

프랑스

국제저작권관리단체연맹 (CISAC), COVID-19으로 인한 디지털화가 저작권 산업에 미치는 영향 조사

정영은

한국저작권위원회 통상산업통계팀 인턴

코로나19 바이러스로 인해 사람들의 소비 성향이 오프라인에서 온라인 중심의 디지털 소비로 전환됨. 이에 따라 새로운 유형의 저작권 문제들이 발생하게 됨으로써 팬데믹 이후 창작자가 겪고 있는 저작권 문제들의 해결책 논의가 시급해짐.



개요

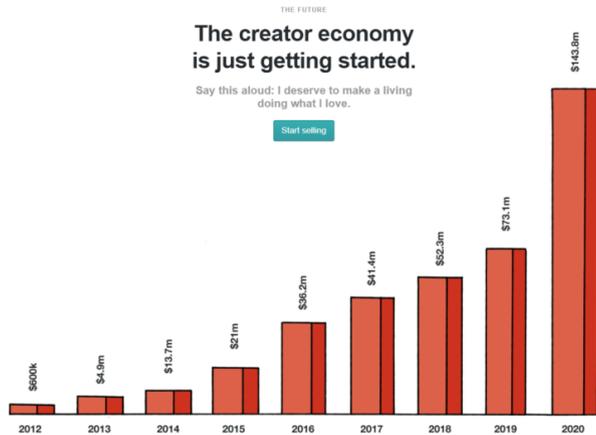
CISAC은 COVID-19 이후 디지털화가 창작자 및 저작권 산업에 미치는 영향을 조사한 '2022년 연례보고서'를 발표하여 라이브 스트리밍 및 비디오 게임 관련 라이선스 계약, AI가 작가 권리에 미치는 영향, 불공정 계약(Buyout) 등 디지털 소비 증가로 발생하는 저작권 문제를 중점으로 다루고 있음.

라이브 스트리밍(Live Streaming)

COVID-19으로 인해 2020년 초부터 공연 분야에 제한 조치를 시행함에 따라 창작자의 새로운 수입의 원천으로 온라인 영역(온라인 음악 콘서트, 라이브 스트리밍 등)이 급부상함. 이에 따라 CISAC은 해당 이슈와 관련하여 2021년 11월 미디어 기술 위원회(MTC) 회의를 개최함.

- 라이브 스트리밍 관련 라이선스 계약에 적용되는 원칙 등에 대해 CISAC이 제안한 실질적인 접근방식을 논의함.
- 새로운 유형의 저작권 관련 법적 문제는 법률 위원회(CJL)와 글로벌 정책 위원회(GPC)가 공동으로 작업하며 분석 중.

〈2012~2020년간 크리에이터 수입 증가 그래프〉



CBINSIGHTS, How The \$100B+ Creator Economy Is Going To Be Shaped By Big Tech, 2021

비디오 게임에 통합된 음악 관련 라이선스

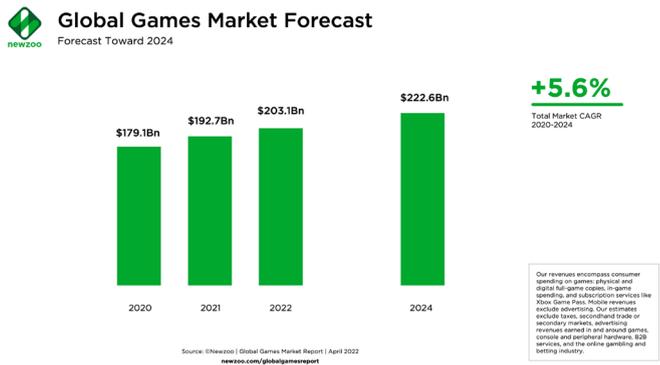
팬데믹 이후 전 세계적으로 비디오 게임에 대한 소비자 지출이 최근 몇 년 동안 기하급수적인 성장을 보였고, 단순한 게임 서비스의 범위를 벗어나 음악이 게임 산업의 중요한 부분을 차지하기 시작함.

COPYRIGHT TREND

기존의 게임 서비스에서 배경음악(BGM)이 차지하던 비중과 달리, 현재는 게임 산업에서 음악이 차지하는 비중이 훨씬 높아짐. 이에 따른 창작자와 게임 회사 간의 음악 라이선스 계약 문제가 대두됨.

- 2021년 11월 CISAC의 미디어 기술 위원회(MTC)는 프랑스음악저작권협회(SACEM) 비디오 게임 워킹그룹 회장 Thomas Zeganne의 보고서를 참고하며 게임 산업에서 비디오 게임에 음악을 통합시키기 위한 라이선스 부여의 실용적인 접근을 권장함.
- 음악 작곡가들의 적절한 보수와 라이선스 부여를 위해 비디오 게임 제작자와의 논의를 수월하게 하는 것이 목적임.
- 전 세계 비디오 게임 소비자 지출은 2022년에 2,000억 달러를 기록할 것으로 예상됨.

