

국내 무용공연을 위한 현행지식재산권법 적용의 한계

The Limits of Intellectual Property Law for Dance Performance

조성희*, 김은정**
강원대학교*, 예술창작 날춤보소**

Sung Hee Cho(cshee@kangwon.ac.kr)*, Eun Jung Kim(eunjung811111@hotmail.com)**

요약

이 연구의 목적은 국내에서 시행 중인 현행 지식재산권법이 무용공연작품을 창작할 때 발생하는 지식재산에 대한 법적용의 한계를 알아보는 데 있다. 21세기 이후 무용작품이 현행지적재산 관련법에서 어떻게 보호되고 있으며, 그 법들이 가지는 한계를 문헌을 통해 연구하였다. 본 연구는 먼저, 무용작품에서 발생하는 지식재산을 보호할 가능성이 있는 현행법을 정리하고 둘째, 융·복합 현장에서 이루어지는 안무들을 고찰하였다. 셋째, 앞에서 언급된 지식재산권들이 가지는 한계를 정리하였다. 연구결과 무용지적재산을 보호할 수 있는 지적재산권인 저작권, 특허, 상표법, 영업비밀이 있었다. 연구결과, 공연예술은 융합 콘텐츠를 개발함에 있어서도 대중과 소통할 수 있는 새로운 양식을 개발하지만 새로운 양식은 정작 법으로 그 권리를 완벽히 보호받기 어려움이 있다. 본 연구는 국내 시행중인 지적재산권법 중 오늘날 행해지는 안무 즉 무용창작 과정에서 발생하는 지적재산들을 보호할 수 있는 현행법들을 알아보고, 그 한계를 요약 정리하는데 그 의의가 있다.

■ 중심어 : | 무용콘텐츠 | 지적재산권 | 안무법 | 융·복합 |

Abstract

The purpose of this study is to identify the limits of law on intellectual property generated from dance performance creation. It is based on literature research. It focus the way of dance works protection through current intellectual property laws after 21th century and the limits of them. First, it summarized copyright law, patent, trademark right, and trade secret. Second, it study the choreography of meaning and the process on field of the convergence. At last it summarized the limits of the intellectual property mentioned above. As a result, it is hard to fully protect the right by law whereas performing art create new form of style to communicate with audiences as develop convergence contents. There are significance on this study that summarize the intellectual property law and their limits when they applied to intellectual property from choreography, as a process of dance creation of today.

■ keyword : | Dance Contents | Intellectual Property | Choreography | Convergence |

I. 서론

이 연구의 목적은 무용공연작품을 창작할 때 발생하

는 지식재산에 대한 국내 현행 지식재산권법 적용의 한계를 알아보는 데 있다. 본 연구는 “공연포맷 라이선스의 필요성(Necessity of Performance Format License)

* 본 논문은 2016년도 강원대학교 대학회계 학술연구조성비로 연구하였습니다(관리번호-520160245).

* 본 논문은 ICCO 2016 국제학술대회 우수논문입니다.

접수일자 : 2017년 06월 07일

수정일자 : 2017년 07월 19일

심사완료일 : 2017년 07월 27일

교신저자 : 조성희, e-mail : cshee@kangwon.ac.kr

[1]와 “21세기 이후 안무의 실제[2]”를 수정·보완한 연구이다. “공연포맷 라이선스의 필요성”은 무용사에서의 안무개념의 변화와 프라파(FRAPA ; Format Recognition and Protection Association)의 예를 들어 공연 지식재산권에서 포맷 라이선스가 필요함을 주장하였다. 또한, “21세기 이후 안무의 실제”에서는 2000년도 이후 무용 전문 잡지에 수록된 안무가들의 인터뷰 기사 수집을 통해 현재 현장에서 안무를 하고 있는 무용가들이 가진 안무방법들을 정리하였다. 본 연구는 위의 두 연구를 통합하여, 21세기 이후의 무용작품을 보호할 수 있는 현행지식재산 관련법들을 정리하고, 그 법들이 가지는 한계를 문헌을 통해 연구하였다.

