

아시아 3개국
(말레이시아, 싱가포르, 호주)
애니메이션 공동제작
활성화 방안 연구

제 출 문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 「아시아 3개국(말레이시아, 싱가포르, 호주) 애니메이션 공동제작
활성화 방안 연구」의 최종보고서로 제출합니다.

2011년

책임연구원 박 우 진
공동연구원 윤 상 철
구 정 욱

목 차

I. 서론

1장. 연구의 필요성 및 목적.....	06
2장. 연구의 방법	07
3장. 연구의 내용	08

II. 해외 공동제작 현황

1장. 해외 공동제작 개괄	10
2장. 해외 공동제작 사례	16
3장. 아시아 국가와의 공동제작 유형.....	34

III. 해외 공동제작 개선 방안

1장. 문제점.....	38
2장. 개선 방안	41
3장. 기대 효과	43

IV. 각국의 애니메이션 산업 지원 현황

1장. 각국별 시장 현황	46
2장. 각국별 지원 정책	51

V. 각국의 애니메이션 산업 지원 기관 및 공동제작 협약 체결 현황

1장. 각국의 애니메이션 산업 지원 기관 현황	90
2장. 각국의 공동제작 협약 체결 현황	93

VI. 공동제작 협약서 사례 분석 및 국가별 협상 전략

1장. 공동제작 협약서 사례 분석.....	96
2장. 국가별 협상 전략	109

표 목차

〈표 1〉 공동제작의 분류	10
〈표 2〉 한국-캐나다 애니메이션 공동제작 판정승인 심사단계	12
〈표 3〉 한국-캐나다 공동제작 협정 부속서 계약 내용	13
〈표 4〉 한국-프랑스 공동제작 협정 부속서 계약 내용	15
〈표 5〉 2001~2009년 국내의 애니메이션 해외 공동제작 작품 연표	16
〈표 6〉 2003년 ~ 2006년 공동제작작품 증가 표	18
〈표 7〉 주요 해외 미디어에 진출한 국제공동제작 및 수출 작품	19
〈표 8〉 국내제작사와 해외 제작사의 결합	20
〈표 9〉 국내제작사와 해외 마케팅 배급사의 결합	21
〈표 10〉 국내 제작사와 해외 제작사 및 마케팅 배급사의 결합	22
〈표 11〉 국내 제작사 및 마케팅 배급회사와 해외 마케팅 배급사의 결합	24
〈표 12〉 국내 제작사 및 마케팅 배급회사와 해외 제작사 및 마케팅 배급사의 결합	26
〈표 13〉 기획개발 공동 및 메인 프로덕션 국내 제작시스템	27
〈표 14〉 기획개발 및 메인 프로덕션 시스템	30
〈표 15〉 기획 개발 해외 및 메인 프로덕션 시스템	32
〈표 16〉 국내 기획개발 및 해외 메인 제작시스템	33
〈표 17〉 국내원작의 해외 제작 시스템	34
〈표 18〉 국내외 기획/제작사와 해외의 제작사의 결합	35
〈표 19〉 국내 기획/제작사와 해외 배급사의 결합	35
〈표 20〉 국내 배급/제작사와 해외 기획/배급사의 결합	36
〈표 21〉 국내 제작사와 해외 기획/배급사의 결합	36
〈표 22〉 호주 애니메이션 시장 규모 및 전망	48
〈표 23〉 다큐멘터리 지원금 할당액 2011년/2012년	77

그림 목차

〈그림 1〉 말레이시아 최초 3D 극장용 애니메이션	47
〈그림 2〉 호주 방송용 애니메이션 시장규모	49
〈그림 3〉 2010년과 2015년 호주 애니메이션 시장 분야별 비중	49
〈그림 4〉 호주 애니메이션의 대표작들	50
〈그림 5〉 호주 애니메이션의 대표작들	50

I. 서론

1장. 연구의 필요성 및 목적

1. 필요성

한국 애니메이션 창작 활성화를 위해서는 해외와 공동제작을 통해 제작기반을 공고히 하고, 해외 파트너를 통해 현지시장 진출을 원활히 하며, 이를 기반으로 주변 해외시장에 진출하는 것이다. 공동제작은 지금까지는 유럽위주의 공동제작이 우세해 왔다. 그 이유로는 애니메이션의 선진국이라는 측면이 있다. 시장규모면에서도 큰 시장을 형성하고 있으며, 애니메이션 기획면에서도 오랜 기간 동안 많은 작품을 하면서 쌓은 노하우가 크기 때문이다. 국가 간 공동제작 협약을 통해 이들 국가와는 제도적으로 공동제작이 활성화 될 기반을 마련한 것 또한 주요한 요소이다.

한편, 지역적으로 편중된 공동제작은 또 다른 문제점을 낳고 있다. 이제 공동제작 대상 국가도 유럽 및 미주에서 지리적으로 가까운 아시아로 확대할 필요가 있다. 특히, 말레이시아, 싱가포르, 호주는 국가차원에서 자국 애니메이션 활성화를 적극적으로 지원하고 있는 국가들이다. 이들 국가와의 공동제작 협약체결을 통해서 각 국가별로 지원되는 정책을 최대한 활용하여 공동제작을 활성화 하고, 나아가 아시아 시장에서 한국애니메이션이 주도권을 쥐고 세계 시장을 상대로 역할을 키워갈 수 있는 기반을 마련할 필요성이 대두 되었다.

세계 애니메이션 시장에서 한국은 외주(OEM)제작의 공장역할을 해왔다. 그리고 그 역할은 인도, 중국 등 인건비 경쟁력이 있는 국가로 점점 이전되고 있다. 그 만큼 애니메이션은 인건비 비중이 높은 산업이다. 이런 흐름은 당분간 계속될 것으로 보인다. 최근 10년간 이들 아시아국가들은 외주를 통해 구축한 제작 역량을 바탕으로 자체 기획 애니메이션을 제작/배급하려는 시도가 있었고 일부 시장에 진출한 사례들이 나오기 시작했다. 즉, 지금까지 구축한 제작 스튜디오를 기반으로 작품 기획력만 보완하면 세계시장에서 가장 경쟁력있는 애니메이션을 공급 할 수 있는 잠재력이 있는 지역이다. 한국 애니메이션은 이러한 아시아 국가 가운데서 현재까지 가장 경쟁력있는 기획과 제작 수준을 유지한다고 알려져 있다. 이는, 해외와 공동제작이 점점 활발해지는 상황을 보면 알 수 있다. 당분간은 한국이 경쟁우위를 점하고 있으나, 기타 아시아국가들은 한국을 롤모델로 하여 따라잡으려는 노력을 많이 하고 있다. 다른 국가들의 추격을 따돌리기에는 시간과 지원이 절대 필요하다. 이들 국가와의 공동제작은 한국 애니메이션이 가진 강점을 최대한 활용하면서, 상대국가의 지원을 최대한 이용할 수 있는 방안이다. 즉, 기획력과 배급력, 높은 제작수준을 가진 한국과 이를 필요로 하는 아시아 국가간의 공동제작을 통해 이들 국가의 지원을 받아 해외 시장에 빠르게 진입하여 국가 브랜드 제고와 산업 활성화에 크게 기여할 것이다.

2. 목적

싱가포르, 말레이시아, 호주 등 아세안 국가들 중에서 애니메이션에 대한 국가 지원환경이 갖추어진 국가를 대상으로 한국과 공동제작협약을 체결함으로써 이들 국가와 공동제작을 좀 더 활성화하는데 그 목적이 있다. 이번 조사는 이들 국가의 애니메이션을 포함한 콘텐츠지원 상황을 개괄하고, 공동제작협약에 대한 니즈 및 프로세서를 파악 하고자 한다. 아울러, 공동제작 협약체결과 관련된 사항도 같이 제시하고자 한다.

2장. 연구의 방법

1. 연구 방안

본 연구와 관련하여 문헌조사, 사례연구, 심층 인터뷰 등의 다양한 연구방법을 사용한다. 국내외의 법, 제도와 관련하여 문헌조사와 담당자 문의를 통해 기초조사를 진행했다.

2. 연구 방법

1) 문헌조사

국내의 관련 자료를 인터넷을 통한 온라인 조사와 도서, 문건 등을 통한 오프라인 자료에 대한 조사 및 분석을 진행했다.

2) 해외 공동제작 협약서 분석

특히, 한국과 공동제작 협약서 또는 의향서를 체결한 경우에는 전문을 번역하였으며 관련기사도 함께 번역하여 그 의미를 분석했다. 협약서는 조항별로 별도 검토를 통해 향후 협약서 체결시 참고 자료로 활용할 수 있게 했다.

3) 전화/이메일 인터뷰 연구

대상국가(말레이시아, 싱가포르, 호주) 공동제작 관여부서의 담당자와 이메일 및 전화 인터뷰를 통

해 추가 자료를 수집했다. 기본적으로 온라인 사이트에서 제공하는 자료를 연구하였으며 심층 및 추가 정보는 전화나 이메일을 통해 수집하였다.

4) 방문 인터뷰

아시아국가와 공동제작을 진행중인 한국 스튜디오 담당자와 책임자와 면담했다. 아시아 해당국가 담당기관의 담당자를 방문하여 면담했다.(말레이시아 FINAS 방문)

3장. 연구의 내용

연구의 내용은 다음과 같다.

- 국내 해외 공동제작 현황 분석
- 국내 해외 공동제작 문제점 및 해결 방안 제시
- 아시아 3국(말레이시아, 싱가포르, 호주) 개괄(미디어 위주)
- 아시아 3국의 자국 콘텐츠 지원제도 개괄(콘텐츠 제작지원 및 마케팅 지원 포함)
- 아시아 3국의 해외 공동제작 협약 체결 현황
- 아시아 3국의 해외 공동제작 협약서 분석
- 해외 공동제작 협약서 체결에 따른 주요항목 개괄 및 협상안 제시



Ⅱ. 해외 공동제작 현황

II. 해외 공동제작 현황

1장. 해외 공동제작 개괄

1. 해외 공동제작의 개념

해외 공동제작은 단일한 개념으로 정리되어 있지 않다. 여러 형태를 가지고 있는 해외 공동제작에 대해서 학자별로 분류한 모델은 아래와 같다.

〈표 1〉 공동제작의 분류

구분	자본의 참여 정도	제작 참여 정도
사전판매 (Pre-sale)	다액을 부담하는 한 주체가 주도적으로 출자	소액참여자는 출자와 내용 검토에만 참여
프로그램 교환 (Swapping)	하나의 시리즈를 공동제작자가 나누어 제작 후 프로그램 교환. 소재교환도 가능	
공동자본 투자 (co-operation)	공동으로 자본을 투자	각 분야를 공동으로 작업. 그러나 주제작자와 준제작자의 구분이 있음
트위닝 (Twinning)	공동으로 자본을 투자	작품제작은 각기하는 형태
컨소시엄 (Consortium)	공동제작 참여자들이 컨소시엄을 구성하여 프로젝트를 진행	
공동제작 (co-production)	순수 공동제작은 공동제작자가 각자 스텝을 내어 하나의 팀을 결성하여 제작하는 경우이나, 국제 공동제작에 이행되는 경우는 극히 적으며, 일반적으로 분야별로 기획, 제작, 후반부 작업 등을 나누어서 진행	

출처 : 윤선희, “다매체시대 영상산업의 문화개방과 국제공동제작 연구”, 한국방송진흥원, 1999, p.6 참조.

〈표1〉 외에, 캐나다의 Hokins와 McFadyen (1993)의 경우에도 국제 공동제작의 형태를 공동제작, 공동투자, 패키지성 공동제작(twinning package)의 셋으로 분류하였다.

첫 번째는 사전판매, 구입형(Presale, Prepurchase)또는 분담금형(co-financing)으로 공동제작자 중 한 동업자가 제작을 주도하고 나머지 동업자들은 출자와 내용 검토에는 참여하지만 제작 작업에는 참여하지 않는 방식의 공동제작 형태로 보통 국제 공동제작의 방식 중 가장 많이 사용되는 방법이다. 출자의 형식도 다양한 방식으로 다양화 되고 있다. 제작비의 위험성(risk)을 줄이기 위해 시도되기도 하고, 작품성이 높은 작품을 방송사나 제작사의 이미지 제고 차원에서 공동 출자하여 제작하기도 한다.

두 번째는 교환성(swapping)으로 하나의 시리즈를 공동제작자가 한편 또는 여러 편씩 나누어 제작한 다음 교환하는 것을 말하며, 흔히 아시아 태평양방송연맹(ABU), 유럽방송연맹(EBU), 유럽공동제작 협회(ECA)에서 사업으로 하는 것이 주로 이 형태다. 완제품 뿐만 아니라 소재를 교환해서 각자가 프로그램을 독자적으로 제작하기도 한다. 패키지성 공동제작(twinning package)는 같은 주제로 각각

제작하여 서로 교환하는 방식이다.

세 번째는 공동작업형(co-production)으로 공동제작자가 재정적인 제휴관계와 동시에 한편의 프로그램 또는 시리즈의 각본, 촬영, 편집 등을 공동으로 하는 것인데, 이 경우에도 필연적으로 주제작자와 부제작자는 구분된다. 이것을 한 단계 더 진전시켜 공동제작자가 각각 스텝을 이용, 하나의 팀을 결성하여 제작하는 방법을 순수공동제작(genuine co-production)이라 한다. 이 방식의 경우 양국간의 문화적인 문제, 프로덕션의 체계의 문제, 역할 분담의 문제 등 민감한 사안이 포함된 해결과제가 선행되어야 한다.

해외 공동제작은 국가 간 ‘공동제작(co-production)’을 의미하며 제작비와 제작역할을 분담하여 영상물(프로그램)을 제작하고 저작권이나 사업권 등의 권리를 공동제작자가 공유하고 사업수익을 배분 받는 가장 보편적인 공동제작의 형태이다.

공동제작의 개념을 세분화하면 제작 과정의 어느 단계에서 협력과 공동 작업이 이루어지느냐에 따라 여러 유형으로 분류할 수 있다. 국가마다 각각의 기준에 따라 공동제작으로 인정되는 범위가 달라지기도 한다.

2. 체결된 해외 공동제작 협약

1) 한국-캐나다 공동제작 협정

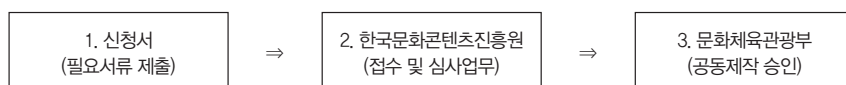
한국-캐나다 애니메이션 공동제작 협정 내용은 다음과 같다.

(1) 개요

한국-캐나다간의 애니메이션 공동제작 승인 판정을 위한 판정위원회 개최 및 공동제작 승인서 발급 업무를 주요내용으로 한다.

(2) 추진근거

대한민국 정부와 캐나다 정부간의 텔레비전 프로그램 공동제작에 관한 양해각서(1995.4.26. 서울서명, 외교통상부고시275) 및 그 부속서, 한국 캐나다 애니메이션 공동제작 활성화 추진 관련 한국문화콘텐츠진흥원업무위탁(2002.03.04. 문화부 영상86440-185)



(3) 승인방법

* 최소비율투자(30%이상)과 승인포인트 30점 중 11점 이상 및 영역별 최소점수(30% 이상) 획득 시 승인판정

- 문화체육관광부 : 공식적 공동제작 승인 결정
- 한국문화콘텐츠진흥원 : 공동제작 승인 신청관련 문서 접수, 심사

(4) 효과

캐나다 제작사는 공동제작으로 잠정승인을 획득하면 정부로부터 세금감면 혜택이 있다. 국내 업체는 해외 공동제작 최종승인 시 국산물 판정인증을 취득하며 캐나다 측의 세금감면으로 공동제작을 이끌어내는 설득 요소로 작용한다.

(5) 내용

- 한-캐 애니메이션 공동제작 승인은 최종승인과 잠정승인으로 구분
- 잠정승인(Advance Ruling) : 애니메이션 기획 및 초기개발 단계
- 최종 승인(Final Approval) : 애니메이션의 경우 첫 에피소드의 Key Animation이 수행된 때가 속한 회계연도 말일부터 19개월 이내
- 한-캐 애니메이션 공동제작 판정내용은 국산물 애니메이션 판정기준과 유사한 내용을 담고 있음
※ 2003년부터 2006년 까지 총 5개 프로젝트에 대해 승인업무 추진

〈표 2〉 한국-캐나다 애니메이션 공동제작 판정승인 심사단계

구분	잠정승인 (1단계) (Advance Ruling)	최종승인 (2단계) (Final Approval)
시기	애니메이션 기획 및 초기개발 단계	작품 최종회 제작 완성단계
효과 및 실시이유	- 잠정적 국산판정 - 캐나다 측은 세금감면혜택 부여	- 국산판정 확정 - 잠정승인 내용 이행여부 사후점검

(6) 판정기준

국내업체의 최소비율투자(30% 이상)를 만족하고, 총점 30점 만점에 11점 이상(30% 이상)을 획득하면 공식 공동제작물로 인증한다.

(7) 양해각서 내용

1995년 한국과 캐나다간에 체결된 공동제작 협정인 “대한민국 정부와 캐나다 정부간의 텔레비전 프로그램 공동제작에 관한 양해각서”¹⁾의 주요내용은 다음과 같다.

“공동제작”은 분량에 상관없이 애니메이션, 다큐멘터리 물을 포함한 텔레비전용 프로그램제작 사

1) Memorandum of Understanding between the Government of Canada and the Government of the Republic of Korea on Television Co-Production(Signed at Seoul April 26, 1995/ Entered into force April 26, 1995)

업을 의미한다(제2조). 공동제작에 대한 양국이 제작자의 각자 기여도의 비율은 각 공동제작 예산의 30%~70%이다(제3조제1항). 한국과 캐나다 이외의 다자에 의한 공동제작 시 각 소액투자자의 비율은 20% 이상이어야 한다(제6조제2항). 각각의 공동제작자는 효과적·기술적이며 창의적인 기여를 하여야 하며, 원칙적으로 기여도는 “투자 비율”에 따른다(제3조제2항).

공동제작물의 제작자, 연출, 작가뿐만 아니라 기술진, 연기자, 그 밖에 공동제작에 참여하는 제작진은 대한민국인 또는 캐나다 시민이거나 영주권자이어야 한다(제4조제1항). 촬영 및 스토리보드, 레이아웃, 중요 애니메이션, 목소리 녹음과 같은 애니메이션 작업은 원칙적으로 대한민국과 캐나다에서 교대로 진행되어야 한다(제5조제1항). 작업실 작업은 기술적으로 불가능하지 않는 한 대한민국과 캐나다에서 진행되어야 하며, 기술적으로 불가능한 경우 공동제작에 참가하지 않은 나라에서의 작업은 양국 담당기관의 승인을 받은 경우에 가능하다(제5조제3항).

한편, 부속서에 명기된 공동제작 계약의 내용에는 다음과 같은 사항을 담도록 하고 있다.

〈표 3〉 한국-캐나다 공동제작 협정 부속서 계약 내용

1. 공동제작물의 제목
2. 원고저자명 또는 원고를 문학작품에서 발췌했을 경우 각색자의 이름
3. 연출자의 이름(대체조항은 만일 필요하다면 대리인을 쓰는 것을 허용한다)
4. 예산
5. 재정계획
6. 수입의 배분, 시장, 매체 또는 이 모든 사항의 복합적 내용을 설정하는 조항
7. 과다 혹은 과소 지출의 경우 공동제작자의 각각의 부담에 대한 구체적 조항(이 경우 부담은 원칙적으로 각각의 기여도에 비례하게 되는데, 다만 과다지출 시 소액투자 제작자에 대해서는 양해각서 제6조의 최소비율 허용규정을 존중하여 보다 적은 비율이나 불변비용액으로 한정)
8. 이 양해각서에서의 혜택을 인정함은 어느 국가에서든 담당기관이 공동제작물의 공공상영 허가권을 부여한다는 것을 뜻하지 않는다는 조항
9. 아래와 같은 상황 시 취할 조치를 규정하는 조항
 - 가. 상황을 충분히 고려한 뒤, 어느 한 국가의 담당기관이 적용되어야 할 혜택여부를 거부할 때
 - 나. 담당기관들이 어느 한 국가에서의 상영이나 제3의 국가로 수출을 금지시킬 때
 - 다. 어느 한쪽이 책임을 수행하지 못할 때
10. 촬영이 시작되는 시기
11. 다액을 출자한 제작자가 적어도 “모든 생산에 관한 위험”과 “모든 원본자료생산에 관한 위험”에 대해 책임지는 보험증서를 받게 됨을 규정하는 조항
12. 저작권의 분배는 공동제작자 각자의 기여도에 비례하여 이루어 진다는 조항

2) 한국-프랑스 공동제작 협정

2006년 체결된 “대한민국 정부와 프랑스공화국 정부 간의 영화공동제작에 관한 협정”²⁾이 있으나 이 협정에서는 애니메이션을 영화의 범위에서 “제외”³⁾하고 있어, 애니메이션 국제공동제작과 관련된 조약이라고는 하기 어렵다. 주요내용을 간략히 살펴보면 다음과 같다.

양 권한 있는 당국(한국: 영화진흥위원회, 프랑스: 국립영화센터)이 승인할 경우, 이 협정을 준수하여 공동제작되고 각 당사자의 관련 법령상 선정될 자격이 있는 공동제작영화는 각 당사자의 영역내에서 자국 영화로 간주되며 이에 따라 각 당사자 영역내에서 시행중인 법령에 의하여 부여되는 모든 혜택을 받을 전적인 자격을 가진다(제2조제1항).

공동제작 승인대상이 되기 위하여 제작자는 관련 당사자의 권한 있는 당국이 인정하는 해당 영화 제작에 필요한 능력을 갖추어야 하며, 다음의 요건을 충족해야 한다.

- ① 한국에 대해서는 소유주·대표이사 또는 경영인이, 그리고 프랑스에 대해서는, 사장·이사 또는 경영인이 한국·프랑스 또는 유럽연합의 국적자이어야 한다. 전술한 국가의 국적을 가지고 있지 않으나 그곳에서의 거주를 입증할 수 있는 사람은 이 항 의미의 범위 내에서 한국 또는 프랑스의 국적으로 간주한다.
- ② 제작자는 한국·프랑스 또는 유럽연합 회원국 이외의 국가의 한 명 또는 그 이상의 국적자에 의하여 법적으로 또는 실질적으로 통제받지 아니하여야 한다.
- ③ 영화제작에 있어 예술적·기술적 참여자는 한국·프랑스 또는 유럽연합 회원국의 국적자이어야 한다. 전술한 국가의 국적을 가지고 있지 않으나 그 곳에서의 주거를 입증할 수 있는 참여자는 이 항의 의미의 범위 내에서 한국 또는 프랑스의 시민으로 간주한다(제3조).

각 당사자의 제작자의 영화제작에 대한 각각의 재정적 기여 비율은 영화의 최종제작비의 20%~80%에서 제작자 간의 약정으로 정한다(제4조제1항). 원칙적으로 각 당사자의 제작자의 기술적·예술적 기여는 그의 재정적 기여와 같은 비율로 이루어져야 하며, 어떠한 경우는 영화에 투입된 기술적·예술적 총 기여의 20%~80% 사이여야 한다(제4조제2항). 모든 제작자는 영화의 모든 유형적·무형적 요소에 대한 공동소유자가 된다(제5조).

2) Accord de coproduction cinématographique entre le gouvernement de la Republique de Coree et le gouvernement de la Republique francaise(Signed at Seoul October 27, 2006/ Entered into force April 1, 2007)

3) 제1조 이 협정의 목정상

가. “영화”라 함은 각 나라에 시행중인 법령을 준수하고 영화관에서 첫 상영을 목적으로 하는 것으로 애니메이션을 제외한 장편 극 영화를 말한다.

Article 1 Aux fins du présent Accord,

a) le terme «oeuvre cinématographique» désigne les oeuvres de fiction de long métrage à l'exclusion de longs métrages d'animation, conformes aux dispositions législatives et réglementaires de chacune des deux Parties, et dont la Première diffusion a lieu dans les salles de spectacle cinématographique

이 협정의 혜택을 받기 위하여 두 나라에 설립된 제작자는 촬영이 시작하기 전에 아래 서류들을 첨부하여 공동제작 지위 신청서를 제출한다. 그러나, 재정적 기여가 보다 적은 당사자의 권한 있는 당국은 재정적 기여가 보다 많은 당사자의 권한 있는 당국의 의견을 전달 받은 후에 승인 여부를 결정한다(부속서1).

〈표 4〉 한국-프랑스 공동제작 협정 부속서 계약 내용

- 작품의 상업적 이용을 위한 저작권 취득에 관한 서류 사본
- 영화의 주제와 내용에 대한 구체적인 정보를 포함한 시놉시스
- 관여한 각 나라의 기술적·예술적 기여 목록
- 스튜디오 및 야외촬영을 위한 주요 사진촬영 시기 및 장소를 주 단위로 명시한 작업 계획서
- 상세한 재정조달 계획을 포함한 예산
- 제작일정
- 제작자간의 공동제작계약서
- 계획의 기술적·재정적 평가를 행하기 위하여 당국이 필요로 하는 모든 서류

프랑스에서 이용가능한 지원과 재정조달원(부속서2)	한국에서 이용가능한 지원과 재정조달원(부속서3)
■ 지원 ○ 투자된 자동재정지원 – 제작에 대한 경우 – 배급에 대한 경우 ○ 제작에 대한 선별적 재정지원 – 수입담보 선지급금 지급 – 직접 보조(외국어영화 지원) ○ 지역별 제작지원 ○ 배급에 대한 선별적 재정지원 ■ 재정조달원 ○ 방송국의 투자 – 공동제작자로서의 경우 – 영화판권을 위한 경우 ○ 영상 및 영화산업 투자조합(SOFICAs)의 투자 ○ 상영·비디오 또는 국제 판매로부터의 미니멈 개런티	■ 지원 ○ 스크린 쿠퍼 ○ 방송 쿠퍼 ○ 제작에 대한 선별적 재정지원 – 제작전인 영화에 대한 지원 – 제작중인 영화에 대한 지원 ○ 배급에 대한 선별적 재정지원 ■ 재정조달원 ○ 영상투자조합의 투자 ○ 비디오 또는 국제 판매로부터의 미니멈 개런티

2장. 해외 공동제작 사례

1. 해외 공동제작 현황

2000년대 후반에 들어와 국내에서 기획한 애니메이션의 해외수출과 해외 공동제작이 지속적으로 증가하고 있으며, 일본, 중국 등의 아시아권을 넘어서 미주, 유럽 등으로 다각화되고 각각의 지역에 적합한 창작 소재를 기획하여 다양한 해외 합작을 시도하고 있다.

이러한 해외 수출과 합작의 확대는 협소한 국내 시장의 문제를 해결하고 제작비도 조달할 수 있는 방안이 될 수 있으며 현재 애니메이션의 기획 초기 단계부터 해외 시장의 특성을 고려한 기획을 통해 해외 수출과 현지 업체와의 합작이 활성화되어 해외 공동제작의 구조도 질적으로 발전하고 있는 추세이다.

〈표 5〉 2001년~2009년 국내의 애니메이션 해외 공동제작 작품 연표

연도	작품명	국내제작사	해외 제작사	국가
2001	큐빅스	씨네픽스, 대원미디어	4Kids엔터테인먼트	미국 미국
			JR기획	
2003	실바니아패밀리	코코엔터프라이즈	에포크	일본
	팽이대전 G블레이드	손오공	D-Rights	일본
	포트리스	동우애니메이션	반다이, 썬라이wm	일본
		SBS 프로덕션		
2004		대원미디어		
	배틀비드맨	SBS프로덕션, 대원미디어, 손오공	D-Rights	일본
	네티비	썬엔터테인먼트	여명문화전파유한공사	중국
	로보짱 큐빅스	씨네픽스, 대원미디어	4Kids엔터테인먼트	미국
			JR기획	일본
	내친구 드래곤	이미지플러스	스코파스 메디안	독일
			씨떼 아메리꼬	캐나다
2005	신암행어사	대원미디어, 캐릭터플랜	소학관 외	일본
	파이어비드맨	손오공	D-Rights	일본
	두근두근 비밀친구	동우애니메이션, SBS	덴츠, 갤럭시 제네온엔터테인먼트	일본
	믹스마스터	선우엔터테인먼트	북경 옴니	중국
	파닥파닥 비행선	코코엔터프라이즈	TAF, TMS, 세가	일본
	내친구 드래곤2	이미지플러스	스코파스 메디안	독일
			씨떼 아메리꼬	캐나다
	라그나로크	지앤지, 그라비티	곤조, RO 프로덕션	일본

2006	오드패밀리	삼지애니메이션	티문애니메이션	프랑스
	아이언키드 아이언키드	디자인스툼, 대원 미디어	BRB인터내셔널	스페인
		디자인스툼, 대원 미디어	망가엔터테인먼트	미국
	접지전사	동우애니메이션, SBS프로덕션	상해미디어그룹, PMI	중국
	지스쿼드	에네메스	넬바나	캐나다
	라즈베리타임즈	코코엔터프라이즈	위브 등	일본
	버그파이터	지앤지엔터테인먼트	NAS	일본
2007	빠꼼	알지 스튜디오	BRB 인터내셔널	스페인
	태극천자문	아이코닉스, KBS, JM애니메이션	도에이애니메이션	일본
	파이스토리	디지아트	원더월드	미국
	빠빠에 친구들	캐릭터플랜	문스콧	프랑스
	따라해요 붐치키붐	그래피픽스	CMP, 쿠키	중국
2008	라라의 스타일기1	지앤지, 인디펜던스	Synergy SP, 쇼프로	일본
	라라의 스타일기2	지앤지, 인디펜던스	Synergy SP, 쇼프로	일본
	비키와 조니	투바 엔터테인먼트	BRB인터내셔널	스페인
	파워퀀텀맨	인디펜던스	마이크영	미국
			Method Films	프랑스
			KIKA	독일
	빠꼼 2	알지애니메이션	BRB인터내셔널	스페인
2009	팡팡! 자연탐험대	선우 엔터테인먼트	National Wildlife Federation	싱가포르
			Peach Blossom Media	미국
	로켓보이와 토로	이미지스툼	코스그로브 등	영국
	매지네이션	대원 미디어	쿠키자	캐나다
	메타제트	선우엔터테인먼트	쿠키자	캐나다
	마이자이언츠 프렌즈	삼지애니메이션	티문애니메이션	프랑스
	눈보리와 슈퍼7	대원 미디어	쿠키자	캐나다
	오아시스	투바 엔터테인먼트	팀투	프랑스
	엘리먼트 헌터	회원엔터테인먼트	NHK엔터프라이즈, 반다이, 반다이남코	일본
	산타 납치작전	에네메스	쿠키자	캐나다
	꼬마신선 타오	지앤지	모션매직	중국
	겨울연가	키이스트	토탈프로모션	일본
	구름빵	DPS, GIMC	칼롱	중국
	로봇알포	툰집	카툰원	이태리
			센트라 라인	말레이시아

출처 : <애니메이션국제공동제작 활성화 방안 연구> 2009, 한국애니메이션 제작자협회, 문화체육관광부

위 표를 보면 초기에는 일본과의 의존적인 공동제작이 주류를 이루고 있다. 하지만 근래에 들어서 프랑스, 영국, 이탈리아 등의 유럽, 캐나다, 중국 등과의 공동제작이 확대되고 있다. 이를 통해 국제공동제작 대상 국가가 다변화되고 확대되고 있음을 알 수 있다.

