

뮤직비디오 “유혹의 소나타” 사건을 통해 본 애니메이션 표절 사례 분석

A Case Study of Animation Plagiarism through the Case of Music Video "Sonata of Temptation"

장연이*, 김희권**

안산1대학 인터넷상거래과*, 한양사이버대학교대학원 미디어엔터테인먼트MBA**

Yeon-Yi Jang(isnowi@nate.com)*, Hee-Kweon Kim(prospering@nate.com)**

요약

영상저작물이 우리에게 익숙해진 만큼 영상저작물의 침해도 증가하고 있다. 영상저작물은 인터넷을 통해 늘 가까이에서 접할 수 있기 때문에 이러한 현상은 영상물의 장르나 국경을 손쉽게 넘나들며 발생한다. 우리나라의 뮤직비디오 “유혹의 소나타”가 일본 애니메이션 “파이널 판타지7”의 저작권을 침해한 사건이 대표적인 경우이다. 두 작품을 비교·분석해 보면 상당 부분에서 유사점이 발견되고, 심지어 뮤직비디오 “유혹의 소나타”에서 가수가 노래하는 부분을 제외하고는 새로운 장면이 없다고 표현할 수 있을 정도이다. 이런 상황은 개인에게도 불명예일 뿐만 아니라 국가적으로도 큰 손실일 수밖에 없으므로, 무의식적으로라도 타인의 저작권을 침해하지 않도록 철저한 대비를 하여야 한다.

■ 중심어 : | 영상저작물 | 표절 | 국제저작권분쟁 |

Abstract

As the cinematographic works are familiar to us, the infringement of the cinematographic works is also increasing. Because we are always able to be closely accessible to the cinematographic works through the Internet, this phenomenon easily occurs across the genre of the cinematographic works or the borders. The case is typical that the Music Video "Sonata of Temptation" infringes the copyrights of the Japanese Animation "Final Fantasy 7". When the two works are compared and analyzed, a considerable portion of similarity is found; we can even express that no new scene is exist except it that the singer sings in the Music Video "Sonata of Temptation". Because this situation is not only a dishonor to the individual but also a great loss to the nation, we should thoroughly prepare not to infringe others' copyright even unconsciously.

■ keyword : | Cinematographic Work | Plagiarism | International Copyright Dispute |

I. 서론

1. 연구의 배경

스마트폰 등 각종 전자기기와 UCC 업로드 사이트가 활성화되면서 이제는 젊은 세대만이 아니라 온 국민이 영상저작물을 제작할 수 있는 환경이 조성되었다. 그에

비례해서 영상저작권의 침해도 빈번하게 이루어지고 있다. 이는 불법 다운로드뿐 아니라 타인의 저작물을 모방하여 유사하게 제작하는 형태로도 가능하다. 같은 종류의 영상저작물에서는 당연하고 장르가 다른 영상저작물 간에도 저작권 침해가 이루어진다. 본 논문에서 다루고자 하는 사건처럼 애니메이션을 모방하여 뮤직비디오를 만드는 것이 그 예이다. 특히 영상저작물은 인터넷을 활용해 세계 어디에서든 접할 수 있기 때문에 영상저작물의 침해는 국경을 넘나들며 이루어지는 경우가 많은데, 이는 국제적인 분쟁으로 비화될 소지가 충분하다. 각 나라들은 국내법과 국제조약을 통해 저작권 보호를 강화하고 있는 추세인데 다른 나라의 저작권을 침해하는 사례가 발생하여 피소당하면 외교적으로 곤혹스러운 입장에 처할 수 있다. 실제로 우리나라는 미국의 ‘슈퍼 301조 보고서’에서 1989년 이후 20년 간 지적재산권에 대하여 우선감시대상국으로 9회, 감시대상국으로 11회 지정된 바 있다. 그러다 온라인상의 저작권 보호 강화를 위한 저작권법 개정 등 저작권 보호 선진화를 위한 법·제도의 개선과 저작권 특별사법경찰제 도입을 통한 온·오프라인상의 불법저작물에 대한 강력한 단속 등으로 최근에 감시대상국에서 제외되었다[1].

2. 연구의 방법

본 논문에서는 다른 나라의 애니메이션을 표절하여 제소당한 바 있는 뮤직비디오 “유혹의 소나타” 사건을 분석하며 영상저작물의 표절과 국제저작권분쟁을 논하기로 한다. 우선 영상저작물의 개념과 성립요건을 정리해 보고 표절의 의의와 판정기준에 관한 학설과 판례를 고찰해 본다. 그리고 국제저작권분쟁과 관련하여 국제재판관할과 준거법에 대해서도 간략히 언급한다.

본 논문에서 다루고자 하는 사건의 영상물인 애니메이션 “파이널 판타지7”과 뮤직비디오 “유혹의 소나타”를 비교·분석하며 유사성이 인정되는 부분을 도표로 정리하고, 몇 가지의 캡처한 화면을 비교하며 영상이론적 관점에서 분석해 본다. 그 후 판례의 견해를 소개하며 결론을 맺는다.

II. 영상저작물의 표절과 권리침해

1. 영상저작물의 의의

1.1 영상저작물의 개념

영상저작물이란 “연속적인 영상(음의 수반 여부는 가리지 아니한다)이 수록된 창작물로서 그 영상을 기계 또는 전자장치에 의하여 재생하여 볼 수 있거나 보고 들을 수 있는 것”을 의미한다(저작권법 제2조 제13호). 영화가 대표적이며, 애니메이션이나 뮤직비디오도 저작물로서의 요건을 갖추면 당연히 영상저작물이 된다.