무용예술에는 다른 지식재산에 비해 자본이 투입되지 않고 공연을 통한 수익창출에 어려움이 있어 지식재산권에 대한 논의 및 연구가 활발히 이루어지지 않고 있다. 국내 무용연구의 지식재산권에 관련된 연구들을 살펴보면 주로 저작권에만 한정되어 있다. 게다가 이런 연구들조차도 「비보이를 사랑한 발레리나」, 「캣츠」 등과 같은 댄스뮤지컬작품들이나 「샤이 보이」와 같은 대중가요의 안무를 그 연구 대상으로 하고 있다[3]. 이는 연구에 참고할 만한 판례가 많지 않기 때문으로, 분쟁이 재판으로 이어지지 않는 이유는 무용공연 시장이 타분야에 비해 비활성화되어 있는 이유도 있지만, 소송에 드는 시간과 비용에 비해 승소를 하더라도 얻을 수 있는 실익이 없고, 오히려 평판에 좋지 않다고 생각하기 때문이다[3]. 실제로 국내 순수무용공연예술과 관련된 분쟁 사례는 1990년 강혜숙의 「행복은 성적순이 아니잖아요」가 유일하다. 현재까지는 무용분야를 통틀어 강혜숙의 사례를 제외한 지식재산과 관련된 분쟁은 전무하다.

그렇다고 해서 지식재산권을 등한시 할 수 없다. 창작물의 복제와 보관이 용이한 21세기의 디지털 중심의 융·복합적 작업환경에서는 기존창작방식에서 벗어나 즉흥, 기존의 작품 차용, 아이디어나 포맷 중심의 창작이 이루어지고 있다. 이렇게 변화된 창작 환경에서 현행지식재산권법이 창작자가 실제 창작했다고 여겨지는 부분의 권리를 보호할 수 있는지 의문이다. 비교적 연구가 많이 되어진 저작권법에서도 최근 무용안무방식

들을 포함하지 않아 그 적용에 격차가 있다[1]. 또한, 작업환경들의 변화를 고려하지 않은 현행법으로 인해 예술가의 창작활동이 범죄의 범주에 들어갈 위험도 배제할 수 없다. 따라서 무용공연을 위한 법체계를 무용학계 내에서 정리하고 이를 반드시 연구해야 할 필요가 있다.

따라서 본 연구에서는 먼저, 국립무용유산원에서 발간한 전통문화표현물의 보호사례[3]를 중심으로 구분한 지적재산권을 토대로 무용작품에서 발생하는 지식재산을 보호할 수 있는 가능성이 있는 현행법들을 정리하였다. 이는 무용작품이나 콘텐츠가 무형문화유산과 유사한 무형의 지식재산에 적용될 수 있다고 보았기 때문이다. 둘째, “21세기 이후 안무의 실제[2]”에서 행해진 연구결과와 융·복합 현장에서 이루어지는 안무들을 고찰하였다. 셋째, 앞에서 언급된 지식재산권들이 가지는 한계를 정리하였다. 결국, 본 연구는 문헌연구를 통해 실제 무용계 현장에서 행해지는 안무법들을 정리하고 이를 기준으로 현행지식재산권법을 정리하고 그 적용의 한계를 정리한 것이다.

II. 지식재산권현행법의 분류와 보호범위

지식재산권은 크게 저작권, 산업재산권, 신지식재산권으로 나눈다. 지식재산권 분류는 국립무형유산원에서 발간한 “무형문화유산과 지식재산권[3]”의 분류기준을 토대로 하였다.

1. 저작권

‘저작물’은 “인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물”로, 학문이나 예술의 범위에 속하는 정신적 창작물로서 “창작성(Originality)”과 “표현(expression)”이 그 성립요건이 되는 것으로 공표와 동시에 권리가 자동적으로 발생한다. 저작권의 종류로는 저작인격권, 저작재산권, 저작인접권이 있다. 저작권자는 저작권을 법률이 인정하는 범위 내에서 배타적으로 행사할 수 있다[4].

