



일본 저작권법에 따른 게임 실황 동영상의 규제

신현철 | 오사카대학 법학박사(지적재산법 전공)



| | | | | |
|---------|---------------------------|---|---|--------|
| 1. 들어가며 | 2. 형사 사건의 소개와 문제의 소재 | 3. 형사 사건과 일본 저작권법과의 관계 | 4. 가이드라인과 계약 등에 따른 게임 실황 동영상의 투고 | 5. 나가며 |
| | 1) 형사 사건의 소개 2) 문제의 소재 | 1) 게임 실황 동영상의 이용 상황 2) 형사 사건과 일본 저작권법과의 관계 | 1) 가이드라인에 따른 게임 실황 동영상의 투고 2) 계약에 따른 게임 실황 동영상의 투고 3) 저작권자의 묵인에 따른 게임 실황 동영상의 투고 4) 게임 실황 동영상의 투고 가능 여부 정리 | |

1. 들어가며

최근 일본에서는 게임 인구와 시장 규모의 급성장과 더불어 유튜브 등 동영상 투고¹⁾ 사이트에 업로드된 게임 플레이 동영상(이하 '게임 실황 동영상'이라고 함)이 인기를 끌고

1) 본고에서 '투고'란 주로 블로그·SNS·전자계시판 등에 문장·동영상을 게재하거나 유튜브 등에 동영상 데이터를 업로드하는 것을 의미한다. 이는 일본 저작권법 제2조 제1항 9호의 4에서 말하는 (자동)공중송신의 준비단계인 '송신가능화에 해당하는 행위이다.

있다.²⁾ 원칙적으로 저작권자의 허가 없는 게임 동영상의 이용은 저작권 침해에 해당하지만, 저작권자인 게임 회사에 따라서는 가이드라인 등을 통하여 자사의 게임 동영상 이용을 허용하는 경우도 있다. 이하에서는 최근 일본에서 일어난 게임 실황 동영상에 관한 형사 사건을 소개한 뒤, 이 사건과 일본 저작권법과의 관계, 게임 실황 동영상의 투고에 관한 게임 회사의 가이드라인 등을 소개·검토하여 한국에 대한 시사점을 도출한다.

2. 형사 사건의 소개와 문제의 소재

1) 형사 사건의 소개

일본 경찰은 '콘텐츠 해외 유통 촉진 기구(CODA)'의 요청에 따라 올해 5월 17일 유튜브에 게임 실황 동영상과 애니메이션을 허가 없이 업로드한 남성을 저작권법 위반 혐의로 체포하였다.³⁾

이 남성의 범죄 혐의는 다음과 같은 두 가지 사항이다. 첫째, 게임 '슈타인즈 게이트 히익연리(比翼恋理)'의 달링'의 저작권자인 게임 회사 니트로 플러스 등이 게임 이용에 관한 가이드라인에서 금지하고 있는 게임 실황 동영상(엔딩 포함하는 1시간 정도의 것)을 제작하고 유튜브에 업로드하여 광고 이익을 얻었다. 둘째, 종합 엔터테인먼트 회사 'KADOKAWA 등'이 저작권자인 애니메이션 'SPY×FAMILY'를 저작권자의 허락 없이 편집하고 자막이나 내레이션을 붙인 이른바 '패스트 콘텐츠'⁴⁾를 업로드하였다.

2) 문제의 소재

이번 형사 사건의 게임 실황 동영상과 패스트 콘텐츠에는 원작품의 스토리 전개와 결말이 포함되어 있다고 알려져 있다. 피의자의 콘텐츠들은 원작품에 표현된 사상이나 감정을 즐길 수 있는 형태로 제작되어 있어 시청자는 이러한 콘텐츠를 보는 것으로 만족하여 구매하지 않을 가능성이 있다.⁵⁾ 이는 저작자에게 경제적 이익을 보장함으로써 저작자의 창작 의욕을

2) 時事ドットコムニュース, 「「ネタバレ実況」ゲーム業界も賛否◆あり?なし?境目はどこに」, 2023年 5月 8日(<https://www.jiji.com/jc/v8?id=202305gamedoga-team>)(2023년 6월 6일 열람)은 게임 실황 동영상이 투고되지 않은 게임은 거의 없고 10년 전의 게임 시장에 비교하여 2배가 넘는 2조엔 규모로 성장한 지금, 해당 동영상이 인기가 있는지 없는지에 따라 게임의 판매실적이 좌우되는 경우가 많다고 말하고 있다.

