

시나리오표준계약서 핵심 정리





시나리오표준계약서 핵심 정리

KOFIC

## 공표! 시나리오표준계약서

- 시나리오표준계약서 핵심 정리

필자 김 선 미

발행인 김세훈

발행일 2015년 11월 15일

-

영화진흥위원회

부산광역시 해운대구 센텀중앙로 55 경남정보대 센텀산학캠퍼스 13층, 14층

전화 (051)720-4700 / 팩스(051)720-4849

홈페이지 [www.kofic.or.kr](http://www.kofic.or.kr)

©영화진흥위원회, 2015

# 공표! 시나리오표준계약서

— 시나리오표준계약서 핵심 정리 —



영화진흥위원회 산업정책연구팀

글 : 김 선 미

# Contents

---

## 01

들어가는 글 / 1

---

## 02

표준계약서의 기본 방향 / 2

---

## 03

작가 권익을 위한 첫걸음을 댄다 / 11

---

## 04

Q&A 로 보는 시나리오표준계약서 / 13

---

## 05

“최소한의 기준, 이제 시작이다

황조윤 작가 Box Interview / 14

---

## 06

“작가 단체, 자생력을 길러라”

김병인 작가 Box Interview / 16

---

## 1. 들어가는 글

문화체육관광부(장관 김종덕, 이하 문체부)는 「문화산업진흥기본법」 제12조2항에 따라 지난 10월 20일 '시나리오표준계약서'(이하 표준계약서)를 발표했다. 총 4종으로 구성된 표준계약서는 시나리오 작가의 권리 보장, 집필환경 개선을 위한 기본 계약 조건을 포함하고 있다. 표준계약서는 지난 2014년 7월부터 1년여의 준비 과정을 거쳐 태어났다. 당시 영화진흥위원회(위원장 김세훈, 이하 영진위)는 창작자 표준계약서 활용 확대를 위해 영화계 제 단체<sup>1</sup>와 더불어 '영화 분야 제 표준계약서 장관고시를 위한 영화인 TF'(이하 영화인 TF)를 발족했다. 여기에서 2012년 시나리오표준계약서를 수정해 장관고시를 추진하기로 합의, 이후 10여 차례에 걸친 영화인 TF 회의를 통해 계약서(안)를 도출하고, 이에 관한 영화인 의견 수렴 과정을 거쳤다. 문체부와 영진위는 표준계약서의 현장 활용을 확대하기 위해 정부의 각종 영화 기획개발 및 시나리오 창작 지원, 영화제작 지원 등을 받는 영화사를 대상으로 표준계약서 사용을 의무화할 방침이다. 이는 정부가 출자해 조성한 영화 기획개발 투자조합이나 콘텐츠 제작 초기 투자조합(펀드)의 수혜를 받은 경우에도 해당된다. <한국영화>는 영화 현장의 이해를 돕기 위해 4종 계약서의 주요 내용을 요약, 핵심 사안을 공유한다. 이와 함께 시나리오 작가를 비롯한 영화 관계자에게 표준계약서의 의미와 쟁점 사안에 관한 의견을 물었다.

<sup>1</sup> 한국시나리오작가조합, 한국시나리오작가협회, 한국영화제작가협회, 한국영화프로듀서조합, 한국영화감독협회, 한국영화감독조합.



## 2. 표준계약서의 기본 방향

올해 1월 영진위가 발표한 「시나리오작가 집필환경 실태조사」<sup>2</sup>에 따르면 대다수의 시나리오 작가는 현행 집필료가 적다고 여길 뿐 아니라, 집필료 미지급과 불공정 계약 강요를 경험한 바 있었다. 또 직업 안정성에 대한 만족도도 열악한 작업 환경에 놓여 있다고 알려진 영화제작 스태프의 만족도에도 못 미칠 정도로 낮았다. 결과적으로 상당수의 시나리오 작가는 검직을 하고 있거나, 이직을 고려 중인 상태였다. 시나리오 작가의 열악한 집필 환경에 관한 우려가 기우가 아니었음이 확인된 것이다.

실태조사를 바탕으로 집필환경 개선을 위해 선행돼야 할 기본 조건을 도출할 수 있는데, 이는 크게 두 가지로 요약할 수 있다. 공정한 계약 기준 마련과 저작권 보호가 그것이다. 작가가 경험한 불공정 행위 대부분은 집필료 미지급, 기한 없는 집필 작업, 크레딧 누락, 저작권 침해 등이었고, 이는 과거 구두계약을 맺던 관행에서 비롯된 측면이 있다. 물론 지금은 서면계약이 어느 정도 자리를 잡았다. 하지만 문제는 계약 방법이 '구두'에서 '서면'으로 바뀌었음에도 그 내용이 여전히 구두계약과 크게 다르지 않다는 데 있다. 불명료한 내용을 담은 계약 조건으로 분쟁이 생기는 경우가 빈번하고, 그 과정에서 작가는 불공정한 행위라고 인식하면서도 이에 적극적으로 대처할 수 없는 상황에 놓이기도 한다. 따라서 무엇보다도 공정하고 명확한 내용을 담은 계약 기준을 마련하는 것이 첫 번째 기본 조건이다.

두 번째는 저작권 보호다. 대중매체의 수가 다양해지고 매체 간 이동이 활발해지면서 1편의 원작물이 다양한 플랫폼에서 변형, 소비되고 있다. 영화도 예외가 아니다. 문제는 그 과정에서 시나리오 작가가 소외되기 일쑤라는 것이다. 자신이 쓴 시나리오를 토대로 만들어진 영화가 뮤지컬이나 드라마로 제작되어도 작가 동의 없이 진행되는 경우가 허다하고, 당연히 그로 인한 수익금을 제대로 받지 못해왔다.

알려진 대로 그간에는 관행상 작가는 집필료만 받은 채 제작사에 자신이 쓴 시나리오의 저작재산권을 양도하는 경우가 많았다. 그러나 매체 간 이동이 활발해진 지금 상황에서 이는 더 이상 간과할 수 없는 문제 상황으로 인식되기 시작했다. 실제로 작가들은 처우 향상을 위해 개선해야 할 점을 묻는 질문에 '창작자로서의 수익분배 권리 부여'와 '저작권리 보호'를 압도적으로 많이 꼽았다. 더 이상은 '관행'이라는 이유로, 혹은 영화산업의 '특수성'이라는 핑계로 작가가 가진 저작권이 침해해서는 안 된다고 인식하고 있는 것이다.

<sup>2</sup> 시나리오 작가에게 듣는다- 시나리오작가 집필환경 실태조사', 영진위 <한국영화> Vol. 60 참조.

