

Global Trends of Copyright Protection

해외 저작권 보호 동향

주요이슈

- 美 구글과 고대디, 불법복제 반대 서약에 서명
- 美 학계, 영화 DVD 출시 지연은 불법복제율을 높인다는 연구결과 발표
- 中 법원, 디지털 저작권 분쟁 시 새로운 증거고정 방법인 Time Stamp Authority 인정
- 英, 스트리밍 서비스 온라인 저작권 침해율 감소에 효과적

ZOOM-IN

- 디지털 샘플링의 저작권 문제와 최근 동향





Global Trends of Copyright Protection

해외 저작권 보호 동향

CONTENTS

미국

- 06 학계, 영화 DVD 출시 지연은 불법복제율을 높인다는 연구결과 발표
- 19 극장에서 도촬 및 라이브 스트리밍한 학생 신고
- 11 구글과 고대디, 불법복제 반대 서약에 서명
- 14 닌텐도, 포켓몬 Go의 불법복제 조사
- 16 오레곤 법원, IP 주소만으로 저작권 직접침해 증거능력 불충분 하다고 판단
- 18 파라마운트 픽처스 및 CBS, 스타트렉의 비영리적 목적의 2차적 저작물 창작에 관한 가이드라인 발표

일본

- 24 CODA, 일본 콘텐츠 정품 유통 촉진 및 불법 유통 방지를 위한 사업계획 결정
- 28 소프트웨어연합(BSA), 일본의 소프트웨어 불법복제율은 18%

중국

- 32 모바일 게임, 7월 1일부터 광전총국이 심사비준한 저작권 번호 있어야 발행 가능
- 36 무허가 저작권 집중관리단체, 자신의 명의로 소송 못해
- 39 법원, 디지털 저작권 분쟁 시 새로운 증거고정 방법인 Time Stamp Authority 인정
- 42 온라인 원작 저작권 보호 보험 서비스 본격적으로 출시
- 44 해외 TV프로그램 방영 제한으로 자국 프로그램 방송 비중 늘어
- 47 법원, 영화제작에 있어 원저작물(소설)의 각색을 어디까지 인정
- 50 온라인 게임 저작권 침해에 대한 실태조사 및 사법판정
- 57 중국판 'The Voice of China' 원제작사, 5억 1천만 위안 손해 배상 및 공개 사과 요구
- 61 전국적으로 지식재산권 사건의 민사, 행정 및 형사 재판을 통합 하는 개혁 추진
- 64 '검망2016(剑网2016)' 본격 활동에 박차

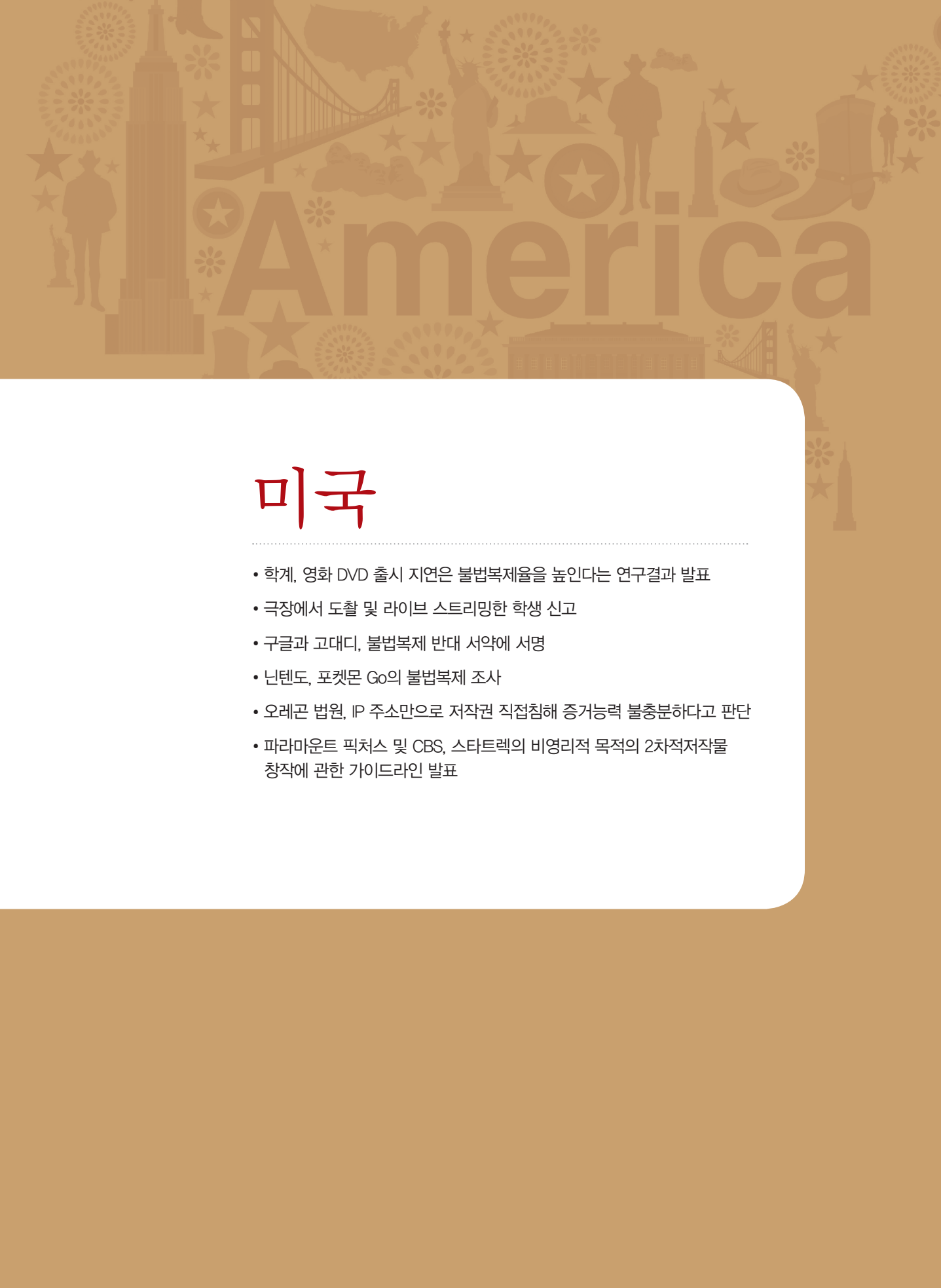
유럽

- 70 유럽축구연맹, 축구 경기 생중계 불법 스트리밍 엄중 단속
74 英, 스트리밍 서비스 온라인 저작권 침해율 감소에 효과적

ZOOM-IN

- 80 디지털 샘플링의 저작권 문제와 최근 동향





미국

- 학계, 영화 DVD 출시 지연은 불법복제율을 높인다는 연구결과 발표
- 극장에서 도촬 및 라이브 스트리밍한 학생 신고
- 구글과 고대디, 불법복제 반대 서약에 서명
- 닌텐도, 포켓몬 Go의 불법복제 조사
- 오레곤 법원, IP 주소만으로 저작권 직접침해 증거능력 불충분하다고 판단
- 파라마운트 픽처스 및 CBS, 스타트렉의 비영리적 목적의 2차적저작물 창작에 관한 가이드라인 발표



美 학계, 영화 DVD 출시 지연은 불법복제율을 높인다는 연구결과 발표

美 학계에서 영화 DVD(블루레이 포함) 출시 지연이 불법복제율을 높인다는 연구논문을 발표함. 해당 논문에 따르면, 영화 DVD가 늦게 출시되는 국가일수록 불법복제율이 높은 것으로 조사됨. 한편, 영화업계는 영화관에서 영화를 상영 후 미국에서 DVD를 최초 출시하고 해외 영화시장에서 DVD를 출시하던 전략을 변경하여 출시 지연으로 인한 불법복제율을 낮추려고 노력하고 있음. 그러나 해외 영화 수입업계의 다양한 요인으로 출시 지연이 이루어지고 있으며, 그 기간 동안 이루어지는 영화의 불법복제 및 불법유통을 차단하기가 어려워 DVD 판매 감소로 직결됨.

작성자 : 권세진¹⁾

美 MPAA, 불법복제 관련 연구비 투자

- o 美 영화협회(Motion Picture Association of America, MPAA)는 지난 수년간 불법복제의 원인을 분석하는 연구조사에 상당한 비용을 지원하고 있음.
 - 전 세계의 상당수 연구자들은 불법복제의 영향과 저작권 제도에 관한 연구를 진행하고 있으며, MPAA는 불법복제에 관한 연구보고서의 내용들을 저작권을 보호하는 근거자료로 활용하고 있음.
- o 한편, 흥미로운 사실은 MPAA가 불법복제에 관한 연구비의 상당 부분을 美 카네기 멜론 대학(Carnegie Mellon's Univ.)의 불법복제 연구단 'Initiative for Digital Entertainment Analytics, 이하 IDEA'에 지원해 오고 있으며 IDEA는 그간 불법복제 관련 연구논문들을 다수 발표하였음.
- o 2016년 5월, IDEA는 DVD 발매 지연과 불법복제 간의 상관관계를 분석한 연구논문 「Windows of Opportunity: The Impact of Piracy and Delayed International Availability on DVD Sales」를 발표하였음.

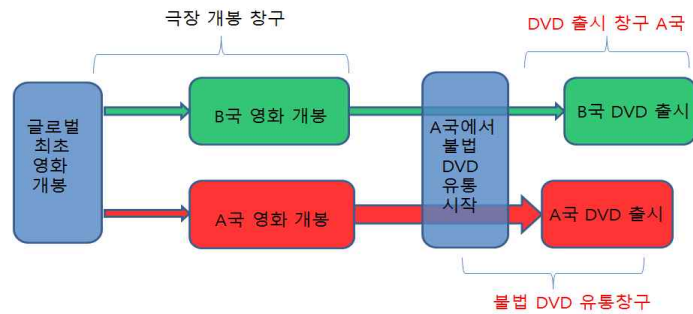
1) 권세진_서강대학교 법학연구소 선임연구원

- o 영화업계는 일반적으로 시차를 두어 영화 시장에 따라 다른 영화 관련 상품을 출시하는 시차제 전략(staggered release windows)을 취하고 있음.
- 시차제 전략에 따르면, 영화관에서 영화를 우선 상영하고, 상영 3개월 후 미국에서 영화 DVD, 주문형 비디오(VOD), 디지털 판매 채널 등으로 최초 출시되며, 9~15개월 후 유료 TV 채널 및 광고 TV 채널 등의 순으로 출시됨.



[그림 1] 일반적인 영화 출시 스케줄

- 해외 시장의 DVD 출시의 경우, 미국 시장에서 DVD를 최초 출시한 후 유럽, 아시아, 남아메리카, 소규모 영화 시장 순으로 출시됨.
- o 그러나 이번 IDEA의 연구에 따르면, 영화 DVD 출시 지연은 전 세계적으로 불법복제를 증가시키는 원인이 되는 것으로 분석됨.
- 영화 DVD가 늦게 출시되는 스페인의 경우에는 다른 국가에 비해 불법복제율이 6배나 높은 것으로 조사되어 DVD가 늦게 출시되는 국가일수록 불법복제율이 높다는 것을 보여줌.
- o 영화업계는 출시 지연을 피하려고 노력하고 있으나 해외 영화 수입업계의 다양한 요인(영화 평가, 휴일, 시장제약, 심의, 자막 문제 등)으로 출시가 지연되며, 해당 지연기간 동안 이루어지는 영화의 불법복제 및 불법유통을 차단하는 것이 어려워 DVD 및 블루레이 판매의 감소로 직결됨.



[그림 2] 해외 영화 시장 출시 스케줄

시사점

- o 출시 지연으로 인한 불법복제 문제는 영화 업계에만 국한된 것이 아니며 이와 유사한 문제에 직면한 음악 업계는 이를 해결하기 위한 정책을 마련하였음.
 - 2015년 국제음반산업연맹(International Federation of Phonographic Industries)은 신곡 음반 출시일의 차이로 발생하는 음악 불법복제 문제를 해결하기 위해 음반 출시일을 국제 표준화하는 정책을 시행하였음.
- o 그러나 영화 시장과 음악 시장은 서로 다른 특성을 가지고 있어 영화업계의 출시 지연으로 인한 불법복제 문제는 신중한 접근이 필요함.

※출처

<https://torrentfreak.com/dvd-release-delays-boost-piracy-hurt-sales-study-shows-160602/>
<https://torrentfreak.com/mpaa-invests-millions-in-academic-piracy-research-160514/>
http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2784759

USA



美 극장에서 도촬 및 라이브 스트리밍한 학생 신고

2016년 6월 1일 미국의 시카고에 있는 극장에서 상영 중인 인도 로맨틱 코미디 영화 'A Aa'를 도촬함과 동시에 페이스북 라이브에 불법으로 스트리밍한 대학생이 신고됨. 한편, 문제 학생의 침해행위 신고는 영화관으로부터 13,200Km 떨어진 인도 남부에 위치한 배급사의 저작권 침해 단속팀(Anti-Piracy Team)에 의해 이루어짐.

작성자 : 최희식²⁾

사건의 개요

- 2016년 6월 1일, 미국 일리노이주 시카고에 있는 극장에서 상영 중인 인도의 로맨틱 코미디 영화 'A Aa'를 도촬하여 페이스북 라이브에 스트리밍 하던 대학생이 13,200Km(8,200마일) 떨어진 인도 남부에 위치한 영화 배급사의 '저작권 침해 단속팀(Anti-Piracy Team)'에 의해 신고됨.
- 2005년에 입법된 「Family Entertainment and Copyright Act」에 의하면 저작권자의 허가 없이 영화관에서 무단으로 영상저작물을 촬영하는 경우, 1차에는 3년 이하의 징역을 받을 수 있고, 2차에는 6년 이하의 징역을 받을 수 있음.
 - 배급사인 Bluesky Cinemas는 저작권자의 허락 없이 영화를 도촬하고, 생방송으로 스트리밍한 Valparaiso University 학생이 경찰에게 체포됐다고 발표함.
 - 그러나 경찰에서는 체포된 대학생은 없으며, 영화관에서는 온라인으로만 경찰에 단순 신고하였다고 함.
- 영화의 주요 출연자인 아누파마 파메르마산(Anupama Parameswaran)은 영화가 불법으로 라이브 스트리밍되고 있는 사실을 발견하고 주소를 배급사에 게 신고함. 배급사는 라이브 스트리밍 주소를 확인하여 온라인상에서 삭제시킴. 이후, 배급사는 영화관에 도촬에 대해 신고함.

저작권 침해
단속팀(Anti-Piracy
Team)에 의해 적발

2) 최희식_경민대학교 e비즈니스학과 외래교수

- 이번 ‘저작권 침해 단속팀’은 영화 배급사 블루 시네마의 소속이며, 영화의 불법 공유를 단속하는 일을 하고 있음.
- o 마이크로소프트, 소니 등 다양한 회사들이 자사의 저작물을 보호하기 위해 ‘저작권 침해 단속팀’을 운영하고 있음.
- 대부분의 ‘저작권 침해 단속팀’들은 온라인상에 있는 불법 공유 파일을 검색한 후 불법에 대해 단속하는 일을 맡고 있으며, 매체에서 불법 공유하는 사람을 법적으로 신고하는 경우도 있음.
- o 페이스북에서 라이브 스트리밍이 가능하게 된 이후 불법 영상저작물 및 유해 영상이 공유되는 등의 문제가 발생하고 있음.
- 페이스북 및 다른 SNS를 통해 영화, 스포츠 경기, 공연 등이 불법으로 공유 및 생방송으로 스트리밍 되는 것이 큰 문제가 되고 있음.
- 또한 대부분의 사람들이 촬영 및 온라인에 공유할 수 있는 기기를 가지고 있기에 도촬을 통제하기 위한 많은 노력이 필요함.

시사점

※출처

<https://torrentfreak.com/student-arrested-in-u-s-for-live-streaming-a-movie-on-facebook-160603/>

http://www.blueskycinemas.com/events_page.php?id=145

<http://fortune.com/2016/06/03/facebook-live-movie-streaming/>

美 구글과 고대디, 불법복제 반대 서약에 서명

구글(Google)과 고대디(GoDaddy : 인터넷 도메인 등록 및 관리회사)는 최근에 태그(TAG)가 주체하는 불법복제 반대 서약에 서명하였음. 이 서약은 불법복제 사이트가 광고에서 이득을 얻는 것을 방지하기 위하여 만들어졌음. 구글은 불법복제 사이트에 광고를 제공하지 않기 위해 노력하고 있음. 미국영화협회는 구글과 고대디의 서명에 긍정적인 반응을 보임.

작성자 : 최희식

구글, 고대디 불법복제 반대 서약 체결

- 최근 저작권보호단체들이 불법복제 사이트에 재정적 압박을 시도하고 있음.
 - 저작권자, 광고업자와 광고 중개업자들이 불법복제 사이트에 제공하는 광고를 차단하기 위한 서명을 함.
- 태그(TAG, Trustworthy Accountability Group)는 불법복제 사이트에 제공되는 광고를 차단하기 위한 서약서를 만들음.
 - TAG는 불법복제 및 봇(Bot)³⁾에 의한 트래픽, 맬웨어(malware)⁴⁾ 등을 근절하기 위해 단체들과의 관계를 중재하고 방안을 제시하는 일을 하고 있음.
 - TAG는 불법복제를 근절하기 위해 불법복제 서약을 만들었으며, 현재 영화 제작사 및 배급사들, 미디어와 IT관련 기업, 월마트 등 많은 기업들이 불법복제 서약에 서명하였음.
- 구글(Google)과 고대디(GoDaddy) 또한 최근에 TAG의 불법복제 서약에 서명하였음.
 - GoDaddy는 1997년에 설립된 미국의 도메인 등록 대행 및 웹 호스팅 서비스 회사임. GoDaddy는 약 6,100만 개의 도메인을 관리하며 1,300만의 사용자들이 이용하고 있음.

3) 봇(Bot)은 Robot의 줄임말로 사람이 직접 수동적으로 조종하는 것이 아니라 특정 작업을 반복 수행하기 위해 만들어진 프로그램을 일컫음.

4) 악성 소프트웨어(Malicious Software)의 줄임말로 컴퓨터를 손상할 목적으로 만들어진 소프트웨어를 말하며, 주로 사용자의 동의 없이 설치되어 피해를 줌.

- 구글은 TAG의 서약에 광고자로 서명하였음. 구글은 불법복제 사이트에 자사의 광고를 제공하지 않지만, 자사가 운영하는 광고 게재 서비스인 구글 애드센스는 이 서약에 포함되지 않았음. 하지만 태그는 구글의 광고 게재 서비스 또한 서비스에 포함하기 위해 노력하고 있음.

TAG 서약 내용

- o 광고업자들과 광고 중개업자들은 무단으로 저작물을 사용하는 웹사이트나 다른 미디어 매체에 광고를 제공하는 것을 최소화하여야 함.
- o 불법복제 사이트 및 미디어 매체에 광고가 제공되는 것을 방지하기 위해 세 가지 규칙을 지켜야 함.
 - 첫째, 디지털 광고 확약 제공자(Digital Advertising Assurance Providers)들의 서비스만 사용.
 - 둘째, TAG가 공인한 광고 게재 서비스만 사용.
 - 셋째, 광고는 TAG가 공인한 광고 중개업자들에 광고를 게재.
- o TAG가 공인하기 위해선 1만 달러의 등록비와 보증을 유지하기 위한 1만 달러가 추가적으로 필요함. 하지만 소기업일 경우 면제될 수 있음.

시사점

- o 불법복제 사이트에 광고 제공이 중단될 경우 많은 불법복제 사이트가 자금난에 빠질 가능성이 높음.
 - 실제 사례로 불법복제 사이트에 광고가 제공이 중단되자 기부 배너가 새로 생기는 사례가 일어나고 있음.
- o 현재 많은 불법복제 사이트들이 구글의 광고 게재 서비스를 사용 중이며, 구글의 광고 게재 서비스가 TAG의 불법복제 서약에 동의할 경우 TAG의 서약은 큰 효과를 볼 것으로 보임.
- o 국내에서 또한 불법복제 사이트에 광고를 중단하기 위해 한국저작권보호원과 광고업계들도 노력하고 있음.⁵⁾

5) 김옥환, “문제는 돈이야! 저작권 침해 사이트 광고 수익 차단”, 「2016 C-Story 여름호」, 31~33p, 한국저작권보호원. <http://www.kcopa.or.kr/information/cstory/list.php>

※출처

<https://torrentfreak.com/google-and-godaddy-sign-anti-piracy-pledge-160616/>

<https://tagtoday.net/anti-piracy-program-application/#Self-Attested-DAAP>



美 닌텐도, 포켓몬 Go의 불법복제 조사

닌텐도는 포켓몬 Go의 불법복제에 대해 조사를 시작함. 포켓몬 Go는 현재 일부 국가에서만 출시됨. 미출시 국가에 거주하는 사용자들은 포켓몬 Go를 하기 위하여 출시 국가의 앱스토어를 사용하거나 apk파일을 다운받아서 설치하고 있음. 현재 포켓몬 Go의 apk파일은 많은 불법복제 사이트에 퍼져있으며, 닌텐도는 불법복제 파일을 삭제하기 위해 노력하고 있음.

