



OLSBERG • SPI

# 영상 콘텐츠 산업 발전의 모범 사례

올스버그•SPI와 세계영상위원회(AFCI)  
공동 연구 보고서

# 콘텐츠

- > 1. 소개 및 배경
- 2. 제작 인센티브
- 3. 인적 자원
- 4. 사회 기반 시설
- 5. 영상 제작 친화성
- 6. 다양성, 형평성 및 포용성
- 7. 지속 가능성
- 8. 파트너십-참여
- 9. 긍정적 영향

# 소개

2019년 세계영상위원회(Association of Film Commissioners International, AFCI)와 글로벌 크리에이티브 산업 컨설팅 회사인 올스버그SPI(이하 SPI)가 업계 최초로 '영상 콘텐츠 산업 발전 모범 사례' 보고서를 발간하고, 전 세계 영화, 다큐멘터리, TV 등 영상 콘텐츠 제작 부문의 지속 가능한 성장을 촉진하기 위한 성공적인 정책, 전략 및 기타 개입의 중요성에 대해 강조했습니다.

최근 전 세계적으로 영상 콘텐츠 제작 산업은 전례 없는 성장을 이루었으며, 동시에 코로나-19 팬데믹, 미국 노동자 파업, 급격한 기술 발전 등 중대한 변화와 도전에 직면해 있습니다.

5년 후 발간되는 '영상 콘텐츠 산업 발전 모범 사례' 보고서는 기존 분석 영역인 제작 인센티브, 인적 자원, 인프라 및 영상 제작 친화성에 대한 업데이트와 더불어 다양성, 형평성, 포용성(이하 DEI), 지속가능성 및 파트너십 내용까지 포함시켰습니다.

본 연구는 영상 콘텐츠 제작 활동 극대화 및 변화하는 제작 환경 적응을 목표로 위 7가지 영역에 대한 분석을 통해 전 세계 기존 및 새로운 지역에서 시행한 전략과 정책을 조사했습니다.



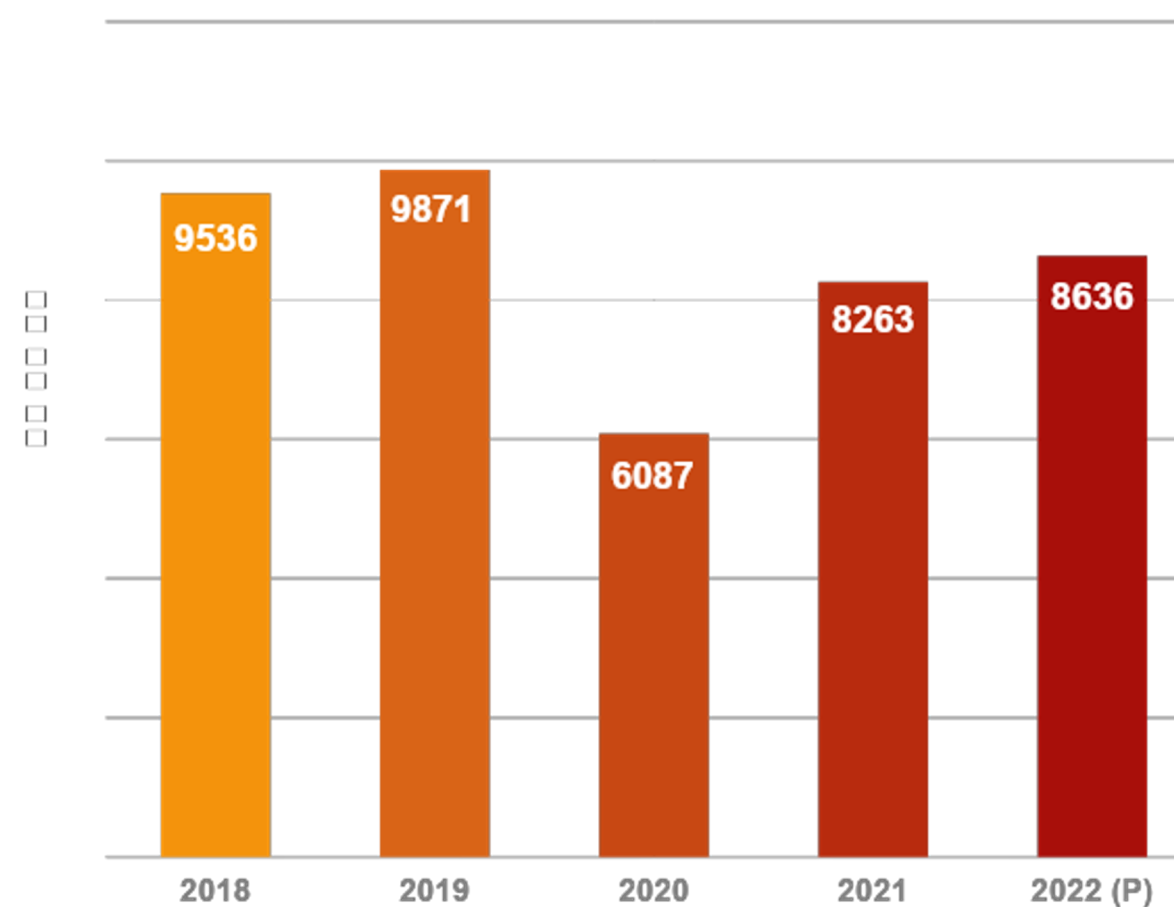
# 배경

## 글로벌 프로덕션

### 폭증

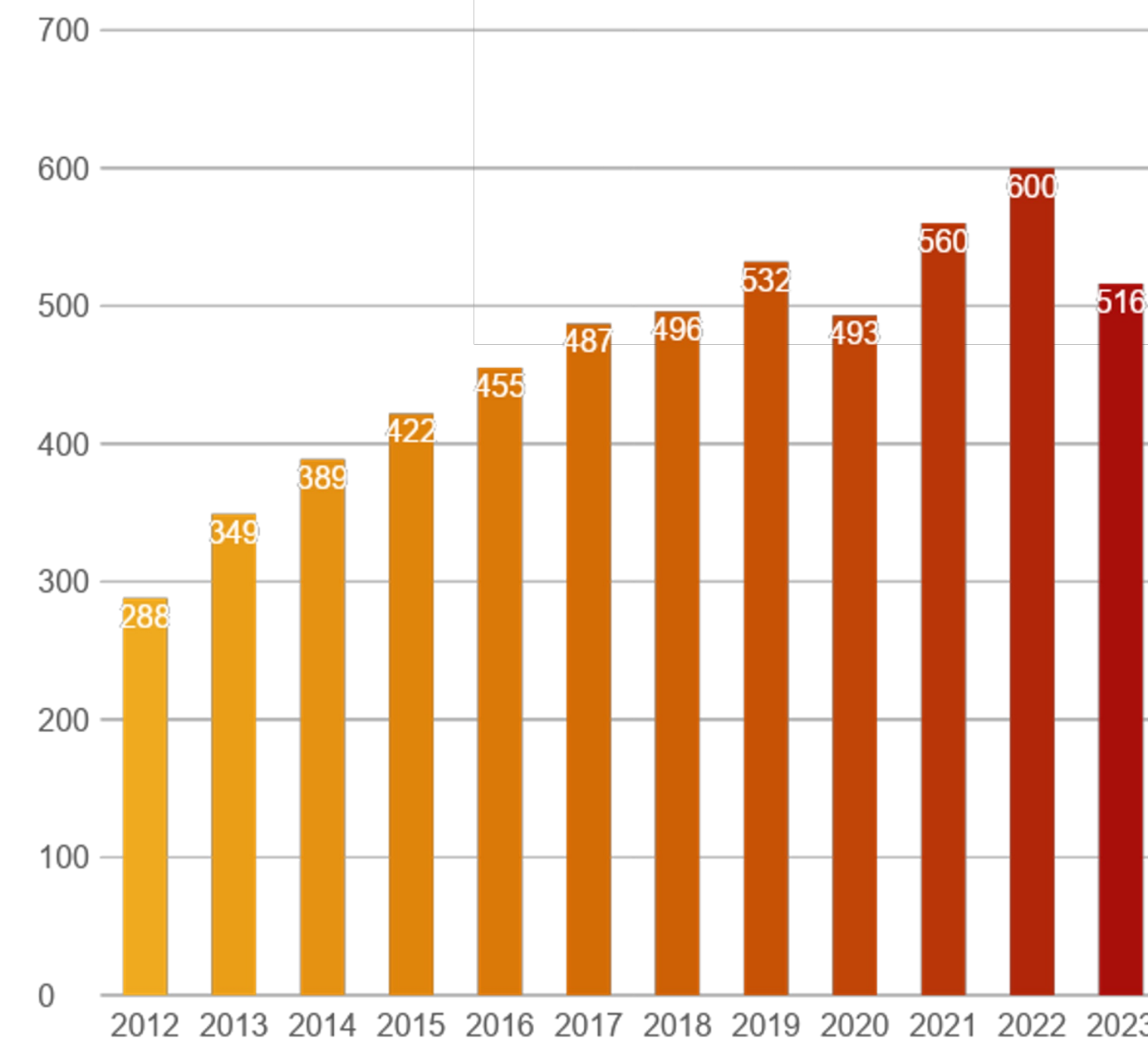
- > 영상 콘텐츠 제작의 가치와 규모는 최근 몇 년간 전 세계적으로 전례 없는 성장을 기록했습니다. 여전히 안정적인 성장세 속 해당 분야는 현재 비용 인플레이션, 일부 콘텐츠 투자자들의 투자 축소 등으로 인한 경제적 역풍에 직면해 있습니다.
- > 이로 인해 콘텐츠 산업의 급속한 확장은 다소 둔화되었지만 영상 콘텐츠에 대한 투자와 개발은 전 세계적으로 계속되고 있습니다.

2018년 -2022년  
전 세계 장편 영화 제작 규모 추정치



출처: 유럽 시청각 연구소(European Audiovisual Observatory)

2012-2023년  
미국 오리지널 스크립트 시리즈 수 추정치



출처: FX Networks Research

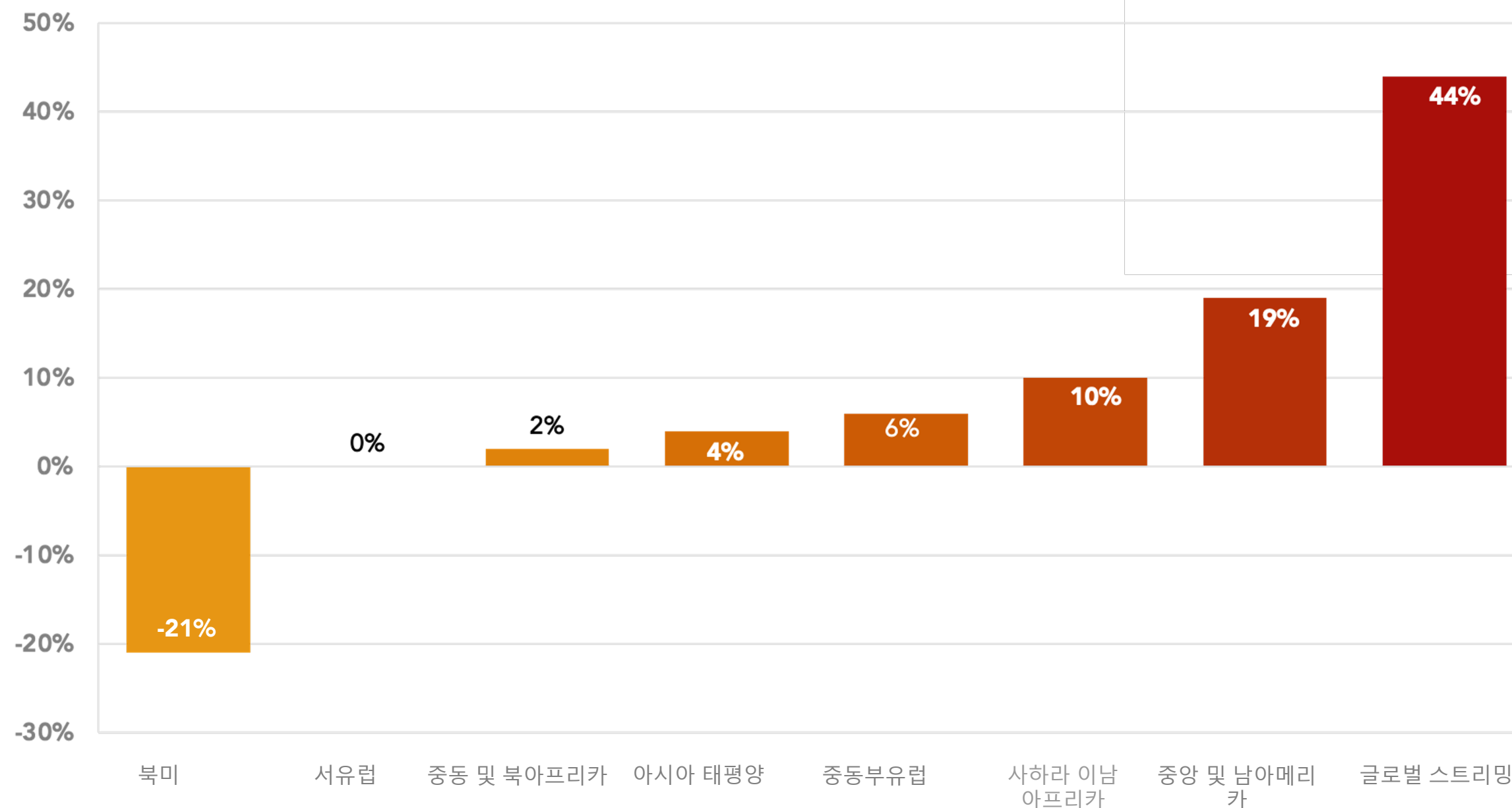
\*방송사, 케이블 및 스트리밍 플랫폼에서 공개된 미국 오리지널 스크립트 시리즈 포함  
\*외국어 및 어린이 프로그램, 단편 콘텐츠, 대본이 없는 리얼리티 시리즈 또는 다큐멘터리는 제외

# 배경

## 글로벌 콘텐츠 투자 다각화

- > 온라인 스트리밍 제공업체들은 주로 현지화된 제작 전략의 일환으로 글로벌 영상 콘텐츠에 대한 투자를 늘리고 있습니다. 현지화된 콘텐츠는 시청자와 만나고 신규 및 신흥 지역 구독자를 확대하는 데 중요한 원동력입니다.
- > 이러한 추세가 지속되어 2023년부터 2028년까지 글로벌 스트리밍에 대한 지출이 44% 증가할 것으로 전망됩니다.
- > 중남미, 사하라 이남 아프리카, 중동부 유럽의 새로운 지역에서 콘텐츠 지출 관련 가장 높은 성장을 주도할 것으로 예상됩니다. 반면, 북미, 서유럽 등 기존 지역에서는 콘텐츠 투자가 정체될 것으로 예상됩니다.

