유럽연합 / European Union

EU 의회, 불법 스포츠 스트리밍을 실시간으로 금지하기 위한 새로운 보고서를 채택하다

임상혁 | 법무법인 세종 변호사
이재복 | 법무법인 세종 미국변호사

1. 들어가기
2. EU 의회가 제안한 스포츠 스트리밍 불법복제 방지 법안 초안
3. 본 보고서에 대한 찬반 논의
4. 최근 EU 위원회의 온라인 불법복제 방지를 위한 조치들

1. 들어가기

유럽 의회(European Parliament)는 최근 유럽 집행위원회(European Commission)가 스포츠 스트리밍 불법복제 방지 법안을 제안할 것을 촉구하는 보고서를 채택했다. 특히 이 보고서는 저작권자 또는 '인증된 트러티드 플래거(certified trusted flagger)[1]'의 통지를 받으면 30분 이내에 승인되지 않은 라이브 스트리밍 서비스를 중단하도록 하는 새로운 규칙에 대하여 요구했다. 특히 스포츠 경기는 불법적인 스트리밍 영상이 실시간 전송되는 바로 그 시점에

1) 여기서 '트러티드 플래거(trusted flagger)'는 불법 온라인 콘텐츠를 금지할 수 있는 능력과 책임이 있는 개인 또는 객체를 의미한다.
https://www.isdc.ch/media/1585/8-commissionrecommendationonmeasurestoeffectivelytackleillegalcontentonline-1.pdf (" 'trusted flagger' means an individual or entity which is considered by a hosting service provider to have particular expertise and responsibilities for the purposes of tackling illegal content online")

즉시 중단되는 것이 필요하고 경기가 끝난 이후의 늦은 제재는 그 효과가 현저히 떨어진다는 특성을 가지므로 위 보고서는 더욱 의미가 있다. 이에 유럽 의회는 이러한 결의 초안에 대하여 동의하였고, 각 회원국들이 현행 법률을 업데이트 할 것을 요구했다. 또한 최근 몇 년간 유럽 집행위원회는 온라인 불법복제 방지를 위해 지속적으로 노력하고 있으며 유럽 디지털 단일시장('Digital Single Market') 저작권 지침이나 디지털 서비스법(Digital Services Act) 등 다양한 입법 개정을 제안 및 채택하고 있다.

2. EU 의회가 제안한 스포츠 스트리밍 불법복제 방지 법안 초안

유럽 의회는 유럽 연합의 입법 기관으로서, 주도적으로 입법을 제안할 수는 없지만 많은 정책 영역에서 수정 요구나 거부권을 행사할 수 있다. 최근 유럽 의회는 스포츠 스트리밍 불법복제(sports streaming piracy)와 관련된 문제가 지속적으로 발생하고 있음을 인지하고 유럽 의회 차원에서 상당한 기간 동안 관련 논의를 진행했다. 결국, 2021.05.19. 유럽 의회는 479명 찬성, 171명 반대, 40명 기권으로, 유럽 집행위원회가 스포츠 스트리밍 불법복제 방지 법안을 제안할 것을 촉구하는 보고서를 채택했다.

스포츠 이벤트를 중계하는 라이선싱 등과 관련된 권리를 지적 재산권으로 보호하는 것은 당연하고 또한 그 성질상 상당히 중요함에도 불구하고, 현재 유럽 연합(EU)에 소속된 일부 국가들이 개별적으로 스포츠 이벤트의 방송과 관련된 권리자를 보호하고 있는 것[2]과는 달리, 유럽 연합(EU) 차원에서 특정한 법안을 제정하여 스포츠 이벤트를 중계하는 권한을 가진 권리자를 보호하고 있지는 않다. 특히, 유럽 의회는 짧은 시간 동안 경기가 이루어지고 종료되는 스포츠 이벤트들의 특성을 고려해보았을 때, 현재 스포츠 이벤트의 방송을 중단하기 위해서 복잡한 절차들을 이행할 것이 요구되는 현재의 법적 체계(legal framework)[3]로는 스포츠 스

2) 예를 들면, 이탈리아는 스포츠 이벤트를 방송하는 행위로부터 이익을 얻는 권리자를 보호하는 '저작 인접권(neighbouring right)을 도입하였다. 또한, 프랑스는 저작권(copyright)이 아닌 별도의 독점권(exploitation right)을 인정하는 법안(French Sports Code)으로 스포츠 이벤트를 방송하는 권리를 가진 자를 보호하고 있다. https://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2014_2019/plmrep/COMMITTEES/JURI/PR/2021/04-12/1214027EN.pdf ("Italy has introduced in its legislation a new "neighbouring right" to copyright which provides protection of sport audio-visual rights that sport events' organisers can benefit from. In France, a special protection was established in the French Sports Code (outside the copyright legislation) that provides sport events' organisers with an "exploitation right" of the events they organise. This sui generis right gives a monopoly over the right to broadcast their event. This specific right can be used for direct actions against the infringing website.")