무용저작물은 연극저작물의 하위개념으로 분류되어, 현재 무용저작물은 연극저작물로 보호 받고 있다. 연극

저작물은 “동작이나 대사를 이용해 사상 또는 감정을 표현하는 저작물”로 규정한다[4]. 무용저작물의 경우 “동작의 형”이 창작성 및 표현의 요건을 갖출 경우 독립된 저작물로 인정될 수 있다고 해석된다[5]. 동작의 형을 표현한 무보가 작성되어 있을 경우 그것을 개발하여 무보를 작성한 사람이 저작자가 될 수 있다. 무보에 따라 다른 안무가가 실연의 지휘만을 하였을 경우에는 그 안무가는 실연자로 분류되며, 무용수도 통상적으로 실연자로 분류된다[4].

2. 산업재산권법

산업재산권은 “특허법·실용신안법·디자인보호법 또는 상표법에 의하여 등록된 특허권·실용신안권·디자인권 및 상표권”을 말한다[6]. 무형문화유산을 보호할 수 있는 방법으로 제시된 산업재산권으로는 특허법, 상표법이 있다[3]. 산업재산권의 보호를 받기 위해서는 통상적으로 ‘상업성’의 가능성이 갖추어져야 한다.

2.1 특허법

특허란 보통 “새롭고 유용한 물건이나 그 물건의 제조방법, 물질의 새로운 결합방법이나 물질의 유용한 용도를 발명에 대한 권리”를 의미한다. 특허는 “자연법칙을 이용한 기술적 사상의 창작으로서 고도한 것”을 보호대상으로 한다. 특허법에 의해 보호를 받기 위해서는 신규성, 진보성, 산업상 이용가능성의 요건을 충족해야만 한다[3]. 현재 특허청에 등록되어 있는 무용관련 발명들은 [표 1]과 같으며 주로 소품, 의상, 무대 장치, 디지털 움직임 기록이나 검색프로그램 등이 있다.

표 1. 무용관련 특허등록 현황

발명의 명칭
무용보 자동생성 시스템 및 방법/대형 와이드스크린 및 접촉식 투명 필름스크린을 복합적으로 이용한 공연 무대 연출장치/질의동작기반 안무 검색 시스템 및 방법/사용자의 움직임에 대한 이동통신단말기의 3차원 영상 제공방법 및 장치/다목적 디지털 안내판/발레복/보조병거지 결합체와 이를 갖춘 일체형 상모/필기구가 구비된 부채/접합식 부채/오케스트라 입체 캐릭터를 이용한 음악 연주 시스템/색깔이 변화하는 스포츠댄스복

2.2 상표법

상표법의 보호대상인 상표는 상품을 생산·가공·증명 또는 판매하는 것을 업으로 영위하는 자가 자기의 업무에 관련된 상품을 타인의 상품과 식별되도록 사용하는 ‘기호, 문자, 도형 또는 이들을 결합한 것’이다. 최근에는 상표법 개정을 통해 ‘입체적 형상·색채·홀로그램·동작 또는 이들을 결합한 것’으로 보호 대상을 확대시켰다[7]. 현재 무용과 관련된 상표 등록은 6000여건 이상이 검색이 되고 있다. 이들 중에는 공연작품의 이름, 전통무용의 이름, 프로그램 명, 무용학원 및 무용단체의 표장, 협회, 콩쿠르의 표장들이 등록 중인 것으로 나타났다.

표 2. 무용관련 상표등록 명칭

상표 명칭
왕의 춤/ 최보결의 춤의 학교/ 춤·세상의 중심, 부네 순정이야 바람 따라 치마폭 끌고 가도 꼭지웃을 춤사위 사랑병은 도지고 가끔은 보쌈 되는 꿈 웃고름을 입에 문다./ 각시 현기증을 토하던 신방의 등불도 꺼져 양지바른 서당당에 진달래로 피어나서 그리움 이승과 저승 춤을 추며 해낸다./ 임이조류 교방살풀이춤/ 한글춤/ 예술융합놀이 아이춤 놀이터/ 주지춤/ 이수재 아트춤제/ 춤추는 그림책/ 춤추는 도시/ 춤추는 헬렌켈러/ 꿈꾸는 몸 춤추는 마음/ 임이조류 허튼춤/ 임이조류 입춤/ 안성 안성마춤/ 손베추춤/ 기선학춤/ 탈춤의 눈/ 코어댄스/ coredance/ 움직임 명상 센터 Movement Meditaion Center/ 임이조류 한량무/ 임이조류 화선무/...

