 공연권, 공중송신권, 대여권, 2차적 저작물 등의 작성권 등을 명문으로 규정하고 있다(저작권법 제16조~제22조).

출처: 법제처 국가법령정보센터, 법령용어사전

#### · 지식재산

인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.

출처: 법제처 ‘국가법령정보센터’ 법령용어사전

#### · 2차적저작물

원저작물을 번역·편집·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물을 말한다

출처: 법제처 ‘국가법령정보센터’ 법령용어사전

#### · 원소스멀티유즈(OSMU)

하나의 콘텐츠를 영화, 게임, 책 등의 다양한 방식으로 개발하여 판매하는 전략으로 최소의 투자 비용으로 높은 부가가치를 얻을 수 있는 장점이 있다.

관계법령 p.126~128 참조



유의  
사항

저작자 표시 등 크레딧 표기의 방식, 위치, 표시방법, 크기 등에 대하여 규정한 조항이다. 작가는 영상저작물에 구성요소에 해당하는 스토리/시나리오에 대한 저작자이다. 작가의 크레딧 표기(성명표시)은 작가의 명성, 평판, 인격 등을 보여주는 표지로서의 역할을 하며 작가의 경력관리 및 재산권 행사와도 밀접하게 연관되어 있다. 따라서 본 조항에서는 작가의 주요한 권리로서 성명표시권을 행사할 수 있도록 크레딧 표기 방식, 위치, 크기 등에 대한 내용을 담았다. 따라서 저작권이 제작사에 양도되었다 하더라도 “부득이하다고 인정되는 경우”(법 제12조 제2항 단서조항)를 제외하고는 적절히 저작자 표시를 하여야 한다. 제3의 작가를 고용하여 수정하거나 제작사가 직접 수정하는 등 원작에 수정이 가해지더라도 원작 시나리오 작가의 성명표시권은 보호하여야 한다. 또한, 공동창작의 의사 및 실질적 창작적 표현에 대한 기여 없이 일부 수정 참여나 아이디어 제공 등의 사실만으로 시나리오에 대한 공동저작자가 될 수 없다는 사실을 이해하고 있어야 한다. 최종 영상물 제작에 참여하는 여타 저작자와의 크레딧 표기 방식이나 순서 등에 대하여도 조화하여 정하여야 한다.



알아  
두기

#### · 성명표시권

저작자가 자신이 그 저작물의 창작자임을 주장할 수 있는 권리, 즉 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표 매체에 그의 실명이나 이명을 표시할 권리를 말한다. 이용자는 저작권이나 소유권의 누구에게 있는가와 상관없이 창작자의 성명을 표시해야 한다.

출처: 저작권 기술 용어사전, 2013. 한국저작권위원회

관계법령 p.128 참조



### 일반 조항

#### 제 10 조 위임 및 양도 등의 금지

- ① “작가”는 “제작사”의 사전 동의 없이 임의로 “본 계약”상 의무인 용역의 제공을 제3자에게 위임하거나 도급을 시킬 수 없다.
- ② “제작사”와 “작가”는 사전 동의 없이 임의로 제3자에게 본 건 계약상의 권리와 의무를 양도 수 없다.



### 유의 사항

계약의 당사자는 원칙적으로 본 계약으로 발생한 권리와 의무를 직접 이행하여야 하며, 이를 제3자에게 위임하거나 양도하여서는 아니 된다. 부득이하게 제3자에게 본인이 이행해야 할 의무를 양도하거나 권리를 위임하여야 하는 경우 상대방으로부터 사전 서면 동의를 구하여야 한다.



### 일반 조항

#### 제 11 조 비밀 유지

양 당사자는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀 정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계 법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.



### 유의 사항

개인정보보호법의 취지에 따라 상대방에 대한 개인 정보 및 영업비밀 및 부정경쟁방지법의 취지에 따라 상대방의 영업 비밀 등을 공개해서는 아니 된다는 점을 명시하였다. 계약을 이행함에 있어 양 당사자 간에는 상대방의 개인정보나 영업상 비밀 정보 등을 지득할 수 있다. 이 경우 상호 상대방의 개인정보나 영업상 비밀에 해당하는 정보를 제3자에게 누설하여 손해를 끼치지 않도록 상호 비밀유지를 의무화하였다.



### 일반 조항

#### 제 13 조 계약의 해지

- ① “작가”는 “제작사”가 “본 건 시나리오” 집필의 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 “제작사”에게 계약의 해지를 서면으로 최고할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “제작사”가 “본 건 시나리오” 집필의 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약” 상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “작가”는 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “작가”는 그때까지 이미 지급받은 각

단계별 집필 대가를 반환하지 아니하며, 그동안 “제작사”에게 제출했던 집필 “결과물”에 대한 저작권을 단독으로 보유할 수 있다.

- ② “제작사”는 “작가”가 “본 건 시나리오” 집필 용역 제공을 거부하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “작가”에게 계약의 해지를 서면으로 최고할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “작가”가 시나리오 집필 용역 제공을 거부하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우, “제작사”는 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “제작사”는 이미 제출된 집필 “결과물”에 대한 저작권을 단독으로 보유한다. “작가”는 해지 시점 이후에는 이미 “제작사”에게 제출했던 집필 “결과물”을 사용해서는 아니 되며, “제작사”의 요구가 있을 경우 “제작사”로부터 지급 받았던 각 단계별 집필 대가를 “제작사”에게 반환해야 한다.



### 유의 사항

계약기간이 종료되기 이전에 계약을 해지하거나 해제하는 경우 등 해지권 행사에 관한 조항으로 민법상 해지권의 기본 법리를 바탕으로 작성되었다. 채무를 이행하지 못한 당사자에게 이행을 최고함으로써 시정의 기회를 부여하고 가능한 한 본 계약을 유지할 수 있도록 규정을 마련하고 있다. 본 계약 내용을 이행할 수 없거나 이행할 수 없을 것으로 예상되는 사정이 발생하거나, 계약의 유지가 어렵다고 판단하는 경우에는 본 계약을 해지할 수 있도록 하였다.

일방 당사자가 계약상 의무를 이행하지 않는 경우에는 이행할 것을 촉구하고 그럼에도 불구하고 이행을 하지 않거나 이행할 의사가 없다고 판단되는 경우 계약을 해지할 수 있도록 하였다. 제2항에서는 상당한 기간을 정하여 상대방에게 의무 위반을 시정할 것을 촉구하고 이와 같이 정해진 기간이 도과하였음에도 불구하고 위반 사항이 시정되지 않으면 계약을 해지할 수 있다. 최고 후 이행 기간은 대체로 1~2주 정도로 정하나 이행에 필요한 시간이 길거나 짧으면 이를 반영하여 정할 수 있다.

계약을 해지함으로써 계약은 종료되나 이미 이행한 부분의 효력에는 영향을 미치지 않는다. 또한 해지권을 행사하여 계약이 종료되었다 하더라도 상대방의 의무 위반으로 당사자에게 발생한 손해에 대하여는 기 지급된 금액의 반환 외에 위약벌 조항을 두었다.



### 알아 두기

- **해제**  
유효하게 성립한 계약을 소급하여 소멸시키는 일방적인 표시
- **해지**  
계속적인 계약의 장래에 향하여 실효시키는 것(장래에 향하여 계약을 소멸시키는 점에서)

해제의 소급적 효력과는 구별됨)

· 최고

상대편에게 일정한 행위를 하도록 독촉하는 통지를 하다.

위약벌(違約罰)은 채무를 이행하지 않을 경우, 채무자가 채권자에게 벌금을 내는 것을 말한다. 위약금은 상대의 손해를 배상하는 성격이나 위약벌은 손해량 상관없이 벌금의 형태이다.

관계법령 p.129 참조



알아두기

· 손해배상

위법(違法)한 행위에 의하여 타인에게 끼친 손해, 즉 채무불이행이나 불법행위로 발생한 손해를 전보(填補, 부족한 것을 메워서 채움)하여 손해가 없었던 것과 동일한 상태로 복귀시키는 일을 말한다. 즉 손해배상은 손해의 제거가 아니라, 배상으로 손해를 전보하는 것이다. 손해배상의 방법에는 원상회복주의와 금전배상주의가 있으며 우리 민법은 금전배상주의(제394조·제763조)를 원칙으로 하고 있다. 원료의 구입계약을 체결하였는데도 원료를 갖고 오지 않아 공장에서 작업을 할 수 없다가, 이로 인해 다른 거래처에서 보다 비싼 가격으로 원료를 구입하여 손해를 보았다거나, 도로 옆의 집에 트럭이 뛰어들어 가재를 파괴하는 경우 등에서 손해를 입힌 자는 손해를 입은 자에게 배상을 하여야 한다. 손해배상에는 배상의 범위와 전보되는 손해의 범위 등에 관한 문제가 있다. 특히 손해배상의 범위가 문제되는데, 가해자의 행위를 원인으로 하여 발생한 모든 결과에 대한 배상이 인정되는 것은 아니고, 일반적으로 채무불이행 당시에 채무자가 알고 있었던 사정과 일반인이 알 수 있었던 사정(채무자가 과실로 알지 못한 사정)을 기초로 한다.

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령용어사전



일반조항

제 15 조 불가항력

- ① 당사자의 귀책사유 없이 관련 법령, 제3자와의 법률적 분쟁, 화재 기타 천재지변, 전쟁, 파업, 기타 불가항력적인 여건으로 인하여 "본 건 애니메이션"의 제작이 더 이상 불가능하게 되었을 때에는 "본 계약"의 위반으로 간주하지 않는다.
- ② 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 (14) 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ③ 제1항의 사유로 "본 계약"의 이행이 불가능하게 되었을 때에 상대방에게 서면으로 통지하고 계약을 해지 또는 해제할 수 있다. 이 경우에 "작가"는 이미 지급 받은 집필 대가를 반환하지 않으며, 집필 "결과물"에 대한 저작권은 모두 "제작사"에게 귀속된다.



유의사항

당사자의 귀책사유 없이 지진, 홍수, 태풍 등의 천재지변 또는 기타 불가항력적 사정으로 인하여 계약을 이행할 수 없는 경우 상호 책임을 묻지 않는 것으로 정하였다. 다만, 그러한 불가항력적 사항이 발생한 경우 이러한 사실을 상대방에게 서면으로 통지하고, 그럼에도 불구하고 최대한 계약을 이행할 수 있도록 최선을 다하여야 한다. 제3항에서는 천재지변이나 불가항력적 사항으로 인하여 계약을 유지할 수 없다고 판단되



일반조항

제 14 조 손해배상

- ① "제작사"는 정당한 사유 없이 "작가"가 "본 계약"에 따른 용역을 제공하지 않거나 태만히 하여 제작 일정과 예산에 손해를 입혔을 경우, 저작권 및 기타 지적재산권 등 타인의 권리를 침해하여 법적 분쟁이 발생할 경우, 기타 "본 계약"을 위반한 경우, 변호사 비용을 포함하여 그로 인하여 "제작사"가 입은 모든 손해의 배상을 "작가"에게 청구할 수 있다.
- ② "작가"는 "제작사"가 집필 대가를 지급하지 아니하거나 기타 본 계약상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 변호사 비용을 포함하여 그로 인하여 "작가"가 입은 모든 손해의 배상을 "제작사"에게 청구할 수 있다.



유의사항

손해배상 관련하여서는 민법상의 손해배상 원칙을 계약서에 명시한 것이다. 손해배상액의 예정을 추가하여 계약당사자 일방이 위약을 한 경우 특정한 금액을 지급하기로 하는 약정을 통해 채무불이행이 발생할 경우 배상문제를 간이하게 처리할 수 있다. 다만, 본 표준계약서에서는 대체로 협상력이 약한 일방 당사자에게 있어 심리적 압박을 가하는 불공정한 조항으로 인식되는 경우가 많아 이용을 권장하지는 아니하였다.

제작사 또는 작가가 정당한 사유 없이 본 계약상 의무를 이행하지 않아 계약을 위반하여 제작 일정과 예산에 손해를 입혔을 경우, 저작권 및 기타 지적재산권 등 타인의 권리를 침해하여 법적 분쟁이 발생할 경우 등 상호 손해에 대하여 배상할 책임을 규정하였다.

는 경우 본 계약을 해지할 수 있도록 하였으며 이 경우 작가는 이미 지급받은 집필료를 반환하지 않는 대신 집필 결과물에 대한 저작권은 제작사에 귀속되는 것으로 규정하였다.



· 불가항력

법률관계의 외부에서 생겨나는 사변으로서, 모든 방법을 동원하여도 손해의 발생을 막을 수 없는 일. 천재지변, 전쟁, 폭동 등이 그 예이다. 그 성질상 물리적 사실만을 따져서 엄밀하게 정립된 관념이 아니라 귀책(歸責) 여부를 따지기 위한 법률상의 관념이고, 오늘날에도 주로 민법이나 상법상의 책임 또는 채무, 기타의 불이익을 면하게 하거나 경감시키는 표준으로 사용된다(상법 152조, 우편법 39조 등). 한편 법률관계의 성질상 책임의 경감이나 면제를 고려하지 않아도 될 경우에는 불가항력으로도 책임을 면할 수 없는 것으로 하고 있다(민법 308 · 336조 등).



제 16 조 분쟁의 해결 및 관할

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “작가”는 대한민국 법령 및 한국 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 하며, 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소재지에 앞서 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다.
- ② 제1항의 규정에도 불구하고, 분쟁이 해결되지 아니하여 소를 제기하는 경우에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 법원을 전속 관할 법원으로 한다.



계약서 문언 해석에 관한 다툼, 의무 위반 등 본 계약의 내용과 관련하여 분쟁이 발생할 경우 재판을 통해 해결하는 방법과 재판 외의 방법, 즉, 조정이나 화해, 중재 등 대체적 분쟁 해결방법을 통해 해결 할 수 있다. 당사자는 분쟁이 발생할 경우 1차적으로 소송 외적인 방법을 택할 것인지, 그 중에서도 조정의 방식을 택할 것인지 여부를 자유롭게 결정할 수 있다. 콘텐츠 및 저작권 관련 분쟁은 한국콘텐츠진흥원이나 한국저작권위원회에 조정 신청을 하여 해결할 수 있다.



· 대체적 분쟁 해결(Alternative Dispute Resolution, ADR)

법원의 소송 이외의 방식으로 이루어지는 분쟁해결방식을 말한다. 형식적으로는 법원의 소송 이외의 방식으로 이루어지는 분쟁해결방식을 말하며, 실질적으로는 법원의 판결 형태가 아니라 협상, 화해, 조정, 중재와 같이 제3자의 관여나 직접 당사자간에 교섭과 타협으로 이루어지는 분쟁해결방식을 말한다.

· 조정(調停, mediation)

분쟁을 법원의 판결에 의하지 않고 중립적인 위치에 있는 제3자(조정위원)의 권고에 의하여 양 당사자가 서로 양보하여 당사자의 합의로서 해결하는 대체적 분쟁 해결이다. 한국저작권위원회, 한국콘텐츠진흥원 등에서 조정 서비스를 제공하고 있다.

· 중재(仲裁, arbitration)

당사자 간의 합의(중재합의)에 의하여 사법상의 권리 기타 법률관계에 관한 분쟁을 법원의 소송 절차에 의하지 않고 사인인 제삼자를 중재인으로 선정하여 그 분쟁의 해결을 중재인의 결정에 맡기는 동시에 최종적으로 그 결정에 복종함으로써 분쟁을 해결하는 제도를 말한다. 중재결정은 조정과 달리 임의중재의 경우 모두 당사자를 구속하며 관계 당사자 쌍방이 함께 중재 신청을 하여야 한다. 한국상사중재원의 중재 서비스가 그 예이다.

[참고]

소송과 조정의 차이: 일반적으로 분쟁이 발생하면 소송을 통해 해결하나 소송은 시간과 비용이 소요되며 일반 당사자가 이기거나 지게 된다. 이에 비해 조정은 중립적인 제3자가 분쟁 해결을 위해 당사자의 의견을 충분히 수렴해 해결안을 제시하거나 양 당사자가 상호 양보함으로써 단 기간에 저비용으로 분쟁을 해결할 수 있다.

# 애니메이션 음악 개발 표준계약서

## 04

애니메이션 제작을 희망하는 제작사가 애니메이션에 사용할 주제가 등 음악에 대한 용역을 외부 프리랜서 음악감독 또는 작곡가 및 외주업체 등에 의뢰할 때 체결하는 일종의 용역 계약이다. 제작사는 외부의 전문 음악감독 또는 작곡가에게 자사의 애니메이션 제작 개요나 방향 등을 제시하고 이에 맞는 주제 음악 등에 대한 개발을 주문하며 이 용역에 대한 대가를 지급한다. 본 표준계약서는 제작사의 내부 직원이 아닌 외주 업체 또는 개인 프리랜서 등을 상정하여 마련되었다.



알아  
두기

### · 용역

일정한 업무 수행을 요청받고 노동력을 들여 제품, 서비스를 생산 및 제공하고 이에 대하여 일정한 대가를 받는 것을 말하며 고용관계에 있는 직원 등 내부 인력이 아닌 외부인 또는 외부업체에 일을 맡기는 경우에는 용역계약을 체결한다.

### · 용역계약서

일정한 업무 수행을 요청하고, 상대방은 이를 수행하는 대가로 금전 등을 받기로 약속한 때 작성하는 계약서



핵심  
조항

### 제 2 조 음악제작 개요

① “제작사”는 아래와 같은 “본 건 애니메이션” 제작을 위하여 “음악감독”에게 애니메이션에 사용할 주제가 등 “본 건 음악”의 개발을 의뢰하고, “음악감독”은 이에 동의한다.

· 제 목 :

· 장 르 :

· 제작형식 및 기법 :

· 제작 분량 및 편수 :    분 x    화 (시즌 )

· 내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)

· 애니메이션 제작완료 예정일:

· 음악 최종 완성일:

② “본 건 애니메이션”의 제작을 위하여 제작하여야 할 “본 건 음악”은 다음과 같다.

· 주제가(오프닝곡, 엔딩곡)    곡

· 주제음악(캐릭터, 상황 등 화 별 음악)    화

③ “제작사”는 “본 건 음악”의 작곡을 위하여 필요한 자료를 “음악감독”에게 제공하여야 한다.



유의  
사항

제작사가 음악 개발을 의뢰할 때 제공하는 애니메이션이 기본 개요 및 개발을 의뢰하는 음악에 대한 개요를 담는다. 애니메이션 제작사는 제작할 애니메이션의 전반적인 방향이나 내용을 기획하여 애니메이션에 부합하는 음악 제작을 의뢰하는 것이므로 음악감독에게 애니메이션 제작 개요 및 방향 등에 대하여 충분히 설명하고 관련 자료를 제시하여야 한다. 본 조 제2항에서는 애니메이션 TV 시리즈이므로 주제가의 오프닝곡과 엔딩곡, 캐릭터 및 상황 등 화수 음악의 곡수와 화수 등을 명시한다.



### 핵심 조항

#### 제 3 조 음악의 개발 기간 및 제출

- ① “제작사”와 “음악감독”은 “본 건 음악”의 개발 기간에 대해 다음과 같이 합의한다.
  - 개발 기간 :     년   월   일부터     년   월   일까지
- ② “음악감독”은 “제작사”와의 협의에 따라 “본 건 애니메이션”의 예산과 규모에 적합한 형태로 전항의 개발 기간에 맞추어 “본 건 음악”을 제작하여 단계별로 각 음악의 악보를 디지털 파일 형태로 “제작사”에게 제출한다.
  - 1차 제작물 :     년   월   일까지
  - 2차 제작물 :     년   월   일까지
  - 최종 결과물 :    년   월   일까지
- ③ “음악감독”은 “본 건 애니메이션” 제작 일정에 차질이 생기지 않도록 제작 납기일을 준수하여야 한다. 부득이한 사유로 개발기간 및 제출 기간을 변경하여야 할 경우 “음악감독”은 이러한 사실을 지체 없이 “제작사”에게 통지하고 이행 기한 연장 및 일정 등에 대하여 “제작사”와 협의하여 사전 승인을 득하여야 한다.



### 핵심 조항

#### 제 4 조 대가 및 정산

- ① “제작사”는 “음악감독”에게 “본 건 음악”의 제작에 대한 대가로서 전체 총액 금     원(W     )(부가세 별도)를 지급한다.
- ② “제작사”는 제1항에서 정한 음악 제작의 대가 전체 총액을 다음과 같이 각 단계별로 나누어, 단계별로 정해진 금액을 관계법령에 따라 원천징수 되어야 할 세금을 공제한 후 “음악감독”에게 지급한다. “본 건 애니메이션”의 작업이 지연되어 각 단계별 작업기간이 연장되는 경우 “제작사”는 “음악감독”과 일정 및 추가적 보수 지급 문제를 협의하여야 한다.
  - 계 약 금 : 금     원(W     )(본 계약 체결 후 10일 이내)
  - 1차 제작물 : 금     원(W     )(납품 후 10일 이내)
  - 2차 결과물 : 금     원(W     )(납품 후 10일 이내)
  - 최종 완성물 : 금     원(W     )(납품 후 10일 이내)
  - 계 약 금 : 금     원(W     )(본 계약 체결 후 10일 이내)
  - 1차 제작물 : 금     원(W     )(납품 후 10일 이내)
  - 2차 결과물 : 금     원(W     )(납품 후 10일 이내)
  - 최종 완성물 : 금     원(W     )(납품 후 10일 이내)
- ③ “제작사”는 “음악감독”에게 지급할 금원을 다음의 계좌로 입금한다.
  - 은    행 :
  - 예    금    주 :
  - 계좌번호 :



### 유의 사항

전체 기간과 각 단계별 기간을 명시함으로써 불확실한 음악 제작기간과 끝없는 수정요구 등으로 인하여 발생하는 분쟁의 소지를 최소화한다. 제작사는 애니메이션의 취지와 목적에 맞게 시나리오에 대한 수정 요구를 할 수 있는 권한이 있으나 무리하고 과도한 수정요구로 음악감독 및 작곡가에게 작품 활동의 자유를 무제한으로 제약 혹은 구속하여 창작자의 권리를 침해하지 않도록 하여야 한다.

전체 음악 제작 기간과 단계별 제작 기간은 상호 합의하여 정하되 전체 기간은 최장 1년을 넘지 않는 것이 좋으며 약정한 기간이 초과한 후에는 별도의 추가 계약을 하는 것이 좋다.



### 유의 사항

음악 개발에 대한 대가 지급 조항이다. 잔금 체불의 폐해를 최소화하기 위하여 선지급, 후 제작 방식의 단계별 계약 방식으로 정하였다. 전체 총액 및 각 단계별 지급금액은 제작사와 음악감독/작곡가 간에 상호 합의하여 결정한다.



### 알아 두기

- 협의  
둘 이상의 사람이 서로 협력하여 의논 함  
출처: 국립국어원 표준국어대사전
- 합의  
1. 서로 의견이 일치함, 또는 그런 의견, 2. 둘 이상의 당사자의 의사가 일치함, 또는 그런 일  
출처: 국립국어원 표준국어대사전



### 핵심 조항

#### 제 5 조 검수 및 수정

- ① “음악감독”은 “제작사”의 요청이 있을 경우 “본 건 음악”의 제작 진행 상황을 “제작사”에 보고하여야 한다.
- ② “제작사”는 제3조 제2항에 따라 “음악감독”이 제공한 단계별 “결과물”에 대하여 검수하고 그 검수 결과를 “음악감독”에게 통지할 수 있다.
- ③ “제작사”는 “음악감독”이 제공한 단계별 “결과물” 및 최종 “음악”에 대하여 수정의 권한을 가지며 “음악감독”은 “제작사”의 요청에 따라 “본 건 음악”을 수정하여 “제작사”에게 제공하여야 한다. 이때, 수정 횟수는 최대 \_\_회를 넘어서는 아니 된다. 다만, 수정 사항은 “음악감독”과 “제작사”가 상호 협의하여 진행하되 “제작사”는 저작자인 “음악감독”의 의견을 최대한 존중하여야 한다.
- ④ 검수 및 수정에 있어 양 당사자는 불합리하게 지체하여서는 아니 된다.
- ⑤ “제작사”의 귀책 사유 또는 “제작사”의 요청에 따른 수정이 필요한 경우 “제작사”는 “음악감독”에게 추가 비용을 지급하여야 한다. 이와 같은 수정 사항 및 수정 기한, 수정에 따른 추가 비용은 별도의 서면을 통해 본 계약서 말미에 첨부한다.



### 핵심 조항

#### 제 6 조 음악감독의 의무

- ① “음악감독”은 “본 건 음악”을 제작을 이행함에 있어 “제작사”의 의도에 부합하도록 성실하게 임하여야 한다.
- ② “본 건 음악”의 제작은 “제작사”와 “음악감독”이 상호 협의하여 진행하되 “본 건 음악”의 원활한 개발을 위하여 “음악감독”이 일체의 관리 및 감독의 의무를 진다.
- ③ “음악감독”은 제5조에 따른 수정사항을 반영한 최종 “결과물”인 “본 건 음악”에 대한 디지털 데이터를 “제작사”에게 제공하여야 한다.



### 유의 사항

음악감독의 의무를 규정한 조항이다. 음악감독은 제작사의 의도와 방향에 부합하도록 제작사와 충분히 협의하여야 하며 수정 요구가 있을 경우 최대한 반영하여 결과물을 완성하도록 하였다.



### 유의 사항

제작사가 안정적인 애니메이션 제작을 위하여 음악 제작 결과물에 대한 최종 권한 행사에 필요한 음악의 수정 및 제3의 작곡가 고용 권리 등을 명시할 수 있다. 다만 음악감독 및 작곡가의 고유 권한을 인정하여 불합리하거나 과도한 수정 요구, 무제한의 수정 요구 등은 삼가도록 한다. 만일 애초에 합의하였던 전반적인 기획 의도나 방향 등이 변경되어 음악 개발을 상당부분 또는 사실상 새로 개발하여야 하는 상황이 발생하는 경우에는 별도의 추가 계약을 체결하는 것을 권고한다.

음악감독 및 작곡가 역시 성공적인 애니메이션 저작물의 완성을 위하여 애니메이션 제작사의 수정 요구에 대하여 최대한 협력하여야 한다. 애니메이션의 제작 일정, 방영 일정, 타 계약과의 관계 등과 맞물려 있으므로 상호 지체 없이 검수 및 수정을 진행하는 것이 좋다. 제작사의 귀책사유 또는 제작사의 요구로 인한 결과물의 수정이 부득이한 경우에는 음악감독(작곡가)에게는 추가적 업무가 발생한다. 따라서 추가적 업무에 대해서는 합당한 대가 지급이 이루어져야 하며 이 경우 추가적 업무 내용, 기간, 비용, 대가 등에 대한 상세한 내용을 서면으로 작성하여 본 계약서 말미에 첨부함으로써 본 계약의 일부로서 효력이 발생할 수 있도록 하여야 한다.



### 핵심 조항

#### 제 7 조 음악 사용 여부에 관한 결정권

- ① “본 건 애니메이션”에 관한 제작 여부 및 “본 건 음악”의 사용 여부 등을 포함한 제작 진행에 관한 제반 의사결정 권한은 “제작사”에게 있다.
- ② “제작사”는 제3조 제1항에서 정한 음악 제작 기간 내에 “본 건 애니메이션”에 대한 개발 중단을 결정할 수 있다.
- ③ “제작사”가 “본 건 애니메이션”에 대한 제작을 중단하거나 “본 건 음악”을 사용하지 않기로 결정한 경우 “제작사”는 “음악감독”에게 그 사실을 통지하여야 하며, “음악감독”이 “제작사”의 통지를 수령한 날에 “본 계약”은 종료된다.
- ④ 제3항의 사유로 “본 계약”이 종료된 경우 “음악감독”은 계약 종료일까지 지급받은 금원을 반환할 의무가 없으며, “음악감독”이 “제작사”에게 제공한 “결과물”은 “제작사”에게 귀속된다.



### 핵심 조항

#### 제 8 조 진술과 보증

- ① “음악감독”은 각 단계별 “결과물”이 저작권 및 기타 지적재산권, 명예, 프라이버시 등 타인의 권리를 침해하지 않는 것을 포함하여 대한민국의 어떠한 법령에도 위배되지 않는다는 것을 보증한다.
- ② 제1항을 위배하여 법적 분쟁 등이 발생할 경우 “음악감독”의 책임과 비용으로 신속히 처리하여야 한다.



### 유의 사항

음악감독 또는 작곡가가 타인의 저작물의 일부 또는 전부를 무단으로 이용하는 등 저작권을 포함한 지식재산권을 침해하거나 그 밖의 타인의 권리를 침해하여 제작사가 법적 분쟁 등에 휘말리지 않도록 진술하고 보증하는 조항이다.



### 알아 두기

#### · 저작권

인간의 사상이나 감정을 창작적으로 표현한 저작물을 보호하기 위하여 그 저작자에게 부여한 권리로서, 어원(copyright) 그대로 복제(copy)를 할 수 있는 권리(right)의 합성어이다. 이에는 크게 재산권으로서의 성질(저작권)과 인격권으로서의 성질(저작인격권)을 함께 지니고 있으며, 원저작권과는 별도로 2차적저작권(저작권법 제5조) 및 저작인접권(같은 법 제64조·제65조)을 법으로 보호하고 있다. 이러한 저작권이 권리로서 보호받기 위해서는 일정한 요건을 필요로 하는데, 저작자의 창의성이 반드시 외부로 표현될 것을 요한다. 따라서 표현되지 않은 저작자의 사상·학설·원칙 등의 아이디어 그 자체는 하나의 권리로서 보호받을 수 없다.

출처: 법제처 ‘국가법령정보센터’ 법령용어사전

#### · 저작권(Copyright)

저작자가 자신의 저작물에 대해 갖는 재산적인 권리로서, 물권과 같은 지배권이고, 상속·양도가 가능하며, 채권으로서의 효력도 가지고 있다. 또한 저작자는 자신의 저작물에 대하여 배타적 이용권도 향유하나, 실제로는 자신이 직접 저작물을 이용하는 경우보다는 남에게 저작물을 이용하도록 허락하고 그 대가를 받는 경우가 일반적이다. 법에는 복제권, 배포권, 전시권, 공연권, 공중송신권, 대여권, 2차적 저작물 등의 작성권 등을 명문으로 규정하고 있다(저작권법 제16조~제22조).

출처: 법제처 ‘국가법령정보센터’ 법령용어사전



### 유의 사항

영상저작물이 애니메이션의 제작 주체로서 제작사는 애니메이션 제작과 관련한 중요한 사항들에 대한 결정권을 가진다. 여기에는 제작사나 투자사가 본인의 사정, 외부의 사정 등으로 개발 중단을 결정할 권한도 포함한다. 본 조항에서는 중단으로 인하여 계약이 종료되는 경우의 처리 방식에 대하여 명시하였다. 본조 제4항은 애니메이션 제작 중단으로 인하여 더 이상 음악을 사용하지 않기로 결정한 경우에 관한 규정으로 제작사의 결정과 상관하게 작곡가는 이미 음악을 제작하였으므로 지급받은 개발 비용은 반환하지 않되, 완성되었거나 개발 중인 음악을 제작사에게 제출함으로써 계약상 의무를 다하였음을 증명하여야 한다. 다만 개발 되었거나 개발 중인 음악의 저작권은 제작사와 작곡가 간에 별도의 약정이 없는 한 작곡가에 귀속된다. 따라서 제작사가 개발된 음악을 추후 다른 애니메이션이나 기타 사업 등에 이용하고자 하는 경우, 해당 음악 관련 우선 사용, 독점적 사용 등에 대하여 협의하여 별도의 계약을 체결하여야 한다.

관계법령 p.129~130 참조

· 지식재산(Intellectual Property)

인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상  
이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에  
무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.

출처: 법제처 '국가법령정보센터' 법령용어사전

관계법령 p.130 참조



핵심  
조항

제 9 조 지식재산권

- ① “본 계약”에 따라 완성된 “본 건 음악”에 대한 저작권은 원칙적으로 “음악감독”에 귀속된다. 다만, “음악감독”이 신탁관리단체 등에 저작재산권을 신탁한 경우 별도로 협의할 수 있다.
- ② “제작사”는 “본 건 음악”을 “본 건 애니메이션” 용도로 이용할 수 있으며 “본 건 애니메이션”을 위한 “마스터링권(Mastering right)”을 보유한다. “음악감독”은 어떤 형식으로라도 제3자에게 “본 건 애니메이션” 용도의 “마스터링권” 등에 대한 독점적 이용허락을 하거나 양도를 해서 “제작사”의 이용권을 제한하여서는 아니 된다.
- ③ “본 건 음악”에 대한 “본 건 애니메이션” 용도 외의 이용에 대하여 이용허락 또는 양수를 희망하는 경우 “제작사”는 “음악감독”과 별도의 이용허락(라이선스) 계약 또는 양도 계약을 체결하여야 한다. 다만, “음악감독”이 신탁관리단체 등에 저작재산권을 신탁한 경우 별도로 협의할 수 있다.
- ④ “제작사”가 “본 건 음악”을 “본 건 애니메이션” 용도로 이용하는 동안 “본 건 음악”의 제작에 참여한 인력에 대한 저작인접권은 별도로 인정되지 아니하며, 이와 같은 사실을 참여인력 고용시 계약서를 통하여 분명히 통지하여야 한다. 이로 인하여 분쟁이 발생할 경우 “음악감독”은 “제작사”를 면책시켜야 한다.



유의  
사항

본 표준계약서는 음악의 개발 및 개발된 음악의 애니메이션 용도로의 사용으로 한정하여 작성되었다. 따라서 애니메이션 용도의 이용 외에 음반이나 음원 퍼블리싱, 음악의 편곡 및 리메이크 등을 통한 2차적 저작물의 작성하는 등의 경우 본 계약 또는 추가적 별도 계약을 통하여 음악의 이용 방법, 기간, 대가 등을 명시하여야 한다.

저작권은 원칙적으로 저작물을 창작한 저작자에게 귀속되는 권리이다. 그러나 본 음악은 애니메이션 제작사의 의뢰로 애니메이션 제작 용도로 창작되었으므로 제작사는 애니메이션 용도로 본 음악을 이용할 수 있으며 이를 위한 마스터링권(Mastering right)을 보유하여야 한다. 다만 애니메이션 용도 이외의 이용에 대해서는 음악감독과 별도의 양도 계약 또는 라이선스(이용허락) 계약을 체결하여야 한다.

본 조 제4항에서는 제작사가 음악을 애니메이션 용도로 이용하는 경우 음악감독은 음악 제작에 참여하는 실연자들과의 개별 계약을 통하여 제작사가 개별 실연자들의 저작인접권 주장으로 인하여 제작사의 이용이 제한되지 않게 하도록 규정하고 있다.

[참고]

한국저작권법 제99조 제1항에 의거한 '영상저작물에 관한 특례규정'을 두고 영화나 애니메이션 등 영상저작물의 원활한 이용을 도모하고 제작자로 하여금 투자자본을 쉽게 회수할 수 있도록 하기 위하여 영상저작물의 제작에 참여한 자들의 권리관계를 규율하고 있다. 이 규정은 영상물 저작자가 그 권리를 독점적으로 부여받아 행사할 수 있도록 하고 있다. 본 계약서도 이러한 추정 규정과 애니메이션 산업의 특수성을 반영하여 제작사가 원작 시나리오뿐만 아니라 후속 저작물, 타매체 이용, 기타 2차적 저작물 작성을 독점적으로 행사할 수 있도록 정하였다.

※ 영상저작물에 관한 특례조항(한국저작권법 제99조 1항)

- ① 저작재산권자가 저작물의 영상화를 다른 사람에게 허락한 경우에 특약이 없는 때에는 다음 각 호의 권리를 포함하여 허락한 것으로 추정한다.
  1. 영상저작물을 제작하기 위하여 저작물을 각색하는 것
  2. 공개상영을 목적으로 한 영상저작물을 공개상영하는 것
  3. 방송을 목적으로 한 영상저작물을 방송하는 것
  4. 전송을 목적으로 한 영상저작물을 전송하는 것
  5. 영상저작물을 그 본래의 목적으로 복제·배포하는 것
  6. 영상저작물의 번역물을 그 영상저작물과 같은 방법으로 이용하는 것



알아  
두기

· 저작권의 신탁관리

저작권법은 저작권 위탁관리업을 저작권 신탁관리업과 저작권 대리중개업으로 나누고 있다. 저작권 위탁관리업체로 현재 12개의 저작권 신탁관리단체와 다수의 저작권 대리중개업체가 활동하고 있다. 음악 저작권을 신탁 형태로 관리하는 단체는 한국음악저작권협회, 한국음악실연자연협회, 한국음원제작자협회 등이다.

· 신탁제도

신탁은 수탁자인 저작권 신탁관리업자가 대외적으로 저작권에 대한 완전한 권리자가 되어 관리업자 자신의 명의로 권리 침해자를 상대로 한 소도 제기할 수 있다(서울고법 1996.7.12. 선고, 95나41279 판결).

· 저작인접권

저작권을 전제로 하여 이와 별개의 독립된 저작물의 내용을 일반공중에게 전달하는 매체로서의 실연·음반·방송에 대해서 원저작물에 준하는 일종의 정신적 가치를 인정·보호하기 위해 그 행위자인 실연자·음반제작자·방송사업자에게 주어지는 권리를 말한다. 실연자의 권리로는 성명표시권, 동일성유지권, 복제권, 배포권, 대여권, 공연권, 방송

권, 전송권 등 있다. 저작인접권은 저작권과의 관계에 있어서 별개의 독립한 권리이므로 저작권을 행사함에 있어서 저작인접권으로 인한 방해를 받지 않는다(저작권법 제65조).

· 마스터링(mastering)

음향에서 마스터링은 녹음, 믹스를 거친 다음 상용화(또는 대량 제작) 즉, CD나 카세트 테이프의 상태로 만들기 바로 직전에 곡의 순서를 결정하거나 페이드 인, 아웃, 이퀄라이징이나 reverb를 사용한 마지막 손질.

출처: 한국만화영상진흥원, 만화애니메이션사전

관계법령 p.131~137 참조



핵심  
조항

### 제 10 조 크레딧 표기

“음악감독”은 “본 건 음악”이 “본 건 애니메이션”에 사용된 경우 해당 애니메이션에 크레딧을 명기할 권리를 가진다. 크레딧의 크기, 위치, 표시방법은 “제작사”와 “음악감독” 상호간의 합의에 따른다.



유의  
사항

저작자 표시 등 크레딧 표기의 방식, 위치, 표시방법, 크기 등에 대하여 규정한 조항이다. 작곡가의 크레딧은 명성, 평판, 인격 등을 보여주는 표지로서의 역할을 하며 작곡가의 경력 관리 및 재산권 행사와도 밀접하게 연관되어 있다. 따라서 본 조항에서는 음악감독 또는 작곡가의 주요한 권리로서 성명표시권을 행사할 수 있도록 크레딧 표기 방식, 위치, 크기 등에 대한 내용을 담았다. 따라서 저작권이 제작사에 양도되었다 하더라도 “부득이하다고 인정되는 경우”(법 제12조 제2항 단서조항)를 제외하고는 적절히 저작자 표시를 하여야 한다. 최종 영상물 제작에 참여하는 여타 저작자와의 크레딧 표기 방식이나 순서 등에 대하여도 조화하여 정하여야 한다.