2004년부터 2006년까지는 정부의 문화진흥기금이 출자되어 소빅창투와 MVP창투 등이 운영하는 문화콘텐츠투자조합에서 투자된 국제공동제작 작품이 다수 있다. 반면, 2007년 이후로는 정부의 모태펀드에서 출자된 애니메이션 전문투자조합이 다수 결성되어 있음에도 불구하고 투자조합의 출자가 ‘메타제트’ 1편에 그치고 있음을 알 수 있다.

2. 해외 공동제작의 증가 요인

2000년대 중반 이후 애니메이션의 국제공동제작이 증가하는 추세에 있다. 특히 2005년 지상파의 신규 애니메이션 총량제 방송법이 실시된 이후 해외 공동제작이 급격히 증가하고 있음을 아래의 표를 통해 알 수 있다.

〈표 6〉 2003년 ~ 2006년 공동제작작품 증가 표

연도	2003	2004	2005	2006
작품명	1 실바니아페밀리	배틀비드맨	파이어비드맨	오드페밀리
	2 팽이대전G블레이드	네티비	두근두근 비밀친구	아이언키드
	3 포트리스	로보짱 큐빅스	믹스마스터	접지전사
	4	내친구 드래곤	파닥파닥 비행선	지스워드
	5		내친구 드래곤2	라즈베리타임즈
	6		라그나로크	버그파이터
	7			무적의 콜린

최근에 미주, 유럽의 주요 채널에 국내 작품의 방송이 확대되고 있으며 이러한 작품들의 특성은 미주, 유럽시장에 적합하도록 소재와 장르, 사업 요소가 사전 기획된 작품이다. 이에 초기 기획단계부터 해외의 배급사, 방송사와 작품의 소재, 디자인 등을 협의하고 방송 조건 및 시장 트렌드를 검토하여 해외에서의 사업 성공 가능성을 높이고 있다. 이렇듯 해외 공동제작 애니메이션이 주요 해외 미디어에 진출하고 있으며 작품의 완성도가 높은 다수의 공동제작 애니메이션 작품들이 본격적으로 해외 시장에서 성과를 거두고 있다. 2009년에는 한·불 합작 애니메이션인 ‘빠빠에 친구’의 제작발표회가 있었다. ‘빠빠에 친구’는 EBS와 캐릭터플랜, 프랑스 공영방송사 프랑스5(France5)와 문스쿱그룹(MoonScoop Group)의 프랑스 애니메이션(France Animation)사가 공동 기획·제작한 작품이다.

〈표 7〉 주요 해외 미디어에 진출한 국제공동제작 및 수출 작품

작품명	해외 주요 미디어 진출 내용
뽀롱 뽀롱 뽀로로	- 아이코닉스엔터테인먼트, 오콘, EBS, SK브로드밴드 공동제작 - 프랑스 최대의 채널인 TF1에 방송된 이후 지속적으로 미주, 유럽, 아시아 등 주요채널에 방송 및 90여 개국 판매
뿌까	- 부즈가 디즈니 계열사인 제텍스와 공동제작한 '뿌까'도 영국을 시작으로 프랑스, 이탈리아, 독일 등지에서 방영을 진행 - 디즈니의 배급회사 브에나비스타를 통해 현재 미주, 유럽, 아시아 등 세계 130여개국에 판매
믹스마스터	- 선우엔터테인먼트, 북경옴니(중국) 공동제작 - 영국 Nickelodeon UK, Cartoon Network Asia 등 방영, 30여개국에 판매됨
아이언키드	- 디자인스톤, 대원미디어가 BRB인터내셔널(스페인), 망가엔터테인먼트(미국)와 공동제작 - 미국의 KidsWB 채널을 통해 처음 방영된 후 해외 배급을 확대하고 있음
빠빠에 친구들	- 국내의 캐릭터플랜이 프랑스의 문스콧과 공동제작 - EBS와 프랑스 공영 방송 France5가 공동투자 - 프랑스 France5 방영 이후, 미주, 유럽 주요 채널에 판매 진행 중
로켓보이와 토로	- 이미지스톤이 영국의 코스그로브홀필름, 빌라즈프로덕션과 공동제작 - 국내최초로 영국 BBC에 선판매 되었고 방송을 진행함
치로와 친구들	- 아이코닉스엔터테인먼트, 로이비주얼, EBS, SK브로드밴드가 공동제작 - 영국 최대의 민영방송사인 채널5에 판매됨. 2008년 11월 방송 - NHK 2009년 10월 방송
빠곰	- 알지스튜디오, BRB인터내셔널 공동제작 - 미국의 카툰네트워크, 영국의 BBC, 프랑스 M6를 포함한 80여 국가에서 방영
장금이의 꿈	- 희원엔터테인먼트, MBC, 손오공 공동제작 2005년 1차 시리즈 2007년 2차 시리즈 NHK 방송
뽀뽀뽀뽀 구조대	- 빅스크리에이티브 제작 - 중국 차이나필름그룹 산하의 북경영원동화제작공사와 공동제작 진행 2010년 중국 CCTV와 KBS를 통해 동시 방영

출처 : 〈애니메이션 국제 공동제작 활성화 방안 연구〉 2009. 한국콘텐츠진흥원

3. 국제 공동제작의 구조 유형의 변화

1) 국내의 제작사와 해외의 제작사의 결합

(1) 내용

애니메이션 제작사간 공동제작이 시작된 프로젝트의 경우에 각국의 제작사가 미디어, 투자사, 유통·배급 업체를 사전 컨소시엄 구성 주체로 끌어들이거나 제작이후 판매를 진행한다.

2D애니메이션의 국제공동제작 작품들 대부분이 이 형태를 띠었으며 현재 3D제작 부분에서 프랑스 등 유럽과의 공동제작에서 이러한 구조가 보인다. 사례로는 '오드패밀리', '꼬마신선 타오' 등이 있다.

〈표 8〉 국내제작사와 해외 제작사의 결합

특성	• 각국의 제작사가 중심으로 공동제작이 진행되는 체제 • 해외 공동제작이 시도되는 초기 단계에서 다수 진행되었음 • 제작사간의 결합이기에 사업을 사전에 확정짓고 진행하는 데 한계가 있음
제작 형태	• 각국의 제작사간 역할 분담, 제작 영역을 나누어 공동으로 실제 제작을 진행함 • 제작사간 공동제작 과정중의 의견 조율의 문제가 있음
자본 투여방식	• 각국의 제작사가 직접 제작비를 투여하는 형태를 가짐 • 각국 제작사간 투자 비율을 정하고 그 비율 한도 내에서 각국의 외부 투자 자금을 유치하기도 함
사업실행 수익배분	• 투자 비율에 따라 수익을 배분하고 사업 권역은 제작사간 협의 하에 구분함 • 각국의 사업 업체와 별도로 연계하여 사업을 진행

(2) 사례

① 오드패밀리

국내 제작사인 삼지애니메이션과 프랑스의 제작사인 티문이 TV시리즈 ‘오드패밀리’를 공동제작했다. 기획 개발 부분(프리프로덕션)부터 국내의 삼지애니메이션과 프랑스의 티문(Timoon)이 공동으로 진행했다. 국내와 프랑스의 투자비율은 50:50이다. 프랑스의 티문이 시나리오, 콘티를 작성하고 삼지애니메이션이 캐릭터 배경 등의 디자인 설정을 맡아 공동개발을 진행했다. 이러한 기획 개발 부분의 공동 작업을 통해 양국이 공동으로 소재, 심의조건, 시장 상황 등을 고려할 수 있었다. 애니메이션 영상을 제작하는 메인 프로덕션은 삼지애니메이션이 전담하여 진행하며 공동제작의 연계시스템을 구축했다. 이러한 제작사간 결합의 구도 하에서 삼지애니메이션은 프랑스 티문과 ‘마이 자이언트 프렌즈’를 추가적으로 제작하였다. 삼지애니메이션은 한국문화콘텐츠진흥원의 스타프로젝트 사업의 제작비 지원과 소빅창투의 투자를 이끌어 냈다. 프랑스의 티문도 프랑스의 방송사 TF1에 사전 판매를 하고 프랑스 정부지원기관인 CNC의 제작지원금을 받았다. 이처럼 제작사간의 공동제작을 각국의 방송사와 투자사, 지원기관 등의 투자와 지원을 이끌어 내며 작품의 규모를 확대해 나가고 있다.

자본의 이동 없이 각자 맡은 제작 부분을 자국내에서 자국 비용으로 수행하는 모델이다.

② 꼬마신선 타오

TV시리즈 ‘꼬마신선 타오’는 국내의 제작사 지엔지엔터테인먼트와 중국의 제작사 모션매직디지털엔터테인먼트가 공동제작을 진행하였다. 모션매직디지털엔터테인먼트사는 상해미디어그룹의 계열사로 중국의 방송사를 연계하고 있다.

국내의 지엔지엔터테인먼트가 시나리오, 콘티, 디자인 설정 등의 기획 개발과 핵심적인 3D메인 프로덕션을 진행하고 중국의 모션매직디지털엔터테인먼트는 대부분의 3D메인 프로덕션을 중심으로 제작을 진행하였다.

우리가 중국에 비해 기획, 개발 부분의 역량이 높기에 우리가 주도적으로 제작을 진행할 수 있는 장점이 있었다. 장기적으로 중국 시장의 지속적인 진입을 위해서는 공동제작이 필요하다. 제작

투자비율은 지앤지엔터테인먼트와 모션매직디지털엔터테인먼트가 50:50으로 설정되었다. 제작 자본의 이동 없이 각자 담당한 제작 부분을 자국 내에서 자국 비용으로 처리하도록 하였다. ‘꼬마 신선 타오’도 한국과 중국의 제작사가 공동제작을 진행하며 상해미디어그룹 등의 미디어 연계를 이루고 있다.

2) 국내의 제작사와 해외의 마케팅·배급 회사의 결합

(1) 내용

국내에서 기획 개발되는 콘텐츠에 해외 마케팅·배급 회사가 주도적으로 투자, 사업을 진행하는 경우이다. 해외 사업의 주도권을 해외 업체가 행사하고 국내 사업은 국내의 제작사가 직접하거나 일부는 사업 업체에 대행을 시킨다. 미주, 유럽, 일본 등 애니메이션 선진구과의 공동제작 형태가 다수를 이룬다. 사실상 해외의 업체들은 국내의 제작수준이 높아진 것에 비해 제작비가 선진국 수준보다 낮아 국내에 제작을 위임하는 것을 긍정적으로 보고 있다. 해외에서 기획된 원안이나 시나리오를 토대로 해서 국내와 해외 업체가 기획 개발 단계는 공유하고 애니메이션 메인 프로덕션을 국내업체가 진행하는 것이 일반적인 추세이다. 사례로는 ‘메타제트’, ‘엘리먼트 헌터’ 등이 있다.

〈표 9〉 국내제작사와 해외 마케팅 배급사의 결합

특성	• 제작은 국내 제작 시스템이 주도, 사업은 해외 업체 중심으로 이루어 짐 • 일원적인 제작 진행의 효율성이 있음
제작 형태	• 제작의 주요 부분을 국내에서 진행 • 해외업체는 자본 투자를 중심으로 참여 • 기본적인 시나리오, 디자인 등의 초기 단계에서 해외 업체와 협의, 유통/ 배급을 위한 사업적 고려 하에 작품의 내용을 사전에 조정
자본 투여방식	• 해외 자본의 주도적인 투자, 해외 자본 투자 비율이 상대적으로 높음
사업실행 수익배분	• 해외 판권 판매 등 사업 부분을 해외 업체가 주도적으로 실행 • 국내 뿐 아니라 아시아 등 일부 권역의 사업을 담당하기도 함 • 투자 비율대로 수익 배분이 원칙이지만 해외 수익 배분 방식에 있어서 해외 업체의 의도가 강하게 반영될 소지가 많음 • 국내 사업 방식은 국내 제작사가 임의로 조정할 수도 있음

(2) 사례

① 메타제트

TV시리즈 ‘메타제트’ 국내의 제작사 선우엔터테인먼트와 캐나다의 마케팅 배급회사 쿠키자가 공동으로 제작했다.

캐나다의 배급사 쿠키자는 제작사 기능을 일부 보유하고 있고 선우엔터테인먼트도 마케팅 기능

을 지니고 있지만 보다 전문성을 지닌 쿠키자의 배급 기능과 선우엔터테인먼트의 제작 기능이 중심으로 결합되었다.

선우엔터테인먼트는 아시아 사업권을 보유하고 있으며 미국, 캐나다 등의 메이저 시장에 진입하기 위해서는 해외의 배급사와의 공동제작이 필요했다. 특히 시나리오 이외의 디자인, 콘티, 연출 등의 기획의 핵심 부분을 국내에서 하기 때문에 국내 기획과 제작 역량의 강화에도 기여했다.

선우엔터테인먼트도 '메타제트'를 쿠키자라는 해외의 배급사와 공동제작하며 제작기능을 중점적으로 수행하면서 미주 지역의 진입에 노력하고 있다. 제작사간의 공동제작도 필요하지만 배급사와 공동제작하여 다양한 사업, 마케팅, 배급 전략을 이해하며 향후의 사업 방식을 다각화 하는 것도 필요하다.

선우엔터테인먼트와 쿠키자의 투자 비율은 30:70으로 해외 투자비율이 크다.

선우엔터테인먼트는 한국소프트웨어진흥원의 제작지원과 정부의 모태펀드가 출자된 소빅창업투자의 투자펀드의 투자를 받았고, 쿠키자도 캐나다의 텔레필름의 지원을 받았다.

② 엘리먼트헌터

'엘리먼트헌터'는 국내의 제작사 회원엔터테인먼트와 일본의 NHK엔터프라이즈(머천다이즈 사업), 반다이(완구), 반다이남코(게임), MICO(영상 배급)등 사업마케팅과 연계된 제작위원회 시스템으로 공동제작이 이루어졌다.

엘리먼트헌터는 화학기호를 소재로 만드는 오락액션물이다. 시나리오, 콘티, 디자인 등 기획개발 부분을 한국과 일본의 공동으로 진행하고 애니메이션의 영상을 제작하는 메인 프로덕션은 국내의 회원엔터테인먼트가 전담했다.

세계 시장을 상대로 한 해외 사업을 일본의 사업 업체들이 주관하고 국내의 사업권은 회원엔터테인먼트가 보유하고 사업을 진행하였다. 해외 시장 진입을 위해 주요한 기획부분과 사업을 일본이 주도하고 있지만 공동제작을 통해 국내 기획과 제작, 그리고 사업적 노하우를 얻을 수 있는 계기가 되었다.

국내의 일본 투자비율은 30:70으로 일본의 제작비 투자 비중이 크다.

3) 국내의 제작사와 해외의 제작사 및 마케팅·배급회사의 결합

(1) 내용

〈표 10〉 국내 제작사와 해외 제작사 및 마케팅 배급사의 결합

특성	• 제작은 국내와 해외 제작사가 공동으로 진행 • 사업은 해외 업체 중심으로 이루어 짐
제작 형태	• 제작의 주요 부분을 국내에서 진행하여 해외 제작사와 내용 조율 • 해외 제작사, 사업업체의 자본 투자 비중이 큼 • 기본적인 시나리오, 디자인 등의 초기 단계에서 해외 제작사와 협의 • 유통·배급을 위한 사업적 고려 하에 작품의 내용을 사전에 조정
자본 투여방식	• 해외 자본이 많거나 대등한 비율의 구조

사업실행
수익배분

- 해외 판권 판매 등 사업 부분을 해외 업체가 주도적으로 실행
- 국내 뿐 아니라 아시아 등 일부 권역의 사업을 담당하기도 함
- 투자 비율대로 수익 배분이 원칙이지만 해외 수익 배분 방식에 있어서 해외 제작사, 배급사가 연계되며 업체의 의도가 강하게 반영될 소지가 있음
- 국내 사업 방식은 국내 제작사가 임의로 조정할 수도 있음

(2) 사례

대표적인 사례로는 ‘로켓보이와 토로’가 있다. 이는 국내의 제작사 이미지스톤과 영국의 제작사 코스그로브 필름, 빌리지프로덕션(배급사, 포스트 프로덕션), 배급사 인디고가 공동으로 제작했다.

시나리오는 영국의 작가가 쓰고 디자인, 콘티 이후의 개발과 애니메이션 영상의 전체 메인 프로덕션은 국내에서 제작을 진행했다.

편집과 오디오 등의 포스트 프로덕션은 영국의 빌리지프로덕션이 작업하는 복합적인 공동제작의 형태로 제작이 이루어졌다. 이렇게 제작을 진행하며 영국간의 시차, 의사소통의 문제 등 약조건이 있었지만 이러한 소통의 과정이 영국 BBC에 방송을 할 수 있게 한 계기가 되기도 하였다.

이미지스톤은 수익을 포함해 이 프로젝트의 지분 중 51%를 갖고 외국 참여업체들이 나머지를 지분을 투자 비율대로 나눠 갖는다.

영국의 전세계적인 히트작 ‘밥더빌더(Bob the Builder)’의 작가 지미 히버트가 시나리오를, ‘영국의 디즈니’로 불리는 코스그로브필름이 포스트 프로덕션을, 애니메이션 사운드 전문업체인 빌리지프로덕션이 음악을 담당했다.

전 세계 100여개국에 배급 네트워크를 보유한 인디고필름앤드텔레비전을 배급사로 확보해 미국을 제외한 나머지 전 지역에 판매하고 있다.

4) 국내 제작사 및 마케팅 · 배급회사와 해외 마케팅 · 배급회사의 결합

(1) 내용

국내의 제작사와 마케팅 · 배급회사가 먼저 컨소시엄을 이루어 국내에서의 공동기획 및 사업을 진행하면서 해외 사업 업체를 투자 컨소시엄으로 끌어들이어 해외사업을 공동으로 진행하는 경우, 해외 사업 권역의 배분을 조율한다. 이러한 방식은 현재 국제공동제작의 주류를 형성하고 있다.

국내 제작사와 마케팅 · 배급회사가 공동으로 협력하며 동시에 해외 업체를 참여시키기 때문에 국내의 제작 및 사업 조건을 보다 유리하게 할 수 있다.

국내에서 제작사 이외에 사업 중심의 회사가 있어서 공동제작에 있어 주도력을 확보하기에 유리한 구조이다. 사례로는 ‘접지전사’, ‘큐빅스’, ‘빼꼼’, ‘아이언키드’, ‘눈보리’ 등이 있다.

〈표 11〉 국내 제작사 및 마케팅 배급회사와 해외 마케팅 배급사의 결합

특성	• 제작은 국내 제작 시스템이 주도함. 사업은 국내업체와 해외 업체가 연계하여진행 • 일원적인 제작 진행의 효율성을 지니면서 사업 부분에 있어서도 국내와 해외의 사업 업체간 다양한 결합과 조정이 가능함
제작 형태	• 국내에서 주요 제작 부분을 진행 • 국내와 해외의 사업 업체가 공동 투자하며 시나리오, 디자인 등의 초기 단계에서 협의 • 국내와 해외의 유통·배급을 위해 작품 내용을 사전에 조정함
자본 투여방식	• 국내 자본과 해외 자본의 대등한 투자 구조 • 국내와 해외의 투자 비율에 따라 사업 주도권이 조정됨
사업실행 수익배분	• 국내 사업 업체와 해외의 사업 업체가 권역별로 해외 사업을 조정하여 나누어서 진행 • 투자 비율대로 수익 배분, 해외의 권역을 구분하여 수익을 나눌 수도 있음

(2) 사례

① 접지전사

국내의 제작사 동우애니메이션과 사업업체 SBS프로덕션이 중국의 방송그룹 SMG, 배급회사 PMI, 홍콩의 배급사 AI와 공동제작 하였다. 대만 만화가 원작이다.

투자비율은 한국 : 50%, 중국(SMG : 20%, PMI : 20%), 홍콩(AI) : 10% 이다.

‘접지전사’는 대만 만화를 원작으로 한국, 중국, 홍콩 등이 공동제작한 동아시아 전체 규모의 공동 제작 프로젝트였다.

현재 국내에서 국산으로 인정받아 방영이 되었지만 중국의 국산 인정 문제가 아직 풀리지 않아 어려움이 있기도 하지만 향후 동아시아를 하나의 시장으로 동아시아 국가간 공동제작의 좋은 사례가 될 수 있다. 일본까지 포함하여 대규모의 공동제작 프로젝트 또한 필요할 것으로 보인다.

② 큐빅스

국내의 제작사 씨네픽스와 사업업체 대원미디어가 미국의 배급사 포키즈엔터테인먼트 일본의 광고회사 동일본기획과 공동제작 하였다.

구조는 다음과 같다.

- 원안 : 씨네픽스, 대원미디어
- 기획 : 씨네픽스, 대원미디어, 4kids(미국방송용 컨펌)
- 메인 프로덕션 : 씨네픽스
- 포스트 프로덕션 : 4kids

대원미디어 30%, 씨네픽스 10%, 미국 4kids 30%, 일본 JR기획 30% 비율로 투자하였으며, 국내와 해외의 투자 비율은 40:60 이다.

미국 지상파와 네트워크를 통해서 최초로 방송된 큐빅스는 미국, 일본, 한국 3국간의 공동제작이다. 실제 시나리오, 디자인, 애니메이션의 모든 제작이 국내에서 이루어지고 미국, 일본의 배급회사들은 방송과 유통 사업을 위한 조건 등을 조율했다.

이후에 대원미디어는 ‘아이언키드’, ‘눈보리와 수퍼세븐’ 등의 작품을 지속적으로 쿠키자와 같은 해외의 배급사와 공동으로 진행하고 있다.

③ 아이언키드

국내의 제작사 디자인스툼과 사업업체인 대원미디어가 스페인의 배급사 BRB, 미국의 배급사 망가엔터테인먼트와 공동제작했다. 원안은 디자인스툼, 전체 제작은 디자인스툼(BRB가 제작 내용을 승인)이다.

④ 눈보리와 수퍼세븐

국내의 제작사 디자인스툼과 사업업체인 대원미디어가 캐나다의 배급사 쿠키자와 공동제작 하였다.

원안은 대원미디어, 시나리오에는 캐나다(한국 승인), 콘티 이후 메인 프로덕션은 디자인스툼 하청 제작, 포스트 프로덕션은 캐나다의 구조이다.

⑤ 매지네이션

국내의 사업업체인 대원미디어, SBS프로덕션, 제작사 동우애니메이션, 캐나다의 배급사 쿠키자가 공동제작 하였다.

원안은 쿠키자(카드게임 애니메이션화), 시나리오에는 쿠키자(대원 승인), 콘티 이후 메인 프로덕션은 동우 하청제작, 포스트 프로덕션은 캐나다의 구조이다.

한국 30%: 대원미디어, (하청제작-동우애니메이션), SBS프로덕션 및 캐나다 70%: 쿠키자 비율로 투자되었다.

⑥ 빼꼼

국내의 제작사 알지스튜디오와 배급회사 시너지미디어가 스페인 배급회사 BRB와 공동제작 하였다. 국내와 스페인의 투자비율은 40:60이다.

유럽, 미주 등의 메이저 시장에 진입하기 위해서는 소규모 국내 업체의 배급력으로는 한계가 있다. 국내에 애니메이션 배급을 전담할 대규모의 회사가 필요하지만 현재의 상태에서는 해외 배급사와 연계하면 공동제작을 진행하고 해외시장에 나아가는 것이 하나의 방법일 수 있다.

⑦ 오아시스

국내의 제작사 투바와 배급사 시너지미디어가 프랑스의 제작사 팀투, 방송사 TF1, 영국의 배급 투자사 케이크와 공동제작 하였다. 국내 30%, 유럽:70%(일부가 한국으로 입금)이다.

시너지미디어도 빼꼼, 오아시스 등을 국내 제작사를 해외 배급사와 연결시켜 주는 역할을 하고 있다. 이러한 사업 기능을 전문적으로 수행하며 해외 사업 방식의 노하우를 습득해가고 있다.

5) 국내의 제작사 및 마케팅·배급회사와 해외의 제작사 및 마케팅·배급 회사의 결합

(1) 내용

국내와 해외의 제작사간 비교 우위에 있는 영역을 제작하여 역할 분담을 하는 경우이다. 해외 제작사가 시나리오, 디자인, 콘티 등의 프리프로덕션을 담당하고 국내에서 메인 프로덕션을 담당한 ‘라라의 스타일기’ 등이 이러한 결합 구조의 사례이다.

〈표 12〉 국내 제작사 및 마케팅 배급회사와 해외 제작사 및 마케팅 배급사의 결합

특성	• 국내 제작사와 해외 제작사가 연계하여 공동제작 체제를 설정함 • 국내와 해외의 사업 업체가 사업 권역을 구분 연계하여 사업을 진행함 • 각국의 제작사, 미디어, 배급사 등이 다수 참여하는 대규모 프로젝트 성격을 지님
제작 형태	• 제작을 국내와 해외에서 협업하는 체제, 제작 역할 분담 • 시나리오, 디자인 등의 설정을 초기 단계에서 협의, 사업 유통을 위한 작품 내용 조정
자본 투여방식	• 국내자본과 해외 자본의 대등한 투자 구조를 설정함 • 각국의 제작사, 사업업체가 다수 공동 투자하여 제작규모를 크게 확대
사업실행 수익배분	• 국내 사업업체와 해외 사업업체가 권역별로 해외사업을 조정하여 진행 • 투자 비율대로 수익을 배분, 해외의 권역을 구분하여 수익을 나누기도 함

(2) 사례

① 라라의 스타일기

‘라라의 스타일기’는 일본의 제작사, 사업업체의 제작위원회와 한국의 SKCNC, 지앤지엔터테인먼트가 공동제작한 작품이다.

- 한국제작위원회 : SKCNC(배급사), 지앤지엔터테인먼트(제작사)
- 일본제작위원회 : 소학관프로덕션(제작사, 배급사), TV도쿄(방송사), 시너지SP(제작사) 등
- 투자비율 : 국내 30%, 일본 70% 투자

실제로 기획개발부분은 일본 측이, 애니메이션 영상의 메인 프로덕션은 국내에서 담당했고 각국의 사업 배급업체 등이 공동사업을 진행하였다.

제작사와 사업, 배급업체간 복잡한 컨소시엄 구조지만 작품의 규모와 사업수익을 확대하는 데 이점이 있다. 반면 시나리오, 디자인, 연출 등의 작품의 주요 핵심 부분을 일본이 주도해 국내에서 창의적인 개발 부분의 역량을 강화하는 데에는 한계가 있다.

6) 국내외 지원기관의 제작, 마케팅 주도의 결합 구조

(1) 내용

국내의 지원기관이 제작 및 마케팅 등을 적극적으로 주도하며 공동사업을 수행하는 결합 형태도 있

다. 이는 일반적인 구조는 아니지만 공적 기관들과의 지원과 사업 추진이 국제공동제작의 주요 기반으로 작용하며 성과를 내고 있는 결합 방식이다.

(2) 사례

대표적인 사례로는 ‘구름빵’이 있다. 이는 강원정보문화진흥원과 중국 상주동만기지의 칼룽사, DPS, 한솔교육이 공동제작하며 양국의 진흥기관들이 주도적으로 제작과 사업에 참여하고 있다.

- 중국 : 칼룽(상주동만기지), 한국 : 강원정보문화진흥원, DPS, 한솔교육
- 투자비율 : 한국 60% (GIMC 40%, DPS 10%, 한솔 10%) 중국 40%
- 지원기관이 직접 투자하고 사업까지 나누어 담당하는 방식 설정
- 한솔 : 한국내 출판 라이선스
- DPS : 기획, 프리프로덕션, 포스트 프로덕션, 한국 내 영상배급
- GIMC(강원정보문화진흥원) : 해외마케팅, 한국 내 머천다이즈
- 칼룽(상주동만기지) : 메인 프로덕션

중국의 지자체 진흥기관과 국내의 지자체 진흥기관이 연계하며 프로젝트를 구성하여 제작과 사업까지 동시에 수반하는 공동제작 모델, 중국과 한국 제작사간의 신뢰관계 구축에 지자체의 공적기반의 보증과 지원이 큰 도움이 되었다.

이러한 지원 하에서 국내에서의 인기 동화를 원작으로 한 국내 기획 중심의 공동제작이 가능하였다.

4. 기획 제작 시스템의 구조

1) 기획개발(프리프로덕션) 공동 및 메인 프로덕션 국내 제작 시스템

〈표 13〉 기획개발 공동 및 메인 프로덕션 국내 제작시스템

특성	• 주로 미주, 유럽, 일본 등 애니메이션 선진국과 진행하는 체제 • 시나리오, 디자인, 연출 등을 애니메이션 선진국과 공동으로 진행하며 기획의 노하우 습득이 가능 • 반면, 제작의 최종 결정권이 애니메이션 선진국이 보유하고 기획을 주도할 가능성이 높음 • 대부분의 메인 프로덕션은 고임금의 선진국 보다는 가격 경쟁력이 있는 국내에서 진행 • 선진국 시장 방송을 위한 방송 심의 조건, 소재 트렌드 등의 사전 논의 가능
----	--

① 태극천자문

- 아이코닉스 : 기획 개발, 배급
- JM애니메이션 : 메인 프로덕션

- 일본 도에이애니메이션 : 기획개발, 배급
- 투자비율 : KBS 35%, 아이코닉스 10%, JM애니메이션 15%, 동서대학교 10%, 도에이애니메이션 30%
- 국내에서 한자를 소재로 한 오락액션물을 기획하고 원안인 시놉시스를 만들어 일본 최대의 애니메이션 제작사인 도에이애니메이션에 제안함
- 일본과 공동제작하며 일본에서 시나리오, 디자인, 콘티를 진행했고 이를 국내에서 승인하며 공동 결정하는 시스템을 구성, 애니메이션 영상의 메인 프로덕션은 국내의 JM애니메이션이 담당
- 해외 사업을 아이코닉스와 도에이애니메이션이 공동으로 진행
- 출판, 한자카드, 완구 등의 부가사업 아이템을 국내에서 먼저 기획하여 상품화함. 한자 교육에 관심이 있는 아시아, 더 나아가 미주, 유럽 시장의 진입을 목표로 함
- 이는 한국 원안의 아이디어 기획과 사업 모델을 기반으로 해서 일본의 기획개발 역량이 결합된 새로운 형태의 애니메이션 제작과 사업 방식을 보여줌

② 오드패밀리

- 삼지애니메이션 : 기획개발, 메인 프로덕션
- 프랑스 티문 : 시나리오, 콘티, 포스트 프로덕션
- 시나리오와 콘티를 프랑스회사 티문이 담당하고 국내의 삼지 애니메이션은 캐릭터, 배경 등의 디자인, 그리고 메인 프로덕션을 전담하여 진행
- 프랑스의 경우 자국산 애니메이션으로 인정받기 위해서는 제작 비용의 50% 이상을 써야함. 호주 시나리오 작가를 써서 방송국과 공동제작사가 공동으로 승인하여 최종 결정. 제작비상의 효율적 측면을 고려하여 구조적으로 프리프로덕션을 프랑스 측에 상당부분 일임
- 한국은 액션이나 유머가 강한 것을 좋아하지만 반면 프랑스는 아동프로그램에 대한 규제가 엄격, 프랑스의 의견을 더 많이 참조해야 하므로 작품이 순화되는 경향이 있었음

‘오드패밀리’의 경우 아빠의 직업(자동차 실험터미)이 너무 폭력적이라는 이유로 교체되었고, ‘자이언트 프렌즈’의 경우에도 외계인의 얼굴이 너무 무섭다는 이유로 디자인이 수정되기도 하였음

이러한 소통의 과정이 어렵지만 이런 과정을 통해 두 나라에서 방송의 조건을 맞출 수 있는 계기가 되기도 했다.

