

모두가 즐겁고 행복한 세상을 꿈꾸는

저작권 문화

2015. 11
Vol. 255



Spin-off

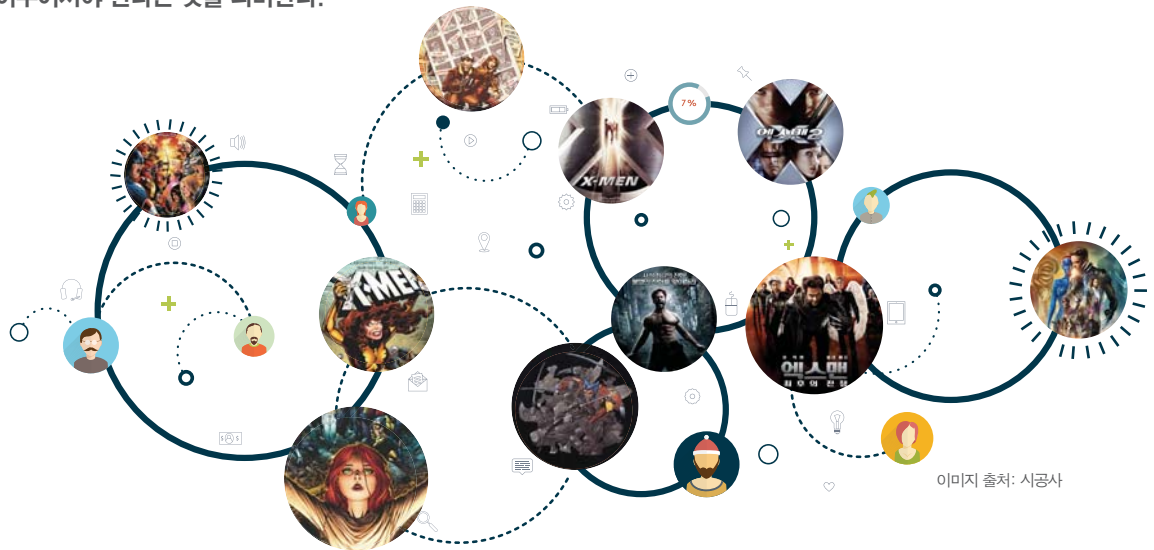
이미지 출처: tvN



한국저작권위원회
KOREA COPYRIGHT COMMISSION

스핀오프 콘텐츠의 저작권 문제

스핀오프는 기존 작품의 요소를 바탕으로 하여 새로운 스토리나 인물 등을 추가하여 파생시킨 작품이다. 기존 작품의 '요소'를 바탕으로 스페인오프 작품을 만든다는 것은 법적으로 볼 때 기존 작품의 요소에 대한 권리처리가 필요하다는 것이고, 그 요소에 저작물성이 있을 때에는 저작권 이용허락이나 양도 등을 통해 저작권 권리처리가 이루어져야 한다는 것을 의미한다.



이미지 출처: 시공사

다양한 형태의 스페인오프 콘텐츠

일반적으로 스페인오프의 이야기의 초점이 본편과 다르다는 점에서 일반적인 원작의 영화화나 드라마화, 만화화 등과는 구별된다. 하지만 스페인오프와 리메이크(Remake), 시퀀(Sequel), 프리퀀(Prequel), 사이드퀀(Sidequel)과의 차이가 무엇인가라는 질문을 받는다면, 꼭 본질적인 차이가 있다고 하기도 어렵다. 영화를 예로 들면 리메이크(Remake)는 기존에 제작된 영화를 새로운 버전으로 제작하는 것이고, 후편(Sequel)은 오리지널 영화가 상영된 후 그 오리지널 영화에서 묘사된 스토리 이후에 일어난 관련된 스토리를 바탕으로 만든 영화이며, 전편(Prequel)은 오리지널 영화 스토리 이전에 일어난 스토리를 바탕으로 한 영화를 말한다. 실무에서 스페인오프라고 지칭되는 작품은 때로는 시퀀

이나 프리퀀과 같은 의미일 때도 있고, 그렇지 않고 작품의 제목이나 캐릭터만 그대로 이용하고 스토리는 완전 새로운 내용으로 채울 수도 있다. 일례로 <꽃보다 할배>에 이어 <꽃보다 청춘>, <꽃보다 누나> 시리즈나 <삼시세끼> '농촌편'에 이어 제작되어 요즘 한창 인기가 있는 '어촌편'도 스페인오프라고 할 수 있는데, 이는 제목과 이야기를 풀어 가는 기본 설정, 포맷 및 구조는 유지한 채 등장인물 군이나 장소 등을 달리하여 제작하기 때문이다.