알아  
두기

#### · 성명표시권

저작자가 자신이 그 저작물의 창작자임을 주장할 수 있는 권리, 즉 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표 매체에 그의 실명이나 이명을 표시할 권리를 말한다. 이용자는 저작권이나 소유권의 누구에게 있는가와 상관없이 창작자의 성명을 표시해야 한다.  
출처: 저작권 기술 용어사전, 2013. 한국저작권위원회

관계법령 p.137~138 참조



일반  
조항

### 제 11 조 위임 및 양도 등의 금지

- ① “음악감독”은 “제작사”의 사전 동의 없이 임의로 “본 계약”상 의무인 용역의 제공을 제3자에게 위임하거나 도급을 시킬 수 없다.
- ② “제작사”와 “음악감독”은 사전 동의 없이 임의로 제3자에게 “본 계약”상의 권리와 의무를 양도할 수 없다.



유의  
사항

계약의 당사자는 원칙적으로 본 계약으로 발생한 권리와 의무를 직접 이행하여야 하며, 이를 제3자에게 위임하거나 양도하여서는 아니 된다. 부득이하게 제3자에게 본인이 이행해야 할 의무를 양도하거나 권리를 위임하여야 하는 경우 상대방으로부터 사전 서면 동의를 구하여야 한다.



일반  
조항

### 제 12 조 비밀 유지

양 당사자는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.



유의  
사항

개인정보보호법의 취지에 따라 상대방에 대한 개인 정보 및 영업비밀 및 부정경쟁방지법의 취지에 따라 상대방의 영업 비밀 등을 공개해서는 아니 된다는 점을 명시하였다. 계약을 이행함에 있어 양 당사자 간에는 상대방의 개인정보나 영업상 비밀 정보 등을 지득할 수 있다. 이 경우 상호 상대방의 개인정보나 영업상 비밀에 해당하는 정보를 제3자에게 누설하여 손해를 끼치지 않도록 상호 비밀유지를 의무화하였다.



일반  
조항

### 제 13 조 계약의 해지

- ① “음악감독”은 “제작사”가 “본 건 음악”의 제작의 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 “제작사”에게 계약의 해지를 서면으로 최고할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “제작사”가 “본 건 음악”의 제작에 대한 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “음악감독”은 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “음악감독”은 그때까지 이미 지급받은 각 단계별 집필 대가를 반환하지 아니하나, 그동안 “제작사”에게 제출했던 “결과물”에 대한 저작권은 제작사와 협의하여 정한다.
- ② “제작사”는 “음악감독”이 “본 건 음악” 집필 용역 제공을 거부하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “음악감독”에게 계약의 해지를 서면으로 최고할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “음악감독”이 “본 건 음악”의 용역 제공을 거부하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우, “제작사”는 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “제작사”는 이미 제출된 “결과물”에 대한 저작권에 대하여는 “음악감독”과 협의하여 정한다. 또한 “음악감독”은 “제작사”의 요구가 있을 경우 “제작사”로부터 지급받았던 각 단계별 집필 대가를 “제작사”에게 반환해야 한다.



### 유의 사항

계약기간이 종료되기 이전에 계약을 해지하거나 해제하는 경우 등 해지권 행사에 관한 조항으로 민법상 해지권의 기본 법리를 바탕으로 작성되었다. 채무를 이행하지 못한 당사자에게 이행을 최고함으로써 시정의 기회를 부여하고 가능한 한 본 계약을 유지할 수 있도록 규정을 마련하고 있다. 본 계약 내용을 이행할 수 없거나 이행할 수 없을 것으로 예상되는 사정이 발생하거나, 계약의 유지가 어렵다고 판단하는 경우에는 본 계약을 해지할 수 있도록 하였다.

일방 당사자가 계약상 의무를 이행하지 않는 경우에는 이행할 것을 촉구하고 그럼에도 불구하고 이행을 하지 않거나 이행할 의사가 없다고 판단되는 경우 계약을 해지할 수 있도록 하였다. 제2항에서는 상당한 기간을 정하여 상대방에게 의무 위반을 시정할 것을 촉구하고 이와 같이 정해진 기간이 도과하였음에도 불구하고 위반 사항이 시정되지 않으면 계약을 해지할 수 있다. 최고 후 이행 기간은 대체로 1~2주 정도로 정하나 이행에 필요한 시간이 길거나 짧으면 이를 반영하여 정할 수 있다. 계약을 해지함으로써 계약은 종료되나 이미 이행한 부분의 효력에는 영향을 미치지 않는다.



### 알아 두기

- **해제**  
유효하게 성립한 계약을 소급하여 소멸시키는 일방적인 표시
- **해지**  
계속적인 계약을 장래에 향하여 실효시키는 것(장래에 향하여 계약을 소멸시키는 점에서 해제의 소급적 효력과는 구별됨)
- **최고**  
상대편에게 일정한 행위를 하도록 독촉하는 통지를 하다.

관계법령 p.138 참조



### 일반 조항

#### 제 14 조 손해배상

① “음악감독”이 “본 계약”에 따른 용역을 제공하지 않거나 태만히 하여 제작일정과 예산에 손해를 입혔을 경우, 타인의 저작권 기타 지적재산권, 명예, 프라이버시를 침해하여 법적 분쟁이 발생할 경우, 기타 “본 계약”을 위반한 경우 “제작사”는 변호사 비용을 포함하여 그로 인하여 “제작사”가 입은 모든 손해의 배상을 “음악감독”에게 청구할 수 있다.

② “제작사”가 창작 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 “음악감독”은 변호사 비용을 포함하여 그로 인하여 “음악감독”이 입은 모든 손해의 배상을 “제작사”에게 청구할 수 있다.



### 유의 사항

손해배상 관련하여서는 민법상의 손해배상 원칙을 계약서에 명시한 것이다. 손해배상액의 예정을 추가하여 계약당사자 일방이 위약을 한 경우 특정한 금액을 급부하기로 하는 약정을 통해 채무불이행이 발생할 경우 배상문제를 간이하게 처리할 수 있다. 다만, 본 표준계약서에서는 대체로 협상력이 약한 일방 당사자에게 있어 심리적 압박을 가하는 불공정한 조항으로 인식되는 경우가 많아 이용을 권장하지는 아니하였다.

제작사 또는 작가가 정당한 사유 없이 본 계약상 의무를 이행하지 않아 계약을 위반하여 제작 일정과 예산에 손해를 입혔을 경우, 저작권 및 기타 지적재산권 등 타인의 권리를 침해하여 법적 분쟁이 발생할 경우 등 상호 손해에 대하여 배상할 책임을 규정하였다.



### 알아 두기

#### · 손해배상

위법(違法)한 행위에 의하여 타인에게 끼친 손해, 즉 채무불이행이나 불법행위로 발생한 손해를 전보(填補)하여 손해가 없었던 것과 동일한 상태로 복귀시키는 일을 말한다. 즉 손해배상은 손해의 제거가 아니라, 배상으로 손해를 전보하는 것이다. 손해배상의 방법에는 원상회복주의와 금전배상주의가 있으며 우리 민법은 금전배상주의(제394조·제763조)를 원칙으로 하고 있다. 원료의 구입계약을 체결하였는데도 원료를 갖고 오지 않아 공장에서 작업을 할 수 없다거나, 이로 인해 다른 거래처에서 보다 비싼 가격으로 원료를 구입하여 손해를 보았다거나, 도로 옆의 집에 트럭이 뛰어들어 가재를 파괴하는 경우 등에서 손해를 입힌 자는 손해를 입은 자에게 배상을 하여야 한다. 손해배상에는 배상의 범위와 전보되는 손해의 범위 등에 관한 문제가 있다. 특히 손해배상의 범위가 문제되는데, 가해자의 행위를 원인으로 하여 발생한 모든 결과에 대한 배상이 인정되는 것은 아니고, 일반적으로 채무불이행 당시에 채무자가 알고 있었던 사정과 일반인이 알 수 있었던 사정(채무자가 과실로 알지 못한 사정)을 기초로 한다.

출처: 법제처 ‘국가법령정보센터’ 법령용어사전



## 일반 조항

### 제 16 조 불가항력

- ① 양 당사자는 당사자의 귀책사유 없이 관련 법령, 제3자와의 법률적 분쟁, 화재 기타 천재지변, 전쟁, 파업, 기타 불가항력적인 여건으로 인하여 “본 건 애니메이션”의 제작이 더 이상 불가능하게 되었을 때에는 “본 계약”의 위반으로 간주되지 않는다.
- ② 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 (14) 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ③ 제1항의 사유로 “본 계약”의 이행이 불가능하게 되었을 때에 상대방에게 서면으로 통지하고 계약을 해지 또는 해제할 수 있다. 이 경우에 “음악감독”은 이미 지급받은 용역 대가를 반환하지 않으며, “결과물”에 대한 저작권은 “제작사”와 협의하여 정한다.



## 유의 사항

당사자의 귀책사유 없이 지진, 홍수, 태풍 등의 천재지변 또는 기타 불가항력적 사정으로 인하여 계약을 이행할 수 없는 경우 상호 책임을 묻지 않는 것으로 정하였다. 다만, 그러한 불가항력적 사항이 발생한 경우 이러한 사실을 상대방에게 서면으로 통지하고, 그럼에도 불구하고 최대한 계약을 이행할 수 있도록 최선을 다하여야 한다.

제3항에서는 천재지변이나 불가항력적 사항으로 인하여 계약을 유지할 수 없다고 판단되는 경우 본 계약을 해지할 수 있도록 하였으며 이 경우 작가는 이미 지급받은 집필료를 반환하지 않는 대신 저작물의 이용 등에 관하여는 별도로 협의하도록 규정하였다. 불가항력 사정으로 인하여 애니메이션 제작이 중단되었으나 향후 재제작 가능성 여부, 또는 기타 사업 등에서의 활용 여부 등을 판단하여 본 조항 사유로 인한 종료시점까지 개발된 음악을 이용하고자 하는 경우 협의하여 별도의 계약을 체결하여야 한다.



## 알아 두기

### · 불가항력

법률관계의 외부에서 생겨나는 사변으로서, 모든 방법을 동원하여도 손해의 발생을 막을 수 없는 일. 천재지변, 전쟁, 폭동 등이 그 예이다. 그 성질상 물리적 사실만을 따져서 엄밀하게 정립된 개념이 아니라 귀책(歸責) 여부를 따지기 위한 법률상의 개념이고, 오늘날에도 주로 민법이나 상법상의 책임 또는 채무, 기타의 불이익을 면하게 하거나 경감시키는 표준으로 사용된다(상법 152조, 우편법 39조 등). 한편 법률관계의 성질상 책임의 경감이나 면제를 고려하지 않아도 될 경우에는 불가항력으로도 책임을 면할 수 없는 것으로 하고 있다(민법 308 · 336조 등).



## 일반 조항

### 제 17 조 분쟁의 해결 및 관할

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “음악감독”은 대한민국 법령 및 한국 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 하며, 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소 제기 전에 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다.
- ② 제1항의 규정에도 불구하고, 분쟁이 해결되지 아니하여 소를 제기하는 경우에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 법원을 전속 관할 법원으로 한다.



## 유의 사항

계약서 문언 해석에 관한 다툼, 의무 위반 등 본 계약의 내용과 관련하여 분쟁이 발생할 경우 재판을 통해 해결하는 방법과 재판 외의 방법, 즉, 조정이나 화해, 중재 등 대체적 분쟁 해결방법을 통해 해결할 수 있다. 당사자는 분쟁이 발생할 경우 1차적으로 소송 외적인 방법을 택할 것인지, 그 중에서도 조정의 방식을 택할 것인지 여부를 자유롭게 결정할 수 있다. 콘텐츠 및 저작권 관련 분쟁은 한국콘텐츠진흥원이나 한국저작권위원회에 조정 신청을 하여 해결할 수 있다.



## 알아 두기

### · 대체적 분쟁 해결(Alternative Dispute Resolution, ADR)

법원의 소송 이외의 방식으로 이루어지는 분쟁해결방식을 말한다. 형식적으로는 법원의 소송 이외의 방식으로 이루어지는 분쟁해결방식을 말하며, 실질적으로는 법원의 판결 형태가 아니라 협상, 화해, 조정, 중재와 같이 제3자의 관여나 직접 당사자간에 교섭과 타협으로 이루어지는 분쟁해결방식을 말한다.

### · 조정(調停, mediation)

분쟁을 법원의 판결에 의하지 않고 중립적인 위치에 있는 제3자(조정위원)의 권고에 의하여 양 당사자가 서로 양보하여 당사자의 합의로서 해결하는 대체적 분쟁 해결이다. 한국저작권위원회, 한국콘텐츠진흥원 등에서 조정 서비스를 제공하고 있다.

### · 중재(仲裁, arbitration)

당사자 간의 합의(중재합의)에 의하여 사법상의 권리 기타 법률관계에 관한 분쟁을 법원의 소송 절차에 의하지 않고 사인인 제삼자를 중재인으로 선정하여 그 분쟁의 해결을 중재인의 결정에 맡기는 동시에 최종적으로 그 결정에 복종함으로써 분쟁을 해결하는 제도를 말한다. 중재결정은 조정과 달리 임의중재의 경우 모두 당사자를 구속하며 관계 당사자 쌍방이 함께 중재 신청을 하여야 한다. 한국상사중재원의 중재 서비스가 그 예이다.

※ 소송과 조정의 차이: 일반적으로 분쟁이 발생하면 소송을 통해 해결하나 소송은 시간과 비용이 소요되며 일방 당사자가 이기거나 지게 된다. 이에 비해 조정은 중립적인 제3자가 분쟁 해결을 위해 당사자의 의견을 충분히 수렴해 해결안을 제시하거나 양 당사자가 상호 양보함으로써 단 기간에 저 비용으로 분쟁을 해결할 수 있다.

## 부록

---

1. 애니메이션 분야 표준계약서(제4종) 관계 법령
2. 애니메이션 분야 표준계약서(제4종) 해설서
3. 애니메이션 분야 표준계약서(제4종) 전문

# 애니메이션 분야 표준계약서(제4종) 관계 법령

## 애니메이션 분야 표준계약서



### 관계 법령

#### 문화산업진흥 기본법 ( 약칭: 문화산업법 )

[시행 2017. 7. 26.] [법률 제14839호, 2017. 7. 26., 타법개정]

#### 제12조의2(공정한 거래질서 구축)

- ① 문화상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자는 합리적인 이유 없이 지식재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용하여 불공정한 계약을 강요하거나 부당한 이익을 취득하여서는 아니 된다. <개정 2011. 5. 19.>
  - ② 문화체육관광부장관은 문화산업의 공정한 거래질서를 구축하기 위하여 다음 각 호의 사업을 할 수 있다.
    - 1. 문화산업 경쟁 환경의 현황 분석 및 평가
    - 2. 문화산업 관련 사업자 등이 참여하는 협의체의 구성 및 운영
    - 3. 그 밖에 공정한 거래 환경을 조성하기 위하여 필요한 사업
  - ③ 문화체육관광부장관은 문화산업의 공정한 거래질서를 구축하기 위하여 공정거래위원회위원장 및 과학기술정보통신부장관과 방송통신위원회위원장과 협의하여 문화산업 관련 표준약관 또는 표준계약서를 제정 또는 개정하여 그 시행을 권고할 수 있다. <개정 2013. 3. 23., 2017. 7. 26.>
- [본조신설 2009. 2. 6.]

#### 애니메이션산업 진흥에 관한 법률 ( 약칭: 애니메이션산업법 )

[시행 2020. 6. 4.] [법률 제16690호, 2019. 12. 3., 제정]

#### 제9조(공정한 유통환경의 조성)

- ① 애니메이션의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자로서 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사업자는 합리적인 이유 없이 애니메이션에 관한 지식재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용하여 불공정한 계약을 강요하거나 부당한 이익을 취해서는 아니 된다.
  - 1. 「전기통신사업법」 제5조제2항에 따른 기간통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로 정하는 자
  - 2. 「전기통신사업법」 제5조제3항에 따른 부가통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로

- 정하는 자
3. 「방송법」 제2조제3호에 따른 방송사업자
  4. 「인터넷 멀티미디어 방송사업법」 제2조제5호에 따른 인터넷 멀티미디어 방송사업자
  5. 그 밖에 애니메이션의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자
- ② 과학기술정보통신부장관 또는 문화체육관광부장관은 애니메이션의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자가 제1항을 위반하는 행위를 한다고 인정할 때에는 관계 기관의 장에게 필요한 조치를 할 것을 요청할 수 있다.

**제10조(표준계약서)**

- ① 문화체육관광부장관은 공정거래위원회와 방송통신위원회 및 과학기술정보통신부와 협의하여 표준계약서를 마련하여 사업자 및 사업자단체에 사용을 권장할 수 있다.
- ② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서를 제정 또는 개정하는 경우에는 관련 사업자단체 및 전문가의 의견을 들어야 한다.

**콘텐츠산업 진흥법 (약칭: 콘텐츠산업법)**

[시행 2012. 8. 18.] [법률 제11318호, 2012. 2. 17., 일부개정]

**제24조(공정한 유통 환경 조성 등)**

- ① 「전기통신사업법」 제5조제2항에 따른 기간통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로 정하는 자(이하 "정보통신망사업자"라 한다)는 합리적인 이유 없이 콘텐츠사업자에게 정보통신망 등 중개시설의 제공을 거부하여서는 아니 된다. <개정 2012. 2. 17.>
- ② 정보통신망사업자, 「전기통신사업법」 제5조제4항에 따른 부가통신사업을 하는 사업자 중 대통령령으로 정하는 자 및 그 밖에 콘텐츠 상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자는 합리적인 이유 없이 콘텐츠에 관한 지식재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용하여 불공정한 계약을 강요하거나 부당한 이득을 취득하여서는 아니 된다. <개정 2011. 5. 19., 2012. 2. 17.>
- ③ 문화체육관광부장관은 콘텐츠 상품의 제작·판매·유통 등에 종사하는 자가 제1항 또는 제2항을 위반하는 행위를 한다고 인정할 때에는 관계 기관의 장에게 필요한 조치를 할 것을 요청할 수 있다.
- ④ 문화체육관광부장관은 콘텐츠산업의 공정한 유통 환경을 조성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 할 수 있다. <개정 2012. 2. 17.>
  1. 콘텐츠산업 유통 환경의 현황 분석 및 평가
  2. 콘텐츠산업 관련 사업자 등이 참여하는 협의체의 구성 및 운영
  3. 제25조에 따른 표준계약서 사용에 관한 실태조사
  4. 그 밖에 공정한 유통 환경을 조성하기 위하여 필요한 사업

**제25조(표준계약서)**

- ① 문화체육관광부장관은 콘텐츠의 합리적 유통 및 공정한 거래를 위하여 공정거래위원회 및 방송통신위원회와의 협의를 거쳐 표준계약서를 마련하고, 콘텐츠사업자에게 이를 사용할하도록 권고할 수 있다.
- ② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 표준계약서에 관한 업무를 대통령령으로 정하는 바에 따라 「문화산업진흥 기본법」 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원, 콘텐츠 관련 기관 또는 단체 및 제20조에 따른 협회에 위탁할 수 있다.

**예술인 복지법**

[시행 2020. 8. 12.] [법률 제16998호, 2020. 2. 11., 타법개정]

**제4조의4(문화예술용역 관련 계약)**

- ① 문화예술용역과 관련된 계약의 당사자는 대등한 입장에서 공정하게 계약을 체결하고, 신의에 따라 성실하게 계약을 이행하여야 한다. <개정 2019. 12. 3.>
  - ② 제1항에 따른 계약의 당사자는 다음 각 호의 사항을 계약서에 명시하여야 하며, 서명 또는 기명날인한 계약서를 서로 주고받아야 한다.
    1. 계약 금액
    2. 계약 기간·갱신·변경 및 해지에 관한 사항
    3. 계약 당사자의 권리 및 의무에 관한 사항
    4. 업무·과업의 내용, 시간 및 장소 등 용역의 범위에 관한 사항
    5. 수익의 배분에 관한 사항
    6. 분쟁해결에 관한 사항
  - ③ 제5조에 따른 표준계약서를 사용하는 경우에는 제1항 및 제2항에 따라 계약을 체결한 것으로 본다.
  - ④ 문화체육관광부장관은 문화예술기획업자등이 제2항을 위반한 경우 같은 항 각 호에 따른 계약서 명시사항의 기재, 서명 또는 기명날인한 계약서의 교부, 그 밖에 시정을 위하여 필요한 조치를 명할 수 있다. <신설 2019. 12. 3.>
- [본조신설 2016. 2. 3.]  
[제4조의3에서 이동 <2019. 12. 3.>]

**제5조(표준계약서의 보급)**

- ① 국가는 문화예술용역 관련 계약의 당사자가 대등한 입장에서 공정하게 계약을 체결할 수 있도록 문화예술 분야에 관한 표준계약서를 개발하고 이를 보급하여야 한다. <개정 2016. 2. 3.>
- ② 국가와 지방자치단체는 제1항에 따른 표준계약서를 사용하는 경우 「문화예술진흥법」 제16조에 따른 문화예술진흥기금 지원 등 문화예술 재정 지원에 있어 우대할 수 있

다. <개정 2016. 2. 3.>  
 ③ 제1항에 따른 표준계약서의 내용 및 보급 방법 등에 관하여 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다. <개정 2016. 2. 3.>

**제5조의2(계약서의 보존)**

문화예술기획업자등은 제4조의4제2항에 따라 서명 또는 기명날인한 계약서를 3년간 보존하여야 한다.  
 [본조신설 2019. 12. 3.]

**제6조의2(불공정행위의 금지)**

- ① 문화예술기획업자등은 예술인의 자유로운 예술창작활동 또는 정당한 이익을 해치거나 해칠 우려가 있는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 행위(이하 이 조에서 "불공정행위"라 한다)를 하거나 제3자로 하여금 이를 하게 하여서는 아니 된다. <개정 2016. 2. 3., 2018. 10. 16., 2019. 12. 3.>
  - 1. 우월적인 지위를 이용하여 예술인에게 불공정한 계약 조건을 강요하거나 계약 조건과 다른 활동을 강요하는 행위
  - 2. 예술인에게 적절한 수익배분을 거부·지연·제한하는 행위
  - 3. 부당하게 예술인의 예술창작활동을 방해하거나 지시·간섭하는 행위
  - 4. 계약과정에서 알게 된 예술인의 정보를 부당하게 이용하거나 제3자에게 제공하는 행위
- ② 문화체육관광부장관은 문화예술기획업자등이 불공정행위를 한 경우 불공정행위의 중지, 계약조항의 삭제 또는 변경, 불공정행위로 인하여 시정조치를 명령받은 사실의 공표, 그 밖에 시정을 위하여 필요한 조치를 명할 수 있다. <개정 2016. 2. 3.>
- ③ 문화체육관광부장관은 문화예술기획업자등의 행위가 제1항제1호에 해당할 경우 공정거래위원회에 그 사실을 통보하여야 한다.
- ④ 삭제 <2019. 12. 3.>
- ⑤ 불공정행위의 세부적인 유형, 기준 및 처리절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. <개정 2016. 2. 3.>  
 [본조신설 2013. 12. 30.]  
 [제목개정 2016. 2. 3.]

**애니메이션 방영권 표준계약서 제 3 조 방영권**



**저작권법**

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

**제2조(정의)**

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. <개정 2009. 4. 22., 2011. 6. 30., 2011. 12. 2., 2016. 3. 22.>

- 7. "공중송신"은 저작물, 실연·음반·방송 또는 데이터베이스(이하 "저작물등"이라 한다)를 공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공하는 것을 말한다.
- 10. "전송( )"은 공중송신 중 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 접근할 수 있도록 저작물등을 이용에 제공하는 것을 말하며, 그에 따라 이루어지는 송신을 포함한다.
- 13. "영상저작물"은 연속적인 영상(음의 수반여부는 가리지 아니한다)이 수록된 창작물로서 그 영상을 기계 또는 전자장치에 의하여 재생하여 볼 수 있거나 보고 들을 수 있는 것을 말한다.
- 14. "영상제작자"는 영상저작물의 제작에 있어 그 전체를 기획하고 책임을 지는 자를 말한다.

**제18조(공중송신권)**

저작자는 그의 저작물을 공중송신할 권리를 가진다.

**제46조(저작물의 이용허락)**

- ① 저작재산권자는 다른 사람에게 그 저작물의 이용을 허락할 수 있다.
- ② 제1항의 규정에 따라 허락을 받은 자는 허락받은 이용 방법 및 조건의 범위 안에서 그 저작물을 이용할 수 있다.
- ③ 제1항의 규정에 따른 허락에 의하여 저작물을 이용할 수 있는 권리는 저작재산권자의 동의 없이 제3자에게 이를 양도할 수 없다.

## 애니메이션 방영권 표준계약서 제 4 조 방영권 이용료 및 지급방법



관계  
법령

### 저작권법

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

#### 제18조(공중송신권)

저작자는 그의 저작물을 공중송신할 권리를 가진다.

#### 제46조(저작물의 이용허락)

- 저작재산권자는 다른 사람에게 그 저작물의 이용을 허락할 수 있다.
- 제1항의 규정에 따라 허락을 받은 자는 허락받은 이용 방법 및 조건의 범위 안에서 그 저작물을 이용할 수 있다.
- 제1항의 규정에 따른 허락에 의하여 저작물을 이용할 수 있는 권리는 저작재산권자의 동의 없이 제3자에게 이를 양도할 수 없다.

## 애니메이션 방영권 표준계약서 제 6 조 방송용 품질보증 및 수정



관계  
법령

### 저작권법

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

#### 제13조(동일성유지권)

- 저작자는 그의 저작물의 내용·형식 및 제호의 동일성을 유지할 권리를 가진다.
- 저작자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 변경에 대하여는 이의(異議)할 수 없다. 다만, 본질적인 내용의 변경은 그러하지 아니하다. <개정 2009. 4. 22.>
  - 제25조의 규정에 따라 저작물을 이용하는 경우에 학교교육 목적상 부득이하다고 인정되는 범위 안에서의 표현의 변경
  - 건축물의 증축·개축 그 밖의 변형
  - 특정한 컴퓨터 외에는 이용할 수 없는 프로그램을 다른 컴퓨터에 이용할 수 있도록 하기 위하여 필요한 범위에서의 변경
  - 프로그램을 특정한 컴퓨터에 보다 효과적으로 이용할 수 있도록 하기 위하여 필요한 범위에서의 변경
  - 그 밖에 저작물의 성질이나 그 이용의 목적 및 형태 등에 비추어 부득이하다고 인정되는 범위 안에서의 변경

### 방송심의에 관한 규정

[시행 2019. 9. 27.] [방송통신심의위원회규칙 제141호, 2019. 9. 27., 일부개정]

#### 제35조(성표현)

- 방송은 부도덕하거나 건전치 못한 남녀관계를 주된 내용으로 다루어서는 아니되며, 내용전개상 불가피한 경우에도 그 표현에 신중을 기하여야 한다.
- 방송은 성과 관련된 내용을 지나치게 선정적으로 묘사하여서는 아니되며 성을 상품화 하는 표현을 하여서도 아니된다.
- 방송은 성과 관련한 다음의 각호의 내용을 방송하여서는 아니된다. 단 내용전개상 불가피한 경우에는 극히 제한적으로 허용할 수 있다.
  - 기성·괴성을 수반한 과도한 음란성 음향 및 지나친 성적 율동 등을 포함한 원색적이고 직접적인 성애장면
  - 성도착·혼음·근친상간·사체강간·시신 앞에서의 성행위와 변태적 형태의 과도한 정사장면
  - 유아를 포함한 남녀 성기 및 음모의 노출이나 성기 애무 장면
  - 폭력적인 행위 및 언어를 동반한 강간·윤간·성폭행 등의 묘사장면
  - 어린이·청소년을 성폭력·유희의 대상으로 한 묘사장면
  - 위 각 호에 준하는 사항의 구체적 묘사

#### 제36조(폭력묘사)

- 방송은 과도한 폭력(언어 등 비물리적 폭력을 포함한다. 이하 같다)을 다루어서는 아니되며, 내용전개상 불가피하게 폭력을 묘사할 때에도 그 표현에 신중을 기하여야 한다. <개정 2014. 1. 9.>
- 방송은 스포츠·게임 프로그램 등에서 지나치게 폭력적인 내용을 방송하여서는 아니된다.
- 삭제 <2014. 1. 9.>
- 방송은 폭력을 조장하거나 미화·정당화하는 내용을 포함하여서는 아니 된다. <신설 2014. 1. 9.>

#### 제36조의2(가학적·피학적 묘사)

방송은 지나치게 가학적이거나 피학적인 내용으로 프로그램을 구성하여서는 아니 된다. [본조신설 2014. 1. 9.]

#### 제37조(충격·혐오감)

방송은 시청자에게 지나친 충격이나 불안감, 혐오감을 줄 수 있는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 내용을 방송하여서는 아니 된다. 단 내용전개상 불가피한 경우에는 극히 제한적으로 허용할 수 있으나 이 경우에도 표현에 신중을 기하여야 한다. <개정 2015. 10. 8.>

- 참수·교수 및 지체 절단 등의 잔인한 묘사

2. 삭제 <2014. 1. 9.>
3. 총기·도검·살상 도구 등을 이용한 잔학한 살상 장면이나 직접적인 신체의 훼손 묘사
4. 훼손된 시신·신체 장면
5. 잔인하고 비참한 동물 살상 장면
6. 범죄 또는 각종 사건·사고로 인한 인명피해 발생장면의 지나치게 상세한 묘사 <신설 2015. 10. 8.>
7. 위 각 호에 준하는 사항의 구체적 묘사

#### 제43조(어린이 및 청소년의 정서함양)

- ① 방송은 어린이와 청소년들이 좋은 품성을 지니고 건전한 인격을 형성하도록 하여야 한다. <개정 2014. 1. 9.>
- ② 방송은 어린이와 청소년의 균형있는 성장을 해치는 환경으로부터 그들을 보호하고 어린이와 청소년에게 유익한 환경의 조성을 위하여 노력하여야 한다.
- ③ 방송은 어린이와 청소년에 대한 사회의 관심과 이해의 폭을 넓히는데 이바지하여야 하며, 특히 경제적·사회적·문화적·정신적·신체적으로 어려운 처지에 있는 어린이와 청소년에 대해 지속적인 관심을 갖도록 노력하여야 한다.

#### 제45조의2(청소년유해매체물의 방송)

- ① 청소년유해매체물은 청소년시청보호시간대에 방송되어서는 아니 된다.
- ② 청소년시청보호시간대에 방송되는 청소년유해매체물의 예고방송은 「청소년보호법」 제9조에 따른 청소년유해매체물 심의기준에 해당되는 내용을 포함하여서는 아니 된다.
- ③ 청소년유해매체물을 방송하는 때에는 「방송프로그램의 등급분류 및 표시 등에 관한 규칙」에 따라 청소년유해표시를 하여야 한다. [본조신설 2014. 1. 9.]

#### 제46조의2(방송광고와의 구별)

방송은 법령에서 허용하는 경우 외에는 방송프로그램이 방송광고와 명확히 구별되도록 하여야 한다. [본조신설 2014. 1. 9.]

#### 제47조(간접광고)

- ① 간접광고는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 내용으로 시청흐름을 방해하여서는 아니 된다. 다만, 제2호 및 제3호의 장면이 프로그램의 특성이나 내용전개 또는 구성상 불가피한 경우에는 예외로 한다.
  1. 해당 방송프로그램의 내용전개 또는 구성과 무관한 간접광고 상품 등을 노출하여 시청흐름을 현저하게 방해하는 내용
  2. 간접광고 상품 등 또는 간접광고 상품명 등을 과도하게 부각하거나 반복적으로 노출하여 시청흐름을 방해하는 내용
  3. 간접광고 상품 등의 기능을 시현하는 장면 또는 이를 이용하는 장면을 과도하게 부각

하거나 구체적으로 소개하여 시청흐름을 방해하는 내용

- ② 간접광고를 포함하고 있는 방송프로그램은 법령이 허용한 간접광고 상품 등의 노출을 넘는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 내용을 방송하여서는 아니 된다. 다만, 프로그램의 특성이나 내용전개 또는 구성상 불가피한 경우에는 예외로 한다.
  1. 간접광고 상품명 등을 자막, 음성 또는 소품(간접광고 상품 등은 제외한다)을 통하여 구체적으로 노출·언급하는 내용
  2. 간접광고 상품 등에 관한 상업적 표현을 자막, 음성 또는 소품(간접광고 상품 등을 포함한다)을 통하여 구체적으로 노출·언급하는 내용
  3. 그 밖에 간접광고 상품 등을 연상시키는 광고문구, 음향 또는 이미지를 사용하거나 특징·장점을 묘사하는 등의 방법으로 해당 상품 등에 부적절한 광고효과를 주는 내용
- ③ 간접광고 상품 등의 노출을 통해 나타나는 상업적 표현의 허위·과장 여부 및 의무 표시 사항 준수 여부 등에 대해서는 「방송광고심의에 관한 규정」을 적용한다. <개정 2016. 12. 22.>[본조신설 2015. 10. 8.]

#### 제48조(가상광고)

- ① 가상광고는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 내용으로 시청흐름을 방해하여서는 아니 된다.
  1. 재난등에 대한 방송이나 긴급속보 등으로 오인할 우려가 있는 내용
  2. 해당 프로그램의 내용전개 또는 구성과 무관하게 노출하여 시청흐름을 현저하게 방해하는 내용. 다만, 자연스러운 장면 전환 등으로 진행이 정지되거나, 운동경기(이와 관련된 행사를 포함한다. 이하 같다)를 중계하는 장면의 경우에는 예외로 한다.
  3. 프로그램에 등장하는 사람(운동경기의 경우 선수와 심판의 장비를 포함한다) 위에 노출하는 내용. 다만, 개개인의 얼굴 식별이 어렵고, 시청흐름을 방해하지 않는 경우에는 방청객이나 관중 위에 노출할 수 있다.
  4. 프로그램의 중요한 배경·소품, 자막 위에 노출하거나 이를 변형·왜곡시켜 시청흐름을 현저하게 방해하는 내용
  5. 그 밖에 가상광고를 지나치게 부자연스럽게 노출하거나 해당 프로그램 내용에 반응하는 방식으로 노출하여 시청흐름을 현저하게 방해하는 내용
- ② 가상광고를 포함하고 있는 방송프로그램은 법령이 허용한 가상이미지의 삽입을 넘는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 내용을 방송하여서는 아니 된다. 다만, 프로그램의 특성이나 내용전개 또는 구성상 불가피한 경우에는 예외로 한다. <개정 2016. 7. 28.>
  1. 가상광고 상품명 등을 자막(가상광고 자막은 제외한다), 음성 또는 소품을 통하여 구체적으로 노출·언급하는 내용
  2. 가상광고 상품 등의 거래정보(가격, 구성, 위치·연락처, 행사기간 등 거래와 직접 관련된 정보를 말한다)를 자막(가상광고 자막을 포함한다), 음성 또는 소품을 통하여 노출·언급하는 내용
  3. 가상광고 상품 등의 구매·이용 권유정보(품질·효능·기능·보증 등 구매·이용을

- 촉진하기 위해 사용하는 상업적 표현을 말한다)를 자막(가상광고 자막을 제외한다), 음성 또는 소품을 통하여 노출·언급하는 내용
4. 출연자 등이 가상광고 상품 등의 기능을 실제로 시현하는 내용
  5. 그 밖에 프로그램 안에서 가상광고 상품 등을 연상시키는 광고문구, 음향 또는 이미지를 사용하거나 특징·장점을 묘사하는 등의 방법으로 해당 상품 등에 부적절한 광고효과를 주는 내용
- ③ 가상광고가 출연자 등의 행동에 영향을 주는 방법 등으로 해당 프로그램의 내용 또는 구성에 영향을 주어서는 아니 된다.
  - ④ 가상광고의 노출을 통해 나타나는 상업적 표현의 허위·과장 여부 및 의무 표시사항 준수 여부 등에 대해서는 「방송광고심의에 관한 규정」을 적용한다. <개정 2016. 12. 22.> [본조신설 2015. 10. 8.]

#### 제51조(방송언어)

- ① 삭제 <2015. 10. 8.>
- ② 방송언어는 원칙적으로 표준어를 사용하여야 한다. 다만, 프로그램의 특성이나 내용 전개 또는 구성상 불가피한 경우에는 예외로 하되, 이 경우에도 특정 지역 또는 인물을 희화화하거나 부정적으로 묘사하여서는 아니 된다. <개정 2014. 1. 9., 2015. 10. 8.>
- ③ 방송은 바른 언어생활을 해치는 억양, 어조, 비속어, 은어, 저속한 조어 및 욕설 등을 사용하여서는 아니된다. 다만, 프로그램의 특성이나 내용전개 또는 구성상 불가피한 경우에는 예외로 한다. <개정 2014. 1. 9., 2014. 12. 24.>

## 애니메이션 방영권 표준계약서 제 8 조 방송심의 및 미방영



관계  
법령

제7조 관계법령 참조

## 애니메이션 방영권 표준계약서 제 9 조 국산 애니메이션의 인정



관계  
법령

### 방송프로그램 등의 편성에 관한 고시

[시행 2020. 10. 1.] [방송통신위원회고시 제2020-2호, 2020. 3. 16., 일부개정]

#### 제7조(국내제작 애니메이션의 인정기준 및 절차)

- ① 제3조 제3항의 국내제작 애니메이션은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하여야 한다.
  1. 애니메이션 제작에 소요된 자원의 100분의 30 이상을 내국인이 출자한 애니메이션으로 별표2에서 정한 기준에 해당하는 애니메이션
  2. 외국과 공동으로 기획·제작한 애니메이션 중 대한민국 정부와 외국 정부 간 공동제작협정에 따라 국내제작으로 승인받은 애니메이션
- ② 제1항 제1호에 따라 국내제작 애니메이션으로 확인받으려 하는 자는 별지 제4호서식의 국내제작 애니메이션 확인 신청서, 별지 제5호서식의 제작참여 확인서에 다음 각 호의 사항을 첨부하여 방송통신위원회에 제출하여야 한다.
  1. 애니메이션 기획서
  2. 애니메이션 제작과 관련한 계약서(외국과 공동으로 제작한 경우에 한하며 한글본을 포함)
  3. 애니메이션 줄거리 및 대본
  4. 애니메이션 캐릭터집 및 배경집
  5. 애니메이션 스토리보드
  6. 외국 공동제작사 확인서(외국과 공동으로 제작한 경우에 한함)
  7. 애니메이션 사본(외국과 공동으로 제작하여 두 개 이상의 국가에서 방송되는 경우에는 국내에서 방송되는 것과 해외에서 방송되는 것을 모두 포함)
  8. 내국인이 저작권 및 수익분배권을 보유하고 있음을 증빙하는 서류
  9. 기타 방송통신위원회가 국내제작 확인을 위해 요청하는 서류
- ③ 제1항 제2호에 따른 국내제작 애니메이션으로 인정받기 위한 절차 등은 제5조 제3항을 준용한다.
- ④ 방송통신위원회는 신청인의 국내제작 애니메이션 인정 신청 접수 후 30일 이내에 그 결과를 신청인에게 문서로 통보한다. 다만, 불가피한 사유로 기일 내 심사를 하지 못할 경우에는 1회에 한해 기일을 30일 더 연장할 수 있다.
- ⑤ 신청인은 방송통신위원회의 국내제작 애니메이션 불인정 판정에 대해 이의가 있는 경우 그 결과를 통보받은 날로부터 30일 이내에 1회에 한해 재심사를 문서를 통해 요청할 수 있으며, 그 경우 제4항의 기일을 준용한다.
- ⑥ 방송통신위원회는 제2항 및 제3항에 따라 신청된 국내제작 애니메이션의 인정 여부를 자문받기 위해 5인 이상 9인 이내의 자문위원회를 운영할 수 있다.

