

3D입체영상 콘텐츠의 제작방법에 따른 2차적 저작권 성립 여부와 귀속에 관한 연구

이성길*, 김광호**, 김준기***

요약

본고에서는 연구문제로 ① 2D 영상물을 바탕으로 3D 입체영상저작물을 제작할 때, 제작된 방법에 따라 저작된 3D의 영상 저작물이 2D 영상 저작물과는 별도로 2차적 저작물로서 저작권을 인정받을 수 있을지에 대하여 논의 하였다. ② 또한 3D 입체영상 저작물이 2차적 저작물로서 인정될 경우 저작권의 귀속과 2차적 저작물 작성권의 귀속에 관해 알아보았다.

현재의 저작권법에서 3D 입체영상저작물이 2차적 저작물로서 저작권을 인정받기 위해서는 2D 영상물을 바탕으로 제작자의 '창작성'이 가미될 수 있는 컴퓨터 그래픽을 이용한 3D 변환 작업을 통해 제작된 3D 입체 영상물의 경우만 2차적 저작물로서 인정받을 수 있을 것이다.

또한 현재의 저작권법에서는 이미 한 방송사에서 방송된 2D 영상 저작물을 제3의 방송사에 3D 입체 영상물로 납품하였다면, 저작권의 귀속이 최초 제작사에 있다고 하여도 영상물의 '이용허락'의 범위를 계약으로 설정하지 않는 한 '침해' 혹은 '불법 사용'의 결론에 도달할 것으로 보여 진다. 이는 3D 입체 영상물이 2D의 영상물과 별개로 2차적 저작물로서 인정을 받을 수 있다면 저작권의 귀속 문제가 달라질 수 있다.

키워드 : 3D 입체영상, 2차적 저작권, 저작권 귀속

The establishment of the secondary copyright according to the production method of the 3D stereoscopic video content and the attribution.

Sung-Gil Lee*, Gwang-Ho Kim**, Joon-Gi Kim***

Abstract

In this paper, the research problem

① 2D to 3D stereoscopic images to create the work, the stereoscopic 3D production work in accordance with the method works independently of the 2D image derivatives can be recognized as whether the rights were discussed.

② In addition, 3D imaging work has to be recognized as a derivatives, the copyright belongs create derivatives and about the rights of attribution investigated.

Keyword : Stereoscopic 3D, Copyright secondary, Attribution of copyright

1. 문제 제기

※ 교신저자(Corresponding Author): Kwang-Ho Kim
접수일:2014년 01월 02일, 수정일:2014년 2월 26일
완료일:2014년 04월 16일

* 국제대학교 엔터테인먼트계열 조교수,
서울과학기술대학교 IT정책대학원
방송통신정책 전공 박사과정

Tel: 031-610-8179, mobile:010-4212-5121

1.1 콘텐츠의 중요성

email: hanatv@kookje.ac.kr

** 서울과학기술대학교 IT정책 대학원 교수

*** 서울과학기술대학교 IT정책 대학원

방송통신정책 전공 박사과정

방송기술과 IT가 융합된 최근의 미디어시장의 동향을 보면, 콘텐츠의 유통 채널은 무한히 넓어지고 있는 상황이며 그에 비해 각 채널의 콘텐츠는 턱없이 부족한 현상을 맞이하고 있다. 이에 따라 좋은 콘텐츠의 확보가 미디어 산업 전체의 과제로 등장하게 되었다.

사단법인 미래미디어 연구소의 문화체육관광부 보고서(2010)에 따르면, 미디어 산업의 가치사슬 상에서 네트워크 경쟁에서 플랫폼 경쟁으로, 그리고 이는 다시 콘텐츠 경쟁으로 변화 할 것으로 보인다.[1]



(Figure 1) changes in the media industry value chain views

Source: Future Media Research Institute (2010), "due to changes in the media environment, prospects and policy challenges for the content industry"

3D 입체영상 역시 미디어 콘텐츠의 중요한 일부분을 차지하여 정부의 미래 미디어 발전 계획에 포함되어 있다. 2010년 지식경제부가 발표한 IT 산업 비전2020에 따르면, 2015년까지 영화, 게임, 드라마 등 모든 콘텐츠의 20%를 3D화 추진하고, 카메라/방송장비 상용화('13년), 무안경 TV 상용화('15년), 홀로그램 상용화('20년)으로 예정되어 있다. 또한 2012년 4월에는 SBS를 통해 3DTV 시범 서비스 방송*이 있었다. 2012년 런던 올림픽에서는 3DTV 방송 중계를 진행한 바** 있다. 세계 3DTV 시장 규모는 2008년 1억

* 2012년 4월 3일 부터 5월 2일까지, 시간 02:00~03:00, 방송 채널 6-3에서 3D 송출 2D-3D-2D로 변환 송출
 ** 일정 : 2012년 7월 27일~8월 12일 시간 : 매일

4,700만 달러에서 2010년 11억 3,600만 달러로 성장할 것으로 추정되며, 이후 계속 성장하여 2015년에는 158억 2,900만 달러에 이를 것으로 전망(DisplayBank, 2009)하고, 세계 3DTV 방송 시청가구 수는 2010년 10만, 2011년 37만 규모를 형성하다가 2012년부터 본격적으로 증가하기 시작해 2015년에는 2,218만 가구에 이를 것으로 전망하고 있다. 또한 2015년 세계적으로 약 7천만 가구가 3DTV를 보유할 것이며 이 중 약 30%정도인 2,218만 가구가 실제로 3D 방송 프로그램을 시청할 것으로 예상[2]하고 있다.

1.2 연구문제

이러한 추세에 따라 국내의 3DTV 활성화를 위한 다각적인 노력이 행해지고 있다. 그 중 하나로 검증된 2D의 영상콘텐츠를 3D 입체영상으로 변환시키는 방법이 있다. 2D의 콘텐츠를 바탕으로 CG 작업을 통하여 약간의 변형을 가하여 또 다른 하나의 2D 영상을 제작하는 것이다. 이렇게 완성된 두 개의 2D 영상을 동시에 Display하게 되고, 시청자가 입체감을 느낄 수 있는 3D 입체 영상이 완성된다. 이 경우 원래의 2D 영상과 이 영상을 바탕으로 만들어진 또 다른 2D의 영상이 거의 흡사 하지만 입체감을 표현하기 위해서는 두 영상이 같을 수는 없게 되는 것이다.

1.2.1 3D 입체영상의 2차적 저작권

기존의 2D의 영상과 두 영상을 합쳐 만들어내는 3D 입체 영상의 저작권이 별개로 인정될 수 있는냐의 문제를 논의해 보고자 한다. 처음부터 실사 없이 CG로 작업하여 3D 입체 영상을 만들어 낼 경우는 이러한 저작권의 귀속 문제가 일어날 소지가 없으나,*** 만일 동일한 콘텐츠를 2D의 영상 저작물과 3D의 영상 저작물로 동시에 제작 하였을 경우 각각 2차적 저작물로서 별도의 저작권을 부여 받을 수 있을지에 대한 선례가 없었음에 주목하였다.

1.2.2 3D 입체영상물의 귀속

또 다른 문제로서 3D 입체 영상물이 2D의 영상물과 별개의 저작권이 인정된다면, 각 방송사

09시~22시(평균12.5시간)
 *** 이 경우 통상적으로 2D의 영상 저작물은 생성되지 않는다.

에서 외주 프로그램에 관한 2D의 영상물과 3D의 입체영상물의 저작권 처리문제가 궁금하여 졌다.

예를 들어 헬리캠*으로 유명 유적지를 대상으로 촬영할 경우

일반 헬기에서 카메라로 촬영하는 영상은 하늘에서 본 영상으로 세부사항을 촬영하여 영상으로 담아내기에는 무리가 있는 반면, 헬리 캠으로의 촬영은 상하로의 움직임, 좌우로의 움직임, 전후방의 움직임 등이 자유로워 색다른 영상을 창출 해 낼 수 있다. 이 촬영 기법에 3D가 가능한 캠을 실어 촬영을 하면 더욱 흥미로운 영상을 담아낼 수 있을 것으로 판단되어 3D 콘텐츠로 제작하기로 하였다. 3D의 카메라로 콘텐츠를 촬영하여 L 또는 R 중 하나의 영상만을 쓰면 실제 필요한 2D영상으로 사용 가능하다는 전제하에 촬영을 시작 한다. 촬영을 시작할지 얼마 지나지 않아 공중과 방송 중 한 곳에서 시연용으로 제작한 2D의 영상을 보고, 방송에 편성이 가능하도록 제작 할 것을 요구 받고, 비슷한 시기에 타 방송사에서 3D 콘텐츠로 방송을 하자는 요청을 받는다.

