

Vol.17

2019·07+08

저작권보호전문지

A large, light blue 'Q' shape is the central graphic element. It is filled with a tropical beach scene: palm trees on the left, a blue sky with white clouds and seagulls at the top, and a blue ocean with white waves at the bottom. The 'Q' is surrounded by various beach-themed items: a red starfish, a white seashell, a blue starfish, a silver and black camera, a green leaf, and a white and yellow plumeria flower. Several Polaroid-style photos are scattered at the bottom of the 'Q', showing scenes of a beach, a person at a laptop, and a tropical landscape.

CLEAN

청정한 저작권 생태계를 위한 ©스토리

쫄인 포커스

대 중국 저작권분쟁 역사 새로 쓰는
'미르의 전설2'

스페셜 테마

A패권 경쟁 시대,
AI 지식재산권 분쟁의 전망과 우리의 전략

저작권 시야 넓히기

SW 저작권
창작가치 보호의 현주소와 개선 방안

트렌드 리더

저작권 강의 속으로 빠져~봅시다~
개그맨 안상태

CONTENTS

〈C STORY〉는 격월로(홀수 달) 독자 여러분을 찾아갑니다.



04

깊게 보는 저작권 보호

- 04** **중 인 포커스**
대 중국 저작권분쟁 역사 새로 쓰는 '미르의 전설2'
- 08** **스페셜 테마**
AI패권 경쟁 시대, AI 지식재산권 분쟁의 전망과 우리의 전략
- 12** **C STORY가 만난 사람**
디지털 범죄를 대비한 디지털 셜록들의 진검 승부
제6회 디지털 범인을 찾아라 경진대회 수상자 박인철, 진승택
- 16** **글로벌 인사이트**
 - ① 캐나다 산업, 과학 및 기술 상임위원회
비사법적 콘텐츠 차단 조치 유보
 - ② 스페인 사법부의 THE PIRATE BAY 사이트의 차단명령
 - ③ 유튜브, 만화 저작권 침해자들의
개인정보를 제공하다
 - ④ 핀란드의 시장조사 전문 업체,
불법 복제 관련 연례 조사 결과
보고서를 발표하다

32

새롭게 보는 저작권 보호

- 32** **트렌드 리더**
저작권 강의 속으로 빠져~봅시다~
개그맨 안상태
- 36** **저작권과 역사**
소프트웨어 저작권 보호의 발자취와 전망
- 40** **저작권 시야 넓히기**
SW 저작권
창작가치 보호의 현주소와 개선 방안



통권 17호 발행일 2019년 7월 발행인 윤태웅 편집인 강대웅 발행처 한국저작권
보호원 주소 서울특별시 마포구 월드컵북로 400(상암동1602) 서울산업진흥원
4, 9, 10층 기획·제작 침해예방팀(편집실) 편집·디자인 방형식디자인(02-2082-
6388) 등록번호 마포 마-00057 TEL 1588-0190 FAX 02-3153-2709
구독신청 및 문의 보호기반국 침해예방팀 이대홍 주임 02-3153-2406
cstory@kcpa.or.kr

44

가까이 보는 저작권 보호

- 44** **생생 저작권 보호 현장**
 - ① 2019 정품이 흐르는 교실
 - ② 제6회 디지털 범인을 찾아라 경진대회 시상식
 - ③ 제31회 저작권 열린포럼
 - ④ 2019 저작권 보호 리포터즈 발대식 및 워크숍
- 56** **보호원 돋보기**
 - ① 미래 산업의 원동력 소프트웨어 교육
 - ② 저작권 생태계를 더 건강하게
2019 제2차 저작권OK 온라인 신규 지정업체 소개
- 64** **이야기로 보는 시정권고 사례**
동호회 회원들만 이용하는 누리 소통망 서비스(SNS)에 웹툰을 올리는 경우
- 66** **친절한 바로C**
저작권 침해 여부 확인 및 불법복제물 신고 방법
- 70** **NEWS**

72

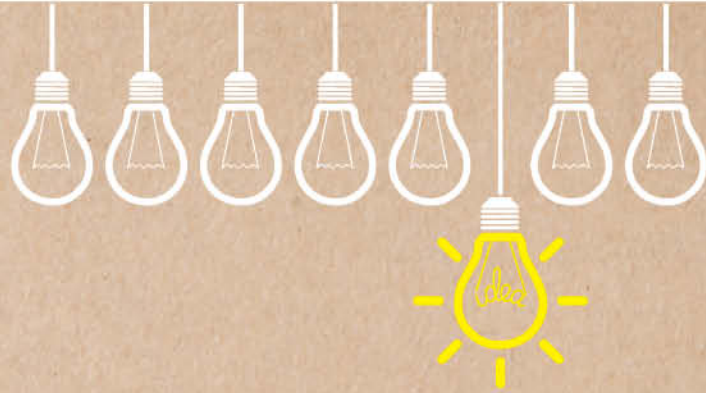
숫자로 보는 저작권 보호

- 72** **2019 상반기 저작권 보호 통계**
한눈에 보는 통계 인포그래픽
불법복제물 단속·시정권고 통계 및 침해예방 활동

- 한국저작권보호원은 저작권법 제122조의 2에 의거하여 국내외 저작권 보호기반 조성 및 저작권 분야의 국제 경쟁력 강화를 목적으로 설립되었습니다. 체계적, 효율적인 저작권 보호 시스템 구축과 국내 콘텐츠 산업 발전을 위해 유관기관과 유기적으로 협력 하며 최선의 노력을 다하고 있습니다.
- 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다. 본지에 게재 된 글과 사진을 한국저작권보호원의 허락 없이 무단 복사, 전제하는 것을 금합니다. C STORY는 저작권 보호 의식 제고를 위해 한국저작권보호원에서 무료로 배포하고 있으며 홈페이지를 통해서도 보실 수 있습니다. (www.kcpa.or.kr)



한국저작권보호원에서 발행한 <C STORY> 저작물은 '공공누리' 출처표시, 상업적 이용금지, 변경금지 조건에 따라 이용할 수 있습니다. 단 사진 일러스트는 이용할 수 없습니다. 공공누리는 공공기관의 저작물을 자유롭게 활용할 수 있도록 표준화된 공공저작물 자유이용허락 표시제도입니다.
www.kogil.or.kr



대 중국 저작권분쟁 역사 새로 쓰는 '미르의 전설2'

싱가포르 국제상공회의소(CC) 산하 국제중재재판소(ICA)는 올해 5월 중국회사 절강환유가 위메이드에게 약 800억 원 규모 배상금을 지급해야 한다고 판결했다. 위메이드가 한국의 국제 저작권 분쟁사 한 쪽에 남을 만한 사례를 만들어가고 있다. 위메이드와 중국 게임사 간 소송전을 통해 중국의 변화한 저작권 인식을 살펴보고 대응 전략을 짤 수 있다.

글. 김시소 | 전자신문 기자



위메이드는 액토즈소프트와 공동으로 게임 '미르의 전설2' 지식재산권(IP)를 가진 한국 게임회사다. 액토즈소프트 모회사는 중국 산다게임즈(현 성취게임즈)다. 중국 게임사 킹벳 계열사인 절강환유는 2016년 10월 위메이드와 미니멈개런티(MG) 500억 원 규모 '미르의 전설2' '미르의 전설3' 모바일·웹게임 개발 IP 라이선스 계약을 체결했지만 이를 제대로 이행하지 않았다. 또 2017년 2월부터 '미르의 전설2' IP 기반 웹게임 '남월전기'로열티를 미지급했다.

위메이드는 2017년 2월 싱가포르 국제상공회의소에 절강환유를 상대로 '미르의 전설2' 모바일 게임과 웹게임 라이선스 계약에 따른 MG와 로열티 포함, 이자를 지급하라는 내용으로 중재를 신청했다. 이번 판결은 2017년 위메이드 중재 신청에 대한 국제기구의 결론이다.

국제상공회의소가 내린 이번 판결은 한국기업의 국제분쟁 승소란 사실 외에도 중요한 의미를 가진다. 국제상공회의소 판정은 2심 과정이 없다. 중재 판정은 중국 법원 판결문과 동등한 효력이 있다. 법원이 강제 집행 할 수 있는 것이다. 위메이드는 “중



국내 IP 침해 소송에 향방에 영향을 미칠 수 있다”면서 이번 판결을 환영했다.

위메이드는 이번 판결이 이전에도 한국과 중국에서 60건이 넘는 IP 침해 소송을 진행해왔다. 대부분 중국 회사가 상대다. 이중 일부는 결과가 나왔고 일부는 진행 중이다. 위메이드는 왜 중국 게임사와 전면전을 벌이고 있을까? 이번 판결의 의미를 제대로 이해하려면 다소 복잡한 배경지식이 필요하다.

'다윗' 위메이드, '골리앗' 중국 IP 전쟁 시작하다

위메이드는 최근 4년간 중국 내 지식재산권(IP) 사수에 전력을 기울여왔다. 자사가 공동 보유한 '미르의 전설2' IP 로열티가 제대로 지급되지 않는 등 가치가 훼손됐기 때문이다. 위메이드와 중국 간 분쟁은 2014년을 전후해 산다게임즈 측이 '미르의 전설2' 관련 로열티를 제대로 지급하지 않으면서 시작됐다.

