

미국

단순한 안무 스텝 또는 루틴은 저작권이 없다

최 무 림

University of Debrecen, LL.M.

1. 사건의 배경

게임회사인 피고는 가상현실을 기반으로 한 게임을 개발함. 이 게임의 가장 큰 특징은 플레이어들이 게임 상점에서 금액을 지불하고 자기 자신의 고유한 아바타를 창작할 수 있다는 점과, 적재적소에 자신의 감정을 자신이 구입한 아바타의 댄스로 나타낼 수 있다는 것임.

- 이 사건의 원고 Kyle Hanagami는 미국 캘리포니아를 무대로 활동하는 안무가이자 감독으로, 안무를 주된 내용으로 한 팟캐스트와 유튜브 채널을 소유하고 관련 강의를 진행하고 있었음.
- 이 사건의 피고는 '에픽게임즈(Epic Games)'라고 하는 미국 게임회사로, 다수의 게임을 개발 및 보유하고 있었음.

2022년 8월, 미국 캘리포니아 지방법원은 자신의 안무를 게임회사가 무단으로 복제하여 사용했다는 안무가의 주장에 대하여 단순한 안무 스텝 혹은 루틴은 저작물성이 없다며 게임회사인 피고의 저작권 침해 책임을 부정함.

특히 이 사건 게임 '포트나이트(Fortnite)'는 가상현실을 기반으로 하는 게임으로, 플레이어들이 자신의 고유 아바타를 창작하여 즐기는 게임임.

- 'Fortnite'의 요소 중 가장 눈에 띄는 특징은 플레이어들이 자신만의 아바타를 창작하는 과정에서 '감정'을 드러낼 수 있는 댄스를 선택할 수 있다는 것임. 이는 아바타가 콘서트에 참여하거나 타 유저와의 싸움에서 승리하였을 때와 같이 다양한 상황에서 쓰일 수 있음.

2. 사실 관계

안무가인 원고는 게임회사인 피고가 자신이 고안한 안무를 무단으로 차용하여 게임의 일부로 사용하였다는 이유로 피고를 상대로 한 저작권 침해의 소를 제기함.

- 원고에 따르면 아바타의 춤 표현을 위해 피고가 차용한 안무 소스는 자신이 2017년 유튜브에 업로드하여 2021년에 저작권 등록을 마친 '5분 안무' 비디오임.
- 원고의 주장대로라면 피고는 '5분 안무' 비디오에서 안무를 무단으로 복제하여 "It's Complicated"라는 아바타 댄스 아이템을 창작하여 게임 상점에서 게임 플레이어들에게 판매함 (이하, '이 사건 안무'). 원고는 이 댄스 아이템이 자신의 '5분 안무' 비디오 중 하나와 비교할 때, 음악 도입부의 코러스와 훅(hook) 부분이 매우 일치한다고 주장함.
- 이에 근거하여 원고는 1) 해당 안무에 대한 유효한 저작권 2) 원본 요소에 대한 피고의 복제 행위 3) 무단 도용을 이유로 피고를 상대로 한 1) 저작권직접침해 소송, 2) 저작권 기여침해 소송을 제기함¹⁾.

1) 부정경쟁 관련 소송은 해당 동향에서 다루지 않음.



COPYRIGHT
TREND

- 이에 피고는 원고의 안무가 일반적인 단순한 스텝 혹은 댄스 루틴에 불과하다고 주장하며 원고가 제기한 소송의 기각을 요청함.

3. 관련 법령 및 판례

미국 캘리포니아 지방법원은 피고의 저작권 침해 여부를 판단하기 위해, 미국 저작권법과 기존 판례를 비롯하여 저작물의 요소를 분석하여 보호받지 못하는 부분을 판단하는 ‘필터링 (filtering out)’ 법칙 또한 적용함.

