

미국

일리노이 남부 연방지방법원, 캐릭터의 사실적 표현을 위해 이용한 문신(Tattoo)은 '공정 이용'이 아니라는 배심원단의 판단.

구 문 모

대구대학교 일반대학원 법학과 박사과정

“캐서린 알렉산더(Catherine Alexander)”는 프로 레슬러 “랜디 오턴(Randy Orton)”의 신체에 문신(Tattoo)을 그렸음. “테이크투 인터랙티브(Take-Two Interactive Software)”는 자사의 비디오 게임 “WWE 2K” 시리즈에 “랜디 오턴”을 표현하면서, 신체의 문신까지 함께 복제하여 표현함. 일리노이 남부 연방지방법원 배심원단은 “테이크 투 인터랙티브(Take-Two Interactive Software)”가 공정 이용(Fair Use)주장에 관한 구체적인 입증이 부족했다고 판단하면서, **종국적으로 저작권 침해에 해당한다고 판단함.**

1. 배경

원고 “캐서린 알렉산더(Catherine Alexander)”(이하, “원고”라고 약칭한다.)는 전직 예술가로서, 프로 레슬러 “랜디 오턴(Randy Orton)”의 신체에 6개의 문신(tattoo)을 그렸음.¹⁾

피고 “테이크투 인터랙티브(Take-Two Interactive Software)” (이하, “피고”라고 약칭한다.)²⁾는 자사의 비디오 게임에 프로 레슬러 “랜디 오턴”의 캐릭터를 이용하면서 원고의 문신을 그대로 표현하였음.³⁾

원고는 피고가 자사의 비디오 게임에 캐릭터를 표현하면서 문신 전체를 복제한 행위가 저작권 침해에 해당한다고 주장하며 소송을 제기함.

2. 법률적 쟁점

프로 레슬러 “랜디 오턴”이 자신의 초상을 이용할 수 있는 라이선스를 피고에게 부여하면서, 원고의 문신을 이용할 수 있는 권리까지 묵시적 라이선스(Implied License)에 포함된 것인지에 관해,⁴⁾ 피고는 원고가 “랜디 오턴”의 요청으로 신체에 문신을 그렸기 때문에, “랜디 오턴”에 의한 배포와 전시는 묵시적인 허락이 이루어진 것으로 판단해야 한다고 주장함. 이와 달리 원고는 그 누구에게도 이용을 허락하지 않았음을 항변함.

문신의 이용이, 공정 이용(Fair Use)의 범위에 해당하는지에 관해 원고와 피고의 주장은 다음과 같음.

- 피고는 비디오 게임에 표현된 문신이 이용자의 재미를 위한 작은 요소로서 사실적 묘사를 위한 “변형적(Transformativ) 이용”에 해당한다고 주장함.
- 피고는 문신 그 자체가 저작권법의 보호 대상에 해당하지 않으며, 설명 보호 대상에 해당하더라도 최소한의 보호만을 대상으로 해야 한다고 주장함.
- 피고는 “랜디 오턴”과 같은 캐릭터의 실제적 묘사를 위해 문신을 그대로 복제해야 한다고 주장함. 이와 달리, 원고는 피고가 필요 최소한의 복제를 위한 노력을 하지 않음을 주장함.

1) 일리노이 남부 연방지방법원의 스테이시 M. 안들 (Staci Michelle Yandle) 판사는 2020년 요약판결(summary judgment)을 통해 원고가 5개의 유효한 저작권을 보유하고 있음을 확인한 바 있음.

2) 이 외에도 피고는 2K Games, Inc., 2K Sports Inc., Visual Concepts Entertainment, Yuke's Co., Ltd., Yuke's LA Inc., World Wrestling Entertainment, Inc. (“WWE”) 등이 포함되어 있음.

3) “WWE 2K” 시리즈 중, “WWE 2K16”, “WWE 2K17”, “WWE 2K18” 비디오 게임에 표현되었음.

4) 프로 레슬러 “랜디 오턴”이 “월드 레슬링 엔터테인먼트(WWE; World Wrestling Entertainment)”에 자신의 초상에 관한 라이선스를 부여한 것과 “월드 레슬링 엔터테인먼트(WWE; World Wrestling Entertainment)”가 “Take-Two Interactive”의 “WWE 2K” 시리즈 게임에 “랜디 오턴”의 초상을 사용하도록 한 것에 대해서는 다툼이 없음.

COPYRIGHT TREND

주요 법률적 쟁점은, 문신의 이용범위에 관해 묵시적 라이선스(Implied License)가 포함된 것으로 볼 수 있는지에 관한 여부와 공정 이용(Fair Use)의 범위로서 저작권 제한 사유에 포함되는 것인지 여부, 그리고 사소한 이용의 항변(de minimis)에 해당하는 것으로 볼 수 있는지에 관해 주요 판단이 이루어짐.

배심원단은 비디오 게임 속 캐릭터에 “문신”을 복제하여 이용한 행위가 ‘공정 이용(Fair Use)’에 해당한다는 “테이크투 인터랙티브(Take-Two Interactive Software)”의 주장은 충분한 입증이 이루어지지 않았음을 이유로, 저작권 침해에 해당한다고 판단함. 또한, 약 3,750 달러(한화 기준 약 540만원)의 손해를 배상해야 한다고 판단함.

또한, 피고는 문신의 이용이 “사소한 이용의 항변(de minimis)”에 해당한다고 주장함.

- “WWE 2K”⁵⁾ 시리즈의 수많은 캐릭터 중 한 명이 “랜디 오턴”이며, 비디오 게임 내에서 문신은 찾아보기 힘들 정도의 작은 부분을 차지한다고 주장.

3. 배심원단의 판단

법원은 피고의 약식판결(Summary Judgment) 청구를 기각하면서, 묵시적 라이선스(Implied License)의 존재와 범위에 관한 쟁점과 “사소한 이용의 항변(de minimis)”에 대한 주장은 타당하지 않다고 판단한 바 있음.

배심원단은 피고가 자사의 비디오 게임 캐릭터에 원고의 문신을 표현한 행위가 공정 이용에 해당한다는 주장에 관해 구체적인 입증을 하지 못했다고 판단함.

이에 따라, ‘공정 이용’으로 볼 수 없으며, 이는 저작권 침해에 해당한다고 판단함.

배심원단은 피고가 원고에게 약 3,750달러(한화 기준 약 540만원)의 손해를 배상해야 한다고 판단함.

4. 시사점

운동선수가 등장하는 비디오 게임 중 문신을 이용한 경우가 다수 존재한다는 점 등을 고려하면, 예술가의 문신에 대한 저작물 보호에 새로운 선례가 될 수 있음.

다만, 사실적이고 현실에 가까운 표현이 중요한 작품 등을 창작할 때, 저작물의 이용범위가 축소되거나 저작물 이용의 한계로 작용할 가능성이 있음.

5) 2K는 WWE(World Wrestling Entertainment)를 소재로 한 프로레슬링 게임 시리즈이며, “테이크투 인터랙티브(Take-Two Interactive Software)”의 자회사임.

| 참고자료 |

- Alexander v. Take-Two Interactive Software, Inc., 489 F. Supp. 3d 812 (S.D. Ill. 2020)
- <https://copyrightlately.com/tattoo-artist-trial-victory-copyright-lawsuit/>
- <https://www.gamechangerslaw.com/blog/tattoo-lawsuit-against-take-two-in-7th-circuit-headed-for-jury-trial-trial>