

[미국] 미국 음악 공정성 법안(American Music Fairness Act),
美 하원 법제사법위원회 통과

2023. 02. 22.

University of Colorado 연구원
이나라

지난 2022년 12월 미국 하원 법제사법위원회를 통과한 ‘미국 음악 공정성 법안’(American Music Fairness Act)은 그간 FM/AM 지상파 라디오 방송국에서 거의 무상으로 사용해온 음원에 대해 공연(public performance) 라이선스 로열티를 지급하는 개정안을 포함하고 있음. 그러나 반대 여론이 거센 만큼 AMFA가 대통령 승인을 받게 될지 추이를 지켜볼 필요가 있음.

1. 개요

지난 2022년 12월 7일(현지 시각), ‘미국 음악 공정성 법안’(American Music Fairness Act, 이하 AMFA)¹이 하원 법제사법위원회(House Judiciary Committee, 이하 하원 법사위)를 통과함.

2. 주요 내용

(1) 미국에서의 지상파 라디오 음원의 저작권 현황

1) 보통 저작권으로 보호되는 음원은 저작권자에게 공연(public performance) 라이선스 로열티를 지불하도록 돼 있음. 그러나 현재까지 미국의 공연권(public performance rights)에 따르면 아날로그 오디오 전송을 통한 공연에는 라이선스 계약의 의무가 없음. 다시 말해, 저작권이 있는 음원이라 할지라도 공연 라이선스를 확보할 필요가 없음을 뜻함.

¹ H.R.4130 - American Music Fairness Act of 2022

2) FM/AM 지상파 라디오(terrestrial radio)는 아날로그 오디오 방식으로 음원을 전송하기 때문에 공연권이 적용되지 않음.

3) 구체적으로, 라디오 방송국은 미국 저작권 협회(Performance Rights Organizations)를 통해 음원의 작곡·작사가(songwriters)에게 로열티를 지불했음. 따라서 실제로 노래를 부른 가수인 실연자(performers)나 그 소속사(recorded-music copyright holders)에게 돌아가는 금전적인 이익은 없었음.

4) 예를 들면, 라디오 방송국은 팝 가수 브리트니 스피어스(Britney Spears)의 「...Baby One More Time」 곡을 틀기 위해서 작곡가(겸 음반제작자)인 맥스 마틴(Max Martin)에게 로열티를 내야 하는데, 정작 브리트니 스피어스에게는 아무런 비용을 지불하지 않음.

(2) AMFA 발의

1) AMFA란, 지상파 라디오에서 전송하는 음원의 공연 라이선스 로열티 지급에 관한 법률안임. 미국 연방 하원의 민주당 소속 테드 도이치(Ted Deutch) 의원과 공화당 소속 다렐 아이사(Darrell Issa) 의원이 초당적으로 협력·추진하여 2021년 6월에 발의함.

2) 이 법률안이 통과되면, 앞으로 지상파 라디오 방송국은 모든 음원의 공연 라이선스를 취득해야 함. 라이선스의 로열티는 저작권 사용료 심판소(Copyright Royalty Board)의 결정에 따라 정해질 예정임. 소규모 방송국의 경우엔 로열티 대신 정액 요금으로 낼 수도 있다고 정함.

3) 또한, 법안이 받아들여지면, 지상파 라디오에서의 공연권 범위가 더 명확해지면서 음악가들에게 합당한 저작권료가 돌아갈 것으로 기대됨.

(3) 거센 찬반 논란

1) 찬성 측: 그래미상(Grammy Awards)를 주관하기도 하는 레코딩 아카데미(The Recording Academy)의 하비 메이슨 주니어(Harvey Mason Jr.) CEO는 AMFA가 하원 법사위를 통과한 다음 날, 두 하원의원에게 감사를 표하며 AMFA가 법으로 통과될 때까지 지지하겠다고 공개 선언 함.

2) 반대 측: 미국방송협회(National Association of Broadcasters)는 지역 라디

오 방송국에 경제적 부담을 줄 것이라고 주장하면서 강하게 반대함. 이런 반대 의견을 광고로도 제작해 라디오 프로그램 사이마다 광고를 송출하기도 함.

3) AMFA 법안과 대척점에 서 있는 것으로 ‘지역 라디오 자유 법안’(Local Radio Freedom Act, 이하 LRFA)²이 있음. 이는 지난 2021년 9월에 발의된 초당적 공동 결의안(concurrent resolution)임. 물론, LRFA는 법적 구속력이 없는 공동 결의안일 뿐이지만, 과반수 이상의 하원 지지를 받았음.

3. 지상파 라디오의 공연권에 커다란 변화 기대

이제 하원 법사위를 통과한 AMFA가 상원을 거쳐 대통령 승인을 받게 된다면, 특히 지상파 라디오 방송국의 공연권과 음원 로열티 지급 범위 등에 대해 큰 변화를 가져올 것으로 사료됨.

■ 참고자료

- <https://www.congress.gov/bill/117th-congress/house-bill/4130/text>
- <https://www.congress.gov/bill/117th-congress/house-concurrent-resolution/33/text>
- <https://variety.com/2021/music/news/american-music-fairness-act-radio-royalties-1235004757/>
- <https://variety.com/2022/music/news/house-committee-approves-american-music-fairness-act-radio-performance-royalties-1235453621/>
- <https://www.recordingacademy.com/advocacy/issues-policy/american-music-fairness-act>
- <https://www.nab.org/documents/newsRoom/pressRelease.asp?id=6593>

² H.Con.Res.33 - Supporting the Local Radio Freedom Act.

[미국] 아티스트 3인, 이미지 생성 AI의 저작권 침해를 주장하며 소송 제기

2023. 02. 23.

레겐스부르크 대학교

심나리

원고 켈리 맥커넌(Kelly Mckernan), 칼라 오티즈(Karla Ortiz) 및 사라 앤더슨(Sarah Andersen) 세 명의 아티스트는 AI 이미지생성 프로그램을 운영하는 미드저니(Midjourney) 및 스테빌리티 AI(Stability AI), 디비언트아트(DeviantArt)를 상대로 소송을 제기하였음. 동 소송은 해당 AI 이미지생성 프로그램의 저작물 사용방식이, 사용된 저작물에 대한 저작권자의 권리를 침해하는지 여부를 기술적으로 설명하는 첫 시도가 될 것임

1. 사실관계

(1) 프로그램의 작동 원리

스테이블 디퓨전(Stable Diffusion)은 아티스트의 개인 웹사이트나 디비언트아트와 같은 사진 및 예술 플랫폼을 포함하여 공개 인터넷 소스에서 수집한 약 50억 개의 텍스트와 이미지가 포함되어 있는 공개 이미지 데이터베이스 레이온(LAION)을 기반으로 하고 있음.

레이온 데이터베이스를 통해 스테이블 디퓨전은 트레이닝 기반을 형성하고, 알고리즘은 이미지에 표시된 것과 텍스트로 설명된 것 사이의 관계를 학습함. 이 경우 이미지에는 원본이 실제 무작위로 보이는 픽셀로만 구성될 때까지 점점 더 많은 노이즈가 추가되며, AI가 픽셀 노이즈를 반전시키거나 텍스트 입력을 기반으로 새로운 이미지를 생성할 수 있는 방식으로 처리하는 것도 가능.

이에 따라 해당 프로그램은 ‘000(아티스트)의 스타일’을 구체적으로 입력하는 경우,

완벽하지는 않으나 해당 아티스트의 스타일을 모방하는 그림을 생성하는 것이 가능하게 만들고 있음.

(2) 원고의 주장

세 명의 아티스트 켈리 맥커넌(Kelly McKernan), 칼라 오티즈(Karla Ortiz) 및 사라 앤더슨(Sarah Andersen)¹은 AI 이미지 생성기 미드저니(Midjourney)와 스테빌리티 AI(Stability AI) 및 디비언트아트(DeviantArt)를 상대로 소송을 제기함.²

원고는 피고가 동 프로그램을 통해 원본 저작물이 레이온의 데이터베이스에 있고 AI가 어떤 픽셀 배열이 어떤 아티스트의 이름과 관련이 있는지를 학습하여, “원작 아티스트의 동의 없이” 해당 아티스트 스타일의 새로운 창작물을 만들 수 있기 때문에, AI 이미지 생성기는 아티스트의 권리를 침해하는 콜라주 도구이며, 이에 대한 어떤 동의도 보상도 없는 점을 지적함.

2. 소송의 쟁점

(1) 원본 저작자의 권리

원고들이 동 소송에서 주장하는 주요 쟁점은 피고가 해당 프로그램을 운영하며 저작권자의 동의를 구하지 않고 저작물을 사용했다는 점임.

인공지능과 관련된 법적 문제를 중점적으로 다루는 베를린 변호사 니클라스 마마르(Nicklas Maamar)에 따르면 인터넷 이미지데이터 마이닝은 미국의 공정사용원칙(Fair-Use-Doctrine)을 기반으로 하고 있음. 저작권자는 저작물의 사용에 대한 배타

¹ 위 3인의 아티스트는 매우 다른 분야의 작가임. 켈리 맥커넌은 수채화와 아크릴을 사용하여 장식용 일러스트를 만들고, 칼라 오티즈는 오랜 과거를 떠올리게 하는 연필 초상화를 그림. 그리고 사라 앤더슨은 일상적인 문제에 대한 귀여운 흑백 웹툰을 제작하고 있음.

² UNITED STATES DISTRICT COURT NORTHERN DISTRICT OF CALIFORNIA SAN FRANCISCO DIVISION Case 3:23-cv-00201; 2023년 1월 13일 원고인 사라 앤더슨, 켈리 맥커넌과 칼라 오티즈는 스테빌리티 AI 영국 법인, 스테빌리티 AI 델라웨어 법인, 미드저니 델라웨어 법인, 디비언트아트 델라웨어 법인을 피고로 하여 소송을 제기함. 동 소송은 인공지능 프로그램에서 수집되는 저작물에 대한 저작권자의 권리, 구체적으로는 저작물 사용에 대한 동의 및 인공지능 프로그램의 저장 방식과 그로 인한 저작권 침해 성립여부를 주요 쟁점으로 하고 있음.