중국의 대표 게임사 중 하나인 산다게임즈는 2015년 매각과 인수를 거쳐 주인이 바뀌었다. 새로운 산다게임즈 경영진들은 미르의 전설 로열티 지급이 전(前) 경영진이 맺은 계약이라는 점을 내세워, 로열티 지급을 미뤘다. 배분률 등이 쟁점이었다. 여기에 산다게임즈가 위메이드와 논의 없이 중국 내 게임사들에게 '미르의 전설2' IP를 팔아온 것도 문제가 됐다.

위메이드와 산다게임즈가 분쟁하는 사이 산다게임즈를 통해 '미르의 전설2' IP를 이용한 모바일 게임이 중국에서 연이어 출시됐다. 중국 내 다수 중소 게임사들이 산다게임즈와 계약을 맺고 개발에 뛰어들었다.





위메이드는 자사와 계약을 맺지 않고 중국 내 유통되는 '미르의 전설2' IP 활용게임을 찾는 동시에 지식재산권을 지키기 위한 소송을 한중 양국에서 이어갔다.

2017년에는 '미르의 전설2' IP 사업을 전담하는 신설 법인 전기아이피를 설립했다. 이런 노력에도 불구하고 중국에서 침해된 한국 회사의 권리를 찾기란 불가능에 가까워 보였다. 위메이드와 정식 계약을 맺은 중국 회사까지 로열티 지급을 미루는 일마저 벌어졌다. 앞선 언급한 싱가포르 국제상공회의소에서 진행된 절강환유 관련 중재가 대표 침해 사례다.

하지만 계속된 권리 찾기에 성과가 나타나기 시작했다. 2017년 8월 중국 법원은 액토즈-산다 연장 계약 이행 중단 판결을 내렸다. 협의 없는 연장 계약 체결로 공동저작권자인 위메이드의 저작권 등 권리가 침해됐다고 인정한 것이다.

같은 달 한국 법원도 액토즈 '미르의 전설2' 공유 저작권 가압류 판결을 내렸다. 액토즈가 '미르의 전설2' 권리 매매·양도 등 일체 처분을 금지했다. 2016년 9월부터 액토즈가 란사에게 로열티를 받아 위메이드에 지급해야 할 의무를 이행하지 않은 것을 근거로 들었다.

액토즈가 제기한 소송에서도 위메이드에 유리한 판결이 나왔다. 서울중앙지방법원을 올해 1월 액토즈가 제기한 '미르의 전설2' 저작권 침해 금지 소송 1심 판결을 내렸다.

서울중앙지법은 액토즈가 주장한 위메이드의 저작권 침해 행위가 위법하지 않다고 판결하는 동시에 트라이선스 사업에서 수익 분배는 화해 조항이 유효하고 △위메이드가 이용허락 계약 체결 전후로 액토즈에 사실 통지·수익 분배금 지급 의사 밝혔고 △거래처 관련 합의 요청 시 상대의 합리적 이유 없이 불응 행위는 저작권법 48조 1항 위반이며



△액토즈의 수익 분배율 재조정(5:5)는 화해를 통해 온라인·모바일 등에 양사 합의로 인정돼 기각하고 △위메이드가 분할 전 진행한 계약 관련 로열티 20%에 해당되는 금액 약 37억 원을 지급하라는 등 위메이드 주장을 대부분 인정했다.

달라진 국제환경과 중국 당국의 IP 인식, 볼어보야 결과 인다

불가능한 것처럼 여겨졌던 중국 내 지식재산권, 저작권을 되찾는 일이 해결의 실마리를 찾은 것은 중국 정부 당국 인식 변화가 배경이다.

중국은 우리나라와 마찬가지로 세계무역기구(WTO) 회원국이다. WTO 회원국은 1995년 WTO 협정으로 발효된 ‘무역관련 지식재산권에 관한 협정(Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights, TRIPs)’를 지켜야 한다. TRIPs 테두리 안에서 회원국은 동등한 지위를 부여받는다. 과거처럼 자국 입맛대로 규정을 적용할 수 없는 것이다.

위메이드 관계자는 “중국도 2001년 WTO 가입한 이후 TRIPs가 중국 내 발효됐고 이에 따라 지식재산권 관련 법률을 대폭 수정했다”고 말했다.

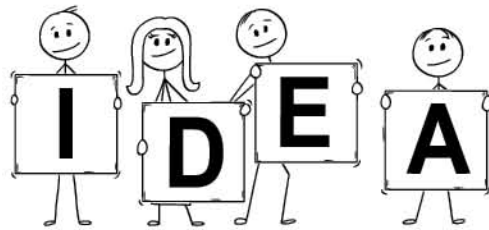
중국이 지식재산권을 제대로 보호하지 않는다는 인식이 여전하지만 법적인 문제를 제기했을 때는 보호 장치가 작동한다는 것이다. 결국 현지에서 적극적으로 문제를 해결하려는 의지와 행동이 필요하다는 이야기다.

이것이 앞서 언급한 국제상공회의소(ICC) 판결이 중요한 이유다. 사실상 최종결론을 낸 국제기구의

결정을 따르지 않을 경우 중국이 국제사회에서 입을 리스크는 상당하다. WTO에 가입하고 국내법을 고쳤음에도 불구하고 여전히 중국 내 사법·행정적 보호가 외국기업에 차별적으로 적용된다는 인식을 피하기 어렵다.

저작권은 기본적으로 신속한 결정과 보호가 필요한 영역이다. 분쟁이 생기면 사법당국은 민사 관점에서 신속하게 법령에 기초한 판단을 내리고 결정을 집행해 피해 확산을 막아야 한다.

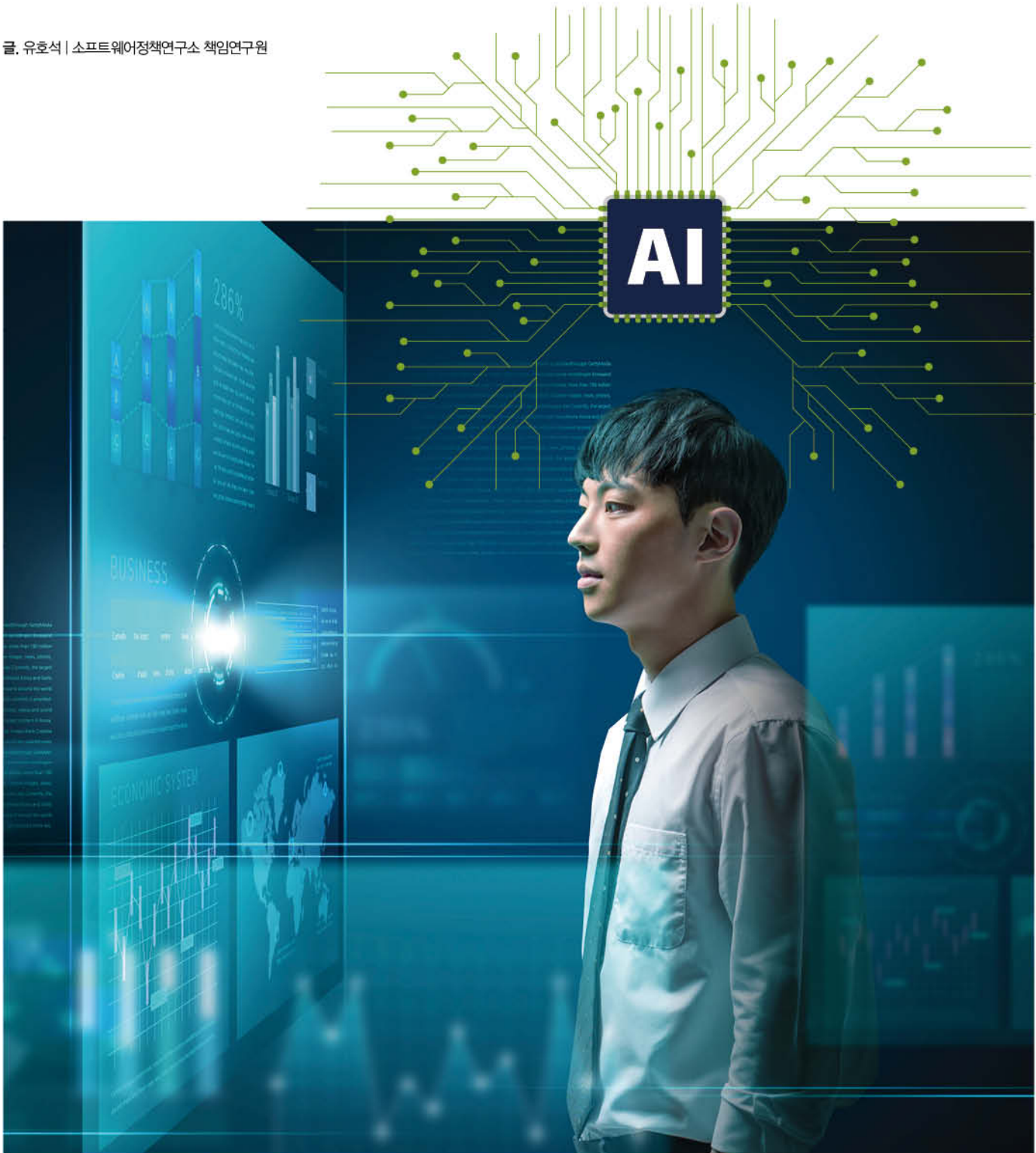
위메이드의 대 중국 투쟁은 현재진행형이다. 수십 건 소송이 여전히 결론 나지 않았다. 위메이드는 국제상공회의소 판결이 중국 내 유사 재판에 하나의 기준이 되기를 희망하고 있다. 위메이드가 올해까지 발견한 중국 내 ‘미르의 전설2’ IP 침해 사례는 모바일게임 약 7,000개, 웹게임 약 700개, HTML5 게임 약 300개에 이른다. 지속적인 신고와 재촉 등을 통해 앱스토어에서 모바일게임 1,400개를 퇴출 시켰다. 위메이드 관계자는 “계속해서 중국 내 절차에 따라 지식재산권과 저작권을 침해한 게임사에 문제를 제기할 것”이라고 말했다. ‘미르의 전설2’가 새로 쓰는 한국 국제 저작권 분쟁의 결말이 주목된다.㉔