2022-2028년 지역별 콘텐츠 지출 성장률 전망



출처: Ampere Analysis

\*Apple, Amazon, Disney+, Max, Netflix 및 Paramount+ 포함, 스포츠 제외

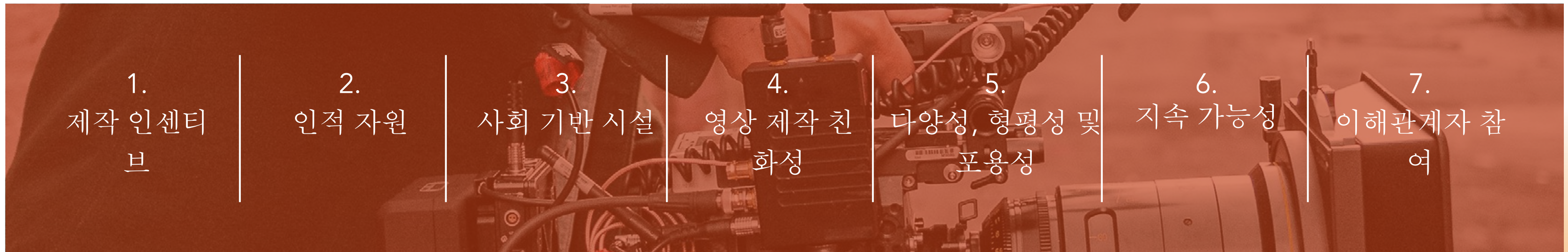
\*미국 수치에는 글로벌 스트리머의 지출이 제외되어 부정적인 영향 감소

# 모범 사례

1. 본 연구는 부문 별 개발에 중요한 7 가지 상호 연관 영역에 대한 모범 사례를 정의합니다.

2. 성공적인 프로덕션 시장은 7가지 영역 모두에서 강점을 보이는 통합적 생태계입니다.

3. 해당 영역 내 비효율적인 관행은 가치 있는 콘텐츠 제작 및 영상 콘텐츠 부문 발전을 저하할 것입니다.

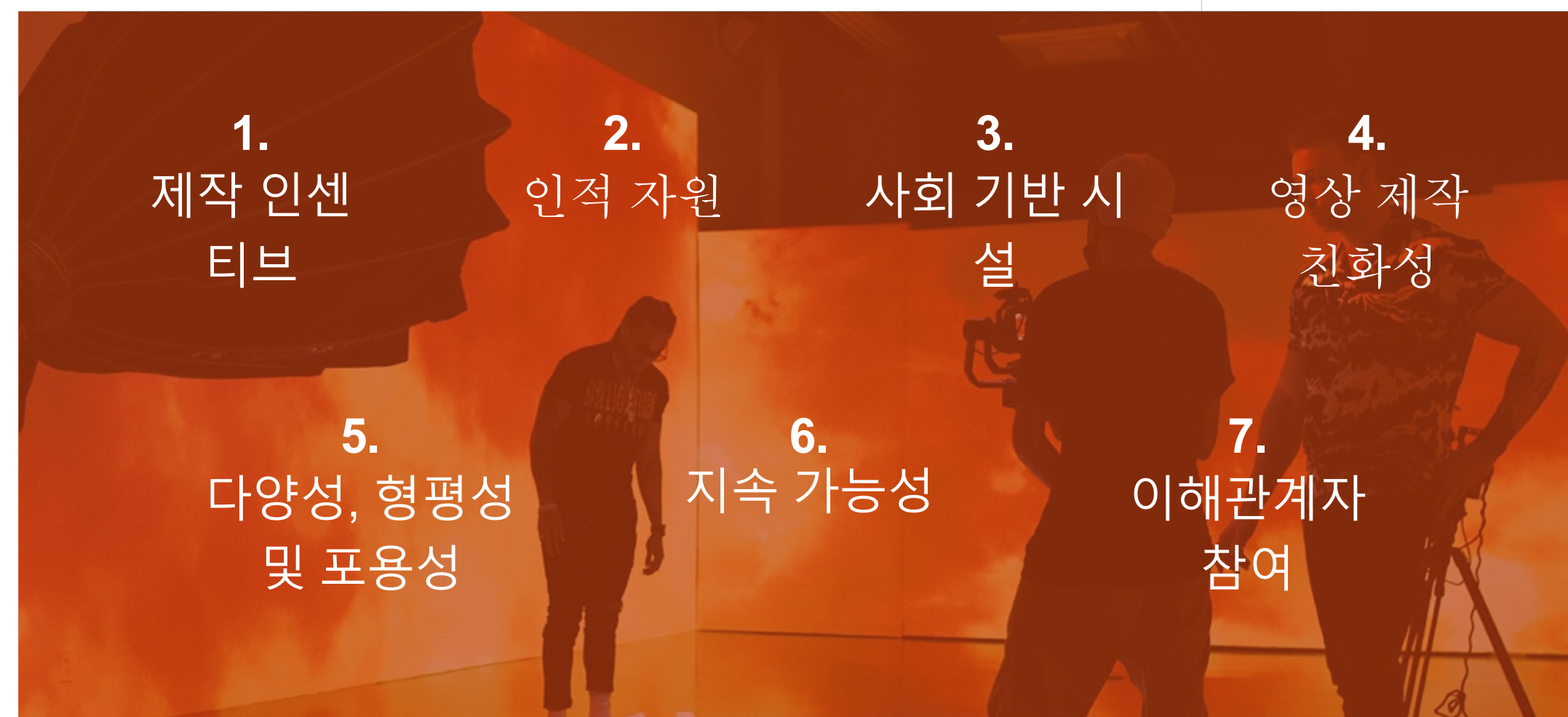


# 주요 모범 사례 분야

- > 영상 콘텐츠 부문 발전 모범 사례는 크게 공식 및 비공식의 두 가지 유형으로 나눌 수 있습니다.
- > 공식 및 비공식 모범 사례는 7가지 영역 모두에서 발생합니다.

## 공식 모범 사례

역량 및 품질 향상을 위한 법률, 정책, 전략 및 자금 지원



## 비공식 모범 사례

제작과정의 모든 지점에서 제작자의 어려움과 마찰을 줄여주는 프로세스 및 절차

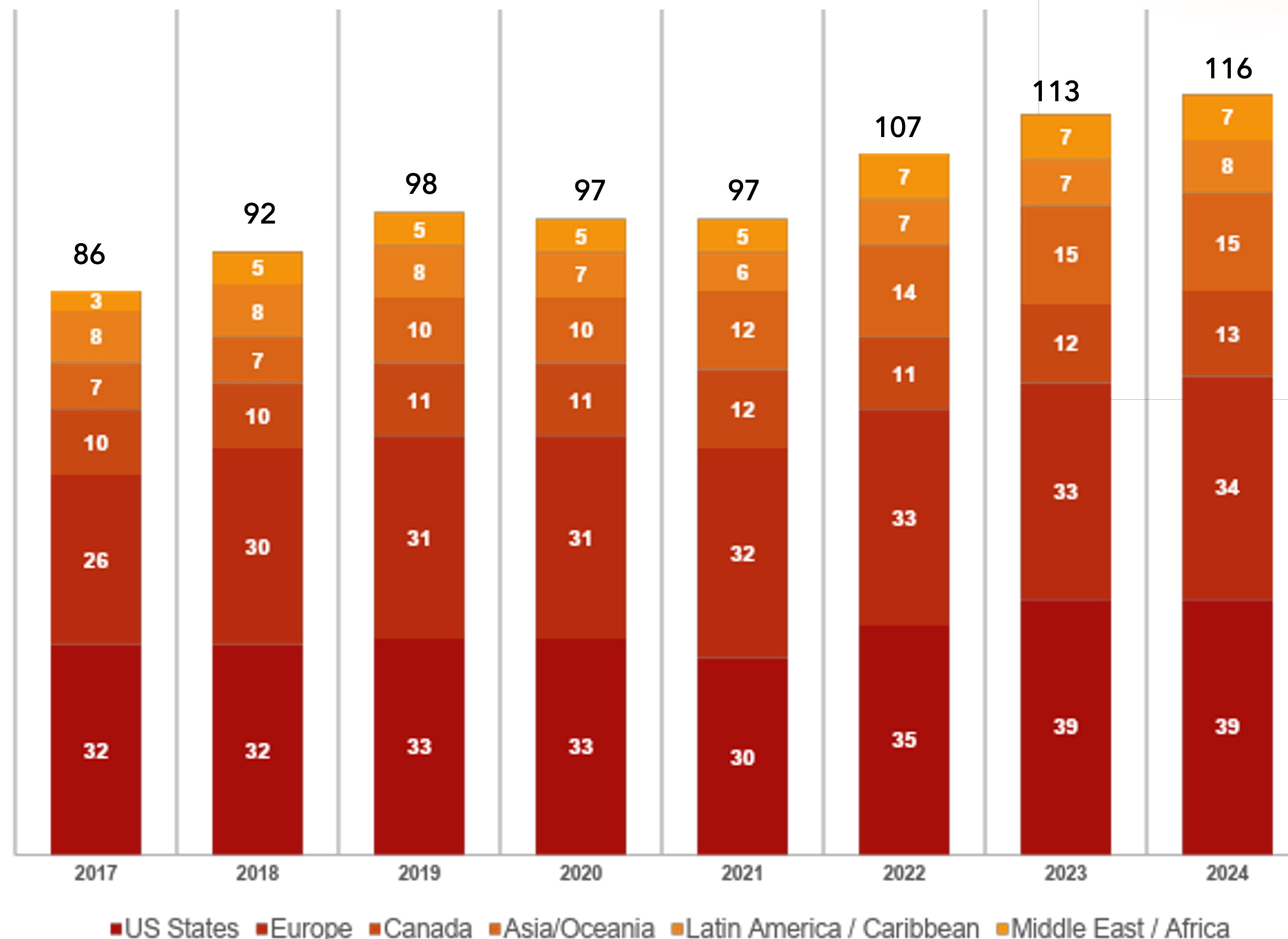
# 콘텐츠

1. 소개 및 배경
- > 2. 제작 인센티브
3. 인적 자원
4. 사회 기반 시설
5. 영상 제작 친화성
6. 다양성, 형평성 및 포용성
7. 지속 가능성
8. 파트너십-참여
9. 긍정적 영향

# 제작 인센티브 개요

- > 제작 인센티브는 각국 정부가 영상 제작 활동에 대한 투자 및 촉진을 위해 사용하는 가장 인기 있는 정책 도구 중 하나입니다.
- > 이는 지방 정부가 국내 제작 산업의 성장을 촉진하고 해외 투자까지 유치할 수 있는 유연한 시스템입니다.
- > 현재 전 세계적으로 100개 이상의 제작 인센티브가 활성화되어있으며 매년 새로운 프로그램이 도입됩니다.
- > 유럽 시청각 연구소(European Audiovisual Observatory)의 최근 연구에 따르면 제작 인센티브가 2021년 유럽 영화 자금 조달의 21%를 차지한 것으로 나타났습니다.<sup>1</sup>

활성 제작 인센티브 수, 2017-2024 년



출처: Olsberg-SPI

\*국내 제작에만 적용되는 제작 인센티브나 선택적 자금 조달 시스템은 미포함

<sup>1</sup> Fiction Film Financing in Europe. European Audiovisual Observatory, April 2024

# 제작 인센티브 개요

- > 제작 인센티브에는 세금 공제, 현금 환급을 비롯해 다양한 유형이 포함되며, 일반적으로 제작의 적격 지출에 대한 비율로 계산됩니다.
- > 기본 법률, 규정 및 가이드라인이 공개되어 있어, 잠재적 지원자는 자신의 자격 여부를 미리 파악하고 제작에 사용할 수 있는 인센티브 금액을 추정할 수 있습니다. **대부분의 프로덕션은 인센티브를 활용하며, 인센티브는 활동을 추진하는 데 매우 효과적인 요소가 됩니다.**
- > 인센티브 비율은 일반적으로 약 30%이나, 지역마다 차이가 있습니다.

# 제작 인센티브 개요

제작 인센티브의 목적은  
정부와 제작자 모두에게 가치를 제공하는 것입니다.

## 정부 대상

제작 인센티브는 가치 있는 투자를 촉진하여 경제적 영향, 일자리 창출, 인프라 성장, 폭넓은 부문별 발전 및 소프트 파워 및 영상 콘텐츠 관광과 같은 전략적 이점을 제공합니다.

## 제작자 대상

제작 인센티브는 명시된 적격 지출에 대한 수익을 제공하여, 국내 제작자에게 중요한 재원을 제공하거나 해외 제작자가 관할 지역에서 프로젝트를 진행하도록 장려합니다.

# 제작 인센티브 모범 사례의 주요 영역

## 불확실성 감소

- > 성공적인 제작 인센티브는 간단하고 예측 가능하며 투명하게 운영됩니다.
- > 이는 모범 사례의 핵심으로, 제작 인센티브의 설계 및 운영 전반에 적용됩니다.

## 예산 및 한도

- > 한도가 없는 제작 인센티브는 시스템에 접근할 수 있는 제작량에 예산 제한이 없으므로 모든 신청자가 동등하게 접근할 수 있도록 보장합니다.
- > 전체 인센티브 한도가 필요한 경우에는 프로젝트당 추가 한도를 사용하면 제작 인센티브의 규모를 관리하면서 제작자의 접근을 보장할 수 있습니다.

## 처리 속도

- > 인센티브 기관은 인센티브 프로세스에 대한 높은 서비스 표준을 설정하여 신청서를 신속하고 명확하게 처리해야 합니다.
- > 관리자는 신청자의 문의에도 신속하게 응답해야 합니다.
- > 이를 통해 촉박한 제작 속도에 맞춰 제작 인센티브를 지급할 수 있습니다.

