

일본

## 원작 만화의 드라마화와 개작 범위 문제

### - 「섹시 다나카 씨(セクシー田中さん)」 사건

상명대학교 지적재산권학과 교수  
김경숙

## 1. 사건 개요

일본 TV 방송사인 니혼테레비(日本テレビ)는 출판사 쇼가쿠칸(小学館)에서 출판된 인기 만화인 아시하라 히나코(芦原妃名子) 작가의 '섹시 다나카 씨(セクシー田中さん)'를 실사 드라마로 제작하여 2023년에 방송하였음. 이 드라마는 총 10화로 구성되었으며, 1화부터 8화까지는 대본작가가 대본을 썼고, 9화와 10화는 원작자인 아시하라 씨가 대본을 작성했음. 최종화가 방영된 후, 드라마 대본 작가는 SNS에 1화부터 8화까지만 자신이 대본을 쓰게 된 경위와 소회를 올렸음. 이에 대해 원작자는 자신의 블로그에 '반드시 만화에 충실할 것'이라는 조건으로 드라마화를 허용하였으나, 그 조건이 제대로 이행되지 않았음을 항변하는 게시물을 올렸음. 이후 대본작가와 방송국을 비난하는 일반인들의 목소리가 쇄도하자, 원작자는 자신의 블로그로 인해 대본작가가 비난을 받았다는 생각에 블로그를 폐쇄하고 스스로 목숨을 끊었음.<sup>1)</sup>

## 2. 배경 문제

### 1) 방송 환경 변화에 따른 영상물 수요증가

이 사건을 계기로 방송 드라마 제작에 대한 우려의 목소리가 나오고 있음. 비디오리서치(Video Research)<sup>2)</sup>에 따르면, 일본에서의 드라마 제작 편수는 최근 5년간 증가 추세를 보이고 있음. 10년 전만 해도 낮 시간대 드라마나 재방송 등 드라마 편성이 많아 2시간짜리 장편 드라마가 정기적으로 방송되었으나, 최근에는 이러한 장편 드라마 방송이 줄어들고 심야 시간대에 드라마 편성 시간이 늘어나면서 30분 짜리 단막극이 늘어났음. 또한 과거에는 시청률이 드라마 제작의 주요 척도였지만, CM 등 방송 수입이 어려워지면서 시청률의 중요성이 감소하였고, 이에 따라 스톡형 콘텐츠<sup>3)</sup> 제작이 선호되게 되었음. 특히 드라마는 전형적인 스톡형 콘텐츠로서 유통에 크게 기여한다고 판단되어 방송사들이 더욱 주력하고 있음. 이에 따라 증가되는 수요에 맞추기 위해, 이미 스토리가 짜여진 원작이 있는 작품을 드라마화하려는 경향이 커진 것도 이번 사태의 원인 중 하나로 보고 있음.<sup>4)</sup>

1) 사건에 대한 개요는 다음 기사 참조. <https://www.ajunews.com/view/20240213110855938>

2) <https://www.videor.co.jp/>

3) 스톡형 콘텐츠는 이용자가 언제든지 이용할 수 있는 유형의 콘텐츠를 일본에서 일컫는 말이다. 이러한 유형의 콘텐츠는 시간이 지나도 그 가치가 떨어지지 않는 것이 특징이다. 예를 들어, 위키백과와 같이 시기를 불문하고 사용자가 검색하고 방문하는 미디어 콘텐츠가 대표적인 스톡형 콘텐츠에 해당한다.

4) [https://www.asahi.com/articles/ASS50118DS50UCVL012M.html?ref=pc\\_extlink](https://www.asahi.com/articles/ASS50118DS50UCVL012M.html?ref=pc_extlink)

2024년 상반기 황금 시간대에 방송된 전체 드라마 16편 중 오리지널은 12개 작품(75%), 만화 원작이 3개 작품(19%), 소설 원작이 1개 작품(6%)으로 만화 원작 드라마는 20% 정도임.<sup>5)</sup> 만화 원작 드라마에 비해 오리지널 드라마가 황금 시간대에 더 많이 방송되는 이유는 시청률과 스트리밍 재생 수를 확보하기 쉽고, 시리즈화, 영화화, 스피노프 제작이 용이하며, 굿즈와 이벤트로 수익을 창출할 수 있어 수익성이 높기 때문임. 반면, 만화 원작 드라마는 주로 시청률이 낮은 심야 시간대에 방송됨. 따라서 출판사 입장에서는 만화를 원작으로 하는 드라마로 제작되어 황금시간대에 방송되는 것이 원작의 인기에 긍정적인 영향을 미치고, 이는 곧 매출 증가로 이어지기 때문에 드라마 제작자의 원작 수정 요구를 수용하는 경향이 있음. 이로 인해 출판사가 원작자의 입장을 충분히 고려하지 못하는 상황이 발생하였으며, 이러한 점이 이번 사태를 더욱 악화시켰다는 비판이 제기되고 있음.<sup>6)</sup>