3. 신지식재산권; 영업비밀보호

신지식재산권은 “전통적인 지식 재산권의 범주에 속하지 않고 경제, 사회·문화의 변화나 과학기술의 발전에 따라 새로운 분야에서 출현하는 지식 재산권”을 말한다[8]. 영업비밀보호는 신지식재산권에 포함된다.

영업비밀보호법에서는 영업비밀이 보호의 대상이 된다. 영업비밀이란 “공공연히 알려져 있지 아니하고 독립된 경제적 가치를 가지는 것으로서, 상당한 노력에 의하여 비밀로 유지된 생산방법, 판매방법, 그 밖에 영업활동에 유용한 기술상 또는 경영상의 정보”를 말한다[9]. 지식재산이 영업비밀로서 보호받기 위해서는 비공지성, 경제적 유용성, 비밀 관리성을 충족해야만 한다[7].

영업비밀이 성립하기 위해서는 비밀이라고 인식될 수 있는 표시를 하거나 고지를 하고, 그 정보에 접근할 수 있는 대상자나 접근방법을 제한하거나, 그 정보에

접근한 자에게 비밀 준수 의무를 부과하는 등의 객관적으로 그 정보가 비밀로 유지·관리되고 있다는 사실이 인식 가능한 상태를 유지해야한다[7][10].

III. 국내무용공연의 안무에 대한 고찰

1. 안무의 기본개념

국어사전에서는 안무를 ‘가곡, 가요에 따르는 무용의 형이나 진행을 창안하고 그것을 연기자에게 가르치는 일’이라고 정의한다[2][11]. 안무(chorégraphie)는 시대별로 그 의미가 바뀌었다. 17세기에는 ‘발 움직임에 관한 도표적 상징’, 18세기에는 ‘무용을 구성하고 창안하는 기술(Art)’라는 의미를 가졌다. 20세기에 들어서 안무는 ‘하나의 무용작품이 완성되어 무대에 오르기까지의 전 과정’을 의미하게 되었다[2][12].

2. 국내무용공연현장에서의 안무과정의 특징

국내무용현장에서는 20세기부터 무용을 무대에 올리는 전 과정을 안무로 여기는 무용현장의 작업방식을 이어오고 있다. 안무가들은 작품 전체의 구성에 집중하고, 무용수와의 소통을 통해 움직임을 형성해가고 있다. 무용수들과 움직임을 구성은 사전에 무용수들과 워크숍을 통해 움직임 리서치, 무용수들과 능동적인 소통을 통한 즉흥으로 움직임을 구성, 안무가가 움직임을 제시하고 무용수 스스로 표현과 질감을 찾도록 하는 경우들이 있다[2].

2000년도 이후 무용현장은 안무 작업환경의 변화, 타 장르간 공동작업, 공연 형식의 변화로 안무의 범위가 확장되고 있다. 21세기 이후 무용현장에서는 콜라보레이션(collaboration), 융합(convergence) 등 타 장르와의 공동 작업이 증가하고 있다. 타 장르와의 공동 작업은 크게 두 가지 관점으로 나누어볼 수 있는데 하나는 기술과의 융·복합, 또 다른 하나는 타 장르와의 융·복합이다. 먼저, 기술과의 융·복합은 비디오 영상기술, 컴퓨터 그래픽, 2D의 실사촬영, 3D의 매핑(mapping)기술, 4D, 미디어 파사드(media facade), EMG(electromyography) 시스템 등의 공동 작업이 이루어지고 있다. 타장르와의

융·복합은 음악, 연극, 패션, 선무도, 탈춤, 현대무용, K-Pop, 설치미술 등이 있다. 한 작품 안에 타 분야, 타 장르의 예술들과 과학기술들의 복합적인 공동 작업들이 진행된다[13].