1.2 영상저작물의 성립요건

1.2.1 창작성(originality)

창작성이란 기본적으로 다른 사람의 저작물을 모방하지 않았다는 것을 의미하는데, 여기에서 한 걸음 더 나아가 최소한의 ‘창조적 개성(creativity)’의 반영을 필요로 한다[2]. 세상 어딘가에 동일한 저작물이 존재하더라도 그것을 모방하지 않고 스스로 만들어 내었다면 저작권법상의 창작성은 인정된다. 이 점에서 ‘기존의 것과 다른 새로운 것’을 뜻하는 특허법상의 요건인 ‘신규성(novelty)’과 구별된다. 이에 대하여 대법원 2003.10.23. 선고 2002도446 판결에서는 “여기서 말하는 창작성이란 ... 단지 어떠한 작품이 남의 것을 단순히 모방한 것이 아니고 작자 자신의 독자적인 사상 또는 감정의 표현을 담고 있음을 의미할 뿐이어서 이러한 요건을 충족하기 위하여는 단지 저작물에 그 저작자 나름대로 정신적 노력의 소산으로서의 특성이 부여되어 있고 다른 저작자의 기존의 작품과 구별할 수 있을 정도이면 충분하다.”라고 표현하고 있다. 영상저작물이 성립되기 위해서는 카메라 앵글과 구도의 선택, 몽타주 또는 컷트 등의 기법, 필름 편집 등의 지적 활동이 행하여지고 이러한 지적 활동에 창작성이 존재하여야 한다[3].

1.2.2 서로 관련된 연속적인 영상의 수록

영상저작물에는 서로 관련된 연속적인 영상이 수록되어 있어야 한다. 미국 저작권법(U.S.C. Title 17) 제 101조에서는 “a series of related images(일련의 관련된 영상)”라는 표현을 통해 이를 구체화하고 있다. ‘연

속적인 영상'이란 동영상을 의미하며, 따라서 음향과 사진을 수반한 슬라이드 사진 등을 이용한 강연은 영상저작물이 아니다[4]. 하지만 이 영상은 반드시 정해진 순서에 따라 나타날 필요는 없으며, 서로 관련된 영상이 정해진 순서에 의해서든 무작위에 의해서든 연속적으로 나타남으로써 그 영상저작물이 창작성을 가지게 되는 것이다. 따라서 컴퓨터에서 작동되는 비디오게임은 그 영상이 사용자의 조작에 응하여 그때그때 무작위로 나타나는 것이지만 영상저작물에 해당할 수 있다[3].

1.2.3 기계 또는 전자장치에 의한 재생

영상저작물은 그 영상을 기계 또는 전자장치에 의하여 재생할 수 있어야 한다. 그러므로 신문의 4컷만화는 서로 관련된 연속적인 영상으로 구성되어 있기는 하지만 본질적으로 기계 또는 전자장치에 의하여 재생되는 것이 아니기 때문에 영상저작물이 아니다[3].

1.2.4 유형물예의 고정(fixation)

저작권법의 정의 규정에서 “영상에 수록된 창작물”이라고 규정한 것은 유형물예의 고정을 요건으로 규정한 것이다[4]. 미국 저작권법 제102조 (a)는 저작물의 성립요건으로 ‘고정’을 규정하고 있는데, 순간적으로 사라지는 것이 아니라 외부적으로 인식하고 이를 복제 또는 전달할 수 있을 정도의 상당한 기간 동안 표현매체에 정착되어 있어야 고정이 이루어진 것이라 해석한다[3].

2. 표절의 의미

2.1 표절의 개념

현행 법령에서 표절의 개념은 발견되지 않는다. 판례에 의하면 표절(剽竊, plagiarism)이란 “타인의 저작물을 마치 자신이 창작한 것인 양 전용하는 행위를 말하는 것으로서, ... 2차적 저작물이 되기 위하여 요구되는 창작의 정도에 이르지 아니하는 저작물을 새로운 저작물인 것처럼 표시하는 행위”를 의미한다(서울고등법원 2009.11.17. 선고 2009누15076 판결). 대상 작품의 교묘한 변형을 통해서 자신의 도용 행위가 창조적 재능에 의한 결과인 것처럼 위장하는 것이다[5]. 한편 “하늘 아

래 새로운 것은 없다(There is nothing new under the sun)”라는 격언처럼 순수한 의미에서 창작이라는 개념이 존재할 수 있는지 논란이 있으나, 표절의 경우 대체로 출처를 밝히지 않고 타인의 저작물을 자신의 것처럼 위장한다는 점에 문제의 심각성이 있다. 그렇기 때문에 표절은 윤리적 문제로 간주되는 경향이 있으며, 따라서 표절을 한 경우 저작자의 창조적 재능은 물론 도덕적 태도까지 의심받는다[5].

2.2 장르가 다른 경우

외형이나 구조적 측면에서 유사한 두 개의 작품이 장르가 다르거나 다른 매체를 사용했다는 이유로 창작성이 있다고 주장하기 위해서는 장르나 매체의 이질성으로 인해 나타나는 특징들이 유사성을 압도할 정도로 두드러져야 한다. 뿐만 아니라 그것이 그 작품의 주된 특징으로 부각되고 주목될 수 있어야 한다[6].

2.3 표절과 저작권 침해

저작권은 저작인격권과 저작재산권으로 나누어지는데, 영상저작물을 표절한 경우 이들 권리 대부분의 침해가 이루어진다. 저작인격권과 관련하여 미공표의 저작물을 저작자의 허락 없이 공표하였으면 공표권 침해, 저작물 또는 그 공표 매체에 저작자의 실명(또는 이명)을 표시하지 않았으면 성명표시권 침해, 저작물의 내용·형식·제호를 변경하였으면 동일성유지권 침해가 된다. 저작자의 허락 없이 저작재산권을 침해하는 행위를 하면 복제권, 공연권, 공중송신권, 전시권, 배포권, 2차적 저작물작성권의 침해가 이루어진다.