적인 권리가 있으며, 아티스트가 자신의 저작물을 사용하는 것을 금지할 수 있음. 다만 공정사용원칙에 따라 저작권자의 저작권이 제한되는 경우 허가 없이 제한적으로 이용할 수 있음. 그러나 콘텐츠가 인터넷에서 복사되고 다양한 플랫폼에서 공유되는 특성으로 인하여 이를 구현하는 것은 기술적으로 쉽지 않음. 따라서 자신의 웹사이트에서 사용권을 명시하는 것으로는 충분하지 않으며, 이미지가 궁극적으로 나타나는 곳마다 기계가 읽을 수 있는 형식으로 표시되는 것이 필요함.

스테빌리티 AI는 스테이블 디퓨전의 다음 버전에서 권리보유자가 자신의 저작물을 사용하지 않도록 하는 것을 표시할 수 있도록 하기로 했음. 원고는 이러한 옵트 아웃(Opt-out) 방식 또한 비판하며, 아티스트가 데이터베이스에 포함되기 전에 질문을 받고 적극적으로 동의하는, 즉 옵트 인(Opt-in) 방식을 취해야 한다고 주장함.

(2) 원본 저작물의 저장 여부

해당 소송의 다른 쟁점은 스테이블 디퓨전과 같은 모델이 원본 저작물을 저장하는지 여부로, 원고는 스테이블 디퓨전에 수백만, 어쩌면 수십억 개에 달하는 저작물이 포함되어 있다고 주장하고 있음.

이에 대해 전문가들은 궁극적으로 새로운 콘텐츠를 만드는 데에 사용되는 알고리즘은 원본 이미지를 사용하는 것이 아니라 원본 이미지에서 학습한 것일 뿐이라는 점을 지적하고 있음.

저작권 전문가 안드레 과다무즈(Andrés Guadamuz)는 훈련된 AI 모델은 훈련 데이터의 복사본을 저장하지 않는다는 의견을 내놓았으며, 이는 AI 이미지 생성기가 콜라주를 생성하기 위해 저작물을 보유하고 있다는 원고의 중심 주장과 배치됨.

3. 시사점

(1) 해당 소송의 한계

원고가 해당 소송을 통해 AI의 작품이 사실상 특정하게 보호되는 저작물의 저작권 침해로, 공정사용원칙에 해당하는 단순한 변형적 창작물이 아니라는 것을 어느 정도로 증명하고자 하는지가 불분명함.

예를 들어 미국 저작권법은 일반적인 스타일은 보호될 수 없으며 구체적으로 표현된

저작물만 보호될 수 있다고 명시하고 있음. 그러나 모델이 구체적인 저작물을 저장하지 않는 경우, 원고가 구체적인 저작권 침해를 제시하는 것은 어려울 수 있음.

또한 해당 AI 이미지 생성기의 사용자는 실제 작업을 알고리즘에 부여하는 텍스트를 입력하여 프로세스를 유발하는 방식을 취함. 디지털 저작권을 주로 다루는 irights.info의 창립 멤버인 변호사 틸 크로이처(Till Kreutzer)에 따르면 AI가 이러한 창작물을 더 자율적으로 작업할수록 결과물이 저작권으로 보호될 가능성이 줄어들게 됨. 이러한 측면은 아티스트가 결과물에 대한 증명 또는 보상을 주장할 수 있는지 여부와 또한 어느 정도까지 가능한지에 대한 문제와 관련됨.

원고의 주장이 기술적으로나 법적으로 모호하다는 한계로 인하여, 소송에 한계가 있다는 입장 존재.

(2) 유사 인공지능 프로그램에의 영향

해당 소송이 가지고 있는 한계에도 불구하고, 동 소송은 스테빌리티 AI와 같은 업체 입장에서도 부담이 됨. 처음으로 그들은 법정에서 자신의 기술을 변호해야 하며, 그들이 제시하는 모든 것은 향후 재판에서도 사용될 것임.

동 소송에서 원고가 주장하는 사항들이 인정되면, 이는 AI 이미지 생성기 뿐 아니라 ChatGPT와 같은 언어모델에 대해서 또한 법적 논쟁을 야기할 것으로 예상됨.

■ 참고자료

[-https://stablediffusionlitigation.com/pdf/00201/1-1-stable-diffusion-complaint.pdf](https://stablediffusionlitigation.com/pdf/00201/1-1-stable-diffusion-complaint.pdf)

[-https://www.zeit.de/digital/internet/2023-01/ki-bildgeneratoren-klage-kuenstler-urheberrecht-verletzung](https://www.zeit.de/digital/internet/2023-01/ki-bildgeneratoren-klage-kuenstler-urheberrecht-verletzung)

[-https://www.urheberrecht.org/news/p/2/i/7055](https://www.urheberrecht.org/news/p/2/i/7055)

[미국] 저작권 사용료 심판소(Copyright Royalty Board), 2023년부터 2027년까지 음악저작물 이용(제작 및 배포)에 대한 적용 요율 발표

2023. 02. 22.

대구대학교 일반대학원 법학과 박사과정
구문모

2022년 12월 30일, 미국 ‘저작권 사용료 심판소(Copyright Royalty Board, CRB)’는 2023년부터 2027년까지 음악저작물을 이용한 제작 및 배포에 관한 적용 요율을 발표함. 요율은 2023년 1월 1일부터 15.1% 적용을 시작으로 2024년에는 15.2%, 2025년 15.25%, 2026년 15.3%, 2027년 15.35%로 단계적인 소폭 인상이 이루어질 예정.

1. 개요

‘미국 저작권 사용료 심판소(US Copyright Royalty Board, CRB)’는 ‘스트리밍 서비스 사용료(Streaming Service Royalty)’에 관한 라이선스 요율을 5년마다 결정함.

2022년 7월 소위 ‘Phonorecords III (CRB III)’에 대한 2018년부터 2022년까지의 요율을 발표하였고, 2022년 12월 30일 소위 ‘Phonorecords IV (CRB IV)’에 관한 2023년부터 2027년까지의 요율을 발표함.

그러나, 복잡한 권리관계로 인해 이해당사자 간의 합의를 위한 팽팽한 대립이 존재하였음.

2. 요율 결정 과정에서의 주요 내용

(1) 2018년부터 2022년까지 적용 요율 산출 과정의 정리¹⁾

2018년 1월 ‘전미음악출판인협회(National Music Publishers’ Association, NMPA)’와 ‘내슈빌 작곡가협회(Nashville Songwriters Association International, NSAI)’는 ‘미국 저작권 사용료 심판소’를 상대로 2018년부터 2022년까지 ‘온디맨드 스트리밍 서비스(On-demand Streaming Service)’²⁾에서 작곡가와 음악 출판사에 지급되는 ‘스트

1) ‘Phonorecords III(CRB III)’는 2018년부터 2022년까지 적용할 요율 비율을 고시하고 있음.

리밍 서비스 사용료(Streaming Service Royalty)'를 기존의 10.5%에서 15.1%로 대폭 인상하는 판결을 이끌었음.³⁾

또한, '총 콘텐츠 비용(Total Content Cost, TTC)'⁴⁾의 상한선을 없애고, 요율을 인상하였으며, 디지털 음악 회사의 라이선스 관행을 바꿀 '지연금(Late fee)'을 인정함.

2019년 스포티파이(Spotify), 아마존(Amazon), 구글(Google), 판도라(Pandora) 등은 미국 저작권 사용료 심판소의 결정에 대해 항소법원에 항소를 제기함.⁵⁾⁶⁾ (단, 애플뮤직(Apple Music) 제외)

2022년 7월 '미국 저작권 사용료 심판소(CRB)'는 인상요율(15.1%)에 관한 결정은 유지하였지만, '총 콘텐츠 비용(Total Content Cost, TTC)'의 상한선을 다시 규정하였고, '번들링(Bundling)'⁷⁾은 'Phonorecords II' 단계로 회귀하여 적용된다는 판결을 선고함.

	2018	2019	2020	2021	2022
수익 비율	11.4%	12.3%	13.3%	14.2%	15.1%
총 콘텐츠 비용의 비율	22.0%	23.1%	24.1%	25.2%	26.2%

[표 1] 2018-2022 All-in Royalty Rate

(2) 2023년부터 2027년까지 적용 요율 산출 과정⁸⁾

1) 'CRB IV' 요율 합의안 제출

'CRB IV'의 요율 합의안은 2022년 8월 음악 산업계⁹⁾에 의해 제출되었음.¹⁰⁾ 해당 합의안은 구독자 단위의 최소 요금 인상과 총 콘텐츠 비용(TCC) 등 여러 구성요소에 관한

-
- 2) 스트리밍(Streaming)에는 '비대화형(non-interactive)'과 '대화형(interactive)' 또는 온디맨드(on-demand)'로 구분할 수 있음. 전자는 이용자가 제어할 수 없는 것으로 라디오 등이 해당. (예를 들어 판도라(Pandora) 등) 후자는 이용자가 음악 등을 직접 선택할 수 있음. (예를 들어 스포티파이(Spotify) 등) 이는 전자보다 후자가 개별 이용에 따른 사용료 발생이 높음.
- 3) 해당 퍼센티지는 '미국 저작권 사용료 심판소(CRB)' 역사상 가장 큰 폭의 상승률을 나타냄. 실제 이용료가 약 44% 상승한 것으로 예를 들면 약 5,000달러에서 약 7,200달러로 상승한 것을 의미함.
- 4) 음악 산업에 지불되는 총금액의 최소 비율을 음악출판사에 보장하는 비용.
- 5) 요율의 최대 인상 폭을 기존의 10.5%로 동결하는 것에 관해 주장함.
- 6) Johnson v. Copyright Royalty Bd., 969 F.3d 363 (D.C. Cir. 2020)
- 7) 가족 요금제 또는 기타 할인 패키지 등을 포함함.
- 8) 'Phonorecords IV(CRB IV)'는 2023년부터 2027년까지 적용할 요율 비율을 고시하고 있음.
- 9) 해당 산업계에는 '전미음악출판인협회(NMPA)'와 '디지털 미디어 협회(DiMA)' 등이 포함되어 있으며, 'DiMA'에는 '스포티파이(Spotify)', '아마존(Amazon)' 등의 서비스 대표가 속해 있음.
- 10) 'Phonorecords IV' 요율에 관해 '전미음악출판인협회(NMPA)' 등은 20% 인상을 주장하였고, '스포티파이(Spotify)', '아마존(Amazon)', '판도라(Pandora)' 등은 요율을 10.5% 인하를 주장하였음. 그러나 2022년 8월 31일 '전미음악출판인협회(NMPA)'와 '디지털 미디어 협회(DiMA)' 그리고 내슈빌 작곡가 협회(Nashville Songwriters Association International, NSAI)는 15.35%의 요율 조정 합의안을 제출함.