3) 현재의 법적 체계(legal framework)상으로도 불법 스트리밍을 제한할 수는 있도록 하는 규정은 있다. 예를 들어, 콘텐츠 제공자는 스스로 불법적인 콘텐츠라는 것을 인지하고 있는 경우에는 해당 불법 콘텐츠의 공유를 신속하게 제한해야 한다(Article 14 of e-Commerce Directive). 하지만, 어떤 절차를 통해서 콘텐츠 제공자에게 불법 콘텐츠의 스트리밍 사실을 통지하고 차단할지에 대하여 규정하지 않았기 때문에, 법원 가처분(injunction) 절차를 별

트리밍 불법복제를 효과적으로 보호할 수 없다고 보았다.

이에 유럽 의회는 스포츠 이벤트의 방송을 제공하는 권리자(right holder) 또는 인증된 트러티드 플래거(certified trusted flagger)로부터 스포츠 이벤트에 대한 불법 스트리밍의 존재에 관하여 통지(notification)를 받는 경우에는 늦어도 30분 이내에 해당 라이브 스포츠 방송을 중단할 수 있도록 하는 법안을 유럽 집행위원회가 제안할 것을 촉구했다. 유럽 의회는 스트리밍 불법 복제를 통지할 수 있는 자로서, 스포츠 방송을 제공하는 권리자뿐만 아니라 트러디드 플래거(trusted flagger)를 도입하였는데, 트러디드 플래거는 유럽 연합에 공통적으로 적용되는 기준을 통과하여 인증(certification)을 받은 자로 제한했다. 나아가, 불법 스포츠 스트리밍을 즉시 차단할 수 있도록 인증된 트러디드 플래거에 의한 통지를 받는 경우에는 해당 통지가 정확하고 신뢰할 수 있는 것으로 간주하는 내용도 포함하고 있다. 다만, 실시간으로 스포츠 스트리밍을 차단하는 경우에 합법적인 콘텐츠를 잘못 차단하지 않도록 신속한 불법 스포츠 스트리밍 차단의 필요성과 제3자의 권리 보호의 필요성 사이에 적절한 균형을 유지해야 함을 설명하고 있다.[4)]

3. 본 보고서에 대한 찬반 논의

이에 일부 유럽 의회 의원은 위 보고서 반대 채택과 관련하여 의견을 개진하였는데, 그 대표적인 것은 "법원의 검토 없이 사적인 이익 그룹에게 자의적으로 콘텐츠를 차단할 수 있는 권한을 주는 것은 우려된다"는 것이고, "현재 유럽 의회의 제안은 온라인 서비스 제공자에게 과도한 부담일 뿐만 아니라, 현재의 디지털 서비스법('Digital Services Act')[5)]으로도 온라인 저

도로 이용한다든지 또는 콘텐츠 제공자에게 불법 콘텐츠의 스트리밍 발생에 대한 통지 및 증명하는 등의 절차가 요구된다.

4) https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2021-0236_EN.html ("... Acknowledges that real-time blocking could affect fundamental rights if it exceptionally rendered legal content inaccessible; emphasises, therefore, the need for safeguards to ensure that the legal framework strikes the right balance between the need for efficiency of enforcement measures and the need to protect third party rights; considers, in that regard, that the enforcement measures for the protection of live content should be effective and proportionate, in particular for small businesses, SMEs and start-ups, and should include providing access to effective judicial remedies, appropriate information about the alleged infringement for the affected service providers and internet users, and adequate safeguards in relation to the protection of fundamental rights and of personal data...")

5) 디지털 서비스법(Digital Services Act)의 Article 14는 콘텐츠 제공자(provider)가 불법 콘텐츠의 스트리밍 사실을 인지하는 경우 "신속히(expeditiously)" 관련 콘텐츠의 공유를 제한할 것을 규정하고 있습니다. https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_Commerce_Directive_2000 ("Article 14 of the e-Commerce Directive is arguably one of the most discussed articles in the e-Commerce Directive, in part due to the extensive body of case law related to the article. This article relates to hosting, which consists of the storage of information provided by a recipient of the service. Under this article, the

작권 침해 이슈를 다루기에 충분하다"는 의견도 있다. 또한, "상업화된 스포츠 로비의 승리이고, 이러한 급진적인 방법은 비효율적일 뿐만 아니라 스포츠 팬과 이용자들에게 해를 끼칠 것이다"고 하며 본 보고서 채택의 부적절성에 대한 주장도 있다.