3) コンテンツ海外流通促進機構(CODA), 「ガイドライン違反の「ゲームプレイ動画」アップローダーを逮捕」, 2023年 5月 18日(<https://coda-cj.jp/news/1531/>)(2023년 6월 5일 열람).

4) シマウマ用語集(<https://makitani.net/shimauma/fast-content>)에 따르면, 패스트 콘텐츠란 Twitter나 TikTok 등의 SNS, 유튜브, Web 사이트 등의 매체에서 짧은 시간에 즐길 수 있는 콘텐츠를 말하며, 무단 제작된 영화의 다이제스트 동영상인 '패스트 영화'나 저작권법상의 인용 범위를 넘긴 서적이거나 만화 요약, 해설 화상 등 위법한 콘텐츠라는 부정적인 의미로써 사용되는 경우가 많다고 한다.

5) 주2는 이에 대한 반대이견으로, 어드벤처 게임의 경우, 새로운 게임이 출시되면 많은 자금을 들여 세계적으로 선전을 하여도 몇 개월 후엔 알려지는 경우가 있으며 게임의 결말 공개나 수익을 목적으로 게임 실황 동영상을 투고하더라도 이 투고로 자사 게임의 선전이 된다면 문제가 되지 않는다고 말하고 있다. 다 같은 게임이라고 일률적으로 판단하지 말고 장르별로 꼼꼼히 생각할 필요가 있다고 생각한다.

증진시켜 문화적인 발전에 기여한다는 저작권법의 목적과 충돌한다고 이해할 수 있다.

이에 관하여 패스트 콘텐츠의 선례가 되는 패스트 영화에 관한 최근 판례⁶⁾는 '영화 저작권자가 정당한 대가를 얻을 기회를 잃게 하고 그 수익구조를 근본적으로 파괴하며 나아가 영화문화의 발전을 저해하는 행위'라고 비난하였다. 형사 사건의 둘째 혐의인 패스트 콘텐츠에 관한 문제의식은 이와 같은 기존의 패스트 영화가 가지는 문제의식과 기본적으로 비슷하다고 생각할 수 있다. 따라서 패스트 콘텐츠에 관해서는 패스트 영화에 관한 한국저작권보호원의 기존 논고⁷⁾를 참고로 하길 바란다.

이하에서는 일본에서 처음 있는 일이라고 알려진 형사 사건의 첫째 혐의인 게임 실황 동영상의 업로드(이하 '투고'라고 함)를 중심으로 논하기로 한다.

3. 형사 사건과 일본 저작권법과의 관계

1) 게임 실황 동영상의 이용 상황

이전에는 일부 한정된 플레이어만이 즐기던 '게임 실황'을 지금은 게임기에 게임 동영상을 송신하는 기능이 표준 탑재되는 등 누구라도 게임 실황 동영상의 투고 활동에 관여할 수 있게 되었고, 또한 이러한 게임 실황 동영상을 유튜브 등의 동영상 투고 사이트나 지상파 TV프로를 통하여 누구나 손쉽게 시청할 수 있게 되었다.

패미츠 게임 백서 2021년의 데이터를 인용한 기사에 따르면⁸⁾ 당시 일본 국내 5세부터 59세까지의 인구는 7,729만 9,000명이며 그중 게임 실황 동영상의 시청자는 1,642만 4,000명으로 전체의 약 21%이며 게임 예고나 프로모션 동영상의 시청자는 498만 5,000명으로 집계하였다.