〈글로벌 게임 산업 전망〉



gamesindustry.biz, Video game market revenue forecasted to hit \$200bn for 2022, 2022

인공지능과 저작권

기술이 빠르게 변화함에 따라 인공지능과 저작권 사이에서 발생할 수 있는 저작권 문제들이 현 저작권법에 어떠한 영향을 미치는지 국제적으로 논쟁거리가 됨.

CISAC은 인공지능(AI)과 저작권 사이에서 발생할 수 있는 여러 문제, 즉 “AI가 창작한 작품에 저작권을 부여할 수 있는가? 그렇다면 누구를 권리 소유자로 간주하여야 하는가? AI 저작물 침해에 대한 책임은 누구에게 있는가?”와 같은 문제들이 중대한 정치적인 결과를 보임과 동시에 국제적인 논쟁의 원인이 되기 때문에 문제들을 고려해야 할 필요성을 제기함.

- 현재의 AI는 스스로 창작물을 생산할 수 없다고 받아들여지나, 정책 결정권자들은 빠른 기술 발달을 고려하여 현 저작권법을 조정해야 한다는 의문을 제기함.
- 인공지능 분야의 선구자이자 AI 기반 창작 시스템인 Creativity Machine(R)의 발명가인 미국의 Stephen Thaler 박사는 AI가 창작한 저작물의 등록을 거부한 미국 저작권청 및 미국 저작권청 책임자 쉬라 펄머터(Shira Perlmutter)에 대해 저작물의 등록 자격 여부에 대한 기준에 의문을 가지며 고소장을 제출함.

2021년 9월 AI와 지식재산권에 대한 WIPO 대담에서 CISAC은 텍스트 및 데이터 마이닝(Text and Data Mining)의 범주에서 AI 사용에 지나치게 저작권법의 예외를 두는 상황에 대해 우려를 표명함.

또한, AI가 저작물 및 데이터 관리와 어떻게 관련되는지, 그 관련이 저작권의

COPYRIGHT TREND

유럽위원회는 바이아웃 계약을 해결해야 할 우선순위의 문제로 삼고 창작자가 이 계약으로 인해 심리적 압박감을 느끼는 상황에 대한 개선 필요성을 제기함.

법적인 틀에 어떠한 영향을 미치는지에 대해 유럽연합 내에서 심사숙고중임.

불공정 계약(BUYOUT)

‘권리 바이아웃(Buyout)에 관한 권고’ 및 교육 사이트 ‘Your Music Your Future International(이하 YMYFI)’이 발표된 후, CISAC은 창작자의 적절한 보수를 방해하는 바이아웃 계약에 맞서 더 나은 법적 보호를 위한 로비활동을 강화할 계획.

- 바이아웃 계약은 자신의 의지와 관계없이 일시금을 받고 자신의 창작물의 저작권을 양도하는 계약에 서명하는 불공정 계약 형식.
- YMYFI는 온라인 교육 행사 기획 및 지역 교육 캠페인을 지속해서 추진중임. 또한, YMYFI 사이트는 전 세계 창작자들의 지원을 받아 프랑스어, 스페인어, 포르투갈어, 핀란드어로 제작되었고, 2022년 중반에 독일음악저작권협회(GEMA)는 YMYFI의 독일 버전을 출시할 준비를 하고 있음.
- 가장 최근에 글로벌 인식 캠페인을 추진한 브라질 기업 UBC는 2월에 개최된 ‘저작권 vs Buyout’ 주제의 토론에서 창작자가 자신의 작품에 대해 공정하고 적절한 보상을 받을 수 있는 방안에 관심을 가짐.

UBC에 의해 개최된 전문가 토론에서 바이아웃 계약에 관한 관심은 해마다 높아지고 있으며 이에 따라 창작자들이 느끼는 압박감에 대해 논의함.

- CISAC의 법률 담당 이사 Christina Perpiñá-Robert Navarro는 창작자들이 블랙리스트에 오를까 두려워서 바이아웃 계약을 반대하지 못한다고 발언함.
- 유럽위원회는 바이아웃 계약에 대한 해결책을 찾아야 할 필요성에 관련된 보고서를 채택하고 창작자의 공정한 보수를 보장하기 위해 노력할 것을 지시함.

시사점

디지털 소비 증가 및 기술 변화에 맞춰 현 저작권법이 어떠한 영향을 받을지에 관한 관심이 대두되고 있음. 또한, 이로 인해 창작자들이 겪고 있는 불공평한 환경 개선의 필요성에 관심을 가짐. 따라서 CISAC은 COVID-19 바이러스로 변화된 세상에서 창작자들의 정당한 보수 및 권리를 위해 앞으로도 국제적인 입법·교육 로비활동을 지속할 것으로 전망됨.

| 참고자료 |

- <https://www.cbinsights.com/research/report/big-tech-famga-creator-economy/>
- <https://www.gamesindustry.biz/articles/2022-05-05-video-game-market-revenue-forecasted-to-hit-usd200bn-for-2022>
- <https://www.ipwatchdog.com/2022/06/06/thaler-pursues-copyright-challenge-denial-ai-generated-work-registration/id=149463/>
- file:///C:/Users/USER/Downloads/AG22-0475_Rapport_Annuel_2022_2022-05-16_FR%20(1).pdf