※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

AI패권 경쟁 시대, AI 지식재산권 분쟁의 전망과 우리의 전략

글. 유호석 | 소프트웨어정책연구소 책임연구원



AI기술 패권의 시각에서 본 미중 무역분쟁

우리는 역사를 당시의 지배적인 기술을 기준으로 구분한다. 구석기-신석기-청동기-철기 그리고 농경시대-산업화시대-정보화 시대다. 이러한 구분은 고대 이래 어떤 한 집단이 다른 집단에 비해 전투력과 생산성이 얼마나 우위에 있었는가를 기술이 결정했다는 시각이다. 이런 관점에서 인류의 역사는 분명 기술패권의 역사다.

선박, 무기, 항해, 항공, 우주 패권경쟁의 연장선상에서 이제는 AI(Artificial Intelligence, 인공지능)패권 경쟁의 시대에 진입했다. 그래서 미중 무역분쟁이 하이테크 영역 중에서도 AI 분야에 집중되고 있다. 먼저 중국은 국가적으로 AI 연구에 대한 지원을 아끼지 않고 있다. 중국은 지난 2017년 120억 달러를 인공지능 시스템 연구에 쏟아 부었다. 2030년 까지 AI 1등 국가 되겠다는 '차세대 AI 발전 계획'도 발표했다. 지난 2016년 백악관이 발표한 보고서에 따르면, 중국 언론은 딥러닝에 대한 기사를 미국보다 더 많이 게재했다. AI 관련 특허도 약 200% 정도 더 많다. 이러한 투자를 바탕으로, 중국은 AI 분야에서 본격적인 야심을 표출하고 있다. 지난 2017년 7월 중국 국가위원회는 '중국이 2030년까지 세계 AI 시장의 지배자가 되는 것을 목표로 하는' 로드맵을 발표한바 있다.

이에 2019년 2월 11일 미국의 도널드 트럼프 대통령은 AI 활용 확대를 위한 국가계획을 수립하는 행정명령에 서명하고, 모든 연방기관이 업무력 증진을 위한 AI 전략을 세울 것을 지시했다. 구글이 중국에 인공지능 연구소를 열자 미 정계가 "미국에 위협이 된다."며 비난했고 트럼프 대통령도 "구글은 미국이 아니라 중국과 중국군을 돕는다." 이라고 가세했다.

또 미국 국방부의 보고서는 중국과 러시아 등 다른 나라들이 군사적 사용을 목적으로 인공지능 분야에 상당한 투자를 하고 있다면서, 여기에는 국제 규범이나 인권 문제를 일으킬 수 있는 인공지능 도입도 포함돼 있다고 했다. 이러한 기술패권의 시각에서 보면 미국의 무역수지 적자는 1970년대 초반부터 쌓여왔는데 최근에 왜 무역분쟁을 본격화 하는지 그 의도

를 알 수 있다. 현재 미국의 대중 무역전쟁 표적은 AI를 포함한 첨단기술에 쏠려 있으며, 중국의 첨단기술 육성정책인 '중국제조 2025'을 언급하며 타겟에 놓고 있다.

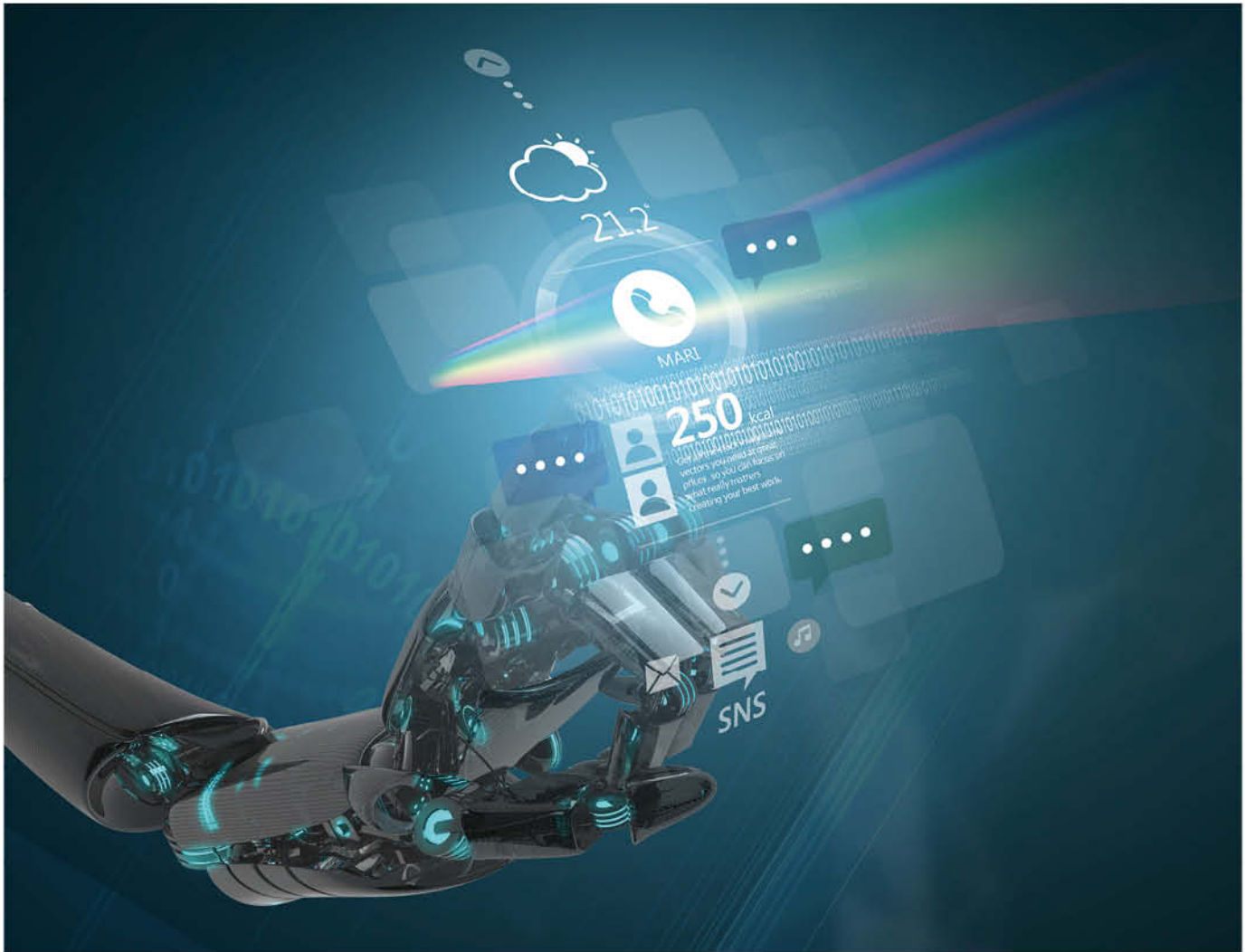
미국 내에서는 중국이 지식재산권을 침해하고 기술이전을 강요하거나 아예 탈취한다는 의혹과 함께 중국시장에 접근이 어려운 제약 등에 불만이 누적되어 있다. 실리콘밸리의 대표기업들이 중국의 불공정한 기술이전과 지식재산권 침해에 대한 위기감과 대책수립을 트럼프 대통령에게 직접 요구한 것으로 알려지고 있다. 트럼프 대통령은 중국이 합작회사를 통한 기술이전을 강요하고 해외 특허 라이선스에 대해 차별하며, 국가주도의 해외투자로 기술을 탈취하고 해킹을 통해 정보를 수집한다며 지식재산권을 미중 무역협상의 핵심 쟁점화 했다. 이에 대하여 시진핑 주석은 지식재산권 보호 노력을 강조하며, 효율적으로 대응하겠다고 밝힌바 있다. 그렇다면 중국의 지식재산권 보호는 선언적인 입장을 넘어 실질적인 입장인가? 미국이 주도적으로 프레임을 만들어 온 지식재산권의 규범에 중국이 얼마나 편입할 것인가? 가 우리나라의 지식재산권에 전략에 중요한 부분이 될 것이다.