③ 마이 자이언트 프렌즈

- 삼지애니메이션 : 기획개발, 메인 프로덕션
- 프랑스 티문 : 시나리오, 콘티, 포스트 프로덕션
- 오드패밀리와 동일한 구조로 진행되었는데 프랑스의 규정이 바뀌어 시나리오의 80% 이상을 프랑스 작가가 집필함

④ 매지내이션

- 국내 : 대원미디어, (하청제작-동우애니메이션), SBS프로덕션
- 캐나다 : 쿠키자
- 쿠키자가 가지고 있는 카드게임을 원안으로 애니메이션을 공동제작하며 시나리오를 쿠키자가 담당하고 대원미디어는 공동으로 승인하는 방식
- 콘티 이후부터 디자인 설정, 메인 프로덕션 전체를 동우에서 제작했고 포스트 프로덕션은 캐나다 쿠키자가 담당
- 원안 기획이 쿠키자였으므로 미주시장의 시장규모를 의식하여 쿠키자의 의견을 더 따르는 경향이 있었음. 대원미디어는 아시아 시장에서 강점이 있는 일본 애니메이션 스타일로 제작하려 하였으나 결국 쿠키자가 요구한 스타일을 따르게 됨
- 미국방송 심의조건이 매우 까다로웠는데 쿠키자와 상의하며 극복함
- 캐나다는 제작과정의 일정비용을 자국 내에서 해야 자국산으로 인정. 이러한 자국산 인정의 여부를 제작초기에 판정 받은 후 제작을 완료한 뒤 추후 보고만 하는 방식을 취함

⑤ 메타제트

- 국내 : 선우엔터테인먼트
- 캐나다 : 쿠키자(배급, 제작사)
- 쿠키자 : 시나리오, 포스트 프로덕션
- 선우엔터테인먼트 : 콘티, 디자인, 메인제작, 제작의 70% 담당
- 디자인 작업 시 서양과 동양의 선호도 차이에서 힘든 점이 있었음. 캐나다는 필름비즈니스 중심이지만, 한국은 머천다이즈 사업에서도 수익을 내야 했으므로 완구를 담당했던 선우엔터테인먼트 측에서 완구와 애니메이션의 동일성 유지를 위한 조율이 필요했음
- 실제로 캐나와 한국의 최종 편집본이 다른데 이는 각국에서 자체 제작하여 영상판매 중심의 편집본, 상품 노출도를 높인 편집본이 따로 제작되었기 때문임

⑥ 신암행어사

- 국내제작위원회 : 대원미디어, 캐릭터플랜
- 일본제작위원회 : 소학관 외 5개사
- 원작 : 일본 소학관
- 제작 : 캐릭터플랜(한국), OLM(일본)
- 일본의 자금 투자 비율이 높아 발언권이 컸으므로 한국의 의견을 적극적으로 반영하기가 어려웠음

⑦ 빠삐에 친구들

- 국내 캐릭터플랜, 프랑스 문스쿱(제작사, 배급사) 공동제작, 공동사업 구조
- 동등한 발언권의 확보를 위해 국내와 프랑스의 투자비율을 50:50으로 대등하게 하였음. 이 때 자금

- 의 규모가 상대국보다 크게 부담이 지워지기 때문에 국내의 투자 유치에 어려움이 있었음. 하지만 이런 자금 규모의 높은 비율이 애니메이션 기획 개발과 제작을 대등하게 진행하는 데 도움이 되었음
- ‘빠삐에 친구들’은 프랑스 원작의 동화책이었는데 이것을 캐릭터플랜이 국내에서 애니메이션 시리즈에 맞게 디자인과 연출을 해서 프랑스의 제작사 문스쿱과 공동제작을 진행
- 프랑스의 국영채널 France5와 한국의 EBS를 문스쿱과 캐릭터플랜이 제작 초기부터 공동으로 참여시켜 양국에서 동시에 방송되는 유아용 애니메이션을 제작할 수 있었음

⑧ 로켓보이와 토로

- 국내 이미지스톤 : 원안 및 기획개발
- 영국 : 코스그로브 필름(제작사), 빌리지프로덕션(배급사, 포스트 프로덕션)
- 시나리오 : 영국
- 디자인 : 한국
- 메인 프로덕션 : 한국
- 편집 : 영국
- 포스트 프로덕션 : 영국
- ‘로켓보이와 토로’가 BBC에 방송하는 것은 힘들 일이었는데 BBC에 방송하려면 수 백개의 해외 작품과 경쟁을 해야 했음
- 국내 기획 작품을 들고 영국의 제작사, 배급사들과 사전에 시나리오, 연출방향에 대해 의견을 나누며 BBC가 선호하는 작품 스타일과 조건을 국내에서 기획한 컨셉과 설정에 적절히 배합한 것이 주효함
- 이처럼 해외 주요 미디어에 진입하여 시장을 확대하기 위해서는 해당지역의 제작사나 배급사와 손잡고 같이 미디어 진입을 의도하는 것도 보다 방송의 확률을 높일 수 있는 방안이 되었음
- 시차로 인한 업무기간의 연장, 공동제작 이해관계자 모두의 동의를 구하는 시간, 제작 단계별 절차상의 어려움이 있었음. 하지만 이 과정 중에 기획개발 방식과 일정 관리의 철저함, 합리적이고 효율적인 제작 체계를 배울 수 있는 계기가 되기도 하였음

2) 기획개발(프리프로덕션) 및 메인 프로덕션 전체 국내 제작 시스템

〈표 14〉 기획개발 및 메인 프로덕션 시스템

특성	• 국내에서 제작의 전반적인 과정을 진행하기 때문에 제작시스템의 효율성과 안정성이 높음 • 기획개발부터 제작까지 공동제작 해외 업체의 승인과 협의는 지속적으로 필요 • 시나리오, 디자인, 연출, 영상 제작까지 모든 공정에 걸쳐 제작사에 우수한 인력을 보유해야 가능한 방식
----	---

① 큐빅스

- 씨네픽스 : 국내 원안, 기획, 메인 프로덕션

- 대원미디어 : 기획
- 4kids : 미국방송용 승인, 포스트 프로덕션
- 씨네픽스 : 포스트 프로덕션
- 공동제작국가간의 의견 조율로 인해 작품의 정체성이 모호해지는 경우가 있는데, 큐빅스에서
도 이러한 어려움이 있었음. 공동제작시에 이에 대한 사전 점검이 필요

② 아이언키드

- 국내 원안 : 디자인스툼
- 프리·메인 프로덕션 제작 : 디자인스툼(BRB 승인)
- 포스트 프로덕션 : 한국 내에서 제작
- 스페인의 BRB인터내셔널과 미국의 망가엔터테인먼트는 유럽, 미주배급
- 소재가 무협 로봇물로 독특했으므로 원작 컨셉의 유지가 가능하였음
- 미국 내 심의조건 검토 후 선 제작 분량의 수정이 많았음
- 미주, 유럽은 남아액션물에도 남녀평등의 의식 때문인지 여자의 역할에 대한 배려가 깊은데 국
내는 이러한 부분에 사전 고려가 약한 면이 있었음
- 무협 액션이라는 동양적 아이템인데 공동제작사 해당국의 심의 조건으로 인해 컨셉을 완화하
기도 하였음. 이러한 노력이 결국 미국 지상파 네트워크의 방영을 가능하게 하였음

③ 눈보리

- 국내 원안 : 대원미디어
- 시나리오 : 캐나다 쿠키자 (대원미디어 공동 승인)
- 콘티 이후의 프리프로덕션과 메인 프로덕션 : 디자인스툼 하청제작
- 포스트 프로덕션 : 캐나다 쿠키자
- 대원미디어가 원안을 구성하여 디자인 유지는 가능했으나 스토리는 캐나다의 의견을 많이 따
름. 미주시장의 시장규모를 의식하여 쿠키자의 의견에 더 비중을 두는 경향이 있었음

④ 뽀죌

- 국내 원안 : 알지스튜디오
- 시나리오·프리프로덕션·메인 프로덕션 : 알지스튜디오
- 스페인 BRB인터내셔널 (제작, 배급사) 제작내용 승인
- 포스트 프로덕션은 각국에 맞도록 지역 버전으로 만드는 것이 좋음
- 국가색, 문화적 차이, 타깃층 표현수위가 문제가 되었는데 공동제작을 위해 이에 대한 노하우
를 습득할 수 있었음
- 짧은 단편 시리즈의 신규 멀티플랫폼 윈도우에 필요한 콘텐츠에 대한 요구에 어필했음

⑤오아시스

- 국내 원안, 시나리오, 프리프로덕션, 메인 프로덕션 : 투바
- 프랑스 : 팀투(3D제작사), TF1(방송사)
- 영국 : 케이크(배급투자사)
- 국내에서 원안부터 프리프로덕션, 메인 프로덕션을 제작하며 프랑스 방송사와의 조율 속에 진행하였으며 큰 이슈사항은 나오지 않았음

⑥믹스마스터

- 국내 원안, 시나리오, 프리프로덕션, 메인 프로덕션 : 선우엔터테인먼트
- 국내에서 모든 제작을 진행하는 상태에서 중국의 북경옴니사가 제작담당부분 없이 자본의 단순 투자만을 해서 공동제작을 수행

3) 기획개발(프리프로덕션) 해외 및 메인 프로덕션 국내 제작 시스템(미주·일본 공동제작 유형)

〈표 15〉 기획 개발 해외 및 메인 프로덕션 시스템

특성	• 시나리오, 디자인, 콘티, 연출 등의 기획개발 부분을 모두 해외 애니메이션 선진국에서 진행 • 영상을 제작하는 메인 프로덕션을 국내에서 전담 • 기획개발 부분에 대한 공동 개발 부분이 없기 때문에 이전의 단순 하청제작과 제작시스템은 비슷함 - 단지, 공동투자를 통해 국내의 사업에 대한 수익배분을 받기 때문에 이전의 하청과는 다른 공동제작의 형태를 띠 • 기획의 주도력이 약하고 사업 부분에서도 해외에 의존할 가능성이 높은 체제
----	---

① 엘리먼트헌터

- 국내에서 희원엔터테인먼트는 디자인 일부, 애니메이션 연출 및 메인 프로덕션 담당
- 일본에서는 NHK엔터프라이즈(머천다이즈사업), 반다이(완구), 반다이남코(게임), MICO 등이 시나리오, 디자인, 콘티 등의 주요 프리프로덕션을 담당

② 파워퀀텀맨

- 미국의 마이크영스튜디오 독일 키카 공동제작에 참여
- 원안 및 기획, 프리프로덕션, 포스트 프로덕션은 미국의 마이크영스튜디오에서 담당하고 메인 프로덕션을 한국과 인도에서 진행(국내 회사 인디펜던스에서 메인 프로덕션 제작)

③ 라라의 스타일기

- 국내제작위원회 : SK CNC, 지앤지엔터테인먼트
- 일본제작위원회 : 쇼프로 등
- 일본에서 시나리오, 디자인, 콘티, 애니메이션 연출을 담당하고 국내에서 메인 프로덕션 진행

4) 국내 기획개발(프리프로덕션) 및 해외 메인 프로덕션 제작시스템(중국 공동제작 유형)

〈표 16〉 국내 기획개발 및 해외 메인 제작시스템

특성	• 중국, 동남아시아 국가와의 공동제작 • 국내에서 시나리오, 디자인, 연출 등의 기획개발을 주도하고 단순한 메인 프로덕션을 중국 등 동아시아 국가에서 담당 • 우리나라가 중국, 동남아시아 국가보다 개발 역량이 높기에 이러한 공동제작 구조가 가능함 • 잠재적인 동아시아 시장을 주도할 수 있는 방안 • 문화적 토대가 유사하고 지리적 인접이 있는 중국 등과의 공동제작을 증가할 것으로 보임 • 영상, 캐릭터 등의 다양한 사업의 시장으로서도 중국 등 동아시아 시장이 부상할 때 주도권을 잡을 수 있는 유리한 기회로 작용함
----	--

① 꼬마신선타오

- 국내의 지엔지엔터테인먼트가 시나리오, 디자인설정, 콘티 등 기획개발 프리프로덕션과 주요 메인 프로덕션을 담당
- 중국의 모션매직디지털엔터테인먼트에서 메인 프로덕션을 제작함
- 사업은 중국이 중화권과 프랑스, 한국이 한국 및 전 세계 권역으로 구분
- 한국에서 우려했던 중국 측의 일정 변경이 있었고 대량 인력 교체로 인해 공동제작시스템의 불안정성이 보여지고 중국 국산물 판정에 대한 모호하고 관념적인 기준으로 판정예측이 어려운 문제점들이 나타났음
- 선녹음의 기준언어 선정에 대한 시행착오도 있었고, 역사적 인물이나 사건에 대해 회화적, 영화적 해석 및 표현이 금기시 되어 내용상의 조정을 거쳐야 했음
- 향후 중국과의 공동제작에서 이러한 문제점들을 사전에 충분히 검토할 필요가 있음

② DPS 구름빵

- 국내 한솔교육의 출판 원작으로 해서 DPS에서 시나리오, 프리프로덕션을 중국의 칼롱사가 메인 프로덕션을 담당
- 중국 칼롱사(진흥기관이 상주동만기지내 법인) : 메인 프로덕션
- 한솔 : 한국 내 출판 라이선스
- DPS : 기획, 프리프로덕션, 포스트 프로덕션, 한국 내 영상 배급
- 강원정보문화산업진흥원(GIMC) : 해외마케팅, 한국 내 머천다이즈
- 한중의 문화적 차이를 극복하면서 동시에 미주, 유럽 시장 진입을 위한 해외 교육 및 시나리오 전문가의 자문을 받아 기획개발 프리프로덕션 작업을 진행

③ 접지전사

- 대만의 만화를 원작으로 국내의 동우애니메이션 기획개발, 프리프로덕션, 핵심적인 메인 프로

- 덕션을 담당하고 중국은 메인 프로덕션의 일부분(동화, 칼라)의 작업을 수행
- 한국의 SBS프로덕션, 중국의 SMG(방송사), PMI(배급사), 홍콩의 AI(배급사)가 사업을 권역 별로 나누어 진행함

5) 국내 원작의 해외 전체 제작 시스템

〈표 17〉 국내원작의 해외 제작 시스템

특성	• 기획개발, 영상제작 등 제작의 전과정을 해외 애니메이션 선진국에서 제작 • 캐릭터, 온라인게임 등의 강력한 인기 원작을 국내에서 보유하며 작품의 완성도를 위해 모든 제작의 애니메이션을 선진국에 맡기는 체제 • 제작은 없고 투자와 사업권을 확보 • 실제 국내 애니메이션의 제작 노하우 습득에는 한계가 있음
----	--

① 뿌까

- 국내의 부즈가 캐릭터 저작권 및 사업권을 보유한 인기 인터넷 캐릭터를 원작으로 디즈니 계열의 유럽법인 제텍스가 주도적으로 투자하여 제작을 진행
- 영상과 관련된 사업은 디즈니에서 캐릭터 등의 사업은 부즈가 담당하는 사업 영역의 구분이 있었음

② 메이플스토리

- 국내 넥슨의 온라인게임을 원작으로 넥슨이 100% 투자하여 일본의 제작사 매드하우스에게 하청을 주어 제작
- 모든 국내의 사업은 넥슨이 전담하는 모델로 사실 공동제작이라기 보다는 단순 해외 외주 형태의 제작이라고 볼 수도 있음

3장. 아시아 국가와의 공동제작 유형

1. 국가별 스튜디오 특징

- 싱가포르: 자체 제작능력을 갖춘 제작사가 존재하며, 일부는 기획력을 갖추고 있음. 대부분은 해외 기획작품의 메인 프로덕션 참여를 선호함
- 말레이시아: 자체 제작능력을 갖춘 제작사가 존재하며, 일부는 극장용을 기획/제작할 정도의 역량을 가지고 있음. 싱가포르와 비슷하게 해외 기획작품에 메인 프로덕션으로 참여하는 형태를 선호함. 2D보다 3D 스튜디오가 많은 편임

- 호주: 메인위주의 제작능력을 갖춘 제작사 보다는 기획과 제작일부를 진행하는 제작사가 주로 많음. 따라서, 해외와 공동제작시 기획부분을 선호함

2. 국내의 기획/제작사와 해외의 제작사의 결합

국내에서 기획된 프로젝트를 바탕으로 제작 비교우위에 있는 영역별로 역할 분담을 하는 경우이다. 국내 제작사가 시나리오, 디자인, 콘티 등의 프리프로덕션을 담당하고 해외에서 메인 프로덕션을 담당하는 결합 구조의 사례이다. 이 경우 메인 제작의 수준을 높이기 위해 국내 감독과 수퍼바이저가 해외 스튜디오로 파견된다.

〈표 18〉 국내의 기획/제작사와 해외의 제작사의 결합

특성	• 국내 기획/제작사와 해외 제작사가 연계하여 공동제작 체제를 설정함 • 국내와 해외의 사업 업체가 사업 권역을 구분 연계하여 사업을 진행함 • 해외 배급을 위해 별도의 배급 전문회사가 참여할 수 있음 • 국내 감독과 수퍼바이저가 해외 제작사에 파견 • 싱가포르이나 말레이시아처럼 제작 스튜디오가 있으며, 공동제작에 대해 정부의 지원이 있는 국가
제작 형태	• 국내에서 기획된 작품에 대해 해외와 협업하는 체제, 제작 역할 분담 • 시나리오, 디자인 등의 설정은 국내에서 진행하고, 메인제작은 해외에서 진행

3. 국내의 기획/제작사와 해외의 배급사의 결합

국내에서 기획된 프로젝트를 바탕으로 배급 비교우위에 있는 영역별로 역할 분담을 하는 경우이다. 국내에서 시나리오, 디자인, 콘티 등의 프리프로덕션과 메인 프로덕션을 담당하며, 해외에서 배급을 분담하는 결합 구조의 사례이다. 이 경우 일부지역은 국내에서 배급을 담당하기도 한다.

〈표 19〉 국내 기획/제작사와 해외 배급사의 결합

특성	• 국내 기획/제작사와 해외 배급사가 연계하여 공동제작 체제를 설정함 • 해외 배급사가 미주와 유럽등 지역에 대한 사업을 진행하고, 국내의 별도 배급회사가 한국을 포함한 아시아지역 배급을 진행함 • 영어권에 속하는 호주를 대상으로 해외 배급지역을 확보하려는 경우에 가능
제작 형태	• 국내에서 기획된 작품에 대해 해외와 협업하는 체제, 제작 역할 분담 • 시나리오, 디자인 등의 설정작업과 메인작업은 국내에서 진행하고, 기획의 일부를 해외와 같이 진행함

4. 국내의 배급/제작사와 해외의 기획/배급사의 결합

해외에서 기획된 프로젝트를 바탕으로 제작 비교우위에 있는 영역별로 역할 분담을 하는 경우이다. 해외 기획사가 시나리오, 디자인, 콘티 등의 프리프로덕션을 담당하고 국내에서 메인 프로덕션을 담당하는 결합 구조의 사례이다. 이 경우 해외와 국내간에 배급지역을 나누게 된다.

〈표 20〉 국내 배급/제작사와 해외 기획/배급사의 결합

특성	• 국내 배급/제작사와 해외 기획/배급사가 연계하여 공동제작 체제를 설정함 • 국내와 해외의 사업 업체가 사업 권역을 구분 연계하여 사업을 진행함 • 해외 감독과 슈퍼바이저가 국내 제작사에 파견 • 싱가포르 또는 호주처럼 기획력 있는 스튜디오와 글로벌 배급사가 같이 참여하는 지원 프로젝트의 경우에 가능한 모델
제작 형태	• 해외에서 기획된 작품에 대해 국내와 협업하는 체제, 제작 역할 분담 • 시나리오, 디자인 등의 설정은 해외에서 진행하고, 메인제작은 국내에서 진행

5. 국내의 제작사와 해외의 기획/제작사의 결합

해외에서 기획된 프로젝트를 바탕으로 제작 비교우위에 있는 영역별로 역할 분담을 하는 경우이다. 해외 제작사가 시나리오, 디자인, 콘티 등의 프리프로덕션을 담당하고 국내에서 메인 프로덕션을 담당하는 결합 구조의 사례이다. 이 경우 배급을 위해 별도의 배급사 선정이 필요하다.

〈표 21〉 국내 제작사와 해외 기획/배급사의 결합

특성	• 국내 제작사와 해외 기획/제작사가 연계하여 공동제작 체제를 설정함 • 해외 배급을 위해 별도의 배급 전문회사가 참여할 수 있음 • 싱가포르, 말레이시아, 호주의 제작 스튜디오가 기획한 작품에 대해서, 국내에서 공동기획으로 참여하며 메인제작도 공동으로 하는 모델 • 작품의 수준을 일정하게 하기위해 국내에서 감독과 슈퍼바이저를 해외에 파견 또는 참고 영상을 담당
제작 형태	• 국외에서 기획된 작품에 대해 국내와 협업하는 체제, 제작 역할 분담 • 시나리오, 디자인 등의 설정은 해외와 국내가 공동으로 진행하고, 메인제작은 국내와 해외가 나누어서 진행



III. 해외 공동제작 개선 방안

Ⅲ. 해외 공동제작 개선 방안

1장. 문제점

1. 편중된 공동제작 현실 (유럽 및 캐나다에 편중된 공동제작)

한국은 현재 프랑스 및 캐나다와 공동제작협정을 체결하고 있다. 그에 따라, 대부분의 국내 공동제작이 이들 두 나라에 집중되고 있다. 그 중에서도 정부 지원금제도가 활성화 되어있는 프랑스에 몰리고 있다. 이로 인해서 기타국가들과의 공동제작을 통한 다양한 문화와의 접목이나 비즈니스 기회가 차단당하고 있다. 프랑스는 자국의 이러한 잇점을 활용하여 사업권협상이나 제작의 헤게모니 등 다방면에서 공동제작 파트너인 한국 스튜디오를 압박하고 있지만, 한국입장에서는 제작을 통한 프로젝트 진행이 무엇보다 중요한 만큼 다른 대안없이 요구를 수용/절충해야 하는 입장이다. 이에 따라 다음과 같은 부작용이 발생하고 있다.

1) 기획력 주도권 상실(Main Production 위주의 공동제작 구조) : Pre, Post는 해외 파트너 차지

해외에서 대부분의 제작비가 조달되는 현재 공동제작 구조하에서 기획부문을 한국이 독자 진행하기는 어렵다. 대부분의 공동제작 구조는 Pre-production 과 Post-production을 해외 파트너가 담당하고, 제작 스튜디오가 있는 한국이 main-production을 담당하게 된다. 즉, 인건비 비중이 높은 부분을 한국이 맡고, 부가가치가 높은 Pre와 Post는 해외 파트너가 담당하는 구조이다.

지금까지 이루어진 공동제작 작품의 대부분이 한국측이 작품 아이디어를 낸 오리지널 프로젝트이지만, 실제 공동제작상에서 일 배분(work split)을 협의하다보면 Pre & Post는 해외, 한국은 main을 맡게 된다. 이로인해 시나리오제작이나 스토리보드개발 및 후반편집 등 부가가치가 높고 기획력이 필요한 파트에 대한 참여기회가 줄어드는 아쉬움이 있다.

2) 해외 배급 기회 차단

만들어진 작품의 배급을 통한 사업권을 나누는 것도 해외 공동제작에서 중요한 부분이다. 사업성과 및 그 과정을 통해서 국내스튜디오 및 배급사의 역량이 커질 수 있는 기회가 있기 때문이다. 지금까지는 한국은 아시아지역(주로 동남아시아지역)을 대상으로 하는 사업권을 확보한 반면, 해외 파트너는 아시아를 제외한 전 지역을 사업권으로 가져갔다. 물론, 사업에 따른 성과는 투자한 비율에 따라 나눈다 하더라도, 아쉬운 것은 글로벌 시장을 의미하는 북미지역과 EU, 그중에서도 영국, 프랑스, 독일, 이탈리아, 스페인 등 큰 시장을 상대로 사업을 할 기회를 가지지 못한다는 것이다.

특히, 배급사업에 따른 수수료(30%~40%)를 확보하지 못하는 것도 큰 아쉬움이다. 이러한 구조적인

문제 때문에 국내에 해외 전문 배급사가 성장하기 힘들다. 제작사는 제작에 충실하여 높은 수준의 작품을 빠르고 저렴하게 제작하는 노하우를 쌓고, 배급사는 이렇게 만들어진 작품을 해외시장에 좋은 조건으로 많이 공급하는에 집중하는 이상적인 분업이 정확하게 되어있지 못하는 한계를 가질 수 밖에 없다.

3) 높은 공동제작비

단독으로 프로젝트를 Pre에서부터 Post까지 내부에서 진행하는것에 비해 시차가 다르고 근무 조건이 다르고 문화가 다른 국가와 공동으로 제작을 진행하다보면 당연히 제작비는 높아질 수 밖에 없다. 더구나, 제작 인건비가 상대적으로 높은 유럽국가와의 공동제작은 총 제작비를 상승시키는 요인이 된다. 그 외에 외국어를 주 언어로 사용함에 따라 커뮤니케이션을 위한 별도 인력과 시간이 필요한 점도 추가 비용요인으로 작용한다. 특히, 문화적인 차이로 인해 제작과정에서 작품의 완성도를 높이기 위해 상대적으로 많은 회의와 조정을 거쳐야 한다는 점도 시간이 곧 돈이라 볼 수 있는 제작시스템에는 부담이 된다.

4) 제작비 조달 부담

프로젝트당 5, 6백만불에서 1천만불까지하는 제작비 중에서 한국은 최소한 30%를 조달해야 한다. 총제작비의 30%투자는 공동제작 프로젝트의 국산물 인정에 필요한 최소한의 투자금이기 때문이다. 그러나, 30%라 하더라도 비교적 높은 총제작비 때문에 총제 스튜디오가 부담하는 금액은 여전히 높은 편이다. 교적 을 투자에 의존해야하는 현실에서, 투자금 유치는 스튜디오에게는 무엇보다 큰 부담으로 다가온다. 그래서, 공동제작계약을 체결하고도 투자금을 조달하지 못해 진행되지 못하는 프로젝트도 생겨나는 것이다.

5) 아시아 국가의 해외 공동제작 확대 추세 (한국의 주도권 상실 우려)

해외 제작사업장에서 한국을 포함한 대부분의 스튜디오가 몰려있는 동남아시아는 공동제작을 위한 조건을 갖춘 셈이다. 즉, 애니메이션을 제작할 수 있는 제작 인력과 인프라가 구축되어 있고, 일정부분 정부의 지원을 받고 있기 때문이다. 각국 정부입장에서도 고용창출효과가 있고, 공해산업이 아니며, 첨단 기술발전과 함께 꼭 필요한 콘텐츠 확보라는 측면에서 시너지가 예상되는 애니메이션 산업은 매력적이라 할 수 있다. 싱가포르, 말레이시아, 태국, 호주 등은 국가차원에서 국내 산업 진흥을 위해 각종 지원책을 제공하는 한편, 해외와의 공동제작을 활성화 하기 위해 노력하는 대표적인 국가들이다.

싱가포르는 국가가 나서서 루카스필름애니메이션 스튜디오를 유치한 바 있다. 매년 칸에서 열리는 MIPCOM등에 담당 장관이 직접 파티를 주최하고 해외 스튜디오와 배급사, 방송사 책임자들과 교류를 하며 싱가포르 기업과의 공동제작 방안을 위해 노력한다. 말레이시아도 MDEC를 통해 말레이시아 부스를

차려 해외 마켓에 참가하고 있으며 자국 프로젝트 투자지원 과 해외 공동제작 펀드 운영 등을 통해 적극적으로 지원하고 있다. 호주는 Screen Australia를 통해서 해외 마켓 참가와 지원을 하고 있다. 특히, 호주는 중국, 남아프리카 공화국, 캐나다, 독일, 아일랜드, 이스라엘, 이태리, 영국과 공동제작 협약을 이미 체결하였으며, 프랑스, 뉴질랜드와 양해각서를 맺고 있다. 협약 국가는 더 늘어날 것으로 보인다.

이렇게 적극적으로 공동제작지원과 자국 지원정책을 펼치는 국가들은 main production의 기반아래 정부지원을 바탕으로 Pre-production과 Post-production으로 제작 역량을 확대하고 나아가 해외 배급 영역까지 키워나갈 플랜을 가지고 있다.

아직까지 한국은 제작능력에서는 타 국가들과 비교 우위에 있는 것은 틀림없다. 하지만, 중국, 인도 등 제작 스튜디오 규모가 우리보다 훨씬 크고 제작비용이 상대적으로 경쟁력이 있는 국가들이 우리를 추월내지 동등한 단계까지 쫓아오는 데는 그리 오랜 시간이 걸리지 않을 것이다. 지금 제작 우위를 점하고 그 잇점을 충분히 살려 아시아의 대표국가로 헤게모니를 차지할 수 있는 기회는 앞으로 몇 년안에 달려있다. 해외마켓에서 한국 부스에 첫날부터 사람들이 몰려들고, 한국의 아이디어가 공동제작으로 해외에 소개되고, 뛰어난 제작능력이 메인동력으로 뒤를 받쳐주는 지금이 한 단계 도약할 수 있는 좋은 기회인 것이다.

6) 개별적으로 진행중인 아시아 국가와의 공동제작 프로젝트가 국가간 협약 부재로 인해 국산 애니메이션 불인정 등 피해 발생

현재 한국과 공동제작 협약을 체결하지 않은 나라지만, 개별적으로 공동제작을 진행하고 있는 국가가 조금씩 늘어나고 있다. 이는 이들 국가와의 공동제작협약을 통해 법적인 뒷받침이 필요하다는 의미이며, 아울러 이들 국가와 공동제작을 위한 생태계가 조성되고 있다는 반증이기도 하다. 한시라도 서둘러서 진행중이거나 시작하려는 프로젝트와 관련기업에게 좀더 힘을 실어줘야 한다.