또한 2020년 저스트 시스템의 조사에 따르면, 게임 실황 동영상을 시청한 시청자의 21.2%가 해당 게임을 구매한 경험이 있고 그 25.7%가 게임 공식 사이트를 방문하였다고 집계하고 있다.

이처럼 게임 실황 동영상이 게임 회사의 게임 판매실적이나 게임 선전에 일정 정도의 공헌을 하고 있다고 말할 수 있다.⁹⁾ 반면 형사 사건처럼 이러한 상황을 역이용하여 저작권자인 게임 회사의 게임 동영상을 허락 없이 이용하여 인터넷상에 투고하는 행위는 저작권 침해에 해당할 수 있다는 것을 충분히 인지해야 할 필요가 있다.

6) 仙台地判令和4・5・19令和4年(わ)第120号[著作権法違反被告事件].

7) 신현철, 패스트 영화와 저작권 보호, 한국저작권보호원 C Story 22호 12면, 2020년.

8) THE SANKEI NEWS, '中高生憧れの職業「ゲーム実況者」著作権法違反も解禁相次ぐ' 2023년 5월 18日(<https://www.sankei.com/article/20210926-C6KOECPZJKOBFDP5FC2OPWS4E/>)(2023년 6월 8일 열람).

9) THECOO, 'ゲーム実況者と取り組むコミュニティマーケティングを成功させるには', 2022년11월(<https://bizpartner.thecco.co.jp/content/game-influencer-community-marketing.html>)(2023년 6월 9일 열람).

2) 형사 사건과 일본 저작권법과의 관계

게임 실황 동영상이란 게임 플레이어(이하 '게임 실황자'라고 함)가 원작 게임을 플레이 하는 동영상에 음성이나 문자로 상황설명 등을 추가하여 만든 편집 동영상이라고 정의할 수 있다. 게임 실황자가 이러한 게임 실황 동영상을 제작하기 위해서는 저작권자인 게임 회사의 게임 동영상(이하 '원작 게임 동영상'이라고 함)을 이용하는 것이 일반적이다.

원작 게임 동영상이 일본 저작권법상의 보호를 받으려면 저작권법상의 '저작물'에 해당해야 한다. '저작물'의 정의에 관하여 동법 제2조 제2항 제1호는 '사상 또는 감정을 창작적으로 표현한 것이며, 문예, 학술, 미술 또는 음악의 범위에 속하는 것'으로 규정하고 있다. 이 규정에서 문제가 되는 것은 '창작적으로 표현된 것'인데 일반적으로 원작 게임 동영상은 게임 실황의 대상이 될 정도로 창의적으로 제작된 표현물이므로 저작물성을 충족할 가능성이 높으며 앞의 형사 사건에서도 무단 이용된 원작 게임 동영상의 저작물성을 인정하는 것을 전제로 하고 있다.

또한 저작물의 종류에서 본다면, 원작 게임 동영상은 일본 저작권법상의 '영화 저작물'(한국 저작권법의 '영상 저작물'에 해당함)에 해당할 수 있다. 동법에는 '영화'의 정의 규정은 없지만 동법 제2조 제3항은 '영화 저작물에는 영화의 효과와 유사한 시각적 또는 시청각적 효과를 발생시키는 방법으로 표현되어……있는 저작물을 포함한다'고 규정하고 있다. 이 규정 속의 '영화'의 전형적인 예는 극장용 영화라고 게임 동영상이 '영화'인지 아닌지의 판단이 명확하지 않았는데, 최고재판소는 게임 동영상을 '영화'에 '유사한' 저작물로 결론지어 영화 저작물에 포함하였다.¹⁰⁾

형사 사건에서 무단 이용된 '슈타인즈 게이트 히익연리의 달링'은 어드벤처 게임이고 플레이되면 영상, 효과음, 음악 등이 함께 재생되므로 영화 저작물에 해당한다고 말할 수 있다.¹¹⁾

또한 이 게임의 저작권자는 니트로 플러스 등이라는 것을 해당 게임 회사의 사이트에서 확인할 수 있다. 따라서 니트로 플러스 등은 일본 저작권법상의 복제권(동법 제21조), 번안권(翻案權, 동법 제27조), 공중송신권(동법 제23조. 송신가능화권을 포함) 등의 지분권(支分權)을 가지게 된다. 복제권이란 '슈타인즈 게이트 히익연리의 달링'이라는 원작 게임 동영상의 녹화 등을 할 권리이며, 번안권은 한국 저작권법의 '이차적 저작물 작성권'에 해당하는 권리로서 해당 원작 게임 동영상의 편집 등 개변(改変)을 할 수 있는 권리이다.