## 애니메이션 방영권 표준계약서 제 10 조 진술 및 보증



관계  
법령

### 저작권법

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

#### 제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.<개정 2009. 4. 22., 2011. 6. 30., 2011. 12. 2., 2016. 3. 22.>

1. "저작물"은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.

### 지식재산 기본법

[시행 2018. 6. 20.] [법률 제15245호, 2017. 12. 19., 일부개정]

#### 제3조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. "지식재산"이란 인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.
3. "지식재산권"이란 법령 또는 조약 등에 따라 인정되거나 보호되는 지식재산에 관한 권리를 말한다.

## 애니메이션 방영권 표준계약서 제 11 조 크레딧의 표기



관계  
법령

### 저작권법

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

#### 제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. <개정 2009. 4. 22., 2011. 6. 30., 2011. 12. 2., 2016. 3. 22.>

1. "저작물"은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.
2. "저작자"는 저작물을 창작한 자를 말한다.
21. "공동저작물"은 2인 이상이 공동으로 창작한 저작물로서 각자의 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 없는 것을 말한다.

### 제12조(성명표시권)

- ① 저작자는 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표 매체에 그의 실명 또는 이명을 표시할 권리를 가진다.
- ② 저작물을 이용하는 자는 그 저작자의 특별한 의사표시가 없는 때에는 저작자가 그의 실명 또는 이명을 표시한 바에 따라 이를 표시하여야 한다. 다만, 저작물의 성질이나 그 이용의 목적 및 형태 등에 비추어 부득이하다고 인정되는 경우에는 그러하지 아니하다.

## 애니메이션 방영권 표준계약서 제 12 조 계약의 해지·해제



관계  
법령

### 민법

[시행 2018. 2. 1.] [법률 제14965호, 2017. 10. 31., 일부개정]

#### 제543조(해지, 해제권)

- ① 계약 또는 법률의 규정에 의하여 당사자의 일방이나 쌍방이 해지 또는 해제의 권리가 있는 때에는 그 해지 또는 해제는 상대방에 대한 의사표시로 한다.
- ② 전항의 의사표시는 철회하지 못한다.

#### 제548조(해제의 효과, 원상회복의무)

- ① 당사자 일방이 계약을 해제한 때에는 각 당사자는 그 상대방에 대하여 원상회복의 의무가 있다. 그러나 제삼자의 권리를 해하지 못한다.
- ② 전항의 경우에 반환할 금전에는 그 받은 날로부터 이자를 가하여야 한다.

#### 제550조(해지의 효과)

당사자 일방이 계약을 해지한 때에는 계약은 장래에 대하여 그 효력을 잃는다.

#### 제551조(해지, 해제와 손해배상)

계약의 해지 또는 해제는 손해배상의 청구에 영향을 미치지 아니한다.

## 애니메이션 제작 투자 표준계약서 제 5 조 진술 및 보증



관계  
법령

### 저작권법

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

#### 제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.<개정 2009. 4. 22., 2011. 6. 30., 2011.

12. 2., 2016. 3. 22.>

- 1. "저작물"은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.

### 지식재산 기본법

[시행 2018. 6. 20.] [법률 제15245호, 2017. 12. 19., 일부개정]

### 제3조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

- 1. "지식재산"이란 인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.
- 3. "지식재산권"이란 법령 또는 조약 등에 따라 인정되거나 보호되는 지식재산에 관한 권리를 말한다.

## 애니메이션 제작 투자 표준계약서 제 7 조 "투자사"의 의무 및 투자금



관계  
법령

### 민법

[시행 2018. 2. 1.] [법률 제14965호, 2017. 10. 31., 일부개정]

### 제2조(신의성실)

- ① 권리의 행사와 의무의 이행은 신의에 좇아 성실히 하여야 한다.
- ② 권리는 남용하지 못한다.

## 애니메이션 제작 투자 표준계약서 제 12 조 사업권 및 사업대행 수수료



관계  
법령

### 저작권법

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

### 제5조(2차적저작물)

- ① 원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물(이하 "2차적저작물"이라 한다)은 독자적인 저작물로서 보호된다.
- ② 2차적저작물의 보호는 그 원저작물의 저작자의 권리에 영향을 미치지 아니한다.

### 제22조(2차적저작물작성권)

저작자는 그의 저작물을 원저작물로 하는 2차적저작물을 작성하여 이용할 권리를 가진다.

## 애니메이션 제작 투자 표준계약서 제 13 조 지식재산권 및 우선 협상권



관계  
법령

### 저작권법

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

### 제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. <개정 2009. 4. 22., 2011. 6. 30., 2011. 12. 2., 2016. 3. 22.>

- 1. "저작물"은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.
- 2. "저작자"는 저작물을 창작한 자를 말한다.
- 21. "공동저작물"은 2인 이상이 공동으로 창작한 저작물로서 각자의 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 없는 것을 말한다.

### 제10조(저작권)

- ① 저작자는 제11조 내지 제13조의 규정에 따른 권리(이하 "저작인격권"이라 한다)와 제16조 내지 제22조의 규정에 따른 권리(이하 "저작재산권"이라 한다)를 가진다.
- ② 저작권은 저작물을 창작한 때부터 발생하며 어떠한 절차나 형식의 이행을 필요로 하지 아니한다.

### 제45조(저작재산권의 양도)

- ① 저작재산권은 전부 또는 일부를 양도할 수 있다.
- ② 저작재산권의 전부를 양도하는 경우에 특약이 없는 때에는 제22조에 따른 2차적저작물을 작성하여 이용할 권리는 포함되지 아니한 것으로 추정한다. 다만, 프로그램의 경우 특약이 없는 한 2차적저작물작성권도 함께 양도된 것으로 추정한다. <개정 2009. 4. 22.>

### 지식재산 기본법

[시행 2018. 6. 20.] [법률 제15245호, 2017. 12. 19., 일부개정]

### 제3조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

- 1. "지식재산"이란 인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.
- 3. "지식재산권"이란 법령 또는 조약 등에 따라 인정되거나 보호되는 지식재산에 관한 권리를 말한다.

## 애니메이션 제작 투자 표준계약서 제 14 조 크레딧의 표기



관계  
법령

### 저작권법

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

#### 제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. <개정 2009. 4. 22., 2011. 6. 30., 2011. 12. 2., 2016. 3. 22.>

1. "저작물"은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.
2. "저작자"는 저작물을 창작한 자를 말한다.
21. "공동저작물"은 2인 이상이 공동으로 창작한 저작물로서 각자의 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 없는 것을 말한다.

#### 제12조(성명표시권)

- ① 저작자는 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표 매체에 그의 실명 또는 이명을 표시할 권리를 가진다.
- ② 저작물을 이용하는 자는 그 저작자의 특별한 의사표시가 없는 때에는 저작자가 그의 실명 또는 이명을 표시한 바에 따라 이를 표시하여야 한다. 다만, 저작물의 성질이나 그 이용의 목적 및 형태 등에 비추어 부득이하다고 인정되는 경우에는 그러하지 아니하다.

## 애니메이션 제작 투자 표준계약서 제 17 조 계약의 해지·해제



관계  
법령

### 민법

[시행 2018. 2. 1.] [법률 제14965호, 2017. 10. 31., 일부개정]

#### 제543조(해지, 해제권)

- ① 계약 또는 법률의 규정에 의하여 당사자의 일방이나 쌍방이 해지 또는 해제의 권리가 있는 때에는 그 해지 또는 해제는 상대방에 대한 의사표시로 한다.
- ② 전항의 의사표시는 철회하지 못한다.

#### 제548조(해제의 효과, 원상회복의무)

- ① 당사자 일방이 계약을 해제한 때에는 각 당사자는 그 상대방에 대하여 원상회복의 의무가 있다. 그러나 제삼자의 권리를 해하지 못한다.
- ② 전항의 경우에 반환할 금전에는 그 받은 날로부터 이자를 가하여야 한다.

#### 제550조(해지의 효과)

당사자 일방이 계약을 해지한 때에는 계약은 장래에 대하여 그 효력을 잃는다.

#### 제551조(해지, 해제와 손해배상)

계약의 해지 또는 해제는 손해배상의 청구에 영향을 미치지 아니한다.

## 애니메이션 시나리오 개발 표준계약서 제 2 조 시나리오의 개발 개요



관계  
법령

### 저작권법

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

#### 제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. <개정 2009. 4. 22., 2011. 6. 30., 2011. 12. 2., 2016. 3. 22.>

13. "영상저작물"은 연속적인 영상(음의 수반여부는 가리지 아니한다)이 수록된 창작물로서 그 영상을 기계 또는 전자장치에 의하여 재생하여 볼 수 있거나 보고 들을 수 있는 것을 말한다.
14. "영상제작자"는 영상저작물의 제작에 있어 그 전체를 기획하고 책임을 지는 자를 말한다.

## 애니메이션 시나리오 개발 표준계약서 제 5 조 검수 및 수정



관계  
법령

### 저작권법

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

#### 제13조(동일성유지권)

- ① 저작자는 그의 저작물의 내용·형식 및 제호의 동일성을 유지할 권리를 가진다.
- ② 저작자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 변경에 대하여는 이의( )할 수 없다. 다만, 본질적인 내용의 변경은 그러하지 아니하다. <개정 2009. 4. 22.>
  1. 제25조의 규정에 따라 저작물을 이용하는 경우에 학교교육 목적상 부득이하다고 인정되는 범위 안에서의 표현의 변경
  2. 건축물의 증축·개축 그 밖의 변형
  3. 특정한 컴퓨터 외에는 이용할 수 없는 프로그램을 다른 컴퓨터에 이용할 수 있도록 하기 위하여 필요한 범위에서의 변경

- 4. 프로그램을 특정한 컴퓨터에 보다 효과적으로 이용할 수 있도록 하기 위하여 필요한 범위에서의 변경
- 5. 그 밖에 저작물의 성질이나 그 이용의 목적 및 형태 등에 비추어 부득이하다고 인정 되는 범위 안에서의 변경

12. 2., 2016. 3. 22.>

- 1. "저작물"은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.

**제22조(2차적저작물작성권)**

저작자는 그의 저작물을 원저작물로 하는 2차적저작물을 작성하여 이용할 권리를 가진다.

**제99조 (영상저작물에 관한 특례조항)**

- ① 저작재산권자가 저작물의 영상화를 다른 사람에게 허락한 경우에 특약이 없는 때에는 다음 각 호의 권리를 포함하여 허락한 것으로 추정한다.
  - 1. 영상저작물을 제작하기 위하여 저작물을 각색하는 것
  - 2. 공개상영을 목적으로 한 영상저작물을 공개상영하는 것
  - 3. 방송을 목적으로 한 영상저작물을 방송하는 것
  - 4. 전송을 목적으로 한 영상저작물을 전송하는 것
  - 5. 영상저작물을 그 본래의 목적으로 복제·배포하는 것
  - 6. 영상저작물의 번역물을 그 영상저작물과 같은 방법으로 이용하는 것

**제100조(영상저작물에 대한 권리)**

- ① 영상제작자와 영상저작물의 제작에 협력할 것을 약정한 자가 그 영상저작물에 대하여 저작권을 취득한 경우 특약이 없는 한 그 영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리는 영상제작자가 이를 양도 받은 것으로 추정한다.
- ② 영상저작물의 제작에 사용되는 소설·각본·미술저작물 또는 음악저작물 등의 저작재산권은 제1항의 규정으로 인하여 영향을 받지 아니한다.
- ③ 영상제작자와 영상저작물의 제작에 협력할 것을 약정한 실연자의 그 영상저작물의 이용에 관한 제69조의 규정에 따른 복제권, 제70조의 규정에 따른 배포권, 제73조의 규정에 따른 방송권 및 제74조의 규정에 따른 전송권은 특약이 없는 한 영상제작자가 이를 양도 받은 것으로 추정한다.

**제101조(영상제작자의 권리)**

- ① 영상제작물의 제작에 협력할 것을 약정한 자로부터 영상제작자가 양도 받는 영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리는 영상저작물을 복제·배포·공개상영·방송·전송 그 밖의 방법으로 이용할 권리로 하며, 이를 양도하거나 질권의 목적으로 할 수 있다.
- ② 실연자로부터 영상제작자가 양도 받는 권리는 그 영상저작물을 복제·배포·방송 또는 전송할 권리로 하며, 이를 양도하거나 질권의 목적으로 할 수 있다.

**지식재산 기본법**

[시행 2018. 6. 20.] [법률 제15245호, 2017. 12. 19., 일부개정]

**애니메이션 시나리오 개발 표준계약서 제 7 조 진술과 보증**



**저작권법**

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

**제2조(정의)**

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.<개정 2009. 4. 22., 2011. 6. 30., 2011. 12. 2., 2016. 3. 22.>

- 1. "저작물"은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.

**지식재산 기본법**

[시행 2018. 6. 20.] [법률 제15245호, 2017. 12. 19., 일부개정]

**제3조(정의)**

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

- 1. "지식재산"이란 인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.
- 3. "지식재산권"이란 법령 또는 조약 등에 따라 인정되거나 보호되는 지식재산에 관한 권리를 말한다.

**애니메이션 시나리오 개발 표준계약서 제 8 조 지식재산권**



**저작권법**

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

**제2조(정의)**

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.<개정 2009. 4. 22., 2011. 6. 30., 2011.

### 제3조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. "지식재산"이란 인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.
3. "지식재산권"이란 법령 또는 조약 등에 따라 인정되거나 보호되는 지식재산에 관한 권리를 말한다.

## 애니메이션 시나리오 개발 표준계약서 제 9 조 크레딧



관계  
법령

### 저작권법

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

### 제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. <개정 2009. 4. 22., 2011. 6. 30., 2011. 12. 2., 2016. 3. 22.>

1. "저작물"은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.
2. "저작자"는 저작물을 창작한 자를 말한다.
21. "공동저작물"은 2인 이상이 공동으로 창작한 저작물로서 각자의 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 없는 것을 말한다.

### 제12조(성명표시권)

- ① 저작자는 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표 매체에 그의 실명 또는 이명을 표시할 권리를 가진다.
- ② 저작물을 이용하는 자는 그 저작자의 특별한 의사표시가 없는 때에는 저작자가 그의 실명 또는 이명을 표시한 바에 따라 이를 표시하여야 한다. 다만, 저작물의 성질이나 그 이용의 목적 및 형태 등에 비추어 부득이하다고 인정되는 경우에는 그러하지 아니하다.

## 애니메이션 시나리오 개발 표준계약서 제 13 조 계약의 해지



관계  
법령

### 민법

[시행 2018. 2. 1.] [법률 제14965호, 2017. 10. 31., 일부개정]

### 제543조(해지, 해제권)

- ① 계약 또는 법률의 규정에 의하여 당사자의 일방이나 쌍방이 해지 또는 해제의 권리가 있는 때에는 그 해지 또는 해제는 상대방에 대한 의사표시로 한다.
- ② 전항의 의사표시는 철회하지 못한다.

### 제548조(해제의 효과, 원상회복의무)

- ① 당사자 일방이 계약을 해제한 때에는 각 당사자는 그 상대방에 대하여 원상회복의 의무가 있다. 그러나 제삼자의 권리를 해하지 못한다.
- ② 전항의 경우에 반환할 금전에는 그 받은 날로부터 이자를 가하여야 한다.

### 제550조(해지의 효과)

당사자 일방이 계약을 해지한 때에는 계약은 장래에 대하여 그 효력을 잃는다.

### 제551조(해지, 해제와 손해배상)

계약의 해지 또는 해제는 손해배상의 청구에 영향을 미치지 아니한다.

## 애니메이션 음악 개발 표준계약서 제 7 조 음악 사용 여부에 관한 결정권



관계  
법령

### 저작권법

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

### 제99조 (영상저작물에 관한 특례조항)

- ① 저작재산권자가 저작물의 영상화를 다른 사람에게 허락한 경우에 특약이 없는 때에는 다음 각 호의 권리를 포함하여 허락한 것으로 추정한다.
  1. 영상저작물을 제작하기 위하여 저작물을 각색하는 것
  2. 공개상영을 목적으로 한 영상저작물을 공개상영하는 것
  3. 방송을 목적으로 한 영상저작물을 방송하는 것
  4. 전송을 목적으로 한 영상저작물을 전송하는 것
  5. 영상저작물을 그 본래의 목적으로 복제·배포하는 것
  6. 영상저작물의 번역물을 그 영상저작물과 같은 방법으로 이용하는 것

### 제100조(영상저작물에 대한 권리)

- ① 영상제작자와 영상저작물의 제작에 협력할 것을 약정한 자가 그 영상저작물에 대하여 저작권을 취득한 경우 특약이 없는 한 그 영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리는 영상제작자가 이를 양도 받은 것으로 추정한다.
- ② 영상저작물의 제작에 사용되는 소설·각본·미술저작물 또는 음악저작물 등의 저작재산권은 제1항의 규정으로 인하여 영향을 받지 아니한다.
- ③ 영상제작자와 영상저작물의 제작에 협력할 것을 약정한 실연자의 그 영상저작물의 이용에 관한 제69조의 규정에 따른 복제권, 제70조의 규정에 따른 배포권, 제73조의 규정에 따른 방송권 및 제74조의 규정에 따른 전송권은 특약이 없는 한 영상제작자가 이를 양도 받은 것으로 추정한다.

### 제101조(영상제작자의 권리)

- ① 영상제작물의 제작에 협력할 것을 약정한 자로부터 영상제작자가 양도 받는 영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리는 영상저작물을 복제·배포·공개상영·방송·전송 그 밖의 방법으로 이용할 권리로 하며, 이를 양도하거나 질권의 목적으로 할 수 있다.
- ② 실연자로부터 영상제작자가 양도 받는 권리는 그 영상저작물을 복제·배포·방송 또는 전송할 권리로 하며, 이를 양도하거나 질권의 목적으로 할 수 있다.

## 애니메이션 음악 개발 표준계약서 제 8 조 진술과 보증



관계  
법령

### 지식재산 기본법

[시행 2018. 6. 20.] [법률 제15245호, 2017. 12. 19., 일부개정]

### 제3조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

- 1. "지식재산"이란 인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.
- 3. "지식재산권"이란 법령 또는 조약 등에 따라 인정되거나 보호되는 지식재산에 관한 권리를 말한다.

## 애니메이션 음악 개발 표준계약서 제 9 조 지식재산권



관계  
법령

### 저작권법

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

### 제100조(영상저작물에 대한 권리)

- ① 영상제작자와 영상저작물의 제작에 협력할 것을 약정한 자가 그 영상저작물에 대하여 저작권을 취득한 경우 특약이 없는 한 그 영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리는 영상제작자가 이를 양도 받은 것으로 추정한다.
- ② 영상저작물의 제작에 사용되는 소설·각본·미술저작물 또는 음악저작물 등의 저작재산권은 제1항의 규정으로 인하여 영향을 받지 아니한다.

### 제105조(저작권위탁관리업의 허가 등)

- ① 저작권신탁관리업을 하고자 하는 자는 대통령령이 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관의 허가를 받아야 하며, 저작권대리중개업을 하고자 하는 자는 대통령령이 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관에게 신고하여야 한다. 다만, 문화체육관광부장관은 「공공기관의 운영에 관한 법률」에 따른 공공기관을 저작권신탁관리단체로 지정할 수 있다. <개정 2008. 2. 29., 2016. 3. 22.>
- ② 제1항에 따라 저작권신탁관리업을 하고자 하는 자는 다음 각 호의 요건을 갖추어야 하며, 대통령령으로 정하는 바에 따라 저작권신탁관리업무규정을 작성하여 이를 저작권신탁관리허가신청서와 함께 문화체육관광부장관에게 제출하여야 한다. 다만, 제1항 단서에 따른 공공기관의 경우에는 제1호의 요건을 적용하지 아니한다. <개정 2008. 2. 29., 2016. 3. 22., 2020. 2. 4.>
  - 1. 저작물등에 관한 권리자로 구성된 단체일 것
  - 2. 영리를 목적으로 하지 아니할 것
  - 3. 사용료의 징수 및 분배 등의 업무를 수행하기에 충분한 능력이 있을 것
- ③ 제1항 본문에 따라 저작권대리중개업의 신고를 하려는 자는 대통령령으로 정하는 바에 따라 저작권대리중개업무규정을 작성하여 저작권대리중개업 신고서와 함께 문화체육관광부장관에게 제출하여야 한다. <신설 2020. 2. 4.>
- ④ 제1항에 따라 저작권신탁관리업의 허가를 받은 자가 문화체육관광부령으로 정하는 중요 사항을 변경하고자 하는 경우에는 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관의 변경허가를 받아야 하며, 저작권대리중개업을 신고한 자가 신고한 사항을 변경하려는 경우에는 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관에게 변경신고를 하여야 한다. <신설 2020. 2. 4.>
- ⑤ 문화체육관광부장관은 제1항 본문에 따른 저작권대리중개업의 신고 또는 제4항에 따른 저작권대리중개업의 변경신고를 받은 날부터 문화체육관광부령으로 정하는 기간 내

- 에 신고·변경신고 수리 여부를 신고인에게 통지하여야 한다. <신설 2020. 2. 4.>
- ⑥ 문화체육관광부장관이 제5항에서 정한 기간 내에 신고·변경신고 수리 여부나 민원 처리 관련 법령에 따른 처리기간의 연장을 신고인에게 통지하지 아니하면 그 기간이 끝난 날의 다음 날에 신고·변경신고를 수리한 것으로 본다. <신설 2020. 2. 4.>
- ⑦ 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 제1항에 따른 저작권신탁관리업 또는 저작권대리중개업(이하 "저작권위탁관리업"이라 한다)의 허가를 받거나 신고를 할 수 없다. <개정 2017. 3. 21., 2020. 2. 4.>
1. 피성년후견인 또는 피한정후견인
  2. 파산선고를 받고 복권되지 아니한 자
  3. 금고 이상의 실형을 선고받고 그 집행이 종료(집행이 종료된 것으로 보는 경우를 포함한다)되거나 집행이 면제된 날부터 1년이 지나지 아니한 자
  4. 금고 이상의 형의 집행유예 선고받고 그 유예기간 중에 있는 자
  5. 이 법을 위반하거나 「형법」 제355조 또는 제356조를 위반하여 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 자
    - 가. 금고 이상의 형의 선고유예를 받고 그 유예기간 중에 있는 자
    - 나. 벌금형을 선고받고 1년이 지나지 아니한 자
  6. 대한민국 내에 주소를 두지 아니한 자
  7. 제1호부터 제6호까지의 어느 하나에 해당하는 사람이 대표자 또는 임원으로 되어 있는 법인 또는 단체
- ⑧ 제1항에 따라 저작권위탁관리업의 허가를 받거나 신고를 한 자(이하 "저작권위탁관리업자"라 한다)는 그 업무에 관하여 저작재산권자나 그 밖의 관계자로부터 수수료를 받을 수 있다. <개정 2020. 2. 4.>
- ⑨ 제8항에 따른 수수료의 요율 또는 금액 및 저작권신탁관리업자가 이용자로부터 받는 사용료의 요율 또는 금액은 저작권신탁관리업자가 문화체육관광부장관의 승인을 받아 이를 정한다. 이 경우 문화체육관광부장관은 대통령령으로 정하는 바에 따라 이해관계인의 의견을 수렴하여야 한다. <개정 2008. 2. 29., 2016. 3. 22., 2020. 2. 4.>
- ⑩ 문화체육관광부장관은 제9항에 따른 승인을 하려면 위원회의 심의를 거쳐야 하며, 필요한 경우에는 기간을 정하거나 신청된 내용을 수정하여 승인할 수 있다. <개정 2008. 2. 29., 2009. 4. 22., 2020. 2. 4.>
- ⑪ 문화체육관광부장관은 제9항에 따른 사용료의 요율 또는 금액에 관하여 승인 신청을 받거나 승인을 한 경우에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 그 내용을 공고하여야 한다. <개정 2008. 2. 29., 2020. 2. 4.>
- ⑫ 문화체육관광부장관은 저작재산권자 그 밖의 관계자의 권익보호 또는 저작물등의 이용편의를 도모하기 위하여 필요한 경우에는 제9항에 따른 승인 내용을 변경할 수 있다. <개정 2008. 2. 29., 2020. 2. 4.>

#### 제106조(저작권신탁관리업자의 의무)

- ① 저작권신탁관리업자는 그가 관리하는 저작물등의 목록과 이용계약 체결에 필요한 정보를 대통령령이 정하는 바에 따라 분기별로 도서 또는 전자적 형태로 작성하여 주된 사무소에 비치하고 인터넷 홈페이지를 통하여 공개하여야 한다. <개정 2019. 11. 26.>
- ② 저작권신탁관리업자는 이용자가 서면으로 요청하는 경우에는 정당한 사유가 없는 한 관리하는 저작물등의 이용계약을 체결하기 위하여 필요한 정보로서 대통령령으로 정하는 정보를 상당한 기간 이내에 서면으로 제공하여야 한다.
- ③ 문화체육관광부장관은 음반을 사용하여 공연하는 자로부터 제105조 제9항에 따른 사용료를 받는 저작권신탁관리업자 및 상업용 음반을 사용하여 공연하는 자로부터 제76조의2와 제83조의2에 따라 징수하는 보상금수령단체에게 이용자의 편의를 위하여 필요한 경우 대통령령으로 정하는 바에 따라 통합 징수를 요구할 수 있다. 이 경우 그 요구를 받은 저작권신탁관리업자 및 보상금수령단체는 정당한 사유가 없으면 이에 따라야 한다. <신설 2016. 3. 22., 2020. 2. 4.>
- ④ 저작권신탁관리업자 및 보상금수령단체는 제3항에 따라 사용료 및 보상금을 통합적으로 징수하기 위한 징수업무를 대통령령으로 정하는 자에게 위탁할 수 있다. <신설 2016. 3. 22.>
- ⑤ 저작권신탁관리업자 및 보상금수령단체가 제4항에 따라 징수업무를 위탁한 경우에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 위탁수수료를 지급하여야 한다. <신설 2016. 3. 22.>
- ⑥ 제3항에 따라 징수한 사용료와 보상금의 정산 시기, 정산 방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. <신설 2016. 3. 22.>
- ⑦ 저작권신탁관리업자는 다음 각 호의 사항을 대통령령으로 정하는 바에 따라 누구든지 열람할 수 있도록 주된 사무소에 비치하고 인터넷 홈페이지를 통하여 공개하여야 한다. <신설 2019. 11. 26.>
  1. 저작권 신탁계약 및 저작물 이용계약 약관, 저작권 사용료 징수 및 분배규정 등 저작권신탁관리 업무규정
  2. 임원보수 등 대통령령으로 정하는 사항을 기재한 연도별 사업보고서
  3. 연도별 저작권신탁관리업에 대한 결산서(재무제표와 그 부속서류를 포함한다)
  4. 저작권신탁관리업에 대한 감사의 감사보고서
  5. 그 밖에 권리자의 권익보호 및 저작권신탁관리업의 운영에 관한 중요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항

#### 제64조(보호받는 실연·음반·방송)

- ① 다음 각 호 각 목의 어느 하나에 해당하는 실연·음반 및 방송은 이 법에 의한 보호를 받는다. <개정 2011. 12. 2.>
  1. 실연
    - 가. 대한민국 국민(대한민국 법률에 따라 설립된 법인 및 대한민국 내에 주된 사무소

가 있는 외국법인을 포함한다. 이하 같다)이 행하는 실연  
나. 대한민국이 가입 또는 체결한 조약에 따라 보호되는 실연  
다. 제2호 각 목의 음반에 고정된 실연  
라. 제3호 각 목의 방송에 의하여 송신되는 실연(송신 전에 녹음 또는 녹화되어 있는 실연을 제외한다)

2. 음반

가. 대한민국 국민을 음반제작자로 하는 음반  
나. 음이 맨 처음 대한민국 내에서 고정된 음반  
다. 대한민국이 가입 또는 체결한 조약에 따라 보호되는 음반으로서 체약국 내에서 최초로 고정된 음반  
라. 대한민국이 가입 또는 체결한 조약에 따라 보호되는 음반으로서 체약국의 국민(당해 체약국의 법률에 따라 설립된 법인 및 당해 체약국 내에 주된 사무소가 있는 법인을 포함한다)을 음반제작자로 하는 음반

3. 방송

가. 대한민국 국민인 방송사업자의 방송  
나. 대한민국 내에 있는 방송설비로부터 행하여지는 방송  
다. 대한민국이 가입 또는 체결한 조약에 따라 보호되는 방송으로서 체약국의 국민인 방송사업자가 당해 체약국 내에 있는 방송설비로부터 행하는 방송

② 제1항에 따라 보호되는 외국인의 실연·음반 및 방송이라도 그 외국에서 보호기간이 만료된 경우에는 이 법에 따른 보호기간을 인정하지 아니한다. <신설 2011. 12. 2.>

**제66조(성명표시권)**

① 실연자는 그의 실연 또는 실연의 복제물에 그의 실명 또는 이명을 표시할 권리를 가진다.  
② 실연을 이용하는 자는 그 실연자의 특별한 의사표시가 없는 때에는 실연자가 그의 실명 또는 이명을 표시한 바에 따라 이를 표시하여야 한다. 다만, 실연의 성질이나 그 이용의 목적 및 형태 등에 비추어 부득이하다고 인정되는 경우에는 그러하지 아니하다.

**제67조(동일성유지권)**

실연자는 그의 실연의 내용과 형식의 동일성을 유지할 권리를 가진다. 다만, 실연의 성질이나 그 이용의 목적 및 형태 등에 비추어 부득이하다고 인정되는 경우에는 그러하지 아니하다.

**제68조(실연자의 인격권의 일신전속성)**

제66조 및 제67조에 규정된 권리(이하 "실연자의 인격권"이라 한다)는 실연자 일신에 전속한다.

**제69조(복제권)**

실연자는 그의 실연을 복제할 권리를 가진다.

**제70조(배포권)**

실연자는 그의 실연의 복제물을 배포할 권리를 가진다. 다만, 실연의 복제물이 실연자의 허락을 받아 판매 등의 방법으로 거래에 제공된 경우에는 그러하지 아니하다.

**제71조(대여권)**

실연자는 제70조의 단서의 규정에 불구하고 그의 실연이 녹음된 상업용 음반을 영리를 목적으로 대여할 권리를 가진다. <개정 2016. 3. 22.>

**제72조(공연권)**

실연자는 그의 고정되지 아니한 실연을 공연할 권리를 가진다. 다만, 그 실연이 방송되는 실연인 경우에는 그러하지 아니하다.

**제73조(방송권)**

실연자는 그의 실연을 방송할 권리를 가진다. 다만, 실연자의 허락을 받아 녹음된 실연에 대하여는 그러하지 아니하다.

**제74조(전송권)**

실연자는 그의 실연을 전송할 권리를 가진다.

**제75조(방송사업자의 실연자에 대한 보상)**

① 방송사업자가 실연이 녹음된 상업용 음반을 사용하여 방송하는 경우에는 상당한 보상금을 그 실연자에게 지급하여야 한다. 다만, 실연자가 외국인인 경우에 그 외국에서 대한민국 국민인 실연자에게 이 항의 규정에 따른 보상금을 인정하지 아니하는 때에는 그러하지 아니하다. <개정 2016. 3. 22.>  
② 제1항에 따른 보상금의 지급 등에 관하여는 제25조 제7항부터 제11항까지의 규정을 준용한다. <개정 2020. 2. 4.>  
③ 제2항의 규정에 따른 단체가 보상권리자를 위하여 청구할 수 있는 보상금의 금액은 매년 그 단체와 방송사업자가 협의하여 정한다.  
④ 제3항에 따른 협의가 성립되지 아니하는 경우에 그 단체 또는 방송사업자는 대통령령으로 정하는 바에 따라 위원회에 조정을 신청할 수 있다. <개정 2009. 4. 22., 2020. 2. 4.>

**제76조(디지털음성송신사업자의 실연자에 대한 보상)**

① 디지털음성송신사업자가 실연이 녹음된 음반을 사용하여 송신하는 경우에는 상당한 보상금을 그 실연자에게 지급하여야 한다.  
② 제1항에 따른 보상금의 지급 등에 관하여는 제25조 제7항부터 제11항까지의 규정을 준용한다. <개정 2020. 2. 4.>  
③ 제2항의 규정에 따른 단체가 보상권리자를 위하여 청구할 수 있는 보상금의 금액은 매

년 그 단체와 디지털음성송신사업자가 대통령령이 정하는 기간 내에 협의하여 정한다.  
 ④ 제3항의 규정에 따른 협의가 성립되지 아니한 경우에는 문화체육관광부장관이 정하여  
 고시하는 금액을 지급한다. <개정 2008. 2. 29.>

**제76조의2(상업용 음반을 사용하여 공연하는 자의 실연자에 대한 보상)**

- ① 실연이 녹음된 상업용 음반을 사용하여 공연을 하는 자는 상당한 보상금을 그 실연자에  
 게 지급하여야 한다. 다만, 실연자가 외국인인 경우에 그 외국에서 대한민국 국민인 실  
 연자에게 이 항의 규정에 따른 보상금을 인정하지 아니하는 때에는 그러하지 아니하다.  
 <개정 2016. 3. 22.>
- ② 제1항에 따른 보상금의 지급 및 금액 등에 관하여는 제25조 제7항부터 제11항까지  
 및 제76조 제3항·제4항을 준용한다. <개정 2020. 2. 4.>

[본조신설 2009. 3. 25.]

[제목개정 2016. 3. 22.]

**제77조(공동실연자)**

- ① 2인 이상이 공동으로 합창·합주 또는 연극등을 실연하는 경우에 이 절에 규정된 실연  
 자의 권리(실연자의 인격권은 제외한다)는 공동으로 실연하는 자가 선출하는 대표자가  
 이를 행사한다. 다만, 대표자의 선출이 없는 경우에는 지휘자 또는 연출자 등이 이를 행  
 사한다.
- ② 제1항의 규정에 따라 실연자의 권리를 행사하는 경우에 독창 또는 독주가 함께 실연된  
 때에는 독창자 또는 독주자의 동의를 얻어야 한다.
- ③ 제15조의 규정은 공동실연자의 인격권 행사에 관하여 준용한다.

**저작권법**

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

**제2조(정의)**

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. <개정 2009. 4. 22., 2011. 6. 30., 2011.  
 12. 2., 2016. 3. 22.>

- 1. "저작물"은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.
- 2. "저작자"는 저작물을 창작한 자를 말한다.
- 13. "영상저작물"은 연속적인 영상(음의 수반여부는 가리지 아니한다)이 수록된 창작물  
 로서 그 영상을 기계 또는 전자장치에 의하여 재생하여 볼 수 있거나 보고 들을 수 있  
 는 것을 말한다.
- 21. "공동저작물"은 2인 이상이 공동으로 창작한 저작물로서 각자의 이바지한 부분을  
 분리하여 이용할 수 없는 것을 말한다.

**제45조(저작재산권의 양도)**

- ① 저작재산권은 전부 또는 일부를 양도할 수 있다.
- ② 저작재산권의 전부를 양도하는 경우에 특약이 없는 때에는 제22조에 따른 2차적저작  
 물을 작성하여 이용할 권리는 포함되지 아니한 것으로 추정한다. 다만, 프로그램의 경우  
 특약이 없는 한 2차적저작물작성권도 함께 양도된 것으로 추정한다. <개정 2009. 4.  
 22.>

**제46조(저작물의 이용허락)**

- ① 저작재산권자는 다른 사람에게 그 저작물의 이용을 허락할 수 있다.
- ② 제1항의 규정에 따라 허락을 받은 자는 허락받은 이용 방법 및 조건의 범위 안에서 그 저  
 작물을 이용할 수 있다.
- ③ 제1항의 규정에 따른 허락에 의하여 저작물을 이용할 수 있는 권리는 저작재산권자의  
 동의 없이 제3자에게 이를 양도할 수 없다.

**지식재산 기본법**

[시행 2018. 6. 20.] [법률 제15245호, 2017. 12. 19., 일부개정]

**제3조(정의)**

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

- 1. "지식재산"이란 인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지  
 식·정보·기술, 사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자  
 원(遺傳資源), 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것을 말한다.
- 3. "지식재산권"이란 법령 또는 조약 등에 따라 인정되거나 보호되는 지식재산에 관한 권  
 리를 말한다.

**애니메이션 음악 개발 표준계약서 제 10 조 크레딧 표기**



관계  
법령

**저작권법**

[시행 2020. 8. 5.] [법률 제16933호, 2020. 2. 4., 일부개정]

**제2조(정의)**

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. <개정 2009. 4. 22., 2011. 6. 30., 2011.  
 12. 2., 2016. 3. 22.>

- 1. "저작물"은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.
- 2. "저작자"는 저작물을 창작한 자를 말한다.

21. "공동저작물"은 2인 이상이 공동으로 창작한 저작물로서 각자의 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 없는 것을 말한다.

#### 제12조(성명표시권)

- ① 저작자는 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표 매체에 그의 실명 또는 이명을 표시할 권리를 가진다.
- ② 저작물을 이용하는 자는 그 저작자의 특별한 의사표시가 없는 때에는 저작자가 그의 실명 또는 이명을 표시한 바에 따라 이를 표시하여야 한다. 다만, 저작물의 성질이나 그 이용의 목적 및 형태 등에 비추어 부득이하다고 인정되는 경우에는 그러하지 아니하다.

## 애니메이션 음악 개발 표준계약서 제 13 조 계약의 해지



### 민법

[시행 2018. 2. 1.] [법률 제14965호, 2017. 10. 31., 일부개정]

#### 제543조(해지, 해제권)

- ① 계약 또는 법률의 규정에 의하여 당사자의 일방이나 쌍방이 해지 또는 해제의 권리가 있는 때에는 그 해지 또는 해제는 상대방에 대한 의사표시로 한다.
- ② 전항의 의사표시는 철회하지 못한다.

#### 제548조(해제의 효과, 원상회복의무)

- ① 당사자 일방이 계약을 해제한 때에는 각 당사자는 그 상대방에 대하여 원상회복의 의무가 있다. 그러나 제삼자의 권리를 해하지 못한다.
- ② 전항의 경우에 반환할 금전에는 그 받은 날로부터 이자를 가하여야 한다.

#### 제550조(해지의 효과)

당사자 일방이 계약을 해지한 때에는 계약은 장래에 대하여 그 효력을 잃는다.

#### 제551조(해지, 해제와 손해배상)

계약의 해지 또는 해제는 손해배상의 청구에 영향을 미치지 아니한다.

# 애니메이션 분야 표준계약서(제4종) 해설서

## 애니메이션 방영권(구매) 표준계약서 해설

애니메이션 제작사 (이하 "제작사")와 방송사/통신사 (이하 "방송사")는 애니메이션 (이하 "본건 애니메이션")의 방영에 관한 계약을 아래와 같이 체결한다.

### 해설

한국 저작권법은 "저작물을 창작한 자"(법 제2조 제2항)를 저작자로 정하고 있으며, 저작자는 자신의 저작물에 대한 저작권을 가지며 "저작재산권자는 다른 사람에게 그 저작물의 이용을 허락할 수 있다"(법 제46조 제1항)고 정하고 있다. 애니메이션 방영권(구매) 표준계약서는 관례적으로 '애니메이션 구매 계약'이라는 명칭으로 사용되는 이미 제작이 완성되거나 완성될 애니메이션에 대한 방영권 계약으로 계약 당사자는 주로 애니메이션 제작사와 애니메이션의 방영을 희망하는 방송사, 통신사, 기타 플랫폼 등 간의 방영권 라이선스(이용허락) 계약이다.