## 유효 요율 고려

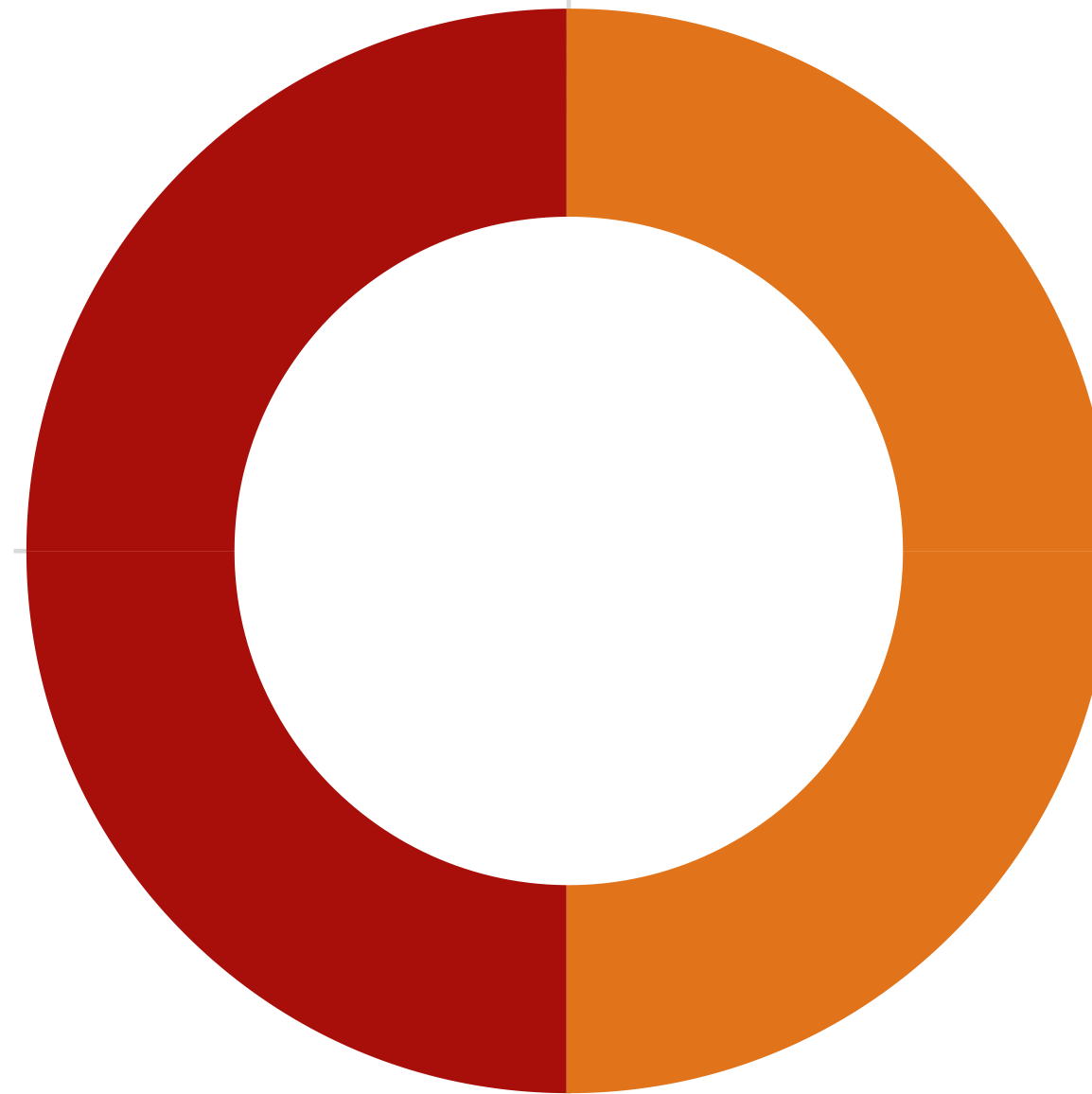
- > 제작자는 제작 인센티브 예산 책정 시 적격 지출, 한도 및 기타 주요 규정을 고려합니다.
- > 따라서 감독과 출연진 인건비 등 상위(above-the-line) 비용에 적용할 수 있는 제작 인센티브가 제작자에게 더 매력적입니다.
- > 예산의 일부만 해당되는 경우 헤드라인 비율에 오해의 소지가 있을 수 있으므로 제작 인센티브 홍보 시 실제 가치를 반영하는 명확한 방식으로 홍보하는 것이 중요합니다.



# 제작 인센티브 모범 사례의 주요 영역

## 국내 프로덕션에의 적용 가능성

- > 제작 인센티브는 국내 및 해외 제작자 모두에게 중요한 역할을 할 수 있습니다.
- > 국내 제작자에게는 인센티브가 자금 조달 계획의 신뢰할 수 있는 부분이 될 수 있으며, 인센티브 없이는 실현되지 못했을 프로젝트가 결실을 맺을 수 있도록 도와줍니다. 또한 국내 제작물이 다른 지역으로 유출되는 것을 막을 수 있습니다.
- > 재량 기금 및 기타 유형의 보조금 제도를 사용하여 개발부터 전시에 이르는 로컬 프로젝트를 활성화할 수도 있습니다.



## 목표 상향 조정

- > 점점 더 많은 제작 인센티브가 추가적인 선택 기준을 충족하는 프로덕션에 더 높은 인센티브 가치를 제공하는 '상향 조정'을 제공하고 있습니다.
- > 이는 기존 프로덕션 허브 이외의 지역으로 제작 지출을 유도하거나 인프라 개발, 지속가능한 촬영 관행, 현지 인력 개발 또는 기타 다양한 분야에 초점을 맞출 수 있습니다.
- > 상향 조정은 실현 가능하고 효과적인지가 중요합니다. 제작자의 자격 요건은 명확해야 하며, 지원금 상향의 요건은 원하는 목표에 유의미한 영향을 미쳐야 합니다.

# 제작 인센티브 사례 연구 오스 트리아

## 1. 배경

- > 오스트리아의 국가 제작 인센티브(FISA)는 여러 해 동안 운영되어 왔으나, 2022년에는 연간 예산이 3월 말에 모두 소진되었습니다.
- > 이는 특히 이 인센티브를 안정적인 자금 조달원으로 의존하던 국내 제작자들에게 영향을 미쳤습니다.

## 3. 개입의 영향

- > 개정된 오스트리아 제작 인센티브는 해외 제작자에게 더 큰 매력을 제공하는 동시에 국내 제작자에게는 안정성을 보장합니다.
- > 이를 통해 오스트리아의 제작 부문이 보다 광범위하게 활성화되었으며, 정부는 새로운 인센티브 모델에 전념하고 있습니다.

## 2. 세부 사항

- > 오스트리아 정부는 프로젝트당 한도가 500만 유로(시리즈의 경우 750만 유로)이고, 연간 한도는 없는 새로운 제도 FISA+를 개발했습니다.
- > 이를 통해 정부는 인센티브의 규모를 폭넓게 관리하면서 모든 적격 프로덕션이 혜택을 받을 수 있도록 보장하고 있습니다.

## 4. 교훈

- > 제작 인센티브는 해외 제작자와 국내 제작자 모두에게 중요한 역할을 합니다.
- > 정부에서 종종 상한선을 요구하는 경우가 있지만, 연간 한도는 접근성 문제를 야기할 수 있으므로 프로젝트별 한도를 활용하면 업계에서 신뢰할 수 있는, 보다 안정적인 프로그램을 만들 수 있습니다.

# 제작 인센티브 비효율적 관행

## 영상 제작의 창의적 측면에서의 관여

제작 인센티브의 역할은 제작비 지출을 촉진하는 것입니다. 당국은 대본이나 장소 변경을 요청하거나 승인하여 문화 및 관광 효과를 보장하려고 할 수 있지만, 창작 과정에 대한 간섭은 제작을 방해할 수 있습니다.

## 부담스럽거나 고정된 의무

당국은 제작 인센티브에 대한 대가로 제작사에 데이터 제공이나 인력 개발 등의 기여를 요구할 수 있습니다. 이러한 교류는 성공적인 제작 인센티브의 중요한 부분이지만, 제작을 저해하거나 소규모 국내 프로젝트에 부담을 주지 않는 유연한 방식으로 설계되어야 합니다.

## 대금 미지급

제작 인센티브는 제작자가 예측할 수 있어야 하며, 모든 조건이 충족되는 경우 합리적인 기간 내에 지급하는 것이 최우선 과제가 되어야 합니다. 일관된 지급은 지역에 대한 신뢰를 구축하는 반면, 미지급은 장기적인 평판 손상을 초래할 수 있습니다.

## 일관성 없는 조언

제작 인센티브는 예측 가능하고 정해진 방식으로 작동해야 하며, 모든 담당 기관은 규정과 절차에 대해 일관된 조언을 제공해야 합니다. 인센티브 규정에 대한 일관되지 않은 해석은 불확실성을 초래하며, 이는 모호한 법률이나 교육 부족으로 인한 것일 수 있습니다.

# 콘텐츠

1. 소개 및 배경
2. 제작 인센티브
- > 3. 인적 자원
4. 사회 기반 시설
5. 영상 제작 친화성
6. 다양성, 형평성 및 포용성
7. 지속 가능성
8. 파트너십-참여
9. 긍정적 영향

# 인적 자원 개요

- > 영상 콘텐츠 제작사는 연기자부터 목사, 전기 기사, 드론 조종사까지 **다양한 숙련된 인력**을 고용합니다. 이러한 직업은 **고도로 전문적이고 기술적인 분야**로, 수년간의 현장 경험을 통해 개발한 기술을 보유하고 있는 경우가 많습니다.
- > **영상 콘텐츠 제작 부문 내 효과적인 인적 자원 양성에 대한 필요성이 대두되고 있습니다.** 이는 일반적으로 현지 스태프 풀 확장 및 기술 연마, 대규모 신규 제작에 대한 인력의 질과 적합성 개선과 관련이 있습니다.
- > 특정 기술이나 역할에 대한 맞춤형 교육부터 인적 자원 개발과 제작 인센티브 간 연계, 목표 기술 전략 개발 등 **역량 구축을 위한 노력**은 다양합니다.
- > **최근 영상 콘텐츠 제작 인력은 코로나19 팬데믹, 전 세계적인 제작 활동 위축 등 외부 요인에 의해 영향을 받았습니다.** 이로 인해 업무 중단 기간이 길어지고, 업무 복귀가 예상보다 늦어지는 경우가 발생하며 근로자의 소득 및 고용 안정 문제가 악화됐습니다.
- > 이러한 어려움들과 그로 인한 전 세계 영상 콘텐츠 제작 부문 근로자들의 부담은 **장애물을 극복하고 지속가능한 인력을 개발하기 위한 모범 사례의 필요성을 더욱 강조합니다.**

# 인적 자원 주요 고려사항

## 인력의 폭

지속적인 제작 활동을 위해서는 관할 지역 내 충분한 근로자 풀이 반드시 필요합니다. 스태프 풀이 얇으면 제작자가 적절한 기술을 찾기 어렵고 영상 콘텐츠 제작 관련 매력이 감소할 수 있습니다.

## 퀄리티

근로자의 자질은 근로자 수만큼이나 중요합니다. 비효율적이거나 낮은 퀄리티의 기술은 제작 활동 유지 및 확장 능력을 저해할 수 있습니다.

## 업계 지식

인력 및 기술 요구사항에 정확히 부합하는 목표 역량을 개발하기 위해서는 부족한 부분과 격차를 파악하는 것이 중요합니다.

## 적응성

영상 콘텐츠 제작은 기술 발전과 새롭게 개발되는 작업 흐름에 따라 빠르게 진화하는 산업입니다. 새로운 역할이 생기거나 기존 역할에 필요한 자질들이 변경될 수 있으므로 업계의 변화에 적응할 수 있는 유연한 인력 및 기술 개발 전략이 필수적입니다.

## 인적 자원 파이프라인

지속가능한 영상 콘텐츠 제작 부문은 고등 교육, 훈련 이니셔티브, 다른 부문을 비롯한 다양한 경로를 통해 숙련된 근로자들이 정기적, 지속적으로 유입될 수 있도록 해야 합니다. 인재 풀의 지속적인 성장과 발전을 위해서는 직급과 기술 수준을 떠나 모든 근로자에게 기술 개발의 기회를 제공해야 합니다.

# 인적 자원 모범 사례의 주요 영역

## 표적 개입

- > 인적 자원 개발 전략은 지역의 구체적인 필요와 요구사항에 따라 개발되어야 합니다.
- > 전략은 주요 기술 격차 및 역할 부족, 기본 소양, DEI 노력을 포함하여 인적 자원 개발의 광범위한 영역을 다룰 수 있습니다.
- > 또한, 영상 콘텐츠 제작 부문에 진입하고 발전할 수 있는 명확한 경로를 제공해야 합니다.

## 업계 요구에 맞는 교육

- > 교육 조항은 지역 산업의 요구와 일치해야 합니다.
- > 신규 및 기존 작업자에게 국내 및 해외 프로덕션 작업에 필요한 기술과 도구를 제공하는, 실용적이고 바로 적용 가능한 기술 개발 및 연계 교육에 더 중점을 두어야 합니다.

## 포괄적인 데이터 수집

- > 모든 부서의 인적 자원에 대한 정기적인 데이터 수집은 인센티브 관할 지역의 미래 및 장기적 역량을 예측하는 데 도움이 될 수 있습니다.
- > 데이터 수집은 역할, 직위 및 부서 전반의 기술 격차, 부족점, 리텐션 등 역량 문제를 다루어야 합니다.
- > 관련 기관은 강력하고 일관된 데이터 수집이 정기적으로 실시 및 검토되도록 해야 합니다.

## 통합 전략

- > 효과적인 인적 자원 개발 전략은 산업계, 경제 개발 기관, 교육 제공자, 대학, 노동 조합 및 길드를 포함한 주요 공공 및 민간 파트너와의 협력을 필요로 합니다.
- > 지역적 특수성을 유지하면서 국제 표준, 구조 및 역할에 따라 전략을 수립해야 합니다.
- > 기술위원회, 자문위원회 등 인적 자원 개발을 지원하기 위해 다양한 전략 모델을 채택할 수 있습니다.



# 인적 자원 역량 사례 연구 스크린 아일랜드

## 1. 배경

- > 스크린 아일랜드는 2022년 아일랜드 스크린 길드 및 기타 주요 파트너와 협력하여 '역량 프레임워크'를 개발했습니다.
- > 영상 콘텐츠 제작 부서 전반에 걸쳐 필요한 기술과 역량을 추적할 수 있는 도구 모음인 해당 프레임워크에는 부서별 역할, 작업 명세서 및 역량 추적(데이터 수집) 틀에 대한 정보가 포함되어 있습니다.