문체부가 발표한 표준계약서는 작가가 자신이 개발해 집필을 완료한 시나리오의 영화화 권리를 제작사에게 이용허락하고자 할 때 사용하는 '표준 영화화 권리 이용허락 계약서'와 해당 권리를 양도하고자 할 때 사용하는 '표준 영화화 권리 양도 계약서', 영화화를 위한 시나리오 개발을 위해 제작자와 작가가 계약을 맺을 경우에 사용하는 '표준 각본 계약서', 원 시나리오를 각색하기 위해 제작자와 작가가 계약할 때 쓰는 '표준 각색 계약서' 등 총 4종으로 구성돼 있다. 공정한 시나리오계약을 위한 최소 조건과, 작가의 저작권을 보호하기 위한 구체적인 내용을 담고 있는 이들 4종 계약서의 주요 내용을 살펴보자.

## 표준 영화화 권리 이용허락 계약서

### ① 이용허락의 기준과 범위 제시(제4조)

'표준 영화화 권리 이용허락 계약서'는 작가가 자신이 개발해 집필을 완료한 시나리오의 영화화 권리를 제작사에 독점적으로 이용허락하고자 할 때 사용한다. 제4조는 이러한 이용허락의 기준과 범위를 구체적으로 제시한 조항이다. 먼저 작가는 제작사에 계약 시나리오로 극장용 장편영화 1편을 제작해 전 세계에 배급, 판매, 이용할 수 있는 권리를 독점적으로 이용허락하고(1항), 이때 이용허락한 시나리오를 토대로 제작되는 영화의 주 사용 언어를 사전에 합의해 명기(4항)하도록 했다. 즉, 한국어를 주 사용 언어로 약정하면 제작사는 한국어로 영화를 제작할 수 있는 독점적 권리를 갖게 되는 것이다. 다만 완성된 영화의 영화제 출품이나 해외 개봉 등을 고려해 다른 언어로 자막, 더빙 처리하는 것은 가능하도록 했다. 이용허락 기간은 계약 체결일로부터 최대 5년을 넘지 않는 수준에서 당사자 간 합의해야 한다(2항). 이는 저작권법 제99조2항<sup>3</sup>에 의거하여 이용허락의 최초 기간을 명시한 것으로, 필요 시 제작사가 해당 기간이 만료되기 1개월 전에 작가에게 연장 요청을 할 수 있다. 이 경우에는 반드시 당사자 간의 별도 서면합의가 필요하다는 점을 유념해야 한다(3항). 작가는 해당 기간 동안 제작사에 허락된 영화화 권리를 제3자에게 양도하거나 이용허락할 수 없고(7항), 이는 합의한 기간 내에 영화의 주 촬영<sup>4</sup>이 개시된 경우에도 동일하게 적용된다(5항).

### ② 작가의 수익분배 권리 명시(제6조)

제작사는 추후 계약 시나리오를 토대로 만들어진 영화의 순이익이 발생할 경우, 제작사 몫의 수익지분율<sup>5</sup> 가운데 일부를 반드시 작가에게 지급해야 한다. 작가 몫의 수익지분율은 계

<sup>3</sup> 저작권법 제99조의 ② 저작재산권자는 그 저작물의 영상화를 허락한 경우에 특약이 없는 때에는 허락한 날부터 5년이 경과한 때에 그 저작물을 다른 영상저작물로 영상화하는 것을 허락할 수 있다.

<sup>4</sup> 본 계약서 제3조2항은 '주 촬영'의 개념을 "메인투자계약, 영화 제작에 참여하는 스태프 고용 및 용역계약, 배우 캐스팅계약 등이 이루어진 상태에서의 촬영"이라고 정의한다.

<sup>5</sup> 본 계약서 제3조6항은 '제작사 몫의 수익지분율'의 개념을 "메인투자사와 제작사 간의 메인투자계약에 약정한 '본건 영화'의 순이익 발생 시 제작사에 지급되는 수익지분을 말한다. 공동제작의 경우 공동

약 당시 당사자 간 합의하여 기재하되, 0%나 공란으로 두어서는 안 된다(2항). 이는 완성된 영화에 관한 시나리오의 기여도와 시나리오 저작자로서의 작가의 권리를 인정하는 측면에서 도입된 조항이다. 시나리오의 저작권자임에도 불구하고 대부분의 경우 시나리오 작가는 집필료를 제외한 별도의 수익을 지급받지 못했다. 작가의 수익 분배 권리 명시는 이러한 관행을 개선하고, 시나리오를 창작한 저작권자로서 마땅히 받아야 하는 권리를 명문화한 것이다.

또한 같은 조 3항을 통해 제작사의 정산 서류 제공 의무, 수익 지분 금액 지급 시기, 투자계약 시 해당 내용 반영 의무 등 수익 분배의 구체적인 시기와 방법 등을 제시함으로써 이와 관련한 분쟁의 소지를 최소화했다. 먼저 제작사는 메인투자사로부터 받은 영화의 총수익 및 순이익 발생 여부의 구체적인 내역을 확인할 수 있는 정산 서류를 작가(또는 작가가 지정하는 제3자: 추후 작가 가 저작권을 위탁하는 등 직접 관리하지 않는 경우에 해당함)에게 명시된 정산 기준일에 따라 제공해야 한다. 정산 기준일은 투자표준계약서와 연동해 제작사가 메인투자사로부터 정산받는 시기에 서 1개월 이내로 한정하였다. 만약 영화의 순이익이 발생한 경우, 제작사는 사전에 작가와 약정한 수익지분율에 따라 계산된 금액을 정산 기준일이 속한 달의 익월 말일까지 작가에게 지급해 야 한다. 저작권법 제42조<sup>6</sup>에 의하면 작가의 저작재산권은 영화의 최초 상영일로부터 70년간 지속되는데, 제작사의 법률상 폐업·해산 등의 이유로 이행이 불가능한 경우가 발생할 수 있다. 이와 같은 상황을 방지하기 위해 제작사는 자신이 수익분배 의무를 이행하지 못할 경우, 메인투자사로 하여금 동일한 의무를 부담할 수 있도록 투자사와 협의해야 한다.

### ③ 영화화 권리를 제외한 시나리오의 저작재산권 행사 원칙(제7조1항)

제7조1항에 의해 작가는 본 계약서 제4조에서 이용허락한 권리 이외의 모든 시나리오 관련 저작재산권을 행사할 수 있는 권리를 갖는다. 이는 사전에 약정한 영화화 기간이라도 예외 없이 적용된다. 저작권법상 작가의 당연한 권리를 다시 한 번 명시한 이유는 영화계 관행 때문이다. 이용허락을 하는 경우도 드물었거니와, 시나리오는 영화를 위해 만들어지는 저작물이라는 인식이 강해 시나리오와 영화를 명확하게 구분하지 않았고, 이는 작가가 시나리오의 영화화 이외 권리를 행사하는 데에도 걸림돌로 작용했다. 때문에 본 계약서는 시나리오 저작권자인 작가가 해당 시나리오를 통해 파생될 수 있는 다양한 2차적 권리를 행사할 수 있다는 사실을 명시, 작가의 권리를 공고히 하고 있다. 이에 따라 작가는 영화화 허락 기간 일지라도 자신의 시나리오를 토대로 소설이나 웹툰, TV 드라마 등의 제작을 제3자에게 이용허락하거나 양도할 수 있다. 그뿐 아니라 약정한 주 사용 언어 이외의 영화화 허락이나 양

제작사 몫의 수익지분율을 포함한다”고 정의한다.

