

[미국] Statista, 미국의 구독기반 영상서비스(SVOD) 수익 현황 및 전망 발표

2023. 01. 27.

경상국립대학교 경제학과 석사과정

박세현

글로벌 OTT 서비스는 성장 가능성이 높은 시장임. OTT 서비스와 직결되는 구독기반 영상서비스(SVOD)의 현황과 전망에 대해 파악할 필요가 있음. SVOD 서비스에서 미국은 가장 큰 시장임. 이에 Statista에서 발표한 미국의 SVOD 수익 및 전망 자료를 살핌. 2027년까지 전 세계 및 미국의 SVOD 서비스는 지속적인 성장세를 보일 것으로 예상됨.

1. 개요

글로벌 OTT(Over-The-Top) 서비스 시장은 지속적으로 성장할 것이라는 전망¹⁾이 나옴. OTT 시장의 성장은 구독기반 영상서비스(Subscription Video-On-Demand, SVOD)의 성장과도 직결되기 때문에 SVOD의 성장 현황 및 전망에 대해 파악할 필요가 있음. 그리고 미국은 SVOD 서비스에서 가장 큰 시장의 위치를 점하고 있음. 전 세계 및 미국의 SVOD 수익의 현황과 전망을 살피고자 함.

시장 데이터 분석 기업인 Statista는 미국 SVOD(Subscription Video-On-Demand) 시장의 수익의 현황을 발표함. 본 자료를 통해 세부적으로 전 세계 SVOD 수익 규모 및 전망, 미국의 SVOD 시장수익의 규모, 디지털 시장의 수익 및 사용자 전망에 대한 데이터 분석을 통해 성장세를 파악하고자 함.

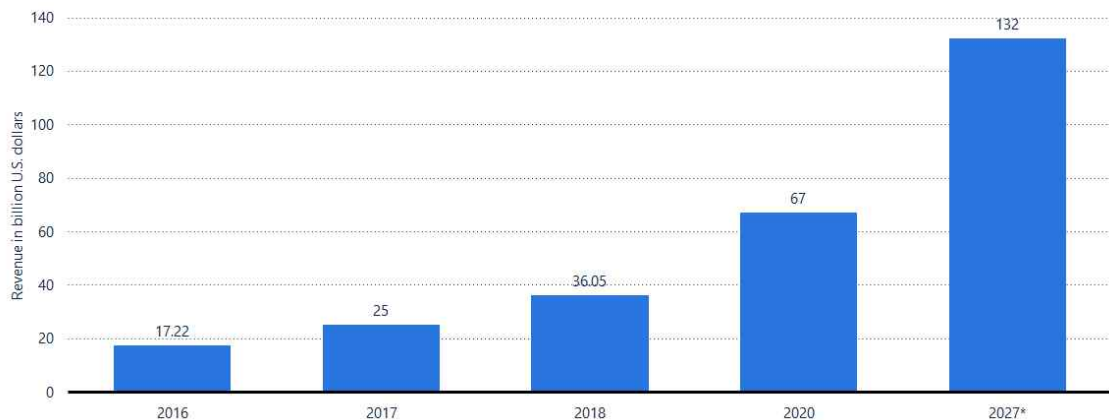
2. 주요 내용

(1) 전 세계 SVOD 수익 현황 및 예측

전 세계 SVOD 시장 데이터에 따르면 2016~2020년 사이 매출이 170억 달러에서 670억 달러로 약 3배 이상 증가함. Statista의 분석 추이에 따르면 전 세계 SVOD 시장은 지속적인 성장세를 보이고 있으며, 2027년에는 매출이 1,320억 달러에 이를 것이라는 예상치를 밝힘.

1) Grand View Research(2020). 「Video Streaming Market Analysis & Segment Forecasts to 2027」

<표1> 전 세계 SVOD 수익(2016~2027)

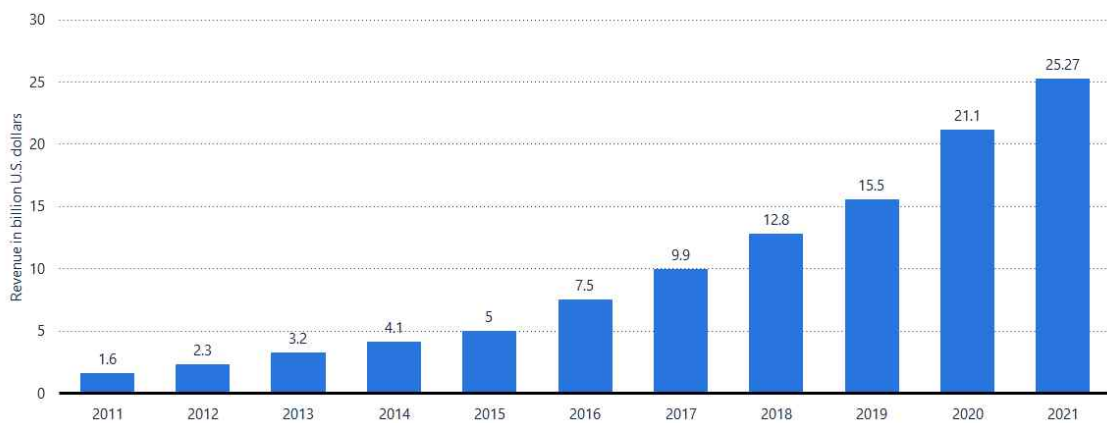


자료: Statista(2023), 「Subscription video-on-demand market in the United States」, Subscription video-on-demand (SVOD) revenue worldwide from 2016 to 2027 (in billion U.S. dollars) 재인용

(2) 미국 SVOD 수익 현황

미국의 SVOD 시장 수익은 2021년 약 253억 달러로 전년 대비 약 20% 증가함. 이는 넷플릭스(Netflix) 등 OTT(Over-The-Top) 서비스의 수요 증가로 인한 것이 가장 큰 요인인 것으로 판단됨.

<표2> 미국의 SVOD 수익 (2011~2021)



자료: Statista(2023), 「Subscription video-on-demand market in the United States」, SVOD revenue in the U.S. 2011-2021 재인용

(3) 미국 디지털 시장 수익 및 사용자 전망

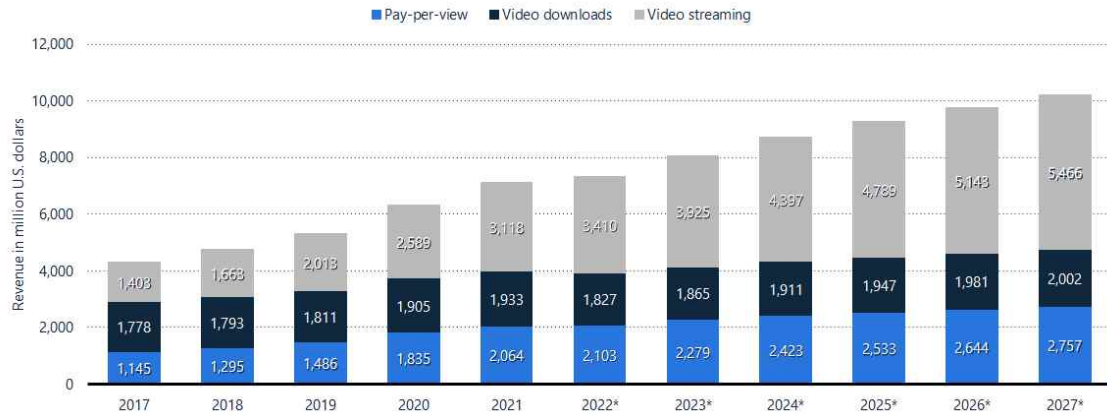
1) 수익

미국 디지털 시장의 카테고리별(PPV²⁾, 비디오 다운로드, 비디오 스트리밍) 2027년

2) pay-per-view, 케이블이나 위성방송을 통한 유료 시청 방식

수익의 전망에 대해 살펴보면 PPV 및 비디오 다운로드의 수익은 증가하나 그 증가 규모가 크지 않음. 하지만 비디오 스트리밍 서비스는 2021년 약 34달러에서 2027년 약 55억 달러로 약 62% 증가할 것으로 예측됨.

<표3> 디지털 시장 전망: 유형별 미국의 VOD 시장 수익 (2017~2027)

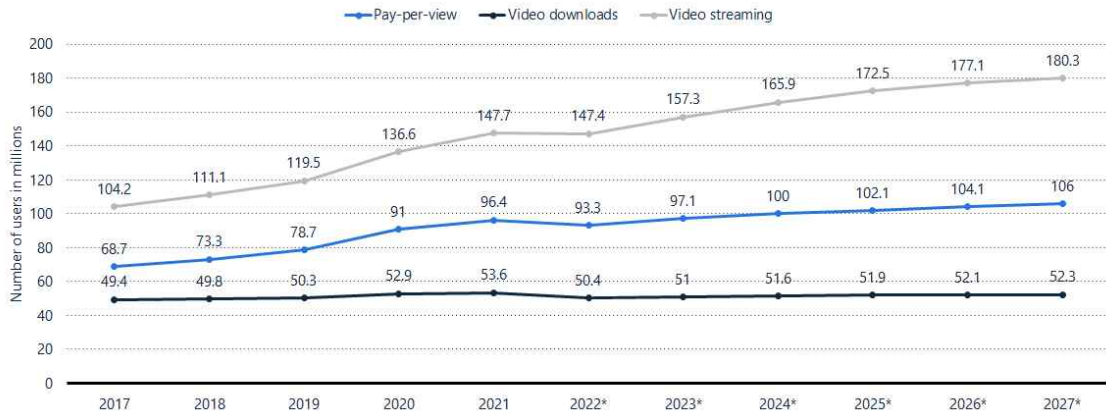


자료: Statista(2023), 「Subscription video-on-demand market in the United States」, Digital Market Outlook: video-on-demand revenue in the U.S. 2017-2027 재인용

2) 사용자

미국 디지털 시장의 카테고리별(PPV, 비디오 다운로드, 비디오 스트리밍) 사용자 변화 전망을 살펴봄. 2021년 대비 2027년 비디오 다운로드는 큰 변화가 나타나지 않고, PPV 서비스는 증가세를 보임. 반면 비디오 스트리밍 서비스는 약 22% 증가한 1억 8천만 명의 사용자 증가가 예상됨. 2021년 이후 2022년 전망치는 약간 감소하는 추세를 보이는데, 이는 인플레이션으로 인한 구독 해지 비율의 증가에 기인한 것으로 밝힘.

<표4> 디지털 시장 전망: 유형별 미국의 VOD 사용자 (2017~2027)



자료: Statista(2023), 「Subscription video-on-demand market in the United States」, Digital Market Outlook: users of video-on-demand in the U.S. 2017-2027, by type 재인용

3. 시사점

SVOD 시장은 현재 포화 상태인 것으로 비추어질 수 있으나, 본 자료를 통해 2027년까지 수익, 사용자 모두 증가하는 것을 확인할 수 있음. 플랫폼 시장은 포화 상태일지라도 기반이 되는 콘텐츠에 대한 수요가 꾸준히 증가하기 때문인 것으로 보임.

비디오 스트리밍 서비스의 성장이 지속되더라도, PPV와 비디오 다운로드 수익 및 사용자의 감소세가 나타나지는 않음. 이는 소비자가 기존에 사용하던 매체에 대한 행태를 쉽게 바꾸지 못하는 것에서 기인하는 것으로 보임.

■ 참고자료

<https://www.statista.com/study/32121/svod-statista-dossier/>

[미국] 캘리포니아 지방법원, 몰입형 설치미술(Immersive Installation) 작품의 저작권 침해 일부 승소 약식 판결

2023. 01. 21.

대구대학교 일반대학원 법학과
구문모

원고(Teamlab)는 자사의 몰입형 설치미술(Immersive Installation)¹⁾ 작품을 모방하여 무단으로 이용한 피고(MODS: Museum of Dream Space)를 상대로 저작권 침해 소송을 제기하였음. 이에 법원은 원고의 몰입형 설치미술 작품이 저작권법의 보호 대상에 해당한다고 판단함과 동시에 원고와 피고의 두 몰입형 설치미술 작품 간의 실질적인 유사성이 있음을 판단한 약식 판결(Summary Judgment)을 내림.

1. 사실관계

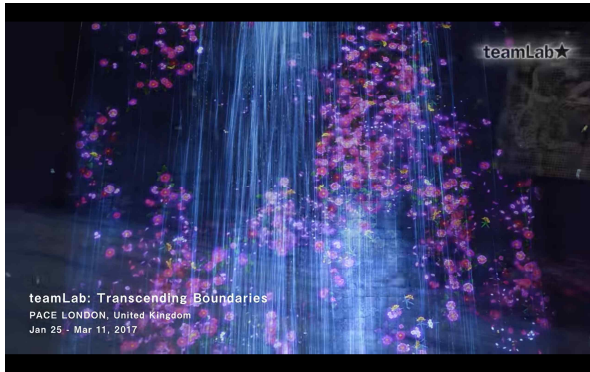
이 사건 원고(Teamlab)는 일본 도쿄에 기반을 둔 국제적인 예술단체로서, 몰입형 설치미술(Immersive Installation) 작품 등의 디지털 예술 작품을 통한 전시를 하고 있으며, 피고(MODS: Museum of Dream Space)는 미국 로스앤젤레스에서 주로 디지털 예술 작품을 전시하는 최초의 디지털 박물관임²⁾.

원고는 자사의 몰입형 설치미술 작품인 “Boundaries(2017)”와 “Crystal(2015)”을 피고가 모방하여 무단으로 이용한 것은 명백한 저작권 침해라고 주장함.

원고는 구체적으로 “바닥 지면을 따라 흐르는 다양한 색상의 꽃들, 벽을 타고 흘러 내리는 물과 빛, 설치형 미술작품과 관람객과의 상호작용성” 등이 실질적으로 유사하다고 주장함.

1) 몰입형 설치미술(Immersive Installation)이란, 관람관 전체 또는 한 공간(장소)에 예술(또는 미)적인 표현을 통하여, 관람객이 특별한 경험을 느낄 수 있도록 제공된 환경을 말한다.

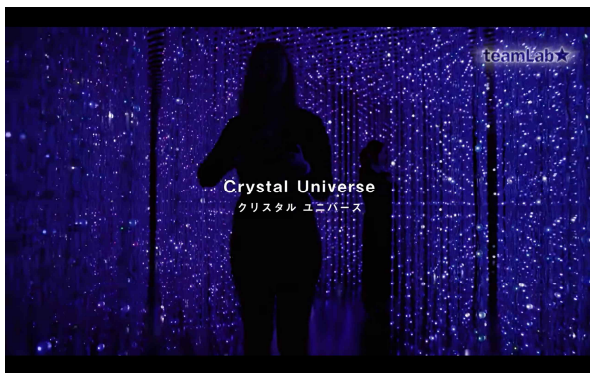
2) 피고(MODS)는 중국의 베이징 기술 회사인 ‘Dahoo’의 미국 자회사에 의해 설립되었으며, 조명과 관련된 연출과 3D 지도, 쇼펄물 설치 등을 전문으로 하는 회사임. 또한, 비벌리힐스, 라스베이거스, 할리우드 등의 지점을 운영하고 있음.