본 표준계약서에서는 방영권 구매 계약이 가장 활발한 방송사를 기준으로 삼았으며 방송사 외의 방영권 구매자는 그에 맞게 포맷을 수정하여 활용할 수 있다. 또한 방영을 희망하는 매체의 성질에 따라 본 계약 내에서 방송권(방송) 또는 전송권(인터넷) 표시 등도 적절하게 수정, 표기하여 활용하여야 한다.

계약의 양 당사자와 계약의 성질을 담은 서두 부분에는 각 계약 당사자의 사명과 대표자명을 각각 명시하고, 방영을 약정한 애니메이션의 제목(가제)을 명시한다.

### 제 1 조 목적

본건 애니메이션 방영 계약(이하 "본 계약")은 "본건 애니메이션"을 제작, 생산한 "제작사"와 이에 대한 방영을 희망하는 "방송사"는 "본건 애니메이션"의 (지상파 TV 등)의 방영을 위하여 필요한 제반 사항을 정하고 양 당사자 간의 법적 권리와 의무를 규율하는데 그 목적이 있다.

해설

본 계약의 목적을 표시하는 조항이다. 본 표준계약서는 지상파 방송사를 기준으로 작성되었으나 계약 주체에 따라 공란에는 방영을 하는 매체나 플랫폼을 명시하여 사용한다.

### 제 2 조 계약의 대상

“본 계약”에 따라 방영하는 “본건 애니메이션”의 개요는 다음과 같다.

- 제 목 :
- 제작형식 :
- 제 작 : 시즌
- 방영편수 : 분 x 화 (시즌 )
- 내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
- 배 급 사 :

해설

본 계약의 대상이 되는 애니메이션 저작물을 특정하기 위한 조항이다. 본 건 방영권 라이선싱(이용허락)의 대상이 되는 애니메이션의 제목(가제)과 제작형식의 표기 ((예: CGI 애니메이션/Full HD format), 첫 작품인지 후속작품인지, 시즌제 라면 시즌 몇인지 등 애니메이션에 대한 구체적 사항을 기재함으로써 계약 대상물을 정함에 목적이 있다.

애니메이션의 주제, 소재, 스토리, 디자인, 캐릭터 등에 대한 내용을 본 건 계약서 안에 요약하거나 별도의 첨부 문서를 이용하여 본 계약서의 말미에 첨부함으로써 본 계약을 간소화하되 계약의 일부로서 별지를 활용하는 방법도 있다. 개요의 일부 또는 전부가 변경될 경우 상호 협의하여 수정 사항을 별지를 통해 변경하거나 본 계약서 내에서 수정하여야 한다.

제작이 아직 완료되지 않은 애니메이션의 경우 예상되는 제작완료일과 방영예정일을 예정하여 표시한다. 일정은 변동 여지가 있으므로 이 경우 변경된 제작완료일 및 방영 예정일을 사전에 상호 합의하여 서면으로 남겨두는 것이 좋다.

본 계약서는 애니메이션 TV 시리즈물을 기준으로 작성되었으므로 장편 애니메이션 또는 극장용 애니메이션 등 다른 장르의 애니메이션의 관련 내용을 중심으로 적절히 수정하여 활용하여야 한다.

### 제 3 조 방영권

- ① “제작사”는 “본건 애니메이션”에 대하여 “본 계약”에서 정하는 기간 동안 (지상파TV 등) 을 통한 (독점적, 비독점적) 방영권(송출권)을 “방송사”에게 부여한다.
- ② “본 계약”에 따른 (독점적, 비독점적) 방영권 이용 기간은 년 월 일부터 년 월 일까지 총 간으로 정한다.
- ③ 방영지역은 으로 한다. 세부내용은 상호합의에 의한다.
- ④ 본 계약에서 ‘TV방영권’이라 함은 를 뜻한다. 세부내용은 상호합의에 의한다.

해설

본 계약서는 방영권 라이선스(이용허락) 계약이므로 방영권이 허락하는 매체, 독점권 여부, 방영 기간과 방영 지역 등을 표시하여야 한다.

제1항에서는 지상파TV, 케이블TV, 위성TV, IPTV, DMB, 인터넷, 모바일 송신권 등 계약기간 동안 방영(방송 또는 전송)을 희망하는 방영 매체 및 계약기간 동안 방영(방송 및 전송)에 대한 독점권, 비독점권 여부를 협의하여 표시한다.

독점적 방영권의 경우 관례적으로 계약기간이 완료된 후에도 일정 기간 제3자에 의한 방영을 금지하는 ‘홀드백’ 기간에 대한 명시를 하기도 하나 이러한 관행에 대한 비합리성, 비효율성에 대한 의견제시가 많은 바 본 계약에서는 홀드백 기간에 대한 제한 조항을 삭제하였다. 따라서 독점적 방영권 계약이더라도 방영계약기간이 끝나면 원칙적으로 익일부터 제3자에 의한 방영이 가능하다. 다만, 독점권 계약의 경우 독점권 방영권자의 정당한 이익을 보호하고, 질서를 유지하는 측면에서 일주일에서 한 달 정도의 홀드백 기간을 상호 협의하여 추가 삽입하는 것은 고려해 볼 만 하다.

제2항과 제3항에서는 방영 기간과 방영 지역(한국 등 특정 국가 또는 특정 대륙 등으로 명시할 수 있음) 등을 상호 합의하여 명시한다.

제4항에서는 ‘TV방영권’이 정하는 범위를 명시한다. 즉 지상파TV, 케이블TV, 위성 TV, IPTV, DMB, 인터넷, 모바일 송신권 등 계약기간 동안 방영(방송 또는 전송)을 희망하는 방영 매체를 상호 합의하여 정한다. 동시송출권 및 제3자에 의한 송출 여부에 대해서도 상호 협의하여 본 조항에 적시하여야 한다.

#### 제 4 조 방영권 이용료 및 지급방법

- ① “방송사”는 “본 건 애니메이션”의 방영권 이용료(이하 “방영권료”)는 편당 금 원(W ) (부가세 별도)로 정한다.
- ② “방송사”는 “본건 애니메이션”의 인수 및 자체 심의 과정을 거친 후 방영 편수를 기준으로 까지 “제작사”가 지정한 계좌를 통해 현금으로 지급한다.
- ③ “방송사”는 프로그램과 관련하여 “제작사”가 제3자에게 지급해야 하는 원고료, 출연료, 임금 등의 미지급이 발생할 경우에 방영권 이용료의 지급을 유예할 수 있다.

#### 해설

방영권료에 대한 조항이다. 방영권 계약은 본질적으로 완성 또는 완성 예정인 제3자의 저작물에 대한 라이선싱, 즉 방송 및 전송 등 공중송신권에 대한 이용허락을 받고 이에 대한 대가를 약정하여 지급하는 것을 골자로 한다. 따라서 애니메이션 저작물을 방영하고 방영료를 지급하는 것은 본 계약에서 가장 중요한 재정 조건 조항이라 할 수 있다.

제1항에서는 방영권료를 명시하고, 제2항에서는 방송사의 특성상 선결 요건에 해당하는 국산애니메이션 인정 및 방영 적합성 여부 등에 대한 심의 과정을 거친 후 방영권료를 지급하는 것으로 정하되 방영권료 지급일시를 상호 협의하여 정하도록 하였다. TV애니메이션 시리즈의 경우 편당 가격을 정하여 방영 후 익일 지급하는 것이 관례이나 양 당사자의 협의 결과에 따라 구체적 방영료 액수와 지급 방법을 조정할 수 있을 것이다.

제3항은 방송사, 특히 지상파 방송사의 경우 제작사가 하청업체, 프리랜서 용역 계약자 등에게 금원의 미지급이 발생하는 경우 공동책임을 묻는 경우가 발생하여 제작사에게 제3자에 대한 대가 지급의 책임을 강화하기 위하여 삽입된 조항이다.

#### 제 5 조 납품 및 반환

- ① “제작사”는 방송에 필요한 마스터테이프, 대본, M/E, 클린 OP/ED, 슬라이드 및 기타 홍보 자료 등을 “방송사”에게 제공하여야 한다.
- ② 방송용 원본테이프 등에 하자가 있을 경우 “방송사”는 “제작사” 측에 이 사실을 통보하여야 하며 “제작사”는 방송에 차질이 생기지 않도록 지체 없이 정상적인 상태의 테이프를 “방송사”에 제공하여야 한다.
- ③ “방송사”는 본 계약에서 정한 방송이 끝난 편수에 대하여 지체 없이 “제작사”에게 반환하여야 한다. 단, 파일 등 디지털라이징 된 영상파일의 경우에는 상호협의하여 정한다.

#### 해설

방영하기로 약정한 애니메이션의 납품 및 반환에 관한 조항이다. 제작사는 방송사에 게 정해진 일자에 애니메이션 완성품을 납품하여야 하며 방송사는 본 계약에서 정한 기간 동안 방영 후 방영이 끝난 편수에 대해서는 납품하여야 한다. 본 계약은 저작물에 대한 라이선싱 계약(방영권 이용 계약)이므로 방송사는 계약 기간이 만료되면 애니메이션을 더 이상 이용할 수 없고, 원본 테이프(파일) 등 본 계약을 위하여 제공하였던 자료들은 모두 제작사에 반환하는 것이 원칙이다.

다만, 최근에는 디지털 파일을 활용하므로 디지털화된 자료에서 반환이라 함은 원본의 복제본에 해당하는 디지털 파일을 파기 또는 삭제함을 의미한다.

#### 제 6 조 방송용 품질보증 및 수정

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

#### 제7조 편성시간 및 제작 편수 증감

- ① “본 계약” 상의 제작 편수는 프로그램의 품질과 방송사의 편성 사정에 따라 증감될 수 있으며 이 경우 방송사는 사전에 제작사와 합의해야 한다.
- ② 편성시간의 증감에 따른 별도의 비용은 방송사와 제작사가 합의하여 정한다.

제6조와 제7조는 방송사의 특성상 선결 요건에 해당하는 국산애니메이션 인정 및 방영 적합성 여부, 프로그램 품질 등에 대한 심의 과정을 거친 후 수정 여부, 편성 편수 증감 등에 관한 사항을 다루는 조항이다. 방영 프로그램에 대한 품질 관리, 방송심의 규정 등에 따른 수정, 미방영시 처리 방안 등에 대하여 상호 협의하여 정한다. 특히 방송의 경우 대한민국 방송심의를 관한 규정(방송법) 등의 법령과 규정, 방송사 내의 규정 등에 위배되거나 품질에 현저한 문제가 있다고 판단되는 경우에는 방송사가 일부 수정을 요구할 수 있다.

다만, 규정 위반 여부와 무관하게 애니메이션 저작물의 본질적 내용에 대한 수정 또는 과도한 수정의 요구는 저작자로서 제작사의 권한을 침해하는 것일 수 있으므로 저작자의 고유 권한을 최대한 인정하여 사소한 수정, 반복적 수정, 과도한 수정 등 무리한 요구는 삼가는 것이 좋다. 또한, 수정 요구 기간 또는 수정 횟수 등에 제한을 두어 상호 타 업무에 차질이 발생하지 않도록 하는 것도 고려해 볼만 하다.

**제 8 조 방송심의 및 미방영**

① “방송사”는 “본건 애니메이션”의 지상파 TV 방영에 앞서 자체 심의 과정을 거쳐야 한다.

② 심의의 의사결정에 영향을 미치는 정부기관, 방송관련 공공기관, 시청자단체 등 외부 단체의 적법 절차에 따른 결정으로 “본건 애니메이션”의 일부에 대한 방송 불가 판단이 내려지는 경우, 미방영 편수에 대하여는 제4조에 따른 이용료를 지급하지 않는 것으로 정한다. 미방영 편수에 대하여 사전에 지급된 금액이 있는 경우 해당 금액에 대하여 “제작사”는 “방송사”의 통지일로부터 영업일 이내에 “방송사”에게 반환하여야 한다.

제8조는 국산애니메이션 인정 및 방영 적합성 여부, 프로그램 품질 등 심의의 의사결정에 영향을 미치는 정부기관, 방송관련 공공기관, 시청자단체 등 외부 단체의 적법 절차에 따른 결정으로 애니메이션의 일부 또는 전부에 대한 방송 불가 판단이 내려지는 경우 미방영 편수에 대한 방영권료 대한 사항을 다루고 있다. 방송 불가 판단이 내려지는 경우 해당 편수에 대한 방영권료는 지급하지 않는 것으로 정하고, 만일 방영권료가 사전에 지급되었다면 일정을 정하여 반환하는 것으로 정하였다.

**제 9 조 국산 애니메이션의 인정**

- ① “제작사”는 “본건 애니메이션”이 국내제작 애니메이션 인정 기준에 따라 국내제작 애니메이션으로 인정받았음을 보증하고, 이를 입증하는 증빙 서류를 본방송 후 2개월 이내 “방송사”에 제출하여야 한다.
- ② 제1항의 위반하는 경우 “제작사”는 “방송사”가 기 지급한 방영권료를 반환하여야 하며 이로 인하여 “방송사”에 발생한 손해를 배상하여야 한다.

제9조는 제작사는 국내 방송사에 공급하는 애니메이션의 경우 국내제작 국산애니메이션 인정 기준에 따라 제작할 의무를 가지고 있다. 따라서 이를 보증하고 이를 입증하는 증빙 서류를 방송사에 제출하여 방영 등에 차질이 발생하지 않도록 하여야 한다. 또한, 제1항을 위반하여 방송사에게 손해가 발생한 경우 해당 편에 대한 방영권료 지급 불가, 기 지급 방영권료 반환 외에 추가적 손해가 발생한 경우 손해를 배상하도록 정하고 있다.

**제 10 조 진술 및 보증**

- ① “제작사”는 “본건 애니메이션”의 저작자로서 “본 계약”의 방영을 위하여 필요한 저작권 등 지식재산권을 적법하게 보유하고 있으며 제3자에 의하여 권리를 제한받지 아니하며 “본건 애니메이션”의 방영으로 인하여 제3자의 권리를 침해하거나 이로 인하여 법적 분쟁 등이 발생할 가능성이 없음을 보증한다.
- ② “제작사”는 “방송사”가 “본 계약”에 따라 “본건 애니메이션”을 방영하는데 있어 제3자가 권리 침해를 주장하거나 방송권에 대해 문제 제기를 하는 경우 이에 대한 법적 책임을 지며, “방송사”를 면책시켜야 한다.

방영하는 입장에서는 제작사가 타인의 지식재산권을 무단으로 이용하거나 자신이 보유한 저작권이더라도 여러 사정으로 인하여 이용에 제한이 있다는 사실을 모른 채 방영을 하게 되는 경우 귀책사유가 없음에도 불구하고 법적 분쟁에 휘말리거나 방영이 불가로 손해가 발생하는 상황이 발생할 수 있다. 따라서 제작사는 제3자의 권리를 침해하지 않았으며 애니메이션은 적법하게 제작되었으며 본 건 애니메이션을 방영하는데 있어 어떠한 법적 장애도 없음을 진술, 보증함으로써 안정적인 방영권을 행사할 수 있도록 하여야 한다.

### 제 11 조 크레딧의 표기

① “방송사”는 매 TV 방영시 “본건 애니메이션”의 저작자이자 저작권자로서 “제작사”에 대한 크레딧을 아래와 같이 표기하여야 한다.

② “방송사”는 매 TV 방영시 “본건 애니메이션”에 대한 투자사에 대한 크레딧을 아래와 같이 표기하여야 한다.

해설

저작자 표시 등 크레딧 표기의 방식, 위치, 표시방법, 크기 등에 대하여 규정한 조항이다. 제작사는 영상저작물에 해당하는 애니메이션의 저작자이자 저작권자이다. 한국 저작권법은 “저작자는 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표 매체에 그의 실명 또는 이명을 표시할 권리를 가진다”(법 제12조 제1항)며 “저작물을 이용한 자는 그 저작자의 특별한 의사표시가 없는 때에는 저작자가 그의 실명 또는 이명을 표시한 바에 따라 이를 표시하여야 한다”(법 제12조 제2항)고 정하고 있다. 따라서 “부득이하다고 인정되는 경우”(법 제12조 제2항 단서조항)를 제외하고는 적절히 저작자 표시를 하여야 한다. “제작 0000”, “저작권자 0000”등 희망하는 방식의 저작자 크레딧 표기를 하여야 한다.

제2항은 투자사가 있는 애니메이션이며 투자사들에 대한 표기를 요하는 경우에 해당 투자사들의 크레딧 표기 방법을 협의하여 정하도록 한다. 투자사가 없는 경우 본항은 삭제하여도 무방하다.

### 제 12 조 계약의 해지·해제

① 양 당사자는 다음 각 호의 사유가 발생하는 경우 “본 계약”을 해지·해제할 수 있다.

1. 일방 당사자가 발행, 배서, 인수, 보증한 어음이나 수표가 부도 처분되어 “본 계약” 내용을 이행하지 못하거나 못할 우려가 있는 경우
2. 일방 당사자 스스로 또는 제3자가 제기한 회생절차, 파산이나 청산 절차 기타 이에 준하는 절차의 신청이 있는 경우
3. (가)압류, 가처분, 강제집행, 체납처분 또는 이와 유사한 처분을 받는 등 재정적 상태가 악화되어 본 계약의 유지가 어렵다고 판단되는 경우
4. 관할 관청으로부터 영업취소, 영업정지 등의 처분을 받은 경우
5. “본 계약”과 관련된 권리를 부정하거나 “본 계약”의 이행을 현저히 곤란하게 할 소송, 쟁송, 분쟁 등이 제기된 경우

② 양 당사자는 상대방이 본 계약상의 의무를 위반한 경우 상대방에게 그 시정을 요구하고, 영업일 이내에 시정되지 아니한 때에는 “본 계약”을 해지·해제할 수 있다.

해설

계약기간이 종료되기 이전에 계약을 해지하거나 해제하는 경우에 대한 사항을 다루고 있다. 본 계약 내용을 이행할 수 없거나 이행할 수 없을 것으로 예상되는 사정이 발생하거나, 계약의 유지가 어렵다고 판단하는 경우에는 본 계약을 해지 또는 해제할 수 있도록 하였다.

일방 당사자가 계약상 의무를 이행하지 않는 경우에는 이행할 것을 촉구하고 그럼에도 불구하고 이행을 하지 않거나 이행할 의사가 없다고 판단되는 경우 계약을 해지·해제할 수 있도록 하였다. 제2항에서는 상당한 기간을 정하여 상대방에게 의무 위반을 시정할 것을 촉구하고 이와 같이 정해진 기간이 도과하였음에도 불구하고 위반 사항이 시정되지 않으면 계약을 해지할 수 있다. 최고 후 이행 기간은 대체로 1~2주 정도로 정하나 이행에 필요한 시간이 길거나 짧으면 이를 반영하여 정할 수 있다.

계약을 해지함으로써 계약은 종료되거나 이미 이행한 부분의 효력에는 영향을 미치지 않는다. 또한 해지권을 행사하여 계약이 종료되었다 하더라도 상대방의 의무 위반으로 당사자에게 발생한 손해에 대하여는 제4항에 따라 여전히 상대방에게 손해배상을 청구할 수 있다.

### 제 13 조 비밀유지

양 당사자는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀 정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.

해설

계약에서 통상적으로 부과되는 의무로서, 개인정보보호법의 취지에 따라 상대방에 대한 개인 정보 및 영업비밀 및 부정경쟁방지법의 취지에 따라 상대방의 영업 비밀 등을 공개해서는 아니 된다는 점을 명시하였다. 계약을 이행함에 있어 양 당사자 간에는 상대방의 개인정보나 영업상 비밀 정보 등을 지득할 수 있다. 이 경우 상호 상대방의 개인정보나 영업상 비밀에 해당하는 정보를 제3자에게 누설하여 손해를 끼치지 않도록 상호 비밀유지를 의무화하였다.

### 제 14 조 변경신고

- ① 제작사는 인수합병, 영업양도 등 경영권 양도 사유가 발생할 경우 사전에 서면으로 방송사에게 통보하여야 한다.
- ② 제작사는 제1항의 경영권 양도를 사유로 해당 프로그램의 제작진, 실연자, 대표자 등을 교체하는 경우 사전에 서면으로 방송사의 동의를 받아야 한다.

해설

제작사는 사정에 의하여 경영권을 양도하거나 프로그램 제작 등에 변동 사항이 발생하는 경우 방송사에 이러한 사실을 통지하여 방송사의 방송 및 편성 등에 차질이 생기지 않도록 하여야 한다.

### 제 15 조 관리책임

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

### 제16조 명칭 사용 등

제작사가 프로그램의 홍보 등을 위하여 방송사의 명칭(한글, 한자, 영문 포함)이나 그 밖에 방송사와 관련된 사항(이하 “명칭 등”이라 한다.)을 사용할 필요가 있는 경우에 방송사의 승인을 얻어야 한다. 방송사는 특별한 사정이 없는 한 이를 허용하여야 한다.

해설

제작사가 애니메이션의 대외 홍보, 출품 등을 위하여 특정 방송사의 상호 등을 사용할 필요가 있는 경우 방송사에 사전에 통지하고 승인을 얻도록 하고 있다. 방영이 되었다는 사실은 제작사에 있어 중요한 이력이 되므로 방송사는 특별한 사정이 없는 한 이를 허용하여 국산 애니메이션의 홍보 및 판매 등에 활용할 수 있도록 할 것을 권유한다.

### 제 17 조 위임 및 양도 등의 금지

양 당사자는 “본 계약”이나 본 계약상의 권리와 의무를 상대 당사자의 사전 서면 동의 없이 제3자에게 위임 또는 양도할 수 없다.

해설

계약의 당사자는 원칙적으로 본 계약으로 발생한 권리와 의무를 직접 이행하여야 하며, 이를 제3자에게 위임하거나 양도하여서는 아니 된다. 부득이하게 제3자에게 본인 이행을 할 의무를 양도하거나 권리를 위임하여야 하는 경우 상대방으로부터 사전 서면 동의를 구하여야 한다.

### 제 18 조 불가항력

- ① 당사자의 귀책사유 없이 관련 법령, 제3자와의 법률적 분쟁, 화재 기타 천재지변, 전쟁, 파업, 기타 불가항력적인 여건으로 인하여 “본 건 애니메이션”의 제작 또는 방영이 더 이상 불가능하게 되었을 때에는 “본 계약”의 위반으로 간주하지 않는다.
- ② 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 (14) 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ③ 제1항의 사유로 “본 계약”의 이행이 불가능하게 되었을 때에 상대방에게 서면으로 통지하고 계약을 해지할 수 있다. 계약 해지와 관련한 처리는 상호 협의하여 진행한다.

해설

당사자의 귀책사유 없이 지진, 홍수, 태풍 등의 천재지변 또는 기타 불가항력적 사정  
으로 인하여 계약을 이행할 수 없는 경우 상호 책임을 묻지 않는 것으로 정하였다. 다  
만, 그러한 불가항력적 사항이 발생한 경우 이러한 사실을 상대방에게 서면으로 통지  
하고, 그럼에도 불구하고 최대한 계약을 이행할 수 있도록 최선을 다하여야 한다.  
제3항에서는 천재지변이나 불가항력적 사항으로 인하여 계약을 유지할 수 없다고  
판단되는 경우 본 계약을 해지할 수 있도록 하였다.

**제 19 조 분쟁의 해결 및 관할**

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작  
사”와 “방송사”는 대한민국 법령, 대한민국 방송업계 및 애니메이션업계의 관례에 따라 원만  
히 해결하도록 노력하여야 한다. 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소 제기에 앞서 한국  
콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다
- ② 제1항의 규정에도 불구하고, 해결되지 아니할 때에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고  
법원을 관할 법원으로 한다.

해설

계약서 문언 해석에 관한 다툼, 의무 위반 등 본 계약의 내용과 관련하여 분쟁이 발생  
할 경우 재판을 통해 해결하는 방법과 재판 외의 방법, 즉, 조정이나 화해, 중재 등 대  
체적 분쟁 해결방법을 통해 해결 할 수 있다. 당사자는 분쟁이 발생할 경우 1차적으  
로 소송 외적인 방법을 택할 것인지, 그 중에서도 조정의 방식을 택할 것인지 여부를  
자유롭게 결정할 수 있다. 콘텐츠 및 저작권 관련 분쟁은 한국콘텐츠진흥원이나 한국  
저작권위원회에 조정 신청을 하여 해결할 수 있다.

**제 21 조 계약 효력 발생일**

본 계약의 효력은 계약 체결일로부터 발생한다.

본 계약의 내용을 증명하기 위하여 계약서를 2부 작성하여 “제작사”와 “방송사”가 서  
명 날인한 후 1부씩 보관한다.

년 월 일

“제작사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

“방송사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

<첨부 1. 애니메이션 상세 개요>

<첨부 2. 납품검사 세부항목>

## 애니메이션 제작 투자 표준계약서 해설

애니메이션 제작사 (이하 "제작사")와 투자자 (이하 "투자사")는 애니메이션 (이하 "본 건 애니메이션")의 제작 및 유통에 관한 투자계약을 아래와 같이 체결한다.

해설

제작사는 애니메이션 제작을 담당하고, 투자사는 이 애니메이션의 제작 및 유통에 현금 또는 현물로 투자를 하여 애니메이션의 제작 및 유통, 발생하는 수익을 분배하는 것을 목적으로 하는 제작사와 투자사간의 계약이다. 투자사는 방송사, 플랫폼사, 완구사, 펀드 등 다양한 주체가 될 수 있다. 계약의 양 당사자와 계약의 성질을 담는 서두 부분에는 각 당사자의 사명과 대표자명을 각각 명시하고, 투자대상이 되는 애니메이션의 제목(가제)을 명시한다.

### 제 1 조 목적

본 애니메이션 제작 투자 계약(이하 "본 계약")은 "본 건 애니메이션"을 제작하는 "제작사"와 "본 건 애니메이션"의 제작과 유통에 관하여 투자를 하는 "투자사" 간에 필요한 제반 사항을 정하고 양 당사자 간의 법적 권리와 의무를 규율하는데 그 목적이 있다.

해설

통상적으로 계약서에는 계약 체결의 목적 조항이 삽입되어 계약서의 해석과 관련하여 당사자 간 다툼이 발생하는 경우 기본적으로 그 계약의 목적 및 성질에 대한 판단 기준으로 삼을 수 있다. 본 계약은 본질적으로 방송사나 일반 투자사들이 애니메이션 제작사에게 투자를 하여 그에 대한 수익배분을 목적으로 하는 '투자계약'이다.

### 제 2 조 계약의 대상

본 계약에 따라 제작하는 "본 건 애니메이션"의 개요는 다음과 같다.

- 제 목 :
- 제작 방식 :
- 제작 시즌 : 시즌
- 제작 편수 : 분 x 화 (시즌 )
- 시청 대상 :
- 내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
- 제작완료일 : 년 월 일
- 방영예정일 : 년 월 일

해설

본 계약의 대상이 되는 애니메이션 저작물을 특정하기 위한 조항이다. 본 건 방영권 라이선싱(이용허락)의 대상이 되는 애니메이션의 제목(가제)과 제작형식의 표기((예: CGI 애니메이션/Full HD format), 첫 작품인지 후속작품인지, 시즌제라면 시즌 몇인지 등 애니메이션에 대한 구체적 사항을 기재함으로써 계약 대상물을 정함에 목적이 있다.

애니메이션의 주제, 소재, 스토리, 디자인, 캐릭터 등에 대한 내용을 본 건 계약서 안에 요약하거나 별도의 첨부문서를 이용하여 본 계약서의 말미에 첨부함으로써 본 계약을 간소화하되 계약의 일부로서 별지를 활용하는 방법도 있다. 개요의 일부 또는 전부가 변경될 경우 상호 협의하여 수정 사항을 별지를 통해 변경하거나 본 계약서 내에서 수정하여야 한다.

제작이 아직 완료되지 않은 애니메이션의 경우 예상되는 제작완료일과 방영예정일을 예정하여 표시한다. 일정은 변동 여지가 있으므로 이 경우 변경된 제작완료일 및 방영 예정일을 사전에 상호 합의하여 서면으로 남겨두는 것이 좋다.

본 계약서는 애니메이션 TV 시리즈물을 기준으로 작성되었으므로 장편 애니메이션 또는 극장용 애니메이션 등 다른 장르의 애니메이션의 관련 내용을 중심으로 적절히 수정하여 활용하여야 한다.

### 제 3 조 용어의 정의

“본 계약”에서 사용하는 용어는 의미는 아래와 같다.

- ① “총제작비”라 함은 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통에 발생하는 비용으로 프리 프로덕션, 메인 프로덕션, 포스트 프로덕션에 소요되는 경비를 합한 것으로 순제작비, 홍보·마케팅비 등을 포함한다. 구체적인 총제작비의 항목과 액수는 상호 합의하여 별지 형태로 명시하여 본 계약서 말미에 첨부할 수 있다.
- ② “프리 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 세계관 및 캐릭터 설정, 시놉시스 및 시나리오 개발 등을 포함한다.
- ③ “메인 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 프로덕션 디자인, 스토리보드 및 콘티 제작, 캐릭터 및 배경 제작, 영상 제작 등을 포함한다.
- ④ “포스트 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 한국어 더빙, 음악 및 음향효과, 믹싱, 방송용 마스터 완성 등을 포함한다.
- ⑤ “순제작비”는 “본 건 애니메이션”의 제작을 위해 발생하는 비용으로 인건비, 제작경비, 제작 진행비, 경상비, 후반 작업 비용 등을 포함한다.
- ⑥ “총매출액”이라 함은 “본 건 애니메이션”을 통해 국내외 지상파, 케이블, 위성방송 등 TV 방영에 따른 수입, 주문형 비디오(VOD)나 DVD, 인터넷 채널 및 장래에 개발될 기술에 따른 유통망 등을 통한 수입, 음반 제작 및 판매, 셀루스 사업에 따른 수입, 캐릭터 라이선싱, 머천다이징, 공연화, 영상화, 출판 등을 포함한 2차적 저작물의 제작 및 판매에 따른 수입 및 로열티 및 각종 부가 사업 등 “본 건 애니메이션” 매출에 따른 총매출액을 말한다. 다만 국내외에서 개최되는 각종 애니메이션 페스티벌 및 공모전 등에 출품한 경우 수상으로 발생하는 상금 혹은 부상은 제외한다.
- ⑦ “후속 저작물”이라 함은 “본 건 애니메이션”에 등장한 캐릭터, 플롯, 스토리, 배경 등의 전부 또는 일부를 이용하여 “본 건 애니메이션”을 바탕으로 하여 개작한 저작물을 말한다. 여기에는 “본 건 애니메이션”을 원작으로 하여 제작되는 전편(pre-quel), 속편(se-quel), 스피노프(spin-off) 및 시즌제로 제작되는 경우 후속 시즌을 포함된다.
- ⑧ “2차저작물”이라 함은 “본 건 애니메이션”을 토대로 실질적 개편을 통하여 작성한 새로운 저작물을 말하며 “본 건 애니메이션”에 대한 캐릭터 상품 등 파생 상품 개발, 타 장르 영상화, 공연화, 출판 등을 말하여 여기에는 전항의 “후속저작물”은 포함하지 아니 한다.
- ⑨ “로열티”라 함은 “본 건 애니메이션”에 대한 라이선싱에 대한 대가로 지급받는 금원으로 저작물 이용자(라이선시)로부터 받는 저작권 이용료를 말한다.
- ⑩ “사업대행수수료”라 함은 “본 건 애니메이션”을 통해 “총매출액”에 해당하는 수익을 발생시킨 회사나 개인에게 지급하는 수수료를 말한다. 여기에는 해외 저작권 라이선싱에 따른 로열티, 간접광고(PPL)에 따른 발생 수수료, 각종 상영권 및 방영권, 캐릭터 및 머천다이징, 출판

등을 포함한 2차적 저작물의 개발과 제작 및 유통에 따른 사업 대행 수수료 등이 포함된다.

- ⑪ “홍보·마케팅 비용”이라 함은 “본 건 애니메이션”을 통해 “총매출액”을 발생시킨 회사나 개인이 매출 발생을 위해 국내외 TV, VOD 등 방영 서비스 및 배급, 저작권 라이선싱 등의 성공을 위한 홍보 및 마케팅에 발생하는 금액을 말한다. 여기에는 해외 출장비, 국내외 전시회 참가비용, 각종 프로모션 및 광고·홍보 비용, 해외 수출 시 현지 언어 레코딩 비용 및 현지 저작권 등록비용 등을 포함한다.
- ⑫ “순매출액”이라 함은 “총매출액”에서 본조 제10항, 제11항에서 정한 수수료 및 비용을 공제한 금액을 의미한다.
- ⑬ “수익금”이라 함은 “순매출액”에서 “순제작비”를 차감한 금액으로서 투자자들이 본 계약에 서약정한 각 투자 지분율에 따라 “제작사”로부터 분배받는 금액의 총합을 말한다.

### 해설

본 계약 및 이행 과정에서 사용하게 될 주요 용어에 대하여 양 당사자가 합의한 용어에 대한 정의를 규정하는 조항이다. 용어의 정의는 사전적 정의, 업계의 관례적 정의, 사인 간에 정한 정의 등에 따라 그 의미가 크고 작게 달라질 수 있어 추후 본 계약의 해석의 차이를 가져올 수 있으므로 본 계약의 목적에 따라 양 당사자 간에 상호 합의된 각 용어의 정의를 본 조항에 삽입하여 혼동과 분쟁의 가능성을 예방하는 것이 좋다.

본 계약서에는 기존에 업계에서 사용하던 용어의 정의를 표준으로 삼아 정의하였으나 계약 당사자간에 상호 협의하여 수정하여 활용할 수 있다. 추가적으로 필요하다고 판단되거나 불필요하다고 판단되는 용어의 정의에 대해서는 추가 또는 삭제, 변경하여 사용한다. 특히 프리 프로덕션, 메인 프로덕션, 포스트 프로덕션 등 각 단계의 규정은 제작사마다 또는 국내외 사정에 따라 정의나 그 범위가 다를 수 있으므로 계약 당사자 간에 상호 협의하여 변형하여 사용하여야 한다.

본 표준계약서에서는 적극적 홍보마케팅의 필요성의 요구에 따라 관행적으로 이 비용을 “사업대행 수수료”에 포함시키는 경우와 달리 “홍보마케팅비”를 별도의 항목으로 표시하였다. 따라서 홍보마케팅 비용의 분리할지 사업대행 수수료에 통합할지 여부는 상호 협의하여 수정하여 사용하여야 한다. 또한, 기존 “사업대행 수수료”에 포함되었던 해외 출장비, 국내외 전시회 참가비용, 광고 및 홍보비 비용 등의 항목을 별도로 분리하여 표시할 수 있으며 이에 따라 사업대행 수수료를 상호 협의하여 정하여야 한다.

#### 제 4 조 제작비 및 기타비용

- ① "본 건 애니메이션"의 총제작비는 금 원(₩ )로 정한다(<첨부2. 총제작비 예산 세부내역> 참조).
- ② "제작사"는 "본 건 애니메이션" 제작 및 유통에 있어 본 계약에서 정한 "총제작비"를 초과하여서는 아니 된다. "투자사"와의 합의 없이 초과된 금액은 본 건 "총제작비"에 포함되지 아니하며 초과 금액은 "제작사"가 책임진다. 다만, "본 건 애니메이션"을 위하여 필요하다고 판단되는 경우 "투자사"와 "제작사"는 서면 합의를 통하여 초과된 금액을 "총제작비"에 포함시킬 수 있다.
- ③ "본 건 애니메이션"에 대한 "홍보·마케팅 비용"은 금 원(₩ )로 정한다. 구체적인 홍보·마케팅의 방식과 비용의 사용 항목은 "제작사"와 "투자사"가 상호협의하여 정한다.

#### 해설

선투자 후 제작 및 유통에 따른 수익을 배분하는 목적으로 하는 투자계약에서 제작비와 기타 비용은 매우 중요한 재정 조건 중의 하나라 할 수 있다. 애니메이션 제작사가 추산하는 애니메이션 제작 및 유통에 소요되는 총제작비 예산을 본 계약서 내에 명시하고, 구체적인 예산의 세부내역에 대해서는 본 계약서 내에 명시하거나 별지를 이용하여 첨부할 수 있다. 별지에는 하기 제7조에 따른 투자사의 투자금액과 함께 제작사의 현금 또는 현물 등에 대하여 별지를 통해 표시하여야 한다. 총제작비가 제작사가 추산한 비용을 넘어설 것으로 판단되는 경우에는 반드시 투자사와 상호 협의 하에 정하여야 한다.

제작비뿐 아니라 제작 후 유통에 필요한 기본적인 홍보 및 마케팅에 들어가는 비용은 제작비 외의 기타 비용으로 분리하였고, 홍보 및 마케팅 비용 외에 필요하다고 생각되는 기타 비용은 상호 협의하여 추가 삽입할 수 있다.

#### 제 5 조 진술 및 보증

- ① "제작사"와 "투자사"는 "본 계약"의 성실한 이행에 중대한 악영향을 미칠 수 있는 재무 상태 또는 법적 분쟁 중에 있지 아니함을 보증한다.
- ② "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 기획, 제작, 홍보 및 마케팅 등을 수행할 능력과 자격이 있으며 이에 필요한 시설, 장비, 인력 등을 갖추고 있음을 보증한다.
- ③ "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 제작 및 유통과 관련하여 현재 사용하고 있거나 장래에 사용이 필요한 저작권 등 지식재산권을 적법하게 보유하고 있으며 제3자에 의하여 권리를 제한받지 아니하며 "본 건 애니메이션"의 제작 및 유통 등으로 인하여 제3자의 권리를 침해하거나 이로 인하여 법적 분쟁 등이 발생할 가능성이 없음을 보증한다.
- ④ "제작사"는 "본 계약"과 관련하여 "본 건 애니메이션"에 대한 투자에 의해 "투자사"의 투자원금 회수 및 수익 배분에 대한 권리의 행사를 실질적으로 방해할 만한 법령 또는 제3자와 계약상의 어떠한 제한도 존재하지 아니함을 보증한다.

#### 해설

투자사 입장에서는 제작사가 타인의 지식재산권을 무단으로 이용하거나 자신이 보유한 저작권이더라도 여러 사정으로 인하여 이용에 제한이 있다는 사실을 모른 채 투자를 하게 되는 경우 제작이 무산 또는 중단되거나 제작 후에도 법적 분쟁에 휘말리거나 예정한 수익을 분배받지 못하는 등의 상황이 발생할 수 있다. 따라서 제작사는 투자사를 상대로 그러한 사실이 없음을 진술, 보증함으로써 안정적인 투자를 할 수 있도록 한다.

제작사 입장에서는 투자사가 약정한 투자금을 지급할 수 없거나 중단하여야 할 사정이 발생하는 경우 제작이 무산되거나 중단될 수 있는 위험이 있다. 따라서 투자사는 제작사를 상대로 본 계약을 방해할 만한 제한이 존재하지 않음을 진술, 보증함으로써 안정적인 제작을 할 수 있도록 한다.

다만, 투자사나 제작사의 각 상황이나 여건에 따라 진술과 보증의 수준을 상호 협의하여 변형하여 사용하여야 한다.