<sup>6</sup> 저작권법 제42조(영상저작물의 보호 기간): 영상저작물의 저작재산권은 제39조 및 제40조에도 불구하고 공표한 때부터 70년간 존속한다. 다만, 창작한 때부터 50년 이내에 공표되지 아니한 경우에는 창작한 때부터 70년간 존속한다.

도도 가능하다. 이 과정에서 계약 당사자인 제작사는 해당 2차 저작물의 권리를 양도받거나 별도의 홀드백 기간을 정할 수 있는데, 이는 작가가 처분 또는 행사한 2차 저작물 권리 가운데 계약 대상인 영화보다 먼저 대중에 공개됐을 때 영화에 상당한 불이익을 줄 수 있는 경우에 제작사가 취할 수 있는 조치다. 즉, 반전이 중요한 스릴러 장르의 경우 결말이 드러마나 웹툰을 통해 먼저 공개된다면 영화 흥행에 영향을 미칠 수 있기 때문에 이를 사전에 방지하는 것이다. 다만 제작사가 이처럼 영화화 이외의 2차 저작물 권리 양도나 홀드백 기간을 정하기 위해서는 반드시 작가와 별도의 서면합의를 하고 대가를 지불해야 한다.

#### ④ 영화의 2차 저작물 권리 행사 원칙(제7조2·3항)

계약 시나리오를 토대로 만들어진 영화의 저작권은 제작사에 귀속됨을 원칙으로 하는데(2항), 이는 공동 저작물인 영화의 배급·상영 및 판매, 해외 수출 등의 수익 창출 활동이 원활히 이루어지도록 하기 위함이다. 그럼에도 불구하고 제작사가 해당 영화에서 파생된 2차 저작물 권리를 행사하기 위해서는 반드시 작가와 협의를 거쳐 별도의 대가를 지불해야 하고, 대가의 정도나 지급 방식은 서면합의를 통해 이루어져야 한다(3항). 작가가 집필한 시나리오를 기반으로 영화가 제작된 것이고, 따라서 해당 영화에는 작가의 권리가 일부 포함돼 있기 때문이다.

#### ⑤ 크레딧 관련 기준 제시(제8조)

「시나리오작가 집필환경 실태조사」에 의하면 상당수의 작가가 약속한 것과 다르게 크레딧이 표기된 것을 사후에 알게 되거나, 자신의 크레딧 자체가 누락된 경험이 있는 것으로 나타났다. 저작권자인 작가는 자신의 저작물에 대한 공표권, 성명표시권, 동일성유지권 등의 저작인격권을 가짐에도 불구하고(저작권법 제11~13조), 작가와 협의 없이 크레딧이 누락되거나 제작사 임의로 해석해 작가의 권리를 침해하는 경우가 발생하곤 했다. 드물게는 감독이 연출 조건으로 각본 크레딧을 요구하거나, 집필 작업에 참여하지 않은 사람이 크레딧에 등재되는 경우도 있었다. 이러한 문제를 개선하기 위해 크레딧 관련 기준을 제시한 조항이 제8조다. 먼저 제작사는 본 계약을 통해 영화를 제작한 경우 계약 작가를 '각본 ○○○'이라고 단독으로 명기해야 한다(1항). 이는 제작사가 계약 시나리오를 가지고 다른 작가를 고용해 시나리오를 수정한 경우에도 해당된다. 다만 제작사가 계약 시나리오를 원안으로 해 다른 작가와 각본계약을 맺고, 그 시나리오를 토대로 영화가 제작되는 경우에는 제작사와 작가가 상호 협의해 크레딧의 병기 여부나 순서를 결정한다. 또한 제작사는 촬영 종료 전까지 작가에게 결정된 내용을 알려야 한다(2항). 이 과정에서 작가는 병기 대상자의 기여도를 확인할 수 있는 각본계약의 사본, 창작적 표현의 분량, 위치, 구체적인 내용 등을 제작사에 요청할 수 있고, 제작사는 이를 서면으로 제공해야 할 의무가 있다(3항). 크레딧 병기 여부 및 순서에 대해 제작사와 작가 간 이견이 발생할 경우 영화의 저작권자인 제작사가 최종적인 결정을 내리는 구조이기 때문에, 제작사에 이에 관해 입증할 의무를 부여한 것이다.

### 표준 영화화 권리 양도 계약서

‘표준 영화화 권리 양도 계약서’는 작가가 자신이 개발해 집필을 완료한 시나리오의 영화화 권리를 제작사에 양도하고자 할 때 사용한다. 양도의 범위, 작가의 수익분배 권리 명시, 2차 저작물 권리 행사 원칙, 크레딧 관련 기준 등은 이용허락과 대동소이하나, 양도계약의 경우 이용허락과 달리 영화화 권리를 제작사에 넘겨주는 것이기 때문에 별도로 권리 양도 등록 의무(제4조8 항)를 추가하였다. 작가는 계약 체결 시 약정한 시점까지 제작사가 양도받은 권리를 등록할 수 있도록 관련 서류를 제작사에 제공해야 하고, 제작사는 양도 등록을 해야 한다. 이를 통해 제작사는 양도받은 권리를 침해당했을 경우 적절한 조치를 취할 수 있게 된다. 다만 등록 시 제4조에서 정한 영화화 기간 및 언어에 대한 내용을 특약 사항으로 반드시 기재해야 하는데, 이는 제작사가 양도받은 권리를 넘어서서 작가의 권리를 침해하지 않도록 하기 위함이다.

### 표준 각본 계약서

#### ① 시나리오의 전체 집필 기간 및 최대 연장 기한 마련(제4조1항)

‘표준 각본 계약서’는 영화화를 위한 시나리오를 개발하기 위해 제작자와 작가가 계약을 체결하는 경우에 사용한다. 제4조는 시나리오의 집필 기간을 명시한 조항이다. 사실 계약에 있어 당사자 간의 권리와 의무를 규정하는 것만큼 중요한 것은 해당 권리와 의무가 미치는 기한을 정하는 것이다. 하지만 유독 시나리오 집필계약에 있어서는 그 기한을 정하지 않는 경우가 많았다. 정확히는 계약상 집필 기간이 명시돼 있더라도 작가는 제작사의 요구가 있으면 어떠한 경우라도 수정을 해야 한다는 단서 조항이 꼬리표처럼 따라다녔다. 결과적으로 계약 기간은 고무줄처럼 늘어나기 일쑤였다. 이를 개선하기 위해 본 계약서는 시나리오 전체 집필 기간을 당사자 간 합의해 사전에 기재하고, 필요에 따라 연장을 하더라도 사전 약정한 집필 기한의 최대 20%를 넘을 수 없다는 단서 조항을 삽입했다. 약정한 기한이 끝난 후 제작사가 작가에게 수정을 요청 때에는 별도의 계약을 체결해야 한다.