전문가들은 대체적으로 중국이 미국의 압력에 굴복한 수동적 약속일뿐만 아니라, 중국 산업의 고도화를 위한 적극적인 정책이라고 한다.¹⁾ 중국은 이미 2017년에 전세계 특허출원의 42.8%를 차지하여 특허출원을 가장 많이 하는 국가가 됐다. 이제는 동남아시아 등 다른 나라로부터 자국 지식재산권이 침해 받고 있는 입장이기에 지식재산권을 카피하고 침해하는 입장에서 자국의 지식재산권을 보호해야 하는 상황이 된 것이다.²⁾ 이는 중국이 다른나라의 지식재산권을 침해할 방지하기 위해서라도 큰 틀에서는 지식재산권의 국제규범에 편입될 것으로 예상된다.

그렇다면 무역분쟁 과정에서 미중 양국의 대응조치로 지식재산권의 침해단속과 보호조치가 강화될 것으로 예상되므로 우리나라도 지식재산권을 강화하는 것이 국제규범에 부합하는 길이다.

1) 박병관 2018, <미중 무역전쟁의 배경과 시사점>, 국가안보전략연구원

2) 한국지식재산연구원 전문가 좌담회, 2018.8.27., "지식재산 무역분쟁 현황 및 대응현황", 지식재산정책 Vol.36



소프트웨어 분야 지식재산권의 특성

AI를 포함한 소프트웨어 분야 무역분쟁 전망을 다루기에 앞서, 소프트웨어 지식재산권의 특성을 먼저 고찰해보자. 유독 소프트웨어 분야는 특허와 저작권 중 저작권의 중요성이 높다. 국내 특허법에서는 소프트웨어 자체만으로 특허를 인정하지 않는 점은 차치하더라도, 하드웨어 보다 소프트웨어 특허의 침해는 상대적으로 판단하기 어렵다는 점, 저작 후 공표만으로 자동적으로 권리가 발생하는 점에서 저작권의 비중이 더 높은 것이다. 게다가 저작권 중에서도 특이한 성질을 가진 오픈소스 소프트웨어 저작권은 지식재산권 정책에서 반드시 고려할 대상이다.

대표적인 AI 소프트웨어인 Tensorflow는 구글이 2015년에 공

개한 오픈소스로서, 파이특허법률사무소의 이대호 대표변리사는 Tensorflow의 권리주장을 살펴보고 Tensorflow 사용자들이 특허에 대한 염려에서 벗어나서 자유롭게 사용할 수 있는 것으로 분석했다.

Tensorflow 오픈소스는 Apache 2.0 라이선스를 따르고 있는데 오픈 소스 소프트웨어의 기여자들이 가지고 있는 특허권 역시, 소프트웨어 사용자가 자유롭게 사용할 수 있다는 점을 명백하게 하고 있습니다. 기존의 오픈소스 라이선스들이 당연하게 생각해서 언급하지 않고 있던 부분을 명확하게 하는 것이죠. 다만, 소프트웨어 사용자가 자신의 특허를 가지고 해당 오픈소스 진영을 공격한다면, 기여자들이 줬던 특허 사용권도 박탈하겠다는 보복

조항 또한 포함하고 있습니다. 게다가 구글은 여기서 한발 더 나아가 공개 특허 비행사 서약(OPN; Open Patent Non-Assertion Pledge)을 공표했는데 소스 소프트웨어와 관련된 기존 오픈소스 라이선스에 부가하여, 구글이 권리행사를 유보하는 특허들을 명시적으로 선언했습니다.³⁾

'이기는 전략'과 '지지않는 전략'을 병행해야


구글은 인공지능 특허를 다수 보유하고 있고 앞으로도 더 많은 특허를 출원할 것이다. 특허는 지식의 독점을 전제로 하기 때문에 지식재산권에 기반하여 공격과 방어수단을 보유하는 즉, '이기는 전략'이다.

이에 반해 기술의 공유와 자유 실시를 전제로 하는 오픈소스 전략은 상반된 철학에 기초하고 있다. 구글이 상반된 전략을 동시에 추구하는 동기는 무엇일까? 바로 인공지능 후발자의 추격을 허용하지 않겠다는 것이다. Tensorflow를 공개하여 사용자를 끌어모아 네트워크 효과를 유발하고 다른 소프트웨어로 전환하는 비용을 높여, 후발주자가 다른 인공지능 소프트웨어를 독점적으로 개발할 경우의 기대이익을 낮추는 전략이다. 이를 요약하면 '지지 않는 전략'이다.

다시 미국과 중국의 분쟁으로 돌아가 보자. AI분야에서 미국은 중국을 상대로 이기는 전략과 지지않는 전략을 둘다 가지고 있다. 반면 중국은 당분간 특허를 강화하는 이기는 전략을 추구할 수밖에 없을 것이다. 지지않는 전략인 공유와 개방에 기반한 오픈소스 문화를 시작하고 축적하려면 민간부문과 개인이 주도하는 시장접근 방식이 전제되어야 하는데 중국은 정부의 통제를 강화하는 등 이와는 반대의 길로 가고 있기 때문이다.

국제적으로 통용되는 AI알고리즘 개발을 위해서는 다양한 나라에 적용하고 그 결과를 피드백하면서 발전시키는 오픈소스 방식이 유리할 수 있다. 반면 중국같이 내수시장이 큰 나라에서는 자체 인구에서 발생하는 데이터가 많고 개인정보 규제수준이 낮아 데이터 사용이 상대적으로 자유로우므로 자국내에서 AI응용을 적용하고 테스트하는 것도 가능할 것이다. 반면 이러한 테스트는 중국 자국 내에서만 적용이 가능한 고립적인 응용에 머물게 될 약점 또한 존재한다.

그렇다면 우리나라는 어떠한 길로 가야할까? 우리나라는 미국의 중국을 비롯한 기업들의 특허공격에 대비해서 소프트웨어 지식재산권을 지속적으로 강화해야 하는 것이 물론 기본이다. 또한 서구의 소프트웨어 진영이 주도하고 있는 오픈소스 저작권에 적극 동참해야 한다. 오픈소스는 국경을 초월하는 규범으로서 작동하고 있어 국가별, 정권별로 변동성이 큰 무역분쟁의 위협에서도 상대적으로 안정적인 지식재산권의 활용이 가능하기 때문이다.

공유하여 지지 않을 것인가? 독점하여 이길 것인가? 이것은 소프트웨어와 AI패권 전략의 지속적인 딜레마가 될 것이다. 이 딜레마 상황을 지혜롭게 활용하여 우리나라 소프트웨어 분야 지식재산권 전략의 길을 찾자. 



※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

3) 이대호 2018.11.19. "인공지능 오픈소스 소프트웨어 특허와 구글의 특허 정책", 파이특허법률사무소



디지털 범죄를 대비한 디지털 설록들의 진검 승부

제6회 디지털 범인을 찾아라 경진대회 수상자 박인철, 진승택

디지털 포렌식 분야의 발전을 기하기 위해 개최되고 있는 '디지털 범인을 찾아라' 경진대회. 올해도 200여 명이 응모해 치열한 머리싸움을 거뒀다. '제6회 디지털 범인을 찾아라' 시상식에서 금상에 해당하는 한국저작권보호원장상의 영예를 안은 두 명의 수상자를 만나보았다.

글. 유현경 사진. 이정도



벌써 6회... 디지털 포렌식 분야의 자극제

추리소설의 명작 '설록 홈즈'에 나오는 문구는 디지털 과학 수사에서도 예외없이 적용된다. 디지털 과학 수사의 대명사가 된 디지털 포렌식. 한국저작권보호원은 공공기관 디지털 포렌식 부분에서 중심적인 역할을 수행하게 될 예정이다. 한국저작권보호원은 한국포렌식학회와 공동으로 디지털 포렌식 기법을 겨루는 '디지털 범인을 찾아라' 경진대회를 개최해 왔다. 올해 6회를 맞이한 대회에서 제시된 문제는 한 영화제작사의 시나리오 완성본이 유출된 후 인터넷상에 불법 유포된 가상의 사건으로 구성됐다. 대회 응모자들은 불법 유포된 시나리오 데이터의 유출방법과 과정을 디지털 포렌식을 통해 밝히고, 해당 시스템의 취약점을 파악한 후 보안 대책까지 담긴 보고서를 작성하여 제출했다. 주니어 부문 98명, 시니어부문 97명 총 195명이 응모하였고, 최종 심사로 수상자들이 가려졌다. 5월 30일 시상식에서 금상에 해당하는 한국저작권보호원장상에는 주니어부문 진승택, 시니어부문 박인철 씨가 각각 수상해 주목을 끌었다.



'이론가는 한 방울의 물에서 대서양이나 나이가가라 폭포가 존재할 수 있다는 것을 추측할 수 있다.'
추리소설의 명작 '설록 홈즈'에 나오는 문구는 디지털 과학 수사에서도 예외없이 적용된다.



