2017

해외 저작권보호 동향

GLOBAL TRENDS OF COPYRIGHT PROTECTION

VOL. 28

한국저작권보호원
KOREA COPYRIGHT PROTECTION AGENCY

Global Trends of Copyright Protection

해외 저작권 보호 동향

CONTENTS

미국

06 미국 저작물과 스크린샷

12 디지털 콘텐츠와 DRM 기술

18 변화된 저작권 침해

23 지적재산권의 제한과 예외

29 폰트 사용과 저작권

32 인공지능 창작물의 저작권

36 공동저작권자의 공동저작물 이용허락

42 美, 스트리밍 미디어 플레이어와 저작권 분쟁

유럽

48 영국 법원, 유명밴드 듀란듀란의 미국 종결권 주장 불인정

51 유럽 판결들을 통해 본 링크에 대한 규제 및 단상

56 동시중계방송에 대한 유럽사법재판소의 판결

62 유럽 저작권 개혁의 시작 스니펫 세(Snippet tax)

일본

70 인공지능에 관한 일본 동향

77 일본의 HTML에 대한 저작권 보호 문제

82 노래방에서 촬영한 동영상의 인터넷 상의 업로드와 저작권 침해여부

88 일본 개인정보 보호법의 개정에 관하여

CONTENTS

중국

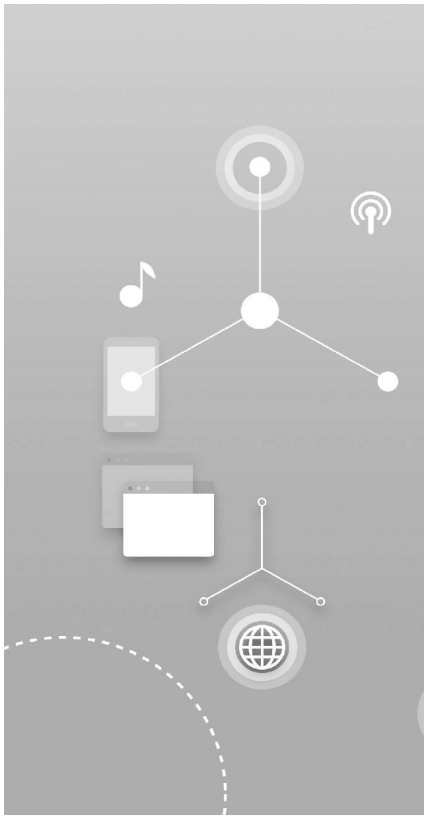
98 중국·일본의 지적재산권 침해사안과 형벌제도 및 그 운용

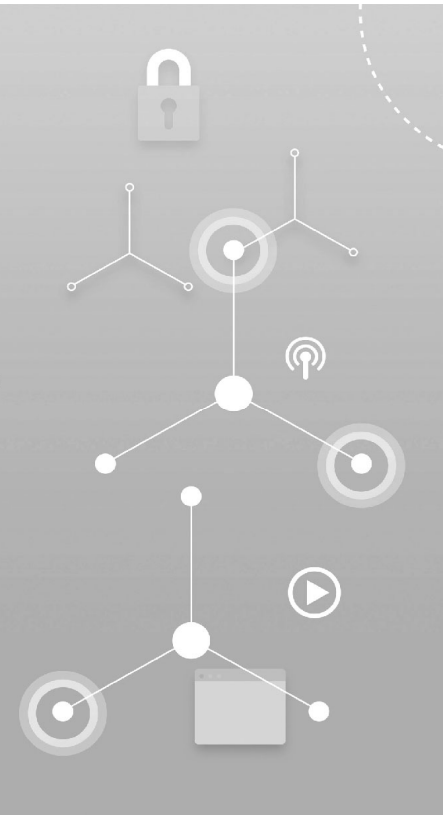
기타

106 스크린샷에 저작권이 있는가?
110 캐나다 3DS 모드칩 사건
114 캐나다, AI기술 선두 되찾기 위해 저작권 제도 개선 나선다

Global Trends of Copyright Protection

해외 저작권 보호 동향





미국

- 미국 저작물과 스크린샷
- 디지털 콘텐츠와 DRM 기술
- 변화된 저작권 침해
- 지적재산권의 제한과 예외
- 폰트 사용과 저작권
- 인공지능 창작물의 저작권
- 공동저작권자의 공동저작물 이용허락
- 美, 스트리밍 미디어 플레이어와 저작권 분쟁

미국 저작물과 스크린샷

최희식 경민대학교 IT경영학과 외래교수

미국 할리우드 영화 콘텐츠 산업의 발달과 한류 콘텐츠 인기를 힘입어 콘텐츠 저작물에 대한 관심이 꾸준히 높아지면서 이에 대한 콘텐츠 저작권 보호에 따른 스크린샷 논란도 끊이지 않고 있다.

현재, 미국에서 디지털 밀레니엄 저작권법이 1998년에 제정된 이래 미국의 저작권법은 꾸준히 개정되고 있다. 하지만 아직 미국의 저작권법에는 저작물의 스크린샷에 대한 구체적인 조항이 포함되어 있지는 않다. 또한, 스크린샷을 하나의 파생작으로 보아야 하며 저자권법으로 스크린샷을 보호받을 수 있다는 주장이 있기에 스크린샷을 저작권법으로 보호받을 수 있는지에 대한 논의가 분분하다. 그러나 아직까지는 스크린샷에 대한 큰 소송은 있지 않았다. 본고에서는 북미 저작물에 대한 스크린 샷에 사회적 이슈와 한국에서 다루어지고 있는 스크린 샷에 대한 저작물에 대한 견해 차이를 살펴보고자 한다.

저작물의 스크린샷

기본적인 저작권법에서는 영화의 중요 장면과 같은 저작물의 스크린샷을 찍어서 사용하는 것은 저작자의 허가가 없을 때 저작권을 침해하는 행위에 속한다. 스크린샷은 저작물의 복사본이기에 영화 같은 저작물의 스크린샷을 찍어 사용하기 위해서는 저작자의 허가가 필요하다. 하지만 사용자의 스크린샷 사용이 '공정 이용'에 해당할 경우 사용자는 저작자의 허가 없이도 저작물의 스크린샷을 사용할 수 있으며, 저작권 침해로부터 면책을 받을 수 있다.

저작물의 스크린샷과 DMCA 삭제통지

저작자가 자신의 저작물의 스크린샷에 대한 저작권을 주장하며 'DMCA[1] 삭제 통지'를 보냈고 스크린샷을

1) Digital Millennium Copyright Act의 약어로 1998년 미국에서 제정된 저작권 법으로 사용자들에 의한 저작권 침해에 대한 온라인 서비스 기업의 법적 책임에 한도를 적용하는 미국 법규이다.

찍은 사용자가 블로그나, 소셜네트워크 같은 사용자 자신이 소유하고 있지 않은 웹사이트에 스크린샷을 사용하였을 경우, 웹사이트 소유자에 의해 스크린샷이 웹사이트에서 삭제될 확률이 매우 높다. 그러나 스크린샷을 찍은 사용자가 웹사이트를 소유하고 있을 경우 'DMCA 삭제 통지'를 받았음에도 불구하고 스크린샷을 삭제하지 않는다면 법적 소송으로 갈 수도 있다.

지난 2014년, 미국의 방송사인 HBO는 자사의 드라마인 '왕좌의 게임'과 '트루 블러드'의 스크린샷을 삭제하라는 내용의 통지를 영상물 스크린샷 공유 웹사이트인 '스크린캡드(Screen Capped)'에 보냈다.

'스크린캡드'는 HBO로부터 삭제 통지를 받은 후 HBO의 드라마의 스크린샷들을 자사의 웹사이트에서 삭제하였다. '스크린캡드'는 자사의 웹페이지에 자사의 웹사이트는 금전적 이익을 얻지 않는 비영리적 웹사이트라고 밝혔음에도 HBO로부터 삭제 통지를 받게 되었다.

만약, 사용자 또는 웹사이트의 소유자가 스크린샷의 사용이 '공정이용'에 해당된다며 'DMCA 삭제 통지'가 옳지 않다고 주장할 경우 사용자 또는 웹사이트 소유자는 법적 소송을 통해서 '공정 이용'을 인정받아야 한다.

미국 저작권법의 공정이용

미국 저작권법에서 '공정 이용'의 기준이 정확하게 명시되어 있지는 않다. '공정 이용'의 기준은 백과 흑으로 나눌 수 없는 회색의 영역이기에 사례마다 판결이 다르게 나온다. '공정 이용'을 판단하는 데는 아래와 같이 4가지 항목으로 분류할 수 있다.

① 저작물 사용의 목적 및 성격

첫 번째 사항은 저작물의 사용 목적에 대한 내용이다. 저작물이 교육, 연구, 뉴스 보도, 비평 및 평가 등을 위해 사용되었다면 '공정 이용'에 해당한다. 또한, 이외에도 저작물이 비영리적인 곳에 사용되었다면 '공정 이용'에 해당할 가능성이 높다. 만약 저작물의 스크린샷이 금전적 이득을 위해 사용되었을 경우 '공정 이용'에 해당하지 않는다.

② 저작물의 본질

두 번째 사항은 저작물의 기본적인 본질에 대한 내용이다. 저작물의 창의성이 떨어질수록 저작물의 사용이 '공정 이용'으로 고려 될 가능성이 높다.

③ 양과 상당성

세 번째 사항은 저작물 사용량에 대한 내용이다. 세 번째 사항의 판단 기준은 모호하나, 전체적으로 저작물의 사용이 적을수록 '공정 이용'으로 고려될 가능성이 높다. 스크린샷의 경우 저작물의 크기에 비해 적게

찍을수록 '공정 이용'으로 고려될 가능성이 높다. 즉, 5분짜리 영화의 스크린샷 10장보다, 100분짜리 영화의 스크린샷 10장이 '공정이용'으로 고려될 가능성이 더 높다.

④ 저작물 사용이 잠재적 시장이나 가치에 미치는 영향

네 번째 사항은 저작물 사용이 잠재적 시장과 저작물의 가치에 미치는 영향에 대한 내용이다. 법원은 사회에 미치는 영향과 저작자에게 미치는 영향의 균형을 중요시한다. 즉, 저작물 사용이 사용자에게 이익을 주나 저작자에게 아무런 이익이 없이 손해를 볼 경우 저작물 사용이 '공정 이용'으로 고려되지 않을 가능성이 높다.

스크린샷이 저작물로서 인정받기 힘든 이유

그렇다면 사용자 자신이 찍은 스크린샷을 저작물로 인정받을 수는 없는 것일까? 사용자가 찍은 스크린샷을 저작물로서 보호받기 위해서는 스크린샷이 다른 매체의 단순한 복사본이 아닌 노력과 판단의 결과물이며 오리지널리티를 반드시 포함하고 있어야만 한다.

즉, 스크린샷을 찍는데 일정 이상의 노력과 판단이 요구되며 반드시 오리지널리티를 인정받아야만, 스크린샷이 저작물로서 보호받을 수 있다.

몇몇 사용자들은 스크린샷을 찍는데 판단과 노력이 필요하기에 스크린샷이 자신의 저작물로 인정받을 수 있다는 주장을 하지만, 스크린샷의 오리지널리티가 인정되기 전까지는 저작물로서 보호받을 수 없다는 결론이다.

영상물의 스크린샷

영화의 경우 스크린샷이 비영리적으로 사용되거나 영화의 리뷰 및 평론에 사용될 경우 저작권 침해 문제가 거의 일어나지 않는다. 즉, 영화의 스크린샷은 영화의 홍보에도 도움이 되기 때문에 저작자들이 크게 문제를 삼지 않는다는 견해이다. 하지만 영화의 스크린샷이 영화의 중요한 스포일러를 포함하고 있을 경우 저작자들은 스크린샷이 올라간 매체에 삭제 통지를 보낼 수 있다.

동영상 공유 사이트인 유튜브에서는 개인이 올린 영상물의 경우 스크린샷이 비영리적으로 사용되었어도 저작자에게 피해가 될 가능성이 있거나 아니면 피해를 입었을 경우 영상물의 스크린샷은 '공정이용'으로 고려되지 않는다.

그럼, 또 다른 형태의 소프트웨어 스크린샷과 스냅챗의 스크린샷 경우에 대해서도 살펴보기로 한다.

소프트웨어 스크린샷

① 소프트웨어 스크린샷

소프트웨어 스크린샷의 경우 저작권도 다른 저작물 스크린샷과 비슷하게 적용된다. 마이크로소프트사는 자사 소프트웨어의 스크린샷에 대한 규정을 자사의 웹사이트에 올려놓았다. 마이크로소프트사의 경우 자사의 베타 소프트웨어나, 상업적으로 발매되지 않은 소프트웨어의 스크린샷을 찍는 것을 허용하지 않는다. 상업적으로 발매하는 소프트웨어 스크린샷의 경우 비영리적 및 교육을 위한 사용은 허용하나 스크린샷의 비율을 조정하거나, 스크린샷의 크기조절 외에는 편집을 해서는 안된다. 또한, 스크린샷에 제3자의 매체와 식별 가능한 개인의 사진을 포함해서는 안 된다고 명시하고 있다.

② 게임 스크린샷

게임의 스크린샷의 경우 게임에서 일반적으로 접근할 수 없는 자산에 대한 스크린샷을 찍는 것을 허용하지 않으며 게임의 스크린샷이 성적, 폭력적, 차별, 비난 등에 사용하는 것을 금지하고 있다. 또한, 게임의 스크린샷에 게임회사의 로고가 포함되거나 들어가면 안 되며 스크린샷의 파일명이나 제목이 게임 회사의 공식적인 자료와 같아서는 안된다고 명시하고 있다.

스냅챗의 스크린샷

스냅챗은 2011년에 개발된 사진과 영상을 보낼 수 있는 소셜 네트워크 서비스 앱의 한 종류이다. 스냅챗의 가장 큰 특징은 사용자가 다른 사용자에게 사진을 보내면 수신자는 최대 10초간만 사진을 볼 수 있고 10초가 지나면 사진은 수신자의 단말기와 스냅챗의 서버에서 자동 삭제된다. 만약, 수신자가 사진을 보관하고 싶어 스크린샷을 찍게 되면 발신자는 수신자가 사진의 스크린샷을 찍은 것에 대해 알림을 받을 수 있다. 최근 유럽의 영국에서는 영국의 문화부 장관이 스냅챗의 스크린샷을 찍어 다른 사람들과 공유하는 행위를 불법으로 간주할 수 있다고 발표하였다. 하지만, 미국에서는 스냅챗의 스크린샷에 대한 구체적인 저작권법을 가지고 있지 않다. 하지만 스냅챗의 스크린샷에 의해 발신자가 피해를 보게 될 경우, 스크린샷을 찍은 사람은 저작권 침해로 간주 될 가능성이 높다.

그렇다면 최근 동남아를 비롯한 중국과 이란 등 인기가 한창인 한류 콘텐츠 영상물에 대한 한국의 저작권법에서 스크린 샷에 대한 견해는 어떠한지 살펴본다.

한국의 경우 스크린 샷을 바라보는 견해

한국 저작권법에서는 스크린샷은 저작물 일부이기에 저작자의 허가 없이 저작물을 사용하는 것은 저작권 침해에 해당한다. 다만 저작권 법 제28조에 의해 저작물을 보도, 비평, 교육, 연구 들을 위하여 인용 하였을

경우 저작권 침해에 해당되지 않는다. 스크린샷이 인용으로 인정받기 위해서는 다섯 가지 요건을 만족하게 해야 하는데 인용 대상, 인용 목적, 인용 정도, 필연성 그리고 출처명시이다. 인용의 대부 분 요건은 구체적 기준을 제시하지 않았기에 사례마다 다르게 판결 되고 있다.

시사점

- 아직 저작권법에 스크린샷에 대한 구체적이 내용과 스크린샷에 대한 큰 소송은 없었으나 앞으로는 스크린샷에 대한 저작권과 관 련된 소송이 있을 수도 있기에 스크린샷에 대한 구체적인 저작권 법 조항과 가이드라인이 필요하다.
- "스크린샷을 저작물로 볼 수 있느냐?"에 대한 논의가 빈번하게 발생하는데, 이에 대한 결론과 저작권법에 대한 제도적 조항이 필요하다. 만약, 스크린샷을 저작물로 볼 수 있다면, 어떠한 스크린샷이 저작물로 분류되어 보호되는지에 대한 구체적인 사안이 필요하다.
- 미국의 저작권법에는 아직 스냅챗에 대한 법적인 근거 조항은 없으나, 만약 스냅챗의 스크린샷의 문제가 불거지고 사회적 문제로 이슈화된다면 미국의 저작권법에도 스냅챗에 대한 내용이 추가될 것으로 사료된다.
- 스크린샷을 저작권법에 위반에 대한 사회적인 이슈로 문제화시키기보다는 개인의 블로그나 SNS와 같은 미디어 홍보를 통한 시선으로 보는 게 올바르다는 파워 블로거들의 논란이 예상될 수 있다.
  - 어도비사에서 출시하는 '포토샵' 프로그램의 숨겨진 경쟁력을 살펴보자. 수 년 전에 많은 사람이 '뽀샵' 처리한다고 불법으로 포토샵 프로그램을 복제·카피하여 많이 사용하곤 하였다.
  - 포토샵 측에서는 복제에 대한 자제를 촉구하는 내용을 발표했지만, 사회적으로는 크게 문제화 삼지는 않았다. 반면, 어도비사의 경쟁사인 JASC사의 '페인트샵프로'소프트웨어는 소프트웨어 가격도 비싼데다가 강력한 불법 복제락이 걸려 있어서 락을 해제하기 어려웠다. 이용자들은 소프트웨어를 사용하는 기회가 줄었고 소프트웨어를 알리는 홍보의 효과 및 이용자들이 줄게 되었다.
    반면에 포토샵은 인지도 면에서 많은 사람에게 홍보가 되어 점유율 면에서 페인트샵을 앞지를 수 있었다.
  - 2004년, JASC사의 페인트샵프로는 코렐사에 인수 합병당하였지만 어도비사는 2005년 매크로미디어사의 플래쉬를 인수하여 경쟁 구도가 완전히 바뀌게 되는 계기가 되었다. 현재, 어도비사는 멀티미디어 기반의 그래픽 디자인, 영상 편집, 웹 개발 콘텐츠를 제작하는 최고의 경쟁력을 갖춘 소프트웨어 회사를 운영하고 있다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

출 처

1. https://torrentfreak.com/hbo-demands-takedown-of-game-of-thrones\-screenshots-140422/
2. http://www.mondaq.com/canada/x/559458/Copyright/Is+There+Copyright+In +A+Screenshot
3. http://yourbusiness.azcentral.com/copyright-laws-screenshots-17501.html
4. http://tinytake.com/screen-capture-copyright-violation-or-fair-use/
5. http://lifehacker.com/193343/ask-the-law-geek--is-publishing\-screenshots-fair-use
6. http://www.mondaq.com/germany/x/488106/Copyright/Screenshotting+In+Sn apchat+Copyright+Law+Concerns
7. http://www.huffingtonpost.com.au/2016/03/30/snapchat-screenshot-illegal_ n_9579380.html
8. http://www.nydailynews.com/news/world/illegal-screenshot-share-snapchat\-snaps-uk-article-1.2581553
9. https://www.microsoft.com/en-us/legal/intellectualproperty/permissions
10. http://www.xbox.com/en-us/developers/rules
11. http://us.blizzard.com/en-us/company/about/legal-faq.html
12. http://pennyway.net/1132 13. http://www.copyright.or.kr/information-materials/law-precedent/view.do?brdctsno=11800

디지털 콘텐츠와 DRM 기술

최희식 경민대학교 IT경영학과 외래교수

세계적인 추세로 디지털 콘텐츠 산업이 발달함에 따라 음원 및 영화 콘텐츠와 같은 디지털 콘텐츠의 저작권 보호가 중요하게 되었다. 또한, 기업에서는 해킹 사고로 인한 중요한 기밀문서들의 자료 유출을 방지하고 유통 경로 추적이 가능한 기술이 필요하게 되었다. 이로 인해 많은 기업이 콘텐츠 저작물에 암호화 기술을 이용해서 무단으로 복제되어 공유되는 것을 방지하기 위해 DRM 기술을 개발하게 되었다. 하지만 DRM 기술은 저작물이 무단으로 복제되는 것을 방지하는 장점도 있지만, 합법적으로 저작물을 사용하는 데 지장을 줄 수 있다는 점 때문에 비판도 받고 있다. 본고에서는 DRM의 적용 되는 사례와 DRM의 논란에 대해 알아보고자 한다.

DRM이란?

DRM은 Digital Rights Management의 약자로 디지털 콘텐츠의 저작권을 보호 및 관리하는 기술을 일컫는다. DRM 기술을 통해 음악, 게임, 동영상 파일 등을 무단으로 공유하는 것을 방지하거나, 허가 된 사용자 이외의 접근을 제어하기도 한다. DRM은 크게 두 가지 기술을 이용하여 사용에 대한 제어 및 제한을 두게 된다.

① 사용 규칙 기술

사용자의 콘텐츠 구매 방식에 따라 설치 횟수, 형태, 사용 기간, 양도권 등을 제어할 수 있는 기술 이다.

② 콘텐츠 암호화 기술

콘텐츠를 암호화하고 콘텐츠를 사용할 수 있는 사용자에게 콘텐츠를 복호화할 수 있는 암호 키를 제공하고 암호화된 콘텐츠를 사용할 수 있게 하는 기술이다.

DRM 기술

콘텐츠를 제작하는 대부분의 기업에서는 DRM 기술을 사용하고 있으며 몇몇 기업들은 고유의 DRM 기술을 가지고 있다. 대표적인 DRM 기술에 대해서 알아보자.

① 애플 페어플레이(FairPlay)

애플에서 사용하고 있는 DRM 기술이다. 애플이 베리디스크(Veridisc)사의 기술을 기반으로 하여 개발하였다. 페어플레이는 애플 기기와, 아이튠즈, 앱 스토어, 퀵타임 등에 쓰이고 있다. 페어플레이로 보호받고 있는 파일은 암호화 되어 있으며 복호화하기 위해서는 마스터키가 필요하다. 마스터키 또한 암호화로 보호되어 있으며 마스터키를 복호화하기 위해서는 사용자키가 필요하다. 사용자가 콘텐츠를 구매할 때마다 사용자키를 받게 되며 이 사용자키는 마스터키를 복호화하는데 사용된다. 사용자 키는 5대의 컴퓨터와 애플 기기에서만 사용할 수 있도록 제한되어 있다.

② 구글 와이드바인(Widevine)[1)]

2010년 구글이 와이드바인사로 부터 인수한 콘텐츠 배포 저작권 보호 기술로써 현재 많은 기업에서 사용되고 있다. 와이드바인의 가장 큰 장점은 다양한 플랫폼에 사용될 수 있다는 것이며, 특히, 스트리밍 영상물에 DRM 기술이 채택되고 있어서 많은 스트리밍 서비스 제공자들이 와이드바인을 사용하고 있다.

③ 마이크로소프트 플레이레디

마이크로소프트가 개발한 DRM기술이다. 마이크로소프트사는 2008년부터 플레이레디를 제공하고 있다. 플레이레디는 온라인뿐 만 아니라 오프라인의 콘텐츠에서도 서비스를 지원하고 있다. 사용자는 자신의 디바이스들을 도메인에 등록하게 되고 사용자는 도메인에 등록된 디바이스들을 통해 콘텐츠를 자유롭게 사용할 수 있다. 기존 마이크로소프트의 DRM기술과는 다르게 다른 플랫폼의 모바일기기에서도 서비스를 지원하고 있다.

④ 어도비 프라임타임

어도비사에서 개발한 DRM 기술로 2013년부터 제공되고 있다. 많은 스트리밍 콘텐츠가 플래시 기술을 이용하고 있기에 호환성이 크다는 장점이 있다. 프라임타임 또한 멀티 플랫폼을 지원하며 다른 플래시 DRM 기술보다 보안이 안정적이기에 많이 사용되고 있다. 미국의 방송사인 NBC는 자사의 스포츠 스트리밍에 프라임타임 기술을 사용하고 있다.

1) 인터넷을 통한 고품질의 동영상 스트리밍 콘텐츠에 DRM 기술서비스를 제공하고 있다. 특히, 인터넷 스트리밍 콘텐츠물에 보안 기술이 뛰어나서 미국 할리우드 메이저 배급사로부터 DRM 인증을 인정받아 월트디즈니사, 워너브라더스사 등에 서비스를 제공하고 있다.

다음은 음악, 영상물, 게임과 같은 다양한 콘텐츠에 DRM 기술이 어떻게 적용되는지 아래에서 알아보자.

음악 저작물의 DRM

오디오 CD 저작물은 기본적으로 복사 방지 DRM이 적용되어 있다. 오디오 CD를 무단으로 복제하여 사용할 경우 음악이 재생되지 않거나 재생 도중 크래시가 일어난다.

디지털 음악의 경우 음악 파일의 사용을 제한하거나 다운로드 수를 제한하는 경우가 많다. 2009년 이전의 아이튠즈의 음악 파일의 경우 애플의 기기나 퀵타임 플레이어에서만 재생할 수 있었다. 하지만 DRM이 사용자에게 불편을 주고 호환성이 떨어지자 2007년부터 DRM을 적용하지 않거나 DRM 프리 서비스를 제공하는 음반사들이 늘어나고 있다. 애플도 2009년 4월부터 아이튠즈 로 다운받은 음악 파일들에 대해서는 DRM 기술을 적용하지 않게 되었다.

영상물의 DRM

영상물은 음악 파일과는 다르게 DRM 프리 서비스가 거의 없으며 대 부분의 영상물에 DRM 기술이 적용되어 있다.

특히, DVD와 블루레이와 같은 고화질 영상물에 DRM 적용이 보편화되어 있다. 기존 DVD는 영상을 암호화한 후 영상 장치에서 복호화 하는 CSS(Content Scrambling System)[2]를 사용하였으며 HD\-DVD와 블루레이는 DVD와 블루레이에 내장된 시리얼 번호 같은 요소로 키를 만들어 영상을 암호화하여 영상을 무단으로 복제하는 것을 방지하는 AACS(Advanced Access Content System)를 사용한다.

인터넷으로 다운받을 수 있는 영상물의 경우 재생할 수 있는 기기 의 수를 제한하거나 재생할 수 있는 기간이 제한되어 있는 기간제이 거나 재생할 수 있는 횟수가 제한되어 있는 시스템을 사용하고 있다. 아이튠즈의 영화는 사용자가 영구 구매를 할 경우 재생 및 다운로드 횟수 제한은 없으나 애플기기나 퀵타임 플레이어 외에는 재생되지 않는다. 구글 플레이스토어의 경우 모바일에서는 다운로드를 할 수 있으나 PC에서는 다운로드 되지 않으며 스트리밍만이 가능하다.

그러나 대부분의 스트리밍 영상물의 경우는 사용자가 직접 다운 로드 할 수 있는 서비스는 제공되고 있지 않으며 영상물을 구입한 계정에 로그인해서만 콘텐츠 서비스를 감상할 수 있다. 몇몇 스트리밍 영상물에 대해서는 콘텐츠 보호를 위해 마우스 오른쪽 클릭이나 스크린샷 기능까지도 허용을 하지 않는 경우도 있다.

2) DVD 영화 콘텐츠에 강한 복사 방지책을 부여하고자 DVD 미디어로부터 재생 파일을 읽어 들이는 것에 대해 암호화를 부가하는 기술이다.

프로그램과 게임의 DRM

그렇다면 설치를 주로 하는 프로그램과 게임 콘텐츠에 대한 DRM 기술은 다음과 같은 3가지 시스템 유형 중 하나를 채택하여 사용하고 있는데 살펴보기로 한다.

① 설치 제한

많은 프로그램과 게임에 대해서는 설치할 수 있는 기기의 수를 제한하고 있다. 프로그램과 게임을 컴퓨터 시스템이나 기기에 설치하기 위해서는 반드시 기기를 온라인으로부터 인증을 받아야 한다. 또한, 많은 프로그램과 게임이 기기로부터 삭제할 경우 설치 할 수 있는 기기의 수를 복원할 수 있는 기능을 지원하고 있다.

② 상시 DRM

현재 많은 게임사들이 이 방법을 채택하여 사용하고 있다. 게임을 설치하고 플레이하기 위해서는 게임사의 서버에 지속적으로 접속 해 있어야만 된다. 현재, 블리자드, 스팀, 마이크로소프트사에서 이 방법을 채택하여 꾸준히 지속적으로 사용하고 있는데 반해 유비소프트사는 과거에 사용했던 상시 DRM을 중단하고 더 이상 사용하고 있지 않고 있다.

③ 제품 키

가장 표준적이고 기본적인 방법으로 지금까지 사용해 왔던 프로그램과 게임을 설치 할 때 동봉된 제품키를 입력함으로써 인증을 받는 시스템이다. 현재는 단독으로 사용 될 경우 콘텐츠가 쉽게 크랙되기 때문에 단독으로 사용하기 보다는 온라인 인증 시스템을 이용하여 함께 사용되고 있다.

끝으로, DRM과 관련된 법적 이슈화된 문제점과 시사점에 대해 서 알아보고 요즘과 같은 클라우드 시대에 분산된 자료의 문서 보안 및 각종 디지털 콘텐츠 물에 대한 중요성 인식을 고려하여 앞으로 DRM 기술은 저작권 보호와 관련해서 매우 중요한 역할을 해낼 것으로 사료된다.

DRM 관련법

미국의 저작권법인 DMCA(Digital Millennium Copyright Act)에서는 1201조에 저작물을 보호를 위한 기술을 무효화하는 기술, 장치 및 서비스 등을 개발, 생산, 공유하는 것을 금지하는 것이 명시되어 있다.

DRM을 제거하는 방법을 알려주는 행위에 대해서는 저작권 침해 행위가 아니라는 판결이 나왔었다.

전자책[3]을 판매하는 아베이 하우스 미디어(Abbey House Media) 는 2013년에 서비스를 종료한다는 통보와 함께 자사가 판매한 전자책의 DRM을 제거하는 방법을 통지하였다. 출판사인 펭귄과 시몬 & 슈이터(Penguin and Simon & Schuster)는 아베이 하우스 미디어의 행위가 저작권 침해라고 주장하였으나, 2014년 코테 판사는 아베이 하우스 미디어의 행위는 콘텐츠의 백업과 콘텐츠의 이동 서비스를 허용하는 행위를 한 것이라며 출판사의 주장을 기각하였다.

DRM의 문제

DRM의 몇몇 문제 때문에 DRM을 반대하는 사람들과 단체들이 존재한다. DRM의 가장 큰 문제점 중 하나는 호환성이다. 많은 DRM 기술이 특정 기기, 특정 지역 및 특정 프로그램 등에서만 사용될 수 있게 적용된 경우가 많다. 만약, 사용자가 다른 기기에서 사용하고 싶다면 사용자는 추가로 저작물을 구입해야만 합법적으로 사용할 수 있는 권한을 얻게 된다. 몇몇 단체들은 DRM 기술이 저작물 보호를 위해 만들어졌지만 많은 저작물의 DRM들을 우회할 수 있는 크랙이 만들어지거나 암호화된 저작물을 복호화하는 방법이 찾아지고 있으므로 큰 실효를 얻지 못한다고 주장하고 있다. 또한 DRM이 불법 사용자에게 불이익을 주지 않으며 오히려 합법적으로 콘텐츠를 사용하는 사용자들에게 피해를 주고 있다고 주장한다. 불법 사용자들은 콘텐츠의 크랙을 통해서 인증 과정 없이도 콘텐츠를 사용할 수 있지만, 합법 사용자들은 콘텐츠를 사용할 때마다 인증을 받아야 하는 경우도 있기에 불법 사용자들보다 불편함이 많다고 주장했다. 상시 DRM의 경우도 콘텐츠 제공자의 서버가 공격을 받거나 문제가 있으면 합법 사용자는 콘텐츠를 사용 할 수 없게 된다, 하지만 불법 사용자들은 해당 서버를 사용하지 않기에 콘텐츠 제공자의 서버 상태와 상관없이 콘텐츠를 사용할 수 있다.

위와 같은 DRM의 몇몇 문제 때문에 음악 콘텐츠의 경우 DRM 프리서비스가 늘어나고 있으며, 다른 콘텐츠에서도 DRM 프리서비스를 도입하는 추세로 방향이 조금씩 변화되고 있다.

시사점

- 디지털 콘텐츠 산업의 확대로 DRM 기술은 불법 콘텐츠 유통을 막고 콘텐츠를 보호하기 위한 보안 산업으로 성장이 기대되고 있다.
- 몇몇 단체들은 DRM이 시대에 뒤쳐져 있다고 주장하며 DRM이 더욱 효과를 보기 위해서는 현 디지털

3) 컴퓨터의 파일형태로 만들어진 책으로 대부분의 전자책은 복사, 인쇄, 공유하는 것을 방지하기 위해 DRM 기술을 적용하고 있다. 많은 전자책들이 특정 기기나 특정 어플리케이션을 통해서만 읽을 수 있는 경우가 많다. 애플의 아이튠즈로 구입한 전자책은 애플기기의 iPad(아이패드)와 같은 기기를 통해서만 읽을 수 있으며 아마존에서 구입한 전자책은 아마존의 기기나 아마존의 Kindle(킨들) 앱을 통해서만 읽을 수 있다.

시장에 맞게 DMCA법을 개정해야 한다고 주장하고 있다.

- 합법 사용자들의 불편함을 줄이고 저작권 보호에 더욱 효과적인 DRM 개발이 필요할 시기로 사료된다.
- 고품질 영상 서비스를 기반으로 하는 캠코딩 영상 불법복제 업체 도 늘어나는 추세여서 DRM을 우회하는 새로운 대책 마련이 절대 필요하다.
- 미국의 경우, DRM 기술은 기밀을 필요로 하는 문서 및 의료, 보건 등 다양한 분야에서 DRM 수요가 급증하고 있지만, 한국에서는 일반적 문서 체제 DRM 기술은 여전히 적용이 어려운 분야로 인식되는 경우가 많다. 차후에 문서 유출로 인한 법적 분쟁을 막기 위해 DRM 기술을 기업의 정책적으로 많이 활용하고 홍보할 필요성이 요구된다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

출 처

1. http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6337781.stm
2. https://www.encoding.com/digital-rights-management-drm/
3. https://tuneskit.wordpress.com/2015/05/08/how-does-fairplay-drm\-work-tools-to-bypass-fairplay-protection/
4. http://www.widevine.com/wv_drm.html
5. https://www.encoding.com/widevine/
6. https://www.encoding.com/playready/
7. https://www.microsoft.com/playready/overview/
8. https://www.theguardian.com/technology/2007/aug/09/ guardianweeklytechnologysection.microsoft
9. https://www.eff.org/deeplinks/2014/12/pointing-users-drm-stripping\-software-isnt-copyright-infringement-judge-rules
10. http://gizmodo.com/its-perfectly-legal-to-tell-people-how-to-remove\-drm-1670223538
11. https://www.wired.com/2014/03/kill-itunes-drm/

변화된 저작권 침해

최희식 경민대학교 IT경영학과 외래교수

미국에서는 디지털 콘텐츠 저작물 불법 복제 및 공유가 보편화한 이후부터 큰 논란이 되고 있다. 미국영화협회(MPAA)[1)]와 같은 많은 저작물 보호 단체들이 디지털 저작물의 저작권 침해를 막기 위해서 각고의 노력을 기울이고 있다. 디지털 저작물의 저작권 침해는 다양한 형태로 존재하였고 변화 되고 있다. 본고에서는 디지털 저작물 불법 복제 및 공유가 다양하게 변화되어 서비스되고 있는 사례에 대해서 알아보고자 한다.

세대별 P2P 공유

우선, 불법 공유가 시작된 P2P 용어는 Peer to Peer의 줄임말로 중앙 서버 없이 다수의 컴퓨터가 서로 연결함으로써 쌍방향으로 파일 전송이 가능한 시스템을 일컫는다.

P2P 방식 이전 당시에는 인터넷 서비스 수준 문제와 파일 공유의 기술적 한계 때문에 디지털상의 불법 공유는 크게 사용되지 않았다. 하지만 P2P 방식 등장 이후에는 파일 공유가 쉬워짐에 따라 디지털상의 불법 공유가 빠른 속도로 퍼졌다. P2P 공유 방식에 대한 세대별 변천 과정을 알아보자.

1세대 P2P 방식은 사용자가 MP3와 같은 음악 파일을 공유하기 위해서는 중앙 서버에 먼저 접속한 후 사용자들끼리의 연결이 필요했다. 반면에 중앙 서버에 문제가 생길 경우에 파일을 공유할 수 없는 게 문제였다. 대표적인 1세대 P2P방식 소프트웨어로는 냅스터(Napster)가 있으며, 그 당시 음악 파일 공유를 위해서 대학생들 사이에서 널리 쓰였으나 저작권 침해 문제로 인해 2001년 7월 서비스는 종료되었다.

2세대 P2P 방식은 사용자들끼리 서로 네트워크 구성이 가능하게 함으로써 중앙 서버의 역할을 줄이거나 없앴다. 대표적인 2세대 P2P 방식의 소프트웨어로는 그누텔라(Gnutella)가 있다.

1) Motion Picture Association of America의 약어로 P2P와 같은 공유 사이트의 저작권 보호를 위해 활동하는 미국영화협회 단체이다.

3세대 P2P 방식은 파일 용량이 큰 경우 기존 P2P방식으로는 시간이 많이 걸리기에 대용량 파일의 공유 보급은 잘 이용되지 않았다. 이를 보완하기 위해 3세대 P2P부터는 공유할 파일을 여러 조각으로 분리하고 사용자들끼리 서로 필요한 파일 조각들을 교환함으로써 파일 공유 속도를 높이게 되었다.

4세대 P2P 방식에서는 대표적인 공유 비트토렌트 프로토콜을 들 수가 있는데 특징적으로는 P2P 방식들의 이전 세대의 특징들을 모두 가지고 있으며, 중앙 서버와 유사한 트래커(Tracker)[2)]서버를 가지고 있었다. 다만, 기존 중앙 서버와는 다르게 파일 공유에 직접 적인 관여를 하지 않고 사용자들끼리 자체적인 연결을 통해 네트워크를 구성하는 방식을 사용했다.