10) 最判平成14・4・25・民集第56卷第4号808頁[中古ゲームソフト事件]. 이 사건에서 문제가 된 게임은 역할 게임인데, 해당 게임 동영상이 일본 저작권법 제2조 제3항의 '영화'에 유사한지 아닌지에 관하여 동경지방법재판소와 오사카지방법재판소의 판단이 엇갈렸다. 자세한 것은 中山信弘, '著作権法', 第3版, 有斐閣, 2020年, 119頁를 참조하길 바란다.

11) 다만 시뮬레이션 게임이나 장기·체스 등의 보드게임을 TV 게임화한 것과 같이 스토리성이 없고 움직임이 적은 게임은 플레이어의 사고 축적에 중점을 두고 있으며 플레이 영상의 흐름을 즐기는 것을 중심으로 하지 않아 영화 저작물에 해당하지 않을 가능성이 높다.

그리고 공중송신권은 송신가능화권을 포함하므로 해당 원작 게임 동영상을 동영상 투고 사이트에 업로드하거나 동영상 투고 사이트를 통하여 송신할 수 있는 권리를 말한다.

형사 사건에서 어떤 지분권의 침해가 문제가 되었는지 공표 내용은 명확하지 않지만, 피의자가 니트로 플러스 등의 허락 없이 해당 원작 게임 동영상을 편집하여 동영상 투고 사이트에 투고하였다는 기사 내용과 패스트 영화에 대한 판례¹²⁾에서 저작권자는 번안권과 공중송신권 침해 주장을 하는 것으로 보아 이번 형사 사건에서도 같은 지분권의 침해를 주장한 것으로 생각된다. 다만 일반적으로 번안권 침해에 해당하기 위해서는 일본 저작권 법상 원작품의 구체적 표현에 수정, 증감, 변경 등을 더하여 원작품의 창작적 표현과는 다른 새로운 창작적 표현이 부여되어 있어야 하는데,¹³⁾ 이러한 창작적 표현이 부여되어 있지 않은 경우는 원작품의 창작적 표현과 실질적으로 동일하다고 하여 번안권 침해가 아니라 복제권 침해에 해당할 수가 있다.¹⁴⁾ 즉, 저작권 침해라는 결과는 변함이 없지만 형사 사건의 피의자가 한 편집의 성질에 따라 침해된 지분권의 종류가 달라질 수 있는 것이다.

이처럼 게임 실황 동영상을 동영상 투고 사이트에 투고할 수 있는 자는 저작권자이며 이번 형사 사건의 피의자와 같이 제삼자가 저작권자의 허락 없이 게임 실황 동영상을 투고하면 저작권 침해가 되어 민사·형사의 책임을 지게 된다. 특히 형사 책임에 관해서는 일본 저작권법 제119조는 저작권 침해를 한 자는 10년 이하의 징역 또는 천만 엔 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과할 수 있다고 규정하여 한국보다 형량이 거의 두 배가 높다.¹⁵⁾ 최근 인터넷상에서 악질적인 저작권 침해가 다발하고 있고 이에 따른 저작권법 개정이 이루어지고 있다는 점을 고려한다면¹⁶⁾ 범죄의 억제력을 강화한다는 목적에서 형량이 높은 것은 바람직하다고 생각한다.

한편 게임 실황 동영상의 모든 투고가 저작권 침해에 해당한다고 결론짓기에는 성급한 부분이 있으며 확인해야 할 사항이 있다. 바로 게임 회사가 제시하는 가이드라인이나 게임 회사와의 계약 등의 내용이다.