진지하지만 게임처럼 흥미로운 주니어부문 금상 진승택 씨

“지난해에도 금상을 받았었어요. 올해 대상을 목표로 다시 참가해 보았는데, 아쉽게도 올해도 금상에 머물렀어요. 수상이 기쁘긴 한데, 아직 제가 부족하다는 걸 느끼게 됩니다.”

진승택 씨는 대학에서 사이버보안 분야를 전공해 디지털 포렌식에 관심을 갖게 된 것은 자연스러운 일이었다. 관련 분야에 진출하고 싶어서 공모전이나 대회를 찾았다. 국내에는 관련 대회가 손가락에 꼽을 정도로 ‘디지털 범인을 찾아라’경진대회에 참가한 것은 당연한 일이었다.

2회 연속 수상의 비결을 질문했더니 “전공도 관심분야도 이쪽이다 보니 일상이 공부”였다는 답이 돌아왔다. 일상적으로 트레이닝 된 만큼 문제를 풀다가 딱히 부딪히는 건 없었다.

“문제를 받아들이는 의제를 푸는 방식이 시나리오 기반이다 보니, 관련 있는 정보들을 시나리오에 맞춰서 나열해서 재분석하기 시작했어요. 시나리오를 훑어본 후 관련 정보를 먼저 다 찾아보았죠. 시간이 걸리는 일이긴 한데 준비를 먼저 해두어서 특별히 어려운건 없었어요. 나중에 그걸 다시 조합해내는 마무리가 조금 어려웠다고 할까요.”

진승택 씨는 디지털 포렌식에는 ‘게임’을 하는 것 같은 희열이 있다고 말한다. “비록 실무가 아니고 대회를 통한 가상의 작업이지만, 디지털 기기에서 하나하나의 증거 찾고 분석할 때마다 게임의 스테이지를 클리어하는 즐거움이 있어요.”

게임을 할 때 다른 사람의 스타일이 궁금한 것처럼, 디지털 포렌식도 사람마다의 관점, 풀이방식이 궁금하다. 그래서 대회 참가는 다른 사람의 풀이방식을 보고 다른 관점을 배울 수 있다는 점에서도 좋은 기회인 것 같다고 말한다. 그런 점에서 디지털 포렌식의 발전을 위한 장이 더 많이 마련되었으면 하는 바람도 있다. “관련 대회가 손가락으로 꼽을 정도예요. 보호원에서 경진대회 뿐 아니라 공모전까지 함께 신설해서 주관해주시면 좋지 않을까 생각합니다.”

대회 응모 보고서를 제출한 후 3개월여, 결과를 기다리는 사이 변화가 있었다. 대회 참가 당시 대학생 신분이었던 진승택 씨는 그 사이 직장인이 되었다. 앞으로의 각오도 남다르다.

“대회 이후 디지털 포렌식 관련 회사인 한컴지엠디에 자리를 잡았습니다. 솔루션 쪽으로 문제가 있거나 사용하는 고객들이 어려움이 있을 때 대응해주는 업무를 하고 있는데요. 진정한 디지털 포렌식 전문가가 되기 위해 자격증도 따고, 더 많이 준비하고 배우려고 합니다.”





현업이자 삶의 전환점인 된 그것-시니어부문 금상 박인철 씨

“대회를 준비하면서도 부족함을 많이 느꼈고, 전혀 몰랐던 새로운 부분도 경험할 수 있어서 매우 유익하고 재미있는 경험이었습니다. 그런데 수상까지 하게 되어 정말 영광입니다.”

한국인터넷진흥원 사이버보안인재센터에서 교육을 담당하고 있는 박인철 씨는 최근 몇 년 사이 회사에서 디지털포렌식 교육과정을 개발하다보니 충분한 공부가 필요하다고 느꼈고, 공부 겸 대회에 참가했다가 수상하게 되었다고 소감을 전한다. 현업에 있다 보니 따로 시간을 내서 공부하는 것이 여의치 않은데, 대회 참가는 디지털 포렌식에 집중해 지식을 습득하고 역량강화를 할 수 있는 기회가 되었다. 지난해에는 문제 파일만 받아놓고 열어보지 못해 1년 내내 아쉬웠다는 박인철 씨는 올해만큼 집중해서 실제 분석가처럼 디지털 포렌식에 파고들었다.

“그냥 열어보고 실행시킬 수 있는 파일들도 포렌식 또는 수사관점에 초점을 두고 푸는 것이 저에게는 새로운 경험이었어요. 올해는 문제를 받아 들고 든 느낌이 최신 트렌드 및 동향을 반영하기 위해 애쓰셨다는 느낌이었어요. 윈도우10 환경이 반영되었다는 점에서 그렇습니다. 문제를 풀이하면서 윈도우10만의 특화된 아티팩트들이 꽤나 많음에도 불구하고 아직까지 대부분의 교육과정이 윈도우7기반의 교육을 하는 것을 상기할 수 있는 계기도 되었습니다.”

쉽게 접할 수 없는 기업 액티브디렉토리나 윈도우 스토어의 메일업을 활용한 점은 문제를 푸는데 많은 어려움을 주었다고 덧붙인다.

그는 특이하게도 군에서 사이버보안 업무를 담당하면서 디지털 포렌식을 처음 만났다. 컴퓨터공학 전공자라면 당시만 해도 프로그래머가 되는 것이 당연한 수순이었지만, 디지털 포렌식을 통해 새로운 인생의 길이 열렸다. 그는 현재 기업 정보보호 담당자를 대상으로 악성 코드 분석, 보안컨설팅 뿐 아니라 디지털 포렌식 과정을 운영하고 있다. 이 분야의 중요성을 알기에 더욱 발전할 수 있는 장이 마련되길 바란다.

“이 분야에 관심을 갖고 적극적으로 공부할 수 있었던 이유는 해킹방어 대회라는 자극제가 있었기 때문입니다. 실제로 대회를 준비하면서 많은 역량강화가 되었고요, 더 많은 사람들에게 어떤 형태로든 다양한 참여 기회가 주어졌으면 좋겠습니다. 한국저작권보호원에서 새로운 대회를 마련해주시면 적극 홍보하고 필참하겠습니다!”

박인철 씨는 디지털 포렌식이 자신에게 ‘인생의 전환점’이었다고 의미를 부여한다. 군에서의 경험으로 사이버보안 분야로 발을 내딛었을 때처럼 앞으로의 삶의 방향이 어떤 기회를 만나 어떻게 풀어가게 될지 장담할 수는 없다. 다만 당장 좋아하는 일 즉, 현재로서는 디지털 포렌식 전문지식을 쌓고 더 잘하기 위해 작은 목표부터 하나하나 해나가겠다는 것이 포부이다. 아직까지 이 분야만큼 그를 흥미롭게 하는 것이 없다. 그래서 인생의 새로운 길을 제시해주었던 디지털 포렌식에 당분간은 방점을 찍게 될 것이 확실한 듯하다.📍



※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.



캐나다 산업, 과학 및 기술 상임위원회 비사법적 콘텐츠 차단 조치 유보



글. 권세진 | 서강대학교 전인교육원 대우교수

캐나다 산업, 과학 및 기술 상임위원회,

2019 저작권 법제도 보고서 공개

2019년 6월 3일, 캐나다 하원의 산업, 과학 및 기술 상임위원회(Standing Committee on Industry, Science and Technology; INDU)는 「저작권 법제도 보고서(STATUTORY REVIEW OF THE COPYRIGHT ACT)」(이하, 법제 보고서)를 공개하였다.¹⁾ 이번 법제 보고서는 저작권법상 5년마다 법제도 검토를 의무화하는 규정에 따라 2017년 12월 13일 하원에서 저작권법 분석을 동 상임위원회에 요청하여 2년간의 심도 높은 논의를 통한 결과물이다. 법제 보고서는 캐나다 정부에 동 상임위원회가 제안하는 총 36개의 권고문으로 구성되었으며, 주요 내용으로 비사법적 콘텐츠 차단조치, 온라인 서비스 제공자(OSP)에 대한 면책 규정 검토, 공정사용 범위 확대, 음악저작물의 저작권 보호 기간 연장, 라디오의 보상금 면제 범위 축소, 사적복제 제도의 검토 등에 대한 쟁점들을 다루고 있다.

한편, 법제 보고서 작성에 동참한 저작권 단체들은 온라인 저작권 침해에 대응하기 위한 강력한 규제 도입의 필요성과 공정한 가치 환원이 저작권자에게 절실하다고 강조하고, 이를 위한 방안으로 EU의 '업로드 필터'와 유사한 '콘텐츠 필터' 도입 및 OSP의 책임 강화를 제안하였다. 이와 관련하여 동 상임위원회가 법제 보고서에 위 쟁점들에 대해 담은 내용들을 살펴본다.