최근, 불법 공유에 대한 저작권 침해 주요 원인은 바로 비트토렌 트 프로토콜이 오픈소스 기반이기 때문에 많은 클라이언트가 개발에 참여하여 새로운 기능을 포함한 비트토렌트 프로토콜이 개발되고 있기 때문이다. 또한, 오페라와 같은 몇몇 브라우저들이 비트토렌트 프로토콜 파일 공유를 지원하고 있고, 비트토렌트가 사용자들 간의 파일 공유를 할 수 있도록 편리한 서비스 기능이 제공되기 때문에 비트토렌트 트래커 불법 공유를 운영하는 웹사이트들이 계속 생성되고 있는 것으로 분석된다.

현재, 미국 미국음반산업협회(R IAA), 미국영화협회(MPAA)와 같은 저작권 보호 단체들과 세계 각국의 정부 및 민간 기관에서는 P2P 파일 공유를 막기 위해 P2P 네트워크를 차단하는데 많은 노력을 기울이고 있다. 노력에 힘입어 많은 토렌트 불법 공유 웹사이트 들이 서비스가 종료되거나 도메인이 차단되고 있으며 웹사이트 개발자들과 운영자들이 불법 운영에 따른 저작권 침해로 소송을 당하는 일도 늘고 있다. 그러나 불법 공유 웹사이트 운영자들은 여전히 웹사이트의 미러 사이트를 운영하면서 웹사이트의 도메인을 변경하는 등 불법적인 운용을 지속하고 있는 상황이다.

토렌트와 관련된 불법 운용

세계 최대 규모의 불법 공유 웹사이트인 PirateBay는 해당 국가의 지속적인 서비스 차단에도 계속된 서비스를 운영하고 있다. 2006년, 스웨덴 경찰은 PirateBay의 서버 운용을 차단하였으나 얼마 지나지 않아서 웹사이트의 운영자는 웹사이트를 부활시켰다. 2014년에도 스웨덴 경찰들은 PirateBay의 서버 운용을 중단시켰지만 이번에도 웹사이트 서비스는 재개되었다. 세계 각국의 정부들과 저작권 보호 단체들은 PirateBay의 도메인을 차단하고 웹사이트 접속을 막으려고 노력하고 있지만 PirateBay 운영자는 웹사이트의 지속적인 백업을 하고 미러사이트 운영 및 도메인을 옮겨 가면서 서비스를 운영하고 있다.

2016년 6월에는 미국 정부가 불법 공유 토렌트 웹사이트 중 하나인 KickassTorrents(KAT)의 소유자를 체포하였고 웹사이트 서비스는 바로 중단되었다.

2) 토렌트 클라이언트가 잘 동작하도록 돕는 서버 역할을 한다.

2017년 5월 17일에는 토렌트 파일을 검색하여 다운로드를 할 수 있는 ExtraTorrent가 서비스를 중단하였다. ExtraTorrent는 비트토렌트 다음으로 규모가 큰 불법 공유 웹사이트였기에 많은 이용자에게 허탈감을 안겨 주었다. ExtraTorrent 개발자는 저작권 보호 단체들의 지속적인 압박으로 인해 웹사이트의 서비스를 중단하게 되었다고 그 이유를 밝혔다.

불법 스트리밍

최근 북미에서 유명 콘텐츠 저작물에 대한 새로운 불법 온상의 이슈가 불법 스트리밍이다. 비트토렌트 프로토콜 등장 이후, 대부분의 저작권 침해는 비트토렌트 상에서 일어났지만 초고속 통신망의 등장으로 최근 몇 년은 온라인 스트리밍 콘텐츠에 대한 불법이 더욱 기승을 부리게 되었다. MUSO[3] 3)가 밝히는 보고에 따르면, 2016년에 1,410억번의 저작권 침해 관련 사이트 방문이 이루어졌고, 그 중 50%가 영상물의 저작권 침해와 관련되어 있다고 보고했다. 최근 저작권 침해의 주류는 P2P에서 스트리밍으로 빠르게 흐름이 바뀌고 있는 것을 볼 수 있으며 그 이유는 인터넷 서비스의 품질이 향상된 것으로 분석된다.

그러나 미국에서는 단속기관의 지속적인 침해 단속이 있음에도 불구하고 인터넷 트래픽 12퍼센트가 영상물 저작권 침해와 관련되어 있다. 보고된 자료에 따르면 대부분의 불법 스트리밍 행위는 데스크톱 컴퓨터에서 이루어지고 있으며, 아직은 모바일 디바이스 환경 쪽으로 크게 확산되어 이동되지 않고 있어서 악영향까지는 미치지 않는다고 한다.

또 다른 갤럽조사회사인 런치립(Launch leap)의 조사된 보고에 따르면, 무려 사용자들의 53%가 불법 스트리밍 이용에 대한 경험이 있다고 밝혔으며, 사용자들이 토렌트 사이트를 통해 불법 다운로드 할 때보다 스트리밍을 하여 콘텐츠를 감상할 때 죄책감이 덜한 것으로 조사됐다.

위의 조사된 내용처럼 미국 사회에서 불거진 불법 스트리밍 콘텐츠 이용과 관련된 좀 더 자세한 내용을 아래에서 알아보기로 한다.

Kodi 미디어 플레이어

우선, 스트리밍 콘텐츠를 감상하기 위해서는 코디(Kodi)[4] 플레이어가 이용된다. 코디(Kodi)는 비영리 기술 단체인 XBMC 재단에서 개발한 오픈 소스 미디어 플레이어 소프트웨어로 초창기에는 엑스박스 미디어 센터(Xbox Media Center)라는 이름으로 엑스박스 게임기를 위한 홈브류 미디어 플레이어 애플리케이션으로 개발되었다. 이후에는 윈도, 맥, 안드로이드 등 다양한 플랫폼의 운영체제 및 하드웨어 지원을 위해 개발되

3) 저작권 침해 추적을 하고 위반한 부분에 대해서 감시·제지를 위해 노력하는 보호 단체
4) 오픈 소스 미디어 플레이어로 대부분의 스트리밍 콘텐츠를 재생하는 소프트웨어이다.

었으며, 북미에서 멀티 플랫폼 홈시어터 PC로서 많이 사용되고 있다.

코디의 가장 큰 특징은 높은 커스터마이징 기능을 가지고 있다 는 것이다. 코디는 다양한 플랫폼을 지원하는 오픈 소스 소프트웨어이기에 스마트 TV, 셋톱박스와 같은 디지털 미디어 플레이어 플랫폼 지원이 가능하며 다양한 오디오, 영상, 이미지 파일들을 지원하고 있다. 코디는 오픈 소스 기반 소프트웨어이므로, 서드 파티 개발자들이 코디의 추가적인 애드온을 어렵지 않게 개발하여 추가할 수가 있다. 또한, 코디는 안드로이드 셋톱박스와 스마트 TV를 지원하기에 일반 가정에서도 코디 플레이어 설치와 코디 애드온을 어렵지 않게 설치할 수 있다.

코디의 인기에 힘입어 현재 많은 일반 사용자들은 코디의 서드 파티 애드온을 이용하여 영화, TV쇼, 스포츠 등을 무료로 시청하고 있어서 사용자수는 계속 늘어날 전망이다.

미국의 저작권 침해 단속 단체들이 코디의 저작권 침해 행위를 하는 서드 파티 애드온을 단속하고 차단하려는 노력을 기울이고 있지만, 코디의 개발사 측은 코디 소프트웨어가 서드 파티 애드온 서비스 지원을 절대 중단하지 않을 것이라고 입장을 발표했다. 또한, 코디 측은 GNU 일반 공중 사용 허가서에 따라 배포하고 있기에 코디 소프트웨어에 DRM을 적용할 수 없지만, 코디 소프트웨어가 DRM이 적용된 매체와의 호환성을 높일 수 있도록 개발할 계획은 가지고 있다고 발표했다.

스트리밍 플레이어 코디 사용에 대한 심각한 실태를 좀 더 알아보기 위해 브로드밴드 매니지먼트 회사인 샌드바인(Sandvine)이 조사한 실태를 살펴보자. 북미에 거주하고 있는 인터넷 사용자 중 약 7백만 명의 사용자가 코디 소프트웨어를 사용하고 있으며, 트래픽을 근거로 스트리밍 데이터를 분석한 결과 코디 사용자 중 약 68.6%가 저작권 침해에 해당된다고 보고 있다.

샌드바인은 코디 소프트웨어가 불법 스트리밍의 시작이자 근원이라는 일부 주장은 옳지 않으며, 코디가 불법 스트리밍의 프론트엔드 역할만 하고 있다고 보고했다. 또한, 코디가 없어진다고 하여도 서드 파티 애드온들이 다른 웹브라우저 및 다른 미디어 플레이어를 위해 새로운 애드온을 개발할 것이라는 생각을 밝혔다. 저작권 침해 행위로 이익을 보는 단체들 또한 코디가 당장 사라진다 하여도 여전히 이익을 추구할 것이라고 주장하였다.

미국영화협회(MPAA) 크리스 도드 회장은 코디 플레이어는 새로운 형태의 저작권 침해이며 코디 애드온의 저작권 침해를 해결하는 방법은 매우 중요하지만 현실적으로는 이를 해결하고 제지하는 것 또한 어려운 당면 문제라고 말했다. 그 이유는 바로 코디 소프트웨어가 오픈소스 기반이기에 소프트웨어 자체에 대한 제재를 가해도 새로운 형태의 소프트웨어가 바로 등장하기 때문에 당장 큰 효과를 거두기 어렵기 때문이다.

Kodi와 관련된 사례

2017년 5월, 저작권 침해 단속 단체인 ZIRA는 저작권 침해를 한 코디의 애드온을 배포하는 웹사이트에 배포를 중단하지 않으면 소송 을 제기할 거라고 경고하였다. 저작권 침해 애드온을 배포한 세개의 웹사이트

는 저작권 침해 단속 단체와 합의한 후, 결국 웹사이트 서비스를 종료하였다.

2017년 6월, 미국의 위성 및 방송 제공자인 Dish 네트워크는 TV 방송을 실시간으로 스트리밍하는 애드온 배포자를 대상으로 텍사스 연방법원에 소송을 제기하였다. Dish 네트워크는 각 배포자들에게 15만 달러의 보상금을 요구하였다. 이 소송이 제기된 후 많은 서드 파티 애드온 제공자들은 애드온 배포를 중단하였다.

시사점

- 현재 많은 토렌트 웹사이트들이 단속되었으나 아직도 몇 개의 토렌트 웹사이들이 도메인을 바꿔가며 다시 서비스를 재개하고 있다. 또한, 웹사이트의 서버를 본국이 아닌 제3국이나 저작권법이 약한 나라에 옮기고 있기에 토렌트 웹사이트들을 더욱 효과적으로 단속하기 위해서는 세계 각국에서 저작권 단속에 대한 협력 체제가 조속히 이루어져야 한다.
- 많은 사용자는 콘텐츠 이용에 대한 공유와 스트리밍을 불법이라고 여기지 않고 있으며 이 또한 큰 문제가 될 것으로 생각하지 않고 있기에 저작권 콘텐츠 보호에 대한 실질적인 교육이 이루어져야 한다.
- 불법 스트리밍이 가능할 수 있게 하는 소프트웨어가 기본으로 탑재된 셋톱박스가 늘어나고 있다. 불법 스트리밍을 줄이기 위해 이와 같은 셋톱박스에 대한 제도적인 법 규제가 당장 필요한 시기라고 본다.
- 오픈 소스인 코디 소프트웨어 자체는 합법이고 사용자가 합법적으로 얻은 저작물을 재생하는 행위에 대해서는 아무 문제가 없다. 그러나 저작권 보호단체가 코디 소프트웨어를 계속 단속하고 제재가 가해진다면 사용자들의 큰 불만을 야기할 수도 있는 현실이므로 이를 대체하기 위한 새로운 대안이 필요할 것으로 판단된다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

출 처

https://torrentfreak.com/millions-of-north-american-households-use\-kodi-with-pirate-add-ons-170504/
https://torrentfreak.com/kodi-counters-scaremongerers-and-clarifies-its\-stance-on-drm-170427/
https://torrentfreak.com/mpaa-dealing-with-kodi-is-the-64000\-question-170216/
https://torrentfreak.com/hollywood-sees-illegal-streaming-devices-as\-piracy-3-0-170502/
https://torrentfreak.com/extratorrent-shuts-down-for-good-170517/
https://torrentfreak.com/the-pirate-bay-remains-on-top-11-years-after\-the-raid-170531/
https://torrentfreak.com/isp-blocks-pirate-bay-but-vows-to-fight-future\-blocking-demands-170301/
https://torrentfreak.com/swedish-police-raid-the-pirate-bay-site\-offline-141209/
https://torrentfreak.com/streaming-sites-dominate-movie-and-tv-show\-piracy-160727/
https://torrentfreak.com/millennials-regularly-stream-pirated-content\-survey-finds-170412/
http://www.digitalmusicnews.com/2016/07/28/streaming-piracy-now\-bigger-torrenting-report-finds/
https://torrentfreak.com/mpaa-we-shut-down-ytsyify-and-popcorn\-time-151103/

USA

지적재산권의 제한과 예외

최희식 경민대학교 IT경영학과 외래교수

디지털 테크놀로지가 넓게 보편됨에 따라 저작권의 제한과 예외가 중요한 쟁점이 되었으며 현재도 꾸준히 논쟁이 이어지고 있다. 미국 컴퓨터통신산업협회(CCIA)는 저작물 예외인 공정 이용이 미국 경제에 많은 영향을 미치고 있다는 연구 결과를 밝혔다. 본고에서는 공정 이용의 정의, 사례 그리고 공정 이용이 미국 경제에 어떤 영향을 미치고 있는지에 대해서 알아볼 것이다.

지적재산권의 제한과 예외란?

저작권자의 권리는 중요하다. 또 한편으로는 필요 때문에 저작물을 사용해야 하는 사용자들의 권리 역시 중요하다. 이를 위해 만들어진 것이 지적재산권의 제한과 예외(Limitations and exceptions to copyright)이다.

지적재산권의 제한과 예외는 저작권자와 저작물 사용자들 사이 적절한 권리의 균형을 유지하기 위해 저작권자의 권리를 일부 제한하고 있다. 세계지적재산권기구(World Intellectual Property Organization, WIPO)의 국제 조약은 각 나라의 사회적, 경제적, 역사적 사정들이 다르기에 저작권의 제한과 예외에 대한 법을 각 나라별로 직접 제정할 수 있게 하였다.

공정 이용이란?

공정 이용(Fair Use)은 미국이 제정한 지적재산권의 제한과 예외에 대한 법이다. 미국 저작권법 107조의 기준에 부합할 경우 공정 이용에 해당하여 저작권법으로 보호받고 있는 저작물을 저작권자의 허가 없이도 사용할 수 있다. 저작물이 학문 연구 및 평론 등과 같이 비영리적 또는 교육 목적으로 사용되는 것이 공정 이용의 예라고 할 수 있다.

공정 이용의 판단 기준

미국에서는 공정이용을 판단하기 위해 저작권법 107조에서 4가지 기준을 제시하고 있다. 아래의 4가지 기준을 만족하게 할 경우 공정 이용으로 인정받을 수 있다.

① 첫 번째 판단 기준은 저작물의 사용 목적 및 성격이다. 법원은 저작물의 사용 목적 및 성격이 비영리적이거나 교육 목적일 경우 공정 이용으로 인정한다. 또한, 기존 저작물을 충분히 변화시켜 기존 저작물과 다른 목적 또는 특성이 있으면 공정 이용으로 고려 받을 가능성이 커진다.

② 두 번째 판단 기준은 저작물의 특성이다. 높은 독창성 및 창의성을 가지고 있는 저작물을 사용할 경우 법원으로부터 공정 이용으로 고려 받을 가능성이 작아진다. 또한, 발표되지 않은 저작물을 사용할 경우에도 공정 이용을 고려 받을 가능성이 작아진다.

③ 세 번째 판단 기준은 저작물 사용이 저작물 전체에서 차지하는 양과 실질성이다. 저작물 사용이 기존 저작물 전체에 차지하는 비중이 작을 경우 공정 이용으로 고려 받을 가능성이 커진다.
다만 저작물 사용이 차지하는 비중이 작더라도 기존 저작물의 핵심 부분이 사용되었을 경우 공정 이용으로 고려 받을 가능성이 작아진다.

④ 네 번째 판단 기준은 저작물 사용이 저작권이 있는 저작물의 잠재적 시장이나 가치에 미치는 영향이다. 저작물 사용이 저작물의 잠재적 시장이나 저작권자의 금전적 권리에 해를 입힐 수 있는 경우 공정 이용으로 고려 받을 가능성이 작아진다.

공정 처리란?

미국을 제외한 영국, 캐나다, 호주, 뉴질랜드 같은 다른 영미권의 국가의 경우 공정 이용과 비슷한 개념인 공정 처리(Fair Dealing)를 저작권법에 도입해 사용하고 있다. 영국의 경우 공정 처리법이 1911년에 제정되었으며 캐나다의 경우 공정 처리법이 1921년에 처음 제정되었다. 그 후 캐나다에서는 공정 처리법은 총 3번 개정되었으며 가장 최근의 개정은 2012년에 이루어지면서 미국의 공정 이용과 예전보다 더 유사해졌다. 대부분의 공정 처리법은 특정 목적을 위한 사용이 직접 명시되어 있기에 미국의 공정 이용보다 공정 처리가 해당하는 분야가 적다.

공정 이용과 삭제

기존에는 미국 법원은 공정 이용을 항변권으로 분류하였다. 하지만 2015년에 있었던 렌즈 대 유니버설 음악사와의 소송에서 연방 제9항소법원은 공정 이용은 다른 저작권법과는 다른 특별한 규정이므로 일반적인 항

소권과는 다르게 취급해야하므로 저작권자는 저작권 침해가 의심되는 매체를 삭제할 때 이 매체가 공정 이용에 해당하는지를 반드시 고려해야 한다고 판결했다.

공정 이용과 관련된 사례

아래에서는 공정 이용과 관련된 중요하거나 유명한 사례에 대해서 알아볼 것이다.

(1) 오라클 대 구글

현재 가장 널리 사용되고 있는 구글사가 제작한 스마트폰의 운영체제인 안드로이드를 중심으로 공정 이용과 관련된 소송이 진행 중이다. 안드로이드 운영체제의 응용 프로그래밍 인터페이스(Application Programming Interface, API) 중 일부 API가 Java API를 기반으로 개발되었다. 현재 Java API의 권리는 썬 마이크로시스템즈(Sun Microsystems) 사를 인수한 오라클(Oracle) 사가 가지고 있다.

2010년 오라클사는 구글사의 안드로이드 운영체제가 무단으로 Java API를 사용했다는 이유로 캘리포니아 북부 지방 법원에 소송을 제기하였다. 오라클사는 저작권 침해에 대한 보상으로 최대 61억 달러를 요구하였으나 2012년 법원은 API를 저작권 보호 대상으로 볼 수 없다는 이유로 오라클사에 패소를 안겨줬다.

오라클사는 이에 대해 항소하였으며 2014년 연방 순회 항소법원은 Java API는 저작권 보호 대상이라고 판결했다. 다만 법원은 Java API가 저작권 보호 대상일지라도 구글사의 API 사용이 공정 이용에 해당하는지에 대한 여부를 판단하기 위해 캘리포니아 북부 지방 법원으로 사건을 환송했다.

구글사는 안드로이드가 Java의 개발 환경을 확장하는데 크게 이바지를 했으며 안드로이드는 오픈소스 플랫폼이며 개발자들에게 무료로 제공되고 있기에 자사의 API 사용은 공정 이용에 해당한다고 주장하였다. 이에 반해 오라클사는 구글사가 무단으로 자사의 API를 사용했기에 저작권 침해에 해당한다며 약 90억 달러를 배상하라고 요구하였다.

2016년 5월, 법원의 배심원들은 구글사의 API 사용이 공정 이용에 해당하기에 오라클사의 허가 없이도 API를 사용할 수 있다며 구글사의 손을 들어줬다. 오라클사는 이에 대해 2016년 10월에 항소하였으며 오라클과 구글 간 소송은 장기화 될 것으로 보인다. 향후 나올 최종 판결은 중요한 공정 이용 판결 사례가 될 것이다. 또한, 소프트웨어 및 오픈소스 산업이 공정 이용에 크게 의존하고 있어 최종 판결이 이 산업들에 큰 영향을 미칠 것으로 보인다.

(2) 렌즈 대 유니버설 음악

위에서 언급된 렌즈 대 유니버설 음악사(Universal Music) 간의 소송은 공정 이용에 대한 견해를 바꾼 사례이다. 2007년 유니버설 음악사는 스테파니 렌즈가 유튜브에 올린 동영상에 자사의 음악이 배경음악으로 무

단으로 사용됐다며 유튜브에 삭제 통지를 보냈다. 렌즈는 이에 대해 자신의 음원 사용은 공정 이용에 해당한다며 유니버설 음악사 상대로 소송을 제기하였다.

렌즈는 유니버설 음악사가 삭제 통지를 보내기 전 음원의 사용이 공정 이용에 해당하는지에 대해 고려하지 않았으며 유니버설 음악사의 행위는 삭제 통지의 남용에 해당한다고 주장했다. 반면 유니버설 음악사는 이번 음원의 사용이 공정 이용에 해당하지 않는다고 판단했으며 저작권자들이 삭제 통지를 보내기 전 공정 이용인지에 대해 매번 고려해야 한다면 저작권자들은 저작권 침해에 빠르게 대응할 수 없게 된다고 주장했다.

2015년 9월, 제9항소법원은 공정 이용은 공인된 법이기에 저작권자는 삭제 통지를 보내기 전 반드시 공정 이용에 해당하는지에 대해 고려해야 한다고 밝혔다. 다만 저작권자가 공정 이용에 해당하지 않는다는 믿음이 확고해 삭제 통지를 보냈다면 법원은 이 판단이 옳지 않더라도 저작권자의 확신에 대하여 이의를 제기할 수 없다고 밝혔다. 렌즈는 저작권자의 공정 이용에 해당하는지에 대한 믿음에 의존할 수 없다며 미국 대법원에 상고하였으나 지난 6월에 기각되었다.

이번 판결은 공정 이용이 단순한 항변권이 아닌 저작권자가 반드시 고려해야만 하는 법이란 점을 강조하였다는 것에 의미가 있다. 다만 저작권자가 삭제 통지를 보낼 때 저작물 사용이 공정 이용에 해당하는지 여부를 고려했다고 주장한다면 과도한 삭제 통지를 했다는 책임을 피할 수 있다는 점에서 일부에서 비판이 나오고 있다.

(3) 코벨로 대 데비토

유명 뮤지컬인 '저지 보이스'는 밴드 그룹인 '포시즌스(The Four Seasons)'의 활동을 담은 뮤지컬이다. '저지 보이스'는 '포시즌스'의 멤버 중 하나인 토마스 데비토(Thomas DeVito)의 출간되지 않은 자서전을 토대로 만들었다. 이 자서전은 렉스 우다드(Rex Woodard)라는 유령작가가 데비토의 이야기를 대필한 것으로 우다드의 아내인 도나 코벨로(Donna Corbello)는 이 자서전의 권리를 주장했다. 뮤지컬 '저지보이스'가 무단으로 자신의 남편이 쓴 자서전을 사용했다며 2011년, 뮤지컬의 일부 수익을 요구하는 소송을 제기한 것이다.

이에 제9항소법원은 지난 7월, 뮤지컬의 자서전 사용이 네 가지의 공정 이용 기준을 만족하기에 공정 이용에 해당한다는 판결을 내렸다. 법원은 뮤지컬이 만들어지기 전에는 자서전이 시장가치를 가지고 있지 않았기에 자서전의 잠재적 시장을 해치지 않았으며 오히려 자서전의 시장 가치를 높였다고 밝혔다. 또한, 뮤지컬이 자서전 고유의 독창성을 극히 일부분만 사용하였다고 판단했다. 마지막으로 뮤지컬이 자서전을 변형시켜 사용했으며 뮤지컬의 목적이 정보를 전달하는 데 있기에 결론적으로 공정 이용에 해당한다고 밝히며 피고 측의 손을 들어주었다.

공정 이용이 미국 경제에 미치는 영향

2007년 컴퓨터 통신 산업 협회(Computer & Communications Industry Association, CCIA)는 처음으로 공정 이용이 미국 경제에 기여한 규모를 조사한 연구 결과를 발표하였다. 이후 CCIA는 2010년, 2011년에도 연구 결과를 발표했으며 올해 6월에는 새로운 연구결과를 발표했다.

이번 연구 결과에 따르면 2014년에 공정 이용 산업이 미국 경제의 16%를 차지하고 있으며 공정 이용 산업에 8명의 미국 노동자 중 1명이 고용되어 있다고 발표했다. 또한, 공정 이용 산업이 미국 GDP에 2.8조 달러를 기여하고 있다고 발표했다.

공정 이용 산업의 예로는 교육 기관, 소프트웨어 개발, 웹 검색 엔진 개발 및 웹 호스팅 서비스가 포함되어 있다.

현대 주요 경제 활동은 공정 이용에 크게 의존하고 있으며 많은 기업들이 필수 불가결하게 공정 이용을 사용하고 있다고 밝혔다. 인터넷이 널리 사용됨에 따라 많은 산업이 공정 이용에 의존하고 있으며 사용자들을 위한 혜택도 증가하고 있다고 밝혔다.

CCIA은 이번 연구 결과에서 공정 이용 산업을 핵심(Core) 산업과 비핵심(Non-Core) 산업 두 가지로 분류하였다. 핵심 산업은 다른 산업보다도 미국의 공정 이용으로부터 혜택을 받고 있으며 공정이용에 의존하고 있다. 특히 인터넷 관련 산업들은 사업 특성상 다양한 저작물들을 사용하기에 다른 어떠한 산업보다 공정 이용 의존도가 높아 핵심 산업으로 분류된다.

아래에서는 공정 이용이 각 경제 분야에서 어떠한 영향을 끼쳤는지에 대해서 알아본다.

(1) 수익

공정 이용 산업으로 발생하는 수익은 2010년부터 2014년까지 4년간 1조 달러가 증가하였으며, 2014년에는 공정이용 산업으로 인해 5.6조 달러의 수익이 발생하였다. 4년간 인터넷 출판, 방송, 웹 검색포털, 온라인 쇼핑 등에서 수익이 많이 증가하였으며, 전자 상의 경매 인터넷 서비스 제공 사업에서도 많은 수익이 증가하였다.

(2) 부가 가치

2014년에 공정 이용 산업의 부가 가치는 2.8조 달러이며 미국 전체 GDP의 약 16%를 차지하고 있다. 특히 핵심 공정 이용 산업은 미국 경제의 10%를 차지하고 있으며 2012년부터 2014년까지 2년간 6.7%만큼의 GDP 증가에 기여하였다.

(3) 고용

공정 이용 산업은 고용에 많은 도움을 주고 있으며 2014년에는 1800만 명의 노동자들이 공정 이용 혜택을 보았다. 또한 공정 이용 산업의 성장에 따라 급여 또한 4년간 20%가 증가하였다.

(4) 생산성

2010년부터 2014년 사이에 미국 내 공정 이용 산업의 노동 생산성이 매년 3.2%씩 증가하였다. 이 생산성의 향상은 자본과 노동에 혜택을 주고 있으며 투자자들과 고용주들이 공정 이용 산업에 이끌리는 이유이기도 하다.

시사점

현재 가상현실과 증강현실을 포함한 디지털 테크놀로지 산업들이 빠르게 변화하고 있다. 이런 변화에 맞춰 공정 이용법도 바뀔 필요가 있다.

이번 CCIA의 연구결과에서 볼 수 있듯이 공정 이용은 경제에 큰 영향을 끼치고 있다. 그러기에 공정 이용을 저작권 침해의 변명 사유로 내세우는 수준을 벗어나, 저작권 보호의 틀 안에서 적극적인 활용과 발전 방안을 모색하는 새로운 시각이 필요하다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

출 처

http://www.wipo.int/copyright/en/limitations/
https://www.copyright.gov/fair-use/more-info.html
http://www.lib.sfu.ca/help/academic-integrity/copyright/fair-dealing
http://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=455a8b9b-9f17-4ebe-a99c-9d57c8613389
http://www.bbc.com/news/world-us-canada-36394558
https://www.theguardian.com/technology/2016/may/26/google-wins-copyrightlawsuit-oracle-java-code
https://www.eff.org/cases/oracle-v-google
http://www.hollywoodreporter.com/thr-esq/supreme-court-turns-down-dancingbaby-copyright-case-1014641
https://harvardlawreview.org/2016/06/lenz-v-universal-music-corp/
https://www.eff.org/cases/lenz-v-universal
http://www.hollywoodreporter.com/thr-esq/judge-overturns-jurys-verdict-jerseyboys-is-a-copyright-infringement-1013558
http://www.broadwayworld.com/article/Judge-Finds-JERSEY-BOYS-is-of-Fair-Use-of-Copyrighted-Material-20170615
http://www.ccianet.org/wp-content/uploads/2017/06/Fair-Use-in-the-U.S.-Economy-2017.pdf

USA

폰트 사용과 저작권

권세진 서강대학교 법학연구소 선임연구원

폰트(font)란 일반적으로 글자의 모양을 의미하며, 실무적으로 글자체, 폰트, 글꼴, 타이프페이스(typeface) 등 다양한 용어로 지칭된다. 학술적으로 기록이나 표시, 인쇄 등의 문자 세트로 사용하기 위하여 통일적인 컨셉으로 작성된 문자 또는 기호 등의 한 벌의 디자인을 말한다. 일반적으로 글자체인 폰트 자체에 대한 저작물성은 부정된다.[1] 그러나 여기서 주의해야 하는 점은 시각적으로 보여지는 폰트 그 자체와 '폰트파일(font software)'에 대한 저작권의 보호 문제를 동일하게 생각해서는 안 된다는 것이다. 폰트파일은 폰트를 디지털화하여 화면에 표시·출력할 수 있도록 하는 전자적 데이터파일을 의미하며 그 소스코드가 독자적 실행파일은 아니지만, 다른 응용프로그램을 통해 사용되는 컴퓨터프로그램에 해당하여 저작권의 보호대상인 저작물에 해당한다. 따라서 폰트파일은 음악, 미술, 소설 등과 같은 일반저작물과 마찬가지로 폰트파일을 창작하는 동시에 저작권이 발생하며, 이를 무단으로 이용하는 경우에는 저작권 침해 문제가 발생할 수 있다.

최근 미국에서 폰트 제작사 하이프포타입(HypeForType)이 자사가 제작한 폰트파일을 무단으로 이용하여 만든 로고를 상업적으로 사용한 유니버설 뮤직(Universal Music)을 상대로 뉴욕 동부지방법원에 저작권 침해소송을 제기해 법적 분쟁이 발생하였다.[2]

폰트 제작사, 대형 음반사의 폰트파일 무단 사용에 대한 소송 제기

하이프포타입 측이 법원에 제출한 소장에 따르면, 유니버셜 뮤직은 하이프포타입이 보유한 Nanami Rounded 또는 Ebisu Bold의 폰트파일을 사용하여 "The Vamps"라는 영국 밴드의 로고를 제작하기 위해 필요로 하는 "적합한 이용허락(right licence)"을 받지 않고 사용하였다고 밝히고 있다. 즉 유니버설 뮤직은

1) 미국, 영국, 일본 등의 해외 국가에서도 폰트 자체의 저작물성을 인정하지 않고 있다.

2) Hypefortype Ltd. v. Universal Music Group, Inc., Case No. 1:17-cv-04468, New York Eastern District Court, Filed

의류, 액세서리, DVD 및 CD 등을 포함한 The Vamps 관련 상품을 판매하려고 제작하는 과정에서 무단으로 폰트파일을 사용하거나 제3자가 사용하도록 하였다는 것이다. 그런데 이 사건의 사실관계를 살펴보면, 해당 로고를 처음에 제작한 디자이너 스튜어트 하디(Stuart Hardie)는 2013년 하이프포타입의 이용허락을 받고 해당 로고를 제작하였다. 따라서 문제의 폰트파일을 이용한 로고 제작이 처음부터 불법적으로 이루어진 것은 아니었다.

그렇다면 이 사건에서 문제가 되는 점은 무엇일까? 그것은 바로 유니버셜 뮤직이 폰트파일을 이용하려는 상황을 충족할 수 있는 적합한 이용허락을 구하지 않고 사용하였다는 것이다. 즉 로고 디자이너는 처음에 폰트파일을 이용하여 로고를 제작할 수 있는 단순 이용 허락(basic license)만을 받은 것으로 해당 이용허락의 범위에는 유니버셜 뮤직에서 대규모로 폰트파일을 이용하여 로고를 제작 및 사용하는 내용까지 포함하는 것은 아니므로 결과적으로 폰트파일의 불법적인 사용행위에 해당되는 것이다. 따라서 하이프포타입 측은 유니버셜 뮤직이 상품 판매 등과 같은 대규모의 상업적 이용을 위해 폰트파일을 사용하려면 그러한 내용을 모두 포함하는 프리미엄 라이선스(Special Font License)를 받아야만 한다고 주장하고 있다. 그리고 하이프포타입측은 125만 달러의 손해배상과 더불어 폰트파일의 사용 금지 및 The Vamps 로고가 사용된 모든 상품의 폐기 조치를 구하는 가처분 신청을 하였다.

현재 유니버셜 뮤직은 이번 소송과 관련하여 분명한 입장을 밝히지 않고 있다. 그러나 음반 업계에서는 영국 밴드 The Vamps가 기존의 로고 사용을 당분간 중단하지는 않을 것이므로 법원이 유니버셜 뮤직의 폰트파일 이용행위를 저작권 침해로 판단하는 경우에는 막대한 합의금을 내야 할 것으로 전망하고 있다.[3)]

폰트파일과 관련한 이번 사안에서 주목해야 하는 점은 폰트파일의 권리자에게 폰트파일의 이용허락을 받은 이용이더라도 권리자의 이용허락 범위를 넘어서는 경우에는 저작권 또는 계약위반의 문제가 발생할 수 있다는 것이다.

폰트 사용 時 고려사항

최근 국내에서도 폰트 사용과 관련하여 다양한 분쟁이 촉발되고 있다. 예를 들면, 인터넷의 블로그나 카페 등에 업로드 되어 있는 폰트파일을 저작권자의 허락없이 이용하거나, 또는 가정이나 한정된 장소에서 개인적인 목적으로 자유이용이 허락된 폰트파일을 이용하여 동영상이나 홈페이지 제작한 후 해당 제작물을 인터넷에 게시하였다가 저작권 침해 및 계약위반 등의 분쟁이 발생하는 것이다. 따라서 권리자 표시 또는 이용을 금지하는 표시가 없거나 무료로 제공되는 폰트파일을 이용하는 경우에는 그 이용의 범위를 고려하여 이용허락 범위를 확인하는 것과 그 조건에 적합한 이용허락을 구하는 것이 가장 바람직하다.

3) https://torrentfreak.com/font-maker-sues-universal-music-over-pirated-thevamps-logo-170802/

이하에서는 폰트 및 폰트파일의 사용과 관련하여 고려해야 하는 몇 가지 사안들을 정리한다. 첫째, 번들(Bundle)로 포함되어 제공되는 폰트들을 이용자들이 사용하는 것은 저작권 침해에 해당하지 않는다. 법원은 아래한글 또는 MS워드 프로그램의 개발자에게 폰트에 관한 라이선스를 부여한 저작권자들은 각 해당 프로그램의 이용자들에게도 그 폰트의 이용을 묵시적으로 허락한 것이므로 저작권을 침해한 것으로 보기 어렵다고 판시하였다.

둘째, 합법적으로 구매한 프로그램 설치 시 자동으로 복제되어 저장된 폰트파일을 다른 프로그램에서 이용하는 경우에는 저작권 침해에 해당하지는 않는다. 그러나 주의해야 하는 것은 폰트파일을 해당 프로그램에서만 이용해야 된다는 내용에 동의해야만 프로그램을 설치할 수 있도록 하는 경우가 많아 약관 위반의 문제가 발생할 수 있으므로 약관의 내용을 확인해야 한다.

셋째, 인터넷에서 무료로 제공되는 폰트파일의 경우에는 개인 및 비영리단체의 비상업적 이용만으로 제한하여 허락하는 경우가 많다. 따라서 개인 및 비영리단체가 상업적으로 폰트파일을 사용하면 저작권 침해의 문제가 발생할 수 있다.

넷째, 폰트 자체는 저작권법의 보호대상은 아니지만 신규성 및 창작성 등의 요건을 갖춘 폰트의 경우에는 디자인으로 등록되어 디자인보호법의 보호를 받을 수 있다. 이 경우 폰트 디자인권자는 등록되었거나 그와 유사한 폰트디자인을 업으로서 실시할 권리를 독점한다. 따라서 폰트 자체를 대규모로 상업적으로 이용하는 경우에는 해당 폰트의 디자인 등록여부를 확인해야 한다.

다섯째, 디자인으로 등록되지 않은 폰트라도 타인의 상당한 투자와 노력으로 만들어진 폰트를 무단으로 상업적으로 이용하는 경우에는 부정경쟁방지법의 적용대상이 될 수 있다. 동법 제2조 제1호 차목은 '타인의 상당한 투자나 노력으로 만들어진 성과 등을 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 방법으로 자신의 영업을 위하여 무단으로 사용함으로써 타인의 경제적 이익을 침해하는 행위'를 부정경쟁행위로 규정하고 있다. 폰트와 직접적으로 연관된 사건은 아니지만 관련 사례로 최근 대법원이 현행 지식재산제도로 보호받지 못했던 매장 인테리어 등에 관하여 상당한 투자나 노력으로 만들어진 종합적 성과물에 해당한다면 동법의 보호대상이 될 수 있다는 것을 명확히 한 바 있다.[4)]

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

4) 대법원 2016. 9. 21. 선고 2016다229058 판결

인공지능 창작물의 저작권

최희식 경민대학교 IT경영학과 외래교수

현재 인공지능 기술은 4차 산업혁명의 중심 기술이자 빠르게 발전하는 분야 중 하나이다. 현재 인공지능 소프트웨어는 지속해서 발전됨에 따라 인간의 영역으로만 여겨지는 예술 창작이 인공지능을 이용한 프로그램에서도 가능하게 되었다.

2016년에는 여러 네덜란드의 연구진들과 박물관 관계자들이 공동 개발한 인공지능 소프트웨어가 렘브란트 화풍의 초상화를 그려냈으며 이웃 나라 일본에서는 인공지능 프로그램이 집필한 단편소설이 국가 문학상의 심사 1라운드를 통과하기도 한 재미있는 사례가 소개되었다. 인공지능 소프트웨어가 창작물을 만들어 낼 수 있게 됨에 따라 미국·유럽 등에서는 인공지능 창작물에 대한 새로운 관심이 이슈가 되고 있다. 본고에서는 인공지능 시대가 현실로 도래한 만큼 인공지능 창작물 관련 저작권에 대해서 살펴볼 것이다.