작성자 : 최희식

포켓몬 Go, 불법복제 배경

- o 현재 포켓몬 Go⁶⁾는 미국, 호주, 뉴질랜드, 캐나다 등 일부 국가에서만 출시되었으나 전 세계적인 관심을 받고 있음.
 - 포켓몬 Go가 출시되지 않은 국가에 거주하는 사용자들은 현재 몇몇 우회적인 방법으로 포켓몬 Go를 설치하여 사용하고 있음.
 - iOS 사용자들은 포켓몬 Go가 출시된 국가의 앱스토어의 계정을 생성한 후 다운로드 받아 설치하고 있음.
 - 안드로이드 사용자들은 포켓몬 Go의 apk파일을 다운로드받아 사용자가 직접 기기에 설치하여 사용하고 있음.
- o 개발자의 허락 없이 무단으로 apk파일을 플레이스토어에서 추출하여 공유하는 것은 불법복제 행위에 속함.

닌텐도, 불법복제 대응

- o 현재 많은 토렌트 사이트 및 블로그 등에 포켓몬 Go의 apk 파일이 올라와 있음.
- o 닌텐도는 토렌트 사이트, 블로그와 구글에 불법복제 apk파일에 대한 삭제 요청을 하고 있음.
 - 닌텐도의 노력에도 불구하고 큰 변화는 일어나지 않았음. 불법복제 파일의 대부분은 삭제되지 않았고 지속해서 불법복제 파일이 올라오고 있으며, 많은 사용자들이

6) 증강현실(Augmented Reality, AR)을 기반으로 한 모바일 게임으로 일본 게임업체인 닌텐도와 미국 게임업체인 나이언틱랩스 등이 협력하여 개발함.

시사점

불법복제 파일을 다운로드 받고 있음.

- 사이버 범죄자들은 많은 사용자들이 apk파일을 다운로드 받아 사용하는 것을 이용하여 바이러스를 포함한 가짜 apk파일을 공유하는 문제도 발생하고 있음.
 - 가짜 apk파일을 설치할 경우 사용자의 개인정보 및 금융정보 등이 유출되는 피해를 받게 됨.
- 무료 앱 공유행위를 규제하는 경우는 흔하지 않으나 유료 앱 설치 파일을 공유하는 것을 규제 및 처벌하는 경우는 자주 발생하고 있음.
 - 안드로이드의 경우 오픈 소스 기반이므로 apk파일의 불법복제가 빈번히 일어나고 있으며, apk파일 유출을 방지하는데 많은 어려움을 겪고 있음.
 - 안드로이드 불법복제 파일을 공유하는 사이트 중 하나를 운영하는 두 운영자들은 3월 2일에 저작권 침해 혐의를 인정했으며 다가오는 8월에 형벌 선고를 받을 예정임.
 - iOS의 경우 기기를 탈옥(Jailbreak)해야 하는 위험과 불편함으로 안드로이드의 비해 불법복제 파일의 공유·설치 빈도가 낮음.
 - 최근에 중국 개발자들이 iOS 기기를 탈옥하지 않고도 불법복제 파일을 다운로드 받는 앱을 개발하여 새로운 문제가 일어나고 있음.

※출처

<https://torrentfreak.com/nintendo-cracks-pokemon-go-piracy-160714/>
<http://www.cbc.ca/news/technology/pokemon-go-launches-in-canada-1.3683087>
<http://www.ibtimes.co.uk/nintendo-clamps-down-pokemon-go-piracy-1570780>
<http://www.mirror.co.uk/tech/cybercriminals-use-pokmon-go-infect-8396078>
<http://www.androidauthority.com/android-app-pirates-plead-guilty-690440/>
<http://www.techworm.net/2016/06/what-is-jailbreaking.html>
<http://www.ibtimes.co.uk/apple-ios-not-secure-you-think-app-store-tricked-into-allowing-users-install-pirate-apps-1545564>



美 오레곤 법원 IP 주소만으로 저작권 직접침해 증거능력 불충분하다고 판단

美 오레곤주 연방지방법원은 영화 The Cobbler의 제작사가 제기한 저작권 침해 소송에서 “불법복제물을 다운로드 받은 IP 주소만으로는 저작권 직접침해를 입증하기에 충분하지 않다”는 magistrate judge⁷⁾ Stacie Beckerman의 권고를 인용하여 소송을 기각함. 일반적으로 저작권자들은 불법복제물을 다운로드 받은 IP주소를 증거로 제시하여 저작권 침해를 입증하여 왔으나, 이 판결은 저작권 침해에 대한 저작권자의 입증책임을 높여 추가적인 입증자료를 요구하고 있음.

작성자 : 권세진

IP주소의 저작권 침해 입증의 문제

- 저작권자들은 온라인상에서 발생하는 저작권 침해행위를 입증하기 위해 불법 복제물을 다운로드 받은 피고의 IP주소만을 증거자료로 활용하고 있었음.
- 최근 저작권을 남용하여 소송을 남발하는 ‘저작권 괴물(Copyright Troll)’이 사회적 문제가 되면서 불법복제물을 다운로드 받은 IP주소만으로 저작권 직접 침해를 인정하는 것은 충분하지 않다는 비판이 제기됨.

오레곤 법원, 영화 “코블러” 저작권 침해 소송 기각

- 최근 아담 샌들러 주연의 영화 <코블러(the Cobbler)>의 제작사는 성인 보호소를 운영하는 토마스 곤잘레스(Thomas Gonzalez)가 무단으로 해당 영화 파일을 다운로드한 행위는 저작권 직·간접 침해에 해당한다고 주장하면서 美 오레곤주 연방지방법원에 소송을 제기하였음.
- 영화 제작사는 피고의 저작권 침해를 입증하기 위해 피고의 IP 주소만을 증거자료로 제출하였음.
- 동 법원의 안나 브라운(Anna J. Brown)판사는 스테이지 베커만(Stacie Beckerman) 판사(magistrate judge)의 조사 및 권고를 인용하여 사건을 기각함.

7) 미국 연방법원에서 magistrate judge는 연방지방법원 판사의 업무를 도와주기 위하여 연방지방법원 판사의 다수가 지명하는 판사로 기간은 종신직이 아니라 4년 또는 8년간의 업무를 담당한다.

베커만 부판사의 권고내용

- 베커만 판사는 불법복제물을 다운로드 받은 IP 주소만으로 저작권의 직접침해를 입증하기에 충분하지 않다고 판단함.
 - 그 이유는 저작권자가 저작권 침해의 증거자료로 제시한 IP주소를 통해 알 수 있는 사실은 첫째, 피고가 영화를 다운로드 하거나 배포하는데 사용된 IP주소의 가입자(subscriber)라는 것, 둘째, 해당 IP주소의 가입자인 피고에게 저작권을 침해했다는 통지가 전달되었다는 것임.
 - 그러나 저작권자는 피고의 저작권 침해 행위를 직접적으로 입증할 수 있는 특정 증거자료를 제시하지 않았음.
- 피고가 운영하는 성인보호소에서 수많은 사람들이 인터넷을 접속할 수 있으므로 피고는 수많은 저작권 침해 혐의자의 한 명에 해당한다고 설시(說示)함.
 - ‘저작권 침해 가능성(plausible)’이 있다는 것이 저작권을 침해했다는 것을 확정하는 것은 아님.

시사점

- 이번 판결은 저작권 침해자로 볼 수 있는 자의 IP 주소만으로 저작권 직접침해를 입증하기에는 충분하지 않다고 판단한 첫 판결임.
 - 저작권침해에 대한 저작권자의 입증책임을 높여 추가적인 입증자료를 요구한 이번 판결은 저작권을 남용하여 소송을 남발하는 행위에 경종을 울리는 것으로 평가됨.

※출처

<http://techfactslive.com/oregon-judge-movie-privacy-case-says-ip-address-doesnt-prove-anything/3147/>

<https://torrentfreak.com/judge-dismisses-movie-piracy-case-ip-address-doesnt-prove-anything-160627/>

<https://torrentfreak.com/images/brownorder.pdf>



美 파라마운트 픽처스 및 CBS, 스타트렉의 비영리적 목적의 2차적저작물 창작에 관한 가이드라인 발표

파라마운트 픽처스와 CBS는 스타트렉(Star Trek)을 배경으로 팬들이 제작한 단편 영화 ‘엑사나를 향한 서막(Prelude to Axanar)’ 및 장편 영화 ‘엑사나(Axanar)’를 둘러싼 저작권 침해 사건을 계기로 팬 제작 영화의 가이드라인을 발표함. 이번 가이드라인에 따르면 비상업적 목적의 2차적저작물의 창작이 허용되지만, 구체적인 요건이 지나치게 엄격하다는 지적이 있음.

작성자 : 권용수⁸⁾

개요

- 미국의 영화 제작·배급사 파라마운트 픽처스와 방송사 CBS는 스타트렉(Star Trek)을 배경으로 단편 영화 ‘엑사나를 향한 서막(Prelude to Axanar)’ 및 장편 영화 ‘엑사나(Axanar)’를 제작한 엑사나 프로덕션(Axanar Production)과의 저작권 침해 소송⁹⁾을 계기로 팬 제작 영화의 가이드라인을 발표함.
- 가이드라인의 목적은 스타트렉을 배경으로 하는 아마추어의 영화 제작이나 팬들의 2차적저작물의 창작에 관한 구체적인 요건을 제시함으로써 스타트렉의 저작권을 둘러싼 법적 분쟁을 미연에 방지하는 것임.

가이드라인의 내용

- 가이드라인에서는 팬들이 스타트렉을 배경으로 영화를 제작할 경우 반드시 따라야 할 10가지 규칙을 제시하고 있음.
- 가이드라인에 따르면 팬 제작 영화는 반드시 비상업적 목적으로 아마추어가 제작¹⁰⁾해야 하고, 그 작품이나 작품 내 어떠한 부분에 대해서도 저작권법 또

8) 권용수_안양창조산업진흥원 경기저작권센터 전문위원

9) 상세는 최희식, “美 파라마운트社, 팬 제작 영화 저작권 침해로 제소”, 「해외 저작권 보호 동향」, 한국저작권보호원(2016. 1. 29) 참고.

10) 가이드라인에서는 팬 제작 영화의 스태프나 출연자 전원이 아마추어일 것을 요구하고 있음. 이는 팬 제작 영화의 경우 스타트렉 영화 제작 스태프들을 고용하여 제작하거나(엑사나) 스타트렉 출연 배우가 직접 참

는 상표법에 따른 권리 등록을 할 수 없음.

- 특히 비상업적 목적에 관해서는 제작비 모금액을 5만 달러(약 5,800만 원) 이내로 제한하거나¹¹⁾ DVD·Blu-ray 등의 배포를 금지하는 등 상당히 구체적인 내용을 제시하고 있음.

- 팬 제작 영화는 저작권 등록을 할 수 없을 뿐만 아니라 스타트렉의 모든 저작권이 파라마운트 픽처스와 CBS에 있다는 점을 명시하여야 함.

o 또한 팬 제작 영화는 1작품 당 15분이하여야 하며, 2편을 초과하여 제작할 수도 없음.

o 그 외에도 가이드라인에서는 시판되고 있는 스타트렉의 유니폼이나 소품을 사용할 경우 위조품이 아닌 정품을 사용하고 스타트렉이라는 단어를 타이틀로 사용할 수는 없지만 ‘스타트렉 팬 제작 영화’라는 단어를 부제로 명시할 수 있으며, 약물·불법행위·욕설 등 부적절한 영상을 포함하지 말 것 등 구체적인 사항을 요구하고 있음.

평가

o 이번 가이드라인 발표는 향후 팬들의 2차적저작물의 창작 활동에 상당한 영향을 미칠 것으로 판단됨.

- 가이드라인에 따르면 비상업적 목적의 2차적저작물의 창작 활동은 허용되지만, 창작 주체를 아마추어로 한정하는 등 구체적인 요건이 엄격하여 2차적저작물의 창작 활동이 크게 제한될 우려가 있음.

o 이번 가이드라인에서는 상업적 목적의 2차적저작물의 창작 활동을 용납하지 않겠다는 점을 분명히 하고 있음. 이는 어떠한 경우든지 저작권자의 경제적 이익을 침해하는 행위에 대해서는 절대 용납하지 않겠다는 파라마운트 픽처스와 CBS의 의지를 피력한 것이라고 평가됨.

여하는 일이 있는 만큼 어느 정도 후폭풍이 예상됨.

11) 스타트렉의 저작권 침해가 문제된 엑사나의 경우 클라우드 펀딩으로 약 120만 달러(약 13억 8,700만 원)의 제작비를 모았음.

※출처

<http://www.startrek.com/fan-films>

※관련기사

2016년 1월 2차 뉴스레터 : [미국]美 파라마운트社, 팬 제작 영화 저작권 침해로 제소

http://www.kcopa.or.kr/information/protect/view.php?guard_trend_seq=561&key=title&key_word=파라마운트&gubun=&search_guard_trend_report_seq=24&nation_cd=&start=



Global Trends of Copyright Protection

해외 저작권 보호 동향

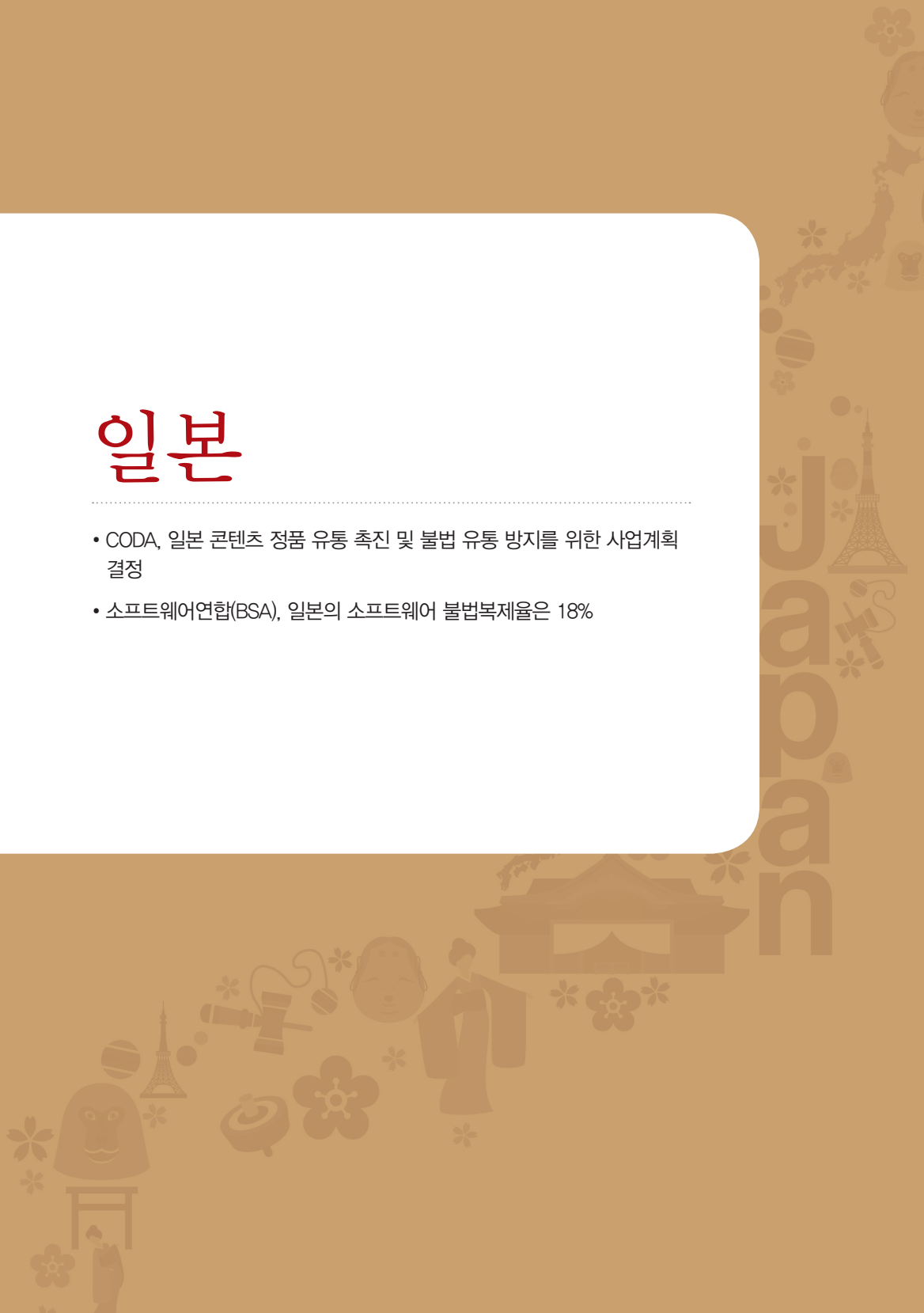


해외 저작권 보호 동향

해외 저작권 보호 동향

일본

- CODA, 일본 콘텐츠 정품 유통 촉진 및 불법 유통 방지를 위한 사업계획 결정
- 소프트웨어연합(BSA), 일본의 소프트웨어 불법복제율은 18%



日本



日 CODA, 일본 콘텐츠 정품 유통 촉진 및 불법 유통 방지를 위한 사업계획 결정

콘텐츠 해외 유통촉진기구(CODA)는 2016년 6월 6일 정기사원총회를 개최하고, 해외에서의 일본 콘텐츠 정품 유통 촉진과 지식재산을 침해하는 불법 유통 방지를 위하여 2016년도에 추진할 사업 내용을 결정함. 이에 따르면 CODA는 ① 지식재산 침해 대책에 관계된 국내외 산업계·단체 및 정부기관과의 연계·협력, ② 지식재산 침해 대책에 대한 구체적 지원이라는 측면에서 세부적인 사업을 실시할 예정임.

작성자 : 권용수

개요

- 콘텐츠 해외 유통촉진기구(CODA)는 2016년 6월 6일 개최된 2016년도 정기사원 총회에서 2016년도 사업 계획을 결정함.
- CODA는 2016년에도 해외에서의 일본 콘텐츠 정품 유통 촉진과 지식재산을 침해하는 불법 유통 방지를 위하여 다양한 사업을 적극적으로 추진해 나가기로 결정함.
- CODA의 2016년도 사업 계획에는 ① 지식재산 침해 대책에 관계된 국내외 산업계·단체 및 정부기관과의 연계·협력, ② 지식재산 침해 대책에 대한 구체적 지원이라는 관점에서의 세부적인 내용이 담겨 있음.
 - 오늘날 온라인상의 저작권 침해는 이를 완전히 방지하는 것이 현실적으로 불가능함. 그 때문에 CODA의 2016년도 사업 계획은 기본적으로 온라인상의 침해 행위를 얼마나 빨리 발견하고, 그 침해의 확산을 얼마나 빨리 방지할 수 있느냐에 초점을 두고 있음.
- 국내외 산업계, 단체와의 연계 촉진
 - 모방품·불법복제물 등 해외에서의 지식재산 침해 문제 해결을 목표로 하는 기업·단체의 모임인 ‘국제 지식재산 보호 포럼(IIPPF)’ 참가, 국내에서의 지식재산 보호와 부정 상품 방지를 목표로 하는 부정상품대책협의회(ACA)와의 연계·협력 강화 등을 통하여 불법복제물 등 지식재산 침해 대책에 일조함.

지식재산 침해 대책에
관계된 국내외 산업계·
단체 및 정부기관과의
연계·협력

- 일본 콘텐츠 업계에 대한 침해 대책 노하우 축적과 침해 대책 지원을 위하여 ‘CJ 마크 위원회(CJマーク委員会)’¹⁾ 및 ‘법 제도 위원회’²⁾ 외에 저작권 관련 단체들을 대상으로 한 ‘단체 회의’를 정기적으로 개최하고, 최신 정보의 공유 등에 힘쓸 계획임. 또한 국경을 초월한 온라인 침해 대책, 리치 사이트 규제, 사이트 블로킹 운용 방안 등에 관한 조사·연구를 실시함.
- ‘침해 발생국에 대한 저작권 보급·계몽을 위한 네트워크 플랫폼 형성지원’(문화청 위탁사업) 체제를 정비하기 위하여 권리자, 권리자단체, 집중관리단체 등으로 구성되는 ‘검토위원회’를 개최하고, 다양한 검토·협의를 실시함.

o 해외 정부·정부기관 및 해외 권리자 단체 등과의 연계

- 국제적으로 불법복제물을 비롯한 지식재산 침해 대책에 적극적으로 임하고 있는 할리우드 6대 영화사로 조직된 미국영화협회(MPAA/MPA)³⁾ 및 국제적인 음악·뮤직비디오 제작회사로 조직된 국제음반산업연맹(IFPI) 등 해외 저작권 관련 단체의 현지 네트워크 등을 이용한 연계·협력 강화를 도모함.
- 아시아 지역의 산업계, 단체 및 정부기관 등과의 관계를 구축하고, 정보 공유 등 연계·협력을 도모함으로써 지식재산 보호 기반을 강화함.
- 문화청의 위탁사업인 ‘트레이닝 세미나(トレーニングセミナー)’를 중국, 홍콩, 대만, 인도네시아, 말레이시아, 베트남에서 실시함.
- CODA는 침해 발생국의 정부기관이나 관련 기관·단체와의 연결 창구로서 기능하고, 저작권 침해 행위에 대해 즉각적인 대응을 행함.

지식재산 침해 대책에 대한 구체적 지원

o 판매점 및 전자상거래(EC) 사이트에서의 불법복제물(DVD/CD) 대책

- 일본 콘텐츠의 침해가 특히 문제되는 사례를 중심으로 집중적인 대응을 시행하고, 해당 지역의 정부기관에 대해 단속 강화 요청 등을 행함.
- 전자상거래를 악용한 불법복제물 판매 사업자나 전송 사업자 중 일본 소비자(고객)를 대상으로 하는 경우에 대해서는 직접 대책을 강구하여 실시함.