예를 들어, 남영호의 『S.U.N.』은 선무도를 기반으로 안무하고 프랑스 무용수들과 프랑스 컴퓨터 프로그래머, 뇌 생리학 등이 무용수들의 움직임을 EMG 시스템을 이용해서 투시하는 과정을 공동작업하였다[13]. 흥동표는 「소통」(2010)에서 디지털 그래픽 영상을 활용한 조명기법을 활용하였고[14], 국립무용단의 「단」, 「묵향」은 패션디자이너인 정구호의 연출, 윤성주 안무로 패션디자이너와의 공동 작업이 이루어졌다[15].

이러한 집단창작방식들은 작품전체의 그림을 그리는 과정 안에 또 다른 소통방식들이 필요하고 안무를 하는데 있어 다른 방식의 진행과정들이 생겨남을 의미한다. 그 결과물은 전통적인 무용공연형식에서 벗어나 하나의 장르로 정의하기 어렵다. 결국 타장르 간의 공동작업은 새로운 장르의 창출이어서고 이에 따라 안무의 범위는 점점 확장되고 있는 것이다.

IV. 무용지적재산권 보호를 위한 법적용의 한계

1. 저작권법의 한계

연극저작물에서 연출가들은 대본을 가지고 연출하여 실연자의 권리를 획득한다. 하지만 무용의 경우 대본이 없는 경우도 많고 무보가 없는 상태로 안무가 이루어지고 작업과정에서는 무용수들이 동작의 형을 창조하는 것이 일반적이어서 실연자와 창작자의 경계가 애매모호하게 된다. 연극저작물의 범주에 속하는 무용저작물은 즐거리가 없는 무용일 경우 연극저작물에 포함되지 않게 되어 저작권의 보호를 받지 못할 경우가 생길 수도 있어 무용저작권의 독립이 필요하다[16].

융·복합 환경으로 창작의 과정이 공동 작업으로 이루어진 경우 지적재산의 경우 그 구분의 경계가 모호하고 계약서 작성 등을 활용한 명확한 권리구분이 필요하다. 또한 장르의 구분이 어려운 창작결합물의 경우 일부 저작권자가 배타적 권리를 주장할 경우 재공연의 어려움

이 따른다.

융·복합 공연의 경우 공연 형성과정에서 독특한 구성이나 진행과정이 노하우가 발생하게 된다. 하지만 공연 포맷은 저작권법의 보호대상이 아니다. 저작권에 의한 포맷의 보호는 방송 산업에서도 어려움이 있다. 따라서 그들은 프라파(FRAPPA)라는 조직을 구성하여, 프로그램마이בל을 사고 팔수 있도록 하고 있다[1]. 결국, 안무가들이 작품을 통해 전달하고자 하는 “큰 그림”의 조합 자체는 저작권법의 보호범주에 포함되기 어렵다.

2. 산업재산권법의 한계

일반적으로 산업재산권은 무용작품의 상업적 사용을 원하지 않는 경우에는 적절한 보호수단이 될 수 없다. 공연이 상업성을 띠기 위해서는 여러 회의 공연을 해야 하는데 통상적으로 1-2회의 공연으로 그치는 무용공연의 특성상 그것이 상업성을 띠다고 보기는 어렵다. 하지만 레퍼토리공연, 브랜드화 등의 경우 상업성을 띠다고 볼 수 있겠다.

2.1 특허법

특허출원이나 유지에는 많은 비용과 출원 절차상의 어려움과 소송에 따른 많은 비용이 소요된다. 따라서 무용에서는 특허권을 통하여 지적재산을 보호하기 위한 시도조차 하지 않을 수 있다. 또한 특허를 받기 위해서는 “심사관이 이해할 수 있도록 과학적·기술적 방법으로 기술[7]”해야 하지만 무용작품을 과학적 언어로 작성하는 것은 쉬운 일이 아니다.

특허법에서 단순한 발견은 특허의 대상이 아니다. 따라서 움직임의 조합인 무용동작은 특허의 대상이 될 수 없다. 실제로 무용과 관련하여 특허 등록이 된 발명에서는 공연 창작이나 공연작품과 관련된 것은 찾아볼 수 없다.