#### ② 단계별 집필 기간 마련 및 결과물 확정 시 제작사의 서면 통지 의무화(제4조2·3항)

그간의 관행에 비춰보면 제4조1항이 제작사 입장에서는 다소 불리하게 여겨질 수도 있다. 작가가 만족할 만한 수준의 시나리오를 완성하지 못한 경우라도 최대 연장 기한이 지나면 제작사는 다시 계약 작가 또는 다른 작가와 각본계약 또는 각색계약을 맺어야 하기 때문에, 이종으로 개발비가 들어갈 위험이 있다는 것이다. 이와 같은 문제를 해결하기 위해 각 단계별 집필 기간을 세부적으로 사전에 합의해 기재하도록 하고(2항), 결과물을 수령 한 제작사는 다음 단계로 계약을 진행할지의 여부를 결정할 수 있도록 했다(3항). 즉 트리트먼트, 시나리오 초고, 2고, 3고 등 총 4단계로 집필 기간을 설정해(사전 약정한 각 단계별 집필 기간은 전체 집필 기간 대비 20%를 넘지 않는 선에서 상호 합의해 연장이 가능하다) 약정한 기한 내에 작가는 단계별 결과물을 제작사에 제출하고, 제작사는 결과물을 판단해 해당 작가

에게 다음 단계의 집필을 맡길 것인지의 여부를 판단하는 것이다. 본 계약서는 상기한 각 단계별로 집필료를 선지급하도록 하고 있기 때문에(제10조1·2항) 제작사에는 불필요한 개발 비용 절감의 기회가, 작가에게는 집필료 미지급의 위험성을 차단하는 효과가 있다. 다만 제작사는 집필 결과물을 수령한 후 21일 이내에 다음 단계로 진행할지의 여부 결정해 작가에게 서면(이메일 포함)으로 통보해야 한다. 구두 통보의 경우 당사자 간 해석 차이가 있을 수 있고, 이는 불필요한 분쟁을 야기할 소지가 있어 서면 통보를 원칙으로 했다. 그리고 만약 제작사가 별도의 통보를 하지 않는다면, 다음 단계 집필에 착수할 것을 통보하는 것으로 간주된다.

### ③ 수정에 관한 기준 제시(제6조)

창작물인 시나리오는 객관적 기준으로 평가하기 어렵다. 그렇기에 작가가 사전에 약정한 방향으로 시나리오를 집필했음에도 제작사가 해당 범위를 벗어난 수정 요구를 하는 경우가 비일비재했다. 물론 창작에 수정이란 필수불가결한 부분이지만, 정해진 기준과 기한 없이 무한정 수정을 요하는 것은 분명 잘못된 관행이다. 「시나리오 집필환경 실태조사」에서 작가들이 경험한 부당행위 유형 중 '집필료 미지급'과 거의 동일한 비율을 차지한 것이 '계약을 벗어나는 수정 및 보완 작업의 요구'였다. 표준계약서는 이를 개선하기 위해 집필 기간(제4조) 내에 시나리오의 수정에 관한 기준을 제시하였다. 작가는 제작사의 요청에 따라 시나리오의 제목을 비롯해 주제, 플롯, 스토리, 캐릭터의 설정 등을 협의 해야 하고, 만약 당사자 간 이견이 있을 경우 최종 결정권은 제작사에 있다. 다만 이때 제작사는 작가와 사전에 서면으로 합의한 원안 또는 트리트먼트의 범위를 크게 벗어나는 내용의 수정을 작가에게 요구할 수 없도록 했다(1항). 그리고 집필 기간이 끝난 후에 제작사가 또 다른 작가에게 계약 시나리오의 수정을 의뢰하는 경우에는 반드시 작가에게 사전에 서면으로 통지하도록 했다(2항).

### ④ 시나리오 집필 중단 시의 권리 처리 기준 제시(제5조)

제작사와 작가는 집필 기간 중이라도 각자의 필요와 판단에 따라 집필 중단을 통지할 수 있다(1항). 그간 사용돼온 각본계약서는 집필 중단을 상대방이 계약을 위반하는 경우에 한정하거나, 제작사만이 결정할 수 있도록 한 경우가 많았다. 그러나 앞서 설명했듯 제작사가 단계별 집필 결과물을 보고 계약의 지속 여부를 결정할 수 있고(제4조2·3항), 시나리오 수정 방향의 결정권을 가진 상황에서(제6조) 작가가 그 방향에 따를 수 없는 경우라면(수정 방향이 애초 합의한 범위에서 벗어나는지의 판단이 애매한 상황이라면 더욱 그러할 것이다) 작가 역시 집필 중단을 결정할 수 있어야 한다. 이처럼 상대방의 귀책사유가 아니라도, 집필 중단을 결정해야 하는 상황은 존재하기 마련이다. 따라서 표준계약서는 당사자 누구라도 집필 중단을 결정할 수 있도록 하되, 트리트먼트 수령 전과 트리트먼트 수령 후, 시나리오 초고 수령 후 등 3단계로 구분해 각각에 해당하는 시기에 집필 중단을 할 경우 집필 결과물의 권리 처리 기준을 제시하고 있다. 또한 계약 당사자가 아닌 제3자와 체결한 기획개발이 종료되었을 시의 처리 기준도 제시하였다.