변경 사항을 포함하고 있음.¹¹⁾

해당 요율 합의안은 작곡가 커뮤니티와 음악 출판사 등의 폭넓은 지지를 받음.¹²⁾ 그 이유는 첫 번째, 서비스 중단없이 지속적인 산업 성장이 가능함. 두 번째, 요율을 통해 정확한 산출이 가능. 세 번째, 번들과 무료 평가판을 통해 새로운 가입자 유치가 가능함. 다만, 일부 이를 반대하는 이해관계자들은 이견을 제기함.¹³⁾

2) 저작권 사용료 심판소의 요율 최종 발표

2022년 12월 30일 ‘미국 저작권 사용료 심판소’는 요율 15.35%로 단계적 인상안에 대해 동의하는 최종 결정을 발표.

2023년 1월 1일부터 15.1%, 2024년에는 15.2% 이후 0.25%씩 증가하여 2027년에는 최대 15.35%까지 소폭 상승한 요율이 적용될 예정. 한편, ‘총 콘텐츠 비용(TCC)’에 관한 요율 적용으로서 가령, ‘독립형 휴대식 구독 상품(Standalone Portable Subscription Offerings)’의 경우 총 콘텐츠 비용의 26.2% 또는 가입자당 총액 1.10달러 중 더 적은 금액을 적용하여 산출함.

3) 요율의 산출 방법

1단계 : ‘오퍼링(Offering)’¹⁴⁾에 대한 ‘전체 사용료’¹⁵⁾를 계산함. 회계기간¹⁶⁾ 동안 ‘혼합 서비스 번들(Mixed Service Bundle)’을 제외하고 각 ‘서비스 제공 유형’에 따른 ‘전체 사용료’는 다음 산출 금액 중 더 높은 금액으로 함.¹⁷⁾

2단계 : 해당 ‘공연 사용료(Performance Royalty)’¹⁸⁾를 차감함. 1단계에서 결정한 금액 중 서비스제공자가 회계기간 내 이미 지출하였거나 지출 예정인 ‘공연 사용료’는 차

11) 이외에도 음악 스트리밍을 포함한 제품과 서비스의 ‘번들’의 업데이트와 신규 가입자에 대한 인센티브 제공 등도 포함됨.

12) 또한, 요율 결정 과정에서 발생하는 시간과 비용 등의 소비를 절약할 수 있었기 때문으로 사료 됨.

13) 대표적으로 ‘워드 컬렉션(Word Collections)’의 에릭 골드버그(Eric Goldberg)와 제프 프라이스(Jeff Price), ‘미국 작곡가 연합(Songwriters Guild of America, Inc., SGA)’, ‘작곡가 및 작사가 협회(Society of Composers & Lyricists, SCL)’, ‘북미 음악 크리에이터(Music Creators North America, MCNA)’, 개인별 크리에이터(Creator) 등이 요율 결정에 관해 이견을 제시함.

14) ‘오퍼링(Offering)’은 서비스제공자가 ‘라이선스가 부여된 활동(Licensed Activity)’에 참여한 것을 말함. ‘라이선스가 부여된 활동’이란, 적법한 형태의 ‘양방향 스트리밍(Eligible Interactive Streams)’이나 ‘허용된 범위 내에서의 다운로드(Limited Downloads)’ 그리고 ‘(법이나 규정에 따라) 제한된 다운로드(Restrict Downloads)’ 등의 자발적 또는 법정허락을 의미함.

15) ‘전체(All-in) 사용료’는 ‘공연(Public performance)’과 ‘기계적 로열티(mechanical royalties)’를 합친 금액임.

16) 회계기간은 미국 저작권법 제115조(c)(2)(I)와 제115조(d)(4)(A)(i)에 명시된 월 단위 기간 및 이에 해당하는 관련 규정 기간을 말함.

17) (1) ‘서비스제공자 수익(Percent of Service Provider Revenue)’과 (2) 서비스 제공 유형의 ‘TCC(총 콘텐츠 비용) 별 산출액’(‘혼합 서비스 번들’의 경우, ‘TCC(총 콘텐츠 비용) 별 산출액’) 중 큰 금액.

18) ‘공연 사용료(Performance Royalty)’란, 음악저작물을 공연할 수 있는 권리에 대한 라이선스 비용을 말함.

감함.¹⁹⁾

3단계 : 지불해야 할 ‘사용료 풀(Royalty pool)’을 결정함. ‘사용료 풀’은 서비스제공자가 회계기간 내 특정 ‘오퍼링’의 라이선스 범위 내에서 이용한 모든 음악저작물에 대한 복제와 배포에 지불해야 할 총액임.²⁰⁾

4단계 : ‘저작물별(別) 사용료 할당량’을 계산함. 이는 서비스제공자가 회계기간 내 특정 ‘오퍼링’의 라이선스 범위 내에서 이용한 각각의 음악저작물에 대한 복제와 배포에 지불해야 할 총액임. 이를 계산하기 위해 3단계에서 결정된 결과가 각 음악저작물에 할당되어야 함.²¹⁾ 다만, 음악저작물의 이용(녹음) 시간이 5분을 초과할 시 조정 횟수를 할당함.²²⁾

19) 비록 해당 금액이 서비스제공자가 회계기간 내 ‘서비스 제공 유형’에 대한 지출 총액일 수 있지만, 서비스제공자의 라이선스가 체결되지 않은 음악저작물 이용이 포함된 경우, ‘공연 사용료(Performance Royalty)’ 총액은 더 적을 수 있음. 이때, ‘서비스 제공 유형’과 관련된 라이선스 활동으로 할당될 수 있으면 공제 대상에 포함되며 이는 음악저작물 재생을 기반으로 함. 다만, 서비스제공자가 재생 정보를 (기술 및 장치의 한계로 인하여) 확인할 수 없는 경우에는 개별 녹음물 이용에 따른 사용료 지급 방식을 준용하여 수행함. (해당 지급 방식의 한계가 있는 경우, 서비스제공자는 ‘합리적이고 식별 가능하며 일관되게 구현되는 대안적이고 신뢰할 수 있는 방법’을 통해 이를 수행할 수 있음)

20) 해당 금액은 (1) 2단계에서 산출된 금액과 (2) ‘서비스 제공 유형’에 의해 산출된 최소한의 금액 중 더 높은 금액으로 결정함.

21) 할당(배분)은 3단계에서 산출한 지불해야 할 ‘사용료 풀’을 회계기간 내 모든 음악저작물의 총재생 수로 나눈 후, 회계기간 내 제공된 각 음악저작물의 재생 수를 곱한다.

22) (1) 5:01-6:00분(1.2) (2) 6:01-7:00(1.4) (3) 7:01-8:00(1.6) (4) 8:01-9:00(1.8) (5) 9:01-10:00(2.0) (6) 10분 초과 시 분마다 0.2 추가.

	2023	2024	2025	2026	2027
서비스제공자 수익 (Percent of Service Provider Revenue)	15.1%	15.2%	15.25%	15.3%	15.35%

서비스 제공 유형	TCC(총 콘텐츠 비용) 별(別) 산출
스트리밍 전용(독립형 비-휴대식 구독 상품)	(1) 회계기간에 대한 TCC의 26.2% 또는 (2) 회계기간에 대한 가입자당 총액 60센트 중 적은 금액
혼합형(독립형 비-휴대식 구독 상품)	
독립형 휴대식 구독 상품	(1) 회계기간에 대한 TCC의 26.2% 또는 (2) 회계기간에 대한 가입자당 총액 1.10달러 중 적은 금액
최종이용자에게 무료 구독/광고 지원 서비스	회계기간에 대한 TCC의 26.2%
번들 가입 서비스	회계기간에 대한 TCC의 24.5%
혼합 서비스 번들	회계기간에 대한 TCC의 26.2%
구매 콘텐츠 보관 서비스	
독립형 한정 서비스	
유료 보관 서비스	

[표 2] 2023-2027 All-in Royalty Rate

3. 시사점

요율을 결정하는 과정에서 많은 이해관계자의 의견이 대립하였으나, 소위 ‘CRB III’와 달리 ‘CRB IV’ 결정 과정에서는 합의안이 도출되었고, 저작권 사용료 심판소도 최대한 공정한 요율 결정을 위한 결정을 내렸다는 점을 시사함.

‘CRB III’ 요율처럼 대폭 인상되지 않았지만, ‘CRB IV’ 또한 소폭 인상이 이루어진 점에서 향후 음악저작물의 이용이 공정한 요율 산정의 결과를 반영한 정당한 보상으로 이어지길 기대함.

■ 참고자료

(링크1)

<https://www.federalregister.gov/documents/2022/12/30/2022-28316/determination-of-royalty-rates-and-terms-for-making-and-distributing-phonorecords-phonorecords-iv>

(링크2)

<https://www.law.cornell.edu/cfr/text/37/385.21>

(링크3)

<https://www.musicbusinessworldwide.com/major-victory-songwriters-us-mechanical-rates-will-r>

[ise-44-2018/](#)

(링크4)

<https://www.musicbusinessworldwide.com/can-you-feel-the-love-tonight-spotify-and-fellow-music-streamers-strike-agreement-with-publishers-for-15-35/>

(링크5)

<https://www.musicbusinessworldwide.com/crb-officially-accepts-settlement-that-will-see-songwriters-paid-more-in-the-us-over-the-next-5-years/>

(링크6)

<https://www.nmpa.org/publishers-streamers-reach-deal-for-highest-streaming-royalty-rate-ever-heres-how-it-works-billboard/>

[독일] 연방사법재판소, 축구선수 캐리커처와 슬로건이 합쳐진 그래픽 디자인의 결합저작물성 재판단 요구

2023. 02. 19.

Humboldt-Universität zu Berlin 법학박사과정

오혜민

저작권동향 2020년 제20호¹⁾에서 정리된 FC 바이에른 캐리커처 및 슬로건 그래픽 디자인 사건에 대하여, 고등법원은 제1심과 달리 캐리커처와 슬로건을 각각 분리하여 저작물성을 인정하지 않았음. 독일연방사법재판소는 고등법원의 판결에 대해, 사건 대상이 결합저작물로서 저작물성을 갖는지를 판단하지 않은 점을 지적하며 파기환송하였음.