3. 저작권 침해의 판단 기준

저작권 침해를 인정하기 위해서는 ① 주관적 요건으로서, 침해자가 저작권 있는 저작물에 의거하여 그것을 이용하였을 것, ② 객관적 요건으로서, 침해저작물과 피침해저작물과의 실질성 유사성이 인정되어야 한다(서울고등법원 2006.11.14. 선고 2006라503 판결).

3.1 의거

의거란 침해저작물이 피침해저작물을 근거로 만들어

졌다는 것을 뜻한다[4]. 즉 피고가 저작권 있는 원저작물에 의거하여 그것을 이용하였어야 하는데, 현실적으로 이를 입증하기란 거의 불가능하다. 그래서 의거하였는지는 원고 저작물에의 접근 여부 또는 접근 가능성에 의하여 판단하는데, 이는 원고가 저작물에 접근할 수 있는 합리적인 기회가 있었다는 점이 인정되면 충족된다[7]. 나아가 대상 저작물이 기존의 저작물에 의거하여 작성되었다는 사실이 직접 인정되지 않더라도 기존 저작물에 대한 접근가능성, 대상 저작물과 기존 저작물 사이에 실질적 유사성 등의 간접사실이 인정되면 대상 저작물이 기존의 저작물에 의거하여 작성되었다는 점이 사실상 추정된다(대법원 2007.12.13. 선고 2005다35707 판결). 그러나 두 작품이 거의 비슷한 내용을 담고 있다 하더라도 그것이 단순한 우연의 일치이거나 공통의 소재(common source)를 이용한 데서 오는 자연적인 귀결인 경우, 보호기간이 만료된 저작물을 공동으로 이용한 결과인 경우는 저작권 침해가 아니다[2]. 의거와 실질적 유사성은 서로 별개의 판단으로서, 의거의 판단에는 저작권법에 의하여 보호받는 표현뿐만 아니라 저작권법에 의하여 보호받지 못하는 표현 등이 유사한지 여부도 함께 참작될 수 있다(대법원 2007.3.29. 선고 2005다44138 판결). 한편 피고가 원고의 저작물에 의거한다는 명시적인 인식을 가지고 작품을 작성한 경우만 저작권 침해가 되는 것은 아니며, 잠재의식 속에서라도 원고의 저작물에 의거한 것으로 인정되면 저작권 침해를 인정할 수 있다. 피고가 오래 전에 원고의 작품을 듣고 잊어버렸지만 그것이 잠재의식 속에 남아 있다가 나중에 자기도 모르게 원고의 작품에 의거하여 작곡을 한 경우 그것이 선의에 의한(in good faith) 의거라는 것만으로 저작권 침해 책임을 면할 수 없다고 판시한 미국 판례[ABKCO Music, Inc. v. Harrisongs Music, Ltd. 944 F.2d 971 C.A.2 (N.Y.), 1991.]가 있다[3].

3.2 실질적 유사성

3.2.1 개념

침해물은 피침해물과 표현형식이 실질적으로 유사해야 한다. 우리 법원은 실질적 유사성에는 작품 속의 근본적인 본질 또는 구조를 복제함으로써 전체로서 포괄

적인 유사성이 인정되는 경우(포괄적 비문자적 유사성, comprehensive non-literal similarity)와, 작품 속의 특정한 행이나 절 또는 기타 세부적인 부분이 복제됨으로써 양저작물 사이에 문장 대 문장으로 대칭되는 유사성이 인정되는 경우(부분적 문자적 유사성, fragmented literal similarity)로 분류하기도 하였다(서울남부지방법원 2004.3.18. 선고 2002가합4017 판결).

3.2.2 판단 방법

피침해저작물 중 얼마만큼을 도용하면 표절인지 기준을 정하기는 어렵다. 도용된 양이 일정 정도는 되어야 실질적 유사성이 인정될 수 있으나, 적은 분량이라도 저작자의 창작적 노력이 함축되어 있는 중요 부분이 도용된 경우라면 저작권 침해라 할 것이다. 특히 영화나 TV 드라마의 경우 저작자의 개성이 강하게 반영되어 있는 부분이 도용되었으면 저작권 침해를 인정할 수 있다[7].

III. 국제저작권분쟁

1. 외국인의 저작물 보호

1.1 외국인의 저작물 보호 규정

우리 저작권법은 기본적으로 대한민국 국민의 저작물을 보호하는 국적주의에 기반을 두고 있다. 외국인의 저작물에 대해서는 대한민국이 가입 또는 체결한 조약에 따라 보호한다(저작권법 제3조 제1항). 특히 대한민국 내에 상시 거주하는 외국인(무국적자 및 대한민국 내에 주된 사무소가 있는 외국법인을 포함한다)의 저작물과 맨 처음 대한민국 내에서 공표된 외국인의 저작물(외국에서 공표된 날로부터 30일 이내에 대한민국 내에서 공표된 저작물을 포함한다)을 보호하는 공표지주의를 채택하고 있다(제2항). 그러나 위 규정에 따라 보호되는 외국인(대한민국 내에 상시 거주하는 외국인 및 무국적자를 제외한다)의 저작물이라도 그 외국에서 대한민국 국민의 저작물을 보호하지 아니하는 경우에는 그에 상응하게 조약 및 저작권법에 따른 보호를 제한할 수 있도록 하는 상호주의도 규정하고 있다(제3항).