이 경우 별개의 송출 루트를 통해 저작권의 시비가 없이 2D의 저작물과 3D의 저작물을 따로 송출할 수 있을지에 역시 주목 하였다.

따라서 본 연구에서는 연구문제로

- 1)동일한 콘텐츠의 2D 영상물과 3D 입체 영상물이 별개의 2차적 저작권을 가질 수 있을지
- 2)외주제작물의 저작권 귀속과 2D 영상과는 별개의 저작권을 가지게 된 3D 입체 영상물의 저작권 처리에 관한 문제를 어떻게 풀어갈 수 있을지를 고찰하고자 하였다.

1.3 연구방법

본 논문을 연구함에 있어 3D 입체영상저작물의 2차적 저작권을 다룬 기존의 연구를 참조 하였으나, 그 연구가 미미하여 찾기가 힘들었다. 다만 2D에서 3D 실시간 변환 칩을 이용한 3D

* 모형헬기 형태로서 직접 사람이 타지는 못하고, 캠 코더 정도의 무게만을 공중에 띄우고 지상에서 무선 리모트 콘트롤러를 이용하여 카메라의 방향과 줌 서보를 조작하여 영상을 만들어 낸다.

2012년 11월 방송된 KBS 1박2일 프로그램에서 활용하였고, 실제 모양이 화면에 잡히기도 하였다.

변환의 경우 “3D 변환 TV의 저작권 침해여부” (오병철,2010)에서 칩을 이용한 3D 변환이 현재에는 저작권 시비에 휘말리지 않고 있으나, 머지않은 미래에 저작권의 문제가 대두될 것임을 지적하고 있었다. 또한 3D 입체영상저작물의 저작권 판례를 찾아 연구 하였으나, 판례를 발견하지 못 하였다.

기본적인 2차적 저작권의 법적 조항과 3D입체 영상물을 제작하는 방법을 연구하여 조합시킴으로서 본 연구를 진행하였다. 선례를 찾을 수 없는 만큼 이는 IT와 융합된 방송 매체가 맞이한 방송 콘텐츠의 2차적 활용의 문제에서 발생할 수 있는 저작권 침해여부에 있어 참고 자료가 될 것이다.

2. 이론적 배경

2.1 3D 입체영상 화면의 구성과 제작

2.1.1 3D 입체영상 화면의 구성

3DTV의 화면은 인간의 입체감을 느끼는 원리가 적용된 것으로 스테레오스코픽의 경우 L, R의 2개의 2D 화면으로 구성된다.** 즉 인간의 양안으로 보는 사물이 왼쪽 눈과 오른쪽 눈이 보는 것이 차이가 있는 것을 영상 제작에 활용하여 왼쪽의 눈으로 보는 것과 같은 L의 화면과 오른쪽 눈으로 보는 것 같은 R의 화면으로 (그림 2)와 같이 2개의 2D화면으로 구성된다.

(그림 2) 스테레오스코픽 3DTV 구성



(Figure 2) Stereoscopic 3DTV configuration

** 현재 TV에서 사용하는 스테레오스코픽 방식의 경우로 한정. Dual HD 전송방식의 경우는 부가데이터만 만들어주는 방식이 있을 수 있다.

2.1.2 3D 입체영상의 제작 방법

3D 입체 영상을 제작하여 2개의 2D영상 화면을 구성할 수 있는 방법은 첫째 3D 입체 카메라로 직접 촬영하여 편집하는 방법, 둘째 2D의 영상 콘텐츠를 3D 입체 영상으로 변환하는 방법, 셋째 Display장비 내부에 2D/3D 실시간 변환 칩 사용을 통한 3D 영상제작 등으로 나누어 볼 수 있겠다.

첫째 3D 입체 카메라 촬영

3D 입체 영상을 획득하는 방법으로 크게 3가지의 방법을 들 수 있는데, 그 첫 번째 방법으로 2대의 카메라를 사용하여 직접 실사를 촬영하는 방법이다.

이 경우 스테레오스코픽 영상화면이 저작된다. 즉 L와 R의 2D 영상이 각각 생성된다. 이렇게 생성된 2개의 2D 화면을 기술적 과정을 거쳐 합쳐져 3D의 영상을 보게 된다.

여기서 주목해야 할 것은 3D입체 카메라로 실사를 촬영하였을 경우 2개의 2D 화면이 만들어진다는 점이다.

위의 (그림 2)에서 보듯이 L화면과 R의 화면은 약간의 차이만 보일 뿐 동일 화면에 가깝다. 그러나 면밀히 살펴보면 두 개의 화면은 거리의 각도, 화면의 왼쪽과 오른쪽의 경계선 부분 등에서 분명한 차이를 볼 수 있다.

둘째. 컴퓨터 그래픽을 이용한 3D 화면의 제작 및 2D-3D 변환

주로 영화에서 많이 사용되는 방법으로 2D의 영상을 바탕으로 3D 변환 저작 툴을 이용, 3D 입체영상을 만들어내는 방법이다. 이는 기존의 2D영상에 컴퓨터 그래픽을 이용하여 깊이감 등을 부여한 또 하나의 화면을 만들어 내어 기술적 처리를 통하여 3D 입체 영상으로 보이게 하는 방법이다.

이 방법은 카메라에서 촬영 시 L영상과 R영상을 만들어 내는 것과는 달리 하나의 2D 화면에 '창조적' 역할을 부여하여 R의 영상을 창조하는 방법이다.

또 한 컴퓨터 그래픽에서 직접 3D 영상을 만들어내는 방법이 있는데, 이는 본 논문에서 논의하고자하는 범주에서 벗어나는 저작 방법*으로

* 2D의 영상이 생성되지 않고 3D의 영상만 제작되므로 2D-3D의 저작권 문제와는 상관이 없다.

논의로 하기로 한다.

셋째 2D-3D 실시간 변환

기술의 발달로 인해 일반 2D의 영상을 전자적 방법을 통해 즉시 3D 영상으로 변환하여 유형물로서 고정하거나, TV를 통해 시청자들에게 전달되는 방법이다. 별도의 기기를 이용한 2D 영상물의 3D 입체영상 변환은 2D의 영상물과 3D의 입체 영상물을 분리할 수 없이 합체된 3D 입체 영상 신호만 출력을 받아 매체에 고정 시킬 수 있는 방법이다. 또 한 3DTV를 통한 3D 입체영상 변환의 경우는 최종 Display상으로부터 3D 입체 영상으로 보여 지는 것으로 2D의 영상 콘텐츠만 매체에 기록되어 있을 뿐 3D의 영상은 기록되지 않는다.[3]

각각의 경우에 2개의 2D영상물이 생성되는데, 두 개의 영상을 동일 저작물로 취급할지와 2D영상물을 바탕으로 다른 하나의 영상이 만들어졌을 때 이를 불법적 복제로 볼 것인지 2차적 저작물로 볼 것인지의 여부이다.