반면, 과학기술과의 융·복합 공연에서는 발명의 가능성을 기대해 볼 수도 있다. 융·복합 공연 창작에서 안무의 과정을 비즈니스 모델이나 프로그램으로 전환시킬 수 있다면, 특허 발명이 가능하다고 볼 수 있겠다. 그러나 무형의 문화예술인 무용 공연의 경우 특허법의 보호를 받기 위해 필요한 신규성, 진보성, 산업상 이용가능

성의 요건을 충족시키기가 쉽지 않다.

2.2 상표법의 한계

상표법은 현행 또는 약간의 수정만을 통하여 무형문화예술을 보호할 수 있어 비교적 신속하고, 실용적이고, 효과적인 방법이다. 하지만, 상표법은 무용작품자체를 보호할 수 없고, 외부로 표출된 유형물만을 보호대상으로 한다는 점에서 한계를 가진다[6]. 상표로 등록된 현황을 살펴보면 무용 공연명, 행사이름, 전통무용의 명칭만이 그 보호 범위에 포함된 것으로 나타났다. 또한, 상표권을 타인이 선점하는 경우, 안무자는 제 삼자가 이미 등록된 상표에 대해서 독점적 사용권을 가지지 못하는 한계를 가지게 된다.

3. 신지식재산권법의 한계

영업비밀은 다른 지식재산권제도에 비하여 비용이 저렴하고, 비밀 관리가 잘 유지되는 한 독점적으로 이용할 수 있다. 영업비밀에 의한 보호대상은 ‘비밀상태에 있는 독립된 경제적 가치를 가지는 것으로서 상당한 노력에 의하여 비밀로 유지된 영업상·기술상의 유용한 정보’이다[7]. 특허법에서 필요로 하는 진보성과 같은 요건이 요구되지 않으므로 무용공연에서 발생하는 지식재산권 보호의 가능성이 큰 장치라고 할 수 있다. 특히, 영업비밀의 경우 융·복합공연 안무과정에서의 노하우들이 그 보호대상이 될 수 있다.

무용공연은 비공지성, 경제적 유용성, 비밀 관리성을 모두 충족시키는데 한계가 있다. 무용공연이 경제적 유용성을 갖추려면 작품을 여러 번 공연화하여 레퍼토리화 되어야하는데 이러한 경우 비공지성의 요건에서 벗어난다. 무형문화유산과 마찬가지로 수회 이상 공표되었던 레퍼토리 작품의 경우 비공지성을 충족시키지 않아, 영업비밀로 인정받기 어렵다.

외부인이 무용의 지적재산을 사용하고자 할 때, 비밀성이 유지된 경우에만 영업비밀침해가 성립된다. 영업비밀소유자와 아무런 관계가 없는 자에 의해 영업비밀이 획득되었을 때 그 영업비밀을 부당한 방법으로 획득하였는지가 쟁점이 된다[7]. 예를 들어 관객이 공연물을 촬영하여 저작권에 포함하지 않는 다른 요소, 예를 들

어 공연 포맷이 외부로 유출되었을 경우 이를 보호받기 쉽지 않다. 하지만 일반적으로 무형예술인 무용은 기술적 기록자체가 까다롭기 때문에 관객에게 비디오 촬영을 금지시켰을 경우 비밀 관리성의 요건을 충족시킬 수 있다.

V. 결론 및 논의

본 연구에서는 국내에서 시행 중인 현행 지식재산권법이 보호할 수 있는 무용공연작품을 창작할 때 발생하는 지식재산에 대해 알아보고 그 법적용의 한계에 대해 문헌을 통해 알아보았다.

먼저, 무형의 문화예술을 보호할 수 있는 지적재산권인 저작권, 특허, 상표법, 영업비밀에 대해 알아보았다. 또한 본 연구의 지적재산법 보호 대상으로 고려한 국내 무용공연으로부터 안무에 대해 고찰하였다. 다음으로 앞서 조사한 현행법들이 이 안무를 통해 발생한 지적재산들을 보호할 수 있는지 그 한계를 알아보고 정리하였다.