먼저 트리트먼트 수령 전 집필 중단 경우(2항)를 살펴보자. 이 경우 제작사는 계약 당시 첨부된 원안에서 변화된 결과물을 받아보지 못한 상황으로 원안 작성자가 해당 권리를 갖는다. 이때 집필 중단 통보의 당사자가 제작사일 경우 작가는 집필료 등 이미 받은 금액을 반환할 의무가 없고, 작가가 집필 중단을 통보할 경우에는 이미 받은 집필료와 사전에 약정한 이율의 지연이자를 제작사에 지급해야 한다. 제작사가 트리트먼트를 수령한 후에 집필 중단을 할 경우(3항), 작가는 창작의 결과물로서 트리트먼트를 제작사에 제출하고, 제작사는 집필료의 단계별 선지급 원칙에 따라(제10조1·2항) 시나리오 초고 단계에 해당하는 집필료를 지급한 시기다. 즉, 트리트먼트에 대한 저작권과 2단계에 해당하는 집필료 지급이 이루어진 것이다. 이때 작가 원안으로 트리트먼트가 만들어진 경우, 작가가 집필 중단을 통지하면 작가는 이미 받은 집필료의 2배를 제작사에 지급해야 하고, 지급이 완료될 때까지 제작사와 작가는 공동으로 권리를 보유하게 된다. 한편, 제작사가 집필 중단을 통지한 경우 작가는 집필료를 반환할 의무가 없으며, 제작사는 작가가 창작한 원안 및 트리트먼트를 사용해서는 안 된다. 이와 달리 제작사의 원안으로 트리트먼트가 만들어진 경우에 작가는 원안의 내용을 사용할 수 없으며, 제작사는 원안에 없는 트리트먼트의 새로운 내용을 사용할 수 없다. 이 경우, 집필 중단 주체와 상관없이 작가는 집필료를 반환할 의무가 없다. 제작사가 시나리오의 초고를 수령한 후(4항)에는 본 계약서 제8조(권리의 귀속 등)에서 명시한 바와 같이 적용된다. 즉, 작가가 시나리오의 초고까지 집필한 상황에서는 권리 귀속 여부 및 처리 기준에 있어 집필 중단의 주체가 누구인지의 여부에 영향을 받지 않는다. 다만 작가가 집필 중단을 통지한 경우 제작사는 다른 작가를 찾아 각색계약을 체결해야 하고, 이 과정에서 예상치 못한 비용과 시간이 소요됨으로 이를 감안해 사전에 약정한 크레딧과 수익지분을 작가에게 제공할 의무는 없다. 반대로 제작사가 집필 중단을 결정한 경우라면, 제작사는 작가에게 계약 당시 약정한 전체 집필료 가운데 미지급된 잔금을 지급해야 하며, 크레딧과 수익지분도 제공해야 한다. 이때 미지급된 집필료는 제작사가 메인투자계약을 체결하고 최초 투자금이 입금된 때로부터 10일 이내에 지급함을 원칙으로 하였다. 4항5호는 예외적인 경우로 만약 계약 당사자의 귀책사유나 필요에 의한 집필 중단이 아니라, 제3자와 체결한 기획개발 기한이 만료돼 시나리오의 기획개발 자체가 중단된 경우라면 작가에게 집필료 등 이미 수령한 금액을 반환할 의무가 발생하지 않는다는 점을 명시했다. 다만 작가가 시나리오에 대한 영화화 권리를 갖고자 할 때는 제작사에 이미 받은 집필료를 반환하되, 제작사는 작가에게 근로의 대가로 사전에 합의한 금액을 지급해야 한다.

#### ⑤ 시나리오 및 영화의 권리 행사 기준 제시(제8조·9조)

작가가 집필료를 지급받고 시나리오를 완성하면 해당 시나리오의 저작재산권이 당연하게 제작사에 귀속되는 것처럼 인식돼온 그간의 관행이 잘못됐다는 점을 상기하기 위해, 작가가 시나리오를 창작한 저작자임을 명시하였다(제8조1항). 그리고 공동 저작물인 영화의 배급, 상영 및 판매, 해외 수출 등의 수익 창출 활동이 원활히 이루어지도록 하기 위해 영화화 허

락·양도계약과 동일하게 계약 시나리오를 토대로 만들어진 영화의 저작권은 제작사에 귀속됨을 원칙으로 했다(제8조2항). 본 계약에 따라 제작사는 계약 시나리오의 영화화를 위한 권리를 보유하게 되는데, 만약 사전에 약정한 기간(5년 이내로 한정) 동안 영화화가 이루어지지 않을 경우에는 해당 권리는 작가에게 반환된다(제9조1항). 다만 당사자 간 서면합의에 의해 영화화 기간을 연장할 수 있다(제9조2항).

만약 제작사가 시나리오의 영화화 권리 이외의 2차 저작물 권리를 행사하기 위해서는 작가와의 협의를 거쳐 별도의 이용허락 또는 양도를 받아야 하고, 그에 맞는 대가를 지불해야 한다(제 8조3항). 뿐만 아니라 완성된 영화의 2차 저작물 권리를 행사하기 위해서도 작가에게 별도의 대가를 지불해야 하며, 다만 제작사가 작가의 시나리오와 영화가 전혀 다른 창작물임을 입증하는 경우는 예외로 한다(5항). 본 계약에 의하면 시나리오를 토대로 영화화할 권리만 제작사에 양도되는 것으로, 그 외 권리는 작가가 행사할 수 있다. 다만 영화의 제작이 완료되기 전에 시나리오의 2차 저작물 권리를 처분하거나 행사하고자 할 때는 반드시 제작사와 합의해야 한다(제8조4항). 계약서에는 드라마, 공연, 출판, 게임, 기타 등으로 2차 저작물 권리를 구분해 행사·처리 여부와 시기를 사전에 약정할 수 있도록 표가 삽입되어 있으며, 이를 기준으로 삼되 당사자 간 합의에 의해 예시된 표는 변경할 수 있다. 영화 제작이 완료되기 전까지 작가의 2차 저작물 권리 행사 여부를 제작사와 합의하도록 한 것은 영화화를 위해 시나리오의 개발비를 투자한 제작사 입장을 고려한 것으로, 만약 영화화가 완료되기 전에 다른 매체로 선공개되었을 경우 영화 흥행 등에 미칠 수 있는 영향을 감안한 것이다.

#### ⑥ 단계별 집필료 선지급(제10조1·2항)

작가들이 집필료 미지급을 경험한 주된 이유 중 하나는 집필료의 일부를 계약 당시에 받고, 잔금은 제작사가 메인투자사와의 투자계약이 완료될 경우에 받기로 하는 형태의 계약을 맺어왔기 때문이다. 만약 투자계약이 성사되지 않는다면 작가는 시나리오 집필이라는 계약상 의무를 이행하고도 남은 잔금을 받을 수 없는 상황에 처할 수 있는데, 이는 대표적인 불공정 계약 조건이라 할 수 있다. 영화산업 특성상 시나리오가 완성된다 하더라도 이를 바탕으로 영화화로 이어질 확률이 높지 않기 때문에 작가에게는 절대적으로 불리한 조건인 셈이다. 따라서 본 계약서는 투자계약 성사 여부와 상관없이 작가가 시나리오를 집필하면 약정된 집필료를 모두 지급받을 수 있도록 했다. 제작사는 작가가 각 단계별 집필을 시작하기 전에 집필료를 선지급해야 한다.