3. 2차적 저작물과 저작권

3.1 2차적 저작물의 성립 요건

2차적 저작물은 '기존의 저작물을 기초로 이를 번역, 변형, 편곡, 각색, 영상제작 등을 통해 작성된 새로운 저작물을 일컫는다.**[4](저작권법 5조 1항) 또 한 방송에서의 영상 저작물은 원 저작물인 대본에 따른 영상화로서 대부분이 방송 영상물은 2차적 저작물로 분류할 수 있다.[5] 영상저작물에 관한 특례에 따르면, 영상제작자란 '영상저작물의 제작에 있어 그 전체를 기획하고 책임지는 자'(저작권법 제2조 제14호)로서, 원 저작자가 그 저작물의 영상화를 허락한 경우에 특약이 없는 때에는 저작권법 제99조 ①항***에서와

** 유사한 개념으로 '편집저작물'이 있으며, 편집저작물은 저작권법 제6조 1항에서 '편집물로서 소재의 선택 배열에 창작성이 있는 것'으로 규정.

*** 저작 재산권자가 그 저작물의 영상화를 다른 사람에게 허락한 경우에 특약이 없는 때에는 1. 영상저작물을 제작하기 위하여 저작물을 각색하는 것, 2. 공개 상영을 목적으로 한 영상저작물을 공개 상영하는 것, 3. 방송을 목적으로 한 영상저작물을 방송하는 것, 4. 전송을 목적으로 한 영상저작물을 전송하는 것, 5. 영상저작물을 그 본래의 목적으로 복제 배포 하는 것, 6. 영상저작물의 번역물을 그 영상저작물과 같은 방법

같이 영상저작물의 원활한 이용과 영상제작자의 보호를 위한 규정을 두고 있다.[6] 이에 따르면 특약이 없는 한 영상저작물의 이용을 위해 필요한 권리와 복제권, 배포권, 방송권, 전송권은 영상제작자가 양도 받은 것으로 추정하는 것으로 되어 있다. 즉 영상 저작물의 권리에 관하여 특약의 조항이 없는 한, 영상제작자가 영상저작물의 이용에 관한 모든 권한을 갖게 되는 것으로 볼 수 있다. 그러나 여기서의 논의는 2D 영상과 3D 입체영상의 저작권에 관한 논의이므로 3D 입체영상이 일반적 2D 영상과 같이 3D 입체영상 역시 2차적 저작물로 성립될 수 있는지를 논의하는 것에 초점을 맞추도록 한다.

저작권법에서 규정한 2차적 저작물로서 인정받기 위한 요건들은 이춘수(2006)의 “2차적 저작물의 법리”*[7]에서 잘 논의 되어있는바, 첫째 원 저작물을 기초로 하되 원 저작물과 ‘실질적 유사성’을 유지하고 여기에 새로운 ‘창작성’을 가미한 것이어야 하며(대법원 2004.7.8. 선고 2004다18736 판결), 둘째 원 저작물에 대하여 ‘개변’을 가하여 2차적 저작물 작성자가 복제 수준이 아닌 창작성을 부가하여야 2차적 저작물로 보호를 받을 수 있다.[8]

3.2 3D 입체영상 콘텐츠의 2차적 저작물로서의 성립

3.2.1 3D 입체 카메라 제작

3D 입체 카메라로 실사를 촬영하여 얻어지는 영상물의 경우는, 녹화된 L영상과 R영상 중에 한쪽의 2D 영상에서 하나의 2D화면을 기초로 하여 두 개의 영상이 합쳐져 만들어지는 3D 입체 영상이, 하나의 2D 영상저작물에 대한 2차적 저작물로 인정을 받을 수 있을지를 알아보는 것이 본 논문의 1차적 목표 중 하나이다. 즉 원 저

작권자가 3D 입체 영상 제작에 동의 하였을 경우 영상 제작물 특례에서 보듯이 이용, 배포, 전송, 공연 등의 권리를 양도하였다고 추정할 수 있는데, 스테레오스코픽 방식으로 제작된 3D영상 중 L영상이나 R영상 두 개의 영상 중 하나만을 이용하여, 영상제작자가 2D의 영상만으로 양도 받은 권리를 행사 하였을 경우 원 저작자가 권리를 양도 하였다고 추정할 수 있는가의 문제이다.

우선 살펴보아야 할 것은 3D 입체 영상이 2D의 영상과 비교하여 2차적 저작물로서 인정을 받을 수 있는가의 문제로 귀결된다. 앞서 제작방식에서 살펴 본바와 같이 3D 입체 카메라를 사용하여 영상물을 만드는 경우는 촬영과 동시에 (그림 2)에서 보듯이 거의 흡사한 화면이 나타난다.

판례에 따르면 ‘2차적 저작물로 보호를 받기 위해서는 원 저작물을 기초로 하되 원 저작물과 실질적 유사성을 유지하고, 이것에 사회 통념상 새로운 저작물이 될 수 있을 정도의 수정·증감을 가하여 새로운 창작성이 부가되어야 하는 것이며...’**로 명시하여 2차적 저작물로서의 성격을 규명하고 있다. 3D 입체카메라로 실사를 제작하였을 경우 2차적 저작물로서 인정받기 위한 ‘창작성’의 문제로 2개의 화면을 놓고 보았을 경우 창조성은 보이지 않는다. 그러나 저작권 보호본질에 대한 판례로 대법원 1993.6.8. 선고 93다3073, 93다3080 판결에서 ‘저작권법이 보호하고 있는 것은 사상, 감정을 말, 문자, 음, 색 등에 의하여 구체적으로 외부에 표현한 창작적인 표현형식’이라 하였다. 즉 저작권의 보호 본질은 ‘구체적으로 외부에 표현한 창작적인 표현형식’으로 볼 수 있다는 것이다. 표현 형식에 초점을 맞추어 3D 입체 영상을 본다면 이는 2D의 영상에 비하여 ‘창조적’인 표현 형식으로 볼 수 있겠다.

으로 이용 하는 것을 허락한 것으로 추정 한다.

* 저자는 2차적 저작물이 성립되기 위한 요건을 종속성과 창작성으로 구분하여 논의 하였다. 종속성은 원 저작물을 기초로 하여 작성된 것으로 주관적으로는 ‘의거’에 의한 2차적 저작권의 획득이며, 객관적 요인으로 실질적 유사성 판단에 의한 ‘독창성 있는 표현’이 있느냐의 여부이다. 또 한 외관상, 시장적 경쟁 관계, 부분적·문자적 유사성 및 포괄적·비문자적 유사성, 실질적 개변이 있는 창작성의 포함 여부에 의해 등으로 판단할 수 있다고 한다.

** 대법원 2010. 2. 11. 선고 2007다63409 판결
‘캐릭터’가 원저작물과 별개로 저작권법에 의하여 보호되는 저작물이 될 수 있는지 여부
어떤 저작물이 기존 저작물의 복제권 또는 2차적 저작물 작성권을 침해하였는지 여부의 판단 기준
-대법원 2002.1.25. 선고 99도863판결
대중가요를 컴퓨터 음악으로 편곡하여 판매한 것과 관련한 판결 등

다른 한편으로 동일한 관례에서 '사상, 감정을 말, 문자, 음, 색 등에 의하여...'를 해석한다면 저작물로 인정받기 위해서는 내용상의 창조성이 필요한 것이지 기술적인 요소가 필요한 것은 아닌 것으로 보인다. 즉 2D 영상 저작물과 3D 입체 영상 저작물 간에 내용상 창조적인 요인이 구비되지 못한다고 보겠다.

결국 3D 입체영상 촬영, 편집의 경우 원래의 영상 저작물인 3D 입체 영상에서 하나의 영상을 이용하는 2D 영상의 경우는 3D 입체 영상에서 어떠한 창조적 노력 없이 얻을 수 있는 영상이 되며, '내용상' 차별성도 보이지 않으므로 2차적 저작물로 인정되기는 어려울 듯하다. 단 편집 저작권은 별개의 사안으로 보아야 한다.

3.2.2 컴퓨터 그래픽을 이용한 2D-3D변환

컴퓨터 그래픽을 이용한 2D 영상물을 기초로 하여 3D 영상물을 만들어 내는 경우로서 이는 저작권법에서 요구하는 2차적 저작물의 저작권을 인정받기 위한 조건들을 만족시키고 있다.

즉 2차적 저작물의 성립 요건인 2D의 영상을 기초로 하여 3D 입체영상에 필요한 다른 하나의 영상을 자신들만의 방법*으로 창출해 내고 있다. 원 저작물과 '실질적 유사성'을 유지하고 여기에 새로운 '창작성'을 가미한 것이어야 한다는 요건을 만족시키고 있으며, 저작권 보호의 본질인 '구체적으로 외부에 표현한 창작적인 표현형식'이라고 보았을 때 2D의 영상 표현형식과 3D 입체영상의 표현형식이 차별화 되어있음을 볼 수 있으므로, '개변'을 가하여 복제 수준이 아닌 '창작성'을 부가하였다고 볼 수 있다. 또한 2차적 저작물로서 보호 받기 위해서는 관례(대법원 2010. 2. 11. 선고 2007다63409 판결 등)에서 '사회 통념상 새로운 저작물이 될 수 있을 정도의 수정·증감을 가하여 새로운 창작성이 부가되어야 하는 것'이어야 하는데, 여기서 컴퓨터 그래픽을 이용한 3D 입체영상 제작은 제작자의 의지에 따라 변화된 화면을 만들어 낼 수 있으므로 '사회 통념상 새로운 저작물이 될 수 있을 정도의 수정·증감을 가한 것'으로 볼 수 있을 것이다.