### 제 6 조 “제작사”의 의무

- ① “제작사”는 “투자사”에 신의 성실의 의무를 지며 기획, 제작, 완성, 방영, 배급, 기타 전 과정을 통하여 “투자사”와 상호 협의하여야 한다.
- ② “제작사”는 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통에 최선을 다하여야 하며 이에 대한 책임을 진다.
- ③ “제작사”는 “본 건 애니메이션”의 제작, 유통, 배급, 기타 관련 업무를 수행하는 제3자들이 “본 계약”의 이행에 위배하지 않도록 하여야 하며 “본 계약”의 사항들을 준수하지 아니함으로 인하여 “투자사”의 투자금 회수, 수익배분, 기타 이익의 침해를 초래하는 것을 인지한 경우, “제작사”는 “투자사”에 이러한 사실을 즉시 통보하고 조속한 해결을 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ④ “제작사”는 투자금의 투명한 사용을 위하여 제작비 및 기타 사용 내역 등 회계장부를 기록, 관리하여야 한다.
- ⑤ “제작사”는 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통을 위하여 금 원(W ) 또는 동 상당의 현물을 투자한다. 단, 현물의 경우 구체적인 항목과 상응하는 금액을 표시하여 별지를 통해 본 계약서 말미에 첨부한다.
- ⑥ “제작사”는 투자금을 총제작비로만 사용하여야 하며, 동 투자금으로 제3자에게 자금의 대여 또는 제3자의 주식을 매입하는 행위를 금지한다.

#### 해설

제6조에서는 제작사의 의무 사항을 정하고 있다. 제작사는 투자사에 신의 성실의 의무를 지며 중요한 사항은 투자사와 상호 협의하여 결정하도록 하여야 하며 애니메이션의 제작 및 유통에 최선의 책임을 다하여야 하며 투자사의 투자금 회수, 수익배분, 기타 이익의 침해가 발생하지 않도록 노력하여야 한다. 또한, 제작사는 투자금의 투명한 사용을 위하여 제작비 및 기타 사용 내역 등 회계장부를 기록, 관리하여야 한다.

제5항은 현금 또는 현물(제작 등) 등 제작사가 투자하는 내용을 담되 현물 투자의 경우 구체적으로 제공하는 현물의 내용 및 상응하는 현물의 금액 가치를 항목별로 작성하여 별지 형태로 작성하여 본 계약의 일부로서 활용할 수 있다. 제6항에서는 투자금의 용처에 대한 제한을 두어 투자사의 피해를 예방하고 있다.

### 제 7 조 “투자사”의 의무 및 투자금

- ① “투자사”는 “제작사”에 신의 성실의 의무를 지며 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통이 성공할 수 있도록 최선을 다하여야 하며 “제작사”에 협조하여야 한다.
- ② “투자사”는 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통을 위하여 “제작사”에게 금 원(W ) (부가세 별도/포함) (이하 “본 건 투자금”)을 투자한다.
- ③ “투자사”는 전항의 “본 건 투자금”을 “본 계약”을 위하여 “제작사”가 개설한 독립 은행 계좌 (이하 “본 건 계좌”)에 송금하는 방식으로 지급한다.
  - 은행명:
  - 계좌번호:
  - 예금주:
- ④ “투자사”는 “본 계약” 체결 후 영업일 이내에 투자금을 전항의 계좌로 지급한다.

#### 해설

제7조에서는 투자사의 의무 사항을 정하고 있다. 본 계약에서 투자사의 핵심 의무는 약정한 투자금액을 제때에 지급하는 것이다. 상호 합의한 투자금액의 총액을 명시하고, 본 계약의 이행을 위하여 별도로 개설한 독립 계좌를 통하여 지급함으로써 투자금이 유용 또는 전용되지 않고 정확한 기록이 남을 수 있도록 하였다.

### 제 8 조 투자금의 관리 및 감사

- ① “본 건 투자금”의 지출 및 관리는 제4조 1항에 따른 별지 <첨부 2>에 기재된 제작비 세부내역에 따라 “총제작비”예산을 초과하지 않는 범위 내에서 “제작사”가 담당한다.
- ② “제작사”는 지출 금액에 대하여 정확한 회계기록 및 증빙서류를 회계감사 완료 후 5년 간 유지, 보관하여야 하며, “투자사”의 요청 시 “본 건 애니메이션”의 세부 지출 정산서를 “투자사”에게 제출하여야 한다.
- ③ “제작사”와 “투자사”는 “본 건 계약”과 관련하여 (연간/분기별) 마다 또는 제작 완료 시 회계 감사를 실시할 수 있다. 이때 회계감사 방법과 비용 등은 회계감사를 요청하는 측이 지불한다.
- ④ “제작사”는 정당한 사유가 있는 경우 합리적 범위 내에서의 “투자자”의 자료 제출 요구 및 증빙 서류 열람에 따라야 한다.

#### 해설

투자계약에서 지출 금액에 대한 정확한 용처 및 회계에 관한 기록을 작성하고 유지 및 관리하고, 지출내역에 대한 제반 증빙서류를 유지, 보관하는 것은 매우 중요하다. 제작사는 본 건 계약에 따른 애니메이션 제작에 소요되는 비용에 대한 정확한 항목을 만들어 지출 내역을 표기하여야 하고, 영수증 등 관련 증빙서류들을 잘 보관하여야 한다.

이러한 이용내역 및 회계내역과 증빙서류들은 투자자가 요청할 경우 제출하는 것을 의무화하였고, 수치상의 오류 등이 발견되는 경우 별도의 감사를 실시할 수 있도록 하였다. 회계감사는 애니메이션 제작 완료 후 할 수도 있고, 의심되는 정황이 발생하는 경우에 할 수도 있으며, 장기간의 걸쳐 제작되는 경우에는 연 단위, 분기 단위 등으로 사전에 일정을 정하여 감사를 실시할 수 있다. 이와 관련하여 상호 협의하여 정하되, 부당한 자료 제출 요구나 감사의 요구로 제작사의 업무에 차질이 발생하지 않도록 제작사에게 부담이 가지 않는 선에서 정하는 것을 권유한다.

**제 9 조 제작 완료 및 방영**

- ① "제작사"는  년 월(이하 "제작 완성일")까지 "본 건 애니메이션"의 제작을 최종적으로 완성하여야 한다.
- ② "본 건 애니메이션"은  년 월부터 (방영매체 표시) 에서 방영을 개시한다.
- ③ 부득이한 사정으로 인하여 제작 일정이 순연되거나 방영 일정에 차질이 생기는 경우 일방 당사자는 상대 당사자에게 이와 같은 사실을 즉시 통보, 협의하여야 한다.
- ④ "제작사"가 "투자사"와의 사전협의 없이 일방적으로 "제작 완성일"을 준수하지 않는 경우 "제작사"는 "투자사"에게 "제작 완성일"로부터 지체되는 일자를 계산하여 1일당 투자 원금의 1000의 1.25에 해당하는 지체 상금을 지급하여야 한다.

해설

제2조 계약의 대상에서 정한 애니메이션의 제작 및 방영 일정을 좀 더 상세히 표시한다. 제1항과 제2항에 각각 상호 합의한 애니메이션의 최종 제작 완성일과 제작 완료된 애니메이션의 방영일, 그리고 방영이 예정되어 있는 경우, 방영 예정 매체 국내 지상파TV, 케이블TV, 위성방송 채널, IPTV 등 방송이 예정되어 있는 매체 및 채널 등을 명시한다.

부득이한 사정으로 인하여 제작일정 또는 방영일정 등에 차질이 생겨 예정된 날짜에 제작 완료 또는 방영이 어려운 경우 상대 당사자에게 이 사실을 곧바로 통지하고 수정된 계획에 대하여 협의하여야 한다.

만일 제작사가 고의 또는 태만 등 투자자가 양해할 수 없는 일방적인 사유로 제작을 지연하는 경우를 대비하여 지체상금에 대한 조항을 두었다. 이 조항은 상호 합의하여 수정 또는 삭제하여도 무방하다.

**제 10 조 투자 원금 상환 및 수익 분배**

- ① "제작사"는 "본 건 애니메이션"과 관련한 "순매출액"을 "본 건 계좌"를 통해 관리 및 정산한다.
- ② "본 건 애니메이션"에 대한 "투자사"의 투자 지분율은 %("본건 투자금"/"총제작비")로 정한다. 단, "본 건 애니메이션"의 순제작비 기준 손익분기점을 넘은 후에는 상호 협의하여 투자 지분율을 조정할 수 있다.
- ③ "순매출액"에서 "투자사"의 "본 건 투자금" 원금은 투자지분에 따라 우선 상환한다.
- ④ "본 계약"에서 정산기간이라 함은 "순매출액"이 발생한 이후  년 월 일까지의 기간을 첫 정산 기간으로 정하며 첫 정산 기간 이후에는  마다 정산한다.

**제 11 조 정산 및 회계**

- ① "제작사"는 "본 건 애니메이션"을 통한 "총매출액", "사업대행수수료", "홍보·마케팅비용", "순매출액"과 그 세부 내역(이하 "정산내역")을 매 (기간) 마다 "투자사"에게 정산하고 "투자사"의 승인을 득하여야 한다.
- ② 정산 및 승인일로부터  영업일 이내에 "투자사"의 "본 건 투자금"의 원금 또는 "수익금"을 "투자사"의 지정계좌에 입금한다.
- ③ "제작사"가 산정한 "정산내역"에 대하여 "투자사"가 승인하지 아니하는 경우, "투자사"는 "본 건 애니메이션"과 관련, "제작사"의 "정산내역"을 심사하여 그 결과에 따라 수익 배분 금액을 정산할 수 있다. 이때 실사와 관련한 비용은 "정산내역"의 오류가 발견된 경우에는 "제작사"가 부담하며 그렇지 않은 경우에는 "투자사"가 부담한다.
- ④ "제작사"가 "정산내역"의 통보 또는 그 정산금의 지급을 지연 또는 고의적으로 해태하여서는 아니 된다.
- ⑤ "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 "정산내역"에 대하여 일체의 증빙서류 및 회계기록을 유지, 보관하여야 한다. "제작사"가 제공한 자료가 불충분할 경우 "투자사"는 "제작사"에게 "정산내역"에 대한 추가 자료를 요구 또는 실사를 할 수 있으며 이 경우 "제작사"는 성실히 협조하여야 한다.

해설

제10조와 제11조는 수익 배분 및 정산에 관한 조항으로 투자계약에서 가장 핵심적인 조항이라 할 수 있다. 투자자는 투자 금원을 제작사에 지급하고 제작사는 이 투자금 등으로 애니메이션을 제작, 유통하여 그 결과에 따른 수익을 분배하는 것이 본 계약의 목적이므로 정확한 수익 정산 및 배분 방식에 대하여 충분히 협의하고 계약서에 명확하게 명시하여야 한다.

투자자가 여러 곳인 경우, 타 투자자와의 계약 조건, 수익률 등을 고려하여 수익분배 비율 및 조건 등을 협의하여 약정하여야 한다. 구체적인 수익 정산 방법, 수익 배분 비율, 정산 시기 및 일자, 정산 주기 등에 대하여 상호 충분히 협의하여 명시하여야 한다. 정확한 수익 배분을 위하여 실사를 요청하는 경우 실사 방법이나 비용 등에 대하여도 상호 협의하여 삽입할 수 있다.

제1항은 제작사의 정산내역 작성과 통지 의무 그리고 투자서의 승인에 관하여 다루고 있고, 제2항은 투자 원금 및 수익금에 대한 투자사에 배분 일정을 정하도록 하고 있다. 제3항에서는 제작사의 정산 결과에 대하여 투자사가 승인을 거부하는 경우 정산내역의 실사를 하도록 하였으며 실사 관련 비용의 부담 주체에 관하여 정하고 있다. 제5항은 정산 관련 자료, 일체의 증빙서류, 회계기록을 유지, 보관토록 제작사의 의무를 규정하고 있다.

으로 구성된 공동 컨소시엄일 경우 상호 합의의 결과에 따라 본 계약서를 변형하여 사업권의 주체 및 수익 분배에 대한 내용을 정하여 본 조항에 표시하여야 한다. 또한, 투자자가 방송사이거나 사업을 직접 추진하기를 희망하는 투자사인 경우 구체적 사업 영업에 대하여 사전에 협의를 통하여 정하여 사업 내용을 각각 분리하여 추진할 수도 있다. 이 경우, 구체적인 사업 영역 및 사업 기간 등을 본 계약서 안에 명시하여야 한다.

다만, 애니메이션 제작사가 본 투자계약으로 완성된 애니메이션의 영구적 저작자이자 저작권자로서 영구적으로 사업을 주도하는데 있어 가장 효율적인 주체이니만큼 투자자 입장에서 당장의 사업계획이 없거나 사업을 중단하기로 결정하는 경우 사업권을 애니메이션 제작자에게 유보하거나 사업 기간을 특정 하는 등 효율적으로 사업을 할 수 있도록 상호 협의하여 정하는 것이 좋다.

### 제 12 조 사업권 및 사업대행 수수료

- ① "제작사"는 원칙적으로 "본 건 애니메이션"과 관련된 일체의 국내외 사업에 대한 권리(이하 "사업권") 및 계약 체결의 권한을 가진다.
- ② 원활한 사업의 촉진을 위하여 "제작사"와 "투자사"는 상호 서면 합의하여 기간을 특정, 각 사업별로 주된 사업 대행 주체를 선정할 수 있다.
- ③ 제2항에 따라 서면합의로 정한 기간이 만료한 후에는 합의서의 사업별 사업주체가 해당 사업권에 대한 우선협상권을 가지며 상호 합의하여 기간을 연장할 수 있다.
- ④ "본 건 애니메이션"을 활용한 2차적 저작물의 개발 및 판매, 라이선싱 사업 및 기타 부가 사업 등에 대한 "사업대행수수료"는 다음과 같이 정한다.
  - 국내 영상물 사업 : 총매출액의 %
  - 해외 영상물 사업 : 총매출액의 %
  - 영상물 외 2차적 저작물 사업: 총매출액의 %

### 제 13 조 지식재산권 및 우선 협상권

- ① "본 건 애니메이션"에 대한 저작권은 원칙적으로 "제작사"에 귀속된다.
- ② "투자사"는 "후속 저작물"을 제외한 "본 건 애니메이션"의 "로열티"에 대한 수익배분의 권리를 가진다. (단, "로열티"의 수익배분 기간은 상호 협의하여 정한다.)
- ③ "투자사"는 "본 건 애니메이션"에 대한 캐릭터 상품 개발, 영화화, 공연화, 출판 등 2차적 저작물 사업에 대한 수익배분의 권리를 가진다.
- ④ "투자사"는 "후속 저작물" 제작 등에 대한 우선 협상권을 보장받는다. 구체적인 참여 및 투자 조건은 별도의 계약을 통해 합의한 바에 따른다.
- ⑤ "투자사"는 "본 건 애니메이션"의 "후속 저작물"의 제작 투자를 포기할 경우, "제작사"는 제3자와 투자계약을 체결할 수 있으며 이때 "투자사"는 "후속 저작물" 제작과 관련하여 일체 관여할 수 없다.
- ⑥ "본 건 애니메이션"을 국내외에서 개최되는 각종 페스티벌 및 공모전 등에 출품할 권한은 원칙적으로 "제작사"에게 있으며 "투자사"가 공동으로 출품을 희망하는 경우 "제작사"의 승인을 얻어야 한다. 이때 단독 또는 대표 명의로 출품해야 하는 경우 "제작사"의 명의로 출품하여야 한다.

해설

본 계약은 '애니메이션 제작 및 유통에 관한 투자계약'이다. 애니메이션의 제작비용에 대한 투자가 핵심이되 제작 완성된 애니메이션을 유통하여 사업을 통해 수익을 창출하여 분배하는 것이 본질이라 할 수 있다. 따라서 애니메이션 사업을 수행하는 것 또한 투자계약에서 핵심적인 사안이다.

제작사를 매체별 방송 및 전송, 머천다이징 등 2차적 저작물을 이용한 부가 사업 및 저작권 라이선싱 등의 사업을 벌이는 원칙적 주체로 하되, 사업 계획이나 사업 방식 등은 투자자와 상호 협의하여 진행할 수 있다. 제작사 및 방송사, 출판사, 완구사 등

해설

지식재산권의 권리 귀속 및 지식재산의 활용에 따른 추가적 수익 발생 시 분배 등을 담은 조항이다.

한국 저작권법은 "저작물을 창작한 자"(법 제2조 제2항)를 저작자로 정하고 있으며, 저작자는 자신의 저작물에 대한 저작권을 가지며 "저작재산권자는 다른 사람에게 그 저작물의 이용을 허락할 수 있다"(법 제46조 제1항)고 정하고 있다. 저작권은 최초

의 저작권자인 저작자가 제3자에게 양도 등의 방법으로 권리를 이전하기 전에는 원시적으로 저작자에 귀속되는 권리이다. 공동저작물은 두 사람 이상의 저작자가 공동 창작 의사를 가지고 창작적 표현에 기여를 하는 경우에 공동저작권자로서 권리가 인정되며 각 기여도에 따라 수익을 분배한다. 공동저작권의 경우 한 사람이 단독으로 저작물을 이용하거나 처분하여서는 안 되고 반드시 모든 저작권자들의 동의를 구하여야만 한다. 따라서 공동저작권을 소유하게 되는 경우 공동저작물의 이용하거나 공동저작물을 이용하여 사업을 실시하고 수익을 창출하고 라이선싱 계약 등을 맺는데 어려움이 많다. 따라서 대체로는 공동저작권자가 대표자 1인을 정하여 대표자가 사업을 실시하고 수익을 분배하는 방식을 선호한다.

업계에서 관례적으로 사용되는 계약서가 '공동제작계약'으로 명시되어 있더라도 계약의 내용을 살펴보면 본질은 투자계약에 해당한다. 공동저작물이라기 보다는 투자의 대상으로서 권리의 일정 부분을 양도받는 것으로 해석하는 것이 적절할 수 있다. 그러나 항시 공동의 사업에 대하여 협의하고 수행하는 적극적 파트너 관계가 아니라면 사업 수행의 신속성, 효율성 측면에서 공동저작권의 형태가 적절하지 않을 수 있다. 이에 따라, 본 표준계약서에서는 제작사를 원칙적으로 단독 저작권자로 두되, 필요한 경우 공동으로 사업을 수행하거나 일정 기간 사업 내용을 분할하여 각각 사업을 수행하고 수익을 배분하도록 하였다.

제6항의 경우, 국내외 페스티벌 및 공모전 출품을 방송사 등 플랫폼이나 투자사가 출품하는 경우에도 저작자 및 저작권자 표시는 제작사로 하는 것을 원칙으로 하도록 하였다. 다만, 출품자 표시를 방송사 등 플랫폼이나 기타 투자사로 하여야 하는 경우에는 제작사와 사전에 협의를 하되 저작자로서 제작사 표시를 하여 저작권권 중 성명 표시권이 침해되도록 유의하여야 한다.

**제 14 조 크레딧의 표기**

- ① 크레딧의 크기, 위치, 표시방법 등은 상호간의 합의에 따른다.
- ② "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 저작자이자 저작권자로서 다음과 같이 크레딧을 표기하여야 한다.

---

- ③ "투자사"는 "본 건 애니메이션"을 통해 만들어지는 방송 및 광고 등 영상물에 다음과 같이 "투자자"의 크레딧을 표기하여야 한다.

---

**해설**

저작자 표시 등 크레딧 표기의 방식, 위치, 표시방법, 크기 등에 대하여 규정한 조항이다. 구체적인 표기 방식은 상호 협의하여 공란에 기입한다. 제작사는 영상저작물에 해당하는 애니메이션의 저작자이자 저작권자이다. 한국 저작권법은 "저작자는 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표 매체에 그의 실명 또는 이명을 표시할 권리를 가진다"(법 제12조 제1항)며 "저작물을 이용한 자는 그 저작자의 특별한 의사 표시가 없는 때에는 저작자가 그의 실명 또는 이명을 표시한 바에 따라 이를 표시하여야 한다"(법 제12조 제2항)고 정하고 있다. 따라서 "부득이하다고 인정되는 경우"(법 제12조 제2항 단서조항)를 제외하고는 적절히 저작자 표시를 하여야 한다. "제작 0000", "저작권자 0000"등 희망하는 방식의 저작자 크레딧 표기를 하여야 한다.

제2항은 투자사가 있는 애니메이션이며 투자사들에 대한 표기를 요하는 경우에 해당 투자사들의 크레딧 표기 방법을 협의하여 정하도록 한다.

**제 15 조 비밀유지**

- ① "제작사"와 "투자사"는 "본 계약"으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.
- ② "제작사"와 "투자사"는 "본 계약"의 체결 및 이행과 관련하여 얻은 정보를 "본 계약"을 위해서만 사용하여야 한다.

**해설**

계약에서 통상적으로 부과되는 의무로서, 개인정보보호법의 취지에 따라 상대방에 대한 개인 정보 및 영업비밀 및 부정경쟁방지법의 취지에 따라 상대방의 영업 비밀 등을 공개해서는 아니 된다는 점을 명시하였다. 계약을 이행함에 있어 양 당사자 간에는 상대방의 개인정보나 영업상 비밀 정보 등을 지득할 수 있다. 이 경우 상호 상대방의 개인정보나 영업상 비밀에 해당하는 정보를 제3자에게 누설하여 손해를 끼치지 않도록 상호 비밀유지를 의무화하였다.

### 제 16 조 불가항력

천재지변, 정부의 행위, 폭동, 전쟁 또는 당사자의 지배 범위를 넘는 기타의 사유에 의한 어느 일방 당사자의 본 계약상의 의무 불이행 또는 이행 지체의 경우에는 "본 계약"의 위반으로 간주되지 않는다. 단, 이러한 사유로 필요한 의무를 이행하지 못한 당사자는 가능한 이를 충실히 준수하도록 그의 능력이 미치는 한 모든 조치를 계속 취하여야 한다. 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.

#### 해설

당사자의 귀책사유 없이 지진, 홍수, 태풍 등의 천재지변 또는 기타 불가항력적 사정  
으로 인하여 계약을 이행할 수 없는 경우 상호 책임을 묻지 않는 것으로 정하였다. 다  
만, 그러한 불가항력적 사항이 발생한 경우 이러한 사실을 상대방에게 서면으로 통지  
하고, 그럼에도 불구하고 최대한 계약을 이행할 수 있도록 최선을 다하여야 한다.  
제3항에서는 천재지변이나 불가항력적 사항으로 인하여 계약을 유지할 수 없다고  
판단되는 경우 본 계약을 해지할 수 있도록 하였다.

### 제 17 조 계약의 해지·해제

- ① 일방 당사자가 "본 계약"상의 의무를 위반하거나 불이행할 경우 상대 당사자는 이에 대한 시정 요구를 할 수 있다. "본 계약" 상의 의무를 위반하거나 불이행한 일방 당사자가 상대 당사자로부터 시정 요구를 받은 날로부터 영업일 이내에 동 위반사항을 시정하지 않는 경우, 그 시정요구를 한 상대 당사자는 서면통지로서 즉시 본 계약을 해제 또는 해지할 수 있다. 다만, 계약위반의 내용이 시정 불가능한 경우에는 상대방 당사자는 별도의 시정 요구 없이 본 계약을 위반한 당사자에게 서면 통지함으로써 즉시 본 계약을 해제할 수 있다.
- ② 일방 당사자가 "본 계약"을 위반하거나 계약 사항을 불이행하여 상대 당사자에게 손해를 입힌 경우에는 그 상대 당사자는 "본 계약"의 해지 또는 해제 여부와 상관없이 일방 당사자에게 손해배상을 청구할 수 있다.
- ③ 일방 당사자는 다음 각 호의 사유가 발생한 때에는 별도의 최고 없이 "본 계약"의 해지 또는 해제 의사를 상대 당사자에게 서면으로 통보함으로써 본 계약을 즉시 해제할 수 있다.
  1. 일방 당사자가 발행, 배서, 인수, 보증한 어음이나 수표가 부도 처분되어 "본 계약" 내용을 이행하지 못하거나 못할 우려가 있는 경우
  2. 일방 당사자 스스로 또는 제3자가 제기한 회생절차, 파산이나 청산 절차 기타 이에 준하는 절차의 신청이 있는 경우
  3. (가)압류, 가처분, 강제집행, 체납처분 또는 이와 유사한 처분을 받는 등 재정적 상태가 악화되어 본 계약의 유지가 어렵다고 판단되는 경우
  4. 관할 관청으로부터 영업취소, 영업정지 등의 처분을 받은 경우
  5. "본 계약"과 관련된 권리를 부정하거나 "본 계약"의 이행을 현저히 곤란하게 할 소송, 쟁송, 분쟁 등이 제기된 경우
- ④ 제17조 천재지변 및 기타 이에 준하는 사유로 인해 "본 계약"이 해제될 경우 상호 "본 계약"의 위반으로 간주하지 아니하며, 이 경우 "제작사"는 미집행된 제작비에서 "본건 투자금"을 "투자사"에게 반환하도록 한다. 또한 계약 해제 시점까지 제작된 "본건 애니메이션"에 대한 결과물을 양 당사자 간 상호 합의하여 처분한다.

#### 해설

계약기간이 종료되기 이전에 계약을 해지하거나 해제하는 경우에 대한 사항을 다루고 있다. 본 계약 내용을 이행할 수 없거나 이행할 수 없을 것으로 예상되는 사정이 발생하거나, 계약의 유지가 어렵다고 판단하는 경우에는 본 계약을 해지 또는 해제할 수 있도록 하였다.

일방 당사자가 계약상 의무를 이행하지 않는 경우에는 이행할 것을 촉구하고 그럼에도 불구하고 이행을 하지 않거나 이행할 의사가 없다고 판단되는 경우 계약을 해지·해제할 수 있도록 하였다. 제2항에서는 상당한 기간을 정하여 상대방에게 의무 위반

을 시정할 것을 촉구하고 이와 같이 정해진 기간이 도과하였음에도 불구하고 위반 사항이 시정되지 않으면 계약을 해지할 수 있다. 최고 후 이행 기간은 대체로 1~2주 정도로 정하나 이행에 필요한 시간이 길거나 짧으면 이를 반영하여 정할 수 있다.

계약을 해지함으로써 계약은 종료되나 이미 이행한 부분의 효력에는 영향을 미치지 않는다. 또한 해지권을 행사하여 계약이 종료되었다 하더라도 상대방의 의무 위반으로 당사자에게 발생한 손해에 대하여는 제4항에 따라 여전히 상대방에게 손해배상을 청구할 수 있다.

### 제 18 조 면책

“제작사”는 제5조의 위반과 관련하여 발생하는 모든 손해, 손실, 비용 및 제3자로부터의 분쟁, 소송, 쟁송 등으로부터 “투자사”를 면책하여야 하며 이로 인하여 발생하는 “투자사”의 손해, 손실 및 비용(“투자사”가 실제로 지출한 변호사 보수 등 법률 비용 포함)을 “투자사”에게 배상하여야 한다.

해설

투자사 입장에서는 제작사가 타인의 지식재산권을 무단으로 이용하거나 자신이 보유한 저작권이더라도 여러 사정으로 인하여 이용에 제한이 있다는 사실을 모른 채 투자를 하게 되는 경우 제작이 무산 또는 중단되거나 제작 후에도 법적 분쟁에 휘말리거나 예정한 수익을 분배받지 못하는 등의 상황이 발생할 수 있다. 제5조에서는 제작사가 투자사를 상대로 그러한 사실이 없음을 진술, 보증하도록 하고 있으며 제18조는 이러한 진술 및 보증이 사실과 달라 분쟁이 발생하는 경우 제작사가 전적인 책임을 지고 투자사를 면책하고 제5조의 위반으로 인하여 투자사에 손해가 발생하는 경우 그 손해를 배상하는 하도록 정하고 있다.

### 제 19 조 관리책임

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

### 제 20 조 위임 및 양도 등의 금지

- ① 양 당사자는 “본 계약”이나 본 계약상의 권리와 의무를 상대 당사자의 사전 서면 동의 없이 제3자에게 위임 또는 양도할 수 없다.
- ② “제작사”는 “투자사”와의 사전 협의 없이 “본건 애니메이션”에 대한 일체의 지식재산권 및 이와 관련하여 발생하는 유무형의 재산 및 권리를 제3자에게 양도하거나 담보를 제공하거나 질권 기타 담보권을 설정하거나 제3자에게 권리의 객체로 제공할 수 없다.

해설

계약의 당사자는 원칙적으로 본 계약으로 발생한 권리와 의무를 직접 이행하여야 하며, 이를 제3자에게 위임하거나 양도하여서는 아니 된다. 부득이하게 제3자에게 본인이 이행해야 할 의무를 양도하거나 권리를 위임하여야 하는 경우 상대방으로부터 사전 서면 동의를 구하여야 한다.

### 제 21 조 분쟁의 해결 및 관할

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “투자사”는 대한민국 법령 및 한국 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 한다.
- ② 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소제기에 앞서 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다.
- ③ 제1항과 제2항의 규정에도 불구하고, 해결되지 아니할 때에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 법원을 전속 관할 법원으로 한다.

해설

계약서 문언 해석에 관한 다툼, 의무 위반 등 본 계약의 내용과 관련하여 분쟁이 발생할 경우 재판을 통해 해결하는 방법과 재판 외의 방법, 즉, 조정이나 화해, 중재 등 대체적 분쟁 해결방법을 통해 해결 할 수 있다. 당사자는 분쟁이 발생할 경우 1차적으로 소송 외적인 방법을 택할 것인지, 그 중에서도 조정의 방식을 택할 것인지 여부를 자유롭게 결정할 수 있다. 콘텐츠 및 저작권 관련 분쟁은 한국콘텐츠진흥원이나 한국저작권위원회에 조정 신청을 하여 해결할 수 있다.

**제 22 조 (계약의 효력 및 기타 부속합의)**

- ① 본 계약 체결 이전에 이루어진 모든 구두 또는 서면 합의는 본 계약 내용으로 대신한다.
- ② 모든 별첨, 부속합의서는 본 계약의 일부로 간주한다. 다만, 부속 합의는 본 계약의 내용과 배치되거나 위반하지 않는 범위 내에서 유효하다.
- ③ 본 계약의 내용은 당사자 쌍방이 기명날인 서면에 의하여만 변경할 수 있다.

해설

서면 계약은 양 당사자 간의 합의의 최종 결과물이다. 본 계약서의 서명 이전에 합의 한 사항은 본 계약에 모두 명시되어야 하며 명시되지 않은 내용은 본 계약에 구속되지 않는다. 또한, 본 계약의 체결 이후에 새로이 정하거나 변경하고자 하는 내용은 부속합의서를 작성하여 본 계약의 내용과 충돌하지 않도록 하여야 한다. 다만, 제2항에서는 계약의 안정성을 위하여 본 계약의 본질적인 내용과 위배되지 않는 선에서 부속합의서를 작성하도록 정하고 있다.

**제 23 조 계약 효력 발생일**

본 계약의 효력은 계약 체결일로부터 발생한다.

본 계약의 내용을 증명하기 위하여 계약서를 2부 작성하여 “제작사”와 “투자사”가 서명 날인한 후 1부씩 보관한다.

년      월      일

“제작사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

“투자사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

<첨부 1. 애니메이션 상세 개요>

<첨부2. 총제작비 예산 세부내역>

## 애니메이션 시나리오 개발 표준계약서 해설

애니메이션 제작사 (이하 “제작사”)와 애니메이션 시나리오 작가 (이하 “작가”)는 애니메이션 (이하 “본 건 애니메이션”)의 시나리오(이하 “본 건 시나리오”) 개발에 관한 용역 계약을 아래와 같이 체결한다.

### 해설

계약의 양 당사자와 계약의 성질을 담은 서두 부분이다. 애니메이션 제작을 희망하는 제작사가 애니메이션의 기초가 될 시나리오에 대한 용역을 외부 프리랜서 작가나 회사에 의뢰할 때 체결하는 일종의 용역 계약이다. 애니메이션은 영상저작물이며 영상 저작물의 구성 요소에 해당하는 스토리는 어문저작물에 해당한다. 통상적으로 애니메이션 제작사가 기획을 한 후 기획 내용에 부합하는 스토리의 작성을 애니메이션 시나리오 작가에게 의뢰한다. 제작사는 외부의 전문 시나리오 작가에게 자사의 애니메이션 제작 개요나 방향 등을 제시하고 이에 맞는 시나리오의 개발을 주문하며 이 용역에 대한 대가를 지급한다.

공란에는 각 당사자의 사명과 대표자명, 프리랜서 작가의 경우 작가명을 각각 명시하고, 개발을 의뢰한 애니메이션의 제목(가제)을 명시한다.

본 표준계약서는 제작사의 내부 직원이 아닌 외주 업체 또는 개인 프리랜서 등을 상정하여 마련되었다. TV용 애니메이션과 극작용 애니메이션으로 분류할 수 있는데 본 표준계약서안은 TV용 애니메이션을 중심으로 작성되었다. 따라서 애니메이션에 따라 계약 내용을 변형해서 사용하여야 한다.

제작사에서 기획하여 시나리오 집필을 작가에게 의뢰하는 경우, 기획을 제작사와 작가가 함께 하는 경우, 작가가 외부에서 완성한 기획물을 제작사와 함께 개발하는 경우에 따라 본 계약의 내용과 구체적인 인센티브 등의 조건을 변형하여 사용하여야 한다. 본 표준계약서안은 제작사가 기획하고 시나리오 집필을 작가에게 의뢰하는 경우로 상정하여 작성되었다.

애니메이션 제작사는 시나리오 작가에게 애니메이션 제작 개요 및 방향 등에 대하여 충분히 설명하고 관련 자료를 제시하여야 한다.

### 제 1 조 계약의 목적

본건 애니메이션을 위한 시나리오 개발에 대한 용역 계약(이하 “본 계약”)은 “본 건 애니메이션”을 제작하는 “제작사”와 애니메이션의 시나리오를 개발, 집필하는 “작가” 간에 필요한 제반 사항을 정하고 양 당사자 간의 법적 권리와 의무를 규율하는 데 그 목적이 있다.

### 해설

애니메이션 제작사와 애니메이션의 스토리 작성을 의뢰받아 시나리오를 집필하는 시나리오 작가 간의 용역 계약으로 양 당사자 간의 권리와 의무 사항 등을 규정하는 계약의 목적 조항에 해당한다. 본 계약은 애니메이션 제작을 위하여 외부 인력에 시나리오 개발을 의뢰하고 이에 대한 대가를 지급하는 용역 계약에 해당한다.

### 제 2 조 시나리오의 개발 개요

① “제작사”는 아래와 같은 “본 건 애니메이션” 제작을 위하여 “작가”에게 애니메이션의 스토리 등 “본 건 시나리오”의 개발을 의뢰하고, “작가”는 이에 동의한다.

- 가 제 목 :
- 제작형식 :
- 제작 분량 및 편수 :    분 x    화 (시즌 )
- 내    용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
- 애니메이션 제작완료 예정일:
- 시나리오 최종 완성일:

② “작가”는 전항에 따른 “본 건 애니메이션” 제작을 위하여 총    편에 대하여    분량, 총 개 의 “본 건 시나리오”를 집필한다.

③ “제작사”는 “본 건 시나리오” 집필을 위하여 필요한 원작 데이터 및 기타 자료를 “작가”에게 제공하여야 한다.

### 제 3 조 시나리오의 집필

- ① “제작사”와 “작가”는 “본 건 시나리오” 개발 기간에 대해 다음과 같이 합의한다.
  - 개발 기간 :    년    월    일부터    년    월    일까지
- ② “작가”는 “제작사”의 협의에 따라 “본 건 애니메이션”의 예산과 규모에 적합한 형태로 전항의 개발 기간에 맞추어 각 단계별로 “본 건 시나리오”의 집필을 완료하여야 한다. 각 단계별 집필 결과물(이하 “결과물”)을 디지털 파일 형태로 “제작사”에게 제출한다.
  - 시놉시스 :    년    월    일까지
  - 시나리오 구성 및 초고 : 시놉시스 컨펌 후    일 이내
  - 시나리오 최종 : 시나리오 초고 컨펌 후    일 이내
- ③ 전 항의 시나리오 기획은 주요한 등장인물과 모든 중심적 사건, 인물묘사와 플롯의 전개가 분명하게 드러나 있고, 적절한 배경이나 장소가 담겨 있는 개요를 말한다.
- ④ “제작사”는 “작가”로부터 각 단계별 “결과물”을 수령한 후    일 이내에 “작가”가 다음 집필 단계에 착수할 것인지 여부, 진행하여야 할 집필 작업의 종류, 집필의 방향에 대한 의견을 서면 또는 이메일로 “작가”에게 통보하여야 한다. 이때, “제작사”가 시나리오 초고에서 시나리오 집필이 완성되었다고 판단하게 될 경우 “제작사”는 “작가”에게 잔금을 지급하고 본 계약을 종료시킬 수 있다.
- ⑤ 위의 제(4)항에서 정한 기간 내에 “제작사”가 “작가”에게 집필 중단을 통보하면 그 단계에서 본 계약은 종료된다.
  1. “제작사”가 “시나리오” 구성 및 초고를 수령한 후 “작가”에게 집필 중단 통보를 하여 본 계약이 종료되는 경우 “제작사”는 그동안의 “결과물”에 대한 저작권을 보유하고, “작가”에게 그동안 지급했던 집필료 등 금원의 반환을 구하지 못할 뿐만 아니라 추후 “본 건 애니메이션”의 제작이 이루어지면 “작가”에게 약정된 크레딧을 제공하여야 한다.
  2. “제작사”가 최종 시나리오를 수령한 후 “작가”에게 집필 중단 통보를 하여 본 계약이 종료되는 경우 “제작사”는 그 동안의 집필 결과물에 대한 저작권을 보유하고, “작가”에게 그 동안 지급했던 집필료 등 금원의 반환을 구하지 못할 뿐만 아니라 추후 본 건 영화의 제작이 이루어지면 “작가”에게 약정된 잔금과 크레딧을 제공하여야 한다. 약정된 잔금은 최초 투자금이 입금된 때로부터    영업일 이내에 지급하기로 한다.

#### 해설

본 조항에서는 전체 집필기간과 각 단계별 집필기간을 명시하였다. 본 표준계약서 안에서는 할리우드에서 체결하는 극영화 개발 계약방식이자 대한민국 ‘영화 시나리오 표준계약서’에서 사용 중인 ‘단계별 계약방식’을 기준으로 하였다. 다만, 본 계약은 TV 시리즈를 상정하여 작성된 것으로 업계에서 통상적으로 구분하는 시나리오의 기획, 시나리오 구성, 최종 시나리오 완성의 단계를 기준으로 정하였다. TV 시리즈가 아닌 극장용 애니메이션의 경우 트리트먼트-시나리오 초고-최종 시나리오로 변형하

여 사용할 수 있을 것이다.

본 계약의 용역 대상에 해당하는 시나리오 집필과 관련한 개요를 담고 있다. 제1항에서는 시나리오의 개발 기간을 정하고, 제2항에서는 용역의 대가와 지급 일시를 정하고 있다. 시나리오 집필은 시놉시스 개발부터 시나리오 구성 및 초고 시나리오 최종본에 이르기까지 단계별로 제출하고 제출 일정에 맞추어 용역의 대가를 지급하도록 하고 있다.