인공지능이란?

현재 인공지능(Artificial Intelligence, AI)은 스마트폰의 음성 인식 소프트웨어로 사용될 뿐만 아니라 바둑과 체스 경기에서 사람을 상대로 승리하고, 창작물까지 만들 수 있게 되었다. 또한, 의학, 무인 운전 같은 다양한 분야에서 인공지능이 활용되고 있으며 그 기술 또한 빠르게 개발되고 있다.

그렇다면 인공지능이란 무엇인가? 인공지능은 학습, 추론, 문제 해결 같은 인간의 지적 능력을 컴퓨터에 모방해 구현하는 기술과 학문을 일컫는다. 최근 기술이 발달함에 따라 인공지능이 스스로 콘텐츠를 창작할 수 있는 시대에 즈음하고 있다.

인공지능의 창조적인 과정

인공지능이 등장한 이후로 인공지능을 창의적인 작업에 이용하려는 노력은 지속적으로 시도됐다. 그러나 기존 인공지능의 창작 작업은 인공지능을 개발한 프로그래머의 창의적인 판단에 크게 좌우되는 도구에 불과하였다.

하지만, 프로그래머가 만든 기계학습 알고리즘을 통해서 인공지능이 인식한 데이터를 통해 학습하고 진화해 독립적인 결정을 내릴 수 있는 딥러닝 방식이 변화를 가져왔다. 딥러닝 방식을 통해 인공지능이 대량의 정보를 인식해 스스로 분석하고 학습함으로써 프로그래머의 추가적인 프로그램 없이도 스스로 창작물을 제작할 수 있게 된 것이다.

그렇다면 예술적인 창작물 제작도 가능한 것일까?

대답은 '그렇다'이다. 인지한 그림, 음악, 문학 작품들을 분석하고 학습해 얻은 지식 정보를 통해서 새로운 작품을 추론하고 예측함으로써 예술 분야의 새로운 콘텐츠 제작도 가능해진 것이다.

다음은 인공지능이 실제로 콘텐츠를 창조한 사례를 살펴보기로 한다.

인공지능의 창작 사례

(1) 넥스트 렘브란트(The Next Rembrandt)

넥스트 렘브란트는 마이크로소프트사, 델프트 공대, 여러 네덜란드의 미술사학자들이 18개월 동안 합동해서 개발한 인공지능 소프트웨어로 네덜란드의 유명 화가 렘브란트의 화풍과 붓놀림을 재현한다.

'넥스트 렘브란트'는 딥러닝 기술과 안면 인식 기술을 이용하여 렘브란트의 그림 수백 점을 분석했고 그림들 속에 있는 도형, 구성패턴, 렘브란트가 사용했던 물감의 원료, 물감 두께와 질감에 대한 자료까지 빅데이터를 통해 도출해 냈다. 이 자료를 토대로 분석한 렘브란트의 기법과 화풍을 3D 프린터를 통하여 약 1억 5만 화소의 그림으로 재현해 내는 데 성공했다.

(2) 컴퓨터가 소설을 쓰는 날(The Day A Computer Writes A Novel)

'컴퓨터가 소설을 쓰는 날'은 A4용지 3페이지 분량의 인공지능이 쓴 미니 단편 소설이다. '컴퓨터가 소설을 쓰는 날'은 일본의 하코다테 미래대학의 히토시 마쓰바라(Hitoshi Matsubara)와 그 연구진이 2012년부터 진행해온 '인공지능 소설 프로젝트'의 일환으로 쓰이게 되었다.

2016년 히토시 마쓰바라는 인공지능이 쓴 두 개의 소설을 호시신이치 공상과학 문학상 부문에 응모했고 두 개의 소설 중 '컴퓨터가 소설을 쓰는 날'이 1차 심사를 통과하게 되었다.

공상과학 작가 하세 사토시는 전체적으로 잘 쓰인 소설이나 인물 묘사와 인간의 감정을 표현하는 부분은 다소 부족하다고 평가했다. 하지만 심사 당시 심사위원들은 이 소설을 인공지능이 썼다는 사실을 전혀 눈치를 채지 못했다고 한다.

(3) 아이바(Aiva)

아이바는 룩셈부르크와 영국 런던에 설립된 아이바 테크놀로지(Aiva Technologies)가 개발한 음악 작곡

인공지능이다. 아이바 테크놀로지는 아이바가 클래식 음악을 작곡할 수 있게 개발되었다.

아이바 테크놀로지는 아이바에 바흐, 베토벤, 모차르트 같은 유명 클래식 작곡가의 음악을 입력하여 아이바가 딥러닝 방식을 통해 분석 및 기계학습하게 한다. 아이바는 학습을 통해 자신만의 음악 이론을 정립한 후 자신의 음악을 작곡할 수 있게 된다.

전문 연주자들은 아이바가 작곡한 악보를 토대로 녹음하게 된다. 현재 아이바가 작곡한 클래식 음악은 영화, 게임, 광고 등에서 널리 쓰이고 있다. 다만 의뢰인이 매체의 이야기와 어울리는 음악을 요구할 경우 이에 맞는 음악을 위해 작곡을 여러 번 해야 하는 경우도 있다.

인공지능과 현 저작권법

기존 인공지능 기술은 창작물을 만들기 위한 도구에 불과하였으나 현재는 작품을 직접 창작할 수 있게 됨에 따라 인공지능 창작물의 저작권에 대한 관심이 높아졌다.

현재 미국을 포함한 많은 나라의 저작권법은 기계가 만든 창작물에 대해 저작권을 인정하고 있지 않으며 오직 인간이 만든 창작물만 저작권법으로 보호하고 있다. 하지만 영국, 뉴질랜드, 홍콩, 인도와 아일랜드 국가의 저작권법에서는 컴퓨터를 활용하여 만들어낸 프로그래머 창작물의 저작권 소유를 인정하고 있다.

인공지능 외에도 비인간이 제작한 창작물의 저작권에 대한 논의는 예전에도 있었다. 대표적인 사례로는 원숭이 '나루토' 소송이 대표적이다.

'나루토' 사례는 영국 사진작가 데이비드 슬레터(David Slater) 사진집에 있는 원숭이 '나루토'의 셀카 사진 저작권에 대한 사건이었다. 원숭이의 셀카 사진의 저작권에 대한 논의가 소송으로 이루어졌으며 국제동물보호단체 PETA(People for Ethical Treatment of Animals)는 사진의 저작권을 원숭이가 소유해야 한다는 주장까지 했다.

하지만 미국의 저작권청은 원숭이가 저작권을 소유할 수 없다는 입장을 발표하였고 미국의 법원 또한 원숭이가 저작권을 소유할 수 없다고 판결을 내렸다. 소송을 낸 사진작가는 자신의 수익 일부를 기부하는 것으로 소송을 마무리 지었다.

이 소송 건으로 인해 미국 저작권청 측은 저작권법은 창의적인 생각으로부터 나오는 지적 노동의 결실만을 보호하며 사람의 입력과 개입 없이도 자동으로 작동되는 기계 또는 기계적 방식으로 만들어진 제작물들은 미국 저작권법으로 보호받을 수 없다는 것을 예로 들었다.

다만, 인공지능에 의해 만들어진 제작물의 저작권이 공공 영역인지 아니면 인공지능을 개발한 개발자가 소유할 수 있는지에 대해서는 명시되어 있지 않다.

현재 미국에서 인공지능은 사람이 아니기에 인공지능 창작과 관련된 소송이 진행된다면 '나루토' 사건과 비

슷하게 판결될 것이라는 의견이 많다. 하지만 인공지능 기술이 지속해서 발전되고 있고 현재 미국의 저작권법이 인공지능 창작과 관련된 기술에 적합하지 않기에 앞으로의 인공지능 기술을 고려하여 개정이 필요하다는 의견은 분분하게 나오고 있다. 그럼에도 아직 인공지능 관련 저작권법 개정 및 논의는 없는 실정이다.

그럼, 인공지능 저작물에 대해 예상되는 찬반 논란은 없을까?

우선, 인공지능 창작물이 인간이 만들지 않았다는 이유로 저작권법으로 보호받지 못한다면 많은 사람이 창작물에 대한 저작권 사용료를 내지 않고도 사용할 수 있기에 개발자들에게는 금전적 피해가 발생할 것이다.

반대로 인공지능 창작물 저작권을 개발자들이 전부 소유한다면. 개발자들이 큰 노력을 기울이지 않고도 인공지능을 통해 많은 창작물을 만들어 낼 수 있게 된다. 그러면 창작자들과의 형평성 문제가 발생할 수 있으며, 또한, 인공지능이 창작물을 만드는 속도가 인간과 비교할 수 없을 만큼 빠르기에 개발자들이 과도한 저작권을 소유하는 문제가 야기될 수 있다.

시사점

- 현재 대부분 나라의 저작권법은 자동화된 기계 또는 딥러닝 기반 인공지능 등장 이전에 만들어졌다. 그러기에 현재 저작권법은 창작물을 스스로 만들 수 있는 인공지능과 미래의 인공지능 기술에 적합하지 않은 것으로 사료된다.
- '나루토' 사건과 같이, 창작물 저작권을 개발자들이 소유할 수 있도록 새로운 저작권법이 통과될 경우, 저작권으로부터 얻은 수익 일부를 세금으로 내는 방법도 제안되고 있으므로 고려해볼 사항이다.
- 다른 창작물의 창작자와 인공지능 개발자들에게 피해가 가지 않는 새로운 저작권법이 필요한 시기라고 본다.
- 창작이 가능한 인공지능 기술의 등장에 따른 저작권 정책 역시 시급한 것으로 본다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

출 처

https://www.techopedia.com/definition/190/artificial-intelligence-ai
http://sitn.hms.harvard.edu/flash/2017/history-artificial-intelligence/
https://www.forbes.com/sites/kalevleetaru/2017/08/02/can-an-ai-algorithmcopyright-what-it-creates/#e61dc5179c00
http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2017/05/article_0003.html
https://interestingengineering.com/who-owns-art-created-by-artificialintelligence
http://www.abc.net.au/news/2017-08-11/artificial-intelligence-can-ai-becreative/8793906
https://www.digitaltrends.com/cool-tech/japanese-ai-writes-novel-passes-firstround-nationanl-literary-prize/
https://futurism.com/a-new-ai-can-write-music-as-well-as-a-humancomposer/

공동저작권자의 공동저작물 이용허락

김인철 상명대학교 지적재산권학과 교수

대한민국 저작권법 제2조 제21호는 "2인 이상이 공동으로 창작한 저작물로서 각자의 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 없는 것"을 공동저작물로 규정하고 있고, 이러한 공동저작물을 만든 저작자들을 공동저작자로 정의하고 있다. 창작자 1인이 저작물을 창작하는 경우도 있지만 현대 사회에서는 저작물을 창작하는 비용도 증가하고, 저작물을 창작하는 작업이 대형화되면서 2인 이상의 저작자가 공동으로 창작하므로 2인 이상이 공동으로 창작하는 공동저작물이 증가하고 있다. 따라서 공동저작권자 중의 1인이 다른 공동저작권자의 이용허락을 받지 않고, 단독 또는 공동저작권자가 아닌 다른 창작자와 함께 2차적 저작물을 작성하게 되는 경우가 발생하고 있고, 특히 기존에는 중요시되지 않던 공동창작자들이 저작권을 주장하게 되면서 이러한 문제는 현실적인 문제가 되고, 법원에도 관련 소송이 제기되고 있다. 우리나라에서도 소위 "친정엄마" 사건에서 공동저작권자 중에서 1인이 다른 공동저작권자의 동의 없이 공동저작물의 창작적인 표현을 이용하여 이차적 저작물을 작성함으로써 민사사건과 형사사건으로 진행되었고, 최종적으로 대법원은 형사판결에서는 공동저작권자의 저작권 침해죄 성립을 부인하고, 민사판결에서는 서울남부지방법원이 저작권 침해를 인정하여 손해배상을 인정하는 판결을 하였다.[1] 2017년 8월 24일 친정엄마 사건과 유사한 사건에서 미국 뉴욕주 남부지원은 어떻게 판결을 하였는지 분석하고 친정엄마 사건과 비교 분석하여 우리나라와 미국이 공동저작물 저작권 침해 사건에 접근하는 방법이 어떻게 다른 지 살펴보고자 한다.

1) 민사판결인 서울남부지방법원 2013. 2. 19. 선고 2011가합10007 판결에서는 공동저작자 사이에서도 저작권 침해를 인정하였고, 이후 고등법원 단계에서는 화해를 하였기 때문에 종료되었다. 그러나 형사사건에서 서울남부지방법원 2012. 7. 6. 선고2012고정565 판결에서는 피고인이 공동저작물인 최종대본을 단독으로 이용하는 것이 저작권 행사방법을 위반하는 행위에 해당한다고 하더라도 저작권 침해행위에 해당한다고 볼 수 없다는 이유로 무죄를 선고하였고, 서울남부지방법원 2012. 12. 6. 선고2012노979 판결에서도 동일하게 무죄를 선고하였으며, 대법원도 2014. 12. 11. 선고2012도16066 판결에서 최종적으로 무죄로 판결하여 현재 우리나라 법원은 민사와 형사에서 다른 판결이 이루어졌다. 그러나 이러한 결론이 옳은 것은 아니므로 빠른 시일안에 해결되어야 할 것이다.

BMG Rights Management v. Atlantic Recording Corp.[2)]

(1) 사실관계

BMG Right Management를 포함하는 원고들[3)]은 Atlantic Recording Corp[4)]을 대상으로 저작권 침해소송을 제기하였고, 피고들은 원고 측이 제기한 소송을 연방소송규칙 제12조 제b항 제6호[5)]의 규정에 근거해 기각 신청(motion to dismiss)하였다.[6)]

원고들은 2014년 6월 경에 R & B 아티스트 Chris Brown과 공동으로 Came to Do라는 음악을 공동 창작하였고, 2014년 9월 12일 앨범X로 출시하여 'Came to Do'의 저작자인 동시에 저작권자라는 사실과 함께 음악저작물인 'Post to Be'는 원고들의 이용허락을 받지 않고, 창작된 2차적 저작물이라고 주장하였다.[7)] 사건의 배경을 설명하자면, Chris Brown은 다른 피고들과 함께 'Post to Be'의 공동저작자이면서 공동저작권자이고, 2014년 11월 11일 'Post to Be'를 싱글 음반으로 최초 출시한 후, Omarion의 앨범인 Sex Playlist에 다시 수록하였다. 이후 피고 Atlantic은 'Post to Be'를 싱글과 Sex Playlist 앨범으로 한차례 더 출시하였다. 피고 Universal Music은 공동저작자로서 Brown과 함께 저작권 등록 신청을 하였지만 'Post to Be'는 아직 미국 저작권청(Copyright Office)에 공식등록 되지 않은 상태였다. 이러한 상황에서 Chris Brown은 'Post to Be'에 대해서도 공동저작권자이고, 계속적으로 'Came to Do'와 'Post to Be' 두 음악저작물에서 공연과 출판에 대한 저작권료를 수령하고 있었다. 이러한 상황에서 원고들은 피고들의 저작권 침해에 대하여 침해 금지 소송, 손해배상과 함께 미래의 수익에 대해서도 비율에 따른 지불을 요청하는 소송을 제기한 것이다.

(2) 법적인 기준

연방민사소송 규칙 제12조 제b항 제6호에 따른 소송 기각여부를 결정함에 있어서 법원은 피고, 즉 비신청자(non moving party)에게 유리한 합리적인 추론이 가능하다고 하더라도, 원고가 첨부한 다양한 서류와 주

2) 1:16-cv-07443

3) 원고들은 BMG를 제외하고도, Primary Wave Music Publishing, Nicholas Balding, Robert Brackins, Jon Redwine, Notting Dales Songs이다.

4) Atlantic를 제외하고도, WEA, DJ Mustard, Omarion, Universal Music이다.

5) fed. r. civ. p. 12(b)(6). failure to state a claim upon which relief can be granted

6) 본 사건은 실체 사건이 아니고 절차적인 사건이기 때문에 본안에 대해서는 원칙적으로 법원은 심리를 하지 않았다.

7) 미국 저작권법 제103조 제a항은 저작권자의 동의를 받지 않고 2차적 저작물을 작성한 경우에는 창작적인 부분에 대해서도 저작권이 존재하지 않게 되어 저작권법에 따라 보호되는 저작물이 아니게 된다는 사실도 한국 저작권법과 완전히 다르다는 사실을 인지할 필요가 있다. 17 U.S.C. §103 (a) The subject matter of copyright as specified by section 102 includes compilations and derivative works, but protection for a work employing preexisting material in which copyright subsists does not extend to any part of the work in which such material has been used unlawfully. 그러나 저작권보호를 받지 못한다고 하여 public domain이 되는 것이 아니라 원저작권자의 동의를 받고 사용하여야 한다.

장하는 사실을 완전하게 진실로 받아들여야 한다. 그리고 원고, 즉 신청자(moving party)는 연방민사소송규칙 제12조 제b항 제6호에 따른 기각을 당하지 않으려면, 외관상 가능한 구제에 대한 청구를 주장하여야 한다.

(3) 법적인 논거

법원은 본 신청에 대한 기각 결정 여부를 판단하기 위하여 원고들의 주장을 100% 사실로 추정하여 'Post to Be'는 'Came to Do'의 2차적 저작물이라고 전제하였음에도 불구하고, Brown은 두 개의 음악저작물에 대한 공동저작자이자 공동저작권자이기 때문에 피고들은 저작권 침해에 대한 책임을 지지 않는다고 주장하였다. 즉 저작물에 대한 보호는 저작물의 저작권자에게 부여되는 권리로 공동저작자의 저작물은 공동저작물이고, 저작물 이용허락의 대가로 수령한 저작권료를 정산한다면 각 공동저작자는 다른 공동저작자의 동의 없이도 자신이 원하는대로 저작물을 직접 이용하거나 이용허락을 줄 권한이 있다는 미국 저작권 판례에 따라 저작권 침해의 요건을 충족하지 않는다고 판단했다.

① Brown은 'Came to Do'의 공동저작자

'Came to Do'의 공동저작자이고, 공동저작권자인 Brown은 자신이 창작한 음악저작물을 자유롭게 배포, 공연, 2차적 저작물 작성등 이용할 수 있는 무제한의 권리를 가지므로, Brown은 법적인 관점에서 자신이 창작한 2차적 저작물에 대한 'Came to Do'의 다른 공동저작자에 대한 책임을 질 수 없고, 'Post to Be'에 대하여 묵시적이든 명시적이든 이용 허락을 한 것에 대해서도 저작권 침해 책임을 부담하지 않는다.

② Brown의 'Post to Be'의 공동저작권자 신분은 저작권 침해를 부담하지 않는다.

원고들은 Brown이 2차적 저작물인 'Post to Be'의 공동저작자이고 공동저작권자임을 인정하지만 Brown은 'Post to Be'를 창작하기 위하여 다른 공동저작권자에게 이용허락을 하여야 했음에도 불구하고, 그러한 이용허락을 하지 않았기 때문에 피고들이 저작권 침해를 하였다라고 주장하는 것이다. 그러나 법원은 원고들의 주장은 법률을 오해한 것으로, 자신들이 창작하지 않은 2차적 저작물에 대하여 저작권을 주장할 수는 없는 것이고, Brown은 'Post to Be'를 창작하기 위하여 다른 원 저작물의 공동저작자에게 이용허락을 받을 필요가 없다고 하면서 공동저작자는 자신이 원하는 저작물을 스스로 이용할 수도 있고, 타인에게 이용허락을 줄 수도 있는 것이므로 Brown은 'Came to Do'를 자유롭게 이용할 수 있으며, 다른 피고들과 'Post to Be'를 공동으로 저작하고, 다른 피고들이 'Post to Be'를 관리할 수 있도록 한 행위 모두 저작권 침해에 해당하지 않는다고 판단하였다.

특히 법원은 저작권 침해는 불법행위의 일종이고, 불법행위에 대해서는 모든 불법행위자가 공동으로 연대책임(jointly and severally liable)을 지는 것이므로 공동저작자 중의 1인이 저작권 침해를 하지 않는다면, 다른 공동저작자들도 저작권 침해를 할 수 없게 되는 것이다라고 판결하였다.

③ 배상가능성

본 사건은 본안에 들어가기 전에 기각여부를 판단하는 소송이므로 법원은 이 단계에서 'Post to Be' 가 'Came to Do'의 2차적 저작물인지의 여부는 판단하지 않았다. 만약에 공동저작물이 맞다면, 'Post to Be' 의 공동저작권자들은 'Came to Do'를 이용해 생긴 이익을 정산하여야 한다. 원고들이 피고들의 저작물이 원고 저작물의 2차적 저작물임을 입증하면 피고들은 그 대가를 지불하여야 한다.

이 판결을 간단하게 정리하면 미국 저작권법에서 공동저작자 중 1인은 저작물을 개인이 스스로 이용할 수도 있고, 제3자들에게 이용허락을 할 수도 있다. 공동저작자이자 공동저작권자의 1인이 포함되어 작성한 2차적 저작물의 이용 및 이용허락에 대해 공동저작권자 중 1인의 승인만 얻어도 충분하다는 것이다.

(4) 소결

이 사건처럼 공동저작물의 공동저작자 중 1인의 이용허락에 관한 사건은 미국에 적지 않다.[8] 법리도 최근에 형성된 것이 아니라, 1909년 저작권법에서 시작[9]하여 지금까지 계속되고 있다.[10] 그러므로 공동저작권자 중에서 1인에게 이용허락을 받으면 완벽한 방어가 될 뿐만 아니라. 전통적으로 저작권침해소송이 발생된 이후에도 공동저작권자 중 1인에게서 소급적으로 이용허락을 받으면 다른 공동저작권자에게는 불공평하더라도 소송은 종료될 수 밖에 없었다.[11] 그러나 Davis v. Bllge 사건[12]에서 뉴욕연방지방법원은 전통적인 기준에 따라 판결을 하였지만, 제2항소법원은 그러한 소급적인 방식은 저작권법의 본질을 훼손한다고 하면서 파기하였다. 즉 지금까지 미국에서 공동저작물의 공동저작권자 중 1인에게서만 이용허락을 받아도 저작권 침해가 성립하지 않고, 저작권 침해소송 과정 중에 공동저작권자의 이용허락을 소급적으로 받아도 원칙적으로 저작권침해 소송이 종료되었지만, 제2항소법원의 판결에 따라 소송이 진행된 이후의 합의 효과는 합의 당사자 사이에서만 작동될 수도 있음을 인지하여야 할 것으로 보인다.

---

8) Corbello v. DeVito, 832 F. Supp. 2d 1231, 1243 (D. Nev. 2011) (Treatise cited); Chicago Prof'l Sports Ltd. P'ship v. National Basketball Ass'n, 754 F. Supp. 1336, 1350 (N.D. Ill. 1991), aff'd, 961 F.2d 667 (7th Cir. 1992)

9) Denker v. Twentieth Century-Fox Film Corp., 10 N.Y.2d 339, 223 N.Y.S.2d 193, 179 N.E.2d 336 (1961); Meredith v. Smith, 145 F.2d 620 (9th Cir. 1944); Noble v. D. Van Nostrand Co., 63 N.J. Super. 534, 164 A.2d 834 (1960); Klein v. Beach, 232 F. 240(S.D.N.Y. 1916), aff'd, 239 F. 108 (2d Cir. 1917); Nillson v. Lawrence, 133 N.Y.S. 293 (1st Dep't 1911).

10) Geshwind v. Garrick, 734 F. Supp. 644, 651 (S.D.N.Y. 1990), aff'd mem., 927 F.2d 594 (2d Cir. 1991).

11) Batiste v. Island Records Inc., 179 F.3d 217, 224 (5th Cir. 1999), cert. denied, 528 U.S.1076, (2000); Warrick v. Roberts, 34 F. Supp. 3d 913, 919 (N.D. Ill. 2014); Marino v. Usher, 22 F. Supp. 3d 437, 444 (E.D. Pa. 2014); Bridgeport Music, Inc. v. Dimension Films, 230 F. Supp. 2d 830, 835 (M.D. Tenn. 2002), aff'd in part, rev'd in part, 410 F.3d 792 (6th Cir. 2005); Werbungs und Commerz Union Austalt v. Le Shufy, (S.D.N.Y. 1987); Piantadosi v. Loew's, Inc., 137 F.2d 534 (9th Cir. 1943); Noble v. D. Van Nostrand Co., 63 N.J. Super. 534, 164 A.2d 834 (1960); Harrington v. Mure, 186 F. Supp. 655 (S.D.N.Y. 1960); Sweet Music, Inc. v. Melrose Music Corp., 189 F. Supp. 655 (S.D. Cal. 1960); McKay v. Columbia Broad. Sys., Inc., 324 F.2d 762 (2d Cir. 1963); Ferrer v. Columbia Pictures Corp., 149 U.S.P.Q. 236 (N.Y. Sup. Ct. 1966).

12) 419 F. Supp. 2d 493 (S.D.N.Y. 2005).

친정엄마 사건

(1) 사실관계

원작자는 수필을 집필하여 출간하고, 이 수필을 연극으로 공연하기 위한 작가계약을 하고 연극대본을 창작하였으나, 대본이 연극적인 요소가 부족하여 각색작가의 도움으로 전체적인 줄거리는 유지하되, 상당부분을 수정해 2차적 저작물인 연극대본을 완성했다. 그 후 이 대본을 이용하여 연극이 제작, 공연됐다. 그러나 이러한 상황에서 원작자는 뮤지컬 공연을 위해 공연기획사와 원작계약 및 극본계약을 체결한 후, 공동저작물인 연극대본에 기초하여 뮤지컬 공연극본을 작성하여 뮤지컬 공연을 하였다. 이러한 상황에서 연극대본의 공동저작자는 자신의 허락을 받지 않고 공동저작물을 이용해 또 다른 2차적 저작물을 작성하였다는 이유로 원작자에 대하여 저작권 침해를 주장하면서 민·형사 소송을 함께 제기하였고 법원은 다음과 같이 판결의 결론을 달리 하였다.

(2) 형사법원의 판결

공동저작권자는 공동저작물인 이 사건 연극대본 전부에 대하여 저작권을 가지고 있고 공동저작물의 특성상 이를 분리하여 이용하는 것이 불가능하고, 공동저작물의 이용에 따른 이익의 배분방법이 규정되어 있으므로 공동저작권자 상호 간의 이해관계를 조정할 수 있으며, 공동저작권자 중 1인이라도 반대할 경우 무조건 저작권침해 행위로서 형사처벌한다면 공동저작물의 이용을 지나치게 제한하여 저작권법의 목적에 반할 수도 있으므로 형벌규정의 해석은 엄격히 하여야 하는 등의 논리를 근거로 공동저작물을 단독으로 이용한다고 하더라도 저작권 행사 방법을 위반하는 것이지 저작권 침해행위에 해당하지는 않는다고 판단하였다. 법원은 원작자가 침해의 고의도 없다고 판단하였다.

(3) 민사법원의 판결

공동저작자의 동의없이 공동저작물을 변형하여 뮤지컬 극본을 작성한 후, 원고성명을 표시하지 않았기 때문에 공연권, 복제권, 배포권, 성명표시권, 동일성유지권 등 원고의 권리를 침해하였으므로 저작권 침해를 인정하였다.[13)]

비 교

미국 저작권법에서는 공동저작물의 공동저작자 중 1인의 저작물 이용허락만 있으면 저작권 침해가 성립되지 않고, 저작권료의 정산 문제만 남게 된다. 반면 대한민국은 공동저작물의 이용허락에 있어서 자신의 지분에

13) 민사판결은 1심 이후 2심 과정 중에 화해를 하였다.

대해서만 이용허락을 할 수 있으므로 공동저작권자 중 1인이 다른 공동저작권자의 동의없이 제3자에게 이용허락을 하였다면 형사 책임은 지지 않지만, 민사 상 손해배상 책임은 져야 한다고 판단했다. 미국에서 공동저작권자 1인만의 이용허락으로 저작물의 재이용을 가능하게 한 것은 저작물의 재이용을 쉽게해 문화증진과 관련산업의 발전이라는 저작권법의 목적을 달성하려는 의도가 아닐까 생각해 본다. 또 우리는 두 나라의 판례 비교 과정에 우리 저작권법의 기준을 가지고 다른 나라의 저작권법을 판단할 경우, 위험한 결론에 이를 수 있다는 교훈을 얻을 수 있을 것이다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

USA

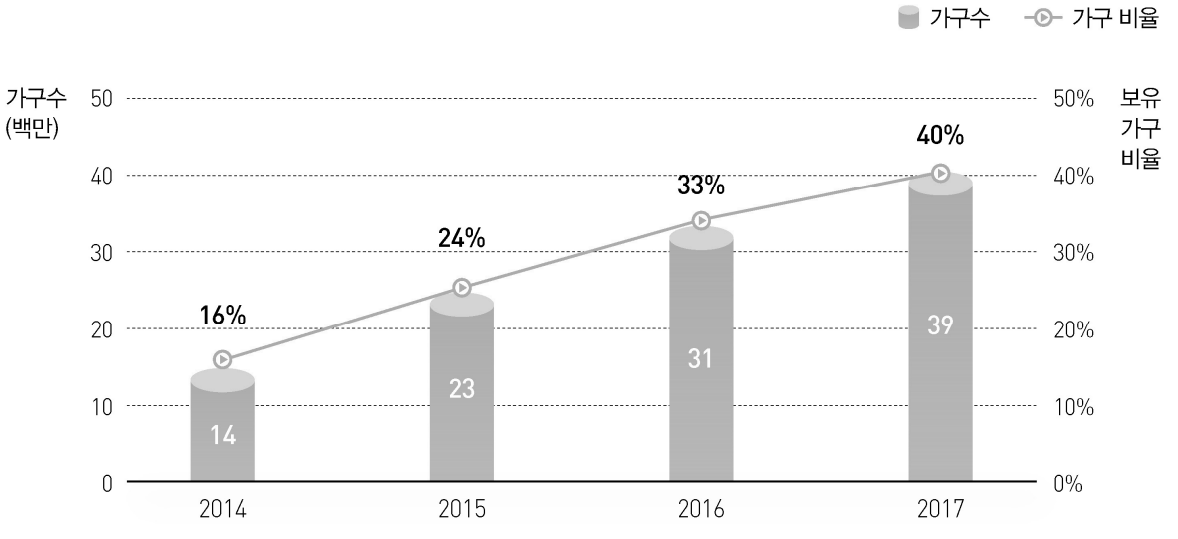
美, 스트리밍 미디어 플레이어와 저작권 분쟁

권세진 서강대학교 법학연구소 선임연구원

美, 스트리밍 미디어 플레이어 시장의 지속적 성장

미국의 인터넷망이 발전하면서 TV, 비디오 게임기, 블루레이 플레이어, 스트리밍 미디어 플레이어(streaming media player)등을 이용한 스트리밍 서비스의 사용이 늘어나고 있다. 특히 위에 언급된 스트리밍 서비스 장치 중 구글의 '크롬캐스트' 등과 같은 스트리밍 미디어 플레이어는 영화·음악·유튜브 영상 등 온라인 콘텐츠를 TV로 볼 수 있도록 연결해주는 장치이다. 즉 단순히 리모콘을 통한 컨트롤에 그치지 않고

미국 스트리밍 미디어 플레이어 시장 전망



출처: The NPD Group/Connected Intelligence, Connected Home Forecast

와이파이(Wi-Fi)를 통해 인터넷에 연결되는 시스템으로 개인의 모바일 기기와 연동하여 사용할 수 있어 TV 기능과 더불어 PC로서의 기능도 동시에 구현된다는 편의성을 가진다.[1)]

한편, 이러한 편의성을 기반으로 미국에서 스트리밍 미디어 플레이어 시장의 성장세는 지속될 것으로 전문가들은 예측하고 있다. 2015년 미국 마켓리서치 전문기업 NPD 그룹의 보고서에 따르면, 2017년에 인터넷 사용 가구 중 40%에 해당하는 약 3,900만 가정에서 스트리밍 미디어 플레이어를 보유할 것으로 추산하였다.

그 증가 비율을 보면, 2014년 1분기 인터넷 사용 가구 중 16%가 스트리밍 미디어 플레이어를 보유한 것으로 조사되었고, 2015년 24%, 2016년 33%, 2017년 40%로 꾸준히 늘어날 것으로 분석하였다.

그리고 NPD 그룹은 스트리밍 미디어 플레이어의 판매 증가로 인하여 비디오 애플리케이션 사용량도 함께 증가할 것으로 전망하면서, 넷플릭스(Netflix), 아마존(Amazon)과 같은 비디오 애플리케이션 시장도 높은 성장세를 지속할 것이라고 전망하였다.[2)] 따라서 미국 콘텐츠 시장에서 비디오 애플리케이션업계와 스트리밍 미디어 플레이어는 상생발전을 도모하는 관계라고 볼 수 있다.

美 영화 및 콘텐츠 제공사 v. TickBox TV 간 저작권 분쟁

그런데 2017년 10월 13일, 미국 영화협회(Motion Picture Association of America, MPAA)의 6개 회원사[3)]와 콘텐츠제공사인 넷플릭스, 아마존이 공동으로 스트리밍 미디어 플레이어 TickBox TV를 상대로 침해물 당 150만 달러의 손해배상과 더불어 해당 장치의 몰수 및 침해금지를 청구하는 소송을 캘리포니아 지방법원에 제기하였다. 원고측이 법원에 제출한 소장에 따르면, 일반적인 스트리밍 미디어 플레이어와 달리 TickBox TV는 이용자들이 불법적으로 저작물에 접근하도록 하고 있다고 주장하였다. 즉 해당 장치는 원고의 저작물에 불법적으로 접근하도록 하는 기기에 불과하다는 것이다.

그렇다면 일반적인 스트리밍 미디어 플레이어와 TickBox TV의 차이점은 무엇일까? TickBox는 안드로이드 6.0버전으로 코디(Kodi)라는 오픈소스 미디어 플레이어로 실행되며 온라인에서 150달러에 판매되는 장치이다. 그리고 다른 스트리밍 미디어 플레이어들처럼 이용자들이 콘텐츠를 검색하여 시청할 수 있도록 하는 기능을 제공한다. 그런데 일반적인 스트리밍 미디어 플레이어들은 이용자들이 이미 가입비를 지불한 합법적인 콘텐츠를 스트리밍하는 기능을 제공하는 반면, TickBox TV는 웹사이트에 불법적으로 게시된 TV 쇼와 영화들을 검색하여 이용자들이 시청할 수 있도록 스트리밍하는 기능을 가진다는 차이점이 있다. 이를 위해

1) 스트리밍 미디어 플레이어는 기능적 특성에 따라 단순 기기 형태(Apple TV, Roku)와 스틱 형태(Google Chromecast, Rou Streaming Stick), 그리고 게임기 혹은 다용도 기기(Sony Playstation, Samsung Smart 3D Blu-ray Disc Player)등으로 구분된다.

2) 한국무역협회, "미국 스트리밍 미디어 플레이어 시장 30% 성장 전망", 글로벌시장리포트 2015.2.4.

3) MPAA 회원사들 중 Universal Studios, Columbia Pictures, Disney, Paramount Pictures, 20th Century Fox, Warner Bros. Entertainment가 이번 소송에 참여하였다.

TickBox TV는 인터넷 상의 불법 저작물을 이용자들에게 링크시켜주는 소프트웨어를 탑재하고 있으며, 이 기능을 사용하면 이용자들은 불법저작물을 스트리밍하는 복수의 출처에 즉시 접근할 수 있다. 또한, TickBox TV는 케이블TV, 아마존이나 넷플릭스와 같은 비디오 온디맨드 서비스와 같은 합법적 유통경로를 대체할 수 있는 콘텐츠 서비스를 무료로 제공한다는 내용을 알리는 광고를 자사의 웹사이트에 게시하고 있다.

현재 TickBox TV 측은 이번 소송과 관련하여 분명한 입장을 밝히고 있지는 않으나, 자사 웹사이트에 사전에 제공된 저작권 침해 관련 답변에서 자사 제품은 저작권을 침해하는 장치가 아니라고 밝히고 있다. 그 이유는 TickBox TV는 컴퓨터나 휴대폰과 같은 하드웨어 플랫폼 장치에 불과하고, 불법 콘텐츠물을 직접 게시하지 않으며 공유 기능이나 스트리밍 콘텐츠를 복제 및 공유하는 기능도 제공하지 않기 때문이라고 설명하였다.

시사점

이번 사건은 미국의 주요 콘텐츠 관련 서비스업계에서 스트리밍 미디어 장치를 대상으로 처음으로 제기한 저작권 침해 소송이라는 점에서 관심이 모아지고 있다. 그리고 저작권자가 문제 삼는 행위는 TickBox TV가 불법 저작물에 관한 링크 정보를 제공하여 이용자들의 불법 저작물 이용을 대규모로 유인하고 있다는 점이다. 미국에서는 TickBox TV 이전에도 이용자들의 불법 저작물 이용을 유인하는 그록스터(Grokster)와 같은 개인 간 파일공유업체나 토렌트스파이(TorrentSpy) 같은 검색엔진을 상대로 한 저작권 침해 소송에서 저작권자들에게 우호적인 판결이 내려졌다. 과거 링크 사이트와 사이버저장소들도 단지 자신들은 온라인에 게시된 정보들을 검색하는 기능을 제공할 뿐이라고 주장하였지만 받아들여지지 않았다. 따라서 TickBox TV의 행위가 직접적인 저작권 침해에 해당하지 않더라도 이용자의 저작권 침해를 유인하고 있다는 점에서 저작권 침해에 기여하는 행위라는 판단을 벗어나기는 어려울 것으로 생각된다.