원고의 몰입형 설치미술 작품 “Boundaries”



피고의 몰입형 설치미술 작품 “Season Dream”



원고의 몰입형 설치미술 작품 “Crystal Universe”



피고의 몰입형 설치미술 작품 “Galaxy Dream”

(자료 출처 : 원/피고 각 유튜브 공식 홈페이지 계정 영상물 일부 화면 캡처)

2. 법원의 판단

원고의 몰입형 설치미술 작품은 창작성 있는 보호 대상에 해당한다고 판단함.

판단의 근거로, 두 몰입형 설치미술 작품인 원고의 “Crystal”과 피고의 “Galaxy Dream”은 상호 같다고 볼 수는 없지만, 피고의 공간적 요소와 조명의 연출, 색상 변화 등은 원고의 몰입형 설치미술 작품과 실질적으로 유사성을 가진다고 판단함.

다만, 보통의 합리적 사고를 가진 관람객의 입장에서 두 몰입형 설치미술 작품 간의 실질적 유사성 여부를 판단하는 내부적 테스트(Intrinsic Test) 등의 법률적 쟁점이 남아 있음.

구체적인 저작권 쟁점에 관한 판단(예를 들어, 표현의 고정 요건 등)은 추후 배심원 재판에서 다루어질 예정임.

2016년 원고(Teamlab)는 피고 중국 회사(Teamlab Borderless³⁾)를 상대로 “공명하는 램프의 숲(Forest of Resonating Lamps)”이라는 몰입형 설치미술 작품에 대한 저작권

3) 해당 사건의 피고 중국회사 상호명인 “Teamlab Borderless” 또한, 원고(Teamlab)의 상호명과 유사하게 모방하여 작성된 것임.

침해 소송을 제기하여 승소한 바 있음. 당시, 중국 재판부는 해당 몰입형 설치미술 작품의 창작성을 인정함과 동시에 시사성, 대중의 인지도 등을 갖춘 저작물로 판단함.

3. 시사점

몰입형 설치미술 작품은 정적인 표현에 한정하지 않고, 동적인 표현이 가미된 예술 작품으로서 관람객과 상호 작용을 통한 이용을 전제로 한다는 특징이 있음.

저작권법이 디지털 아트라는 예술 분야에 대한 저작물의 보호 범위와 보호 방안에 대한 기준을 모색하는데, 중요한 역할이 될 것으로 판단됨.

향후, 법원은 몰입형 설치미술 작품에 대한 저작물성 판단의 구체적 기준을 제시할 가능성이 높으며, 저작권 침해 판단에 있어 중요한 선례가 될 것으로 판단됨.

■ 참고자료

(링크1) <https://www.artnews.com/art-news/news/teamlabs-copyright-infringement-immersive-1234626924/>

(링크2) <https://news.artnet.com/art-world/teamlab-copyright-lawsuit-mods-victory-2242654>

(링크3) <https://news.artnet.com/art-world/teamlab-wins-copyright-case-china-2049729>

[캐나다] 2022년 캐나다 주요 저작권 판례

2023. 01. 26.

손 휘 용

2022년 캐나다의 주요 저작권 판결은 손해배상, 재송신장치, 모색적 금지명령, 캐릭터 저작권, BitTorrent 프레임 워크의 승인, 이용제공권과 관련된 사안이 주를 이루었으며, 이러한 판례는 추후 저작권 분쟁에서 최신 흐름을 반영한 신뢰할 만한 가이드라인을 제공할 것으로 기대됨. 이하에서는 이 중 핵심 판결을 중심으로 살펴보고자 함.

1. 캐나다 저작권법 개요

캐나다는 1921년까지 대영제국 저작권법의 지배를 받음. 현재의 저작권법은 1921년 처음 만들어져 1924년 발효됨. 이때부터 영국의 영향으로부터 벗어났지만 베른협약에 부합하기 위해 영국 저작권법을 모델로 삼았기 때문에 그 내용이 크게 다르지 않음. 큰 수정 없이 존속되다가 1988년 '저작권법 현대화법안'이 발효되면서 큰 변화를 맞이하였고, 이후 컴퓨터 프로그램의 저작권 보호와 저작인격권 강화 등의 내용이 추가되었으며 2012년 통과된 '저작권법 현대화법안'에서 '디지털 잠금장치'에 대한 조항을 신설하는 등 독자적 결정을 통해 점점 캐나다 저작권법만의 개성을 갖추게 됨.¹⁾ 저작권 보호기간을 저작권자 사후 50년에서 70년으로 연장하는 등 최근 캐나다 저작권법의 변화는 주목할 가치가 있음.

2. 주요 내용

1) 손해배상

Ontario Ltd. v. Rallysport Direct LLC 2022 FCA 24²⁾ 판결에서 연방항소법원은 법정 손해배상을 요구하는 저작권자의 청구에 대해 저작권자는 침해로 인해 입은 피해와 법정 손해배상의 연관성을 입증할 필요가 없다고 확인하였음. 판사는 추정된 피해가 결정적인 것이 아니며 법정 손해를 결정할 때 그러한 추정치를 사용하는 것은 손해배상

1) 한국저작권위원회, "[캐나다] 해외저작권가이드", 「해외저작권정보+」
<https://www.copyright.or.kr/kcc/koreacopyright/guide/canada/canada.do>

2) <https://www.canlii.org/en/ca/fca/doc/2022/2022fca24/2022fca24.html>

판결이 공정하고 비례적이라는 것을 보장하는 하나의 수단일 뿐이라는 원칙에 따라 판결하였고 항소는 기각되었음.

2) 재송신장치(retransmitter)

Videotron Ltd. v. Konek Technologies Inc. 2022 FC 256³⁾에서 연방 법원은 문제가 되는 재송신 서비스가 "재송신(Retransmitter) 서비스"인지 "새로운 미디어 재송신(New Media Retransmitter) 서비스"인지 여부를 고려하였음. 피고는 호텔 객실에서 기술 서비스를 제공할 수 있는 시스템을 설계하였음. 이 서비스들은 텔레비전 콘텐츠, 특히 방송국 *TVA*와 *TVA Sports*의 콘텐츠를 사설 네트워크를 통해 재송신하는 것을 포함함. 원고는 피고가 그들의 허가 없이 콘텐츠를 재송신함으로써 그들의 저작권을 침해했다고 주장함. 피고는 그들의 재송신 서비스가 제31조에 규정된 면제 범위 내에 있다고 주장하였음.

텔레비전 콘텐츠를 일반 대중에게 방송하려면 방송법에 따라 캐나다 라디오·텔레비전 통신위원회(Canadian Radio-television and Telecommunications Commission, CRTC)가 발행하는 다양한 형태의 승인이 필요함. 또한 방송사는 방송 콘텐츠의 저작권자이거나 저작권자로부터 라이선스를 받아야 함. 제31조는 재송신 체제에서 "새로운 미디어 재송신자"를 제외함. 결과적으로, 피고가 "재송신자"로서 자격을 갖추고, "새로운 미디어 재송신자"가 아닌 경우, 즉 그 내용이 "인터넷을 통해 배포되고 접근할 수 있는" 것이 아닌 경우, 제31조를 통해 이득을 볼 수 있음.

의회는 CRTC에 어떤 방송 사업이 통상적인 규제 요건에서 면제될 것인지 결정할 권한을 위임하였음.

"인터넷"이라는 용어는 물리적 통신 인프라를 지정하는 것이 아니라 상호 연결된 컴퓨터의 네트워크에서 데이터 패킷을 교환할 수 있는 TCP/IP라는 약어로 알려진 프로토콜을 지칭함. 다른 유형의 프로토콜을 사용하는 네트워크도 존재하지만 이러한 네트워크는 동일한 물리적 인프라를 공유할 수 있지만 인터넷의 일부가 아님.

CRTC는 2012-409 방송 규정⁴⁾에서 IPTV 기술이 공공 인터넷을 사용하지 않으며, 새로운 미디어 명령의 적용을 받지 않는다는 점을 확인하였음. 동일한 물리적 연결을 사용하더라도 IPTV 서비스는 TCP/IP 프로토콜이 아닌 UDP/IP 프로토콜을 사용하기 때문에 인터넷을 통해 배포되지 않음. CRTC는 후속 결정인 2015-184년 방송 규정⁵⁾에서 IPTV 프로토콜에 의존하지 않는 다른 기술도 "새로운 미디어 재송신기"의 정의에서 제외하고 사설 네트워크를 사용할 수 있다고 결론 내렸음.

3) <https://decisions.fct-cf.gc.ca/fc-cf/decisions/en/item/521014/index.do>

4) <https://crtc.gc.ca/eng/archive/2012/2012-409.htm>

5) <https://crtc.gc.ca/eng/archive/2015/2015-184.htm>

3) 모색적 금지명령(Dynamic Injunction)⁶⁾

Rogers Media Inc. v. John Doe #1 2022 FC 775⁷⁾에서 원고는 접속차단조치가 효과를 발휘하지 못했던 Bell Media Inc. v GoldTV 2021 FCA 100⁸⁾ 판결을 참조하여 모색적 금지명령(Dynamic Injunction)을 신청하였고 법원은 이를 받아들였음. 모색적 금지명령은 인터넷 서비스 제공자가 주된 도메인 이름과 불법복제 웹사이트의 IP주소 양자뿐만 아니라 그 웹사이트가 이동하는 이후의 도메인을 차단하도록 권리자에게 허용하는 제도이며 이 제도는 호주, 싱가포르, 스페인, 스웨덴, 오스트리아, 영국 등에서 시행되고 있음.⁹⁾

원고는 캐나다에서 여러 텔레비전 방송국과 온라인 구독 서비스를 소유하고 운영하였음. 원고는 그들이 방송할 NHL 생중계 경기에 대해 불법 스트리밍 사이트를 추적하고 차단하기 위해 법원에 모색적 금지명령을 요청하였음. 해적 사이트들은 추적과 차단을 피하기 위해 불법 콘텐츠를 새로운 사이트로 주기적으로 옮기는 조치를 취했기 때문에 기존의 접속차단조치는 실효성이 없을 것으로 판단하였음. 수시로 변동되는 불법 방송 IP 주소에 대응하기 위해 법원은 원고의 요청대로 모색적 금지명령을 내렸음.¹⁰⁾

이 명령은 임시적이며 법원이 달리 명령하지 않는 한 2021-2022 시즌 말에 종료됨. 이 명령은 향후 NHL 시즌을 위해 모델화된 다른 주문과 유사한 침해에 직면한 다른 저작권 소유자에 의해 요청될 수 있기 때문에 주목할 가치가 있다고 생각됨.

4) 캐릭터 저작권

Shazam Productions Ltd. v. Only Fools The Dining Experience Ltd. [2022] EWHC 1379 (IPEC)¹¹⁾ 판결에서 영국 고등법원은 저작권이 캐릭터에 존재할 수 있다고 주장한 영국 판례법이 없었다고 확인하였음. 판사는 두 가지 조건이 존재한다면 저작권이 존속할 수 있다고 판결함. 첫째는 독창성으로, 충족되기 위해서는 주제가 자유롭고 창의적인 선택의 표현으로서 저자의 성격을 반영하는 것이 필요함. 둘째로는 식별 가능성이 있음. 이 요건을 충족하기 위해서는 저작권에 의해 보호되는 주제가 비록 그 표현이 반드시 영구적인 형태가 아닐지라도 충분한 정확성과 객관성을 가지고 식별할 수 있는 방식으로 표현되어야 함. 표현된 특징은 지각자의 외부에 있어야 하며 제3자와 법원이 객관적으로 식별할 수 있어야 함. 캐릭터는 제3자에게 명확하고 정확하게 식별될 수

6) 한국저작권위원회, "온라인상 저작권 침해에 대한 대응방안으로서 모색적 금지명령(dynamic injunction)의 도입 연구(이규호)", 「계간 저작권」 2022년 여름호, 제35권 제2호(통권 제138호)

https://library.copyright.or.kr/detailview.do?action=viewMedia&ART_ID=660540&MEDIA_TYPE=IMG

7) <https://decisions.fct-cf.gc.ca/fc-cf/decisions/en/item/521629/index.do>

8) <https://decisions.fct-cf.gc.ca/fc-cf/decisions/en/item/424753/index.do>

9) 한국저작권위원회, "온라인상 저작권 침해에 대한 대응방안으로서 모색적 금지명령(dynamic injunction)의 도입 연구(이규호)", 「계간 저작권」 2022년 여름호, 제35권 제2호(통권 제138호)

https://library.copyright.or.kr/detailview.do?action=viewMedia&ART_ID=660540&MEDIA_TYPE=IMG

10) <https://decisions.fct-cf.gc.ca/fc-cf/decisions/en/item/521629/index.do>

11) <https://www.bailii.org/ew/cases/EWHC/IPEC/2022/1379.html>

있었고 판사는 문제의 캐릭터가 작가의 자유롭고 창의적인 표현인 독창적인 창작물이라고 판결하였음.

5) BitTorrent 프레임 워크의 승인

Voltage Holdings, LLC v. Doe #1 2022 FC 827¹²⁾판결에서 영화 제작사는 다수의 인터넷 구독자들이 불법적으로 원고의 공상과학 영화 *Revolt*를 유통시키기 위해 BitTorrent 피어 투 피어(Peer-to-Peer) 네트워크를 사용하거나 허가했다고 주장하였음. 원고는 30명의 인터넷 가입자들에게 각각의 법정 손해와 비용뿐만 아니라 채무 불이행 판결을 요구함.

판사는 허가를 위해서는 채무불이행 피고인 각자가 침해행위 혐의를 알고 있었는지 뿐만 아니라 사용자들과의 관계와 통제의 정도, 그리고 인터넷 가입자의 침해 행위를 예방할 수 있는 능력이 있는지 여부를 고려해야 한다고 말하였음. 원고는 이에 대한 증거를 제공하지 않았으며 불이행 판단을 내릴 충분한 증거가 없었음. 판사는 소송을 재판으로 진행할 것을 명령함. 판사는 BitTorrent 프레임워크(Frame Work)의 허가 문제가 원고와 가입자가 참여하는 제안된 역집단소송 절차에 현재 계류 중이라고 언급하였음.

연방항소법원의 결정은 원고가 인터넷 가입자가 자신의 인터넷 계정과 관련 컴퓨터 및 인터넷 장치의 사용에 대한 충분한 통제권을 가지고 있다는 것을 입증할 증거 확보의 필요성을 보여줌.

6) 이용제공권

Society of Composers, Authors and Music Publishers of Canada v. Entertainment Software Association 2022 SCC 30¹³⁾판결에서 캐나다 대법원은 저작권법 제2.4조 (1.1)을 해석했음. 법원은 만장일치로 제2.4조 (1.1)에 대한 캐나다 저작권 위원회의 해석을 받아들이지 않았음. 법원은 작품을 이용할 수 있게 하는 행위는 이용자가 작품을 다운로드하거나 스트리밍하는 행위와는 별개이지만, 별도로 보상받을 수 있는 행위는 아니라고 결론 내림.