2장. 개선 방안

1. 아시아 국가들 간의 공동제작 협약서 체결로 법적인 지원책 구축

공동제작 협약은 해당 국가의 콘텐츠 지원을 자국 콘텐츠와 동일하게 받을 수 있는 법적인 장치이다. 이를 통해서 양국간의 원활한 공동제작을 기대할 수 있다. 아시아 국가간에는 이동거리도 유럽에 비해 상대적으로 짧아 커뮤니케이션이 용이하다. 문화적으로도 크게 다르지 않아 공동제작의 방향성 설정 등 이질감이 줄어드는 효과가 있다. 특히, 상대적으로 낮은 아시아 인건비 장점을 최대한 활용하여 총제작비 부담을 낮출 수 있다. 이로 인해 각국의 공동투자금 조달이 용이하고, 국가지원금 신청도 쉬워서 결과적으로 프로젝트의 완성이 가능해진다.

2. 공동제작 프로젝트 투자 등 지원방안

공동제작 국가의 개별적인 프로젝트 투자만으로는 여전히 제작비 조달에 어려움이 있다. 따라서, 아시아 애니메이션 펀드 등 공동제작에 따른 제작비 지원시스템 구축이 필요하다. 즉, 아시아 국가들이 출연하는 공동펀드를 구성해서 공동프로젝트로 선정된 작품에 대해서는 제작비를 지원하는 제도이다. 이를 통해 많은 아이디어가 콘텐츠로 개발/제작되어 풍부한 아시아 국가간 공동제작이 활성화 될 것이다.

3. 프로듀서 양성

콘텐츠 기획에서 투자, 배급까지 모든 과정에서 맨 먼저 그리고 마지막까지 관여하는 사람이 프로듀서이다. 누가 프로듀싱 하느냐에 따라 작품 수준이 달라진다. 아시아 국가간의 공동제작은 이러한 유능한 프로듀서를 많이 필요로 할 것이다. 이들은 각국의 문화와 언어를 이해하고 충분히 소통하며 프로젝트의 컨셉을 제대로 전달할 수 있어야 한다. 아울러, 해외 글로벌 마켓의 트렌드와 비즈니스를 잘 알고 있어야 한다.

한국은 그 동안 꾸준히 해외 마켓을 두드려왔고, 많은 작품을 제작해 왔다. 그러나 제대로 된 프로듀서 양성책은 없었다. 기업 자체적으로 인력을 키워왔고, 스스로 독학하듯이 개척해 왔다. 그래서 생명력이 강하고 매우 독창적인 면은 있지만, 해외 시장을 겨냥한 제대로 된 역량은 좀 아쉬운 면이 있었다. 아시아 국가간의 공동제작을 목표로 한 프로듀서의 양성은 크게는 글로벌 마켓을 목표로 삼는다. 해외 우수 교육프로그램과 적극적인 제휴를 통해 그 인력을 키워야 한다.

4. 펀드

공동제작을 위한 다양한 노력을 하는 이유는 충분한 제작비를 확보하기 위한 것이 가장 큰 이유이다. 자국내에서 투자비를 확보하기 어려운 것은 비단 국내만의 문제가 아니다. 각국이 공동제작을 위한 제도적인 장치를 마련하는 것 못지 않게, 공동제작을 위한 자금적인 뒷받침이 되어만 좋은 기획작품이 제작되어 햇빛을 볼 수 있게 된다. 이를 위해서 각국이 일정부분씩 자금을 투자하여 공동제작 펀드를 구성하는 것을 제안해 볼 수 있다.

이 펀드를 통해서 각 나라 별로 행해지던 자금 지원정책을 일원화하고 그 규모를 키워서 안정적인 제작이 가능하게 하는 것이다. 공동제작 협약을 체결한 국가들간에 작품 선정을 위한 유기적인 협조가 가능해지고, 이를 통해 선정된 작품에 대해서는 어느정도 가시적인 지원을 함으로써 쉽게 프로젝트가 진행될 수 있도록 하는 것이다.

3장. 기대 효과

1. 프로덕션 분야의 아시아 헤게모니 장악

한국의 강점인 애니메이션 제작 노하우를 바탕으로 공동제작으로 기술이전을 받으려는 아시아 국가들간에서 헤게모니를 쥌 수 있다. 애니메이션 제작은 시간과 투자가 꼭 필요한 산업이다. 현재 아시아 국가는 제작수준을 높이기 위해 다양한 지원을 하고 있지만 어느 정도 시간과 경험이 부족한 것이 사실이다. 한국과의 공동제작으로 한국의 제작노하우 배우려는 아시아 국가들은 매우 적극적으로 공동제작에 참여할 것이고, 이때 한국은 제작 및 사업의 헤게모니를 쥐고 유리한 상태에서 협상을 할 수 있다.

2. 제작에서 기획으로 부가가치 확대

그동안 제작위주의 공동제작 구조에서 벗어나, 기획과 후반작업 등 새로운 부가가치를 창출할 수 있다. 애니메이션에서 기획은 가장 부가가치가 높은 부분으로 그 동안 유럽과의 공동제작에서 한국은 항상 아쉽게도 적극적으로 참여할 기회가 없었다. 아시아 국가간의 공동제작에서 한국은 그 동안 경험을 바탕으로 기획작업을 더욱 강화할 수 있고, 이를 통해 세계시장을 겨냥한 글로벌 기획을 할 수 있는 기회를 가질 수 있다. 한국이 기획하고 아시아가 제작하는 구조를 통해 한국 애니메이션은 새로운 부가가치 시장으로 나아갈 수 있다.

3. 더욱 강화되는 아시아 사업

공동제작 협약으로 각국 애니메이션으로 인정된 콘텐츠는 해당국가 방송채널에 쉽게 구매되고 노출되는 효과도 누린다. 즉, 아시아 사업이 훨씬 공고해 지는 것이다. 싱가포르, 말레이시아, 호주는 아시아의 중요한 시장이다. 이들 국가와의 공동제작으로 현지 콘텐츠로 판정받고 사업을 진행하면서 자동적으로 현지에 배급되는 구조는 아시아 주변국으로 쉽게 침투할 수 있는 부차적인 효과를 준다.

4. 아시아 배급을 넘어 해외 시장으로

아시아 국가간의 공동제작은 해외 배급구조도 바꾼다. 그 동안 아시아 배급을 주로 담당했던 한국은 해외 파트너의 글로벌시장 배급을 간접경험했으며, 10년 넘게 해외 마켓에 참여하면서 쌓은 노하우와 네트워크를 바탕으로 유럽과 북미 시장 등 흔히 글로벌 시장에서 메이저 마켓으로 통하는 시장에 직접

진입할 기회를 가질 수 있다. 이러한 시도를 통해 국내 배급 전문회사와 콘텐츠 라이브러리가 구축된 국내 스튜디오의 배급파트가 독자적으로 세계를 상대로 마케팅을 펼칠 수 있는 기회로 작용할 것이다.

5. 애니메이션 산업 확대(세계가 주목하는 아시아)

아시아 시장은 해외 메이저채널과 프로그램 바이어, 스튜디오 입장에서는 커다란 프로덕션 제작소 같은 존재였다. 최근에 콘텐츠 아이디어가 고갈된 유럽과 북미에서는 오랜 역사속에서 다양한 스토리텔링을 이어온 아시아에 주목하고 있다. 이러한 흐름속에서 아시아 국가간의 공동제작을 위한 협약과 펀드 구성은 글로벌 프로젝트를 기획하는 중요 프로듀서들의 관심을 받기에 충분하다.

아시아 콘텐츠를 바탕으로 하는 프로젝트 뿐만 아니라 디즈니, 카툰네트워크, 니켈로디언 같은 메이저 플레이어와 직접 프로젝트 딜도 가능할 것이다. 특히, 계속되고 있는 세계 경제 침체는 메이저로 하여금 더욱더 공동제작에 눈을 돌리게 만들고 있다.



IV. 각국의 애니메이션 산업 지원 현황

IV. 각국의 애니메이션 산업 지원 현황

1장. 각국별 시장 현황

1. 싱가포르(Singapore)

싱가포르의 애니메이션 산업은 첨단기술을 바탕으로 성장가능성이 높은 미래 큰 수출시장을 형성할 것으로 예상된다. 2008년 애니메이션 산업은 700억 달러가 될 것으로 추정되며, 낮은 인프라 비용과 높은 수익으로 인해 주요 시장이 북미, 유럽에서 아시아로 변화될 전망을 보이고 있다.

현재 100여개의 클럽이 있는 대표적 3D 애니메이션기관인 SAC(Singapore Animators Connection)와 애니메이션 교육기관과의 협력을 바탕으로 3D 애니메이션 산업이 발전하고 있으며, 특히 Singapore's Creative Technology Ltd와 California's Lucasfilm Ltd의 합작회사인 Lucasfilm Animation Singapore는 300명의 애니메이터를 고용하고 있으며, 영화, TV, 게임 등의 애니메이션 콘텐츠 제작이 활발하게 이루어질 것으로 기대되고 있다. Lion Digital Pictures의 Panda Media, BNK International 등 다른 외국 애니메이션 기업들도 싱가포르에 사무실과 스튜디오를 세우는 등 활발한 투자가 이루어지고 있다. 2005년에 TV방송용, 영화제작, 게임 등 25개의 애니메이션 콘텐츠가 제작된 것으로 알려지고 있다.

2. 말레이시아(Malaysia)

아시아권 애니메이션의 특징은 하청제작을 중심으로 산업이 형성되었으나, 최근 중국을 비롯한 필리핀, 말레이시아 등이 장편 창작 애니메이션 제작에 참여하면서 새로운 전개를 맞고 있다.

‘겐-모험의 시작(Geng: The Advanture Begins)’은 말레이시아 최초의 3D 애니메이션으로 인도에서 개봉했으며, ‘제22회 말레이시아 필름 페스티벌’에서 최고 애니메이션상, 최고 감독상, 최고 단편상 등을 수상하였다. 2009년에 개봉한 이 작품은 필리핀 정부가 콘텐츠 산업을 육성하기 위해 설립한 MDeC(Multimedia Development Corporation)의 적극적인 지원으로 제작되었다. 그동안 동남아시아의 대표적인 애니메이션 하청국이었던 필리핀 또한 창작애니메이션을 기획·제작하고 있다는 점에서 상당한 의의가 있다.

MSC는 MAC3 공동제작 펀드를 운영하고 있으며, 현지기업을 대상으로 외국 기업과 애니메이션이나 게임을 공동제작하는 경우에 정부지원이 이루어진다. 펀드는 공동제작 비용 중 현지업체 부담분을 보조하기 위함이며, 말레이시아 내에서만 예산집행이 가능하다. 프로젝트 당 최대지원금은 500만 링깃(약143만 달러)으로 한번에 한 프로젝트만 지원받을 수 있고 MSC Status(IT기술이 우수한 업체에

부여하는 지위)를 취득한 현지기업만 신청이 가능하다.

최근의 애니메이션 트렌드는 ‘슈렉’, ‘쿵푸팬더’와 같은 CGI 작업의 창작물과 캐리비안의 해적과 해리포터 시리즈 같은 VFX 기술이 확대되어 사용되고 있는 점이며, 새로운 트렌드는 CGI와 VFX 양쪽을 조합하는 것이다. DLC는 실제 환경에서 CGI를 조합하는 것이며, 다른 일반적인 기술은 애니메이션에 기반을 두고 있다.

최근 CG와 VFX 등 컴퓨터 그래픽 작업을 요하는 제작에 주로 참여하면서 할리우드와 공동제작으로 ‘War of the worlds : Goliath’라는 90분 분량 DVD 애니메이션을 공개했다.

〈그림 1〉 말레이시아 최초 3D 극장용 애니메이션



3. 호주(Australia)

미국, 일본과 함께 세계 애니메이션사의 중심에 위치한 호주 애니메이션산업은 아카데미(Academy Awards)를 비롯한 해외 우수 영화제에서 빛나는 성적을 거두어 왔다. 1976년 브루스 페티(Bruce Petty)의 ‘여가(Leisure)’와 2003년 아담 엘리엇(Adam Elliot)의 ‘하비 크럼펫(Harvie Krumpet)’이 아카데미 최우수 단편애니메이션상을 수상 최우수 2005년 2월에 개최된 제77메이아카데미에서는 한국인 동포 박세종아카데미 한국전쟁을 배경으로 제작한 “축생일(Birth Day Eloy)”이 단편애니메이션 부문에 노미네이트되기도 하였다.

호주 애니메이션 기업 중 가장 규모가 큰 기업은 독일 회사인 EM.TV가 50%의 지분을 소유하고 있

는 Yoram Gross-EM TV로, 주로 TV 방영을 목적으로 애니메이션을 제작하고 있다. 중국에 위치한 Colerland Animation에서 제작되고 Yoram Gross-EM TV를 통해 방송되는 대표적 애니메이션의 주인공이 귀여운 코알라 'Blinki Bil'이라는 점에서도 알 수 있듯이 호주만의 개성을 내세운 캐릭터를 바탕으로 한 작품을 제작하여 방영하고 있다.

이러한 호주 애니메이션의 성장과 달리, 2005년은 지난 15년간 호주 애니메이션 제작자들에게 큰 영향을 끼쳐 온 월트 디즈니(Walt Disney)사가 호주 국내의 현지법인 제작회사를 폐업한 해이기도 하다. 그 동안 호주에서는 월트 디즈니의 애니메이션인 '알라딘(Aladdin)' 시리즈나 '라이온 킹(Lion King)' 시리즈가 제작되어 왔다. 이처럼 월트 디즈니의 호주 현지법인 제작회사들의 폐업은 세계적 흐름이었던 2D 애니메이션이 이제는 컴퓨터 기술의 발전과 함께 성장하는 3D 애니메이션에게 자리를 양보해 주기 시작했음을 상징적으로 보여주는 사건이었다.

호주 애니메이션 시장은 2005년부터 지속적인 성장세를 보이고 있으며, 2010년 현재 8억 9,700만 달러 규모의 시장으로 추정되고 있다. 극장용이 9,200만 달러, 방송용이 5억 2,400만 달러, 홈비디오 시장이 2억 7,700만 달러로 연평균 7.3%의 성장률로 성장해 2015년에는 12억 7,300만 달러 규모에 이를 것으로 전망되고 있다.

〈표 22〉 호주 애니메이션 시장 규모 및 전망

(단위 : 백만 달러)

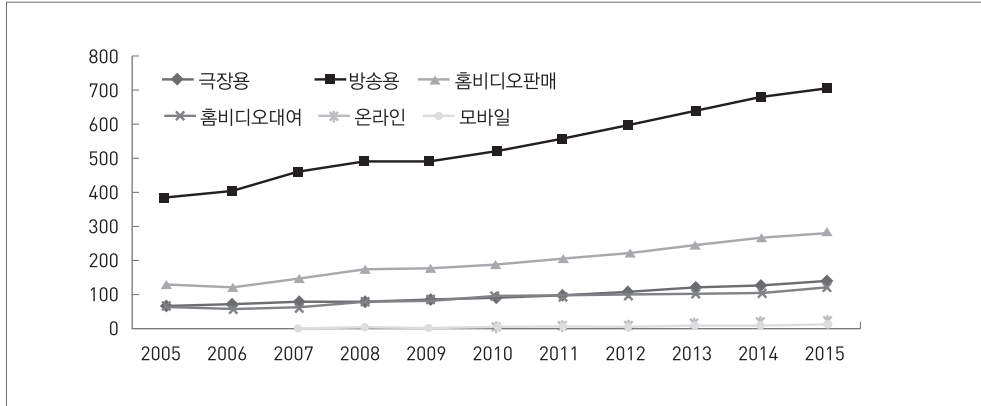
구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	'10-'15 CAGR
극장용	64	71	73	79	86	92	102	112	120	129	137	8.2%
방송용	386	408	462	491	489	524	560	598	638	681	706	6.1%
홈비디오	합계	188	185	214	257	277	298	321	346	374	404	7.9%
	대여	128	125	152	177	190	204	221	240	262	283	8.3%
	판매	60	60	62	71	79	87	94	106	112	121	6.8%
온라인	-	-	-	-	-	1	2	6	10	15	17	80.8%
모바일	-	-	2	2	3	3	4	5	7	8	10	23.5%
합계	637	663	750	818	834	897	966	1,042	1,121	1,207	1,273	7.3%
전년대비 성장률		4.1%	13.1%	9.1%	1.9%	7.6%	7.7%	7.8%	7.6%	7.6%	5.5%	

출처 : MPAA(2010) PWC(2010) Digital Vector(2009) The Numbers Boxoffice Mojo FutureSource(2010)

방송용 애니메이션 시장의 규모가 연평균 6.1%의 증가세로 성장이 예상되며, 극장용 애니메이션 시장은 8.2%, 홈비디오 시장은 7.9%의 성장률로 시장규모가 증가할 것으로 전망된다. 온라인 시장의 경우 80.8%라는 높은 연평균 성장률이 전망된다.

〈그림 2〉 호주 방송용 애니메이션 시장규모

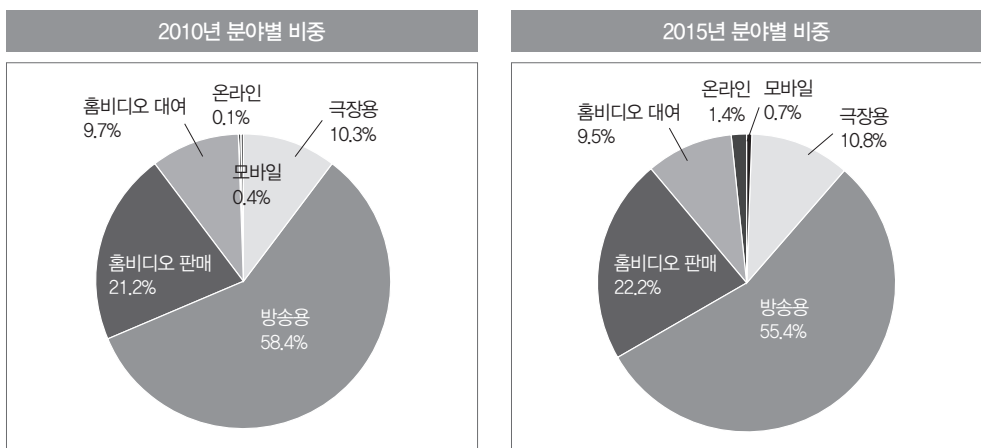
(단위 : 백만 달러)



출처 : MPAA(2010) PWC(2010) Digital Vector(2009) The Numbers Boxoffice Mojo FutureSource(2010)

2010년 호주의 방송용 애니메이션 시장규모는 58.4%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 홈비디오 판매가 21.2%, 극장용이 10.3%, 홈비디오 대여가 9.7% 순으로 나타나고 있다. 그러나 2015년 방송용이 58.4% → 55.4%로, 홈비디오 판매가 21.2% → 22.2%로, 극장용이 10.3% → 10.8%로, 홈비디오 대여가 9.7% → 9.5%로 나타나, 방송용 애니메이션 시장을 제외한 대부분 시장의 소폭의 증감을 보이며, 일정한 시장규모를 유지할 것으로 보인다. 온라인 시장은 0.1% → 1.4%, 모바일 시장은 0.4% → 0.7%로 비중이 증가할 것으로 보인다.

〈그림 3〉 2010년과 2015년 호주 애니메이션 시장 분야별 비중



출처 : MPAA(2010) PWC(2010) Digital Vector(2009) The Numbers Boxoffice Mojo FutureSource(2010)

〈그림 4〉 호주 애니메이션의 대표작들



〈그림 5〉 호주 애니메이션의 대표작들



2장. 각국별 지원 정책

1. 싱가포르(Singapore)

미디어 산업의 발전을 지원하기 위해, 싱가포르는 싱가포르 미디어 상품을 거래하는 핵심 시장과 쌍무 공동제작 협정을 협상하고 체결하였다. 이 협정 하에서 싱가포르를 공동제작들과 외국 공동제작자(들)이 함께 공동으로 설립된 영화제작사들 (이하 “프로젝트”)은 프로젝트를 위한 공식 공동제작 지위를 취득하기 위해 신청할 수 있다.

공식 공동제작 지위를 취득하기 위해, 프로젝트는 싱가포르와 공동제작을 제안한 국가 사이에 체결한 관련 쌍무 공동제작 협정의 모든 조항들과 부록을 충실히 준수해야 하며, ‘공식 공동제작 지위 신청을 위한 가이드 라인’에서 규정된 조건들을 충족시켜야 한다. 미디어 개발청 (MDA)과 외국 주관 기관이 설립된 프로젝트의 자격을 평가하고 적격하다고 합의하는 경우에 한해서 공식 공동제작 지위를 수여한다.

기본적으로 갖추어야 할 사항에 대한 개괄적인 내용은 다음과 같다.

1) 기본 조건

싱가포르 공동제작자는 공식 공동제작 지위 신청서와 프로젝트가 요구 받은 근거 서류들을 MDA에게 제출해야 한다. 외국 공동제작자(들)은 요구 받은 대로 같은 신청서를 공동제작 국가의 주관 기관에 별도로 제출해야 한다. 프로젝트를 위한 공식 공동제작 지위 신청서식, 공식 공동제작 지위신청을 위한 가이드 라인, 그리고 쌍무 공동제작 협정서들의 사본은 www.smf.sg에서 구할 수 있다.

공식 공동제작 지위 신청서는 관련 쌍무 공동제작 협정 및 본 가이드 라인의 규정에 따라 싱가포르의 미디어 개발청 내 국제 관계 팀에 의해 처리되고 평가된다.

- ① 프로젝트에 부여된 “원칙적 합의” 및 “최종 승인”은 싱가포르 미디어 개발청으로부터의 자금 조달을 보장하지 않는다. 이 목적을 위해서는 별도의 신청서를 MDA에 제출해야 한다. 프로젝트에 대한 재정 지원을 고려함에 있어서, MDA는 공식 공동제작 지위를 이미 취득했는지 여부와 관계없이, 기존의 가이드라인들 및 절차들에 따라 가동한다.
- ② MDA는 공식 공동제작 지위 승인 조건을 이전에 이미 위반했었던 제작자들의 신청을 접수하지 않는다.

2) 적격성

관련 당사국의 공동제작자는 반드시 싱가포르 "국민"이어야 하며 공동제작자(들)의 소속 국가의 "국민"이어야 한다. 공동제작 영화의 제작에 관여하는 개인들도, 협정에 별도의 예외 규정이 없는 한, 싱가포르 "국민"이거나 공동제작국(관련 협정에서 규정된) "국민"이어야 한다. 싱가포르의 경우, "국민"이라 함은 싱가포르 시민이거나 싱가포르 영주권자를 말한다.

- ① 30% 현지 지분을 가지고 싱가포르에 설립되어 싱가포르에 본사를 두고 통제하는 기업들은 신청 자격이 있다.
- ② 공동제작을 제안한 싱가포르 국적의 공동제작자 및 다른 나라 국적의 공동제작자는 공통 관리, 소유권 또는 통제권을 갖는 법적 실체에 직·간접적으로 연계되어서는 안 된다.
- ③ 싱가포르 공동제작자는 프로젝트 제작으로 인해 발생하는 지적 재산권의 지분을 보유해야 한다.
- ④ 각 프로젝트는 모든 협정 조건들을 준수해야 한다.

(1) 기초 작품(원작) 및 시나리오

프로젝트는 관련 계약 조건에 따라 모든 나라의 기초 작품 (예 소설 또는 구상)을 기초로 제작될 수 있다. 그러나, 시나리오의 초안은 반드시 양 공동제작국들 가운데 한 공동제작국 국민에 의해 작성되어야 한다.

(2) 참여 수준

재정적 기여

- ① 공동제작자들은 프로젝트 경비의 100%를 분담해야 한다. 공동제작자들은 소속 국가 또는 다른 국가의 자금원으로부터 기부를 받을 수 있다. 일반적으로, 싱가포르 공동제작자는 공동제작 총 예산 가운데 최소한 20%를 분담해야 한다. 싱가포르가 요구하는 최소 재정적 기여에 관해서는 관련 쌍무 공동제작 협정을 참고하기 바란다.
- ② 원칙적으로, 싱가포르 요소들에 사용된 프로젝트 총 예산 금액의 비율은 싱가포르 제작자가 분담한 총예산 비율과 동등해야 한다. 싱가포르 요소들에는 핵심 컴퓨터작업 관련자, 배역, 현장직원, 시설 및 자재들, 전 싱가포르인들의 체류비용 그리고 싱가포르 내외에서 발생된 교통 및 숙박비용이 포함된다. 이외에도, 싱가포르 제작자가 법적 비용으로 사용한 예비비, 보험료 및 완성 보증 보험 비용의 일부가 포함될 수 있다.

창조적 기여

- ③ 일반적으로, 싱가포르 공동제작자는 총 창조적 기여 (예 공연, 기술 및 재능 기여)의 최소 20%를 기여해야 한다. 싱가포르가 요구하는 최소 창조적 기여에 관해서는 관련 쌍무 공동제작 협정을 참조하기 바란다.
- ④ 프로젝트에 참여하는 싱가포르 핵심 창조적 참여자(핵심 창조적 참여자 명단은 신청서 서식 섹션

D를 참조 바람)의 비율은 싱가포르 제작자의 예산 기여 비율과 최소한 동등해야 한다. 공동제작 작가와 감독이 모두 싱가포르 “국민”이 아닌 경우에도, 싱가포르 국민이 프로젝트에 창조적 참여를 지속적으로 할 수 있어야 한다.

- ⑤ 프로젝트에 참여하는 다른 출연진의 비율은 싱가포르 제작자의 예산 기여 비율과 최소한 동등해야 한다. 그러나, 싱가포르 배우들이 4가지 주요 배역들(또는 애니메이션 영화인 경우, 주요 3명의 성우) 가운데 하나도 맡지 못하는 경우, 전체적인 참여 비율을 맞추기 위해 싱가포르의 기술 참여 또는 다른 출연진 참여가 늘어나야 한다.

3) 신청 절차

프로젝트 공식 공동제작 지위 신청에는 2가지 단계가 있다.

1 단계: “원칙적 합의” 신청

2 단계: “최종 승인” 신청

STAGE ONE: BEFORE COMMENCEMENT OF CO-PRODUCTION

(1) 1 단계: 공동제작 시작 전

공식 공동제작 지위를 부여하는 프로젝트에 대한 원칙적 합의 신청을 한다.

- ① “원칙적 합의” 신청은 촬영 개시 최소 30일 전에 MDA에 제출되어야 한다. 애니메이션 프로젝트인 경우, 신청은 키 애니메이션 제작 당시에 제출되어야 한다. 그리고 다른 장르인 경우, 늦어도 최초 1회분 분량의 비디오를 제작할 당시에 제출되어야 한다.
- ② 싱가포르 제작자는 반드시 신청서를 작성하고, 신청서식에 규정된 필요한 구비서류/정보와 함께 MDA에 제출해야 한다. 만약 싱가포르 제작자가 구비서류/정보를 초안 형태로 제출한 경우, 그 서류들을 완비한 후 – 공동제작이 완료되기 전에 – 최종안(가능하다면 시행된)을 제출해야 한다.
- ③ 외국 제작자(들)은 공동제작 국가의 주관 기관에, 그 주관 기관이 요구하는 대로, 별도로 동일한 신청서를 제출해야 한다.
- ④ 싱가포르 공동제작자의 신청서식과 구비서류를 접수한 후, MDA는 관련 쌍무 공동제작 협정 및 본 가이드 라인을 따라 그 서류를 심사한다. 심사를 완료한 후, MDA는 외국 공동제작국의 주관 기관과 협의하여야 한다. MDA는 신청 처리 현황을 20 근무일 이내에 신청자에게 통보해야 한다.
* MDA가 공동제작국의 주관 기관과의 협의를 거쳐 그 신청을 심사해야 하기 때문에, 신청자에 대한 MDA의 최신 시간은 다를 수 있음
- ⑤ 만약 MDA와 공동제작국의 주관 기관이 그 프로젝트가 적격하다고 동의하고 승인하는 경우, MDA는 그 프로젝트에게 공식 공동제작 지위를 수여하는 “원칙적 합의”를 부여하며, 외국 주관 기관도 그 프로젝트에게 동등한 지위를 부여한다.
- ⑥ 프로젝트의 주 촬영은 “원칙적 합의”가 부여된 날로부터 2년 이내에 시작되어야 하며, 만약 시작되지 않는 경우, “원칙적 합의” 부여가 실효된다.

4) 제작자의 약정

MDA는 공식 공동제작 지위를 신청하는 각 싱가포르 제작자에게 공식 약정을 체결할 것을 요구한다. 만약 제작자가 이 약정 이행을 하지 않거나 또는 MDA의 추가 사전 승인을 받지 않음으로 인해 공식 공동제작 협정의 원래 조건들과 차이가 발생하는 경우, MDA는 원칙적 합의 또는 최종 승인을 파기할 권리를 가지며 그리고(또는) 제작자(들)이 향후 쌍무 공동제작 협정서를 사용하지 못하도록 할 권리를 가진다.

5) 국제 공동제작에 대한 MDA 계획 - 공식 공동제작에 대한 최우선 배려

MDA는 싱가포르 제작회사들의 TV, 영화 및 애니메이션 국제 공동제작을 지원하기 위한 투자와 자금 지원 계획을 관리한다. 공식 공동제작 지위를 획득한 프로젝트들은, 국제 공동제작 협정을 바탕으로, MDA의 투자/자금 지원을 신청할 때 최우선 배려를 받는다.

공동제작을 허가하는 “원칙적 합의” 및 “최종 승인”을 받았다고 해서 MDA로부터의 자금 지원이 보장되지 않는다. 자금 지원을 위해서는 별도의 신청서를 MDA에 제출해야 한다. 프로젝트의 재정적 지원을 고려할 때, MDA는, 프로젝트의 공식 공동제작 지위 획득 여부와 관계없이, 기존 가이드라인 및 절차에 따라 심사한다.

6) 싱가포르에서 지원하는 현황

이름	지원 대상	지원 내용
IFF	라이브액션, 애니메이션, 3D입체 콘텐츠	
IAF	TV시리즈나 TV영화(애니메이션)	
SFC 35mm	장편영화 35mm전환비용	최대25,000싱가포르달러
Content 360 TV	비디오 프로그램지원	
IDEAS 만화영화개발	피치 소재 개발	15,000싱가포르달러
INSPIRE	판매지원경비	5,000싱가포르달러
MDA	인터랙티브TV나 웹,모바일용 콘텐츠	30,000달러
시장개발계획	마켓참가비용	연간20,000달러
미디어교육계획	수업료	연간4만싱가포르달러
미디어인러닝	학습,교육,훈련	
MTF	극장 및 TV 라이브액션분야	
PILOT	예고편, 견본 프로그램 개발	150,000싱가포르달러
SCREEN	TV용 애니메이션개발	총비용의 50%
SFC	시나리오개발	월2,000싱가포르달러

단편영화보조금		10,000싱가포르달러
MDA-MEDIA	비디오플랫폼 출시 웹 작품	예산의 50%
PSC	공공서비스로 발전할 수 있는 이야기개발	예산의 20%

(1) IFF(International Film Fund)

- MDA가 공동투자하는 펀드
- 라이브액션, 애니메이션, 3D입체 콘텐츠 대상
- 싱가포르에서 참여하는 기획작업, Pre-production, main-production,
- Post-production에 해당됨
- 싱가포르회사(싱가포르에 회사가 등록되어 있고, 싱가포르 시민이 30%이상 주식을 가지고 있을 것)
- 제출서류
 - 신청서
 - 시놉시스, 스토리라인, 트리트먼트, 캐릭터 바이블, 스크립트
 - 제작비용 및 내역
 - 제작 스케줄
 - 과거 제작 경력 및 제작 참여자 프로필
 - 경영 및 회사주식, 주주 관련사항
 - 투자 확보 상태
 - 배급 계약 확보 상태
 - 마케팅 계획
 - 매출 계획

(2) 국제만화영화기금(IAF International Animation Fund)

국제만화영화기금은 싱가포르의 만화영화 회사들이 국제적으로 최고의 시장성과 경제적 가치를 가진 TV시리즈나 TV영화와 같은 만화영화 프로젝트에서, 국제적인 파트너들과 제작책임자나 공동제작자의 역할을 맡을 수 있도록 장려하는 것을 목적으로 한다. 이 제도 아래에서, 미디어개발본부(the Media Development Authority)는 국내만화영화회사들, 그리고 국제적인 파트너나 투자가들과 함께, 세계 시장으로 확장할 수 있는 기회를 제공하는 만화영화 프로젝트에 공동 투자를 할 것이며, 그리고 판권과 수익 배분을 공동소유하면서 수익을 얻게 된다. 미디어개발본부의 참여 정도는 그 프로젝트의 규모와 범위, 그리고 장점에 의해 결정될 것이다.