1.2 외국인의 저작물 보호 요건

1.2.1 우리나라에서 보호가 요구될 것

외국인의 저작물에 관하여 우리나라가 그 보호를 요구받는 나라이기 위해서는 대한민국 영역 내에서 그 저작물에 대한 침해행위가 발생한 경우여야 한다[2].

1.2.2 보호받는 저작물일 것

국제저작권협약의 규정에 저촉되지 않는 범위 안에서 내국민대우의 원칙에 따라 우리 저작권법에 의하여 보호받는 저작물이어야 한다[2]. 내국민대우의 원칙이란 협약에 의하여 저작권 보호를 받는 사람들은 어느 동맹국에서든지 당해 나라의 법이 내국민에 대하여 승인하는 보호를 자신에게도 적용할 것을 요구할 수 있다는 것이다. 즉 외국인도 협약 동맹국에 속해 있으면 내국민과 같은 대우를 받게 된다.

1.2.3 연결점을 가질 것[2]

보호받으려는 저작물이 베른협약 또는 우리 저작권법에서 정한 일정한 연결점(connecting factor, 국제사법상 준거법을 결정함에 있어서 국제적 법률관계와 준거법을 연결해 주는 요소)을 가져야 한다. 저작권법 제3조 제1항의 경우에는 저작자의 국적이 연결점이 되며, 제2항의 경우 상시 거주 외국인은 우리 국민과 같게 취급하여 조건 없이 보호하므로 저작권법을 통해 바로 연결점을 가지게 되는데, 이것이 인적 연결점이다. 제2항에서는 대한민국에서 맨 처음 공표된 외국인의 저작물도 보호하는데 이것은 장소적 연결점을 의미한다.

1.3 외국인의 저작물 보호 내용

위의 요건을 갖춘 외국인의 저작물은 내국민대우의 원칙에 따라 우리 국민에게 부여되는 것과 같은 정도의 보호를 받게 된다[2].

2. 국제저작권분쟁

국경을 초월하여 외국적인 요소(foreign elements)가 포함된 분쟁이 발생한 경우에는 우선 어느 나라의 법원이 재판관할권을 가질 것인지를 결정해야 하고, 그 후에는 어느 나라의 법을 적용할 것인지를 결정해야 한다.

2.1 국제재판관할

국제재판관할이란 외국적 요소를 가진 소송에 대하여 어느 국가의 재판기관이 재판관할권을 가지는가, 즉 어느 국가의 법원에 제소할 수 있는가 하는 문제를 의미한다[8]. 국제사법 제2조 제1항에서는 “법원은 당사자 또는 분쟁이 된 사안이 대한민국과 실질적 관련이 있는 경우에 국제재판관할권을 가진다. 이 경우 법원은 실질적 관련성의 유무를 판단함에 있어 국제재판관할 배분의 이념에 부합하는 합리적인 원칙에 따라야 한다.”라며 국제재판관할의 기준을 제시하고 있다. 첫째, 실질적 관련(substantial connection)의 존재이다. 판례에 의하면, ‘실질적 관련’이란 우리나라 법원이 재판관할권을 행사하는 것을 정당화할 수 있을 정도로 당사자 또는 분쟁의 대상이 우리나라와 관련성을 갖는 것을 말하고, 그 인정 여부는 법원이 구체적인 개별 사건마다 종합적인 사정을 고려하여 판단하여야 한다(서울중앙지방법원 2007.8.30. 선고 2006가합53066 판결). 둘째, 배분의 이념과 합리적인 원칙이다. 법정지와 분쟁 사이에 실질적 관련이 있는지 여부를 판단함에 있어서는 단지 외국적 요소가 있는 연결점(원고의 국적 등)이 있다고 해서 바로 그 관련성을 인정하여서는 안 되고, 국제재판관할 배분의 이념에 부합하는 합리적인 원칙에 기초하여 구체적으로 판단하여야 한다[8].

2.2 준거법

준거법이란 법원이 당해 분쟁을 해결하는 데 적용되는 법을 뜻한다. 국제사법 제24조에서는 “지적재산권의 보호는 그 침해지법에 의한다”라고 규정함으로써 지적재산권 보호의 기준을 제시하고 있는데, 우리나라는 베른협약(Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works, 문학 및 예술저작물의 보호에 관한 베른협약, 1996년 9월 21일 발효) 가입국이므로 베른협약에 따라 준거법을 결정하여야 하고 침해지의 개념도 베른협약 전체의 해석을 통하여 정해야 한다. 다만 베른협약이 적용되지 아니하는 경우에는 국제사법 제24조가 적용된다[9].

저작재산권침해금지청구의 경우 베른협약 제5조 제2항(“그러한 권리의 향유와 행사는 어떠한 방식에 따라

것을 조건으로 하지 아니한다. 그러한 향유와 행사는 저작물의 본원국에서 보호받는지 여부와 관계가 없다. 따라서 이 협약의 규정과는 별도로, 보호의 범위와 저작자의 권리를 보호하기 위하여 주어지는 구제의 방법은 오로지 보호가 청구되고 있는 국가의 법률에 의하여 정해진다.”)이 적용되며 보호국법이 준거법으로 된다. 보호국법은 침해지법으로 보는 것이 일반적인 견해이다[4].

저작인격권침해금지청구의 경우 베른협약 제6조의2 제1항은 저작인격권으로서 성명표시권과 동일성유지권을 규정하고 있으며, 동 협약 제6조의2 제3항에서는 저작인격권 침해에 대한 구제방법으로 보호국법주의를 채택하고 있다. 따라서 베른협약 제5조 제2항에 적용된 논리가 그대로 제6조의2 제3항에 적용된다[4].