기술적 중립의 원칙은 저자와 사용자의 권리의 균형을 유지하는 데 도움을 줌. 위원회의 반대 의도가 없다면, 그 법은 어떤 형태의 기술을 선호하거나 차별하는 것으로 해석되어서는 안됨. 저작물을 배포하는 데 사용되는 기술적 수단에 관계없이 저작물이 동일한 권리를 유지하고 동일한 저작권료를 발생시키는 것을 보장함으로써 저작자와 사용자를 보호함. 위원회의 해석은 기술적 중립성의 원칙에서 벗어났고, 사용자들이 온라인으로 작품에 접근하기 위해 추가적인 로열티를 지불할 것을 요구하였음. 저작물의 배포

12) <https://decisions.fct-cf.gc.ca/fc-cf/decisions/en/item/521618/index.do>

13) <https://www.canlii.org/en/ca/scc/doc/2022/2022scc30/2022scc30.html>

방식에 따라 사용자에게 추가 로열티를 지불하도록 요구하는 것은 기술적 중립성의 원칙에 위배되며 사용자와 저작자의 권리 사이의 균형을 저작자에게 유리하게 작용함.

저작권법은 저자들에게만 이익이 되는 것이 아니며, 그것의 가장 중요한 목적은 저작자에 대한 정당한 보상을 확보하는 동시에 저작물에 대한 대중의 접근을 용이하게 함으로써 저작자와 사용자의 권리의 균형을 맞추는 것임. 작가들에게 더 많은 작품을 제작하도록 장려하고, 사용자들은 자신의 독창적인 예술적, 지적 창작물에 영감을 주는 데 사용할 수 있는 작품에 접근할 수 있도록 함.

3. 시사점

위 판례들은 추후에 발생할 수 있는 저작권 분쟁에서 중요한 법적 논거와 가이드라인을 제공할 것으로 기대됨. 또한 동적 차단 명령 관련 판례는 유사한 차단 명령을 신청할 것으로 예상되기 때문에 특히 주목할 가치가 있음.

이러한 최근 주요 저작권 판례들을 통하여 앞으로의 흐름을 예상해 볼 수 있음. 2022년의 판례에서 공통적으로 경제적 요인이 판결에 큰 영향을 미쳤으며 이는 2021년부터 바뀌지 않고 계속되었음을 알 수 있음. 이러한 흐름은 2023년에도 계속될 것으로 예상된다.

■ 참고자료

-https://www.johnmckeownblog.com/post/notable-copyright-decisions-in-2022?utm_campaign=article&utm_content=articleoriginal&utm_medium=syndication&utm_source=mondaq&utm_term=Intellectual-Property

-<https://gowlingwlg.com/en/insights-resources/client-work/2022/federal-court-of-appeal-upholds-damages/>

-<https://www.mondaq.com/canada/copyright/1239540/recent-copyright-decisions--summer-2022>

-<https://www.dww.com/articles/federal-court-of-canada-issues-dynamic-site-blocking-order-to-prevent-unauthorized-nhl>

-<https://cippic.ca/en/node/129545>

-<https://canliiconnects.org/en/commentaries/89410>

-https://laws-lois.justice.gc.ca/eng/annualstatutes/2022_10/

[캐나다] 정부, 저작권 보호 기간을 저작자 사후 70년으로 연장함

2023. 01. 26.

유현우

캐나다 저작권법 개정안이 2022년 12월 30일부터 시행되면서 문학, 연극, 음악 및 예술 저작물에 대한 캐나다의 저작권 보호 기간이 기존의 저작자 사후 50년에서 20년이 늘어난 저작자 사후 70년으로 연장되었음. 이와 같은 캐나다의 저작권법 개정은 북아메리카 지역 3개 국가 사이의 USMCA 협정(미국·멕시코·캐나다 협정)을 이행하기 위한 차원으로 평가됨

1. 배경 및 경과

일찍이 캐나다와 바로 인접한 미국에서는 1998년 ‘Sonny Bono Copyright Term Extension Act¹⁾’에 근거하여 일반적인 저작물의 저작권 보호 기간을 기존의 저작자 사후 50년에서 저작권 사후 70년으로 20년 연장하였음.

그러나 캐나다 정부는 1997년 저작권법 개정을 통해 디지털 저작물을 포함한 일반적인 저작물의 저작권 보호 기간을 저작자 사후 50년으로 규정한 이래로 최근인 2022년 12월 29일까지 문학, 연극, 음악 또는 예술작품 등의 저작물에 대한 저작권 보호 기간을 계속 유지해왔음.

다만 캐나다 정부는 2015년 저작권법 개정을 통해 다양한 저작물 중 녹음물(sound recordings)에 대해서만은 녹음물이 최초로 발행된 때로부터 70년까지 보호받을 수 있도록 저작권 보호 기간을 기존의 50년에서 20년 연장하였음²⁾.

캐나다 내에서도 미국을 포함한 주요 선진국들의 저작권 보호 기간과 같이 저작권 보호 기간을 저작자 사후 70년으로 일치시켜야 한다는 논의가 계속 있어 왔지만 캐나다 정부는 기존의 저작권 보호 기간을 계속 고수해왔음.

1) 미국의 기존 저작권 보호 기간을 연장시키기 위한 목적의 법률로써 동 법률의 제정을 주도한 Sony Bono 의원 이름을 따왔음.

2) 한국저작권위원회, “[캐나다] 녹음물의 보호 기간을 50년에서 70년으로 연장(김혜성)”, 저작권 동향 제2015-08호, 2015년 5월 15일.

한편 미국·캐나다·멕시코 등 북미의 3개국으로 구성된 자유무역협정으로서 1994년 1월에 정식 발효된 북미자유무역협정(North America Free Trade Agreement, 이하 'NAFTA')을 대체하는 미국·멕시코·캐나다 협정(United States-Mexico-Canada Agreement, 이하 'USMCA')을 위한 협상이 2018년 9월 30일에 극적으로 타결되고 2020년 7월 1일부터 동 협정이 발효되기 시작했음

USMCA를 이행하기 위한 차원으로서 캐나다 정부는 저작권법 개정안을 의회에 제출했고 2021년 왕실의 재가(Royal Assent)를 받은 저작권법 개정안³⁾이 2022년 11월 내각의 결정에 따라 2022년 12월 30일부터 시행되었음

2. 주요 내용

캐나다 정부의 이번 저작권법 개정은 기존의 북미자유무역협정인 NAFTA를 대체하는 새로운 북미자유무역협정(New North American Free Trade Deal)인 USMCA 협정을 이행 및 준수하기 위한 입법 조치로서 동 협정에서는 저작권 보호 기간(term of copyright)을 미국과 같이 저작자 사후 70년으로 규정하고 있음⁴⁾

이에 따라 문학, 연극, 음악 및 예술 저작물 등에 대한 캐나다의 저작권 보호 기간이 기존의 저작자 사후 50년에서 20년이 늘어난 저작자 사후 70년으로 연장되었음

2022년 12월 30일까지 저작권 보호 기간이 만료되지 않은 저작물들은 앞으로 기존 보호 기간인 저작자 사후 50년보다 20년이 늘어난 저작자 사후 70년까지 보호받을 수 있게 되었음

공동 저작물의 경우에는 마지막 생존 저작자가 사망한 해의 말일로부터 70년까지로 저작권 보호 기간이 연장되었음

동 저작권법 개정안은 저작권 보호 기간 연장이 소급(retroactive) 적용되지 않으므로 개정안이 발효되기 전에 이미 퍼블릭 도메인의 영역에 있는 저작물에 대해서는 아무런 영향이 미치지 않게 될 것임을 분명히 하였음

3) Bill C-19(An Act to implement certain provisions of the budget tabled in Parliament on April 7, 2022 and other measures, 44th Parliament, 1st session November 22, 2021, to present)

4) 한국저작권위원회, "[캐나다] 캐나다 정부, 기존의 NAFTA를 대체하는 USMCA 협정에서 저작권 분야에 대해 많은 부분을 미국에게 양보(유현우)", 저작권 동향 제2018-17호, 2018년 10월 18일.

3. 평가 및 전망

Francois-Philippe Champagne 캐나다 혁신부 장관(the office of Innovation Minister)은 성명을 통해 이번 저작권법 개정으로 캐나다가 유럽, 영국, 호주를 포함한 다른 많은 저작권 선진국들과 어깨를 함께 나란히 하게 되었다고 자평함

이와 함께 장관은 캐나다 정부는 앞으로도 예술가, 창작자, 권리자의 이익을 보호하기 위해 본연의 역할을 다할 것이며 동시에 산업계의 요구에 부응하기 위해 계속 노력해 나갈 것임을 강조함

한편 캐나다 작가협회는 창작자들은 일반적으로 자신의 창작물에 대해 더 많은 보상이 있을수록 창작에 대한 욕구도 높아진다는 점을 강조하면서 저작권법 개정을 환영한다는 입장을 표명함

그러나 많은 학자들을 비롯한 도서관, 박물관, 기록보관서 등의 종사자들은 이번 저작권법 개정으로 말미암아 대부분 더 이상 상업적 가치가 없는 저작물에 대해서도 이에 접근하고 사용하기가 더욱 어려워졌다는 점을 강조하며 저작권법 개정에 대해 우려를 표시함

특히 오타와 대학의 인터넷 및 전자상거래법 연구소장인 Michael Geist 교수는 역사적·문화적 가치가 있는 저작물이라고 하더라도 상업적 가치가 없는 경우가 많고 퍼블릭 도메인의 영역에 있는 거의 대부분의 저작물들은 일반적으로 더 이상 상업적 가치가 없는 것이 현실이라는 점을 강조하며 저작권법 개정에 대해 부정적인 의견을 피력함

■ 참고자료

-<https://globalnews.ca/news/9383379/canada-copyright-protection-20-years/>
-<https://www.mondaq.com/canada/copyright/1267258/canadian-copyright-protection-term-extended-to-70-years->
-<https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=5a832493-0cf4-4a1b-9b24-dc7b17052bf9>
-<https://www.infodocket.com/2023/01/03/report-canada-extends-copyright-protection-another-20-years-to-meet-new-trade-obligation/>
-https://gowlingwlg.com/en/insights-resources/articles/2023/canadian-copyright-term-extended-to-70-years/?utm_source=mondaq&utm_medium=syndication&utm_content=inarticlelink&utm_campaign=article

[독일] 연방카르텔청, Google과 독일 미디어 저작권 집중관리단체 간의 저작권 사용료 계약관행에 대한 심사 종결

2023. 01. 26.

Humboldt-Universität zu Berlin 법학박사과정,
Johannes GutenbergUniversität Mainz LL.M.

오혜민

독일 저작권법 개정(2021년) 이후 언론 간행물 저작권 사용료 규모에 대한 대형 포털사와 독일 미디어 저작권 집중관리단체 간의 지속적인 갈등이 존재하는 상황임. 이와 관련하여 독일 연방카르텔청(Bundeskartellamt)은 Google News Showcase와 관련하여 Google과 미디어 저작권 집중관리단체 Corint Media 간의 저작권 사용료 계약 관행에 관한 심사가 완료되었음을 공표함.

1. 개요

독일 연방카르텔청 (Bundeskartellamt; 이하, 연방카르텔청)은 ‘Google News Showcase’와 관련된 ‘Google’과 독일 미디어 저작권 집중관리단체인 ‘Corint Media’간의 저작권 사용료 계약 관행에 관한 심사가 완료되었음을 공표하였으며,¹⁾ Google과 독일 미디어 저작권 집중관리단체(Corint Media)는 연방카르텔청의 심사 종결에 대하여 양측 당사자 모두 긍정적인 반응²⁾을 보임

2. 독일 연방카르텔청의 심사배경

‘Google’과 독일 미디어 저작권 집중관리단체인 ‘Corint Media’는 언론사에 의하여 창작된 저작물(이하 언론 저작물)에 대한 저작권 사용료 규모에 대한 갈등을 겪었음

이에 대하여 연방카르텔청은 저작권 사용료에 대한 계약은 당사자 간의 합의에 의하여 성립되므로, 자세한 조사 및 개입을 자제하기로 함

1)

<https://rsw.beck.de/aktuell/daily/meldung/detail/bundeskartellamt-stellt-google-pruefung-zu-verlags-urheberrecht-ein>

2)

<https://www.horizont.net/medien/nachrichten/google-news-showcase-bundeskartellamt-stellt-google-pruefung-zu-verlags-urheberrecht-ein-205056#:~:text=Das%20Bundeskartellamt%20hat%20die%20Pr%C3%BCfung,am%20Mittwoch%20in%20Bonn%20mit.>

그러나, 2021년 독일 저작권법 개정 이후 언론사에 의하여 창작된 저작물을 해당 언론사를 제외한 포털(Portal)과 같은 디지털 플랫폼에서 이용하는 경우, 해당 행위에 대해서는 언론사의 권리의 보장 및 보상을 위한 계약의 관행에 대한 심사가 필요하다고 입장을 선회함

연방카르텔청은 심사 이유에 대하여 “언론 간행물에 대한 제안이 Google News Showcase에 의하여 배제됨으로써 심사에 참여한 언론사가 Google에 의하여 불이익을 받을 수 있다는 우려 때문이다”라고 밝힘³⁾

3. 연방카르텔청의 심사종결의 영향

독일은 언론 저작물의 저작권접권 보호와 관련해서는 아직 초기 단계에 머물러 있음

- Google은 언론 저작물과 관련해서는 각 언론사와의 직접 계약을 체결한 적은 있으나, 저작권 집중관리단체와의 계약과 관련해서는 아직 명확한 기준이 존재하지 않음

연방카르텔청은 저작권 보상에 대한 독립적 기구의 중재가 진행될 것이며, 중재 실패 시 추가적으로 법원이 관여할 수 있다고 언급함

개별 중재가 성공적으로 이행한 사례로 ‘Microsoft Bing’과의 중재가 존재함

- 중재위원회는 마이크로소프트의 검색엔진 ‘Bing’에 대하여 ‘Corint Media’에 저작권 사용료로서 연간 800,000유로를 제안하였고, ‘Microsoft’와 ‘Corint Media’간에 이견이 없음

4. 시사점

독일 저작권법 개정(2021년) 이후 언론 저작물의 저작권접권의 사용료와 관련하여, 특히 대형 글로벌 포털과의 관계에서 언론 저작물의 사용료의 규모에 대한 기준이 명확하지 않아 지속적인 논의의 대상이 되고 있음

- 연방카르텔청의 심사 종결 공표로, 향후 언론 저작물의 저작권접권에 대한 사용료 관련 실무 등에 대한 기틀이 마련됨

3)

<https://www.wbs.legal/medienrecht/bundeskartellamt-beendet-verfahren-verbesserungen-an-google-news-showcase-63450/#:~:text=Seit%202021%20hat%20das%20Bundeskartellamt,Google%20unangemessen%20benachteiligt%20werden%20k%C3%B6nnen.>

Microsoft의 Bing과 저작권 집중관리단체 'Corint Media'간의 중재 심사 결과를 통해 연간 저작권 사용료의 규모가 언급되어 향후 저작권 사용료 등의 분쟁 또는 연구에 중요한 자료로서 활용될 것임

■ 참고자료

<https://rsw.beck.de/aktuell/daily/meldung/detail/bundeskartellamt-stellt-google-pruefung-zu-verlags-urheberrecht-ein>

<https://www.horizont.net/medien/nachrichten/google-news-showcase-bundeskartellamt-stellt-google-pruefung-zu-verlags-urheberrecht-ein-205056#:~:text=Das%20Bundeskartellamt%20hat%20die%20Pr%C3%BCfung,am%20Mittwoch%20in%20Bonn%20mit>

<https://www.wbs.legal/medienrecht/bundeskartellamt-beendet-verfahren-verbesserungen-an-google-news-showcase-63450/#:~:text=Seit%202021%20hat%20das%20Bundeskartellamt,Google%20unangemessen%20benachteiligt%20werden%20k%C3%B6nnen..>

[스웨덴] EU CDSM 지침 이행을 위한 스웨덴 개정 저작권법 발효

2023. 01. 30.