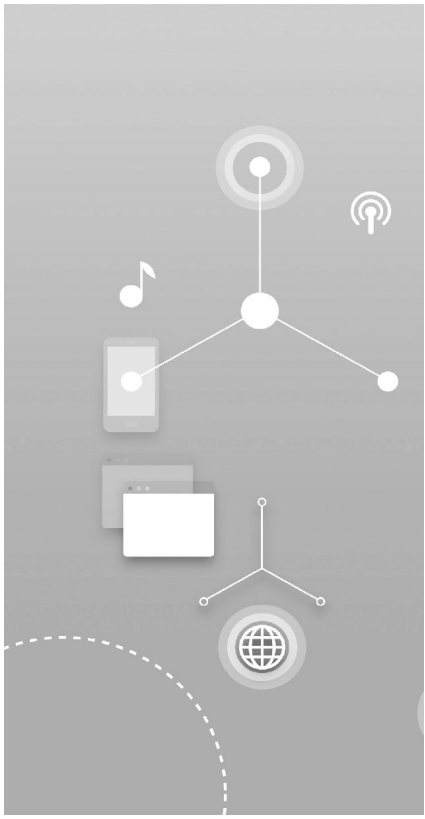
전세계적으로 다양한 미디어 장치를 이용하여 불법 저작물들을 링크 방식으로 이용자들에게 제공하는 행위로 인하여 저작권자들에게 손해가 발생하므로 이에 대한 규제가 필요하다는 입장이 강조되고 있다.[4] 국내의 경우에도 데일리모션 등과 같은 해외 동영상 공유사이트에 게시된 방송 프로그램을 임베디드 링크(embedded link) 방식으로 게재하여 이용자들이 무료로 시청할 수 있도록 하여 이용자들을 유인한 사건에서, 법원은 불법 저작물의 링크정보를 대량으로 제공한 링크행위는 업로드된 침해 저작물이 인터넷 상에 존속하는 동안은 여전히 이용에 제공이 계속되어 접근가능성을 증대시키므로 이용자의 전송권 침해행위에 대한 방조가 성립하는 것으로 판단한 바 있다.[5]

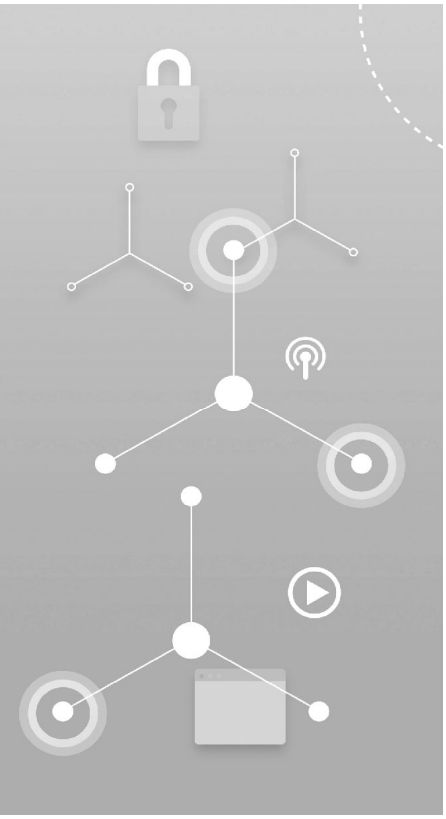
※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

4) EU 사법재판소 GS Media v Sanoma & Ors 사건, 미국 Perfect 10 v. Amazon.com 사건.
5) 대법원 2017. 9. 7. 선고 2017다222757 판결, 서울고등법원 2017. 3. 30. 선고 2016 나2087313판결.

Global Trends of Copyright Protection

해외 저작권 보호 동향





유럽

- 영국 법원, 유명밴드 듀란듀란의 미국 종결권 주장 불인정
- 유럽 판결들을 통해 본 링크에 대한 규제 및 단상
- 동시중계방송에 대한 유럽사법재판소의 판결
- 유럽 저작권 개혁의 시작 스니펫 세(Snippet tax)

영국 법원, 유명밴드 듀란듀란의 미국 종결권 주장 불인정

손승우 단국대학교 법학과 교수

듀란듀란의 종결권 행사로 인한 저작권 분쟁의 시작

최근 영국 유명밴드 듀란듀란(Duran Duran)[1]이 10대 시절 창작했던 음악들에 대해 미국 연방저작권법상의 종결권(termination right)을 행사하여 저작권을 회복하려던 시도가 있었다. 종결권이란 저작권이 양도된 지 35년 이후에 저작자가 양도계약을 해지할 수 있는 권리로서 우리나라에는 없는 권리이다.

국내에서는 수년 전 인기 동화책 '구름빵'의 매절계약을 둘러싼 저작권 거래의 불공정계약 관행을 바로잡기 위하여 미국의 종결권이나 독일 또는 프랑스의 베스트셀러 조항(Best-seller clause)을 도입하자는 주장이 제기된 바 있다. 그 이유는 저작권 거래나 관련 시장에 대한 지식과 경험이 부족한 저작자가 열악한 지위에서 저작권 양도계약을 체결하는 경우가 다반사이기 때문이다. 예를 들어, 어린이 동화책 '구름빵'의 경우 캐릭터 상품과 서적 판매, 뮤지컬 공연 및 방송 등으로 4,400억 원의 매출과 7백억 원의 수익을 발생시켰으나 동화작가 백희나씨가 받은 저작권료는 1,850만 원에 불과하였고[2], 무명시절 저작권에 무지하였던 조용필씨는 자신이 창작한 악곡에 대한 복제권과 배포권을 음반제작사에 양도하고 31년 만에 저작권을 회복한 바 있다.[3]

듀란듀란의 종결권 사건의 경우, 1980년대 듀란듀란의 멤버들은 자신들이 창작한 음악저작물에 대해 선지급 로열티를 받기로 하고 그에 대한 저작권을 영국 음반사 Gloucester Place Music(Sony/ATV 소유)(이하, Gloucester)에게 모두 이전하는 계약을 체결하였다. 계약 기간 동안 듀란듀란은 Girls on Film, Rio, A View to Kill and Hungry Like the Wolf 등 인기곡을 포함해 총 38곡의 음악을 작사, 작곡하였으며

1) 듀란듀란(Duran Duran)은 1978년 영국 버밍엄에서 결성된 팝 밴드로서 초창기에 사이먼 르 봉, 닉 로즈, 존 테일러, 로저 테일러, 앤디 테일러로 멤버를 구성했으며, EMI 레코드사와 계약을 맺고 1981년 첫 앨범 〈Duran Duran〉을 발표하였다. 1983년에 발표한 "Is There Something I Should Know?"는 영국 차트 1위, 미국 차트 4위를 차지하였다. 위키백과 〈https://ko.wikipedia.org〉
2) 동아일보, "'구름빵' 4,500억 대박, 작가가 손에 쥔 돈은 1,850만 원… 악습 없앤다", 2014. 8. 28.
3) 경향신문, "조용필, '단발머리' 저작권 되찾아", 2014.2.11.

해당 음악에 대한 저작권은 모두 해당 음반사에게 양도하였다. 그리고 세월이 흘러 2014년에 듀란듀란은 美 연방저작권법에 규정된 종결권에 따라 저작권 이전 계약을 종결하겠다고 저작권자인 음반사 Gloucester에게 통지하였다.[4] 이에 Gloucester는 듀란듀란을 상대로 계약 위반소송을 영국 법원에 제기하였다. Gloucester 측에 따르면 듀란듀란과 체결한 저작권 양도 계약은 영국법을 기반으로 한 것으로 듀란듀란이 미국법상의 권리를 행사할 수 없다고 주장하였다.

美 연방저작권법상의 종결권이란

미국 연방저작권법은 제203조에서 종결권을 규정하고 있다. 즉 저작자가 직접 1978년 1월 1일 이후에 이행한 저작권의 양도(transfer) 또는 이용허락에 대한 배타적 또는 비배타적인 허여(grants)를 대상으로 저작자가 허여한지 35년이 되는 시점부터 5년간 해당 허여를 종결할 수 있도록 규정하고 있다. 이 조항은 저작권 거래에 대한 경험이나 협상력이 부족한 개인 저작자를 보호하는 것이 목적이므로 법인의 저작물인 업무상 저작물은 종결권의 대상이 되지 못한다. 미국이 종결권을 도입하게 된 배경에는 1976년 저작권법 개정으로 보호기간이 기존 14년(1회 갱신 가능)에서 '저작자 사후 50년'으로 파격적으로 늘어나면서 갱신을 통한 창작자 보호 방법 대신에 종결권 도입을 선택하게 되었다. 즉 기존에는 협상력이 열등한 개인 창작자가 보호기간 갱신을 통하여 재협상을 할 수 있도록 하였으나 1976년 개정으로 보호기간이 현격히 증가하면서 갱신을 통한 보호는 의미가 없게 되었다. 대신에 일정한 기간 후에 계약을 종결할 수 있는 권리를 부여하게 되었다.

그리고 위 사건에서 쟁점이 되었던 미국 저작권법의 효력 범위와 관련하여, 미국 연방저작권법의 효력이 미치는 지역은 미국 영토로 한정되며 그 효력도 저작권법에만 국한될 뿐 다른 법률에는 영향을 미치지 않는다. 그 이유는 저작권법이 역외에 적용될 경우 국제적인 문제가 발생될 수 있기 때문이다. 따라서 해당 저작권이 여러 국가에 허여된 경우에 저작자가 허여된 지 35년 뒤에 종결권을 행사하더라도 저작권법은 국내법적 효과만 있기 때문에 미국 내에서만 해당 허여가 종결된다. 이와 관련하여 제203조와 직접 관련된 사건은 아니지만 유효한 종결권을 행사한 저작물을 해외에서 이용하여 발생한 이익의 분배에 대한 Siegel v. Warner Bros. Entertainment Inc. 사건[5]에서 법원은 연방의회가 명백하게 종결권을 행사하여 저작자가 얻을 수 있는 것은 특정 저작물의 국내 이용에 제한되므로 해외에서 획득한 이익에 대해서는 어떤 권리도 없다고 판단하였다. 그리고 허여자가 외국저작권법에 따라 저작물을 향유할 수 있는 저작권과 미국의 다른 법률, 예를 들면 상표법에 따라 상표에 대한 권리는 종결권이 행사된 이후에라도 아무 제한 없이 이용

4) UK: Duran Duran Sued By Publisher For Reclaiming Song Rights. 4 January 2017 〈http://www.mondaq.com/x/557256/Copyright/Duran+Duran+Sued+By+Publisher+For+Reclaiming+Song+Rights〉
5) 542 F. Supp. 2d 1098, 1140 (C.D. Cal. 2008).

할 수 있다고 판단하였다.[6)]

듀란듀란의 종결권 행사에 대한 영국 법원의 판단

영국은 저작권 계약과 관련하여 계약자유의 원칙을 고수하고 있으며 종결권에 관한 규정을 두고 있지 않다. 다만 상속인은 저자 사망 후 25년이 경과하면 저작권을 회복할 수 있다. 이 사건을 맡은 영국고등법원의 리차드 아놀드(Richard Arnold) 판사는 듀란듀란이 美 연방저작권법 제203조에 근거하여 종결권을 행사하였으나 양 당사자가 체결한 계약은 영국법의 적용 대상이므로 해당 종결권 주장은 받아들일 수 없다고 하였다. 따라서 듀란듀란의 계약 종결 통지는 당사자 간의 계약을 위반한 것에 해당하며, 또한 저작권 양도 계약 내용을 분석해 볼 때 당사자들의 의도는 듀란듀란이 창작한 음악들에 대한 모든 저작권을 저작권 보호 기간 동안 Gloucester측이 보유하는 것으로 해석하는 것이 타당하다고 설시하였다.

시사점

이 사건에서 영국 법원이 듀란듀란의 종결권 주장을 부인하는 판결을 내리자 무명 창작자와 음반사 간의 불평등 계약과 보상에 대한 비판이 제기되었다. 창작에 대한 보상은 저작권 계약을 통하여 실현할 수 있으나, 저작권 시장에 대한 지식과 협상력이 부족한 문인, 가수, 예술인 등 대부분의 개인 창작자들은 정당한 보상을 받지 못하는 것이 현실이기 때문이다.

우리나라 저작권법은 영국과 같이 저작권 계약을 사적자치의 원칙에 맡기고 있을 뿐이므로 '구름빵' 사건과 같이 현실적으로 발생되는 거래상 불균형을 바로잡는 방안을 규정하고 있지 않다. 다만 공정거래위원회의 시정권고나 문화체육관광부가 저작자의 권리를 보호하기 위해 마련한 '저작권 양도·이용허락 표준계약서'가 있으나 근본적인 해결책이 되지는 못한다.

이러한 점에서 듀란듀란이 주장한 저작권 계약 체결 후 일정한 기간이 경과하면 창작자가 저작권 계약을 해지할 수 있도록 하는 미국의 종결권을 우리 저작권법상에 도입하는 것을 고려해 볼 수 있다. 다만 국내 도입에 있어, 2013년부터 발효되기 시작한 미국 종결권의 운용 상황과 우리와 다른 법체계로부터 발생될 수 있는 다양한 문제들에 대한 진단이 선행되어야 할 것이다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

6) 김인철, "미국 저작권법상의 종결권 도입에 대한 소고", 경북대학교 법학연구원『법학논고』제49집 , 2015. 2, 681- 690쪽 참조.

유럽 판결들을 통해 본 링크에 대한 규제 및 단상

김인철 상명대학교 지적재산권학과 교수

저작권은 쿠텐베르크의 인쇄 기술의 발명에 따라 복제가 용이하게 됨에 따라 1710년 영국의 앤여왕법이 저작자에게 배타적인 권리를 부여한 것부터 시작한다. 즉 저작권이라는 개념 자체가 15세기의 신기술의 발전에서 시작된 것이었다. 이처럼 신기술의 발전이 이루어질 때마다 저작권의 대상과 범위가 확장되고 있다. 즉 서적에 대해서만 인정되든 복제권이 축음기나 영화, 텔레비전 등의 녹음·녹화 기술이 발전함에 따라 공연권, 방송권 등이 인정되기 시작하였고, 인터넷이라는 신기술의 발전으로 공중전달권 또는 공중송신권이 인정되어 전달이나 송신이 이루어지지 않아도 이용할 수 있도록 하는 경우에도 저작권자에게 권리를 부여하게 되었다. 이러한 권리를 부여하게 된 이후 가장 큰 논란이 최근에 쟁점이 되고 있는 저작권자의 동의없이 업로드된 불법저작물에 링크설정행위를 저작권법적으로 어떻게 규제할 것인가의 여부이다. 저작권 침해가 된다면 직접 침해일까? 아니면 방조 책임일까? 그리고 합법적인 저작물에 링크를 하는 것은 저작권 침해가 되지 않고, 불법적으로 업로드된 저작물에 링크를 하는 경우에만 저작권 침해일까? 불법적으로 업로드된 저작물에 링크를 하는 모든 경우에 규제를 하여야 할 것인가? 아니면 제한적으로 규제할 것인가? 등 다양한 문제가 발생하게 되었다. 지난 몇 년 동안 유럽사법재판소는 이러한 문제에 대하여 중요한 판결을 하였고, 그 이후 EU 회원국에서 이러한 판결에 따른 판결이 나타나고 있다. 아래에서 이러한 판결들을 간략하게 소개하면서 우리 대법원이 불법적으로 업로드된 저작물에 링크를 제공하는 사이트를 어떻게 규제할지 기다려 보고자 한다.

Svensson 사건[1)]

(1) 사실관계

Svensson외 3인이 작성한 기사는 자신들이 허락한 신문사의 인터넷에 게재되었고, 스웨덴의 Retriever

1) C-466/12.

Sverige社는 자사의 웹 사이트 Goteborgs-Posten에 저작권자인 Svensson외 3인의 동의없이 하이퍼링크를 설정함으로써 누구든지 이 기사를 볼 수 있도록 하였다. 이에 기자들은 이러한 링크행위가 communication to the public right를 침해한다고 소송을 제기하였고, 스웨덴 항소법원은 EU 저작권 지침상의 communication to the public right에 해당하는지 여부를 판단하기 위하여 ECJ에 회부하였다.

(2) ECJ의 판결

ECJ는 링크를 제공하는 것은 유럽저작권지침 제3조 제1항의 making available을 포함하므로 공중에 '전달 행위'(act of communication)에 포함되어 communication to the public right 범위에 포함될 수는 있지만, 본 규정서 기술된 공중은 저작권자가 고려하지 않았던 새로운 공중(New Public)에게 저작물이 제공되는 경우에만 적용된다고 판단하여 본 사건과 같이 누구든지 접근할 수 있도록 합법적으로 업로드된 저작물에 링크를 설정하는 것은 유럽저작권지침에서 규제할 수 없는 행위로 판단하여, 최초로 인터넷에 올라간 저작물이 합법적으로 제공되었고, 누구든지 접근할 수 있는 경우에는 저작권침해가 아니라는 판결을 하였다.

Best Water 사건[2)]

(1) 사실관계

정수필터시스템을 생산하여 판매하는 회사인 원고 BestWater社는 수질오염에 관련된 2분 가량의 광고용 동영상을 제작한 후 이 동영상이 원고의 주장에 따르면 원고의 동의없이 유튜브에 제공되었고[3)], 피고들은 자신들이 판매하고 있는 제품의 광고를 위한 인터넷사이트에 원고의 광고동영상을 프레이밍 방식으로 피고의 웹사이트에서 재생될 수 있도록 하였다. 이에 원고는 communication to the public right가 침해되었다고 주장하면서 소송을 제기하였다.

지방법원에서는 원고의 주장에 따라 저작권 침해로 판단되었으나, 고등법원에서는 지방법원의 판결을 파기하여 BestWater社는 대법원에 상고하였고, 대법원은 이 쟁점에 대하여 유럽사법재판소로 선결 판결을 요청하였다.

2) C-348/13.

3) BestWater社는 자신들이 업로드 한 동영상은 자신들의 동의 없이 삭제되었기 때문에 피고들이 링크를 한 동영상은 BestWater社가 업로드한 파일이 아니라고 주장하였다.

(2) ECJ의 판결

이에 대하여 유럽사법재판소는 어느 웹사이트에서 이미 공중이 자유롭게 이용할 수 있는 저작물을 다른 웹사이트에서 프레이밍 링크로 새로운 공중이 이용할 수 있는 경우에만 저작권 침해가 발생하는 것이라는 전제하에서 저작물이 이미 유튜브에서 모든 이용자들이 이용할 수 있었기 때문에 이용자들에게 피고들의 웹페이지에서 송신하는 것처럼 생각된다고 하더라도 새로운 공중이라고 볼 수 없어 저작권 침해가 성립하지 않는다고 보았다.[4)]

GS Media 사건[5)]

(1) 사실관계

네덜란드 앵커우먼을 찍은 사진이 플레이보이誌에 실리기 전에 유출되어 저작권자의 동의없이 호주의 Filefactory.com에 업로드 되었고, GS Media는 자신이 운영하는 웹사이트에 사진에 대한 링크를 제공하여 누구든지 쉽게 저작물을 감상할 수 있도록 하였다. 플레이보이誌는 Filefactory.com와 GS Media에 삭제요청을 하여, Filefactory.com은 파일을 삭제하였지만, GS Media는 삭제요청을 거부하고, 누드사진이 불법적으로 업로드된 사이트를 다시 링크하였다. 이에 네덜란드 플레이보이誌는 불법적인 저작물에 링크를 제공하는 것은 communication to the public right침해로 네덜란드 법원에 소송을 제기하였다.

네덜란드 지방법원은 원고의 주장을 받아들여 저작권 침해를 인정하였으나, 항소법원은 불법적으로라도 이미 업로드된 사진에 링크를 제공하는 것은 Svensson 사건에서 유럽사법재판소가 communication to the public right 침해를 위하여 필요한 new public이라는 요건을 충족하지 못하였기 때문에 저작권 침해가 아니라고 판결하였으며, 대법원은 저작권자의 동의없이 업로드 된 저작물에 링크를 거는 행위의 저작권 침해 여부는 저작권 지침 communication to the public right의 해석에 따라 결정되므로 선결 판결을 유럽사법재판소에 요청하였다.

(2) ECJ의 판결

유럽사법재판소는 Svensson 사건을 인용하면서 communication to the public right에 해당하려면 송신 여부와 공중에 대한 송신이라는 요건을 재확인한 후에 이 권리는 공중이 개별적으로 선택한 시간 및 장소에

4) 이 사건에서 재미있는 것이 원고 BestWater社는 원고들의 주장과 반대로 ECJ는 Svensson 사건을 전제로 합법적인 저작물에 링크를 한 것으로 상정하고 판단을 내린 것으로 보여진다. C-348/13 para. 14 참조.

5) C-160/15.

서 저작물에 접근할 수 있도록 하는 행위(making available to the public of works)에 포함되고, 저작권 정보화 지침의 목적이 이러한 링크도 포함하며, 저작권자를 광범위하게 보호하려는 저작권 침해의 목적상 저작권자의 동의없이 불법적으로 업로드된 저작물에 링크를 제공하는 것은 정보화지침 제3조 제1항의 송신에 해당하는 것이고, 이 사건에서 링크설정행위는 링크설정행위자가 고의적으로 링크를 하였고, 불특정 다수에게 쉽게 노출하였으며, 영리목적이므로 저작권 침해라고 판단하였다.[6)]

GS Media 그 이후

GS Media 사건이 ECJ에서 결정난 이후 최초로 EU 가맹국에서 결정된 최초의 사건은 저작권자의 허락없이 YouTube에 업로드한 동영상에 벨기에 언론사가 링크를 한 것에 대하여 소송을 제기한 사건에서 스웨덴 지방법원이 2016년 10월 13일 결정한 것이다.[7)]

(1) 사실관계

2012년 Rebecka Jonsson은 자신의 번지점프 동영상을 찍었고, Jonsson의 동의없이 YouTube에 그 동영상이 업로드 되었으며, 2012년 1월 9일에 피고 L'Avenir社는 사고에 대한 기사와 함께 자사의 웹사이트에 임베디드 링크하였다. 이에 원고 Jonssen은 동영상의 스틸 사진을 공개하고, 웹사이트에 프레임링크를 하여 자신의 동영상을 이용할 수 있도록 한 벨기에 L'Avenir社에를 저작권 침해로 소송을 제기하였다.

(2) 스웨덴 법원의 판단

스웨덴 Attunda 지방법원은 저작권자인 Jonsson은 YouTube 뿐만아니라 전 세계 누구에게도 이용허락을 하지 않았기 때문에 ECJ의 GS Media 판결에 따라 미디어회사인 피고 L'Avenir社는 사전에 링크하는 저작물이 YouTube에 합법적으로 게재되었는지를 판단하지 않았고, 영리목적으로 링크를 하였기 때문에 동영상이 저작물로 스웨덴 저작권법에 따라 보호된다는 사실과 저작권자가 인터넷 게재에 동의하지 않았다는 것을 인지한 것으로 추정하여 정보화 지침 2001/29 제3조 제1항의 communication to the public right 침해에 해당할 뿐만 아니라, 그 동영상의 링크는 저작권자의 성명을 표시하지 않고, 링크를 제공하였다고 하면서 성명표시권 침해도 인정하였다.

6) ECJ는 이 판결에서 영리목적으로 링크를 제공하는 경우에는 고도의 주의의무가 인정되기 때문에 영리목적으로 링크를 제공하는 경우에는 저작권 침해가 추정된다고 판단하였다.

7) DOM 2016-10-13 Meddelad i Sollentuna Mål nr. FT 11052-15.

유럽의 불법저작물에 링크제공에 대한 판결에 대한 단상

스웨덴 판결은 GS Media 사건에 따라 저작권자의 동의를 받지 않고 업로드된 저작물에 링크를 설정한 자에게 매우 엄격하게 적용한 것으로 보여진다. 스웨덴 링크 판결을 보면 GS Media 판결의 영향을 어느 정도의 위험성을 가지고 있다는 사실을 이해할 수 있지 않을까 생각한다. 스웨덴 사건에서 피고 벨기에 L'Avenir社가 영리적인 목적으로 링크를 제공하였는지 명확하지 않을 뿐만 아니라, 링크를 제공하는 웹사이트는 일반적으로 광고배너를 가지고 있기 때문에 거의 모든 사이트가 영리적인 목적이라고 판단할 수 있으며, 이러한 웹사이트는 항상 링크된 저작물이 합법적으로 게재된 것이라는 것을 확인하라는 것도 현실 사회에서 가능하지도 않을 뿐만 아니라, 피고 벨기에 L'Avenir社는 미디어 회사이기 때문에 보도 또는 비평의 관점에서도 주장가능성이 매우 높았지만 법원의 판결문만을 읽어보면 법원은 저작권 제한에 따른 조항인 보도, 비평 목적의 공정인용과 공정이용의 적용여부 가능성을 판단하지도 않은 채 저작권 침해라고 판단하였을 뿐만 아니라 GS Media 사건에서처럼 링크 제공자에게 불법적인 저작물이므로 링크 삭제를 요청하였는지도 판단하지 않고 저작권 침해를 인정하였기 때문이다. 이처럼 불법적으로 업로드 된 저작물에 대하여 링크를 설정하는 것을 엄격하게 해석하게 되면 많은 인터넷 이용자들은 업로드된 저작물의 합법여부를 판단하지 않고 링크를 할 수 없으므로 일반인의 표현의 자유와 정보의 자유가 심각하게 침해될 수 있기 때문에 향후에 이러한 문제에 대하여 심도있게 연구해 볼 필요가 있다.

이와 함께 GS Media 사건 이전에 우리나라 대법원은 츄잉사이트 관련 형사사건[8]에서 불법적으로 업로드된 저작물에 직접 링크를 설정하는 것은 저작권 방조 책임을 부담하지 않는다고 하였지만, 최근 서울고등법원은 영리적인 목적을 위하여 불법적으로 업로드된 저작물에 프레임 링크를 제공하고, 배너 광고를 제공함으로써 상당한 이익을 얻은 링크 사이트 운영자에게 민사상 저작권 침해의 방조책임을 인정하였다.[9] 이 링크 사이트 운영자가 윤리적으로 상당히 문제가 많다는 것에 대해서 이의를 제기하고 싶은 생각은 없다. 그러나, 대법원이 불법적인 저작물에 프레임링크를 제공한 서울고등법원 사건 같은 민사사건에서는 어떤 결론이 나올지 흥분되면서도 직접 링크를 제공한 방식이 아닌 프레임링크를 제공한 경우에 어떤 논리로 다르게 판단을 할 것인지, 아니면 모든 링크를 동일하게 취급할 것인지, 또한 스웨덴 지방법원 사건처럼 성명표시권도 인정할 것인지 여부, 일반인들이 저작권침해에 대한 두려움으로 인터넷 링크를 하지 못하게 하는 위축효과를 제어하면서도 이 사건처럼 불법적으로 업로드된 저작물에 링크를 어떻게 규제할 것인지의 여부 등 상당히 많은 논점에 대해서 일관성 있게 규제할 수 있는 기준이 대법원에서 나오기를 기대하면서 이 글을 마치고자 한다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

8) 대법원 2015. 3. 12. 선고 2012도13748 판결.
9) 서울고등법원 2017.3.30. 선고 2016나2087313 판결.

동시중계방송에 대한 유럽사법재판소의 판결

김인철 상명대학교 지적재산권학과 교수

사회 전체적 관점에서 보았을 때 매우 유익하고 진일보된 기술의 발명으로 저작물을 이용자들이 쉽게 이용하는 행위가 저작권 침해에 해당하는지의 여부가 명백하지 않는 경우에 법원들은 이러한 기술에 적용되는 저작권법의 규정을 해석할 때 저작권자 및 저작인접권자의 권리와 공중의 이익 사이에 갈등을 어떻게 해석하여야 할까? 이러한 질문에 대하여 기술이 진보할 때마다 상당히 문제[1]가 되었고, 저작물의 새로운 이용방법이 나타날 때마다 이러한 갈등이 재현될 것이다. 그러나 어떤 경우에는 상당 기간 동안 신기술의 이용에 대해서 저작권자들이 쟁점으로 문제 삼지 않았으므로 저작물을 자유롭게 이용하여 왔지만, 어느 순간에 저작권자들이 이의를 제기하고, 사회 및 경제상황의 변화에 따라 법원이 기존의 기술방식으로 저작물의 이용에 대하여 규제가능하다고 하여 사회적 이슈가 되는 경우도 발생할 수가 있다.[2] 최근에 유럽사법재판소(Court of Justice of the European Union(CJEU) 또는 European Court of Justice (ECJ))는 전통적으로 저작물의 이용에 있어서 저작권자에게 당연히 인정되어 왔던 쟁점에 대하여 기존의 이론 및 판결과는 다르게 결론을 내려서 혼란을 야기시킨 사건이 발생하였다. 이 사건의 쟁점과 이 사건의 영향을 사실관계를 중심으로 기술하고자 한다.

1. 사실 관계

피고 Zürs.net는 오스트리아에서 오스트리아 공영방송을 포함하여 다른 기타 방송사업자들이 송신하는 텔레비전 신호와 라디오 신호를 자신들의 케이블 네트워크로 약 130명의 가입자들에게 송신하고 있었다. 이러

1) 전형적인 사건이 미국의 Sony BetaMax 사건, Piano Rolls 사건, P2P 사건들일 것이다. 이러한 문제들은 저작권법의 역사에서 항상 사회적인 쟁점이 되었고, 법원에 의해서 해결된 경우도 있지만, 입법에 의해서 해결된 경우도 있다.

2) 대한민국에서 최근에 문제가 된 사건은 지상파 3사가 1960년대 후반부터 인정하여 왔던 케이블방송업체의 동시중계방송행위에 대하여 저작권법상 공중송신권 침해 및 동시중계방송권 침해행위로 판단한 것이 대표적일 것이다.

한 상황에서 오스트리아 작사가, 작곡가, 음반제작자들을 위한 저작권 집중관리단체인 AKM(Autoren, Komponisten und Musikverleger)[3]은 피고 Zürs.net이 AKM에게 지불해야 하는 저작권료를 산정하기 위하여 Zürs.net이 운영하는 지역 공동체 케이블 네트워크에 가입된 가입자의 수에 관한 정보와 방송하는 저작물에 대한 정보를 제공하기를 요청하였다.

2. 양당사자들의 주장

(1) 피고의 주장

피고 Zürs.net는 오스트리아 저작권법 제17조 제3항 제2호 (b)[4]에 따르면 최대 500명 가입자를 위한 소형 지역 공동체 안테나(small CATV)를 이용하여 방송프로그램을 변경하지 않고, 방송프로그램 전체를 동시 중계 서비스하는 경우를 최초 방송(original broadcasting)에 해당하는 것으로 본다는 규정을 하고 있으므로 Zürs.net이 ORF의 방송신호 전체를 변경없이 동시중계방송하는 행위는 새로운 방송에 해당하지 않고, 따라서 저작권집중관리단체인 AKM은 징수 권한의 부재로 Zürs.net는 지불할 저작권료가 존재하지 않으므로 AKM이 요구하는 정보를 제공할 의무가 없다고 주장하면서 정보제공을 거절하였다.

(2) 원고의 주장

피고의 주장에 대하여 원고 AKM은 오스트리아 저작권법 제17조 제3항 제2호 (b)목은 EU의 저작권 지침 및 베른 협약과 양립할 수 없기 때문에 당연히 무효라고 주장하면서, 오스트리아 빈 상사법원(Handelsgericht Wien)에 소송을 제기하였고, 빈 상사법원은 AKM과 Zürs.net의 소송을 일시 정지시키고, 유럽사법재판소에 다음의 쟁점을 해결하기 위한 사전판결(preliminary ruling)을 요청하면서 회부하였다.

3. 회부된 쟁점

(1) EU 저작권 보호 지침 제3조 제1항[5] 또는 제5조[6]와 베른협약 제11조의 2 제1항 제ii호[7]의 규정이 본

3) http://www.akm.at/

4) (3) Die Übermittlung von Rundfunksendungen ... durch eine Gemeinschaft santennenanlage, ... wenn an die Anlage nicht mehr als 500 Teilnehmer angeschlossen sind gilt nicht als neue Rundfunksendung. Im übrigen gilt die gleichzeitige, vollständige und unveränderte Übermittlung von Rundfunksendungen des Österreichischen Rundfunks mit Hilfe von Leitungen im Inland als Teil der ursprünglichen Rundfunksendung.

(3) 가입자의 수가 500인 이하인 지역공동체 안테나 시스템이 방송프로그램을 재송신하는 것은 새로운 방송으로 간주하지 않는다. 이와 함께 오스트리아 국내에서 유선으로 오스트리아 방송사(Österreichischen Rundfunks)의 방송을 동시에 전체프로그램을 변경하지 않은 채 송신하는 것은 원 방송의 일부분으로 간주하여야 한다.

5) 제3조 저작물의 공중전달권 및 기타 보호대상물을 공중에게 이용할 수 있도록 하는 권리

사건에서 피고의 시설처럼 지역공동체 안테나(CATV)를 통한 방송의 송신이 다음의 의미로 해석할 수 있는지의 여부

(a) 송신업체가 지역공동체 안테나를 통하여 500명 이하의 가입자만 있는 경우에 새로운 방송(New Broadcast)을 구성하는지의 여부와 (b) 오스트리아 내에서 케이블 서비스를 이용하여 오스트리아 공영 방송사의 방송 전체를 변경하지 않고, 동시재송신하는 경우에 원 방송(original broadcast)의 일부분을 구성하는지의 여부

(2) 오스트리아 국영방송을 이용하는 Zürs.net가 자신들의 가입자들에게 재송신하는 이용방법이 EU 저작권 지침 제3조 제1항 규정에 따른 저작물을 다른 장소에 있는 공중에게 전달할 수 있는 배타적인 권리에 포함되는지의 여부 및 이에 따른 저작권자의 이용허락의 대상에서 배제되고, 따라서 저작권료를 지불할 필요가 없다는 오스트리아 저작권법 규정이 EU법의 일부분을 구성하는 국제조약인 베른 협약 또는 EU 저작권 지침을 위반하는지의 여부

4. EU 사법재판소의 판단

2017년 3월 16일 EU 사법재판소는 비엔나 상사 법원이 요청한 쟁점을 해결하기 위하여 2단계로 문제들을 분석하는 것이 적절하다고 판단하였다.

(1) 첫 번째 쟁점

오스트리아 전국을 담당하는 공영방송사업자가 방송하는 방송프로그램을 오스트리아 국내에서 변경없이 전체 프로그램을 동시중계방송하는 행위가 EU 저작권 지침 제3조 제1항 또는 베른 협약 제11조의 2 제1항 제ii호에 따른 communication to the public right[8] 해당하는지의 여부

ECJ는 기존의 판결처럼 본 사건과 관련된 베른 협약과 베른 협약을 준수하기 위하여 입법된 EU 저작권 지침

1. 회원국들은 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 장소와 시간에 저작물에 접근할 수 있도록 유선 또는 무선 통신에 의하여, 저작물을 공중이 이용할 수 있도록 하는 것을 포함하여 저작물의 공중 전달을 허락하거나 금지할 배타적 권리를 저작자에게 부여한다.

6) 제5조 저작권 예외 및 제한
3. 회원국들은 다음 각 호의 경우에 제2조와 제3조에서 규정한 권리에 대한 예외 또는 제한을 둘 수 있다.
(o) 오로지 아날로그형의 이용에만 관계되고 공동체 내에서 상품 또는 서비스의 자유로운 이동에 영향을 주지 않는다면, 예외나 제한이 이미 국내법에 존재하고 이조에 포함되는 그 밖의 예외 및 제한에 영향을 미치지 않는 한도 내에서 기타 덜 중요한 특별한 경우의 이용인 경우

7) (1) 문학·예술 저작물의 저작자는 다음을 허락할 배타적 권리를 향유한다.
(ii) 원사업자 이외의 사업자가 유선이나 재방송(rebroadcasting)에 의하여 저작물의 방송물을 공중에 전달하는 것

8) 본 글에서 communication to the public right를 번역하지 않기로 한다. 어떤 논문에서는 공중송신권으로 번역하기도 하고, 공중전달권으로 번역하기도 하지만, 그렇게 번역도 정확한 용어는 아니기 때문이다. 특히 그 이유는 communication to the public right은 대한민국의 공중송신권에 방송권이 포함되지 않는 것은 법규정 상 명백하지만, 최근에 쟁점이 된 하이퍼링크같은 경우에도 이 권리의 직접 침해로 인정되고, 우리나라에서 공연행위도 이 권리에 포함되기 때문에 필자는 정확한 번역을 할 자신이 없기 때문에 원문을 그대로 쓰기로 한다.

규정에 따르면 저작권자는 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 장소와 시간에 저작물에 접속할 수 있는 방식으로 저작물을 공중이 이용할 수 있도록 하는 것을 포함하여 유·무선으로 저작물을 공중에게 전달할 수 있는 배타적인 권리를 가지고 있고, 따라서 선례에 따라 저작권 지침이 베른 협약과 합치되도록 해석하여야 하여야 한다고 하면서 전통적으로 인정되는 두 가지 요건, 즉 "저작물의 전달행위(act of communication)와 새로운 공중에게 전달(new public)이 필요하다"라고 판단하였다.

특히 기존 저작물의 전달행위에 관련된 ECJ의 판례에 따르면 저작물을 특별한 기술 수단을 이용하여 공중에게 송신 또는 재송신(rebroadcasting)하는 모든 전달 행위에 대하여 저작권자에게서 개별적으로 이용허락을 받아야 한다고 판단하여 왔다.[9] 그리고 이러한 송신도 보호되는 저작물이 실질적으로 공중에게 송신되어야 한다는 전제 하에서 공중은 불특정의 상당히 많은 사람을 의미한다고 판단하여 왔고, 이러한 공중도 저작권자가 의도하지 않은 다른 공중에게 송신되는 것이 저작권 지침에 따른 새로운 공중에게 송신되는 경우에만 해당하는 것이라고 설명하면서 ECJ는 Zürs.net이 ORF[10]의 방송프로그램을 동시중계할 때, 수신하는 가입자들이 오스트리아 공영방송국(ORF)이 최초로 방송을 할 때 의도했던 공중과 다른 새로운 공중에 해당하는지의 여부를 판단하여야 한다라고 하였다. 즉 AKM과 같은 저작권집중관리단체들이 공영방송국에 방송을 허여할 때 국내에 있는 모든 사람들이 수신할 것이라는 사실을 인식하였는지의 여부가 새로운 공중을 판단함에 있어서 핵심이 된다고 한 후에, Zürs.net 케이블을 통하여 저작권법에 의하여 보호되는 저작물을 재송신하는 경우에, AKM과 같은 저작권자들은 ORF와 같이 오스트리아 전역을 담당하는 방송국에 방송허락을 할 때 이미 오스트리아 국민 전체가 수신할 수 있다는 사실을 인지하고 있었기 때문에, 피고 Zürs.net이 ORF의 방송프로그램을 동시 재송신하는 것은 새로운 공중에게 송신하는 것으로 볼 수 없다고 판단하면서 EU 저작권 지침 제3조 제1항의 공중전달(communication to the public) 요건의 하나인 새로운 공중 요건이 충족되지 않으므로 저작권 침해가 되지 않는다고 판단하였다.