IV. 뮤직비디오“유혹의 소나타”와 애니메이션 “파이널 판타지7”의 유사성 비교·분석

1. 뮤직비디오와 표절

1.1 뮤직비디오의 발전과정

뮤직비디오는 가수의 노래를 홍보하기 위해 만들어지는 것으로, 음악을 중심으로 영상을 제작하는 것이다. 뮤직비디오는 1960년대 초 순수 텔레비전 미학에 의해서 음악을 시각적으로 전환하는 장르로 출발하였다. 음악과 영상이 결합된 초기 형태는 연주나 공연 실황을 녹화해서 재현한 것으로, 영상과 멜로디는 그 어떤 식으로든 영화화될 수 있는 연관성을 가져야 했다[10]. 그러나 점차 다양한 영상 이미지의 활용을 통해 음악의 배경이 아닌 한 편의 미적 요소를 지닌 영상물로 발전하였다. 우리나라에서는 1992년 ‘서태지와 아이들’의 ‘난 알아요’ 뮤직비디오 이후 다양한 뮤직비디오들이 등장하였다. 초기에는 가수들의 춤을 주로 보여주는 영상이 대부분이었으나 1990년대 후반기의 뮤직비디오는 가사의 내용을 그대로 재현한 형태에서 벗어나 스토리텔링화된 영상으로, 음악의 보조 정도가 아닌 한 편의 영화와 드라마처럼 제작되며 새로운 형식을 창조하고 있다.

1.2 표절에 관한 문제제기

우리나라의 뮤직비디오는 가요의 발전에 발맞추어 다양한 형태의 영상을 창출하였다. 그러나 영상이미지의 폭발적 증가로 새로운 문화적 충돌과 함께 이미지의 창조가 아닌 다른 이미지의 표절이나 패러디물이 등장하는 상황도 발생하고 있다. 1990년대에는 영상물에 대한 저작권이 명확하게 확립되지 않았고 네트워크가 지금처럼 발달하지 않아서 수용자들은 TV나 영화와 같은 대중적인 영상을 통해서만 이미지를 접할 수 있었다. 그러나 이제는 영상제작자들의 표절행위가 영상물의 수용자들에 의해 밝혀지는 일이 비밀비재하게 되었다. 그 중에서도 아이비의 노래 “유혹의 소나타”의 뮤직비디오는 일본 애니메이션 “파이널 판타지7 어드벤처 칠드런(FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN, 이하 ‘파이널 판타지7’이라 한다)”을 표절하여 애니메이션 제작사에 손해배상을 해야 한다는 판결을 받았다.

2. 사건의 개요

피고 1(주)××엔터테인먼트그룹)은 아이비의 “유혹의 소나타”라는 노래의 뮤직비디오를 제작하기로 하고 피고 2(홍○○)에게 그 제작을 의뢰하면서, 아이비가 여성스러운 이미지가 아닌 강인한 인상을 가질 수 있게 해 달라고 요청하였다. 피고 2는 컴퓨터그래픽 애니메이션 “파이널 판타지7” 중 ‘티파’와 ‘롯즈’의 전투장면에서 ‘티파’를 아이비로 대체하여 전투장면을 실사화(實寫化)하여 뮤직비디오를 제작하겠다고 보고하였고, 피고 1도 이에 동의하여 “유혹의 소나타” 뮤직비디오(길이 4분 10초)를 완성하였다. 뮤직비디오 중 영상 부분은 전체적으로 아이비가 여전사로서 여자아이를 지키면서 남자 전사와 싸우는 장면이고, 이러한 개별 장면들 사이에 아이비가 백댄서들과 춤추는 장면이 일부 삽입되어 있다. 이 뮤직비디오에 대해 표절 의혹이 제기되자 피고 1은 표절이 아니라 패러디라 해명하면서 뮤직비디오가 “파이널 판타지7”을 기초로 제작된 것이라는 의미로 “The action scene in this film is a recreation of FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN”이라는 자막을 넣어 공중파방송과 케이블방송을 통해 방송하고 인터넷 웹사이트를 통해 유료로 전송·판매하였다.

3. 유사성 분석

이하에서는 애니메이션 “파이널 판타지7”과 뮤직비디오 “유혹의 소나타”를 비교해 보고 표절 여부에 대해 분석해 본다. 표절과 관련해서는 캐릭터, 내용, 배경이나 카메라가 장면을 표현하는 프레임 등을 진위를 판단하는 기준으로 삼을 수 있다. 이에 캐릭터, 스토리의 측면과 이미지가 표현된 배경과 카메라의 프레임 세 부분으로 구분하여 비교하면서 논의해 보고자 한다.

3.1 캐릭터 비교

캐릭터는 생김새, 헤어, 의상, 성별, 연령대 등 다양한 측면에서 비교할 수 있다. 애니메이션 “파이널 판타지7”에 등장하는 티파·마린과 뮤직비디오 “유혹의 소나타”에 등장하는 아이비·소녀는 의상과 헤어스타일 등의 측면에서 많은 유사점이 발견된다. 특히 티파와 아이비는 헤어, 의상, 소품 등이 거의 대부분 비슷하다는 것을 알 수 있다. 그에 비하면 마린과 소녀는 연령대나 헤어스타일은 비슷하지만 의상에서 약간 차이점은 있다.



그림 1. “파이널 판타지7”의 티파와 마린



그림 2. “유혹의 소나타”의 아이비와 소녀

위의 이미지를 통해서 두 작품의 캐릭터가 상당히 유사하다는 점을 분명하게 알 수 있다. 이 장면에 등장하는 또 다른 캐릭터인 룯즈 또한, 뮤직비디오 “유혹의 소나타”에 등장하는 전사인 남자 캐릭터와 매우 유사하다는 점도 알 수 있다. 헤어스타일과 색상, 의상 등 많은 부분에서 시각적으로 유사하다는 점이 쉽게 확인된다.