## 3. 개입의 영향

- > 산업 관련 교육 기회를 확대하고 진로를 강화하기 위해 스크린 아일랜드와 교육 제공업체 간 새로운 파트너십을 공식화했습니다.
- > 디지털 콘텐츠 제작 분야로 프레임워크를 확장했으며, 2023년 10월에 출범한 '애니메이션 역량 프레임워크'가 그 예입니다.

## 2. 세부 사항

- > 역량 추적 및 아일랜드의 영상 콘텐츠 제작 부문에서 중요한 작업자 역할과 기술 개발을 지원하기 위한 템플릿을 제공합니다.
- > 해당 프레임워크는 부문에 대한 이해를 돕고, 진입 및 승진 경로를 명료화하여 보다 효과적인 채용 방법으로 모든 작업자에게 더 나은 기회를 제공합니다.
- > 산업의 요구에 더 잘 맞는 교육을 제공할 수 있도록 합니다.

## 4. 교훈

- > 스크린 아일랜드는 산업 길드, 협회 및 교육 제공업체 등 기존 및 미래의 인력 수요를 파악하고 있는 주요 파트너와 협력했습니다.
- > 프레임워크를 구속력 있는 문서가 아닌 가이드로 제공함으로써 파트너들이 부담 없이 채택할 수 있도록 장려했습니다.
- > 영상 콘텐츠 제작 인력에 필요한 모든 기술을 다루는 강력하고 투명한 프레임워크는 산업에 실질적인 영향을 미쳤습니다.

# 인적 자원 비효율적 관행

## 전략 개발 부족

필수 기술 및 역할 개발, 인재 파이프라인 생성 및 유지 등 인력 수요에 맞춘 전략의 부재는 성장을 저해할 수 있습니다.

## 역량 개발 불균형

총체적 전략 개발이 아닌 초급 기술 개발이나 신입 연수 등 인력 개발의 한 측면에만 집중할 경우 지속 가능한 발전을 제한할 수 있으며, 충분한 관심을 받지 못하는 상위 직급이나 부서의 역량 문제로 이어질 가능성이 높습니다.

## 일치하지 않는 정책

제작 인센티브와 기타 정책들은 인력 개발을 효과적으로 지원할 수 있지만, 이는 지역의 니즈와 일치해야 하며, 현실적인 목표에 기반해야 합니다. 제작 인센티브는 지역에 없는 많은 수의 현지 스태프를 요구하거나, 해당 부문이 이미 효과적인 파이프라인을 보유하고 있지 않은 경우 일정 수의 교육생을 요구해서는 안 됩니다. 이는 제작 활동을 저해할 뿐만 아니라 인력 개발에도 도움이 되지 않을 수 있습니다.

## 서로 다른 업계 관행

국제적인 기술, 표준 및 작업 방식과 맞지 않는 인력 개발은 다른 지역 및 국가에서 대규모로 유입되는 프로덕션에 대한 효과가 제한적일 수 있습니다.

# 콘텐츠

1. 소개 및 배경
2. 제작 인센티브
3. 인적 자원
- > 4. 사회 기반 시설
5. 영상 제작 친화성
6. 다양성, 형평성 및 포용성
7. 지속 가능성
8. 파트너십-참여
9. 긍정적 영향

# 사회 기반 시설 개요

- > 사회 기반 시설(인프라)에 대한 자본 투자는 대역 가능한 촬영 장비 (조명 및 그립)부터, 사운드 스테이지 개발에 이르기까지 **영상 콘텐츠 제작 부문 발전에 있어 핵심적인 부분**입니다.
- > **우수한 인프라를 제공함으로써 현지에서 더 많은 제작비를 확보할 수 있습니다.** 하지만 관할 지역의 인프라는 그 규모에 비례해야 하며, 제작자의 명확한 수요에 기반해야 합니다.
- > 제작 수준이 상승세에 있는 안정적인 지역에서는 일반적으로 **민간 부문에서 인프라 투자를 주도**하나, 제작 인센티브를 제공하거나 계획 체계를 통해 인프라 개발이 진행될 수 있도록 하는 등 투자에 유리한 조건을 조성하는 데 중요한 역할을 하는 것은 정부입니다.
- > 정부가 인프라 프로젝트에 **직접 투자**하는 사례도 있습니다. 이 분야에서 가장 성공적인 정부의 개입은 명확히 확인된 시장 실패에 대응한 것입니다.

# 사회 기반 시설

## 모범 사례의 주요 영역

### 타이밍

- > 신흥 지역에서는 스튜디오 인프라에 대한 수요가 현지 인력이나 제작 인센티브에 대한 수요보다 낮기 때문에, 공공 자금은 단기적으로 더 영향력 있는 분야에 투입되어야 합니다.
- > 스튜디오 인프라에 대한 공공 또는 민간 투자는 수요에 대한 명확한 증거가 있을 때 해당 부문 개발의 적절한 단계에서 이루어져야 합니다.

### 비재무적 지원

- > 정부는 인프라에 직접 투자할 수도 있지만, 다른 방식으로 인프라 개발을 지원할 수도 있습니다. 예를 들어 다음과 같은 방식이 있습니다.
- > 관련 구역 설정/계획 제도를 통한 잠재적 개발 장려
- > 안정적이고 신뢰할 수 있는 제작 인센티브 제공 및 인적 자원 개발을 위한 노력
- > 팝업 스튜디오를 위한 잠재적 부지 파악

### 팝업 및 개조 시설

- > 모든 프로덕션에 고급 사운드스테이지가 필요한 것은 아니며, 제작자는 전용 공간 대신 개조된 창고 등을 사용할 수 있는 경우가 많습니다.
- > 이를 통해 막대한 인프라 투자 없이도 스튜디오 기반 프로덕션을 유치할 수 있습니다.
- > 정부는 팝업을 위한 잠재적 부지를 파악하는 것으로 산업을 지원할 수 있습니다.

### 환경 지속가능성

- > 인프라 투자는 환경 목표를 지원할 수 있습니다. 예를 들어, 장비 회사는 차량을 저공해 차량으로 전환하고, 로케이션 프로덕션을 위해 청정 에너지를 임대하는 등의 방법이 있습니다.



# 사회 기반 시설 비효율적 관행

## 민간 투자 위축

공공 당국은 기본적으로 민간 인프라 투자를 촉진하는데 집중해야 하며, 궁극적으로 민간 기업의 자체 개발을 저해하는 대규모 투자는 피해야 합니다.

## 불균형한 개발

공공 기관이 인프라에 자금을 지원하기로 결정했다면 산업 발전에 비례하는 방식으로 지원해야 합니다. 지역의 산업 규모에 따라 제작자는 소규모 창고를 고급 사운드 스테이지 시설로 개조하는 쪽을 선호할 수 있습니다.

## 공급망 및 인력 간과

인프라 투자는 스튜디오 기반 프로덕션을 유치하고 현지 지출을 늘릴 수 있지만, 이는 현지의 인력 기반과 넓은 공급망이 존재하는 경우에만 가능합니다. 충분한 스태프 없이 스튜디오가 개발되면 프로덕션 유체에 어려움을 겪을 수 있습니다.

## 전문 인프라에 대한 과도한 집중

대부분의 프로덕션에는 비교적 일반적이고 실용적인 무대 시설이 필요합니다. 버추얼 프로덕션 시설과 같은 전문 인프라에 대한 투자를 통해 미래 수요를 기대하는 것은 단기적으로 덜 매력적인 제안이 될 수 있습니다.

# 콘텐츠

1. 소개 및 배경
2. 제작 인센티브
3. 인적 자원
4. 사회 기반 시설
- > 5. 영상 제작 친화성
6. 다양성, 형평성 및 포용성
7. 지속 가능성
8. 파트너십-참여
9. 긍정적 영향

# 영상 제작 친화성 개요

- > 제작 인센티브 및 인력 개발과 같은 메커니즘은 인센티브를 관할하는 지역이 글로벌 경쟁력을 확보하는데 매우 중요하지만, 이러한 조치는 **영상 제작 친화적인 제작 환경 내에서 이루어져야** 합니다.
- > 영상 제작 친화성은 모든 서비스 및 공급업체의 운영과 기능, 이동, 접근성, 커뮤니케이션 등 **지역에서 프로덕션이 얼마나 쉽게 이루어질 수 있는지를** 포괄적으로 지칭하는 용어입니다.
- > 영상 제작 친화성은 **공식적인 정책과 규정** 뿐만 아니라 **비공식적인 접근 방식과 과정도** 포함합니다.
- > 인센티브를 제공하는 지역이 제작 친화적이라는 확신을 주지 못한다면, **제작자들에게 매력도가 크게 떨어지고** 지속 가능한 성장 발전에 큰 장벽이 될 수 있습니다.
- > 영상 제작 친화성에는 다양한 요소가 영향을 미치므로, **영화 및 관련 위원회가 중심이 되어 주요 파트너 간에** 영상 콘텐츠 제작 부문이 높은 수준의 제작 서비스와 긍정적이고 매력적인 평판을 얻을 수 있도록 협력하는 공감대 형성이 가장 중요합니다.

# 영상 제작 친화성 개요

일반적으로 영화 위원회는 프로덕션의 요구 사항을 우선적으로 처리할 수 있도록  
다양한 파트너들과 협력하며  
지역의 영상 제작 친화성에 기여 및 지원하는 주요 파트너십을 소유하고 관리합니다.  
파트너는 국내 대표 기업부터 산업별 기관에 이르기까지 다양합니다.

## 큰 규모의 파트너

- > 정부 기관 (국내 및 지역 기관 포함)
- > 공중 보건 및 안전 부문 (경찰, 교통 통제 및 의료 서비스 포함)
- > 환경 및 보존 기관
- > 장소 관리 부문 (건물, 유적지).

## 산업별 파트너

- > 프로덕션 서비스  
(모든 레벨의 제작사 포함)
- > 영상 콘텐츠 제작 부문 서비스 및 협력사
- > 시설 및 스튜디오
- > 출연진 및 제작진

# 영상 제작 친화성 모범 사례의 주요 영역

## 공감대 형성

- > 검증된 영상 제작 친화적 파트너로 구성된 공식화된 네트워크 구축은 효율적인 제작 촉진 및 영상 콘텐츠 제작 부문의 공유 가치를 보장하고 옹호하는 핵심입니다.
- > 이러한 네트워크는 필요한 요구 사항을 명확하고 효율적인 방식으로 정리해 프로덕션 과정을 간소화하는데 도움이 됩니다.

## 권한 부여

- > 가장 영상 친화적인 환경을 제공하기 위해서는 원활한 촬영 진행이 필수적입니다. 이를 위해서는 촬영 허가가 간단하고 신속하게 이루어져야 합니다.
- > 영화 위원회는 일관된 허가 시스템의 구축 및 시행을 주도하거나 조언할 수 있습니다.

## 접근 및 이해

- > 각 지역마다 고유한 정책 및 요구 사항과 물류 및 지리적 사양이 있으며, 이에 대한 쉬운 접근과 명확한 전달이 중요합니다.
- > 프로덕션이 지니는 높은 가치는 제작 과정 전반에 걸쳐 의사 결정권자가 프로듀서를 환영하고 참여하는 방식에 반영되어야 합니다.

## 출입국, 세관 및 세금 규정

- > 대부분의 프로덕션은 해외 인력, 출연자 및/또는 촬영 장비를 활용하며, 관련된 모든 프로세스와 법규는 가능한 한 간단하고 간소화되어야 합니다.



# 영상 제작 친화적 사례 뉴질랜드 스크린 오클랜드

## 1. 배경

- > 스크린 오클랜드는 영상 제작 부문과 국가 및 지역 의사 결정권자와 협력해 제작사, 국내 시장 및 지역사회에 도움이 되는 총체적이고 효율적인 촬영 경험을 선사합니다.

## 3. 개입의 영향

- > 문화적으로 민감한 지역에서의 촬영 관련, 이위 (부족) 및 하부 (서브 부족)와의 의미 있는 협의를 통해 적절한 프로토콜, 예상 비용 및 기간에 대해 조언합니다.
- > 업계 및 협의회 조직과 협력해 프로덕션에서 사용할 수 있는 실행 가능한 전략과 도구를 제공합니다.
- > 다양한 국내외 프로덕션과의 지속적인 활동으로 영상 제작 친화적이라는 긍정적인 평판을 유지합니다.

## 2. 모범 사례 세부 사안

- > 허가, 프로덕션 인센티브 관련 정보, 세금 및 부대 비용에 대한 명확한 절차적 요구 사항과 업계에서 사용하는 툴을 제공합니다.
- > 연결 가능한 연락처 및 지원 서비스를 제공합니다.
- > 영상 제작 관련 기후 행동 및 문화 연결 이니셔티브를 집중적으로 살펴봅니다.

## 4. 결과

- > 프로덕션에서 정기적으로 필요한 프로세스에 대한 간결한 세부 정보 (촬영 및 로케이션 시 사전에 고려할 사안들)를 제공함으로써 프로덕션 프로세스를 간소화하고 향후 문제를 최소화할 수 있습니다.
- > 처음부터 주요 업계 파트너와 전문화된 요청에 대한 제작자 연락처를 제공함으로써 프로덕션이 인센티브를 제공하는 지역에 대해 신뢰를 갖게 됩니다.

# 영상 제작 친화성 비효율적 관행

## 비효율성

원활한 제작에 필요한 파트너 간의 결속력과 조정이 부족하면 잘못된 의사소통과 불필요한 추가 프로세스 및 지연이 발생할 수 있습니다.

## 이동 제한

비자 시스템을 포함해 국제 및 국내 여행에서 불편하거나 복잡한 절차는 마감 기한이 촉박한 프로덕션을 방해하거나 중단시킬 수 있습니다.

## 불분명하거나 알 수 없는 사양

규제 및 지리적으로 관련된 사안에 대한 불완전 및 불명확, 또는 상충된 커뮤니케이션은 제작을 지연시키며, 경우에 따라서는 재정적 및 법적 문제도 발생할 수 있습니다.

## 대응 부족

신속한 1차 연락 창구가 없으면 프로덕션이 관할 지역을 선택하지 않거나, 부정적인 경험을 통해 지역의 전반적인 평판에 영향을 미칠 수 있는 만큼, 영화 및 관련 위원회의 역할과 가치는 매우 중요합니다.