#### ⑦ 작가의 수익분배 권리 명시(제10조3·4·5항)

앞의 표준 영화화 권리 이용허락 계약서의 '② 작가의 수익분배 권리 명시' 참조

#### ⑧ 크레딧 관련 기준 제시(제11조)



앞의 표준 영화화 권리 이용허락 계약서의 '⑤ 이용허락의 크레딧 관련 기준 제시' 참조

#### 표준 각색 계약서

'표준 각색 계약서'는 원 시나리오를 각색하기 위해 제작자와 작가가 계약을 체결하는 경우에 사용한다.

① 각색 기간 및 최대 연장 기한 마련(제3조1항)

각색계약도 각본계약과 마찬가지로 전체 각색 기간을 사전에 합의해 정하고, 연장이 필요한 경우 약정한 기간의 최대 20%를 넘지 않도록 했다.

② 단계별 각색 기간(제3조2항) 및 대가 지불(제7조1·2항)

각본계약과 마찬가지로 단계별 각색 기간을 사전에 약정하고, 이를 기준으로 사전에 각색료를 지급해야 한다. 각색계약의 경우 각색 1고와 2고 등 2단계로 구분했다.

③ 수정과 각색의 범위(제4조1항)

각본계약과 마찬가지로 제작사가 수정의 권한을 갖지만, 제작사는 작가와 사전에 합의한 '원 시나리오'의 범위를 크게 벗어나는 분량이나 내용의 수정을 요구해서는 안 된다(제4조1항2호). 이 경우에는 새롭게 각본계약을 체결해야 한다.

④ 인센티브 또는 수익지분 제공(제7조3항)

만약 제작사가 작가에게 각색료 외에 별도의 인센티브나 수익지분을 지급하고자 할 경우 구체적인 사항은 서면합의해야 한다.

### 3. 작가 권익을 위한 첫걸음을 딛다

지금까지 살펴본 표준계약서에 대해 영화인은 어떤 생각을 가지고 있을까? 영화인 TF에서 시나리오작가조합을 대표한 김형완 작가는 표준계약서의 장관고시를 반기면서도 “장관고시는 최소한의 안전장치로 생각한다. 작가의 권익을 향상하는 가장 확실한 방법은 작가 스스로 협상력을 키우고 역량을 높이는 것”이라고 강조했다. 또한 그는 “계약 체결 시 그 내용을 명확히 인지하고, 필요하다면 법률적 조언을 받는 것도 꺼려해서는 안 된다”고 말했다. 이를 위해 “작가조합은 현재 조합 회원과 준회원 모두에게 일정 비용을 지불하면 변호사에 의한 법률 검토 서비스를 제공”받을 수 있도록 하고 있다. 한편, 한국영화제작가협회의 서은정 사무국장은 “표준계약서 발표 이후 제협 내부에서 다양한 의견이 나오고 있다”고 전하며 “특히 저작권의 처리 문제 등에 있어 제작사 입장에서는 다소 불리한 측면이 있다고 생각하는 분위기도 감지된다”고 덧붙였다. 하지만 그럼에도 “작가에게 수익 지분을 주는 등 창작자로서 작가의 권리를 보장하는 내용을 담은 것은 그간의 관행에 비추어 상당히 진보한 계약서”라는 입장을 보였다. 뿐만 아니라 “이를 현실적으로 적용하고 정착시킬 수 있는 방안을 작가조합 등과 함께 논의하고, 향후 개선 및 수정해야 할 사항은 없는지 등도 점검할 예정”이라고 설명했다. 반면 현재 활발히 활동하고 있는 한 중견 제작자는 “결과적으로 표준계약서가 산업 내에 안착되는 것이 아니라 오히려 회사가 작가와 고용계약을 맺고, 해당 시나리오를 ‘업무상 저작물’로 처리하려는 움직임을 보일 공산이 크다”고 우려했다. “작가의 저작권 보호와 권익 향상이라는 취지는 좋지만 실제 맺고 있는 계약과 상당한 차이가 있어 표준계약서를 쉽게 사용하려 들지 않을 확률이 크다. 결과적으로는 본 취지와는 다르게 ‘월급 작가’가 양산될지도 모른다”는 것이다.

이처럼 각자의 역할과 위치에 따라 표준계약서에 대한 평가나 기대는 달라질 수 있다. 하지만 이들 모두 공통으로 지향하는 목표가 있다. 바로 ‘시나리오 작가의 권익 향상’이 그것이다. 지난해 7월부터 오늘에 이르기까지, 시나리오 작가를 포함해 제작자, 프로듀서, 감독 등 많은 영화인이 표준계약서의 탄생을 위해 긴 시간과 오랜 노력을 기울인 데는 이 같은 대전제가 자리하고 있었다. 그렇다면 이렇게 태어난 표준계약서가 산업 내에 하루빨리 정착하기 위해서는 무엇이 필요할까? 물론 문체부가 각종 정부 지원 정책과 표준계약서 사용 의무를 연계하겠다는 방침을 밝혔기 때문에 업계 내 표준계약서 사용은 점차적으로 확대될 것으로 보인다. 그러나 ‘지원을 받기 위한 수단으로서의 강제’가 아니라 표준계약서에 대한 업계 내 구성원의 인지와 이해를 바탕으로 ‘상생을 위한 합리적 필요’에 따라 표준계약서가 사용될 때, 비로소 제작사와 작가 모두가 만족할 만한 환경이 만들어질 수 있다. 그리고 이러한 환경이 마련된다면, 불공정한 대우로 검직 또는 이직을 고려하고 있는 많은 작가가 ‘전업’ 시나리오 작가로서 제대로 된 역량을 발휘할 수 있게 되고, 이는 곧 영화 콘텐츠의 질적 향상

으로 이어질 것으로 생각된다. 문체부의 고시로 시나리오 작가의 권익 보호를 위한 첫걸음이 시작됐다. 이를 뚜렷한 발걸음으로 만드는 건 영화인 모두의 몫이다.

#### 시나리오표준계약서의 주요 특징

구분	내용
<b>4종의 계약서 유형</b>	완성된 시나리오의 영화화 권리를 양도할 경우와 이용허락할 경우로 구분한 '표준 영화화 권리 양도 계약서'와 '표준 영화화 권리 이용허락 계약서' 등 2종과 영화화를 위한 시나리오를 개발하기 위한 '표준 각본 계약서', 원 시나리오를 각색하기 위한 '표준 각색 계약서' 등 총 4종으로 구성.
<b>집필 기간 연장 기준 제시 (각본/각색)</b>	약정한 전체 집필 기간의 20% 범위 내에서 연장이 가능하도록 범위 제한.
<b>작가의 수익분배 권리 명시</b>	제작사는 순이익 발생 시, 제작사 몫 수익지분율의 일정 비율을 작가의 수익지분으로 제공해야 함을 명시했으며, 표준투자계약서와 연동해 제작사의 단계별 수익 정산 의무를 구체화함. (*표준 각색 계약서'의 경우 의무는 아님)
<b>작가의 시나리오의 2차 저작물 권리 행사 원칙 명문화 (각색 제외)</b>	작가는 시나리오의 2차 저작물 권리를 행사할 수 있으며, 제작사가 이를 제한하기 위해서는 별도의 서면합의 및 대가 지불이 필요함(단, '표준 각본 계약서'의 경우 영화 제작이 완료되기 전에 작가가 이를 행사할 경우 제작사와 합의해야 함).
<b>크레딧 관련 기준 제시</b>	크레딧을 병기해야 할 경우, 병기 대상자의 창작적 표현 분량 및 내용 등 시나리오 기여도에 대한 제작사의 입증을 통해 작가와 협의해 병기 여부 및 순서를 결정하도록 규정.
<b>시나리오 집필 중단에 따른 조치 제시 (각본)</b>	계약 당사자 양방이 각자의 판단에 의해 집필 중단을 통지할 수 있도록 함. 트리트먼트 수령 전, 트리트먼트 수령 후, 시나리오 초고 수령 후, 기획개발의 종료 등으로 구분해 각 단계별 계약 중단 시 권리 및 의무 제시.