University of Debrecen, LLM.

최푸름

2023년 1월 1일, CDSM 지침 이행을 따른 스웨덴 개정 저작권법이 발효됨. 더불어 스웨덴 저작권청은 2023년 11월까지 스웨덴 저작권 행사하는 데 있어 모든 예외와 제한 사항을 검토하는 공개 조사에 착수할 예정임.

1. EU CDSM 지침 소개

2019년 4월, 디지털 단일 시장에서의 저작권 및 저작인접권에 관한 EU 지침 (The EC Directive on copyright and related rights in the Digital Single Market, 이하 'CDSM') 이 발표됨. 이는 유럽연합 회원국의 디지털 단일 시장을 촉진하고 저작권법의 개혁을 목적으로 하는 것임.

위 지침의 발표에 따라, 각 회원국은 2021년 6월까지 해당 지침을 준수하는 데 선제적으로 요구되는 법률 및 행정 규정을 각 국가의 상황에 맞게 제정 혹은 개정하거나 시행할 의무를 지니며, 변경된 내용을 즉시 유럽연합에 통보하여야 했음.

해당 지침에서 가장 논의가 활발했던 조항은 제15조 및 제17조였음.

2. 스웨덴 개정 저작권법에 관련 CDSM 조항

아래 CDSM 조항은 스웨덴의 저작권 개정에 직, 간접적으로 영향을 미친 조항임.

제3조는 과학적 연구 목적의 텍스트 및 데이터 마이닝에 대해 명시함. 이에 따르면 회원국은 연구기관과 문화유산기관이 과학적 연구 목적으로 그들이 합법적인 접근 권한을 가지는 저작물이나 그 밖의 보호대상을 텍스트/데이터 마이닝을 수행하기 위해 복제하고 추출하는 것에 대해 데이터베이스보호지침 제5조(a)와 제7조 제1항, 정보사회저작권지침 제2조 및 이 지침 제15조 제1항에 규정된 권리에 대한 예외를 규정하여야 함.

제5조는 디지털 방식의 그리고 국경을 초월하는 수업활동에서의 저작물과 그 밖의 보호대상의 이용을 규율하며, 제1항에 따르면 회원국은 오로지 수업을 위한 이용의 목적으로 저작물과 그 밖의 보호대상의 디지털 이용을 허용하기 위해, 추구하는 비상업적 목적

에 의해 정당화되는 범위 내에서 그러한 이용이 다음 사항을 충족하는 것을 조건으로, 데이터베이스지침 제5조(a), (b), (d), (e) 및 제7조 제1항, 정보사회저작권지침 제2조 및 제3조, 컴퓨터프로그램지침 제4조 제1항 그리고 이 지침 제15조 제1항에 규정된 권리에 대한 예외와 제한을 규정하여야 함.

(a) 교육기관의 책임 하에, 그 시설 내에서 또는 다른 장소에서, 그 교육기관의 학생과 교직원에게 의해서만 접근될 수 있는 보안이 갖춰진 전자적 환경을 통해서만 이루어질 것; 그리고

(b) 그것이 불가능한 것으로 판명되지 않은 한, 저작자의 성명 등 자료의 출처를 수반할 것.

제15조는 언론 간행물의 온라인 이용에 관한 보호 조항이며, 동 조항 제1항에 따르면 회원국은 회원국 내에 설립된 언론 간행물의 발행자에게 정보사회서비스 제공자에 의한 언론 간행물의 온라인 이용에 대해 정보사회저작권지침 제2조와 제3조 제2항에 규정된 권리를 부여하여야 함.

온라인 콘텐츠 공유 서비스 제공자에 의한 보호되는 콘텐츠의 이용을 다룬 제17조는 (1) 회원국은 온라인 콘텐츠 공유 서비스 제공자가 그 이용자가 업로드한 저작권으로 보호되는 저작물이나 그 밖의 보호대상에 공중의 접근을 제공하는 경우에 이 지침의 목적상 공중전달 행위 또는 공중에의 이용제공 행위를 하는 것으로 규정하여야 한다고 명시하고 있으며. 그러므로 온라인 콘텐츠 공유 서비스 제공자는 저작물이나 그 밖의 보호대상을 공중전달하거나 공중에 이용제공하기 위해서는, 예를 들어 라이선스 계약을 체결하는 등 정보사회저작권지침 제3조 제1항과 제2항에 언급된 권리자에게 허락을 받아야 한다고 명시하고 있음.

3. 스웨덴 개정 저작권법

스웨덴 개정 저작권법은 위 CDSM 조항을 반영한 개정안을 발표하고 이를 2023년 1월 1일부터 발효함.

텍스트 및 데이터 마이닝: CDSM 제3조에 따라, 스웨덴 개정 저작권법은 일반 대중은 물론이고 연구 및 문화재 관련 기관들이 TDM을 목적으로 저작물을 복제 혹은 추출하여 이용할 수 있는 가능성을 제공함.

문화유산의 보존: 개정 전 저작권법이 공공자료실과 도서관만을 저작물 복제의 주체로 허용함에 반해, 개정 저작권법은 모든 문화재 기관들로 그 복제의 예외를 확대하였음. 공공도서관, 박물관, 기록보관소, 영상 및 소리와 관련된 문화유산을 전담하는 기관들은 문화유산의 보존이라는 목표 하에 저작물을 복제할 수 있음.

지침 제5조에 따라. 스웨덴 개정 저작권법은 저작권으로 보호되고 있는 자료를 사전 허가 없이 교육 목적으로 이용하는 것에 대한 예외를 만들고, 이러한 활동이 국경을 초

월하여 이루어질 수 있는 가능성을 명시함. 그러나 해당 저작물을 제외하고도 쉽게 사용할 수 있는 또 다른 라이선스가 존재한다면 이 조항은 적용되지 않음.

지침 제15조에 따라, 구글, 페이스북 등 플랫폼이 언론사의 기사를 사용할 때, 신문, 라디오, 텔레비전 등 언론사가 텍스트 발췌본을 발행하여 이에 따른 보상을 요구할 수 있어야 함(링크금). 더불어 지침 제17조에 따라 유튜브와 같은 플랫폼은 스포티파이가 하는 것과 같은 방식으로 저작권자에게 알맞은 보상금을 지불하여야 함.

4. 시사점

CDSM을 이행하기 위한 스웨덴 개정 저작권법 발효는 유럽연합이 하나의 공동체로서 저작권 시장을 만들어 간다는 점에서 의의가 있음. 더불어 타 유럽연합 회원국이 어떠한 방향으로 CDSM을 이행할지에 대한 실마리를 준다는 점에서 시사점을 가짐.

특히 논란이 많았던 CDSM 제15조와 제17조에 있어서, 스웨덴이 이를 어떻게 자국 법에 적용하였는지가 타 유럽연합 회원국에게 참고 사례가 될 것으로 보임.

■ 참고자료

<https://www.statensmedierad.se/aktuellt/nyheter/2022/ny-lag-om-upphovsratt-2023>

<https://pro.europeana.eu/post/copyright-directive-series-a-closer-look-at-sweden>

https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/lag-1960729-om-upphovsratt-till-litterara-och_sfs-1960-729

[영국] 역사 기반 저작물 침해판단에 있어서, 저작권자는 저작물 내 특정 표현이 침해되었다는 사실과 근거를 입증할 책임을 지님

2023. 01. 31.

University of Debrecen, LL.M.

최푸름

2022년 10월, 영국 고등법원은 논픽션 작가가 역사소설 작가를 상대로 한 저작권 침해 소송에 대하여 저작권 보호의 역할이 아이디어 자체가 아닌 독창적 표현에만 부여되어야 한다는 판결과 함께, 저작권자는 저작물 내 특정 표현이 침해되었다는 명확한 증거를 입증할 책임을 지닌다고 판시하였음.

1. 사건의 배경

2022년 7월, 원고는 자신이 저작권을 보유하고 있는 논픽션 소설 'Lara, The Untold Love Story of Inspired Doctor Zhivago (이하, '원저작물')에 대하여 피고가 '원저작물'의 특정 부분을 복제하여 무단으로 2차 저작물인 역사 소설 'The Secret We Kept (이하, '2차적 저작물')을 작성했다고 주장하며 저작권 침해 소송을 제기함.

본 소송의 중심이 되는 어문 저작물 'Doctor Zhivago'는 1950년대 창작됨. 이는 한 러시아 시인 Boris Pasternak의 작품으로 소련 혁명을 비판하는 내용을 담음. 이는 소련 내에서는 검열로 인해 출판되지 못하였으나, 원저작자는 검열을 피해서 이탈리아 출판사를 통해 'Doctor Zhivago'를 번역 및 출판함.

냉전이 종식되기 전, 미국은 'Doctor Zhivago'가 소련에 반대하는 프로파간다를 홍보하는 데 유익하다는 판단하에 이탈리아에서 번역된 해당 저작물을 다시 러시아어로 번역하여 소련에 의도적으로 밀반입시킴.

해당 저작물은 미국의 의도대로 소련에 밀반입되어 큰 반향을 일으킴. 이에 냉전을 주제로 한 많은 저작물에서 Doctor Zhivago의 주제 및 구조를 차용하여 창작됨.

이러한 상황에서, Boris Pasternak의 연인이었던 원고는 'Doctor Zhivago'에 등장한 인물 Lara를 기초로 하여 자신의 자서전을 발간함.

2. 사실 관계

추후 피고는 '2차적 저작물'을 창작하였고, 이에 원고 측은 아래 두 가지를 이유로 피고가 자신의 저작권을 침해했다고 주장하며 영국 잉글랜드 및 웨일즈 법원에 저작권 침

해 소송을 제기함.

피고의 소설은 동양과 서양, 2개의 네러티브를 가지고 있었음. 동양의 네러티브는 'Doctor Zhivago'의 집필과 출판, 유포에 초점을 맞춘 반면, 서양의 네러티브는 소련 외 'Doctor Zhivago'를 출판하는 임무를 맡은 CIA 요원을 다룬 가상의 이야기임. 후자는 미국이 제창한 반소련 선전을 의도함.

1) 선택, 구조 및 배열 (The Selection Claim) - 피고가 '2차적 저작물'을 작성할 때, '원저작물'의 선택, 구조 및 배열의 상당 부분을 무단으로 복제하였음.

2) 번역 (The Translation Claim) - 피고가 '원저작물'을 차용하려고 하는 단계에서 원고 자신이 고유하게 번역한 55개의 단어를 무단으로 복제하여 사용하였음.

위 원고의 저작권 침해 주장에 대하여, 피고는 자신의 행동이 저작권 제한 규정에 해당한다고 반박함.

3. 관련 법령 및 판례

영국 고등법원은 저작권 침해 여부를 고려하면서, 아래 법령과 판례를 기초로 하여 원고의 2가지 주장대로 피고가 원고의 저작권을 침해하였는지 확인하고자 함. 그 후, 피고의 주장대로 피고의 저작물 이용이 저작권 제한 규정에 해당하는지 판시하고자 함.

영국저작권법¹⁾ 제1조 제(1)(a)항은 독창적인 어문, 연극, 음악 또는 미술저작물에 저작권이 존속한다고 명시함.

- 영국저작권법 제3조는 어문저작물의 모든 예시를 완전히 열거하지는 않지만, 어문 저작물은 연극 또는 음악저작물 이외에 저술되고 말해지거나 노래되는 저작물이라고 정의함.
- 영국저작권법 제16조는 저작물의 저작권에 의하여 제한되는 행위를 명시하는데, 제16조 제1항(a)에 의거 저작물을 복제하는 행위는 저작권에 의하여 제한되는 행위임.
- 영국저작권법 제17조 제2항에 따르면 어문, 연극, 음악 또는 미술저작물과 관련하여, 복제는 유형적인 형태로 저작물을 재제작하는 것을 의미함.
- 영국저작권법 제18조인 복제물의 공중에의 배포에 대한 침해 조항은 제1항에서는 저작물의 복제물을 공중에 배포하는 것은 모든 보호저작물에 대한 저작권에 의하여 제한되는 행위라고 명시하며, 제2항에서는 저작물의 복제물을 공중에 배포하는 것이라 함은 (a) 저작자의 동의에 의하거나 이를 통해 종전에 EEA에 배포되지 않은 복제물을 EEA에 배포시키는 행위, 또는 (b) 종전에 EEA 또는 기타 국가에서 배포되지 않은 복제물을 EEA 밖에서 배포시키는 행위를 의미함.

Baigent v Random House (일명, 'Da Vinci Code Case') 판례는 어문 저작물이 결

1) Copyright, Designs and Patents Act(CDPA) 1988.

부된 저작권 사건에 대해 접근법을 제공한 바 있음. 이 판례에 따르면, 어문 저작물이란 작품이 구성된 언어뿐만 아니라 그들이 참고한 자료의 선택과 배열, 편찬을 모두 포함함. 그러나 한 사람이 역사적 연구나 지식, 일반적 주장 혹은 가설의 독점을 방지하기 위하여 이러한 요소에는 저작권을 부여하지 않는 것이 영국 저작권법의 목적이라고 판시함.

4. 법원의 판결

영국 고등법원은 영국 저작권법 및 판례에 의거하여 피고의 저작권 침해 책임을 부인함. 법원의 판시에 따르면 피고의 행위는 역사적 사실을 이용하여 저작물을 창작한 것이므로 저작권 제한 규정에 해당한다는 것이 그 이유임. 더불어 법원은 선택, 구조 및 배열(The Selection Claim)과 번역 에 대한 원고의 저작권 침해 주장을 두 섹션으로 나누어서 설명함.

- 1) 구조 및 배열과 관련된 원고의 주장(The Selection Claim)에 대하여, 법원은 ‘원저작물’과 ‘2차적 작성물’이 모두 상당 부분 시간 순서대로 진행되었으며, 원고가 자신이 선택하여 배열했다고 주장하는 부분은 역사적 사실에 불과하므로 저작권의 보호를 받지 못한다고 판시함. 더불어 피고의 ‘2차적 저작물’에는 ‘원저작물’에는 부재한 새로운 표현이 내재되어 있었음. 따라서 법원은 피고의 저작권 피해 책임을 부인하고 오히려 피고의 소설이 새로운 저작물로서 저작권을 가진다고 판시함.
- 2) 번역과 관련된 원고의 주장(The Translation Claim)에 대하여, 법원은 피고의 선의와 필요한 범위에만 제한된 인용을 인정함. 따라서 피고의 행동은 저작권 제한 규정에 해당하므로 저작권 침해의 책임이 없음.