(2) 두 번째 쟁점

EU 회원국의 국내입법으로 가입자 수가 500명 이하인 경우 소형지역 공동체 안테나 시설로 방송을 재송신하는 행위를 새로운 방송으로 간주하지 않는다는 오스트리아 저작권법 규정이 EU 저작권 지침 제3조 제1항 및 제5조의 포함 여부 및 이에 따른 저작권자의 사전 이용허락 필요여부

ECJ는 저작권자가 자신들의 저작물의 이용을 방송사업자에게 최초 승인을 했을 때 저작권자가 고려하지 않은 새로운 공중에게 전달된다면 송신에 대한 최초의 승인을 획득한 주체를 제외하고 다른 주체가 보호되는

9) SGAE v. Rafael Hoteles SA (C-306/05); Football Association Premier League Ltd v. QC Leisure (C-403/08); OSA case (C-351/12); Svensson v. Retriever Sverige (C-466/12); BestWater International GmbH v. Michael Mebes (C-348/13); Reha Training Gesellschaft für Sport v. GEMA (C-117/15); GS Media v. Sanoma Media(C-160/15).

10) 오스트리아 빈 본사인 오스트리아 최대 공영방송사업자로, 오스트리아 9개 주에 각 한 개씩의 방송국과 1975년에 Bolzano에 지역 방송국을 운영하고 있다. 현재 4개의 TV 프로그램채널, 9개의 전역 라디오 채널과 3개의 지역 라디오 채널을 운영한다.

저작물을 재송신하는 것은 communication to the public에 해당한다는 전제 하에 저작권 지침 제5조 제3항 제o호는 회원국내에 저작권 제한과 예외가 이미 국내법에 존재하고, 아날로그적인 이용만 관련되고, 유럽내에서 제품과 서비스의 자유로운 거래에 영향을 미치지 않고, 다른 규정에 포함된 제품과 서비스의 자유로운 거래에 영향을 미치지 않는 중요하지 않은 특정 경우에 EU 저작권 지침 제2조와 제3조에서 인정하는 저작권에 제한 또는 제한을 제공할 수도 있지만, ECJ의 선례를 보면 지침에서 규정한 일반적인 원칙을 제한하는 EU 저작권 지침 규정들은 매우 엄격하게 해석하여야 한다는 전제 하에서, 이러한 소규모 지역공동체 안테나를 예외로 인정해 준다면, 이러한 상황이 전국적으로 발생하는 경우의 누적 효과 관점에서 새로운 공중이라고 해석할 수 밖에 없고, EU저작권 지침의 규정들은 매우 엄격하게 해석하여야 하므로 저작권자의 승인없이 제한적으로 연결된 가입된 가입자들에게 동시중계를 허여하는 오스트리아 저작권법 규정 제17조 제3항 제2호 (b)은 EU의 저작권 지침을 위반하였다고 판단하였다.

5. 판례의 평가

본 사건에 대한 ECJ의 판결의 첫 번째 쟁점에 대해서는 매우 많은 비판이 존재하는 것으로 생각된다. 첫 번째 쟁점과 관련하여 기사나 전문가의 평석을 읽어 보면 본 판결은 기존의 ECJ의 판결과 일치하지 않는다는 것이다. 특히 AKM v. Zürs.net 사건 직전에 나온 TVCatchup II 사건(C-275/15)에서도 TVCatchup이 영국의 무료 지상파를 법적으로 지상파 신호를 수신할 수 있는 영국 거주자에게만 동시중계방송하는 서비스를 인터넷으로 제공하는 경우에도 EU 저작권 지침상의 권리는 강력하게 보호되어야 하기 때문에 Communication to the public right를 침해하는 것으로 판결하였다.

그러나 이러한 비판과 달리 개인적으로는 두 사건의 조화로운 해석이 완전히 불가능한 것은 아니라고 생각한다. 왜냐하면 AKM v. Zürs.net 사건에서 원고들은 방송프로그램의 소재저작물의 저작권자들인 AKM은, 이미 방송프로그램을 제작하고 오스트리아 전국을 대상으로 방송하는 방송사인 ORF에 처음부터 자신들의 저작물 이용허락을 하였다면, AKM과 같은 소재 저작물의 저작권자들은 오스트리아 전역에 방송이 될 것을 전제로 한 이용허락이었기 때문에 오스트리아 국내 어디에서나 케이블을 통하여 ORF 방송을 동시중계를 한다고 하더라도 소재저작물의 저작권자들은 자신들의 저작물의 이용허락을 주장할 수 없다는 것이고, 방송사들은 TVCatchup 사건처럼 인터넷을 통하여 방송사의 저작권을 직접 침해한 경우에는 communication to the public right를 침해한 것으로 볼 수도 있기 때문이다.

그리고 AKM v. Zürs.net 사건은 지상파 방송프로그램을 케이블로 이용하여 가입자들에게 송신한 반면에 TVCatchup 사건은 인터넷을 이용하여 송신하였기 때문에 Zürs.net보다 해외로 재송신 가능성이 매우 높기 때문에 두 사건은 차이가 존재하기 때문이다.

그러나 필자의 해석도 기존의 communication to the public right에 관련된 판례들이나 다른 학자들의

의견처럼 AKM v. Zürs.net과 TVCatchup 사이의 본질적인 차이를 찾기는 매우 어렵다는 점에서 강하게 설득력이 있는 것은 아니라고 생각한다. 특히 SGAE 사건에서처럼 호텔, 카페, 스파, 병원 등에서 방송신호를 수신하여 자신의 건물내의 개별 방으로 유선으로 변경없이 방송프로그램 전체를 재송신하는 경우에도, 최초로 방송을 할 때 저작권자인 방송사업자가 고려하지 않았던 소비자에게 송신이 되는 경우라면서 새로운 공중이라고 판결하여 communication to the public right 침해라고 판결한 ECJ가 갑자기 소재저작물의 저작권자에게만 방송사의 의도에 따라 재방송권(rebroadcasting right)의 유무가 판단된다는 것도 논리적으로 인정할 수 없는 것이 현실이기 때문이다.

본 사건만을 본다면 방송신호를 직접 송신하는 방송사업자가 아니라,[11] 그 안의 AKM처럼 방송프로그램의 소재 저작물로 제공하는 저작권자들은 방송사업자들의 방송권역 내에서 케이블 방송사업자들이 소재저작물 이용에 대한 대가를 케이블 방송사업자들에게 어떻게 징수할 수 있을지 전략적인 방법을 생각해야 할 때가 온 것은 아닌가 하는 의문이 드는 사건이다.

본 사건이 지금까지의 ECJ의 기존의 판결과 일관성 없는 판결로 생각될 가능성은 매우 높다고 생각되어 향후 유럽학계에서 많은 논란이 있을 것이고 유럽 다른 많은 학자들의 의견을 기다리면서 이 글을 마치고자 한다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

11) 방송사업자들은 ITV Broadcasting v TVCatchup (C-607/11)에서 인정한 것처럼 스트리밍에 의한 동시중계방송 행위도 communication to the public right 침해로 판단하고 있다.

유럽 저작권 개혁의 시작
스니펫 세(Snippet tax)

유현우 단국대학교 지식재산권법 박사과정

우리나라보다 한발짝 앞서 걷고 있는 유럽의 저작권 관련 규제들은 시대와 콘텐츠의 변화를 통해 지속적으로 발전해 나가고 있다. 요즘 유럽에서 이슈가 되고 있는 '스니펫 세(snippet tax)'는 언론사와 검색 엔진 사업자 사이에서 다양한 의견을 만들어내고 있다. 우리는 이들의 행보를 자세히 살펴보며 앞으로의 가능성에 대해 예측할 수 있는 기회를 준비해야겠다.

유럽에서의 '스니펫 세' 논의

유럽연합은 최근 유럽 저작권 개혁(copyright reform)의 일환으로 구글과 같은 검색 엔진 사업자들에게 언론사의 뉴스 콘텐츠 전체 또는 일부를 이용하는 데 따른 사용료를 부과하는 일명 '스니펫 세(snippet tax)'를 강제하려는 움직임을 보이고 있다.[1] 이와 같은 개혁안에 대해 구글과 같은 검색 엔진 사업자들은 격렬하게 반대하고 있지만 독일의 Axel Springer나 영국의 Rupert Murdoch's News Corp와 같은 저명한 언론사들은 '스니펫 세(snippet tax)'와 같은 방안이 언론사의 수익을 증대시켜서 고사 직전에 직면한 언론출판 산업을 구제할 수 있는 유일한 길이라면서 환영의 의사를 표명하고 있다.[2]

사실 '스니펫 세'와 관련한 논의는 이번이 처음은 아니다. 지난 2015년 12월에도 유럽연합집행위원회는 구글에 대해 '스니펫 세'를 부과하는 방안을 검토한 바 있으며,[3][4] 2016년 9월 14일 유럽위원회가 발표한 '현

1) French Press Agency, "Europe wants to force Google News to pay 'snippet tax'", Daily Sabah, July 30 2017, 〈https://www.dailysabah.com/technology/2017/07/30/europe-wants-to-force-google-news-to-pay-snippet-tax〉, (최종방문: 2017년 8월 30일)
2) Zach Marzouk, "The EU takes on Google with new copyright reform", IT PRO, 31 Jul 2017, 〈http://www.itpro.co.uk/strategy/29138/the-eu-takes-on-google-withnew-copyright-reform?_mout〉, (최종방문: 2017년 8월 30일)
3) Glyn moody, "New EU copyright rules would give travelers cross-border Netflix access", Arstechnica, 9 Dec 2015 〈https://arstechnica.com/tech-policy/2015/12/eus-new-copyright-framework-could-introduce-google-tax-on-snippets/〉, (최종방문: 2017년 8월 30일).

대적인 유럽 저작권법 개정안(Moderne Urheberrechtsvorschriften f r die EU)'에서도 뉴스 기사에 대한 언론출판사의 배타적 권리를 인정하고자 하였다.[5] 이처럼 유럽 연합이 저작권 관련 규정을 정비 내지 개혁하려는 움직임을 보일 때마다 '스니펫 세'와 관련한 논란도 함께 불거지고 있는 상황이다.

한편 최근 미국에서도 유럽에서와 같이 언론사들이 구글과 페이스북으로 대표되는 검색 엔진 및 인터넷 플랫폼 사업자를 상대로 자신들의 뉴스 콘텐츠 이용에 대한 공정한 수익 분배를 요구하는 움직임이 일고 있다. 2017년 7월 미국과 캐나다 전역의 2,000여개 언론사들을 대표하는 '뉴스 미디어 연합(News Media Alliance, 이하 'NMA')'이 미국 의회에게 자신들의 뉴스 콘텐츠 이용에 대해 온라인에서 광고와 뉴스 트래픽을 지배하고 있는 구글, 페이스북 등의 사업자들과 공동으로 협상할 수 있는 권리[6]를 요구하고 나선 것이다.[7]

'스니펫 세(snippet tax)'의 의미

'스니펫(snippet)'이란 사전적으로 적은 양의 정보 또는 정보의 일부를 뜻하는 단어이다.[8] 구글과 같은 검색 엔진들은 자신의 검색 사이트에 각종 언론사들의 뉴스 기사 제목이 포함된 링크와 함께 처음 두 세 문장 정도의 뉴스 기사 내용 일부를 미리 보여 주고 이용자가 링크를 클릭하면 해당 언론사의 웹사이트에 직접 연결되도록 하는 서비스를 제공하고 있다. '스니펫'은 이때 검색 사이트를 통해 이용자에게 노출되는 뉴스 기사의 내용 일부를 의미한다.[9]

'스니펫 세(snippet tax)'는 이러한 뉴스 기사 내용의 일부인 '스니펫'을 이용하여 수익을 창출하는 구글과 같은 검색 엔진들에게 뉴스 기사의 사용료 내지 저작권료를 부과하는 것으로서 이러한 '스니펫 세'의 핵심은 전통적으로 저작권으로 보호되지 않았던 두 세 문장의 뉴스 기사 내용에 대해서도 저작권을 인정하고 이를 이용하는 자들에게 사용료 내지 저작권료를 부과하자는 것이다. '구글 세(Google Tax)'는 글로벌 IT 기업인

4) 유현우, "EU의 새로운 저작권법, 구글에 대해 '스니펫세(snippet tax)' 도입 검토", 「2016 해외 저작권 보호동향」, 한국저작권단체연합회 저작권보호센터, 2016년.

5) 윤장렬, "기사 제공을 둘러싼 구글과 언론사의 공방전", 「언론중재」 제141호, 2016년, 101면.

6) 보다 정확히 표현하자면 이는 미국 의회에 자신들의 연합이 미국 반독점법 적용의 제한적 면제 대상에 포함되기를 요구하는 것이다. 개별 언론사가 아닌 '뉴스미디어 연합'과 같은 단체 및 조직이 단체협상에 나서게 될 경우 반독점법 위반 가능성이 있기 때문이다.

7) Staff and agencies, "News Media Alliance targets Facebook and Google in fight against fake news", theguardian, Monday 10 July 2017, 〈https://www.theguardian.com/media/2017/jul/10/news-media-alliance-targets-facebook-and-googlein-fight-against-fake-news〉, (최종방문: 2017년 8월 30일)

8) a small and often interesting piece of news, information, or conversation. Cambridge Dictionary, "snippet", 〈http://dictionary.cambridge.org/ko/%EC%82%AC%EC%A0%84/%EC%98%81%EC%96%B4/snippet〉, (최종방문: 2017년 8월 30일)

9) 유현우, "EU의 새로운 저작권법, 구글에 대해 '스니펫세(snippet tax)' 도입 검토", 「2016 해외 저작권 보호동향」, 한국저작권단체연합회 저작권보호센터, 2016년.

구글의 독과점 및 조세 회피 문제를 해결하기 위해 부과하는 세금과 이들이 사용하는 뉴스 기사 등 콘텐츠에 대해 부과하는 사용료를 모두 포괄하는 것으로서 결국 '스니펫 세'는 이러한 '구글 세'의 일부라고도 볼 수 있다.[10)]

'스니펫 세(snippet tax)'에 대한 논란과 전개과정

유럽 각국의 정부와 언론사들은 구글로 대표되는 검색 엔진들이 직접 창작한 콘텐츠가 아닌 타 언론 및 출판 사업자가 창작한 뉴스 콘텐츠 등을 검색, 뉴스 서비스 등의 서비스를 통해 이용자들에게 제공한다는 명목으로 언론사의 뉴스 기사 전부 또는 일부를 그대로 노출시킴으로써 언론사의 저작권을 침해하고, 이용자들이 각 언론사가 자체 운영하는 사이트에 접근하는 것을 방해함으로써 자신들에게 경제적 손실을 끼치고 있기 때문에 검색 엔진들에게 언론사의 뉴스 콘텐츠에 대한 사용료 내지 저작권료를 징수해야 한다는 주장을 지속적으로 제기해왔다. 이에 대해 구글은 언론사의 뉴스를 활용해 제목과 기사 일부를 노출시켜 직접링크 방식으로 제공하는 자신들의 뉴스 서비스 방식은 '공정이용'에 해당되기 때문에 언론사에게 뉴스 저작권 사용료를 내지 않아도 된다는 주장을 고수해 왔다.[11)]

이러한 구글과 유럽 내 언론사들과의 갈등은 결국 저작권 등 법적 분쟁으로 이어지게 되었는데 프랑스의 대표적인 뉴스 매체인 AFP가 2005년 구글을 상대로 제기한 저작권 침해 소송을 시작으로[12)] 벨기에에서는 대표적인 언론출판 단체인 벨기에 신문협회가 구글 검색 사이트에서 자신들의 신문 기사가 노출되고 있다는 이유로 2006년 구글을 상대로 저작권 침해 소송[13)]을 제기한 바 있으며,[14)] 2009년부터는 독일, 아일랜드 등지에서도 구글과 같은 검색 엔진이 언론사의 기사 내용 일부를 해당 저작권을 보유한 언론사의 허락없이 이용하는 행위에 대해 저작권 침해 문제가 제기되었다.[15)]

이와 같은 저작권 분쟁을 통해 언론출판사의 저작인접권 도입을 위한 논의가 생겨나게 되었고 결국 독일, 스페인, 프랑스, 오스트리아 등에서는 새로운 입법의 형태로 언론출판사의 저작인접권이 도입되었다.[16)]

---

10) 김현경, "구글(Google)의 뉴스저작물 정책에 대한 고찰", 「강원법학」 제49권 , 강원대학교 비교법학연구소, 2016년, 886면.
11) 김현경, "구글(Google)의 뉴스저작물 정책에 대한 고찰", 「강원법학」 제49권 , 강원대학교 비교법학연구소, 2016년, 900면.
12) 한국방송통신전파진흥원 정책연구본부 융합정책연구부, "Google과 유럽 정부 간 '구글세(Google Tax)'를 둘러싼 논란의 쟁점과 향방", 한국방송통신전파진흥원, 2013년, 40면.
13) Matthew Lasar, "Google v. Belgium "link war" ends after years of conflict", arstechnica, July 20 2011, 〈https://arstechnica.com/tech-policy/2011/07/google-versusbelgium-who-is-winning-nobody/〉, (최종방문: 2017년 8월 30일)
14) 나강, "언론출판사의 저작인접권 도입에 관한 소고", 「상사판례연구」 제29집 제1호, 한국상사판례학회, 2016년, 126면.
15) 유현우, "EU의 새로운 저작권법, 구글에 대해 '스니펫세(snippet tax)' 도입 검토", 「2016 해외 저작권 보호동향」, 한국저작권단체연합회 저작권보호센터, 2016년.
16) 나강, "언론출판사의 저작인접권 도입에 관한 소고", 「상사판례연구」 제29집 제1호, 한국상사판례학회, 2016년, 113면.

독일은 2013년 8월 1일부터 발효된 「저작권 및 인접보호권에 관한 법률(Gesetz ber Urheberrecht und verwandte Schutzrecht:Urheberrechtgesetz)」에서 검색 엔진 사업자가 자신의 검색 사이트에 언론사의 뉴스 또는 기사 등을 일부 이용하는 경우에 언론사에게 이에 대한 저작권료를 보상하도록 규정함으로써 언론출판사의 저작인접권을 세계 최초로 도입하였다.[17] 다만 이러한 언론출판사의 저작인접권은 언론출판물의 공중접근권에만 한정되는데 여기서 공중접근권이란 공중이 선택한 장소 및 시간에 접근할 수 있는 방법으로 유선 또는 무선으로 저작물을 공중에게 전달하는 권리로서 우리 저작권법상의 '전송권'에 해당하는 권리이다. 이러한 언론출판사의 저작인접권은 언론출판물이 상업적 목적으로 공중에게 접근되는 경우에만 보호되므로 언론출판물을 사적으로 이용하거나 비상업적으로 이용하는 경우에는 저작인접권의 보호대상이 되지 않는다.[18]

그러나 독일에서 언론출판사의 저작인접권이 도입된 이후에도 이에 대한 반대 의견 및 논란은 계속되고 있으며 그 실효성에 있어서도 의문이 제기되고 있는 상황이다.[19]

스페인도 독일의 영향을 받아 2014년 10월 28일 저작권법 개정을 통해 '스니펫 세'를 도입하였다.[20] 개정법에 따라 구글과 같은 검색 엔진 사업자들은 스페인 내의 자신의 검색 사이트에서 언론사의 뉴스, 기사 등을 이용하는 경우 해당 뉴스 또는 기사의 저작권을 보유한 언론사에게 저작인접권에 따른 비용을 지불하게 되었다.[21] 이에 구글은 자신들의 뉴스 서비스는 영리적 광고가 연계되지 않아 수익이 발생하지 않는 구조인데 이러한 뉴스 서비스에 세금을 부과하면 동 서비스를 운영할 수 없다고 반발하면서 2014년 12월 16일을 기점으로 스페인 내에서의 스페인어로 제공되는 구글 뉴스와 관련한 일체의 서비스를 중단하기로 결정하고 구글 뉴스 서비스에서 스페인어 뉴스가 검색되지 않도록 조치를 취하였다.[22] 이 후 언론사의 인터넷 트래픽이 평균 50% 이상 감소하게 되자 '스니펫 세(snippet tax)' 도입을 요구했던 스페인신문발행인협회(Spanish Newspaper Publishers' Association, 이하 'AEDE')가 발 벗고 나서서 스페인 정부에 '스니펫 세(snippet tax)' 도입에 대한 재검토를 요구하는 웃지 못할 사태가 발생하기도 하였다.

17) 박희영, "독일 언론출판사의 저작인접권 시행 현황 및 전망", 「저작권 문화」 제255호, 한국저작권위원회, 2015년, 38면.
18) 박희영, "독일의 언론출판사 전송권 허용에 관한 저작권법 개정 동향", 최신외국법제정보 2013년 제5호, 2013년, 52면.
19) 박희영, "독일, 녹색당과 좌파당, 언론·출판사의 저작인접권 폐지를 촉구하는 법률안 제출", 「저작권 동향」 제24호, 한국저작권위원회, 2014년.
20) 김지수, "스페인, 저작인접권(Ancillary copyright) 개정으로 스페인 구글 뉴스서비스 중단", 「2015 해외 저작권 보호동향」, 한국저작권단체연합회 저작권보호센터, 2015년.
21) 유현우, "EU의 새로운 저작권법, 구글에 대해 '스니펫세(snippet tax)' 도입 검토", 「2016 해외 저작권 보호동향」, 한국저작권단체연합회 저작권보호센터, 2016년.
22) 김현경, "구글(Google)의 뉴스저작물 정책에 대한 고찰", 「강원법학」 제49권 , 강원대학교 비교법학연구소, 2016년, 887면.

디지털 시대 뉴스 기사를 둘러싼 저작권 논쟁

이러한 '스니펫 세'의 도입 논란은 유럽위원회가 저작권 관련 규정을 재정비하는 과정의 일부로서 이는 디지털 저작물의 증가와 함께 저작권 관련 정책의 중요도가 크게 높아졌기 때문으로 평가된다.[23] 전세계적으로 디지털 미디어를 통한 뉴스 소비가 보편화되면서 디지털 뉴스 기사가 가장 중요한 뉴스 미디어 플랫폼으로 성장하고 있는 가운데[24] 많은 뉴스 저작물들이 디지털 형태로 재생산되어 온라인에 유통되면서 디지털 뉴스와 관련한 저작권 침해 등의 문제가 발생하고 있는 것이다.

특히 뉴스 콘텐츠의 경우 작성자의 사상 및 감정이 가미된 경우에는 저작권법의 보호 대상이 되지만 단지 사실의 전달에 불과한 대부분의 시사보도의 경우에는 저작권으로 보호되지 못하는 상황에서[25] 디지털 환경으로의 변화에 따라 많은 언론출판사들이 법적·경제적인 어려움을 겪고 있는 상황이다. 이러한 언론출판사들의 어려움을 해소하고 뉴스 콘텐츠의 생산 및 유통과 언론의 사회적 기능이라는 중요한 역할을 담당하는 언론출판사들을 지원하기 위한 수단으로서도 언론출판사에 대한 저작인접권 도입의 필요성이 대두되고 있는 것이다.[26] 독일에서 처음으로 도입된 언론출판사의 저작인접권은 유럽연합 차원으로 점차 확산되고 있는 분위기이며, 이에 대한 논란도 유럽 전역에서 계속되고 있는 상황이다.[27]

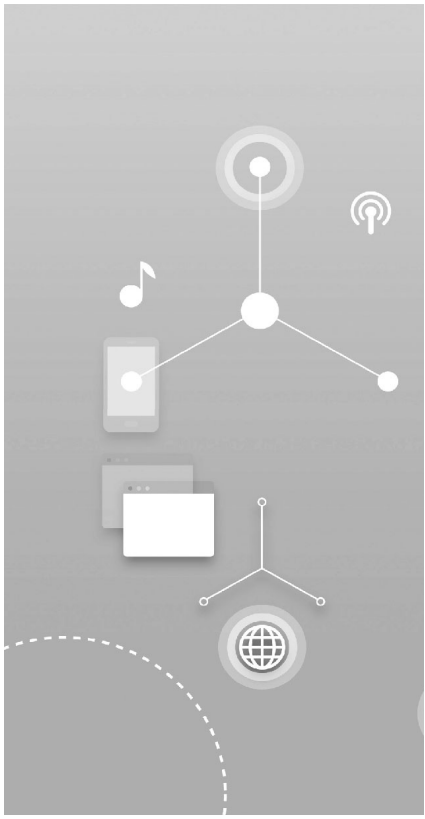
우리나라의 경우 유럽과 달리 아직 언론출판사의 저작인접권 도입 관련 문제에 대해 심도있는 논의가 이루어지지 않고 있고, 시장 환경적인 측면에서도 유럽에서의 구글과 달리 국내 검색 엔진 사업자들은 뉴스 콘텐츠를 제공하는 언론출판사에 수익을 배분하고 있는 등 많은 차이점이 있다.[28] 하지만 네이버, 다음 등 포털의 영향력을 무시할 수 없는 상황에서 국내 언론출판사의 경우에도 변화된 디지털 환경 아래 뉴스 콘텐츠의 제작 및 유통에 있어 많은 현실적인 어려움을 겪고 있으므로 이들에 대한 보호 방안과 함께 뉴스 콘텐츠에서 발생하는 수익을 공정하게 분배할 수 있는 방법에 대한 논의가 필요할 것으로 보인다.

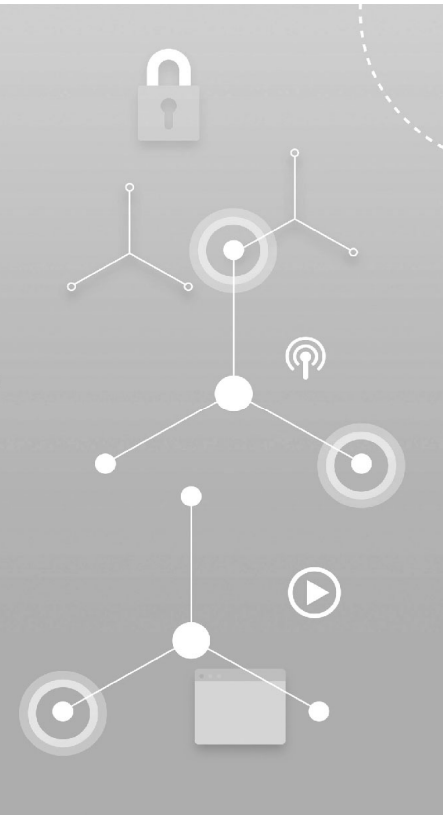
※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

23) 유현우, "EU의 새로운 저작권법, 구글에 대해 '스니펫세(snippet tax)' 도입 검토", 「2016 해외 저작권 보호동향」, 한국저작권단체연합회 저작권보호센터, 2016년.
24) 최민재, "스마트미디어 시대의 디지털 뉴스미디어 진흥방안", 한국언론진흥재단 연구보고서 2016-10, 한국언론진흥재단, 2016년, 5면.
25) 우리나라 저작권법 제7조 제5호에서도 사실의 전달에 불과한 시사보도를 보호받지 못하는 저작물로 규정하고 있다.
26) 나강, "언론출판사의 저작인접권 도입에 관한 소고", 「상사판례연구」 제29집 제1호, 한국상사판례학회, 2016년, 141면.
27) 박희영, "독일 언론출판사의 저작인접권 시행 현황 및 전망", 「저작권 문화」 제255호, 한국저작권위원회, 2015년, 39면.
28) 나강, "언론출판사의 저작인접권 도입에 관한 소고", 「상사판례연구」 제29집 제1호, 한국상사판례학회, 2016년, 114면.

Global Trends of Copyright Protection

해외 저작권 보호 동향





일본

- 인공지능에 관한 일본 동향
- 일본의 HTML에 대한 저작권 보호 문제
- 노래방에서 촬영한 동영상의 인터넷 상의 업로드와 저작권 침해여부
- 일본 개인정보 보호법의 개정에 관하여

인공지능에 관한 일본 동향

김지만 경일대학교 후지오네칼리지 외래교수

요즈음 우리는 서비스 산업인 3차 산업시대를 지나, 경제의 지식 기반의 일부를 기술하는 한 방법으로서 정보 배포 및 공유, 정보기술, 상담, 교육, 연구 및 개발, 금융 계획, 기타 지식 기반 서비스를 주요 산업으로 하는 4차 산업시대를 살아가고 있다고 자주 듣고 있다.

특히 이러한 4차 산업의 주된 원인은 AI(artificial intelligence, 인공지능)의 발달을 손꼽을 수 있으며, 이러한 인공지능의 발달로 인하여 현재 우리는, 예컨대 영화 속에서나 볼 수 있을 법한 자율주행처럼 이제는 운전자 자신이 직접 핸들을 조작하지 않아도 앞차와의 간격유지부터 브레이킹까지 모든 운전이 AI의 통제하에서 가능한 시대를 살고 있다.

또한 2016년 인공지능인 알파고(AlphaGo)와 우리나라 프로기사인 이세돌 9단간의 바둑대결에서 볼 수 있듯이, 많은 전문가들의 예상과 달리 인공지능인 알파고가 이세돌 9단에게 4:1로 승리하였고, 이는 우리사회에 적지 않은 충격을 줌과 동시에 파장을 일으켰다. 특히, 이러한 알파고와 같은 인공지능은 딥러닝(deep learning, 심화학습) 기능에 의한 심화학습과 방대한 빅데이터(big data)의 활용을 통하여 지금보다 더욱 더 많은 발전을 할 수 있고, 나아가 종래의 인공지능 기술의 한정된 영역에서 벗어나 음악, 미술 등 다양한 분야에서도 그 기능과 역할이 확대되어 우리 인간의 창작물과도 비교해도 손색이 없는 작품을 만들 수 있게 될 것이다.

그렇다면 과연, 이러한 인공지능이 창작한 창작물 내지는 콘텐츠에 대하여 현행법상의 규정에서 정의하고 있는 "저작물"에 해당하는지, 혹은 AI도 그 창작물에 대한 "저작자"로서 보호될 수 있는지가 문제된다.

예를 들어, 스페인의 말라가대학은 작곡하는 인공지능 "라무스(lamus)"를 개발하였고, 이 "라무스"는 알고리즘에 의하여 8분정도면 악곡을 스스로 작성하여 MP3나 악보 등의 형식으로 써낼 수 있다. 실제로 이렇게 작곡된 악곡을 오케스트라가 연주하거나, 이를 수록한 CD나 음원이 판매되고 있다. 이 경우 음악을 작곡한

"라무스"는 현행법상 "저작자"에 해당하고 "라무스"가 작곡한 음악 또한 "저작물"에 해당하는지 혹은 인공지능이 창작한 창작물에 대하여 "누가 권리"를 가지는지 등이 문제될 것이다.

일본 역시 이러한 인공지능의 발달에 따른 법률상의 새로운 쟁점에 대하여 상당한 관심을 가지고 일본 내각의 "지적재산전략본부"에서 "지적재산추진계획2016"을 계획하여 실행하고 있다. 이에, 본고에서는 이러한 인공지능의 발달에 따른 새로운 법적인 문제의식 아래, 비교법적인 관점으로 최근 일본에서 논의 되고 있는 인공지능에 대한 내용을 살펴보고자 한다.

일본 현행법상의 인공지능과 콘텐츠

일본 저작권법은 제2조 제1항 제1호[1)]에서 "사상 또는 감정을 창조적으로 표현한 것으로서, 문예, 학술, 예술 또는 음악의 범위에 속하는 것"으로 저작권의 보호대상인 저작물에 대하여 규정하고 있다. 즉, 저작물은 "사상 또는 감정"을 표현한 것이어야 하므로, 인간의 지적활동의 성과를 객관적으로 표현된 것이 저작물이다. 따라서, 인공지능은 "사상 또는 감정"을 가지지 못한다고 할 수 있으므로 인공지능이 창조적으로 표현한 것은 "저작물"에 해당하지 않는다고 보는 것이 타당하다. 또한, 인공지능의 경우 딥러닝 등과 같은 심화학습의 결과로 만들어지는 경우에는 어디까지나 딥러닝을 통한 정보의 통계적인 처리에 의하여 만들어 지는 경우이므로 창조적 의도 내지는 창작적 기여가 있었다고 말할 수 없으므로 저작권의 대상이 된다고 보기는 어렵다고 할 것이다.

또한 동법 동조 제2호[2)]에 의하면 저작자란 이러한 "저작물을 창작한 자"이므로 인간이 저작물에 대한 저작자로 인정된다.

한편, 인공지능이 자율적으로 표현하여 만들어 내는 결과물로는 콘텐츠뿐만이 아니라 발명 내지는 디자인과 같은 저작권이외의 표현물도 있을 수 있다. 하지만 이 또한, 일본 특허법 제29조 제1항은 "산업상 이용하는 것이 가능한 발명을 한 자"에 대하여 특허를 받을 수 있다고 규정하고 있으므로, 인공지능은 자연인이 아니므로 특허 또한 받을 수 없다.

따라서, 적어도 일본 현행법상 인공지능이 생산한 콘텐츠는 저작권법 등 지적재산권으로 보호받을 수 없다.

JAPAN

1) (定義)
第二条　この法律において、次の各号に掲げる用語の意義は、当該各号に定めるところによる。一　著作物　思想又は感情を創作的に表\現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。

2) 二　著作者　著作物を創作する者をいう。

지적재산추진계획2016[3)]

일본은 현재의 이러한 인공지능의 발전에 의한 지적재산보호의 문제점에 대하여 인식한 후, 수상 관저가 설치한 지적재산전략본부를 중심으로 2015년 10월부터 동 본부의 검증·평가·기획위원회의 틀안에서 "산업재산권 분야에 관한 회합", "콘텐츠 분야에 관한 회합", "차세대 지재 시스템 검토 위원회" 및 "지재 분쟁처리 시스템 검토 위원회" 등을 통하여 논의를 거듭하여 왔다.

그 후, 2016년 5월 "지적재산추진계획2016"을 공표하며, 인공지능에 의하여 창조물과 같은 "지적재산법으로 보호되고 있는 창작물"로 보이는 것이 폭발적으로 증대될 가능성을 언급한 후, 이러한 변화에 대응하고자, 인공지능에 의한 창작물에 대한 보호의 필요성이나 가능성 및 그 인공지능의 창작물의 출현에 대응하는 지재 시스템의 존재 방식 등에 대한 검토가 필요하다고 지적하였다.

이런 "지적재산추진계획2016"은 크게 ① 제4차 산업혁명시대의 지재 이노베이션의 추진, ② 지재 의식·지재 활동의 보급 및 침투, ③ 콘텐츠 신규전개의 추진, ④ 지재 시스템의 기반정비의 4가지의 큰 틀을 기본으로 하고 있다.

먼저, 4차 산업혁명시대의 지재 이노베이션의 추진의 경우는, 디지털 네트워크화의 발전에 의하여 다양하게 증대하고 있는 저작물과 같은 정보의 활용의 원활화를 위한 새로운 저작권 시스템의 구축 등과 같은 디지털 네트워크화에 대응하는 차세대 지재 시스템의 구축과 오픈 이노베이션의 촉진을 위한 산·학연계, 산·산연계(대기업과 중소기업의 연계)의 강화 등과 같은 오픈 이노베이션을 위한 지재 매니지먼트의 추진을 그 내용으로 하고 있다.

두 번째로, 지재 의식·지재 활동의 보급 및 침투는 국민 개개인이 "지재 인재"가 되는 것을 지향하여, 초·중등교육 단계에서부터 고등교육단계에 이르기까지 발달 단계에 대응하는 지재 교육의 추진 등을 목적으로 하고 있으며, 또한 "지방 지재 활용 촉진 프로그램(지적재산추진계획2015)"에 따라, 중소기업에 대한 지적재산의 보급·활용지원의 강화 등 지방·중소기업·농림수산 분야 등에 대한 지재 전략의 추진을 그 내용으로 하고 있다.

세 번째로, 콘텐츠 신규전개의 추진의 경우는 "쿨 재팬 관민 연계 플랫폼"을 활용한 콘텐츠 산업과 비 콘텐츠 산업의 연계강화의 추진, 콘텐츠 해외전개의 계속적 추진 등으로 하는 내용과 국회국립도서관이나 관계부처의 연계의 틀 아래서 아카이브와 같은 기록 저장소간의 연계추진 등을 내용으로 하고 있다.

마지막으로 지재 시스템의 기반정비의 경우, 이노베이션 창출에 중요한 특허권에 관한 침해소송을 염두 해두고, 적정 및 공평한 증거수집 절차, 비즈니스 실태 등을 반영한 손해배상액의 실현, 권리부여에서 분쟁처

3) http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku20160509.pdf#search=%27%E7%9F%A5%E7%9A%84%E8%B2%A1%E7%94%A3%E6%8E%A8%E9%80%B2%E8%A8%88%E7%94%BB2016%27

리 프로세스를 통한 권리의 안정성 향상 등의 지재 분쟁처리 시스템의 기능강화 등의 내용과 세계최속·최고 품질 심사의 실현, 해외 지재청과의 연계나 신흥국의 지재 제도·운용정비지원 등 국제연계의 추진 등을 내용으로 하고 있다.

특히 인공지능과 관련하여 이러한 인공지능이 기존의 정보로부터 특징을 추출한 학습을 하는 과정, 즉 심화학습에서 인공지능에 의한 독창적이며 자율적으로 생성된 생성물이 폭발적으로 증대될 것이라 우려하여 인공지능에 의한 생성물에 대하여 정부 등의 적극적인 개입이 필요하다고 보고 이러한 인공지능이 의하여 생성된 생성물에 대한 지재 보호의 방향 등의 구체적인 검토와 대비 및 시스템 등을 구축하고자 준비하고 있다.

차세대 지재 시스템 검토위원회 보고서

: 디지털 네트워크화에 대응하는 차세대 지재 시스템 구축을 위하여[4)]

지적재산전략본부 안의 차세대 지재시스템 검토위원회는 “차세대 지재 시스템 검토위원회 보고서~디지털 네트워크화에 대응하는 차세대 지재 시스템 구축을 위해~”(이하, “위원회 보고서”라고 한다)를 공표하였다.

먼저, 본 위원회 보고서는 차세대 지재 시스템에 대하여 ① 정보량의 증대·내용의 다양화, 이용 및 활용의 다양화에의 대응, ② 이노베이션에 대응하기 위한 제도적 유난성의 확보, ③보호 필요성이 높은 정보를 위한 지재 시스템의 구축을 키워드로 차세대 지재 시스템의 모습에 대하여 논의 및 검토하였다.

본 위원회 보고서는 인공지능에 의한 자율적인 창작이 현실화됨에 따라, “정보량의 폭발적 증대”라고 하는 형태로, 인간에 의한 창작활동을 전제로 하고 있는 현재의 지재제도나 관련하는 사업활동에 영향을 미친다고 인정한 후, 현재의 지재 제도상으로는 이러한 인공지능이 생성한 생성물은 인공지능을 인간이 도구로서 이용하여 창작을 한다고 평가되는 경우에는 권리가 발생할 수 있다고 하나, 인간의 관여가 창작적 기여라고 말할 수 없거나, 인공지능이 자율적으로 생성하였다고 판단되는 경우에는, 생성물이 콘텐츠이거나 기술정보이어도, 권리의 대상이 될 수 없다는 것이 일반적인 견해라고 한다.