비사법적 콘텐츠 삭제조치 관련

2012년 저작권자들은 파이어트 베이와 같은 토렌트(P2P) 사이트를 통한 파일 공유 방식의 저작권 침해 행위를 우려하였다. 이에 2015년 캐나다 저작권법은 온라인 서비스 이용자의 저작권 침해 행위가 추정되는 경우 저작권자는 저작권 침해 경고를 OSP에게 통지하면 OSP가 이를 즉시 해당 이용자에게 통지하도록 하는 'Notice and Notice' 제도를 도입하여 운용하였고,²⁾ 2018년 까지 P2P 불법복제 수치는 감소하는 추세를 보였다. 그러나 일부 저작권자들이 이 제도를 악용하는 방식으로 통지를 보내 합의금을 요구하였고, 이러한 남용을 방지하기 위하여 캐나다 정부는 2018년 12월 저작권법을 개정하여 침해 통지 시 특정 내용(합의 제안, 배상 요구 등)이 포함되지 않도록 하는 법안을 시행한 바 있다.³⁾

그러나 최근 스트리밍으로 재생되는 음악을 녹음해 불법 음원 파일을 제작하는 스트리밍 리핑, 무단 상업적 스트리밍, 셋톱박스 등과 같은 스트리밍 기술을 이용한 새로운 유형의 저작권 침해 행위가 발생하기 시작하였다. 이에 저작권자들은 최근 저작물 이용 환경의 변화로 온라인 플랫폼에서 창출되는 콘텐츠 이익과 콘텐츠 창작자에게 분배되는 수익 간의 불균형, 즉 '가치 차이 (value gap)'가 발생하는 상황에서 OSP가 부담하는 의무를 높여 온라인 저작권 침해행위를 예방해야 한다는 의견을 다음과 같이 제안하였다.

'스트리밍 기술은 기존 권리자들의 수익 창출 시장이었던 유형 매체, 다운로드 방식의 유통 저작물 시장을 위축시켰고, 플랫폼을 매개로 유료서비스를 제공하거나 이용자가 플랫폼에 저작물 등을 게시하면 광고 수익을 창출하는 형태로 변화시켰다. 이로 인해 유튜브, 구글, 페이스북 등과 같은 OSP들은 막대한 수익을 창출하는 반면, 저작권자들에게는 공정한 수익 배분이 이루어지지 않는 상황에서 이용자들이 불법 저작물 이용 및 게시 행위로 수익을 창출하는 OSP에게 그 책임을 막중하게 부담시켜야 온라인상의 저작권 침해 문제를 효과적으로 방지할 수 있다'

이를 위해 저작권자들은 최근 EU에서 도입한 불법 저작물 등에 이용자를 접근시킨 경우 OSP에게 책임을 부여하는 '업로드 필터'⁴⁾에 상응하는 '콘텐츠 필터'의 도입을 촉구하였다. 이에 대해 동상임위원회는 저작권 침해가 추정된다는 이유로 게시자의 동의도 구하지 않고 콘텐츠를 삭제 및

1) STATUTORY REVIEW OF THE COPYRIGHT ACT, Report of the Standing Committee on Industry, Science and Technology, June 2019.

<https://www.ourcommons.ca/DocumentViewer/en/42-1/INDU/report-16/page-57#5>

2) 이 규정은 OSP가 통지의무를 다하지 못한 경우에 최고 10,000불의 법정손해배상을 OSP가 부담하도록 규정하고 있다.

3) "NOTICE-AND-NOTICE REGIME IN CANADA: DON'T INCLUDE A SETTLEMENT OFFER IN YOUR COPYRIGHT INFRINGEMENT NOTICE", Gowling WLG, 19 DEC 2019.

<https://gowlingwlg.com/en/insights-resources/articles/2018/notice-and-notice-regime-in-canada/>

4) 제17조에 규정된 "업로드 필터"는 불법저작물 등에 이용자를 접근시킨 경우 OSP에게 책임을 부여하는 것이다. 다만, OSP가 저작권자의 허락을 구하기 위한 상당한 노력을 하거나, 불법저작물 등이 이용되지 않도록 업무상 주의의무를 다해 최선을 다하고, 권리가 침해 통지한 저작물을 신속히 삭제하거나 접근을 차단해 향후 재업로드를 방지하기 위해 노력한 경우 면책되도록 한다.



저작권의 궁극적인 목적은 저작권자의 창작과 이용자의 공정한 이용을 통한 문화의 조화로운 향상 발전이라는 점에서 양측의 균형적인 입장을 고려해야 하며, 제도를 도입하여 운영하고 있는 해외 국가의 상황을 천천히 주시한 후 조심스럽게 접근할 필요가 있다.

중단시키도록 하는 권한을 OSP에게 부여하는 비사법적 조치가 필요한지 의문스러우며, ‘콘텐츠 필터’와 같은 별도의 조치가 과도하게 적용된다면, ‘망중립성 원칙’⁵⁾에 위배되는 결과를 초래할 수 있다는 점과 저작권 침해로 인한 삭제조치 등을 내릴 수 있는 기관은 ‘법원’이라고 강조하면서 다음과 같은 의견을 보고서에 담았다.

“저작권 침해에 대한 대응은 대규모 상업적 침해자에게 집중되어야 하고, 저작권 침해에 연관이 있다는 사실을 인식하거나 인식하지 못한 개인 이용자들에게는 상대적으로 덜 집중되어야 한다. 삭제 및 차단 조치를 간소화하도록 통신법을 개정할 여지는 있지만, 법원의 판단을 우회하는 별도의 제도를 도입하는 것은 너무 과도하다고 보인다. 법원은 관련 이해당사자들의 이익을 보호하기 위한 전문성을 갖추고 있으므로, 개별 사안이 저작권 침해에 해당하여 삭제조치 명령을 내려야 하는지 여부를 판단하는 것은 법원이다”

동 상임위원회는 이번 법제보고서에서 유튜브, 페이스북 등과 같은 대형 OSP들과 창작자 간의 ‘가치 차이(value gap)’가 발생한다는 점은 일부 수긍하면서도, 인터넷상에서 저작물 이용을 규제하는 정책은 저작권자와 이용자들의 권리를 동등하게 고려하여 도입해야 한다는 점을 강조하면서 향후 정부는 EU 및 다른 해외 국가의 정책적 동향을 주목하도록 권고하였다.

5) 망중립성은 인터넷 기업인 구글, 페이스북, 아마존, 넷플릭스 등이 플랫폼 사업자들이 거대 기업으로 성장할 수 있었던 주된 요인으로, 통신사 등 인터넷서비스사업자(ISP)가 특정 콘텐츠나 인터넷 기업을 차별·차단하는 것을 금지하는 정책이다. 망중립성으로 인해 플랫폼 사업자들은 통신사업자가 구축한 네트워크를 기반으로 엄청난 트래픽을 유발하며 성장했지만 접속료 외의 추가비용은 내지 않아도 되었다.

6) “문체부, 4차 산업 신기술 환경에 부응하는 저작권 체계 모색”, 보안뉴스, 2019. 4. 24.
<https://www.boannews.com/media/view.asp?idx=78967&kind=>

시사점

초고속 인터넷 기술과 모바일 기기의 확산, 그리고 스트리밍과 같은 새로운 기술의 발달은 시간, 장소를 불문하고 저작물의 이용이 가능하도록 하였고, 특히 플랫폼 환경은 이용자들이 콘텐츠를 수없이 공유하는 상호 작용을 하도록 하여 신시장을 창출하는 순기능을 가져왔다. 그러나 이러한 순기능에도 불구하고 기술의 발전은 권리관계를 복잡하게 하고 온라인 플랫폼에서의 콘텐츠 가치와 콘텐츠를 창작한 창작자의 수익 간에 현저한 불균형을 초래하는 현상이 나타나고 있다. 이에 저작권자들은 다양한 방식으로 저작물 관련 서비스를 제공하여 수익을 창출하는 OSP에게 좀 더 무거운 책임을 부담하도록 하는 제도의 도입 등을 요구하고 있다. 최근 우리나라에서도 유튜브, 페이스북 등 글로벌 플랫폼의 시장 점유율과 의존도가 높고 온라인에서의 불법 저작물 유통 및 '가치 차이'의 문제가 제기되고 있다는 점을 고려해 보면, '업로드 필터' 또는 '콘텐츠 필터' 등과 같은 저작권 침해 방지 제도의 도입이 고려되는 시점이라고 볼 수 있다.⁶⁾

그러나 이번 캐나다 법제 보고서에서 밝힌 바와 같이, 일방의 입장을 고려하여 성급하게 제도를 도입하는 경우 자칫 예상하지 못한 불균형을 초래하여 문제를 촉발할 수 있다. 저작권의 궁극적인 목적은 저작권자의 창작과 이용자의 공정한 이용을 통한 문화의 조화로운 향상 발전이라는 점에서 양측의 균형적인 입장을 고려해야 하며, 제도를 도입하여 운용하고 있는 해외 국가의 상황을 천천히 주시한 후 조심스럽게 접근할 필요가 있다. ④



※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.