5. 시사점

이 판결은 영국의 법원이 동일한 역사적 사실에 근거한 두 개 이상의 저작물 사이의 관계를 판단하는 데 있어서 구조 및 배열과 번역을 분해하여 법리를 이끌어내고, 이를 통해 저작권의 목적은 아이디어가 아닌 표현을 보호한다는 저작권법의 목적을 공고히 했다는 점에서 그 시사점을 가짐.

이 판결을 통해, 법원은 역사적 사실을 다루는 모든 종류의 저작물의 권리 보유자가 자신의 저작물에 역사적 사실을 제외한 다른 보호 가능한 표현의 복제가 있었다는 명확한 증거를 제시해야지만 그 제반 권리를 행사할 수 있다는 점을 확실히 함.

■ 참고자료

<https://www.bailii.org/ew/cases/EWHC/Ch/2022/2695.htm>

[유럽연합] 2022년 유럽 게임 판매, 전년 대비 7.1% 감소

2023. 01. 27.

경상국립대학교 경제학과 석사과정

박세현

2022년 유럽 전역의 게임 판매는 7.1% 감소한 것으로 나타남. 유럽 국가들의 게임 시장은 국가별로 매출 증감이 다르게 나타났으나, 감소분이 더 큰 것으로 나타남. 게임용 콘솔 및 주변기기의 판매량 역시 대부분 감소세가 뚜렷한 것으로 나타남. 이는 기존 게임 이용자의 소비 행태에 따른 것이라고 판단됨.

1. 개요

유럽 게임 판매는 2021년 대비 약 7.1% 감소한 것으로 나타남. 게임 판매에 대한 수치는 콘솔(console) 등 기기 판매, 온·오프라인 게임 판매를 모두 고려한 수치임. 2022년 유럽 전역 게임 판매 변화, 유럽 국가들의 게임 판매 변화, 유럽 내 게임 판매 순위, 기기·액세서리 판매량의 변화를 살피고자 함. 그리고 2022년 유럽 게임 판매 감소에 가장 큰 영향을 미친 부문이 무엇인지 파악하고자 함.

2. 주요 내용

(1) 2022년 유럽 전역 게임 판매 변화

2022년 유럽 시장에서는 총 1억 5,900만 개의 게임과 콘솔(console)이 판매되었고¹⁾ 이는 전년 대비 7.1% 감소한 수치²⁾임. 디지털 다운로드 게임은 약 8,250만 개 판매되었고, 7,660만 개는 오프라인(물리적 형태의 게임)에서 판매된 수치임. 다만, 2022년에 출시된 신작 만을 비교했을 때 게임 판매는 2021년에 출시된 신작에 비해 16% 증가하는 것으로 나타남.

(2) 유럽 국가들의 게임 판매 변화

1) 디지털 다운로드 형식의 게임 판매 및 물리적 형태의 기기·게임 판매 모두를 포함.

2) GSD(Games Sales Data)에서 밝힘. GSD는 온·오프라인 게임 판매 데이터를 보유한 최초의 비디오 게임 차트.

영국은 유럽 내 게임 판매 주요 시장이나, 전년 대비 6% 판매³⁾ 감소가 나타남. 독일 게임 시장은 13%, 프랑스는 3%의 판매 감소가 나타남. 반면 스페인과 이탈리아의 게임 판매는 각각 전년 대비 1%, 2% 증가함.

(3) 유럽 게임 판매 순위

유럽 게임 판매 순위는 디지털 다운로드&물리적⁴⁾(Digital&Physical) 판매 데이터를 사용할 수 있는 국가의 게임만을 놓고 비교함. FIFA 23의 판매는 전작 FIFA 22에 비해 3% 증가했으며, Call of Duty: Modern Warfare 2의 판매는 Call of Duty: Vanguard에 비해 73% 증가한 것으로 나타남. 유럽 게임 판매 순위는 다음 <표1>과 같음.

<표1> 2022년 유럽 게임 판매 순위

순위	게임명
1	FIFA 23 (EA)
2	Call of Duty: Modern Warfare 2 (Activision Blizzard)
3	Elden Ring (Bandai Namco)
4	Grand Theft Auto 5 (Rockstar)
5	FIFA 22 (EA)
6	Pokémon Legends: Arceus (Nintendo)
7	God of War Ragnarok (Sony)
8	LEGO Star Wars: The Skywalker Saga (Warner Bros)
9	Horizon: Forbidden West (Sony)
10	Gran Turismo 7
11	Mario Kart 8: Deluxe (Nintendo)
12	Red Dead Redemption 2 (Rockstar)
13	Nintendo Switch Sports (Nintendo)
14	Pokémon Violet (Nintendo)
15	F1 22 (EA)
16	Pokémon Scarlet (Nintendo)
17	Minecraft: SWitch Edition (Nintendo/Mojang)
18	Assassin's Creed Valhalla (Ubisoft)
19	Kirby and the Forgotten Land (Nintendo)
20	Mario Party Superstars (Nintendo)

자료: 「European console and PC game sales fall 7.1% in 2022」 내의 표 재인용
 * 주1: 괄호 안은 게임 제작사를 의미.

3) 디지털 다운로드 형식의 게임 판매 및 물리적 형태의 게임 판매를 추적한 GSD 시장 데이터에 근거함.
 4) 소매 판매점 등을 통해 물리적 형태의 게임을 구입하는 것을 의미.

****주2:** 디지털 다운로드 및 오프라인 판매를 포함한 순위. 다만, Pokémon 시리즈는 디지털 다운로드 형태의 판매가 이루어지지 않음.

(4) 기기 및 액세서리 판매량 변화

1) 콘솔(Console) 판매량 변화

2022년 유럽⁵⁾에서는 약 530만 대의 콘솔이 판매된 것으로 추정됨. 이는 전년(2021년)에 비해 25% 감소한 수치임. 닌텐도 스위치(Nintendo Switch)는 판매량이 약 15% 감소하였으나, 콘솔 판매 1위를 유지함. PlayStation 5는 판매량이 약 35% 감소했지만, 두 번째로 많은 판매를 기록함. 이어 Xbox Series S 및 X 콘솔은 전년 대비 4.4% 판매 증가가 있었음에도 세 번째의 판매 기록을 달성함.

2) 주변기기 및 액세서리 판매량 변화

유럽에서의 콘솔 판매량 감소 추세로 인해 게임 액세서리 및 주변기기의 판매량도 약 10% 감소함. 총 1,800만 개가 판매된 것으로 밝혀짐. 그중 PlayStation 5 DualSense 컨트롤러가 가장 높은 판매량을 기록함. 콘솔 판매량(PS5 35%↓)과는 다르게 전년 대비 12% 증가함. 다른 컨트롤러들은 모두 판매 감소세를 보임. PlayStation 4 DualSense는 약 3.2%, Nintendo Switch Joy-Con은 23.7%, Xbox Series 무선 컨트롤러는 32.2%의 판매 감소세를 보임.

Sony PlayStation 5 Pulse 3D Headset는 비 컨트롤러 군 중 가장 많이 판매된 액세서리지만, 판매량은 3.6% 감소함. 포인트 카드와 지갑의 판매는 약 8% 감소했으며, 유럽 게임 시장에서 약 2,240만 개가 판매됨.

3. 시사점

2022년 유럽 전역의 게임, 기기, 액세서리 판매는 2021년에 비하여 감소 추세가 두드러짐. 비디오 게임의 판매는 증가세를 보이거나 콘솔 등 기기에 대한 판매는 감소하는 데, 이는 기존 게임 이용자의 행태에서 기인한 것으로 보임. 새로운 비디오 게임의 출시하는 사용자의 구매 유인을 자극할 수 있으나, 콘솔 등 기기는 교체하지 않아도 그대로 사용 가능하며, Xbox, PlayStation 등 콘솔 가격은 전반적으로 높게 형성되어 있어 신제품에 대한 구매 유인이 높지 않은 것으로 보임. 2022년 유럽 게임 시장에서 판매 감소세에 가장 큰 영향을 미친 것은 콘솔 등 기기 판매의 감소분인 것으로 보임. 하지만 비디오 게임의 매출은 증가하고 있으므로 추후 성장 가능성이 높을 것으로 보임.

5) 유럽 모든 시장에 대한 판매액이 반영된 것이 아님. 독일과 영국 데이터가 누락됨.

■ 참고자료

<https://appuals.com/european-gaming-markets-decline-game-sales-2022/>

<https://www.gamesindustry.biz/european-console-and-pc-game-sales-fall-71-over-2021>

<https://www.gamesindustry.biz/uk-games-sales-dropped-6-in-2022-and-console-sales-plunged-29>

[유럽연합] 유럽연합 지식재산청, 2021년 지식재산권에 관한 EU 집행 보고서 발표

2023. 01. 26.

계명대학교 국제통상학 전공
박권진

유럽연합 지식재산청이 발표한 2021년 지식재산권에 관한 EU 집행 보고서에 따르면, 2020년에 비해 2021년 EU 전체에서 저작권을 침해한 위조품의 압류량 및 추정 가치가 감소하여 지식재산권 중 저작권 침해 비중이 감소함. EU 국경에서는 완구류, 역내시장은 불법 스트리밍/다운로드, EU 전체에서는 녹음, 녹화된 CD·DVD가 저작권을 가장 많이 침해함.

1. 개요

2022년 12월 16일, 유럽연합 지식재산청(European Union Intellectual Property Office, EUIPO)과 EU조세관세동맹총국(European Commission's Directorate-General for Taxation and Customs Union, DG TAXUD)이 '지식재산권에 관한 EU 집행 보고서: 2021년 EU 국경 및 EU 역내시장에서의 결과'를 발표함. 본 보고서는 각 기관에서 발행하던 지식재산권 집행 결과 보고서를 2020년에 공동으로 발행하기로 합의한 후 두 번째로 발행한 연례 보고서임.

본 보고서는 집행 결과를 EU 국경(EU border), EU 역내시장(EU internal

market), EU 전체 데이터로 분류하여 설명함. EU 국경 결과는 COPIS¹를 통해 수집된 각국 세관 당국의 데이터, EU 역내시장 결과는 IPEP²를 통해 수집된 각국 집행 당국의 데이터를 정리한 것임.

2. 주요내용

(1) EU 국경(EU border)

1) 집행 통계

2021년 EU 국경에서 압류된 물품은 약 4천197만 개로 2020년 약 2천692만개보다 약 56% 증가함. 코로나19로 인해 압류 사례가 감소했던 2020년에 비해 특송 및 도로단속 사례가 다시 증가하며 총 압류량³이 증가함.

압류된 위조품의 추정 가치는 2021년 약 8억553만 유로로 2020년 약 7억7763만 유로보다 약 4% 증가함. 압류량이 크게 증가하였으나 비교적 저렴한 포장재(Packaging material)의 비율이 높아져 추정 가치는 4%만 증가한 것으로 나타남.

2) 저작권 침해

지식재산권별 EU 국경 압류량 및 추정 가치 비율(2020-2021)

¹ EU-wide anti-counterfeit and anti-piracy information system. EU 외부 국경에서 일어난 지식재산권 집행과 관련된 모든 세관 조치에 관한 정보 교환 시스템.

² IP Enforcement Portal. 권리자와 집행 기관 간의 실시간 집행 정보 처리 플랫폼. 사전 관세 조치 신청(all customs applications for action, AFA)을 완료한 권리자는 침해 의심 사례가 발생할 경우 집행 당국으로부터 알림을 받을 수 있음.

³ 압류된 물품의 수량을 뜻함.

압류량		추정 가치	
2021년	2020년	2021년	2020년
상표(98.5%) ⁴	상표(72.74%)	상표(102.21%)	상표(104.67%)
디자인(1.88%) ⁵	디자인(27.15%)	디자인(8.31%)	디자인(1.67%)
저작권(0.4%) ⁶	저작권(0.42%)	저작권(1.76%)	저작권(0.46%)

* 데이터 추산 시 하나의 품목에 지식재산권 다중 할당을 허용하므로 해당연도의 비율(%) 총합이 100%를 초과할 수 있음.

* 상표 및 디자인 세부 항목은 수치의 순위와 상관없이 동일한 지식재산권일 경우 합산하여 산출함.

자료: 본 보고서 및 전년도 보고서의 통계를 정리하여 저자 작성.

2020년과 마찬가지로 2021년에도 EU 국경에서 하나 이상의 지식재산권을 침해하여 압류된 위조품은 상표, 디자인, 저작권 순으로 가장 많이 침해함.

전체 지식재산권 침해 압류량 중 저작권 침해 품목은 2020년 0.42%에서 2021년 0.4%로 다소 감소한 반면 추정 가치는 0.46%에서 1.76%로 증가하며 압류량은 줄었으나 가치는 증가한 것으로 나타남.

저작권은 완구류, 기타 물품(주로 의자), 의류 순으로 많이 침해됨. 완구류, 의류, 게임(보드게임 및 비디오 콘솔) 순으로 많이 압류된 2020년과 상이함.

(2) EU 역내시장(EU Internal Market)

⁴ EUTM(European Union Trade mark), ITM(International registered Trade mark), NTM(National Trade mark) 합산.

⁵ CDR(Registered Community Design), CDU(Unregistered Community Design), ICD(International registered Design), ND(Registered National Design) 합산.

⁶ NCPR(National Copyright and related Right).

1) 집행 통계

2021년 EU 역내시장에서 압류된 위조품은 총 5천300만 개로 2020년 4천600만 개보다 약 16% 이상 증가함.

압류된 위조품의 추정 가치는 2021년 약 12억 5,300만 유로로 2020년 약 13억 유로보다 3.5% 이상 감소함. 압류품 중 비교적 저렴한 품목의 압류 비율이 높아져 추정 가치가 51% 정도 감소하였으나 총 압류량이 증가하며 가치는 3.5% 이상 감소함.

2) 저작권 침해

지식재산권별 EU 역내시장 압류량 및 추정 가치 비율(2020-2021)			
압류량		추정 가치	
2021년	2020년	2021년	2020년
상표(93.1%)	상표(76.3%)	상표(79.5%)	상표(78%)
저작권(6.5%)	디자인(22.5%)	저작권(14.4%)	디자인(54%)
디자인(0.7%)	저작권(22.1%)	디자인(6.3%)	저작권(19.1%)

* IPEP는 데이터 추산 시 하나의 품목에 지식재산권 다중 할당을 허용하므로 해당연도의 비율 (%) 총합이 100%를 초과할 수 있음.

자료: 본 보고서 및 전년도 보고서의 통계를 정리하여 저자 작성.

총 압류량 중 저작권 침해 위조품이 차지하는 비율이 2020년 22.1%에서 2021년 6.5%로 감소하였으나 0.7%로 크게 감소한 디자인 압류품으로 인해 저작권은 두 번째로 많이 압류된 지식재산권임.

추정가치 또한 2020년 19.1%에서 2021년 14.4%로 비율이 감소하였으나 디자인 압류품의 가치가 크게 하락하여 저작권으로 압류된 위조품이 두 번째로 가치가 높음.