1. 사건 개요

(1) 그래픽 디자이너의 캐리커처와 슬로건 전시

그래픽 디자이너 (이하, 원고)는 배트맨과 로빈의 캐릭터를 이용하여 전 FC 바이에른의 유명 선수인 Franck Ribery와 Arjen Robben의 캐리커처와 “The Real Badman & Robben”이라는 슬로건을 추가한 그래픽 디자인을 창작하였음.

원고의 그래픽 디자인은 2015년 4월 DFB 컵 준결승 경기장 관중석에서 원고의 동의를 받은 FC 바이에른 팬에 의하여 대형 사이즈로 인쇄 및 전시되었음.

2015년 원고는 해당 그래픽 디자인을 FC바이에른 구단 (이하, 피고)에게 전달하면서 마케팅을 제안하였으나, 협상이 결렬되었음. 그러나, 2019년 5월부터 피고의 FC 바이에른 스토어에서 해당 도면과 유사한 그래픽 디자인이 활용된 티셔츠 및 머그컵 등이 상품화되어 판매되었음.

(2) 원고, FC바이에른 구단이 원고 그래픽 디자인을 무단 활용하였음을 주장

원고는 원고의 그래픽 디자인과 매우 유사한 모티브를 활용한 피고의 새로운 그래픽 디자인 및 이를 활용한 상품화는 원고의 저작권 침해임을 주장함.

피고는 FC 바이에른 팀의 유명 축구선수를 영웅으로 묘사한 아이디어를 활용하여 그래픽 디자인을 창작했을 뿐, 원고의 저작물을 활용한 것이 아님을 주장함. 또한 피고는

1) 한국저작권위원회, “[독일] 관중석에서 이용한 축구선수의 캐리커처 및 슬로건을 구단 측에서 상품화한 사례의 저작권 침해 여부 판단 (오혜민)”, 『저작권 동향 2020』 제20호, 2020. 11. 10.

사건 대상 저작물이 원고의 캐리커처와는 인물의 배경, 체격, 자세, 의상, 컬러 디자인, 표정 등이 모두 상이할 뿐만 아니라, 원고의 슬로건은 매우 단순하기 때문에 저작권법상의 창작성의 요건을 충족하지 못하였음을 주장함.

2. 하급심 판결

(1) 제1심 뮌헨 제1지방법원의 판결 (LG München I Urt. v. 09.09.2020 Az.21 O 15821/19)²⁾

원고의 저작물은 캐리커처와 슬로건이 결합된 결합저작물임. 피고는 원고의 슬로건이 창작성의 요건을 충족하지 못하였다고 주장하나, 결합저작물 특성상 슬로건만의 창작성의 판단에 대해서는 보류할 수 있다고 판단.

원고는 영웅 캐릭터의 특징적인 속성을 FC 바이에른의 유명 축구 선수 이미지와 함께 재구성하여 창의적인 형태로 구성한 것으로서 이에 대한 창작성은 인정된다고 판단함.

따라서 피고의 그래픽 디자인은 원고의 결합저작물과 유사성이 존재하며, 피고의 그래픽 디자인에는 특징적인 창작성이 존재한다고 인정될 수 없으므로, 독일 저작권법 제24조의 자유이용으로도 인정될 수 없다고 판단.

(2) 제2심 뮌헨 고등법원의 판결 (OLG München, 25.11.2021 - 29 U 5825/20)

뮌헨 고등법원은 저작물의 캐리커처와 슬로건을 분리하여 각각의 저작권법적 보호 가능성을 판단하였음.

슬로건의 경우, 매우 짧은 단순한 단어의 조합으로서 저작권법적으로 보호되지 않는다고 판단하였음.

캐리커처 이미지와 관련하여 피고가 원고의 그래픽 디자인에 대한 원본 및 사본을 활용한 것이 아니며, 더 나아가 개작에 해당되는 것 또한 아니라고 판단. 캐리커처 이미지는 축구선수 Ribery와 Robben의 이름의 유사성이 존재하는 배트맨과 로빈이라는 영웅 캐릭터가 결합된 아이디어임. 아이디어는 저작권법상 보호되지 않으므로 이 또한 저작권법적으로 보호되지 않는다고 판단하였음.

결과적으로 뮌헨 고등법원은 제1심 판결을 파기하고 피고 승소 판결을 내림.

3. 독일연방사법재판소 판결 (Beschluss vom 28.07.2022 - I ZR 11/22)

원고는 “결합저작물로서의 저작물에 대한 판단을 요청하였으나, 사건 대상에 대한 항소심 판단은 원고의 주장에 근거하지 않고 캐리커처와 슬로건을 개별 저작물로 분리하

2) 본 사안은 저작권동향 2020년 제20호를 통해 정리된 바 있음.

여 판단한 것으로, 이는 독일 기본법 제103조 제1항 근거한 ‘모든 사람은 법정에서 청구가 청구될 권리가 있다’는 기본권이 침해된 것임”을 주장하며 연방사법재판소에 상고함.

연방사법재판소는 사건 대상이 캐리커처와 슬로건이 분리된 것이 아닌, 캐리커처와 슬로건의 결합저작물로서 판단되었어야 하며, 항소법원이 캐리커처와 슬로건의 결합저작물에 대한 저작물성을 판단하지 않고, 이를 각각 분리한 점은 적절하지 않다고 판단하였음.

또한, 항소법원이 단순히 사건 대상인 캐리커처를 비교하는 데만 초점을 두면서 동일한 슬로건이 활용되고 있음을 간과한 점이 있다고 지적함.

축구선수 Ribery와 Robben의 이미지를 배트맨과 로빈으로 표현한 것은 미디어에서의 해당 선수들의 이미지에 근거한 것으로, “관찰자의 지적 전이 (auf einer gedanklichen Transferleistung des Betrachters)”³⁾가 판단되어야 함. 즉, 해당 그래픽 디자인이 선수들에 대한 관찰자로서의 인식에 근거한 창작적 묘사인 경우 저작권법상 보호가 가능할 것이나, 이는 항소법원에서 고려되지 않았음이 연방사법재판소에서 지적되었음.

이러한 취지로 연방사법재판소는 원고의 상고이유를 인용하면서 항소심 판결을 파기 환송하였음.

4. 시사점

향후 원고의 주장과 같이 그래픽 디자인이 결합저작물로 판단될 때, 이에 대한 저작물성이 인정될 수 있을지에 대한 판단이 주요한 쟁점이 될 것임.

이미 제1심에서 사건 대상이 결합저작물로서 저작물성이 인정되었음을 고려할 때, 이후 원고의 승소 가능성이 높다고 판단됨. 승소시 원고는 피고로부터 해당 그래픽 디자인의 상품화 이익에 대한 정보제공청구권이 부여될 것이며, 이에 근거한 저작물 이용에 따른 보상금을 청구할 수 있는 법적 근거가 마련될 것임.

■ 참고자료

<https://openjur.de/u/2460938.html>

<https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/Y-300-Z-BECKRS-B-2020-N-22334>

<https://juris.bundesgerichtshof.de/cgi-bin/rechtsprechung/document.py?Gericht=bgh&Art=en&Datum=Aktuell&Sort=12290&nr=132193&pos=17&anz=806>

3) openJur 2023, 253 Rn. 23

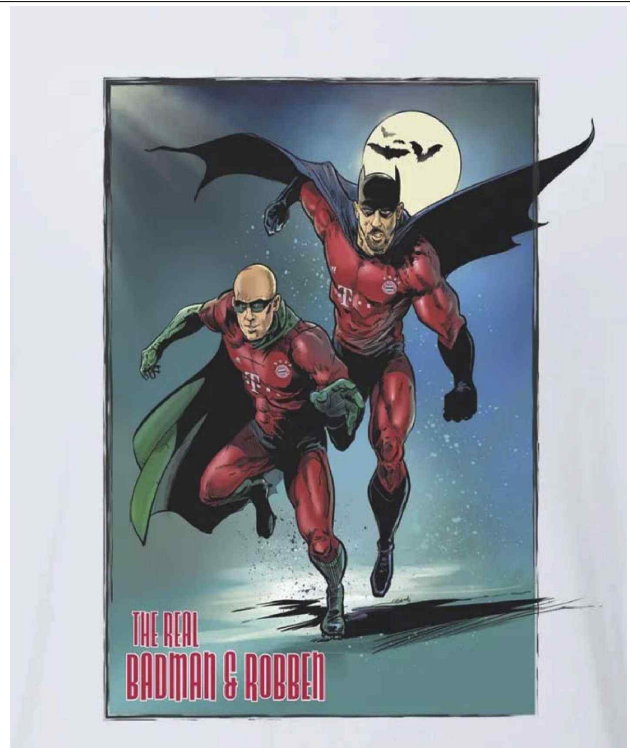
(그림1) 그래픽 디자이너가 창작한 그래픽



출처

<https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/Y-300-Z-BECKRS-B-2020-N-22334?hl=true&AspxAutoDetectCookieSupport=1>

(그림2) FC 바이에른 측에서 이용한 그래픽



출처

<https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/Y-300-Z-BECKRS-B-2020-N-22334?hl=true&AspxAutoDetectCookieSupport=1>

[영국] 고등법원, Craig Wright의 비트코인 파일 형식에 대한 저작권 주장을 기각함

2023. 02. 23.

유현우

2023년 2월 7일 영국 고등법원 산업 및 재산 법원 지식재산 담당부의 James Mellor 판사는 원고 Craig Wright의 비트코인 파일 형식 등에 대한 저작권 침해 주장을 기각하며 Wright에게 비트코인 관련 저작권이 인정되지 않을 수도 있음을 시사함. 이번 판결 이후에도 비트코인 파일 형식 등의 저작권을 둘러싼 논란은 당분간 계속될 것으로 전망됨.

1. 배경

호주 국적의 컴퓨터 과학자인 Craig Wright는 본인이 비트코인 시스템의 창시자이자 비트코인 코드를 최초로 작성했으며, 비트코인 시스템의 본질에 대해서 설명하는 'Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System'이라는 제목을 가진 비트코인 백서(White Paper)의 저자라고 주장해왔음.