# 콘텐츠

1. 소개 및 배경
2. 제작 인센티브
3. 인적 자원
4. 사회 기반 시설
5. 영상 제작 친화성
- > 6. 다양성, 형평성 및 포용성
7. 지속 가능성
8. 파트너십-참여
9. 긍정적 영향

# 다양성, 형평성 및 포용성 개요

- > 다양성, 형평성 및 포용성(DEI)은 영상 제작 부문에서 **그간 소외되었던 그룹의 접근성과 참여를 개선하기 위한** 노력을 의미합니다.
- > 전 세계적으로 **영상 제작 부문에서 DEI에 대한 주목도가 높아지고 있습니다.** 많은 지역에서 DEI 목표를 향한 목표 지향적이고 긍정적인 관행의 필요성을 인식하고 있습니다.
- > 하지만 **이와 같은 변화에도 불구하고 격차와 해결해야 할 과제는 여전히 존재합니다.** 예를 들어, 영상에 나타나는 표현에 대한 개선이 모든 그룹에 걸쳐 공평하게 이루어지지 않고 특정 소수 그룹에만 국한될 수 있습니다. 또한, 이러한 개선이 리더십 역할의 다양성, 경력 발전 및 급여 형평성으로 이어지지 않을 수도 있습니다. 소수 집단은 촬영 현장에서 여전히 어렵고 편협한 근무 환경을 직면하기도 합니다.
- > DEI 목표를 달성하기 위해서는 **지속적인 노력이 필요하며, 이러한 노력은 확고한 동시에 섬세하게 진행되어야 합니다.**
- > DEI를 위해서는 **소수 집단의 고유한 우선 순위를 다루는 동시에, DEI 전략이 더 넓은 영상 제작 부문 인력을 위한 정책 및 계획과 통합되도록 균형을 찾는 것이 효과적입니다.**

# 다양성, 형평성 및 포용성 주요 고려 사항

## DEI 매개변수

특정 DEI 매개변수는 우선 순위와 상황에 따라 지역마다 다를 수 있지만, DEI 전략은 모든 분류 매개변수 (예: 성별, 성적 지향, 사회경제적 배경, 장애, 인종 및 민족)에 걸쳐 모든 소수 그룹을 다루고 원주민 및 고유 커뮤니티에 대한 별도의 고려 사항을 포함하도록 노력해야 합니다.

## 교차성

교차적 접근 방식이 없으면 소수자가 직면한 성별과 인종 등 여러 변수가 겹친 문제를 해결하지 못해 개선이 제한될 위험이 있습니다.

## 진정성 있는 묘사

의미 있는 영향과 변화를 실현하기 위해서는 모든 부서와 모든 등급의 영상 제작 부문 인력에 걸쳐 모든 소수자 집단이 공평하게 영상 안팎에서 대표성을 확보할 수 있어야 합니다.

## 언어 및 정의

DEI 전략과 이니셔티브는 가장 최근의 정의와 규약을 준수해야 하며, 진화하는 규약에 부합하도록 정기적으로 검토하고 업데이트해야 합니다. 포괄적이지 않고 오래되었거나 불명확한 언어를 사용하는 것은 중요한 데이터 수집에 영향을 미치거나 주요 그룹을 소외시킬 수 있습니다.

## 지속적이고 진화하는 관행

DEI 전략에 대한 모범 사례는 명확한 결론이 있는 정적인 프로세스가 아니라, 지속적이고 끊임없이 진화하는 여정이어야 합니다.

# 다양성, 형평성 및 포용성 모범 사례의 주요 영역

## 정기적 데이터 수집

- > 현지 인력에 대한 정확하고 완전한 정보를 얻으려면 모든 DEI 매개변수에 걸쳐 일관되고 정기적인 데이터 수집 및 추적이 필요합니다.

## 효과적인 불만 처리 시스템

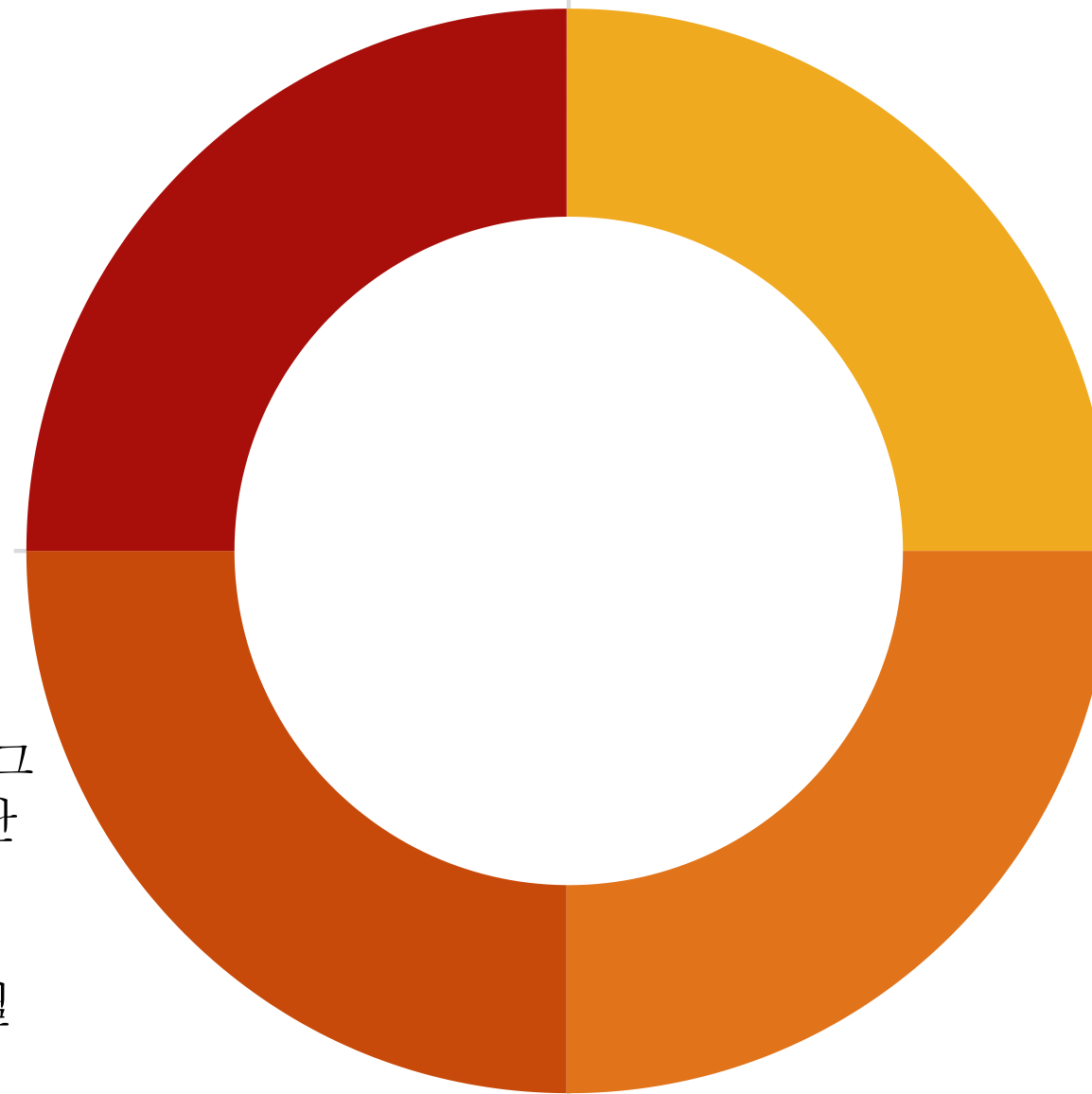
- > 영화 및 관련 위원회는 부문 조직 및 촬영 현장에게 불만 및 구제 시스템의 설치 및/또는 검토에 대한 가이드라인을 제공하여 소수 집단이 자유롭게 불만을 제기하고 이를 해결할 수 있도록 해야 합니다.

## 커뮤니티 참여

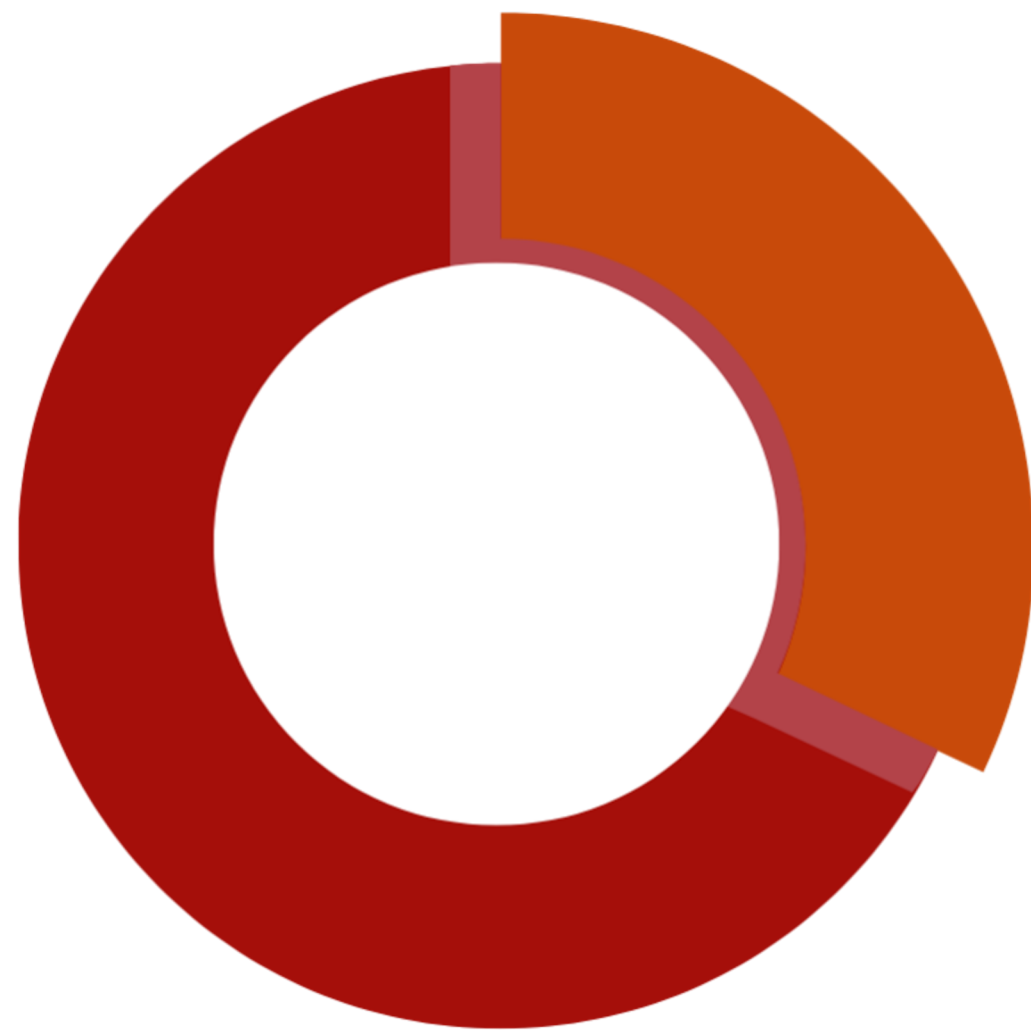
- > 영화 위원회 및 기타 관계자들은 DEI 전략 및 프로그램의 개발, 구현 및 평가 과정에서 다양한 소수 집단을 대표하는 지역 사회 조직과 협력해야 합니다.
- > 이러한 협업은 영상 제작 부문 네트워크의 경계 밖에 있거나 전통적인 인력 이니셔티브에서는 간과될 수 있는 소수 커뮤니티를 이해하는데 도움이 될 수 있습니다.
- > 또한 이러한 협업을 통해 DEI를 위한 노력이 현지 상황과 문맥에 맞춰 조정됩니다.

## 진정성 있는 묘사

- > 화면에서의 진정성 있는 묘사는 영상 안팎에서의 지속적 DEI 노력을 위한 효과적인 동기 부여가 됩니다.
- > 소수자 커뮤니티의 화면 내 표현은 기존 관습, 가이드라인 및 관행을 존중해야 합니다.
- > 중요한 것은 화면상의 묘사는 해당 커뮤니티가 주도해야 한다는 것입니다. 제작사는 커뮤니티 구성원을 대본 또는 제작 고문으로 고용하고, 보다 포용적인 작가실과 제작 부서를 운영함으로써 이를 달성할 수 있습니다.



# 다양성, 형평성 및 포용성 모범 사례의 주요 영역



## 인력 개발을 향한 통합

- > DEI와 인력 개발 전략은 파트너십을 통해 개발되어야 합니다. DEI는 부가적이거나 마지막에 고려해야 할 사항이 아닙니다.
- > DEI를 다음과 같은 다양한 방식으로 인력 개발에 통합할 수 있습니다.
- > 기술 개발 프로그램에 직접 자금을 지원해 소수 커뮤니티의 영상 제작 분야 진출 장려
- > 접근성과 포용성 측면에서 채용 프로세스 검토
- > 주요 인구 중심지 및/또는 영상 허브 외부의 교육 및 역량 강화에 투자하여 해당 허브 외부에 거주하는 주민, 원주민, 소수 민족 커뮤니티의 참여 보장

# 다양성, 형평성 및 포용성 비효율적 관행

## 비일관적이고 오래된 데이터

일부 DEI 매개변수 및/또는 소수의 특정 소수 집단에 대해서만 데이터 수집 및 추적이 수행되면 (예: 여성 직원들에 대해서만 최신 데이터 수집) 지역에서 효과적인 DEI 전략을 구현하고 수행하려는 노력이 제한될 수 있습니다.

## 일관성 없는 벤치마크

데이터 수집 및 평가에 비효율적이거나 일관되지 않은 벤치마크를 사용하면 업계의 요구 사항과 모범 사례 요건에 대해 정확하고 업데이트된 평가를 수행할 수 없습니다.

## 표면적인 수준의 관여

채용 및 임시 기술 개발 프로그램에서는 대표성을 높이는 데 초점을 맞추지만 모든 역할, 등급 및/또는 리더십 역할 및 진행 과정에서 인력의 포용성을 높이는 방향으로 이어지지 않는 이니셔티브는 관할 지역 내 인력을 다양화하는데 제한적 효과를 가져오게 됩니다.