* 3D 입체 영상에 필요한 하나의 영상을 제작하는 방법은 개발자가 자신들만의 기술을 동원하여 만들어 내고 있으며, 이 저작 기술은 각각의 특허로서 보호 받고 있다.

결국 2D 영상물을 컴퓨터 그래픽 등을 이용하여 3D 입체영상으로 변환 시켰을 경우 이렇게 만들어진 3D 입체영상 저작물은 2차적 저작물로서의 권리가 주어져야 할 것이다.

최근에는 기술의 발달로 2D-3D 실시간 변환을 많이 사용하고 있으며, 컴퓨터 그래픽을 이용한 2D-3D 변환의 경우에도 일차적으로 실시간 변환 프로그램을 사용하여 3D 입체영상을 만든 후 미흡한 부분을 컴퓨터 그래픽으로 보완 처리하는 경우가 늘어나고 있는 것 같다. 이 경우에도 '창작성'을 부여할 수 있을 것이므로 2차적 저작물로서의 권리를 가질 수 있어야 한다.

단 2D 영상물의 저작자가 갖는 2차적 저작물 작성권을 침해하는 것이 되므로 원저작자인 2D 영상 저작물의 권리를 가진 주체에게 사용 허락을 받아야 하며, 이 경우 '영상 저작물 특별법'에서 특약없이 추정된 영상 제작자에게 부여된 권리 이외의 요소**[7]들에 대한 저작권 해결 여부에 신경을 써야 할 것이다.

3.3.3 2D-3D 실시간 변환의 경우

2D-3D 실시간 변환 기술을 이용한 3D 입체 영상물은, ①별도 기기를 이용하여 유형의 저작물로 생성할 수 있는 경우와 ②TV 내부에 장착된 변환 프로그램을 이용한 TV에서의 '실행'만을 가능하게 하는 경우로 나누어 볼 수 있겠다.

①의 경우는 3D 입체카메라로 촬영, 제작하는 경우와 마찬가지로 3D 입체영상 창출은 기술적인 요소만 있을 뿐, 그 어떠한 '창조적' 노력이 없다. 이렇게 유형물로 고정되어 표현된 경우는 '창작성'의 결여로 2차적 저작물로서 그 권리를 얻지 못하게 되는 것이 옳을 듯하다.

다음으로 ②의 경우는 2차적 저작물로서의 권리 취득 측면이 아니라 2D 영상물의 저작 권리를 가진 주체의 관련 저작권(동일성 유지권과 2차적 저작물 작성권)침해 여부로 살펴해보도록 하겠다. 2D 영상물을 TV에 내장된 소프트웨어를 이용해 3D 입체영상으로 변환하여 시청할 수 있도록 하는 기능은 2D 영상물 자체에 수정을 가해 3D 입체 영상물로 제작한 것이 아니라 일시적으로 화면상으로만 3D로 변화시키는 것에 불

** 영상저작물에서 분리되어 오리지널 사운드트랙 음반에 실려서 사용되는 경우 등 영상저작물의 이용 범위 밖에서 이용되는 경우에는 저작권접권을 보유하게 된다.

과하기 때문에 저작권법상으로는 동일성 유지권 침해나 2차적 저작물 작성권의 침해가 될 수 없다. 저작물에 변경을 가해 새로운 저작물을 생성한 것이 아니라 유형의 매체에 고정하지 아니한 화면상의 변화만을 가져왔기 때문이다.[9]

동일성 유지권*의 침해 측면에서는 동일성 유지권은 저작자가 그의 저작물의 내용, 형식 및 제호의 동일성을 유지할 권리이므로, 저작물과 동일성이 유지되지 못하는 저작물이 생성되어야만 동일성 유지권 침해를 논할 수 있다. 그러나 저작물이 아니라 복제물 하나에만 낙서나 훼손 등을 하는 경우 원 저작물에 변형을 가하여 어떤 새로운 것을 만드는 것이 아니므로 동일성이 유지되지 않는다고 볼 수는 없다. 또한 원 저작물은 유지되고, 복제물 하나에 변형이 가해지나, 유형의 매체에 고정되지 않고 일시적으로 생성되었다 소멸되는 것이므로 동일성이 유지되지 않는 것은 아니다. 즉 아예 변형된 저작물이 생성된 것이 아니므로 동일성 유지권 침해가 있다고 볼 수 없는 것이다.[9]

3D 실시간 변환 TV에서 보여지는 3D 입체영상은 원 저작물의 변화된 내용이 '유형의 매체에 고정'되지 아니하였으므로 원 저작물의 동일성을 훼손하는 저작물이 생성된 것도 아니고 원 저작물을 이용하여 새로운 저작물을 생성한 것도 아니다. 판례 역시 '모니터에 나타나는 이미지는

이미지 파일을 보기 위한 프로그램을 실행할 경우에 그 때마다 전자적인 반응을 일으켜 화면에 나타나는 것에 지나지 않아서 계속적으로 화면에 고정된 것으로 볼 수 없다'고 판시한 바 있다.** 그러므로 모니터에 나타난 그 자체로 저작물이 되는 것은 아니라고 봐야 할 것이다. 따라서 3D 실시간 변환 TV에서 실행되는 3D 입체영상은 현행법상으로는 동일성 유지권 뿐만 아니라 2차적 저작물작성권도 침해되지 않은 것으로 보아야 할 것이다.[9]

한 편 유형의 매체에 고정 시키지 않고 Display상에서만 3D처럼 보이게 하는 것이라 하여도 기술이 더욱 발달하여 2D-3D 실시간 변환이 현재의 기술 수준에서 최대의 역량을 발휘하여 컴퓨터 그래픽에서 만들어지는 영상과 거의 차별이 없다고 하면, 과연 저작권 침해의 문제가 없을지는 생각해 볼 필요가 있다. TV상에서만 보여 진다고 하지만, TV상에 보여지는 영상을 캡처***하였을 경우 이는 분명히 '유형의 매체에 고정' 시키는 경우가 될 것이고 이는 저작권 침해의 문제에서 자유로울 수는 없을 것이다.

결과적으로 현재까지는 저작권의 침해는 없으나, 2차적 저작물로서 권리를 얻을 수도 없는 것으로 볼 수 있다.

* 동일성 유지권 : 저작권 법 제13조(동일성유지권)
 ① 저작자는 그의 저작물의 내용·형식 및 제호의 동일성을 유지할 권리를 가진다.
 ② 저작자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 변경에 대하여는 이의(異議)할 수 없다.
 다만, 본질적인 내용의 변경은 그러하지 아니하다. <개정 2009.4.22>
 1. 제25조의 규정에 따라 저작물을 이용하는 경우에 학교교육 목적상 부득이하다고 인정되는 범위 안에서 표현의 변경
 2. 건축물의 증축·개축 그 밖의 변형
 3. 특정한 컴퓨터 외에는 이용할 수 없는 프로그램을 다른 컴퓨터에 이용할 수 있도록 하기 위하여 필요한 범위에서의 변경
 4. 프로그램을 특정한 컴퓨터에 보다 효과적으로 이용할 수 있도록 하기 위하여 필요한 범위에서의 변경
 5. 그 밖에 저작물의 성질이나 그 이용의 목적 및 형태 등에 비추어 부득이하다고 인정되는 범위 안에서의 변경

<표 1>각 제작 방법에 따른 2차적 저작권

| Division | 3D stereoscopic camera shooting | Using computer graphics, 2D/3D Conversion | 2D/3D Real-time conversion |
|---------------------------------------|---------------------------------------|---|---------------------------------------|
| Copyright establish whether secondary | NO | Yes | Established requirements insufficient |
| Reason | No creativity, Contents no difference | Recognize creativity | Can not be fixed in tangible media |

<Table 1> secondary copyright (According to each production method)

** 대법원 2010. 7. 15. 선고 2010도6068 판결.
 *** 보통 TV에서는 Out 단자가 있어 화면에 나오는 영상을 동일하게 출력 받을 수 있다.

4. 2차적 영상 저작물의 저작권 귀속

방송사의 자체 제작 영상물의 경우 저작권의 문제와 2차적 저작물의 저작권 귀속에 관한 문제가 발생하지 않았으나 외주제작의 경우 저작권의 귀속과 2차적 저작물의 저작권에 관한 문제가 발생할 수 있다.