그림 3. “파이널 판타지7”의 룯즈



그림 4. “유혹의 소나타”속의 전사 캐릭터

애니메이션이나 만화의 경우 제작자가 캐릭터를 직접 창조해 내기 때문에 캐릭터의 성격에 따라 모든 내용이 결정된다. 물론 영화와 같은 라이브 액션 영상에서도 캐릭터의 성격을 표현하기 위한 노력을 기울이지만, 애니메이션의 경우에는 캐릭터의 생김새에서부터 시작해서 작품이 전개되는 수많은 과정을 손수 기획·제작해 내는 창작이 전개되는 것이다. 그런데 뮤직비디오 “유혹의 소나타”는 애니메이션 “파이널 판타지7”에서 창조된 캐릭터를 표절한 것임을 확인할 수 있다. 미국의 사례인 Metro-Goldwyn-Mayer v. American Honda Motor Co. 판결[11]에 의하면, 설정이나 캐릭터

가 실질적으로 유사하다면 저작권을 침해한 것이다.

3.2 내용 비교

뮤직비디오 “유혹의 소나타”는 뮤직비디오의 형식을 활용해 가수인 아이비가 춤을 추고 노래하는 장면을 부분적으로 삽입하기는 하였지만, 전체적인 구성은 애니메이션 “파이널 판타지7”의 일정 부분과 매우 흡사하다. 다음의 표를 통하여 내용적으로 유사한 부분을 비교·분석해 보기로 한다.

표 1. “파이널 판타지7”과 “유혹의 소나타”의 내용 비교

“파이널 판타지7”	“유혹의 소나타”
폐허의 교회 안으로 들어오는 티파와 마린, 꽃을 보고 달려가는 마린. 이런 마린을 바라보는 티파. 교회 안을 둘러보다 하얀 끈을 보고 대화를 나누는 두 사람. (21'30"~ 23'17", 34'00"~ 34'09")	폐허가 된 교회로 들어오는 아이비와 소녀, 오르간을 보고 뛰어가 쳐다보는 소녀. (0"~ 24")
갑자기 교회 문을 열고 들어와 마린에게 오라고 팔을 벌리는 룯즈. 거부하는 티파와 숨는 마린. (34'10"~ 34'59")	갑자기 교회 문이 열리며 들어와 마린에게 오라고 팔을 벌리는 전사. 거부하는 아이비와 문 뒤로 숨는 소녀. (25"~ 34")
싸우려고 준비를 하고 자세를 잡는 티파와 룯즈. (35'00"~ 35'12")	싸우려고 자세를 잡는 아이비와 전사. (35"~ 57")
싸움을 시작하는 두 사람. (35'13"~ 36'16")	싸움을 시작하는 두 사람. (58"~ 1'11", 1'23"~ 1'31", 1'36"~ 1'45", 1'47"~ 1'58")
서로 맞서 싸우다 티파의 공격에 날아가 쓰러지는 룯즈. (36'17"~ 36'25")	서로 맞서 싸우다 아이비의 공격에 쓰러지는 전사. (2'21"~ 2'25")
달려 나오는 마린, 다시 일어나 전화를 하는 룯즈. (36'29"~ 37'10")	달려 나오는 소녀, 다시 일어나는 전사. (2'46"~ 3'9")
룰즈의 공격에 쓰러지는 티파, 다가와 쓰러진 티파를 붙잡아 다시 공격 하려는 룯즈. (37'11"~ 37'44")	다시 싸우기 시작하는 두 사람, 쓰러지는 아이비, 다가와 쓰러진 아이비를 붙잡아 일으키는 전사. (3'14"~ 3'45")
공을 던지는 마린, 다가오는 룯즈에게 겁을 먹고 ‘클라우드’를 외치는 마린. 정신을 차리고 몸을 일으켜 마린에게 도망가라고 소리치는 티파. (37'45"~ 38'13")	물을 던지는 소녀, 소녀에게 다가가는 전사, 뒤에서 공격하는 아이비. 쓰러지는 전사. (3'46"~ 4'10")

애니메이션 “파이널 판타지7”과 뮤직비디오 “유혹의 소나타”의 내용을 시퀀스별로 구분하여 보았다. 뮤직비디오 “유혹의 소나타”에서 가수 아이비가 노래를 부르

는 장면을 제외한다면 두 작품이 거의 같은 내용으로 구성되어 있음을 확인할 수 있다. 애니메이션의 한 부분이 집중적으로 차용되어 뮤직비디오가 만들어졌다는 것을 내용적인 측면에서도 인지할 수 있다.

3.3 배경과 장면을 통해 본 카메라의 샷(shot)과 앵글(angle) 비교

애니메이션 “파이널 판타지7”과 뮤직비디오 “유혹의 소나타”의 많은 부분에서 유사한 배경과 샷, 카메라 앵글을 찾아볼 수 있다. 특히 교회 문을 열고 들어오는 장면이나 싸우는 장면처럼 배경, 앵글 등 전체적인 미장센까지 유사한 부분을 쉽게 찾아낼 수 있다. 나아가 배경의 설정뿐만 아니라 카메라의 앵글까지도 거의 같게 표현된 것을 시각적으로 확인할 수 있다.