## 4. Q&A 로 보는 시나리오표준계약서

### **‘표준 영화화 권리 이용허락 계약서’와 ‘표준 영화화 권리 양도 계약서’의 차이점은 무엇인가?**

**강윤희 변호사** 주택 거래를 예로 들어 설명하면 ‘양도’는 집을 파는 것, ‘이용 허락’은 전세를 주는 것으로 이해할 수 있다. 즉, 시나리오의 영화화 권리를 양도하면 해당 권리의 주인은 제작사가 되고, 이용허락의 경우에는 작가가 여전히 주인이지만 그것을 실질적으로 이용할 수 있는 권리는 제작사가 갖게 되는 것이다. 사실 영화화 과정에서 특별한 문제가 발생하지 않는다면 둘은 큰 차이가 없지만, 제3자에 의해 권리를 침해당했을 경우에는 차이가 발생한다. 즉 누군가 시나리오의 영화화 권리를 침해하면 이용허락의 경우 제작사는 직접적으로 권리 침해를 주장할 수 없고, 권리자인 작가가 직접 이에 대응해야 한다. 그리고 만약에 작가가 이중으로 이용허락을 하더라도 제작사 입장에서는 제3자에게 저작권리 침해를 주장할 수 없다. 만에 하나 발생할 수 있는 가능성에 대비해 제작사 입장에서는 양도를 선호하게 될 수 있는데, 작가의 협상력에 따라 양도 시 대가를 더 지급받는 방식으로 계약할 수 있을 것이다.

### **‘표준 각본 계약서’에는 영화가 개봉한 다음 작가가 2차적 저작물 권리를 행사할 수 있도록 돼 있다. 만약 작가가 시나리오의 드라마화 권리를 팔았을 때, 그 드라마를 시나리오의 2차 저작물인지 영화의 2차 저작물인지 구분하는 것이 현실적으로 가능한가?**

**강윤희 변호사** 시나리오의 2차 저작물 작성권은 작가에게 있고 영화 제작 전까지는 이를 처분하려면 제작사와 합의해야 하지만, 영화가 개봉한 후에는 작가가 마음껏 행사할 수 있다. 대신 드라마 제작사는 시나리오에 있는 부분 이외에 영화에서 별도로 표현된 부분을 제작 시 사용해서는 안 된다. 문제는 시나리오와 이를 바탕으로 만들어진 영화의 표현을 일일이 분리하기가 생각만큼 쉽지 않다는 점이다. 때문에 분쟁 가능성을 최소화하기 위해 드라마 제작사는 작가에게뿐만 아니라 영화제작사의 동의 역시 받아 제작을 진행할 가능성이 크다고 본다.

### **표준계약서(4종)에서 제시한 조항보다 작가에게 유리한 조건으로 계약을 체결할 경우 표준계약서에 위배되는 것인가?**

**김도학 박사** 표준계약서의 취지는 작가에게 과도한 의무를 부가하는 기존의 계약 관행을 개선하기 위한 것으로, 발표된 표준계약서보다 작가에게 더 좋은 조건으로 계약하는 것은 전혀 문제될 것이 없다.

## 5. “최소한의 기준, 이제 시작이다”

### Box Interview | 황조윤 작가

#### 이번에 고시된 표준계약서를 사용할 계획인가?

이 계약서는 최소한의 기준일 뿐, 계약 조건의 최대치라고 생각하지 않는다. 표준계약서를 기본으로 삼되, 이보다 더 좋은 조건으로 거래할 수 있는 부분은 제작사와 협의해 더 나은 계약을 할 수 있도록 노력할 생각이다. 언젠가 지금의 '더 좋은 조건'이 또 다른 '최소한의 기준'이 돼 점차적으로 더 나은 방향으로 작가의 권리가 신장되었으면 한다.

#### 표준계약서의 특징 중 하나는 시나리오의 2차 저작물 권리 행사를 명문화한 것이다. 현재 작가가 이러한 권리를 행사하는 경우가 많이 있나?

과거에는 작가에게 이러한 권리가 있다는 사실을 정확하게 인지하지 못했거나, 설사 알고 있더라도 행사하려는 시도조차 하기 어려운 점들이 많았다. 작가에게 있어야 할 마땅한 권리를 명시하고 있다는 점에서 긍정적으로 생각한다. 최근에 시나리오라는 어문 저작물이 영화 이외의 웹툰이나 드라마, 뮤지컬 등 다양한 매체의 소스가 되는 경우가 늘고 있다. 몇 년 전만해도 크게 고려되는 부분이 아니었지만, 매체 환경이 변화하고 있기 때문에 작가의 2차 저작물 권리 행사는 늘어날 것으로 보인다.

#### 또 하나의 특징은 수익지분 제공 의무화다. 적당한 수준의 수익지분율은 어느 정도라고 보나?

여러 가지 변수가 있고 참여도에 따라서도 다르겠지만 유일한 각본가라는 가정하에 최대 10% 정도는 받아야 한다고 생각한다. 수익지분을 받는다는 것은 어쨌든 영화에서 수익이 발생했다는 의미인데, 영화에서 작가의 기여도를 따졌을 때 최대 10%, 최소 3% 수준은 돼야 한다고 본다.

#### 현재 수준의 표준계약서를 사용해야 한다면 제작사 입장에서는 오히려 신인 작가와의 작업은 꺼리고, 검증 가능한 기성 작가와만 작업할 것이라는 우려도 존재한다.

약간 예민할 수 있는 부분이다. 분명 그런 우려가 현실화될 가능성도 있다. 이번에 고시된 표준계약서에서 작가에게 가장 실익이 있는 부분은 작가의 수익지분을 명시화한 것인데, 이는 제작사 입장에서는 상당한 부담이 될 것이다. 제작사가 기왕에 수익지분을 줘야 한다면 흥행에서도 어느 정도 검증된 기성 작가를 선택할 가능성도 충분히 있다고 본다. 다만 이 같은 우려가 현실화될 것이라고 단정짓기는 어렵다. 시장에서 사용되는 추이를 지켜봐야 할 것으로 보인다.