미디어개발본부(MDA)의 영화, 만화영화, 출판부서에서 국제만화영화기금(IAF)을 제공한다. 최소 1개의 싱가포르 회사가 참여한 만화영화 프로젝트에는 국제만화영화기금을 이용할 자격이 주어진다. 이런 프로젝트들의 개발, 제작 전, 제작, 제작 후의 과정에는, 싱가포르 내에서 착수된 의미 있는 수준

의 활동이 포함되어 있어야 한다.

처음 제안평가에서 채택된 프로젝트들을 위해 프리맨틀미디어사(社)가 패널 평가에 참가하고, 국제 만화영화기금을 받기로 채택된 프로젝트를 대표할 것이다. 이미 판매 대리인을 갖고 있는 지원자도 환영하지만, 지역에 관해서는 프리맨틀미디어와 협상할 준비가 되어있어야만 한다.

싱가포르인이거나 싱가포르 영주권자가 최소 50%이상의 지분을 소유하고, 싱가포르에서 중심으로 경영과 지배를 행사하며, 싱가포르에 설립되어 있는 회사들은 지원할 자격이 있다.

○ 제출서류

- 신청서
- 회사 재무제표(과거 3~5년까지 포함된 것)
- 회사의 과거 경력
- 컨셉, 스토리라인, 시놉시스, 스크립트
- 캐릭터 바이블, 아트웍
- 제작비용 및 내역
- 제작 스케줄
- 과거 제작 경력 및 제작 참여자 프로필
- 경영 및 회사주식, 주주 관련사항
- 투자 확보 상태
- 배급 계약 확보 상태
- 마케팅 계획
- 매출 계획

(3) SFC 35mm 이행펀드(FULFILMENTFUND)

이 기금은 싱가포르 영화제작자들이 그들의 단편영화나 장편영화를 디지털화한 것을 35mm 프린트 마스터로 전환한 비용을 지불하는 것을 도와줄 것이다. 자격을 갖기 위해서, 장편영화는 35mm로 상영하거나 극장배급, 그리고 35mm 프린트를 요구하는 판매 대리인의 대의권을 확보하고 있어야 하며, 또는 35mm로만 작품을 상영하는 유명한 국제영화제 참가를 초청받아야만 한다. 단편영화는 35mm로만 작품을 상영하는 유명한 국제영화제 참가를 초청받아야만 한다.

성공한 지원자는 최대 2만5천 싱가포르 달러나 35mm 프린트 마스터 총 비용의 50%까지, 둘 중 더 저렴한 금액을 받을 것이다. 이 프린트는 영화제나 혹은 상영용 필름으로도 사용될 수 있다.

싱가포르영화위원회(Singapore Film Commission SFC)는 35mm프린트 마스터의 제작 기금을 지원함으로써, 싱가포르 영화제작자들이 영화전시회와 가능한 부수적인 판매와 해외영화제를 찾을 수

있기를 원한다. 이런 식으로 그들의 투자금은 회수될 것이며, 그리고 또 다른 프로젝트에 재투자될 수 있다. 완성된 장편영화를 지원한 것에 대한 대가로, SFC는 먼저 비용을 회수할 것이고, 할 수만 있으면 영화 수익의 일부분도 얻게 될 것이다.

싱가포르 광고업계를 포함하여, 싱가포르의 모든 영화감독이나 제작자들은 그들의 단편영화나 장편 영화를 위해 이 기금을 신청할 자격이 있다. 이 제도에 의해 기금 신청 자격이 있는 장편 영화가 되기 위해, 영화제작자들은 이 장편영화가 아래 조건들 중에서 최소한 한 개는 충족시킨다는 것을 보여줘야만 한다.

- 영화제작자가 35mm 프린트 마스터를 제공할 것이며, 이 영화는 싱가포르 국내 혹은 해외에서 35mm로 상영되고 배급처를 확보하고 있음
- 평판이 좋은 판매 대리인은 영화제작자가 제공할 35mm 프린터 마스터의 영화 판권을 구입할 것임
- 이 영화는 첨부A에 명시된 국제적으로 저명한 영화제에 참가할 것을 초청받았음. 이 영화제 명부는 적당한 시간을 두고 재검토될 것임. 이 명부에 포함되어 있지 않은 영화제의 참석은 개별적으로 평가될 것임
- 제출서류
 - 신청서
 - 배급사의 배급 의향서 또는 국제 영화제 초대권
 - 시놉시스, 스토리라인, 트리트먼트
 - 총예산
 - 투자계약서
 - 참가자 이력서
 - 회사 소개서
 - 예상 매출

(4) Content 360° TV

미디어개발본부(MDA)는 스폰서 및 온라인 유통 파트너들과 제휴하여, 온라인상에서 독점적으로 배급되는 단편적인 온라인 비디오 프로그램들이나 새로운 미디어 특성들을 발전시키는데 촉매역할을 하고자 한다. 이러한 매체 특성들이나 방식들은 세계적인 시청자들을 창출해 내기 위해, 초소형 장치나 인터넷 채널, 그리고 소셜 미디어(의견 · 생각 · 경험 · 관점 등을 서로 공유하기 위해 사용하는 온라인 톨과 플랫폼-역주)플랫폼에 한정되지 않고, 새로운 미디어 플랫폼(Platform)이 지니고 있는 상호적이고 다양한 역량들을 활용해야만 한다.

제안 평가(Call for Proposals CFP)는 보편적인 주제를 가지고 설득력 있는 스토리로 구성한 (대본이 있거나 혹은 없는)독창적인 온라인 비디오 특성에 대한 미디어기업이나 동업자들의 의견 개진을 요

구한다. 이 특성들은 이용 가능한 최신의 새로운 미디어 테크닉, 즉 온라인과 TV 그리고 사람들의 관심을 사로잡는 소셜 미디어 도구를 포함해서 최고의 유통 플랫폼을 활용해야만 한다.

MDA가 공동투자 할 수도 있다.

○ 자격 기준 – 지원자

싱가포르에서 법적 단체로 등록되어 있고, 설립된 회사로서, 내국인의 주식 보유량이 최소 30% 이고, 싱가포르에서 중심적인 경영과 관리가 이루어지며, 회사법(50장)의 조항들의 적용을 받는 다 지원하는 시점에, 프로젝트를 시작해서는 안 된다.

○ 자격 기준 – 프로그램

평가 자격이 있는 프로그램들은 다음과 같아야 한다.

- 새롭고 독창적이며 지적인 내용들이어야 하며
- 시청자와의 상호작용을 위해 디자인되고 창작된 비디오 프로그램이어야 하며
- 총 상영시간이 180분을 초과하지 않으면서, 전문적인 비디오 내용을 담고 있는 작품
- 인터넷과 모바일 플랫폼에서도 배포될 수 있어야 하며
- 측정될 수 있고 예상되는 결과를 보여줘야 한다. 판매나 광고, 트래픽에 한정되지 않고
- 지역이나 세계시장을 목표로 하고
- 지원하는 시점에 시작되어서는 안 됨

○ 제출서류

- 신청서
- 콘텐츠 소개(시놉시스, 스토리라인, 캐릭터 바이블, 스크립트)
- 기술 소개
- 제작비용 및 내역
- 제작 스케줄
- 투자 구조
- 경영 및 회사주식, 주주 관련사항
- 마케팅 계획
- 매출 계획

(5) IDEAS 만화영화 개발

IDEAS는 장편 만화영화나 TV만화영화 시리즈를 위한 피치 소재들의 개발을 위해, 미디어개발본부(MDA)에 의해 제안된 보조금 제도이다.

○ 지원조건

- 지원자는 내국인의 주식보유량이 최소 50%를 차지하면서, 싱가포르에서 법적단체(지사, 사기

업이나 공기업)로 등록되고 설립되어야 함

- 회사법(50장)의 조항들에 따라, 내국인이나 외국인 주주들에 의해 소유될 수 있음
- 지원자(지원회사)는 최소 13분짜리 TV만화영화시리즈(에피소드 22개)나 장편 만화 영화를 이전에 제작해 본 경험이 있어야 함
- 제안한 프로젝트는 TV용 만화영화 시리즈 소개편이나 장편 만화영화의 예고편이어야 함
(혼합 매체의 프로젝트들, 예를 들어 실사촬영과 만화영화를 섞은 작품들은 이 제도 하에서는 지원을 받지 못한다.)
- 작품 내용은 독창적이면서도 세계시장으로 수출할 수 있어야 함
- 그 프로젝트는 지원하는 시점에 시작되어서는 안됨

○ 보조금 수준

이 제도에서 미디어개발본부는 1만5천 싱가포르 달러를 초과하지 않으면서, 프로젝트 총 비용의 최대 100%까지 보조금을 통한 지원을 제공할 수 있다. 허용되는 주요한 비용들의 예로서는 i) 인건비 ii)재료비/프린트비용등을 들 수 있다.

○ 제출서류

- 신청서
- 회사 재무제표(과거 3~5년까지 포함된 것)
- 회사의 과거 경력
- 컨셉, 스토리라인, 시놉시스, 스크립트
- 캐릭터 바이블, 아트웍
- 제작비용 및 내역
- 제작 스케줄
- 과거 제작 경력 및 제작 참여자 프로필
- 경영 및 회사주식, 주주 관련사항
- 마켓에서 관심을 보인다는 증거

(6) INSPIRE

INSPIRE Internationalisation of Singaporean Production Initiatives, RePresentation and Enterprise the “Initiative”)는 싱가포르의 영화, 만화영화 그리고 출판프로젝트들이 산업교역과 시장 플랫폼을 넘어서서 세계적으로 시장성을 신장시키기 위해, 판매와 사업 연결의 기회를 위한 재정적인 지원을 갖추 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다. 이것은 그러한 프로젝트들의 잠재적인 배급과 판매에 적합하도록 맞춰져 있다. INSPIRE는 미디어개발본부(MDA)의 영화, 만화영화, 출판부에 의해 제공된다.

○ 지원조건

이 제도는 영화나 애니메이션, 출판 프로젝트들의 개발, 제작, 완성단계에 적용된다. 각각의 신

청에는 단 하나의 프로젝트나 타이틀만 해당된다. 영화나 만화영화, 출판업에 관여하는 싱가포르 시민이거나 영주권자로서 싱가포르에 기반을 두고 있는 모든 영화제작자나 프로듀서, 출판사, 작가, 그리고 판매 대리인들은 개인적으로나 혹은 회사차원에서 한 번의 신청으로 지원할 수 있다. 한 명 이상의 대리인을 필요로 하는 활동들을 위해서, 그 활동들은 한명의 대표 신청자가 제출한 동일한 신청서에 기재하면 된다. 동일한 시기에 행해지는 동일한 활동을 위해 서로 다른 신청서에 이름들을 반복하는 것은 아니다. 잠재적인 동업자들과의 미팅이나 수행되는 프로젝트의 국제적인 판매와 유통은 지원하는 시점에 확보되어 있어야만 한다. 프로젝트마다 다음의 2가지 목적에, 특정한 순서 없이, 유효하다:

판매 지원 잠재적인 파트너, 투자자, 판매/배급 대리인들과의 미팅 시에 발생하는 경비 그리고 판매/문인(文人)대리인 지원 발생 경비

○ 지원수준

성공한 지원자는 특정한 순서 없이, 각 목적에 단 한 번의 경비 지원을 5천 싱가포르 달러까지 받을 수 있다. 기금은 보상 차원에서 지출된다. 디자인, 인쇄, 광고, 예고편, 대리인 수수료 등을 포함한 홍보비 이코노미 클래스 수준의 철도나 항공료 잡비를 포함하지 않은 숙박비 디자인, 인쇄, 광고, 예고편, 대리인 수수료, 출판행사 등을 포함한 홍보비 승인, 등록 수수료 대리인이 요구하는 상품들. 성공한 신청자는 특정한 순서 없이, 각 목적에 단 한 번의 기금 지원을 받을 수 있다.

○ 제출서류

- 신청서
- 프로젝트 및 회사 소개서
- 원작자의 허락서
- 미팅 요약서
- 미팅 주선사람(회사)의 경력
- 비용 내역(PR비용, 항공료 등)

(7) MDA-스크린웨스트 크로스 미디어 개발 계획(MDA-ScreenWest Cross Media Development Initiative)

MDA-스크린웨스트 크로스 미디어 개발 계획은 싱가포르와 서 호주(Western Australian) 제작회사들이 대화형 텔레비전(interactive television)나 웹 및 모바일 장치들을 포함하면서 이에 국한되지 않는 새롭게 등장하는 미디어 채널들을 위한 시각적이면서 묘사적인 개념을 공동 발전시킬 수 있도록 장려하는 프로그램이다. 미디어개발본부와 스크린웨스트(MDA and ScreenWest)는 공동으로 최대 2개까지의 선택된 프로젝트에 최대 3만 달러까지 개발기금을 제공할 것이다.

- 최대 참가자 / 이용가능 기금 성공적인 지원 당 3만 달러임(싱가포르와 서 호주 파트너가 동등하게 분담한다.)

- 자격 서 호주에 거주하는 미디어 전문가들이나 회사들과 싱가포르에 거주하는 미디어 전문가들이나 회사들로서, 싱가포르인의 주식보유량이 최소 30%를 차지하고 중심적인 경영과 지배가 싱가포르에서 발생할 것임
- 제출서류
 - 신청서
 - 프로젝트 및 회사 소개서
 - 플랫폼에 대한 소개(interactive TV, web, Mobile 등)
 - 기획예산 내용
 - 기획 스케줄

(8) 시장 개발 계획(Market Development Scheme)

미디어개발본부의 시장개발계획(MDA)은 싱가포르에서 법인인가를 받은 미디어회사가 세계적 시청자들에게까지 사업을 발전시킬 있도록 지원하고 장려하기 위한 프로그램이다.

- 자격

직원의 수가 100명 이하이며, 싱가포르 영주권자 주식지분이 최소 30%를 차지하면서, 싱가포르에 등록된 회사나 단체 TV나 영화, 출판, 게임, 애니메이션 분야에서 적어도 1개의 '싱가포르에서 만들어진' 내용이나 서비스를 마케팅하거나 수출하는데 관련한 회사. 미디어 관련 SSIC 코드를 가지고 있는 회사
- 보조금 수준

2010년 5월부터, 사업건 당 최대 2명까지 비용의 총 30%를, 보상 차원으로 다음과 같은 주요 항목들을 지원할 것이다. (연간 최대 6회 혹은 연간 2만 달러의 한 도중에서, 먼저 발생하는 것을 택하여, 각 참여회사들에게 지원한다는 조건에 따라)

 - 최단 노선으로 싱가포르를 출발하여 행사 도착지까지(혹은 그 반대의)의 비행에서의 왕복 항공료
 - 합리적인 숙박비용
 - 승인된 무역박람회/ 마켓 플랫폼 등록비
- 제출서류
 - 마켓 참가후 1개월 이내에 보고서 제출

(9) 미디어 교육 계획(Medial Education Scheme)

- ① 미디어 교육 계획(해외)은 최대 10만 싱가포르달러까지의 조건으로, 연간 최대 4만 싱가포르달러까지의 수업료를 지원한다. 현재로서는, 성공적으로 학업을 마친 수혜자들에게 부과되는 구속은 없다. 그러나, 수혜자들은 싱가포르에서 미디어개발본부나 미디어관련 업체에서, 2년간의 봉사근무를 해야만 한다. 졸업과 동시에 봉사근무를 시작하는 것을 연기할 수 있는 융통성이 수혜자들에게 주어지긴 하지만, 모든 봉사근무는 졸업 후 5년 이내에 행해져야 한다.

② 미디어 교육 계획(국내)

미디어 교육 계획(현지)은 최대 2만 싱가포르달러까지의 조건으로, 연간 최대 1만 싱가포르달러까지의 수업료를 지원한다. 현재로서는, 성공적으로 학업을 마친 수혜자들에게 부과되는 구속은 없다. 그러나 수혜자들은 미디어개발본부에서 3개월에서 6개월 동안 인턴으로 근무해야만 한다. 현지 미디어업계에서 장기적으로 근무하기를 원하는 모든 싱가포르시민이나 영주권자들은 미디어 교육 계획에 지원하는 것을 환영한다. 지원자들은 미디어 관련 정규 대학이나 대학원에 이미 지원을 했거나 입학 허가를 득해만 한다. 남성 지원자는 학업 중에 병역의무를 완수해야만 한다.

○ 제출서류

- 신청서
- 학력증명서
- 추천서
- 소개서 및 포트폴리오
- 신청 교육코스 소개

(10) 미디어-인-러닝(Media-In-Learning)

미디어-인-러닝(Media-In-Learning MIL)은 학습, 교육, 훈련 분야에서 광범위하고 효과적으로 미디어를 촉매로 사용하기 위해 마련된 새로운 제도이다.

○ 목적

- 싱가포르 회사들이 이런 제품들을 나중에 상용기성품(Commercial-Off-The Shelf COTS)으로 상품화할 목적으로 MIL프로젝트를 채택할 수 있도록 함
- 일단의 개발자들, 디지털 자산 관리회사들과 유통업자들을 발전시킴

○ 기금 수준

미디어개발본부(MDA)는 평가단에 의해 검토되고 승인된 MIL 제안에 대해 최대 50%까지 공동 출자할 것이다. 채택된 프로젝트의 비용은 MDA와 평가위원회에서 검토되고 승인될 것이다.

(11) MDA-타이거 게이트 필름 계획(MDA-Tiger Gate Film Scheme MTFI)

라이온게이트와 사반 캐피털 그룹(Lionsgate and Saban Capital Group)이 주주로 투자하고 있는 타이거 게이트 엔터테인먼트(Tiger Gate Entertainment)와 싱가포르의 미디어개발본부(MDA)는 액션, 공포, 스릴 분야의 세계시장에서 멀티 플랫폼 프로젝트를 의뢰하기 위하여 전략적 동반관계를 구축하기로 한다. MTFI는 아시아 내외에서 극장 및 TV 배급용 액션, 공포, 스릴, 서스펜스 분야에 집중하면서, 장르 영화 프로젝트 제작의 씨앗을 뿌릴 것이다. 공동 투자를 위하여 타이거 게이트와 미디어개발본부가 공동으로 프로젝트를 선택할 것이며, 성공한 지원자들에 의해서 공동제작될 것이다. MTFI를 통해서, 미디어개발본부는 싱가포르 제작업체나 촬영 후 작업 관련업체들이 세계적으로 최고의 시

장성과 경제적 가치를 가진 영화들에서 국제적인 파트너들과 제작책임자나 공동제작자의 역할을 맡을 수 있도록 계속해서 장려할 것이다. 타이거 게이트와 더불어, 미디어개발본부는 채택된 각각의 장편영화들에 공동 투자할 것이다. MTFI의 참여 수준은 그 프로젝트의 규모와 범위와 장점에 달려있다. 타이거 게이트는 아시아지역 내에서 극장을 포함한 모든 플랫폼에 걸쳐, 채택된 모든 프로젝트를 대표할 것이다.

○ 자격

최소 1개의 싱가포르 회사가 참여하고 있는 액션, 공포, 스릴, 서스펜스 장르의 장편영화 프로젝트는 MTFI에 지원할 자격이 주어진다. 프로젝트 개발, 제작 전, 제작, 제작 후의 일련의 과정들이 싱가포르 내에서 의미 있는 수준의 정도로 행해진 실사 촬영이나 만화 영화화한 입체 3D 프로젝트들은 우대될 것이다. “싱가포르 회사(Singapore Company)”라 함은, 싱가포르시민이나 영주권자의 소유지분이 최소 30%이며 싱가포르에 설립되고, 싱가포르에서 중심적인 경영과 지배가 행해지는 기업을 의미하는 바, 이런 회사는 지원할 자격이 주어진다. 미래 영화 사업을 위해 공동 투자할 수 있거나 일정 수준의 독자적인 재원을 가지고 있는 기업은 우대를 받을 것이다.

○ 제출서류

- 신청서
- 시놉시스, 대본
- 제작비용 및 내역
- 제작 스케줄
- 배우 캐스팅
- 감독
- 경영 및 회사주식, 주주 관련사항
- 세일즈 예상
- 투자 예상

(12) 파일럿(PILOT)

파일럿은 원본 TV용 만화영화 시리즈나 장편 만화영화를 소개하기 위한 예고편이나 견본 프로그램의 개발을 위해 미디어개발본부에 의해 주어지는 보조금 제도이다.

○ 자격

- 지원자는 내국인의 주식보유량이 최소 50%를 차지하면서 법적단체(지사, 사기업이나 공기업)로 등록되고 싱가포르에서 설립되어야 함 - 회사법(50장)의 조항들에 따라, 내국인이나 외국인 주주들에 의해 소유될 수 있음
- 지원자(지원회사)는 최소 13분짜리 TV만화영화시리즈(에피소드 22개)나 장편 만화 영화를 이

전에 제작해 본 경험이 있어야 함

- 제안한 프로젝트는 TV용 만화영화 시리즈 소개편이나 장편 만화영화의 예고편이어야 함
(혼합 매체의 프로젝트들, 예를 들어 실사촬영과 만화영화를 섞은 작품들은 이 제도 하에서는 지원을 받지 못한다.)
- 작품 내용은 독창적이면서도 세계시장으로 수출할 수 있어야 함
- 그 프로젝트는 지원하는 시점에 시작되어서는 안 됨

○ 보조금 수준

이 제도에서, 미디어개발본부는 15만 싱가포르 달러를 초과하지 않으면서, 프로젝트 총 비용의 최대 70%까지 보조금을 통한 지원을 제공할 수 있다. 허용되는 주요한 비용들의 예로서는 i) 인건비 ii) 하드웨어/소프트웨어 등을 들 수 있다.

○ 제출서류

- 신청서
- 과거 3년에서 5년까지 회사 재무제표
- 회사 과거 제작내용
- 시놉시스, 대본, 컨셉, 스토리라인, 트리트먼트, 아트웍, 캐릭터 바이블,
- 제작비용 및 내역
- 제작 스케줄
- 투자 현황
- 배급 현황
- 세일즈 예상

(13) 스크린(SCREEN, 만화영화 Animation)

스크린(SCREEN)은 TV용 만화영화 시리즈 개발을 위해 미디어개발본부에 의해 시행되는 공동투자 제도이다. 이 제도의 목적은 세계시장으로의 진출에 적합한 싱가포르인 소유의 정보제공업자(IP Information Provider)를 장려하는데 있다. 이런 프로젝트들에는 둘 이상의 당사자들(예를 들어, 국내 혹은 국제적인 공동제작 파트너, 배급업자들, 투자자 등)이 관여할 수 있지만, 개발과 제작 과정상에 있어서 상당한 수준들이 싱가포르에서 이루어지고 지출되어야 한다.

○ 자격

- 지원자는 싱가포르에서 등록되고 설립된 법적단체(지사, 사기업이나 공기업)로서 내국인의 주식지분이 최소 50%를 차지하고 있어야만 함
- 회사법(50장)의 조항들에 따라, 현지인이나 외국인 주주들에 의해 소유될 수 있음
- 지원자(지원회사)는 최소 13분짜리 TV만화영화시리즈(에피소드 22개)나 장편 만화 영화를 이전에 제작해 본 경험이 있어야 함
- 제안한 프로젝트는 TV용 만화영화 시리즈이어야 함 (혼합 매체의 프로젝트들, 예를 들어 실사

촬영과 만화영화를 섞은 작품들은 이 제도 하에서는 지원받지를 못한다.)

- 작품 내용은 독창적이면서도 세계시장으로 수출할 수 있어야 함
- 그 프로젝트는 지원하는 시점에 시작되어서는 안 됨

○ 투자 수준

이 제도에서, 미디어개발본부는 그 프로젝트의 지분에 투자함으로써 프로젝트 총 비용의 최대 50%까지 지원할 수 있다. 허용되는 주요한 비용들의 예로서는 i) 인건비 ii) 하드웨어/소프트웨어 등을 들 수 있다.

○ 제출서류:

- 신청서
- 과거 3년에서 5년까지 회사 재무제표
- 회사 과거 제작내용
- 시놉시스, 대본, 컨셉, 스토리라인, 트리트먼트, 아트웍, 캐릭터 바이블
- 트레일러
- 제작비용 및 내역
- 제작 스케줄
- 투자 현황
- 배급 현황
- 세일즈 예상

(14) SFC 대본 개발 프로그램(SFC Script Development Programme)

SFC 대본 개발 프로그램의 목적은 우수한 재능을 지닌 영화 시나리오 작가들이 그들의 생각을 제작 준비중인 장편영화 시나리오로 발전시킬 수 있도록 지원하고자 하는데 있다. 선발된 지원자들에게는 해외 임시근무 프로그램의 혜택이 주어질 것이다.

○ 자격

싱가포르 영주권자들 포함한 모든 싱가포르인들에게 지원 자격이 주어진다. 지원자들은 단편영화나 TV드라마를 연출했거나 집필한 경험이 있어야 한다. 이 프로그램은 TV용 특집, 시리즈, 연속극이나 단편영화, 다큐멘터리 같은 작품들, 또는 TV나 극장에서 이미 방영된 장편영화를 위해 고안된 것이 아니다. 획득한 선택사항의 증거를 제시할 수만 있다면, 출간된 서적을 각색하는 것도 가능하다. SFC는 어떠한 언어로 쓰인 시나리오도 접수할 것이지만, 제출하기 위해서는 모든 비(非)영어 작품들은 영어 번역 0비(포함하고 있어야 한다. SFC는 예전에 탈락했던 시나리오를 접수하지 않을 것이다.

○ 기금 수준

선발된 지원자는 미디어개발본부의 미디어 훈련 및 임시근무 프로그램(Media Training & Attachment META)을 통해서 지원을 받게 되는데, 이는 매달 월급으로 2천 싱가포르 달러가

주어지고, 항공료와 숙박비로 단 한차례 3천 싱가포르 달러가 지원된다(영수증 원본을 제출하면 돌려받는다). 2010년 11월 30일 이후에 발생한 경비 영수증은 미디어개발본부에서 받지 않을 것이며, 이 비용에 대해서는 돌려받지를 못한다.

○ 제출서류

- 신청서
- 이력서
- 로그라인
- 스토리 아웃라이 (5-10페이지)
- 트리트먼트 (15-20페이지)
- 캐릭터 바이블

(15) SFC 새로운 장편영화 기금(SFC New Feature Film Fund)

SFC 새로운 장편영화 기금은 유망한 작가에게 영화제작회사와 협력하여 영화를 감독할 수 있는 기회를 주는 것을 목적으로 한다. SFC는 각 영화마다 최대 25만 싱가포르 달러까지 투자할 것이다. 이런 투자가 영화 제작 예산의 100%를 이루지는 않을 것이다. 이 제도에서는, 싱가포르 영화위원회(Singapore Film Commission SFC)가 영화제작회사들과 함께, 각 당사자들의 재정적 공헌에 비례하여 판권과 수익 배분을 공동 소유하는 조건으로 영화에 공동 투자 할 것이다. 영화제작자를 위한 인센티브의 일환으로, 그 영화의 투자금이 이미 회수된 경우에는, 영화제작자가 수익의 일정 퍼센트를(협의를 한) 받을 수 있다. 다큐멘터리를 포함한 모든 장르에 지원될 것이다. 특히, 처음으로 영화를 제작하는 업체들에게는, 그들이 비싼 무대장치와 효과, 출연진에 덜 의존하면서, 그들의 탄탄한 연출력과 이야기 구성을 통해서 우수한 작품을 선 볼일 수 있게 되기를 싱가포르 영화위원회(SFC)는 원한다.

○ 자격

싱가포르의 광고업계를 포함하여 모든 감독들은 지원할 자격이 있다. 이 제도는 유망한 신예 감독들을 지원할 목적으로 고안되었기 때문에, 이전에 영화감독 경험이 없는 지원자들에게 우선권이 주어질 것이다. 물론 (최소 한 번의 영화감독 경험이 있는) 유경험 감독들도 지원할 자격이 있다. 그러나 처음 영화를 연출하는 감독들도 단편영화나 TV연출 경험을 갖고 있어야만 한다. 지원자는 싱가포르에서 최소 한 편의 영화 제작에 참여했던 프로덕션하우스(production house 프로그램의 제작 또는 텔레비전 광고의 제작을 전문으로 하는 회사-역주)와 파트너가 될 필요가 있다.

프로덕션 하우스는 영화제작 과정 중에 처음으로 영화연출을 맡은 감독을 지도하기 위하여 (회사가 고용한) 프로듀서를 선임할 필요가 있다. 프로덕션 하우스 주식 지분의 최소 30%는 싱가포르시민이나 영주권자가 보유하고 있어야 하며, 회사의 중심적인 경영과 지배는 싱가포르에서 이루어져만 한다. 프로덕션 하우스는 제작 예산의 최소 20%에 상응하는 기여(현금 투자가 되었든, 제작상의 서비스를 제공하든)를 하여야만 한다. 싱가포르 영화위원회는 현지 극장 상영과 부수적인 영업, 그리고 해외 상영

등을 통해서, 투자금을 회수하고 다른 프로젝트에 재투자할 수 있기를 희망한다. 영화제작자가 다른 자금을 확보하여 영화 제작 예산을 늘릴 수 있다면 고무적인 일이다.

- 제출서류
 - 신청서
 - 시놉시스, 스토리라인, 스크립트, 캐릭터 바이블
 - 제작비용 및 제작일정
 - 제작인력 프로필
 - 회사 소개자료
 - 신청일 현재 투자금액

(16) 단편영화 보조금

- 목적

싱가포르 영화위원회의 단편영화 보조금제도의 목적은 포부가 있고 현재 활동 중인 영화제작자들이 다양한 영화장르를 경험하고 이야기를 풀어 나가는 기술을 연마함으로써 단편영화의 주제를 발전시켜나가게 하는데 있다. 싱가포르영화위원회의 지원금은 프로젝트당 최대 1만 싱가포르 달러이다.
- 자격

싱가포르 시민이거나 영주권자로서 싱가포르에 근거지를 두고 있는 모든 싱가포르 영화제작자들은 이 제도에 지원하는 것을 환영한다. 지원자는 그 프로젝트의 감독이나 프로듀서만이 될 수 있다. 단편영화의 길이는 일반적으로 30분 미만이다.