- Feist Pubs., Inc V. Rural Tel. Serv. Co., 판례에 따르면 저작권 침해가 성립하기 위해서는 1) 본인이 저작권의 정당한 소유권자라는 사실과 2) 해당 저작물의 원본이 허락 없이 복제가 되었다는 두 가지 사실을 모두 입증하여야 함.
- Rentmeester 판례에 의하면 2) 해당 저작물의 원본이 허락 없이 복제가 되었다는 사실은 두 가지 요소로 구분됨. 이는 곧 a) 복제 행위와 b) 무단 도용임.²⁾ b) 무단 도용 여부를 판단하기 위해서는 판단 대상이 되는 저작물들 사이의 실질적 유사성을 테스트하여야 함. 제9회순회합소법원에 따르면 실질적 유사성 테스트는 저작물의 외부 및 내부 모두를 파악하는 이중 테스트를 거쳐야 함.³⁾

미국 캘리포니아 지방법원은 Filtering (Filtering out) 의 법칙을 적용하며, 원고의 안무를 작은 단위로 쪼개어 보호받는 부분과 보호받지 못하는 부분을 판단함. 이에 원고의 안무는 단순한 안무 스텝과 루틴으로만 구성되어 있기에, 저작권으로 보호받지 않는다는 것이 법원의 입장임.

- 더불어 Rentmeester 판례는 ‘Filtering’ 혹은 ‘Filtering out’이란 하나의 저작물에서 보호받을 수 있는 부분과 보호받을 수 없는 부분을 나누는 것이라고 명시함. 법원에 따르면, 어떠한 저작물은 다른 종류의 저작물보다 보호 요소와 비보호 요소의 구분이 명확함. 소설이나 연극, 영화의 경우 보호받는 부분인 표현과 보호받을 수 없는 아이디어 사이의 경계가 명확한 것이 그 예시임.
- Rentmeester 판례에 이어서, 법원은 사진 저작물이 어떠한 요소로 분해될 수 있는지 설명함. 사진은 피사체, 포즈, 조명, 앵글, 명암 등 여러 가지 요소로 나누어질 수 있는데, 이러한 요소들은 사진 밖에서 개별 요소로 각각 따로 존재한다면 저작물성이 없어 저작권의 보호를 받을 수 없음

2) Rentmeester v. Nike, Inc.

3) 원문: The test for substantial similarity in the Ninth Circuit contains both an extrinsic and an intrinsic component.

COPYRIGHT
TREND

4. 법원의 판결

법원은 피고의 주장을 인용하며, 원고의 안무는 저작물이라고 하기에는 창작성의 정도가 부족하기 때문에 '창작성이 있는 다른 요소'들과 결합이 될 때 비로소 저작물성을 가진다고 판시함.

- 법원은 '이 사건 안무'가 저작권의 보호를 받지 않으므로 피고의 저작권 책임이 없다고 판시함. 법원은 사진 저작물의 요소를 분해했던 Rentmeester 판례를 인용하며 원고의 안무를 여러 가지 요소로 분해함. 그 결과, 법원은 '보호받을 수 있는 안무와 보호받을 수 없는 안무의 경계'에서 '이 사건 안무'는 창작적이라고 할 수 없는 단순한 안무 스텝과 루틴으로만 이루어지기 때문에 저작권 보호 대상이 아니라고 판시함. 따라서 피고의 저작권 침해 책임은 부정됨.
- 더불어 법원은 '이 사건 안무'와 피고의 게임 속 댄스 아이템 사이의 실질적 유사성을 부정함. '이 사건 안무'는 유튜브 시청자들을 위해 댄스 스튜디오에서 촬영된 실제 상황임에 반해, 피고의 댄스 아이템은 가상의 아바타가 게임 플레이어를 상대로 한 가상 상황이기 때문임.

5. 시사점

이 판결은 안무의 저작물성을 판단할 때, 안무를 하위 요소로 나누어 분석하여 보호받을 수 있는 요소와 보호받을 수 없는 요소를 구분지어 저작권 침해 판단에 적용했다는 점에서 그 시사점을 가짐.

- 이번 판결은 비록 해외 판례이나, 국내에서 댄스 관련 프로그램이 인기를 얻으면서 출연자들이 방송 혹은 유튜브에서 특정 댄스를 커버하거나 변형하는 상황에서 이러한 행위가 저작권 위반인지의 여부를 판단하는 데 도움이 될 것으로 보임.

| 참고자료 |

- <https://dockets.justia.com/docket/california/cacdce/2:2022cv02063/847757>