- 1) CJ 마크 위원회는 CODA의 위원회 중 하나로서 ① 중국, 대만, 한국, 홍콩 등에서의 불법복제물에 대한 공동 권리행사, ② 국내외의 단속기관이나 정부기관의 관계 구축, ③ 국내외에서의 지식재산 보호에 관한 홍보·계몽 활동 등을 실시하고 있음(<http://www.coda-cj.jp/activity/iinkai-cj.html> (검색일 : 2016. 7. 11)).
- 2) 법 제도 위원회 역시 CODA의 위원회 중 하나로서 ① 중국, 대만, 한국, 홍콩 등 아시아 지역의 불법복제물 대책에 관한 법 제도·운영 등의 연구, ② 각 국가 정부기관에 대한 건의 및 콘텐츠 보유자와의 관계 구축, ③ 각 국가의 법 개정 등에 관한 퍼블릭 코멘트에 대한 대응 등을 실시하고 있음.
- 3) CODA는 미국영화협회와 2014년 3월 20일 온라인 저작권 침해 대책 강화를 목적으로 MOU를 체결하였고, 2016년 4월 12일 이를 갱신함.

○ 인터넷상의 불법복제물 대책

- 직접적인 대책으로서는 ① 현재 운용하고 있는 ‘콘텐츠 자동 감시 삭제 센터’의 기능 강화, ② 권리 침해 동영상의 조기발견·삭제라는 관점에서 핑거 프린트(フィンガープリント) 기술의 유용성 검토, ③ 인적 모니터링의 시험적 실시,⁴⁾ ④ 악질적인 사이트에 관한 블랙리스트 작성 및 공유, ⑤ 정품 유통 촉진이라는 관점에서 정품 콘텐츠 리스트 정비, ⑥ 저작권 침해가 특히 문제 되는 국가를 중심으로 관련 단체나 정부 기관 등과의 연계·협력을 통한 적극적인 대응 실시 등을 계획하고 있음.
- 간접적인 대책으로서는 ① 인터넷상의 검색결과로부터 저작권 침해 콘텐츠의 표시 제한 요청, ② 악질적인 사이트에 대한 온라인 광고 제한 요청, ③ 저작권 침해 콘텐츠의 이용을 유도하는 애플리케이션 정보를 구글(Google)이나 애플(Apple)에 제공하고 해당 애플리케이션의 삭제 요청, ④ 유료로 불법복제물을 제공하는 사이트 등이 발견된 경우 은행 등 관계기관에 해당 사이트의 은행계좌 동결을 요청하는 방안 등을 계획하고 있음.

○ ‘권리보호 중점작품 리스트’의 작성

- 새로운 지식재산권 침해 대책을 검토함에 있어 기초자료로 활용될 수 있는 정보의 수집·분석
- 일본 콘텐츠의 피해실태를 집약·분석하고 신속한 법적 대응을 실현하기 위하여 ‘온라인 종합 대책 센터’를 구축함.

○ 민간 기업이 실시하는 지식재산권 침해 대책에 대한 지원

- CODA는 구체적으로 ① 저작권 침해 콘텐츠의 삭제 요청 등에 관한 시스템 정비, ② 악질적인 저작권 침해 사이트 등에 대한 법적 조치 시행, ③ 정품 유통 촉진 및 보급·계몽을 위하여 워킹 그룹 회합 등을 실시할 계획임.⁵⁾

4) 경제산업성은 불법 동영상 대책을 강화하기 위하여 전문 인력을 활용한 인터넷 감시를 시행함. 지금까지는 컴퓨터에서 불법복제물을 자동으로 검출하였으나, 영상을 일부를 가공하여 이를 회피하는 사례가 발생하면서 컴퓨터와 사람의 눈을 이용한 이중 감시를 시행하기로 한 것임.

5) 평소 지식재산권 침해 대책을 실시하고 있는 일본 콘텐츠 권리자를 중심으로 한 ‘디지털 전략 WG(가칭) デジタル戦略 WG(仮称)’을 새롭게 구성하고, 일본 콘텐츠 정품 유통 확대를 위한 환경 정비를 목적으로 권리자 상호 간에 정보·의견교환 등을 실시할 예정임.

※출처

<http://www.coda-cj.jp/news/detail.php?id=94>

日本



日 소프트웨어연합(BSA), 일본의 소프트웨어 불법복제율은 18%

소프트웨어연합(BSA)이 2016년 5월 25일 발표한 글로벌 조사보고서 '라이선스 준수를 통한 기회 획득(Seizing Opportunity Through License Compliance)'에 따르면 2015년 일본 국내 PC 이용자에 의한 소프트웨어 불법복제율은 2013년에 비해 1% 감소된 18%임.

작성자 : 권용수

개요

- o 소프트웨어연합(BSA)은 2016년 5월 25일 '글로벌 소프트웨어 조사 보고서 : 라이선스 준수를 통한 기회 획득(Seizing Opportunity Through License Compliance)'을 발표함.
- o 보고서에서는 불법 소프트웨어와 사이버 공격 간에 관련성에도 불구하고 여전히 소프트웨어의 불법복제율이 높다는 점을 지적하고 있음.⁶⁾
- o 특히 보고서에 따르면 한국, 일본 등이 속한 아시아·태평양 지역의 2015년 소프트웨어 불법복제율은 61%로 가장 높은 상황임.
 - 이는 소프트웨어 불법복제율이 가장 낮은 북아메리카 지역(17%)의 약 3.6배에 달하는 수치임.
 - 아시아·태평양 지역의 경우 한국(35%), 일본(18%), 뉴질랜드(18%), 호주(20%), 싱가포르(30%), 대만(36%), 홍콩(41%)을 제외하고, 소프트웨어 불법 복제율이 50%를 넘는 상황임.⁷⁾ 방글라데시(86%), 인도네시아(84%), 파키스탄(84%) 등 소프트웨어 불법복제율이 80%를 초과하는 국가들도 있음.

6) 전 세계의 2015년 소프트웨어 불법복제율은 2013년에 비해 4% 감소된 39%임.

7) 중국의 소프트웨어 불법복제율은 70%임. 중국의 경우 소프트웨어 불법복제율이 2009년 79%에서 2011년 77%, 2013년 74%, 2015년 70%로 감소되고 있는 상황임.

- 한국과 일본 모두 소프트웨어 불법복제율이 감소되고 있는 가운데, 한국의 2015년 소프트웨어 불법복제율은 35%로 일본(18%)의 약 2배에 달하는 것으로 조사됨.
 - 일본의 소프트웨어 불법복제율은 미국(17%) 다음으로 낮은 상황임.
 - 일본의 소프트웨어 불법복제율은 2009년 21%, 2011년 21%, 2013년 19%, 2015년 18%로 2011년 이후 감소 추세에 있음.
 - 한국의 소프트웨어 불법복제율은 2009년 41%, 2011년 40%, 2013년 38%, 2015년 35%로 2009년 이후 감소 추세에 있음.
- 한국과 일본 모두 PC 시장이 축소되고 있는 가운데 정품 사용률이 높은 기업용 PC 시장이 소비자용 PC 시장 보다 크게 축소되고 있음. 이러한 이유로 실제 불법 소프트웨어 사용은 소프트웨어 불법복제율의 감소 수치 보다 크게 감소되었다는 것이 BSA의 평가임.
- 한편 소프트웨어 불법복제율에 따른 경제적 피해는 일본이 9억 9,400만 달러 (약 1조 1,500억 원)로 한국(6억 5,700만 달러(약 7,600억 원))에 비해 큼.

평가

- 한국의 경우 소프트웨어 불법복제율이 점차 감소되고 있다는 점에서 긍정적으로 평가할 수 있지만, 여전히 일본에 비해 높은 수치를 나타내고 있으므로 불법 소프트웨어 근절을 위한 지속적인 노력이 요구됨.

※출처

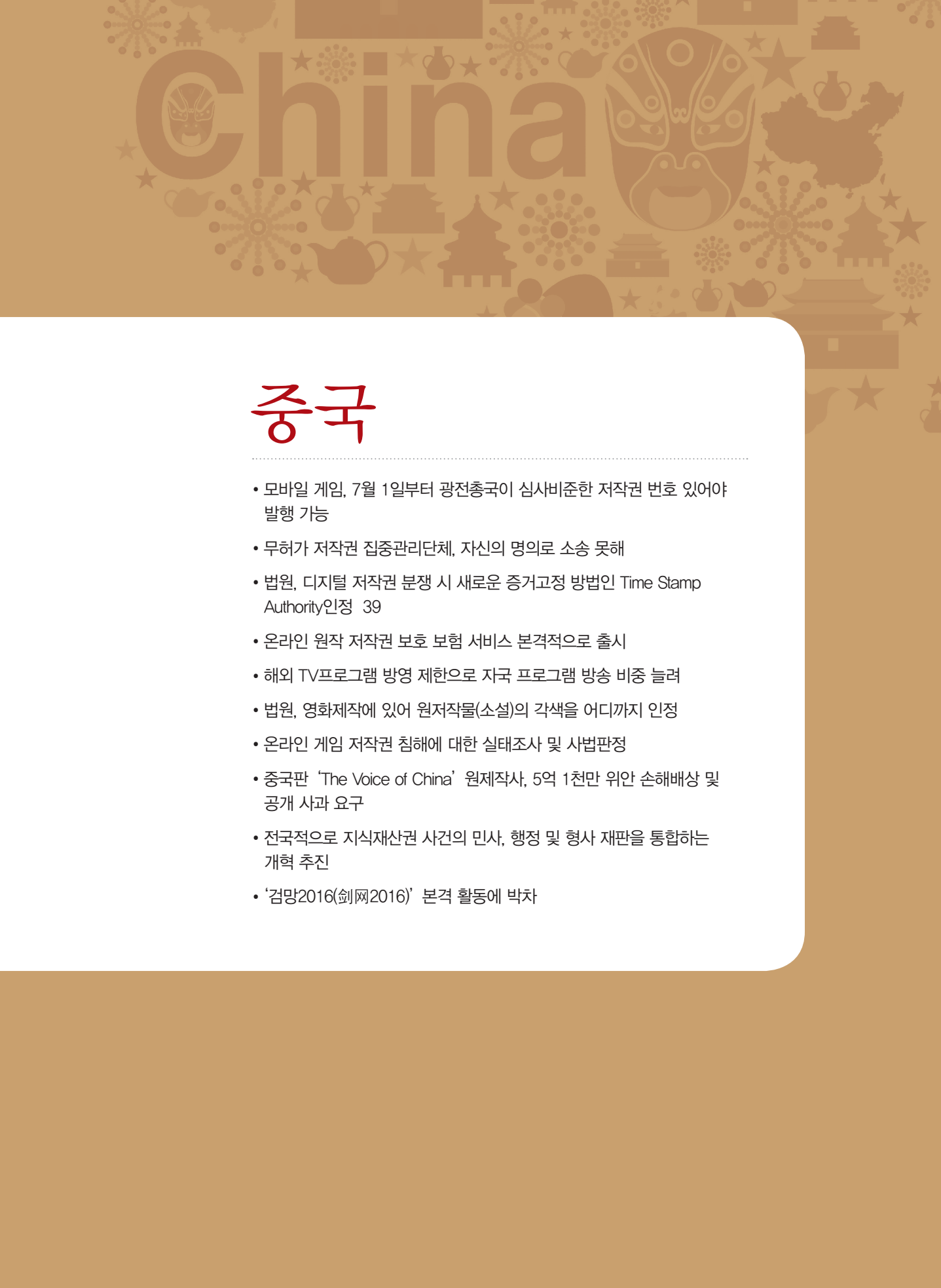
<http://bsa.or.jp/>

<http://bsa.or.jp/news-and-events/news/bsa20160525/>

<http://globalstudy.bsa.org/2016/index.html>

<http://www.datanet.co.kr/news/articleView.html?idxno=99954>





China

중국

- 모바일 게임, 7월 1일부터 광전총국이 심사비준한 저작권 번호 있어야 발행 가능
- 무허가 저작권 집중관리단체, 자신의 명의로 소송 못해
- 법원, 디지털 저작권 분쟁 시 새로운 증거고정 방법인 Time Stamp Authority인정 39
- 온라인 원작 저작권 보호 보험 서비스 본격적으로 출시
- 해외 TV프로그램 방영 제한으로 자국 프로그램 방송 비중 늘어
- 법원, 영화제작에 있어 원저작물(소설)의 각색을 어디까지 인정
- 온라인 게임 저작권 침해에 대한 실태조사 및 사법판정
- 중국판 'The Voice of China' 원제작사, 5억 1천만 위안 손해배상 및 공개 사과 요구
- 전국적으로 지식재산권 사건의 민사, 행정 및 형사 재판을 통합하는 개혁 추진
- '검망2016(剑网2016)' 본격 활동에 박차



中 모바일 게임 7월 1일부터 광전총국이 심사비준한 저작권 번호 있어야 발행 가능

6월 2일 국가신문출판광전총국은 「모바일 게임 출판서비스 관리에 관한 통지(关于移动游戏出版服务管理的通知)」를 발표하여 7월 1일부터 '신문출판총국의 비준을 거쳐 저작권 번호를 취득하지 않은 경우, 온라인에서 모바일 게임을 출판하고 운영하여서는 아니 된다.'고 규정함. 이번 통지를 계기로 온라인 모바일 시장에서의 혼란스러웠던 저작권 보호는 새로운 국면을 맞을 것임.

작성자 : LIHUA¹⁾

배경

- 국가신문출판광전총국(이하, 광전총국)에서는 모바일 온라인 게임 출시 전 사전등록 제도를 마련하였으나, 이에 대한 관리가 상당히 허술함. 시장에 출범된 모바일 온라인 게임 중 2%만 출판 전 광전총국의 사전 등록을 마쳤고, 나머지 98%는 관련 절차를 밟지 않았음.²⁾ 이전까지는 사전 등록을 하지 않더라도 과징금, 온라인 모바일 게임시장에서의 철수 등 강력한 행정처벌조치가 부과되지 않았음.
- 광전총국에서의 게임 발행 심사비준 주기는 보통 3~4개월임. 일부 생명주기가 길지 않은 모바일 게임은 수익성 보장을 위해 출시 이후 광전총국으로부터 게임의 저작권 번호(版本号)를 받거나, 아예 저작권 번호 없이도 운영되고 있음. 이는 최근 들어 중국 모바일 게임 시장은 폭발적인 성공을 가져온 반면, IP(Intellectual Property)를 명목으로 하는 작품들이 많고, 조잡하며 연구개발비용이 저렴한 저작권 침해 불법 게임들이 상당수 존재하는 온상이 되었음.

1) LIHUA_서울대학교 법과대학 국제경제법 박사, 베이징이공대학교 법과대학 부교수

2) 중국음향과 디지털 출판협회 게임출판 업무위원회(中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会)에서 공표한 『2015년 중국 게임산업보고 (2015年中国游戏产业报告)』에 따르면, 2015년 광전총국에서 출판을 비준한 게임은 750종류임. 그중에서 모바일 게임은 370여 종류임. 360에서 발표한 『2016년 게임산업 추세 보고 (2016年游戏行业趋势报告)』에 따르면 2015년 온라인에서 발행된 게임은 2만 5천 건이며, 2014년의 1만 4천 건보다 80% 증가함. 또한 일부 게임 생산자는 한 시리즈의 모바일 게임 작품에 대하여 동일한 저작권 번호를 사용하는 경우가 있음.

주요내용

o 의무적인 사전심사

- 광전총국이 발표한 이번 통지의 가장 큰 변화는 게임출판이 ‘사전 등록’에서 ‘의무적인 사전 심사 비준’으로 바뀐 점임. 즉, 모바일 온라인 게임은 출시 전 반드시 광전총국의 사전심사를 받아야 하며, 광전총국에서 비준한 게임에는 저작권 번호를 부여하고, 게임 유통사는 저작권 번호가 있는 모바일 게임만 출시할 수 있음. 3)
- 이미 출판 비준된 모바일 게임일지라도 스토리 시나리오, 임무의 내용, 지도의 형식, 캐릭터의 성격, 역할의 특징, 상호 관계 등에서 업그레이드되었거나 명확한 변화가 발생한 경우, 게임의 명칭이 바뀌지 않더라도 부제목이나 제목에 수식어가 추가된 경우 모두 새로운 작품으로 간주하여, 동 통지의 규정에 따라 새로 사전 심사비준 절차를 거쳐서 저작권 번호를 받아야 함. 여기에는 애플 앱 스토어에서 판매되는 게임도 포함됨.

o 사전 심사비준 효율을 높이고 절차를 간소화함.

- 중국 모바일 게임 중 정치, 군사, 민족, 종교 등 소재와 관련되지 않는 콘텐츠이며 또한 스토리가 없거나 스토리가 간단한 제거유형, 러닝, 비행유형, 보드게임, 미궁 찾기, 스포츠, 음악과 댄스 등 레저와 지력에 도움이 되는 국산 모바일 게임의 경우 심사비준 절차는 원칙적으로 18일 근무일이 필요함.
- 위에서 언급한 유형을 제외한 중국 국산 모바일 게임의 심사비준 기간은 근무일 기준으로 약 80일이 필요함.

o 저작권 번호 신청 및 취득 절차

- 온라인 게임 출판 업체는 근무일 기준 최소 20일 전에 국산 모바일 게임 작품 출판신청서를 작성하여 성급 소속 출판행정주관부문에 제출함. 성급 출판행정 부문은 신청 자료를 수리한 후, 만약 접수한 자료가 완전하고 정확하다면 5일 이내에 광전총국에 송부함.
- 광전총국은 근무일 기준 10일 이내에 비준 여부를 결정하며, 성급 출판행정 주관부문은 광전총국의 비준 의견을 수령한 후 근무일 기준 3일 이내에 게임 출판서비스 업체에게 통지함.

3) 올해 6월 1일부터 국내에서 온라인 모바일 게임을 발행하고 운영하는 기업은 반드시 문화부의 ‘온라인 문화 경영허가증’을 취득하여야 함. 이외에도 중공중앙네트워크안전과 정보화영도소조사무실에서 2016년 6월 28일에 공표하고 8월 1일부터 시행되는 「모바일 네트워크 APP 정보 서비스 관리규정(移动互联网应用程序信息服务管理规定)」에 따라 모바일 앱 프로그램 사용자는 응당 실명제로 등록하여야 함. 광전총국, 문화부, 그리고 네트워크 안전과 정보화 영도소조 사무실에서 공표한 3대 규정은 온라인 문화시장에 상당한 영향을 미칠 것임.

- 게임출판서비스 업체는 동 비준문서를 받은 후 게임의 온라인 운영을 시작함. 또한 근무일 기준 7일 이내에 성급 행정주관부문에 서면으로 온라인 출판운영 시간, 다운로드 할 수 있는 주소, 운영기관 수량 및 주요 운영기관의 명칭과 충전방법 등 출판운영 상황을 제출함. 예정된 온라인 출판 운영일을 초과하여 근무일 기준 20일 이내에 출판하지 못하는 경우 성급 출판행정주관부문에 서면으로 이유를 설명해야 함.
- 해외 모바일 게임인 경우, 앞서 국산 모바일 게임에 소요되는 절차 외에 별도로 「해외 저작권자가 허여한 온라인 게임작품과 전자게임출판물 신청자료 규범화에 관한 통지 (关于进一步规范出版境外著作权人授权互联网游戏作品和电子游戏出版物申报材料的通知)」와 「온라인 게임 중독 방지를 위한 실명 검증 업무에 관한 통지(关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知)」의 요구에 따라 관련 절차를 밟아야 함.

o 게임출판 업체에 대한 요구

- 게임출판서비스 업체는 반드시 게임 내용의 완전성에 책임져야 하며,
- 게임 시작 전, 과도한 게임을 자제할 것을 요청하는 화면 후, 별도의 화면으로 게임의 저작권자, 출판 업체, 허가번호, 출판물 번호 등 광전총국에서 비준한 정보를 표시하여야 하며, 광전총국에서 비준한 내용에 따라 운영하여야 함.
- 게임출판서비스 업체는 게임의 일상적인 업데이트에 관한 광전총국의 심사 및 비준 여부 확인과 불량한 콘텐츠를 이용한 행위에 대하여 제때에 제지해야 할 책임이 있음.

o 각 유형의 핸드폰, 태블릿 컴퓨터 등 모바일 스마트 단말기 생산과 경영업체에서는 모바일 게임의 심사비준 절차가 완료되었는지, 관련 정보를 표시하였는지를 확인해야 하며, 광전총국의 비준을 거치지 않았거나 관련 정보를 표시하지 않은 저작권 침해 모바일 게임을 사전탐재해서는 안 됨.

기대효과

- o 이번 통지는 2016년 7월 1일부터 시행하며, 시행일부터 광전총국의 비준을 거치지 않은 모바일 게임은 온라인에서 출판되거나 운영되지 아니함.
- o 광전총국에 저작권 번호를 신청하는 주체는 반드시 법인이어야 함. 따라서 개인 개발자의 경우에는 반드시 게임 출판 회사를 설립하거나 출판자를 통해 온라인상 모바일 게임을 출판하여야 함. 이는 모바일 게임 시장의 야만적인

성장시대가 일단락되고, 규범적이고 단가가 높은 온라인 모바일 게임 운영의 시대에 진입하였음을 의미함. 즉, 정책적인 측면에서 모바일 게임시장의 진입 장벽을 높였으며, 온라인 모바일 게임시장은 전면적으로 브랜드화와 플랫폼을 통하여 운영될 것임.