12) 東京地判令和4・11・17令和4年(ワ)第12062号[損害賠償請求事件].

13) 最判平成9・7・17・民集第51卷第6号2714頁[ポパイ・ネクタイ事件].

14) 실무적으로 '복제'와 '번안'의 경계선이 애매하여 저작권자는 침해소송에서 복제권과 번안권 침해 모두를 주장하는 것이 일반적이다. 東京地判令和3・4・23令和2年(ワ)第5914号[発信者情報開示請求事件]은 게임 실황 동영상의 이차적 저작물성이 판단되었는데, ①게임을 소개하기에 적합한 부분을 추출하고 불필요한 부분의 삭제, ②인터넷 통신 환경하에서 공개하기에 적합한 화질 조절, ③음성 부분의 소음 삭제 등의 편집은 원작 게임 동영상의 표현 자체를 실질적으로 변경한 것이 아니고 새로운 창작적 표현이 부여되지 않았다고 하여 이차적 저작물성을 부정하였다.

15) 한국 저작권법 제136조 제1항은 저작재산권 침해는 5년 이하의 징역 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과(併科)할 수 있다고 규정하고 있다.

16) 신현철, '일본 개정 저작권법의 시행과 리치사이트 운영자의 규제', 한국저작권보호원 해외 저작권 보호 동향, 2022년 6월 2일. 한편 愛知邦之等編, 'リーガルクエスト 知的財産法', 第2版, 有斐閣, 2023年, 310頁에 따르면 최근에는 저작권법 위반에 관한 형사 사건 수가 민사 사건 수보다 많아지고 있다고 지적하고 있다.

4. 가이드라인과 계약 등에 따른 게임 실황 동영상의 투고

1) 가이드라인에 따른 게임 실황 동영상의 투고

형사 사건에서는 일본 경찰은 저작권법 위반 혐의로 피의자가 가이드라인에서 금지하는 원작 게임 동영상을 이용하였다는 점을 지적하고 있다. 각 게임 회사는 가이드라인 등을 통하여 저작권 침해의 책임을 묻지 않는 경우를 제시하고 있으므로 게임 실황 동영상의 투고가 저작권자의 허락 범위 내의 행위인지의 판단이 중요하게 된다.

최근에는 게임 실황의 광고효과를 고려하여 저작권자가 허락하는 일정한 범위에서 게임 실황을 인정하는 저작권자가 늘고 있으며 가이드라인은 주로 다음과 같은 항목을 책정하고 있다.¹⁷⁾ ①투고 사이트의 제한, ②수익화의 가능 여부, ③법인인지 개인인지, ④이용 가능 게임 동영상의 범위 등이다. 대표적인 일본 게임 회사의 가이드라인을 간단히 정리하면 다음과 같다.¹⁸⁾

【게임 회사의 가이드라인 운영 상황】

| 기업명 | 가이드라인 유무 | 투고 사이트 제한 유무 | 수익화 가능 여부 | 법인 |
|-----------------|-------------------|--------------|-----------|-----------------------|
| 닌텐도 | 있음 | 제한 없음 | 가능 | 불가능 |
| 스퀘어 에닉스 | 없거나 금지, 게임별 확인 | 게임별 확인 | 게임별 확인 | 규약이 없거나 금지, 게임별 확인 |
| 반다이남코 엔터테인먼트 | 없거나 금지, 게임별 확인 | 게임별 확인 | 게임별 확인 | 창구 대응 |
| 세가 | 있음 | 제한 없음 | 가능 | 창구 대응 |
| 코나미 | 없거나 금지, 게임별 확인 | 게임별 확인 | 게임별 확인 | 창구 대응 |
| 프롬 소프트웨어 | 있음 | 제한 있음 | 가능 | 규약이 없거나 금지, 게임별 확인 |
| 마벨러스 | 없거나 금지, 게임별 확인 | 게임별 확인 | 게임별 확인 | 규약이 없거나 금지, 게임별 확인 |
| 캡콘 | 있음 | 제한 없음 | 가능 | 창구 대응 |

예를 들어 닌텐도는 자사 게임 전체에 적용되는 가이드라인을 공개하고 있으며 그 일부를 소개하면 다음과 같다.¹⁹⁾

17) Step-pedia, '主要ゲーム会社のゲーム実況許可・収益化一覧', 2021年 4月 24日(<https://www.step-pedia.com/entry/gameplay-copyright-guideline>)(2023년 6월 12일 열람).