**표준계약서가 정착하기 위해서는 어떤 점이 중요하다고 생각하나?**

가장 중요한 점은 대대적인 홍보와 작가의 의지다. 먼저 이 계약서가 서로에게 가장 합리적인 결과물이라는 것이 인식돼야만 폭넓게 사용될 것이다. 즉, 상생을 위한 최소한의 원칙을 담은 계약서라는 것을 계약 당사자 모두 인식하는 것이 필요하다. 장기적으로 봤을 때 작가가 마땅히 받아야 할 권리를 인정받고 행사할 수 있어야만 작가들이 꾸준히 집필 활동을 할 수 있고, 새롭게 진입하는 작가도 많아진다. 그리고 결과적으로 이는 영화 콘텐츠의 질적 향상을 가져올 것이라고 기대한다. 이번 기회에 이와 같은 사실을 폭넓게 홍보하는 것이 필요하다. 뿐만 아니라 작가 스스로 표준계약서를 통한 계약 체결의 의지를 가지는 것도 중요하다.

## 6. “작가 단체, 자생력을 길러라”

### Box Interview | 김병인 작가

**사전 합의한 기한(최대 5년) 내에 영화화가 이루어지지 않을 경우 제작사에 양도했던 시나리오의 영화화 권리가 작가에게 반환된다. 작가에게 이는 어떤 의미인가?**

만약에 약정 기한 내에 영화화를 하지 못했다면, 해당 시나리오의 사장될 여지가 크다. 사실 5년이 지나면 제작사도 에너지가 고갈된다. 제작의 방향을 잘못 잡았거나 시기를 잘못 만난 경우도 있다. 그렇게 사라진 시나리오가 얼마나 많나? 그러나 일정 기한 후에 작가에게 권리가 돌아온다면 해당 시나리오를 영화화할 수 있는 새로운 제작사를 작가가 직접 접촉해볼 수 있기 때문에 결과적으로 작가의 권리를 행사한다는 것 이외에, 사장될 수도 있는 시나리오를 시장에서 되살릴 가능성이 생긴다는 측면에서도 긍정적이라고 생각한다.

**집필 계약한 제작사에 사전 통보 시 작가는 제3의 제작자와 또 다른 계약이 가능하다. 일부에서는 이렇게 ‘제3자 용역’을 제작사 동의 없이 가능하게 하면 결국 제작사와의 신뢰에 금이 갈수도 있다고 우려한다.**

사실 작가 입장에서 2~3작품을 동시에 집필하는 것은 쉽지 않은 일이다. 2~3개를 동시에 집필한다고 해도, 마치 하나에 몰두한 것과 같은 퀄리티를 낸다고 장담하기 어렵다. 제작사 입장에서는 시나리오 개발이 일종의 ‘베팅’이다. 영화를 찍을 수 있는 수준의 대본이 나올지 불확실한 상황에서 작가에게 돈을 지급하는 것이다. 작가가 최선을 다했으나 퀄리티가 못 미쳤다면 시나리오 개발의 특성상 어쩔 수 없는 일이지만, 작가가 동시에 몇 개를 집필해 결과물이 만족스럽지 않다고 한다면 기본적으로 제작사와 작가 간에 신뢰 관계가 깨진다고 본다. 때문에 독점적으로 계약하고 몰입도를 높여 편당 집필 기간을 줄임으로써 결과적으로 다작을 할 수 있도록 노력하는 것이 낫다고 생각한다. 작가는 매 작품에 최선을 다하고, 그 반대급부로 집필료를 높여가는 것이 정상적이다.

**시나리오와 관련한 기획개발 자체가 중단되는 경우, 작가는 해당 시나리오의 영화화 권리를 직접 행사하기 위해 제작사에서 받은 집필료를 반환하고 사전에 약정한 근로의 대가를 별도로 받도록 돼 있다. 작가가 받아야 할 ‘집필료의 일부’는 어느 정도가 적정하다고 보나?**

작가에게 유리한 조항임에는 틀림없지만, 해당 부분이 괄호로 돼 있기 때문에 실제 적용 단계에서 0%에 가까운 수준이 되지 않을까 걱정된다. 개발비를 투자한 투자사의 전향적인 태도가 중요하다고 본다. 영화화가 안 될 경우 제작자는 투자사에 개발비의 100%를 반환해야 하는 경우도 상당한 것으로 알고 있다. 제작사 입장에서는 개발비 전액을 투자사에 반환했는데 작가가 작품의 권리를 가져가면서 개발비의 일부를 지급받겠다고

한다면 굉장한 부담일 것이다. 따라서 투자자가 제작사에 개발비를 투자할 때 이를 '투자'로 인식해 개발 중단 시에 전액을 돌려받겠다는 태도부터 바꿀 필요가 있다고 본다. 한편 이때의 적정 금액은 집필료에 따라 다를 수 있겠지만, 원 집필료의 30~50% 사이 정도가 적당하지 않을까 생각된다.

**일각에서는 현재 수준의 표준계약서를 사용해야 한다면 제작사 입장에서는 오히려 신인 작가와의 작업은 꺼리고, 검증 가능한 기성 작가와만 작업할 것이라는 우려도 존재한다.**

그런 측면이 있다고 본다. 장관고시를 통해 2015년 이후부터는 정부기금을 받은 모든 펀드의 경우 표준계약서를 사용하지 않는 영화에는 투자하지 못한다. 그러면 당연히 제작사에서는 기성 작가들을 훨씬 더 선호하게 될 것이다. 기성 작가 입장에선 좋은 일이지만, 사실 신인 작가의 등단이 더욱 늦춰지지 않을까 하는 우려는 있다.

**표준계약서가 정착하기 위해서는 어떤 점이 중요하다고 생각하나?**

일단 영진위와 문체부가 부지런히 영화펀드에 출자하는 것이 필요하다. 그래야 표준계약서에 대한 강제력이 높아지기 때문이다. 또한 표준계약서를 준용하지 않은 영화 리스트가 신속하게 펀드 운용사에 전달되는 시스템을 갖춰야 한다. 그러나 궁극적으로는 작가 단체가 스스로의 힘을 키울 필요가 있다. 할리우드의 경우 정부가 개입하는 것이 아니라 미국작가조합(WGA)이 사용자 단체와의 협상을 통해 여러 가지 계약 조건을 규정하고 있다. 이처럼 민간 대 민간이 자율적이지만 조직적으로 합의하고, 강제력을 두는 것이 가장 이상적이라고 본다.

글 | 김선미