또한 Wright는 2008년 10월 31일 Satoshi Nakamoto라는 필명으로 인터넷에 비트코인의 백서를 공개한 사람이 다름 아닌 자신이라고 주장해옴.

동 사건은 Wright와 관련하여 영국 산업 및 재산 법원(BUSINESS AND PROPERTY COURTS OF ENGLAND AND WALES)에 회부 된 4개의 재판 중 하나로 4개의 재판 모두 비트코인 시스템을 세상에 최초로 공개한 Satoshi Nakamoto라는 필명의 사람이 과연 Wright가 맞는지 여부가 공통적으로 문제되고 있음.

앞서 영국 고등법원은 2021년 6월 28일, Bitcoin.org의 운영자로 알려진 가명의 Cobra가 비트코인 백서의 저작자라고 주장하는 Wright에게 이용허락을 받지 않고, 비트코인 백서를 무단으로 이용하여 웹사이트에 게시한 행위는 저작권 침해에 해당한다고 판시한 바 있음.¹⁾

2. 판결의 개요

1) 한국저작권위원회, "[영국] 법원, 비트코인 백서를 무단 이용하는 행위는 저작권 침해이다(유현우)", 저작권 동향 2021-13호, 2021. 7. 27.

동 사건에서 Wright는 i) 비트코인 블록체인(Bitcoin Blockchain), ii) 478,558개의 블록을 포함한 2017년 8월 1일 14시 11분에 존재했던 비트코인 블록체인, iii) 특정 기간에 만들어진 비트코인 블록체인의 또 다른 부분 등의 데이터베이스에 대한 권리와 비트코인 백서 및 비트코인의 파일 형식에 대해 저작권을 주장함.

또한 Wright는 자신이 개발한 비트코인 SV가 비트코인 블록체인의 오리지널 버전이며, 비트코인(BTC)과 비트코인캐시(BCH) 등 2개의 가상화폐 네트워크가 포크(Fork) 및 실행되는 과정에서 자신의 허락 없이 비트코인 블록체인의 요소를 재사용하고 BTC 및 BCH의 블록 230,009개에 비트코인 백서의 내용을 포함시킴으로써 위의 비트코인 블록체인의 데이터베이스에 대한 권리와 저작권 등을 침해당했다고 주장함.

2023년 2월 7일 영국 고등법원(THE HIGH COURT OF JUSTICE)²⁾ 산업 및 재산 법원 부문 지식재산 담당부(INTELLECTUAL PROPERTY LIST)의 James Mellor 판사는 동 사건에서 원고 Wright의 비트코인 파일 형식 등에 대한 저작권 침해 주장을 기각³⁾하며 Wright에게 비트코인 관련 저작권이 인정되지 않을 수도 있음을 시사함.

3. 주요 내용

영국 고등법원의 James Mellor 판사는 비트코인 시스템의 파일 형식 등이 영국 저작권법상 저작물에 해당하는지 여부에 대해서 검토하였음.

Mellor 판사는 영국의 저작권법은 “어디에도 고정되거나 표현되지 않은 창작물(subject matter which is not expressed or fixed anywhere)”에 대해서는 적용할 수 없다는 선례의 기준에 대해 언급하면서 모든 증거를 토대로 비트코인 파일 형식의 새로운 블록을 만들기 위해 비트코인 노드(Bitcoin node)를 실행하는 것만으로는 영국 저작권법상의 ‘고정(fixation)’ 또는 ‘충분한 식별 가능성’ 등의 요건을 충족하지 못한다고 판시함.

또한 Mellor 판사는 헤더 및 함께 블록을 형성하는 거래 목록의 순서를 나타내는 비트코인의 파일 형식을 과연 Wright가 최초 작성했는지를 증명할 수 없고 비트코인 백서 또한 처음에 어떻게 기록되었는지 확인할 수 없기 때문에 비트코인의 파일 형식 등을 최초의 형태와 같이 존재함으로써 저작권에 의해 보호되는 일반적인 어문 저작물과 같이 취급할 수 없다고 보았음.

2) 영국 고등법원의 형평부(Chancery Division)에서는 기본적으로 재산 및 토지(property and land), 기업(business), 지식재산권(intellectual property issues), 신탁·유언(trusts, probate and whether a will is valid) 등과 관련된 분쟁으로서 주로 100,000파운드 이상의 크고 복잡한 기업 또는 재산권 관련 소송의 1심 사건을 담당한다. 사법정책연구원, 「각국의 법관 다양화에 관한 연구」, 2017년, 93면.

3) [2023] EWHC 222 (Ch)(IL-2022-000069)

James Mellor 판사는 원고 Wright의 주장은 재판을 받아야 할 정도도 심각한 문제 (serious issue)에 해당하지 않으며 Wright의 주장을 입증하는 것도 현실적으로 쉽지 않으므로 피고들이 원고의 주장을 따라야 할 이유가 없다고 판단함.

또한 원고가 결석 재판(default judgments)을 받아야 할 이유가 없으며, 관할권 밖의 피고들에게 재판을 청구하기 위해서는 비트코인 파일 형식에 대한 저작권 침해 주장을 삭제하는 등 기존의 청구 내용을 수정해야 할 것이라고 판시함.

추가적으로 Mellor 판사는 이번 판결에 대해 원고가 고등법원에 직접 항소하는 것을 허용하지 않았지만 항소법원(Court of Appeal)의 판단에 따라서는 원고가 항소할 수 있으며, 비트코인 백서의 저작물성에 대한 판단과 Wright가 진짜 저작자인지 여부에 대해서는 추후 판결의 대상이 될 것이라고 언급함.

4. 평가 및 전망

이번 판결은 전 세계 각지의 법원⁴⁾에 제기된 Wright 및 비트코인과 관련한 여러 재판 중 가장 최근의 것으로서 Wright는 동 재판을 통해 저작권을 주장하며 BTC와 BCH 등 2개의 가상화폐 네트워크의 운영을 막으려고 시도했으나 동 판결로 인해 Wright가 BTC와 BCH의 운영을 제한하려던 시도는 현실적으로 어려워진 것으로 평가됨.

Wright는 이번 재판에서 자신이 Satoshi Nakamoto라는 사실을 입증하는데 결국 실패하고 말았는데 많은 전문가들은 Wright가 이를 증명하기 위한 가장 확실한 방법은 그가 Satoshi의 비트코인 주소에 대한 개인 키를 소유하고 있다는 사실을 공개하는 것이라고 주장함.

비트코인에 대한 전 세계 각지 법원들의 판단은 비트코인 생태계 및 관련 산업에 미치는 영향이 지대하고 특히 비트코인 파일 형식 및 백서의 저작물성 여부와 과연 누가 비트코인 시스템의 저작자인지에 대한 판단은 비트코인에 기반한 다른 가상화폐 네트워크들이 계속해서 자유롭게 개발되고 유지될 수 있는지 여부를 결정하는 가늠자가 될 수 있기 때문에 앞으로도 비트코인 파일 형식 등의 저작권을 둘러싼 논란은 당분간 계속될 것으로 전망됨.

4) 작년에 노르웨이 오슬로에서 열린 Wright와 익명의 비트코인 지지자인 Hodlonaut 간의 명예훼손 등 사건에 대한 재판에서 Wright가 Satoshi Nakamoto가 본인이라는 주장을 뒷받침하기 위해 제출한 증거물에 대해 다수의 증인들은 Wright가 제공한 증거물에 당시라면 사용될 수 없는 폰트가 포함되는 등 모순되고 조작 및 위조가 의심될만한 증거들을 제시하였고 법원도 Hodlonaut가 Wright를 Satoshi Nakamoto가 아니라고 주장할 만한 사실적 근거가 충분하다고 판단함.

■ 참고자료

- <https://www.bailii.org/ew/cases/EWHC/Ch/2023/222.html>
- <https://caselaw.nationalarchives.gov.uk/ewhc/ch/2023/222>
- https://www.coindesk.com/policy/2023/02/08/craig-wright-loses-bitcoin-copyright-claim-in-uk-court/?utm_medium=referral&utm_source=rss&utm_campaign=headlines
- <https://www.nasdaq.com/articles/uk-court-rules-craig-wright-has-no-copyright-claim-on-bitcoin>

[영국] 데이터윤리혁신센터(CDEI), 알고리즘 추천 시스템이 영국 음악 산업에 미치는 영향에 관한 연구 결과 발표

2023. 02. 14.

경상국립대학교 경제학과 석사과정

박세현

음악 스트리밍 서비스 도입은 영국 음악 산업에 큰 영향을 미침. 이로 인해 디지털 서비스 제공업체(DSPs)가 소비자에게 음악을 추천하는 자동화 프로세스가 더욱 강화됨. 알고리즘 기반 음악 추천이 특정 음악에 대해 편향적으로 작용할 수 있다는 우려가 있으나 인기 편향 문제는 감소하고 있는 추세에 있음. DSPs, 음악 창작자, 소비자 간의 신뢰를 높이기 위해 기술적인 측면에서 투명성을 높일 필요가 있음.

1. 개요

영국 데이터윤리혁신센터(Centre for Data Ethics and Innovation, CDEI)에 따르면 디지털 음악 서비스 제공업체(DSP)를 통한 음악 스트리밍 시장의 성장은 영국의 음악 산업 및 소비자 행태를 변화시킴. 이로 인해 디지털 서비스 제공업체(Digital Service Providers, DSPs)가 소비자에게 음악을 추천하는 자동화 프로세스가 더욱 강화됨. 이에 따라 데이터윤리혁신센터(CDEI)는 추천 기반 알고리즘의 기술이 소비자 및 창작자들에게 어떤 영향을 미치는지 살펴보고자 함. 본 연구에 따르면 알고리즘 기반 음악 추천이 특정 음악에 대해 편향적으로 작용할 수 있다는 우려가 있지만, 최근 몇 년 동안 알고리즘으로 인한 인기 편향이 감소하는 추세에 있음을 밝힘. 설문조사에 따르면 알고리즘 관련 기술에 대한 투명성은 소비자, 음악 창작자 등의 우려를 지우지 못하고 있는 것으로 나타남.

2. 주요 내용

(1) 음악 스트리밍 시스템 성장 배경

음악 스트리밍 서비스 도입은 음악 산업에 큰 영향을 미침. 영국 경쟁시장국(Competition and Market Authority, CMA)은 2021년 음악 스트리밍 서비스 이용자 수는 3,900만 명에 이르는 것으로 밝힘.¹⁾ BPI(British Phonographic Industry)가

1) Competition and Markets Authority (CMA), Music and streaming market study, 2022.