전체 집필기간과 각 단계별 집필기간을 명시함으로써 불확실한 집필기간과 끝없는 수정요구 등으로 인하여 발생하는 분쟁의 소지를 최소화하고자 하였다. 제작사는 애니메이션의 취지와 목적에 맞게 시나리오에 대한 수정 요구를 할 수 있는 권한이 있으나 무리하고 과도한 수정요구로 작가에게 작품 활동의 자유를 무제한으로 제약 혹은 구속하여 작가의 기본권을 침해하지 않도록 하여야 한다. 전체 집필기간과 단계별 기간은 상호 합의하여 정하되 전체 집필기간은 최장 1년을 넘지 않는 것이 좋으며 약정한 기간이 초과한 후에는 추가 계약을 하는 것이 좋다. 애니메이션 제작 방식이나 프로젝트의 성격에 따라 트리트먼트 작업의 유무, 단계의 횟수 및 기간 등은 상호 합의하여 정할 수 있다.

제5항에서는 ‘영화 시나리오 표준계약서’에서 사용하는 단계별 상황별 저작권 및 크레딧 처리 방식 및 정산 방법을 인용하였다. 제작사가 작가에게 집필 중단을 통보할 경우, 제작사는 집필 결과물에 대한 저작권을 보유하고 작가는 각 단계에 지불된 집필료를 반환하는 것으로 정하였다.

시나리오는 영상저작물인 애니메이션의 구성 요소에 해당한다. 제작사의 기획 의도 및 최종 영상물에 부합하도록 시나리오는 시놉시스 단계부터 제작사와 협의하여야 제작사의 의견을 반영하여야 한다. 제3항과 제4항은 집필 중간 단계일지라도 초고 수준에서 충분히 가능하다고 판단하거나 제작사의 기획 의도나 방향과 맞지 않아 집필을 중단하여야 할 경우 각 단계별로 본 계약을 종료할 수도 있도록 하였다. 제항의 각 호는 중간 단계에서 계약을 종료할 각 경우, 저작물에 대한 권리 및 크레딧 표기와 집필료의 지급 등에 관한 사항을 정하였다.

#### 제 4 조 시나리오 집필의 대가 지급

- ① “제작사”는 “작가”에게 시나리오 집필의 대가로서 전체 총액 금            원(W            )을 지급한다.
- ② “제작사”는 제(1)항에서 정한 시나리오 집필의 대가 전체 총액을 다음과 같이 각 단계별로 나누어, 단계별로 정해진 금액(트리트먼트 단계의 집필 대가는 전체 시나리오 집필 대가의 % 이상으로 한다)을 관계 법령에 따라 원천징수 되어야 할 세금을 공제한 후 “작가”에게 지급한다.
  - 시놉시스 : 금            원(W            )(본 계약 체결 후 10일 이내)
  - 시나리오 초고 : 금            원(W            )(집필 결정 후 10일 이내)
  - 시나리오 최종 : 금            원(W            )(집필 결정 후 10일 이내)
- ③ “제작사”의 사정 등으로 인하여 작업이 지연되어 각 단계별 작업기간이 연장되더라도 “제작사”는 “작가”에게 추가적인 보수를 지급하지 아니한다. 다만, “제작사” 측이 크리에이티브한 내용 또는 핵심적 아이디어의 변경을 요청하여 사실상 모든 작업을 다시 하여야 하는 경우에는 별도의 협의를 통하여 “작가”에게 추가 비용을 지급하여야 한다. 이때 추가 비용은 서면으로 합의하며 별지를 통해 본 계약서 말미에 첨부한다.
- ④ “제작사”가 “작가”에게 지급할 금원은 다음의 계좌로 입금한다.
  - 은    행 :
  - 예    금    주 :
  - 계좌번호 :

#### 제 5 조 검수 및 수정

- ① “제작사”는 필요한 경우 “작가”의 “시나리오” 개발 진행 상황을 수시로 점검 및 확인할 수 있으며 “제작사”의 요청이 있을 경우 “작가”는 진행상황을 보고하여야 한다.
- ② “제작사”는 “작가”가 집필하여 제출한 각 단계별 “결과물” 및 최종 “시나리오”에 대하여 수정의 권한을 가진다. “작가”는 “제작사”의 요청에 따라 “본 건 애니메이션”의 제목을 비롯하여 주제, 플롯, 스토리, 캐릭터의 설정 등을 수정하기 위하여 “제작사”와 긴밀히 협의하여야 한다. “제작사”의 요청이 있을 경우, “작가”는 “본건 애니메이션” 제작과 관련한 제3자와 상호 협의하여 수정작업을 해야 할 의무가 있다.
- ③ “제작사”와 “작가” 간에 “본 계약”에 따른 “본 건 애니메이션”의 방향 및 기타 관련사항에 대하여 의견이 불일치할 경우 최종 결정권은 “제작사”에게 있으며 “작가”는 “제작사”의 요구에 따라야 한다. 다만, “제작사”는 “작가”와 사전에 서면으로 합의한 시놉시스 또는 트리트먼트의 범위를 크게 벗어나는 분량이나 내용의 수정을 “작가”에게 요구할 수 없다.
- ④ 검수 및 수정에 있어 양 당사자는 불합리하게 지체하여서는 아니 된다. 검수 및 수정의 기한은 “본 건 시나리오”의 제출일로부터 \_\_일 이내로 제한하며 수정 횟수는 최대 \_\_회를 넘어서는 아니 된다.  
등 회계장부를 기록, 관리하여야 한다.
- ⑤ 수정 사항이 많을 경우 “제작사”와 “작가”는 별도의 서면을 통해 일정을 합의하여 변경하여야 한다.
- ⑥ “제작사”는 “작가”가 “제작사”에게 제출한 각 단계별 “결과물” 및 최종 “시나리오”에 대하여 “본 계약” 기간 동안은 물론 집필 및 계약 기간 종료 후라도 “작가”에게 서면으로 통지한 후 “작가” 이외의 제3자를 고용하여 각 단계별 “결과물” 및 최종 “시나리오”를 수정할 수 있다.

#### 해설

시나리오 집필에 대한 대가 지급에 대한 조항이다. 상시적인 잔금 체불의 폐해를 해결하기 위하여 영화 시나리오 표준계약서에서 활용하고 있는 선지급, 후집필하는 방식의 단계별 계약방식으로 정하였다.

본 계약은 TV시리즈를 기준으로 하였으며 극장용 애니메이션의 경우 트리트먼트 : 금            원(W            )(계약 후 10일 이내에 지급), 시나리오 초고 : 금            원(W            )(결정 후 10일 이내에 지급), 최종 시나리오 : 금            원(W            )(결정 후 10일 이내에 지급) 등의 단계로 세분화할 수 있을 것이다.

시나리오 집필에 대가인 전체 총액 및 각 단계별 지급금액은 제작사와 작가가 상호 합의하여 결정한다. 영화 시나리오 표준계약서의 경우 트리트먼트 단계의 금액은 전체 총액의 최소 20% 이상은 지급하는 것으로 정하고 있다. 애니메이션 시나리오 역시 업계의 사정을 반영하되 창작자의 안정적 작업 환경 보호를 위하여 사전에 트리트먼트 단계의 금액의 퍼센테이지를 규정할 것을 권고한다.

### 제 6 조 애니메이션 제작 여부에 관한 결정권 등

- ① "본 건 애니메이션"에 관한 제작 여부, 예산의 확정 및 변경, 예산 집행, 감독, 스텝의 결정 등을 포함한 제작 진행에 관한 제반 의사결정 권한은 "제작사"에게 있다.
- ② "제작사"는 제3조 (1)항에서 정한 시나리오의 집필기간 내에 "본 건 애니메이션"에 대한 개발 중단을 결정할 수 있다.
- ③ "제작사"가 "본 건 애니메이션"에 대한 기획개발을 중단하기로 결정한 경우 제작사"는 "작가"에게 그 사실을 통지하여야 하며, "작가"가 "제작사"의 통지를 수령한 날에 본 계약은 종료된다.
- ④ 상기 제(3)항의 사유로 본 계약이 종료된 경우 "작가"는 계약 종료일까지 지급받은 금원을 반환할 의무가 없으며, "작가"가 "제작사"에게 제공한 모든 용역(아이디어, 제안, 주제, 플롯, 스토리, 캐릭터의 설정, 스크립트, 제목, 기타 모든 용역)의 결과물은 "제작사"에게 귀속된다.

#### 해설

기존에 있는 시나리오에 대한 이용 계약이 아니라 애니메이션 제작사가 기획하여 애니메이션의 기초가 될 시나리오에 대한 용역을 의뢰하는 것이므로 애니메이션 제작사가 애니메이션 제작과 관련한 중요한 사항들에 대한 결정권을 가진다. 여기에는 제작사나 투자사가 본인의 사정, 외부의 사정 등으로 개발 중단을 결정할 권한도 포함한다. 본 조항에서는 중단으로 인하여 계약이 종료되는 경우의 처리 방식에 대하여 규정하였다.

본 조항은 제작사가 기획하고 시나리오 집필을 작가에게 의뢰하는 경우를 전제로 규정한 조항으로 제작사와 작가가 기획을 함께 하는 경우, 또는 작가가 외부에서 완성한 기획물을 제작사와 함께 개발하는 경우에는 작가의 결정권 및 권리 귀속 문제를 상호 협의하여 별도로 정하여야 한다.

### 제 7 조 진술과 보증

"작가"는 각 단계별 "결과물"이 저작권 및 기타 지적재산권, 명예, 프라이버시 등 타인의 권리를 침해하지 않는 것을 포함하여 대한민국의 어떠한 법령에도 위배되지 않는다는 것을 보증한다.

#### 해설

제작사 입장에서는 작가가 타인의 지식재산권을 무단으로 이용하거나 자신이 보유한 저작권이더라도 여러 사정으로 인하여 이용에 제한이 있다는 사실을 모른 채 애니메이션을 제작하게 되는 경우 귀책사유가 없음에도 불구하고 법적 분쟁에 휘말리거나 방영이 불가로 손해가 발생하는 상황이 발생할 수 있다. 따라서 작가는 제3자의 권리를 침해하지 않았으며 애니메이션은 적법하게 제작되었으며 본 건 애니메이션을 방영하는데 있어 어떠한 법적 장애도 없음을 진술, 보증하도록 규정하고 있다.

### 제 8 조 지식재산권

- ① "시나리오"에 등장하는 아이디어, 제안, 주제, 플롯, 스토리, 캐릭터의 설정, 스크립트, 제목 기타 모든 용역의 결과물에 대한 저작권은 원칙적으로 "제작사"에 귀속된다.
- ② "제작사"는 자유롭게 "결과물"을 변경, 수정, 개작하여 이용할 수 있다.
- ③ "제작사"는 등장인물 또는 캐릭터의 사용, 속편(Sequel), 전편(Prequel), 리메이크(Remake), 극장 상영용 영화화 등 타 매체 영상화, 뮤지컬 등 공연화, 게임이나 온·오프라인 출판 등 타 매체를 통하여 이용하는 등 2차적 저작물의 작성권에 대한 권리를 행사할 수 있다.
- ④ 제3항에 따라 2차적 저작물을 작성하거나 타 매체를 통해 이용하여 수익이 발생할 경우 "작가"와 협의를 통하여 별도의 대가(인센티브)를 지급하여야 한다. 대가의 정도나 지급방식은 "제작사"와 "작가"가 별도의 서면을 통해 협의하여 정한다.

#### 해설

저작권재산권은 원시적으로 저작자에 귀속되는 조항이다. 따라서 완성된 시나리오에 대한 저작권은 작가에 있다. 그러나 본 계약상 시나리오는 완성된 결과물이 아니라 미술저작물, 어문저작물, 음악저작물 등 다양한 저작물과 성우의 목소리 등 실연물의 조합으로 완성되는 영상저작물의 구성 요소에 해당한다 할 것이다. 이중 어문저작물은 미술저작물과 함께 영상저작물의 핵심 구성 요소로서 어문저작물이나 미술저작물의 저작자가 저작권을 행사하여 더 이상 사용의 중단을 요구하거나 내용을 변경하고자 한다면 애니메이션 제작 및 유통에는 차질이 생길 수밖에 없다. 따라서 제1항에서는 어문저작물에 대한 저작권을 제작사가 양수하는 것으로 정하고 제2항에서는 기획 의도나 방향 등과 부합하게 자유롭게 변형하여 사용할 수 있도록 하였다.

애니메이션은 TV시리즈, 극장용 영화, 공연화, 머천다이징 등 다양하게 활용할 수 있는 원소스멀티유즈(OSMU) 콘텐츠이다. 따라서 제3항에서는 어문저작물을 포함, 애니메이션 영상저작물이 다양하게 활용할 수 있도록 하였고, 제4항에서는 이때 어문저작물(시나리오) 원저작자로서 작가는 2차적 저작물(2차 상품)로 인하여 발생하는 수익에 대하여 인센티브 권한을 부여하였다.

### 제 9 조 크레딧 표기

“작가”는 “작가”의 최종 “결과물”을 바탕으로 “본 건 애니메이션”의 제작이 완료된 경우 해당 애니메이션에 시나리오 작가로서 크레딧을 명기할 권리를 가진다. 크레딧의 크기, 위치, 표시방법은 “제작사”와 “작가” 상호 간의 합의에 따른다.

· 크레딧 표기 방식

단, “제작사”가 “작가”에게 집필 중단을 통보하여 “본 계약”이 종료되는 경우에는 제3조 제5항에 따라 크레딧을 명기한다.

#### 해설

저작자 표시 등 크레딧 표기의 방식, 위치, 표시방법, 크기 등에 대하여 규정한 조항이다. 작가는 영상저작물에 구성요소에 해당하는 스토리/시나리오에 대한 저작자이다. 한국 저작권법은 “저작자는 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표매체에 그의 실명 또는 이명을 표시할 권리를 가진다”(법 제12조 제1항)며 “저작물을 이용한 자는 그 저작자의 특별한 의사표시가 없는 때에는 저작자가 그의 실명 또는 이명을 표시한 바에 따라 이를 표시하여야 한다”(법 제12조 제2항)고 정하고 있다. 작가의 크레딧은 작가의 명성, 평판, 인격 등을 보여주는 표지로서의 역할을 하며 작가의 경력관리 및 재산권 행사와도 밀접하게 연관되어 있다. 따라서 본 조항에서는 작가의 주요한 권리로서 성명표시권을 행사할 수 있도록 크레딧 표기 방식, 위치, 크기 등에 대한 내용을 담았다. 따라서 저작권이 제작사에 양도되었다 하더라도 “부득이하다고 인정되는 경우”(법 제12조 제2항 단서조항)를 제외하고는 적절히 저작자 표시를 하여야 한다.

제3의 작가를 고용하여 수정하거나 제작사가 직접 수정하는 등 원작에 수정이 가해지더라도 원작 시나리오 작가의 성명표시권은 보호하여야 한다. 또한, 공동창작의 의사 및 실질적 창작적 표현에 대한 기여 없이 일부 수정 참여나 아이디어 제공 등의 사실만으로 시나리오에 대한 공동저작자가 될 수 없다는 사실을 이해하고 있어야 한다.

최종 영상물 제작에 참여하는 여타 저작자와의 크레딧 표기 방식이나 순서 등에 대하여도 조화하여 정하여야 한다.

### 제 10 조 위임 및 양도 등의 금지

- ① “작가”는 자신의 작가로서의 고유한 용역을 대신 제공하기 위하여 “시나리오”의 창작과정에서 제3자에게 위임하여서는 안 된다. 또한 “작가”는 “제작사”의 사전 동의 없이 임의로 본 계약상 의무인 용역의 제공을 제3자에게 위임하거나 도급을 시킬 수 없다.
- ② “제작사”와 “작가”는 사전 동의 없이 임의로 제3자에게 본 건 계약상의 권리와 의무를 양도할 수 없다.

#### 해설

계약의 당사자는 원칙적으로 본 계약으로 발생한 권리와 의무를 직접 이행하여야 하며, 이를 제3자에게 위임하거나 양도하여서는 안 된다. 부득이하게 제3자에게 본인이 이행해야 할 의무를 양도하거나 권리를 위임하여야 하는 경우 상대방으로부터 사전 서면 동의를 구하여야 한다.

### 제 18 조 불가항력

- ① 당사자의 귀책사유 없이 관련 법령, 제3자와의 법률적 분쟁, 화재 기타 천재지변, 전쟁, 파업, 기타 불가항력적인 여건으로 인하여 “본 건 애니메이션”의 제작 또는 방영이 더 이상 불가능하게 되었을 때에는 “본 계약”의 위반으로 간주하지 않는다.
- ② 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 (14) 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ③ 제1항의 사유로 “본 계약”의 이행이 불가능하게 되었을 때에 상대방에게 서면으로 통지하고 계약을 해지할 수 있다. 계약 해지와 관련한 처리는 상호 협의하여 진행한다.

#### 해설

당사자의 귀책사유 없이 지진, 홍수, 태풍 등의 천재지변 또는 기타 불가항력적 사정으로 인하여 계약을 이행할 수 없는 경우 상호 책임을 묻지 않는 것으로 정하였다. 다만, 그러한 불가항력적 사항이 발생한 경우 이러한 사실을 상대방에게 서면으로 통지하고, 그럼에도 불구하고 최대한 계약을 이행할 수 있도록 최선을 다하여야 한다.

제3항에서는 천재지변이나 불가항력적 사항으로 인하여 계약을 유지할 수 없다고 판단되는 경우 본 계약을 해지할 수 있도록 하였다.

### 제 11 조 비밀 유지

양 당사자는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀 정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계 법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.

### 제 12 조 관리책임

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

#### 해설

계약에서 통상적으로 부과되는 의무로서, 개인정보보호법의 취지에 따라 상대방에 대한 개인 정보 및 영업비밀 및 부정경쟁방지법의 취지에 따라 상대방의 영업 비밀 등을 공개해서는 아니 된다는 점을 명시하였다. 계약을 이행함에 있어 양 당사자간에는 상대방의 개인정보나 영업상 비밀 정보 등을 지득할 수 있다. 이 경우 상호 상대방의 개인정보나 영업상 비밀에 해당하는 정보를 제3자에게 누설하여 손해를 끼치지 않도록 상호 비밀유지를 의무화하였다.

### 제 13 조 계약의 해지

- ① “작가”는 “제작사”가 “본 건 시나리오” 집필의 대가를 지급하지 아니하거나 기타 본 계약상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 “제작사”에게 계약의 해지를 서면으로 최고할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “제작사”가 “본 건 시나리오” 집필의 대가를 지급하지 아니하거나 기타 본 계약 상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “작가”는 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “작가”는 그때까지 이미 지급받은 각 단계별 집필 대가를 반환하지 아니하며, 그동안 “제작사”에게 제출했던 집필 “결과물”에 대한 저작권을 단독으로 보유할 수 있다.
- ② “제작사”는 “작가”가 “본 건 시나리오” 집필 용역 제공을 거부하거나 기타 본 계약상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “작가”에게 계약의 해지를 서면으로 최고할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “작가”가 시나리오 집필 용역 제공을 거부하거나 기타 본 계약상의 의무를 이행하지 아니하는 경우, “제작사”는 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “제작사”는 이미 제출된 집필 “결과물”에 대한 저작권을 단독으로 보유한다. “작가”는 해지 시점 이후에는 이미 “제작사”에게 제출했던 집필 “결과물”을 사용해서는 아니 되며, “제작사”의 요구가 있을 경우 “제작사”로부터 지급 받았던 각 단계별 집필 대가의 \_\_배를 “제작사”에게 반환해야 한다.

#### 해설

계약기간이 종료되기 이전에 계약을 해지하거나 해제하는 경우 등 해지권 행사에 관한 조항으로 민법상 해지권의 기본 법리를 바탕으로 작성되었다. 채무를 이행하지 못한 당사자에게 이행을 최고함으로써 시정의 기회를 부여하고 가능한 한 본 계약을 유지할 수 있도록 규정을 마련하고 있다. 본 계약 내용을 이행할 수 없거나 이행할 수 없을 것으로 예상되는 사정이 발생하거나, 계약의 유지가 어렵다고 판단하는 경우에는 본 계약을 해지할 수 있도록 하였다.

일방 당사자가 계약상 의무를 이행하지 않는 경우에는 이행할 것을 촉구하고 그럼에도 불구하고 이행을 하지 않거나 이행할 의사가 없다고 판단되는 경우 계약을 해지할 수 있도록 하였다. 제2항에서는 상당한 기간을 정하여 상대방에게 의무 위반을 시정할 것을 촉구하고 이와 같이 정해진 기간이 도과하였음에도 불구하고 위반 사항이 시정되지 않으면 계약을 해지할 수 있다. 최고 후 이행 기간은 대체로 1~2주 정도로 정하나 이행에 필요한 시간이 길거나 짧으면 이를 반영하여 정할 수 있다.

계약을 해지함으로써 계약은 종료되나 이미 이행한 부분의 효력에는 영향을 미치지 않는다. 또한 해지권을 행사하여 계약이 종료되었다 하더라도 상대방의 의무 위반으로 당사자에게 발생한 손해에 대하여는 기 지급된 금원의 반환 외에 위약벌( ) 조항을 두었다.

### 제 14 조 손해배상

- ① “제작사”는 정당한 사유 없이 “작가”가 “본 계약”에 따른 용역을 제공하지 않거나 태만히 하여 제작 일정과 예산에 손해를 입혔을 경우, 저작권 및 기타 지적재산권 등 타인의 권리를 침해하여 법적 분쟁이 발생할 경우, 기타 “본 계약”을 위반한 경우, 변호사 비용을 포함하여 그로 인하여 “제작사”가 입은 모든 손해의 배상을 “작가”에게 청구할 수 있다.
- ② “작가”는 “제작사”가 집필 대가를 지급하지 아니하거나 기타 본 계약상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 변호사 비용을 포함하여 그로 인하여 “작가”가 입은 모든 손해의 배상을 “제작사”에게 청구할 수 있다.

### 해설

손해배상 관련하여서는 민법상의 손해배상 원칙을 계약서에 명시한 것으로서 주의적 규정에 해당한다. 손해배상액의 예정을 추가하여 계약당사자 일방이 위약을 한 경우 특정한 금액을 급부하기로 하는 약정을 통해 채무불이행이 발생할 경우 배상문제를 간이( )하게 처리할 수 있다. 다만, 본 표준계약서에서는 대체로 협상력이 약한 일방 당사자에게 있어 심리적 압박을 가하는 불공정한 조항으로 인식되는 경우가 많아 이용을 권장하지는 아니하였다.

제작사 또는 작가가 정당한 사유 없이 본 계약상 의무를 이행하지 않아 계약을 위반하여 제작 일정과 예산에 손해를 입혔을 경우, 저작권 및 기타 지적재산권 등 타인의 권리를 침해하여 법적 분쟁이 발생할 경우 등 상호 손해에 대하여 배상할 책임을 규정하였다.

### 제 15 조 불가항력

- ① 당사자의 귀책사유 없이 관련 법령, 제3자와의 법률적 분쟁, 화재 기타 천재지변, 전쟁, 파업, 기타 불가항력적인 여건으로 인하여 “본 건 애니메이션”의 제작이 더이상 불가능하게 되었을 때에는 “본 계약”의 위반으로 간주하지 않는다.
- ② 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 (14) 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ③ 제1항의 사유로 “본 계약”의 이행이 불가능하게 되었을 때에 상대방에게 서면으로 통지하고 계약을 해지할 수 있다. 이 경우에 “작가”는 이미 지급 받은 집필 대가를 반환하지 않으며, 집필 “결과물”에 대한 저작권은 모두 “제작사”에게 귀속된다.

### 해설

당사자의 귀책사유 없이 지진, 홍수, 태풍 등의 천재지변 또는 기타 불가항력적 사정으로 인하여 계약을 이행할 수 없는 경우 상호 책임을 묻지 않는 것으로 정하였다. 다만, 그러한 불가항력적 사정이 발생한 경우 이러한 사실을 상대방에게 서면으로 통지하고, 그럼에도 불구하고 최대한 계약을 이행할 수 있도록 최선을 다하여야 한다.

제3항에서는 천재지변이나 불가항력적 사정으로 인하여 계약을 유지할 수 없다고 판단되는 경우 본 계약을 해지할 수 있도록 하였으며 이 경우 작가는 이미 지급받은 집필료를 반환하지 않는 대신 집필 결과물에 대한 저작권은 제작사에 귀속되는 것으로 규정하였다.

### 제 16 조 분쟁의 해결 및 관할

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “작가”는 대한민국 법령 및 한국 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 하며, 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소제기에 앞서 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다
- ② 제(1)항의 규정에도 불구하고, 해결되지 아니할 때에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 법원을 전속 관할 법원으로 한다.

### 해설

계약서 문언 해석에 관한 다툼, 의무 위반 등 본 계약의 내용과 관련하여 분쟁이 발생할 경우 재판을 통해 해결하는 방법과 재판 외의 방법, 즉, 조정이나 화해, 중재 등 대체적 분쟁 해결방법을 통해 해결 할 수 있다. 당사자는 분쟁이 발생할 경우 1차적으로 소송 외적인 방법을 택할 것인지, 그 중에서도 조정의 방식을 택할 것인지 여부를 자유롭게 결정할 수 있다. 콘텐츠 및 저작권 관련 분쟁은 한국콘텐츠진흥원이나 한국저작권위원회에 조정 신청을 하여 해결할 수 있다.

### 제 17 조 계약 효력 발생일

본 계약의 효력은 계약 체결일로부터 발생한다.  
이 계약의 내용을 증명하기 위하여 계약서를 2부 작성하여 갑과 을이 서명, 날인한 후 1부씩 보관한다.

본 계약의 내용을 증명하기 위하여 계약서를 2부 작성하여 “제작사”와 “투자사”가 서명 날인한 후 1부씩 보관한다.

년 월 일

“제작사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

“시나리오 작가”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

## 애니메이션 음악 개발 표준계약서 해설

애니메이션 제작사 (이하 “제작사”)와 음악감독 (이하 “음악감독”)은 애니메이션 (이하 “본 건 애니메이션”)의 주제가 등(이하 “본 건 음악”)의 개발에 관한 용역계약을 아래와 같이 체결한다.

해설

계약의 양 당사자와 계약의 성질을 담는 서두 부분이다. 애니메이션 제작을 희망하는 제작사가 애니메이션에 사용할 주제가 등 음악에 대한 용역을 외부 프리랜서 음악감독 또는 작곡가 및 외주업체 등에 의뢰할 때 체결하는 일종의 용역 계약이다. 제작사는 외부의 전문 음악감독 또는 작곡가에게 자사의 애니메이션 제작 개요나 방향 등을 제시하고 이에 맞는 주제 음악 등에 대한 개발을 주문하며 이 용역에 대한 대가를 지급한다. 각 당사자의 사명과 대표자명, 프리랜서의 경우 성명을 각각 명시하고, 개발을 의뢰한 애니메이션의 제목(가제)을 명시한다.

본 표준계약서안은 제작사의 내부 직원이 아닌 외주 업체 또는 개인 프리랜서 등을 상정하여 마련되었다.

### 제 1 조 계약의 목적

“본 건 애니메이션”을 위한 “본 건 음악” 개발에 대한 용역 계약(이하 “본 계약”)은 “본 건 애니메이션”을 제작하는 “제작사”와 애니메이션에 사용할 음악을 개발하는 “음악감독” 간에 필요한 제반 사항을 정하고 양 당사자 간의 법적 권리와 의무를 규율하는 데 그 목적이 있다.

해설

본 계약은 애니메이션 제작을 위하여 외부 인력에 음악 제작을 의뢰하고 이에 대한 대가를 지급하는 용역 계약에 해당한다. 제작사와 음악감독/음악제작사 간 용역을 의뢰하고 이행하는데 있어 필요한 제반 사항과 권리의 의무를 규정한다.

## 제 2 조 음악제작 개요

① “제작사”는 아래와 같은 “본 건 애니메이션” 제작을 위하여 “음악감독”에게 애니메이션에 사용할 주제가 등 “본 건 음악”의 개발을 의뢰하고, “음악감독”은 이에 동의한다.

- 제 목 :
- 장 르 :
- 제작형식 및 기법 :
- 제작 분량 및 편수 :    분 x    화 (시즌 )
- 내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
- 애니메이션 제작완료 예정일:
- 음악 최종 완성일:

② “본 건 애니메이션”의 제작을 위하여 제작하여야 할 “본 건 음악”은 다음과 같다.

- 주제가(오프닝곡, 엔딩곡)    곡
- 주제음악(캐릭터, 상황 등 화수 음악)    화

③ “제작사”는 “본 건 음악”의 작곡을 위하여 필요한 자료를 “음악감독”에게 제공하여야 한다.

### 해설

제작사가 음악 개발을 의뢰할 때 제공하는 애니메이션이 기본 개요 및 개발을 의뢰하는 음악에 대한 개요를 담고 있다. 애니메이션 제작사는 제작할 애니메이션의 전반적인 방향이나 내용을 기획하여 애니메이션에 부합하는 음악 제작을 의뢰하는 것이므로 음악감독에게 애니메이션 제작 개요 및 방향 등에 대하여 충분히 설명하고 관련 자료를 제시하여야 한다.

제2항에서는 애니메이션 TV 시리즈이므로 주제가의 오프닝곡과 엔딩곡, 캐릭터 및 상황 등 화수 음악의 곡수와 화수 등을 명시한다.

## 제 3 조 음악의 개발 기간 및 제출

① “제작사”와 “음악감독”은 “본 건 음악”의 개발 기간에 대해 다음과 같이 합의한다.

- 개발 기간 :    년    월    일부터    년    월    일까지

② “음악감독”은 “제작사”와의 협의에 따라 “본 건 애니메이션”의 예산과 규모에 적합한 형태로 전항의 개발 기간에 맞추어 “본 건 음악”을 제작하여 단계별로 각 음악의 악보를 디지털 파일 형태로 “제작사”에게 제출한다.

- 1차 제작물 :    년    월    일까지
- 2차 제작물 :    년    월    일까지
- 최종 결과물 :    년    월    일까지

③ “음악감독”은 “본 건 애니메이션” 제작 일정에 차질이 생기지 않도록 제3조의 제작 납기일을 준수하여야 한다. 부득이한 사유로 개발기간 및 제출 기간을 변경하여야 할 경우 “음악감독”은 이러한 사실을 지체 없이 “제작사”에게 통지하고 이행 기한 연장 및 일정 등에 대하여 “제작사”와 협의하여 사전 승인을 득하여야 한다.

### 해설

본 조항에서는 전체 제작 기간과 각 단계별 제작 기간을 명시하였다. 전체 기간과 각 단계별 기간을 명시함으로써 불확실한 음악 제작기간과 끝없는 수정요구 등으로 인하여 발생하는 분쟁의 소지를 최소화하고자 하였다. 제작사는 애니메이션의 취지와 목적에 맞게 시나리오에 대한 수정 요구를 할 수 있는 권한이 있으나 무리하고 과도한 수정요구로 음악감독 및 작곡가에게 작품 활동의 자유를 무제한으로 제약 혹은 구속하여 작가의 기본권을 침해하지 않도록 하여야 한다. 전체 음악 제작 기간과 단계별 제작 기간은 상호 합의하여 정하되 전체 간은 최장 1년을 넘지 않는 것이 좋으며 약정한 기간이 초과한 후에는 추가 계약을 하는 것이 좋다.

#### 제 4 조 대가 및 정산

- ① “제작사”는 “음악감독”에게 “본 건 음악”의 제작에 대한 대가로서 전체 총액 금 원(W ) (부가세 별도)을 지급한다.
- ② “제작사”는 제(1)항에서 정한 음악 제작의 대가 전체 총액을 다음과 같이 각 단계별로 나누어, 단계별로 정해진 금액을 관계법령에 따라 원천징수 되어야 할 세금을 공제한 후 “음악감독”에게 지급한다. “본 건 애니메이션”의 작업이 지연되어 각 단계별 작업기간이 연장되는 경우 “제작사”는 “음악감독”과 일정 및 추가적 보수 지급 문제를 협의하여야 한다.
  - 계약금 : 금 원(W ) (본 계약 체결 후 10일 이내)
  - 1차 제작물 : 금 원(W ) (납품 후 10일 이내)
  - 2차 결과물 : 금 원(W ) (납품 후 10일 이내)
  - 최종 완성물 : 금 원(W ) (납품 후 10일 이내)
- ③ “제작사”는 “음악감독”에게 지급할 금원은 다음의 계좌로 입금한다.
  - 은행 :
  - 예금주 :
  - 계좌번호 :

해설

음악 제작에 대한 대가 지급 조항이다. 잔금 체불의 피해를 최소화하기 위하여 선지급, 후제작 방식의 단계별 계약 방식으로 정하였다. 전체 총액 및 각 단계별 지급금액은 제작사와 음악감독/작곡가 간에 상호 합의하여 결정한다.

#### 제 5 조 검수 및 수정

- ① “음악감독”은 “제작사”의 요청이 있을 경우 “본 건 음악”의 제작 진행 상황을 “제작사”에 보고하여야 한다.
- ② “제작사”는 제3조의 (2)항에 따라 “음악감독”이 제공한 단계별 “결과물”에 대하여 검수하고 그 검수 결과를 “음악감독”에게 통지할 수 있다.
- ③ “제작사”는 “음악감독”이 제공한 단계별 “결과물” 및 최종 “음악”에 대하여 수정의 권한을 가지며 “음악감독”은 “제작사”의 요청에 따라 “본 건 음악”을 수정하여 “제작사”에게 제공하여야 한다. 이때, 수정 횟수는 최대 \_ 회를 넘어서는 아니 된다. 다만, 수정 사항은 “음악감독”과 “제작사”가 상호 협의하여 진행하되 “제작사”는 저작자로서 “음악감독”의 의견을 최대한 존중하여야 한다.
- ④ 검수 및 수정에 있어 양 당사자는 불합리하게 지체하여서는 아니 된다.
- ⑤ “제작사”의 귀책 사유 또는 “제작사”의 요청에 따른 수정이 필요한 경우 “제작사”는 “음악감독”에게 추가 비용을 지급하여야 한다. 이와 같은 수정 사항 및 수정 기한, 수정에 따른 추가 비용은 별도의 서면을 통해 본 계약서 말미에 첨부한다.

해설

제작사가 안정적인 애니메이션 제작을 위하여 음악 제작 결과물에 대한 최종 권한 행사에 필요한 음악의 수정 및 제3의 작곡가 고용 권리 등을 명시하였다. 다만 음악감독 및 작곡가의 고유 권한을 인정하여 불합리하거나 과도한 수정 요구, 무제한의 수정 요구 등은 삼가는 것이 좋다. 만일 애초에 합의하였던 전반적인 기획 의도나 방향 등이 크게 변경될 경우에는 별도로 추가 계약을 체결하는 것을 권고한다.

음악감독 및 작곡가 역시 성공적인 애니메이션 저작물의 완성을 위하여 애니메이션 제작사의 수정 요구에 대하여 최대한 협력하여야 한다. 애니메이션의 제작 일정, 방영 일정, 타 계약과의 관계 등과 맞물려 있으므로 상호 지체 없이 검수 및 수정을 진행하는 것이 좋다.

제작사의 귀책 사유 또는 제작사의 요구로 인한 결과물의 수정이 부득이한 경우에는 음악감독에게는 추가적 업무가 발생한다. 따라서 추가적 업무에 대해서는 합당한 대가 지급이 이루어져야 하며 이 경우 추가적 업무 내용, 기간, 비용, 대가 등에 대한 상세한 내용을 서면으로 작성하여 본 계약서 말미에 첨부함으로써 본 계약의 일부로서 효력이 발생할 수 있도록 하여야 한다.

### 제 6 조 음악감독의 의무

- ① “음악감독”은 “본 건 음악”을 제작을 이행함에 있어 “제작사”의 의도에 부합하도록 성실하게 임하여야 한다.
- ② “본 건 음악”의 제작은 “제작사”와 “음악감독”이 상호 협의하여 진행하되 “본 건 음악”의 원활한 개발을 위하여 “음악감독”이 일체의 관리 및 감독의 의무를 진다.
- ③ “음악감독”은 제5조에 따른 수정사항을 반영한 최종 “결과물”인 “본 건 음악”에 대한 디지털 데이터를 “제작사”에게 제공하여야 한다.

해설

음악감독의 의무를 규정한 조항이다. 음악감독은 제작사의 의도와 방향에 부합하도록 제작사와 충분히 협의하여야 하며 수정 요구가 있을 경우 최대한 반영하여 결과물을 완성하도록 하였다.

### 제 7 조 음악 사용 여부에 관한 결정권

- ① “본 건 애니메이션”에 관한 제작 여부 및 “본 건 음악”의 사용 여부 등을 포함한 제작 진행에 관한 제반 의사결정 권한은 “제작사”에게 있다.
- ② “제작사”는 제3조 제1항에서 정한 음악 제작 기간 내에 “본 건 애니메이션”에 대한 개발 중단을 결정할 수 있다.
- ③ “제작사”가 “본 건 애니메이션”에 대한 제작을 중단하거나 “본 건 음악”의 사용을 하지 않기로 결정한 경우 “제작사”는 “음악감독”에게 그 사실을 통지하여야 하며, “음악감독”이 “제작사”의 통지를 수령한 날에 본 계약은 종료된다.
- ④ 제3항의 사유로 “본 계약”이 종료된 경우 “음악감독”은 계약 종료일까지 지급받은 금원을 반환할 의무가 없으며, “음악감독”이 “제작사”에게 제공한 “결과물”은 “제작사”에게 귀속된다.

해설

영상저작물이 애니메이션의 제작 주체로서 제작사는 애니메이션 제작과 관련한 중요한 사항들에 대한 결정권을 가진다. 여기에는 제작사나 투자사가 본인의 사정, 외부의 사정 등으로 개발 중단을 결정할 권한도 포함한다. 본 조항에서는 중단으로 인하여 계약이 종료되는 경우의 처리 방식에 대하여 명시하였다.

### 제 8 조 진술과 보증

- ① “음악감독”은 각 단계별 “결과물”이 저작권 및 기타 지적재산권, 명예, 프라이버시 등 타인의 권리를 침해하지 않는 것을 포함하여 대한민국의 어떠한 법령에도 위배되지 않는다는 것을 보증한다.
- ② 제1항을 위배하여 법적 분쟁 등이 발생할 경우 “음악감독”의 책임과 비용으로 신속히 처리하여야 한다.

해설

음악감독 또는 작곡가가 타인의 저작물의 일부 또는 전부를 무단으로 이용하는 등 저작권을 포함한 지식재산권을 침해하거나 그 밖의 타인의 권리를 침해하여 제작사가 법적 분쟁 등에 휘말리지 않도록 진술하고 보증하는 조항이다.

### 제 9 조 지식재산권

- ① “본 계약”에 따라 완성된 “본 건 음악” 대한 저작권은 원칙적으로 “음악감독”에 귀속된다. 다만, “음악감독”이 신탁관리단체 등에 저작재산권을 신탁한 경우 별도로 협의할 수 있다.
- ② “제작사”는 “본 건 음악”을 “본 건 애니메이션” 용도로 이용할 수 있으며 “본 건 애니메이션”을 위한 “마스터링권(Mastering right)”을 보유한다. “음악감독”은 어떤 형식으로라도 제3자에게 “본 건 애니메이션” 용도의 “마스터링권” 등에 대한 독점적 이용허락을 하거나 양도를 해서 “제작사”의 이용권을 제한하여서는 아니 된다.
- ③ “본 건 음악”에 대한 “본 건 애니메이션” 용도 외의 이용에 대하여 이용허락 또는 양수를 희망하는 경우 “제작사”는 “음악감독”과 별도의 이용허락(라이선싱) 계약 또는 양도 계약을 체결하여야 한다. 다만, “음악감독”이 신탁관리단체 등에 저작재산권을 신탁한 경우 별도로 협의할 수 있다.
- ④ “제작사”가 “본 건 음악”을 “본 건 애니메이션” 용도로 이용하는 동안 “본 건 음악”의 제작에 참여한 인력에 대한 저작인접권은 별도로 인정되지 아니하며, 이와 같은 사실을 참여인력 고용시 계약서를 통하여 분명히 통지하여야 한다. 이로 인하여 분쟁이 발생할 경우 “음악감독”은 “제작사”를 면책시켜야 한다.