저작권 침해는 주로 불법 스트리밍/다운로드(100%), 녹음, 녹화된 CD·DVD(99.6%)에서 많이 발생함. CD·DVD(95%), 가정용 가재도구(88%) 순으로 많이 압류된 2020년과 상이하게 불법 스트리밍 및 다운로드가 저작권 침해 압류 품의 상당한 비중을 차지함.

(3) EU 전체⁷

1) 집행 통계

2021년 EU 국경과 역내시장 전체에서 압류된 위조품은 총 약 8천600만 개로 2020년 약 6천600만 개보다 약 31% 증가함. 역내시장 압류량이 전체의 약 62%, 국경은 38%로 2020년과 동일하게 역내시장에서의 압류량이 국경보다 높음.

위조품 총 추정 가치는 2021년 약 19억 유로로 2020년 약 20억 유로에서 감소함. 총 가치의 65%가 역내시장에서 압류된 위조품의 가치임. 위조품 총 압류량 및 추정 가치 모두 역내시장이 국경보다 우세함.

총 압류량이 약 31% 증가함에도 불구하고 추정 가치는 감소하는 추세임.

2) 저작권 침해

지식재산권별 EU 전체 압류량 및 추정 가치 비율(2020-2021)	
압류량	추정 가치

⁷ 세관 당국에서 압류한 물품 중 위조품으로 판단된 물품은 세관의 감독 아래에 있거나 파기했다고 IPEP에 보고되나, 그렇지 않은 물품은 압류 후 반출됨. EU 국경에 압류되었다 반출된 위조품은 IPEP에 기록되지 않기 때문에 EU 전체 결과 분석에 사용된 EU 국경에서의 압류 데이터는 위의 EU 국경 집행통계와 일치하지 않음. 그러므로 해당 목차에서 설명하는 압류품은 압류되었다 반출되지 않은 물품을 뜻함.

2021년	2020년	2021년	2020년
상표(95%)	상표(76%)	상표(84.9%)	상표(85%)
저작권(4.31%)	디자인(23%)	저작권(10.7%)	디자인(36%)
디자인(0.86%)	저작권(15%)	디자인(6%)	저작권(12%)

* COPIS 및 IPEP 데이터상 하나의 품목에 지식재산권 다중 할당을 허용하므로 해당연도의 비율 (%) 총합이 100%를 초과할 수 있음.

자료: 본 보고서 및 전년도 보고서 통계를 정리하여 저자 작성.

EU 전체 총 압류량 중 저작권 침해 위조품이 차지하는 비율이 2020년 15%에서 2021년 4.31%로 감소하였으나 0.86%로 크게 감소한 디자인 압류품으로 인해 역내시장 결과와 동일하게 EU 전체에서도 저작권은 두 번째로 많이 압류된 지식재산권임.

2020년 12%에서 2021년 10.7%로 추정 가치 비율이 감소하였으나 디자인 압류품의 가치가 크게 하락하여 저작권으로 압류된 위조품이 상표에 이어 두 번째로 가치가 높음.

2021년 저작권 침해로 인한 압류량 4.31% 중 4.2%가 역내시장, 0.11%가 국경에서 기록됨. 추정 가치 10.7% 중 10.3%가 역내시장 가치로 수량 및 가치 모두 비교적 압류량이 많은 역내시장이 국경보다 우세함.

EU 전체에서 저작권은 2020년, 2021년 모두 녹음, 녹화된 CD·DVD에서 가장 많이 침해됨.

3. 시사점

(1) 집행 동향

2020년도와 비교하여 EU 국경 및 역내시장, EU 전체에서 공통적으로 압류량은

증가하고 추정 가치는 감소하거나 소폭(국경 4%) 증가함. 저작권은 역내시장, EU 전체에서 총 압류량과 추정 가치 모두 감소하였으나 국경에서는 압류량이 감소하고 추정 가치가 증가함. 본 보고서는 저작권 침해 압류품 수량 감소, 침해 품목 변화 등 관련 동향을 파악하는데 중요한 자료임.

(2) EU의 국경 집행 강화 요구

본 연례보고서는 EU에서 연간 집행한 데이터를 바탕으로 향후 각 국가에서 지식재산권 침해 분석 및 대응 방안을 마련하는데 중요한 정보를 제공함.

싱가포르는 유럽연합-싱가포르 FTA(EUSFTA)에 따라 지식재산권에 관한 국경 집행 의무를 이행하기 위해 2018년 IPBE법⁸을 제정한 후 2022년 11월 21일에 3단계에 거쳐 시행 완료함.

- 1단계: 2018년 IPBE법을 제정하여 저작권법(CA), 지리적 표시법(GIA), 디자인 등록법(RDA), 상표법(TMA)을 개정함. 세관이 압류품과 관련 정보를 입수하고 제공할 수 있도록 저작권법 및 상표법 개정안이 2018년 10월 10일에 발효됨.
- 2단계: 저작권법 및 상표법 관련 강화된 국경 집행 조치가 2019년 11월 21일 EUSFTA 발효와 함께 시행됨.
- 3단계: 2022년 11월 21일부터 지리적 표시법 및 디자인 등록법 관련 강화된 국경 집행 조치가 시행됨.

기존 싱가포르가 무역 협정을 맺은 국가 중 국경 집행 조치를 요청한 국가가 없었으나 EUSFTA를 통해 EU만 유일하게 싱가포르에게 요청함. EU는 계속해서

⁸ Intellectual Property(Border Enforcement) Act 2018.

필요시 강화된 국경 집행 조치 시행을 요구할 것으로 보이며 이와 관련하여 타 국가와의 관계에서도 집행 동향을 파악할 필요가 있음.

■ 참고자료

(링크1)<https://euipo.europa.eu/ohimportal/web/guest/-/news/ip-enforcement-31-increase-in-number-of-infringing-goods-detained-in-the-eu>

(링크2)https://euipo.europa.eu/ohimportal/en/web/guest/-/news/eu-enforcement-of-ip-rights-a-joint-report-with-the-european-commission?p_p_id=com_liferay_asset_publisher_web_portlet_AssetPublisherPortlet_INSTANCE_PWFutMXFHAPS&p_p_lifecycle=0&p_p_state=normal&p_p_mode=view&_com_liferay_asset_publisher_web_portlet_AssetPublisherPortlet_INSTANCE_PWFutMXFHAPS_delta=10&p_r_p_resetCur=false&_com_liferay_asset_publisher_web_portlet_AssetPublisherPortlet_INSTANCE_PWFutMXFHAPS_cur=17

(링크3)<https://www.mlaw.gov.sg/news/announcements/ip-border-measures-legislation-to-come-into-operation-on-21nov2022/>

(링크4)<https://www.mondaq.com/trademark/1246664/enhanced-ip-border-enforcement-measures-to-come-into-effect-on-21-november-2022->

[일본] 문화심의회 저작권분과위, 디지털 시대 저작권 정책 방향에 대한 보고서(안) 발표

2023. 01. 21.

대구대학교 일반대학원 법학과
구문모

제22기 문화심의회 저작권분과회 법제도 소위원회는 디지털 대전환 시대에 대응한 저작권 제도 및 정책 방향에 대한 보고서(안)를 발표하였음. 해당 보고서의 주요 내용으로는 ‘간소하고 일원적인 권리처리 방안과 대가 환원’에 대한 새로운 제도 마련과 입법·행정·사법의 디지털화에 따른 저작물의 공중송신 등에 대한 구체적 모색, 저작권 침해 시 손해배상 산정 방법의 재검토 등에 관하여 심의한 결과를 담고 있음.

1. 개요

문화심의회는 문부과학성의 문부과학대신(장관)으로부터 디지털 대전환 시대에 대응한 저작권 제도 및 정책 방향에 대한 자문을 통해, 2년간(2021~2022) 심의를 진행하였음. 이는 최근 디지털 시장을 통한 콘텐츠 유통의 활성화와 소셜 네트워크를 통한 창작물 이용의 확대, 가상현실 공간을 통한 서비스 제공 등 문화 및 예술 분야의 디지털화를 통한 사회와 시장 등의 변화에 중점을 두고 있음. 해당 보고서(안)는 “콘텐츠 창작의 선순환”이라는 목표 아래, 저작권 제도와 정책의 방향성을 재고하고 권리보호와 적절한 대가 환원을 통한 이용 활성화를 기본으로 하는 심의 결과를 담고 있음.

2. 보고서의 주요 내용

(1) ‘간소하고 일원적인 권리처리 방안과 대가 환원’에 대한 새로운 제도 제안

일본 문화심의회 저작권분과회 법제도 소위원회는 “간소하고 일원적인 권리처리 방안과 대가 환원”에 관해 2021년 12월, “디지털 대전환(DX, Digital Transformation) 시대에 대응한 콘텐츠의 이용 활성화와 적절한 대가 환원에 관한 방안”으로 중간 정리한 바 있음.

새로운 제도¹⁾는 저작물 등의 이용에 관해 저작권자 등의 ‘의사’를 확인할 수 없을 시,

1) “새로운 제도”는 2021년 12월 ‘디지털 대전환(DX, Digital Transformation) 시대에 대응한 콘텐츠의 이용 활성화와 적절한 대가 환원에 관한 방안’에 대한 논의 결과로서 제시된 방향성에 맞추어 구체화 된 새로운 제도임. 일본 저작권법은 “저작권자 불명 등의 경우”를 대상으로 한 재정 제도를 시행하고 있지만, 새롭게 창설된 이 제도는 “저

일정한 절차²⁾를 통해 이용료 상당액을 사전에 지불하고, 저작권자 등의 신청이 있을 때까지 한시적으로 이용할 수 있음.³⁾⁴⁾

구체적으로 ① 공표된 저작물 또는 상당 기간 공중에 제공된 사실이 명백한 저작물일 것 ② 저작권자 등의 ‘의사’를 확인할 수 없을 것⁵⁾ ③ 저작권자의 정당한 이익을 침해하지 아니하고, 저작자의 의사에 반하지 않는 경우에 해당해야 함. 그리고 저작물 이용에 대한 대가로서 사용료 상당액의 이용료를 지불해야 함.

다만, 2차적저작물의 경우, 원저작물의 저작자에게 ‘의사’를 확인해야 하며, ‘의사’가 불명확할 시에만 해당 제도를 이용할 수 있음.

이를 통해, 저작물의 공정한 이용 방법으로서 저작권자의 명시적 ‘의사’를 확인할 수 없는 경우라도, 이를 한시적으로 이용할 수 있는 제도를 제안함.

(2) 입법·행정·사법의 디지털화에 대응한 저작물의 공중송신 등에 대한 구체적 대응 방향 모색

입법과 행정, 사법의 디지털화에 따른 대응으로 ‘입법 또는 행정을 위한 내부자료’(일본 저작권법 제42조 재판절차 등에 있어서의 복제)로서 필요한 저작물의 공중송신 등을 가능하게 할 필요성이 있음. 다만, 현행법의 복제 행위에 준하는 범위 내에서의 공중송신에 한정함.

특허심사 등의 행정절차 및 행정청이 실시하는 심판 및 기타 이에 준하는 절차에 필요한 저작물의 공중송신 등도 가능하게 할 필요성이 제기됨.

(3) 저작권 침해 시 손해배상 산정 방법 등의 재검토

일본은 저작권 침해 시 침해행위와 손해와의 인과관계, 손해액 입증이 곤란한 경우가

작권자 등의 의사가 분명하지 않은 경우”를 그 대상으로 하고 있으며, 저작권자 등의 청구에 따라 저작물의 이용을 금지할 수 있다는 차이점을 가짐. 이에 해당 보고서는 대상과 효과가 다른 독립된 해당 제도를 소개하고, 일본 저작권법에 규정된 재정 제도와의 양립 가능성에 관해 시사함.

- 2) 이용자의 창구 일원화와 절차의 신속 및 간소화 등을 위해 문화청 장관이 지정한 기관에 의해 접수와 요건 등의 확인, 이용료 산출 등의 절차가 이루어지게 됨. 또한, 이용의 최종적 결정이나 취소는 문화청 장관의 행정처분으로 이루어지게 됨.
- 3) 다만, 한시적이지 않은 이용에 대해서는 일본 저작권법에 규정된 재정절차에 따라 이용할 수 있음.
- 4) 일본은 저작권법에 근거한 재정 제도를 시행하고 있으며, “확대된 집중 허락 제도”의 제도화에 관한 실현 가능성에 대한 검토가 이루어진 바 있음. 그러나 일본의 라이선스 시장의 영향과 낮은 집중관리를 등을 고려하였을 때, 타인의 재산권에 관하여 제3자가 허락할 수 있는 법적인 정당성을 확보하기 어렵다는 이유를 통해 일본의 제도와 상황에 적합한 형태의 구조를 도입하는 것이 타당하다는 결론을 도출함.
- 5) 단, 집중관리대상인 저작물과 저작물 이용 조건 등이 명시된 저작물(예를 들어, 오픈트아웃 등), 저작권자에 의한 라이선스 대상 등은 제외함.

많아 일실이익을 배상받기 어려워 일본 저작권법 제114조 각 항⁶⁾을 통해 저작권자 등의 손해액 입증 부담을 경감하는 규정을 마련하고 있음.

그러나, 최근 만화 등의 해적판 이용(해적판 사이트 개설 등)으로 인한 피해가 COVID-19 이후로 확장세를 보임과 동시에, 이에 대한 손해배상청구 시 저작권을 침해한 자가 얻는 이익이 손해배상청구 소송을 통해 저작권자 등이 배상받는 손해액보다 높아, 고액의 이익이 저작권을 침해한 자에게 잔존하는 문제점이 발생하고 있음.

이에, 일본 저작권법 제114조 제1항의 손해 산정 대상에 “라이선스로 상당액(라이선스 기회의 상실에 의한 일실이익)”을 추가하여 청구할 수 있도록 하는 내용의 재검토가 이루어짐.

3. 시사점

문화심의회는 문부과학성의 문부과학대신(장관)으로부터 디지털 대전환 시대에 대응할 저작권 제도 및 정책 방향에 관해 자문받아 2년간 심의를 진행하였음.

콘텐츠의 디지털화는 저작물의 창작과 이용에 있어 다양한 변화를 수반하며, 저작권자의 권리보호와 이용자의 이용 활성화 간의 균형 유지가 필요함.

해당 보고서는 빠르게 변화되고 있는 디지털 대전환 시대의 저작권 제도와 정책이 지향해야 할 방향성을 제시하고 있다는 점에서 시사하는 바가 큼.

■ 참고자료

(링크1) https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r04_07/

6) 일본 저작권법 제114조 제1항은 침해행위를 한 자가 양도한 물건의 수량 또는 실연 등의 복제물의 수량에 저작권자 등이 저작권 침해 행위가 없었다면 판매할 수 있었던 물건의 단위수량 당의 이익의 액을 곱한 손해액을 말하며, 동법 제2항은 침해행위를 한 자가 침해행위로 인하여 이익을 얻고 있는 경우, 저작권자 등이 받은 손해의 액으로 추정한 금액을 규정하고 있음. 또한, 동법 제3항은 저작권자 등이 저작권 침해 행위를 한 자를 상대로 그 저작권 또는 저작인접권 행사에 대해 받아야 하는 금전의 액에 상당하는 액을 자신이 받은 손해액으로 하여 청구할 수 있다고 규정하고 있음.

