



저작권 문화

2007::08 Vol.156

Human focus

- 02 칼럼 뉴스도 저작권을 보호받는 창작물 정남기
- 10 사람과 저작권 김동호 부산국제영화제 집행위원장 인터뷰
- 14 저작권 단상 주고받는 방법 오원근

Legal focus

- 04 쟁점토론 **저작권전문가 양성을 위한 방안 및 과제**
 저작권 전문인력 양성의 필요성 한호
 저작권문화형성에 목적을 둔 저작권 교육이 활성화 되어야 정승원
 학교교육에서의 저작권 인식 교육 방향 김혁진
 우리가 필요한 '저작권 전문인력', 어떤 사람들인가? 최진훈
- 18 해외리포트 WIPO 저작권과 인접권에 관한
 상설위원회 제2차 특별회의 참가기 오기석
- 26 판례해설 광고의 배경에 쓰인 미술저작물의 저작권침해 정경석
- 28 생각해봅시다 TV리얼리티 쇼 포맷 표절 최승수

Culture focus

- 13 한눈에 보는 통계 UCC이용 실태 조사
- 16 WIPO 통신 WIPO가 다른 유엔기구와 달리 자꾸 오는 이유는? 임원선
- 20 뉴스클리핑 온라인 교육콘텐츠 불법 다운로드 적극 대응 외 김정선
- 22 만화로 보는 저작권 무책임기자의 '무책임한' 기사 김희수/이예휘
- 24 현장리포트 2007 국제 저작권포럼 베이징에서 열려
- 32 이달의 등록저작물 'D-WAR' 상품화 캐릭터

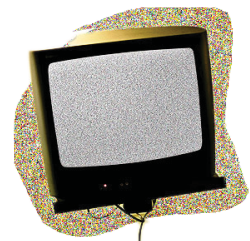
Brief

- 30 위원회는 지금 '뿌까, 들리' 등 23건 중국 저작권등록 지원 외

①
 짧은 양심이 있기에
 대한민국이 자랑스롭습니다

저작권문화 2007년 8월호
 통권 156호
 등록 1994년 8월 18일
 발행일 2007년 8월 1일
 발행인 노태섭
 ISSN 1975-2385
 기획·편집 기획홍보팀
 디자인·제작 디자인집(02-521-1474)
 발행처 서울 강서구 방화3동 827 저작권위원회
 전화 02-2669-9900
 팩스 02-2669-9939
 인터넷 www.copyright.or.kr

● 본지에 실린 글의 내용은 저작권위원회의 의견과 다를 수 있습니다.



TV 리얼리티 쇼 포맷 표절

최승수 법무법인 지평 변호사

포맷 판권이란 주로 외국 방송프로그램을 자국에 맞게 제작하여 동일한 프로그램 제목을 사용하여 방송할 수 있는 권리를 말한다. 이러한 포맷 판권은 최근 국제 텔레비전 프로그램 시장에서 주요한 거래 대상이 되고 있다. 방송사들이 이러한 포맷을 구매하는 이유는 막대한 비용을 투자한 오리지널 창작물이 성공하지 못할 경우의 리스크를 줄일 수 있고, 이미 다른 나라 시장에서 시청률이 검증되었기 때문에 자국에서의 성공 가능성도 높다고 판단하기 때문이다. 그런데 국내 제작사가 외국 프로그램의 아이디어를 차용하면서 모두 포맷 판권을 취득하는 것 같지는 않은데, 이런 경우 무조건 불법으로 볼 수 있을 지는 의문이다. 저작권법의 측면에서만 보면 모든 카피가 불법이 되는 것은 아니기 때문이다. 결국 이 문제는 차용해오는 대상 프로그램의 성격에 따라 논의가 달라질 수 있을 것이다.