2013년 'PD저널'의 박수선 기자의 기사*에 따르면 '문화부가 검토 중인 표준계약서안**은 방송 프로그램에 대한 저작권을 외주제작사에 귀속하는 것을 원칙으로 하고 있다.' 이에 대하여 방송협회, 방송작가협회, 방송실연자협회 등은 표준계약서안에 대해 반대 입장을 밝힌 상태에 있다. 반면 현재의 방송법이나 방송법 시행령에는 규정되지 않았으나, 2009년 7월31일 당시 이경제 의원이 발의한 방송법 개정안***에서 '그 밖의 권리분배는 주로 저작권에 대한 권리 분배가 될 것이고, 이는 외주제작 방송프로그램의 저작권 귀속과 관련이 있다.'고 하였다. 조용순(2010)에 따르면 '저작권법에는 저작권 귀속과 관련, '창작자주의'를 채택하고 있어 외주제작사에 저작권이 귀속 될 경우가 있으나, 역학관계에 의하여 현실은 그렇지 못하다.'[10]고 하고 있다. 이에 외주제작 영상저작물의 저작권과 2차적 저작물의 저작권 귀속 문제에 대하여 살펴 볼 필요성이 있다.

4.1 영상저작물에 관한 특례

영상저작물의 개념으로 저작권법 제2조 13호에서 '연속적인 영상(음의 수반여부는 가리지 아니한다)이 수록된 창작물로서 그 영상을 기계 또는 전자장치에 의하여 재생하여 볼 수 있거나 보고 들을 수 있는 것을 말한다'라고 정의되어 있다. 따라서 영상저작물이라 함은 "영화를 비롯

하여 비디오테이프, 레이저디스크, VCD, DVD등 연속적인 영상이 수록된 저작물"이라고 볼 수 있다.(최민재, 지성우, 2005)[1]

또 저작권법 제4조 1항에서 저작물의 하나로써 영상저작물을 예시하고 있다.

영상물제작에 참여하는 자는 원작자(Classic author), 영상 콘텐츠 저작자(modern author), 실연자(performer)로 나누어 볼 수 있다.[11]

여기서 원작자가 영상화를 다른 사람에게 허락한 경우 특약이 없을 때에는 저작권법 제99조 제1항****에서와 같이 규정되어 있다. 영상 저작물에 관한 권리와 관련하여 '영상제작자와 영상물 제작에 협력 할 것을 약정한 자가 그 영상물에 대하여 저작권을 취득한 경우, 특약이 없는 한 그 영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리는 영상제작자가 이를 양도한 것으로 추정한다.'

또 한 실연자와 관련하여 창작자가 아닌 작업인접권자이며, 영상제작 시 영상제작자로부터 적절한 금전적 보수를 받는다는 전제에서 영상 저작물의 이용에 관한 권리가 영상제작자에게 양도된 것이며 사실상 아무 권리가 없는 것이나 마찬가지라 하겠다.[9]

저작권법 제101조 ①항과 ②항에서 '영상제작자가 영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리는 영상저작물을 복제, 배포, 공개상영, 방송, 전송 그 밖의 방법으로 이용할 권리로 하며, 이를 양도하거나 질권의 목적으로 할 수 있다.'고 하여, 영상 저작물의 이용에 관한 거의 모든 권리를 원 저작자와 실연자에게서 양도 받은 것으로 추정 할 수 있다.

영상저작물에 관한 특례에 의해 특약이 없는 경우 원 저작권자와 실연자에게 이용 허락 없이 이용할 수 있게 하여 영상저작물의 유통에 편의를 부여하고 있다.[7]

* PD저널 2013년 2월 6일(수) "외주사에 저작권 '통째로' 문화부 표준계약서 논란"

<http://www.pdjournal.com/news/articleView.html?idxno=37518>

** 문화부가 검토 중인 표준계약서 안에는 '전작된 외주 제작물에 한함'의 단서가 붙어 있다.

*** 당시의 개정안에는 방송사업자와 외주제작 방송프로그램을 공급 받을 때 적용하는 기준을 방송통신위원회에 신고하도록 되어 있으며, 공급기준 조항에 '외주제작 방송 프로그램의 판매 수익, 협찬 수익, 간접광고 수익, 그 밖에 권리분배에 관한사항'을 두었다.

**** 2012년 3월15일 시행된 저작권법 제 99조 제①항 : 저작 재산권자가 그 저작물의 영상화를 다른 사람에게 허락한 경우에 특약이 없는 때에는 1. 영상저작물을 제작하기 위하여 저작물을 각색하는 것, 2. 공개 상영을 목적으로 한 영상저작물을 공개 상영하는 것, 3. 방송을 목적으로 한 영상저작물을 방송하는 것, 4. 전송을 목적으로 한 영상저작물을 전송하는 것, 5. 영상저작물을 그 본래의 목적으로 복제·배포 하는 것, 6. 영상저작물의 번역물을 그 영상저작물과 같은 방법으로 이용 하는 것을 허락한 것으로 추정 한다.

4.2 외주제작 방송프로그램 저작권의 귀속 사례

외주제작 방송 프로그램은 공동제작 형과 완전 외주형으로 나누어 볼 수 있는데,

먼저 공동제작의 경우는 방석호(2003)에 따르면, ‘콘텐츠제작을 의뢰한 자에게 저작권이 귀속되는 포괄적 양도계약이 콘텐츠제작을 의뢰한자와 외주제작사간에 체결될 수 있는데, 이에 대한 저작권의 귀속문제 또한 “창작자원칙”에 따라 결국 창의력이 필요한 기획과 편집부분에 방송사와 외주제작사중 어느 쪽이 더 주도적으로 기여하고 있는지를 가지고 판단하여야 한다.’[13] 즉 창의적이고, 주도적으로 작품을 제작하였는가에 따라 저작권의 귀속여부가 결정되어야 할 것이며, 창작성이 공동으로 부여된 영상저작물의 경우는 공동 저작물로 인정되어, 방송사와 외주제작사가 협의하여 권리를 행사하여야 한다. 그러나 조용순(2008)에 따르면 현실적으로는 힘의 역학관계에 의하여 방송사가 저작재산권을 양도받는 형식의 계약을 체결하고 있는 경우가 많아 저작권법상의 규정대로 실무가 이루어지고 있지는 않다고 할 것이다.

또 한 외주제작사의 창작성이 더욱 크게 기여하여 제작된 프로그램의 경우는 그 프로그램의 저작권이 외주제작사에 있다고 볼 수 있겠다. 이 경우 프로그램 제작에 기여한 방송사의 경우에도 계약 조건에 따라 정해진 범위 안에서 권리를 행사하여야 한다.

외주제작사와 방송사업자간의 저작권 이용허락 계약에 따른 내용을 예로 들면 “① 국내방송권(지상파, 위성, 유선), ② 미주지역방송권(지상파, 위성, 위성), ③ 아시아지역방송권(지상파, 유선, 위성), ④ 기타 해외지역방송권(지상파, 유선, 위성), ⑤ 국내 비디오복제·배포권, ⑥ 국내 비디오 이외의 매체로 복제·배포할 권리(CD-ROM, VOD, DVD), ⑦ 미주(미국, 캐나다)지역 비디오 복제·배포권, ⑧ 기타 해외지역복제·배포권(비디오, CD-ROM, VOD, DVD), ⑨ 전송권(인터넷, PC통신 등), ⑩ 자료이용권, ⑪ 2차저작물 등의 작성권, ⑫ 공연권”으로 분류하고 있다[13]

둘째로 완전 외주형 제작의 경우는 저작권의 귀속과 관련하여서는 민법상의 도급 형태로 볼 수 있는데, 민법에서의 도급은 권리의 귀속이 발

주자에게 속한다. 그러나 저작권법에서는 민법에서와는 달리 창작자 원칙을 규정하고 있으므로, 완전 외주제작 형태의 영상저작물의 저작권은 원천적으로 외주 제작사에 있다고 보아야 할 것이다.