## 넓은 채용 관행

그간 소수 커뮤니티를 배제해 온 네트워크화 된 인재 파이프라인을 통해서만 채용을 진행한다면, 진정한 성장과 발전 기회가 제한될 것입니다.

# 콘텐츠

1. 소개 및 배경
2. 제작 인센티브
3. 인적 자원
4. 사회 기반 시설
5. 영상 제작 친화성
6. 다양성, 형평성 및 포용성
- > 7. 지속 가능성
8. 파트너십-참여
9. 긍정적 영향

# 지속 가능성 개요

- > 기후 변화는 매우 중요한 문제로, **일부 정부 기관과 국제기구는 지속가능성을 경제적, 정치적 목표로** 삼고 있습니다. 그러나 의미 있는 변화를 위해서는 지속 가능한 관행에 대한 인식과 채택이 더욱 확대되어야 하며, 다양한 지역의 모든 부문에서 이러한 변화를 우선 순위에 두어야 합니다.
- > **영상 제작 부문은** 평균적으로 한 편의 텐트폴 영화(예산이 7천만 달러가 넘는 영화) 제작이 1년에 3,709 에이커의 숲이 흡수하는 양에 해당되는 2,840톤의 CO<sub>2</sub>e(이산화탄소 환산량)를 생성하며 **환경에 영향을 미칩니다.**
- > 영상 제작 부문은 스튜디오, 산업 기관, 정부 및 제작 세트를 포함한 **주요 파트너 전반에 걸쳐** 합의된 동의를 통해 지속 가능해지기 위한 체계적인 변화가 필요합니다.
- > 업계에서 지속 가능한 관행이 제작 생태계 전반에 걸쳐 효율적으로 채택되도록 **지원, 지침, 그리고 가장 중요하게는 실질적인 메커니즘과 도구가 필요합니다.**

# 지속 가능성 주요 고려 사항

## 지속 가능성을 향한 조율된 접근 방식

어느 누구도 혼자 단독으로는 유의미한 변화를 가져올 수 없습니다. 협력과 조정은 매우 중요한 만큼, 영화위원회와 같은 권위 있는 기관이 주도하고 안내하며 장려해야 합니다.

## 공급망 전반의 조정

프로덕션에서 지속 가능한 프로세스를 구현하고 적절한 기술을 채택할 수 있도록 동기를 부여하는 방식이 필요합니다. 실현 가능하고 효율적인 프로세스에 대한 가이드라인은 프로덕션부터 업계 공급업체 및 시설에 이르기까지 산업 전반에 걸쳐 조정되어야 합니다.

## 모멘텀 유지

과잉을 방지하고 영향을 최소화하기 위해서는 신뢰할 수 있고 추적 가능한 결과를 생성하는 도구와 실행 가능한 솔루션이 필요합니다. 영화위원회는 지속 가능한 프로세스를 장기적으로 구현할 수 있도록 프로덕션, 스튜디오 및 공급업체를 교육하고 지원할 책임이 있습니다.

## 옹호 및 지원

정부 입법부터 지역 사회 문화에 이르는 광범위한 영역은 지속 가능한 관행을 개발하고 구현하는 속도와 의지에 큰 영향을 미칠 수 있습니다.

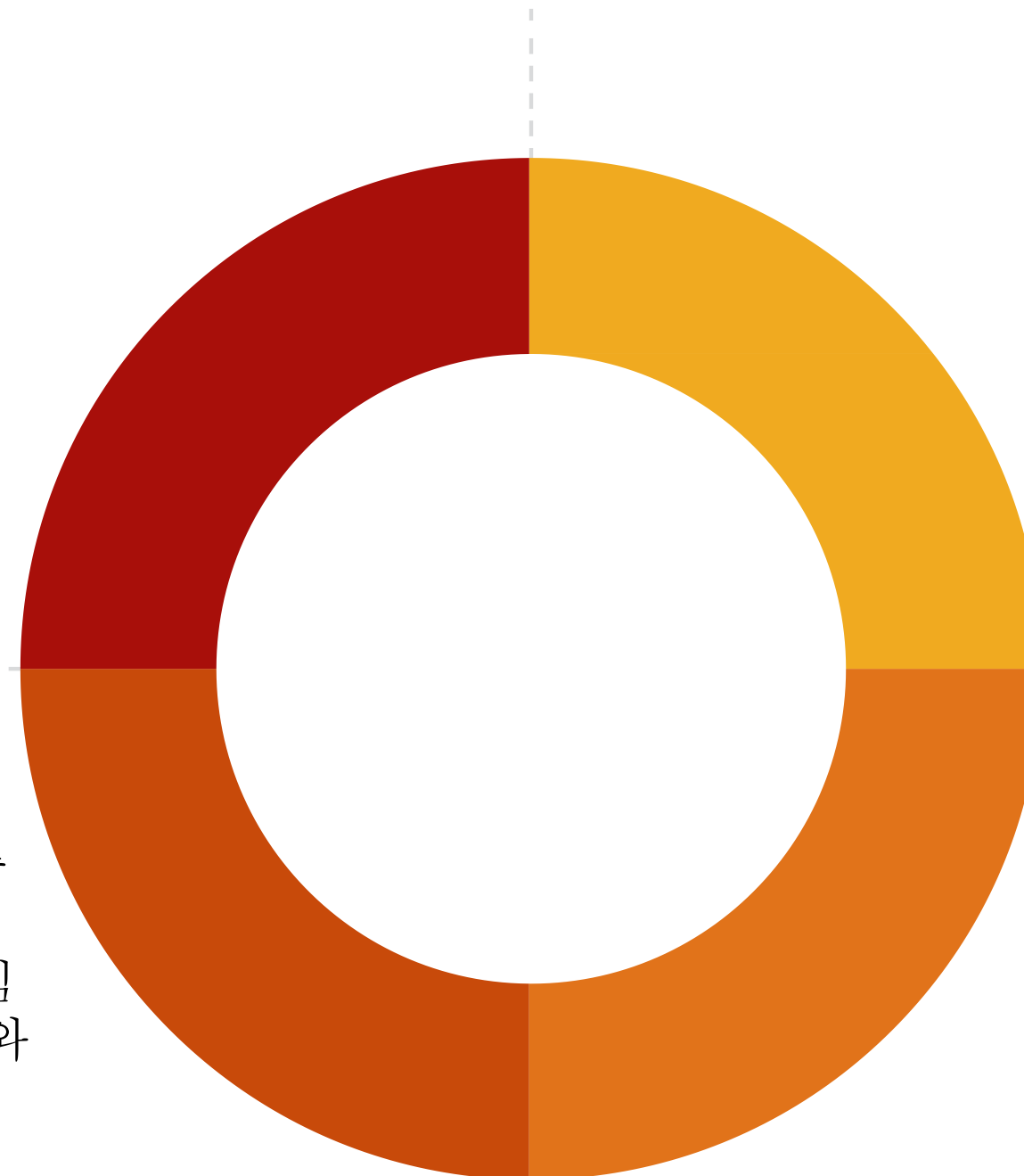
# 지속 가능성 모범 사례의 주요 영역

## 프로덕션 프로세스

- > 실용적이고 관할 지역의 기존 작업 문화에 통합될 수 있는 지속 가능한 프로세스와 기술을 개발하고 사용하는 것이 핵심입니다.
- > 이를 통해 관행이 유용하고 재정적으로 포괄적이며, 더 나아가 정기적인 관행으로 자리잡을 수 있습니다.

## 리소스 및 자료

- > 프로덕션 자원 소비는 특히 연료 및 에너지 사용 측면에서 환경에 영향을 미칩니다.
- > 영화위원회는 지역 산업을 참여시키고 장려할 책임이 있으며, 제작 가이드라인을 제공하고 공급업체와 협력해 배출량을 줄이는 장비 및 관련 지속 가능한 원재료의 활용을 늘릴 수 있도록 지원해야 합니다.



## 로케이션 촬영

- > 프로덕션은 가장 효율적이고 가장 낮은 배출 에너지 사용 옵션을 사용하는 등 촬영하는 동안 환경에 미치는 영향을 최소화 할 책임이 있습니다.
- > 선호하는 공급업체에게 친환경 에너지 시스템, 전자 운송 옵션 및 폐기물 관리와 같은 프로세스를 간소화하는 허가 및 지침을 제공해야 합니다.

## 시설 및 STUDIOS

- > 시설은 지속 가능한 프로세스를 산업의 중요한 요소로 자리잡게하는 핵심입니다.
- > 새로 개발되는 시설 및 기존 스튜디오 모두 에너지 효율적인 기술을 채택하도록 장려되어야 합니다.
- > 현장 지속가능성 관리자를 도입해 스튜디오 운영의 목적을 재설정하고 간소화하며 프로덕션의 점점 역할을 수행하면 이러한 지속 가능한 운영 전환을 더욱 진전시킬 수 있습니다.

# 지속 가능성 모범 사례의 주요 영역

## 변화 장려

- > 지속 가능성에 대한 인센티브는 관행 및 기술 구현에 대한 보상과 영상 콘텐츠 제작 부문에서 지속 가능한 대안의 확장을 지원함으로써 가장 잘 이루어집니다.
- > 영화위원회는 주요 파트너와 협상 및 지지, 협력을 통해 기존 및 향후 국가 및 지역 제작 인센티브 설계에 지속 가능한 관행을 포함하도록 장려할 수 있습니다. 이는 즉시 환급, 세금 공제 및 기타 면제를 포함한 기존 제작 인센티브를 활용하는 방식으로 이루어져야 합니다.
- > 탄소 배출을 줄이고 폐기물을 최소화하기 위해 적극적으로 노력하는 지속 가능한 관행의 채택을 위한 교육과 명확한 지침이 필요하며, 추적 가능한 결과가 있어야 합니다.



## 변화의 일상화

- > 영화 및 관련 위원회는 관행 채택을 장려하고 이러한 프로세스를 지원하는 역할을 할 수 있습니다.
- > 영화 및 관련 위원회는 주요 파트너 네트워크의 일원으로서 지속 가능한 프로세스의 도입을 촉진하기 위한 일관된 접근 방식을 개발하는 데 앞장설 수 있습니다.
- > 이는 가이드라인 제공 및 지역에서 지속 가능한 솔루션을 제공하는 선호 공급업체 및 서비스 목록을 통해 달성할 수 있습니다.
- > 여기에는 스튜디오 및 스트리머와 같은 업계 영향력 있는 사람들과 협력해 프로세스를 개척하고 동의를 확보하는 것도 포함됩니다. 이는 프로덕션이 효과적인 지속 가능한 관행을 모니터링하고 구현하도록 장려하는 데 필요합니다.

# 지속 가능성 비효율적 관행

## 복잡하고 잘못 설계된 프로세스

모든 프로덕션이 동일하지 않은 것처럼, 프로덕션이 이루어지는 지역마다 많은 변수가 있을 수 있습니다. 현지의 영상 제작 부문과 맞지 않는 프로세스를 의무화 및 요구하거나, 명확한 동기나 지침 없이 시간 및 비용 소요가 큰 프로세스는 지속 가능한 관행의 채택을 저지하거나 제작사가 특정 지역에서 촬영을 진행하지 않는 결과로 이어질 수 있습니다.

## 제한된 제안

서비스 및 공급업체(시설 포함)가 지속 가능한 옵션을 제공하도록 동기 부여 및 교육을 받지 않으면, 프로덕션은 지속 가능한 관행을 채택하거나 지속 가능한 기술을 운영에서 활용할 수 있는 현지 옵션에 제한이 생기게 됩니다. 따라서 영화위원회와 주요 파트너는 지속 가능한 선택을 지지하는 것 뿐만 아니라, 서비스 및 공급업체와 협력해 에너지 효율적이고 재생 가능한 에너지 옵션 등을 제공하는 것이 최우선 과제입니다.

## 근시안적 접근

채택된 지속 가능한 기술에 대한 운영상의 격차나 문제를 해결하고 평가하지 않으면 개선이 이루어질 수 없으며, 주목할 만한 장기적인 영향을 기록할 수 없습니다. 이는 변화가 안정적으로 자리잡는 것을 방해할 수 있습니다.

## 독단적인 운영

영상 제작 부문 전반에서 모든 파트너를 포함하는 총체적인 접근 방식이 없다면, 인센티브를 제공하는 지역은 잠재적으로 영향을 미치는 지속 가능한 관행을 구현하는 데 여러 가지 장벽에 직면하게 될 것입니다.

# 콘텐츠

1. 소개 및 배경
2. 제작 인센티브
3. 인적 자원
4. 사회 기반 시설
5. 영상 제작 친화성
6. 다양성, 형평성 및 포용성
7. 지속 가능성
- > 8. 파트너십 참여
9. 긍정적 영향

# 파트너십 개요

- > 잘 발달된 영상 제작 부문의 특징 중 하나는 **정부와 주요 파트너가** 제작 생태계의 원활한 기능과 장기적인 안정성을 우선시하기 위해 **공동으로 노력하고** 있다는 점입니다.
- > **파트너의 유형**은 지역에 따라 다를 수 있지만 일반적으로 경제, 문화, 금융 및 관광 관련 부처를 포함한 중앙 정부, 지자체 또는 지방 당국, 세관 및 출입국 관리와 같은 분야의 주요 기관, 국립공원 또는 국가 및 자연 유산 관리 기관, 민간 부문, 일반 대중 등이 포함됩니다.
- > **파트너의 장기적인 지원과 동의를 확보하는 것은 모범 사례의 중요한 영역**이며, 법률, 인센티브 및 기타 공공 투자가 확보되고 물류 및 기타 유형의 제작 지원이 장기적으로 시행되는 안정적인 산업을 강화할 수 있습니다. 이는 제작자와 콘텐츠 투자자에게 중요한 요소이며, 해당 분야 종사자 및 프로덕션 협력사에게도 가치를 제공합니다.
- > **효과적인 파트너십**을 위해서는 특정 파트너의 요구에 맞는 다양한 유형의 지속적인 의사소통과 참여가 필요합니다.