해설

본 계약은 음악의 개발 및 개발된 음악의 애니메이션 용도로의 사용으로 한정하여 작성되었다. 따라서 애니메이션 용도의 이용 외에 음반이나 음원 퍼블리싱, 음악의 편곡 및 리메이크 등을 통한 2차적 저작물의 작성하는 등의 경우 본 계약 또는 추가적 별도 계약을 통하여 음악의 이용 방법, 기간, 대가 등을 명시하여야 한다.

저작권은 원칙적으로 저작물을 창작한 저작자에게 귀속되는 권리이다. 그러나 본 음악은 애니메이션 제작사의 의뢰로 애니메이션 제작 용도로 창작되었으므로 제작사는 애니메이션 용도로 본 음악을 이용할 수 있으며 이를 위한 “마스터링권(Mastering right)”을 보유한다. 다만 애니메이션 용도 이외의 이용에 대해서는 음악감독과 별도의 양도 계약 또는 라이선스(이용허락) 계약을 체결하여야 한다.

제4항에서는 제작사가 음악을 애니메이션 용도로 이용하는 경우 음악감독은 음악 제작에 참여하는 실연자들과의 개별 계약을 통하여 제작사가 개별 실연자들의 저작권 인접권 주장으로 인하여 제작사의 이용이 제한되지 않게 하도록 규정하고 있다.

[참고]

한국저작권법 제99조 제1항에 의거한 ‘영상저작물에 관한 특례규정’을 두고 영화나 애니메이션 등 영상저작물의 원활한 이용을 도모하고 제작자로 하여금 투자자본을 쉽게 회수할 수 있도록 하기 위하여 영상저작물의 제작에 참여한 자들의 권리관계를 규율하고 있다. 이 규정은 영상물 저작자가 그 권리를 독점적으로 부여받아 행사할 수 있도록 하고 있다. 본 계약서도 이러한 추정 규정과 애니메이션 산업의 특수성을 반영하여 제작사가 원작 시나리오뿐만 아니라 후속 저작물, 타매체 이용, 기타 2차적 저작물 작성을 독점적으로 행사할 수 있도록 정하였다.

※ 영상저작물에 관한 특례조항(한국저작권법 제99조 1항)

- ① 저작재산권자가 저작물의 영상화를 다른 사람에게 허락한 경우에 특약이 없는 때에는 다음 각 호의 권리를 포함하여 허락한 것으로 추정한다.
  1. 영상저작물을 제작하기 위하여 저작물을 각색하는 것
  2. 공개상영을 목적으로 한 영상저작물을 공개 상영하는 것
  3. 방송을 목적으로 한 영상저작물을 방송하는 것
  4. 전송을 목적으로 한 영상저작물을 전송하는 것
  5. 영상저작물을 그 본래의 목적으로 복제·배포하는 것
  6. 영상저작물의 번역물을 그 영상저작물과 같은 방법으로 이용하는 것

**제 10 조 크레딧 표기**

“음악감독”은 최종 “결과물”을 바탕으로 “본 건 애니메이션”의 제작이 완료된 경우 해당 애니메이션에 음악감독으로서 크레딧을 명기할 권리를 가진다. 크레딧의 크기, 위치, 표시방법은 “제작사”와 “음악감독” 상호 간의 합의에 따른다.

· 크레딧 표기 방식

단, “제작사”가 “작가”에게 집필 중단을 통보하여 “본 계약”이 종료되는 경우에는 제3조 제5항에 따라 크레딧을 명기한다.

해설

저작자 표시 등 크레딧 표기의 방식, 위치, 표시방법, 크기 등에 대하여 규정한 조항이다. 한국 저작권법은 “저작자는 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표 매체에 그의 실명 또는 이명을 표시할 권리를 가진다”(법 제12조 제1항)며 “저작물을 이용한 자는 그 저작자의 특별한 의사표시가 없는 때에는 저작자가 그의 실명 또는 이명을 표시한 바에 따라 이를 표시하여야 한다”(법 제12조 제2항)고 정하고 있다. 음악감독, 작곡가의 크레딧은 명성, 평판, 인격 등을 보여주는 표지로서의 역할을 하며 음악감독, 작곡가의 경력관리 및 재산권 행사와도 밀접하게 연관되어 있다. 따라서 본 조항에서는 음악감독 및 작곡가의 주요한 권리로서 성명표시권을 행사할 수 있도록 크레딧 표기 방식, 위치, 크기 등에 대한 내용을 담았다. 따라서 저작권이 제작사에 양도되었다 하더라도 “부득이하다고 인정되는 경우”(법 제12조 제2항 단서조항)를 제외하고는 적절히 저작자 표시를 하여야 한다. 최종 영상물 제작에 참여하는 여타 저작자와의 크레딧 표기 방식이나 순서 등에 대하여도 조화하여 정하여야 한다.

**제 11 조 위임 및 양도 등의 금지**

- ① “음악감독”은 자신의 작가로서의 고유한 용역을 대신 제공하기 위하여 “본 건 음악”의 창작 과정에서 제3자에게 위임하여서는 아니 된다. 또한 “음악감독”은 “제작사”의 사전 동의 없이 임의로 본 계약상 의무인 용역의 제공을 제3자에게 위임하거나 도급을 시킬 수 없다.
- ② “제작사”와 “음악감독”은 사전 동의 없이 임의로 제3자에게 본 건 계약상의 권리와 의무를 양도할 수 없다.

해설

계약의 당사자는 원칙적으로 본 계약으로 발생한 권리와 의무를 직접 이행하여야 하며, 이를 제3자에게 위임하거나 양도하여서는 아니 된다. 부득이하게 제3자에게 본인인 이행해야 할 의무를 양도하거나 권리를 위임하여야 하는 경우 상대방으로부터 사전 서면 동의를 구하여야 한다.

### 제 12 조 비밀 유지

양 당사자는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.

해설

계약에서 통상적으로 부과되는 의무로서, 개인정보보호법의 취지에 따라 상대방에 대한 개인 정보 및 영업비밀 및 부정경쟁방지법의 취지에 따라 상대방의 영업 비밀 등을 공개해서는 아니 된다는 점을 명시하였다. 계약을 이행함에 있어 양 당사자 간에는 상대방의 개인정보나 영업상 비밀 정보 등을 지득할 수 있다. 이 경우 상호 상대방의 개인정보나 영업상 비밀에 해당하는 정보를 제3자에게 누설하여 손해를 끼치지 않도록 상호 비밀유지를 의무화하였다.

### 제 13 조 계약의 해지

- ① “음악감독”은 “제작사”가 “본 건 음악”의 제작의 대가를 지급하지 아니하거나 기타 본 계약상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 “제작사”에게 계약의 해지를 서면으로 최고할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “제작사”가 “본 건 음악”의 제작에 대한 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “음악감독”은 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “음악감독”은 그때까지 이미 지급받은 각 단계별 집필 대가를 반환하지 아니하며, 그동안 “제작사”에게 제출했던 “결과물”에 대한 저작권을 단독으로 보유할 수 있다.
- ② “제작사”는 “음악감독”이 “본 건 음악” 용역 제공을 거부하거나 기타 본 계약상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “음악감독”에게 계약의 해지를 서면으로 최고할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “음악감독”이 “본 건 음악”의 용역 제공을 거부하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우, “제작사”는 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “제작사”는 이미 제출된 “결과물”에 대한 저작권을 단독으로 보유한다. “음악감독”은 해지 시점 이후에는 이미 “제작사”에게 제출했던 “결과물”을 사용해서는 아니 되며, “제작사”의 요구가 있을 경우 “제작사”로부터 지급받았던 각 단계별 창작 대가의 배를 “제작사”에게 반환해야 한다.

해설

계약기간이 종료되기 이전에 계약을 해지하거나 해제하는 경우에 대한 사항을 다루고 있다. 본 계약 내용을 이행할 수 없거나 이행할 수 없을 것으로 예상되는 사정이 발생하거나, 계약의 유지가 어렵다고 판단하는 경우에는 본 계약을 해지할 수 있도록 하였다.

일방 당사자가 계약상 의무를 이행하지 않는 경우에는 이행할 것을 촉구하고 그럼에도 불구하고 이행을 하지 않거나 이행할 의사가 없다고 판단되는 경우 계약을 해지할 수 있도록 하였다. 제2항에서는 상당한 기간을 정하여 상대방에게 의무 위반을 시정할 것을 촉구하고 이와 같이 정해진 기간이 도과하였음에도 불구하고 위반 사항이 시정되지 않으면 계약을 해지할 수 있다. 최고 후 이행 기간은 대체로 1~2주 정도로 정하나 이행에 필요한 시간이 길거나 짧으면 이를 반영하여 정할 수 있다.

계약을 해지함으로써 계약은 종료되나 이미 이행한 부분의 효력에는 영향을 미치지 않는다. 또한 해지권을 행사하여 계약이 종료되었다 하더라도 상대방의 의무 위반으로 당사자에게 발생한 손해에 대하여는 기 지급된 금원의 반환 외에 위약벌( ) 조항을 두었다.

### 제 14 조 손해배상

- ① “제작사”는 “음악감독”이 “본 계약”에 따른 용역을 제공하지 않거나 태만히 하여 제작일정과 예산에 손해를 입혔을 경우, 타인의 저작권 기타 지적재산권, 명예, 프라이버시를 침해하여 법적 분쟁이 발생할 경우, 기타 “본 계약”을 위반한 경우 변호사 비용을 포함하여 그로 인하여 “제작사”가 입은 모든 손해의 배상을 “음악감독”에게 청구할 수 있다.
- ② “음악감독”은 “제작사”가 창작 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 변호사 비용을 포함하여 그로 인하여 “음악감독”이 입은 모든 손해의 배상을 “제작사”에게 청구할 수 있다.

해설

제작사 또는 작가가 정당한 사유 없이 본 계약상 의무를 이행하지 않아 계약을 위반하여 제작 일정과 예산에 손해를 입혔을 경우, 저작권 및 기타 지적재산권 등 타인의 권리를 침해하여 법적 분쟁이 발생할 경우 등 상호 손해에 대하여 배상할 책임을 규정하였다.

### 제 15 조 관리책임

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

### 제 16 조 불가항력

- ① 양 당사자는 당사자의 귀책사유 없이 관련 법령, 제3자와의 법률적 분쟁, 화재 기타 천재지변, 전쟁, 파업, 기타 불가항력적인 여건으로 인하여 “본 건 애니메이션”의 제작이 더 이상 불가능하게 되었을 때에는 “본 계약”의 위반으로 간주되지 않는다.
- ② 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 (14) 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ③ 제(1)항의 사유로 “본 계약”의 이행이 불가능하게 되었을 때에 상대방에게 서면으로 통지하고 계약을 해지할 수 있다. 이 경우에 “음악감독”은 이미 지급받은 용역 대가를 반환하지 않으며, “결과물”에 대한 저작권은 모두 “제작사”에게 귀속된다.

해설

당사자의 귀책 사유 없이 지진, 홍수, 태풍 등의 천재지변 또는 기타 불가항력적 사정  
으로 인하여 계약을 이행할 수 없는 경우 상호 책임을 묻지 않는 것으로 정하였다. 다  
만, 그러한 불가항력적 사항이 발생한 경우 이러한 사실을 상대방에게 서면으로 통지  
하고, 그럼에도 불구하고 최대한 계약을 이행할 수 있도록 최선을 다하여야 한다.  
제3항에서는 천재지변이나 불가항력적 사항으로 인하여 계약을 유지할 수 없다고  
판단되는 경우 본 계약을 해지할 수 있도록 하였으며 이 경우 작가는 이미 지급받은  
집필료를 반환하지 않는 대신 집필 결과물에 대한 저작권은 제작사에 귀속되는 것으  
로 규정하였다.

### 제 17 조 분쟁의 해결 및 관할

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “음악감독”은 대한민국 법령 및 한국 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 하며, 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소 제기 전에 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다.
- ② 제(1)항의 규정에도 불구하고, 해결되지 아니할 때에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 법원을 전속 관할 법원으로 한다.

해설

계약서 문언 해석에 관한 다툼, 의무 위반 등 본 계약의 내용과 관련하여 분쟁이 발생  
할 경우 재판을 통해 해결하는 방법과 재판 외의 방법, 즉, 조정이나 화해, 중재 등 대  
체적 분쟁 해결방법을 통해 해결 할 수 있다. 당사자는 분쟁이 발생할 경우 1차적으  
로 소송 외적인 방법을 택할 것인지, 그 중에서도 조정의 방식을 택할 것인지 여부를  
자유롭게 결정할 수 있다. 콘텐츠 및 저작권 관련 분쟁은 한국콘텐츠진흥원이나 한국  
저작권위원회에 조정 신청을 하여 해결할 수 있다.

### 제 18 조 계약 효력 발생일

본 계약의 효력은 계약 체결일로부터 발생한다.

이 계약의 내용을 증명하기 위하여 계약서를 2부 작성하여 갑과 을이 서명, 날인한  
후 1부씩 보관한다

년 월 일

“제작사”  
사 명 (대표자) :  
주 소 :  
서 명 :

“음악감독”  
사 명 (대표자) :  
주 소 :  
서 명 :

# 애니메이션 분야 표준계약서(제4종) 전문

## 03

### 애니메이션 방영권 표준계약서

애니메이션 제작사 (이하 "제작사")와 방송사/통신사 (이하 "방송사")는 애니메이션 (이하 "본 건 애니메이션")의 방영에 관한 계약을 아래와 같이 체결한다.

**제 1 조 계약의 목적** "본 건 애니메이션" 방영 계약(이하 "본 계약")은 "본 건 애니메이션"을 제작, 생산한 "제작사"와 이에 대한 방영을 희망하는 "방송사" 간에 "본 건 애니메이션"의 (지상파 TV 등)의 방영을 위하여 필요한 제반 사항을 정하고 양 당사자 간의 법적 권리와 의무를 규율하는데 그 목적이 있다.

**제 2 조 계약의 대상** "본 계약"에 따라 방영하는 "본 건 애니메이션"의 개요는 다음과 같다.

- 제 목 :
- 제작형식 :
- 제 작 : 시즌
- 방영편수 : 분 x 화 (시즌 )
- 내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
- 배 급 사 :

**제 3 조 방영권**

- ① "제작사"는 "본 건 애니메이션"에 대하여 "본 계약"에서 정하는 기간 동안 (지상파 TV 등) 을 통한 (독점적, 비독점적) 방영권(송출권)을 "방송사"에게 부여한다.
- ② "본 계약"에 따른 (독점적, 비독점적) 방영권 이용 기간은 년 월 일 부터 년 월 일까지 총 간으로 정한다.
- ③ 방영지역은 으로 한다. 세부내용은 상호합의에 의한다.
- ④ "본 계약"에서 "방영권"이라 함은 를 뜻한다. 세부내용은 상호합의에 의한다.

**제 4 조 방영권 이용료 및 지급방법**

- ① "방송사"는 "본 건 애니메이션"의 방영권 이용료(이하 "방영권료")는 편당 금 원(W )(부가세 별도)로 정한다.
- ② "방송사"는 "본 건 애니메이션"의 인수 및 자체 심의 과정을 거친 후 방영 편수를 기준으로 까지 "제작사"가 지정한 계좌를 통해 지급한다.
- ③ "방송사"는 프로그램과 관련하여 "제작사"가 제3자에게 지급해야 하는 원고료, 출연료, 임금 등의 미지급이 발생할 경우에 방영권 이용료의 지급을 유예할 수 있다.

### 제 5 조 납품 및 반환

- ① "제작사"는 방송에 필요한 마스터테이프, 대본, M/E, 클린 OP/ED, 슬라이드 및 기타 홍보 자료 등을 "방송사"에게 제공하여야 한다.
- ② 방송용 원본테이프 등에 하자가 있을 경우 "방송사"는 "제작사" 측에 이 사실을 통보하여야 하며 "제작사"는 방송에 차질이 생기지 않도록 지체 없이 정상적인 상태의 테이프 등을 "방송사"에 제공하여야 한다.
- ③ "방송사"는 "본 계약"에서 정한 방송이 끝난 편수에 대하여 지체 없이 "제작사"에게 반환하여야 한다. 단, 파일 등 디지털라이징 된 영상파일의 경우에는 상호협의하여 정한다.

### 제 6 조 방송용 품질보증 및 수정

- ① "제작사"는 "본 건 애니메이션"에 대하여 최상의 품질을 보증하여야 한다.
- ② "방송사"는 "본 건 애니메이션"에서 대한민국 방송법 및 방송심의를 관한 규정 등에 위배되는 내용이 있다고 판단되는 경우 이를 규정에 맞게 수정하도록 "제작사"에게 요청할 수 있다. 다만, 최종 수정 요청은 일 이내에 이루어야 하며 이 기간 내에 수정 횟수는 최대 를 넘어서는 아니 된다. 이때 "제작사"는 수정작업의 지연으로 인하여 "방송사"가 정한 방영 일정에 차질이 생기지 않도록 하여야 한다.
- ③ "방송사"는 "본 건 애니메이션"의 품질 등에 현저한 문제가 있어 (지상파 TV 등)의 방송에 부적합하다고 판단하는 경우 해당 편수를 "본 계약"에서 제외할 수 있다. 다만, 수정을 통해 해결이 가능한 경우 "방송사"는 방영 조건에 맞게 "제작사"에게 수정을 요청할 수 있다.
- ④ "방송사"는 "본 건 애니메이션"의 내용 중 일부가 방송하기에 현저히 부적합하여 수정이 필수적이라고 판단하는 경우를 제외하고는 원작의 동일성 유지권, 품질 유지 및 관리 등 저작자로서의 "제작사"의 고유 권한을 인정하여야 한다.
- ⑤ "방송사"는 "본 건 애니메이션"이 최상의 품질로 방영이 될 수 있도록 최선을 다하여야 한다.

### 제 7 조 편성시간 및 제작 편수 증감

- ① "본 계약" 상의 제작 편수는 프로그램의 품질과 "방송사"의 편성 사정에 따라 증감될 수 있으며 이 경우 "방송사"는 사전에 "제작사"와 협의해야 한다.
- ② 편성시간의 증감에 따른 별도의 비용은 "방송사"와 "제작사"가 합의하여 정한다.

### 제 8 조 방송심의 및 미방영

- ① "방송사"는 "본 건 애니메이션"의 방영에 앞서 자체 심의 과정을 거쳐야 한다.
- ② 심의의 의사결정에 영향을 미치는 정부기관, 방송관련 공공기관, 시청자단체 등 외부 단체의 적법 절차에 따른 결정으로 "본 건 애니메이션"의 일부에 대한 방송 불가 판단이 내려지는 경우, 미방영 편수에 대하여는 제4조에 따른 이용료를 지급하지 않는 것으로 정한다. 미방영 편수에 대하여 사전에 지급된 금액이 있는 경우 해당 금액에 대하여 "제작사"는 "방송사"의 통지일로부터 (영업일) 이내에 "방송사"에게 반환하여야 한다.

제 9 조 국산 애니메이션의 인정	<p>① “제작사”는 “본 건 애니메이션”이 국내제작 애니메이션 인정 기준에 따라 국내제작 애니메이션으로 인정받았음을 보증하고, 이를 입증하는 증빙 서류를 본방송 후 2개월 이내 “방송사”에 제출하여야 한다.</p> <p>② “본 건 애니메이션”이 국산 애니메이션 인정을 받지 못한 경우 “제작사”는 “방송사”가 기 지급한 방영권료를 반환하여야 하며 이로 인하여 “방송사”에 발생한 손해를 배상하여야 한다.</p>
제 10 조 진술 및 보증	<p>① “제작사”는 “본 건 애니메이션”의 저작자로서 “본 계약”의 방영을 위하여 필요한 저작권 등 지식재산권을 적법하게 보유하고 있으며 제3자에 의하여 권리를 제한받지 아니하며 “본 건 애니메이션”의 방영으로 인하여 제3자의 권리를 침해하거나 이로 인하여 법적 분쟁 등이 발생할 가능성이 없음을 보증한다.</p> <p>② “제작사”는 “방송사”가 “본 계약”에 따라 “본 건 애니메이션”을 방영하는데 있어 제3자가 권리 침해를 주장하거나 방송권에 대해 문제 제기를 하는 경우 이에 대한 법적 책임을 지며, “방송사”를 면책시켜야 한다.</p>
제 11 조 크레딧의 표기	<p>① “방송사”는 매 TV 방영시 “본 건 애니메이션”의 저작자이자 저작권자로서 “제작사”에 대한 크레딧을 아래와 같이 표기하여야 한다.</p> <hr/> <p>② “방송사”는 매 TV 방영시 “본 건 애니메이션”에 대한 투자자에 대한 크레딧을 아래와 같이 표기하여야 한다.</p> <hr/>
제 12 조 계약의 해지·해제	<p>① 양 당사자는 다음 각 호의 사유가 발생하는 경우 “본 계약”을 해지 또는 해제할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 일방 당사자가 발행, 배서, 인수, 보증한 어음이나 수표가 부도 처분되어 “본 계약” 내용을 이행하지 못하거나 못할 우려가 있는 경우</li> <li>2. 일방 당사자 스스로 또는 제3자가 제기한 회생절차, 파산이나 청산 절차 기타 이에 준하는 절차의 신청이 있는 경우</li> <li>3. 압류명령, 강제집행, 체납처분 또는 이와 유사한 처분을 받는 등 재정적 상태가 악화되어 “본 계약”의 유지가 어렵다고 판단되는 경우</li> <li>4. 관할 관청으로부터 영업취소, 영업정지 등의 처분을 받은 경우</li> <li>5. “본 계약”과 관련된 권리를 부정하거나 “본 계약”의 이행을 현저히 곤란하게 할 소송, 쟁송, 분쟁 등이 제기된 경우</li> </ol> <p>② 양 당사자는 상대방이 “본 계약”상의 의무를 위반한 경우 상대방에게 그 시정을 요구하고, 영업일 이내에 시정되지 아니한 때에는 “본 계약”을 해지 또는 해제할 수 있다.</p>

제 13 조 비밀유지	<p>양 당사자는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀 정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.</p>
제 14 조 변경신고	<p>① “제작사”는 인수합병, 영업양도 등 경영권 양도 사유가 발생할 경우 사전에 서면으로 “방송사”에게 통보하여야 한다.</p> <p>② “제작사”는 제1항의 경영권 양도를 사유로 “본 건 애니메이션”의 제작진, 실연자, 대표자 등을 교체하는 경우 사전에 서면으로 “방송사”의 동의를 받아야 한다.</p>
제 15 조 관리책임	<p>① 양 당사자는 “본 계약”의 이행에 참여하는 구성원들의 성폭력, 성희롱 등 성범죄를 예방하기 위한 교육 및 관리감독에 대한 책임과 의무를 진다.</p> <p>② 일방 당사자의 제1항에 대한 의무 소홀로 인하여 “본 계약”의 이행을 현저히 곤란하게 할 성범죄 사건이 발생한 경우 피해 당사자는 상대 당사자에게 “본 계약”의 해지 및 손해배상을 청구할 수 있다.</p>
제 16 조 명칭 사용 등	<p>“제작사”가 프로그램의 홍보 등을 위하여 “방송사”의 명칭(한글, 한자, 영문 포함)이나 그 밖에 “방송사”와 관련된 사항(이하 “명칭 등”이라 한다.)을 사용할 필요가 있는 경우에 “방송사”의 승인을 얻어야 한다. “방송사”는 특별한 사정이 없는 한 이를 허용하여야 한다.</p>
제 17 조 위임 및 양도 등의 금지	<p>양 당사자는 “본 계약”이나 “본 계약”상의 권리와 의무를 상대 당사자의 사전 서면 동의 없이 제3자에게 위임 또는 양도할 수 없다.</p>
제 18 조 불가항력	<p>① 당사자의 귀책사유 없이 관련 법령, 제3자와의 법률적 분쟁, 화재 기타 천재지변, 전쟁, 파업, 기타 불가항력적인 사유로 인하여 “본 건 애니메이션”의 제작 또는 방영이 더 이상 불가능하게 되었을 때에는 “본 계약”의 위반으로 간주하지 않는다.</p> <p>② 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 (14) 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.</p> <p>③ 제1항의 사유로 “본 계약”의 이행이 불가능하게 되었을 때에 상대방에게 서면으로 통지하고 계약을 해지 또는 해제할 수 있다. 계약 해지 또는 해제와 관련한 처리는 상호 협의하여 진행한다.</p>
제 19 조 분쟁의 해결 및 관할	<p>① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “방송사”는 대한민국 법령, 대한민국 방송업계 및 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 한다. 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경</p>

우에는 소 제기에 앞서 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다

② 제1항의 규정에도 불구하고, 분쟁이 해결되지 아니하여 소를 제기하는 경우에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 법원을 전속 관할 법원으로 한다.

제 20 조 계약의 효력 및 기타 부속합의

- ① “본 계약” 체결 이전에 이루어진 모든 구두 또는 서면 합의는 “본 계약” 내용으로 대신한다.
- ② 모든 별첨, 부속합의서는 “본 계약”의 일부로 간주한다. 다만, 부속 합의는 “본 계약”의 내용과 배치되거나 위반하지 않는 범위 내에서 유효하다.
- ③ “본 계약”의 내용은 당사자 쌍방이 기명날인 서면에 의하여만 변경할 수 있다.

제 21 조 계약 효력 발생일

“본 계약”의 효력은 계약 체결일로부터 발생한다.

“본 계약”의 내용을 증명하기 위하여 계약서를 2부 작성하여 “제작사”와 “방송사”가 서명 날인한 후 1부씩 보관한다.

년 월 일

“제작사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

“방송사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

<첨부 1. 애니메이션 상세 개요>

<첨부 2. 납품검사 세부항목>

## 애니메이션 제작 투자 표준계약서

애니메이션 제작사 (이하 “제작사”)와 투자자 (이하 “투자사”)는 애니메이션 (이하 “본 건 애니메이션”)의 제작 및 유통에 관한 투자계약을 아래와 같이 체결한다.

제 1 조 계약의 목적

“본 건 애니메이션” 제작 투자 계약(이하 “본 계약”)은 “본 건 애니메이션”을 제작하는 “제작사”와 “본 건 애니메이션”의 제작과 유통에 관하여 투자를 하는 “투자사” 간에 필요한 제반 사항을 정하고 양 당사자 간의 법적 권리와 의무를 규율하는데 그 목적이 있다.

제 2 조 계약의 대상

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

- 제 목 :
- 제작 방식 :
- 제작 시즌 : 시즌
- 제작 편수 : 분 x 화 (시즌 )
- 시청 대상 :
- 내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
- 제작완료일 : 년 월 일
- 방영예정일 : 년 월 일

제 3 조 용어의 정의

“본 계약”에서 사용하는 용어는 의미는 아래와 같다.

- ① “총제작비”라 함은 “본 건 애니메이션”의 제작 및 유통에 발생하는 비용으로 프리 프로덕션, 메인 프로덕션, 포스트 프로덕션에 소요되는 경비를 합한 것으로 순제작비, 홍보·마케팅비 등을 포함한다. 구체적인 총제작비의 항목과 액수는 상호 합의하여 별지 형태로 명시하여 본 계약서 말미에 첨부할 수 있다.
- ② “프리 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 세계관 및 캐릭터 설정, 시놉시스 및 시나리오 개발 등을 포함한다.
- ③ “메인 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 프로덕션 디자인, 스토리보드 및 콘티 제작, 캐릭터 및 배경 제작, 영상 제작 등을 포함한다.
- ④ “포스트 프로덕션”은 “본 건 애니메이션”의 한국어 더빙, 음악 및 음향효과, 믹싱, 방송용 마스터 완성 등을 포함한다.
- ⑤ “순제작비”는 “본 건 애니메이션”의 제작을 위해 발생하는 비용으로 인건비, 제작 경비, 제작 진행비, 경상비, 후반 작업 비용 등을 포함한다.
- ⑥ “총매출액”이라 함은 “본 건 애니메이션”을 통해 국내외 지상파, 케이블, 위성방송 등 TV 방영에 따른 수입, 주문형 비디오(VOD)나 DVD, 인터넷 채널 및 장래에 개발될 기술에 따른 유통망 등을 통한 수입, 음반 제작 및 판매, 셀루스 사업에 따른

수입, 캐릭터 라이선싱, 머천다이징, 공연화, 영상화, 출판 등을 포함한 2차적 저작물의 제작 및 판매에 따른 수입 및 로열티 및 각종 부가 사업 등 "본 건 애니메이션" 매출에 따른 총매출액을 말한다. 다만 국내외에서 개최되는 각종 애니메이션 페스티벌 및 공모전 등에 출품한 경우 수상으로 발생하는 상금 혹은 부상은 제외한다.

- ⑦ "후속 저작물"이라 함은 "본 건 애니메이션"에 등장한 캐릭터, 플롯, 스토리, 배경 등의 전부 또는 일부를 이용하여 "본 건 애니메이션"을 바탕으로 하여 개작한 저작물을 말한다. 여기에는 "본 건 애니메이션"을 원작으로 하여 제작되는 전편(pre-quel), 속편(se-quel), 스피노프(spin-off) 및 시즌제로 제작되는 경우 후속 시즌을 포함된다.
- ⑧ "2차적 저작물"이라 함은 "본 건 애니메이션"을 토대로 실질적 개편을 통하여 작성한 새로운 저작물을 말하며 "본 건 애니메이션"에 대한 캐릭터 상품 등 파생 상품 개발, 타 장르 영상화, 공연화, 출판 등을 말하며 여기에는 전항의 "후속 저작물"은 포함하지 아니한다.
- ⑨ "로열티"라 함은 "본 건 애니메이션"에 대한 라이선싱에 대한 대가로 지급받는 금원으로 저작물 이용자(라이선시)로부터 받는 저작권 이용료를 말한다.
- ⑩ "사업대행수수료"라 함은 "본 건 애니메이션"을 통해 "총매출액"에 해당하는 수익을 발생시킨 회사나 개인에게 지급하는 수수료를 말한다. 여기에는 해외 저작권 라이선싱에 따른 로열티, 간접광고(PPL)에 따른 발생 수수료, 각종 상영권 및 방영권, 캐릭터 및 머천다이징, 출판 등을 포함한 "2차적 저작물"의 개발과 제작 및 유통에 따른 사업 대행 수수료 등이 포함된다.
- ⑪ "홍보·마케팅 비용"이라 함은 "본 건 애니메이션"을 통해 "총매출액"을 발생시킨 회사나 개인이 매출 발생을 위해 국내외 TV, VOD 등 방영 서비스 및 배급, 저작권 라이선싱 등의 성공을 위한 홍보 및 마케팅에 발생하는 금액을 말한다. 여기에는 해외 출장비, 국내외 전시회 참가비용, 각종 프로모션 및 광고·홍보 비용, 해외 수출 시 현지 언어 레코딩 비용 및 현지 저작권 등록비용 등을 포함한다.
- ⑫ "순매출액"이라 함은 "총매출액"에서 본조 10항, 11항에서 정한 수수료 및 비용을 공제한 금액을 의미한다.
- ⑬ "수익금"이라 함은 "순매출액"에서 "순제작비"를 차감한 금액으로서 투자자들이 "본 계약"에서 약정한 각 투자 지분율에 따라 "제작사"로부터 분배받는 금액의 총합을 말한다.

제 4 조 제작비 및 기타비용

- ① "본 건 애니메이션"의 총제작비는 금 원(W )으로 정한다.<첨부2. 총제작비 예산 세부내역> 참조).
- ② "제작사"는 "본 건 애니메이션" 제작 및 유통에 있어 "본 계약"에서 정한 "총제작비"를 초과하여서는 아니 된다. "투자사"와의 합의 없이 초과된 금액은 본 건 "총제작비"에 포함되지 아니하며 초과 금액은 "제작사"가 책임진다. 다만, "본 건 애니메이션"을 위하여 필요하다고 판단되는 경우 "투자사"와 "제작사"는 서면 합의를 통

하여 초과된 금액을 "총제작비"에 포함시킬 수 있다.

- ③ "본 건 애니메이션"에 대한 "홍보·마케팅 비용"은 금 원(W )으로 정한다. 구체적인 홍보·마케팅의 방식과 비용의 사용 항목은 "제작사"와 "투자사"가 상호 협의하여 정한다.

제 5 조 진술 및 보증

- ① "제작사"와 "투자사"는 "본 계약"의 성실한 이행에 중대한 악영향을 미칠 수 있는 재무 상태 또는 법적 분쟁 중에 있지 아니함을 보증한다.
- ② "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 기획, 제작, 홍보 및 마케팅 등을 수행할 능력과 자격이 있으며 이에 필요한 시설, 장비, 인력 등을 갖추고 있음을 보증한다.
- ③ "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 제작 및 유통과 관련하여 현재 사용하고 있거나 장래에 사용이 필요한 저작권 등 지식재산권을 적법하게 보유하고 있으며 제3자에 의하여 권리를 제한받지 아니하며 "본 건 애니메이션"의 제작 및 유통 등으로 인하여 제3자의 권리를 침해하거나 이로 인하여 법적 분쟁 등이 발생할 가능성이 없음을 보증한다.
- ④ "제작사"는 "본 계약"과 관련하여 "본 건 애니메이션"에 대한 투자에 의해 "투자사"의 투자원금 회수 및 수익 배분에 대한 권리의 행사를 실질적으로 방해할 만한 법령 또는 제3자와 계약상의 어떠한 제한도 존재하지 아니함을 보증한다.

제 6 조 "제작사"의 의무

- ① "제작사"는 "투자사"에 신의 성실의 의무를 지며 기획, 제작, 완성, 방영, 배급, 기타 전 과정을 통하여 "투자사"와 상호 협의하여야 한다.
- ② "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 제작 및 유통에 최선을 다하여야 하며 이에 대한 책임을 진다.
- ③ "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 제작, 유통, 배급, 기타 관련 업무를 수행하는 제3자들이 "본 계약"의 이행에 위배하지 않도록 하여야 하며 "본 계약"의 사항들을 준수하지 아니함으로써 인하여 "투자사"의 투자금 회수, 수익배분, 기타 이익의 침해를 초래하는 것을 인지한 경우, "제작사"는 "투자사"에 이러한 사실을 즉시 통보하고 조속한 해결을 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ④ "제작사"는 투자금의 투명한 사용을 위하여 제작비 및 기타 사용 내역 등 회계장부를 기록, 관리하여야 한다.
- ⑤ "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 제작 및 유통을 위하여 금 원(W ) 또는 동 상당의 현물을 투자한다. 단, 현물의 경우 구체적인 항목과 상응하는 금액을 표시하여 별지를 통해 본 계약서 말미에 첨부한다.
- ⑥ "제작사"는 투자금을 총제작비로만 사용하여야 하며, 동 투자금으로 제3자에게 자금의 대여 또는 제3자의 주식을 매입하는 행위를 금지한다.

제 7 조 "투자사"의 의무 및 투자금

- ① "투자사"는 "제작사"에 신의 성실의 의무를 지며 "본 건 애니메이션"의 제작 및 유통이 성공할 수 있도록 최선을 다하여야 하며 "제작사"에 협조하여야 한다.

- ② "투자사"는 "본 건 애니메이션"의 제작 및 유통을 위하여 "제작사"에게 금원(W ) (부가세 별도/포함) (이하 "본 건 투자금")을 투자한다.
- ③ "투자사"는 전항의 "본 건 투자금"을 "본 계약"을 위하여 "제작사"가 개설한 독립은행 계좌(이하 "본 건 계좌")에 송금하는 방식으로 지급한다.
  - 은행명 :
  - 계좌번호 :
  - 예금주 :
- ④ "투자사"는 "본 계약" 체결 후 영업일 이내에 "본 건 투자금"을 "본 건 계좌"로 지급한다.

**제 8 조 투자금의 관리 및 감사**

- ① "본 건 투자금"의 지출 및 관리는 제4조 1항에 따른 별지 <첨부 2>에 기재된 제작비 세부내역에 따라 "총제작비"를 초과하지 않는 범위 내에서 "제작사"가 담당한다.
- ② "제작사"는 지출 금액에 대하여 정확한 회계기록 및 증빙서류를 회계감사 완료 후 5년 간 유지, 보관하여야 하며, "투자사"의 요청 시 "본 건 애니메이션"의 세부 지출 정산서를 "투자사"에게 제출하여야 한다.
- ③ "제작사"와 "투자사"는 "본 건 계약"과 관련하여 (연간/분기별) 마다 또는 제작 완료 시 회계감사를 실시할 수 있다. 이때 회계감사 방법과 비용 등은 회계감사를 요청하는 측이 지불한다.
- ④ "제작사"는 정당한 사유가 있는 경우 합리적 범위 내에서의 "투자자"의 자료 제출 요구 및 증빙 서류 열람에 따라야 한다.

**제 9 조 제작 완료 및 방영**

- ① "제작사"는 년 월(이하 "제작 완성일")까지 "본 건 애니메이션"의 제작을 최종적으로 완성하여야 한다.
- ② "본 건 애니메이션"은 년 월부터 (방영매체 표시) 에서 방영을 개시한다.
- ③ 부득이한 사정으로 인하여 제작 일정이 순연되거나 방영 일정에 차질이 생기는 경우 일방 당사자는 상대 당사자에게 이와 같은 사실을 즉시 통보, 협의하여야 한다.
- ④ "제작사"가 "투자사"와의 사전협의 없이 일방적으로 "제작 완성일"을 준수하지 않는 경우 "제작사"는 "투자사"에게 "제작 완성일"로부터 지체되는 일자를 계산하여 1일당 투자 원금의 1000의 1.25에 해당하는 지체 상금을 지급하여야 한다.

**제 10 조 투자 원금 상환 및 수익 분배**

- ① "제작사"는 "본 건 애니메이션"과 관련한 "순매출액"을 "본 건 계좌"를 통해 관리 및 정산한다.
- ② "본 건 애니메이션"에 대한 "투자사"의 투자 지분율은 %("본 건 투자금"/"총제작비")로 정한다. 단, "본 건 애니메이션"의 순제작비 기준 손익분기점을 넘은 후에는 상호 협의하여 투자 지분율을 조정할 수 있다.
- ③ "순매출액"에서 "투자사"의 "본 건 투자금" 원금은 투자지분에 따라 우선 상환한다.
- ④ "본 계약"에서 정산기간이라 함은 "순매출액"이 발생한 이후 년 월 일까지의

기간을 첫 정산 기간으로 정하며 첫 정산 기간 이후에는 마다 정산한다.