대 법원 판례(1992)에 따르면 “저작권법은 저작물을 창작한 자를 저작자로 하고, 저작권은 저작한 때로부터 발생하며 어떠한 절차나 형식의 이행은 필요로 하지 아니하고, 저작인격권은 이를 양도할 수 없는 일신전속적인 권리로 규정하고 있고, 위 규정들은 당사자 사이의 약정에 의하여 변경할 수 없는 ‘강행규정’이라 할 것인바… 단체명의 저작물의 저작권에 관한 저작권법 제9조*를 해석함에 있어서도 위 규정이 예외규정인 만큼 이를 제한적으로 해석하여야 하고 확대 내지 유추해석 하여 저작물의 제작에 관한 도급계약에까지 적용할 수는 없다.”고 판시한 바 있다.**

또 한 계약에 의하여 저작 재산권이 양도되는 형식을 취하더라도 ‘저작 인격권’은 창작자인 외주제작사에 있게 된다. 방송사 등이 양도 받은 영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리는 저작권법 제101조 제1항에 영상저작물을 “복제·배포·공개상영·방송·전송 그 밖의 방법으로 이용할 권리”로 열거하고 있다. 이와 관련하여 허희성(2004)에 따르면 저작권법 제101조 제1항의 “그 밖의 방법으로 이용할 권리”에 2차적 저작물작성권이 포함되는지의 여부가 문제될 수 있는데, 저작권법 제45조 제2항에 “저작재산권의 전부를 양도하는 경우에 특약이 없는 때에는 2차적 저작물을 작성하여 이용할 권리”는 포함되지 아니한 것으로 추정하고 있고, 또한 이 조문은 한정적·열거적으로 해석하여야 하므로 2차적 저작물 작성권은 포함되지 않은 것으로 보아야 할 것이다.[14]

김광석(2005)의 “방송사별 외주제작물 저작권 확보 지침”에 따르면 2005년에는 각 방송사별로 약간의 차이는 보이나, 외주제작물의 저작권에 관한 협상의 여지는 열려 있었던 것으로 보인다.[15]

한 편으로 방송사의 프로그램 수급 방식으로

* 저작권법 제9조에서는 ‘업무상저작물의 저작자’에 관해 규정하고 있다.

** 대법원 1992.12.24. 선고 92다31309 판결

특집·기획물 등의 경우 독립제작사에서 완전한 방송 프로그램으로 제작을 마친 후 방송사에서 해당 프로그램을 구매하는 방식이 있다. 이 경우 영상물에 관한 원 저작권은 독립제작사에 있고 방송사에서는 당해 프로그램을 구매하는 방식을 취하는데, 기획은 방송사의 명의로 하기를 원하므로 영상 저작물의 이용권을 양도 받기를 원하는 경우가 많다. 안재형(2012)에 따르면 ‘외주제작의 형태를 불문하고 방송사와 외주제작사 간의 자유로운 합의에 따른 포괄적인 저작권 양도 계약에 따라 방송사가 드라마의 저작권을 보유하는 것은 원칙적으로 문제가 없는 것으로 보인다.[16] 그러나 구체적인 사안에 있어서 양 당사자의 합의에 따라 저작권 귀속 또는 분배가 달라질 수는 있다.’고 하였다. 외주제작사의 경우 제작비용의 회수를 염두에 두어야하므로 영상 저작물의 이용에 관한 모든 권리를 양도하는 경우가 많아진다. 드라마의 경우 일반적으로 방송사는 드라마 제작 위탁 계약상의 저작권 귀속에 관한 내용을 통해 드라마의 저작권을 소유하고 있다.

2008년 사단법인 한국드라마 제작사 협회 외 30개 드라마 외주제작사들이 지상파 방송3사가 거래상 지위를 이용, 드라마 창작의 기여도를 고려하지 않고 외주제작사가 제작한 방송프로그램에 대한 저작권을 포괄적으로 양도받고 있어 공정거래법상 “거래상 지위남용”에 해당하고, 지상파 방송 3사가 드라마에 대한 아시아 지역 판매 금액의 수익 분배율이 방송사와 외주제작사간 6:4로 동일하여 “부당한 공동행위”에 해당한다는 등의 이유로 공정거래위원회에 신고하였으나 공정거래위원회는 공정거래법 위반 혐의가 없는 것으로 결론을 내린바 있다.*[6]

* 공정거래위원회, 2008.8.21. 보도자료

무혐의 결정 사유는 다음과 같다.

○ 거래상 지위를 남용하여 외주제작사 저작권을 포괄양수 하였는지 여부

-거래상 지위는 인정되나 다음과 같은 이유로 부당성이 없어 공정거래법 위반으로 보기 어렵다고 판단하였음.

① 외주제작사 저작권의 귀속주체가 불분명

-외주제작사의 저작권은 드라마 제작과정에서의 핵심적 창작활동인 기획-극본-연출을 누가 주도적으로 담당하였는지에 따라 결정되나, 개별 드라마별로 기획-극본-연출을 방송사와 외주제작사가 다양하게

결론적으로 현재 논의되고 있는 문화부의 ‘표준계약서안’이 원안대로 공표가 된다면 이 역시 ‘전작된 외주제작물에 한’한 것이며, 저작권이 외주제작사에 귀속된다하여도 저작 재산권에 관한 포괄적 양도 계약으로 인해 저작권을 가진 외주제작사에서 2차적 저작물의 제작, 판매에는 제한을 받을 수밖에 없는 상황이다. 또한 외주제작물의 경우 이미 방송된 프로그램의 재판매는 최근 다매체 다채널의 환경 변화로 영상물을 송출할 수 있는 유통채널의 확대와 OSMU(One Source Multi Use)가 가능하여 유통이 용이할 듯하나, 실제 판매할 수 있는 곳은 그리 많지 않다고 보아야 할 것이다. 즉 제작되어 방송된 프로그램의 경우는 재가공 없이 재방송을 전제한다면 지상파 방송 이외의 여타 방송에 판매하거나, 비디오 판매, 해외로의 판매 등에 한정된다. 또한 방송의 특성상 한번 방송으로 송출된 프로그램은 재방송의 판매와 같은 수준의 가치만을 가질 뿐이다. 또 방송사의 경우 당사자 간 자유로운 계약

분담하고 있고 그 기여 범위도 드라마별로 차이가 있어 누가 주도적으로 창작활동을 담당하였는지를 일률적으로 판단하기 곤란.

② 통상적 거래관행의 부존재

-저작권 양도에 대한 구체적 대가 및 거래조건은 양 당사자 간 협의를 통해 결정되고 드라마별로 매우 다양하여 판단의 기준이 될 만한 통상적인 거래관행이 존재하지 않음

③ 불이익 규모 산정 곤란

-개별드라마별로 방송사와 외주제작사간 제작비용이 다양하게 존재할 뿐 아니라, 실제 투입된 금액 또한 명확하지 아니하여 저작권 포괄 양도에 따른 불이익의 규모를 산정하는 것이 현실적으로 곤란(외주제작 드라마의 경우 방송사 직원의 제작지원에 대한 용역대가, 카메라 장비지원에 대한 대가, 편집실, 스튜디오 이용비용 등 다양한 간접비 항목이 존재)

④ 저작권 귀속주체의 차이에 따른 대가에 유의미한 차이가 존재

-저작권을 포괄적으로 양도하는 경우와 방송권만을 양도하는 경우 방송사가 지급하는 대가수준에 상당한 차이가 존재하여 그 차이를 저작권 포괄양도에 대한 대가로 볼 여지도 상당함.

* 사전제작 드라마(외주제작사가 자체 기획하여 제작이 완료된 드라마)의 경우 저작권은 외주제작사가 가지고, 방송권만 판매(예: 태왕사신기, 식객 등)

* 방송권만 방송사에게 양도하는 경우 외주제작사는 총제작비의 10-30% 수준인 반면, 저작권을 포괄적으로 양도한 경우 양도대가는 총제작비의 70-90% 정도로 다양함.