이 제도에 지원할 수 있는 영화의 장르는 다음과 같다. 드라마/픽션, 실험적인 것(뮤직 비디오는 제외), 다큐멘터리(교육용, 잡지, 여행, 리얼리티, 토크 쇼 스타일은 제외), 만화영화
- 보조금 수준

2만 달러 미만의 예산으로, 필름형태의 고화질(HighDefinition) 작품을 제외한 어떤 형태의 작품에는 최대 5천 달러.

2만 달러 이상의 예산으로, 필름형태의 고화질(HighDefinition) 작품에는 1만 달러.

선택된 프로젝트들은 최대 1만 싱가포르 달러까지 받을 수 있는데, 제작 예산의 50% 이상일 수는 없다. 보조금은 비소모용품(예를 들면, 소프트웨어나 하드웨어)의 구입, 프린트 복사, 마케팅, 홍보, 완성된 단편영화의 유통 등에 사용되어서는 안 된다.
- 제출서류
 - 신청서
 - 스토리 아웃라인
 - 스크립트

- 제작비용 및 제작일정
- 제작인력 프로필

(17) MDA -MediaCorp xinmsn

미디어개발본부(MDA)와 MediaCorp는 싱가포르에 기반을 둔 제작자들이 포맷중심이면서 친(親)스폰서적인 독창적인 디지털 유명 엔터테인먼트를 발전시켜 비디오 플랫폼으로 출시하고자하는 제안을 제출할 것을 요청한다.

제안된 독창적인 웹 작품들(대본이 있든 혹은 즉흥적이든)은 15세에서 34세까지의 젊은 시청자를 대상으로 해야 한다. 이 젊은 시청자들은 대세를 이루고 있는 주류의 오락물을 즐기고, 비록 남들보다 먼저 신제품을 사서 사용해 보는 얼리어답터(early adapter)는 아니지만, 소셜 미디어(social media) 의견·생각·경험·관점 등을 서로 공유하기 위해 사용하는 온라인 톨과 플랫폼, 블로그, 소셜네트워크, 팟 캐스트, UCC등이 대표적임(역주)의 적극적인 사용자들이다. 내용의 아이디어는 기존 TV의 풍요로움을 활용하면서, 연결된 시청자들에게 강렬하고 새로운 오락거리를 안겨주기 위해서 쌍방향성(性)과 소셜미디어와 같은 고속데이터 통신망의 강점을 이용해야만 한다.

채택된 프로젝트는 MDA와 MediaCorp로부터 제작 및 마케팅 차원에서 지원을 받게 될 것이다. 프로젝트는 MediaCorp가 보유하고 있는 대규모의 미디어 네트워크를 통해서 홍보될 것이다. 미디어개발본부(MDA)는 제작사 및 그들의 파트너들과 함께 판권과 수익 배분을 공동 소유한다는 조건하에, 채택된 프로젝트의 제작에 소요되는 예산의 최대 50%까지 공동 투자할 것이다. 미디어개발본부 및 MediaCorp의 참여 수준은 그 프로젝트의 규모와 범위, 그리고 장점에 달려있다.

○ 자격

MDA와 MediaCorp는 미디어회사들의 제안과 미디어회사들로 구성된 제휴관계를 환영한다. 미디어 회사의 조건은 다음과 같다 :

싱가포르에서 설립되고 법적단체로 등록된 회사로서, 내국인의 주식보유량이 최소 30%가 되어야하고, 회사법(50장) 법률조항들의 적용을 받으면서, 중심적인 경영과 지배가 싱가포르에서 이루어져야만 한다. 제안된 프로그램에 대한 지적재산권의 유일하고 절대적인 소유자 그리고 리메이크나 속편, 프로그램의 파생상품(spin-off), 그리고 프로그램에 근거를 둔 어떠한 작품을 만드는 것을 허락하거나 또는 금지하는 독점권을 가진다.

○ 조건

- 제안된 프로젝트는 다음과 같아야 함
- 새롭고 독창적인 지적재산이어야 하며
- 인터넷상에서의 소비를 위해 디자인되고 창작된 비디오 프로그램이어야 하며
- 15세와 34세까지의 시청자들의 관심을 이끌고 이들과 관련성이 있어야 하며
- 협찬과 광고의 기회를 제공할 수 있도록 구성방식 중심의 에피소드로 이루어진 웹 시리즈이어

야 하며

- 전문적인 비디오 제작(대본이 있든, 대본이 없든)을 포함하고 있어야 하며, 총 상영시간은 180분을 초과해서는 안 되며
- 지원할 때, 시작되어서는 안 됨

○ 제출서류

- 신청서
- 프로그램 개괄(로그라인, 시놉시스, 트리트먼트, 에피소드구조, 방송스케줄)
- 제작비용 및 제작일정
- 제작인력 프로필
- 투자현황

(18) 공공 서비스 내용(Public Service Content PSC)

미디어개발본부는 공공서비스내용으로 발전할 수 있는 신선한 프로그램 아이디어와 아주 유용한 이야기를 제시할 것을 요청한다.

- 우리는 다음과 같은 프로젝트에 관심을 기울임
- 공공서비스의 가치를 내포하고 있는 혁신적인 개념을 가지고 있고
- 싱가포르뿐만 아니라 더 나아가 다른 지역의 시청자에게도 다가갈 수 있는 잠재력을 지니고
- 플랫폼을 넘나드는 잠재력을 보유
- 자격

싱가포르에서 설립되고, 내국인의 주식보유량이 최소 30%가 되며, 중심적인 경영과 지배가 싱가포르에서 이루어지는 어떠한 제작사도 자격이 있다.

- 프로그램 제작에 있어서 실적이 좋은 제작사
- PSC프로그램은 공동투자를 통한 자금조달 모델에 기초하고 있는데, 자금조달의 당사자들은 미디어개발본부(MDA)와 총 제작 예산의 최소 20%까지 투자할 제작사임
- 지역방송국이나, 배급업자, 다른 정부기관과 같은 제3자로부터의 공동투자는 받아들여짐
- 일반적으로, 투자자들 간에 프로그램 권리의 공유에 대해서는 균등한 비율로 처리되는 방식이 적용됨

○ 제출서류

- 신청서
- 프로그램 개괄(로그라인, 시놉시스, 트리트먼트, 에피소드구조, 방송스케줄)
- 제작비용 및 제작일정
- 제작인력 프로필
- 투자현황

2. 말레이시아(Malaysia)

이름	지원 대상	지원 내용
영화예술과 멀티미디어 발전기금	단편영화/다큐멘터리	4만링깃
영화장비 수입관세면제	극장소유주 및 운영자	
유흥세 인센티브	영화티켓 세금	
FINAS 제작지원	녹음실 등 시설 사용	
BSN Credit Fund	콘텐츠 제작	최고 1,600천달러
MAC3 Co-Pro Fund	공동제작 콘텐츠	총예산 2,500천달러
MMDF/NCDG	TV, 모바일, 인터넷	30,000달러

1) 영화 예술과 멀티미디어 발전 기금(The Film Art and Multimedia Development Fund)

영화 예술과 멀티미디어 발전 기금은 국제수준에서도 인정받는 수준 높은 말레이시아 영화를 만들기 위한 목적으로 설립되었다. 이는 연기자들의 성장을 도모하고 영화 전문가들과 활동가들의 전문성을 향상시킨다는 것을 의미한다. 이 제도는 영화 제작자들과 활동가들로 구성된 위원회에 의해 운영된다.

(1) 단편영화/다큐멘터리

- 지원 금액은 4만 링깃(Ringgit RM)을 초과하지 않음
- 시민들의 연령은 18세~35세사이임
- 지금까지 발표되고 제작된 영화/ 다큐멘터리
- 아직 국제적인 성공을 이루진 못한 영화/다큐멘터리
- 영화의 제목, 대본, 대화는 말레이어(Bahasa Malaysia)로 표현해만 함(최소 60%)
- 상영시간은 15분을 넘지 않음
- 시설장비 및 영화 촬영 후 서비스 FINAS를 이용함
- 말레이시아의 특징을 나타냄

(2) 인센티브 지원

- 지원 금액은 항공료 및 숙박료로 1만 링깃을 초과하지 않음

(3) 프로젝트 지원 학생

- 지원 금액은 1만5천 링깃(Ringgit RM)을 초과하지 않음
- 시민의 나이는 18세 이상임
- 학생 IPTA/IPTS 영화 과정
- 아직 국제적인 성공을 이루진 못한 영화/다큐멘터리
- 영화의 제목, 대본, 대화는 말레이어(Bahasa Malaysia)로 표현해만 함.(최소 60%)

- 상영시간은 15분을 넘지 않음
- 시설장비 및 영화 촬영 후 서비스 FINAS를 이용함
- 말레이시아의 특징을 나타냄

(4) 영화 지원

- 지원 금액은 3만 링깃(Ringgit RM)을 초과하지 않으며, 영화활동의 명단과 회원 수에 관련이 있음
- 1966년 사회등록법의 등기부에 등록이 되어있어야 함

2) 영화장비 수입관세 면제

적용 규정

- 극장 소유주나 운영자만에게만 신청 자격이 주어짐
- 소유주나 운영자는 회사법이나 사업등록법에 의거하여, 등록이 유효한 회사를 소유하고 있어야 하며, FINAS가 발급한 허가증을 득해야만 함
- 극장에는 최소 100개 이상의 좌석이 있어야 함
- 별첨1에 명시된 새로운 설비(중고는 제외)만 검토 대상이 됨
- 기업의 소유주나 운영자는 장비 관세 면제에 관한 관세 관리 규정의 적용을 받음

3) 유흥세(ENTERTAINMENT DUTY)에 의한 금전적 인센티브

이 지원 제도는 현지 영화 제작자가 극장에서 영화 티켓을 판매할 때 유흥세를 받을 수 있다는 주 정부의 승인이 있는 후에, 설립되었다.

유흥세로부터 인센티브를 받을 자격이 있는 현지 영화 제작자들은 FINAS으로부터 발급된 유효한 허가증을 소지하고 있는 사람들이다.

4) FINAS 제작 '원스톱 센터'

FINASPost는 영화제작에 좋은 환경 속에서 세련되고 유용한 설비와 다양한 기술적 서비스를 제공한다. 여기에는 동남아시아에서 최고의 음향 시설을 갖추고 있는 녹음실을 이용할 수 있는 것도 포함되어 있다. 모든 것은 경쟁력있는 가격으로 제공된다.

5) BSN Creative Fund

- 성격: Content industry loan(문화산업대출)
- 금액: 최고 미화 1백60만 불까지 대출

- 대출기간: 5년
- 장점
 - 대출이 쉬움
 - 최대한도내에서 프로젝트 예산의 90%까지 지원함
 - 유연한 상환조건(협상가능)
 - 저렴한 이율 (2~4%)
 - 유연한 조건
- 단점
 - 말레이시아 기업에 한함
 - 대출이므로 다시 갚아야 함
 - 강력한 회수 계획이 있어야 함

6) MAC3 Co-Pro Fund

- 성격: 게임과 애니메이션의 공동제작 지원자금
- 주관기관: MDeC
- 총예산: 미화 2천5백만 달러
- 장점:
 - 말레이시아 및 해외 기획작품에 지원
 - 프로젝트 당 최대 미화 1백70만불까지 지원
 - Gap 파이낸싱으로 부족한 자금을 확보할 수 있음
- 단점
 - 15개 프로젝트에 한정됨(총예산이 확정되어 있음)
 - 현재는 추가 펀드 없음(2011년 하반기 2차 펀드 예상)
 - 일부 회수 조건 있음
 - 말레이시아 기업으로 MSC 해당 기업에 한함
 (MSC: (The Multimedia Super Corridor)는 말레이시아 정부가 주도하며 정보와 지식 시대로 진입하기 위한 특별 지역을 말한다. 이 지역에 입주하는 기업은 세제혜택과 초고속인터넷 등 시설을 제공하며 쿠알라룸푸르 공항에서 가까운 곳에 위치하고 있다.)
 - 과거 경력이 좋은 기업우선임

7) MMDF / NCDG

- 대상: Television, mobile and Internet 중소기업
- 장점

- 회수 조건이 없음
- 할당예산: 미화 7천만 달러
- 단점
 - 말레이시아 기업에 한정
 - 까다롭고 엄격한 현장 실사
 - 지원 최대 한도 미화 30만 달러
 - 프로젝트 최대 70%까지 지원

3. 호주(Australia)

1) 스크린 오스트레일리아 기금 프로그램들(Screen Australia Funding Programs)

Screen Australia는 호주 영화제작 산업을 위해 만들어진 연방정부의 기본적인 기금 단체이다. 매우 창의적이고 문화적으로 의미가 있으며, 혁신적이면서도 상업적으로 지속가능한 호주 영화산업의 발전을 지원하고 홍보하는 것이 이 단체의 기능이다. 결국, Screen Australia는 개발, 제작, 자금조달, 마케팅 등을 망라하여 기금 프로그램을 제공하고 있다.

기금은 신청하는 프로그램의 유형에 따라 보조금이나 무이자 한정된 지원 대출(interest-free limited-recourse loan) 혹은 자산 대비 투자(pro rata equity investment)(회수 가능한 투자)의 형태로 지원된다.

기금 지급의 결정은 연관되는 프로그램의 이용 가능한 기금 및 조건들, 그리고 경쟁하고 있는 신청들의 질과 수량에 의해 결정된다. 자격 요구조건들은 지원자들과 기금이 찾고 있는 프로그램 모두에게 적용된다.

Screen Australia는 프로젝트에 투자하는 금액에 일반적으로 한도를 정하고 있다.

2) 거래 조건과 프로그램 지침

Screen Australia의 거래조건(Terms of Trade)은 이 보고서에서도 명시되어 있듯이, 이 단체가 그 사업을 수행하는데 있어서 가장 핵심적인 조건들을 대략적으로 서술해 놓은 것이다. 이것들은 기금지원에도 적용된다. 그러나 1997년 소득세 평가법의 376조항에 의해 통제를 받는 프로듀서 오프셋(Producer Offset 공식 공동제작작품으로 인정받는 작품은 호주에서 소비된 제작비의 40%까지 환급받을 수 있는 프로그램-역주)에는 적용되지 않는다.

계약은 거래조건과 각 프로그램과 관련된 세부적인 요구사항들이 모두 반영되어 있는 기금의 지원을 받고자 하는 신청자와 Screen Australia사이에 체결된다.

Screen Australia는 우수하고, 혁신적이며, 독창적이면서도 문화적으로 중요한 텔레비전의 스토리텔링이 동시대 시청자들의 반향을 불러일으키면서 다양하게 창작될 수 있도록 지원한다. 텔레비전 방송국이나 채널은 프로젝트에 소속되어야만 하고 그 내용은 TV에 방송되는 것 외에 최소 하나의 디지털 미디어플랫폼에도 이용 가능할 수 있도록 제작되어야만 한다. 적어도 이것은 따라잡기 방송 서비스(catch-up television service)일 수 있다. 시청자들이 다양한 플랫폼을 통하여 내용들을 소비하고 있음에 따라 고객의 코멘트 수(audience engagement)를 증가시킬 수 있는 추가적인 플랫폼으로의 접근성을 높일 필요가 있다.

3) 예시 할당액

2011년/2012년 1천5백만에서 2천만 달러

이름	지원 대상	지원 내용
1) TV 드라마	TV영화, 드라마	2,000천 달러
2) 어린이용 TV드라마		3,000천 달러
3) TV다큐멘터리	국내프로그램	7,000천 달러
	일반다큐멘터리	3,500천 달러
	국제다큐멘터리	3,500천 달러
	시그니처 다큐멘터리	1,400천 달러
4) 모든 미디어 프로그램	모든 플랫폼	5,000천 달러
5) Digital Ignition	게임 콘텐츠	30,000달러
6) All Media Production	스토리 텔링	50,000달러
7) 영화개발	실사 및 애니메이션 영화 개발	50,000달러
8) MIOF	초기 개발비	5,000달러
9) ACTF	시나리오 개발(컨셉바이블 개발)	

(1) TV 드라마

○ 구성방식과 시간

어떤 방송방식의 드라마 TV영화나 TV영화 패키지와 시리즈(시리즈와 미니 시리즈 간에 어떤 구분도 없다)도 이 프로그램에 적합하다.

그러나, 어떤 하나의 프로젝트에 관한 26시간 이상의 방송시간은, 그것이 다양한 시리즈를 포함하고 있을지라도, 예외적인 상황들이 제시되지 않는다면, 자금지원을 받을 자격이 주어지지 않는다.

○ 시장 지지 자격요건

방송시간당 최소 44만 달러 수수료로, 호주의 무료 혹은 유료 TV 권리에 대한 지역 특별판매가 필요하다. 이 최저가격은 포함하지 말아야 한다.

- 방송국의 어떠한 자산 요소
- 뉴질랜드 혹은 세계의 다른 지역에서의 방송 권리
- 유료TV 혹은 독점적 위성방송 권리(만일 무료방송이 특별판매라면) 혹은 무료시청권(만일 유료방송이 특별판매라면)
- 가능한 프로젝트 자금 지원

Screen Australia는 TV드라마 프로젝트에 2백만 달러 이상의 투자를 하지 않을 것이며, 예외적인 경우를 제외하고는 이 한도 금액을 초과하지 않을 것이다.

프로젝트 예산의 일부분으로서, 직접적인 자금지원의 수준에도 이 한계가 적용된다. 이런 제한은 Screen Australia의 거래조건에 명시되어 있다.

(2) 어린이용 TV 드라마

이 지침들은 Screen Australia의 합법화하는 제정법의 맥락 속에서 형성되었는데, 이는 우리가 “어린이에게 적절하고 그들의 호기심을 유도할 수 있는 프로그램”에 특별히 중점을 두도록끔 유도한다. 시청자들의 속성으로 인하여 발생하게 되는 최초의 방송과 차후의 방송사이의 다른 관계뿐만 아니라, 방송국이 내용을 정하는데 있어서의 어려움을 포함하여, 어린이용 TV드라마 제작과 관련된 특별한 도전과 기회들을 인정하고 있다.

○ 구성방식과 시간

어떤 방송방식의 드라마도, TV영화나 TV영화 패키지와 시리즈(시리즈와 미니 시리즈 간에 어떤 구분도 없다)를 포함하여, 그리고 이 프로그램에 적합하다.

그러나 어떤 하나의 프로젝트에 관한 26시간 이상의 방송시간은 그것이 다양한 시리즈를 포함하고 있을지라도, 예외적인 상황들이 제시되지 않는다면, 자금지원을 받을 자격이 주어지지 않는다. 그 내용은 만화영화이든, 실사촬영일 수 있지만, “C”드라마여서는 안 된다. 그러나 그 내용의 주된 시청자는 일반적으로 가족들이 아니라, 어린이들이어야 한다.

○ 시장 지지 자격요건

방송시간당 최소 10만 달러 수수료로, 최초의 호주 TV권리에 대한 지역 특별판매가 필요하다. 이 최저가격은 포함하지 말아야 한다.

- 방송국의 어떠한 자산 요소
- 뉴질랜드 혹은 세계의 다른 지역에서의 방송 권리
- 두 번째 상영에 대한 권리 (유료TV 혹은 독점적 위성방송 권리에 대해서, 만일 최초의 특별판매가 무료방송이라면, 혹은 무료시청권에 대해서, 만일 특별판매가 유료방송이라면)

2차 상영의 권리도 사전에 선전되었다면, 이 상영에 대한 라이선스 수수료는 30분 방송당 최소 1만5천 달러여야 하며, 세계의 다른 지역에서는 어떠한 자산 요소나 방송 권리를 배제한다.

위에서 상술한 최소 라이선스 수수료는 최초 방영과 이차적인 방영사이에 최대 18개월간의 홀드백(holdback 공중파의 본 방송 이후 다른 케이블 방송이나 다른 방송 플랫폼에서 재방송되기까지 걸리는 기간-역주)기간을 상정한다. 위의 내용과 상관없이, 제작자는 다수의 방송국들(무료방송/유료방송)사에서 라이선스 수수료와 홀드백을 자유롭게 협상할 수 있으며, 또는 만일 최소 라이선스 수수료가 30분 방송당 11만5천 달러인 경우에는, 단 하나의 방송국과 독점적 라이선스를 협상할 수도 있다.

Screen Australia은 그 프로젝트가 TV방송(무료방송이나 유료방송)외에 적어도 한 개의 디지털 미디어 플랫폼에서도 이용가능하도록끔 제작되기를 기대한다. 적어도 이것은 따라잡기 TV서비스(catch-up television service)일 수 있지만, 배급전략의 일환으로 모바일이나 다른 온라인 플랫폼도 제작자가 고려할 수 있기를 권장한다.

○ 가능한 프로젝트 자금 지원

Screen Australia는 예외적인 경우를 제외하고, 일반적으로 3백만 달러 이상의 투자를 하지 않을 것이다. 프로젝트 예산의 일부분으로서, 직접적인 자금지원의 수준에도 이 한계가 적용된다 이런 제한은 Screen Australia의 거래조건에 명시되어 있다.

(3) 집중적인 TV 다큐멘터리 프로그램

○ 개관

Screen Australia가 다큐멘터리에 투자하는 목적은 시청자들 하여금 호주의 문화와 정체성, 그리고 호주인들의 세계관에 관심을 기울이게 만들기 위해서이다.

4개의 제작 투자 프로그램이 제공된다:

– 국내 프로그램

- 내셔널 다큐멘터리 프로그램 (National Documentary Program NDP)
- 일반 다큐멘터리 프로그램 (General Documentary Program GDP)

– 국제 다큐멘터리 프로그램

- 시그니처 다큐멘터리 프로그램 (Signature Documentary Program SDP)

시그니처 프로그램인 경우를 제외하고, 호주 무료나 유료방송 라이선스 수수료가 필요하다. 그 내용은 적어도 한 개의 다른 디지털 미디어 플랫폼에도 배포가 되어야하는데, 캐치업 TV서비스나 휴대폰, 혹은 다른 온라인상의 방영 등이 포함된다.

최소 라이선스 수수료는 각 프로그램에 명시되어 있다. Screen Australia는 최초방송과 2차적인 방송사이의 적절한 홀드백 기간이 개별적으로 제작사와 관련 방송국사이에서 협의되기를 기대한다.

일회성 다큐멘터리나 시리즈 다큐멘터리 모두에게 적용된다. 그러나, 어떤 하나의 프로그램을 26

시간 이상의 방송하는 것은, 그것이 다양한 시리즈를 포함하고 있을지라도, 예외적인 상황들이 제시되지 않는다면, 자금지원을 받을 자격이 주어지지 않는다. 해외포맷을 통한 독창적이고 호주적인 내용은 우대를 받게 될 것이다. 다큐멘터리 개발 지원을 위한 프로그램 또한 가능하며, 모든 미디어 프로그램 아래에 다큐멘터리를 위한 지원금은 별도로 둔다.

〈표 23〉 다큐멘터리 지원금 할당액 2011년/2012년

프로그램명	예산
내셔널 다큐멘터리 프로그램 (National Documentary Program NDP)	7백만 달러
일반 다큐멘터리 프로그램 (General Documentary Program GDP)	3백5십만 달러
국제 다큐멘터리 프로그램	3백5십만 달러
시그니처 다큐멘터리 프로그램 (Signature Documentary Program SDP)	1백4십만 달러
다큐멘터리 개발 프로그램 (Documentary Development Program)	6십만 달러

① 국내 프로그램 내셔널 다큐멘터리 프로그램(National Documentary program NDP)

내셔널 다큐멘터리 프로그램은 다양한 스타일과 방식을 통해, 시간을 뛰어넘어 포괄적이면 서도 전략적인 프로젝트를 제공하고자 하는데, 이는 전통적인 가치를 지니고 있는 국가적이면서도 문화적 의미를 담은 광범위한 주제를 아우르고 있다. 이 다큐멘터리들은 문화적 포부를 담고 있으며, Screen Australia의 다른 다큐멘터리 투자와는 별도의 예산을 가지고 있다.

Screen Australia는 내셔널 다큐멘터리 프로그램을 통해서 연간 20에서 30시간 정도의 방송 시간에 투자하고자 한다. 내셔널 다큐멘터리 프로그램에 적용되는 특별한 거래 조건에 주목하라. 이 프로젝트를 위해, Screen Australia가 요구하는 바는 다음과 같다.

- 핵심적인 내용과 주제들이 Screen Australia가 프로젝트를 실행할 때 예상할 수 있는 것들과 일치할 수 있도록 해주는 의미 있는 상담
- 투자자, 인허가권자, 유통업자들의 계약 주선의 승인
- 원본 다큐멘터리 자료화면과 편집 화면들, 프로덕션 스틸(영화의 한 장면을 보여 주는 사진, 언론 홍보를 위한 보도 자료나 인쇄 광고용 원고로 쓰인다-역주), 그리고 다른 자료들을, 교육을 위한 도서관 자료로 활용하고, 호주 영화제작자의 미래 작품을 위해 사용할 수 있는 권리가 보장되는 비독점적 라이선스

내셔널 다큐멘터리 프로그램에 지원하고자 하는 제작자들은 신청서를 제출하기 이전에, Screen Australia의 투자 매니저와 그 프로젝트의 접합성에 대해 상의를 하여야만 한다.

○ 지원금 할당액

2011년/2012년도에 배정된 7백만 달러가, 5회에 걸쳐 배분된다.

○ 내용 범위

NDP에 신청 시에는, 그 프로젝트가 아래에서 제시하는 4가지 내용들과 관련성이 있음을 설명해
만 한다.

- 예술과 문화
- 사회사(史)를 포함한, 동시대의 사회적인 이슈
- 과학과 환경
- 역사와 정체성

○ 시장 지지 자격요건

제작예산 65만 달러까지의 프로젝트를 방송할 때, 시간당 최소 15만 달러 라이선스 수수료(최저가
격)로, 호주의 무료 혹은 유료 TV 권리에 대한 지역 특별판매가 필요하다. 65만 달러 이상의 제작 예산
이 투입된 프로젝트의 경우에는, 사안에 따라 더 높은 수수료가 협의될 것이다.

이 최저가격은 포함되지 말아야 한다 :

- 방송국의 어떠한 자산 요소
- 뉴질랜드 혹은 세계의 다른 지역에서의 방송 권리
- 유료TV 혹은 독점적 위성방송 권리(만일 무료방송이 특별판매라면) 혹은 무료시청권(만일 유료방
송이 특별판매라면)

Screen Australia은 그 프로젝트가 TV방송(무료방송이나 유료방송)외에 적어도 한 개의 디지털 미
디어 플랫폼에서도 이용 가능하게끔 제작되기를 기대한다. 적어도 이것은 캐치업 TV서비스일 수 있지
만, 배급전략의 일환으로 모바일이나 다른 온라인 플랫폼도 제작자가 고려할 수 있기를 권장한다.

○ 가능한 프로젝트 자금 지원

Screen Australia가 내셔널 다큐멘터리 프로그램(NDP)내에서 일회성 프로그램이나 시리즈에
투자할 수 있는 최대 금액의 상한선은 없다. 그러나, 제작자들은 Screen Australia 지원금은 한
도가 있으며, 이 프로그램을 통해서 매년 20에서 30시간 정도의 TV방송을 위해 투자하고 있다는
사실을 염두에 두어야만 한다.

프로젝트 예산의 일부분으로서, 직접적인 자금지원의 수준에도 이 한계가 적용된다 이런 제한은
Screen Australia의 교역조건에 명시되어 있다.

② 일반 다큐멘터리 프로그램(General Documentary Program GDP)

일반 다큐멘터리 프로그램은 문화적 관련성이 있으면서, 우수하고 시청자의 관심을 이끌어 낼 수 있는 프
로젝트를 지원한다. 이 프로그램은 하나의 방송국과의 맞춤 펀드(matched fund)를 기반으로 하는데, 그 방

송국은 호주 다큐멘터리로의 접근을 제공하는 무료와 유료방송들의 주요한 역할을 잘 인지하고 있다.

○ 후반 제작 (Post-production) 기금

그 프로젝트가 방송시간당 최소 3만 달러의 라이선스 수수료 제공하는 국내 방송국의 후반 제작 특별판매를 가지고 있다면, 맞춤 후반작업 기금을 위한 신청은 최대 10만 달러까지 고려될 수 있다.

○ 기금 할당액

2011년/2012년 동안, 3백5십만 달러가 4회에 걸쳐 배분된다.

○ 구성방식과 기간

일회성 프로젝트나 시리즈 모두 자격이 주어진다.

Screen Australia은 다양한 시리즈를 포함할 수 도 있는 어떤 한 프로그램의 26시간 이상의 방송 시간에 자금을 지원하지는 않는다.

○ 시장 지지 자격요건

방송시간당 최소 13만5천 달러 의 라이선스 수수료로, 호주의 무료 혹은 유료 TV 권리에 대한 지역 특별판매가 필요하다.

이 최저가격은 포함되지 말아야 한다.

- 방송국의 어떠한 자산 요소

- 뉴질랜드 혹은 세계의 다른 지역에서의 방송 권리

- 유료TV 혹은 독점적 위성방송 권리(만일 무료방송이 특별판매라면) 혹은 무료시청권(만일 유료방송이 특별판매라면)

Screen Australia은 그 프로젝트가 TV방송(무료방송이나 유료방송)외에 적어도 한 개의 디지털 미디어 플랫폼에서도 이용 가능하게끔 제작되기를 기대한다. 적어도 이것은 캐치업 TV서비스일 수 있지만, 배급전략의 일환으로 모바일이나 다른 온라인 플랫폼도 제작자가 고려할 수 있기를 권장한다.

○ 가능한 프로젝트 자금 지원

일회성 프로그램은 최대 25만 달러까지 그리고 시리즈물은 50만 달러까지, 국내 라이선스 수수료는 Screen Australia와 연결된다.

③ 국제 다큐멘터리 프로그램

국제 다큐멘터리 프로그램은 국내방송 라이선스 수수료뿐만 아니라 국제자금을 받는 프로그램을 지원한다.

Screen Australia은 그 프로젝트가 TV방송(무료방송이나 유료방송)외에 적어도 한 개의 디지털 미디어 플랫폼에서도 이용 가능하다 제작되기를 기대한다. 적어도 이것은 캐치업 TV서비스일 수 있지

만, 배급전략의 일환으로 모바일이나 다른 온라인 플랫폼도 제작자가 고려할 수 있기를 권장한다.

- 기금 할당액

2011년/2012년 동안, 3백5십만 달러가 3회에 걸쳐 배분된다. 마지막 배분 후에 남은 기금은 일반 다큐멘터리 프로그램의 마지막 배분에 재할당되면서 그 프로그램의 규정에 따른다.

- 구성방식과 시간

일회성 프로젝트나 시리즈 모두 자격이 주어진다.