- o 온라인 게임이 운영되기 전에 저작권 번호 신청을 의무화함으로써 불량한 제품이 시장에 진입하는 것을 방지할 수 있고, 유명 IP를 표절한다거나 저작권이 불분명한 온라인 모바일 게임들이 시장에서 축출될 것으로 전망됨. 따라서 정상적인 기업들이 공정한 시장경쟁 속에서 발전할 수 있도록 보장하는 것임.

※출처

<http://www.chinaiprlaw.cn/index.php?id=4205>

<http://games.qq.com/a/20151215/022285.htm>

<http://www.sapprft.gov.cn/sapprft/contents/6588/298011.shtml>

http://news.xinhuanet.com/politics/2016-06/28/c_129095270.htm

<http://www.nbd.com.cn/articles/2016-06-03/1010325.html>

http://finance.ifeng.com/a/20160624/14521731_0.shtml

<http://tech.sina.com.cn/i/2016-06-17/doc-ifxtfmrp2208248.shtml>

http://www.legaldaily.com.cn/IT/content/2016-06/15/content_6677909.htm?node=69472

中國



中 무허가 저작권 집중관리단체, 자신의 명의로 소송 못해

광둥성 초저우시 법원은 성영회사가 음악권리자와의 '음향 저작권 권리허여 계약'을 통하여 중국 대륙지역에서의 독점적인 사용권을 취득하였다 할지라도 저작권 집중관리단체가 아니므로 원고로서의 소송자격이 없다고 보아 원고가 제기한 소송을 각하함. 동 사례는 법에 의하여 설립된 저작권 집중관리단체라야 저작권 침해구제 소송과 중재를 진행할 수 있음을 명확히 밝힌 사법판정임.

작성자 : LIHUA

사건의 요약

- 원고 '심천시 성영회사(声影公司)'는 '초저우시(潮州市) 개발구 목가호텔(牧歌)'에서 권리자의 허락 없이 음악작품 사용료를 지급하지 않고 노래방에서 <마음 아픈 곳을 떠나(离开伤心的地方)>, <한 송이, 두 송이, 세 송이 꽃(一朵花两朵花三朵花)>, <풍랑에서 모래 거르기(大浪淘沙)> 등 노래들을 사용한 것에 대해 광둥성 초저우시 중급인민법원에 저작권 침해소송을 제기함.
- 광둥성 초저우시 중급인민법원은 원고는 비록 저작권자의 위임을 받아 음악작품들에 대한 독점적 혹은 배타적인 권리허여를 위임받았지만 동 회사는 「저작권집중관리조례(著作权集体管理条例)」에서 규정한 저작권 집중관리단체⁴⁾가 아니므로 권리자의 명의로 소송을 제기해야 한다고 판단함. 법원은 원고부적격 이유로 성영회사의 소송을 각하함.
- 중급법원의 결정에 불복한 원고의 항소에도 광둥성 고급법원은 원심판결 유지 결정을 내림.

4) 저작권집중관리조례(著作权集体管理条例) 제6조: 저작권 집중관리조례에 따라 설립된 저작권 집중관리단체 외에, 어떠한 조직이나 개인은 저작권집중관리활동에 종사하여서는 아니 된다.

최고인민법원의 『저작권 민사분쟁사건을 심리하는데 적용되는 법률에 관한 약간문제에 관한 해석 (最高人民法院关于审理著作权民事纠纷案件适用法律若干问题的解释)』 제6조의 규정에 따르면, 법에 따라 설립된 집중관리단체는, 권리자의 서면 권리허여에 따라 자신의 명의로 소송을 제기하며, 법원은 응당 이를 수리해야 한다.

○ 저작권 집중관리단체 설립배경

- 노래방은 국민들이 여가생활을 즐기는 주요장소로서, 2014년 전국 노래방 산업 규모는 800억 위안에 달하였음. 노래방 경영자는 VOD 생산자로부터 방대한 수량의 음악작품이 수록되어있는 노래방기기들을 구매하는데 노래방 경영자 혹은 VOD 생산자가 각 음악작품마다 저작물 사용 권리허여를 취득하고 사용료를 지급하는 것은 현실적으로 불가능함.
- 노래방에서 사용하는 음악작품에 대한 권리허여와 권리구제의 문제를 신속하고 효율적으로 해결하기 위하여 ‘음악저작권협회’가 생성되었음. 2014년 음악 저작권허여 수익은 1.37억 위안에 달함.

○ 저작권 집중관리단체의 정의

- 저작권 집중관리단체란 저작권 권리자의 이익을 위하여 법에 따라 설립되고, 권리자의 권리허여에 따라 자신의 명의로 저작권 및 관련 권리에 대하여 집중관리를 진행하는 사회단체임.

○ 저작권 집중관리단체 주요기능

- 자신의 명의로 사용자와 저작권 및 관련 권리허여 및 사용계약을 체결하고, 음악작품 사용자로부터 사용료를 받고, 권리자에게 사용료를 전달하고, 저작권 및 저작권과 관련된 권리 침해 발생 시 권리자를 대신하여 자신의 명의로 저작권 침해소송 및 중재를 진행함.

○ 저작권 집중관리 단체 설립원칙

- 법에 따라 설립되고 운영되어야 함. 즉 저작권 집중관리단체는 사회단체 설립 관련 행정법규와 저작권집중관리조례에 근거하여야 하며, 저작권 권리허여 조건, 사용비용 허여기준, 권리자에 대한 사용료 지불방법, 절차 등은 명확히 규정하여야 하며 임의로 변경해서는 안 됨.

○ 저작권 집중관리단체 성격

- 불완전한 거래 자주권: 사용자가 합리적인 조건으로 저작권 집중관리단체와 사용 허가계약 체결을 제안할 때, 저작권 집중관리단체는 이를 거절해서는 안 됨.
- 비영리성: 저작권 집중관리단체는 저작권 사용료 중 일상적인 관리비용과 업무 활동비용을 제외한 나머지 비용을 저작권자에게 전부 교부하여야 함.

동 사건의 의의 및 시사점

- 현재 중국에는 ‘음악저작권협회’, ‘음향저작권집중관리협회’, ‘문자저작권협회’, ‘촬영저작권협회’와 ‘영화저작권협회’가 있음.
- 동 법원의 판정은 ‘저작권은 사권이기 때문에 권리자가 회사와 음악저작물 계약을 체결한 경우, 의사 자치에 따라 권리를 하여 받은 회사는 권리자를 대신하여 자신의 명의로 저작권 침해소송을 할 수 있도록 하여되어야 한다.’는 논의를 불식시켰음.
- 중국에서 회사가 저작권 집중관리단체로 신청하더라도 정부 인허가를 받는 것이 사실상 불가능하다는 점을 감안하면, 동 사건은 기존에 설립된 집중관리 단체의 독점적인 집중관리 권한을 재차 확인함. 독점은 권리남용을 초래할 가능성이 있음. 사실상 저작권 집중관리단체는 자신의 협상 능력을 강화하고 관리하는 저작물의 규모를 보장하기 위하여, 회원 탈퇴에 대하여 상당히 많은 장애와 제한조건을 부과하고 있음.
- 또한 저작권 집중관리단체의 비영리적인 성격 때문에 권리자를 위한 권리구제에 충분히 적극적이지 않고, 행정적인 성격 때문에 저작권 집중관리단체에서 관리하는 저작물 사용료는 기본적으로 저작권 집중관리단체에서 스스로 제정하는데 투명성이 결여됨. 회원은 일방적인 저작권 집중관리단체의 운영모델에 따라 집중관리단체에 위임비용을 지급하고, 저작물 사용료를 전달받음.
- 집중관리단체에 대한 정부의 감독과 관리가 허술하며 회원들이 집중관리단체의 허가를 취소할 수 있는지, 어떻게 취소하는지 등에 대한 관련 제도가 마련되어 있지 않음. 동 사건을 계기로 저작물 등록, 권리하여 계약 및 저작권 침해 모니터링, 침해 발생 시 쉽고 신속하게 개개인 권리자로부터의 권리구제 위임, 변호사 자문단의 법적 자문 등 일련의 서비스를 모두 아우르는 저작권 플랫폼이 향후 신속하고 광범위한 발전을 가져올 것으로 기대됨.

※출처

http://legal.gmw.cn/newspaper/2016-06/17/content_113335635_2.htm



中 법원 디지털 저작권 분쟁 시 새로운 증거고정 방법인 Time Stamp Authority 인정

2008년부터 국가판권국은 저작권 침해에 있어 디지털 저작물의 증거를 고정할 때 시점확인서비스(Time Stamp Authority, 이하 TSA)를 추천함. 하지만 대중들은 TSA 서비스가 생소하여 공증(公證)을 더 선호한 편이었음. 하지만 최근 화가이창의社(华盖创意图像技术有限公司) vs 우시모社(无锡某公司) 사진저작물 저작권 분쟁사건에서 화가이社가 TSA 서비스를 이용하여 효율적으로 권리를 보장받음에 따라 향후 유력한 증거 고정 방법으로 사용될 것으로 판단됨.

작성자 : 김 군⁵⁾

사건의 개요

- 우시모社(无锡某公司)는 중국 SNS 웨이보(微博, Microblog)에 광고문구와 제품 샘플사진 그리고 배경사진이 기재되어 있는 두 편의 글을 발표함. 이 중 배경화면이 저작권을 침해함.
 - 조사에 따르면 우시모社가 사용한 배경화면의 사진 저작권자는 미국 Getty Images, Inc.이며, 베이징화가이창의社(北京华盖创意图像技术有限公司, 이하 화가이社)는 미국 Getty Images, Inc.로부터 당해 사진저작물의 중국지역 전시권, 판매, 배타적 이용허락권을 취득함. 또한 중국 지역에서 발생한 저작권 침해 사건에 대해 화가이社의 명의로 기소할 권한을 받음.
 - 우시모社가 웨이보(微博, Microblog)에 업로드한 배경사진은 화가이社 홈페이지에서 사용 중인 사진과 일치하며 해당 사진저작물에 화가이社의 워터마크가 기재되어 있음. 화가이社는 또한 불법복제를 방지하기 위하여 “본 사이트의 사진 및 동영상 저작물들은 본 회사 또는 권리자로부터 권리를 위임받아 배포한 내용임에 따라 이를 침해할 시 법적 책임을 물을 것임.”이라고 홈페이지에 기재했다고 함.
- 화가이社는 피고 우시모社 웨이보(微博, Microblog)에 업로드 한 배경사진이 원고인 화가이社로부터 이용허락을 받지 않았음에 따라 법원에 기소하여 사진 저작물의 이용료 지급 및 해당 사진저작물의 삭제·사용중지를 청구함.
 - 화가이社는 2014년 7월 30일부터 시점확인서비스(Time Stamp Authority,

5) 김 군(JIN JUN)_중앙대학교 대학원 석사, 베이징화감(华戡)법률사무소 변호사

이하 TSA) 를 이용하여 증거를 고정해옴. 시점확인서비스란 시점확인 공인인증 기관에서 발급한 디지털 파일로, 일정한 시점에 완전한 상태로 이미 존재하였다는 것을 확인 가능한 일종의 법적 효력이 있는 전자증빙자료임.

- 피고 우시모社は TSA 서비스의 증거고정방식에 대하여 이의를 제기하며 원고 화가이社の 사진저작물을 이용하지 않았다고 주장함. 화가이社は TSA 서비스를 증명하기 위하여 해당 증거고정방법을 법정에서 제시함.
- 화가이社 직원이 관련 사이트에 접속한 뒤 TSA 서비스 공공인증기관의 검증 파일을 클릭함. 검증내용 결과에 따르면 “본 파일은 TSA 서비스 검증을 받았으며 신청일부터 현재까지 콘텐츠 내용에 변경이 없음”이라고 나타남.

법원의 판단

- 피고 우시모社は 화가이社の 저작권을 침해한 것으로 판결함. 저작권 침해로 보는 이유는 첫째, 미국과 중국은 모두 베른협약(Berne Convention) 가입국임에 따라 중국의 저작권법상 보호를 받을 수 있음. 둘째, TSA 서비스는 공공인증 기관으로부터 신청·발급받아야 하며 전자파일의 발생 시점과 내용 변경 여부에 대한 확인이 가능함. 또한 저작권 침해 시 저작권 침해 사실 부인을 방지할 수 있음. 따라서 증거는 권위성, 신뢰성과 효력이 있음.
- 화가이社 직원이 증거 보존 과정을 재판장에서 시연함. 중국 바이두(Baidu) 검색엔진을 접속 시점으로 시작하여 시나닷컴 웨이보(微博, Microblog)에 등록 후 우시모社 웨이보(微博, Microblog)에 게재한 화가이社の 사진 저작물을 확인하는 경과를 카메라로 녹화함.
- TSA 인증 서비스를 통해 우시모社は 확실히 원고인 화가이社の 사진저작물을 이용했으며, 우시모社は 이에 대하여 반증을 제시하지 못했으므로 원고 화가이社の 정보네트워크 전송권을 침해한 것으로 판단함. 그러나 화가이社가 자신의 실질적 손실 또는 피고 우시모社の 불법소득에 대하여 입증 증거를 제출하지 않아 법원은 해당 저작물의 성격, 수량, 침해행위와 결과 등 고려하여 피고 우시모社에 1만 위안(한화 약 171만 8,000원)의 손해배상금 및 해당 저작물 삭제·침해 정지를 명함.

- TSA 인증 서비스를 제공한 ‘연합 신임 타임스탬프 서비스센터(联合信任时间戳服务中心)’는 ‘베이징 연합 신임 기술유한회사(联合信任技术有限公司)’와 ‘국가 수시 센터(国家授时中心)’가 공동으로 설립한 제삼자 시점확인 서비스 기관임. 이는 중국의 법정 시간과 현대 암호기술을 결합한 제삼자 서비스 업무임. 시점 확인서비스는 오래전부터 존재하고 있었으나 대중들이 익숙하지 않아 인터넷 증거고정 방법으로 이용되지 않는 것으로 보임. 하지만 이번 사진저작물 저작권 침해 분쟁사건에서 법원은 이를 인정함에 따라 향후 인터넷 저작권 분쟁사건의 유력한 증거 고정 방법으로 이용될 것으로 판단됨.

※출처

<http://www.ncac.gov.cn/chinacopyright/contents/4509/298519.html>



中, 온라인 원작 저작권 보호 보험 서비스 본격적으로 출시

중국평안보험사는 '텐센트 펑귄 미디어 플랫폼'과 '신방 위미디어'를 위하여 <온라인 원작 보호 보험서비스>를 국내에서 처음으로 선보임. 온라인 원작 보호 계획은 중국 평안 보험의 장기적인 프로젝트로서 추진될 것임. 저작권 산업과 보험산업의 연합으로, 저작권 침해 발생 시 저작권 권리자는 보험금으로 소송비용을 지원받음으로써 권리 구제의 동력을 얻게 되며, 온라인상 저작권 침해를 근절하는 데 중요한 역할을 발휘할 것으로 전망됨.

작성자 : LIHUA

온라인 원작 보호 보험 서비스 도입 배경

- 최근 들어 위미디어⁶⁾의 급속한 발전으로 위미디어 상 저작물이 무단으로 전제되거나 표절되는 저작권 침해가 발생함. 중국평안보험사는 '텐센트(腾讯) 펑귄 미디어(腾讯企鹅媒体) 플랫폼' 및 '신방(新榜) 위미디어'와 합작하여 <온라인 원작 보호 보험서비스>를 처음으로 국내에서 선보임. 이는 위미디어 권리자의 창작을 격려하고 원작 저작권 보호를 지원하여 저작권 침해 위험이 없는 안전한 온라인 공간을 구축하기 위한 중국 평안보험의 또 하나의 창의적인 금융상품임.

서비스 주요 내용

- <온라인 원작 보호 보험서비스>를 구매한 권리자가 보험기간 내에 원고로서 법원에 저작권 침해 민사소송을 제기하고, 법원이 수리하여 판정한 경우, 보험회사는 동 소송에서 피보험자가 실제로 지급한 소송비용에 대해 보험 계약에 따라 최고배상액 3만 위안(한화 약 527만 원)까지 지급이 가능함. 이러한 원작 보호를 위한 보험은 저작권 침해로 발생한 경제적 손해에 대한 보상이 아닌, 권리구제비용에 대한 자금을 지원하는 것임.

6) 위 미디어(we media)는 일반인, 기업 등 다양한 주체들이 불특정 다수 혹은 특정 상대를 대상으로 일상생활, 정보와 뉴스 등 다양한 형식과 내용의 콘텐츠를 전달하는 미디어를 칭함. 일반적으로 인터넷 카페, 미니홈피, 블로그, 댓글, SNS, BBS(Bulletin Board System), 위챗 등이 이에 포함됨. 이들 중 비교적 대표적인 것은 현재 6.5억 명의 사용자를 보유하고 있는 위챗인데 공식계정(公众号)과 개인계정 두 종류의 위 미디어가 있음.

- 이외에도 신달재산보험(信达财险)에서 2016년 6월 1일 저작권 마크⁷⁾와 저작권 보험 서비스 합작을 체결함. 사실상 국내에 출시된 첫 저작권 보호 보험 서비스는 신달재산보험이 2010년에 출시한 ‘저작권 거래 보증 보험’임. 저작권 거래 계약의 구매자가 자신이 구매한 저작권의 계약범위를 넘은 사용으로 저작권 침해에 대한 경제적 금액을 보상해야 하는 경우, 저작권 구매자는 동 보험계약에 따라 신달재산보험으로부터 저작권 침해 배상액을 받아 권리자에게 지급하면 됨.

기대효과

- ‘틴센트 펭귄 미디어 플랫폼’, ‘신방’과의 시범협력을 거쳐 향후 기타 각 유형의 위미디어 플랫폼과 지속해서 협력을 전개할 것임. 온라인 원작 보호 계획은 중국평안보험의 장기적인 프로젝트로서 추진될 것이며, 모든 위미디어 창작자가 <온라인 원작 보호 보험서비스>의 혜택을 볼 수 있도록 노력할 것임.
- 저작권 산업과 보험 산업의 연합으로 금융과 문화산업의 심층적인 협력이 추진되었음. 저작권 침해 발생 시 보험금으로 소송에 필요한 비용을 지원받을 수 있어 저작권 권리자는 권리구제의 동력을 얻게 되며, 위미디어 온라인상의 저작권 침해 근절에 중요한 역할을 발휘할 것으로 전망됨.

※출처

http://heze.dzwww.com/lcjr/bx/201606/t20160620_14493256.htm

<http://finance.jrj.com.cn/2016/04/14094020826900.shtml>

<http://tech.comnews.cn/ydhl/2016-06-03/189564.html>

http://finance.cnr.cn/gundong/20160424/t20160424_521965367.shtml

7) 2016년 6월 2차 뉴스레터 [중국]中 '저작권 마크' 서비스 도입으로 온라인 합법저작물 이용 활성화 기대
http://www.kcopa.or.kr/information/protect/view.php?guard_trend_seq=656&key=title&keyword=저작권마크&gubun=&search_guard_trend_report_seq=&nation_cd=&start=



中, 해외 TV프로그램 방영 제한으로 자국 프로그램 방송 비중 늘려

신문출판광전총국(新闻出版广电总局)은 지난 6월 19일 「라디오 TV 프로그램 자주적 혁신업무 추진에 관한 통지(关于大力推动广播电视节目自主创新工作的通知, 이하 통지)」를 공고함. 해당 통지의 내용에 따라 향후 중국 전역에서 운영되는 위성 방송국에서는 해외에서 직접 수입된 TV 프로그램 방영보다 중국 국내에서 제작, 중국풍(中国风) 중국특색(中国特色)을 반영한 프로그램을 개발하고 방영해야 함. 특히 황금 방송 시간대로 불리는 21시 20분에는 해외 수입 TV프로그램 방영을 제한하는 방식으로 자국 프로그램 방영 비중을 늘리기 위한 움직임을 보임. 또한, 이른바 공동제작(联合研发)의 명의로 위와 같은 규제를 회피하고자 하는 일부 방송국의 제작방식에 대해 해외 수입 TV프로그램과 동일하게 간주하는 방식으로 해외 수입 방송프로그램의 송출에 대해 보다 엄격하게 규제토록 함.

작성자 : 임지연⁸⁾

中 자국 TV프로그램 보호 정책 실시

○ 신문출판광전총국(新闻出版广电总局)은 지난 6월 19일, 「라디오 TV 프로그램 자주적 혁신업무 추진에 관한 통지(关于大力推动广播电视节目自主创新工作的通知, 이하 통지)」공고를 통해 ‘920’ 편성 규정으로 대표되는 각 위성 방송국에서의 저녁 시간대 방송되는 중국 전역에서 운영되는 위성 방송국의 국내 TV프로그램 편성 비중을 높이는 정책을 펼 것을 발표함. 해당 통지 내용은 7월 1일부터 본격 시행됨. 또 향후 해외 기업체에 저작권 일체가 소유된 프로그램 방영 시 관련 심사와 관리 등에 대한 권리를 신문출판총국이 소유하도록 권한을 부여함.