18) Step-pedia, '【早見表付】主要ゲーム会社のゲーム実況許可・収益化一覧', 2021年 4月 24日(<https://www.step-pedia.com/entry/gameplay-copyright-guideline#%E3%82%AC%E3%82%A4%E3%83%89%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%81%AE%E6%A6%82%E8%A6%81>)(2023년 6월 13일 열람).

19) Nintendo, 'ネットワークサービスにおける任天堂の著作物の利用に関するガイドライン', 2018年 11月 29日(https://www.nintendo.co.jp/networkservice_guideline/ja/index.html)(2023년 6월 15일 열람).

닌텐도는 개인 고객이 닌텐도가 저작권을 가지는 게임으로부터 캡처한 영상 및 스크린샷...을 이용한 동영상이나 정지화면 등을 적절한 동영상이나 정지화면의 공유 사이트에 투고 (실황을 포함)하는 것 및 별도 지정하는 시스템에 의한 수익화에 대하여 저작권 침해를 주장하지 않습니다. 다만 해당 투고를 할 경우는 이 가이드라인을 준수할 필요가 있습니다.

이처럼 닌텐도는 비교적 개인의 게임 실황 동영상 투고에 대해서는 관대한 입장이고 개인의 수익화를 허락하면서도 지정한 시스템(유튜브 등 동영상 투고 사이트를 말함)의 이용 등을 요구하고 있다. 또한 법인의 경우는 닌텐도와의 계약이 필요하지만, 게임 종류에 따라서는 기업·단체의 이용을 일부 허락하는 등의 운용을 하고 있다. 캡콘이나 세가 등의 게임 회사도 이와 유사한 운영을 하고 있다.

한편 코나미나 마벨러스 등의 게임 회사는 일반적인 가이드라인이 없거나 게임 실황 동영상의 투고를 위한 자사의 게임 동영상 이용을 금지하고 있어 개별 게임별로 이용 가능 여부를 확인할 필요가 있다. 예를 들어 코나미는 '모모타로 전철(桃太郎電鉄)'이라는 게임 동영상을 비영리 목적의 개인인 경우에만 가이드라인에서 지정하는 동영상 투고 사이트에 투고할 수 있도록 하고 있다.²⁰⁾

2) 계약에 따른 게임 실황 동영상의 투고

가이드라인을 통하여 저작권자의 허락 범위 내의 게임 실황인지를 판단하는 방법 외에 이번 형사 사건과는 관계없지만 저작권자가 동영상 투고 사이트 제공자와 '저작권 이용에 관한 포괄적 이용 허락 계약'을 체결하는 경우가 있다. 저작권자가 게임 실황에 관한 가이드라인을 공개하고 있지 않더라도 게임 실황자는 해당 계약을 이용하여 특정한 동영상 투고 사이트에 게임 실황 동영상을 투고할 수 있게 된다. 예를 들어, TikTok이나 유튜브는 일반 사단법인 일본음악저작권협회와 포괄적 이용허락 계약을 체결하고 있어 해당 협회의 관리 음악을 포함하는 동영상의 이용이 가능하다.²¹⁾

또한 저작권자가 게임 실황자와 개별적으로 계약하는 경우도 있다. 예를 들어 유튜브 사무소가 창구가 되어 저작권자와 계약을 체결하는 경우나 저작권자가 인기 게임 실황자(또는 그 관리 단체)에게 게임 선전을 위하여 게임 실황을 허락하는 경우가 있다.²²⁾ 일반 게임 실황자는 인기 게임 실황자에 의한 투고가 저작물의 이용 허락에 따른 것인지 인식하지 못할 수 있으므로 이를 모방한 게임 실황 동영상의 투고는 위법한 행위로 평가될 가능성이 높다.