[중국] <2022년 도서 소매시장 연례 보고서>발표

2023. 01. 26.

인민대학교 지식재산권법 석사과정

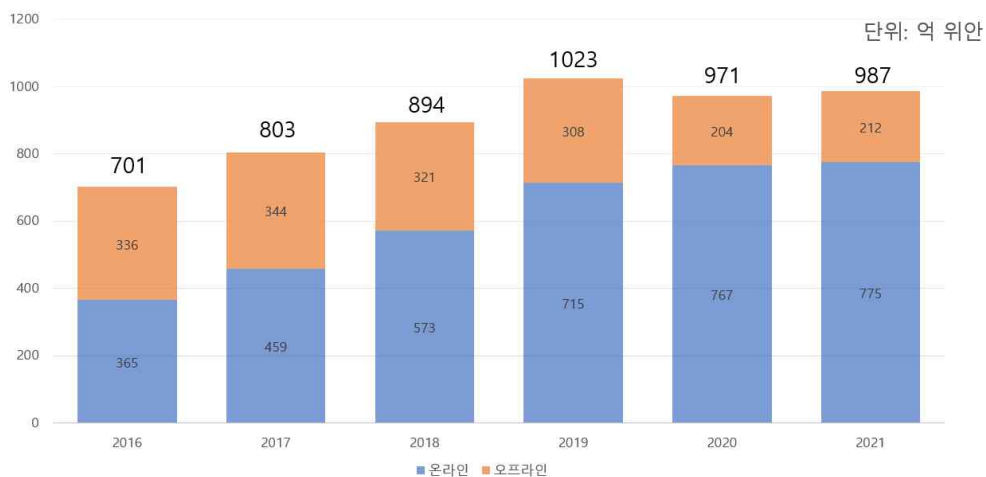
김인영

2023년 1월 6일, 중국도서간행물협회(中国书刊发行业协会)와 북경시가 협업하여 <2022년 도서 소매시장 연례 보고서>를 발표하였음. 스마트폰과 인터넷의 보급으로 독서 인구가 가파르게 감소하고 있던 상황에서 코로나19의 등장으로 소매 도서점의 매출에 악영향을 미쳤음. 그러나 20차 전국대표대회 보고서에서 출판산업을 적극적으로 지원할 것으로 밝혔으며, 또한 라이브커머스 등의 새로운 판로를 찾아 앞으로 출판 산업이 침체에서 벗어나 활기를 되찾게 될 것으로 기대됨.

1. 개요

(1) 중국 출판산업시장 규모 현황

2016-2021년 중국 출판산업시장규모



(출처: 中商情报网)

중국 출판산업시장은 2019년 1,023억 위안(한화 약 18조 6,544억원)으로 성장했으나, 코로나19로 인해 2020년 971억 위안(한화 약 17조 7,061억원)으로 감소하였음. 하지만 2021년 987억 위안(한화 약 17조 9,979억원), 2022년 1,103억 위안(한화 약 20조 1,065억원)으로 출판산업이 회복세로 돌아서는 것으로 나타남. 중국의 출판산업은 오프

라인 시장 중심에서 온라인 시장 중심으로 변화하는 추세임. 독립서점, 대형서점 등을 포함하더라도 2021년 기준 오프라인 도서시장은 전체 출판시장의 21.5% 정도에 불과함

2. 2022 도서 소매시장 추세

(1) 오프라인 시장의 축소

전체 출판시장의 규모가 코로나 이전의 수치로 회복하는 것과 달리, 2022년 도서 소매시장의 규모는 871억 위안(한화 약 15조 8,819억)으로 2021년과 비교했을 때 11.77% 감소한 것으로 나타났다. 중국의 도서 소매시장은 2015년부터 2019년까지 줄곧 안정적인 성장세를 유지하였으나, 2020년 처음으로 마이너스 성장을 기록하였음. 이는 코로나19의 영향으로 인해 대중들의 소비심리가 급격하게 얼어붙은 것이 주요 원인으로 보임. 특히 오프라인 도서 소매시장의 경우 그 규모가 전년 동기 대비 37.22% 감소한 것으로 나타나 2020년의 감소 수준보다 더 가파른 감소세를 보임. 지속적인 성장을 보이던 2019년과 비교하였을 때 56.7% 감소한 수치로 오프라인 도서 소매시장의 상황이 매우 좋지 않다는 것을 의미함. 대부분의 도서 소매시장이 부진한 성적을 보였으나, 이와 달리 라이브커머스를 통한 도서 소매시장은 42.86%의 성장을 보임.

(2) 라이브커머스를 통한 도서 소매시장 활성화

초기 중국에서 이루어진 온라인 판매는 서점이 자체적으로 운영하는 홈페이지에서 이루어지는 방식이었으나, 최근 도서의 온라인 판매는 라이브커머스 시장을 통한 것이 대부분임. 전체 도서 소매시장의 판로들을 비교했을 때, 온·오프라인의 판매 채널은 100만개가 넘으나, 라이브커머스는 그 채널의 아주 일부분만을 차지하고 있음. 하지만 판매금액의 경우 라이브커머스가 오프라인 소매점을 상회하는 수준임. 이는 라이브커머스를 통한 도서 판매가 그 채널 수는 적지만 매우 효과적인 판로라는 것으로 볼 수 있음. 중국 인터넷네트워크정보센터에 따르면 2022년 6월 기준 중국의 인터넷 라이브커머스 사용자 규모는 4억 6,900만명으로 집계되었음.

그러나 라이브커머스 시장이 급속도로 성장하면서 허위광고, 불량제품 판매, 댓글 및 평점 조작 등의 문제점이 잇달아 발생하였고, 2021년 중국 인사부, 중앙인터넷안전과 정보화위원회 판공실(中央网信办), 국가방송총국(国家广播电视总局)은 공동으로 ‘온라인 마케터의 국가직업기능표준’(互联网营销师国家职业技能标准)을 발표하였음. 라이브커머스산업 종사자들을 새로운 직업군으로 정의하여 표준화 된 체계를 만들기 위해 노력하고 있음.

라이브커머스 시장이 도서판매에 효과적인 이유 중 하나는 이용자의 취향을 분석하여 그에 적합한 도서를 추천한다는 점임. 이용자가 기존에 구매한 도서의 종류, 평점, 관심 있는 주제 등을 바탕으로 구매할 만한 도서를 개별적으로 추천하여 이용자들의 구매확

를 높임. 또한 라이브커머스 종사자들의 직업표준이 발표되면서 전문성을 지닌 판매자가 등장하기 시작하였으며 작가와의 대화, 토크콘서트 등 다양한 형태의 방송이 이루어짐. 또한 숏클립과 라이브커머스를 융합하여 짧은 시간 내 사람들의 폭발적인 관심을 끌 수 있게 되었음.

3. 시사점

코로나19로 인해 전반적인 경기침체가 발생하고 있으나, 온라인 판매 시장은 언택트 시대를 맞이하여 오히려 폭발적인 성장을 보이고 있음. 홈쇼핑과 유사한 형태인 라이브커머스는 단순한 전자상거래에서 한 발짝 더 나아가 이용자들에게 상품을 직접 소개하고 판매하기 때문에 판매자와 구매자 간의 실시간 소통이 가능하다는 점, 편리한 소비가 가능하다는 점 등으로 이젠 중국의 소비자들이 가장 선호하는 물품 구매 방식이 되었음.

특히 책은 지식과 정보를 얻기 위한 전통적인 수단에 불과하여 현대의 사용자들에게 외면받았으나 최근 라이브커머스와 융합을 통해 소비자들의 성향과 소비패턴에 맞는 도서를 효과적으로 추천할 수 있을 뿐만 아니라 클릭 한 번으로 구매할 수 있는 새로운 시대를 맞이하게 되었음. 중국 출판시장이 지속적으로 성장하고 있고, 관련 기술과 새로운 시장들이 앞으로도 등장할 것으로 보임. 중국의 출판기업들이 새로운 판매방식을 효과적으로 활용하는 것을 참고하여 국내 출판업계도 시장 확대를 위한 방안을 개척해 나갈 필요가 있을 것임

■ 참고자료

(링크1) https://www.sohu.com/a/625857552_121124778

(링크2) https://www.zjwx.gov.cn/art/2021/12/2/art_1673577_58870102.html

[중국] <2022년 인터넷 문학 10대 키워드> 발표

2023. 01. 26.

인민대학교 지식재산권법 석사과정

김인영

2023년 1월 16일 평파이 신문과 중국 웹소설 플랫폼인 웨원그룹이 인터넷 문학의 창작환경, 콘텐츠 발전 방향, 업계 이슈 등을 반영하여 <2022년 인터넷 문학 10대 키워드>를 공동으로 발표하였음. 이를 통해 중국 인터넷 문학의 발전 방향을 예측할 수 있을 것으로 보임.

1. 개요

최근 중국 인터넷 문학의 관심사를 보여주는 10대 키워드가 선정되었음. 10대 키워드로 선정된 단어들은 중국이야기(中国故事), SF(科幻), 크툴루(克苏鲁), 무한류(无限流), 중생(重生), 용오천(龙傲天), 여강(女强), 투파창궁(斗破苍穹), 부업(副业), 과제(跨界)임.

2. 주요내용

(1) 중국이야기(中国故事)

중국 인터넷 문학의 해외 영향력이 지속적으로 증가하면서, 2022년 대영도서관에 중국 인터넷 문학 작품 16편이 처음으로 등록되었음. 인터넷 문학은 일반 독자들의 삶과 밀접한 연관성을 띄고 있어 중국 인터넷 문학 작가들은 자신들이 가지고 있는 중국인의 정서를 다른 문화와 융합하여 중국의 정신을 해외에 소개하고자 함.

(2) SF(科幻)

2022년 판매량 10위까지의 작품 중 절반 이상이 SF요소가 들어가 있을 정도로 SF 장르의 인기가 매우 높았음. 2022년 발표된 SF 소설작품 수는 2021년에 비해 117.5% 증가하였음.

(3) 크툴루(克苏鲁)

크툴루(Cthulhu)는 미국의 작가 하워드 필립 러브크래프트가 만든 크툴루 신화에 존

재하는 캐릭터임. 수많은 중국 인터넷 문학 작가들이 그로부터 영감을 받아 이와 관련된 수많은 소설을 써냈음. 특히 야오이젠(妖异君) 작가의 소설 퀘비즈왕(诡秘之王) 발표 후 2022년 폭발적인 인기를 끌었음. 중국의 민속 설화와 결합시켜 새로운 이야기를 만들어냈으며 2023년 가장 잠재력이 있는 주제로 선정되기도 하였음.

(4) 무한류(无限流)

‘무한류’란 주인공이 무한한 차원과 세상을 넘나들면서 자신의 죽음 등의 미스터리를 해결해 나가는 소설 장르를 의미함. 치다오젠(祈禱君) 작가의 소설 카이두안(开端)을 통해 처음으로 독자들의 관심을 끌었으며, 무한류 장르 소설이 10,000편 이상 발표되었음.

(5) 중생(重生)

소설 주인공이 작품 시작과 동시에 사망한 뒤, 모종의 이유로 자신의 과거나 다른 사람으로 환생하는 소설을 의미함. 중국 인터넷 문학작품에서 십여년 간 지속적으로 사용되고 있는 고전적인 설정이지만 여전히 인기가 많은 장르이며 2022년 웹소설 사이트 이용자들이 2억회 이상 검색하였음.

(6) 용오천(龙傲天)

용오천은 인터넷 용어에서 파생된 장르로, 주인공이 너무 강하여 별다른 노력 없이 갈등을 해결하거나 적을 해치우는 이야기를 뜻함.

(7) 여강(女强)

여성 캐릭터를 주인공으로 설정하여 주인공이 자신의 능력으로 사건을 해결하고 성공을 거두는 장르를 의미함. 의사, 변호사, CEO 등 천부적인 재능을 지닌 여성 캐릭터를 주인공으로 하여 스토리가 전개됨. 최근 방영되는 영화와 드라마 등에서 여성 캐릭터의 비중이 높아지면서 인터넷 문학 역시 그 영향을 받아 변화하고 있으며, 또한 영화와 드라마 역시 인터넷 문학의 영향을 받아 또다시 여성 캐릭터를 중심으로 하는 작품이 등장하는 순환관계가 이루어지고 있음.

(8) 투파창궁(斗破苍穹)

투파창궁은 2018년 드라마로 제작되는 등 이미 선풍적인 인기를 끈 웹소설임. 2022년 최초로 웹소설을 토대로 한 동명의 애니메이션을 제작하였고, 텐센트에서 동영상 1위를 여러 차례 등극하는 등 애니메이션 열풍을 불러일으켰음.

(9) 부업(副业)

인터넷 문학 작가가 가장 인기 있는 부업 중 하나로 부상하였음. 컴퓨터로 글을 작성하기만 하면 되는 인터넷 문학의 특성상 많은 사람들이 인터넷 문학 작가가 되기 시작

함. 2022년 상반기 약 30만명의 새로운 인터넷 문학 작가들이 등장하였으며 약 60만 편의 새로운 소설들이 발표되었음. 소셜미디어에는 인터넷 문학 작가가 되는 법, 글쓰기 강의 등이 업로드되고 있으며 관련 영상의 조회수가 1,000만회 이상으로 집계되었음. 현재 2,000만명 이상의 인터넷 문학 작가들이 활동하고 있음.

(10) 콰제(跨界)

‘콰제’는 주체가 원래 자신이 임하던 분야를 확장시켜 새로운 일이나 활동에 참여하는 것을 의미함. 저작권 관련 산업들이 새로이 등장하면서, 인터넷 문학 작가들의 활동 분야도 넓어지고 있음. 인터넷 문학 작가들은 인터넷에 소설을 작성하는 것 외에 시나리오 작성, 위번샤¹⁾ 극본 작성 등 글을 작성하는 모든 분야에서 활동하는 중임.

3. 시사점

인터넷 문학이 중국에서 주류 문학으로 인정받기 시작하였을 뿐만 아니라 중국음상디지털출판협회(中国音像与数字出版协会)가 2023년 1월 5일 출간한 ‘2021년 중국 인터넷 문학 해외보고서’(《2021年中国网络文学出海报告》)에 의하면 2021년 중국 온라인 문학의 해외 시장 매출 규모는 29억 500만위안(한화 약 5,316억 7,310만원)으로 전년 대비 75.32% 증가하였음. 중국 인터넷 문학 작품이 미국, 영국, 싱가포르, 인도네시아 등 200개 이상의 국가와 연재 계약을 맺었으며, 이미 800여 편 이상의 인터넷 문학 작품이 번역되어 해외 독자들에게 서비스되고 있음. 해외 독자들을 위한 웹소설 사이트인 웹노블(WebNovel)에서 가장 인기 있는 작품은 1억 2,000만명의 독자들이 읽은 것으로 집계되었으며, 중국 문화를 해외에 알리기 위해 30만 명 이상의 작가들을 양성하고 있음.