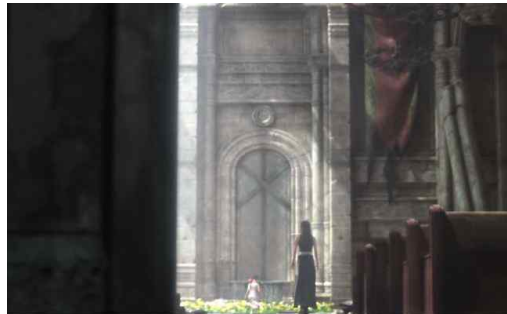


그림 5. “파이널 판타지7”중 티파와 마린이 폐허가 된 교회에 들어서는 장면



그림 6. “유혹의 소나타”도입부에 등장하는 장면

[그림 6]은 뮤직비디오 “유혹의 소나타”의 도입부로, 아이비와 소녀가 폐허가 된 교회로 들어가는 장면이다.

[그림 5]는 애니메이션 “파이널 판타지7”의 한 장면인데, 캐릭터의 위치만 차이가 날 뿐 거의 비슷한 배경과 앵글로 되어 있는 것을 시각적으로 확인할 수 있다.



그림 7. “파이널 판타지7”의 티파



그림 8. “유혹의 소나타”의 아이비

위의 두 이미지 역시 거의 유사하며, 카메라의 앵글 면에서만 미세하게 차이가 난다. 그러나 그 외의 장면은 거의 같은 포즈와 배경이어서 별다른 차이가 없다는 점을 쉽게 인식할 수 있다.



그림 9. “파이널 판타지7”중 티파의 모습



그림 10. “유혹의 소나타”의 아이비

위의 두 이미지는 주인공 캐릭터가 격투 중 벽으로 날아갔다가 벽에 붙어 자세를 가다듬는 모습으로, 배경과 캐릭터의 행동뿐 아니라 꽃잎이 날리는 설정까지 판에 박은 듯하다. 이뿐 아니라 다른 장면들도 대부분 매우 유사하게 표현되었다. 위의 미국 판례에 의하면 무대·배경·촬영기법·화면표시 등이 유사한 경우에는 시청각 요소에서 실질적 유사성이 인정될 수 있어 저작권 침해가 성립한다.

3.4 소결

위에서 소개한 미국 판례(Metro-Goldwyn-Mayer v. American Honda Motor Co.)에서는 저작권 침해 여부에 대하여 구체적 유사성과 전체적 유사성의 개념을 들어 판단하고 있다. 구체적 유사성은 보호받는 범위에 속하는 표현을 탐지하고 이를 근거로 원고와 피고의 저작물 간의 유사성을 구체적으로 탐지하는 방법으로, 전문가의 판단이 의미를 가진다. 전체적 유사성은 보통 사람에 의한 전체적인 느낌의 유사성을 근거로 삼는다. 위에서 세분하여 고찰해 본 바와 같이 “유혹의 소나타”는 “파이널 판타지7”의 창작성 있는 표현들과 상당 부분 유사하게 제작되었고, 전체적인 느낌도 매우 비슷하다. 따라서 “파이널 판타지7”의 저작권을 침해하였다고 판단할 수 있다.

4. 판례의 견해

4.1 국제재판관할과 준거법

베른협약 제3조 및 제5조 제1항에서 베른협약의 계약국의 국민과 베른협약의 계약국에 상시 거소를 가지는 자의 저작물을 보호하면서 그 저작물의 저작자는 본국

이외의 동맹국에서 각 법률이 현재 또는 장래에 자국민에게 부여하는 권리 및 베른협약이 특별히 부여하는 권리를 가진다고 규정하고 있는데, 우리나라와 일본(1899년에 베른협약에 가입하였고 1975년에 현행 베른협약을 비준하였다)은 모두 베른협약 가입국이므로 애니메이션 “파이널 판타지7”은 우리나라의 저작권법에 의해 보호받는다. 피고들은 그 주된 사무소 또는 주소가 우리나라 안에 있는 법인과 자연인이고 우리나라에서 저작권 침해행위가 이루어졌으므로 당사자나 분쟁의 대상이 모두 우리나라와 실질적 관련이 있다고 인정되어 우리나라 법원이 국제재판관할권을 가진다. 저작인격권 보호를 위한 금지청구는 저작자의 권리를 보전하기 위한 구제방법인데 베른협약 제6조의2 제3항에 따르면 보호가 요구된 국가의 법령이 정하는 바에 의한다고 해석되고 보호가 요구된 국가는 우리나라이기 때문에 우리나라 법률이 준거법이 된다. 저작권 침해를 이유로 하는 손해배상청구의 법률관계의 성질은 불법행위인데 국제사법 제32조 제1항의 “불법행위가 행하여진 곳”은 우리나라이므로 역시 우리나라의 법률이 준거법이 된다.

이에 대해서는, 저작권의 침해를 금지청구와 손해배상청구로 나누어 양자의 성질 결정을 달리 하고, 전자에는 지적재산권의 준거법을, 후자에는 불법행위의 준거법을 각각 적용한 것은 잘못이라는 비판이 있다[12]. 또한 준거법과 관련하여 보호가 요구되는 법에 대해서는 논란의 여지가 있을 수 있으므로 침해지법임을 밝혀둘 필요가 있다는 비판도 있다[13].

4.2 저작권법상 침해된 권리

따라서 우리 저작권법을 적용하여 판단해 볼 때, 뮤직비디오에서 아이비가 댄서들과 춤을 추면서 노래를 부르는 일부 장면을 제외하고 아이비가 어린 여자아이를 보호하면서 남자와 싸우는 장면은 이 사건 영상물 중 ‘티파’와 ‘롯즈’가 싸우는 장면과 사건구성·전개과정·배경·등장인물의 용모나 복장·싸움의 동작 등이 거의 동일한데, 피고들의 전투장면은 “파이널 판타지7”의 전투장면과 비교하여 그 표현에서 창작성 있는 부분이 없기 때문에 피고들은 “파이널 판타지7”에 대한 복

제권을 침해하였다. 그리고 피고 1은 뮤직비디오를 방송하고 웹사이트를 통해 전송·판매하였으므로 “파이널 판타지7”에 대한 방송권과 전송권을 침해하였다. 뿐만 아니라 피고들은 “파이널 판타지7”의 일부만을 복제하여 뮤직비디오를 제작하였고 복제한 영상장면들의 중간에 아이비가 댄서들과 춤추는 장면을 삽입하여 “파이널 판타지7”의 동일성에 손상을 가하였으므로 “파이널 판타지7”에 대한 동일성유지권도 침해하였다.