20) esports doga, '[特集]-目で分かる!!主要ゲーム会社の動画・配信規約まとめ', 2022年 2月 25日(<https://esports-doga.com/game-bc-rule/#toc5>)(2023년 6월 16일 열람).

21) 그 밖에 드왕고와 닌텐도 간의 니코니코 생중계 내의 닌텐도 저작물의 포괄적 이용허락 계약 등이 있다.

22) 유튜브 사무소인 Uuum주식회사와 닌텐도 주식회사 간의 저작물 이용에 관한 포괄적 이용허락 계약이 유명하다.

3) 저작권자의 묵인에 따른 게임 실황 동영상의 투고

게임 회사가 명시적으로 허락하지는 않았지만, 게임 실황 동영상의 투고 존재를 알면서 일부러 방치하거나 묵인하는 경우가 있다. 이렇게 하는 이유는 명확하지 않지만, 법적 조치를 취하는 것이 게임 선전이나 게임 판매에 악영향을 미친다거나 고객 상대로 소송을 제기하는 것이 기업 이미지를 손상시킬 수 있다는 점 등을 고려한 것으로 생각된다. 이러한 묵인 아래 이루어지는 게임 실황 동영상의 투고는 저작권 침해가 되지 않는다고도 생각할 수도 있지만 이는 매우 위험한 발상이다. 저작권자가 아직 저작권 침해 행위를 발견하지 못했거나 대책을 모색하는 중일 수도 있으므로 안이한 게임 실황 동영상의 투고는 삼가는 것이 좋다.

4) 게임 실황 동영상의 투고 가능 여부 정리

이처럼 게임 실황 동영상의 투고가 게임 회사의 허락 범위 내에 있는지의 판단에서는 게임 회사가 가이드라인을 공표하고 있는지 아닌지, 동영상 투고 사이트 제공자가 이용 규약을 정하고 있는지 아닌지가 중요하다. 게임 실황 동영상의 투고가 가능한지 아닌지를 간단히 정리하면 다음과 같다.²³⁾

【게임 실황 동영상 투고 가능 여부】

| 저작권자 | 동영상 투고 사이트 제공자 | 게임 실황 동영상 투고 가능 여부 |
|------|----------------|--|
| ○ | ○ | 동영상 투고가 가능함. 다만 저작권자가 정하는 가이드라인 및 동영상 투고 사이트 규약 모두를 준수할 필요가 있음. |
| ○ | — | 동영상 투고가 가능함. 다만 저작권자가 정하는 가이드라인을 준수할 필요가 있음. |
| ○ | × | 동영상 투고가 불가능함. |
| — | ○ | 동영상 투고가 가능함. 다만 동영상 투고 사이트 규약을 준수할 필요가 있음. |
| — | — | 저작권자에게 개별적으로 확인할 필요가 있음. |
| — | × | 동영상 투고가 불가능함. |
| × | ○ | 저작권자가 일률적으로 금지하면서도 개별 동영상 투고 사이트 제공자와 포괄적 이용 허락 계약을 체결하고 있는 경우는 동영상 투고가 가능함. |
| × | — | 동영상 투고가 불가능함. |
| × | × | 동영상 투고가 불가능함. |

○ : 가이드라인 등을 공표하고 게임 동영상의 이용을 인정하는 경우

× : 게임 동영상의 이용을 금지하고 있는 경우

— : 규칙이나 규약을 정하지 않은 경우

23) Step-pedia, '【弁護士監修】ゲーム実況が著作権侵害になる場合, ならない場合', 2021年 2月 14日(<https://www.step-pedia.com/entry/gameplay-copyright-law>)(2023년 6월 19일 열람).

5. 나가며

최근 일본에서는 국가 전략으로 저작권 등 지적재산권의 중요성이 높아지는 가운데 인터넷상의 저작권 침해에 대하여 저작권법 개정으로 인한 대응이나 행정 규제의 강화가 이루어지고 있다.