- 이는 앞서 지난 3월 10일 중국 ‘국가신문출판광전총국’이 발표한 「인터넷 출판 서비스 관리규정(网络出版服务管理规定, 이하 신규정)」⁹⁾과 매우 유사한 형태로, 해당 신규정은 외국인 투자자가 전액 투자한 외국인 사업자와 중국 측 파트너와 합작 또는 합자한 형태로 설립된 기업 등이 인터넷을 통해 대중에게 디지털

8) 임지연_조선일보 중국특파기자

9) 2016년 5월 1차 해외저작권보호동향 : [중국]中 신문출판총국, “인터넷 출판서비스 관리규정”에 대한 공식 발표회를 통해 법적쟁점에 대한 해석 제공. 한국저작권보호원.

http://www.kcopa.or.kr/information/protect/view.php?guard_trend_seq=627&key

=content&keyword=신문출판&gubun=&search_guard_trend_report_seq=&nation_cd=&start=

콘텐츠를 제공하는 서비스 제공자를 규제하는 내용을 담고 있음.

- 19일 공고된 통지에 따르면, 각 위성 방송국에서는 19:30~22:30 사이에 방송되는 프로그램에 ‘중국풍(中国风)’, ‘중국 특색(中国特色)’ 등 중국 국내 정보를 담은 프로그램을 우선 편성토록 해야 하며, 이를 통해 중국 고유의 문화와 정신을 나타내야 함.
- 또한 원칙적으로 각 위성 방송국은 가장 시청률이 높은 21:20 시간대에는 국내에서 제작된 자주적, 공익적인 내용을 담은 프로그램 상영해야 함.
- 이와 함께, 각 위성 방송국에서는 1일 평균 2개 이상의 해외 기업체가 저작권을 소유한 프로그램(이하 수입 프로그램)을 동시에 방영할 수 없도록 해, 자국 TV프로그램 제작 및 방영 편성 비중을 높이도록 함.
- 특히 이번 통지문은 해외 기관과의 공동 연구 및 외국 인력을 활용한 수입 프로그램 방영 수량에 대해 지도, 제재하는 데 목적을 둔 것으로 분석됨.
- 해외 기업체가 저작권을 100% 소유한 수입 프로그램은 매년 1시즌 방영으로 수를 제한하고, 수입 프로그램 방영을 계획하고 있는 각 위성 방송국에서는 반드시 방영 2개월 전 신문출판광전총국에 신청 및 등록해야 하도록 하는 규정을 신설함. 만약, 해당 수입 프로그램 방영에 대한 신문출판총국으로부터의 비준등록을 받지 않았을 시, 동 프로그램은 방송국에서 임의로 상영할 수 없도록 함.
- 또, 해외 수입프로그램을 방영하고자 하는 방송국에서는 ‘중외연합개발(中外联合开发, 이하 공동제작)’ 방침에 따라 방영 및 프로그램 제작 계획을 앞둔 방송국에서는 반드시 국내 업체와 해외 기업체와의 공동 연구 방향으로 진행 하도록 하고 외국 인력 활용 시 반드시 국내 기업체가 해당 프로그램 개발 및 제작에 주도적인 역할을 담당해야 할 것을 명시함.
 - 공동 제작 방침에 따라 제작된 프로그램의 경우에도 중국 방송국에서 지적재산권을 100% 취득하지 못한 경우 중외 양자가 연합하여 개발한 프로그램이 아닌 수입 프로그램으로 분류, 취급하는 등 해당 규정을 통해 해외 기업체가 소유한 저작권 작품의 방영에 대한 일체의 심사와 관리 등에 대한 권리를 총국이 소유하도록 법적 권한이 부여됨.

시사점

- 중국매체대학신문학원(中国传媒大学新闻学院) 방이화(方毅华) 교수는 “해외 업체가 소유한 수입 프로그램은 국내 프로그램과 비교해 상당한 수준에 도달한 것이 대부분”이라면서 “때문에 지금껏 중국 국내 위성 tv에서는 해외 수입 프로그램을 장시간 방영, 이로 인해 해외 프로그램에 의존하는 의존성이 커진 반면, 국내 프로그램 발전 수준은 늦어지는 등 악순환이 반복됐다”고 지적함.
- 이어 “이번 공동제작 시행을 통해 지금껏 해외 작품과 국내 작품 사이에 존재했던 내용상의 수준 격차 해소를 위해 불법적으로 자행됐던 해외 작품 표절 문제 등을 시정, 향후 지적재산권 보호 강화를 효율적으로 도모할 수 있을 것”이라고 분석함.

※출처

<http://www.ncac.gov.cn/chinacopyright/contents/518/299199.html>

<http://ip.people.com.cn/n1/2016/0620/c136655-28458186.html>

※관련기사

2016년 3월 2차 : [ZOOM-IN]중국 온라인 디지털콘텐츠제공서비스 규제, 무엇이 문제인가?

http://www.kcopa.or.kr/information/protect/view.php?guard_trend_seq=605&key=content&keyword=신문출판&gubun=&search_guard_trend_report_seq=&nation_cd=805&start=



中 법원 영화제작에 있어 원저작물(소설)의 각색을 어디까지 인정

영화 <9층요탑 (九层妖塔)>은 소설 <귀취등지정절고성(鬼吹灯之精绝古城)>을 바탕으로 각색된 2차적저작물임. 하지만 소설 <귀취등지정절고성(鬼吹灯之精绝古城)> 저자인 장무예(张牧野) 작가는 <9층요탑 (九层妖塔)> 영화가 자신의 성명표시권, 동일성 유지권을 침해했다는 이유로 법원에 기소함. 2016년 6월 28일 베이징시 시청구 인민법원(北京市西城区人民法院)은 원저작물 소설에 대한 각색이 동일성 유지권을 침해하였는지 여부는 2차적저작물인 영화저작물의 표현이 원저작물의 사회적 평가를 절하하여 저작자의 명예를 훼손하였는지를 고려하여야 한다고 판단함.

작성자 : 김 군

사건의 개요

- 영화 <9층요탑(九层妖塔)>은 소설 <귀취등지정절고성(鬼吹灯之精绝古城)>을 바탕으로 각색¹⁰⁾된 2차적저작물임. 소설 <귀취등지정절고성(鬼吹灯之精绝古城)>의 저자 장무예(张牧野)작가가 <9층요탑(九层妖塔)>을 기소한 이유는 첫째, 영화 <9층요탑>이 영화 및 영화 화보에 자신의 성명을 표시하지 않고, 단지 <귀취등지정절고성(鬼吹灯之精绝古城)>에 의한 개편이란 단문을 기재한 것. 둘째, 해당 영화의 시나리오, 스토리 배경, 내용, 인물설정 등에서 원저작물과 차이가 상당히 크다는 것임.
- 이러한 이유로 작가 장무예(张牧野)는 자신의 성명표시권 및 동일성유지권 침해 정지, 사과, 영향제거, 정신적 손해배상 100만 위안(약 한화 1억 6,953만 원)을 주장함.

10) 중국 저작권법 제10조 (14)에 따르면 각색(중국은 개편[改編])이란 저작물을 각색하여 독창성이 있는 새로운 저작물로 창작할 권리를 의미함. 한국저작권법 제5조에 (2차적저작물)따르면 "① 원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물(이하 "2차적저작물"이라 한다)은 독자적인 저작물로서 보호된다.②2차적저작물의 보호는 그 원저작물 저작자의 권리에 영향을 미치지 아니한다."라고 규정되어 있음. 중국은 포괄적인 2차적 저작물인 개념에서 "번역·편곡·변형·각색·영상제작" 등 권리를 규율하지 않고 해당 권리를 별도로 규정하여 번역권, 각색권(개편권 改编权), 영화제작권 등을 규율하고 있음.

법원의 판단

- 법원의 조사에 따르면 영화 <9층요탑(九层妖塔)>은 소설 <귀취등지정절고성(鬼吹灯之精绝古城)>을 바탕으로 각색된 것은 분명함. 중국 <저작권법> 제12조에 따르면 "원저작물을 각색·번역·주해·정리하여 창작한 저작물의 저작권은 각색·번역·주해·정리한 저자가 향유하지만, 저작권을 행사 시 원 저작물을 침해해서는 아니 된다."라고 규정하고 있음. 따라서 영화 <9층요탑(九层妖塔)>의 권리자가 저작권을 행사할 경우 원저작물을 침해해서는 안 됨.
 - 그 중 당연히 원저작물의 성명표시권이 포함되어 있음. 즉 영화 <9층요탑(九层妖塔)> 권리자가 권리를 행사시 반드시 <귀취등지정절고성(鬼吹灯之精绝古城)>의 저자인 장무예(张牧野)의 성명을 기재해야 함. 그러하지 않은 경우 저작권침해에 해당됨.
- 법원은 전면적으로 해당 저작물의 이용허락의 권한, 방식, 원저작물의 발행상황 및 영화저작물의 관련규정을 검토한 뒤 해당 영화 <9층요탑(九层妖塔)>이 원저작물의 동일성유지권을 침해하였는지에 대하여 판단함. 즉, 동일성유지권은 원저작물 저자의 명예를 훼손하였는지를 기준으로 판단해야함. 하지만 원고 장무예(张牧野)작가는 해당 각색된 영화저작물이 자신의 소설의 명예를 훼손하였다는 증거를 제기하지 못하였으므로 동일성유지권 침해에 해당하지 않음.
 - 또한 동일성유지권의 범위를 확정하는데 있어서 충분히 입법 취지, 창작격려, 산업발전의 촉진, 대중의 문화 욕구 충족 등의 요소를 고려해야 한다고 제시함. 즉, 충분히 원저작물 저자의 저작인격권 및 명성을 존중하는 전제에서 각색자의 각색자유와 영화의 예술적 창작을 존중함으로써 문화가 발전할 수 있으며, 이로써 대중들의 다양한 문화욕구를 충족할 수 있을 것임.
 - 원고 장무예(张牧野)작가는 정신적 손해를 받았다는 증거를 제시하지 못함에 따라 정신적 손해배상 100위안의 청구를 기각함.

시사점

- 본안은 영화제작 시 각색을 어디까지 인정하고 있는지가 쟁점이 된 판결임. 영화 제작업계에서는 각색에 대하여 "충실설" 과 "자유설"이 대립되고 있음. 즉 전자는 원저작물의 내용에 충실한 것을 의미하고 후자는 원저작물을 각색자가 자유적으로 각색할 수 있다는 것을 의미함.
 - 법원의 판단은 단순 원저작물의 표현한 내용과 다르다는 이유 또는 원저작물의 내용을 어느 정도 각색, 변형하였는지를 기준으로 판단하는 것이 아니고 객관적으로 영화저작물이 원저작물을 폄하, 왜곡하여 원저작물 저작자의 명예를 훼손하였는지를 기준으로 판단해야한다고 판결함.

- 법원은 영화제작에서 원저작자의 명예를 훼손하였는지를 동일성유지권 침해의 기준으로 확립함. 이는 향후 관련 실무에 있어 유사한 분쟁사건에 참고적 가치가 있을 것으로 판단됨.

※출처

<http://news.163.com/16/0629/07/BQNAPRG100014AED.html>

http://www.legaldaily.com.cn/index_article/content/2016-06/28/content_6691074.htm?node=5955

http://www.iprcn.com/IL_Zxjs_Show.aspx?News_PI=5724



中 온라인 게임 저작권 침해에 대한 실태조사 및 사법판정

최근 들어 중국에서의 게임시장은 신속한 발전을 가져왔음. 그러나 온라인 게임 저작권 침해에 대한 사법판정은 주장 사실에 대한 인정, 사건의 성격에 대한 판단, 절차의 효율성 추구, 법규적용 기준 불일치, 낮은 저작권 침해 배상금 등 상당수 문제가 존재함. 온라인 게임 산업에 대한 지식재산권 보호수준을 높이고, 게임 산업의 건강한 발전을 위하여 베이징 해전구인민법원은 중국 온라인 게임 산업의 발전상황, 저작권 보호 범위, 개편권 침해사건 법적 이슈, 온라인 게임 소송금지령의 작동실태, 온라인 게임 플랫폼의 저작권 침해책임, 법적 책임의 부담, 개선방안 등을 내용으로 온라인 게임 저작권 침해에 대한 실태를 조사하고 관련 사법판정에 대하여 심도 있는 분석을 진행하였음.

작성자 : LIHUA

개요

- 저작권 보호 인식의 강화에 따라 정품 온라인 게임이 점차 늘어남과 동시에 타인의 우수한 IP를 표절하거나, 타인의 IP에 외적인 부분만 바꾸어 자신의 것으로 둔갑하는 등 저작권 침해 또한 상당히 심각함.
- 베이징 해전구법원은 2016년 6월 23일에 「온라인게임 지식재산권 침해 사건에 대한 연구조사보고서」를 발간하였음. 동 보고서에서는 중국 온라인 게임 산업의 발전 상황¹¹⁾, 게임의 저작권 보호 범위, 개편권 사건의 법적 이슈, 온라인 게임 소송금지령의 작동실태, 온라인 게임 플랫폼의 저작권 침해 책임의 부담, 권리 침해자의 법적 책임, 온라인 게임 저작권 침해 분쟁의 사전예방과 사법판정의 개선방안 등에 대하여 심도 깊은 분석을 하였음.
- 동 보고서는 온라인 게임 저작권 침해 사법판정의 부족한 면을 보완하고, 소송 절차의 효율을 높이며, 법적 위험을 사전에 방지하고, 저작권 침해 사법판정의 일치성을 보장하는데 상당히 중요한 의미가 있음.

11) 온라인 게임시장은 신속한 발전을 가져왔음. 2015년 중국 온라인 게임 사용자는 5.34억 명에 달하며, 2015년 2분기에 스마트 모바일 게임 사용자 수는 6억 명을 넘어섬. 2015년 중국 게임시장 실제 판매수입은 1,407억 위안에 달하여 전년도에 비해 22.9%를 넘어섬. 2015년 중국에 상장한 게임회사는 171개이며 이들 기업의 시가총액은 47,605.84억 위안에 달함.

저작권 보호 범위

o 사상과 표현의 2분법을 판단원칙으로 함

- 저작권법은 창작의 표현을 보호하며, 표현이 반영하는 사상 혹은 사실은 저작권법의 보호대상이 아님. 하지만 구체적 사건에서 사상과 표현은 상호 융합되어 구분하기 어려움. 판사는 실제 판정에서 만약 내용이 전체적으로 일반적인 사안에 대한 묘사인 경우 저작권법이 보호하는 표현이 아니라고 보며, 만약 내용의 출처를 인지할 수 있을 정도로 구체적이고, 작가를 상기시킨다면 표현으로 판단함.

o 게임규칙에 대한 저작권 보호

- 만약 게임설명서를 복제한 것이 아니라 완전히 다른 표현방식으로 게임규칙과 게임방법을 묘사한다면 저작권 침해가 아님. 즉, 게임규칙은 게임방법과 소재 등에서 대략적으로 비슷할지라도 권리침해를 구성하지 않을 수 있음.
- 그러나 또한 게임규칙은 승리를 거두는 종합적인 표현 형식이므로 법원은 사상과 표현 이분법을 기초로 상세한 분석을 거쳐 저작권 보호를 받는 규칙과 제외대상인 사상에 대하여 구분해야 함.

o 게임에 대한 저작권 보호

- 현재 법원이 실제로 판정한 사건들의 결과를 보면 온라인 게임을 하나의 독립적인 저작물로 인정하는 것이 아니라 게임 중의 문자, 캐릭터이미지, 배경영상과 음악, 애니메이션 게임 화면 등 독립된 저작물로 분류하고, 각 요소마다 단독으로 그 저작권을 보호함.¹²⁾
- 만약 게임 화면이 단순한 기능적인 배치 화면이라면 저작권의 보호를 받지 않음. 하지만 컬러, 라인, 도안으로 예술성을 가진 작품으로 볼 수 있다면 보호를 받을 수 있음.

o 게임 역할에 대한 저작권 보호

- 인물의 면부, 신체, 오관(五官), 피부색 등 특징이 공공의 영역에 속하는 것인지, 독창성이 있는지를 판단해야 함. 만약 게임 인물의 이름만 사용하고 구체적인 캐릭터이미지와 장면을 사용한 것이 아니라면 저작권 침해가 아님.
- 또한 게임 캐릭터의 속성, 특징과 관련되는 기능 등에 대하여 전체적인 면으로 부터 그리고 매개의 독창적 요소 등을 구체적으로 분석하고 종합적으로 판단함.

12) 기존의 중국 저작권법은 게임을 저작물의 한 유형으로 명시적으로 열거하고 있지 않음. 따라서 온라인 게임을 영화 저작물로 보호한다는 주장은 게임을 문자, 음악, 연속적인 화면 등으로 합성되어 생성된 저작물로 인정함. 이에 대한 상이한 주장으로서 게임은 저작권법 제3조에서의 "법률, 행정법규에서 규정한 기타 작품"으로 분류하여 게임저작물에 대하여 보호할 수 있다고 함.

○ 문자에 대한 저작권 보호

- 게임의 소스코드와 오브젝트 코드는 컴퓨터 소프트웨어의 보호범위에 속함.
- 게임에서 길게 설명된 게임의 배경, 역할, 임무 등에 대한 소개는 문자저작물에 속함. 하지만 단순한 인물 또는 도구의 명칭 등은 저작권 보호범위에 속하지 않음. 게임규칙의 설명서는 그 독창성이 저작물의 요건을 만족하면 문자저작물로 인정되어야 함.

○ 게임 화면에 대한 저작권 보호

- 게임의 연속적인 화면은 영화저작물로 보며 게이머들이 게임을 하는 과정 자체는 창작이 아니므로 게임 화면의 저작권은 게임 개발업자에게 있음.

○ 게임의 생방송에 대한 저작권 보호

- 게임 과정은 임의적이고 복제 불가능하며, 게임 결과는 불확정성이 있기에 게임 화면은 저작권법이 보호하는 저작물이 아님.

개편권 침해 문제

- 주로 소설, 영화, 드라마 등 저작물을 게임으로 개편하거나, 게임을 소설, 영화, 드라마 등 유형의 저작물로 개편, 또는 하나의 게임을 다른 하나의 게임으로 개편하는데 있어서 저작권 침해 분쟁이 발생함.

○ 관련 인물의 명칭, 시나리오 등의 개편권 침해 분쟁

- 사용자는 게임을 할 때 동 인물의 원저작물 출처를 알거나 알 수 있고, 사용자들로 하여금 동 게임이 타 저작물의 권리허여로부터 생성된 것으로 인식되게 하는 경우 개편권을 침해한 것임.
- 사회 공공분야의 자원을 합리적으로 사용한 경우는 게임요소 사용의 성격과 목적이 원작 자체를 단순하게 재현하는 것이 아니라 원작의 예술적 가치를 이용하는데 있고 원작의 사용에 영향을 미치는 것은 아님. 즉, 참조 혹은 사용 목적이 상업적인지 아니면 비영리적인지, 저작물을 하나의 전체로 볼 때 사용된 양과 실질적인 내용, 저작물의 잠재적인 시장 및 가치에 대한 영향을 판단함.

○ 개편권 침해 판정의 3단계 추론 방법

- 첫 단계로 게임 중의 사상을 추상화하여 분류해내고, 두 번째 단계는 공유부분을 필터링하고, 세 번째 단계는 남은 부분과 원작의 내용을 대조함. 즉 게임의 소스코드, 게임 전체 및 부분 요소에 대하여 하나씩 대조 비교함.

- 사법 사례를 보면 원고는 구체적인 게임의 요소 및 상호대조표를 정리 및 열거하고, 정적인 화면을 상호 대조하고 게임 중의 동적인 화면을 상호 대조함. 중요한 것은 최종적인 화면에 대한 비교 효과임. 여기에는 게임 제작기술, 게임 스타일 등에 대하여 비교한 것은 아님.

소송금지령 작동 실태

o 소송금지령의 작용

- 소송금지령¹³⁾에는 소송 전 금지령과 소송 중 금지령 두 부류가 있음. 소송금지령은 신속하게 권리침해의 확대를 방지하고, 침해자의 권리침해 행위를 제때에 제지, 권리자의 손실 확대를 방지하는 역할을 함.
- 경우에 따라 소송금지령 신청자는 담보를 제공해야 하며, 법원의 결정에 따라 담보를 제공한 경우 법원은 반드시 48시간 이내에 결정을 해야 함.
- 실제로 각 지역의 법원에서 게임사건을 심리할 때 신청요건을 만족하지 못해 금지령 신청이 수렴되는 경우가 적음. 첫째로 신청자는 저작권자임이 명확해야 하며 분쟁에서 승소할 가능성이 높아야 함. 둘째는 소송금지령 조치를 취하지 않는다면 신청자의 합법적 권익을 만회할 수 없는 중대한 손해를 보는 요건을 만족해야 함. 즉, 권리침해의 긴박성이 있음. 셋째는, 신청자는 효과적인 담보를 제공해야 하며, 넷째는 금지령이 공공의 이익에 손해를 끼쳐서는 안 됨.
- 법원은 또한 게이머들의 이익은 어떻게 보장할 것인지, 침해자에게 필요한 시간을 주어 스스로 권리침해를 시정하도록 해야 하는 건 아닌지, 소송금지령이 게임 전체의 운영을 중지하도록 해야 하는지 아니면 권리침해요소에 대한 필요한 삭제 수정을 하도록 하면 되는지, 신청자가 제출한 재산 담보가 충분한 것인지도 판단해야 함.