따라서 얼마나 인공지능의 창작물이 증가한다고 하여도, 권리관계를 신경 쓰지 아니하고 자유로이 유통·이용 및 활용하기 위하여, 특단의 문제는 발생하지 않는다고 하고 있다.

그렇다고 하지만, 자연인에 의한 창작물과, 인공지능 창작물을 외견상 구분하는 것은 통상 어렵고, 양자의 차이는 창작의 과정에서 나타나는 것으로, 창작물 그 자체에 창작과정에서의 차이가 나타나는 것은 아니기 때문이다.

4) http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/kensho_hyoka_kikaku/2016/jisedai_tizai/hokokusho.pdf

한편 지적재산권에서 보호되는 정보에는, 일반적으로 독점 배타권이 발생하므로, 당해 정보에 대하여 권리자 이외에는 함부로 이용할 수 없다. 따라서, 인공지능의 창작물이 자연인의 창작물과 같이 취급된다고 한다면 이는 인공지능을 이용할 수 있는 자(개발자, 인공지능 소유자 등)에 따라 방대한 정보나 지식의 독점, 인간이 생각할 수 있는 창작물은 이미 인공지능에 의하여 창작되고 말지도 모르는 사태가 발생할 수 있다는 우려를 지적하고 있다.

또한 본 위원회 보고서는 인공지능 창작물에 대하여 ① 인공지능 창작물과 현행제도의 적용가능성, ② 인공지능 창작물의 지재 제도상의 처리, ③ 인공지능 창작물에 의한 지재 제도에의 영향과 같이 크게 3가지의 논점을 중점으로 다루고 있다.

먼저 인공지능 창작물과 현행제도의 적용가능성에 있어서는, 콘텐츠형의 인공지능의 창작물인 경우에는 저작권의 대상이 될 수 있다는 가능성을 두고 있으나, 위원회 자체에서는 현재의 저작권제도는, 무방식주의로 간단히 권리가 발생하는 한편 보호기간이 길다는 등의 강력한 권리가 부여되기 때문에, 인공지능 창작물 전체에 이를 인정하는 것은 과잉보호가 될 수 있다는 우려가 높다. 한편으로는 일본만이 이러한 인공지능 창작물을 보호하지 않는다고 한다면, 해외와의 관계에서 대가획득의 기회를 발생시키기 어려울 수 있다는 우려가 제시되고 있다. 하지만, 위원회는 결국 의사가 없는 인공지능을 전제로 하는 논의인 이상 이에 의하면 인공지능에 권리를 부여할 필요성을 인정하기는 어렵다고 한다.

한편, 인공지능 창작물에 의한 사회적·경제적인 영향이 크게 증가함에 따라, 권리 침해 등의 책임 주체로서의 인공지능에 법률상의 인격을 부여하는, 일명 법인격의 이론을 인공지능에 적용할 필요성·가능성이 발생할 것이고, 이 경우 인공지능에 대하여서도 법률상 인격을 가지는 인공지능에게 귀속한다고 정리하는 것도 가능하다고 한다.

두 번째로, 인공지능 창작물의 지재 제도상의 처리에 대하여서는 인공지능 창작물과 이를 생산하는 인공지능의 이용형태, 이에 대한 인간의 관여 태양에 대하여 위원회는 구체적인 제안을 참고하면서 단순화한 모델로 ① 콘텐츠·크리에이터에 의한 인공지능의 이용(창작의 도구로서의 컴퓨터의 연장선상에서 인공지능을 창작활동에 이용), ② 플랫폼에 의한 인공지능 이용(콘텐츠 제작이 가능한 인공지능을 서비스로 제공, 유저는 간단한 조작으로 자신이 원하는 콘텐츠가 입수가능), ③ 인공지능과 인공지능 창작물을 셋트로하는 전개(콘텐츠 제작이 가능한 인공지능에게 인간이 캐릭터를 부여하여 이에서 생성되는 콘텐츠(캐릭터가 노래를 부르며 춤을 추거나 하는 모습이나, 노래, 소설 등)으로 셋트로서 전개하는 인간과 인공지능의 사업모델)의 3가지 시나리오로 설정하여 각각의 처리방법에 대하여 논의하였다.

마지막으로 인공지능 창작물에 의한 지재 제도에의 영향에 대하여 위원회는 인공지능 창작물의 법적보호의 유무에 관계없이 앞으로 인공지능 창작물과 인간의 창작물은 시장에서 경합할 것이라고 보고, 인간 창작자와 인공지능 창작물 사이에서 유사·침해에 관한 다툼이 일어날 것이 어느 정도 예상되므로 이에 현재의 지재 제도에서 어느 정도 영향을 미칠 것인지 대하여 검토하였다. 이에 대하여 인공지능 창작물의 유사·침해에

대한 대응의 경우, 인공지능 창작물에게 법적 보호는 미치지 않거나 혹은 일부의 인공지능 창작물만 보호된다고 한다고 가정한다면, 권리를 가지지 못하는(혹은 권리가 약한) 인공지능 창작물측에서 소송을 제기하기 보다는 저작권을 가지는 C(인간 창작자)가, 인공지능 창작물의 제공자에 대하여 저작권 침해로 소송하는 케이스가 일반적으로 발생할 것이라 보고, 인공지능 창작물의 창작과정에서 "의거성"을 어떻게 파악할 것인지가 가장 큰 문제점이 보고 구체적인 분쟁사례 등을 통한 검토가 필요하다고 하고 있다. 또한, 인간 창작물이나 보호의 방식에 대한 영향으로는 인공지능 창작물과 인간의 창작물이 경합관계로 또한, 인공지능 창작물에 대해 시장에서 두드러지는 물건 이외 특단의 보호가 되지 않는다면, 대체가능한 콘텐츠에 대해서는 권리관계가 심플한 이용자에 있어 쓰기 편리한 인공지능 창작물로 이동하여 상대적으로 인간 창작물이 매몰되어 갈 가능성이 있음에 우려를 두고 인간의 창작물이 이용될 가능성을 높이기 위하여 인공지능에서는 만들 수 없는 창작물을 즉 창작의 질을 높이거나 혹은 인간 창작물보다 이용하기 쉬운 환경을 정비하는 방향성을 제시하고 있다.

인공지능과 미래

한편, 인공지능의 진보에 의한 새로운 시대를 맞이하여 EU는 로봇 기술의 법률적·윤리적 이슈 검토를 통해 새로운 규범체계를 정립하고자 "로봇법(RoboLaw)" 프로젝트를 추진하였는데, 로봇관련 법규 및 규제대응을 위한 일련의 정책연구를 통하여 "로봇규제 가이드 라인(Guidelines on Regulating Robotics)"을 도출하였다.[5)]

이러한 로봇법 및 로봇규제 가이드 라인의 특징은 ① 규제 일반론을 제시한다기 보다는 구체적인 사례 중심의 기능주의적 접근법에 입각하고 있고, ② 로봇기술의 산업적 진흥도 중요하지만 투명한 규제 환경이 오히려 로봇 시장의 발전을 위해 필수적이라는 정책 철학적이며, ③ 책임있는 연구와 혁신(Responsible Research and Innovation)을 지향하면서, 윤리적 이해뿐만 아니라 법률적 판단과 개입까지 다양한 이해관계자의 참여를 견인하는 학제적 접근에 입각하고 있다는 점, ④ 로봇규제 또한 법제도적 규제뿐만 아니라 기술적 규제를 모색해야 한다는 것, ⑤ 인권·행복추구권 등과 같은 기본권을 보호하고 지향하는 로봇법 및 로봇규제의 대원칙을 제시한다는 점, ⑥ 유럽연합의 로봇규제 가이드라인은 로봇의 잠재적 위험에 대한 법적 책임 원칙도 적극 논의할 것을 강조하고 있다.

이렇듯, 일본이나 EU등은 인공지능의 기술진보에 따른 법적보호나 법적 분쟁해결을 위한 새로운 방안을 강구하고자 노력하고 준비하고 있다.

특히 일본의 경우는 전술한 지적재산전략본부를 두고 다양한 각도에서 인공지능에 대한 법적 문제에 대하여

5) http://journal.kiso.or.kr/?p=7496

논의를 해왔고, “지적재산추진계획2016”이나, “차세대 지재 시스템 검토위원회 보고서”도 공표하는 등 적극적으로 노력하고 있다.

또한, 이러한 인공지능의 향후 변화에 대응하기 위하여 정책적·연구적 검토를 통해, 인공지능 산업의 발전과 인공지능의 창작물을 보호라는 관점에서 그 폐해를 최소화하는 범위안에서 인공지능의 창작물을 보호하고자 하고 있으며, 또한 분쟁이 발생했을 경우 그 해결책을 예시적으로 제시하고 있다.

전술한 바와 같이, 저작권법상 저작물로 보호받기 위하여서는 “사상 또는 감정”을 “창조적”으로 표현한 것인 이상, 인공지능이 만든 창작물에는 우리 인간이 만든 창작물과 같은 “사상 또는 감정”이 “창조적”으로 표현되었다고 보기 어려우므로 현행 저작권법으로 보호하기는 어렵다. 더욱이, 인공지능의 창작물을 현행 저작권법상으로 보호하고자 한다면 무방식주의를 취하고 있는 이상, 우리 인간이 상상할 수 있는 거의 대부분이 인공지능에 의하여 창작되어 인간에 의한 창작물의 성과는 극히 일부분에 제한되고 말 것이다.

그렇다고 하지만, 인공지능 기술의 발달에 따라 인간의 창작물과 인공지능에 의한 창작물의 구분이 어렵다는 점과 이러한 인공지능에 의한 창작물에 대하여 어떠한 보호조차 하지 않는다면 인공지능산업 자체는 물론 그 창작물의 이용을 누구에게 이용허락을 구해야 하는 지 등 그 권리관계의 복잡화는 물론 새로운 법적 분쟁이 다각도로 발생할 우려 또한 있다는 점을 간과하여서는 안된다.

또한, 이러한 인공지능의 빅데이터의 인풋과정에서 입력되는 대량의 정보 중 어느 것이 옳고 틀린지의 판단은 누가 하는지도 하나의 새로운 문제점 중 하나일 것이다. 즉, 잘못된 정보를 옳은 정보로 오인하여 입력한 경우에 발생한 잘못된 결과에 대하여, 그 정보의 옳고 그름의 판단은 누가 하고 또한 잘못된 결과가 발생한 경우 그 책임은 과연 누가 져야하는 가하는 것이다.

일본의 인공지능 시대를 맞이하여 법적인 측면은 물론 산·산연계나 산·학연계 등의 다각도로 준비를 하고 있다. 이러한 흐름 속에서 우리나라도 인공지능에 대한 법적인 정비는 물론 인공지능 산업의 발전을 위한 새로운 시스템을 모색하고 구축할 준비를 하여야 할 것이다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

일본의 HTML에 대한 저작권 보호 문제

김지만 경일대학교 후지오네칼리지 외래교수

홈페이지 등을 만들 때 이용하는 컴퓨터 언어를 HTML(Hyper Text Markup Language)이라고 한다. 프로그램 언어를 이용하여 창작적으로 표현된 프로그램은 저작물로서 보호받겠지만 이러한 프로그램을 만들 때 사용된 HTML언어도 그 저작성이 인정되어 하나의 저작물로서 인정되는지는 별도의 논의가 있다.

이러한 HTML에 대하여 우리나라의 경우, "서울고등법원 2008. 9. 23. 자 2008라618 결정[1)]"에 따르면, "그러나 HTML 파일은 컴퓨터프로그램보호법[2)] 제2조 제1항에서 말하는 '특정한 결과를 얻기 위하여 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치 안에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일련의 지시·명령으로 표현된 것'에 해당되기는 하나, JSP {웹 페이지의 내용과 모양을 제어하기 위해 별도의 자바(Java) 언어로 구축된 프로그램을 호출하는 기술 } 등과 같은 별도의 웹 프로그래밍 요소가 포함되지 아니한 일반적인 HTML 문서 자체는 웹 문서를 정리하여 나타내기 위한 문법을 기술한 태그(Tag)에 불과하여 창작성 있는 표현이라고 볼 수 없으므로 그 문서가 표시하는 내용과 별도의 창작물이라고 인정하기는 곤란하다 할 것인바, 신청인이 그의 프로그램저작물로서 동일성유지권을 침해당하였다고 주장하는 검색결과를 나타내는 HTML 파일에 검색결과를 표시한 텍스트 부분과 이를 화면에 표시하기 위한 일반적인 HTML 코드 외에 저작권으로 보호할만한 창작적인 표현이 포함되어 있다는 점을 소명할 충분한 자료가 없는 점(중략)."으로 판시하여 "창작성"이 없음을 이유로 저작물성을 부정하고 있다.

또한 이러한 HTML의 저작물성에 대하여 일본 동경지방재판소도 2016년 9월 29일 판결[3)]에서 HTML의 창작성을 부정하고, 그 HTML을 구축한(쓴) 사람은 저작자가 아니라고 판시하였다.

---

1) http://glaw.scourt.go.kr/wsjo/panre/sjo100.do?contId=2035798&q=html%20%EC%A0%80%EC%9E%91&nq=&w=panre&section=panre_tot&subw=&subsection=&subId=1&csq=&groups=6,7,5,9&category=&outmax=1&msort=s:6:0,d:1:1,p:2:0&onlycount=&sp=&d1=&d2=&d3=&d4=&d5=&pg=2&p1=&p2=&p3=&p4=&p5=&p6=&p7=&p8=&p9=&p10=&p11=&p12=&sysCd=WSJO&tabGbnCd=&saNo=&joNo=&lawNm=&hanjaYn=N&userSrchHistNo=&poption=&srch=&range=&daewbyn=N&smpryn=N&tabId=&save=Y&bubNm=

2) 2009년 폐지

3) http://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/200/086200_hanrei.pdf

부연하면 동 판결은 "HTML(언어)는 프로그래밍 언어이지만 집계·연산 등의 처리를 하기 위한 것이 아니라 브라우저의 표시 장식을 하기 위한 언어로(중략)."라고 하여 HTML을 기본적으로 프로그램 언어로 보고 있지만 그 성격상 다른 일반적인 프로그램 언어와는 다르다는 점을 언급하고 있다. 이러한 점에서 우리가 흔히 알고 있는 C언어와 같은 프로그램 언어인 경우에는 일본 저작권법은 제10조 3항[4)]에서 프로그램 언어에 대한 저작물의 보호범위에서 제외하고 있는 바, HTML도 그 기본적인 성격을 프로그램 언어로 본다면 동조에 의하여 제외시킬 수 있을 것임에도 불구하고 "창작성"을 없음을 이유로 "저작물"이 아니라고 판단한 점에서, 적어도 HTML언어는 동조에서 말하는 기본적인 프로그램 언어나 규약 등과는 다른 성격을 가진 것으로 동조의 적용을 받지 아니하고 "창작성"있게 "표현"된 것이라면 경우에 따라서는 "저작물"로서도 인정될 수 있을 것이라고 생각된다.

이에 HTML언어에 대한 상기 판결을 살펴본 후, 비교법적인 관점에서 일본 저작권법상의 "프로그램"과 "프로그램언어"에 대한 내용을 살펴보기로 한다.

HTML의 저작물성 (동경지방재판소 평성28년9월29일판결)

원고는 컴퓨터 시스템, 컴퓨터 소프트웨어의 개발, 제조, 판매 등을 업으로 하는 주식회사이며, 피고는 세계 75개국이상에서 의약품 승인을 받아 서플리먼트를 제조, 유통 판매 등을 업으로 하는 주식회사이다.

본 사안은 이러한 서플리먼트 제조판매회사(피고)의 회원용 통신 판매관리 시스템 제작을 하청받은 회사(원고)가, 피고와의 계약종료 후에도 그 시스템을 복제하여 사용함에 따라 저작권(복제권)을 침해하였다고 하여 원고가 손해배상을 청구한 사안이다.

이 시스템 자체는 원고회사가 작성한 것이지만, 시스템 가동 후에 추가된 회원등록 관리기능에 관한 화면

4) 第十条　この法律にいう著作物を例示すると、おおむね次のとおりである。
一　小説、脚本、論文、講演その他の言語の著作物
二　音楽の著作物
三　舞踊又は無言劇の著作物
四　絵画、版画、彫刻その他の美術の著作物
五　建築の著作物
六　地図}又は学術的な性質を有する図}面、図}表、模型その他の図}形の著作物
七　映画の著作物
八　写真の著作物
九　プログラムの著作物
２　事実の伝達にすぎない雑報及び時事の報道は、前項第一号に掲げる著作物に該当しない。
３　第一項第九号に掲げる著作物に対するこの法律による保護は、その著作物を作成するために用いるプログラム言語、規約及び解法に及ばない。この場合において、これらの用語の意義は、次の各号に定めるところによる。
一　プログラム言語　プログラムを表現する手段としての文字その他の記号及びその体系をいう。
二　規約　特定のプログラムにおける前号のプログラム言語の用法についての特別の約束をいう。
三　解法　プログラムにおける電子計算機に対する指令の組合せの方法をいう。

디자인은, 피고회사의 일반인을 위한 홈페이지에 맞출 필요가 있어서, 그 홈페이지의 제작을 하청받은 회사(C회사)로부터 제공된 화면 등을 사용하여 원고회사의 사원 A씨가 HTML을 작성한 것이었다.

원고회사는 재판에서 "문자의 굵기, 크기, 배열, 배경색 등은 A가 고안한 것으로, 그에 근거하여 A가 본건 HTML을 작성한 것이므로, 이 부분에는 창작성이 인정된다."라고 주장하였고 이에 대하여 피고회사는 "미리 디자인된 화면을 표시시키는 것이라고 하는 HTML 프로그램의 성질상, 그 표현의 선택의 폭은 극히 좁고, 제작자의 개성이 발휘될 여지는 거의 없다. 본건 HTML은, 프로그램의 작성자가 내용의 결정에 관여하여 알지 못하는 콘텐츠(텍스트 등)와, 화면의 디자인·구조가 결정되면 거의 일률적으로 고정된 태그의 집합이므로, 어느 쪽이든, 본건 HTML의 저작자는 원고는 아니다."라고 반론하였다.

이에 대하여 당 재판소는 "이와 같이, 본건에서, 원고 종업원인 A가, 본건 HTML제작에 일정 정도 관여한 사실은 인정될 수 있지만, 기본적으로는 피고의 지시에 따라 내용·형식의 문장을 입력하고, 또한 라이온 하트로부터 송신된 디자인 등을 이용하고 그 위에, 거의 일률적으로 정하여진 태그를 이용하여 HTML을 작성한 것에 불과한 것으로 인정되므로, 그 이상으로 A가 어떻게 창작성을 발휘하였는지에 대하여서는 구체적 주장도 없고, 그러한 사실을 인정하기에 충분한 증거도 없다. 이상에 의하면, 본건 HTML에 대하여, 원고 종업원인 A가 창작적 표현을 작성한 것이라고 인정하기에는 충분하지 않다."라고 한 후, "(중략), HTML(언어)에 관하여서는, 교과서나 사전(을19내지 20, 22내지 24)이 다수 존재하고, 많은 약속사항으로 정하여진 것이 있는 점, HTML(언어)는, 프로그래밍 언어이지만, 집계·연산 등의 처리를 하기 위한 것이 아니라, 브라우저의 표시, 장식을 하기 위한 언어로, 웹 화면의 레이아웃이라고 기재내용이 정하여져 있을 때는, HTML의 표현도 거의 같은 것으로, 누가 작성하여도 비슷한 것이 될 수 있다고 인정된다."

또한, "(중략) 많은 약속이 있는 바, 본건 HTML의 구체적 표현도, 이러한 약속사항에 따라서 정형적으로 제작되는 것으로 인정된다. 이상의 사정에 의하면, 본건 HTML에 대하여, 원고가, A가 제작하였다고 주장하는 부분의 대부분은, 다른 프로그래머가 작성하여도 거의 같은 표현이 될 수 있는 것이라고 말할 수 있다"라고 하였다.

아울러, "(중략). 그리고, 원고는 본건 프로그램 중 본건 HTML의 저작권 침해에 대하여서만 구체적으로 주장하고 있는 바, 본건 프로그램에 대하여서도, 원고 종업원이 창작적 표현을 작성한 것이라고 인정하기에 충분한 증거는 없다. 따라서, 예를 들어, 본건 HTML과 본건 프로그램의 일부에 창작적 표현이 포함되었다고 하여도, 원고가 본건 HTML이나 본건 프로그램의 저작자라고 말할 수 없다."

프로그램의 저작물성

일본 저작권법 제2조 9호[5]는 프로그램에 대하여서도 저작권법의 보호대상으로 삼고 있으며, 이러한 프로그램의 법적보호에 관하여서는, 종래 저작권법은 소설이나 그림 등과 같이 사상이나 감정의 표현물을 보호대상

으로 하여 왔음에 대하여, 프로그램은 컴퓨터를 기능시키는 부품으로서의 의미가 강하고, 저작권법의 체계에는 어울리지 않는다는 의문도 있었다. 하지만 프로그램도 프로그램 언어에 의하여 표현되는 것으로, 그 표현에는 인간의 학술적인 사상이 구현화되어 있고 또한 종래 저작물은 특히 그 표현이 이용되는 것에 대하여, 프로그램은 컴퓨터에 대한 명령으로 그 성격이 결정적으로 다르다는 의견도 있었지만, 결국 프로그램에 있어서도 프로그램 언어에 의하여 일련의 명령이 표현되는 것 자체가 이용되어 컴퓨터를 기능시키는 것으로 표현의 이용이라고 하는 차원에서는 같은 것으로 이해되어 저작권법의 보호대상이라고 하는 공통인식을 얻을 수 있었다.

프로그램은, 문자·숫자·기호 등을 조합한 언어체계(컴퓨터 언어)로 기술되어 있기 때문에, 언어저작물의 하나로 파악할 수도 있지만, 일본의 경우는 1985년 개정에서, 프로그램의 특수성을 고려하여, 프로그램이란 "전자계산기를 기능시켜 하나의 결과를 얻을 수 있도록 이에 대한 지령을 조합한 것으로 표현된 것"이라고 정의하여 언어저작물과는 다른 유형의 저작물로 다루어졌다. 이에 의하면 프로그램은 컴퓨터에 대한 지령의 조합의 표현이면 충분하고, 어플리케이션·프로그램, 오퍼레이팅·시스템 등의 프로그램의 종류는 묻지 않는다.[6)]

다만, 프로그램도 저작물이기 위하여서는 저작물의 일반적 요건을 충족할 필요가 있으나, 그 프로그램 저작물에서 요구되는 창작성의 개념을 음악이나 미술 등과 같은 레벨의 창작성을 요구한다고 할 것인지에 대하여 논의가 있다.

프로그램 언어의 저작물성

한편, 프로그램 언어, 규약이나 해법에는 저작권법에 의한 보호가 미치지 않는다고 일본 저작권법 제10조 3항은 규정하고 있다.[7)] 사상·감정의 창작적인 표현이 보호대상으로, 표현의 수단인 언어나 표현하기 위한 근원적인 룰이나 이이디어인 규칙, 해법은 보호대상이 되지 않는 것은 동 규정이 없어도 마찬가지 일 것이나, 컴퓨터 분야에서 이러한 혼란이 발생하기 쉽다는 점에서 확인적으로 규정하고 있다.

1호의 프로그램 언어란 "프로그램을 표현하는 수단으로서의 문자 그 밖의 기호 및 그 체계"를 가르킨다. 프로그램 언어는 표현을 위한 하나의 툴에 불과하며 저작물이 될 수 없다.

2호의 규약은 "특정의 프로그램에서 표현의 특별한 약속"을 말한다. 프로그램 언어의 문법에 대하여서는 1

5) (定義)
第二条　この法律において、次の各号に掲げる用語の意義は、当該各号に定めるところによる。
十の二　プログラム　電子計算機を機能させて一の結果を得ることができるようにこれに対する指令を組み合わせたものとして表現したものをいう。
6) 中山信弘『著作権法』, 有斐閣, 98頁
7) 전게주4)

호의 문제이고, 여기서의 약속사항이라는 것은 예를 들어 이용하는 컴퓨터의 OS와의 관계에서 준수하여야만 하는 룰이나, 통신회선에서 복수의 컴퓨터와 정보를 주고받는 경우에 지켜야만 할 통신 프로토콜 등을 의미하고 있다. 한편 이러한 특정의 룰에 준거하여 프로그램을 작성하는 것은, 당해 룰을 창작한 자의 권리를 침해하는 것은 아니고, 프로그램의 저작물로서 표현된 인터페이스나 프로토콜 등을 복제하면, 저작권 침해로 문제될 수 있음에는 주의해야 한다.

소 결

본 판결과 같이 일본 재판소는 HTML에 대하여 "창작성"을 부정하여 그 저작물성을 부정하고 있으나, 이와는 반대로 미국 캘리포니아 북부 지방법원은 온라인 광고 제작 플랫폼의 검색 결과 페이지의 기초를 이루는 HTML코드는 저작권 보호대상이라고 판시한 사례[8]가 있다.

당해 캘리포니아 북부 지방법원은 HTML코드가 웹 페이지를 제작하며 웹 페이지의 전체적인 느낌(look and feel)은 저작권 보호 대상이 아니라 하더라도 최종 웹페이지의 동일한 외관을 제작하기 위한 HTML코드를 작성하는 방식은 다양하므로 HTML코드의 저작권 등록이 불가능하지는 않다고 하였다.

따라서, 이러한 HTML언어에 대하여 저작권법상 저작물의 보호 범위에서 제외되는 "프로그램 언어·규약·해법"에 포함되는 같은 종류의 프로그램 언어 또는 규약으로 보게 된다면 HTML은 동조에 의하여 "저작물의 보호범위"에서 제외가 될 것이나, HTML언어의 경우 C언어와 같은 일반적인 프로그램 언어와 다른 것으로 보아 동조의 규정을 적용하지 않는다고 한다면 HTML도 그 "창작성"의 유무에 따라 "저작물"로서 보호될 수 있을 것이다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

8) https://www.copyright.or.kr/mobile/information-materials/trend/the-copyright/view.do?brdctsno=38476&list.do?pageIndex=1&brdctsstatecode=&brdclasscode=&servicecode=06&nationcode=&searchText=&searchTarget=ALL

노래방에서 촬영한 동영상의 인터넷 상의 업로드와 저작권 침해여부

김지만 경일대학교 후지오네칼리지 외래교수

남녀노소를 불문하고 많은 이들이 찾는 대표적인 오락장소라면 노래방을 손꼽을 수 있을 것이다. 자신이 좋아하는 노래의 선율에 때로는 가사에 자신의 마음을 담아 열창을 하며 스트레스를 해소하는 곳일 것이다. 이러한 노래방을 애용하면서 가끔은 열창하는 자신의 모습을 추억으로 간직하기 위하여 때로는 가족들 혹은 연인들과의 즐거웠던 한때를 담아두고자 한번쯤은 자신들의 휴대전화를 이용하여 동영상으로 촬영한 적이 있을 것이다. 더욱이 이렇게 촬영한 동영상을 자신의 인터넷상의 SNS계정에 혹은 "유튜브" 등의 동영상 공유 사이트에 업로드를 하여 시간이 흘러도 가끔 꺼내어 보는 앨범처럼 가족 혹은 연인 때로는 친구들과 함께 그 동영상을 즐긴 적도 있을 것이다.

이렇듯 그냥 노래방에서 자신이 노래하는 모습을 동영상으로 촬영하여 동영상 공유 사이트에 업로드하여 타인과 공유하였을 뿐인데, 이러한 행위가 저작권 침해, 엄밀하게 말해서 저작인접권의 침해가 될 수 있다는 점에 주의할 필요가 있다.

즉, 이러한 노래방에서 촬영한 동영상을 인터넷 상의 동영상 공유사이트인 "유튜브"에 업로드한 것에 대하여 일본 재판소는 "송신가능화권[1)]" 침해를 이유로 동영상 송신가능의 금지 및 그 동영상의 전자적 기록을 그 동영상이 기록된 피고의 하드 디스크 및 그 밖의 기록매체로부터 삭제하도록 판결하였다[2)]. 물론, 일본 재판소의 판결이고 우리나라 재판소의 판결은 아니지만 우리나라도 일본만큼 노래방문화가 흔한만큼 참고할만한 사항이라고 할 것이다.

---

1) (送信可能\化権)
第九十\六条の二 レコード製作者は、そのレコードを送信可能\化する権利を専有する。

2) 東京地裁平成２８年（ワ）第３４０８３号 著作隣接権侵害差止等請求事件
http://www.courts.go.jp/app/files/hanrei_jp/410/086410_hanrei.pdf

사건의 개요

원고 "第一興商"은 업무용 통신 노래방 기기의 제조판매 등을 업으로 하는 주식회사로, 업무용 통신 노래방 기기 「DAM」시리즈 판매를 하고 있다. 특히, 원고는 평성28년(2016년) 8월 17일에 판매된 여성 보컬 그룹 「Little Glee Monster」의 CD 싱글 "私らしく生きてみたい／君のようになりたい"에 포함된 악곡 "私らしく生きてみたい"의 노래방용 음원(이하, 「본건 DAM음원」이라고 함)을 작성하였다. 원고는 본건 DAM음원에 대하여 그 음을 최초로 고정한 레코드[3] 제작자로서 송신가능화권(일본 저작권법 제96조의 2)[4]을 가진다.

피고는 노래방점포에서 DAM의 단말을 이용하여, 상기 악곡의 노래방 가창을 하고, 그때에 자신이 가창하는 모습을 동영상으로 촬영하여, 본건 DAM음원의 음이 기록된 동영상(이하, 「본건 동영상」이라고 함)을 동년 9월 7일에 인터넷 상의 동영상 공유 사이트인 「YouTube」에 업로드하였다(이하, 이 행위를 「본건 행위」라고 한다).

본건 행위는 원고의 본건 DAM음원에 관한 송신가능화권을 침해하는 행위에 해당하는 것으로 이에 대한 금지 및 그 동영상이 기록된 전자적 기록의 삭제가 요구됐다. 즉, 본 사안은 ①송신가능화권 침해, ②동영상이 기록된 기록매체의 삭제여부가 문제되었다.

다만, 「YouTube」에 업로드된 동영상은 본 제소 시에 이미 삭제된 상태였으며, 피고는 이렇듯 스스로 본건 동영상을 「YouTube」에서 삭제한 점, 원래부터 본건 동영상은 주로 피고 자신의 가창하는 모습을 촬영한 것으로, 원고의 이익을 명확하게 침해한다고는 말하기 어렵기 때문에, 금지청구 등의 소송을 제기하는 것은 적절하지 않으며, 원고는 피고에게 연락을 하여 피고가 자주적으로 삭제할 기회를 부여했어야만 했다고 주장하였다.

판 시

원고 주장의 청구원인 사실을 전부 인정할 수 있고, 본건 행위는 본건 DAM음원에 관한 원고의 송신가능화권의 침해에 해당하므로, 원고는 피고에 대하여 본건 동영상의 송신가능화 금지 및 그 전자적 기록의 기록매체로부터의 삭제를 구할 수 있다고 하였다.

그리고, 이에 대하여 피고가 주장하듯이 본건 동영상이 「YouTube」상에서 현시점에서는 삭제되었다고 하여도, 본건 증거상, 본건 동영상의 전자적 기록이 피고가 가지는 기록매체로부터 삭제되었다는 것은 알 수 없으므로, 원고의 상기 청구에 대한 금지 등의 필요성을 결한다고 보는 것은 상당하지 않다고 하였다.

3) 우리나라에서는 「레코드」란 용어대신, 「음반」이라는 용어를 사용하고 있으나, 본호에서는 편의상 일본에서 사용되고 있는 「레코드」를 그대로 사용하기로 한다.(저자주)

4) 전게주 2)

아울러, ①동영상을 송신가능화 금지에 대하여 가집행할 수 있다고 하였으나, ②본건 동영상이 기록된 기록매체의 삭제에 대한 가집행선언은 상당하지 않다고 하였다.

저작인접권

일본 저작권법은 저작자 이외의 자인 "실연가", "레코드 제작자", "방송사업자", "유선방송사업자"를 저작인접권자로서 보호하고 있다[5]. 이러한 저작인접권자는 저작물을 창작한 자는 아니지만, 저작물의 사회로 전달함에 있어 중요한 역할을 하고 있으며, 또한 저작물의 창작에 준한 준창작적인 활동을 하고 있다는 관점에서 보호되고 있다[6]. 게다가, 이들은 서로 이해관계에 있고, 각각이 독자의 권리를 가지고 있으며, 게다가 그 저작자와의 관계가 얽혀 있는 대단히 복잡한 구조로 되어있다[7].

먼저, 일본 저작권법에서 말하는 「레코드 제작자」란 "레코드에 고정되어 있는 음을 최초로 고정한 자"라고 동법 제2조 1항 6호[8]에서 정의하고 있고, 또한 일본에서 보호를 받는 레코드의 범위는 동법 제8조[9]에서

---

5) (著作隣接権)
第八十\九条　実演家は、第九十\条の二第一項及び第九十\条の三第一項に規定する権利（以下「実演家人格権」という。）並びに第九十\一条第一項、第九十\二条第一項、第九十\二条の二第一項、第九十\五条の二第一項及び第九十\五条の三第一項に規定する権利並びに第九十\四条の二及び第九十\五条の三第三項に規定する報酬並びに第九十\五条第一項に規定する二次使用料を受ける権利を享有する。
2 レコード製作者は、第九十\六条、第九十\六条の二、第九十\七条の二第一項及び第九十\七条の三第一項に規定する権利並びに第九十\七条第一項に規定する二次使用料及び第九十\七条の三第三項に規定する報酬を受ける権利を享有する。
3 放送事業者は、第九十\八条から第百条までに規定する権利を享有する。
4 有線放送事業者は、第百条の二から第百条の五までに規定する権利を享有する。
5 前各項の権利の享有には、いかなる方式の履行をも要しない。
6 第一項から第四項までの権利（実演家人格権並びに第一項及び第二項の報酬及び二次使用料を受ける権利を除く。）は、著作隣接権という。

6) 作花文雄，詳解‧著作権法[第４版]，ぎょうせい（2010年）478면

7) 中山信弘，著作権法，有斐閣（2010年），420면

8) (定義)
第二条　この法律において、次の各号に掲げる用語の意義は、当該各号に定めるところによる。
六 レコード製作者‧レコードに固定されている音を最初に固定した者をいう。

9) (保護を受けるレコード)
第八条　レコードは、次の各号のいずれかに該当するものに限り、この法律による保護を受ける。
一 日本国民をレコード製作者とするレコード
二 レコードでこれに固定されている音が最初に国内において固定されたもの
三 前二号に掲げるもののほか、次のいずれかに掲げるレコード イ 実演家等保護条約の締約国の国民（当該締約国の法令に基づいて設立された法人及び当該締約国に主たる事務所を有する法人を含む。以下同じ。）をレコード製作者とするレコード
ロ レコードでこれに固定されている音が最初に実演家等保護条約の締約国において固定されたもの
四 前三号に掲げるもののほか、次のいずれかに掲げるレコード
イ 実演‧レコード条約の締約国の国民（当該締約国の法令に基づいて設立された法人及び当該締約国に主たる事務所を有する法人を含む。以下同じ。）をレコード製作者とするレコード
ロ レコードでこれに固定されている音が最初に実演‧レコード条約の締約国において固定されたもの
五 前各号に掲げるもののほか、次のいずれかに掲げるレコード
イ 世界貿易機関の加盟国の国民（当該加盟国の法令に基づいて設立された法人及び当該加盟国に主たる事務所を有する法人を含む。以下同じ。）をレコード製作者とするレコード

규정하고 있다.

그리고 이러한 저작인접권이 필요하게 된 가장 큰 요인은, 정보 전달기술의 발전이라고 할 수 있다. 즉 정보 전달기술의 하나로 레코드가 발명되거나, 방송이 개시되거나, 그 후에 TV방송이나 유선방송 특히 케이블 TV가 널리 이용되거나 함에 따라 저작인접권이 문제가 되기 시작하였다. 생실연(생방송)만이 저작물의 이용형태였던 시대에는, 실연가는 계약에 의하여 자신의 실연을 컨트롤하면 충분하여, 생연주로부터 정보가 외부에 유출될 우려는 없었다. 하지만, 레코드나 영화와 방송이 출현하면서, 실연가는 계약에 의하여 자신의 실연을 충분히 컨트롤 할 수 없게 되었고, 어떠한 법적인 보호를 부여할 필요성이 발생하였다.

또한, 실연의 다양한 이용형태의 출현에 의하여, 그 이용에서 얻어지는 이익의 일부를 실연가에도 환원시켜 주어야 할 요구가 나타나게 된 것은 당연한 것이었다고 할 수 있을 것이다[10].

그리고 이러한 저작인접권도 금지청구권을 가지는 강력한 권리이므로, 저작권의 제한규정의 대부분이 준용되며(동법 제102조[11]), 독점에 의한 폐해를 방지하고 있다.

ロ レコードでこれに固定されている音が最初に世界貿易機関の加盟国において固定されたもの

六 前各号に掲げるもののほか、許諾を得ないレコードの複製からのレコード製作者の保護に関する条約（第百二十\一条の二第二号において「レコード保護条約」という。）により我が国が保護の義務を負うレコード

10) 作花, 전게주 7) 479면·中山, 전게주 8) 422면 참조.