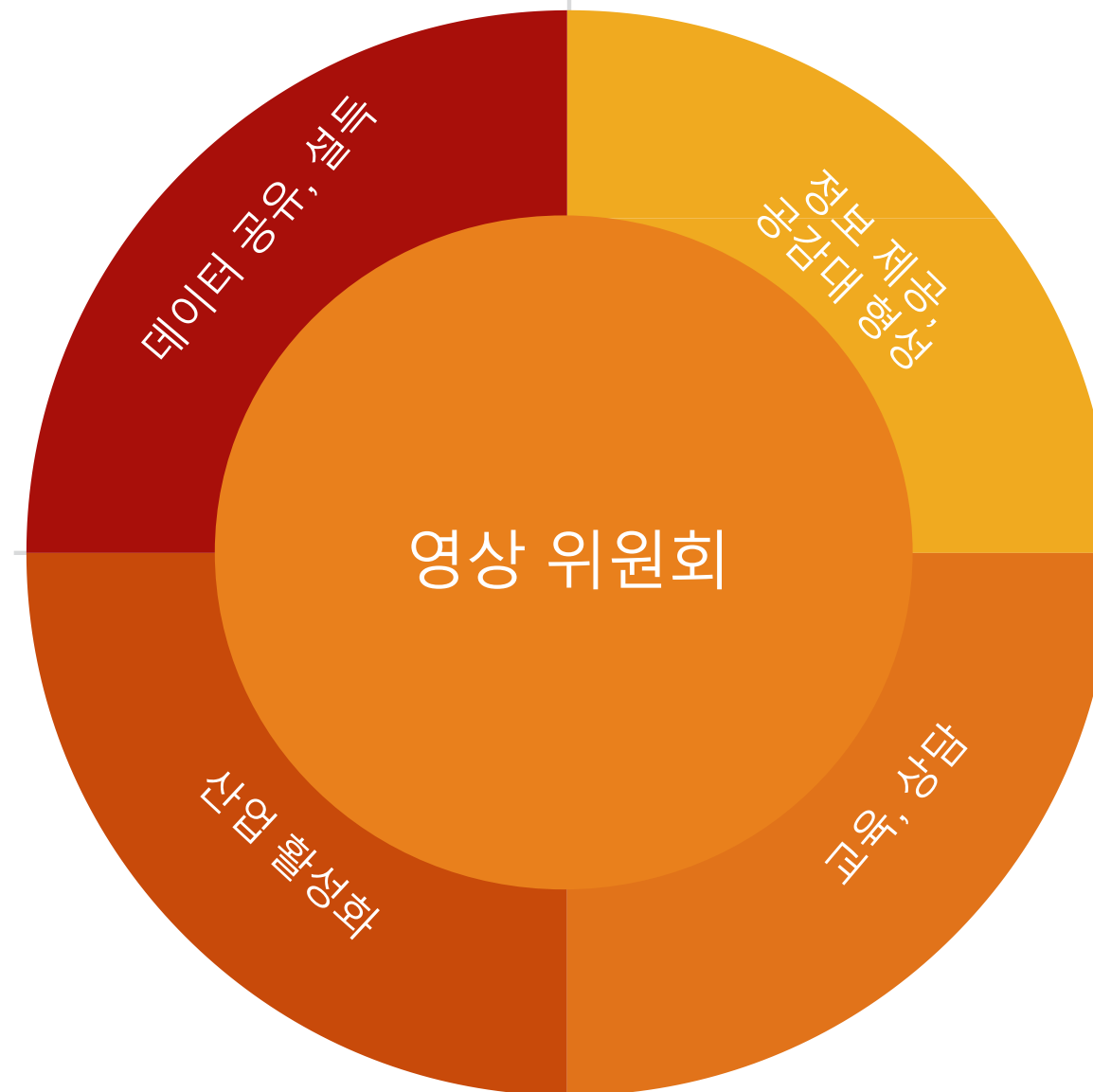
# 파트너십 개요

## 중앙 정부/입법부

- > 재무, 경제 및 기타 지역을 감독하는 부서를 포함한 주요 부처/부서
- > 국회의원들
- > 검토 위원회
- > 야당
- > 새로운 국회의원, 장관 및 기타 새로운 정부 구성원

## 공공 기관

- > 출입국 관리
- > 세관
- > 경찰
- > 지자체 허가 기관
- > 인력 및 기술 개발 기관
- > 수출 및 내국인 투자 기관
- > 관광



## 민관 영역

- > 은행
- > 보험사
- > 공급망 회사

## 기타

- > 일반 대중
- > 무역 조직
- > 노조

# 파트너십 개요

주요 파트너는 다음과 같습니다.

## 중앙 정부/입법부

- > 제작 인센티브, 선택적 및 보조금 지원 또는 기타 시스템을 통해 영상 제작에 중요한 투자자가 될 수 있습니다.
- > 부문별 변화에 대응해 신속한 입법 변화를 유도함으로써 경쟁력을 강화할 수 있습니다.
- > 정부의 이해와 지원으로 안정성을 높이고 투자를 유치합니다.
- > 반면, 정부는 관심과 투자를 위한 의사소통을 진행하기 어려울 수 있으며 우선순위가 경쟁적일 수 있습니다.
- > 특히, 부처나 경제, 금융, 관광 부서의 장기적인 노력은 달성하기 어려울 수 있으며 해당 부문을 오해할 가능성도 있습니다. 따라서 확실하고 투명한 경제적인 증거는 필수적입니다.

## 공공 기관

- > 영상 콘텐츠 제작은 다양한 공공 기관과 협업합니다.
- > 공공 기관은 일상적으로 촬영 허가 및 거리 폐쇄를 적시에 처리함으로써 과도한 지연을 초래하지 않는 방식으로 원활하고 영상 콘텐츠 친화적인 제작 환경을 보장하는 것이 중요합니다.
- > 더 광범위하게 말하면, 주요 국제 마케팅 도구는 수출 및 내부 투자 추진을 담당하는 기관이 영상 콘텐츠 제작 부문을 완전히 이해하고 우선순위를 지정하도록 하는데 있습니다.
- > 기술 개발 기관 같은 공공 기관도 산업 확장을 추진하는데 중요한 역할을 할 수 있습니다.
- > 특히 프로덕션에서 시간과 관련된 민감한 문의를 처리하는 기관의 경우 직접적으로 개인적인 관계 형성 중요합니다.

# 파트너십 개요

주요 파트너는 다음과 같습니다.

## 개인 영역

- > 케이터링 업체부터 호텔리어, 장비 및 임대 주택 전문 제공업체, 스튜디오 및 로케이션 소유주까지 다양한 민간 기업은 해당 부문의 원활한 운영과 확장을 위한 필수 요소입니다.
- > 공급망을 활성화함으로써 기업이 해당 부문의 기회를 지속적으로 인식해야 합니다.
- > 영상 분야에 특화된 기업들은 제작 기회를 활용하기 위해 빠르게 움직일 가능성이 높으며, 영화 및 관련 위원회가 영상 콘텐츠 제작 서비스에서 새로운 비즈니스가 있다는 것을 즉시 인식하지 못할 수 있는 일반 서비스 기업의 활성화를 유도하기 위해 적극적인 역할을 하는 것이 도움이 될 수 있습니다.

## 기타

- > 일반 대중은 영상 콘텐츠 제작 부문을 이끌어가는 중요한 파트너가 될 수 있습니다.
- > 일반적으로 대중의 이해도가 높아지면 해당 부문에 대한 정부의 투자에 대한 부정적인 반발을 피하는데 도움이 될 수 있습니다.
- > 보다 구체적으로, 영상 콘텐츠 제작의 장점에 대해 대중이 이해게 되면 도로 폐쇄 및 기타 제작 과정에서 발생하는 요구와의 마찰을 감소시킬 수 있어 제작 친화적인 환경을 촉진할 수 있습니다.
- > 영상 제작 산업은 일반적으로 인지도가 높지만, 지역 차원에서 산업적, 경제적 가치가 제공되고 있다는 점을 대중에게 강조하는 것이 중요합니다.
- > 이외에도 노조 및 협회와 같은 다양한 파트너들이 있습니다.

# 파트너십 주요 고려 사항

## 파트너 파악

영화 및 관련 위원회의 영상 제작 부문에 대한 전략과 목표에 따라 제작에 필요한 지원 또는 특정 서비스를 제공할 수 있는 적합한 기관의 담당자를 이들과 적절한 소통을 진행하는 것이 중요합니다.

## 부문별 특수성

영화와 TV에 대한 전 세계적인 인지도에도 불구하고 영상 제작 방식, 필요한 투자의 성격, 영향력 전달 방식에 대한 이해는 제한적일 수 있습니다. 일부 파트너는 해당 분야에 대해 해가 되거나 혹은 잘못된 가정을 하고 있을 수도 있습니다. 이에 영상 제작이 첨단 제조업과 다르지 않은 사업 분야라는 사실처럼 경제적 및 기타 고유한 영향에 초점을 맞춰 이해를 높이는 방법을 모색해야 합니다.

## 맞춤형 메시지

영상 제작 부문의 가치에 대한 전 세계적인 공통적인 인식이 있지만, 관할 지역과 파트너마다 개별적인 우선순위가 있습니다. 따라서 맞춤형 기술과 메시지를 통해 이러한 우선 순위를 해결해야 합니다. 여기에는 경제적 영향 분석부터 파트너가 활동 규모를 직접 확인할 수 있도록 스튜디오 투어 또는 세트장 방문을 제공하는 등의 직접적인 참여까지 다양합니다. 일부 상황에서는 영향력 있는 홍보대사가 참여를 유도할 수 있습니다.

## 데이터 및 증거

효과적인 의사소통을 위해 양질의 투명한 데이터가 뒷받침되어야 합니다. 영상 제작 부문에서 데이터를 수집하는 것은 매우 중요한 단계이며, 모든 파트너에게 해당 부문의 사례를 제시하는데 도움이 될 것입니다.

# 파트너십

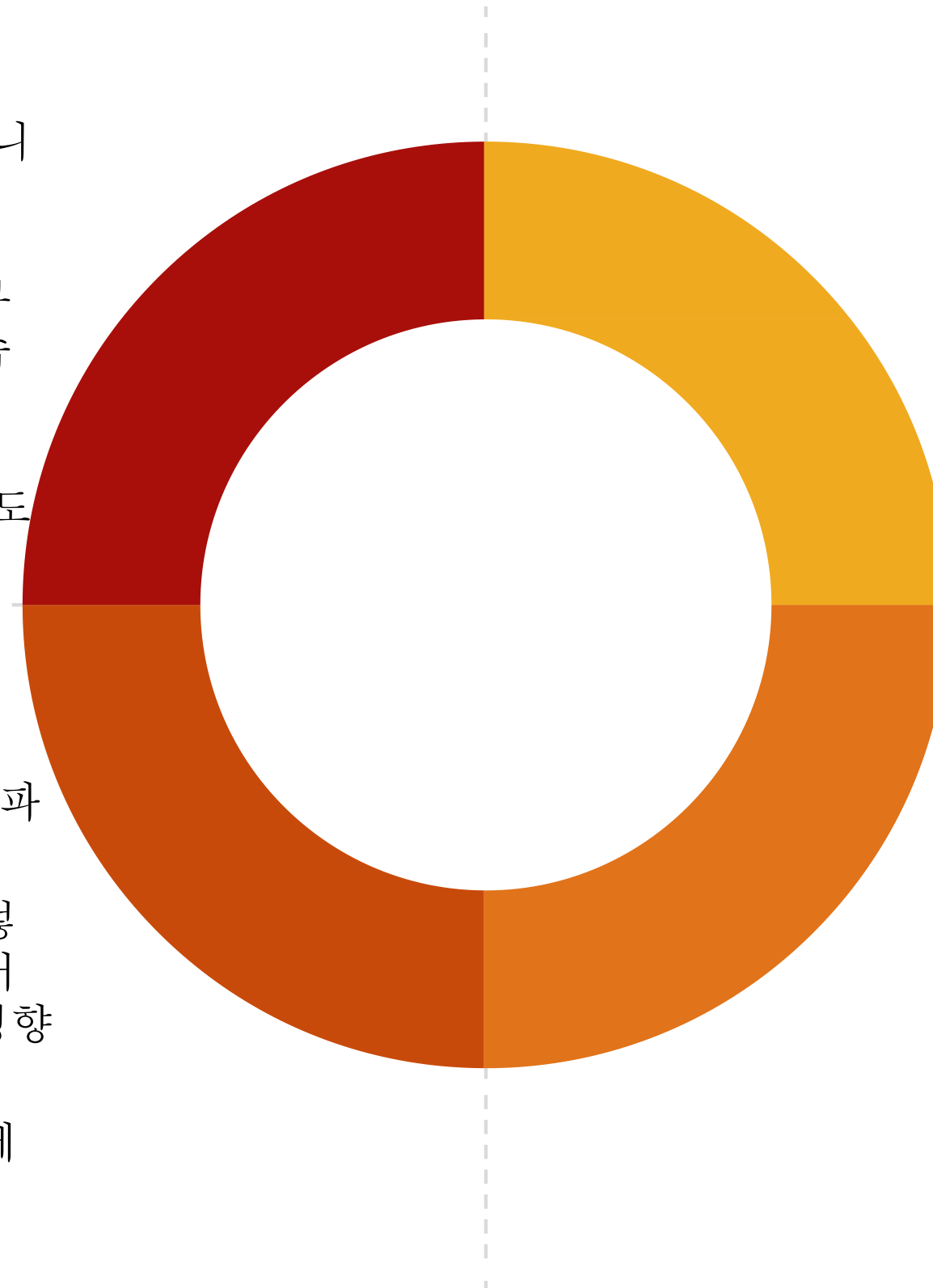
## 모범 사례의 주요 영역

### 참여 계획

- > 파트너 유형별로 정리된 공식화 된 참여 계획은 지속적인 활동을 유도하고 기회를 놓치지 않도록 합니다.
- > 부문별 개발 위원회 또는 이와 유사한 모델을 만들면, 부문 외부의 파트너를 포함시키고 영상 제작 부문의 가치를 설득할 수 있는 기회를 만들 수도 있습니다.
- > 유명 홍보대사는 정부 및 주요 기관과의 참여를 유도하고 미디어를 대상으로 해당 부문에 대한 인지도를 높일 수 있습니다.

### 명확한 데이터 관리

- > 명확한, 독립적인 데이터 추적 및 통계는 효과적인 파트너 참여의 초석입니다.
- > 프로덕션에 대한 체계적인 추적은 필수적이며, 이렇게 수집된 데이터는 활동의 경제적 영향을 측정하거나 지역 제작 활동 또는 직원 다양성과 같은 기타 영향 분석과 증거를 뒷받침할 수 있습니다.
- > 증거는 투자로서의 해당 부문과 특정 파트너에게 제공하는 수익에 초점을 맞춰야 합니다.