온라인 게임 플랫폼 운영자의 책임

- o 대부분의 온라인 게임은 플랫폼을 통하여 공중에게 제공됨. 사용자 중 77.4%는 무선 네트워크를 통하여 앱 스토어 게임 전문코너에서 게임을 다운로드함. 현재 게임플랫폼은 게임개발, 운영, 채널 등 완전한 산업 체인을 제공하는 것으로 발전했음.

13) 민사소송법 제100조에서 소송금지령에 대하여 규정하고 있는데, 만약 당사자의 행위 혹은 기타 원인으로 판정의 집행이 어렵거나 당사자에게 기타 손해를 발생하게 하는 경우, 법원은 재산에 대하여 보존조치를 취하고 다른 당사자에게 일정한 행위를 하거나 혹은 일정한 행위를 금지하도록 명령할 수 있음. 소송금지령은 현재 발생하고 있는 불법행위 혹은 계약위반행위에 대하여 간섭과 교정을 진행하여, 손해를 방지하거나 손해확대를 방지하기 위한 것임. 동시에 소송금지령 제도는 행위자가 소송제도를 이용하여 시간을 지연하고 권리침해를 지속하여 부당한 이익을 취하거나 만회할 수 없는 중대한 손해를 발생하는 것을 효과적으로 막기 위한 것임.

- o 플랫폼 운영자의 책임은 과실을 원칙으로 함. 즉 저작권 침해에 대한 주관적 과실이 없고 권리자의 통지를 받은 후 침해 게임을 즉시 삭제·차단하는 등의 조치를 취한 경우 플랫폼 운영자는 저작권 침해에 대한 책임을 지지 않음. 만약 플랫폼 운영자가 권리침해 온라인 게임이 플랫폼에 있다는 것을 알았거나 알 수 있었을 경우 온라인 게임 플랫폼 운영자는 과실이 있다고 판단됨.

법적 책임의 부담

- o 법적 책임의 부담에는 주로 권리침해의 중지와 손해배상이 있음.
 - 권리침해의 중지: 사법 실천 중에서 권리침해의 중지는 게임의 전면적인 운영을 중지하는 것인지 아니면 권리침해로 판정된 요소를 포함한 부분만 중지하거나 수정을 하면 되는지에 대하여 분쟁이 많이 발생함. 권리침해 게임의 전면적인 중지를 원칙으로 하되, 게임 중의 권리침해 요소가 분할 가능한지, 소극적인 영향의 제거, 배상금을 높이는 방법 등으로 원고의 손해를 보상할 수 있는지 등 요소에 따라 유연성 있게 재판을 해야 함.
 - 손해배상금액 지급: 법적 손해배상액 한도는 50만 위안임. 최고인민법원은 사법 해석을 통하여 권리침해의 실제 손해나 권리침해로 인한 불법이익을 구체적으로 산정하기 어렵지만, 금액이 법적 배상액을 명확히 초과하는 증거가 있는 경우 전체 사건의 증거를 종합적으로 고려하여 법정배상액을 합리적으로 초과할 수 있다고 함.¹⁴⁾

온라인 저작권 침해 방지조치 및 향후 개선방안

- o 법적 리스크와 계약에 대한 체크
 - 게임개발과 동시에 미리 충분한 법적 리스크를 분석해야 하며, 효과적인 비밀 보장조치로 핵심개발 인력과 경쟁경영 금지협의를 체결해야 함.
 - 게임사는 게임 및 중요한 요소의 위임 창작과정에서 생성된 저작권 귀속, 사용

14) 법정배상액 산정 시 고려되는 부분으로는 게임 산업에서 인정하는 권위적인 'app annie' 데이터 분석, 게이머의 수량, 게이머 전체 총전 금액, 게임 다운로드 수량, 다운로드 총전 전환율, 게이머 한 사람당 게임비용 지급 금액, 채널의 광고 홍보 기업 이익배당, 상품 단위 이윤의 구분 등이 있음. 권리자는 저작권 침해에 대하여 높은 배상금액을 받기 위해서는 법원에 최대한으로 게임의 유명세, 판매수입, 게이머의 인원수, 권리침해 시간, 비용 전환율, 허가계약 금액 등 증거를 제출하여 법원의 손해배상액 산정 기준으로 참조하도록 해야 함. 또한 법원은 게임 부분 요소 권리침해 사건에서 관련 요소가 게임유명세에서 미친 영향을 충분히 고려하여야 함. 공증비용, 조사증거비용 등은 관련 영수증을 제출하고 관련성이 있다면 법원의 지지를 받지만, 변호사 비용의 불확정성은 비교적 큼. 법원은 변호사의 업무량, 사건의 난이도, 변호사의 일반 비용 기준 등에 대하여 고려하며, 합리적인 부분을 지지함.

범위 등에 대하여 약정이 분명한지, 권리를 허여한 경우 권리를 허여받은 자가 다른 이에게 재차 권리를 허여할 수 있는지, 권리자로부터 개편권을 구매하였지만 개편권의 권리 지속시간, 지역, 권한, 다른 이에게 허여할 수 있는지에 대하여 살펴보아야 함.¹⁵⁾

- 중국 내에서 활동하는 게임산업협회들은 시장 규범화를 지도하여 산업 내의 자율을 강화하고 산업규칙의 형성을 추진해야 함.
 - 게임산업협회는 정기적으로 산업리스크 평가보고를 공표하고, 게임 분야의 권리 침해 전형사건을 통보, 불량한 게임을 운영하는 기업 리스트를 공표하고 지도, 교육, 징벌, 홍보를 진행하며 통보, 정보 공유, 자율규칙 제정 등 여러 방식을 통해 게임 산업 지식재산권 인식과 권리허여 리스크에 대한 인식을 제고하여야 함.
- 권리자는 행정구제 및 민사와 형사소송 구제수단을 잘 사용해야 함.
 - 온라인 게임의 출범은 행정법규에 따라 필요한 심사비준과 등록을 거쳐 권리자를 확정해야 함. 또한 생명주기가 길지 않은 온라인 게임이 저작권 침해가 발생한 경우, 권리자는 상대적으로 오랜 심사기간이 소요되는 법적 소송보다 행정 부문에 신고하여 권리침해의 중지와 행정적 벌금을 부과하도록 해야 함.
 - 하지만 복잡한 사안인 경우 행정부문은 법원에 소송을 제기하도록 함. 권리자는 법원의 소송금지령 제도를 적극적으로 활용해야 하며, 법원으로부터 높은 배상 금액을 판정받기 위해서는 자신의 주장을 지지하는 증거를 보존해야 함. 만약 민사적 소송이 권리침해에 대하여 충분히 위력적이지 못하고, 배상금액이 권리자의 권리침해로부터 발생한 이익의 손해를 충분히 보상하지 못하지만 권리침해가 가져오는 불리한 영향의 수위가 충분히 높은 경우에는 민사적 소송과 함께 형사적 권리구제를 시도할 수 있음.

※출처

<http://bjhdfy.chinacourt.org/public/detail.php?id=4173>

<http://www.scchuanke.com/index.php?m=view&aid=1411>

<http://www.scchuanke.com/index.php?m=view&aid=1409>

<http://www.scchuanke.com/index.php?m=view&aid=1407>

15) 만일 개편저작물에서 원 저작물의 사용과 합치되는 부분에 대한 개편권을 취득하지 않은 경우는 원 저작물의 저작권자가 자체로 타인에게 개편할 수 있는 시장기회를 점유한 것이 되기 때문에 손해를 입을 수 있음. 이외에도 소스 코드, 권리허여 계약 등에 대하여 잘 보관하고 판권국에 필요한 권리허여 등록을 해야 함.



중국판 'The Voice of China' 원제작사, 5억 1천만 위안 손해배상 및 공개 사과 요구

음악 오디션 TV 프로그램 <보이스 오브 홀랜드(the Voice of Holland)>의 미디어 제작업체 'Talpa'로부터 원작과 유사한 형태의 중국판 <보이스오브차이나(中国好声音(The Voice of China))>의 제작 및 방영권을 구매한 '당덕(唐德)'은 지난달 21일 베이징 지식재산권법원(北京知识产权法院)에 같은 명칭으로 제작·방영을 앞둔 업체 '찬성(灿星)'의 <2016보이스오브차이나(2016中国好声音)>의 제작·방영 중지 및 해당 명칭 사용 금지를 요청하는 소를 제기함. 또한 같은 시기 홍콩 국제중재센터(香港国际仲裁中心)에 <보이스오브차이나(中国好声音)> 명칭 구제 요청을 제기함. 베이징 지식재산권법원과 홍콩국제중재센터 두 곳 모두에서 원작 업체 'Talpa'와 당덕과의 계약에 따른 해당 프로그램에 대한 일체의 권한 주장에 대해, 프로그램 전파 후 일반에 미칠 파급력과 중국 내에서 가지는 높은 인지도를 고려, 상이한 업체의 유사한 제작 프로그램과의 갈등 확산을 미연에 방지한다는 차원에서 원고 당덕의 <中国好声音>명칭 전용 사용권을 허가하는 판결을 내린 것에 이목이 집중됨.

작성자 : 임지연

사건의 배경

- '절강당덕영상주식유한회사(浙江唐德影视股份有限公司, 이하 당덕)'는 지난 6월 21일 베이징 지식재산권법원(北京知识产权法院)에 중국판 <보이스오브차이나(中国好声音(The Voice of China))>의 제작 및 방영권에 대한 일체의 권리와 이를 침해하는 업체를 상대로 '행위보전(行爲保全)¹⁶⁾' 신청문을 제출한 사안이 언론을 통해 일반에 공개되며 이목이 집중됨.
- 당덕이 제기한 행위보전 신청은 소 신청일 직전일인 같은 달 20일, 상하이에 소재한 '상하이찬성문화미디어유한회사(上海灿星文化传播有限公司, 이하 찬성)'과 '베이징세기려량국제문화미디어유한회사(世纪丽亮(北京)国际文化传媒有限公司, 이하 세기려량)'이 <2016보이스오브차이나(2016中国好声音)>이라는 명칭으로 유사한 내용의 음악 오디션 프로그램 녹화를 시작하며 비롯된 것으로 알려짐.

16) 보전행위(保全行爲) 또는 행위보전(行爲保全)이라 함은 소송 중 이해 관계자의 위법한 권리침해에 대한 피해 보상 조치를 받기 위해 소재 법원에 보호 당사자가 한쪽의 합법적인 권익 보호를 신청하는 것으로, 민사 소송 판결 이후 소송 전 손해를 입은 행위와 소송 과정에서 확대된 손실 등 일체에 대한 피해 보상을 받을 수 있도록 하는 강제성을 가지고 있음. (중국新民사소송법(新民事诉讼法) 제100조 규정)

- 찬성은 <2016보이스오브차이나(2016中国好声音)>이라는 명칭 사용 외에도 기존 당덕이 제작해 방영해왔던 <보이스오브차이나(中国好声音)>의 대표적인 이미지로 활용된 ‘V(Voice of China의 ‘V’를 의미함)’를 해당 프로그램의 대표 이미지로 활용한 것이 알려지며, 당덕은 이 같은 찬성의 일방적인 행위를 용납할 수 없다는 이유로 소를 신청함.
- o 신청문에 따르면 이번 소송에서 당덕이 요청한 손해배상액은 5억 1천만 위안(한화 약 867억 원)에 달하며 이 같은 천문학적인 손해배상금액 이외에도 저작권을 무단으로 도용한 행위 일체에 대한 피고 측 공개 사과를 요구함.
 - 요청문에는 원고 당덕이 소송 상대인 찬성을 대상으로 TV오디션 프로그램 <보이스오브차이나(中国好声音(The Voice of China))>에 대한 프로그램 제작 및 홍보, 보급 등 일체의 행위에 대한 권리를 중지할 것을 요청하는 내용이 중점적으로 담겨 있음.
- o 당덕의 주장에 따르면 논란이 된 TV프로그램 <보이스오브차이나(中国好声音(The Voice of China))>는 원래 네덜란드에 소재한 미디어 업체 ‘Talpa’가 독점으로 개발 및 저작권을 가진 TV프로그램으로, 당덕은 해당 프로그램 제작에 대한 중국 내에서의 권리를 2016년 1월부터 2020년 1월까지 Talpa으로부터 부여 받았으며, 해당 권리가 없는 찬성에서 동일 프로그램을 중국 내에서 무단으로 제작, 방영하는 것에 대한 제재를 요청한 사안임.
 - 또한 저작권에 대한 일체의 권리가 없는 찬성이 일방적으로 시즌 2016년 판인 <2016보이스오브차이나(2016中国好声音)>를 6월 20일 무단으로 제작을 시작하고, 해당 프로그램에 대한 홍보를 진행 중에 있다고 지적함.
 - 더욱이 유사한 내용의 TV프로그램을 제작, 방영 할 것이 명확한 시점에서 중국 내에서의 해당 프로그램 제작 및 방영에 대한 일체의 권리 소유 업체를 명확히 하기 위해 소송이 제기됨.
- o 한편, 해당 소에 대해 베이징 지식재산권법원(北京知识产权法院)은 논란인 된 해당 프로그램이 전과 후 일반에 미칠 파급력 등을 고려했을 때 원고 당덕이 요구하는 <보이스오브차이나(中国好声音)>에 대한 명칭 전용사용권을 허가하는 판결을 내림.
 - 특히 이번 판결은 원작 업체 ‘Talpa’와 당덕 등 사인 간의 거래로 성사된 원고 당덕의 저작권 소유 및 전용 사용권 주장에 대해 이미 해당 프로그램이 중국 내에서 가지는 높은 인지도가 상당 수준에 이르렀다는 점을 고려, 대중의 혼란과

주요 쟁점

갈등이 확산될 우려를 미연에 방지하기 위해 전용사용권을 허가하는 판결을 내렸다고 설명함.

- 다만, 법원은 이 같은 판결 내용에 대해 피고 찬성이 불복할 경우 30일 이내에 항소를 제기할 수 있다고 덧붙여 공포함.

○ 해당 설명에 대해 찬성 측은 법원의 이 같은 결정을 ‘준중한다’는 입장을 밝히고 판결 직후, 기존 분쟁이 있었던 <2016보이스오브차이나(2016中国好声音)>라는 명칭을 대신 <싱! 차이나(中国新歌声(SING! CHINA))>로 제목을 변경, 7월 15일 저장위성(浙江卫视) 방송국과 ‘텅쑤영상(腾讯视频)’을 통해 독점 방영을 시작함.

- 반면, 당덕 측은 제작 비용과 투자 측면 등을 고려할 때 유사한 형태와 내용을 담은 해당 TV 프로그램을 올해 안에는 제작하지 않을 것이라는 입장을 밝힘.

○ 이번 소 제기 과정에서 주목할 점은 원고 당덕이 피고 찬성이 소재한 관할 법원인 ‘홍콩국제중재센터(香港国际仲裁中心)’에 제기한 <보이스오브차이나(中国好声音)> 명칭 구제 요청 및 찬성의 <보이스오브차이나(中国好声音)> 프로그램 제작 및 방영 금지 요청 소에 대해 원고 승소 판결을 내리며, 사실상 베이징 지식재산권법원과 홍콩국제중재센터 두 곳에서 모두 해당 명칭에 대한 원고 당덕의 전용사용권 허가 등 원고의 손을 들어줬다는 점에 이목이 집중됨.

- 다만, 해당 중재문의 내용이 향후 법률적인 강제 효력을 가지고 있지 못하다는 한계가 있으나, 향후 해당 사건과 유사한 사례에 대한 증거 채택으로 활용이 가능할 것이라고 평가함.

향후 전망

○ 한편 이번 소송으로 일각에서는 원고 당덕과 피고 찬성 등 양측 모두 해당 프로그램 운영 상 일반인들에게 부정적인 인상을 심어주는 등 악영향을 받았을 것이며, 저작권을 소유하고 있는 당덕 역시 향후 인지도가 높은 프로그램 제작·방영이 저작권 침해 등과 같은 큰 도전에 직면해 있는 상황을 인식했을 것이라고 평가함.

- 더욱이 지난 6월 19일 중국신문출판광전총국(国家新闻出版广电总局, 이하 광전총국)에서 발표한 「라디오 TV 프로그램 자주적 혁신업무 추진에 관한 통지(关于大力推动广播电视节目自主创新工作的通知)」¹⁷⁾와 관련, 저작권을 무단으로 도용하여 프로그램을 제작 및 방영하는 행위와 특정 시간대에 해외 TV프로그램을 수입,

방영하는 행위 일체를 금지 및 규제하는 내용의 통지문을 통해 이번 소송의 논란이 된 해외 프로그램 저작권 수입 및 방영의 기초는 향후 중국풍, 중국특색을 담은 자체적인 프로그램 개발로 변경되는 등 TV 프로그램 제작은 새로운 국면에 돌입할 전망이다. 또한 광전총국은 자체적인 제작 프로그램의 대표적 성공 사례로, ‘중국시사대회(中国诗词大会)’, ‘중국어한자받아쓰기대회(中国汉字听写大会)’, ‘중국 성어대회(中国成语大会)’, ‘중국퀴즈대회(中国谜语大会)’ 등을 선정해 공개하는 등 ‘원천의 힘(原创力)’이 가진 중요성을 강조함.

- 향후 중국 내 TV프로그램 제작사들에게 기존 해외 프로그램 수입 기초에서 원작의 방향으로 운영 방침 변경을 요구하고, 광전총국은 이 분야의 지속적인 발전을 위한 저작권 보호 관리 감독을 강화할 것이라고 밝힘.

※출처

<http://finance.sina.com.cn/roll/2016-06-27/doc-iftxmses1020363.shtml?cre=sinapc&mod=g>
http://news.ifeng.com/a/20160624/49229420_0.shtml
http://news.xinhuanet.com/fortune/2016-06/21/c_129079503.htm
<http://ent.163.com/16/0622/07/BQ59F5JS00031GVS.html>
http://www.360doc.com/content/16/0621/17/30323077_569581598.shtml
<http://www.ipr.gov.cn/article/gnxw/bq/201607/1892541.html>

17) 임지연, “中, 해외 TV프로그램 방영 제한으로 자국 프로그램 방송 비중 늘려”, 「해외 저작권 보호 동향」, 한국저작권보호원(2016. 7.15.)

http://www.kcopa.or.kr/information/protect/view.php?guard_trend_seq=660&key=&keyword=&gubun=&search_guard_trend_report_seq=&nation_cd=&start=

中國



中 전국적으로 지식재산권 사건의 민사, 행정 및 형사 재판을 통합하는 개혁 추진

전국적인 범위 내에서 지식재산권 민사, 행정, 형사소송을 하나로 통합하여 심리하는 개혁을 추진하기 위하여 최고인민법원은 “최고인민법원에서 지식재산권 민사, 행정, 형사소송사건에 대한 심판을 하나로 통합할 데 관한 의견(最高法院推进知识产权民事、行政和刑事案件审判“三合一”工作的意见)”을 공표하여 제도개혁의 법적 토대를 마련하였음.

작성자 : LIHUA

배경

- 최근 들어 지식재산권 사건의 대폭적인 증가와 더불어 법원에서 하나의 지식재산권 사건을 민사소송, 행정소송과 형사소송으로 별도 심리하는 것이 이제는 현실에 부합하지 않게 됨. 지식재산권 사건은 상당한 전문성이 요구되므로 형사소송, 행정소송을 담당한 판사가 지식재산권 사건을 심리하는데 업무능력상 한계에 부딪히게 됨.
- 각 심판부에 소속된 판사의 시각과 전문분야가 다르기에 사법 판단 시 동일한 지식재산권 사건임에도 불구하고 상이한 재판 결과에 달하는, 예를 들면 형사 심판부에서는 지식재산권 침해로 유죄를 판정하였지만, 민사 심판부에서는 오히려 권리침해를 인정하지 않은 경우가 발생함.
- 지식재산권 침해행위 사실관계에 대하여 민사, 행정 및 형사 심판부에서 각각 심리하는 것은 심판자원의 낭비를 초래하고, 당사자의 소송비용이 높아짐. 또한 재판 기준이 다른 것은 법원 판결의 공신력에 영향을 주게 됨.
- 20년 동안 6개의 고급인민법원, 95개의 중급인민법원과 104개의 기층법원에서 지식재산권 사건에 관한 3대 소송 일체화 심판 시범업무를 실시하여 일정한 경험을 축적하였음. 이는 전국적인 범위 내에서의 3대 소송 일체화 개혁을 위한 기초를 마련하였음.