의 형태를 취하고 있으나, 방송사의 우월적 지위를 이용한 포괄적인 저작권 양도계약을 요구하게 되므로 결국 ‘영세한’ 외주제작사의 경우 해당 프로그램의 이용에 관한 모든 권리를 함께 양도하는 방법이 최선의 선택이라고 보아야 할 것이다.

5. 결론

5.1 연구결과

본고에서는 연구문제로 3D 입체영상 저작물을 제작할 때, 제작된 방법에 따라 저작된 3D의 영상 저작물이 2D 영상 저작물과는 별도로 2차적 저작물로서 저작권을 인정받을 수 있을지에 대하여 논의 하였다. 또한 3D 입체영상저작물이 외주제작의 경우 저작권의 귀속여부, 즉 외주제작물의 경우 2차적 저작물 작성권의 귀속 여부에 관해서도 알아보았다.

연구문제1)의 결과

2차적 저작물로서 저작권을 인정받기 위한 기본 요소인 ‘창작성’의 문제와 관련하여 3D 입체영상을 제작하는 방법에 따라 저작권의 인정 여부가 판별될 것으로 판단된다. 즉 2D 영상물을 바탕으로 제작자의 창작성이 가미될 수 있는 컴퓨터 그래픽을 이용한 3D 변환 작업을 통해 제작된 3D 입체 영상물의 경우만 2차적 저작물로서 인정받을 수 있을 것이다.

연구문제2)의 결과

저작권 문제에서 판례로 ‘저작권법이 보호하고 있는 것은 사상, 감정을 말, 문자, 음, 색 등에 의하여 구체적으로 외부에 표현한 창작적인 표현형식’이라 하였다.* 이로부터 저작권은 기술적인 차이보다는 내용의 보호에 더 중점을 둔 것으로 보인다.** 그러나 생각을 달리하여 방송의 측면에서 본다면, 2D 영상을 보는 것과 3D 입체영상을 보는 것은 시청자의 입장에서 새로운 느낌과 함께 전혀 다른 감동, 감정 등을 받을 수 있을 것이다. 또 한 ‘외부에 표현한 창작적인 표현형식’에서 보듯이 2D 영상물과 비교하여 3D

입체영상물은 분명 ‘창작적인 표현형식’에 맞는 것으로 보아야 할 것이다. 한편으로 ‘창작적인 표현형식’이 내용적인 ‘표현형식’을 일컫는 것이라면, 기술적인 ‘창작적 표현형식’은 무시하게 될 것이다. 법적으로 ‘유권해석’의 여부가 생기지 않도록 법을 명확히 정립하여야 할 것이다.

문제제기의 예에서 제시한 ‘헬리캠’으로 촬영한 3D 입체영상물에 관한 내용은 결과적으로 2차적 저작권은 얻을 수 없는 것으로 보인다. 현재 국내의 저작권법에 따르면, 3D 입체 영상 카메라로 제작된 3D 입체 영상물은 2D 영상물과 비교하여 ‘창조성’의 요건을 만족시키지 못하고 있기 때문이다. 또 한 방송된 2D 영상 저작물을 제3의 방송사에 3D 입체 영상물로 납품하였다면, 저작권의 귀속이 최초 제작사에 있다고 하여도 영상물의 ‘이용허락’의 범위를 계약으로 설정하지 않는 한 ‘침해’ 혹은 ‘불법 사용’의 결론에 도달할 것으로 보여 진다. 3D 입체 영상물이 2차적 저작물로서 인정받을 수 없기 때문이다.

단 어떠한 경우이든 영상물에 관한 저작권은 최초 영상물을 제작한 제작사에 있고, 방송사에 저작 재산권과 이용허락을 모두 양도 하였다고 하여도 ‘저작 재산권의 전부를 양도하는 경우에 특약이 없는 때에는 2차적 저작물을 작성하여 이용할 권리는 포함되지 않는 것으로 추정’***하고 있으므로 2차적 저작 작성권을 가지고 있게 된다. 즉 2D의 영상 저작물의 권리가 방송사측에 양도 되었다 하여도, 3D 입체영상으로 변환된 저작물에 ‘창조적 변형’****을 가하여 이용하는 것에는 문제가 없는 것으로 보아야 한다.

또한 저작권자가 가진 편집 저작권은 2차적 저작물로서 그 권리를 주장 할 수 있으므로 편집을 통한 새로운 ‘사상, 감정’을 표현하여 영상 저작물을 만들 수 있겠다. 한 편 충분한 원본 영상을 보유하고 있다면, 사용되지 않은 영상을 골라 3D 입체 영상저작물을 창작하는 것도 좋은 방법일 수 있겠다.

5.2 연구의 한계점 및 제언

본고에서 얻고자 하였던 내용 중 하나인 3D

*** 저작권법 제45조 2항

**** 여기서 ‘창조적 변형’이란 내용적 측면으로 방송사에 권리 양도한 2D의 저작물과 동일한 내용이 아닌 다른 내용의 3D 입체 영상저작물을 말한다.

* 대법원 1993.6.8. 선고 93다3073, 93다3080 판결

** 기술적 요소는 특허권 등으로 보호하고 있다.

입체영상 저작물을 2D의 영상물과 각각 다른 매체로 인정할 수 있을지의 여부에 관하여서는 명확한 결론을 얻어내지 못하였다.

그러나 3D 입체영상이 2차적 저작물로서의 권리를 인정 받기위한 기본적 요건을 내용 중심의 ‘창조적 변형’ 여부에서 시청자 관점의 ‘외부에 표현한 창작적 표현 형식’으로 관점을 전환시키는 것이 옳을 것 같다.

예를 들어 보면

예1) 방송의 디지털 전환의 초기, MMS(Multi Mode Service)의 탄생이 예고되었을 때 ‘스포츠 경기를 여러 카메라로 촬영하여 송출이 가능해지고, 시청자는 각자의 취향에 맞는 카메라 앵글을 선택하여 시청 할 수 있게 될 것’이라는 개념이 있었다. 이 경우 콘텐츠는 틀림없는 하나의 콘텐츠이나 카메라의 앵글에 따른 여러 가지의 화면이 구성되며, 시청자는 각자의 취향대로 선택하여 시청이 가능하여 방송사에서 메인으로 송출하는 콘텐츠와 전혀 색다른 콘텐츠를 구성할 수 있게 된다. 방송사에서 송출한 프로그램이라는 점에서 저작권은 모두 방송사에 귀속 될 것이나, 1번 카메라 앵글로만 구성된 동일 스포츠 경기와 2번 카메라로만 구성된 동일 스포츠 경기 영상물을 ‘동일한 영상물’ 또는 ‘복제’로 볼 수는 없을 것이다.

예2) 최근 3D 입체영상 연구가 홀로그램 연구로 전환되고 있다. 홀로그램은 360도 방향에서 영상을 촬영하여 실현되고 있는데, 정면에서 촬영된 영상과 측면에서 촬영된 영상을 ‘동일한 영상물’ 또는 ‘복제’로 보긴 어려울 것이다.

이들의 예에서 하나의 2D 영상물과 전혀 다른 각도와 앵글의 2D 영상물을 동일한 것으로 볼 수는 없다. 즉 2D의 영상물과 홀로그램 등의 영상물은 별도의 저작권이 부여되어야함이 옳을 것으로 보인다.

2012년 엔터테인먼트 기획사의 소속 연예인과의 계약서 문제가 이슈로 부각 되었다. 이른바 ‘노예계약’으로 표현되었던 계약관계를 공정하게 하기위하여 ‘연예인 표준 계약서’를 만들기 위한 세미나가 연일 이어 졌다. 외주제작 방송프로그램의 경우에도 ‘연예인 표준 계약서’와 같이 “방송분야 불공정 거래행위의 유형 및 기준”에 대한 고시의 마련도 하나의 해결 방안으로 생각할 수 있을 것이다. 참고로 신문업의 경우 “신문업

에 있어서 불공정거래 및 시장 지배적 지위 남용행위 유형 및 기준” 고시*가 마련된 예가 있다.[6]

영상저작물에 있어 최근 문화부에서 마련 중에 있는 ‘외주제작에 관한 표준 계약서안’에 관하여도 논란이 있는 것으로 안다. 어느 한쪽의 일방적 편에 현상이 아닌 국내 영상저작물에 관한 발전을 도모할 수 있는 방향으로 표준계약서가 준비되었으면 한다.