하지만, 이와 같은 반대의견에 대하여, 위 보고서를 채택한 유럽 의회는 "잠재적인 합법적인 콘텐츠에 대한 과도한 차단(overblocking)이 일어나지 않도록 유념해야 할 것이며, 스포츠 이벤트의 불법 방송의 책임은 어디까지나 해당 방송의 제공자에 한정되는 것이지, 스포츠 방송을 관람하는 팬 또는 이용자에게 그 책임을 묻지 않을 것이다"고 반박하였다.

4. 최근 EU 위원회의 온라인 불법복제 방지를 위한 조치들

유럽 의회가 스포츠 스트리밍 불법복제 방지 법안을 제안할 것을 촉구하는 위와 같은 보고서를 채택하기 전에도, 유럽 연합은 다양한 방법으로 온라인 불법복제 방지를 위해 다른 법률들을 제안 및 채택해왔다.

예를 들면, 유럽 연합은 2019. 4. 15. 온라인상에서의 저작권 침해행위 근절을 위해 디지털 단일시장('Digital Single Market') 저작권 지침을 제정했다. 본 지침의 주된 내용은, 플랫폼 내에서의 사용자들의 저작권 침해행위에 대하여 온라인 서비스제공자가 제3자로서 책임을 부담하는 것이 아니라 직접 책임을 부담하는 것으로 변경하여 온라인 서비스제공자의 책임 구조를 변경시킨 것에 핵심이 있다.

또한, 유럽 집행위원회는 최근에도 온라인 해적 행위(piracy)를 근절하기 위해 다양한 법안을 제안하고 채택하고 있다. 2020년 12월 유럽집행 위원회는 잠재적인 불법 콘텐츠를 어떻게 처리할 것인지를 나타내는 디지털 서비스법(Digital Services Act) 법안의 초안을 공개했다. 제안된 법안인 디지털 서비스법에는 유럽인들이 매일 사용하는 온라인 중개 서비스를 제공하는 플랫폼에 관한 규정 등을 포함하고 있다.[6)]

구체적으로 디지털 서비스법은 4가지의 카테고리로 구분하여 각 카테고리 별로 준수해야 될

---

hosting provider is not liable for the information stored at the request of a recipient of the service on the condition that: the provider does not have actual knowledge of illegal activity or information and, as regards claims for damages, is not aware of facts or circumstances from which the illegal activity or information is apparent; or the provider, upon obtaining such knowledge or awareness, acts expeditiously to remove or to disable access to the information")

6) https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-services-act-ensuring-safe-and-accountable-online-environment_en

규정을 다르게 정하고 있다. 즉, 4가지 카테고리는 i) 인터넷 엑세스를 제공하는 서비스 ii) 클라우드와 같은 호스팅 서비스 iii) 온라인 앱 스토어와 같은 온라인 플랫폼과 iv) 유럽인들 대부분이 이용하는 대규모 온라인 플랫폼으로 구분한다.[7] 각 카테고리를 이루는 서비스 제공자(provider)는 이전의 카테고리를 제공하는 서비스 제공자에 비해서 보다 많은 의무를 부담한다. 예를 들면, i) 인터넷 엑세스를 제공하는 서비스 업체는 투명한 보고와 같은 최소한의 규정 준수를 요건으로 하고, ii) 클라우드와 같은 호스팅 서비스는 투명한 보고뿐만 아니라 사용자들에게 정보를 제공할 의무를 부담하며, iii) 온라인 앱 스토어와 같은 온라인 플랫폼은 투명한 보고 및 사용자들에게 정보를 제공할 의무뿐만 아니라 범죄 행위(criminal offenses) 등을 보고할 의무가 있고, iv) 대규모 온라인 플랫폼에는 보다 엄격한 규정을 부과하여, 다른 이전의 의무들뿐만 아니라 추가적으로, 외부의 리스크 감사(auditing), 권한 당국과의 데이터 공유, 윤리 규칙(code of conduct) 등 보다 구체적이고 상세한 규정을 준수할 것을 요구하고 있다. 이러한 디지털 서비스법은 불법 콘텐츠의 제거를 위한 규제 메커니즘을 상당히 증대시킬 것으로 예상된다. 유럽 의회는 올해 안에 유럽 집행 위원회의 디지털 서비스법 관련 제안을 검토할 것으로 보이며, 만약 유럽 의회가 유럽 집행 위원회의 제안서를 채택하는 경우에는 유럽 연합(EU)에 또 다른 새로운 규칙이 적용될 것으로 예상되고 있다.

7) https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-services-act-ensuring-safe-and-accountable-online-environment_en