- 2016년 7월 5일에 최고인민법원은 “지식재산권 민사, 행정, 형사소송 사건 심판을 하나로 통합할 데 관한 의견(最高法院推进知识产权民事, 行政和刑事案件审判“三合一”工作的意见)”을 공표하여 전국적인 범위 내에서 지식재산권 사법판정 체제개혁을 위한 법적 토대를 마련함.
- 최고인민법원은 3대 심판을 하나로 통합하는 업무조정팀을 설립하여 전국 각 법원의 제도개혁을 통일적으로 지도하고 협력함.
- 고급, 중급인민법원은 관련 조정기관을 설립하여 관할구역 범위에 있는 3대 심판 하나로 통합하는 업무를 조정하고, 지식재산권 사건 관할을 지도하고 감독하도록 함.
- 각급 인민법원 지식재산권 심판부는 심판 임무에 따라 심판역량을 배치해야 하며, 상황에 따라 전문적으로 행정심판과 민사심판에 종사하는 판사를 배치해야 함. 행정심판부, 형사심판부 판사는 지식재산권 심판부 판사와 공동으로 합의심판부를 구성해야 함.
- 각급 인민법원의 지식재산 심판부문을 민사심판제×정(民事审判第×庭)에서 지식재산권심판정(知识产权审判庭)으로 변경함.
- 지식재산권 민사사건이라 함은 저작권, 상표권, 특허권, 기술계약, 영업비밀, 식물 신품종 및 집적회로 설계 등 지식재산권 및 불공정경쟁, 독점, 특허경영 계약의 민사분쟁사건을 가리킴. 지식재산권 민사사건은 인민법원의 지역관할, 급별관할과 지정관할원칙에 따라 사건관할을 확정함.
 - 지역관할 : 중급인민법원 관할구역 내에 일반 지식재산권 민사분쟁사건을 관할할 수 있는 기층법원이 없는 경우, 최고인민법원에서 기층법원을 지정하여 사건을 심사하도록 하거나 중급법원에서 자기 관할구역내의 지식재산권 행정 및 형사 사건을 심리할 수 있음.
 - 급별관할 : 만약 중급인민법원 관할 구역 내에 일반 지식재산권 민사분쟁사건에 대하여 관할 할 수 있는 기층법원이 여러 곳이 있는 경우, 고급법원의 기준을 거쳐 중급법원에서 기층법원의 관할사건을 배분하고 조정함.
 - 지정관할 : 일반 지식재산권 민사분쟁사건에 대한 관할권이 있는 기층법원은 중급인민법원에서 지정하는 관할 구역 내의 제1심 지식재산권 형사 및 행정사건을 심리함. 일반 지식재산권 민사분쟁사건에 대한 관할권을 가지고 있지 않은 기층

법원에서 지식재산권 사건이 행정 및 형사사건인 경우임을 발견한 경우, 제때에 중급법원이 지정한 일반 지식재산권 민사분쟁사건에 대하여 관할권이 있는 기층 법원으로 이송함.

- 지식재산권 심판에 대한 관리를 강화하고 지식재산권 사례 지도 제도를 보완하여 심판기준의 통일을 보장하고, 지식재산권 사건 재판문서의 수준을 높일 것임.
- 또한 지식재산권 사건에 대하여 분류하고 통계를 내어 정보화 수단을 충분히 이용하여 사건에 대한 분석을 심화해야 함.
- 베이징, 상하이, 광저우 지식재산권 법원은 잠정적으로 3대 소송 일체화 제도 개혁을 진행하지 않음.

기대효과

- 지식재산권 사건의 3대 소송 일체화 시스템을 통하면 형사사건에서의 피해자 화해상황을 참작하여, 형사사건에 합의에 달성하도록 촉진하고 피해자가 효과적인 경제적 보상을 받을 수 있도록 함.
- 사법기관과 행정기관의 법 집행을 강화하고, 지식재산권 권리자의 전면적인 권리구제를 보장하고 사법정의를 실현할 것으로 기대됨. 또한 통일적인 사법 기준이 전국적인 범위 내에서 촉진될 것이며, 지식재산권 사법제도가 더욱더 보완될 것이며 심판역량의 합리적인 조정을 거쳐 판사의 심판업무 반복을 줄이고 심판자원의 배치를 최적화를 실현하고자 함.
- 지식재산권 사법판정의 효율을 높이고 국제적 시각을 가진 지식재산권 판사 인재 양성이 강화될 것으로 기대됨.

※출처

<http://www.chinaiprlaw.cn/index.php?id=4273>

http://sd.china.com.cn/a/2016/xjoe_0708/585953.shtml

<http://www.chinacourt.org/article/detail/2016/07/id/2014082.shtml>



中, '검망2016(剑网2016)' 본격 활동에 박차

중국국가판권국(国家版权局)은 7월 12일을 기점으로, '검망2016(剑网2016)' 활동에 본격적인 시작을 알림. 특히 일명 '흑백리스트제도(黑白名单)'로 불리는 규정을 신설, '인터넷 문학'과 모바일 APP에서의 저작권법 보호에 앞장선 대표 업체인 '화이트 리스트'를 일반에 공개하는 한편 이 분야 저작권 법률 위반 사례 기업 '블랙 리스트'를 동시에 공개할 방침. 이와 함께 올 7월부터 오는 12월까지의 기간을 '검망 2016' 특별 행동 기간으로 규정하고 적발된 위반 기업에 대한 과태료 부과 및 처벌을 진행할 방침. 또, 향후 행정 처분과 함께 사안이 큰 경우 형사 처분 등을 진행해 나갈 계획임.

작성자 : 임지연

개요

- 국가판권국(国家版权局)은 7월 12일 '인터넷 저작권 침해단속을 위한 2016 검망활동 실시에 관한 통지(关于开展打击网络侵权盗版剑网2016专项行动的通知, 이하 '검망활동')'을 공포하고, 2016년 인터넷상에서의 저작권 보호 관리 업무 실시 계획을 발표함.
 - 국가판권국 판권관리담당부(国家版权局版权管理部) 발표에 따르면, 올해 '검망 활동'은 7월부터 12월까지 5개월간 집중적으로 진행.
 - 7월 중순에는 검망활동 계획에 대한 홍보를 시행, 7월 하순부터 8월까지 각 지역 인터넷 관리 업체 리스트를 체계적으로 조사 및 정리를 진행함. 이어 8월부터 10월까지는 '집중 단속기간'으로 선정하고, 앞서 조사한 업체들의 리스트와 수집한 내용에 따른 과태료 부과 등 행정적인 처벌과 함께 사안이 큰 경우 형법상의 처벌 등을 진행해 나갈 계획임.
- 특히, 올해 검망활동에서는 판권 관련 사건에 대한 조사 및 처리와 이 분야 관리 시스템의 대대적인 정비라는 두 가지 주요 목표를 명확히 밝히고, 이와 관련한 업무에 대한 △정부의 엄격한 사후 조치 △블랙 리스트 제도 시행 △이를 기반으로 한 기업책임의 강화 등으로 대표되는 3가지 중심 정책을 발표함.

2016 검망활동 계획

- 3가지 중심 정책의 대표적 사안으로 온라인상에서 무단으로 공유된 작품을 그대로 방치한 해당 포털 사이트에도 저작권법 위반 행위에 대한 책임을 묻는 한편, 인터넷광고연맹(网络广告联盟)과의 협업을 통해 이 같은 불법적인 행태가 단절될 수 있도록 인터넷광고 연맹이 온라인 내에 게재되는 각종 광고, 영상물에 대해 사전 검열을 진행해야 하는 의무 규정을 신설함.
- 이와 함께 일명 ‘흑백리스트제도(黑白名单)’로 불리는 규정을 신설함. 먼저, 인터넷상 공개·판매되는 문학인 ‘인터넷 문학’과 모바일 app 상에서의 저작권법 보호에 앞장선 대표적 업체를 ‘화이트 리스트’로 일반에 공개하는 한편, 이 분야 저작권법을 위반한 기업을 ‘블랙 리스트’로 작성해 동시에 공개할 방침임. 해당 리스트는 매년 자체적인 기준에 따라 업데이트되며, 추가 또는 삭제된 리스트는 검망활동 종료 후 일반에 공개될 계획임.
- 또한 판권국은 △온라인상에서의 문학작품 판권 보호와 △판권과 관련한 사안에 대한 중점 관리 방식 등 두 가지 목표를 중점적으로 다룬 6가지 구체적인 업무 조치를 밝힘.
 - 6가지 구체적 업무조치에는 △첫째, 대형 온라인 사이트에 대한 불합리한 면제 규정 제외 △둘째, 소규모 업체가 소유한 신기술에 대한 권리를 악의적으로 도용하는 행위 적발 △셋째, 관리 대상 온라인 업체 명단 갱신 △넷째, 음원사이트에 대한 관리 감독 강화 △다섯째, 온라인상의 판권 관리 대상에 문학 작품 포함 △저작권 및 해당 작품에 대한 ‘선 구매, 후 사용’ 원칙의 관리 감독 강화 등이 포함됐다고 밝힘.
 - 판권국은 그 가운데 2016검망활동을 통해 인터넷 문학과 영상 작품 등 온라인상에서의 불법복제물 유통 행위를 적발, 인터넷 상에서의 저작권자의 권익을 보호하는데 중점적인 활동을 진행할 것이라고 밝힘.
 - 특히 스마트폰 등 모바일 상에서 활용되는 애플리케이션(APP)과 전자 상거래 플랫폼, 인터넷 모바일 광고 등을 통해 과거보다 저작권자의 권리에 대한 침해 행위가 발생할 가능성이 높아진 만큼 다양한 이동식 단말기 상에서의 저작권 침해 행위를 적발하기 위해 해당 검색 엔진 및 브라우저 등에 저작권자의 허가 없이 해당 작품을 처음으로 무단 공유한 자를 처벌하는 등 전자 기기 및 응용프로그램을 통한 저작권법 위반 행위를 적발할 수 있는 기준을 마련함.

- ‘중국신문출판광전보(中国新闻出版广电报)’에 따르면 판권국은 ‘2016검망활동’을 통해 향후 구체적으로 추진될 것으로 전망되는 4가지 업무를 공개함.
- 판권국은 우선 인터넷상의 저작권 중점 관리를 위해 국내외 사이트 운영 업체 명단을 효율적으로 관리하고, 국가가 직접 관리할 인터넷 사이트 운영 업체의 기준은 이 분야 업계에 미치는 영향력과 방영한 작품 수, 조회 수, 저작권법 준수 현황 등 종합적인 상황을 반영하여 매년 새롭게 정립된 사이트 명단을 운영해 나갈 계획임.
- 둘째, 영상 전문 사이트 외에 올해부터는 음원사이트에 대한 관리 감독을 추가로 강화해 나갈 방침임. 국가판권국은 음원 판매 및 공유 사이트에 대한 저작권법 관리 행태와 관련, 저작권자와의 음원 판매 계약 및 저작권 판매권한에 대한 적절한 이행 여부를 직접 관리함. 음원 전문 사이트 외에도 중국 최대 SNS 웨이보(微博), 웨이신(微信) 등 일부 소셜네트워크를 통해 무단으로 공유되는 음원 서비스에 대해서도 해당 행위가 저작권자의 허가 없는 불법 공유 행위일 경우 즉각적으로 적발할 수 있도록 하는 수시 검열 제도를 시행할 계획이라고 밝힘. 반면 해당 사전 검열 행위에 대해 일각에서는 국가에 의한 지나친 관리 감독 행위라는 비판이 제기되고 있는 상황.
- 세 번째, 올해 검망활동의 중점 관리 대상으로 인터넷 문학(网络文学)이 포함됨. 이는 최근 활발하게 진행되는 인터넷을 통한 문학 작품 출간과 관련해 저작권법 위반 행위를 미연에 예방하고, 해당 작품을 무단으로 유통할 우려가 있는 불법 복제물 유통 사이트를 방지하는데 목적을 두고 있음.
- 네 번째, 온라인상 중점 관리 대상 사이트들은 올해부터는 더욱 강화된 판권국 운영 관리 방침에 따라, 타인의 저작권 작품을 온라인상에 게재하기 위해서는 해당 작품과 관련한 저작권자의 합법적인 승인 문건을 판권국에 등록, 인증 후 해당 작품을 온라인상에 게재하도록 강제하는 규정을 신설함. 만일의 경우 해당 규정을 어길 시, 판권국은 해당 사이트의 위반 행위에 상응하는 법적인 후속 조치를 할 방침이라고 밝힘.
- 국가판권국에서는 이번 검망활동 결과 인터넷상에서의 저작권법 위반 사례를 현저하게 감소시키는 효과를 얻을 수 있을 것으로 전망함.

- 국가기관국 관계자는 “검망행동은公安部 치안관리국, 국가 인터넷 종합협조관리 및 위법감독국, 공신부 통신관리국 등 정부기관과 중국 최대 포털 사이트 ‘바이두(百度)’, ‘인터넷광고연맹(网络广告联盟)’ 및 ‘국내외권리인조직(国内外权利人组织)’, ‘인터넷 음원 및 인터넷 문학 업체(网络音乐 网络文学)’ 등 민간 사업체가 공동으로 참여, 진행하는 국가사업”이라면서 “향후 인터넷 상에서의 저작권법 위반 사례를 감소시키는 매우 긍정적인 결과를 얻을 수 있을 것”이라고 전망함.
- o 한편, 지난해 검망활동을 통해 올해 ‘블랙 리스트’에서 이름이 제외된 업체는 ‘신랑영상(新浪视频)’, ‘56망(56网)’, ‘지동망(激动网)’, ‘요스망(悠视网)’, ‘PPS’, ‘쿠6망(酷6网)’, ‘신정1905영화망(新增1905电影网)’, ‘봉황광판(凤凰宽频)’, ‘화수TV망(华数TV网)’, ‘망귀TV(芒果TV)’, ‘비리비리탄무영상망(哔哩哔哩弹幕视频网)’, ‘ACfun탄무영상망(ACfun弹幕视频网)’ 등 12곳으로 이들 업체들은 올해 검망 활동의 중점 관리 감독 대상에서 제외되는 혜택을 얻음.

※출처

<http://www.ncac.gov.cn/chinacopyright/contents/518/301011.html>

<http://media.people.com.cn/n1/2016/0713/c40606-28551269.html>

<http://news.163.com/16/0713/10/BRRMQ6MQ00014AEE.html>



해외 저작권 보호 동향



유럽

- 유럽축구연맹, 축구 경기 생중계 불법 스트리밍 엄중 단속
- 英, 스트리밍 서비스 온라인 저작권 침해율 감소에 효과적



유럽축구연맹, 축구 경기 생중계 불법 스트리밍 엄중 단속

유럽축구연맹(UEFA)과 UEFA의 파트너들은 UEFA Euro 2016 축구경기 생중계 방송을 온라인으로 무단 스트리밍 하는 사이트들을 엄중히 단속함. 축구경기 방송저작물의 저작권자들은 일부 스트리밍 사이트에 경기 생중계 방송의 무단 스트리밍 행위를 경고하는 사전통지를 보내어 저작권 침해 등의 문제를 예방하기 위해 노력하고 있음. 그러나 UEFA Euro Cup을 포함한 다른 스포츠 이벤트들은 다양한 전문 실시간 스트리밍 포털 사이트들(live streaming portals)뿐만 아니라 소셜 미디어(social media)에서 더 빈번히 공유되고 있음.

작성자 : 유현우¹⁾

UEFA, 축구 생중계 불법 스트리밍 사이트 엄중 단속

- o 6월 10일부터 UEFA 유럽 축구 선수권 대회 2016(The 2016 UEFA European Football Championship, 이하 ‘UEFA Euro 2016’)²⁾가 프랑스에서 개막되어 성공적으로 진행 중인 가운데 유럽축구연맹(Union of European Football Associations, 이하 ‘UEFA’)과 UEFA의 파트너들은 축구경기 생중계 방송을 온라인으로 불법 스트리밍 하는 다수의 사이트를 엄중히 단속하기 시작했음.
 - 스트리밍 사이트들은 구독료, 가입비 등의 비용 지급 없이 무료로 다양한 스포츠 경기 영상을 즐길 수 있는 서비스를 제공하여 그 이용이 증가하고 있음.
 - UEFA와 같은 스포츠 단체와 스포츠 경기 영상물의 저작권자들은 스포츠 경기를 불법 스트리밍 하는 사이트들을 견제하기 시작함.
- o 경기 개막 후 일주일 동안 UEFA와 파트너들은 불법 스트리밍 서비스를 제공하는 여러 사이트를 집중적으로 단속하였고, 특히 스포츠 관련 이벤트들을 스트리밍 하도록 설정된 구글의 Blogspot이 상당수 포함되었음.

1) 유현우_단국대학교 지식재산권법전공 석사과정

2) UEFA Euro 2016은 2016년 6월 10일부터 7월 10일까지 프랑스에서 개최되는 제15회 UEFA 유럽 축구 선수권 대회로서 매일 수천만 명에 이르는 축구팬들이 시청하고 있는 올해의 가장 큰 스포츠 이벤트 중 하나임. 유럽 축구 선수권 대회는 유럽축구연맹(UEFA)에서 주관하는 유럽에서 가장 큰 규모의 국가대항 남자 축구대회로서 FIFA(국제축구연맹)에서 주관하는 FIFA 월드컵과는 2년 간격으로 4년마다 열리는 국제 스포츠 이벤트임. 본 축구대회는 FIFA 월드컵 다음으로 영향력이 큰 국가 대항 축구대회로 평가됨.

- o UEFA와 UEFA 파트너들의 노력에도 불구하고 불법 스트리밍 사이트들을 퇴치하기는 어려울 것으로 전망됨.
- o 스포츠 방송은 생중계(live)로 이루어지므로 스포츠 경기가 종료한 뒤에 불법 행위를 규제하는 것은 효과적이지 않으므로 즉각적인 전송중단(take down)이 이루어져야 함.
- o 그러나 이러한 불법 스트리밍 사이트의 실시간 프로그램들은 계속해서 이용 가능한 것이 아님. 이는 곧 권리자들의 불법 사이트 침해행위 입증이 어려움을 의미함.
- o 일부 UEFA Euro Cup의 권리자들은 여러 스트리밍 사이트에 무단 스트리밍 행위를 경고하는 사전 통지를 보내 불법행위를 예방하기 위해 노력했지만, 사이트 사업자들에게는 아직 게시도 되지 않은 영상물들을 전송중단(take down)하는데 큰 어려움이 따름.
 - 많은 토렌트 사이트들은 이러한 어려움 때문에 사전예방조치(pre-emptive action)를 취하기를 거부하였고, 구글 또한 사전 저작권 침해 방지 요청(anti pre-piracy request)에 조치를 취하지 않고 있음.
- o 나아가 UEFA Euro Cup과 다른 스포츠 이벤트들은 소셜 미디어(social media)에서 더 빈번히 공유되고 있어, UEFA는 소셜 기반 라이브 스트리밍 서비스 행위를 단속하기 시작함.
 - Periscope와 같은 소셜 기반 라이브 스트리밍에서 제공하는 수백 또는 수천 개의 저화질 스포츠 영상들은 매우 쉽게 스포츠 이벤트 영상을 스트리밍으로 시청할 수 있도록 만들어 줌.
 - 이에 UEFA가 Periscope의 스트리밍에 대한 단속 조치를 취하였고, 이후 최근 UEFA Euro Cup의 스포츠 경기 영상과 다른 스포츠 이벤트 스트리밍 영상들이 삭제되었음.

시사점

- 최근 축구 관련 단체들은 축구 경기 방송을 무단으로 스트리밍 하는 사이트들의 단속을 강화하기 위해 다양한 단속방안을 강구하고 있음.
- 예를 들면, 2013년 7월 16일 영국 고등법원은 영국 프리미어리그 축구협회가 자신들의 축구 경기 영상을 불법적으로 스트리밍 할 수 있는 사이트 목록 및 링크를 제공한 포털 사이트 'FirtRow Sports'에 대해 저작권 침해를 주장하며 제기한 소송에서 영국 저작권법 제97조에 따라 ISP들에게 문제 된 사이트의 접속 차단을 명한 바 있음.³⁾
 - 영국 축구협회는 인터넷을 통한 축구 경기의 무단 생중계 유출을 막기 위해 넷리절트(NetResult)라는 지식재산권 보호 특화기업을 고용하기도 하였음.
- 또한, 유럽사법재판소는 'Murphy 사건'⁴⁾에서 스포츠 경기 자체는 축구협회의 지적인 창작물이 아니므로 EU 저작권 지침 상 저작물에 해당하지는 않지만, 축구 경기 방송 및 하이라이트, 녹화방송 등의 다양한 시각 효과, 프리미어 리그 로고송 등 창작적 요소들은 저작권법에 의해 보호될 수 있으며, 스포츠 대회도 EU법 및 EU 회원국의 국내법에 의해 보호될 수 있다고 판시함으로써 스포츠 경기 자체를 저작권접권 등의 입법을 통해 보호할 수 있다는 여지를 제공한 바 있음.

관련 논의 및 연구사항

- 기존의 지상파 TV 방송 등 전통적인 중계 매체가 가지고 있던 스포츠 중계방송에 대한 독점은 위성방송, 케이블 TV, 인터넷, DMB, IPTV, 모바일 서비스 등 새로운 매체와 플랫폼의 등장으로 그 경계가 허물어졌으며 최근 스마트폰, 태블릿 PC, 소셜미디어 등 뉴미디어의 출현은 이러한 변화를 더욱 가속화함.
- 지난 수년간 유럽의 스포츠 경기 주최자들은 스포츠 경기와 관련한 자신들의 투자에 대한 법적 보호의 필요성을 강조하면서 저작권접권 도입과 같은 입법 조치를 지속적으로 촉구해 왔음.
 - 최근 독일에서 스포츠 경기 주최자의 저작권접권 도입 논의가 이루어졌으나,

3) The Football Association Premier League Ltd v. British Sky Broadcasting Ltd and others [2013] EWHC 2058 (Ch), (16 July 2013)

4) Murphy v. Media Protection Services Ltd [2007] EWHC 3091 (Administrative Court) (21 Dec 2007)

독일 의회는 아직까지 스포츠 경기 주최자의 저작권접권을 인정하는 결단을 내리지 않고 있음.

- 프랑스나 브라질에서는 스포츠 경기 주최자의 이용권(Droit d' exploitation), 스타디움권(stadium right; derecho de la arena) 등의 이름으로 스포츠 경기 주최자의 저작권접권을 스포츠 법 등의 법률에 규정하고 있음.