드라마 또는 시트콤처럼 각본이 있는 극적 저작물은 어느 정도 확립된 저작권 침해판단기준이 있다. 아이디어는 보호하지 않고 표현만 보호한다는 아이디어-표현 이분법과 전형적인 표현은 보호되지 않는다는 표준상하이론, 그리고 합체이론 **어떠한 아이디어를 표현하는데 있어 실질적으로 한 가지 방법만이 있거나 또는 하나 이상의 표현방법이 있다고 하더라도 기술적인 또는 개념적인 제약 또는 표현상의 한계가 있을 경우, 그러한 표현은 보호하지 않는다**이 바로 그것이다. 또, 우선 양 작품의 플롯, 주제, 분위기, 배경, 속도, 등장인물, 사건의 전개과정, 대사 등에 관하여 분석적으로 유사성을 비교, 보통의 합리적인 사람의 시각에서 양 작품의 전체적인 콘셉트와 느낌의 유사성 판단, 사실적 저작물 또는 역사적 사건을 배경으로 한 저작물보다는 창

최근 외국의 인기 쇼프로그램의 '포맷 판권'을 취득하여 이를 한국 버전으로 방송하는 사례가 늘고 있다. KBS의 퀴즈 쇼 〈1 : 100〉, SBS의 〈작렬! 정신통일〉, 〈퀴즈! 육감대결〉 등이 바로 이런 사례다. 그런데 국내 제작사들이 외국 프로그램의 아이디어를 차용하면서 모두 포맷 판권을 취득하는 것이 아니어서, 결국 포맷 표절이라는 논란이 일고 있다.

작적인 저작물이 보호범위가 더 넓다 등의 판단기준이 있다. 이렇게 확립된 기준을 적용할 경우, 우리나라 시트콤 〈세 친구〉와 미국 시트콤 〈Friends〉는 실질적으로 유사하다는 판단을 받기 어려울 것이다.

그런데 몇 년 전부터 유행하고 있는 소위 리얼리티 쇼 프로그램이나 게임 쇼 프로그램 종류는 사정이 좀 다르다. 쇼 프로그램의 경우 미리 정해진 극본이 없으며, 특히 게임 쇼 프로그램의 경우 등장인물들에게 개략적인 가이드라인만 제공되지만 세세한 각본은 별도로 제공되지 않기 때문이다. 즉, 각본이 없는 리얼리티 쇼나 준 각본 형태의 게임 쇼의 경우 저작권 침해판단을 기존 드라마와 달리해야 하는 것이 아닌지 하는 의문이 들 수 있다. 이 문제에 대해서는 미국에서도 완전히 정립된 이론이 나와 있지 않다. 미국의 TV 프로그램 저작권 침해소송과 관련하여 실제 저작권 침해 판단을 받은 사례는 의외로 그리 많지 않지만, 대표적인 게임 쇼나 토크쇼 포맷과 관련한 사례를 보면 다음과 같다.

토크쇼 포맷과 관련해서는 오프닝 노래, 사회자, 관객 참여, 일정한 게스트 패널, 대화의 주제, 광고를 위한 일시 휴지 그리고 사회자의 클로징 멘트와 같은 포맷 요소에 대하여는 토크쇼에서 반복적으로 이용되고 있고 저작권법적 보호를 받을 수 없는 일반적인 아이디어와 콘셉트에 불과하다는 이유로 원고 청구를 기각한 사례가 있고, 게임 쇼 포맷과 관련해서는 양 작품 모두 세 명의 선수들이 나오고, 반대편을 제거하기 위하여 여러 단계의 게임 라운드가 벌어지며, 사회자가 반대편에

질문을 던지고 상투적인 도구를 이용하는 것 등은 서로 실질적으로 유사하지 않다고 한 사례 *Sheehan v. MTV Networks*가 있다. 그리고 퀴즈 쇼 포맷과 관련해서는 도전자들의 질문 던지기, 마지막 대박 질문, 결론 및 관객 참여 등으로 이루어진 영화에 기반하여 만들어진 퀴즈 쇼 포맷 자체는 보호받을 수 있는 것이 아니라고 판단한 사례가 있는데, 이를 종합하면 일반적인 게임이나 퀴즈의 룰이나 진행형식의 유사성만 가지고는 저작권 침해를 인정하기 어렵다는 것을 알 수 있다.