무용과 관련된 지적재산권에는 저작권, 산업재산권, 그리고 신지식재산권이 있었다. 저작권은 주로 전통적인 무용공연을 보호하였고, 특허는 기술이 결합된 소품, 의상, 그리고 프로그램, 상표는 프로그램명, 무용작품의 이름, 무용단체의 이름 등을 보호하고 있었다. 신지식재산권은 영업비밀은 공표되지 않은 공연에 적합한 것이었다.

오늘날의 안무는 20세기의 안무개념과 마찬가지로 무용공연을 무대에 올리기까지의 전 과정을 의미하였다. 오늘날의 안무가들은 융·복합 공연의 영향으로 안무의 과정에서 움직임창작보다는 타장르 예술가들과의 공동 작업에 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 움직임 역시 무용수들과의 공동 작업으로 진행되는 경우가 많았다.

이렇게 안무의 과정이 변화를 반영할 수 있는 현행법들의 한계를 살펴보았다. 저작권법에서는 연극저작물로 인정받는 무용저작물의 특성상 안무가가 실연자로 인정받을 가능성으로 인해 무용저작권의 분리가 시급

하였다. 또한, 공연 포맷 역시 보호받지 못하였다. 특허는 공연자체를 과학적 언어로 서술해야하는 어려움으로 공연 창작물에 적합하지 않았으나 융·복합 공연에서 제작과정을 비즈니스모델이나 컴퓨터프로그램으로 등록한다면 가능할 것으로 보였다. 하지만 높은 비용발생으로 특허는 무용공연을 보호하기 위해 적합하지 않았다. 상표법은 실용적인 제도였으나, 제목이나 명칭만을 보호할 수 있고 동일한 제목의 사용자가 이미 있다면 독점적으로 사용할 수 없는 한계가 있었다. 영업비밀의 경우 비밀이 잘 유지되지만 한다면 가장 적합한 보호법이기는 하지만 비공지성과 경제적 유용성을 동시에 충족시키기 어려운 한계가 있었다.

결국, 공연예술은 융합 콘텐츠를 개발함에 있어서도 대중과 소통할 수 있는 새로운 양식을 개발하지만 새로운 양식은 정작 법으로 그 권리를 완벽히 보호받기 어려움이 있다. 산업재산권의 보호를 받기 위해서는 경제적 유용성을 충족시켜야한다. 하지만 수익 발생이 어려운 무용공연에서는 이러한 요건을 충족시키는데 어려움이 있다.

본 연구는 국내 시행중인 지적재산권법 중 오늘날 행해지는 안무 즉 무용창작 과정에서 발생하는 지적재산들을 보호할 수 있는 현행법들을 알아보고, 그 한계를 요약·정리하는데 그 의의가 있다. 국내 무용연구의 지식재산권 선행연구들을 살펴보면 주로 저작권에만 한정되어 있었다. 저작권법을 역시 최근 무용안무방식들을 포함하지 않아 그 적용에 격차가 있어 무용공연을 위한 법체계를 무용학계 내에서 정리하고 이를 연구개발 할 필요가 있다. 이를 위해 우선적으로 실제로 예술가들이 자신의 지식재산권보호를 위해 실행하는 방식들이 실제 보호되는 대상을 그들이 보호하고자하는 대상을 포함하는지 면밀히 살펴볼 필요가 있다. 현장에서 활동하는 무용인들은 지속적으로 자신의 지식재산에 대한 권리주장을 제시하여 무용학계에서는 변화되어가는 창작의 변화를 학문에 반영하고 체계화 시킬 수 있도록 하여야 한다. 본 연구는 문헌연구로 제한하여 진행되었으므로 추후에 실제 무용계 현장에서 행해지는 안무법들을 정리하여 안무를 다시 정의하고 이를 기준으로 현행법과 사례를 분석하여 적용의 어려움과 그 문

제점을 밝히는 후속 연구가 수행되어야 한다.

특허법, 상표법, 저작권법 등 전통적 지식재산권법은 법률의 개정이나 법원의 해석을 통하여 보호범위를 확대해왔다. 그 결과 새롭게 출현한 신지식재산들이 지속적으로 전통적 지식재산권법의 보호 대상으로 편입되고 있다. 무용의 경우도 융·복합 환경으로 변화해가는 창작환경의 변화에 따른 지식재산권의 문제를 고려한 안무개념의 고찰에 대한 많은 연구들이 진행하여 무용저작권을 연극저작물로부터 분리하여 무용창작물만의 특수한 지식재산의 특성을 고려한 법령제정을 하는데 뒷받침이 되도록 해야 한다.