스페인 사법부의 The Pirate Bay 사이트의 차단명령

글. 김인철 | 상명대학교 지적재산권학과 부교수

1. 들어가며

2015년 1월 스페인 인터넷 서비스 제공자인 Vodafone은 법원의 명령 없이 문화체육부의 요청에 따라 스페인 웹사이트인 Gizmodo에서 세계에서 가장 유명(?)한 토렌트 사이트인 thepiratebay.se로의 접속차단 조치를 시행하였다. 그러나 법원의 명령 없이 이러한 차단 조치의 정당성 여부에 대하여 스페인에서 논란이 있었다. 그러나 스페인 지적재산권위원회(Commission of Intellectual Property)의 요청과 스페인 저작권 집중관리단체들인 스페인 음반 제작자협회 (AGEDI)¹⁾, 스페인 음악제작자협회 (Productores de Música de España)²⁾가 관리하는 권리자들을 대신하여 제기한 소송에 대하여,

지난 6월 25일 스페인 법원이 The Pirate Bay(이하 TPB)가 관리하는 웹사이트 중에서 .se, .org, .net, .com인 60여 개의 웹사이트에 접근하는 것을 차단하는 명령을 내림으로써 저작권자와 관련 권리자들의 보호에 대한 정당성 문제를 해결하였다.

이처럼 저작권자나 저작인접권자들의 허락을 받지 않고, 저작물을 다운로드할 수 있는 토렌트 시드 파일을 검색할 수 있도록 하고, IP 주소를 우회하는 방법도 알려주는 대표적인 웹사이트인 TPB에 접속할 수 없도록 하는 법원의 명령은 이용자의 표현의 자유도 침해하지 않으면서, 권리자들을 보호하는 방법이므로 환영받을 행위라고 할 수 있다. 그러나 이처럼 스페인 법원이 웹사이

1) Asociación De Gestión De Derechos Intelectuales의 acronym으로 직역을 하면 지적재산권 관리 협회이지만, 실질적으로는 음반제작자들의 음반 집중관리단체이다.

2) International Federation of the Phonographic Industry (IFPI)의 구성원으로 스페인의 음반 차트를 담당하는 비영리 기관으로 스페인 음반제작사의 90% 이상이 가입된 단체이다.



트 접근 명령을 내릴 수 있었던 이유는 유럽사법재판소(Court of Justice of European Union, 이하 CJEU)에서 이미 2017년에 TPB가 운영하는 웹사이트에 대하여 정보화지침 제3조 제1항의 공중전달권(communication to the public right)을 침해한다는 결정을 하였기 때문이다. 따라서 CJEU에서 결정된 내용을 간략하게 다시 설명하고, 스페인의 접속차단 명령의 영향을 알아보고자 한다.

2. CJEU의 TPB 결정³⁾

(1) 사실관계

네덜란드 저작권관리단체인 Stichting Brein는 인터넷 접속 제공자인 Ziggo와 XS4ALL을 통하여 그들의 고객들이 TPB에 접속차단을 요청하는 소송을 네덜란드 법원에 제기하였다. 네덜란드 헤이그 1심 법원은 접속차단을 승인하였지만,

네덜란드 헤이그 항소법원은 ISP에 대한 차단명령의 비효율성(ineffective)으로 헤이그 1심 법원의 TPB 접속차단 명령을 파기하였다. 그 이후 Stichting Brein은 네덜란드 대법원에 상소하였으며, 네덜란드 대법원은 이러한 접속차단명령을 허가하는 것이 저작권정보화지침 제8조 제3항의 정확한 해석에 의존하여야 한다고 판단하였고,⁴⁾ 본 사건에서 저작권자가 이용할 수 있는 금지처분을 보장하기 전에 제3자인 TPB가 저작권 직접 침해를 한다는 사실을 확정되어야 하는지에 대하여 CJEU에 선결문제로 판단을 요청하였다.

(2) CJEU의 판단

CJEU는 기존에 공중전달(communication to the public right)을 인정함에 있어서 필요한 두 가지 요건인 전달행위(act of communication)와

3) Stichting Brein v Ziggo, Case C-610/15.

4) 회원국들은 제3자에 의하여 저작권을 침해하는데 이용되는 서비스의 중개업체들에 대하여 권리자들이 금지 명령을 신청할 수 있는 지위에 있다는 것을 보장하여야 한다. Member States must ensure that copyright holders are in a position to apply for an injunction against intermediaries whose services are used by third parties to infringe copyright



공중에게 저작물의 전달(communication to the public right)에 집중하여 분석하였다.

1) 전달행위

CJEU는 기존의communication to the public right에 대한 판단을 하는 기준과 동일한 방식으로 접근하였다. 즉, CJEU는 자동적이지도 않고, 상호의존적이지도 않으며, 개별적인 상황에서 다양하게 적용되는 communication to the public right 침해에 해당하려면 공중(public)에게 저작물을 전달행위(act of communication of a work)가 필요하다고 하였다. 그리고 전달행위는 이용자가 의도적으로 관여하여 저작물을 이용자들이 이용함에 있어서 불가결한 역할을 하였는지 여부에 의존한다고 하면서, 가능성을 인지하면서 웹사이트가 관여하여 보호되는 저작물 및 접근할 수 없는 저작물에 접속할 수 있도록 하였다면 저작권 침해 책임을 지는 전달행위를 하였다고 판단하였다. 본 사건에서 TPB가 운영하는 웹사이트는 이용자들이 저작권이 있는 파일을 공유할

수 있는 프로토콜인 BitTorrent 파일에 대한 목록을 직접 작성하였고, 저작물 목록이 적절한 위치에 있는지 여부를 확인하였으며, 일정한 저작물의 필터링, 잘못된 토렌트 파일의 삭제 및 불법적으로 저작물을 이용할 수 있는 검색엔진을 제공하는 등의 행위를 함으로써 자신들의 행위 결과를 충분히 인지하였고, 불법적인 저작물에 직접 접속할 수 있도록 하였기 때문에 이러한 링크를 제공하는 것은 TPB가 아니라, 웹사이트 이용자들이 직접 하였다고 하더라도, TPB의 행위가 없었다면 불가능하였기 때문에 TPB가 전달행위를 하였다고 판단하였다.

2) 공중

이전의 많은 사건에서 CJEU의 판례에 따라 불특정 다수가 동시에 실질적으로 이용하지 못한다고 하더라도, 불특정 다수가 저작물을 이용할 수 있도록 하여 누적 효과(cumulative effect)를 고려하였을 때, TPB에서 상당히 많은 사람들이 이용할 수 있으므로 쉽게 이러한 공중 요건을 충족한

다고 판단하였고, 이러한 공중은 저작권자들이 이용허락을 하지 않은 새로운 공중에 해당한다고 판단하여, communication to the public right 침해에 해당한다고 판단하였다.

즉 CJEU는 링크 행위 설정자가 불법적으로 온라인에 업로드된 저작물에 접근할 수 있도록 제공된다는 사실을 인지하였거나, 인지하였어야 한다면 불법적인 저작물에 링크하는 행위는 저작권 침해의 책임을 져야 한다는 GS Media 사건의 논리를 동일하게 이 사건에도 적용하여, TPB는 자신의 플랫폼이 불법적인 저작물을 침해하도록 운영된다는 사실을 인지하였고, 광고로 수입을 획득하는 목적으로 자신의 플랫폼을 운영하였기 때문에 communication to the public right을 침해하였다고 판단하여 직접적으로 저작권 침해행위를 하지 않는 웹사이트라 할지라도 접속할 수 있도록 하는 명령을 법원은 내릴 수 있다고 판단하였다.

3. 의견

CJEU가 언급한 것처럼 TPB 운영자는 저작권 침해를 할 수 있도록 하는 명백한 의도가 있었을 뿐만 아니라,⁵⁾ 2015년부터 문화체육부의 요청으로 TPB 웹사이트에서 많은 불법적인 저작물에 접근할 수 있도록 하는 문제점을 그 자신도 잘 알고 있었다고 생각할 수밖에 없기 때문에 접속금지 명령(injunction)을 내린 것은 합목적적일 뿐만 아니라, 합리적인 판단이라고 생각된다. 그러나 CJEU가 인정한 것처럼 불법적인 저작물에 대한 토렌트 파일이 TPB 웹사이트에 업로드

한 사람은 TPB가 아니라, 그 웹사이트 이용자인에도 불구하고, 웹사이트 운영자가 제3자의 저작권 침해행위를 인지하였어야 한다고 판단하여 접속금지명령 뿐만 아니라, 저작권침해 책임에 의한 손해배상까지도 인정하게 된다면, 미국 저작권법처럼 strict liability 구조로 해석될 가능성이 높게 되고, 단순하게 광고 수익으로 웹사이트를 운영하는 경우에도 저작권 침해 손해배상이 가능하게 되는 문제를 해결할 필요성이 있다.⁶⁾ E-Commerce 지침의 면책규정과 EU의 정보화 지침상 저작권자와 인접권자의 권리를 보호하기 위하여 접속차단의 필요성은 인정되지만, 배너광고를 운영하는 모든 인터넷 웹사이트에 불법저작물이 업로드되거나, 불법저작물에 접근가능한 통로가 된다고 하여 저작권 침해 책임을 부과할 수 있으면, 오늘날의 인터넷 운영상태를 고려한다면 거의 모든 웹사이트가 communication to the public right을 침해한 것으로 볼 수도 있기 때문이다. 접속차단명령과 단순하게 배너광고를 이용하는 영리적인 웹사이트에 대한 저작권침해 책임을 구분하여 권리자의 권리 보호와 이용자의 이용 편의를 유지할 수 있도록 현명한 법원의 판단을 기대한다. 즉 인터넷의 이용도 과도하게 제한하지 않으면서 저작권자와 관련 권리자를 보호할 수 있는 논리를 만들기를 기대한다. ㉠

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

5) 이 단체의 이름인 The Pirate Bay에서도 불법적인 의도를 가지고 있다는 사실을 쉽게 이해할 수 있다.