앞으로 중국 인터넷 문학 시장이 국내외로 지속적인 성장을 할 것으로 보이며, 이번 에 발표한 10대 키워드를 향해 중국 인터넷 문학의 관심사를 예측할 수 있음

■ 참고자료

(링크1) https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_21531471

(링크2) <https://www.chinaxwcb.com/info/584938>

1) 위번샤(剧本杀, Script-kill)는 최근 몇 년 사이 중국에서 널리 유행하고 있는 추리 보드게임으로 6-10명 내외의 플레이어들이 시나리오를 고르고 그 캐릭터를 연기하며 스토리 속에 숨겨진 단서와 증거를 활용하여 범인을 찾아내는 게임임.

[중국] 중국음반디지털출판협회, <중국 게임 산업 데이터 보고> 발표

2023. 01. 26.

베이징대학교 법학박사

백지연

중국음반디지털출판협회 게임위원회는 최근 <2022년 중국 게임 산업 데이터 요약>을 발표함. 발표에 따르면 2022년 중국 게임 시장의 전체 매출과 이용자 규모가 동시에 감소하였는데, 이러한 추세는 2022년에 처음으로 발생한 현상임. 다만, 게임 산업 외 e-스포츠 산업이 대체 산업으로 주목받고 있음. 2022년 중국 e-스포츠 산업 수입은 1,445억 300만 위안으로 집계됨.

1. <2022년 중국 게임 산업 데이터 요약>

(1) 전체 산업 규모

중국음반디지털출판협회 게임위원회는 최근 <2022년 중국 게임 산업 데이터 요약>을 발표함. 발표에 따르면 2022년 중국 게임 시장의 전체 매출은 2,658억 8,400만 위안(한화 약 48조 5,716억 8,912만 원)으로 전년 대비 306억 2,900만 위안(한화 약 5조 5,953억 572만 원), 10.33% 감소했으며 게임 사용자 규모는 6억 6,400만 명으로 집계됨. 이렇듯 전체 산업의 매출액과 이용자 규모가 동시에 감소한 것은 2022년 처음 발생한 것으로 코로나-19의 장기화로 인해 게임 산업의 성장이 둔화되었음.

(2) 국내외 규모

자체 개발한 게임의 국내 시장 매출은 2,223억 7,700만 위안(한화 약 40조 6,238억 3,036만 원), 자체 개발한 게임의 해외 시장 매출은 173억 4,600만 달러(한화 약 21조 4,223억 1,000만 원)를 기록함. 이를 2021년도 매출액과 비교하면 중국 자국에서 개발한 게임의 해외 시장 매출이 점차 증가하고 있는 것으로 분석됨.

(3) 게임 유형별 규모

세부 산업별로 집계한 결과, 모바일 게임 시장의 매출액이 1,930억 5,800만 위안(한화 약 35조 2,678억 3,544만 원)으로 가장 높았으며, 클라이언트 게임 시장의 매출액은 613억 7,300만 위안(한화 약 11조 2,116억 1,964만 원)으로 두 번째를 차지했으며

웹 게임 시장의 실제 판매수입은 52억 80만 위안(한화 약 9,500억 8,214만 원)으로 가장 낮았음.

2. <2022년 중국 e-스포츠 산업 데이터 요약>

(1) 전체 산업 규모 및 현황

게임 산업 외 e-스포츠 산업이 대체 산업으로 주목받고 있음. 2022년 중국 e-스포츠 산업 수입은 1,445억 300만 위안(한화 약 26조 3,978억 804만 원)으로 전년 동기 대비 14.01% 감소함. 이 중 중국 e-스포츠 게임 수입은 1,178억 200만 위안(한화 약 21조 5,200억 6,936만 원), 중국 e-스포츠 산업 콘텐츠 생중계, 대회, 클럽 및 기타 수입은 총 267억 100만 위안(한화 약 4조 8,777억 3,868만 원)으로 집계됨.

2022년 중국 e-스포츠 게임 종류 중 사격, 멀티 플레이어 온라인 전술 게임, 스포츠 게임 세 유형이 다수를 차지했으며, 각각 25.7%, 17.1%, 10.0%의 점유율을 보임.

2022년 한 해 중국 전역에서는 총 108개의 e-스포츠 경기가 열렸으며 그중 38%는 온라인으로, 31%는 오프라인으로, 나머지 31%는 온라인 + 오프라인이 결합된 형태로 진행되었음. 온라인 경기의 비중이 비교적 높은 것은 중국 코로나-19의 방역조치로 인한 것으로 분석됨.

(2) 이용자 규모

중국의 e-스포츠 이용자는 약 4억 8,800만 명으로 전년 동기대비 0.33% 하락함. 이 중 남성 이용자가 56.4%, 여성 이용자가 43.6%를 차지하는 것으로 집계됨. 사용자의 42.5%가 대학 학사 이상의 학력을 가지고 있었으며, 26.4%가 전문대학 수준의 학력을 가지고 있는 것으로 조사됨.

(2) 지역별 분포

2022년 개최된 e-스포츠 경기의 지역별 분포를 보면 상하이시(上海)가 가장 많이 개최하였고 전국의 22.39%를 차지함. 이어 청두시(成都), 항저우시(杭州), 선전시(深圳)가 각각 5% 정도를 차지함.

e-스포츠 산업 종사자의 지역별 분포를 보면 광둥성(广东) 17.52%로 가장 많았고 상하이시(上海)가 14.69%, 쓰촨성(四川)이 8.63%로 그 뒤를 이음.

e-스포츠 관련 기업의 지역별 분포를 보면 광둥성(廣東) 17.31%, 상하이시(上海)는 9.72%, 장쑤성(江蘇)은 8.42%로 e-스포츠 기업 수가 가장 많은 3개 지역으로 나타남. e-스포츠 관련 기업은 대부분 e-스포츠 게임의 연구개발 (23.32%), e-스포츠 경기 플랫폼 (23.09%) 및 e-스포츠 리그 서비스(22.23%) 등의 분야에 분포되어 있음.

3. 향후 전망 및 시사점

중국의 게임 산업이 그동안 폭발적인 성장을 했으나 최근 들어 정체기에 접어들. 이 시기 유관 산업인 e-스포츠 산업이 둔화된 게임 산업의 성장을 이끌 것이라고 주목받고 있음. 두 산업 지표를 동일선상에서 분석하는 것은 앞으로 중국의 게임 산업 트렌드를 읽는데 유의미할 것으로 보임.

중국 정부가 e-스포츠 산업의 발전을 장려하는 정책기조를 보이는 만큼, e-스포츠 경기 플랫폼, e-스포츠 경기 센터, e-스포츠 호텔 등과 같은 인프라 건설이 가속화 할 것으로 보임. 또한 콘텐츠 IP를 e-스포츠 경기에 접목하려는 시도 역시 늘어나 e-스포츠 게임과 경기 관련 저작권 라이선싱의 중요성이 더욱 증가할 것으로 전망됨.

■ 참고자료

(<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1755167487840008426&wfr=spider&for=pc>)

(<https://www.chinanews.com/cj/2023/01-16/9936629.shtml>)

[중국] 항저우인터넷법원, 온라인 게임과 영화 간 저작권 분쟁에서 유사성 불인정

2023. 01. 26.

베이징대학교 법학박사
백지연

항저우인터넷법원은 온라인 게임 '열혈전기'와 영화 '푸른 달'의 저작권 분쟁에 대해 영화 '푸른 달' 저작권자인 피고는 원고의 각색권, 네트워크 전송권을 침해하지 않으며, 원고는 피고가 권리 보호를 위해 지출한 비용 인민폐 20만 위안을 배상해야 한다고 판시함. 해당 사건의 쟁점인 영화와 게임 두 저작물 간의 실질적 유사성을 판단함에 있어 법원은 두 작품은 인물 및 인물 관계 설정, 장면 설정, 스토리 전개 등 3가지 측면에서 표현방식이 달라 전체적으로 실질적 유사성이 없다고 판단함.

1. 사건의 개요

영화 “푸른 달(蓝月)”은 판타지 장르의 영화로 중국 신화적 요소를 이용하여 주인공인 “장풍(长风)”의 성장 및 모험을 그렸으며 원고 절강성화인터넷과기유한공사(浙江盛和网络科技有限公司)가 영화저작권자의 지위를 갖고 있음.

열혈전기(热血传奇, 한글명: 미르의 전설²⁾)는 한국 위메이드가 2000년에 개발한 온라인 롤플레이팅 게임으로 2001년 중국에 출시됨. 해당 게임은 2003년 이후 “전사, 법사, 도사”라는 직업을 응용하여 사용하였으며 추후에는 “자객”이라는 직업을 추가하며 캐릭터와 게임 요소를 그대로 사용함. 피고는 해당 게임의 저작권자인 “한국주식회사 전기 IP¹⁾”임.

영화 “푸른 달”이 2020년 3월 텐센트 플랫폼에서 상영되기 전 피고는 텐센트 플랫폼에 서면으로 해당 영화가 자신들의 저작권을 침해하였다며 영화의 상영을 전면 취소할 것을 요구함. 피고는 “열혈전기” 게임 내 연속되는 모션 그래픽이 시청각 저작물에 해당한다고 주장하고 영화 “푸른 달”이 게임 캐릭터의 직업 조합과 캐릭터의 서사, 착용 장비(무기, 의상, 액세서리 등), 캐릭터 스킬, 세트의 설정, 게임 시스템 설정, 세부 설정 등 6가지 측면에서 유사하다고 주장함.

이에 원고는 영화 “푸른 달”의 저작권자로서 먼저 항저우인터넷법원에 영화가 게임

1) 전기IP는 위메이드의 계열사로 온라인 동양 무협 RPG 게임인 '미르의 전설' IP 사업 부문을 분리하며 2017년에 설립된 기업임. 미르의 전설 IP를 바탕으로 온라인, 웹, 모바일, HTML5 게임 IP사업과 드라마, 웹툰, 웹소설, 애니메이션 등 다양한 사업영역을 전개하고 있음.

“열혈전기”의 저작권을 침해하지 않았음을 확인하는 소송을 제기함. 피고 역시 타 법원에 이 사건의 원고를 피고로 하는 저작권 침해의 소를 제기하였으며 항저우인터넷법원에서 두 사건을 병합하여 심리함.

2. 법원의 판단²⁾

(1) 판결 요지

항저우인터넷법원은 온라인 게임 '열혈전기'와 영화 '푸른 달'의 저작권 분쟁에 대해 피고는 원고의 각색권, 네트워크 전송권을 침해하지 않으며, 원고는 피고가 권리 보호를 위해 지출한 비용 인민폐 20만 위안(한화 약 3,653만 6,000원)을 배상해야 한다고 판시함.

해당 사건의 쟁점인 영화와 게임 두 저작물 간의 실질적 유사성을 판단함에 있어 법원은 두 작품은 인물 및 인물 관계 설정, 장면 설정, 스토리 전개 등 3가지 측면에서 표현방식이 달라 전체적으로 실질적 유사성이 없다고 판단함.

(2) 두 작품의 저작물성에 대한 판단

“열혈전기”는 롤플레이팅 온라인 게임으로, 게이머들은 가상 세계에서 개인의 캐릭터를 선정하여 성장, 대전 등 일련의 게임 속 이벤트와 스토리를 경험함으로써 몰입감 있는 시청각 경험을 얻을 수 있음. 게임 내 배경 설정, 장면 설정, 줄거리의 선택 및 배열은 영화 대본의 창작과 유사하며, 플레이어의 조작에 따라 형성된 일련의 반응 또는 연속된 동적인 화면은 영화의 촬영 및 이미징 과정과 유사하며, 게임이 완료된 후에도 특정 매체에 저장할 수 있으며 컴퓨터 및 기타 디지털 하드웨어 장치를 사용하여 재생 및 배포 할 수 있다는 특징이 있음. 이상의 특징을 바탕으로 “열혈전기”의 전체 화면은 저작권법에서 규정하고 있는 시청각 저작물로 보호 받을 수 있음.

영화 “푸른 달”은 각본, 인물, 촬영, 대사, 사운드트랙 등의 요소가 포함되며, 특정 매체에 촬영되어 음향이 동반되거나 동반되지 않는 일련의 화면으로 구성되어 독창적이며 시청각 저작물에 해당함.

나아가 법원은 심리를 거쳐 병합한 두 사건 모두 2021년 6월 1일부터 시행된 「저작권법」을 적용함.

(2) 저작권 침해 여부에 대한 판단

피고가 주장하는 내용을 살펴보면, 그 주장의 6가지 측면의 일부 내용이 시청각 저작물간의 실질적 유사성을 비교할 때 포함되지 않는 내용이거나 혹은 실질적으로 유사하지 않음. 비록 일부 개별적인 내용에서는 유사성이 인정되지만 저작권법에 의해 보호되

2) 항저우인터넷법원 민사판결문(2021)浙0192民初10369号

어야 하는 범위에 포함되지 않는 시청각 작품의 독창적인 표현이며, 작품에서 차지하는 비율과 중요도도 낮음.

전체적인 화면의 구성에서 게임 “미르의 전설”은 2D 편향 또는 조감도의 시점을 이용하여 캐릭터와 사물의 위치관계를 알 수 있으며, 화면 주체는 장면 지도이며, 게임화면에서 플레이어가 조작하는 캐릭터와 NPC³⁾의 비율이 적고, 캐릭터가 움직일 때 카메라의 움직임을 동반해 캐릭터, NPC와 장면 사이의 상호작용 효과를 나타냄.

영화 “푸른 달”은 실제 배우를 중심으로 실제와 가상 배경의 전환 및 장면의 분할과 전환을 통해 주인공들이 다양한 능력과 기술을 가지고 있음을 화려한 특수효과를 이용해 표현하고 있음.

게임과 영화는 화면 구성, 화면 전환의 방법, 카메라의 체감도, 시청각 효과 면에서 완전히 다르며, 이 둘은 시청각 화면의 특정 창작 요소를 취사선택 및 배치하는 것에 있어 상당한 차이가 있으며, 표현 효과에는 큰 차이가 있음. 영화가 게임의 주제, 감정, 구성 등을 사상적 차원에서 차용해 표현하더라도 시청각 저작물만 놓고 보면 해당 구체적 표현은 독창적인 새로운 표현이라고 인정됨.

3. 시사점

온라인 게임 시장이 커짐에 따라 온라인 게임 업체들 간에 치열한 경쟁이 지속되며 게임 IP에 대한 분쟁이 끊이지 않고 있음. 게임과 게임, 소설과 소설 등 같은 장르의 저작물 간의 분쟁뿐만 아니라, 게임과 영화라는 서로 다른 창작물 형태 간의 분쟁이 늘고 있음. 서로 다른 장르의 저작물 간 유사성에 대한 이번 항저우인터넷법원의 결정이 업계에 어떤 영향을 줄지 눈여겨 볼 필요가 있음.

■ 참고자료

(<http://www.jwview.com/jingwei/html/01-16/522886.shtml>)

(<https://new.qq.com/rain/a/20221220A05IVH00>)

3) 게임 안에서 플레이어가 직접 조종할 수 없는 캐릭터. 플레이어에게 퀘스트 등 다양한 콘텐츠를 제공하는 도우미 캐릭터 출처: “게임용어사전: 기관/용어”, 네이버 지식백과,
<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=2028657&cid=42914&categoryId=42915>