

■ **참석자:** 김석훈, 김현우, 박우철, 손형규, 유진, 조영범

■ **발제**

1. **요약:** 기술로 인해 사회가 변화하는 시대, 창작자에게 기존과 다른 새로운 시장이 열렸다는 것을 메시지로 줄 수 있는 책임입니다.

2. **스토리 플랫폼의 카테고리**

- **웹툰의 상품적 가치** 「출판, 연재, 소설화, 광고, 캐릭터 라이선스, 게임화, 공연화, 영상화 — 웹툰은 원천소스의 측면에서 웹소설 등과는 차이점이 있다. 그림(텍스트와 이미지)과 스토리(세계관과 서사구조)를 두 축으로 하는 웹툰의 특성상 웹툰의 OSMU(One Source Multi Use; 하나의 자원을 토대로 다양한 사용처를 개발해내는 것을 말함)는 텍스트 기반 원천소스의 OSMU에 필요한 거점 콘텐츠화(시각화, 영상화)가 이미 수행됐기 때문에 원천 소스 그 자체를 활용해 창구화, 장르 전환, 상품화를 진행한다(pp. 168-169).」

- **웹드라마의 인기** 「웹드라마는 인터넷을 의미하는 웹과 드라마라는 단어가 합쳐져 만들어진 신조어이다. 주로 TV라는 매체를 통해 소비되었던 드라마에 반해 PC나 스마트폰 등 스마트 디바이스를 통해 소비되는 드라마라는 점을 강조한 단어이다. 웹드라마의 일반적인 특징을 나타내기 위해 일부 언론에서는 스낵컬처라는 표현을 쓰기도 한다. 드라마 영상의 길이가 10분을 넘지 않으며 가벼운 주제나 소재로 만든 드라마를 지칭하며 기존의 드라마와는 다른 내용과 형식을 가지고 있다(p. 193).」

3. **현실의 창작자와 가상의 작품 간의 괴리 <미쳐 날뛰는 생활툰 : (번외) 초기 단편>**

- **창작자로서의 고충을 보여주는 웹툰** <웹툰이라는 분야가 굉장히 돈을 잘 벌 수 있는 분야로 보여지는 경우가 많지만, 창작자로서는 자기 작품과 현실의 작가와의 괴리가 발생할 수 있다는 것을 보여주는 생활툰이다. 마음의 소리의 경우에도 그런 이슈가 발생한 경우가 존재한다.>

■ **토론**

1. **OSMU로서 대중에게 이미지를 제공하는 웹툰의 영향력**

- **이미지 구축의 용이성** <하나의 소스를 가지고 여러 가지로 활용을 하기 위해서는 스토리나 세계관도 중요하지만, 캐릭터가 가지는 이미지가 훨씬 더 대중에게 중요한 영향력을 미친다고 본다. 웹툰이나 웹소설을 고려해도, 글로 제공되는 것보다는 이미지로 제공되는 것이 이슈가 되

기 쉬운 것 같다. 왕좌의 게임도 판타지로도 입지가 있기는 했지만, 드라마 때문에 더 많은 이슈가 된 사례라고 본다.>

- **마블과 캐릭터 저작권 중 스파이더맨 사례** <마블 시네마틱 유니버스를 구축하고서도 스파이더맨이 나오지 못했던 이유는 90년대 초반에 영화 저작권을 소니에 판매하게 되었기 때문¹이다. 마블 저작권 도표도 시중에 있는데, X맨은 폭스에 들어가 있다든지, 스파이더맨은 소니에 있다든지 하는 것이다.>