2021년에 발간한 보고서²⁾에 따르면 전체 음악 소비 중 80% 이상이 스트리밍 서비스를 통해 이용되고 있음. 이에 디지털 서비스 제공업체(Digital Service Providers, DSPs)들은 스트리밍 서비스 제공 시 다양한 알고리즘을 사용함. 이러한 음악 알고리즘은 소비자와 음악 창작자에게 영향을 미침. 본 알고리즘을 구성하는 기본 기술은 추천 시스템으로 알려져 있으며, 이 시스템에 적용되는 대표적 접근 방식은 다음과 같음.

1) 협업 필터링(Collaborative filtering)

스트리밍 서비스를 제공하는 플랫폼의 기능을 이용하여 음악 선호도를 활용하여 추천하는 방법

2) 콘텐츠 기반 접근(Content-based approaches)

음악 콘텐츠에 대한 정보나 전문가의 피드백 또는 오디오 분석을 통한 추천 방법

3) 상황별 접근(Contextual approaches)

상황별 요인(소비자가 사용하는 디바이스, 날씨, 날씨)을 활용한 추천 방법

(2) 알고리즘 시스템에 대한 시각

1) 크리에이터 및 소비자의 추천 기반 알고리즘에 대한 시각

DSP의 알고리즘 시스템 기반의 음악 추천은 불공정 상황을 발생시킬 수 있다는 우려가 있음. 이에 CDEI는 크리에이터 및 소비자에게 음악 추천 알고리즘에 대한 설문조사를 시행함.

설문조사에 응한 크리에이터들은 음악 추천 알고리즘이 특정 레이블이나 아티스트에 집중하는 편향을 보일 수 있으며(89.2%), 음악 장르 역시 특정 장르에 집중될 수 있다는 우려(67.7%)를 표명함.

소비자들은 크리에이터보다 추천 기반 알고리즘의 편향에 대해 우려를 덜 표명한 것으로 나타남. 소비자 설문조사 응답자의 상당수(49%)는 추천 알고리즘이 소비자들의 청취 습관에 영향을 미칠 수 있다는 것에 대해 동의하였음.

2) 알고리즘 편향에 관한 증거

추천 기반 알고리즘이 편향된 청취를 유도한다는 우려가 널리 퍼져있음. 이에 인기 편향³⁾과 인구통계학적 특성에 따른 편향 두 가지 측면에서 학술 문헌을 살핌. 인기 편향에 대한 연구결과가 더 많이 도출되어 있으며 Hesmondhalgh의 연구 등⁴⁾에 따르면 인기 편향 문제는 최근 몇 년 동안 감소했다고 발표됨. 인구통계학적 특성은 추천 방식에 큰 영향을 미치지 못하는 것으로 밝혀짐

2) BPI publishes its yearbook "All About the Music 2021"

3) 추천에서 가장 인기 있는 항목을 선호하는 것

4) Hesmondhalgh et al., Literature Review, s4.2. Hesmondhalgh et al. (2021) and Ingham (2018).

(3) 알고리즘 시스템의 이용 비율

알고리즘 시스템은 소비자가 음악을 발견하는 여러 수단 중 한 가지임. 디지털 서비스 제공업체 일부가 공유한 자료에 따르면 음악 청취의 약 30%는 알고리즘을 통한 추천, 70%는 사용자 주도 아래 음악 청취가 이루어지는 것으로 나타남.

(4) 투명성에 대한 논의

디지털 서비스 제공업체가 음악 추천 알고리즘에 이용하는 기술 및 데이터는 철저히 보호되고 있음. 다른 기업들과의 경쟁에서 우위를 점하기 위함임. 하지만 알고리즘 도구가 소비자에게 어떻게 작동하는 것인지 설명하는 것이 중요함. 일부 기업(Deezer Research, Spotify)은 웹사이트에 음악 분석, 정보 검색 머신러닝 등에 대한 논문을 게시하거나, 블로그에 사용하고 있는 기술에 대해 게시하기도 함. 하지만 이는 소비 주체인 제작자나 소비자가 접근하기 어려운 방식으로 공유되고 있음. 이러한 점에서 음악 제작자와 소비자들은 알고리즘 등에 대한 기술이 어떻게 작동하고 무엇을 하는지 투명성이 부족하다고 느낀다고 응답함.

3. 시사점

알고리즘 기반 음악 추천이 음악 소비를 형성하는 핵심적인 역할을 맡고 있는 것은 아닌 것으로 나타남. 알고리즘 추천은 소비자의 청취 습관에 영향을 미치는 다양한 요인 중 하나인 것이 핵심임. 하지만 알고리즘을 기반으로 한 음악 추천에 대해 음악 제작자와 소비자의 우려가 존재하므로, 이를 해소할 필요가 있음.

디지털 서비스 제공업체(Digital Service Providers, DSPs)의 알고리즘 기술에 대한 투명성 제고는 데이터 구축으로 인한 인구 통계 특성을 파악하고 연구 함으로써 음악 산업 활력을 도모할 수 있을 것으로 기대됨. 기술에 대한 소통 증진으로 기업과 소비자, 제작자 간의 신뢰를 높이는 것이 중요함.

■ 참고자료

<https://www.gov.uk/government/publications/research-into-the-impact-of-streaming-services-algorithms-on-music-consumption/the-impact-of-recommendation-algorithms-on-the-uks-music-industry#contents>

[영국] 상원 통신·디지털위원회, 창조산업 정책 강화를 강조하는 내용의 「창조적 미래에 대한 위험성」 보고서 발표

2023. 02. 23.

유현우

영국 상원 통신·디지털위원회가 2023년 1월 17일에 발표한 「창조적 미래에 대한 위험성」이라는 제목의 보고서에서는 창조산업을 영국 경제 성장 계획의 핵심으로 삼아야 한다는 점을 강조함. 이와 함께 글로벌 경쟁이 증가하고 기술 변화가 급속하게 이루어지고 있는 현재 상황에서 정부의 늦장 대응으로 인해 영국의 창조산업은 오히려 약화 될 위험에 처해있음을 우려하면서 ‘긴급 조치’가 필요하다는 점을 시사함.

1. 배경 및 현황

2020년 창조 서비스의 전 세계 수출액은 1조 달러(한화 약 1,300조 원)를 상회했음. 이는 2010년 대비 두 배가 넘는 수준으로 전 세계 국가들은 창조산업 분야에서 유리한 기회를 선점하기 위해 치열하게 경쟁 중인 상황임.

한편 영국은 문화적 영향력뿐만 아니라 경제적 잠재력 측면에서도 오랫동안 창조 분야의 글로벌 리더로 여겨져 왔음.

코로나 팬데믹 이전에 영국의 창조산업(creative industries)¹⁾은 1,150억 파운드(한화 약 179조 1,780억 원) 이상의 가치를 창출하여 영국 경제에 기여했으며, 전체 영국 기업 중 약 1/8이 창조산업에 종사하고 있음.

창조산업은 영국의 다른 많은 경제 분야들보다 더욱 높은 수준의 혁신을 제공하는 것으로 평가되며, 2019년 영국 경제에 대한 창조산업의 기여도는 항공우주, 생명과학, 자동차 산업을 모두 합친 것보다 많은 것으로 조사된 바 있음.

2. 보고서 개요

영국 상원 통신·디지털위원회(The House of Lords Communications and Digital Committee, 이하 ‘위원회’)가 2023년 1월 17일에 발표한 「창조적 미래에 대한 위험성

1) 창조산업은 세계에서 가장 빠르게 성장하고 있는 분야 중 하나로써 영화, TV, 게임, 공연 예술, 박물관 및 갤러리와 같은 분야가 포함됨.

(At risk: our creative future)」이라는 제목의 보고서에서는 창조산업을 영국 경제 성장 계획의 핵심으로 삼아야 한다는 점을 강조함.

이와 함께 위원회는 동 보고서에서 글로벌 경쟁이 증가하고 기술 변화가 급속하게 이루어지고 있는 현재 상황에서 영국 정부의 늦장 대응으로 인해 영국의 창조산업은 오히려 악화 될 위험에 처해있음을 우려함.

- 위원회는 오늘날 기술 관련 혼란 현상에 따른 영향에 주목하면서 영국이 빠르게 성장하는 창조산업에서 주도적인 위치를 상실할 위험성이 크다고 경고함.
- 위원회는 특히 창조 부문의 상업적 잠재력을 인식하지 못한 정부 고위 공직자들의 잘못된 판단으로 인해 창조산업의 발전기회를 놓쳤고 결국 관련 정책도 실패했다는 점을 문제로 지적하면서 이에 대해 경종을 울림.
- 동 보고서에서는 영국 정부가 창조 분야를 미래 성장 의제의 핵심으로 삼을 수 있는 중요한 기회가 있었지만 그렇게 하지 못했다고 평가함.

3. 보고서의 주요 내용

(1) 위원회의 권고

동 보고서는 ‘모순되고 성공에 방해가 되는 것으로 평가되는(characterised by incoherence and barriers to success)’ 현재 창조산업 관련 정책의 노선을 수정함으로써 창조 부문의 잠재력을 끌어올릴 것을 영국 정부에 촉구함.

특히 급속하게 변화하는 환경에 발 빠르게 대응하고 있는 전 세계의 여러 경쟁 국가들에게 영국이 뒤처지지 않도록 ‘긴급 조치’가 필요하다는 점을 강조함.

(2) 영국 창조산업의 문제점

동 보고서에서는 i) 다른 국가들이 보다 경쟁력 있는 세금 인센티브를 제공함으로써 영국을 추월하고 있으며, ii) 교육 및 기술 정책의 사각지대가 존재하고, iii) 창조 부문 비즈니스 모델을 위협하는 지식재산권법의 완화 시도, iv) 창조산업 클러스터 프로그램(Creative Industries Clusters Programme)²⁾의 종료, v) 영국의 창조산업을 주도하고 있는 디지털·문화·미디어·스포츠부(Department for Digital, Culture, Media and Sport, 이하 ‘DCMS’)를 여전히 경제 성장의 핵심 동인이라기보다는 단지 ‘즐거움을 주는 부처(ministry of fun)’로 인식하며 창조산업을 진지하게 받아들이지 않는 영국 정부 전반의 잘못된 태도 및 입장을 문제로 지적함.