Screen Australia은 다양한 시리즈를 포함할 수 도 있는 어떤 한 프로그램의 26시간 이상의 방송 시간에 자금을 지원하지는 않는다.

- 시장 지지 자격요건

프로젝트는 해외지역에서의 특별판매나 판매 대리인으로 부터의 선불뿐만 아니라, 확실한 국제 판매 대리인을 갖고 있어야한다. 해외지역에서의 특별판매와 판매 대리인으로부터 받은 선불금을 합한 금액은 최소 예산의 10%에 상응해야 한다.

방송시간당 최소 12만 달러의 라이선스 수수료로, 호주의 무료 혹은 유료 TV 권리에 대한 지역 특별판매도 필요하다.

이 최저가격은 포함되지 말아야 한다.

- 국내 방송국의 어떠한 자산 요소
- 뉴질랜드 혹은 세계의 다른 지역에서의 방송 권리
- 유료TV 혹은 독점적 위성방송 권리(만일 무료방송이 특별판매라면) 혹은 무료시청권(만일 유료방송이 특별판매라면)

- 가능한 프로젝트 자금 지원

이 프로그램에서는 Screen Australia 기금의 최고 한도액은 없다. 그러나, 프로젝트 예산의 일부 분으로서, 직접적인 자금지원의 수준에도 이 한계가 적용된다. 이런 제한은 Screen Australia의 거래조건에 명시되어 있다.

④ 시그니처 다큐멘터리 프로그램 (Signature Documentary Program SDP)

시그니처 다큐멘터리 프로그램은 강력하고 창의적인 비전을 가지고, 형식과 내용에 있어서 대담한 프로젝트를 지원한다. 이야기의 내용은 호주인 저자가 쓴 현지의 이야기든 국제적인 것이든 상관없다. 특별판매가 바람직하지만 하겠지만, 필수적인 사항은 아니다.

이 프로그램은 후반제작기금도 제공한다.

- 기금 할당액

2011년/2012년 동안, 1백4십만 달러가 단 1회에 걸쳐 배분된다.

- 자격

신청은 Screen Australia의 거래조건에 명시되어 있는 일반적인 자격 필요조건을 충족시켜야만 한다. 그리고 부가적인 조건은 다음과 같다.

- 제작자와 감독은 그들의 각자 역할에서 (30분 혹은 그 이상) 최소 1개 이상의 방송 다큐멘터리 실적이나, 혹은 상업 영화 배급, 또는 암스테르담 국제 다큐멘터리 영화제(IDFA International Documentary Festival Amsterdam)나 HOT Doc 국제 다큐멘터리 영화제 혹은 이에 상응하는 영화제에 초청 상영의 실적이 있어야만 함
- 다른 장르의 전문가나 경험자라도, 요구되는 다큐멘터리 실적을 갖고 있는 제작자나 감독이라면 지원이 가능함
- 실적은 7년 이내의 것이어야 함

제작자는 복수 신청을 할 수도 있으나, 각 프로젝트의 감독은 다른 사람이어야 한다. 외국 포맷에 근거한 프로젝트는 시그니처 다큐멘터리 프로그램을 통해서만 기금을 받을 자격이 없다.

○ 가능한 프로젝트 자금 지원

각 프로젝트 당 지원금은 최대 30만 달러까지이다.

⑤ 다큐멘터리 개발 프로그램(Documentary Development Program)

Screen Australia의 다큐멘터리 개발 프로그램은 경험 있는 다큐멘터리 제작자들을 지원하여, 그들의 프로젝트의 발전을 위해 계획된 성과를 달성할 수 있도록 돕는다. 여기에는 좀 더 깊이 있는 조사나 다음번 대본이나 관리를 위한 집필, 시장 성장을 위한 전략적인 촬영이나 편집, 필름 편집 등이 포함된다.

○ 기금 할당액

2011년/2012년 동안, 60만 달러가 이 프로그램에 할당되어 있으며, 5회에 걸쳐 배분된다.(마감일을 확인하기 위해 웹사이트를 방문하라)

○ 가능한 프로젝트 자금 지원

지원자는 최대 3만 달러까지 신청할 수 있다. 독립 당사자간 시장 독립체로부터의 현금 개발지원금의 제안이 따르는 프로젝트는 고무적이다. 그러나, 맞춤 지원금이 자동적인 것은 아니다.(이런 지침의 목적을 위하여, 시장독립체는 주된 사업이 재무, 영업, 유통, 영화와 프로그램의 방송이나 상영인 독립체로 정의된다.)

○ 자격

신청은 Screen Australia의 거래조건에 명시되어 있는 일반적인 자격 필요조건을 충족시켜야만 한다. 그리고 부가적인 조건은 다음과 같다.

- 단일 신청자들은 제작자나 감독의 역할에서 (30분 혹은 그 이상) 최소 3개 이상의 방송 다큐멘터리 실적이 있어야만 함

- 팀의 경우에는, 제작자이든 감독이든 간에 (30분 혹은 그 이상) 최소 3개 이상의 방송 다큐멘터리 실적이나 혹은 상업 영화 배급, 또는 암스테르담 국제 다큐멘터리 영화제(IDFA International Documentary Festival Amsterdam)나 HOT Doc 국제 다큐멘터리 영화제 혹은 이에 상응하는 영화제에 초청 상영의 실적이 있어야만 함
- 실적은 7년 이내의 것이어야 하며, 프로젝트는 널리 알려진 방송국이나 채널을 통해서 방영된 적이 있어야만 함
- 다른 장르의 전문가나 경험자라도, 요구되는 다큐멘터리 실적을 갖고 있는 제작자나 감독이라면 지원이 가능함

Screen Australia가 제공하는 기업지원금의 수혜자는 자격이 없다.

덧붙여

- 시리즈 개발을 위한 신청 시에는, 국내 방송국의 의향서(letter of Interest)를 갖고 있어야 함
- 이 제도를 통하여 지원금을 받은 프로젝트는, 만일 그것들이 매칭시장펀드(즉, 방송국이나, 배급업자, 판매 대리인으로부터 지원을 받은)임을 확인해 준다면, 향후 개발 투자(Development Investment)에만 재신청 할 수 있음. 그리고 그런 신청들은 프로젝트의 전반적인 실행 가능성과 발전을 감안하여, 검토될 것임

(4) 모든 미디어 프로그램

모든 미디어 기금(All Media Fund)을 활용하여, Screen Australia는 새롭게 진화하고 있는 플랫폼들 뿐만 아니라 기존의 배급 플랫폼을 통하여 시청자의 관심을 사로잡는 혁신적인 스토리텔링을 제작하고 발전시키는 데에 투자할 것이다. 선형(線型)과 비선형(非線型) 형태 모두에서 혁신적인 스토리텔링의 진화를 독려하는 서술적인 내용을 지원하는 한편, 위험을 무릅쓰고 그들의 기술을 확장하여 새로운 스토리텔링의 도구와 플랫폼을 탐구할 수 있는 기회를 전문가들에게 제공하고자 하는 것이 목적이다.

○ 예시 할당

2011년/2012년 동안, 3백만 달러에서 5백만 달러

모든 미디어 기금(All Media Fund)은 중요한 프로젝트에 추가적인 투자 지원을 적절하게 허용하는 3년짜리 롤링펀드(rolling fund)임을 주목하라.

(5) 디지털 점화(Digital Ignition)

Screen Australia는 호주의 영화 콘텐츠 부문에서 디지털적인 이해와 경험과 활동의 불길을 점화하려고 애쓰고 있다. 기술은 풍경을 변화시켰고, 새롭고 많은 스토리텔링을 가능하게 만들었다. 디지털 점화는 영화 전문가들로 하여금 새로운 기회들을 탐구하도록 지원할 것이다. 즉, 스토리텔링을 위한 새로운 도구를 탐구하고, 시청자들에게 가까이 다가가기 위한 새로운 플랫폼을 개발하고, 재정 계획이나 수익모델, 그리고 전문적 협력체계를 발전시키고, 신인들의 등장을 위한 장벽을 낮추는 등을 포함

한 새로운 기회를 탐구하도록 말이다. 이 프로그램은 연간 집중 워크샵뿐만 아니라(28페이지를 보라) 프로젝트 개발 지원도 제공한다.

○ 자격 프로젝트들

- 디지털 접하는 혁신적이고 비선형적이며 쌍방향적인 스토리텔링 또는 서술적인 요소를 상당히 갖추고 있는 웹과 PC를 기반으로 하는 게임 콘텐츠를 지원함
- 콘텐츠는 어떤 전달방식(delivery mechanism)을 이용했다고 해서 혁신적인 것으로 간주되는 것이 아니라, 그 메카니즘의 기능을 어떻게 활용하였는가에 의해 혁신적인 것으로 간주됨. 예를 들면, '쌍방향성(Interactivity)'는 콘텐츠를 활용하는 어떤 명령을 선택하기 위해서는 '마우스로 이용한 가능한(point-and-click)' 기능을 뛰어 넘어서야만 함
- 이 프로그램은 콘솔 게임(즉, 엑스박스, 플레이스테이션)의 발전을 지원하지는 않음
- 콘솔 게임들 외에, 콘텐츠는 웹이나 휴대폰과 스마트폰 서비스를 포함한 쌍방향성을 가능하게 하는 모든 플랫폼을 위해 만든 것임
- 플랫폼의 형태가 무엇이든 간에, 프로젝트는 독특하고 역동적이며 창조적인 스토리텔링을 그 속에 부가해야만 함

○ 이용 가능한 기금

지원자는 개발단계마다 최대 3만 달러까지 신청할 수 있다. 시장 투자를 촉발시킬 수 있는 효과적인 도구를 개발하기위해 사용되어진다.

○ 기금의 조건

기금은 보조금 형태로 주어진다.

(6) 모든 미디어 제작(All Media Production)

모든 미디어 제작(All Media Production) 프로그램을 통하여, Screen Australia는 위험을 무릅쓰고 전통적 & 비(非)전통적인 플랫폼에서 창조적인 스토리텔링의 진화를 독려하는 강력하게 서술적인 프로젝트의 제작에 투자한다. 다수의 플랫폼을 아우르는 스토리텔링은 권장된다. 이 프로그램은 또한 콘텐츠 플랫폼, 어그리게이터(aggregator 여러 회사의 상품이나 서비스에 대한 정보를 모아 하나의 웹사이트에서 제공하는 인터넷회사·사이트-역주), 그리고 개발자들을 위해 특별한 주도권의 범위도 포함하고 있다.

○ 구성방식과 시간

이 프로그램에서 다음과 같은 형태의 스크린 콘텐츠는 적합하다.

- 위험하고 독특한 선형적인 스토리텔링(어떤 프로그램을 최대 26시간 방송, 다수의 시리즈를 포함해도 된다.)
- 비선형적이며 쌍방향적인 스토리텔링 또는 서술적인 요소를 상당히 갖추고 있는 웹과 PC를 기반으로 하는 게임 콘텐츠(콘솔 게임은 제외)

○ 지원자

지원자는 개인 제작자이거나 팀(team)이도 된다. 모든 팀에는 소속된 제작자가 있어야하고, 팀의 주요 인원들은 프로젝트에서 그들의 역할과 관련하여 입증된 실적을 갖추고 있어야 한다.

○ 가능한 프로젝트 자금 지원

Screen Australia는 일반적으로 프로젝트 당(當) 50만 달러 이상의 투자를 하지 않을 것이며, 예외적인 경우를 제외하고 이 한계를 초과하지 않을 것이다.

○ 기금의 조건

Screen Australia의 투자금이 20만 달러 이하인 경우, 회수할 수 있는 투자라기보다는 보조금 차원에서 지원될 것이다. 그리고 보조금 계약의 조건을 위반하지 않는다면, 상환할 필요도 없다. Screen Australia의 기부는 약속되고, 예외적인 경우를 제외하고 변경되지 않을 것이다. 투자금액이 10만 달러를 넘어서는 모든 프로젝트에 대해서, Screen Australia은 1%의 판권을 가질 것이다.

(7) 영화 개발(Feature Development)

Screen Australia의 영화개발 기금은 실사촬영 영화뿐만 아니라 만화영화에 이르기까지 모든 장르의 프로젝트에 개방되어 있다. Screen Australia는 관중들과 접촉할 수 있는 매력적이고 호감이 가는 스토리텔링을 원하고 있다. Screen Australia는 팀의 일부분으로서 경험 많은 제작자의 수행능력을 요구하며, 그 제작자가 신청할 것을 원한다. 이것은 프로젝트에 관한 전반적인 전략이나 재무, 지도력 등에서 창의적인 능력을 발휘해야만 하는 제작자의 중요한 역할을 인정하기 때문이다. 작가, 작가이면서 감독, 그리고 작가와 감독 팀도 제작자 없이 기금 신청을 할 수도 있다. 그들도 아래의 중요한 기준들에 적합하기만 하다면 말이다.

경험이 적은 제작자는 경험이 있는 제작자나 그 프로젝트를 수행할 제작책임자와 같이 해야 한다. 그런 경우에도, 신청은 경험이 적은 제작자에 의해 이루어 질 수 있으며, 권리는 그들에게, 혹은 다른 핵심인력들과 함께 그들에게 남아 있다. 자격 요구조건을 만족시키기 위해, 외국인 제작 책임자가 선임되었을 경우, 그들의 참여와 창조적인 의도를 파악하기 위한 심도 깊은 검토가 있을 것이다. 경험이 적은 제작자가 실력이 입증된 제작 파트너와 힘께 일하기를 원하지 않는다면, 그는 능력 향상 프로그램을 통하여, Screen Australia의 개발 지원을 이용할 수도 있다. Screen Australia는 고품질의, 다양하고, 관중들의 관심을 사로잡을 만한 영화 시나리오 시장에서 변함없는 흐름이 지속될 수 있게 하는 프로젝트의 개발에 투자한다.

신청을 하게 되면, 창의적인 요소, 팀, 예산대비 얼마나 적절하게 관중에게 다가가는가 하는 프로젝트의 잠재력 등을 가지고 평가받게 될 것이다. 시나리오 초안과 개발 계획이 면밀하게 검토될 것이다. Screen Australia의 개발 기금에 접근하는 것이 점점 경쟁이 심해지고 있기 때문에, 충분한 준비가 되었을 때 신청서를 제출하는 것이 이롭다.

두 번 연속해서 탈락하게 되면, 이 프로그램에서는 자격이 주어지지 않는다는 것을 반드시 명심하라.

만일 당신의 신청이 통과하게 되면, 3개월 내로 시나리오 초안을 ScreenAustralia에 제출해야 한다.

○ 이용 가능한 기금

1회 신청에 5만 달러까지, 언제라도 가능하다.

(8) 맞춤 개발 기금

독립 당사자 간 시장 독립체로부터의 현금 개발지원금의 제안이 따르는 프로젝트는, Screen Australia의 위험성 검토를 거친 후, 최대 5만 달러까지 맞춤개발 기금을 받을 것이다. (이런 지침의 목적을 위하여, 시장독립체는 주된 사업이 재무, 영업, 유통, 영화와 프로그램의 방송이나 상영인 독립체로 정의된다.) 권리 및 선택사항들과 관련된 모든 요구조건들은 맞춤기금에도 동일하게 적용된다.

기금은 아래와 같이 적절한 곳에 지원된다.

- 최초 혹은 속편 영화 시나리오 초안, 작가, 제작자, 감독, 책임 개발자/시나리오 편집자, 디지털 미디어 상담자, 부서 책임자들의 수수료
- 선택사항 갱신을 위한 수수료(갱신에 소용되는 총비용은 예산에 포함될 수 있다 그러나, 우리는 소급하여 옵션 수수료에 대해서는 지원을 하지 않는다, 따라서, 신청자는 신청에 소요되는 8주간의 기간을 감안하여 미리 계획을 수립해야 한다는 것을 명심하라.)

Screen Australia는 맞춤 최초 옵션 프로그램(Matched Initial Option Program)을 통해서, 최초 옵션 구입도 지원한다.

- 마케팅 전략과 홍보자료 인접한 혹은 다중플랫폼 배달을 위한 계획
- 배역선정, 사전 비주얼 작업, 자금조달 또는 홍보비, 제작의 수준을 높이는 다른 재료들이나 짧은 장면을 제작하는데 드는 비용 여행, 제작 예산 짜기, 경비일정짜기등을 모두 포함. 이 기금들은 제작 전 단계에서의 자금조달 부족을 보충주지도 않고 탐험적인 여행을 지원하지도 않으므로, 프로그램 개발 단계가 면밀하게 검토될 것임을 명심하라.

개발단계 후반부에 집필하는 부분이 없을 경우에, 기금은 최고 2만 달러이다.

○ 기금 조건

이 프로그램을 통한 기금은 한정된 지원 대출(limited recourse loan) 형태로 지급될 것이다. Screen Australia가 개발기금을 지급하고, 뒤이어 제작에 투자를 한 경우, 개발단계에서의 그 투자금은 제작자금총액에 합산될 것이며, 총 투자금은 제작 자금조달을 위한 계약 조건에 따라 회수될 것이다.

(9) 맞춤 초기 옵션 기금(Matched Initial Option Funding)

Screen Australia는 작가가 아직 정해지지 않았거나 작품이 아직 집필되지 않은 경우에도, 기본적인

인 작업을 위해서 초기에 어떤 선택을 해야만 하는 특별한 상황이 있음을 알고 있다. 이 프로그램은 이런 경우에 특별한 평가 과정을 제공한다.

게다가, 기본적인 작업을 선택해야하는 기회가 한정되어 있는 상황 (예를 들어, 베스트셀러 책에 경쟁적인 관심이 쏟아지는 경우처럼)에 대해서는 특별한 심시숙고가 이루어 질 것이다. 이런 경우, Screen Australia는 3주내에 대답을 주기위해 노력할 것이다. 동일한 작업에 대해 1개 이상의 신청을 접수했을 경우에는, 결정은 비독점적 차원에서 내려질 것이며, 모든 지원자들은 동일한 대답을 받게 될 것이다.

기본적인 작업의 잠재력을 판단할 때에, Screen Australia는 아래의 자세한 기준들을 고려할 것이며, 옵션의 조건들이 시장에서의 실행과 일관성이 있기를 기대할 것이다. Screen Australia는 초기 옵션 기간이 12개월 이하가 되기를, (그러나 18개월을 선호한다), 그리고 옵션과 그 연장의 누적된 기간이 최소 4년이 되기를 기대한다.

맞춤 초기 옵션 기금의 지원자들은 경험 있는 제작자, 능력이 입증된 작가, 능력이 입증된 작가이자 감독, 혹은 작가와 함께하는 능력이 확인된 감독이어야만 한다.

○ 이용 가능한 기금

신청자에 맞추어 초기 옵션당 총 5천 달러까지 이를 초과하는 요청금액은 사안별로 검토될 것이다.

○ 기금 조건

이 프로그램을 통한 기금은 한정된 지원 대출(limited recourse loan) 형태로 지급될 것이다.

Screen Australia가 개발기금을 지급하고 뒤이어 제작에 투자를 한 경우, 개발단계에서의 그 투자금은 제작자금 총액에 합산될 것이며, 총 투자금은 제작 자금조달을 위한 계약 조건에 따라 회수될 것이다.

(10) 호주 아동 텔레비전 재단(Australian Children's Television Foundation ACTF)

이는 국가적 비영리 단체이다. 이 기관은 호주 어린이들에게 특별히 그들만을 위한 유익한 오락 미디어를 제공하는 업무를 수행하고 있는데, 이것은 문화적이고 교육적인 경험들을 지속적으로 공급하고 있는 셈이다.

ACTF는 어린이용 고품질 TV 프로그램을 제작, 개발하고 있다. 혁신적이고 재미있으면서도 교육적인 프로그램을 만드는 것에 목적을 두고 있다. ACTF의 프로그램은 100여 개국에서 방영되었고 95차례나 국내 및 해외에서 수상한 경험을 가지고 있다. 이 기관이 만든 TV시리즈에는 '라운드 더 트위스트(Round the Twist)'와 '크래쉬 존(Crash Zone)' 등과 같은 히트 작품들이 포함되어 있다. 모든 작품의 명단은 프로덕션(Productions)에서 찾아볼 수 있다.

ACTF는 어린이용 TV드라마를 만드는 다른 제작자들에게 시나리오 개발 기금이나 제작 투자를 제공하는 기금 단체의 역할을 하고 있다. 최근에 지급된 기금 결정 현황들은 기금 부문(Funding section)에서 찾아볼 수 있다.

○ 기금

어린이용 드라마를 제작하는 업계가 건전하면, 제작사들이 보다 더 나은 어린이용 작품들을 제작할 수 있을 것이라고 ACTF는 믿고 있다. 따라서, 이 기관은 제작사들과 작가들에게 다면적인 지원을 제공하고 있다. ACTF는 TV시리즈나 일회성 TV프로그램, TV 영화, 극영화 등을 포함한 어린이용 작품 제작에 기금을 지원하고 있다.

기금은 모든 장르에 걸쳐 개방되어 있지만, 일반적으로 다른 장르에 비해 더 높은 개발 요구조건을 갖고 있는 드라마 부분에 우선권을 주고 있다.

프로젝트는 호주 어린이들의 관심을 끌 수 있는 것이어야만 한다.

○ 프로젝트 개발 기금

ACTF는 어린이용 프로젝트의 개발을 지원하는 기금을 제공한다. 기금은 신청자에 의해, 작가를 위한 워크숍을 개최하거나 '컨셉 바이블(concept bibles)'을 준비하고, 시나리오를 집필하는데 사용되어 진다. 일반적으로 단 한번, 개발 단계에 기금을 지원하고 있다.

모든 지원자들은 기금 신청에 앞서 그들의 프로젝트에 대해 상의하기 위해서, 개발 및 제작부서의 책임자인 버나뎃 맥호이(Bernadette O'Mahony)나, 프로그램 부책임자인 애니 덴턴(Annie Denton)에게 연락할 필요가 있다.

○ 제작 투자, 공동제작 및 유통 선불

ACTF는 제작에 투자하거나 공동제작에 참가할 뿐 아니라, 프로젝트를 위한 유통 선불을 제공하기도 한다. 그러나, 이런 목적들을 위한 기금은 극히 한정되어 있다. 관심 있는 지원자들은 신청에 앞서, 그들의 프로젝트에 관해서 개발 및 제작부서의 책임자와 협의하여야만 한다.

1장. 각국의 애니메이션 산업 지원 기관 현황

1. 싱가포르

1) MDA (Media Development Authority)

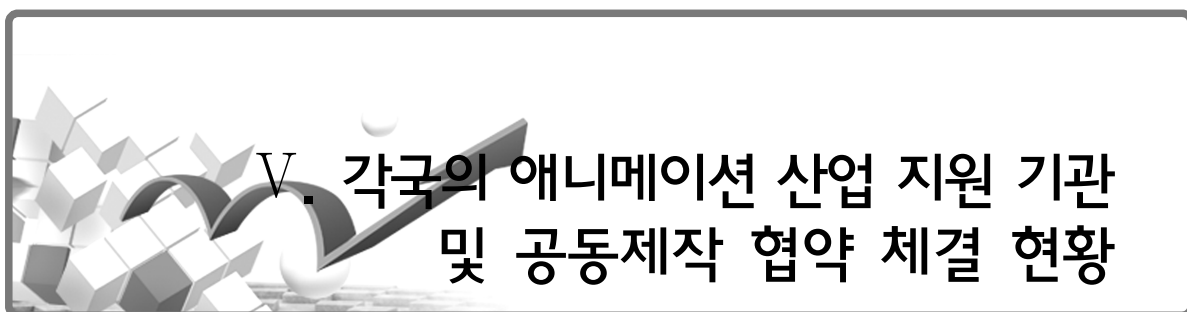
- 창립년도: 2003년.
- 목적
싱가포르를 글로벌 미디어 도시국가로 성장시키는 목적아래, 한편으로는 내부의 역량있는 미디어 회사를 키우고, 또 한편으로는 해외 기업을 유치하여 경제부흥과 일자리 창출을 목표로 한다.
- 미션
싱가포르를 새로운 아시아 미디어 세상에서 믿을 수 있는 글로벌 수도로 자리잡게 하기 위해, 해외 미디어 기업과 많은 파트너쉽 관계를 유지하여 미디어 제품의 수요를 창출하고 관련 서비스를 늘리는 것을 미션으로 한다.
- 역사
싱가포르 방송기관(Singapore Broadcasting Authority)와 영화와 출판 부서(Film and Publications Department) 그리고 싱가포르 영화 협회(Singapore Film Commission)가 통합되면서 탄생했다.
- 홈페이지 : www.mda.gov.sg

2) EDB (The Economic Development Board)

- 목적
정부기관으로 싱가포르의 국가 포지션을 글로벌 비즈니스 중심으로 위치시키고 싱가포르 경제를 부흥시키는 것이다.
- 미션
싱가포르 투자자와 기업의 가치를 창조하기 위해 관련된 해법을 기획하고 전달하며 이를 통해 싱가포르의 경제적인 기회와 고용창출 기회를 늘려 싱가포르 경제의 미래 설계에 도움이 된다. 해외 10개국에 19개의 사무실을 두고 있다.
- 홈페이지 : www.edb.gov.sg

3) SMF (Singapore Media Fusion)

- 목적



V. 각국의 애니메이션 산업 지원 기관 및 공동제작 협약 체결 현황

V. 각국의 애니메이션 산업 지원 기관 및 공동제작 협약 체결 현황

싱가포르 미디어 회사 및 개인에게 각종 지원을 통해 지역 미디어 커뮤니티를 활성화 하고 프로모션 하기 위해 설립되었다.

- 지원내용
해외 전시회 참가 및 교육 지원
- 홈페이지 : www.smf.sg

4) SFC (Singapore Film Commission)

- 목적
싱가포르의 영화산업을 육성하는 기관
- 구성
10명의 전문가로 구성되며 펀딩과 프로모션, 교육 등 분야에 지원하고 있다.
- 홈페이지 : www.sfc.org.sg

2. 말레이시아

1) FINAS (National Film Development Corporation)

- 목적
말레이시아 영화산업 중흥을 위해 1981년 만들어졌다.
- 역사
처음에는 Ministry of Trade and Industry 산하에 있다가, Ministry of Information 산하로 1986년 옮겼다. 2004년에는 Ministry of Culture, Arts and heritage를 거쳐 2009년부터 Ministry of Information Communication & Culture 산하로 소속되었다.
- 홈페이지 : www.finas.gov.my

2) MDEC (Multimedia Development Corporation)

- 목적
과거에 MDC로 알려졌던 기관으로 정보 통신 비즈니스를 활성화하고 MSC 지역에 많은 업체를 유치하고 관련 기술 및 행정을 제공한다.
- 홈페이지 : www.mdec.my

3. 호주

1) Screen Australia : 중앙정부의 핵심되는 펀딩 주체

- 목적

창의적이고 혁신적이며 상업적으로 가치가 있는 산업을 육성하는 것을 목적으로 한다.

- 역사

2008년 설립되어 이전기관인 AFC(Australian Film Commission) 과 FFC(Film Finance Corporation Australia)와 Film Australia Limited 업무를 넘겨 받았다.

- 지원대상

극장용, 다큐멘터리, TV용 드라마, 어린이 프로그램을 망라하고 있다.

- 홈페이지 : www.screenaustralia.gov.au

2장. 각국의 공동제작 협약 체결 현황

1. 싱가포르

1) 뉴질랜드와 체결

2000년 11월 14일 (뉴질랜드 정부와 싱가포르 정부간 체결)(싱가포르의 첫 번째 공동제작 협약 체결 국가임)

2) 중국과 체결

2010년 7월 23일 (중국입장에서는 싱가포르는 6번째 협약체결국이며 아시아국가로는 최초국가임.)

3) 캐나다와 체결

1998년 11월 13일

4) 한국과 체결

(MOU) 2005년 1월 19일 방송부분에서의 협력을 위한 한국방송위원회와 싱가포르 미디어 발전 본부 간의 양해각서

5) 호주와 체결

2007년 9월 7일

2. 말레이시아

말레이시아는 해외와 공동제작 협약을 현재까지 맺고 있지 않다. 2011년 현재 호주와 처음으로 공동제작 협약을 준비중인 것으로 알려져 있다. 이를 위해 한국의 공동제작협약서를 분석하고 자국산 인정을 위한 포인트시스템 등 관련 법규를 연구하고 있다.

3. 호주

1) 공동제작 사례

호주는 현재 캐나다, 중국, 독일, 아일랜드, 이스라엘, 이태리, 싱가포르, 그리고 영국과 조약을 맺고 있으며, 프랑스와 뉴질랜드와는 양해각서에 서명을 하였다.

호주 정부와 서 아프리카는 2010년 6월 18일 공동제작 협약을 체결했다. 이 협약은 일단 양 정부가 국내에서의 승인 과정을 완료하고 '외교문서'를 교환한 이후에야 효력을 발생하게 될 것이다. 호주는 현재 인도, 덴마크, 말레이시아, 그리고 한국과 공동제작 협약을 협상 중이며, 영국과는 재협상 중에 있다.

2) 협약 체결 현황

- 중국, 2007년8월27일
- 남아공화국, 2010년6월18일
- 뉴질랜드, 1990년9월7일(MOU)
- 프랑스, 1986년5월15일(MOU)
- 캐나다, 1990년7월3일
- 독일, 2001년1월17일
- 아일랜드, 1997년5월16일
- 이스라엘, 1995년2월
- 이태리, 1993년

1장. 공동제작 협약서 사례 분석

(호주-아일랜드 협약서 참고)

공동제작 계약서(전문)

협약서 체결 담당부서 및 프로세서(입법기관과의 관계)

FILMS CO-PRODUCTION AGREEMENT
BETWEEN THE GOVERNMENT OF AUSTRALIA
AND THE GOVERNMENT OF IRELAND
16 May 1997

호주 정부 및 아일랜드 정부간 영화 공동제작에 관한 협약

1997년 5월 16일

The Government of Australia and the Government of Ireland (“the Parties”)

CONSIDERING that the film industries of their two countries will benefit from closer mutual co-operation in the production of films and CONSIDERING that films capable of enhancing the Prestige of the film industries of the two countries should benefit from the provisions of this Agreement

Have agreed as follows:

호주 정부 및 아일랜드 정부 (“당사자들”)는 양국의 영화 산업이 영화 제작의 더 밀접한 상호 협력으로 혜택을 볼 수 있을 것을 고려하고 또 양국 영화 산업의 명성을 제고할 수 있는 영화가 본 협약의 조항으로부터 혜택을 볼 수 있을 것을 고려하여 다음과 같이 합의하였다:

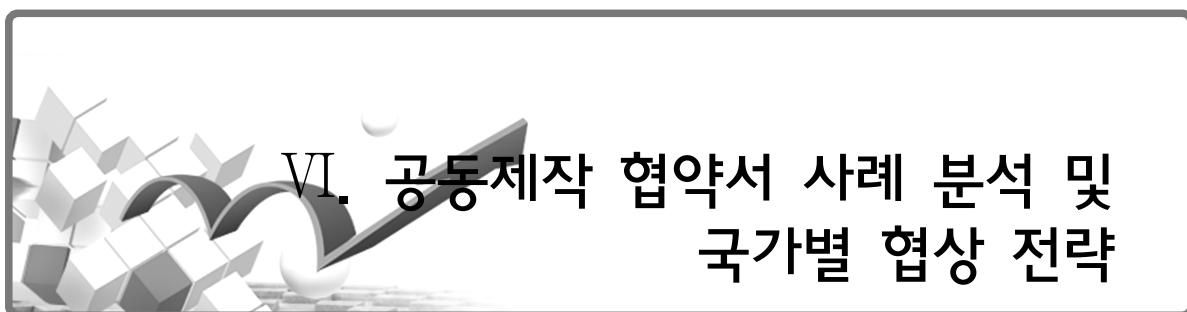
※ 협약 당사자에 대한 언급과 체결할 협약서의 내용을 정의함

ARTICLE 1

DEFINITIONS

For the purposes of this Agreement:

- (1) “competent authority” means the authority designated as such by each Party.
- (2) “co-producer” means the national or nationals of a Party involved in the making of a co-production film



VI. 공동제작 협약서 사례 분석 및 국가별 협상 전략

Ⅵ. 공동제작 협약서 사례 분석 및 국가별 협상 전략

- (3) “co-production film” means a film made by one or more nationals of one Party in conjunction with one or more nationals of the other Party and shall also mean a film made by one or more nationals of one Party in conjunction with one or more nationals of the other Party and one or more nationals of another country with which either Party has signed a co-production treaty. A reference in this Agreement to a co-production film shall also be read as including a proposed co-production film
- (4) “film” means an aggregate of images, or of images and sounds, embodied in any material but does not include an item which is outside the scope of the legislation of either Party which governs the provision of benefits under international agreements relating to the co-production of films
- Films Co-Production Agreement – Australia/Ireland 16 May 1997 – 3.
- (5) “national” means:
- (a) in relation to Australia, an Australian citizen, a permanent resident of Australia or a company incorporated under Australian law
- (b) in relation to Ireland, a citizen of Ireland, anyone domiciled in Ireland, resident or ordinarily resident in the State or a company incorporated under Irish Law and
- (6) “third co-producer” means the one or more nationals of another country (that country having entered into a co-production treaty with one of the Parties) who are involved in the making of a co-production film.