2. 다양화된 통로로서의 플랫폼에서의 문제 발생에 대한 대응

- **가짜뉴스와 정치적 의도** <표현의 자유를 고려해보면, 지식과 정보의 습득에 있어서 균형이 필요하다는 인식이 사회에서 커져가고 있다고 생각한다. 가짜뉴스라고 하는 것은 정치적인 고정관념을 형성시키거나 강화하는 콘텐츠라고 생각한다. 대중의 자정작용이 있지 않나 싶고, 팩트체크도 하나의 콘텐츠가 될 수 있지 않나 생각한다. 또한 가짜뉴스의 경우에는 인류 역사에서 반복되는 부분, 굉장히 본질적인 부분이기 때문에 쉽게 해결할 수 있는 문제는 아니라고 생각한다.>

3. 창작과 저작권과의 관계

- **저작권의 보호와 문화 발전의 두 가지 목적의 균형** <저작권법은 저작자의 권리를 보호하는 것

¹ Michael Olencik(W. Chan Kim and Renee Mauborgne; 2016), "The Marvel Way: Restoring a Blue Ocean", INSEAD Case Marvel was starved for cash and saddled with \$30 million in annual junk-bond interest payment. In this context Perlmutter and his board of directors hired turnaround specialist Peter Cuneo, who had worked with Perlmutter turning around Remington, as CEO. Cuneo focused on Marvel's core businesses, selling comic books and toys, and licensed the exclusive movie rights to several of Marvel's most popular characters. Cuneo and the board reasoned the successful movies would spur sales of licensed goods, driving toy revenue. Additionally, the early movie deals provided much-needed capital and helped prove the economic viability of Marvel-based comic book movies. Sony purchased the right to *Spider-Man* for \$10 million plus 5 percent first-dollar royalties. Twentieth Century Fox acquired the rights to *X-Men*, the *Fantastic Four*, and several lesser-known characters on less expensive terms. Universal purchased the rights to make standalone *Hulk* movies. Marvel does not release actual figures but industry analysts estimate Sony paid Marvel no more than \$62 million in royalties for *Spider-Man*, *Spider-Man 2*, and *Spider-Man 3*, which collectively grossed about \$2.5 billion. Fox is estimated to have paid Marvel \$26 million total for *X-Men* royalties; the films have collectively grossed approximately \$2.3 billion. *Blade*, a deal struck during the Perelman years, grossed \$131 million; Marvel was paid \$25,000.

마블은 연간 3천만 달러의 정크본드 이자를 지급해야 할 정도로 현금에 굶주린 상황이었다. 이런 상황에서 CEO인 아이크 펄머터와 이사회는 턴어라운드 전문가인 피터 쿠네오를 CEO로 고용했다. 쿠네오는 마블의 핵심 사업인 만화책과 장난감 판매, 그리고 마블의 가장 인기있는 캐릭터의 독점 영화 저작권(허가권)에 초점을 맞췄다. CEO인 쿠네오와 이사회는 영화의 성공이 상품의 판매를 촉진시켜 수익을 늘릴 수 있을 것이라고 판단했다. 게다가 최초의 캐릭터 영화 저작권은 마블에게 매우 필요했던 자본을 제공해주었고, 만화책에 기반한 마블 영화의 경제적 성공 가능성을 입증하는데 도움을 주기도 했다. 소니는 스파이더맨에 대한 권리를 구입하기 위해 천만 달러 및 수익의 5%를 지불하는 로열티 계약을 체결했다. 20세기 폭스는 엑스맨, 판타스틱 4, 그리고 그 외의 캐릭터에 대한 권리를 소니보다는 덜 비싼 조건으로 획득했다. 유니버설 스튜디오는 헐크에 대한 독립영화를 만들 수 있는 권리를 샀다. 마블은 실제 수치를 발표하고 있지는 않지만, 산업 분석가에 따르면 스파이더맨, 스파이더맨 2, 스파이더맨 3에 대해서 소니가 마블에게 6천 2백만 달러 이상의 로열티를 제공한 것으로 추정하고 있다(해당 영화의 수익은 총 25억 달러였다). 폭스는 마블에게 엑스맨과 관련된 로열티로 2천 6백만 달러를 지불한 것으로 추정된다(엑스맨 관련 영화는 총 23억 달러의 수익을 올렸다). 기업사냥꾼인 로널드 페렐만이 마블을 인수한 시기에 체결된 계약인 캐릭터 블레이드의 경우에도 1억 3천 1백만 달러의 수익이 발생하여, 마블은 2만5천 달러를 받았다.