또한 빠르게 변해가는 IT의 환경에서 색다른 매체와 송출의 형태가 등장과 저작권의 권리 주장이 강해지고 있어, ‘저작권 이용허락 계약’ 등에 어려움을 겪고 있다. 기술의 발달이 빠르게 변하여 그 변화를 사전에 예측할 수 없는 경우가 많아지고 있어 법 제정, 개정의 어려움이 있다면, 박익환(1995)이 제시한 독일의 저작권법에서 등장하는 ‘목적 양도론’**[17]이나 이재환(1997)이 제시한 프랑스의 저작권법 조항***[18] 등을 참고하여 해석하는 것도 좋은 방법일 수 있겠다.

2013년 11월에 지상파 중계 SBS가 심야 시간을 이용하여 3DTV를 방송을 시작하였다. 그동안 3D 콘텐츠가 침체되었던 부분을 다시 점화할 수 있는 계기가 될 것으로 판단된다.[19] 이와 더불어 본 고에서 연구하였던 3D 콘텐츠에 관한 2차적 저작권 문제와 그 귀속에 관한 문제가 다시 부각되리라 예측된다.

* 공정거래위원회고시 제2003-3호(2003. 5. 27.)
 ** 독일의 저작권법 제31조 4항 : 아직 알려지지 아니한 방식에 관한 용익권 및 이를 위한 의무 부여는 무효이다. 5항 : 용익권의 부여 시 이용의 종류가 개별, 명시적으로 표시되지 않으면, 이용의 방식이 미치는 범위는 양 당사자에 의하여 기초가 된 계약의 목적에 의하여 결정된다.

유래: 출판사가 저작자에게서 소설의 출판을 영도에 두고 권리의 양도를 받았고, 계약 당시 영화화에 대한 가능성이 없음에도 불구하고 계약문언에 근거하여 영화화 한 것에 대해 이의를 제기함. 법원은 ‘계약의 목적 및 상황’에 비추어 계약당사자의 의사에 부합하지 않는다고 판시하였다.

*** 프랑스 저작권법 제131조 6 참조 재해석 : 장래에 저작물을 배포하는 새로운 수단이 우연히 나타나거나 이미 존재하였으나 당사자들이 몰랐던 수단이 나타나는 것을 고려하여 규정된 조항 자체를 부정하지는 않으나, 그 경우 저작자에게 매우 불리하므로 명시적으로 그러한 취지를 규정할 것과 그로인한 이득의 비윤리적인 보상에 관한 규정할 것을 요구하는 조항.

3D 입체 영상저작권의 2D 영상물 저작권과의 분리에 관한 기존 연구가 미미하고, 판례나 법률의 규정이 없는 관계로 ‘추론’으로 밖에 답을 찾을 수 없었다. 또한 홀로그램에 관한 2차적 저작권으로 범위를 확장시켜 분석을 시도해 본다면 결과가 더욱 흥미로웠을 것이나 그렇지 못하였다. 결국 2D 영상 저작물의 권리 관계를 분석하는 수준에서 머물고 있는듯하여 아쉬움을 느낀다.

References

- [1] Min-Jea Choi, Sung-Woo Gie. "The studies of Multi media broadcasting programs appropriate for the environment management system, focusing on secondary copyright studies." Korea Institute of Media Seminar, pp165-169, 2008.
- [2] Se-Kyung Choi, "National status and future of stereoscopic 3D production", KOCCA Research Report 10-15, Vol.15, Dec. 2010.
- [3] Bung-Chul O, "3D Conversion TV whether copyright infringement", Information Law, No.14 Vol3, p.15, 2010.
- [4] Min-Jae Choi, Sung-Woo Gie. "TV programs and movies copyrighted digital age UCC", Broadcasting & Communication, NO9 Vol2, 2008.
- [5] Young-Muk Choi, Se-Young Lee, Sang-Hun Lee, "The study of Video work and copyright in the digital age", KOCCA Research Report 2000-12 p.6, Dec 2000.
- [6] Yong-Sun Cho, "Content produced in accordance with A Study on the copyright issues", Information Law, NO.12 Vol2 pp.253-283, p.262, 263, pp.40-41, 2008.
- [7] Choon-Su Lee, "Derivative work of the legal principles", 『Law&Technology』 NO.2 Vol3, 2006.
- [8] Seung-Jong O, 『Copyright laws』, Bakyounsa, p p.146~147, 2007.
- [9] Seung-Jong O, 『Copyright laws』, Bakyounsa, p p.26, 46, 852, 2007.
- [10] Yong-Sun Cho, "Outsourcing of broadcast content copyright attribution and fair competitive environment for building study", Arts Management Research Vol.16, p.51, 2010.
- [11] Sung-Hun Han, "Broadcasting&Copyright", Copyright Treatise anthology Korea, Vol I, p.70, 1992.
- [12] Suk-Ho Bang, "The Studies of Outsourcing Program copyright attribution problem in Korea", Broadcasting&Communication 2003-12, Dec. 2003.
- [13] Broadcasting Commission, "Broadcasting Industry Survey 2006 Report", 2007.
- [14] Hee-Sung Huh, "'video producers the range of the right to exercise", copyright research, No.3 p.360. 2004.
- [15] Kwang-Suk Kim, "Outsourced to copyright in the study". Master's Thesis, Yonsei University Graduate School of Justice, 2005.
- [16] Jae-Hyung An, The studies of Copyright disputes related to outsourcing Drama case, 『Intellectual Property Studies』, Korea Institute of Intellectual Property Law, 2012.
- [17] Ik-Hwan Park "One study on the interpretation of copyright contracts", Copyright Treatise anthology Korea, Vol II, pp.177-180, 1995.
- [18] Jae-Hwan Lee, "Permission of the copyright on the transfer and use of French law and the attitude of my opinion on the subject", Practical study cases (I), p.90, 1997.
- [19] Chang-hyung Lee, Chang-Mook Park, Kwang-Ho Kim, "Priority Analysis of Factors for Activating 3D Contents Industry Using AHP(Analytic Hierarchy Process)", Journal of Digital Contents Society Vol.14 NO.4 Dec. pp410, 2013.
- [20] <http://www.lawnb.com/> 로엔비

[21] <http://1967jk.blog.me/>

[22] <http://www.pdjournal.com/news/articleView.html?idxno=37518>

[23] http://blog.daum.net/ftc_news/13391073

[24] <http://www.kcdrc.kr/board/B000007/view.do>

[25] http://www.etnews.com/news/telecom/telecom/2512565_1435.html Un-Gyi O, "Senator data Hyeon g-Hwan An", Sep. 2011.



김준기

2008년 : 숭실대학교 대학원 (공학 석사)

2012년~현재 : 서울과학기술대학교 IT정책대학원 (박사과정)

1994년~1996년: MYTV(現 SBS골프채널)

2006년~현재 : 방송대학TV 융합콘텐츠팀 팀장

관심분야 : 방송기술(Broadcast engineering), 콘텐츠 플랫폼(Content Platform), 네트워크 프로덕션 시스템(NPS), 콘텐츠 아카이브(Archive) 등



이성길

2001년 : 중앙대학교 대학원 (언론학 석사)

2012년~현재 : 서울 과학 기술 대학교 IT정책대학원 (박사과정-방송통신정책)

1995~2003 교통안전공단 방송단(TTN), 리방TV(1997년 명칭변경)

2001~2014 (現) 서울 국제 청소년 영화제 전문위원

2009~현재 : 국제대학교 엔터테인먼트 계열 교수

관심분야 : 디지털저작권(DRM), 3DTV/UHDTV 등



김광호

1988년: 독일괴팅겐대 언론학석사

1993년: 독일괴팅겐대 언론학박사

1995년: 한국방송개발원 연구위원

2009년 ~ 2014 : (사)미래방송연구회 회장

1995년 ~ 현재 : 서울과학기술대학교

IT정책전문대학원 교수

관심분야 : 방송통신