리얼리티 쇼 포맷 침해와 〈Survivor〉 판결 저작권 이론의 적용과 관련하여 많은 논란을 낳고 있는 분야가 바로 리얼리티 쇼 프로그램이다. 미국에서도 이러한 리얼리티 쇼에 관해서는 방송사끼리 서로 유사한 포맷으로 프로그램을 제작하는 경우가 왕왕 있어 분쟁도 종종 발생하고 있다. 그러나 실제 법원에서 판단을 받은 경우는 1건에 불과한데, 그 사례가 CBS의 〈Survivor〉라는 프로그램과 ABC의 〈I'm a Celebrity, Get Me Out of Here〉라는 프로그램 사이의 분쟁이다. CBS는 ABC가 〈Survivor〉의 필수적인 요소, 즉 엿보기 묘사 기법, 적대적인 환경설정, 사회적 연대 구축, 도전 및 연속적인 구성원 탈락 등과 같은 구성요소들의 포맷을 복제하였다고 주장하면서, 〈Celebrity〉에 대한 방송금지 가처분을 신청했다. 〈Survivor〉는 오지에 떨어뜨려진 16명의 표류자가 서로 경쟁하면서 함께 살아야만 하는 상황을 배경으로 한 리얼리티 쇼이다. 참가자들은 두 개 팀으로 나뉘어 경쟁하는데 이기는 팀은 음식 및 쇼 탈락 면제특권을 받고, 지는 팀은 부족회의를 열어 투표를 통해 한 사람을 탈락시킨다. 위와 같은 보상, 면제특권 및 부족회의 투표는 3일 단위로 이루어지는데, 참가자들의 수가 8명으로 줄어들게 되면 두 팀은 다시 하나로 합쳐져 개인적으로 경쟁하게 된다. 그리고 최후의 생존자는 수백만 달러의 상금을 획득하게 된다.

한편 〈Celebrity〉는 8명의 연예인이 오스트레일리아 오지에 떨어져 기본적인 음식만 제공된 채 생활해나가야 하는데, 보다 좋은 음식을 차지하기 위하여 다소 유머러스한 과제를 수행한다는 포맷으로 되어 있다. 이 프로그램은 15일간 정글에서의 에피소드로 구성되어 있다.



첫 주 동안에는 매일 시청자들이 전화 등을 통해 특정 임무를 수행할 한 명의 연예인을 뽑아 다른 구성원들을 위한 음식을 획득하기 위하여 재미있으나 다소 영뚱한 임무를 수행하게 한다. 두 번째 주에는 시청자들이 자신이 좋아하는 연예인을 잔류시키기 위하여 투표를 하게 하는데, 가장 적은 득표를 한 연예인은 캠프를 떠나야 한다. 15일째 되는 날 최종적으로 남게 된 1명의 연예인은 상당한 돈을 획득하고 그 돈은 그가 지정한 곳에 자선자금으로 쓰이게 되는 것이다.

위 사건에서 법원은 각본이 있는 일반 드라마 등 극적 저작물에 적용되는 저작권 이론을 적용하여, 전체적인 콘셉트와 느낌, 주제, 등장인물, 플롯, 사건 전개과정, 속도, 배경 등의 판단요소를 열거한 후 각 요소들의 유사성 여부를 판단하는 방식으로 저작권 침해여부를 판단하였고, 위와 같은 제반 요소분석결과 법원은 양 작품이 실질적으로 유사하지 않다고 결론지었다. 그러나 이 같은 판결에 대하여 가공의 요소를 바탕으로 한 각본이 있는 프로그램에 관한 실질적 유사성 판단요소를 그대로 각본 없는 리얼리티 쇼에 적용하는 것은 문제가 있다고 지적되고 있다. 그러나 특정 리얼리티 쇼의 포맷을 특정방송사가 독점한다는 것은 시청자의 볼 권리나 방송프로그램의 다양한 발전을 위해서 바람직하지도 않다. 좀 더 구체적으로 쇼 포맷의 실체를 살펴보면 보호받지 못하는 일반적인 개념 또는 아이디어, 전형적 장면 또는 보호받지 못하는 아이디어로 합체된 부분이 상당히 많다고 볼 수 있다. 그런 면에서 〈Survivor〉에 대한 법원의 결론에는 수긍이 간다고 해야 할 것이다. ☺