제1조

정의

본 협약의 목적상,

- (1) “관할 당국”은 당사자들이 지정한 당국을 의미한다.
- (2) “공동제작자”는 공동제작 영화에 참여한 당사자의 1명 이상의 국민을 의미한다.
- (3) “공동제작 영화”는 한 당사자의 1개 이상의 제작자가 상대방의 1개 이상의 제작자와 협력하여 만드는 영화 또는 이들이 공동제작 협정에 서명한 다른 국가의 1개 이상의 제작자와 협력하여 만드는 영화를 의미한다. 본 협약에서 공동제작 영화라 부르는 것은 제안한 공동제작 영화를 포함하는 것으로 독해되어야 한다.
- (4) “영화”는 자료에 수록된 영상 또는 영상 및 음향의 집합체를 의미한다. 그러나 영화의 공동제작에 관련한 국제 협약에 의거 당사자의 법규가 적용하는 범위 이외의 항목은 포함하지 않는다.
- (5) “국민”은
- (a) 호주 경우, 호주 국민 또는 영주권자 또는 호주 법률에 의해 설립된 회사를 의미하며,
- (b) 아일랜드의 경우, 아일랜드 국민 또는 영주권자 또는 아일랜드 법률에 의해 설립된 회사를 의미한다. 또한,

(6) “제3 공동제작자”는 공동제작 영화 제작에 참여한 다른 국가 (당사자 국가들 중 하나와 공동제작 협정을 맺은 국가)의 1명 이상의 국민을 의미한다.

※ 협약서에 사용될 용어의 정의를 말한다.

협약서검토에서 유의할 조항은 4)항 Film: 우리말의 영화 뿐만 아니라 애니메이션, 드라마 등 포함 하고 싶은 장르를 구체적으로 언급해야 한다. 5)항 국민에 대한 정의로서 법인에 대해서는 구체적으로 특정국민의 일정지분이상을 보유한 법인 및 SPC 포함까지 언급할 필요가 있다. 6)항 제3의 공동제작 사를 양국과 공동제작협약을 맺고 있는 국가로 제한할 것인지, 협약을 체결하지 않았지만 공동제작계약을 체결한 국가로 할 것인지에 대한 판단이 필요함

ARTICLE 2

OVERRIDING AIM

An overriding aim of this Agreement shall be to ensure that an overall balance is achieved as regards:

- (a) the contribution of the nationals of each Party to the production costs of all films
- (b) the usage of studios and laboratories of the two Parties
- (c) the employment of nationals of the two Parties as creative, craft and technical personnel, measured on a straight head count basis and
- (d) the participation of nationals of the two Parties in each of the major creative, craft and technical categories and, in particular, that of the writer, director and lead cast.

제2조

최우선 목표

본 협약의 최우선 목표는 다음 사항에 관하여 전반적인 균형을 달성하도록 보장하는 것이다.

- (a) 모든 영화 제작비에 대한 당사자 국민의 기여
- (b) 당사자들의 스튜디오 및 실험실의 사용
- (c) 직접 인원 계산 방식에 의한 당사자들 국민의 업무, 작업 및 기술 인력의 고용 및
- (d) 주요 업무, 작업 및 기술 범주, 특히 작가, 연출가 및 배역에 관한 당사자들 국민의 참여

※ 공동제작에 따른 각 국가간 참여하는 부분에 대한 구체적인 언급 조항임. 공동제작시 작업을 나눌 때 기준이 될 수 있음

ARTICLE 3

APPROVAL OF A CO-PRODUCTION FILM

1. The competent authorities, acting jointly, may approve a co-production film which complies with the requirements set down in the Annex to this Agreement. Films Co-Production Agreement – Australia/Ireland 16 May 1997 – 4.
2. In deciding whether an approval should be granted the competent authorities shall, in addition to the requirements set down in the Annex, take into account the overriding aim of the Agreement and their own policies and guidelines.
3. Subject to any departures permitted by the competent authorities when granting the approval, an approval shall be subject to the condition that the requirements set down in the Annex are satisfied. An approval may also be subject to more detailed conditions framed to ensure satisfaction of those requirements and other conditions framed to achieve the overriding aim of this Agreement and the policies and guidelines of the competent authorities.
4. Should the competent authorities disagree about whether an approval should be granted or made subject to a condition, the approval shall not be granted.
5. An approval shall be in writing and shall specify the conditions upon which it is granted.
6. An application for approval shall be made simultaneously to the competent authorities not less than 30 days (or such other period as may be agreed between the competent authorities) before shooting of the film is due to commence.
7. The competent authorities are as follows: IRELAND – Department of Arts, Heritage, Gaeltacht and the Islands AUSTRALIA – Australian Film Commission
8. An applicant shall supply such further information in support of an application as a competent authority may require.

제3조

공동제작 영화의 승인

1. 관할 당국은 본 협약에 정한 요건에 부합하는 공동제작 영화를 공동으로 승인할 수 있다.
2. 승인여부를 결정할 때, 관할 당국은 별첨에 정한 요건에 이어 본 협약의 최우선 목표 및 자국의 정책 및 지침을 고려한다.
3. 관할 당국이 승인할 때, 별첨에 정한 요건을 만족해야 한다는 조건에 따라 승인된다. 승인은 또한 이들 요건, 본 협약의 최우선 목표를 달성하기 위해 틀을 잡은 조건 및 관할 당국의 정책 및 지침의 만족을 보장하기 위해 틀을 잡은 구체적인 조건에 따른다.
4. 승인을 부여 여부 및 조건에 따른 관할 당국간의 의견이 다르면, 승인은 부여되지 않은 것으로 한다.
5. 승인은 서면으로 작성되고 부여 조건을 명시한다.

6. 영화 촬영 예정일 최소 30일 (또는 관할 당국간 합의한 기간) 전에 관할 당국에 승인을 동시에 신청한다.
7. 관할 당국은 다음과 같다.
 - 아일랜드 – 예술, 문화유산, 게일어 및 아일랜드어 부
 - 호주 – 호주 영화 위원회
8. 신청인은 관할 당국이 요구하면 신청을 지원하는 추가 정보를 제공해야 한다.

※ 공동제작 협약서에서 가장 중요한 조항으로 공동제작을 승인하는 조건 및 승인 주체와 그 프로세스에 대한 것임. 국내 상황을 충분히 반영하는 것이 필요함. 특히, 별첨조항으로 그 조건을 정의하였으므로 별첨을 면밀히 검토할 필요가 있음

ARTICLE 4

BENEFITS ACCORDED TO NATIONAL FILMS TO BE ACCORDED

A co-production film made or being made in accordance with an approval pursuant to this Agreement shall be entitled to the full enjoyment of all the benefits which it would be accorded under the laws of a Party in force from time to time if it was a national film of that Party.

제4조

국가 영화에 부합하는 혜택

본 협약에 의거한 승인 조건에 부합하게 만들었거나 만들고 있는 공동제작 영화는 당사자 국가 영화인 경우 수시로 시행하는 당사자 법률에 부합하는 모든 혜택을 받을 자격이 주어진다.

※ 공동제작에 따른 실제 혜택을 의미하는 것으로 해당국 프로젝트와 동일하게 지원을 받는다는 것을 의미함

ARTICLE 5

EXEMPTION OF EQUIPMENT FROM IMPORT DUTIES AND TAXES

Each of the Parties shall permit, in accordance with its legislation, temporary admission, free of import duties and taxes, of cinematographic equipment for the making of approved co-production films.

제5조

수입 관세 및 세금 면제

당사자들은 법률 및 임시 허가에 따라, 승인된 공동제작 영화 제작용 촬영 장비에 대한 수입 관세 및 세금을 면제한다.

ARTICLE 6

PERMISSION TO ENTER AND REMAIN IN COUNTRY

Each of the Parties shall permit the nationals of the other country and citizens of the country of any third co-producer to enter and remain in its territory for the purpose of making or exploiting an approved co-production film, subject to the requirement that they comply with the laws relating to entry and residence.

제6조

입국 및 체류 허가

당사자들은 입국 및 체류에 관한 법규에 부합하는 요건에 따라, 승인된 공동제작 영화의 제작 또는 광고 목적으로 상대방 국가 또는 제3 공동제작 국가의 국민 또는 시민의 영토 입국 및 체류를 허가한다.

※ 5조와 6조는 물건 및 인적인 왕래에 따른 혜택을 의미함

ARTICLE 7

PUBLIC EXHIBITION

The approval of a co-production film by the competent authorities shall not bind the relevant authorities of either country to permit the public exhibition of the resulting film.

제7조

공공 전시

관할 당국에 의한 공동제작 영화의 승인은 해당 영화의 공공 전시를 허락하는 해당 관할 당국을 구속하지는 않는다.

ARTICLE 8

INTERNATIONAL OBLIGATIONS

The provisions of this agreement are without Prejudice to the international obligations of the contracting parties, including in relation to Ireland, obligations devolving from European Community Law.

제8조

국제적 의무

본 협약의 조항은 유럽 연합 법률로부터 이전되는 아일랜드 관련 의무를 포함하여 계약 당사자들의 국제적 의무를 침해하지 않는다.

ARTICLE 9

MIXED COMMISSION

There shall be a Mixed Commission composed of an equal number of representatives of each of the Parties. Its role shall be to supervise and review the operation of this Agreement, including the achievement of the overriding aim set down in Article 2, and to make any proposals considered necessary for any modification of the Agreement. The meetings of the Commission shall be held

alternately in Australia and in Ireland or such other venue as may be mutually determined as may parties hereto. It shall meet eighteen months after the date of the entry into force of this Agreement, and thereafter within six months and on request to meet being made by either Party.

제9조

혼성 위원회

각 당사자들로부터 동일한 수의 대표 위원으로 구성된 혼성 위원회를 둔다. 이 혼성 위원회의 역할은 제2조에 정한 최우선 목표의 달성을 포함, 본 협약의 운영을 감독 및 심사하고 필요하다고 판단하면 본 협약의 수정을 제안하는 것이다. 위원회 회의는 호주와 아일랜드에서 번갈아 개최하거나 양자가 합의한 다른 장소에서 개최한다. 위원회는 본 협약 발효일로부터 18개월 후에 회의를 가지며, 그로부터 6개월 이내 어느 한 당사자의 요청으로 회의를 갖는다.

※ 실제 공동제작 관련한 의사결정을 하는 위원회구성 조항으로 내부적으로 구성될 인원에 대한 계획도 가지고 있어야 함

ARTICLE 10

AMENDMENT OF THE ANNEX

The provisions of the Annex to this Agreement may be amended by the mutual consent in writing of the competent authorities, after consultation with the Mixed Commission, provided that these amendments do not conflict with Articles 1 to 9 inclusive of the Agreement.

제10조

별첨 변경

본 협약의 별첨은 본 협약 제1조에서 제9조까지의 조항에 상충되지 않는다면, 혼성위원회의 상의 후, 관할 당국의 서면 동의에 의해 변경될 수 있다.

ARTICLE 11

ENTRY INTO FORCE

This Agreement, shall enter into force when the parties have notified each other that their domestic requirements for the entry into force of this Agreement have been satisfied.

제11조

효력발생

본 협약은, 당사자들이 본 협약의 효력 발생을 위한 국내 요건이 만족되었다는 것을 서로에게 통보하는 순간 효력을 발생한다.

※ 협약의 효력기간(3년)을 정하는 것이 중요이슈가 됨. 자동갱신 조항으로 할지, 별도의 합의가 없으면 자동 파기되는 조항으로 할지도 결정해야 함. 협약종료이전에 실행된 공동제작 작품은 효력의 정지와 무관하게 공동제작 혜택을 받게 됨

ARTICLE 12

TERMINATION

1. This Agreement shall remain in force initially for a period of three years from the date of its entry into force. Either Party may terminate it by giving written notice to the other Party at least six months before the end of that period and the Agreement shall then terminate at the end of the three years. If no such notice is given the Agreement shall automatically remain in force for successive periods each of three years, unless written notice to terminate is given by either Party at least six months before the end of any period of three years, in which case it shall terminate at the end of that period.
2. Notwithstanding termination of the Agreement pursuant to paragraph 1 of this Article, this Agreement shall continue in force in respect of any film made in accordance with an approval granted by the competent authorities under the Agreement prior to that termination. In witness whereof, the undersigned, being duly authorised thereto by their respective Governments, have signed this Agreement.

제12조

종료

1. 본 협약은 효력 발생일로부터 처음 3년간 유효하다. 어느 한 당사자가 3년 기간의 종료일 6개월 전에 서면으로 상대 측에 통보함으로써 본 협약을 종료할 수 있다. 이 3년 기간의 종료일 최소 6개월 전에 어느 한 당사자에 의한 서면 종료 통지가 없으면 본 협약은 3년씩 자동으로 갱신된다.
2. 본 조 제1항에 따른 종료에도 불구하고, 관할 당국에서 승인한 공동제작 영화가 종료일 현재 완성되지 않았을 경우, 해당 영화가 완성될 때까지 본 협약은 계속 효력을 발생한다.

상기를 증거하여, 각국의 정부에 의해 권한을 위임 받은 아래 서명인은 본 협약에 정히 서명하였다.

_____ 일, _____ 에서 본 협약서 2부를 작성하다.

호주 정부를 대신하여: 아일랜드 정부를 대신하여

ANNEX

1. (i) The film shall be made and processed up to the creation of the first release print in one or both of the Parties and/or, where there is a third coproducer, that co-producer's country. Re-voicing may be carried out in one or both of the Parties and/or where there is a third co-producer, in that coproducer's country.
- (ii) The majority of this work shall be carried out in the country of the coproducer which has the major financial participation. The competent authorities shall have the power to approve location filming in a country other than the countries of the participating co-producers.
- (iii) Where location filming is to be carried out in a country other than that of the participating co-producers, citizens of that country may be employed as crowd artists, in small roles, or as additional employees whose services are necessary for the location work to be undertaken.

별첨

1. (i) 영화는 어느 한 당사자 또는 당사자 모두 또는 제3 제작자 경우 제3 제작자의 국가에서 개봉 판이 만들어질 때까지 제작하고 가공한다. 영화의 통역 작업은 어느 한 당사자 또는 당사자 모두 또는 제3 제작자 경우 제3 제작자의 국가에서 한다.
 - (ii) 본 작품의 반 이상은 통상 재무적으로 주된 참여를 한 공동제작자의 국가에서 수행된다. 관할 당국은 공동제작 참여자들의 국가가 아닌 장소에서의 촬영을 승인할 권한이 있다.
 - (iii) 공동제작자의 국가가 아닌 국가에서 촬영이 수행되는 경우, 촬영 장소가 속한 국가의 시민들을 군중, 작은 역할 또는 추가 직원 등으로 고용하여, 촬영 업무 수행에 필요한 용역을 제공받을 수 있다.
2. Subject to sub-paragraph 1(iii) of this Annex, individuals participating in the making of the film shall be nationals of a Party or, where there is a third co-producer, citizens of that co-producer's country. In exceptional circumstances, where script or financing dictates, restricted numbers of performers from other countries may be engaged.

2. 본 협약의 부속항 1(iii)에 따라, 영화 제작에 참여하는 개인들은 당사자들 또는 제3 공동제작자가 있는 경우 제3국의 국민들이어야 한다. 대본 또는 재무적 상황이 명령하는 예외적인 상황인 경우, 기타 국가들로부터 제한된 숫자의 기술인력을 참여시킬 수 있다.
3. (i) The Australian co-producer shall fulfil all the conditions relating to status which would be required to be fulfilled, if that producer were the only producer, in order for the production to be eligible as an Australian film,
- (ii) The Irish co-producer shall fulfil all conditions relating to access to the tax relief provisions under section 35 of the Finance Act, 1987 as amended including compliance with the guidelines issued by the Minister under the statute from time to time. Applications by Irish co-producers for certification under section 35 of the Finance Act 1987 as amended will be treated by the Minister within the framework of this Agreement,
- (iii) Any third co-producer shall fulfil all the conditions relating to status which would be required to be fulfilled to produce a film under the terms of the coproduction treaty in force between that co-producer's country and either Australia or Ireland,
3. (i) 제작자가 한 명뿐이고, 호주 영화에 적합한 제작을 위해 이행이 요구되는 협약상의 지위 관련 한 모든 조건을 호주의 공동제작자가 이행한다.
- (ii) 아일랜드 공동제작자는 법률에 의해 장관이 수시로 발행하는 지침의 준수를 포함하여, 1987년 제정된 금융 법 35항 및 개정판에 의거, 세금 면제 조항의 접근에 관련한 모든 조건을 이행한다. 1987 금융 법 제35항 및 개정판에 의거, 아일랜드 공동제작자가 증명서를 신청하면 본 협약의 틀 내에서 장관이 처리한다.
- (iii) 제3 공동제작자의 국가 및 호주 또는 아일랜드 사이에 효력을 발생하는 공동제작 협정의 약관에 의거, 영화의 제작을 위해 이행이 요구되는 협약상의 지위 관련한 모든 조건을 제3 공동제작자가 이행한다.
4. The performing, technical and craft contribution of the nationals of each coproducer's country shall be in reasonable proportion to each of the co-producer's financial participation and in any event, each co-producer shall have a financial and creative contribution of not less than twenty per cent (20%) of the total financial and creative contribution for the film, it being understood that the co-producers shall jointly contribute 100% of the financial and creative participation in the film,
4. 각 공동제작자가 속한 국가 국민의 실행, 기술 및 작업 기여도는 각 공동제작자들의 재무적인 참

여와 합리적인 비율이 되어야 한다. 각 공동제작자의 재무 및 창의적인 기여도가 총 재무 및 창의적인 기여도의 20% 이상이 되어야 한다는 말은 이들 공동제작자들이 영화에 소요되는 재무적 및 창의적 분담금을 공동으로 100% 부담하고 있다고 이해되어야 한다.

5. Any music specially composed for the film shall be composed by nationals of one or both of the Parties or, where there is a third co-producer, it may be composed by citizens of that co-producer's country.
5. 영화용으로 특별히 작곡된 음악은 호주 또는 아일랜드 또는 제3국 제작자가 있는 경우 제3국의 국민이 작곡할 수 있다.
6. Subject to any departure from this provision approved by competent authorities, at least ninety per cent (90%) of the footage included in the film shall be specially shot for the film.
6. 관할 당국이 승인한 조항에서 벗어나지 않는 한, 영화의 영상물 필름의 최소 90%는 영화용으로 특별히 촬영되거나 생성되어야 한다.
7. The film shall include either a separate credit title indicating that the film is either an "Australian-Irish co-production" or an "Irish-Australian co-production", or where relevant, a credit which reflects the participation of Australia, Ireland and the country of the third co-producer.
7. 영화는, 영화가 "호주-아일랜드 공동제작" 또는 "아일랜드-호주 공동제작"임을 표시하는 별도의 크레딧 크레딧을 포함하거나, 호주, 아일랜드 및 제3 공동제작 국가의 참여를 반영하는 크레딧 타이틀을 포함한다.
8. The conditions of work which will apply to the making of the film in each of the countries of the participating co-producers shall be in broad terms comparable and, in the event that location shooting of the film is to take place in a country other than that of a co-producer, conditions in that country shall be, in broad terms, no less favourable.
8. 공동제작에 참여하는 국가의 영화 제작에 적용되는 작업 조건은 광범위한 조건에서 비교될 만해야 하고, 영화 촬영 장소가 공동제작자가 속한 국가가 아닌 국가인 경우, 그 국가에서의 조건은 광범위한 조건에서 덜 우호적이지 않아야 한다.

-
9. None of the co-producers shall be linked by common management, ownership or control, save to the extent that it is inherent in the making of the co-production film itself.
9. 공동제작 영화 자체의 제작에 필수적으로 나타나는 정도를 제외하고는 공동제작자는 공동 경영, 소유권 또는 관리에 연관되어서는 안 된다.
10. There shall be a contract or contracts governing the making of the film which shall
- (i) provide that:
 - (a) a co-producer may not assign or dispose of the benefits referred to in Article 4 except to a natural or a legal person who is a national of or established in that co-producer's country Films Co-Production Agreement – Australia/Ireland 16 May 1997 – 10.
 - (b) a sufficient number of copies of the final protection and reproduction material used in the production shall be made for all the co-producers
 - (c) each co-producer shall be the owner of a copy of the protection and reproduction material and shall be entitled to use it to make the necessary reproductions
 - (d) each co-producer shall have access to the original production material in accordance with any conditions set down in the contract
 - (ii) set out the financial liability of each co-producer for costs incurred:
 - (a) in Preparing a project which is refused conditional approval as a co-production film by the competent authorities
 - (b) in making a film which has been given such conditional approval and fails to comply with the conditions of such approval or
 - (c) in making an approved co-production film, permission for whose public exhibition is withheld in any of the countries of the co-producers
 - (iii) set out the arrangements regarding the division between the co-producers of the receipts from the exploitation of the film, including those from export markets and
 - (iv) specify the dates by which their respective contributions to the production of the film shall have been completed.
10. 영화가 다음과 같은 경우 영화제작을 적용하는 계약을 체결해야 한다.
- (i) (a) 자국의 자연인 또는 법인인 경우를 제외하고 공동제작자가 제4조에 언급한 혜택을 양도하거나 처분할 수 있을 때

- (b) 제작에 사용된 최종 보호 및 재생산 재료의 카피가 충분히 만들어져 모든 공동제작자들에게 다 돌아갈 수 있을 때
 - (c) 공동제작자 모두가 보호 및 재생산 자료 카피의 주인이고 필요한 재생산을 만드는데 사용할 수 있는 권한이 있을 때
 - (d) 공동제작자 모두가 계약에 정한 조건에 부합하게 오리지널 생산 자료에 접근할 수 있을 때
- (ii) 발생 비용에 대한 공동제작자의 재무적 책임을 정했을 때
- (a) 관할 당국에 의해 공동제작 영화로 조건부 승인이 거절된 프로젝트의 준비 중에 발생한 비용
 - (b) 조건부 승인은 났으나 승인 조건에 부합하지 않는 공동제작 영화의 제작 중에 발생한 비용
 - (c) 최종 승인이 났으나 어느 한 국가에서 공공 전시 허가가 보류된 공동제작 영화의 제작 중에 발생한 비용
- (iii) 수출시장에서의 광고를 포함 공동제작 영화의 광고 영수증의 공동제작자들간 분배에 관한 협약을 정한다 또한,
- (iv) 공동제작 영화에 대해 어느 한 공동제작자의 기여가 완성되는 날짜를 명시한다.

2장. 국가별 협상 전략

1. 싱가포르

1) 니즈 분석

싱가포르는 해외와의 공동제작에 대해서 매우 적극적이다. 특히, 자체적으로 기획하고 제작할 수 있는 스튜디오가 많지 않다 보니, 해외 파트너와 기획, 제작, 배급을 나누어서 하기를 희망하고 있다. 제작 수준은 우리보다 좀 떨어지지만, 국가적인 지원을 바탕으로 Jim Hanson, Lucas Film 등 해외의 기획/제작 스튜디오를 유치해 오고 있다. 국내 스튜디오를 싱가포르에 유치하려는 니즈가 있다.

2) 협상 전략

우리나라와는 공동제작 MOU를 과거에 체결한 만큼 적극적인 상태로 볼 수 있다. 한국과 제 3국(프랑스, 캐나다 등)간의 공동제작 프로젝트에 싱가포르이 참여하는 3자간 공동제작 모델이 가능할 수 있도록 협상하는 것이 필요하다. 한국-싱가포르 2자간의 모델도 가능할 수 있으나, 제작비가 높거나 프랑스 등 해외 기획작품을 런칭할 경우에는 제약이 될 수 있다.

2. 말레이시아

1) 니즈 분석

아직 해외와 공동제작 협약을 체결한 경험이 없지만, 해외 공동제작 펀드를 만들어 지원할 정도로 적극적이다. 제작과 배급 등 모든 면에서 한국에 떨어지고있어, 한국 애니메이션 스튜디오와 공동제작을 통해 기술력의 전수를 희망하고 있다. 2D보다는 3D제작 스튜디오가 많다.

2) 협상 전략

공동제작 펀드의 구성이 약간 불투명하고, 지원금액이 한국-말레이시아 양국만의 투자로 충분하지 않으므로, 제3국과의 3자간 공동제작이 가능할 수 있는 모델로 협상함이 필요하다. 특히, 메인 제작의 경우 아직 수준이 떨어지는 말레이시아 스튜디오의 제작 능력을 감안해서 국내에서 감독과 슈퍼바이저 및 테크니컬 어드바이저가 파견될 가능성이 높기때문에 이들에 대한 현지 지원이 원활할 수 있도록 해야 한다. 정권변화에 따라서 정책도 자주 변하며 공무원의 피드백이 느린점을 감안하여 협약서 항목

을 매우 구체적으로 작성할 필요가 있다.

3. 호주

1) 니즈 분석

3개 국가중 영미권에 가장 가까운 장점이 있는 나라로 한국의 애니메이션 제작능력과 스케줄관리 능력을 높게 평가하고 있다. 많은 나라와 공동제작 협약을 체결한 만큼 협상 경험이 풍부하다.

2) 협상 전략

한국의 메인 프로덕션 제작스튜디오와 호주의 기획/배급 회사와의 공동제작자 니즈를 최대한 활용한 협상이 필요하다. 즉, 기획 및 배급에 한국 스튜디오가 참여할 수 있는 기회를 확보하는 것이다. 이는 한국 산 작품으로 인정받는 포인트 시스템을 활용하여 국내인력의 기획참여기회를 높이는 전략이 필요하다.

애니메이션을 포함하여 콘텐츠를 글로벌하게 기획하고 제작한다는 것은 매우 창의적이 생각과 전략도 필요하지만, 제작할 수 있는 비용을 충당하는 것이 무엇보다 우선이다. 자본논리가 무엇보다 강하게 지배하는 분야인 것이다.

한국이 애니메이션 제작의 노하우를 충분히 활용하고 부족한 기획 및 배급능력을 키울수 있는 발판을 아시아 국가와의 공동제작을 통해서 마련하기 위해서는 몇가지 후속적인 지원이 꼭 필요하다.

첫째로, 제작을 지원할 수 있는 펀드의 설립이다. 국내만을 대상으로 한 기존의 문화 콘텐츠 펀드와는 차별되게 아시아 국가들간에 공동펀드를 구성하는 것이다. 이 펀드를 통해서 4국간의 공동제작 프로젝트에 대해서 지원을 아끼지 않는 것이 필요하다. 한국이 어젠다를 먼저 제시하고 펀드구성과 출연을 통해 헤게모니를 가지고 갈 필요가 있다. 결국 참여국가들이 출연을 하고 관리를 하겠지만, 한국은 초대 의장국으로 향후 펀드를 총괄적으로 관리할 수 있는 이니셔티브를 질 수 있다.

둘째로, 자국산 판정에 대한 유연한 법 대등이 필요하다. 현재 자국산 애니메이션으로 평가받기 위해서는 해외 공동제작 프로젝트는 최소 30%이상 투자하며 항목별 일정 포인트이상을 취득해야 한다. 그러나, 제작비의 상승으로 30% 투자 유치도 매우 힘든것이 업계 현실이다. 특히, 3개국이상의 공동제작 모델의 경우, 국내 조달 비율을 줄일 수 있지만, 30%룰에 묶여 그 기회를 살리지 못할 수가 있다. 이러한 현실을 반영하고 많은 프로젝트가 다양한 모델로 제작될 수 있는 기회를 부여하기 위해 유연한 자국산 인정모델이 필요하다.

마지막으로, 인력풀의 체계적인 관리가 필요하다. 2D애니메이션과 달리 3D애니메이션은 전 직원을 정직원으로 채용하고 있다. 그러다 보니, 프로젝트로 움직이는 현실과 괴리가 생기기도 하며, 이럴 경우 영세한 스튜디오는 유동성에서 힘든 상황을 맞이한다. 반대로, 프로젝트가 많이 늘어날 경우에도 채용인력의 한계에 부딪혀 대응하기가 어려운 것이다. 이에 제작인력들을 카테고리별로, 능력별로 구분하여 조직적으로 관리하는 주체가 필요하다. 더구나, 해외와 공동제작시 영어로 의사소통을 해야 하는 현실적인 문제까지 고려해 볼때, 다양한 구성의 팀을 만들수 있는 조직이 무엇보다 절실하다.

연구진

책임연구원 : 박우진 (주)이랜서 대표

공동연구원 : 윤상철 (주)삼지애니메이션 부사장

구정욱 유비크라이 대표

감 수 : 윤호진 한국콘텐츠진흥원 정책연구팀장

박영일 한국콘텐츠진흥원 수석연구원

kocca 연구보고서 11-37

아시아 3개국 (말레이시아, 싱가포르, 호주) 애니메이션 공동제작 활성화 방안 연구

발 행 인 : 이재웅

발 행 일 : 2011년 7월 31일

발 행 처 : 한국콘텐츠진흥원

서울 마포구 월드컵북로 400

전화 (02) 3153-1114 / 팩스 (02) 3153-1115

인쇄처 : (사)한국장애인이워크협회

ISBN: 978-89-6514-121-1 93600

비매품