2) 동 프로그램은 영국 4개국의 기업 및 기관과 함께 세계적인 수준의 연구 인재를 한자리에 모으기 위해 진행한 최초의 연구개발 투자 프로젝트임

(3) 주요 권장 사항

1) 영국의 강점 활용

창조산업은 경제의 발전소와 같은 역할을 하므로 정부는 영국이 가진 강점을 활용하여 창조산업을 미래 성장 계획의 핵심으로 삼아야 함.

2) R&D 분야의 경쟁력 유지 및 혁신 촉진을 위한 조세 정책 개선

현재 조세 감면을 위한 영국 정부의 R&D 정의는 매우 협소하고 제한적이어서 혁신의 발목을 잡을 우려가 있음.

따라서 R&D 범위에 더 많은 창조 분야가 포함하도록 개선할 필요가 있으며, 영국의 경쟁력 저하 문제를 해결하기 위해 다른 경쟁자들의 창조 부문에 대한 여러 세금 감면 정책을 벤치마킹해야 할 필요가 있음.

3) 텍스트 및 데이터 마이닝 정책(text and data mining regime) 변경 제안 철회

텍스트 및 데이터 마이닝 제도를 변경하려는 지식재산청의 제안은 잘못되었으므로 즉시 중단 및 철회해야 함.

이 제안은 AI 개발을 촉진하기 위한 목적으로 글로벌 기업들이 창작자에게 비용을 지불하지 않고 타인의 콘텐츠를 무단으로 스크랩하여 상업적 이익을 위해 이용할 수 있도록 허용함.

이는 영국 창조산업의 비즈니스 모델과 수익원을 위협할 것으로 우려됨.

4) 영국의 지식재산 체계 보호

전 세계적으로 존경받는 영국의 지식재산 체계 보호는 영국 창조산업 수출의 성공을 뒷받침하고 있으므로 정부가 새로운 무역 협정을 체결할 때 이를 약화시켜서는 안 될 것임.

5) 교육과 기술의 사각지대 해소

교육부(The Department for Education)는 학생들이 창조성과 디지털 기술을 혼합하는 방법을 배울 수 있도록 장려하기 위해 i) 진로지도를 개선하며, ii) 디자인과 기술을 공부하는 학생들의 감소 현상을 개선하고, iii) 현재 ‘낮은 가치’로 평가되는 예술 과정의 나태한 수사학(lazy rhetoric)을 변경하고, iv) 견습제도(apprenticeships)를 창조산업에 종사하는 중소기업들에 더욱 잘 작동될 수 있도록 개선해야 함.

6) 효과적인 자금 조달 방안 모색

2023년 3월 이후에도 창조 클러스터 프로그램(Creative Clusters Programme)의 성공적인 부분을 지속할 수 있도록 자금 조달 방안을 모색해야 함.

창조 클러스터 프로그램에 대한 지원 중단은 공동 투자 유치에 대한 당초 목표를

600% 초과하고 혁신 촉진, 중소기업의 성장기회 제공 등에 있어서도 기대치를 훨씬 초과한 매우 성공적인 프로그램을 불필요하게 사라지게 하는 행위임.

7) 기타

창조산업 관련 기술 부족 문제에 대해 범정부적인 대응이 필요함.

4. 평가 및 전망

위원회의 의장인 Tina Stowell 의원은 과거 영국의 창조산업은 경제적 성공을 거두었고 엄청난 성공스토리를 썼지만 기술 발전 등의 급속한 환경 변화에 따라 창조산업의 성공을 뒷받침했던 본질이 변화되고 경쟁자들이 거세게 추격하고 있는 상황에서 기회와 위험을 모두 파악하지 못한 정부의 실패가 당혹스럽다고 논평함.

또한 많은 경쟁국들은 창조산업을 옹호하면서 새로운 기술의 기회를 포착하고 있는 것에 반해 영국에서는 혼란스러운 정책(muddled policies), 성공을 가로막는 장벽(barriers to success), 창조 부문의 잠재력에 대한 무관심(indifference to the sector's potential) 등으로 인해 창조산업이 어려움을 겪고 있음을 지적함.

특히 최근 몇 년 동안 영국 정부가 창조 클러스터 프로그램(Creative Clusters Programme)과 같은 중요한 정책을 도입한 점은 긍정적이지만 오히려 이러한 과거의 작은 성공이 정부의 안일함을 키운 부분이 있다고 우려를 표하면서 정부 고위 공직자들에게 창조 부문의 경제적 잠재력을 보다 진지하게 받아들일 것을 촉구함.

동 보고서는 영국 정부가 향후 창조산업 관련 정책을 수립 및 추진함에 있어 많은 참고가 될 것으로 전망됨.

■ 참고자료

-<https://publications.parliament.uk/pa/ld5803/ldselect/ldcomm/125/125.pdf>

-<https://committees.parliament.uk/committee/170/communications-and-digital-committee/news/175423/>

-<https://www.fenews.co.uk/skills/creating-futures-the-value-of-creative-apprenticeships/>

-<https://www.artsprofessional.co.uk/magazine/article/risk-our-creative-future>

[영국] 영국 정부, 지식재산청(IPO)의 ‘모든 목적’의 텍스트 및 데이터마이닝 허용 저작권법 개정 계획 철회의견 피력

2023. 02. 22.

대구대학교 일반대학원 법학과 박사과정
구문모

영국 정부는 창조산업의 미래 경제적 가치와 잠재적 성장세를 확인하고, 인공지능과 창조산업 간의 ‘균형’ 있는 발전을 도모하기 위해 영국 지식재산청이 제안한 ‘모든 목적’의 텍스트 및 데이터마이닝을 허용하는 저작권법 개정 계획을 철회하기로 결정.

1. 배경

영국 지식재산청(Intellectual Property Office)은 2020년 9월 7일, ‘인공지능(Artificial Intelligence, AI)이 지식재산¹⁾ 정책에 미치는 영향’에 관한 협의를 진행함.

2021년 9월 22일, 영국 정부는 향후 10년간 인공지능산업발전을 위한 ‘국가 AI 전략(National AI Strategy)’을 발표함.²⁾

영국 지식재산청은 2021년 10월 29일부터 2022년 1월 7일까지 ‘인공지능과 지식재산’에 관한 주제로 협의를 진행함. 그리고 2022년 6월 28일 ‘인공지능과 지식재산 : 저작권과 특허(Artificial Intelligence and IP: copyright and patents)’를 통해 협의 결과를 발표함. 주요 내용 중 인공지능이 ‘텍스트 및 데이터마이닝(Text and Data Mining, TDM)’을 통해 저작물 이용 시, 라이선스를 제공하거나 법률로써 예외를 규정함이 인공지능의 이용과 발전에 중요하다는 의견을 확인함.³⁾

2014년 5월 19일 개정된 영국 저작권법은 ‘비상업적 연구목적’에만 예외적으로 텍스트 및 데이터마이닝을 허용하였으나, 이번 발표를 통해 영국 지식재산청은 ‘모든 목적’의 텍스트 및 데이터마이닝을 허용하는 저작권법 개정 의사를 밝힘.

1) 특허, 저작권, 디자인, 상표, 영업비밀에 관해 5개의 세션으로 진행됨.

2) 영국의 2017년 산업전략을 통해 인공지능 혁신의 글로벌 센터를 만드는 비전을 밝힌 바 있으며, 2018년 4월, 영국 정부는 영국의 인공지능 생태계 지원을 위해 약 10억 파운드를 투자하기로 결정.

3) 영국 지식재산청은 텍스트 및 데이터마이닝을 통한 저작물 이용 시, 어떠한 목적이든 이를 허용하는 저작권법 개정 의사를 밝힘. 다만, 저작자 또는 저작권자도 자신의 저작물을 보호를 위해 법률적 근거에 따라 권리를 행사할 수 있음.

2. 영국 음악 및 관련 산업계의 반대

인공지능 산업 발전을 위해 영국 음악의 ‘창조산업(creative industry)’을 근간으로 한 기본원칙을 훼손해서는 안 되며, COVID-19 팬데믹 이전, 음악 산업은 약 58억 파운드의 경제적 가치를 지님과 동시에 약 29억 파운드의 수출을 이룩했으며, 이를 위해 약 20만 명의 근로자를 고용하였음. 따라서, 음악 산업은 영국에 1,000억 파운드 이상의 가치를 가진 세계적인 핵심 선도 산업이기에 이를 근거로 저작권법 개정안을 반대함.⁴⁾

영국 귀족원(상원)의 통신 및 디지털위원회(Communications and Digital Committee)는 2023년 1월 17일 「우리의 창조적 미래의 위험(At risk: our creative future)」 보고서를 발간함.

- 보고서에 따르면, 창조 서비스의 국제적 수출 규모는 2010년 약 4,870억 달러에서 2020년 1조 1,000억 달러로 증가하였으며, 창작품의 수출은 2020년 5,240억 달러를 달성했다고 밝힘.
- 그러나 2020년 10월 ‘유엔무역개발회의(United Nations Conference on Trade and Development, UNCTAD)’에서 발표한 ‘창조경제 전망 2022(Creative Economy Outlook 2022)’의 국제 무역 수치는 2020년 영국의 창조 서비스 수출액이 약 570억 달러(전체 순위 5위)이며,⁵⁾ 창작품의 수출액은 150억 달러(전체 순위 7위)라고 발표함.⁶⁾
- 이는 세계 시장에서 잠재적 성장세를 보인 영국의 창조산업이 자칫, ‘모든 목적’의 텍스트 및 데이터마이닝을 허용하는 저작권법 개정으로 인해 미래 경제 가치의 하락이라는 결과를 발생시킬 수 있다고 경고함.⁷⁾
- 지식재산권의 보호는 연간 약 630억 파운드의 지식 자산에 대한 투자가치를 보호하며⁸⁾, 출판업계⁹⁾는 텍스트 및 데이터마이닝에 대한 상업용 라이선스가 연간 3억 3,5

4) ‘UK 뮤직(UK Music)’의 최고 책임자 ‘제미이 조쿠-굿윈(Jamie Njoku-Goodwin)’은 당시(2021년 9월 15일부터 2022년 9월 6일까지) 문화·미디어·체육부 장관이었던 ‘나딘 바네사 도리스(Nadine Vanessa Dorries)’에게 보낸 서한에 다음과 같이 주장함.

