

2026 제6호

# 저작권 동향

안녕하세요. 한국저작권위원회 저작권 동향입니다. 이번 호에서는 ISP의 기여침해 책임, 스트리밍 오프라인 저장의 사적복제 해당 여부, AI 생성 이미지와 재녹음·동인 작품을 둘러싼 저작권 쟁점, 영화·애니메이션 내용을 글로 옮긴 행위의 번안권 침해 여부 등을 살펴보았습니다. 이와 함께 미국의 주요 AI 저작권 소송과 음악 샘플링의 패스티시 예외 해당 가능성도 소개합니다.

## 🌐 저작권 동향

### 미국 Cox v. Sony Music 기여침해 책임 관련 대법원 판단

미국 연방대법원은 ISP가 이용자의 저작권 침해를 인지하고 서비스를 계속 제공했다는 사정만으로는 기여침해 책임이 성립하지 않는다고 보았다. 기여침해 책임이 인정되려면 침해 유도 또는 침해에 특화된 서비스 제공 등 의도가 입증되어야 한다고 판단했다.

### EU 스트리밍 서비스에서 제공하는 오프라인 저장은 사적복제의 대상이 아니다

CJEU는 스트리밍 서비스의 오프라인 저장 기능이 기술적으로는 이용자 기기에 콘텐츠를 저장하더라도, 권리자와 서비스 제공자의 통제 아래에서만 이용된다면 사적복제가 아니라 이용제공에 해당한다고 보았다. 이 판결은 디지털 구독 서비스 환경에서 사적복제 보상의 적용 범위를 좁게 본 사례로 의미가 있다.

### 독일 AI 생성 이미지의 저작권 보호 및 침해 판단 기준

독일 뒤셀도르프 고등법원은 AI 생성 이미지가 인간의 창조적 기여 없이 만들어진 경우 저작물로 보기 어렵다고 판단했다. 또한 원본 사진과 같은 모티프를 사용했다라도, 구도·원근법·조명 등 보호되는 창작적 요소를 차용하지 않았다면 저작권 침해가 성립하지 않는다고 보았다.

### 일본 도쿄지방법원, 영화 등의 내용을 글로 옮긴 행위에 번안권 침해 인정

도쿄지방법원은 영화·애니메이션의 등장인물, 대사, 장면 전개 등 주요 내용을 글로 옮겨 공개한 행위가 원작의 본질적 특징을 느낄 수 있게 하는 번안에 해당한다고 보았다. 이에 따라 광고 수익을 목적으로 스포일러성 기사를 반복 게시한 사이트 운영자에게 저작권법 위반을 인정했다.

### 중국 법원, '동인 작품 제1호 사건' 9년 만에 조정으로 종결

중국 법원은 김용 작품의 등장인물 이름·관계·성격 등을 차용한 동인 작품 사건에서 저작권 침해와 부정경쟁 여부를 두고 판단을 이어왔으나, 양측의 조정으로 분쟁이 종결되었다. 합의에 따라 해당 작품은 기존 형태로 재출판하지 않고, 재출판 시 김용 작품의 독창적 인물 요소를 사용하지 않기로 했다.

### 중국 실연자 재녹음을 통한 권리 회복 시도, 법정허락 적용 범위 쟁점 부각

중국에서 가수 덩쯔치의 기존 곡 재녹음 앨범을 두고, 전 소속사는 음반제작자 권리와 저작권 침해를 주장하고 실연자 측은 계약 무효 및 법정허락 적용을 주장하였다. 이 사건에서는 재녹음에 대한 법정허락 적용 여부, 전송권의 귀속, 재녹음과 개작의 구별이 주요 쟁점으로 제기되었다.

### 인도 델리 고등법원, 최종판결로 종결된 사건에서 새 미러, 리다이렉트 도메인을 추가 차단하는 방식에 제동

델리 고등법원은 최종판결로 사건이 종결된 뒤에는 기존 차단명령에 새 미러·리다이렉트 도메인을 추가할 수 없다고 판단하였다. 이에 따라 추가 도메인을 차단하려면 별도의 소송이나 집행 절차를 통해 법원의 판단을 받아야 한다고 보았다.

## 🌐 이슈리포트

### 미국 미국에서의 AI 저작권 소송(6)

미국에서 제기된 AI 저작권 소송들을 중심으로, OpenAI의 메타데이터 이용, Google의 음악 생성 AI, Runway·Meta·Snap의 유튜브 영상 학습, Adobe의 도서 데이터셋 이용, Anthropic의 음악저작물 학습 및 토렌트 이용 관련 쟁점이 소개된다. 또한 AI 학습 과정에서의 복제, 기술적 보호조치 우회, 저작권 관리정보 제거, AI 생성물의 저작자성 문제도 함께 다룬다.

### 미국 미국에서의 AI 저작권 소송(7)

Meta의 Llama 학습자료 취득, Anthropic·Meta의 학술서적 이용, Roblox·Microsoft·Meta·NVIDIA의 3D 자산 학습, Anthropic의 음악저작물 이용, OpenAI의 백과사전·사건 콘텐츠 활용 관련 쟁점이 소개된다. 또한 토렌트·웹스크래핑을 통한 학습데이터 확보, 저작권 관리정보 제거, AI 학습·출력 과정에서의 복제 문제가 함께 다뤄진다.

### EU 유럽사법재판소, 음악샘플링은 패스티시(pastiche)에 해당될 수 있다고 판결

유럽사법재판소는 크라프트베르크 곡의 짧은 리듬 시퀀스를 샘플링한 사건에서, 음악 샘플링도 일정한 경우 정보사회지침상 패스티시 예외에 해당할 수 있다고 보았다. 패스티시는 원작을 환기하면서도 지각 가능한 차이를 보이고, 원작과 인식 가능한 예술적 또는 창조적 대화를 형성하는 경우 인정될 수 있으며, 이용자의 주관적 의도까지 요구되지는 않는다고 판단했다.