뿐만 아니라, 저작물의 공정한 이용을 통해서 문화 및 관련 산업의 발전을 하는 두 가지의 목적²을 가지고 있다. 그리고 저작물의 경우에는 ‘인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물’로 정의되는데, 대법원³은 ‘표현의 내용이 된 아이디어나 그 기초 이론 등’은 독창성, 신규성이 있다고 하더라도 저작권의 보호 대상이 되지 않는다고 판시하고 있고, ‘표현 형식’에 있어서도 다른 저작물과 구분될 정도로 저작자의 개성이 나타나야만 한다는 입장을 가지고 있다.>

■ 운영방법

- 3월에 동경 식품박람회(FOODEX)에 참석할 예정인데, 기사로도 관심사를 공유하고 있지만 책과 별개로 간단하게 관심 주제를 5분 내지 10분 정도 이야기할 수 있는 시간을 가지면 좋을 것 같다(석훈 님 제안).

■ 진행 도서 현황

순서	분야	제목	발제자	진행날짜
1	인터넷	플랫폼 레볼루션	박우철	2018-11-03
2	인터넷	매치메이커스	박우철	2018-12-01
3	유통	라이프 트렌드 2019 : 젠더 뉴트리얼	김석훈	2019-01-05
4	인터넷	스토리플랫폼	조영범	2019-02-09
5	-	-	손형규	-

■ 진행 구성원 현황

순서	이름	산업군	회사	부서

² 저작권법 제1조(목적) 이 법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화 및 관련 산업의 향상발전에 이바지함을 목적으로 한다.

³ 대법원 1999. 10. 22. 선고 98도112 판결

[1] 저작권법상 저작물은 문학·학술 또는 예술과 같은 문화의 영역에서 사람의 정신적 노력에 의하여 얻어진 아이디어나 사상 또는 감정의 창작적 표현물을 가리키므로 그에 대한 저작권은 아이디어 등을 말·문자·음(音)·색(色) 등에 의하여 구체적으로 외부에 표현한 창작적인 표현 형식만을 보호대상으로 하는 것이어서 표현의 내용이 된 아이디어나 그 기초 이론 등은 설사 독창성·신규성이 있는 것이라 하더라도 저작권의 보호대상이 될 수 없을 뿐만 아니라, 표현 형식에 해당하는 부분에 있어서도 다른 저작물과 구분될 정도로 저작자의 개성이 나타나 있지 아니하여 창작성이 인정되지 않는 경우에는 이 역시 저작권의 보호대상이 될 수가 없다.

[2] 저작권법 제98조 제1호에서 형사처벌의 대상이 되는 저작권 침해행위로 규정하고 있는 저작물의 무단 복제 여부도 어디까지나 저작물의 표현 형식에 해당하고 또 창작성이 있는 부분만을 대비하여 볼 때 상호간에 실질적 유사성이 있다고 인정할 수 있는지 여부에 의하여 결정되는 것이어서, 원칙적으로 표현 내용이 되는 아이디어나 그 기초 이론 등에 있어서의 유사성은 그에 아무런 영향을 미칠 수 없을 뿐만 아니라 표현 형식에 해당하는 부분이라 하여도 창작성이 인정되지 아니하는 부분은 이를 고려할 여지가 없다.

1	김현우	게임	네오위즈	콘솔개발본부
2	박우철	인터넷	네이버	정책연구실
3	조영범	제조	에스테르	기술연구소
4	김석훈	유통	풍성에프에이	전략기획실
5	손형규	영상	킵어스워드	감독
6	유진	국방	-	-

끝.