## 2) 저작권 문제

이 사건은 만화 원작자 측(원작자와 출판사)과 드라마 제작자 측(대본작가와 방송국) 간에 원작을 얼마나 충실하게 드라마화할 것인가에 대한 견해 차이에서 비롯되었음. 매체의 특성상, 정해진 방송 횟수와 시간 내에 만화를 TV 드라마에서 그대로 표현하는 것은 어려우며, TV 시청자층의 폭넓은 다양성을 고려할 때, 만화의 내용을 동일한 순서로 그대로 전달할 경우 시청자가 이해하지 못할 가능성도 있음.

이러한 이유로 원작에 변형이 불가피할 수 있지만, 원작자의 동의 없이 각색하거나 내용을 추가해서는 안됨. 이는 동일성유지권뿐만 아니라 2차적저작물작성권과도 관련이 있기 때문임. 따라서, 방송사는 대본 작성 시 원작자의 의도가 에피소드의 순서나 주인공의 캐릭터 등에 충분히 반영되도록 원작자의 의견을 세심하게 확인해야 하며, 원작과의 동일성을 유지하는 것이 중요함. 이 점에서 원작자와의 조율이 제대로 이루어져야 함.

예를들어, 게임 앱을 기반으로 한 애니메이션 '우마무스메 PRETTY DERBY(ウマ娘プリティダービー)'의 경우, 원작 게임 개발사 Cygames는 2차 창작 가이드라인을 발표하였으며, 이를 따르지 않는 2차 창작에 대해 법적 조치를 고려할 수 있음을 분명히 하고 있음.<sup>7)</sup>

## 3. 사건에 대한 대응 - 보고서와 지침의 발표

이 문제에 대응하기 위해 니혼테레비와 쇼가쿠칸이 각각 드라마 '섹시 다나카 씨'의 제작과 관련된 조사 보고서를 발표하였음.

2024년 5월 31일 발표된 니혼테레비의 조사 보고서<sup>8)</sup>는 '제1장. 특별조사의 개요', '제2장. 전제가 되는 사항', '제3장. 인정된 사실', '제4장. 본 건의 분석·검증', '제5장. 앞으로의 제언'으로 구성되어 있음.

특히 제4장은 사건의 원인을 정리한 부분으로, 긴 조사 보고서의 '결론'에 가까운 부분임. 여기서 '제작 진행 방법 등에 대한 원작자와 제작진 측의 인식 차이와 소통의 부재로 인해 원작자가 제작진에 대한 불신을 갖게 된 점'이 가장 큰

5) <https://toyokeizai.net/articles/-/755175>

6) <https://toyokeizai.net/articles/-/759478>

7) [https://umamusume.jp/derivativework\\_guidelines/](https://umamusume.jp/derivativework_guidelines/)

8) <https://www.ntv.co.jp/info/pressrelease/pdf/20240531-2.pdf>

문제점으로 지적됨. 그 결과로 대본작가와 원작자의 SNS 게시물에 인터넷 상에서 찬반 논란을 불러일으키며 사태가 확산되었고, 결국 불행한 결과로 이어졌다는 분석임. 쇼가쿠칸 또한 이 '인식의 차이'와 '소통의 부재'를 사태의 원인으로 지적하고 있음. 더불어 스태프들의 과중한 업무량으로 인해 원작자를 충분히 배려할 여유가 없었다는 점도 문제로 언급되었음.