※ 출처

<https://torrentfreak.com/uefa-cracks-down-on-pirate-euro-cup-streams-160620/>

※ 참고자료

유현우 · 이신, “스포츠 경기 주최자의 저작권접권에 대한 연구 - 각자의 몫을 각자에게 ; cuique suum -”, 제7회 대학(원)생 저작권 우수논문 공모전 수상집, 한국저작권위원회, 2012년. http://contest.copyright.or.kr/gallery_thesis/7th_thesis.pdf

박희영, “스포츠 경기 주최자의 저작권접권 도입론”, 저작권 동향 제15호, 한국저작권위원회, 2012년.



英 스트리밍 서비스 온라인 저작권 침해율 감소에 효과적

영국 지식재산청(IPO)의 제안으로 6번째로 수행된 「온라인 저작권 침해 추적 보고서(Online Copyright Infringement Tracker)」에 따르면 온라인에서 스트리밍 서비스의 이용 증가로 온라인 저작권 침해율이 하락한 것으로 분석됨. 온라인 콘텐츠 이용자의 과반수(52%)가 스트리밍 서비스를 이용하는 반면, 콘텐츠 다운로드 서비스의 이용자 수는 상대적으로 저조(32%)함. 이용자들이 스트리밍 서비스를 이용하는 주요 원인은 이용 편의성과 가격을 고려하는 것으로 분석됨. 스트리밍 서비스의 이용 증가가 크지 않아도 저작권 침해율을 낮추는데 효과적인 것으로 평가됨.

작성자 : 권세진

IPO, 온라인 저작권 침해 추적 보고서 정기발간

- o 영국 지식재산청(UK Intellectual Property Office, IPO)⁵⁾은 온라인에서 저작물의 접근과 이용에 관한 기준 및 추세를 분석한 보고서를 정기적으로 발간하고 있음.
- o IPO의 제안으로 칸타 미디어(Kantar Media)에서 6번째로 수행한 「온라인 저작권 침해 추적 보고서(Online Copyright Infringement Tracker)」(이하, 보고서)는 2016년 3월부터 5월까지 영국에서 12세 이상의 인터넷 이용자 5,000명을 대상으로 저작권 침해의 양상 및 디지털 행태 등을 면밀하게 조사하여 분석함.
 - 이번 보고서에서 온라인 콘텐츠를 음악, 영화, TV 프로그램, 전자책, 비디오게임, 소프트웨어의 6가지 유형으로 분류하여 저작권 침해의 수준 및 콘텐츠 소비 패턴을 평가함.

보고서의 주요내용

- o 일반적인 디지털 콘텐츠 소비와 관련하여 온라인 콘텐츠 이용자의 과반수가 스트리밍 서비스를 이용하는 반면, 콘텐츠 다운로드 서비스는 상대적으로 그 이용이 저조한 것으로 나타남.

5) 영국 특허청(IPO)은 특허, 디자인, 상표 및 저작권 등에 관한 지식재산권을 포괄적으로 관리하는 기관

- 조사 대상자의 39%가 다운로드 방식으로 콘텐츠를 이용한 반면, 52%가 스트리밍 방식으로 콘텐츠를 이용한 것으로 조사되었으며, 콘텐츠를 스트리밍 방식으로 이용하는 수치는 보고서가 발간된 이래로 가장 큰 폭으로 증가한 것으로 분석됨.
 - 콘텐츠 유형별 소비지수를 살펴보면, 이용자들이 음악(37%)과 TV 프로그램(35%)을 가장 빈번하게 다운로드 또는 스트리밍 받은 것으로 나타났으며, 영화(25%), 서적(12%), 전자게임(12%), 소프트웨어(11%) 순으로 조사됨.
- **저작권 침해의 정도**와 관련하여 영국 인터넷 이용자들의 15%가 조사 기간 동안 불법적으로 온라인 콘텐츠를 최소 한 번 이상 이용하였으며, 5%가 불법적인 콘텐츠만 이용한 것으로 나타남.
- 한편, 12세 이상의 모든 영국 인터넷 이용자들 대신 조사 기간 동안 온라인에서 콘텐츠를 소비한 모든 인터넷 이용자를 대상으로 제한한 콘텐츠 유형별 저작권 침해지수를 살펴보면, 조사 기간 동안 이용자들은 영화(24%), 음악(20%), TV 프로그램(20%)에 대해 최소 한 번 이상 불법적으로 이용한 것으로 나타난 반면, 전자책(11%)에 대한 저작권 침해는 가장 낮은 것으로 조사됨.
- **온라인 콘텐츠 서비스**와 관련하여 인터넷 이용자들은 온라인 콘텐츠를 이용하거나 공유하기 위해 YouTube(49%)를 가장 빈번하게 이용하였으며, 그다음으로 BBC iPlayer와 아마존 서비스를 이용한 것으로 나타남.
- 2015년 이후 스포티파이(Spotify)의 이용이 상당한 증가(16%→19%)한 것으로 나타난 반면, P2P 서비스 이용은 감소(12%→10%)한 것으로 나타났으며, 결과적으로 침해자 수치도 하락(26%→23%)하였고, 특히 YouTube를 이용한 침해자 수치는 큰 폭으로 하락(63%→58%)한 것으로 조사됨.
- **저작권 침해의 원인**과 관련하여 인터넷 이용자들은 온라인 콘텐츠들을 무료 이용(49%), 편의성(45%), 다운로드 속도(42%)를 고려하기 때문으로 나타남.
- 2016년도 조사에서는 이용자들이 다운로드 속도와 편의성을 가장 높게 고려하는 것으로 조사됨.
- **저작권 침해 중단**의 동기와 관련하여 인터넷 이용자들은 정품 온라인 콘텐츠가 저렴한 가격으로 제공(24%)되는 경우, 이용에 필요한 온라인 콘텐츠가 합법적으로만 제공(20%)되는 경우, 합법/불법 온라인 콘텐츠가 명확하게 구별(19%)되는 경우에 저작권 침해를 중단하는 것으로 나타남.

시사점

- 이번 보고서는 온라인에서 이용자들의 스트리밍 서비스 이용의 증가로 인해 온라인 저작권 침해율이 하락한 것으로 분석함.
- 온라인 콘텐츠 이용자의 과반수(52%)가 스트리밍 서비스를 이용하는 반면, 콘텐츠 다운로드 서비스는 상대적으로 그 이용이 저조(32%)하며 이용자들이 스트리밍 서비스를 이용하는 주요 원인은 이용 편의성과 가격을 고려하기 때문으로 분석됨.
- 한편, 스트리밍 서비스의 이용 증가가 크지 않아도 저작권 침해율을 낮추는데 효과적인 것으로 평가됨.

※출처

<https://www.gov.uk/government/news/online-copyright-infringement-down-as-people-turn-to-streaming>

https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/534571/OCI-tracker-6th-wave-March-May-2016.pdf



해외 저작권 보호 동향



Global Trends of Copyright Protection

해외 저작권 보호 동향



ZOOM-IN

• 디지털 샘플링의 저작권 문제와 최근 동향



디지털 샘플링의 저작권 문제와 최근 동향

김인철 | 교수 (상명대학교 콘텐츠저작권학과)

I. 머리말

디지털 샘플링이라는 단어를 직접 들어본 일반인들은 적겠지만, Hip-Hop 또는 R&B 영역의 음악에서는 일반적인 현상이라고 알려져 있다.¹⁾ 디지털 샘플링은 디지털 기술의 발전으로 기존 발매된 음반에서 자신들이 좋아하는 음원을 신디사이저(Synthesizer)와 같은 장치를 이용하여 추출한 후 자신이 창작하는 음악의 백그라운드 소리로 이용하는 것을 의미한다. 즉 디지털 기술의 발전으로 창작자들은 용이하게 음악저작물을 제작할 수 있게 되었지만, 반면에 저작권자나 저작인접권자의 이용허락 없이 음반에서 음원을 추출하여 새로운 음악저작물을 쉽게 창작할 수 있으므로 디지털 샘플링은 음악 산업계에서는 양날의 칼과 같은 것이다. 대한민국에서는 21세기 시작되면서 이러한 디지털 샘플링에 대해서 많은 논란이 있었지만 소송으로 가지 않고 대부분의

문제가 합의로 해결되었기 때문에 논란이 그렇게 강하지는 않았지만 해외에서는 오랜 기간 동안 저작권의 영역에서 논란의 핵심이었다. 따라서 아래에서는 디지털 샘플링의 기원부터 시작하여 6월 2일 결정 난 미국 제9항소법원의 마돈나의 Vogue 사건²⁾과 5월 31일에 결정 난 독일 연방 헌법재판소(Bundesverfassungsgericht)에서 독일통상법원(BGH) 판결을 파기한 Metall auf Metall 사건³⁾을 설명하고, 샘플링의 미래에 대하여 이야기하고자 한다.

II. 본문

1. 샘플링의 역사

소리를 섞는 기술인 Dubbing 방식이 최초로 나타난 것은 자메이카 디스코텍의 DJ들이 아날로그 소리를 섞는 기법에 기원을 두고 있다. 자메이카 DJ들은 원음을 추출하여 소리를 섞으면 무한하게 다양한 소리를 창작할 수 있다는 사실을

1) 1989년부터 1999년까지 빌보드 차트 음반의 30% 이상이 디지털 샘플링을 사용하였다고 한다. John Linderbaum, Music Sampling and Copyright Law, Princeton University, Center for Arts and Cultural Policy Studies (1999).

2) VMG SaI Soul, LLC v. Ciccone. D.C. No. 2:12 -cv -05967-BRO-CW.

3) BVerfG Urteil vom 31. Mai 2016-1BvR 1585/13.

인지하기 시작하였다. 그 이후 DJ들은 미국 뉴욕 브루클린으로 이전하여 인기를 얻었으나, 디지털 샘플링을 할 수 있는 기계의 가격이 1970년대 후반까지는 2만 불을 초과할 정도로 상당한 고가이었기 때문에 비용 편익적인 면에서 디지털 샘플링 방식은 매력적이지 않았지만, 1981년에는 수백 불만 지불하면 구매할 수 있는 저가의 MIDI 신디사이저가 출시되어 누구든지 디지털 샘플링을 할 수 있게 되자, 샘플링은 Hip-Hop과 R & B의 일반적인 현상이 되었다.

2. 미국의 초기판례들

샘플링이 법원에서 문제 된 최초의 사건인 Grand Upright Ltd. v. Warner Bros. Records, Inc.⁴⁾에서 판결문을 작성한 Kevin Thomas Duffy 판사는 성경의 문구 “Thou shalt not steal”을 인용하면서 샘플링은 아무리 적은 부분이라고 하더라도 저작권 침해라고 판결을 내린 이후 음반제작사들은 음반을 배포하기 전에 모든 샘플링에 대한 이용허락을 받게 되었고, Jarvis v. A & M Records⁵⁾ 사건에서 원저작물의 적은 양이 복제되는 경우에도 원저작물에서 질적으로 중요하다면 원저작물의 경제적 가치를 상당히 감소시켜 저작권 침해가 될 수 있기 때문에, 복제된 부분이 원저작물에서 질적인 중요성 여부는 사실적인 문제로 배심원이 결정하여야 하므로 원칙적으로 약식재판(summary judgment)을 할 수 없다고 하였다.⁶⁾ 그리고 Tuff ‘N’ Rumble

Management, Inc. v. Profile Records, Inc.⁷⁾에서는 디지털 샘플링을 한 경우에 저작권 침해를 판단함에 있어서 가장 중요한 것은 평균적인 일반인의 관점에서 실질적 유사성을 판단하여야 한다고 한 것이 이 판례의 역사적 의의가 아닐까 생각한다.⁸⁾ Newton v. Diamond⁹⁾에서 제9항소 법원은 피고가 저작권자의 이용허락 없이 복제한 음악저작물의 양은 매우 미미하기 때문에 음악저작물의 관점에서는 저작권침해가 되지 않는다고 판단하여 음악저작물 부문에 대한 샘플링 문제를 법적으로 확립하였다. 이 사건 이후 Bridgeport Music v. Dimension Films¹⁰⁾에서 제6항소법원은 디지털 샘플링을 한 사실에 대해서 입증되면 미소침해의 원칙(de minimis doctrine)과 실질적 유사성 여부의 판단은 녹음물(sound recording)에 대해서는 적용될 수 없다는 원칙에 근거하여 녹음물의 무단복제는 아무리 적다고 하더라도 저작권 침해라고 판결하여 녹음물의 샘플링에 대하여 논쟁이 다시 시작되었다.¹¹⁾

judgment로 결정났다.

- 7) 1997 WL 158364 (S.D.N.Y. Apr. 2, 1997).
- 8) 이후에도 몇 개의 사건이 있었지만, 대부분의 사건은 샘플링 사건이라기보다는 음악저작물에 대한 저작권 침해사건이었다 Marlon Williams v. Calvin Broadus, (2001 WL 984714 Aug. 27, 2001); Newton v. Diamond 349 F.3d. 591 (9th Cir. 2003) 모두 샘플링 사건이 아니라 음악저작물의 적은 부분을 이용한 것이 저작권 침해가 되지 않는다고 판시하였다.
- 9) 349 F.3d 591 (9th Cir. 2003).
- 10) 410 F. 3d 792 (6th Cir. 2005)
- 11) 미국 연방저작권법에서 음반제작자의 권리는 저작재산권의 일부이지만, 대한민국 저작권법에서는 음반제작자의 권리는 저작인접권임을 혼동하지 않아야 한다.

4) 780 F. Supp. 182 (S.D.N.Y. 1991).

5) 827 F. Supp. 282 (D.N.J. 1993).

6) 그러나 본 사건에서는 녹음물에 대한 저작권자인지의 여부가 불명확하므로 본 사건에서는 summary

3. VMG SalSoul, LLC v. Ciccone¹²⁾

2016년 6월 2일 제9항소법원은 VMG SalSoul, LLC v. Ciccone에서는 다수의견¹³⁾이 디지털 샘플링은 저작권 침해가 아니라고 판결함으로써 제6항소법원과 상충하게 되었다.

이 사건에서 원고 VMG Salsoul는 팝가수인 마돈나가 대성공한 노래인 Vogue에는 Vogue의 음반제작사인 Pettibone이 자신의 음악인 Love Break에서 horn 소리 부분을 0.23초 샘플링하고, 변형하여 무단이용하였기 때문에 음악저작물에 대한 저작권과 녹음물에 대한 저작권을 침해하였다고 주장하였지만, 제9항소법원은 자신들이 2003년에 결정한 Newton v. Diamond에서 저작권 침해가 인정되기 위해서는 (1) 피고가 원고의 저작물의 상당한 부분을 무단 이용하였어야 하고, (2) 미소한 침해 이상을 무단 이용했다는 사실을 원고가 입증하여야 한다는 판결에 기초하여 녹음물(sound recording)에 대해서도 동일한 원칙이 적용되어야 한다고 판단하면서 Love Break의 호른 소리를 복제하여 Vogue에서 녹음물을 부분적으로 이용하였다고 하더라도 Vogue에서 이용된 호른 소리는 Love Break의 호른 소리와 동일한 소리도 아니고, 샘플링이 이루어졌다고 하더라도, 피고 Pettibone은 음원을 부분적으로 삭제하고, 다른 키로 변형하면서 다른 소리와

효과음을 첨부하였기 때문에 일반 대중들은 합리적으로 그 복제된 부분을 인지할 수 없을 것으로 판단하면서 양적으로 미소(de minimis)하게 이용한 것이기 때문에 저작권 침해에 해당하지 않는다고 판단하였다.¹⁴⁾

4. 독일 연방헌법재판소 Metall auf Metall 사건

- Moses Pelham의 성공적인 헌법소원 (재판소원)

1970년대에 실험주의적이고, 도전적인 디스코와 펑크음악을 작곡, 연주하던 Kraftwerk는 Metall auf Metall를 발표하였고, 20년이 지난 후에 음반제작자 Moses Pelham은 Kraftwerk의 허락 없이 Metall auf Metall에서 약 2초간의 음원을 디지털 샘플링하여 Sabrina Setlur가 부른 Nur mir에 배경음악(BGM)으로 사용하였다. 이에 Kraftwerk는 Setlur와 Moses Pelham에 대하여 저작권 및 저작인접권을 침해하였다고 손해배상과 함께 금지가처분 소송을 제기하였다. 이에 함부르크 지방법원, 함부르크 고등법원, 및 대법원은 저작인접권은 음반제작자를 보호하는 것은 저작권의 독창성이나 예술성이 기준이 아니라 음반제작자의 경제적이고, 기업가적인 노력을

12) D.C. No. 2:12-cv-05967-BRO-CW (9th Cir. Jun. 2, 2016).

13) Barry G. Silverman 판사는 소수의견을 제출하면서 Bridgeport 사건에서 제6항소법원이 판결을 따라가야 한다고 하였지만, Susan P. Graber, David A. Ezra 판사는 미소침해이므로 저작권 침해가 아니라고 판단하였다.

14) Kentucky, Michigan, Ohio, Tennessee를 담당하는 제6항소법원에서는 미미한 부분이라도 녹음물을 복제하였다고 하더라도 저작권 침해라고 판단하였고, Alaska, Arizona, California, Hawaii, Idaho, Montana, Nevada, Oregon, Washington를 담당하는 제9항소법원은 녹음물에도 미소침해의 원칙이 적용된다고 판단하여 디지털 샘플링을 어느 정도 합법화하였다.

보호하는 것이므로 미미한 부분을 복제하였다고 하더라도 음반제작자는 보호받아야 한다고 하면서 침해를 인정하였다. 이에 피고들은 독일연방헌법재판소에 연방통상법원(BGH)의 판결에 대하여 헌법소원을 제기하였고, 2016년 5월 31일, 독일 연방헌법재판소는 디지털 샘플링은 힙합음악의 본질적인 영역(Style Defining Elements)이므로 이러한 방식을 이용했다는 이유만으로 Nur mir를 이용 금지하는 것은 힙합과 같은 특정 장르의 음악저작물 창작을 금지하는 결과를 초래하여 연방통상법원의 판결은 새로운 음악이 원곡과 직접 경쟁을 하지도 않고, 원곡의 저작권자에게 상당한 손해를 끼치지 않는 전제조건과 예술의 자유라는 관점에서 2초라는 시간은 매우 짧은 뿐만 아니라, Kraftwerk의 경제적 손실은 거의 없이 새로운 독자적인 예술작품이 생겨날 수 있으므로 특정한 스타일을 지향하는 음악 저작물의 창작을 사실상 봉쇄하는 연방통상법원의 판결을 파기한 것이었다. 그러나 독일연방헌법재판소는 저작권 제도는 EU 전역에서 조화롭게 해석되어야 하므로 연방통상법원이 필요하다고 판단하면, 유럽사법재판소로 회부도 가능하다고 하였다.

한 것은 권리자 측면에서 보면 부당하다고 할 수 있지만, 문화창달과 관련 산업의 발전이라는 저작권법의 목적이라는 관점에서는 이미 만들어진 Hip-hop, R & B, Rap 관련된 음악문화를 유지하고, 더 발전시키는 것이 일반 소비자들이 향유할 수 있는 문화를 증진시키는 것이기 때문에 우리나라에서도 일반인들이 구분할 수 없을 정도로 미미하게 타인의 음원을 이용한 경우는 한국의 음악시장을 풍성하게 하기 위해서라도 미국과 독일연방헌법재판소의 논리를 심사숙고할 필요가 있다고 생각하고, 아직 확정되지 않은 독일과 미국의 판결이 우리의 법원이 이 문제를 판단하는 경우에 기준이 될 수 있기를 바라면서 이 글을 마친다.

III. 결론

독일연방헌법재판소나 미국 제9항소법원이 타인의 음반에서 디지털 샘플링 기법을 이용하여 음원을 복제하였다고 하더라도, 그러한 음원의 이용이 상당히 적은 부분이고, 일반인들이 복제한 음악을 청취하여도 원곡을 인지할 수 없는 경우에 저작권 및 저작인접권 침해가 아니라고 판결을

해외 저작권 보호 동향 | 편집위원회

● 편집위원장

정석철 국장 한국저작권보호원 보호기반국

● 감수위원

손승우 단국대학교 법학과 교수

김인철 상명대학교 콘텐츠저작권학과 교수

김지만 와세다대학 법학박사

이 덕 중국연변대학교 컴퓨터과학기술학과 교수

강광문 서울대학교 법학과 교수

● 해외 저작권 보호동향 통신원

미국 · 유럽 담당자

권세진 서강대학교 법학연구소 선임연구원

최희식 경민대학교 e비즈니스학과 외래교수

유현우 단국대학교 지식재산권법전공 석사과정

일본담당자

권용수 안양창조산업진흥원 경기저작권센터 전문위원

중국담당자

김 군 베이징화감법률사무소 수습변호사

이 화 베이징이공대학교 법과대학 부교수

임지연 조선일보 중국특파기자

● 편집위원

이재호 팀장 한국저작권보호원 침해예방기반팀

윤영석 선임 한국저작권보호원 침해예방기반팀

방정애 선임 한국저작권보호원 침해예방기반팀

노세나 선임 한국저작권보호원 침해예방기반팀

김유림 주임 한국저작권보호원 침해예방기반팀

박소연 주임 한국저작권보호원 침해예방기반팀

김태일 주임 한국저작권보호원 침해예방기반팀

이대홍 주임 한국저작권보호원 침해예방기반팀