6) <http://copyrightblog.kluweriplaw.com/2017/01/10/linking-illegal-content-can-constitute-copyright-infringement-cjeu-sanoma-interpreted-german-court/> 참조, 2019년 7월 8일 마지막 접속



유튜브, 만화 저작권 침해자들의 개인정보를 제공하다

글. 김창화 | 한밭대학교 공공행정학과 교수, 법학박사(SJD)

배경

유튜브의 이용자들은 매달 플랫폼에 수백만 개의 콘텐츠를 업로드하고, 그들 중 상당수는 저작권으로 보호받는 콘텐츠여서 저작권 침해가 성립한다. 유튜브에서 저작권 침해가 발생한 경우, 저작권자들은 Content ID 시스템이나¹⁾ 통지를 통해 유튜브에서 해당 콘텐츠를 제거할 수 있다. 그런데 일본의 만화 출판사인 쇼가쿠칸(Shogakukan)은 지난 5월 이러한 조치를 취하지 않고 DMCA(Digital Millennium Copyright Act) 정보제출명령(subpoena)을 청구하였다.

1922년 설립된 쇼가쿠칸(Shogakukan)은 60개 이상의 잡지, 8,000개 이상의 책, 13,000개 이상의

만화 타이틀(만화책(comics)과 만화소설(graphic novels))을 제공하는 일본의 가장 큰 출판사 중 하나이며, 미국에서 만화책과 만화소설의 가장 큰 출판사인 비즈 미디어(Viz Media)의 공동소유자이기도 하다.²⁾ 유튜브 이용자들은 쇼가쿠칸의 책들과 만화책들을 구입하고 PDF 형태로 스캔하고, 각 페이지에 잠시 동안 머무른 후 다음 페이지로 넘어가는 영상으로 변환하여, 음악과 함께 상영될 수 있게 만들고 이를 유튜브에 업로드 하여왔다.

사람들은 이러한 방법으로 쇼가쿠칸에 대가를 지급하지 않고 만화책을 읽어왔으며, 업로더들은 그에 따른 이익을 얻어왔다. 쇼가쿠칸의 변호사들은 만화 타이틀 등의 콘텐츠들을 업로드 한 유튜브 채

1) Content ID는 저작권자가 유튜브에서의 저작물 이용을 효과적으로 모니터링하고 관리할 수 있게 제공되는 도구이며, 최초의 저작권 관리 시스템이다. 저작권자는 자신의 저작물이 포함된 이용자-업로드(user-uploaded) 동영상을 Content ID를 이용해서 자동으로 통보받고 어떤 조치를 할 것인지 선택할 수 있으며, 유튜브에서 발생하는 저작권 문제의 98% 이상은 침해 통지 및 삭제 절차(notice-and-takedown process)가 아니라 Content ID에 의해 처리된다.

2) <https://torrentfreak.com/youtube-ordered-to-hand-over-identities-of-manga-pirates-190603> 참조.



널 운영자들을 밝히기 위해 캘리포니아 지방법원에 DMCA 정보제출명령을 청구하였으며, 이름, 주소, 아이피 로그, 금융정보를 포함한 만화 저작권 침해자들의 개인정보를 유튜브로부터 전달받을 수 있도록 하는 DMCA 정보제출명령을 획득하였다.

구체적 내용

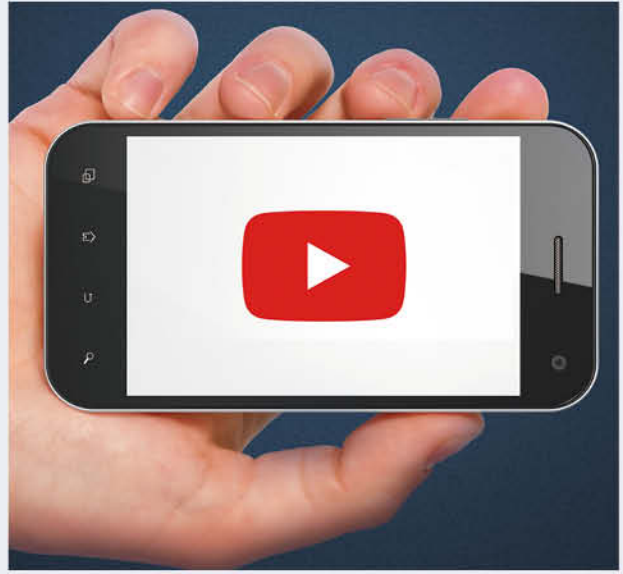
DMCA 정보제출명령의 절차 및 대상

저작권자가 인터넷에서 익명의 침해자를 밝히고 추적하기 위해서는 일반적으로 저작권 침해 소송을 제기해야 한다. 하지만 소송의 제기는 비싸고 시간이 많이 걸리는 것이어서 걱정하지 않은 경우가 많다. 그런데, DMCA 512(h)는 비록 잘 알려지지 않았지만, 익명의 침해자들을 밝히는 효율적인 수단을 제공하며, 이에 따를 때 저작권자들은

익명 침해자를 밝힐 수 있는 충분한 정보를 획득하기 위해 인터넷서비스제공자로 하여금 침해자들의 정보를 제출하도록 하게 할 수 있는 권한을 부여받는다.³⁾

미국 저작권법 512(h)는 DMCA 정보제출명령 절차를 자세히 설명하고 있다. 정보제출명령은 기본적으로 서비스제공자(service provider)에게 침해자의 신원(identification)을 제공하도록 요청한다. 이를 위해, 저작권자는 다음의 것들을 포함하여 지방법원 서기(clerk)에게 청구를 해야 한다: (1) 512(c)(3)(A)에 규정된 통지의 사본; (2) 제시된 정보제출명령; 그리고 (3) 요청된 정보가 미국 저작권법 하에서 권리를 보호하기 위해서만 이용될 것이라는 선서문.

3) 17 U.S.C. §512(h). (Limitations on liability relating to material online—Subpoena to Identify Infringer).



일단 청구가 되면 연방지방법원에 제출되고, 지방법원 서기는 정보제출명령에 대한 완전성을 검토하고 서명하게 된다. 판사의 동의는 필요하지 않고, 어떠한 소송도 제기될 필요가 없다. 그 후, 법원이 정보제출명령을 관련된 서비스 제공자에게 보내면, 서비스제공자는 그들이 보유하고 있는 관련 신원 정보를 제공해야만 한다. 그 정보에는 이름, 이메일 그리고 수집된 다른 정보들이 포함될 수 있다.⁴⁾

DMCA 정보제출명령의 영향

초기의 여러 법원은 DMCA 정보제출명령의 범위를 제한해 왔지만, DMCA 정보제출명령은 침해 콘텐츠를 실제로 호스팅하는 유튜브, 블로거, 페이스북과 같은 서비스제공자들로부터 개인 식별 정보를 획득하는 데는 매우 유용하다. 사실, 저작권자가 간단한 법적 기준을 따르는 한, 서비스제공자들은 DMCA 정보제출명령 청구를 기꺼이 받아들일 것이다. 물론, DMCA 정보제출명령 방법이 소송의 필요성을 대체하지는 않지만, 일단 익명성의 장막이 DMCA 정보제출명령 방법을 통해 걷어지

면, 많은 침해자가 침해 콘텐츠를 기꺼이 제거하고 이로써 주요 저작권 분쟁이 해결될 수 있을 것이다.

저작권자가 침해 소송을 제기하기로 결정할지라도, DMCA 정보제출명령을 통해 획득된 정보는 골치 아픈 관할 문제들을 해결하기 위해 이용될 수 있으며 침해당 사자의 재정을 결정하기 위해 이용될 수도 있다. 또한, 정보제출명령이 발행되기 전에 판사가 DMCA 정보제출명령을 검토하지 않고, DMCA 정보제출명령을 청구하기 위해 소송이 착수되지 않기 때문에 DMCA 정보제출명령은 익명의 침해자를 밝히는 간단하고 적은 비용의 방법이 될 것이다. 비록 DMCA 정보제출명령 방법이 흔하게 이용되지 않지만, 저작권자의 중요한 무기로 남아 있으며 35달러의 신청비용은 소송비용과 변호사 비용 면에서 가치가 있을 것이다.⁵⁾

하지만 DMCA 정보제출명령은 판사에 의해 검토되지 않고 단지 법원 서기의 서명만이 요구되기 때문에 남용

4) <https://www.plagiarismtoday.com/2014/09/16/dmca-subpoenas-dmcas-little-used-power/> 참조.

5) <https://www.lutzker.com/the-dmca-subpoena-process-an-underutilized-tool-for-identifying-anonymous-infringers/> 참조.