한편, 6월 3일 발표된 쇼가쿠칸의 조사보고서<sup>9)</sup>는 '제1장. 사안의 개요', '제2장. 조사에 대하여', '제3장. 조사 결과', '제4장. 고찰', '제5장. 재발 방지책의 제언' 등 총 5개 항목으로 구성되어 있으며, 그 구성은 니혼테레비의 보고서와 거의 동일함. 쇼가쿠칸의 '제4장. 고찰'에서는 검토해야 할 문제점으로 '1. 쇼가쿠칸과 니혼테레비의 계약 관계', '2. 아시하라 씨가 니혼테레비에 대본 작가 교체를 요구한 것에 대해', '3. 원작자와 대본작가 사이의 생각의 괴리에 대해', '4. 위기관리 체제', '5. 지식인 견해, 여론에 대해'를 서술하고 있음. 여기서 '1. 계약 관계'에 대해서는 쇼와(昭和) 시대<sup>10)</sup>부터 이어져 온 나쁜 상관습을 하나의 원인으로 지적했음. 드라마화는 대기업 간의 대형 프로젝트임에도 불구하고, 저작물을 다루는데 있어 니혼테레비는 방송 전에 원작자나 대본작가와 계약을 체결하지 않았음. 반면, '4. 위기 관리 체제'에서는 레이와(令和) 시대<sup>11)</sup>에 요구되는 대응책의 하나로 소셜미디어의 관리를 포함하고 있음. 이번 사태에서 대본작가와 원작자가 소셜미디어에 자신의 심경을 게시하며 논란이 생겼고, 결국 문제가 더 커진 원인이 된 것도 사실이기 때문임.

7월 22일, 니혼테레비는 앞서 발표한 보고서를 바탕으로 「니혼테레비 드라마제작지침(日本テレビドラマ制作における指針)<sup>12)</sup>」을 발표했다. 이 지침의 주요 내용은 첫째, 원작을 기반으로 한 드라마 제작 시 원작의 세계관을 깊이 이해하고, 원작자와 긴밀히 소통하여 제작 방향성을 명확히 할 것(제작 프로세스 재구축), 둘째, 제작 스태프의 업무량과 인원 배치를 최적화하여 과도한 부담을 방지하고, 제작의 투명성을 높여 문제 발생 시 신속히 대응할 수 있도록 할 것(안전한 제작 체제 구축), 셋째, SNS 사용에 관한 주의사항을 관계자들에게 공유하고, SNS 관련 문제 발생 시 즉각 대응할 수 있는 팀을 구성하여 보호 조치를 강화할 것(SNS 운영 및 대응), 마지막으로 드라마 제작에 필요한 기술과 경험을 쌓을 수 있는 체계를 마련하고, 다양한 교육 프로그램을 통해 제작 인력을 육성하겠다는 것(인재 육성)임.

9) <https://doc.shogakukan.co.jp/20240603a.pdf>

10) 1926년 12월 26일부터 1989년 1월 7일까지, 일본의 연호가 쇼와(昭和)였던 시대

11) 2019년 5월 1일부터 현재까지 사용하고 있는 일본의 연호

12) <https://www.ntv.co.jp/info/pressrelease/pdf/20240722.pdf>

13) 소설을 원작으로 하는 드라마 '고려거란전쟁'은 제작 당시 원작 소설 작가와 계약을 맺었지만, 역사적 사실까지 크게 벗어날 만큼 원작자의 동의 없이 내용을 과하게 수정하여 논란이 일었다.

## 4. 시사점

한국에서도 원작을 드라마화 할 때 원작자가 원하지 않는 방향으로 대본이 진행되어 문제가 발생하는 경우가 있음. 최근 사례로는 '고려거란전쟁'이 이를 보여줌.<sup>13)</sup>

일반적으로 사업자는 저비용, 고효율을 고려해 저작물의 권리와 협의하는 반면, 저작자는 원저작물의 보호와 이용에 대한 경제적 보상뿐만 아니라 2차적저작물의 질이 보존될 수 있도록 관리하고자 함. 이러한 입장 차이가 원작자와 제작자 사이의 문제를 야기하는 원인으로 보임.

---

### 참고자료

---

<https://www.videor.co.jp/>

[https://www.asahi.com/articles/ASS50118DS50UCVL012M.html?iref=pc\\_extlink](https://www.asahi.com/articles/ASS50118DS50UCVL012M.html?iref=pc_extlink)

<https://toyokeizai.net/articles/-/755175>

<https://toyokeizai.net/articles/-/759478>

[https://umamusume.jp/derivativework\\_guidelines/](https://umamusume.jp/derivativework_guidelines/)

<https://www.ntv.co.jp/info/pressrelease/pdf/20240531-2.pdf>

<https://doc.shogakukan.co.jp/20240603a.pdf>

<https://www.ntv.co.jp/info/pressrelease/pdf/20240722.pdf>

---

13) 소설을 원작으로 하는 드라마 '고려거란전쟁'은 제작 당시 원작 소설 작가와 계약을 맺었지만, 역사적 사실까지 크게 벗어날 만큼 원작자의 동의 없이 내용을 과하게 수정하여 논란이 일었다.