4.3 추후 경과

이 판결 이후 항소심 진행 중 서울고등법원은 2009년 7월 28일 강제조정결정을 내렸는데, 뮤직비디오 “유혹의 소나타”가 원고의 저작권을 상당 부분 침해한 것으로 인정하고 손해배상액을 증가시켰다.

V. 결 론

이 사건에 관한 판례의 ‘별지 2’에서 이 사건 영상물과 뮤직비디오의 장면을 31가지로 나누어 비교하였는데, 뮤직비디오 중 아이비가 댄서들과 춤추며 노래하는 부분을 제외하고 이 사건 영상물과 다르게 제작한 장면은 하나도 없는 것으로 분석되었다. 그 결과 피고들은 애니메이션 제작자인 원고에게 거액의 손해배상금을 지급하게 되었다. 물론 예술에서 패러디라는 표현방법이 있기는 하지만 표절과 패러디는 엄연히 다르다. 패러디는 특정 작품을 의도적으로 모방해서 변형시킨 것인데, 뮤직비디오 “유혹의 소나타”의 경우는 모방과 변형의 측면에서만 보기 어려운 부분들이 너무 많다. 창작이 어려운 작업이기는 하지만 예술 분야에서는 창작자만의 색깔을 붙여넣는 것이 중요하다. 특히 세계 각국이 저작권 보호를 강화하는 방향으로 관련 법률을 개정하며 촉각을 곤두세우고 있는 현실점에서 다른 나라의 저작권을 침해하는 행위는 자칫 외교문제 또는 양국민들 간의 감정싸움으로까지 비화될 수 있는 심각한 이슈라는 점을 모두가 인식하여야 한다. 이는 역으로 우리나라의 저작권이 외국에서 침해당하고 있는 현실을 생각하면 자명해지는 논리이다. 한 예로 이탈리아에서

우리 가수 이정현의 “와”를 표절하여 2주 간 유립차트 1위를 달성하는 등 흥행에 성공하기도 하였다. 그러므로 정부 차원에서도 끊임없이 저작권 교육을 시행하고 각 개인들도 지속적으로 저작권에 관한 의식을 고취시켜 고의적으로는 물론이고 부지불식간에라도 타인의 저작권을 침해하는 행위가 발생하지 않도록 주의를 기울여야 할 것이다.

참 고 문 헌

[1] 한국저작권단체연합회 저작권보호센터, 2010 저작권 보호 연차보고서, 2010.
 [2] 이해완, 저작권법, 박영사, 2007.
 [3] 오승중, 저작권법, 박영사, 2009.
 [4] 이규호, 저작권법(개정판), 진원사, 2011.
 [5] 공종구, “패러디와 패스티쉬 그리고 표절 그 개념적 경계와 차이”, 국어국문학연구, 제19권, p.875, 1997.
 [6] 박일호, “미술작품의 표절에 관한 미학적 접근”, 현대미술학회 논문집, 제2호, p.95, 1999.
 [7] 최승수, “영화 및 TV 드라마에 대한 표절 판단 기준”, 법학논총, 제15권, 제1호, 2008.
 [8] 사법연수원, 국제사법과 국제민사소송, 2010.
 [9] 이규호, “인터넷상 저작권침해에 있어 국제재판관할과 준거법”, 국제사법연구, 제11호, p.289, 2005.
 [10] 이유선, “디지털 다매체 시대와 상호매체성: 뮤직비디오 분석을 중심으로”, 뷔히너와현대문학, 제30호, p.284, 2008.
 [11] 900 F.Supp. 1287 (C.D. Cal. 1955)
 [12] 석광현, “국제지적재산권법에 관한 小考 -최근 일부 하급심 판결들에 대한 유감을 표시하며-”, 법률신문, 2008.6.9.
 [13] 이규호, “저작권 관련 사건에 있어 국제재판관할과 준거법 -서울중앙지법 2008.3.13. 선고 2007가합53681 판결(일명 뮤직비디오 ‘유혹의 소나타’ 사건)을 중심으로-”, 정보법학, 제12권, 제1호, p.29, 2008.

저 자 소 개

장 연 이(Yeon-Yi Jang)

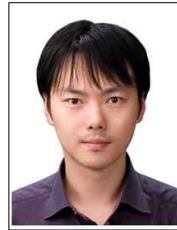
정회원



- 1995년 2월 : 중앙대학교 사진학과(미술학사)
 - 2003년 2월 : 상명대학교 디지털미디어대학원 디지털콘텐츠학과(디지털영상석사)
 - 2011년 2월 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과(영상예술학박사)
 - 2011년 3월 ~ 현재 : 안산1대학 인터넷상거래과 강의전담교수
- <관심분야> : 문화콘텐츠, 영상미디어, 모션그래픽

김 희 권(Hee-Kweon Kim)

정회원



- 2004년 2월 : 연세대학교 법과대학 법학과(법학사)
 - 2011년 2월 : 중앙대학교 대학원 법학과(법학석사)
 - 2011년 3월 ~ 현재 : 한양사이버대학교대학원 경영대학원 미디어엔터테인먼트MBA 석사과정
- <관심분야> : 저작권, 문화콘텐츠, 미디어