11) (著作隣接権の制限)

第百二条　第三十\条第一項、第三十\条の二から第三十\二条まで、第三十\五条、第三十\六条、第三十\七条第三項、第三十\七条の二（第一号を除く。次項において同じ。）、第三十\八条第二項及び第四項、第四十\一条から第四十\二条の四まで、第四十\四条（第二項を除く。）並びに第四十\七条の四から第四十\七条の九までの規定は、著作隣接権の目的となつている実演、レコード、放送又は有線放送の利用について準用し、第三十\条第二項及び第四十\七条の十\の規定は、著作隣接権の目的となつている実演又はレコードの利用について準用し、第四十\四条第二項の規定は、著作隣接権の目的となつている実演、レコード又は有線放送の利用について準用する。この場合において、同条第一項中「第二十\三条第一項」とあるのは「第九十\二条第一項、第九十\九条第一項又は第百条の三」と、同条第二項中「第二十\三条第一項」とあるのは「第九十\二条第一項又は第百条の三」と読み替えるものとする。

2　前項において準用する第三十\二条、第三十\七条第三項、第三十\七条の二若しくは第四十\二条の規定又は次項若しくは第四項の規定により実演若しくはレコード又は放送若しくは有線放送に係る音若しくは影像（以下「実演等」と総称する。）を複製する場合において、その出所を明示する慣行があるときは、これらの複製の態様に応じ合理的と認められる方法及び程度により、その出所を明示しなければならない。

3　第三十\三条の二第一項の規定により教科用図}書に掲載された著作物を複製することができる場合には、同項の規定の適用を受けて作成された録音物において録音されている実演又は当該録音物に係るレコードを複製し、又は同項に定める目的のためにその複製物の譲渡により公衆に提供することができる。

4　視覚障害者等の福祉に関する事業を行う者で第三十\七条第三項の政令で定めるものは、同項の規定により視覚著作物を複製することができる場合には、同項の規定の適用を受けて作成された録音物において録音されている実演又は当該録音物に係るレコードについて、複製し、又は同項に定める目的のために、送信可能\化を行い、若しくはその複製物の譲渡により公衆に提供することができる。

5　著作隣接権の目的となつている実演であつて放送されるものは、専ら当該放送に係る放送対象地域において受信されることを目的として送信可能\化（公衆の用に供されている電気通信回線に接続している自動公衆送信装置に情報を入力することによるものに限る。）を行うことができる。ただし、当該放送に係る第九十\九条の二第一項に規定する権利を有する者の権利を害することとなる場合は、この限りでない。

6　前項の規定により実演の送信可能\化を行う者は、第一項において準用する第三十\八条第二項の規定の適用がある場合を除き、当該実演に係る第九十\二条の二第一項に規定する権利を有する者に相当な額の補償金を支払わなければならない。

7　前二項の規定は、著作隣接権の目的となつているレコードの利用について準用する。この場合において、前項中「第九十\二条の二第一項」とあるのは、「第九十\六条の二」と読み替えるものとする。

JAPAN

한편, 이러한 저작인접권도 저작권과 같이 무방식주의가 적용되고 있고, 실연·발행·방송과 동시에 발생한다(동법 제89조 제5항[12)13)]). 그리고, 저작인접권의 규정은 저작자의 권리에는 영향을 미치지 않으며, 저작권과는 관계없이, 저작인접권은 실연·레코드 제작·방송·유선방송에 의하여 발생하고, 따라서 타인의 저작물을 무단으로 이용하여 실연 등이 일어난 경우에도 저작인접권은 발생하지만, 그것은 타인의 저작물을 무단이용하여 2차적 저작물을 창작한 경우와 같은 법적관계라고 할 수 있다[14)].

구체적으로 저작인접권이 침해되는 경우는 예를 들어 음악CD를 그대로 카피하여 동영상 사이트에 업로드하는 경우, 가사와 곡에 관한 저작권과 노래하고 있는 실연가의 녹음·녹화권, 그리고 레코드 제작자의 복제권, 송신가능화권이라고 하는 저작인접권이 침해된다고 할 수 있을 것이다.

아울러, 이러한 저작인접권이 저작물 이용과 관련된 권리인 이상, 동법 제102조의 규정에 따라 저작권제한 규정에 준하여 저작인 접권을 제한하고 있다[15)]. 예를 들어, 동법 제30조 2항의 준용에 따라, 실연가 및 레코드 제작자는 사적녹음·녹화 보상금 청구권을 가지게 된다.

---

8 第三十\九条第一項又は第四十\条第一項若しくは第二項の規定により著作物を放送し、又は有線放送することができる場合には、その著作物の放送若しくは有線放送について、これを受信して有線放送し、若しくは影像を拡大する特別の装置を用いて公に伝達し、又はその著作物の放送について、これを受信して同時に専ら当該放送に係る放送対象地域において受信されることを目的として送信可能\化（公衆の用に供されている電気通信回線に接続している自動公衆送信装置に情報を入力することによるものに限る。）を行うことができる。

9 次に掲げる者は、第九十\一条第一項、第九十\六条、第九十\八条又は第百条の二の録音、録画又は複製を行つたものとみなす。

一 第一項において準用する第三十\条第一項、第三十\条の三、第三十\一条第一項第一号若しくは第三項後段、第三十\五条第一項、第三十\七条第三項、第三十\七条の二第二号、第四十\一条から第四十\二条の三まで、第四十\二条の四第二項、第四十\四条第一項若しくは第二項又は第四十\七条の六に定める目的以外の目的のために、これらの規定の適用を受けて作成された実演等の複製物を頒布し、又は当該複製物によつて当該実演、当該レコードに係る音若しくは当該放送若しくは有線放送に係る音若しくは影像を公衆に提示した者

二 第一項において準用する第四十\四条第三項の規定に違反して同項の録音物又は録画物を保存した放送事業者又は有線放送事業者

三 第一項において準用する第四十\七条の四第一項若しくは第二項の規定の適用を受けて同条第一項若しくは第二項に規定する内蔵記録媒}体以外の記録媒}体に一時的に記録された実演等の複製物を頒布し、又は当該複製物によつて当該実演、当該レコードに係る音若しくは当該放送若しくは有線放送に係る音若しくは影像を公衆に提示した者

四 第一項において準用する第四十\七条の四第三項又は第四十\七条の五第三項の規定に違反してこれらの規定の複製物を保存した者

五 第一項において準用する第三十\条の四、第四十\七条の五第一項若しくは第二項、第四十\七条の七又は第四十\七条の九に定める目的以外の目的のために、これらの規定の適用を受けて作成された実演等の複製物を用いて当該実演等を利用した者

六 第一項において準用する第四十\七条の六ただし書の規定に違反して、同条本{文の規定の適用を受けて作成された実演等の複製物を用いて当該実演等の送信可能\化を行つた者

七 第一項において準用する第四十\七条の八の規定の適用を受けて作成された実演等の複製物を、当該実演等の同条に規定する複製物の使用に代えて使用し、又は当該実演等に係る同条に規定する送信の受信（当該送信が受信者からの求めに応じ自動的に行われるものである場合にあつては、当該送信の受信又はこれに準ずるものとして政令で定める行為）をしないで使用して、当該実演等を利用した者

八 第三十\三条の二第一項又は第三十\七条第三項に定める目的以外の目的のために、第三項若しくは第四項の規定の適用を受けて作成された実演若しくはレコードの複製物を頒布し、又は当該複製物によつて当該実演若しくは当該レコードに係る音を公衆に提示した者

12) 전게주 6) 참조.

13) 中山, 전게주 8), 424면에 의하면, 레코드 제작자의 보호에 대하여서는 실연가 등 보호조약 11조와 레코드 보호조약 5조에서, 레코드의 복제물 등에 기호, 제1발행년도, 권리자의 명칭을 표시하면 방식국의 방식을 충족시킨 것으로 간주하는 방식주의를 취하는 나라도 있다.

14) 中山, 전게주 8), 424면 참조.

15) 전게주 12)

본건에 대한 고찰

전술한 바를 바탕으로 본 사안을 살펴보면, 가수는 "실연가", 레코드 회사는 "레코드 제작자"에 해당하고 저작권과는 별개의 저작인접권을 가지게 된다. 실연가에게는 녹음·녹화권, 방송권, 송신가능화권, 양도권, 대여권, 레코드 2차사용권 등의 권리가 인정되며(동법 제91조~95조), 레코드 제작자에게도 복제권, 송신가능화권, 레코드의 2차 사용권, 양도권, 대여권 등이 인정된다(동법 제96조~제97조의 3). 아울러 전술한 바와 같이 이러한 저작인접권이 침해된 경우에는 저작권과 같이 금지청구권과 손해배상청구권이 인정된다.

본건에서 원고는 "레코드 제작자"에 해당하며, 제작한 DAM용 노래방 음원에 관하여 저작인접권을 가진다고 할 수 있다. 그리고 그 음원이 사용된 셀카로 촬영한 노래방 영상을 "YouTube"에 업로드한 행위는 송신가능화권을 침해한다고 인정하였다.

즉, 동영상에 노래방 음원의 음이 들어가는 이상, 그 동영상을 동영상 공유 사이트에 업로드하는 것은 송신가능화권을 침해한 것이라고 말할 수 있을 것이다. 따라서, 노래방에서 단순하게 자신의 노래하는 모습을 촬영하여 타인과 공유하고자 업로드를 하게 되면 이는 저작인접권의 침해가 될 수 있음에 주의해야 할 것이다.

한편, 일본음악저작권협회(JASRAC)는 악기의 연주나 노래를 가르치는 음악교실에 대하여, 내년 2017년 1월부터 저작권료를 징수할 것이라고 정식으로 발표했다[16].

저작자의 권리보호가 강화되고 있는 요즈음, 정당한 권리자의 보호와 그 노력에 대한 정당한 대가의 지급이라는 측면을 고려할 때 이해될 수 있는 부분이나, 지나친 규제강화로 인하여 예를 들어 "BGM"조차 흐르지 않는 적막함만 감도는 커피 전문점, 저작권사용료의 지불이 부담스러워 당해 음악의 저작권 보호기간이 만료되었는지 하나하나 문의하여 음악을 가르쳐야만 하는 음악교실이 등장할 수도 있을 것이며, 이에 따라 관련 산업들의 발전을 저해시킬 우려 또한 없다고는 말하지 못할 것이다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

16) 이에 대하여, 일본 유명 악기 메이커 "야마하"음악진흥회는 "JASRAC"을 상대로 음악교실에서의 연주에는 저작권은 미치지 아니하고, 저작권료를 지불할 의무는 없다는 것의 확인을 구하는 소송을 제기할 예정이다.
http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1705/16/news066.html

일본 개인정보 보호법의 개정에 관하여

김지만 경일대학교 후지오네칼리지 외래교수

들어가며

개인에 관한 정보를 바탕으로 나 자신을 타인과 구별 짓게 하고, 나아가 '나'라는 자신을 특정지을 수 있도록 해주는 정보를 개인정보라고 할 수 있을 것이며, 이러한 개인의 고유정보는 정보사회화 시대를 맞이하여 인터넷 보급과 더불어 인터넷 상거래나 금융거래 혹은 인터넷 서비스의 사용을 위하여 필수적인 요소로서 사용되고 있다.

개인정보는 세심하고 특별한 주의와 관리가 필요하지만, 우리는 종종 "개인정보 유출"이라는 제목의 신문기사를 접하게 된다. 기업은 자신들이 제공하는 인터넷 서비스의 사용을 위하여 다양한 목적 하에서 개인정보를 요구하고 수집하지만 이를 보호하고 관리하려는 노력은 소홀한 실정이다. 이런 기업들의 과실 또는 해킹 등 외부 요인으로 개인정보가 유출되곤 한다. 유출된 정보는 타인의 손에 의해 기업들 간 거래 객체가 되거나, 은행 거래 등 민감한 영역에서 불법 이용되어 개개인들에 막대한 피해를 입힌다.

개인정보가 한번 유출되면 기업들에게 책임을 물어도 장래 피해를 예방할 수 없으므로, 사후 보상대책을 세우기보다는 사전에 깊은 주의를 기울여 관리하는 것이 무엇보다 중요하다.

현재, 인공지능을 활용한 기술의 급속한 발전으로 인하여 다양한 형태의 재산적 가치를 가지는 창조물이 만들어지고 있다. 이러한 인공지능 기술을 위해 제공되는 다양한 데이터 베이스와 이를 활용한 빅데이터 기술에 제공되는 정보에 민감한 개인정보도 포함되는 경우가 많다. 특히, 본인이 원하지 않았음에도 불구하고 세심한 관리나 주의가 필요한 개인 정보가 빅데이터로 활용되고 이를 바탕으로 새로운 저작물이 탄생하는 경우, 불법적으로 사용된 개인정보의 침해에 따른 손해를 누가 책임져야 하는지의 문제도 검토할 필요가 있을 것이다.

개인정보는 저작권법에서 보호하는 지적재산권은 아니지만, 이를 빅데이터로 활용하여 새로운 저작물을 창작하는 경우, 활용에 있어 조심스러울 수밖에 없을 것이다.

특히, 개인정보 보호에 대하여 활발한 논의가 이루어지고 있는 세계적인 추이 속에서 우리나라의 개인정보

보호법의 새로운 지향점 설정을 위해서도 일본의 개인정보 보호법을 참고하여 비교 연구하는 것이 필요할 것이다.

일본 개인정보 보호법의 제정

일본의 경우 〈개인정보 보호에 관한 법률〉을 제정, 2003년 5월 30일에 공포하여 2005년 4월 1일 전면 시행되었다.

동법 제1조의 목적에 의하면, "이 법률은, 고도정보통신 사회의 진전에 따른 개인정보의 이용이 현저하게 확대하고 있음에 비추어, 개인정보의 적정한 취급에 관하여, 기본이념 및 정부에 의한 기본방침의 작성 그 밖의 개인정보 보호에 관한 시책의 기본이 되는 사항을 정하여, 국가 및 지방공공단체의 책무 등을 분명히 함과 동시에, 개인정보를 취급하는 사업자가 준수하여야만 하는 의무 등을 정함에 따라, 개인정보의 적정 및 효과적인 활용이 새로운 산업의 창출과 활력있는 경제사회 및 풍부한 국민생활의 실현에 이바지하는 것 그 밖의 개인정보 유용성에 배려하면서 개인권리 이익을 보호하는 것을 목적으로 한다"[1]라고 규정하고 있다.

또한, 동법 제3조는 "개인정보는, 개인의 인격존중의 이념 하에서 신중하게 다루어져야만 함에 비추어, 그 적정한 취급을 계획하여야만 한다"라고 기본이념으로 규정하고 있다.

사견으로는, 개인정보 보호라는 제목에 빗대어 생각하면 단순한 '개인정보'라는 개인의 권리이익 보호를 위한 법제도라고 생각하기 쉬우나, 동법의 목적이 "개인정보의 적정 및 효과적인 활용이 새로운 산업의 창출과 활력 있는 경제사회 및 풍부한 국민생활의 실현에 이바지하는 것 그 밖의 개인정보 유용성에 배려하면서 개인권리 이익을 보호하는 것"임에 주의하여야 한다. 즉, 개인의 권리보호와 개인정보 활용의 유용성의 균형을 꾀할 목적으로 제정되었다고 할 수 있을 것이다.

그리고, 일본의 개인정보에 관한 보호 법제도는 우선적으로 〈개인정보 보호법〉을 최상위 규범으로 하여 〈개인정보 보호법 시행령〉 및 〈개인정보 보호법 시행규칙〉이 존재한다. 또한, 개인정보보호 위원회가 정한 가이드라인이 법집행 시에 지침으로 활용되고 있다[2].

JAPAN

1) (目的)
第１条 この法律は、高度情報通信社会の進展に伴い個人情報の利用が著しく拡大していることに鑑み、個人情報の適正な取扱いに関し、基本理念及び政府による基本方針の作成その他の個人情報の保護に関する施策の基本となる事項を定め、国及び地方公共団体の責務等を明らかにするとともに、個人情報を取り扱う事業者の遵守すべき義務等を定めることにより、個人情報の適正かつ効果的な活用が新たな産業の創出並びに活力ある経済社会及び豊かな国民生活の実現に資するものであることその他の個人情報の有用性に配慮しつつ、個人の権利利益を保護することを目的とする。

2) ① 개인정보 보호에 관한 법률에 대한 가이드라인(통칙편)
② 개인정보 보호에 관한 법률에 대한 가이드라인(외국에 있는 제3자에의 제공편)
③ 개인정보 보호에 관한 법률에 대한 가이드라인(제3자 제공시의 확인·기록 의무 편)
④ 개인정보 보호에 관한 법률에 대한 가이드라인(익명 가공 정보편)

한편 개인정보 보호법의 특별법으로서, 〈마이 넘버법〉(행정절차에 대한 특정 개인을 식별하기 위한 번호의 이용 등에 관한 법률)이 있다.

개인정보 보호법의 개정

정보통신 기술의 발달과 더불어 〈개인정보 보호법〉이 제정된 당시에 예상하지 못하였던 다양한 형태로 개인정보가 이용되고, 인터넷 기술의 발전과 글로벌화가 가속화 되어가는 사회 속에서 국경을 넘어 개인정보가 유통되고 이용되는 것이 그다지 놀라운 일이 아니게 됨에 따라 OECD는 2013년 7월 프라이버시 가이드라인을 개정하였고, 미국 또한 2012년 2월에 소비자 프라이버시 권리헌장 초안[3]을 공표하였으며, EU도 2014년 3월에 일반 데이터 보호규칙안[4]을 유럽회의 본회의에서 가결하였다.

이러한 상황 속에서 일본에서도 〈개인정보 보호법〉 개정의 움직임이 일어나, 2013년 고도정보통신 네트워크 사회추진전략본부(이하, IT종합전략본부) 아래에서 '퍼스널 데이터에 관한 검토회'가 설치되었고, 개인정보 정의의 명확화, 개인정보의 적정한 활용·유통의 확보 및 글로벌화에 대응 등을 목적으로 2015년 9월 9일 개정된 〈개인정보 보호법〉이 공포되었고, 2017년 5월 30일부터 시행되었다.

개정법의 주된 쟁점

2015년 개정된 개인정보 보호법의 주된 쟁점은 다음과 같은 4가지로 요약할 수 있다.[5]

(1) 개인정보 정의의 명확화

신체적 특징 등과 같은 개인정보 정의의 명확화 및 본인의 인종, 신앙, 병력 등 본인에 대한 부당한 차별 또는 편견이 발생할 수 있는 정보에 관한 규정의 정비가 이에 해당한다.

(2) 적절한 규율 하에서 개인정보 등의 유용성을 확보

익명으로 가공된 정보(특정 개인을 식별할 수 없도록 하는 것과 같은 개인정보를 가공한 정보)의 이용 및 활용 규정의 신설과 이에 관한 가공방법과 취급 등의 규정의 정비 및 개인정보 보호 지침 작성과 제출,

3) Consumer Privacy Bill of Rights (CPBR), https://obamawhitehouse.archives.gov/sites/default/files/privacy-final.pdf
4) http://www.soumu.go.jp/main_content/000196316.pdf
5) https://www.ppc.go.jp/files/pdf/28_setsumeikai_siryou.pdf#search=%27%E5%80%8B%E4%BA%BA%E6%83%85%E5%A0%B1%E4%BF%9D%E8%AD%B7%E6%B3%95+%E6%94%B9%E6%AD%A3+2017+%E3%83%9D%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%83%88%27

공표 등의 규정의 정비이다.

(3) 개인정보 보호의 강화(명부가게)

개인 데이터의 제3자 제공에 관련한 확인기록 작성 등을 의무화했다. 제3자로부터 개인 데이터 제공을 받은 경우 제공자의 이름, 개인데이터의 취득 경위를 확인한 후, 그 내용의 기록을 작성하여 일정기간 보존하도록 하는 것을 의무화하고, 제3자에게 개인 데이터를 제공하는 경우에도 제공일시나 제공처의 이름 등의 기록을 작성·보존하도록 하고 있다.

또한, 개인정보 데이터 베이스 등을 부정한 이익을 꾀할 목적으로 제3자에게 제공 또는 도용하는 행위를 '개인정보 데이터 베이스 등 부정제공죄'로서 처벌의 대상이 되도록 하였다.

(4) 개인정보 보호 위원회의 신설 및 그 권한

개인정보 취급 사업자에 대한 감독권한을 각 분야의 주무대신에서 개인정보 보호 위원회로 일원화하였다. 이러한 개인정보 보호 위원회는 공정거래 위원회와 같이 독립성이 높은 위원회이다. 다만 이러한 감독체제의 일원화는 민간사업자의 감독체제에 관한 내용이며, 공적기관의 감독체제는 〈개인정보 보호법〉의 개정 후에도 변함없이, 행정기관 개인정보 보호법의 대상은 정부의 행정기관이, 독립행정법인의 개인정보 보호법의 대상은 독립행정법인 등이며 개인정보보호 조례의 대상은 지방공공단체 등이다.

(5) 개인정보 취급의 글로벌화

섭외적으로 적용과 외국 집행당국에의 정보제공에 관한 규정 정비 및 외국에 있는 제3자에게 개인 데이터를 제공하는 경우에 관한 규정의 정비이다.

(6) 그 밖의 개정 사항

취급하는 개인정보의 수가 5,000인 이하인 사업자를 규제 대상 외로 하는 제도를 폐지하였고, 옵트아웃 제도[6](opt-out) 규정을 이용하는 개인정보 취급 사업자는 소요사항을 위원회에 제출하도록 의무화하여 위원회는 그 내용을 공표하도록 하였다. 그리고, 이용목적의 변경을 가능하도록 규정을 정비하였다.

---

6) 당사자가 자신의 데이터 수집을 허용하지 않는다고 명시할 때 정보수집이 금지되는 제도이다. 기업과 같은 단체가 광고를 위한 메일을 보낼 때, 수신자가 발송자에게 수신거부 의사를 밝혀야만 메일발송이 금지되고 수신거부 의사를 밝히기 전에는 모든 수신자에게 메일을 보낼 수 있는 방식이다.
https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%98%B5%ED%8A%B8%EC%95%84%EC%9B%83
본인의 요구에 응하여 당해 본인이 식별될 수 있는 개인 데이터의 제3자에게 제공하는 것을 정지하는 경우, 본인의 동의를 얻지 아니하고 제3자에게 개인 데이터를 제공할 수 있다.

배려를 요하는 개인정보(요배려 개인정보)

전술한 일본 개정법의 주요 내용 중 하나로 '배려를 요하는 개인정보'에 대한 규정이 있다. 동법 제2조 제3항은 "본인의 인종, 신조, 사회적 신분, 병역, 범죄 경력, 범죄에 의한 해를 입은 사실 그 밖의 본인에 대한 부당한 차별, 편견 그 밖의 불이익이 발생하지 아니하도록 그 취급에 특히 배려를 요하는 것으로 정부령에서 정하는 기술 등이 포함된 개인정보"를 "배려를 요하는 개인정보(요배려 개인정보)[7]"라고 규정하고 있다.

개정 전에는 일본에서 이러한 개인정보의 내용에 의한 구분이 없이 민감한 정보에 대하여서도 특별한 규제가 없었다. 다만, 각종 가이드라인에서(예를 들어, 고용관계 등) 그 내용을 포함하고 있는 정도였다. 이에 해외, 특히 유럽의 EU 데이터 보호지령[8] 등의 영향을 받아 개정법에서 새로이 도입하여 특별한 취급을 하도록 법적인 의무를 부과하고 있다.

배려를 요하는 개인정보 중에 단순한 국적이나 외국인이라는 정보나 피부색은 인종에 포함되지 않는다. 또, 기호 금연가 혹은 채식주의자 등도 포함되지 않으나, 특정 정당의 당원인 경우는 신조에 해당한다. 단순한 직업적 지위나 학력은 사회적 신분에 해당하지 않고, 사회적 신분이란 어떤 개인에 고착되어 있어 일생 자신의 힘으로는 쉽게 벗어날 수 없는 지위를 의미한다고 할 것이다. 병에 걸린 경력을 의미하는 것으로, 특정 병력을 나타낸 부분(특정 개인이 간에 걸린 경우 등)이 해당하며, 운전면허증이나 보험증 또는 마이 넘버 카드에 기재되어 있는 장기제공에 관한 의사표시 등도 배려를 요하는 개인정보에 해당한다고 말하기 어렵다.

그리고, 전과나 유죄판결을 받아 확정된 사실은 범죄 경력으로 배려를 요하는 개인정보에 해당한다고 볼 수 있으나, 예를 들어 어떤 인물이 반사회적 세력에 소속되어 있다는 정보는 해당하지 않는다고 할 것이다. 아울러 범죄에 의하여 신체적 혹은 정신적 피해 및 금전적 피해를 불문하고 범죄 피해를 받은 사실 또한 "배려를 요하는 개인정보"에 해당한다고 볼 수 있을 것이다.

이러한 배려를 요하는 개인정보의 취급 원칙은 사전에 본인 동의가 필요하다. 즉, 개정법 제17조에 의하면, 배려를 요하는 개인정보는 사전에 본인의 동의가 필요하며, 동의없이 취득하여서는 아니된다.

또한, 옵트 아웃에 의한 제3자 제공도 개정법 제23조 제2항에 의하여 금지되므로 결국 배려를 요하는 정보는 취득에 있어서도 제3자 제공에 있어서도 미리 본인의 동의를 구하여야 한다.

---

7) 3 この法律において「要配慮個人情報」とは、本人の人種、信条、社会的身分、病歴、犯罪の経歴、犯罪により害を被った事実その他本人に対する不当な差別、偏見その他の不利益が生じないようにその取扱いに特に配慮を要するものとして政令で定める記述等が含まれる個人情報をいう。

8) http://www.soumu.go.jp/main_content/000196313.pdf#-search=%27eu%E3%83%87%E3%83%BC%E3%82%BF%E4%B-F%9D%E8%AD%B7%E6%8C%87%E4%BB%A4%27

맺음말

개정법 이전에는 외국에 있는 제3자에게 개인정보를 제공하는 것에 대한 규제가 없었으나, 최근 AI(인공지능, Artificial Intelligence)에 사용되는 빅데이터의 확보를 위하여 개인정보가 외국에 있는 제3자에게 제공되는 경우도 적지 않다. 그리고, 인터넷 기술의 발달로 개인정보의 유통이 국경을 넘어 이루어지는 것도 그렇게 놀랄만한 일도 아니다.

아울러, 개인정보를 수집하는 측(개인정보를 수집하여 제3자에게 제공하고자 하는 측)도 개정법 제24조에 따르면, 외국에 있는 제3자에게 개인정보를 제공함에 있어 사전에 본인의 동의가 필요하며, 예외적으로 ①당해 외국이, 개인정보 보호제도가 일본과 동등한 수준에 있고 위원회규칙이 인정된 국가라면, 본인의 동의는 필요하지 않고, ②당해 제3자가 위원회 규칙에서 정한 기준에 적합한 체제를 정비하고 있는 자라면, 본인의 동의는 필요하지 않으며, ③개정법 제23조 제1항 각호에 해당하는 경우(법령에 근거한 제공, 사람의 생명·신체 등에 보호를 위하여 필요한 경우의 제공 등)에도, 본인의 동의는 필요하지 아니하다.

다만, 문제는 "외국에 있는"이라고 할 때, 예를 들어 법인격이 외국인 있는 것도 생각될 수 있지만 서버 등의 물리적 데이터 소재지가 외국에 있는 것도 가능할 것이다. 이러한 경우도 본조에서 말하는 "외국에 있는" 것에 해당하는지가 중요한 문제가 될 것이다.

즉, 일본의 통칙법에 의하면 섭외적 불법행위가 발생했을 경우 동법 제17조[9]에 의하여 '결과 발생지'가 준거법이 되는데, 서버 소재지가 외국에 존재하는 것을 이유로 "외국에 있는" 이라고 해석이 된다면 불법행위의 소재지는 "서버 소재지"가 될 수 있기 때문에, "외국에 있는" 것에 대한 해석은 조금 더 신중하게 해석할 필요가 있을 것이라 생각된다.

아울러, 개정법 제75조[10]는 역외적용에 관한 규정을 두고 있어, 외국에 있는 개인정보 취급 사업자 중, 일본 거주자 등 "국내에 있는 자"에 대하여 "물품이나 서비스 제공을 하고, 이에 관련하여 그 자를 본인으로 하는 개인정보를 취득한 자"가, 외국에서 그 개인정보 또는 당해 개인정보를 활용하여 작성한 "익명가공정보"를 취급하는 경우에는 본법이 적용됨에 주의하여야 한다. 즉, 외국 메일 서비스 제공 사업자가 계정설정 등을 위하여 일본 소비자로부터 그 개인정보를 취득하여 메일 서비스를 제공하는 경우에는 역외적용이 가능할 것이므로, 해외 서버에 데이터를 두고 웹사이트를 구축하여 일본 국내에 있는 자에게 직접 데이터 입력을 시킨다면, 일본 국내에서 개인정보 데이터베이스 등을 사업용으로 제공하고 있는 것과

9) (不法行為)
第十七条　不法行為によって生ずる債権の成立及び効力は、加害行為の結果が発生した地の法による。ただし、その地における結果の発生が通常予見することのできないものであったときは、加害行為が行われた地の法による。

10) (適用範囲)
第75条　第15条、第16条、第18条（第２項を除く。）、第19条から第25条まで、第27条から第36条まで、第41条、第42条第１項、第43条及び次条の規定は、国内にある者に対する物品又は役務の提供に関連してその者を本人とする個人情報を取得した個人情報取扱事業者が、外国において当該個人情報又は当該個人情報を用いて作成した匿名加工情報を取り扱う場合についても、適用する。

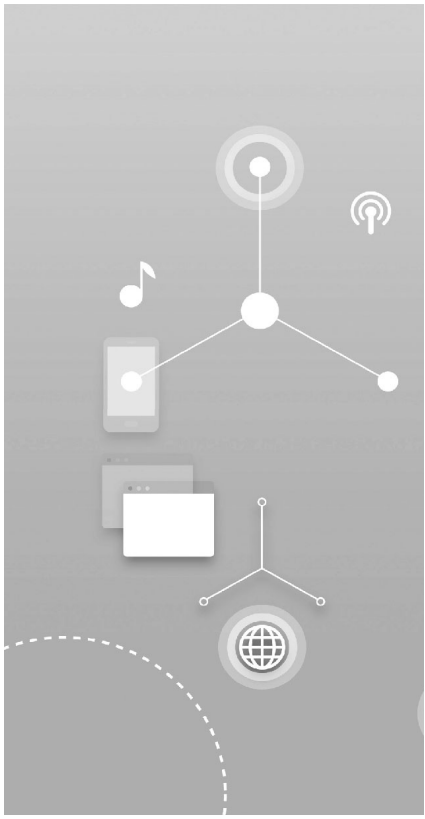
같은 것으로 생각된다.

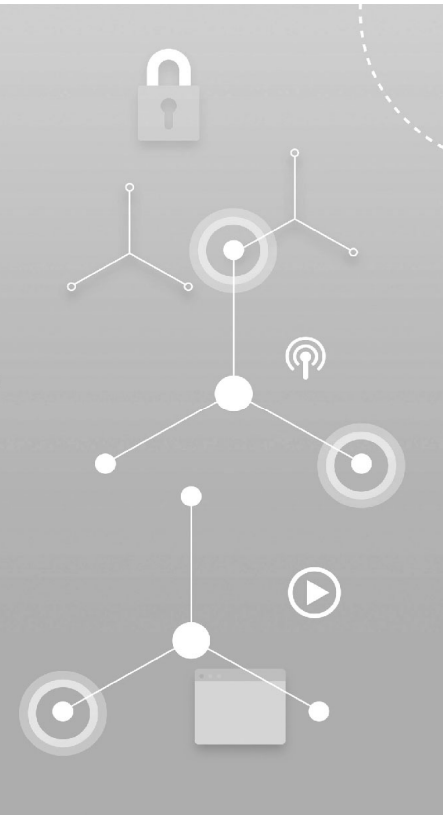
또한, 개정법 제2조 제9항은 “익명가공정보”에 대한 정의 규정을 두고 있는데, 이는 빅데이터 비즈니스를 위하여 새로운 개념을 도입한 것으로 위원회규칙에 따라 가공된 개인정보는, 일정의 룰 아래에서 본인의 동의없이, 이용목적이라는 제한(개인 정보의 제3자 제공에 대하여 이용목적으로 특정할 필요가 있으며, 이용목적에 제3자 제공이 포함되어 있지 아니한 경우에 추후 본인의 동의없이 변경하는 것이 불가능하다)에도 불구하고 이용 또는 활용할 수 있다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

Global Trends of Copyright Protection

해외 저작권 보호 동향





중국

- 중국·일본의 지적재산권 침해사안과 형벌제도 및 그 운용

중국·일본의 지적재산권 침해사안과 형벌제도 및 그 운용

김지만 경일대학교 후지오네칼리지 외래교수

2017년 일본 경제산업성은 자국 기업 생산 제품의 복제품이 ASEAN지역은 물론 중동 등 전세계로 확대되고 있는 상황 속에서 복제품 대책 마련을 목표로 연구조사를 수행하고 결과를 발표하였다.

각국의 복제품 거래 등에 관한 억지력의 효과가 없는 것은 아닌지, 지적재산권 침해자에 대한 형벌에 초점을 맞춰 지재권 침해에 대한 형벌규정 및 운용에 관해 비교법적 측면에서 조사한 것이다.[1)]

특히, 금번 조사대상국은 일본, 중국, 인도네시아, 타이, 베트남, 필리핀, 인도, 아랍에미레이트, 사우디아라비아, 이집트, 이란, 러시아, 미국, 프랑스의 14개국으로 하고 있으며, 이러한 연구조사에 관하여 어떠한 내용을 바탕으로 조사연구가 이루어졌는지 각 조사항목을 살펴본 후, 일본 및 중국의 현실태에 관하여 소개하도록 한다.

조사항목

금번 연구조사는 ① 특허, 실용신안, 공업의장, 상표, 저작권, 영업비밀 등에 대해 유효한 형사집행이 있는지, ② 지적재산에 관한 범죄행위에 대하여 가능한 구제방법은 무엇인지, ③ 권리자는 어떠한 기관에 대하여 지재침해에 관한 고소를 하면 되는지, ④ 실시권자(라이센시)가 권리자를 대신하여 고소를 할 수 있는지, 또한 그렇게 하기 위하여 어떠한 요건이 존재하는지, ⑤ 관련 법률규정에는, 지적재산권 침해자에 대한 형사소송을 제기할 수 있는 자는 누구인지, ⑥ 권리자가, 검찰관처럼 형사소송을 제기하는 당사자가 될 수 있는 경우, 실시권자(라이센시)가 권리자를 대신하여 형사소송을 할 수 있는지와 그 요건은 무엇인지, ⑦ 당국(행정당국 또는 사법기관 등)이 직권에 의하여 형사소송을 할 수 있는지, ⑧ 수사(경찰 등)와 검정당국은, 저작권 침해대책을 포함하는 지적재산 관련의 특수기관을 구비하고 있는지, ⑨ 지적재산을 전문으

1) http://www.meti.go.jp/meti_lib/report/H28FY/000822.pdf

로 하는 재판소(혹은 과거에 지적재산을 전문으로 하였던 재판소)에서 형사집행을 행한 부서가 있는지, 만약 없다면 지적재산의 형사집행은 일반 형사재판소에서 행하는지, ⑩ 행정절차(세관에 의한 절차)가 형사소추로 발전하는 것은 가능한지, 만약 가능하다면 압수물품의 금전적 가치액 등 기준과 요건은 무엇인지, ⑪ 위반자가 법인인 경우 대표이사, 부장 및 경영책임자에게도 형사책임은 있는지, 경찰은 통상 이러한 이들을 적발 시에 체포하는지, ⑫ 형사집행의 재판소는 증거를 어떻게 처리하는지, 당사자가 관련당국(검찰관 경찰 등)에 대해 입증책임이 있는지, ⑬ 형기의 최단 및 최장기간은 어떠한 규정으로 되어 있는지, ⑭ 형사집행에서 기간의 평균은 어느 정도인지, ⑮ 벌금 최저액과 최고액은 어떠한지, ⑯ 형사집행 시 벌금액의 평균은 어느 정도인지, ⑰ 사전절차로 수색 및 압수 허가증(수사영장)을 받을 수 있는지 및 관련 수사영장의 발행권한자는 누구인지, ⑱ 형사소송시, 적발에서 제1심 판결이 나올 때까지 평균기간은 어느 정도인지, ⑲ 적발에서 최종판결이 나올 때까지의 상소를 포함한 평균기간은 어느 정도인지, ⑳ 누범에 대한 제재는 무엇이며, 초범보다 중한 제재가 내려지는지, 체포된 침해자의 입장에 맞게 벌금액이나 형기가 정해지는지, 또는 침해상품에 의한 체포 리스크(유해물질 등), 압수량, 압수물의 가치 등도 고려되는지, 일반적으로 감형의 비율은 어느 정도인지, 완수율과 유죄판결율은 어느 정도인지, 지적재산 권리자가 형사소송절차에서 부담하는 평균액은 어느 정도인지, 변호사 비용·창고비용 등에 관하여 대리인을 통한 소송과 검찰관을 통한 소송의 차이는 어느 정도인지, 지적재산 형사집행이 보급되어 있는 분야 혹은 업계가 있는 지(예를 들어 의료 및 스페어 파츠 등)… 25개 항목을 대상으로 일본 및 중국 등을 포함한 14개국을 대상으로 조사하였다.

일 본

먼저 일본은 특허, 실용신안, 저작권 등에 관하여 각 관련 법에서 형사집행에 관한 규정을 별도로 마련하고 있으며, 특히 영업비밀에 관한 부정행위 등에 대하여서도 부정경쟁방지법에 의한 형벌이 규정되어 있다.[2] 또한 이러한 지적재산에 관한 범죄행위에 대하여 유기자유형 및 벌금이 있으며 부가형으로 몰수가 있다.

그리고, 일본 형사소송법 제230조[3]에 의하면 고소권자는 원칙적으로 범죄에 의한 피해를 입은 자에 한정되므로, 지적재산권 침해의 경우에는 권리자가 이에 해당한다. 다만, 실시권자 중에서 전용실시권자는 소를 제기할 수 있지만, 통상실시권자의 경우에는 소를 제권자에 대하여 고소권을 인정한 판례[4]가 있으며, 독점적

2) 일본 不正競争防止法第21条、第22条 (罰則)
3) 일본 刑事訴訟法 第230条
犯罪により害を被つた者は、告訴をすることができる。
4) 最高裁決定平成7年4月7日, 刑集 第49巻4号563頁
당해 재판소의 판결요지를 살펴보면 다음과 같다.

실시권자라면 소를 제기할 수 있을 것이다.

또한, 지적재산 침해 물품을 고의로 수출 또는 수입하는 것은, 관세법 위반으로 형벌이 부과되며[5], 이러한 수출 또는 수입의 혐의자에 대해서는 세관이 필요하다고 인정하면 세관에 의하여 범죄조사가 행하여지는 경우가 있다[6]. 범죄조사 후, 세관직원 및 세관청은 일정한 경우에 한하여 검찰관에게 고소의무가 있다[7].