스핀오프 제작을 위해서는 저작권 권리처리 선행되어야

어찌되었든 스페인오프의 본질적인 특징을 추려낸다면, 적어도 기존 작품의 요소를 바탕으로 하여 새로운 스토

리나 인물 등을 부가하여 파생시킨 작품으로 볼 수 있다. 기존 작품의 요소에 바탕을 두는 이유는 기존 작품 요소가 대중의 인기를 얻고 있어서 이를 활용하려는 상업적인 이해가 깔려 있기 때문이다. 기존 작품의 '요소'를 바탕으로 스펀오프 작품을 만든다는 것은 법적으로 볼 때 기존 작품의 요소에 대한 권리처리가 필요하다는 것이고, 그 요소에 저작물성이 있을 때에는 저작권 이용허락이나 양도 등을 통해 저작권 권리처리가 이루어져야 한다는 것을 의미한다.

우선 어떤 작품이 기존 작품을 바탕으로 만든 작품일 경우, 이 작품의 체인 오브 타이틀을 확보하기 위해서는, 스펀오프 저작물의 원작 또는 바탕이 되는 작품의 권리자로부터 반드시 2차적저작물작성권을 확보해 놓아야 한다. 예를 들어 만화를 원작으로 영화를 만들 경우 또는 기존 인기 영화를 바탕으로 리메이크 영화나 스펀오프 영화를 만들 경우 모두 2차적저작물 작성에 해당하므로 그에 상응하는 이용허락을 받아야 하나 그러한 이용허락을 얻는 것이 언제나 가능하지는 않을 것이다. 특히 '스타워즈'나 '반지의 제왕' 같은 작품의 2차적저작물 제작에 필요한 동의를 얻기란 하늘에 별 따기 수준으로 어려울 것이다. 이런 경우에는 통상 제작자 자신이 그 스펀오프 작품을 스스로 제작하려 할 것이기 때문이다.

캐릭터의 권리관계

기존 작품 그 자체의 2차적저작물로 스펀오프를 제작하지 않더라도, 기존 작품의 특정 캐릭터만을 뽑아 스펀오프에 활용하는 경우가 있다. 주로 미국에서 만화 캐릭터를 바탕으로 영화를 만들 때 영화제작사는 영화 캐릭터 저작권에 관하여 권리 확보를 해야 한다.

사실 미국 만화 캐릭터의 영화화 권리관계는 생각보다 복잡하다. 만화시장의 쇠퇴를 맞아 마블(Marvel)사는 심각한 재정적 위기를 맞았고 급기야 1996년에는 파산을 신청할 정도였다. 이 즈음 마블은 거의 대부분의 만화 캐릭터의 영화화권을 대형 영화 스튜디오에 넘겼는데, 그중 상당수는 큰 성공을 거두었다. 이를 테면 폭스의 <엑스맨>이나 소니의 <스파이더맨>이 있다. 그러나 마블은 2000년대 이후

자신의 영화사를 만들고 다른 영화사들에게 넘겼던 만화 캐릭터의 영화화권을 다시 사들여 직접 영화를 제작하게 된다. 2005년에는 아이언맨과 블랙위도우의 영화화권을 뉴라인 시네마로부터 다시 사들였고, 유니버설과 소니로부터 각 헐크와 토르의 권리를 되찾았다.

원작과 영상물 스펀오프의 저작권

스푼오프 권리와 관련하여 원작 스펀오프와 영상물 스펀오프와의 충돌 문제도 있다. 만약 해리포터 원작자인 조앤 롤링이 영화제작자에게 원작을 바탕으로 한 영화의 속편이나 스펀오프를 제작할 권리를 부여한 경우, 이후 조앤 롤링도 소설로 속편이나 스펀오프편을 출간할 경우 문제는 복잡해진다. 왜냐하면 원작자가 집필한 원작의 속편과 제작자가 만든 영화의 속편이 전혀 다른 내용으로 전개될 수 있기 때문이다. 또 원작자가 속편을 집필할 권한을 유보한 경우, 이는 원작자가 원작의 영화화권과 별도로 그 속편에 따른 영화화권을 갖고 있다는 것을 의미한다. 이는 관객층의 분열을 가져올 수 있고 경쟁 영화가 만들어질 수 있는 위험이 발생하므로 제작자의 입장에서 바람직한 현상은 아니다. 따라서 제작자는 어떠한 방식으로든 원작 속편의 영화화에 관한 권리 확보를 원하게 된다.

이러한 문제를 해결하기 위해 제작자는 속편집필권을 유보한 원작자에게 원작 속편에 관하여 최초협상권이나 최초거절권과 같은 권리를 요구할 수 있다. 제작자가 만약 최초협상권을 갖고 있다면, 원작자는 원작 속편의 영화화를 결정할 때 제일 먼저 최초협상권을 가진 제작자와 이에 관하여 협상할 절차적 의무를 부담한다.

만약 제작자가 최초거절권을 갖게 된다면, 원작자는 실령 제3자로부터 속편에 대하여 특정한 조건으로 영화화를 제안 받았다고 할지라도 최초거절권을 가진 제작자에게 제3자로부터 제안 받은 것과 동일한 조건에서 영화화할 의사를 가지고 있는지를 확인해야 할 의무를 부담하게 된다. 최초거절권을 가진 제작자가 원작자가 제안받은 조건으로 영화화하는 것을 거절한다면 그 이후부터 원작자는 아무 제한 없이 제3자와 영화화를 논의할 수 있다. ❖