### 지속적인 파트너십

- > 참여는 일회성으로 끝나는 것이 아닙니다. 파트너에게 정보를 제공하고 설득하는 것은 지속적인 과정이며, 일부 정부 및 인력이 정기적으로 변동하는 상황에서 필요에 따라 추진될 수도 있습니다.
- > 관련 정보는 매년 해당 부문의 진행 상황을 보여주기 위해 정기적으로 업데이트되어야 하며, 데이터 변경을 주도하는 산업 요인에 대한 투명한 분석이 수반되어야 합니다.

### 혁신

- > 파트너에게 표준 형식의 정보 (예: 일반적인 경제 지표에서 해당 부문의 가치) 를 제공하는 것도 중요하지만, 해당 부문의 가치와 지원 필요성을 혁신적으로 보여주는 것도 모범 사례입니다.
- > 프로덕션이 미치는 영향의 규모에 대한 이해가 부족할 수 있다는 사실을 고려할 때, 프로덕션에 대한 개별 분석이나 시각적 히트맵을 통해 정보를 제공하고 설득할 수 있으며, 주요 파트너 또는 기타 유형의 개인 참여를 위한 방문 일정을 설정할 수도 있습니다.

# 파트너십 사례 연구 미국, 일리노이주

## 1. 배경

- > 미국 일리노이주는 영상 콘텐츠 제작의 오랜 역사를 가지고 있으며, 정책 입안자 및 기타 주요 파트너의 광범위한 지원을 받아 제작 산업을 발전시켜 왔습니다.
- > 일리노이주의 영화 제작 서비스 세액 공제는 정기적으로 개선되어 왔으며, 주지사는 2024년 로스앤젤레스 내 제작 관련 주요 인사들을 방문하는 등 해당 부문을 위해 많은 노력을 기울이고 있습니다.

## 3. 개입의 영향

- > 일리노이주의 영상 제작 관련 지출은 꾸준한 성장을 보여왔습니다.
- > 스튜디오 개발에 대한 민간 투자가 활발하게 이루어졌습니다.

## 2. 세부 사항

- > 일리노이 프로덕션 얼라이언스의 설립으로 주요 민간 부문 파트너, 스튜디오, 노조 및 기타 부문별 파트너가 모여 성장을 위한 전략을 세웠습니다.
- > 경제 영향 분석을 진행한 결과 (SPI에서 수행) 세액 공제에 투자된 1달러당 6.81 달러의 투자 수익이 발생한 것으로 나타났습니다.
- > 또한 Illinois Film Office가 이에 대한 데이터를 추적하면서 다양성 인센티브를 이룬 시기에 도입했습니다.

## 4. 교훈

- > 주정부의 지지는 해당 부문의 안정성을 강조합니다.
- > 민간 기업, 노동 조합 및 정책 입안자가 협력하면 매우 효과적일 수 있습니다.

# 파트너십 비효율적 관행

## 데이터 부족

참여도는 영향력을 입증할 수 있는지 여부에 따라 차이가 나기도 합니다. 데이터가 부족하거나 품질이 낮은 데이터 추적은 이러한 기능을 약화시킵니다.

## 일반적이거나 뚜렷한 목표가 없는 메 시지

참여 전략은 파트너 우선순위와 완전히 일치해야 합니다. 파트너 우선순위를 다루지 않는 일반적인 메시지는 기회를 놓치는 것입니다.

## 정기적인 메시지 전 달 및 참여 부족

해당 부문의 사례를 정기적으로 발표하고 파트너에게 최신 정보를 제공함으로써 파트너가 해당 부문의 성공에 있어 자신의 역할을 지속적으로 우선시할 수 있는 가능성을 높여야 합니다.

## 주요 파트너 누락

모든 전략적 파트너가 참여 전략에 포함되는 것이 중요합니다. 계획은 참여의 중요한 요소이며, 모든 주요 파트너를 파악하고 참여를 위한 구체적인 전략을 수립하고 구현해야 합니다.

# 콘텐츠

1. 소개 및 배경
2. 제작 인센티브
3. 인적 자원
4. 사회 기반 시설
5. 영상 제작 친화성
6. 다양성, 형평성 및 포용성
7. 지속 가능성
8. 파트너십-참여
- > 9. 긍정적 영향

# 영상 콘텐츠 제작 부문의 발전과 긍정적 영향 개요

- > 최근 몇 년간 전 세계 영상 콘텐츠 제작 산업의 성장은 성숙 시장과 신흥 시장 모두에게 상당한 기회와 동시에 도전을 안겨주고 있습니다.
- > 많은 시장에서 제작자는 필요한 스태프, 공급업체 및 인프라의 규모와 다양성을 확보하는데 어려움을 겪고 있습니다.
- > 이 연구에서 소개하는 모범 사례 영역은 이러한 어려움을 극복하고 영상 콘텐츠 제작 부문 전반에 걸쳐 지속 가능하고 총체적인 성장을 촉진하는 데 핵심적인 역할을 합니다.
- > 많은 정부와 정책 입안자들은 —영상 콘텐츠 제작이 제공하는 경제적, 전략적 영향을 비롯한 여러 기회에 대해 인지하고 있습니다. 투자를 이끄는 원동력은 다양한 혜택과 전략적 가치입니다.

# 긍정적 영향 혜택

## 활성화된 영상 제작 산업의 이점

- > 영상 콘텐츠 제작은 **고유하고 미래 지향적**인 디지털 생산 활동입니다.
- > 해당 산업의 번영은 정부 및 기타 공공 투자자에게 여러 가지 중요한 고려 사항에 대한 해결책을 제공할 수 있습니다.

### 총부가가치(GVA) 또는 국내 총생산(GDP) 증가

다양한 산업에 걸쳐 상당한 내수 투자 및 자금 유입을 창출합니다.

고도로 숙련되고 생산적인 고용 창출

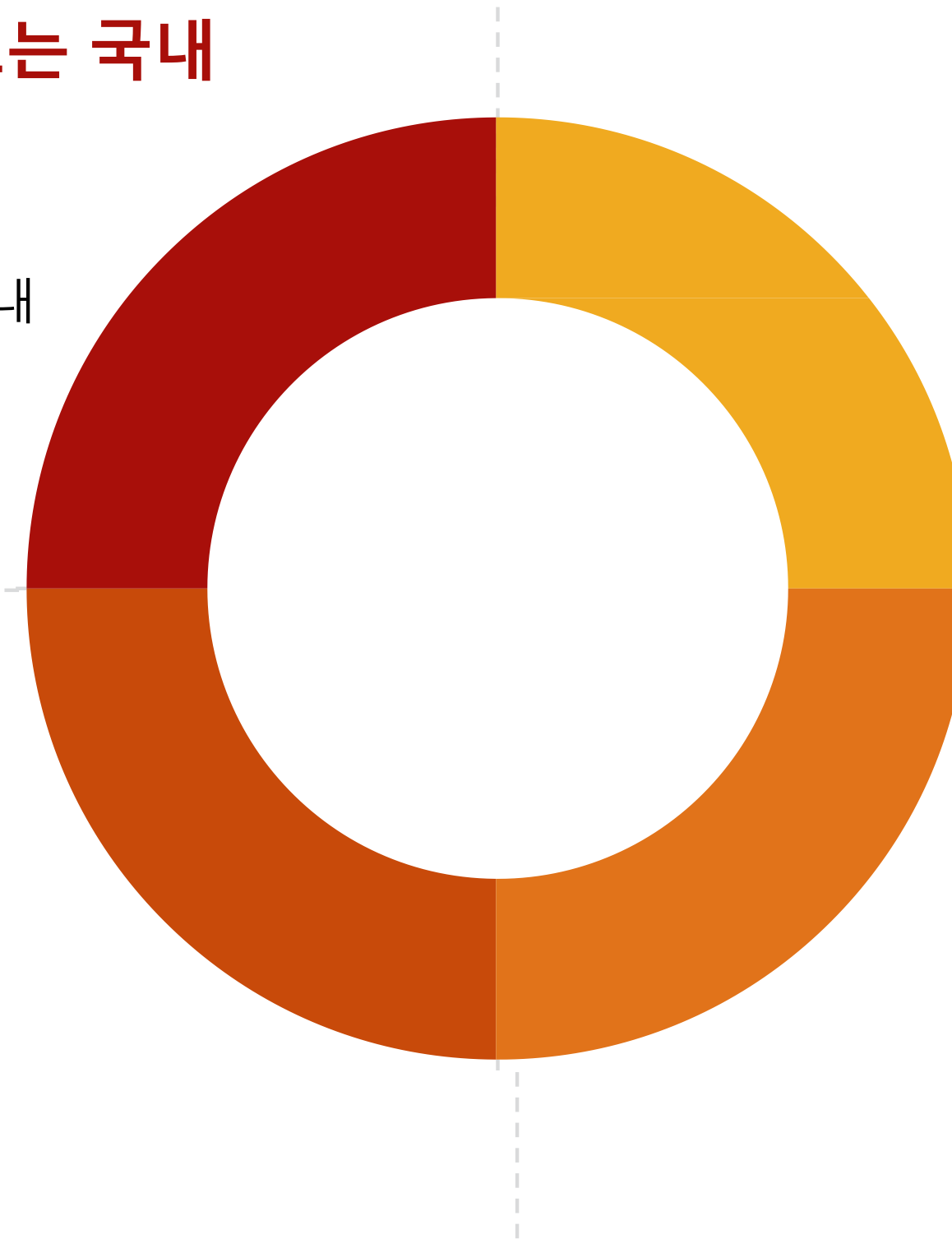
가치 있는 기본 소양을 갖춘 고임금 일자리를 창출합니다.

### 영상 콘텐츠 관광 및 문화 외교의 원동력

국가 및 지역에 대한 긍정적인 브랜딩과 소프트 파워를 확대합니다.

### 공급망 인프라에 대한 자본 투자 촉진

더 넓은 자산 구축을 위한 투자자들의 신뢰를 높입니다.



# 긍정적 영향 경 제 및 고용

- > **영상 콘텐츠 제작 부문의 지출은 상당한 영향력을 가질 수 있습니다.**
- > 개별 영상 콘텐츠 제작을 통해 수천만 달러에서 수억 달러를 지출할 수도 있습니다. 이 영향은 제작 과정 중 매우 **빠르게 나타날** 수 있습니다.
- > 이러한 활동은 **영상 콘텐츠 제작 부문에서만 나타나는 것은 아닙니다.** SPI의 2020년 보고서 '**영화 및 TV 프로그램 제작이 코로나19 경제 회복에 미치는 영향**'에 따르면 **평균적으로 제작비의 67%가 제작 부문 외 다른 비즈니스 영역에서 지출되는 것으로 나타났습니다.**
- > 이 활동의 경제적 영향은 총부가가치(GVA)를 통해 측정할 수 있습니다. 이 산출 통계는 경제에 대한 기여도를 측정하는 데 사용할 수 있으며, 이는 영상 콘텐츠 부문 지원이 지역 경제에 미치는 영향을 측정하는데 널리 사용됩니다.
- > **영상 콘텐츠 제작은 노동 집약적인 과정이며 상당한 고용 기회를 창출할 수 있습니다.** 이 분야에서 일하는 많은 사람들이 프리랜서로 일하기 때문에 개인의 연간 평균 업무량을 반영하는 풀타임 환산 고용률(FTE)을 사용하여 산업 내의 고용을 측정합니다.

# 긍정적 영향 경제 및 고용

## 직접, 간접 및 유도 효과의 정의

직접 효과

간접 효과

유발 효과

제작에 직접 참여하는 기업에 미치는 영향

제작물을 공급하는 회사에 미치는 영향

출연진, 제작진 및 공급망 종사자들이 임금을 지역 경제에 지출함으로써 발생하는 효과

프로덕션에 종사하는 기업

제작팀이 목재를 구매하는 건축 공급업체

의상 팀이 이용하는 드라이클리닝 업체

집에 데스크를 설치하기 위해 건축 공급업체에서 목재를 구입하는 제작진

제작진이 개인 일정을 위해 현지 드라이클리닝 업체에서 정장을 세탁하는 경우

> 경제적 영향은 보통 직접, 간접, 유발 효과를 통해 측정됩니다.

# 긍정적 영향

## 영상 콘텐츠 관광

- > 영상 콘텐츠는 관광객이 특정 지역이나 장소를 방문하도록 동기를 부여하는 입증된 요소입니다. 2021년 넷플릭스와 세계관광기구<sup>3</sup>의 의뢰로 실시한 연구에서 캐나다, 일본, 스페인, 터키의 시청자를 대상으로 설문조사를 실시했습니다. 연구 결과에 따르면 다른 국가나 문화권의 콘텐츠를 시청하는 시청자가 해당 콘텐츠를 통해 소개된 여행지를 방문할 가능성이 훨씬 더 높았습니다.
- > 영화와 TV 프로그램 제작은 특정 장소나 문화의 인지도를 높일 수 있습니다. 다양한 영상 콘텐츠를 시청함으로써 시청자들은 언어, 지역 역사, 라이프스타일이 다른 다양한 문화 환경을 접하게 됩니다. 실제로 2021년 넷플릭스와 세계관광기구의 연구에서 터키 콘텐츠를 시청한 후 인터뷰에 응한 시청자들은 식음료, 역사, 문화적 랜드마크 등 터키 문화 상품에 대한 관심과 호감도가 더 높았다고 답했습니다.
- > SPI가 스크린 아일랜드를 위해 수행한 2023 프로젝트에서도 영상 콘텐츠 제작의 국제적 홍보 이점을 강조했으며, 아일랜드 주민들 또한 아일랜드에서 제작된 주요 국제 프로젝트가 아일랜드에 상당한 글로벌 영향을 미칠 수 있다는 사실에 대해 강하게 인식하고 있습니다. '아일랜드의 섹션 481 영화 및 텔레비전 인센티브가 창출한 문화적 배당금'이라는 연구에서도 영상 콘텐츠 제작이 아일랜드어를 포함한 상당한 문화적 영향을 미친다는 사실을 발견했습니다.

<sup>3</sup>. *Cultural Affinity and Screen Tourism*, UNWTO and Netflix, 2021.



OLSBERG · SPI

전체 연구를 확인하시려면 아래 링크에서 등록  
부탁드립니다.

[www.afci.org/olsberg-afci-report-2024/](http://www.afci.org/olsberg-afci-report-2024/)