참고 문헌

[1] E. J. Kim and S. H. Cho, "Necessity of Performance Format License," ICCS 2016, pp.171-172, 2016(12).

[2] 김은정, 조성희, "21세기 이후 안무의 실제," 한국콘텐츠학회 2017춘계종합학술대회, pp.223-224, 2017.

[3] 황희정, "무용저작권 침해의 가이드라인 연구," 우리춤과 과학기술, 제20권, pp.87-112, 2013.

[4] 국립문화유산원, *무형문화유산과 지식재산권*, 놀와, 2014.

[5] 이해완, *저작권법*, 박영사, 2012.

[6] 김근우 "안무의 저작물성에 관한 연구," 지식재산연구, 제9권, 제2호, pp.257-278, 2014.

[7] 발명진흥법, [http://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EB%B0%9C%EB%AA%85%EC%A7%84%ED%9D%A5%EB%B2%95/\(11960,20130730\)](http://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EB%B0%9C%EB%AA%85%EC%A7%84%ED%9D%A5%EB%B2%95/(11960,20130730)

[8] 한국지식재산연구원, *신지식재산권의 동향조사 및 효율적 정책 대응 방안*, 특허청, 2010.

[9] 지식재산 기본법, <http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=113302#0000>

[10] 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률, <http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?urlMode=lsInfo>

P&lsId=000308#0000

[10] 부정경쟁방지및영업비밀보호에관한법률위반, <http://www.korealaw.go.kr/precInfoP.do?mode=0&evtNo=2008%EB%8F%843435>

[11] 김화숙, "안무의 요소에 관한 연구," 한국무용교육학회지, 제6권, pp.7-26, 1996.

[12] 안윤희, *Choreography의 역사적 변천에 대한 고찰 : 유형별 비교를 통한 접근*, 이화여자대학교, 석사학위논문, 1990.

[13] 박명숙, 태혜신, 오하영, "감성논리 관점에서 본 국내 최근 융복합 무용작품분석," 한국체육학회지, 제53권, 제5호, pp.393-409, 2014.

[14] 이정후, "춤과 영상의 결합을 통해 소통을," 댄스포럼, 2010년 1월호, pp.34-37, 2010.

[15] 국립무용단 홈페이지, <https://www.ntok.go.kr/dance/index.jsp>

[16] 김희권, 이루라, "저작권법상 무용저작권 독립의 필요성," 한국콘텐츠학회논문지, 제14권, 제8호, pp.130-136, 2014.

저 자 소 개

조 성 희(Sung Hee Cho)

증신희원



- 1987년 : 경희대학교 체육석사-현대무용
 - 1997년 : 한양대학교 이학박사-현대무용
 - 1999년 ~ 현재 : 강원대학교 문화예술대학 무용학과 교수
 - 1999년 ~ 현재 : 아하댄스씨어터 예술감독
 - 2013년 ~ 현재 : 한국콘텐츠학회 부회장
 - 2005년 ~ 현재 : 한국현대무용협회 이사
 - 2017년 ~ 현재 : 한국무용협회 부이사장
- <관심분야> : 현대무용, 안무법, 무용미학, 융·복합공연예술

김 은 정(Eun Jung Kim)

정회원



- 2007년 8월 : 세종대학교 무용학과(무용학사)
 - 2013년 2월 : 경희대학교 무용학과(무용학 석사)
 - 2016년 2월 : 경희대학교 공연예술학과(무용학 박사)
 - 2014년 11월 ~ 현재 : 예술창작 날짐보소 대표
 - 2013년 3월 ~ 현재 : 서울현대무용단 정단원
 - 2017년 3월 ~ 현재 : 강원대학교 일반대학원 강사
- <관심분야> : 안무법, 서양무용사, Feldenkrais, 너기반 움직임콘텐츠