저작권 동향 2016년 제12호 2016. 6. 28

[캐나다] 비디오게임의 그래픽 이미지 일부를 작성한 경우라도 기여가 미미하고 공동창작의사가 없었던 경우에는 공동저작자로 인정되지 않는다

박경신*

퀘벡 고등법원(Quebec Superior Court)은 비디오게임의 그래픽 이미지 일부를 작성하고 게임의 제목을 제안한 경우라도 비디오게임 전체에 대한 기여가 미미하고 공동저작물을 창작할 공통의 의도가 없었던 경우에는 공동저작자로 인정되지 않는다고 판시함. 특히 비디오게임이 통상적으로 팀 기반 활동이라는 점과 복수의 기여자에 의한 소프트웨어의 공동 개발을 용이하게 하기 위한 협업 플랫폼이 부상하고 있는 상황을 고려할 때 이번 판결이 추후 비디오게임 업계에 미칠 영향에 이목이 집중됨.

□ 사건의 경과

○ 프로그래머인 피고는 이 사건 비디오게임의 소스 코드를 작성하고, 그래픽 요소의 상당 부분, 게임에 필요한 공간 디자인인 레벨 디자인(level design), 전체적 구상, 상업화 전략을 책임짐. 피고는 게임의 제작을 위하여 1200 시간을 소요하였고 이 과정에서 사운드 트랙 제작을 위한 작곡가 고용 등의 명목으로 20,000 달러를 지출함.

○ 피고의 친구인 원고는 피고가 이 사건 비디오게임의 제작을 시작했을 때 자발적으로 이 사건 비디오게임의 제작을 도움. 원고는 이 사건 비디오게임 속의 자동차 이미지 파일과 배경 장면을 작성하고 연료통과 나무와 같은 부수적 아이템에 기여하였으며 이 사건 비디오게임의 제목을 제안함. 이러한 과정에서 피고가 원고에게 적당한 사례비를 지급할 수 없다는 점에 유감을 표명하자 원고는 "무료로(pro bono)" 일하는 것을 마다하지 않는다는 의사를 거듭 밝힘.

(*) Benjamin N. Cardozo School of Law, LL.M., 아트로센터 디렉터



○ 이 사건 비디오게임이 시장 출시 이후 성공을 거두자, 원고는 피고에게 수익의 25%를 요구함. 그러나 피고는 이를 거절하고 10,000 달러를 지급하겠다는 제안을 하면서 피고가 제작한 이미지를 이 사건 비디오게임에서 삭제함. 이에 대하여 원고는 이 사건 비디오게임이 원고와 피고의 공동저작물이라고 주장하면서 퀘벡 고등법원(Quebec Superior Court)에 저작권 침해 소송을 제기함.

□ 법원의 판단[1]

○ 2015년 12월 18일 퀘벡 고등법원은 원고가 이 사건 비디오게임의 그래픽 이미지 일부를 작성하고 게임의 제목을 제안한 경우라도 이 사건 비디오게임 전체에 대한 기여가 미미하고 공동저작물을 창작할 공통의 의도가 없었으므로 공동저작자로 인정되지 않는다고 판시함.

○ 2인 이상이 작성에 참여한 창작물의 경우 공동저작물에 해당하기 위해서는 (1) 공동저작자 각자가 단순한 제안과 아이디어 이상의 상당한 기여를 하여야 하며; (2) 공동저작자가 공통의 목적을 위하여 협력하여야 하며; (3) 공동저작자가 공동저작물을 창작하려는 의도가 있었어야 하며; (4) 공동저작자 각자의 기여가 결합되어 서로 구분이 불가능해야 함.

○ 피고가 이 사건 비디오게임의 저작자라는 점은 분명함.

- 피고는 이 사건 비디오게임의 프로그래밍에 1200시간을 투자하였고 피고의 프로그래밍이 없었다면 이 사건 비디오게임은 존재하지 않았을 것임. 피고는 사용지침 프로그램, 이용자 인터페이스 및 아이콘을 디자인함. 또한 피고는 사운드 트랙을 위하여 작곡가를 고용하고, 상업화 전략을 고안하였으며, 다양한 어플리케이션 스토어에 이 사건 비디오게임을 출시하는 등 조직적·경제적 기여를 함.

○ 원고는 이 사건 비디오게임의 공동저작자로 인정될 수 없음.

- 이 사건 비디오게임에 대한 원고의 기여는 그래픽 요소에 한정되어 **미미**하며 피고의 기여가 없었더라면 이 사건 비디오가 온라인 상 출시되지 못했을 것이

[1] Seggie v. Roofdog Games, 2015 QCCS 6462.



라는 점은 인정되는 반면 원고의 창작물 없이도 이 사건 비디오 게임은 출시가 가능했었을 것임.

- 원고나 피고가 이 사건 게임을 공동 작업으로 논의하지 않았고, 원고의 행동은 공동저작자의 행동으로 볼 수 없으므로 원고와 피고 사이에 공동저작물을 창작할 공통의 의사가 있었다고 볼 수 없음.

- 원고의 기여분은 피고의 기여분과 구분이 가능하며 따라서 이 사건 비디오게임은 저작권법 제2조가 정의하는 공동저작물에 해당하지 않음.

○ 그러나 원고는 피고에게 제공한 자동차, 배경, 부수적 아이템의 드로잉에 대한 저작권을 보유하고 있으며 이들 이미지의 사용에 대하여 보상을 받을 권리를 영구적으로 포기한 것은 아니므로 피고는 사용료로 10,000 달러를 지급해야 함.

□ 평가 및 전망

○ 이번 판결은 비디오게임의 저작자와 관련된 캐나다 법원의 첫 판결이라는 점에서 의미가 있음.

○ 이번 판결은 적어도 공동저작물 창작의 공통 의사가 없고 공동저작자라고 주장하는 자의 기여분이 전체로써의 저작물과 구분이 가능한 경우에는 비디오게임에 상대적으로 제한된 기여만 한 자는 공동저작임을 주장할 수 없다고 확인함으로써 비디오게임의 공동저작물성과 관련하여 가이드라인을 제공해 주었다는 평가를 받음. 특히 비디오게임이 통상적으로 팀 기반 활동이라는 점과 복수의 기여자에 의한 소프트웨어의 공동 개발을 용이하게 하기 위한 협업 플랫폼이 부상하고 있는 상황을 고려할 때 이번 판결이 추후 비디오게임 업계에 미칠 영향에 이목이 집중됨.

○ 아울러 이번 판결은 저작물 전체에 대한 저작권이 저작물 전체와 분리되어 저작물로 인정받는 구성 요소에 대한 저작자성이나 소유권을 수반하는 것은 아니라는 점을 확인함.



□ 참고 자료

* http://bit.ly/1V2Y1nB
* http://bit.ly/28LCSbT