**제 11 조 정산 및 회계**

- ① "제작사"는 "본 건 애니메이션"을 통한 "총매출액", "사업대행수수료", "홍보·마케팅비용", "순매출액"과 그 세부 내역(이하 "정산내역")을 매 (기간) 마다 "투자사"에게 정산하고 "투자사"의 승인을 득하여야 한다.
- ② "제작사"는 정산 및 승인일로부터 영업일 이내에 "투자사"의 "본 건 투자금"의 원금 또는 "수익금"을 "투자사"의 지정계좌에 입금한다.
- ③ "제작사"가 산정한 "정산내역"에 대하여 "투자사"가 승인하지 아니하는 경우, "투자사"는 "본 건 애니메이션"과 관련, "제작사"의 "정산내역"을 심사하여 그 결과에 따라 수익 배분 금액을 정산할 수 있다. 이때 실사와 관련한 비용은 "정산내역"의 오류가 발견된 경우에는 "제작사"가 부담하며 그렇지 않은 경우에는 "투자사"가 부담한다.
- ④ "제작사"가 "정산내역"의 통보 또는 그 정산금의 지급을 지연 또는 고의적으로 해태하여서는 아니 된다.
- ⑤ "제작사"는 "본 건 애니메이션"의 "정산내역"에 대하여 일체의 증빙서류 및 회계기록을 유지, 보관하여야 한다. "제작사"가 제공한 자료가 불충분할 경우 "투자사"는 "제작사"에게 "정산내역"에 대한 추가 자료를 요구 또는 실사를 할 수 있으며 이 경우 "제작사"는 성실히 협조하여야 한다.

**제 12 조 사업권 및 사업대행 수수료**

- ① "제작사"는 원칙적으로 "본 건 애니메이션"과 관련된 일체의 국내외 사업에 대한 권리(이하 "사업권") 및 계약 체결의 권한을 가진다.
- ② 원활한 사업의 촉진을 위하여 "제작사"와 "투자사"는 상호 서면 합의하여 기간을 특정, 각 사업별로 주된 사업대행 주체를 선정할 수 있다.
- ③ 제2항에 따라 서면합의로 정한 기간이 만료한 후에는 합의서의 사업별 사업주체가 해당 "사업권"에 대한 우선협상권을 가지며 상호 합의하여 기간을 연장할 수 있다.
- ④ "본 건 애니메이션"을 활용한 "2차적 저작물"의 개발 및 판매, 라이선싱 사업 및 기타 부가 사업 등에 대한 "사업대행수수료"는 다음과 같이 정한다.
  - 국내 영상물 사업 : 총매출액의 %
  - 해외 영상물 사업 : 총매출액의 %
  - 영상물 외 2차적 저작물 사업 : 총매출액의 %

**제 13 조 지식재산권 및 우선협상권**

- ① "본 건 애니메이션"에 대한 저작권은 원칙적으로 "제작사"에 귀속된다.
- ② "투자사"는 "후속 저작물"을 제외한 "본 건 애니메이션"의 "로열티"에 대한 수익배분의 권리를 가진다. (단, "로열티"의 수익배분 기간은 상호 협의하여 정한다.)
- ③ "투자사"는 "본 건 애니메이션"에 대한 캐릭터 상품 개발, 영상화, 공연화, 출판 등 2차적 저작물 사업에 대한 수익배분의 권리를 가진다.
- ④ "투자사"는 "후속 저작물" 제작 등에 대한 우선협상권을 보장받는다. 구체적인 참

- 여 및 투자 조건은 별도의 계약을 통해 합의한 바에 따른다.
- ⑤ “투자사”는 “본 건 애니메이션”의 “후속 저작물”의 제작 투자를 포기할 경우, “제작사”는 제3자와 투자계약을 체결할 수 있으며 이때 “투자사”는 “후속 저작물” 제작과 관련하여 일체 관여할 수 없다.
  - ⑥ “본 건 애니메이션”을 국내외에서 개최되는 각종 페스티벌 및 공모전 등에 출품할 권한은 원칙적으로 “제작사”에게 있으며 “투자사”가 공동으로 출품을 희망하는 경우 “제작사”의 승인을 얻어야 한다. 이때 단독 또는 대표 명의로 출품해야 하는 경우 “제작사”의 명의로 출품하여야 한다.

제 14 조 크레딧의 표기

- ① 크레딧의 크기, 위치, 표시방법 등은 상호간의 합의에 따른다.
  - ② “제작사”는 “본 건 애니메이션”의 저작자이자 저작권자로서 다음과 같이 크레딧을 표기하여야 한다.
- 
- ③ “투자사”는 “본 건 애니메이션”을 통해 만들어지는 방송 및 광고 등 영상물에 다음과 같이 “투자자”의 크레딧을 표기하여야 한다.
- 

제 15 조 비밀유지

- ① “제작사”와 “투자사”는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.
- ② “제작사”와 “투자사”는 “본 계약”의 체결 및 이행과 관련하여 얻은 정보를 “본 계약”을 위해서만 사용하여야 한다.

제 16 조 불가항력

- ① 천재지변, 정부의 행위, 폭동, 전쟁 또는 당사자의 지배 범위를 넘는 기타의 사유에 의한 어느 일방 당사자의 “본 계약”상의 의무 불이행 또는 이행 지체의 경우에는 “본 계약”의 위반으로 간주되지 않는다.
- ② 제1항의 사유로 필요한 의무를 이행하지 못한 당사자는 가능한 이를 충실히 준수하도록 그의 능력이 미치는 한 모든 조치를 계속 취하여야 한다.
- ③ 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.

제 17 조 계약의 해지·해제

- ① 일방 당사자가 “본 계약”상의 의무를 위반하거나 불이행할 경우 상대방 당사자는 이에 대한 시정 요구를 할 수 있다. “본 계약” 상의 의무를 위반하거나 불이행한 일방 당사자가 상대방 당사자로부터 시정 요구를 받은 날로부터 영업일 이내에 동 위반 사항을 시정하지 않는 경우, 그 시정요구를 한 상대방 당사자는 서면통지로서 즉시

“본 계약”을 해지 또는 해제할 수 있다. 다만, 계약위반의 내용이 시정 불가능한 경우에는 상대방 당사자는 별도의 시정 요구 없이 “본 계약”을 위반한 당사자에게 서면 통지함으로써 즉시 “본 계약”을 해지 또는 해제할 수 있다.

- ② 일방 당사자가 “본 계약”을 위반하거나 계약 사항을 불이행하여 상대방 당사자에게 손해를 입힌 경우에는 그 상대방 당사자는 “본 계약”의 해지 또는 해제 여부와 상관없이 일방 당사자에게 손해배상을 청구할 수 있다.
- ③ 일방 당사자는 다음 각 호의 사유가 발생한 때에는 별도의 최고 없이 “본 계약”의 해지 또는 해제 의사를 상대방 당사자에게 서면으로 통보함으로써 “본 계약”을 즉시 해지 또는 해제할 수 있다.

1. 일방 당사자가 발행, 배서, 인수, 보증한 어음이나 수표가 부도 처분되어 “본 계약” 내용을 이행하지 못하거나 못할 우려가 있는 경우
2. 일방 당사자 스스로 또는 제3자가 제기한 회생절차, 파산이나 청산 절차 기타 이에 준하는 절차의 신청이 있는 경우
3. 압류명령, 강제집행, 체납처분 또는 이와 유사한 처분을 받는 등 재정적 상태가 악화되어 “본 계약”의 유지가 어렵다고 판단되는 경우
4. 관할 관청으로부터 영업취소, 영업정지 등의 처분을 받은 경우
5. “본 계약”과 관련된 권리를 부정하거나 “본 계약”의 이행을 현저히 곤란하게 할 소송, 쟁송, 분쟁 등이 제기된 경우

- ④ 제16조 천재지변 또는 기타 이에 준하는 사유로 인해 “본 계약”이 해지 또는 해제될 경우 상호 “본 계약”의 위반으로 간주하지 아니하며, 이 경우 “제작사”는 미집행된 제작비에서 “본 건 투자금”을 “투자사”에게 반환하도록 한다. 또한 계약 해지 또는 해제 시점까지 제작된 “본 건 애니메이션”에 대한 결과물을 양 당사자 간 상호 합의하여 처분한다.

제 18 조 면책

“제작사”는 제5조의 위반과 관련하여 발생하는 모든 손해, 손실, 비용 및 제3자로부터의 분쟁, 소송, 쟁송 등으로부터 “투자사”를 면책하여야 하며 이로 인하여 발생하는 “투자사”의 손해, 손실 및 비용(“투자사”가 실제로 지출한 변호사 보수 등 법률 비용 포함)을 “투자사”에게 배상하여야 한다.

제 19 조 관리책임

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

제 20 조 위임 및 양도 등의 금지

- ① 양 당사자는 “본 계약”이나 “본 계약”상의 권리와 의무를 상대방 당사자의 사전 서면 동의 없이 제3자에게 위임 또는 양도할 수 없다.

② “제작사”는 “투자사”와 사전 협의 없이 “본 건 애니메이션”에 대한 일체의 지식재산권 및 이와 관련하여 발생하는 유무형의 재산 및 권리를 제3자에게 양도하거나 담보를 제공하거나 질권 기타 담보권을 설정하거나 제3자에게 권리의 객체로 제공할 수 없다.

제 21 조 분쟁의 해결 및 관할

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “투자사”는 대한민국 법령 및 한국 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 한다.
- ② 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소제기에 앞서 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다.
- ③ 제1항과 제2항의 규정에도 불구하고, 분쟁이 해결되지 아니하여 소를 제기하는 경우에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 법원을 전속 관할 법원으로 한다.

제 22 조 계약의 효력 및 기타 부속합의

- ① “본 계약” 체결 이전에 이루어진 모든 구두 또는 서면 합의는 “본 계약” 내용으로 대신한다.
- ② 모든 별첨, 부속합의서는 “본 계약”의 일부로 간주한다. 다만, 부속 합의는 “본 계약”의 내용과 배치되거나 위반하지 않는 범위 내에서 유효하다.
- ③ “본 계약”의 내용은 당사자 쌍방이 기명날인 서면에 의하여만 변경할 수 있다.

제 23 조 계약 효력 발생일

“본 계약”의 효력은 계약 체결일로부터 발생한다.

“본 계약”의 내용을 증명하기 위하여 계약서를 2부 작성하여 “제작사”와 “투자사”가 서명 날인한 후 1부씩 보관한다.

년 월 일

“제작사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

“투자사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

<첨부 1. 애니메이션 상세 개요>

<첨부2. 총제작비 예산 세부내역>

## 애니메이션 시나리오 개발 표준계약서

애니메이션 제작사 (이하 “제작사”)와 애니메이션 시나리오 작가 (이하 “작가”)는 애니메이션 (이하 “본 건 애니메이션”)의 시나리오(이하 “본 건 시나리오”) 개발에 관한 용역 계약을 아래와 같이 체결한다.

**제 1 조 계약의 목적** “본 건 애니메이션”을 위한 시나리오 개발에 대한 용역 계약(이하 “본 계약”)은 “본 건 애니메이션”을 제작하는 “제작사”와 애니메이션의 시나리오를 개발, 집필하는 “작가” 간에 필요한 제반 사항을 정하고 양 당사자 간의 법적 권리와 의무를 규율하는 데 그 목적이 있다.

**제 2 조 시나리오의 개발 개요**

① “제작사”는 아래와 같은 “본 건 애니메이션” 제작을 위하여 “작가”에게 애니메이션의 영상화 대본에 해당하는 “본 건 시나리오”의 개발을 의뢰하고, “작가”는 이에 동의한다.

- 가 제 목 :
- 제작형식 :
- 제작 분량 및 편수 :    분 x    화 (시즌    )
- 내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
- 애니메이션 제작완료 예정일:
- 시나리오 최종 완성일:

② “작가”는 전항에 따른 “본 건 애니메이션” 제작을 위하여 총 \_\_\_\_\_편에 대하여 분량, 총    개의 “본 건 시나리오”를 집필한다.

③ “제작사”는 “본 건 시나리오” 집필을 위하여 필요한 기본 자료(시나리오 집필에 필요한 최소한의 자료)를 “작가”에게 제공하여야 한다. 여기서 기본 자료라 함은 애니메이션의 주된 세계관, 주요 등장인물과 사건이 벌어지는 주된 배경(장소)과 전체 시리즈 구성에 대한 개요를 말한다.

**제 3 조 시나리오의 집필**

① “제작사”와 “작가”는 “본 건 시나리오” 개발 기간에 대해 다음과 같이 합의한다.

- 개발 기간 :    년    월    일부터    년    월    일까지

② “작가”는 “제작사”와 협의에 따라 “본 건 애니메이션”의 예산과 규모에 적합한 형태로 전항의 개발 기간에 맞추어 각 단계별로 “본 건 시나리오”의 집필을 완료하여야 한다. 각 단계별 집필 결과물(이하 “결과물”)을 디지털 파일 형태로 “제작사”에게 제출한다.

- 회별 시놉시스 :    년    월    일까지
- 시나리오 상세 구성 및 초고 : 회별 시놉시스 확정 후 \_\_일 이내
- 시나리오 최종 : 시나리오 초고 확정 후 \_\_일 이내

③ “제작사”는 “작가”로부터 각 단계별 “결과물”을 수령한 후    일 이내에 “작가”가 다

음 집필 단계에 착수할 것인지 여부, 진행하여야 할 집필 작업의 종류, 집필의 방향에 대한 의견을 서면 또는 이메일로 “작가”에게 통보하여야 한다. 이때, “제작사”가 시나리오 초고에서 시나리오 집필이 완성되었다고 판단하게 될 경우 “제작사”는 “작가”에게 잔금을 지급하고 “본 계약”을 종료시킬 수 있다.

④ 위의 제3항에서 정한 기간 내에 “제작사”가 “작가”에게 집필 중단을 통보하면 그 단계에서 “본 계약”은 종료되며 이 경우 아래 각 호와 같이 합의한다.

1. “제작사”가 “시나리오 상세 구성 및 초고”를 수령한 후 “작가”에게 집필 중단 통보를 하여 “본 계약”이 종료되는 경우 “제작사”는 그동안의 “결과물”에 대한 저작권을 보유하고, “작가”에게 그동안 지급했던 집필료 등 금원의 반환을 구하지 못할 뿐만 아니라 추후 “본 건 애니메이션”의 제작이 이루어지면 “작가”에게 약정된 크레딧을 제공하여야 한다.
2. “제작사”가 최종 “시나리오”를 수령한 후 “작가”에게 집필 중단 통보를 하여 “본 계약”이 종료되는 경우 “제작사”는 그 동안의 “결과물”에 대한 저작권을 보유하고, “작가”에게 그 동안 지급했던 집필료 등 금원의 반환을 구하지 못할 뿐만 아니라 추후 “본 건 애니메이션”의 제작이 이루어지면 “작가”에게 약정된 잔금과 크레딧을 제공하여야 한다. 약정된 잔금은 최초 투자금이 입금된 때로부터 영업일 이내에 지급하기로 한다.

### 제 4 조 시나리오 집필의 대가 지급

① “제작사”는 “작가”에게 시나리오 집필의 대가로서 전체 총액 금    원(W    )을 지급한다.

② “제작사”는 제1항에서 정한 시나리오 집필의 대가 전체 총액을 다음과 같이 각 단계별로 나누어, 단계별로 정해진 금액(회별 시놉시스 단계의 집필 대가는 전체 시나리오 집필 대가의    % 이상으로 한다)을 관계 법령에 따라 원천징수 되어야 할 세금을 공제한 후 “작가”에게 지급한다.

- 회별 시놉시스 : 금    원(W    )(본 계약 체결 후 10일 이내)
- 시나리오 상세 구성 및 초고 : 금    원(W    )(집필 결정 후 10일 이내)
- 시나리오 최종 : 금    원(W    )(집필 결정 후 10일 이내)

③ “제작사”의 사정 등으로 인하여 작업이 지연되어 각 단계별 작업기간이 연장되는 경우 “제작사”는 “작가”에게 지체상금에 상응하는 추가적인 보수를 지급할 수 있다. 추가 보수에 대해서는 “제작사”와 “작가”가 별도 협의하여 정한다. 나아가 “제작사” 측이 크리에이티브한 내용 또는 핵심적 아이디어의 변경을 요청하여 사실상 모든 작업을 다시 하여야 하는 경우에는 별도의 협의를 통하여 “작가”에게 추가 비용을 지급하여야 한다. 본 항에서 발생하는 추가 보수 및 비용은 서면으로 의하며 별지를 통해 본 계약서 말미에 첨부한다.

④ “제작사”가 “작가”에게 완성된 기획안을 토대로 한 영상화 대본(시나리오)의 작성 이전에 기획단계(애니메이션 ‘바이블’ 작성)에서부터 참여할 것을 요구하는 경우 이에 상응하는 별도의 용역비용을 지급하여야 한다.

제 5 조 검수 및 수정

- ① “제작사”는 필요한 경우 “작가”의 “시나리오” 개발 진행 상황을 수시로 점검 및 확인할 수 있으며 “제작사”의 요청이 있을 경우 “작가”는 진행상황을 보고하여야 한다.
- ② “제작사”는 “작가”가 집필하여 제출한 각 단계별 “결과물” 및 최종 “시나리오”에 대하여 수정의 권한을 가진다. “작가”는 “제작사”의 요청에 따라 “본 건 애니메이션”의 제목을 비롯하여 주제, 플롯, 스토리, 캐릭터의 설정 등을 수정하기 위하여 “제작사”와 긴밀히 협의하여야 한다. “제작사”의 요청이 있을 경우, “작가”는 “본 건 애니메이션” 제작과 관련한 제3자와 상호 협의하여 수정작업을 해야 할 의무가 있다.
- ③ “제작사”와 “작가” 간에 “본 계약”에 따른 “본 건 애니메이션”의 방향 및 기타 관련 사항에 대하여 의견이 불일치할 경우 최종 결정권은 “제작사”에게 있으며 “작가”는 “제작사”의 요구에 따라야 한다. 다만, “제작사”는 “작가”와 사전에 서면으로 합의한 시놉시스의 범위를 크게 벗어나는 분량이나 내용의 수정을 “작가”에게 요구할 수 없다.
- ④ 검수 및 수정에 있어 양 당사자는 불합리하게 지체하여서는 아니 된다. 검수 및 수정의 기한은 “본 건 시나리오”의 제출일로부터 일 이내로 제한하며 수정 횟수는 최대 회를 넘어서는 아니 된다.
- ⑤ 수정 사항이 많을 경우 “제작사”와 “작가”는 별도의 서면을 통해 일정을 합의하여 변경하여야 한다.
- ⑥ “제작사”는 “작가”가 “제작사”에게 제출한 각 단계별 “결과물” 및 최종 “시나리오”에 대하여 “본 계약” 기간 동안은 물론 집필 및 계약 기간 종료 후라도 “작가”에게 서면으로 통지한 후 “작가” 이외의 제3자를 고용하여 각 단계별 “결과물” 및 최종 “시나리오”를 수정할 수 있다.

제 6 조 애니메이션 제작 여부에 관한 결정권 등

- ① “본 건 애니메이션”에 관한 제작 여부, 예산의 확정 및 변경, 예산 집행, 감독, 스텝의 결정 등을 포함한 제작 진행에 관한 제반 의사결정 권한은 “제작사”에게 있다.
- ② “제작사”는 제3조 제1항에서 정한 시나리오의 집필기간 내에 “본 건 애니메이션”에 대한 개발 중단을 결정할 수 있다.
- ③ “제작사”가 “본 건 애니메이션”에 대한 기획개발을 중단하기로 결정한 경우 “제작사”는 “작가”에게 그 사실을 통지하여야 하며, “작가”가 “제작사”의 통지를 수령한 날에 “본 계약”은 종료된다.
- ④ 제3항의 사유로 “본 계약”이 종료된 경우 “작가”는 계약 종료일까지 지급받은 금액을 반환할 의무가 없으며, “작가”가 “제작사”에게 제공한 모든 영역의 결과물은 “제작사”에게 귀속된다.

제 7 조 진술과 보증

“작가”는 각 단계별 “결과물”이 저작권 및 기타 지적재산권, 명예, 프라이버시 등 타인의 권리를 침해하지 않는 것을 포함하여 대한민국의 어떠한 법령에도 위배되지 않는다는 것을 보증한다.

제 8 조 지식재산권

- ① “시나리오”에 등장하는 아이디어, 제안, 주제, 플롯, 스토리, 캐릭터의 설정, 스크립트, 제목 기타 모든 영역의 “결과물”에 대한 저작권은 원칙적으로 “제작사”에 귀속된다.
- ② “제작사”는 자유롭게 “결과물”을 변경, 수정, 개작하여 이용할 수 있다.
- ③ “제작사”는 등장인물 또는 캐릭터의 사용, 속편(Sequel), 전편(Prequel), 리메이크(Remake), 극장 상영용 영화화 등 타 매체 영상화, 뮤지컬 등 공연화, 게임이나 온·오프라인 출판 등 타 매체를 통하여 이용하는 등 “2차적 저작물”의 작성권에 대한 권리를 행사할 수 있다.
- ④ 제3항에 따라 “2차적 저작물”을 작성하거나 타 매체를 통해 이용하여 수익이 발생할 경우 “작가”와 협의를 통하여 별도의 대가(인센티브)를 지급하여야 한다. 대가의 정도나 지급방식은 “작가”의 기여 정도를 반영하여 “제작사”와 “작가”가 별도의 서면을 통해 협의하여 정한다.

제 9 조 크레딧

“작가”는 “작가”의 최종 “결과물”을 바탕으로 “본 건 애니메이션”의 제작이 완료된 경우 해당 애니메이션에 시나리오 작가로서 크레딧을 명기할 권리를 가진다. 크레딧의 크기, 위치, 표시방법은 “제작사”와 “작가” 상호 간의 합의에 따른다. 단, “제작사”가 “작가”에게 집필 중단을 통보하여 “본 계약”이 종료되는 경우에는 제3조 제5항에 따라 크레딧을 명기한다.  
· 크레딧 표기 방식

제 10 조 위임 및 양도 등의 금지

- ① “작가”는 “제작사”의 사전 동의 없이 임의로 “본 계약”상 의무인 영역의 제공을 제3자에게 위임하거나 도급을 시킬 수 없다.
- ② “제작사”와 “작가”는 사전 동의 없이 임의로 제3자에게 본 건 계약상의 권리와 의무를 양도 수 없다.

제 11 조 비밀 유지

양 당사자는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀 정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계 법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.

제 12 조 관리책임

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

제 13 조 계약의 해지

- ① “작가”는 “제작사”가 “본 건 시나리오” 집필의 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 “제작사”에게 계약의 해지를 서면

으로 최고할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “제작사”가 “본 건 시나리오” 집필의 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약” 상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “작가”는 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “작가”는 그때까지 이미 지급받은 각 단계별 집필 대가를 반환하지 아니하며, 그동안 “제작사”에게 제출했던 집필 “결과물”에 대한 저작권을 단독으로 보유할 수 있다.

② “제작사”는 “작가”가 “본 건 시나리오” 집필 용역 제공을 거부하거나 기타 “본 계약” 상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “작가”에게 계약의 해지를 서면으로 최고할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “작가”가 시나리오 집필 용역 제공을 거부하거나 기타 “본 계약” 상의 의무를 이행하지 아니하는 경우, “제작사”는 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “제작사”는 이미 제출된 집필 “결과물”에 대한 저작권을 단독으로 보유한다. “작가”는 해지 시점 이후에는 이미 “제작사”에게 제출했던 집필 “결과물”을 사용해서는 아니 되며, “제작사”의 요구가 있을 경우 “제작사”로부터 지급 받았던 각 단계별 집필 대가를 “제작사”에게 반환해야 한다.

제 14 조 손해배상

① “작가”가 정당한 사유 없이 “본 계약”에 따른 용역을 제공하지 않거나 태만히 하여 제작 일정과 예산에 손해를 입혔을 경우, 저작권 및 기타 지적재산권 등 타인의 권리를 침해하여 법적 분쟁이 발생할 경우, 기타 “본 계약”을 위반한 경우, “제작사”는 변호사 비용을 포함하여 그로 인하여 “제작사”가 입은 모든 손해의 배상을 “작가”에게 청구할 수 있다.

② “제작사”가 집필 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약” 상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 “작가”는 변호사 비용을 포함하여 그로 인하여 “작가”가 입은 모든 손해의 배상을 “제작사”에게 청구할 수 있다.

제 15 조 불가항력

① 당사자의 귀책사유 없이 관련 법령, 제3자와의 법률적 분쟁, 화재 기타 천재지변, 전쟁, 파업, 기타 불가항력적인 여건으로 인하여 “본 건 애니메이션”의 제작이 더 이상 불가능하게 되었을 때에는 “본 계약”의 위반으로 간주하지 않는다.

② 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 (14) 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.

③ 제1항의 사유로 “본 계약”의 이행이 불가능하게 되었을 때에 상대방에게 서면으로 통지하고 계약을 해지 또는 해제할 수 있다. 이 경우에 “작가”는 이미 지급 받은 집필 대가를 반환하지 않으며, 집필 “결과물”에 대한 저작권은 모두 “제작사”에게 귀속된다.

제 16 조 분쟁의 해결 및 관할

① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “작가”는 대한민국 법령 및 한국 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 하며, 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소제기에 앞서 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다

② 제1항의 규정에도 불구하고, 분쟁이 해결되지 아니하여 소를 제기하는 경우에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 법원을 전속 관할 법원으로 한다.

제 17 조 계약 효력 발생일

“본 계약”의 효력은 계약 체결일로부터 발생한다.

“본 계약”의 내용을 증명하기 위하여 계약서를 2부 작성하여 갑과 을이 서명, 날인한 후 1부씩 보관한다.

년 월 일

“제작사”

사 명 (대표자):

주 소:

서 명:

“시나리오 작가”

사 명 (대표자):

주 소:

서 명:

## 애니메이션 음악 개발 표준계약서

애니메이션 제작사 (이하 “제작사”)와 음악감독 (이하 “음악감독”은 애니메이션 (이하 “본 건 애니메이션”)의 주제가 등(이하 “본 건 음악”)의 개발에 관한 용역계약을 아래와 같이 체결한다.

**제 1 조 계약의 목적** “본 건 애니메이션”을 위한 “본 건 음악” 개발에 대한 용역 계약(이하 “본 계약”)은 “본 건 애니메이션”을 제작하는 “제작사”와 애니메이션에 사용할 음악을 개발하는 “음악감독” 간에 필요한 제반 사항을 정하고 양 당사자 간의 법적 권리와 의무를 규율하는데 그 목적이 있다.

**제 2 조 음악제작 개요**

① “제작사”는 아래와 같은 “본 건 애니메이션” 제작을 위하여 “음악감독”에게 애니메이션에 사용할 주제가 등 “본 건 음악”의 개발을 의뢰하고, “음악감독”은 이에 동의한다.

- 제 목 :
- 장 르 :
- 제작형식 및 기법 :
- 제작 분량 및 편수 : 분 x 화 (시즌 )
- 내 용 : (<첨부 1. 애니메이션 상세 개요> 참조)
- 애니메이션 제작완료 예정일:
- 음악 최종 완성일:

② “본 건 애니메이션”의 제작을 위하여 제작하여야 할 “본 건 음악”은 다음과 같다.

- 주제가(오프닝곡, 엔딩곡) 곡
- 주제음악(캐릭터, 상황 등 화 별 음악) 화

③ “제작사”는 “본 건 음악”의 작곡을 위하여 필요한 자료를 “음악감독”에게 제공하여야 한다.

**제 3 조 음악의 개발 기간 및 제출**

① “제작사”와 “음악감독”은 “본 건 음악”의 개발 기간에 대해 다음과 같이 합의한다.

- 개발 기간 : 년 월 일부터 년 월 일까지

② “음악감독”은 “제작사”와의 협의에 따라 “본 건 애니메이션”의 예산과 규모에 적합한 형태로 전항의 개발 기간에 맞추어 “본 건 음악”을 제작하여 단계별로 각 음악의 악보를 디지털 파일 형태로 “제작사”에게 제출한다.

- 1차 제작물 : 년 월 일까지
- 2차 제작물 : 년 월 일까지
- 최종 결과물 : 년 월 일까지

③ “음악감독”은 “본 건 애니메이션” 제작 일정에 차질이 생기지 않도록 제작 납기일을 준수하여야 한다. 부득이한 사유로 개발기간 및 제출 기간을 변경하여야 할 경

우 “음악감독”은 이러한 사실을 지체 없이 “제작사”에게 통지하고 이행 기한 연장 및 일정 등에 대하여 “제작사”와 협의하여 사전 승인을 득하여야 한다.

### 제 4 조 대가 및 정산

① “제작사”는 “음악감독”에게 “본 건 음악”의 제작에 대한 대가로서 전체 총액 금 원(W ) (부가세 별도)를 지급한다.

② “제작사”는 제1항에서 정한 음악 제작의 대가 전체 총액을 다음과 같이 각 단계별로 나누어, 단계별로 정해진 금액을 관계법령에 따라 원천징수 되어야 할 세금을 공제한 후 “음악감독”에게 지급한다. “본 건 애니메이션”의 작업이 지연되어 각 단계별 작업기간이 연장되는 경우 “제작사”는 “음악감독”과 일정 및 추가적 보수 지급 문제를 협의하여야 한다.

- 계약금 : 금 원(W ) (본 계약 체결 후 10일 이내)
- 1차 제작물 : 금 원(W ) (납품 후 10일 이내)
- 2차 결과물 : 금 원(W ) (납품 후 10일 이내)
- 최종 완성물 : 금 원(W ) (납품 후 10일 이내)

③ “제작사”는 “음악감독”에게 지급할 금액을 다음의 계좌로 입금한다.

- 은행 :
- 예금주 :
- 계좌번호 :

### 제 5 조 검수 및 수정

① “음악감독”은 “제작사”의 요청이 있을 경우 “본 건 음악”의 제작 진행 상황을 “제작사”에 보고하여야 한다.

② “제작사”는 제3조 제2항에 따라 “음악감독”이 제공한 단계별 “결과물”에 대하여 검수하고 그 검수 결과를 “음악감독”에게 통지할 수 있다.

③ “제작사”는 “음악감독”이 제공한 단계별 “결과물” 및 최종 “음악”에 대하여 수정의 권한을 가지며 “음악감독”은 “제작사”의 요청에 따라 “본 건 음악”을 수정하여 “제작사”에게 제공하여야 한다. 이때, 수정 횟수는 최대 회를 넘어서는 아니 된다. 다만, 수정 사항은 “음악감독”과 “제작사”가 상호 협의하여 진행하되 “제작사”는 저작자인 “음악감독”의 의견을 최대한 존중하여야 한다.

④ 검수 및 수정에 있어 양 당사자는 불합리하게 지체하여서는 아니 된다.

⑤ “제작사”의 귀책 사유 또는 “제작사”의 요청에 따른 수정이 필요한 경우 “제작사”는 “음악감독”에게 추가 비용을 지급하여야 한다. 이와 같은 수정 사항 및 수정 기한, 수정에 따른 추가 비용은 별도의 서면을 통해 본 계약서 말미에 첨부한다.

### 제 6 조 음악감독의 의무

① “음악감독”은 “본 건 음악”을 제작을 이행함에 있어 “제작사”의 의도에 부합하도록 성실하게 임하여야 한다.

② “본 건 음악”의 제작은 “제작사”와 “음악감독”이 상호 협의하여 진행하되 “본 건 음악”의 원활한 개발을 위하여 “음악감독”이 일체의 관리 및 감독의 의무를 진다.

③ “음악감독”은 제5조에 따른 수정사항을 반영한 최종 “결과물”인 “본 건 음악”에 대한 디지털 데이터를 “제작사”에게 제공하여야 한다.

제 7 조 음악 사용 여부에 관한 결정권

- ① “본 건 애니메이션”에 관한 제작 여부 및 “본 건 음악”의 사용 여부 등을 포함한 제작 진행에 관한 제반 의사결정 권한은 “제작사”에게 있다.
- ② “제작사”는 제3조 제1항에서 정한 음악 제작 기간 내에 “본 건 애니메이션”에 대한 개발 중단을 결정할 수 있다.
- ③ “제작사”가 “본 건 애니메이션”에 대한 제작을 중단하거나 “본 건 음악”을 사용하지 않기로 결정한 경우 “제작사”는 “음악감독”에게 그 사실을 통지하여야 하며, “음악감독”이 “제작사”의 통지를 수령한 날에 “본 계약”은 종료된다.
- ④ 제3항의 사유로 “본 계약”이 종료된 경우 “음악감독”은 계약 종료일까지 지급받은 금원을 반환할 의무가 없으며, “음악감독”이 “제작사”에게 제공한 “결과물”은 “제작사”에게 귀속된다.

제 8 조 진술과 보증

- ① “음악감독”은 각 단계별 “결과물”이 저작권 및 기타 지적재산권, 명예, 프라이버시 등 타인의 권리를 침해하지 않는 것을 포함하여 대한민국의 어떠한 법령에도 위배되지 않는다는 것을 보증한다.
- ② 제1항을 위반하여 법적 분쟁 등이 발생할 경우 “음악감독”의 책임과 비용으로 신속히 처리하여야 한다.

제 9 조 지식재산권

- ① “본 계약”에 따라 완성된 “본 건 음악” 대한 저작권은 원칙적으로 “음악감독”에 귀속된다. 다만, “음악감독”이 신탁관리단체 등에 저작재산권을 신탁한 경우 별도로 협의할 수 있다.
- ② “제작사”는 “본 건 음악”을 “본 건 애니메이션” 용도로 이용할 수 있으며 “본 건 애니메이션”을 위한 “마스터링권(Mastering right)”을 보유한다. “음악감독”은 어떤 형식으로도 제3자에게 “본 건 애니메이션” 용도의 “마스터링권” 등에 대한 독점적 이용허락을 하거나 양도를 해서 “제작사”의 이용권을 제한하여서는 아니 된다.
- ③ “본 건 음악”에 대한 “본 건 애니메이션” 용도 외의 이용에 대하여 이용허락 또는 양수를 희망하는 경우 “제작사”는 “음악감독”과 별도의 이용허락(라이선싱) 계약 또는 양도 계약을 체결하여야 한다. 다만, “음악감독”이 신탁관리단체 등에 저작재산권을 신탁한 경우 별도로 협의할 수 있다.
- ④ “제작사”가 “본 건 음악”을 “본 건 애니메이션” 용도로 이용하는 동안 “본 건 음악”의 제작에 참여한 인력에 대한 저작인접권은 별도로 인정되지 아니하며, 이와 같은 사실을 참여인력 고용시 계약서를 통하여 분명히 통지하여야 한다. 이로 인하여 분쟁이 발생할 경우 “음악감독”은 “제작사”를 면책시켜야 한다.

제 10 조 크레딧 표기

“음악감독”은 “본 건 음악”이 “본 건 애니메이션”에 사용된 경우 해당 애니메이션에

크레딧을 명기할 권리를 가진다. 크레딧의 크기, 위치, 표시방법은 “제작사”와 “음악감독” 상호간의 합의에 따른다.

제 11 조 위임 및 양도 등의 금지

- ① “음악감독”은 “제작사”의 사전 동의 없이 임의로 “본 계약”상 의무인 용역의 제공을 제3자에게 위임하거나 도급을 시킬 수 없다.
- ② “제작사”와 “음악감독”은 사전 동의 없이 임의로 제3자에게 “본 계약”상의 권리와 의무를 양도할 수 없다.

제 12 조 비밀 유지

양 당사자는 “본 계약”으로 지득한 상대방의 개인정보 및 영업상 비밀정보 등을 외부에 누설할 수 없다. 다만, 관계법령 및 감독기관에 의하여 요구되거나 법원의 재판에 의하여 요구되는 경우에는 그러하지 아니한다.

제 13 조 계약의 해지

- ① “음악감독”은 “제작사”가 “본 건 음악”의 제작의 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 “제작사”에게 계약의 해지를 서면으로 최고할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “제작사”가 “본 건 음악”의 제작에 대한 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “음악감독”은 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “음악감독”은 그때까지 이미 지급받은 각 단계별 집필 대가를 반환하지 아니하나, 그동안 “제작사”에게 제출했던 “결과물”에 대한 저작권은 제작사와 협의하여 정한다.
- ② “제작사”는 “음악감독”이 “본 건 음악” 집필 용역 제공을 거부하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우 “음악감독”에게 계약의 해지를 서면으로 최고할 수 있다. 계약 해지의 최고 후 (14) 영업일이 경과하여도 “음악감독”이 “본 건 음악”의 용역 제공을 거부하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우, “제작사”는 “본 계약”을 해지할 수 있다. 이 경우에 “제작사”는 이미 제출된 “결과물”에 대한 저작권에 대하여는 “음악감독”과 협의하여 정한다. 또한 “음악감독”은 “제작사”의 요구가 있을 경우 “제작사”로부터 지급받았던 각 단계별 집필 대가를 “제작사”에게 반환해야 한다.

제 14 조 손해배상

- ① “음악감독”이 “본 계약”에 따른 용역을 제공하지 않거나 태만히 하여 제작일정과 예산에 손해를 입었을 경우, 타인의 저작권 기타 지적재산권, 명예, 프라이버시를 침해하여 법적 분쟁이 발생할 경우, 기타 “본 계약”을 위반한 경우 “제작사”는 변호사 비용을 포함하여 그로 인하여 “제작사”가 입은 모든 손해의 배상을 “음악감독”에게 청구할 수 있다.
- ② “제작사”가 창작 대가를 지급하지 아니하거나 기타 “본 계약”상의 의무를 이행하지 아니하는 경우에 “음악감독”은 변호사 비용을 포함하여 그로 인하여 “음악감독”이 입은 모든 손해의 배상을 “제작사”에게 청구할 수 있다.

제 15 조 관리책임

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

제 16 조 불가항력

- ① 양 당사자는 당사자의 귀책사유 없이 관련 법령, 제3자와의 법률적 분쟁, 화재 기타 천재지변, 전쟁, 파업, 기타 불가항력적인 여건으로 인하여 “본 건 애니메이션”의 제작이 더 이상 불가능하게 되었을 때에는 “본 계약”의 위반으로 간주되지 않는다.
- ② 사유의 성질상 허용되지 않는 경우 외에는 불가항력을 당한 당사자는 그러한 불가항력 사유의 발생 후 (14) 영업일 이내에 서면으로 상대방 당사자에게 그러한 불가항력의 발생 사실을 알려야 하며, 모든 경우에 가능한 한도 내에서 그러한 사유를 제거 또는 치유하기 위하여 최선을 다하여야 한다.
- ③ 제1항의 사유로 “본 계약”의 이행이 불가능하게 되었을 때에 상대방에게 서면으로 통지하고 계약을 해지 또는 해제할 수 있다. 이 경우에 “음악감독”은 이미 지급 받은 용역 대가를 반환하지 않으며, “결과물”에 대한 저작권은 “제작사”와 협의하여 정한다.

제 17 조 분쟁의 해결 및 관할

- ① “본 계약”에 명시되지 아니한 사항 또는 “본 계약”의 해석에 대하여 다툼이 있는 경우 “제작사”와 “음악감독”은 대한민국 법령 및 한국 애니메이션업계의 관례에 따라 원만히 해결하도록 노력하여야 하며, 분쟁이 원만히 해결되지 않는 경우에는 소제기에 앞서 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권위원회 등에 조정을 신청할 수 있다.
- ② 제1항의 규정에도 불구하고, 분쟁이 해결되지 아니하여 소를 제기하는 경우에는 대한민국 법령을 그 준거법으로 하고 법원을 전속 관할 법원으로 한다.

제 18 조 계약 효력 발생일

“본 계약”의 효력은 계약 체결일로부터 발생한다.

“본 계약”의 내용을 증명하기 위하여 계약서를 2부 작성하여 갑과 을이 서명, 날인한 후 1부씩 보관한다

년 월 일

“제작사”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

“음악감독”

사 명 (대표자) :

주 소 :

서 명 :