법인의 종업원 등이 위반행위를 한 경우, 그 행위자에게는 형사책임이 존재한다. 따라서, 이사, 부장 및 경영책임자가 위반행위자라면 형사책임을 지게 된다. 한편, 법인 대표자 또는 법인 혹은 개인 대리인, 사용인 등이 위반행위를 한 경우에는 그 법인 또는 개인도 처벌되는 양벌규정이 존재한다[8]. 또한 벌금의 경우 최저

---

1. 영화저작물의 저작권자로부터 독점적으로 비디오그램 형태로 복제·배포·상영하는 것이 허락된 소위 독점적 비디오화권자도, 저작권자의 허락을 얻지 못한 자가 당해 저작물을 비디오화하여 저작권을 침해한 경우에는 형사소송법 제230조에서 말하는 "범죄에 의하여 피해를 입은 자"로서, 고소권을 가진다.
2. 저작권법 제113조 1항 2호에서 말하는 "저작권을 침해하는 행위에 의한 작성된 물건을, 사정을 알고, 배포하는 행위"는, 저작권법 제119조 1호에서 말하는 저작권 침해에 해당한다. (저자주)

5) 일본 関税法第108条4

6) 일본 関税法第119条

7) 세관직원
1. 범죄 혐의자의 거소가 분명하지 않을 때 (関税法第137条第1号)
2. 범죄 혐의자가 도주할 우려가 있는 때 (関税法第137条第2号)
3. 증거인멸 또는 증거인멸의 우려가 있는 때 (関税法第137条第3号)

세관장
1. 정황상 자유형의 형에 처벌되어야 하는 때 (関税法第138条第1項第1号)
2. 범죄자가 통고의 뜻을 이행할 자력이 없는 때 (関税法第138条第1項第1号)
3. 통고를 받아 20일 이내에 통고의 뜻을 이행하지 아니한 때 (関税法第139条)

8) 일본 特許法第201条 (両罰規定)
法人の代表\者又は法人若しくは人の代理人、使用人その他の従業者が、その法人又は人の業務に関し、次の各号に掲げる規定の違反行為をしたときは、行為者を罰するほか、その法人に対して当該各号で定める罰金刑を、その人に対して各本{条の罰金刑を科する。
一　第百九十\六条、第百九十\六条の二又は前条第一項　三億円以下の罰金刑
二　第百九十\七条又は第百九十\八条　一億円以下の罰金刑
2　前項の場合において、当該行為者に対してした前条第二項の告訴は、その法人又は人に対しても効力を生じ、その法人又は人に対してした告訴は、当該行為者に対しても効力を生ずるものとする。
3　第一項の規定により第百九十\六条、第百九十\六条の二又は前条第一項の違反行為につき法人又は人に罰金刑を科する場合における時効の期間は、これらの規定の罪についての時効の期間による。

일본 著作権法第124条　法人の代表\者（法人格を有しない社団又は財団の管理人を含む。）又は法人若しくは人の代理人、使用人その他の従業者が、その法人又は人の業務に関し、次の各号に掲げる規定の違反行為をしたときは、行為者を罰するほか、その法人に対して当該各号に定める罰金刑を、その人に対して各本{条の罰金刑を科する。
一　第百十\九条第一項若しくは第二項第三号若しくは第四号又は第百二十\二条の二第一項　三億円以下の罰金刑
二　第百十\九条第二項第一号若しくは第二号又は第百二十\条から第百二十\二条まで　各本{条の罰金刑
2　法人格を有しない社団又は財団について前項の規定の適用がある場合には、その代表\者又は管理人がその訴訟行為につきその社団又は財団を代表\するほか、法人を被告人又は被疑者とする場合の刑事訴訟に関する法律の規定を準用する。
3　第一項の場合において、当該行為者に対してした告訴又は告訴の取消しは、その法人又は人に対しても効力を生じ、その法人又は人に対してした告訴又は告訴の取消しは、当該行為者に対しても効力を生ずるものとする。
4　第一項の規定により第百十\九条第一項若しくは第二項又は第百二十\二条の二第一項の違反行為につき法人又は人に罰金刑を科する場合における時効の期間は、これらの規定の罪についての時効の期間による。

액은 원칙 1만엔 이상[9]이며 최고액은 각 관련 법규에 따라 500만엔[10]부터 3천만엔[11](법인은 10억엔[12])까지 규정되어 있다.

적발에서부터 제1심 판결이 나오기까지 보통 3개월정도가 소요되고 최종판결이 나오기까지는 1심까지의 3개월을 포함하여 항소심판결까지 9.9개월, 상고심판결까지 약 16.4개월이 소요된다.

중 국

지적재산에 관한 범죄행위에 대하여, 침해자를 대상으로 수사, 형사적발, 소정의 자유형 및 벌금형이 부과되고, 가압류된 물품에 대하여 압수 및 파기처분이 이루어진다.

실시권자(라이센시)도 중국형사소송법 제108조[13]에 근거하여 권리자를 대신하여 고소할 수 있으나, 다만 실무상 경찰은 권리자발행의 위임장 제출을 요하고 있다. 아울러 지적재산권 침해자에 대한 형사소송을 제기할 수 있는 권한은 최고인민검찰과 권리자가 가지며, 권리자 및 실시권자 쌍방은 형사사건의 피해자 그리고 신청인이 될 수 있고, 최고인민검찰이 직권으로 입건하여 형사소송을 제기할 수도 있다.

통상 지적재산권 침해와 관련된 형사사건은 인민법원의 형사재판소에서 다루어지며, 중국의 몇 개 도시에서는 인민법원의 지적재산재판소에서 취급된다. 지적재판소는 형사사건 외에, 지적재산과 관련된 민사 혹은 행정사건도 다룬다.

위반당사자 및 직접적으로 책임이 있는 관리자는 형사책임을 지고 이들에 대한 체포여부는 사건의 사실내용과 사회적 위험성을 고려하여 결정된다.

형기에 관하여 중국형법에 의하면, ① 상표모방행위 및 상표모방품의 판매행위는 1개월에서 7개월(제213조, 제214조), ② 상품모방품의 위법한 제조 및 판매행위는 3개월에서 7개월(제215조), ③ 특허모방행위는 1개월에서 3년간(제216조), ④ 저작권 침해행위는 1개월에서 7년간(제217조), ⑤ 제3자의 권리를 침해하는 카피 제품의 판매는 1개월에서 3년간(제218조), ⑥영업비밀침해행위는 1개월에서 7년간(제219조)으로 되어 있다.

벌금의 경우 특정재산 침해행위의 벌칙에 대한 최고인민법원 사법해석(最高人民法院司法解釈) 제2조에 의하면 최저액은 1,000원(元)이고, 최고인민법원 사법해석2(最高人民法院司法解釈II) 제4조 및 지적재산권침해사

9) 일본 刑法15条 (罰金)
罰金は、一万円以上とする。ただし、これを減軽する場合においては、一万円未満に下げることができる。
10) 特許法第196条
11) 일본 不正競争防止法第21条第3項
12) 일본 不正競争防止法第22条第1項第1号
13) 중국 刑事訴訟法第108条
범죄사실 또는 피의자를 발견한 어떠한 단위 및 개인도, 공안기관, 인민검찰원 또는 인민법원에 통보 또는 고소할 권리와 의무를 가진다.(저자주)

건 심리의 적용법에 관한 최고인민검찰원해석(知的財産権侵害事件の審理における適用法に関わる最高人民検察院解釈[14])에 의하면, 벌금액은 통상 위법행위에 의한 수익의 100%에서 500%, 혹은 위법경영활동의 50%에서 100%로 구체적인 최고액은 규정되어 있지 않다.

적발에서부터 1심 판결까지 통상 6~12개월 정도가 소요되며, 제2심은 3~6개월로 적발부터 2심까지 평균 9~19개월 정도가 소요된다.

소 결

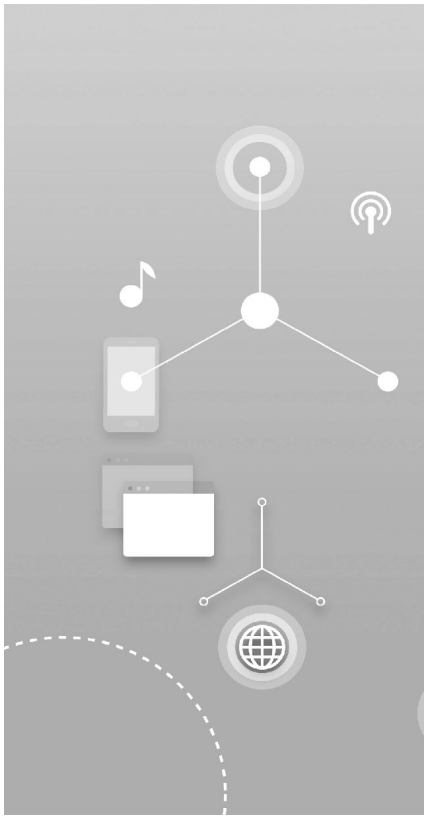
이번 조사국 중 일본, 중국 등은 지적재산권 침해에 관하여 무거운 형벌규정을 두고 있었고 또한, 인도를 제외한 대부분의 국가는 그 침해의 당사자가 법인인 경우 대표이사나 경영책임자에게도 형사책임을 물을 수 있었다. 다만, 그 지적재산권의 침해에 대한 벌금에 있어 미국이나 프랑스의 경우 최고액이 상당히 높게 설정되어 있는 반면, 인도·이란·이집트와 같은 중동의 경우는 다른 국가보다 지나치게 낮은 최고액이 설정되어 있어, 섭외분쟁 발생 시 각국의 형평성에 어긋남을 알 수 있었다.

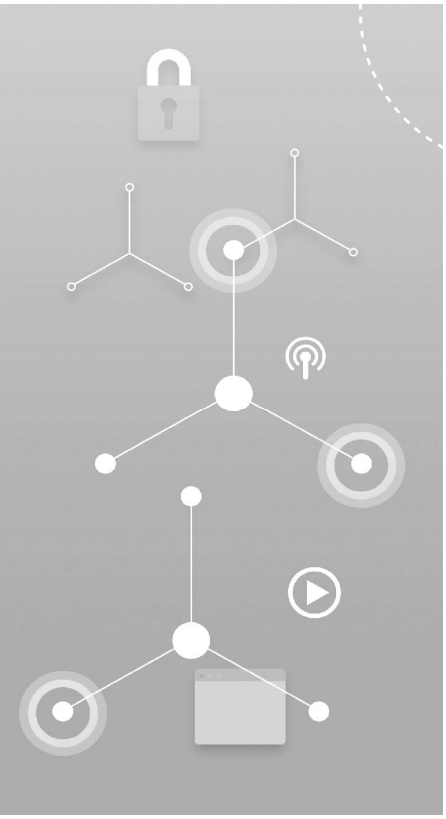
※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

14) https://www.jetro.go.jp/world/asia/cn/ip/law/interpret.html

Global Trends of Copyright Protection

해외 저작권 보호 동향





기타

- 스크린샷에 저작권이 있는가?
- 캐나다 3DS 모드칩 사건
- 캐나다, AI기술 선두 되찾기 위해 저작권 제도 개선 나선다

기타

스크린샷에 저작권이 있는가?

권세진 서강대학교 법학연구소 선임연구원

스크린샷과 저작권 보호의 문제

스크린샷(screenshot)은 컴퓨터 모니터에 보이는 그대로를 담은 출력 그림을 말하며, 일명 '화면캡처' 또는 '스샷'이라고 불리운다. 일반적으로 스크린샷은 컴퓨터 장치에서 실행하고 있는 운영체제나 소프트웨어로 화면을 포착해 저장한 디지털 이미지를 가리키는 말이지만 사진기나 컴퓨터 영상 출력 장치를 통해 캡처한 것을 가리키기도 하며, 일반적으로 영화의 한 장면이나 게임의 한 장면을 캡처하여 사용한다.

한편, 영화 또는 게임의 한 장면을 단순하게 기술적으로 캡처한 이미지의 사용은 저작권의 침해문제를 일으킬 수 있다. 그 이유는 영화는 저작권의 보호를 받는 저작물이며, 저작물의 한 장면을 캡처한 스크린샷을 생성하여 인터넷에 게시하는 등의 행위는 저작권을 이용하는 것이기 때문이다. 따라서 저작물의 스크린 샷을 저작권자의 허락 없이 생성하여 사용한다면 저작권을 침해하는 것으로 볼 여지가 높다.[15] 저작권자들은 영화 이외에도 영화 스크린샷에 대한 저작권을 주장하며 해당 스크린샷의 사용 중단 또는 삭제를 요청하고 있다. 최근에는 캐나다 법원에서 인터넷 아카이브에 영화의 스크린 샷을 게시한 행위에 대해 영화 스크린샷의 저작권 침해를 주장하며 소송이 진행되기도 하였다.

그런데 본 사건과 관련하여 흥미로운 점은 캐나다 법원이 이용자가 타인의 동영상 중 한 장면을 캡처한 스크린샷이 이용자의 독자적인 저작권으로 보호 받을 수 있는 대상물인지 여부를 논의할 필요가 있다고 설시한 것이다. 그 이유는 저작권의 보호를 받으려면 그 대상물은 최소한의 '창작성(originality)'을 갖추어야 한다. 그리고 저작권법에서 요구하는 창작성은 상당히 높은 수준의 창작성이 아니라 기존의 저작물을 그대로 베낀 것이 아닌 기존의 저작물과 구별되는 정도의 창작성이 부가되었다면 충분하다고 본다. 다시 말해, 저작물의

15) 영화 스크린샷의 이용이 저작재산권을 제한하는 요건에 해당하거나 저작물의 공정한 이용에 해당하는지 여부는 별개의 문제이다.

한 장면을 기술적으로 단순하게 캡처한 것에 불과한 스크린 샷 자체에 '창작성'이 있다고 당연하게 인정할 수 있는가의 문제는 좀 더 면밀한 검토가 필요하다는 것이다.

캐나다의 영화 스크린샷 관련 저작권 분쟁

2002년과 2003년에 성인 영화에 출연한 다니엘 다비딕(Daniel Davydiuk)은 더 이상 해당 영화업계에 종사하지 않기로 결정하고 자신이 출연했던 영화 및 그와 연계된 이미지들과 사진들에 대한 저작권을 확보하여 인터넷에서 영화 및 사진들을 삭제해 줄 것을 요청하였다.

그런데 2009년 자신이 출연했던 영화들이 웨이백 머신(wayback machine)[16] 서비스를 운영하는 비영리 디지털 도서관의 인터넷 아카이브(Internet Archive)에서 제공되고 있다는 사실을 발견하고 美 디지털 밀레니엄 저작권법(Digital Millennium Copyright Act, DMCA)을 근거로 영화들을 삭제해 줄 것을 요청하였다. 그러나 2011년에 인터넷 아카이브에서 새로운 서비스를 운영하면서 해당 영화와 영화 스크린 샷이 다시 제공되고 있다는 사실을 발견한 다비딕은 영화 및 스크린 샷을 삭제해 줄 것을 재요청하는 한편, 2013년 3월 8일 인터넷 아카이브의 저작권 침해 및 저작권법 제15조 및 제27조 제2항에 따른 침해중단을 요청하는 소송을 제기하였다.

인터넷 아카이브 측은 다니엘이 삭제 지정한 웹페이지들에 대해 이용자들의 접근을 차단하는 과정에서의 실수는 인정하지만 삭제 요청 웹페이지들 중 아카이브에서 통제하는 웹페이지들은 이용자들이 접근하지 못하도록 모두 차단하였다고 주장하였다. 그리고 영화 스크린샷은 영화의 한 장면을 기술적으로 단순 재촬영한 것에 불과하므로 창작성이 없어 저작권의 보호대상이 아니므로 삭제할 의무가 없다고 주장하였다.

스크린샷은 독자적인 저작물인가

그렇다면 캐나다 법원은 영화 스크린샷의 저작물성을 어떻게 판단하였을까? 동 법원은 영화 스크린샷의 저작물성에 대해 명확하게 판단하지 않고 해당 사안을 중요쟁점으로 논의할 필요가 있다고 밝히는 선에서 마무리하고 있다.

한편, 이 사건에서 인터넷 아카이브측은 캐나다 대법원(Supreme Court of Canada, SCC)에서 설시한 저작권의 보호를 받기 위해 요구되는 '창작성(original)'의 기준을 제시하며 영화 스크린샷은 저작물성이 없다고 주장하였다. 즉 SCC에 따르면, 창작성이란 창조적이어야 한다는 것이 아니며, 아이디어의 표현이 저작권의 보호를 받기 위해 필요한 요건은 '기술과 판단(exercise of skill and judgement)의 실행'이다. 즉 기술

16) 인터넷 아카이브가 만든 디지털 타임캡슐. 웹사이트의 역사를 보관해 과거 이력을 다시 볼 수 있게 해준다.

은 저작물을 창작하면서 기존의 지식, 향상된 소양, 노련함을 이용하는 것이며, 판단이란 대체 가능한 옵션들을 비교하여 의견 또는 평가를 형성할 수 있는 안목이나 능력을 이용하는 것을 의미한다. 기술과 판단을 활용하는 것은 지적인 노력을 필연적으로 수반하며, 단순히 기계의 작동으로 특정되는 사소한 것은 아니어야 한다.

예를 들면, 다른 작품을 만들기 위해 저작물의 폰트를 단순 변형하는 것은 너무 사소해서 창작성 있는 저작물로서 저작권의 보호를 받을 수 있을 정도는 아니라고 설시하고 있다.[17] 즉 저작물의 단순 복제에 불과한 것은 창작성이 있다고 볼 수 없고, 독자적인 저작권의 보호가 주어지기는 어렵다는 것이다. 반면, 이 사건에서 다비드는 영화의 특정 장면을 스크린샷으로 캡처하기 위해 행위자는 스스로 결정을 하며 이 과정에서 충분한 "기술과 판단의 실행"이 이루어지므로 영화 스크린샷은 독자적인 저작권의 보호를 받을 수 있다고 주장하였다.

그러나 창작성에 관해 일반적으로 통용되는 기준을 적용하여 생각해 보면, 스크린샷 자체는 특정 장면을 기술적으로 단순 복제한 것에 불과하여 누가 하더라도 같거나 비슷할 수밖에 없으므로 스크린샷을 캡처하기 위해 행위자가 스스로 결정하였다는 사실만으로 별도의 저작권을 부여할 수 있을 정도의 창작성 있는 저작물로 보기는 어려울 것이다.

저작권 분쟁을 예방하려면 스크린샷을 공정하게 이용

현재까지 스크린샷의 이용과 직접적으로 관련된 저작권 판결은 국내외적으로 존재하지 않는다. 다만, 미국에서 소니 플레이스테이션 게임의 스크린샷을 게임기기 광고에 이용한 사안에 대한 저작권 침해 여부가 문제된 바 있다. 이와 관련하여 美 법원은 그 이용은 공정이용에 해당하여 저작권침해에 해당하지 않는다고 판결하였다.[18]

그리고 국내에서는 포털의 '썸네일 이미지' 제공에 대한 저작권 침해 분쟁에서 법원은 썸네일 이미지가 원본과 동일시할 만한 상태로 제공되었는지를 기준으로, 원본보다 훨씬 작은 크기의 썸네일의 제공은 공정이용에 해당하여 저작권의 침해에 해당하지 않는다고 판단하였다. 다만, 썸네일을 확대하여 원본의 심미감을 상당부분 충족시킬 수 있는 경우에는 공정이용으로 볼 수 없다고 설시하였다.[19] 또한 영국에서는 스냅챗(Snapchat)[20] 사진 메시지를 스크린샷으로 캡처하여 무단으로 공유하는 행위는 저작권 침해에 해당한다는

17) CCH Canadian Ltd v Law Society of Upper Canada, [2004] 1 SCR 339, at para 16.
18) Sony Computer Entertainment America v. Bleem, LLC, 214 F.3d 1022 (9th Cir. 2000).
19) 대법원 2006.2.9. 선고 2005도7793 판결; 서울고등법원 2005.7.26. 선고 2004나76598 판결.
20) 사진 및 영상을 전송하는 소셜네트워크서비스(SNS)로 사진 또는 동영상을 전송하는 사람이 수신자의 확인 가능 시간을 제한하여 설정할 수 있다. 예를 들면, 사진 확인 가능 시간을 10초로 설정하고 사진을 전송하면 10초 후 사진이 자동으로 삭제된다.

것을 분명히 하였다.[21)]

앞서 밝혔듯이, 영화, 사진과 같은 저작물의 스크린샷을 이용하는 것은 저작권 침해의 가능성이 분명히 존재한다. 따라서 저작권자가 저작권침해라고 주장하면 무단으로 이용한 자는 그에 대한 책임을 부담하든지 아니면 그러한 이용이 '공표된 저작물의 인용'이나 '공정한 이용' 등의 저작재산권 제한 사유에 해당하여 저작권의 참해에 해당하지 않는다는 것을 입증해야 한다.

저작권법은 교육, 연구 또는 비평을 위한 목적으로 저작물을 공정하게 관행에 합치되도록 이용하는 경우에는 그 이용이 상업적이더라도 기존 저작물의 시장이나 잠재적 시장에 손해를 미치지 않는 것으로 판단되면 공정한 이용으로 보아 저작권의 침해에 해당하지 않는 것으로 보고 있다. 다시 말해, 스크린샷의 경우에도 저작권 침해에 해당하지 않으려면 그 이용이 공정해야 하고 그 판단기준은 그 이용의 목적, 스크린샷의 크기 및 가시도, 이용 횟수, 기존 저작물의 시장에 미치는 영향 등을 개별적으로 검토하게 될 것이다.

그러나 스크린샷의 이용이 '공정이용'인지의 여부는 법원의 판결 전까지 명확한 것이 아니므로 스크린샷을 이용하는 경우에는 이미지의 크기를 축소하고 이를 확대해도 원본을 대체하지 못하도록 조정하며 이용하는 장면도 필요한 최소한도에서 사용하고 그 출처를 표시하는 것이 저작권 침해 분쟁을 사전에 예방하는 방안이 될 것이다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

21) Jon Stone, "It is illegal to screenshot and share Snapchat snaps without consent, minister says", Independent, 28 March 2016.

기타

캐나다 3DS 모드칩 사건

권세진 서강대학교 법학연구소 선임연구원

캐나다 연방법원, TPMs 무력화 금지 규정 적용한 첫 판결

2017년 3월 2일, 캐나다 연방법원은 닌텐도의 기술적 보호조치에 대한 무력화 행위 및 저작권 간접 침해를 이유로 3DS 모드칩[22] 판매업체에 대한 손해배상을 인정하는 판결을 내렸다.[23] 특히 이번 판결은 2012년 저작권 현대화법(Copyright Modernization Act) 에 따른 일환으로 캐나다 저작권법에 기술적 보호조치의 무력화를 금지하는 규정이 도입된 이후 연방법원이 처음으로 이를 적용하여 내린 판결이라는데 큰 의미가 있다.

저작권법상 기술적 보호조치(Technological Protection Measures, TPMs)란 저작자 등 권리자의 저작물에 대한 저작권을 사전(事前)에 보호하기 위한 자구의 수단으로 강구하는 기술적인 통제장치를 말한다. 그러나 TPMs에 사용되는 암호화 기술 등을 무력화 하는 장치들로 인하여 해당 조치가 위협받게 되면서 TPMs를 무력화하는 행위를 금지해 줄 것으로 권리자들이 강력하게 촉구하기 시작하였고, TPMs를 보호하기 위한 국가적 또는 국제적 차원에서 법규범들이 정립되기 시작하였다.

한편, 캐나다의 경우에는 2012년 저작권법 제41조에 콘텐츠를 합법적으로 구매한 경우라 할지라도 TPMs를 무력화하거나 권리관리정보를 삭제 또는 수정하는 행위를 저작권 침해 행위로 규정하였다. 그리고 동법 제27조는 저작권 침해 사실을 알면서 또는 알았어야 했음에도 불구하고 저작권 침해 복제물을 판매하는 행위를 저작권 침해행위로 규정하였다.

22) 닌텐도의 3DS 모드칩은 불법 복제된 3DS 게임 소프트웨어를 구동하도록 할 수 있는 '플래시 저장장치'로, 국내에서는 모드칩(mod chip) 또는 닥터(Doctor)라고 불린다.

23) NINTENDO OF AMERICA INC. v. JERAMIE DOUGLAS KING & GO CYBER SHOPPING (2005) LTD., 2017 FC 246(Ottawa, Ontario, March 1, 2017).

3DS 모드칩 사건의 사실관계

이 사건의 원고인 닌텐도(Nintendo)는 유명한 비디오 게임과 게임 콘솔(console)을 캐나다에서 판매하는 비디오 게임 개발회사이다. 원고는 닌텐도 DS, 3DS, Wii에 물리적 형상, 부팅 보안 체크, 암호화 및 포맷 TPM, 복제방지코드 등을 삽입하여 TPMs을 적용하였다.

그런데 모드칩 판매업자인 피고 제레미 킹(Jeramie King)은 문제의 모드칩을 직접 제작하지는 않았으나, 2013년부터 'Go Cyber Shopping'라는 웹사이트를 운영하면서 3DS 플래시 카트리지, 모드칩, 게임 복제장치(game copier) 등을 판매하였다. 게임 복제장치 이용자는 인터넷상에서 '롬(ROMs)'이라는 파일형태로 DS나 3DS 불법 복제물을 다운로드 받아 DS나 3DS 콘솔을 통해 불법복제된 롬에 접근하여 게임을 할 수 있도록 하였다. 그리고 모드칩 이용자는 Wii 불법 복제물로 게임을 하는 것이 가능하였다. 이외에도 피고는 소셜미디어에서 신규상품을 안내하거나 이용자들이 상품평을 게시하도록 함으로써 이용자들의 저작권 침해 행위를 적극적으로 유인하였다. 이에 2016년 2월 9일, 닌텐도는 TPMs의 무력화 및 저작권 간접 침해를 이유로 캐나다 연방법원에 소송을 제기하였다.

한편, 피고는 닌텐도의 TPMs 중 게임 카드의 물리적 형상이 효율적인 기술적 보호조치에 해당하지 않는다고 주장하였다. 또한 피고는 모드칩이 닌텐도 콘솔상에서 사용을 위하여 제작되었으나 닌텐도가 저작권을 보유하지 않거나 라이선스를 부여받지 않은 제3자의 소프트웨어인 홈브루(homebrew) 소프트웨어를 위해 사용될 수 있으므로 면책될 수 있다고 주장하였다.

이에 대하여 법원은 이번 사안과 관련하여 피고의 행위가 첫째, 저작권법 제27조 제2항의 침해에 해당하는지 여부와 둘째, 제41.1조 제1항의 TPMs를 무력화하는 행위인지의 여부를 판단하는 것이 중요한 법적 쟁점이라고 밝혔다.

캐나다 연방법원의 판결내용

2017년 3월 2일, 연방법원은 피고가 저작권 침해 사실을 알면서 닌텐도 콘솔의 작동에 필요한 컴퓨터 코드가 복제된 장치를 판매한 행위는 동법 제27조 제2항에 따른 저작권 간접침해에 해당한다고 판시하였다. 그 이유는 DS와 3DS 게임 카드의 정품 인증을 위해 적용되는 헤더 데이터(Header Data)는 일종의 TPMs로 저작권 보호 대상이며, 피고가 해당 데이터를 다운로드 받을 수 있는 정보를 고객들에게 제공하여 불법복제를 가능하게 하였다는 점은 피고가 저작권 침해 사실을 인지하고 있었음을 입증하기에 충분하다고 밝혔다.

한편, 법원은 기술적 보호조치를 무력화하는 행위인지의 여부를 판단하기 위해 (1) 원고의 기술, 장치 또는 부속물이 기술적 보호조치인지의 여부, (2) 피고가 기술적 보호조치를 무력화하는 행위에 관여했는지의 여부, (3) 예외 사유에 해당하는지 여부를 고려해야 한다고 밝혔다. 그리고 법원은 피고가 판매한 게임 복사장

치는 원고가 적용한 TPMs를 무력화하는 장치에 해당한다고 판단하였다. 그 이유는 저작권법 제41조에 나열된 TPMs를 무력화하는 행위들은 예시적인 유형으로, TPMs 무력화 행위는 광범위하게 해석되는 것이 타당하다고 설시하였다. 즉 카드 모양과 전기 핀의 배열과 같은 닌텐도게임 카트리지의 물리적 형상은 DS나 3DS 콘솔을 위하여 특수 디자인되어 자물쇠 역할을 하므로 저작권법 제41조상 효율적으로 접근을 통제하는 기술에 해당한다고 설명하였다.

또한, 법원은 피고의 홈브루 항변에 대하여 홈브루 항변은 저작권법상의 예외사유에 해당하지 않는다고 밝혔다. 그리고 제41조의12는 TPMs 무력화 금지의 예외로서 호환성(interoperability)을 규정하고 있으나, 홈브루 소프트웨어의 주된 목적이 TPMs를 무력화하는 것이므로 홈브루 소프트웨어의 존재만으로 호환성이 입증되지는 않는다고 밝혔다.

모드칩 판매업체에 대한 닌텐도의 대응

닌텐도는 모드칩 판매 업체에 대하여 전 세계적으로 지속적인 법적 대응을 하고 있다. 예를 들면, 국내에서는 2006년 2월, 한국에서도 피고인이 소니 엔터테인먼트사가 제작한 플레이스테이션 2라는 게임기본체(이하 'PS2')에서 복제 게임CD가 구동될 수 있도록 지역코드를 해제하기 위한 모드칩을 고객들의 요청으로 PS2에 장착한 사건에서 법원이 최초로 모드칩 등의 장치의 위법성을 인정한 판결이 있다. 동 사건에서 대법원은 엑세스 코드나 부트롬만으로 게임프로그램의 물리적인 복제 자체를 막을 수는 없지만, 통상적인 장치나 프로그램만으로는 엑세스 코드의 복제가 불가능하여 게임프로그램을 복제해도 PS2를 통한 프로그램의 실행을 할 수 없으므로 엑세스 코드는 게임프로그램의 물리적인 복제를 막는 것과 동등한 효과를 주는 TPMs에 해당한다고 판단하였다. 그리고 피고인이 고객들의 요청으로 이 사건 모드칩을 PS2에 장착한 행위는 게임기의 엑세스 코드를 무력화시켜 복제 CD가 구동할 수 있게 하는 것으로 TPMs를 무력화하는 기기·장치·부품 등을 유통시키는 행위에 해당하므로 저작권 침해에 해당한다고 판시한 바 있다.[24)]

시사점

이번 3DS 모드칩과 관련된 캐나다 연방법원의 판결은 플래쉬카트리지, 모드칩 그리고 Sky3DS, Gateway 3DS와 같은 게임 복사장치를 무력화하는 기기를 배포하는 행위는 저작권 침해에 해당한다는 것을 명확히 하고 있다. 또한, 이번 판결에서 TPMs 무력화 행위는 광범위하게 해석하고, 그에 대한 예외사유는 좁게 해석하여 TPMs의 적용 취지를 살리겠다는 캐나다 연방법원의 입장을 확인할 수 있다.

24) 대법원 2006.2.24. 선고 2004도2743 판결.

특히 이번 판결은 향후 캐나다에서 발생하는 불법 하드웨어 제작 및 판매를 방지하기 위한 소송과 TPMs의 예외사유를 재논의함에 중요한 인용 사례가 될 것이다.

TPMs의 등장배경이 권리자의 권리 보호를 확고히 해야 한다는 취지에서 나타났지만 최근 그 적용범위 등과 관련하여 권리를 지나치게 강화하는 방향으로 나아가고 있다는 비판이 일어나고 있다. 따라서 향후 TPMs를 통해 권리자들과 이용자들이 얻을 수 있는 이익을 지속적으로 비교형량하여 TPMs 적용을 위한 제도 마련을 검토하는 것이 중요하다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

기타

캐나다, AI기술 선두 되찾기 위해 저작권 제도 개선 나선다

손승우 단국대학교 법학과 교수

캐나다, AI 선두탈환 위한 투자 확대

초기 인공지능(Artificial Intelligence, AI) 기술 개발을 선도했던 캐나다가 최근 세계 AI 분야의 선두 주자로 그 입지를 확고히 다지기 위해 AI 전략을 내놓았다. 캐나다 연방 정부는 플랫폼 기술(platform technology)로써 AI의 중요성을 인식하고, AI 연구 및 인재 양성과 사업화를 활성화하기 위한 '범캐나다 AI 전략(Pan-Canadian Artificial Intelligence Strategy)'을 수립하고 이를 위한 막대한 기금을 조성한다고 발표했다. 이번 기금으로 캐나다에 AI분야의 최고 인재를 확보하는 동시에 연구 인력을 활성화하며 몬트리올, 토론토-워털루와 에드몬톤에서 AI 전문가들의 협력을 증진할 것이라고 밝혔다. 또한 AI 연계 기술의 사업화를 활성화하기 위해 핀테크(fintech) 기업을 지원할 것이라고 밝혔다.

캐나다는 인공지능을 발전시키기 위한 기반이 되는 딥러닝(deep learning) 기계학습법을 개발한 나라로 유명하다. 2006년 토론토대학의 제프리 힌튼(Geoffrey Hinton)과 정부 연구기관이던 캐나다 고등 연구소(Canadian Institute for Advanced Research, CIFAR)는 '교사자가 없는 학습(unsupervised learning)'을 이용한 전처리 과정을 다층 신경망에 추가하는 방법을 공동으로 개발해 딥러닝 기술 발전의 초석을 다졌다. 딥러닝 기술이 알려지면서 캐나다의 관련 기술 인재들의 활약은 두드러졌고 관련 업계에서의 채용 열기는 뜨거웠다. 그러나 이후 캐나다 AI 연구자들 중에서는 해외 연구기관으로 이직을 선택하는 이들이 증가했다.

그렇다면 캐나다의 AI 연구자들이 왜 이직을 택한 것일까? AI 연구자들에 따르면, AI 연구를 발전시키기 위해 필요한 것은 과학자와 기술자에 대한 좋은 대우뿐만 아니라 AI 연구를 뒷받침해 줄 수 있는 데이터의 접근을 용이하게 해주는 법제도의 마련이다. AI는 스스로 '사고하는' 인공적인 체계이기 때문에 AI를 훈련시키려면 방대한 데이터가 필요하다. 그러나 현행 캐나다 저작권 규정에 따르면 데이터를 이용해 새로운 AI 서비스를 제공하는데 저작권 침해의 문제가 발생해 걸림돌이 되고 있다.

캐나다 저작권, AI 기술발전에 걸림돌?

그렇다면 캐나다 저작권법은 왜 AI 기술발전에 방해가 된다는 것일까? AI가 스스로 인식하고 학습하게 된 것은 딥러닝(deep learning)이라는 기술이 새롭게 개척되었기 때문인데, 딥러닝은 주어진 데이터에서 일반화된 지식을 추출해 내는 방식이므로 수많은 데이터가 필요하다. 인공지능이 어떤 창작물, 콘텐츠 등을 만들어 내기 위해서는 기본적으로 인간의 창작물을 보고 읽고 듣고 이해하면서 학습하게 되므로 기계 학습의 기초가 되는 그림, 영상, 텍스트 등의 데이터 셋(data set)을 수집하고 분석해야 한다.

그러나 현행 캐나다 저작권법은 기계 학습 목적으로 사용될 수 있는 이러한 데이터를 이용하여 AI 기계 학습을 허용할 수 있도록 하는 규정, 즉 '데이터 마이닝 예외규정(data mining exception)'을 규정하고 있지 않다. 물론 캐나다 법원은 일부 비영리 연구목적의 데이터 마이닝을 '공정이용(fair dealing)'으로 허용하는 판결을 내린 바 있다. 그러나 데이터 마이닝은 상업적 목적의 사용이 중요한데, 현행 공정이용 법리는 이러한 상업적 이용을 허용하지 않고 있으며, 허용한다고 하더라도 매우 좁게 인정될 소지가 높다.

현재 캐나다에서 이를 해결할 수 있는 방안으로 논의되는 내용은 첫째, '미국의 공정이용(fair use)'과 같은 저작권 제한 일반조항을 도입하는 것이다. 미국 공정이용 조항은 저작물의 모든 이용목적에 유연하게 대처할 수 있는 특징을 가지고 있다. 왜냐하면 저작물의 복제 목적이 아니라 저작물을 이용하려는 구체적인 목적에 더 치중하여 판단하기 때문이다. 둘째, 텍스트, 데이터 마이닝 또는 컴퓨터 정보 분석에 대한 예외사유를 신설하는 것이다. 최근 전 세계적으로 AI 기술발전을 위해 저작권법 상 데이터 마이닝 예외규정을 신설하는 것이 보편적인 추세이다.

주요국의 저작권 개정 추세

앞서 살펴본 바와 같이, 데이터마이닝 과정에서 발생되는 복제를 새로운 창작을 위한 중간복제(intermediate copy)로 보아 공정이용(fair-use)으로 저작권 책임을 묻지 않음으로써 AI 산업 발전을 도모하고 있다. 일본의 경우는 2016년에 저작권법 제47조의7을 신설하여 빅데이터를 유형별로 나누고 정보해석에 필요한 범위에 한해 저작물의 복제·번안을 할 수 있는 저작권제한규정을 도입하였다. 또한 영국은 저작권법 개정을 통해 비상업적 연구의 경우 텍스트 마이닝(text mining)과 데이터 마이닝(data mining)을 가능하게 하였다.

우리나라도 올해 2월 국가지식재산위원회 산하에 제4차 산업혁명에 따른 신기술 부상 및 산업·지형 변화 등의 미래 지식재산 이슈 발굴과 연구를 통한 선제적 대응을 위해 차세대 지식재산 특별전문위원회를 신설하여 AI, IoT, AR/VR 등을 포함한 다양한 이슈를 논의하고 있다. 또한 한국저작권위원회는 AI 창작물 보호를 위한 방안으로 빅데이터 활용을 가능하게 하기 위한 '저작재산권 제한 사유'를 저작권법에 신설하는 연구와 논의를 진행하고 있으며, 올해 말 쯤에는 구체적인 개정안이 도출될 것으로 예상하고 있다.

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.

2017
해외 저작권보호 동향

GLOBAL TRENDS OF COPYRIGHT PROTECTION

본 보고서의 저작권은 한국저작권보호원이 소유하고 있으며, 저작권자의 승인 없는 무단 전재, 복제를 금하고 있습니다. 일부 내용 인용을 원할 경우 한국저작권보호원에 문의해주시고 반드시 저작권을 표기해야 합니다.

발행일 2017년 12월
발행인 윤태용
기획·제작 침해예방팀
등록일자 2012년 4월
등록번호 마포-바-00099
발행처 한국저작권보호원

한국저작권보호원
KOREA COPYRIGHT PROTECTION AGENCY

03925 서울특별시 마포구 월드컵북로 400(상암동)
문화콘텐츠센터 4층, 9층, 10층
Tel. 1588-0190 Fax. 02-3153-2709
www.kcopa.or.kr

9 772288 769009 75
ISSN 2288-7695