이번 형사 사건은 게임 실황 동영상 투고로 인한 저작권 침해와 가이드라인 위반에 더하여 기존의 패스트 영화의 적발이라는 일련의 흐름의 연장선상의 조치라고 말할 수 있다. 특히 ①스토리성이 있는 게임 동영상이 그 결말을 포함하는 형태로 이용되어 게임 구매자의 체험을 방해하고 있는 점, ②광고 수입을 얻고 있는 점은 바로 '저작권자가 정당한 대가를 얻을 기회를 잃게 하고 그 수익구조를 근본적으로 파괴'하여 문화의 발전을 저해하는 행위로 평가할 수 있다.

본고에서는 최근 일본의 사회적 문제로 부각되고 있는 게임 동영상의 무단 이용을 다루었는데 이는 게임콘텐츠 강국으로 부상하고 있는 한국에서도 당연히 발생할 수 있는 문제이다.²⁴⁾ 원활한 게임 동영상의 이용과 활용을 위하여 다음과 같은 시사점을 얻고자 한다.

게임 실황자의 입장에서는, 게임 회사별로 저작물의 이용에 관한 운영 상황이 매우 다양하므로 우선 게임 회사의 가이드라인 등을 확인하는 것이 중요하다고 말할 수 있다. 경우에 따라서는 합법적으로 게임 동영상의 이용이 가능하므로 일부러 저작권 침해의 위험을 감수할 이익은 없다는 환경조성이 중요하다고 생각한다.

저작권자인 게임 회사에 대해서는, 이를 실현하고 기존의 게임 실황 문화와 공존하기 위하여 게임 동영상의 이용에 관한 가이드라인 등의 준비가 요구된다. 일반인이 알기 쉽게 이해할 수 있도록 간결하고 명확한 지침을 제시하고, 나아가 글로벌 게임 시장에 대비하여 외국어로 표기된 가이드라인의 공표도 필요할 것으로 생각된다.²⁵⁾ 한편 가이드라인의 대부분은 게임 구매자의 동의를 얻는 등의 절차를 전제로 책정된 것이 아니어서 그 법적 효과나 구속력에 관해서는 개별 내용에 따라 검토해야 할 것으로 보인다. 기본적으로 각 게임 회사의 가이드라인이나 계약 내용 등을 확인하고 준수한다면 법적 문제는 발생하지 않으리라고 예상된다.

이번 피의자의 체포는 콘텐츠 해외 유통 촉진 기구(CODA)의 협력 아래 이루어졌다고 한다. 저작권 침해 행위는 법률상 불명확한 부분이 많고 소송으로 발전하는 예도 있다. 법적 조치로 발전하기 전에 한국저작권보호원의 저작권 보호 상담이나 각 게임 회사의 전용 상담 창구를 통하여 적법한 게임 동영상의 이용과 활용이 이루어지기를 바란다.

24) 한국 콘텐츠 진흥원, '국내 게임산업 시장 규모, 사상 최초 20조 원 돌파', 2023년 1월 2일(<https://www.kocca.kr/kocca/koccanews/reportview.do?nttNo=398&menuNo=204767>)(2023년 6월 16일 열람)에 따르면, 2022년 세계 게임 시장 규모의 확대와 더불어 한국의 국내 게임 시장 규모가 22.7조 원으로 2020년에 비하여 11.2% 성장하였으며 앞으로도 게임 산업은 플랫폼 확대와 장르 다변화에 대한 지속적인 노력으로 꾸준히 성장할 것으로 전망하고 있다.

25) 주8은 게임 소프트웨어 제작회사인 카프콤은 기존에는 자사 게임의 실황 동영상 투고를 방관하고 있었는데 약질적인 결말 공개나 공서양속에 반하는 내용을 포함하는 부적절한 동영상이 투고됨에 따라 이에 대한 방침을 명확히 하기 위하여 가이드라인을 책정하고 이를 5개 국어로 공개하였다고 한다.