5) 2020년 전 세계 창조 서비스의 주요 수출국은 미국이 약 2,060억 달러로 1위를 차지하였고, 그다음 아일랜드(약 1,740억), 독일(약 750억 달러), 중국(약 590억 달러), **영국(약 570억 달러)**, 일본(약 470억 달러), 네덜란드(약 460억 달러), 프랑스(약 320억 달러), 스위스와 스웨덴이 각각 약 260억 달러를 달성하였음.

6) 2020년 전 세계 주요국의 창작품 수출 순위는 중국이 약 1,690억 달러로 1위를 차지하였고, 그다음 미국(약 320억 달러), 이탈리아(약 270억 달러), 독일(약 260억 달러), 홍콩(약 240억 달러), 프랑스(약 210억 달러), **영국(약 150억 달러)**, 베트남과 대한민국, 인도는 각각 약 140억 달러를 달성함.

7) 2019년 영국 전체 부가가치(GDP)의 약 6%가 창조산업에 의해 이루어졌으며, 약 1,159억 파운드의 경제효과를 발생시킴. 이는 항공우주, 자동차 및 생명과학 분야의 산업 규모를 합한 것보다 더 많은 수치임.

00만 파운드의 가치를 지니고 있음을 주장함.¹⁰⁾

3. 텍스트 및 데이터마이닝의 예외 규정 개정안의 철회의견 발표

창조산업의 잠재적 피해를 예방하기 위해 영국 귀족원(상원)의 통신 및 디지털위원회는 지식재산청에 ‘텍스트 및 데이터마이닝의 이용 범위 확대를 위한 저작권법 개정안을 즉시 중단(철회)’할 것을 요청함과 동시에 ‘창조적 산업에 미치게 될 영향 평가’에 관한 조사 시행을 권고함.

2023년 2월 1일, ‘인공지능이 창작자의 지식재산권에 미치는 잠재적 영향’이라는 주제로 이루어진 토론에서, 조지 프리먼(George Freeman)¹¹⁾ 부장관(Minister of State)은 영국 지식재산청이 제안한 ‘모든 목적’의 텍스트 및 데이터마이닝을 허용하는 저작권법 개정안에 동의하지 않으며, 이를 추진하지 않겠다고 밝힘.¹²⁾

- 인공지능 산업의 필수성과 필요성에 관해서는 충분히 체감하지만, 창작자의 권리와 창조적 산업 간의 ‘균형’을 맞추는 필요성이 있음을 언급함. 영국 지식재산청을 중심으로 진행된 회담에서 영국 저작권법이 타 국가에 비해 지나치게 제한적이라는 의견에 관해, 영국의 창조산업은 영국 내에서도 경제적으로 매우 강력한 존재라고 회답함.
- 창작자는 자신의 저작물을 텍스트 및 데이터마이닝의 소재로 이용 허락할 수 있는 권리가 있으며, 아날로그 저작물이 이용 과정에 디지털화가 이루어진 경우에도 권리와 책임 그리고 보상에 관한 균형의 논의가 필요함을 시사함.

다만, ‘모든 목적’의 텍스트 및 데이터마이닝을 허용하는 저작권법 개정 계획안을 중국적으로 취소한 결정이 아닌 ‘균형’을 이루기 위한 재논의를 시작한다는 의미로 해석함이

8) 영국 ‘창작자 권리 연합(Creative Rights Alliance)’의 견해.

9) 영국 ‘출판인 협회(Publishers Association)’의 최고 책임자 ‘댄 콘웨이(Dan Conway)’의 견해.

10) 이 외에도 텍스트 및 데이터마이닝의 결과물에 대해 자신의 저작물임을 주장하는 경우까지 발생할 수 있음을 우려하는 견해도 존재.

11) 2022년 10월 25일 영국 제79대 총리로 ‘리시 수낙(Rishi Sunak)’이 선출되면서, 2023년 2월 7일 보수당을 중심으로 한 내각을 개편함. ‘조지 프리먼(George Freeman)’은 2010년 ‘미드 노퍽(Mid Norfolk)’의 보수당 대표로 선출된 서민원(House of Commons)의 의원으로 상기 철회의견 발표 당시 ‘비즈니스·에너지·산업전략부’의 정부 차관(Parliamentary Under Secretary)이었으나 2023년 내각 개편으로 인해 과학혁신기술부의 부장관(Minister of State)으로 임명됨. 과학혁신기술부는 비즈니스·에너지·산업전략부와 디지털·문화·미디어·스포츠부의 통합 신설된 부서이며 ‘조지 프리먼’ 부장관은 비즈니스·에너지·산업전략부에 재직 시 지식재산과 인공지능(AI) 분야를 책임·담당함.

12) 이는 2022년 11월 당시, ‘미디어·데이터·디지털 인프라(현, 미디어·관광·창조산업부)’의 줄리아 로페즈(Julia Lopez) 장관이 ‘모든 목적’의 텍스트 및 데이터마이닝을 허용하는 저작권법 개정안에 관해 반대의견을 밝힌 바 있으며, 2023년 2월 조지 프리먼(George Freeman) 또한, 창작 산업계의 반발로 인해 “개정 원안을 추진하고 싶지 않다.”라는 의사를 밝힌 것으로 공식화하기까지는 절차적 진행이 필요하다고 언급함.

타당함.¹³⁾

4. 시사점

영국 정부의 공식적인 입장은 아니지만, 인공지능과 창조산업 간의 ‘균형’을 통한 재논의를 도모할 수 있는 발판이 마련되었고, 창조산업을 단순한 수치의 대상으로 평가하지 않고 미래 가치 산업으로써 잠재적 영향도 고려해야 함을 시사함.

인공지능 기술은 다양한 분야와의 상호 융합을 시도하고 있지만, 인간의 ‘창작’ 영역만큼은 그 가치와 잠재력을 쉽게 평가할 수 없기에 기술의 진보보다 미래의 가치를 평가한 영국 정부의 신중함이, 단지 법률의 개정만이 그 해결책이 될 수 없음을 시사함.

■ 참고자료

(링크1) UKIPO의 Artificial Intelligence and IP: copyright and patents 원문

<https://www.gov.uk/government/consultations/artificial-intelligence-and-ip-copyright-and-patents>

(링크2)

<https://completemusicupdate.com/article/uk-music-calls-proposed-data-mining-copyright-exception-dangerous-and-damaging/>

(링크3) At Risk : Our Creative Future 보고서 원문

<https://publications.parliament.uk/pa/ld5803/ldselect/ldcomm/125/125.pdf>

(링크4) 유엔무역개발회의(UNCTAD)의 창조경제 전망 2022(Creative Economy Outlook 2022) 원문

https://unctad.org/system/files/official-document/ditctsce2022d1_en.pdf

(링크5) <https://hsfnotes.com/ip/2023/03/01/uk-withdraws-plans-for-broader-text-and-data-mining-tdm-copyright-and-database-right-exception/>

(링크6) <https://www.georgefreeman.co.uk/parliament/george-freeman-responds-debate-ai-and-intellectual-property-rights>

13) 실제로 영국 지식재산청이 개정 원안에 관해 재협상을 제안할지 혹은 예외의 범위를 축소할지에 관해서는 현재로서는 지켜볼 수밖에 없는 상황임.

[영국] 지식재산청, '온라인 저작권 침해 추적 조사 보고서' 발간

2023. 02. 23.

손 휘 용

영국 지식재산청의 제12차 온라인 저작권 침해 추적 조사 보고서에 따르면, 대부분의 유형에서 침해 비율은 전년 조사되었던 수준에 비해 어느 정도 증가했지만 이전에 보였던 침해 수준의 최고치에 비하면 크게 변화가 없거나 낮은 경향을 보임. 팬데믹이 한창일 때 조사되었던 2020년과 2021년 보고서와 비교하면 대부분의 콘텐츠 유형의 침해 수준은 증가하였음.

1. 개요

영국 지식재산청(Intellectual Property Office, IPO)은 2012년부터 새로운 온라인 플랫폼이 저작권 침해 행위에 미치는 영향을 확인하기 위하여 매년 조사를 수행하고 보고서를 발간하고 있음. 2023년 2월 3일, 영국 지식재산청은 12번째 '온라인 저작권 침해 추적 조사(Online Copyright Infringement tracker Survey)' 보고서를 발간하였음.¹⁾

2022년 제12차 보고서에 따르면, 조사에 포함되지 않은 디지털 이미지를 제외한 모든 콘텐츠 유형의 전반적인 침해 수준은 25%에서 32%로 증가하였음. 대부분의 유형에서 침해 비율은 2021년 제11차 보고서에서 조사되었던 수준에 비해 어느 정도 증가했지만 이전 조사에서 보였던 침해 수준의 최고치에 비하면 크게 변화가 없거나 낮은 경향을 보임.²⁾

2. 주요 내용

(1) 침해 수준

1) 평균 침해 수준

평균 침해 수준 : 32%

2022년 조사에서 평균 이상의 침해 수준을 보이는 유형으로는 디지털 잡지(41%), 소

1) <https://www.gov.uk/government/publications/online-copyright-infringement-tracker-survey-12th-wave>

2)

<https://www.gov.uk/government/publications/online-copyright-infringement-tracker-survey-12th-wave/executive-summary-online-copyright-infringement-tracker-survey-12th-wave>

소프트웨어(38%), 라이브 스포츠(36%)가 있음. 반면 음악(25%), 영화(24%), 전자책(24%), 오디오북(22%)은 평균 이하의 침해 수준을 보임. TV와 비디오 게임의 경우 각 19%, 17%로 다른 유형에 비해 비교적 낮은 침해 수준을 보임.

모든 콘텐츠 유형에서 응답자의 평균 침해 수준은 2021년 제11차 조사에서의 25%에서 2022년 32%로 증가하였음. 하지만 특정 유형에 대한 새로운 불법적 수단 등이 포함되거나, 일부 유형의 침해 증가가 다른 유형의 침해 감소보다 더 큰 경우 이러한 변동이 발생할 수 있기 때문에 전체 수치의 변경을 해석할 때에는 주의 깊게 해석할 필요가 있음.

(2) 유형별 침해 수준

1) 유형별 침해 수준 증감

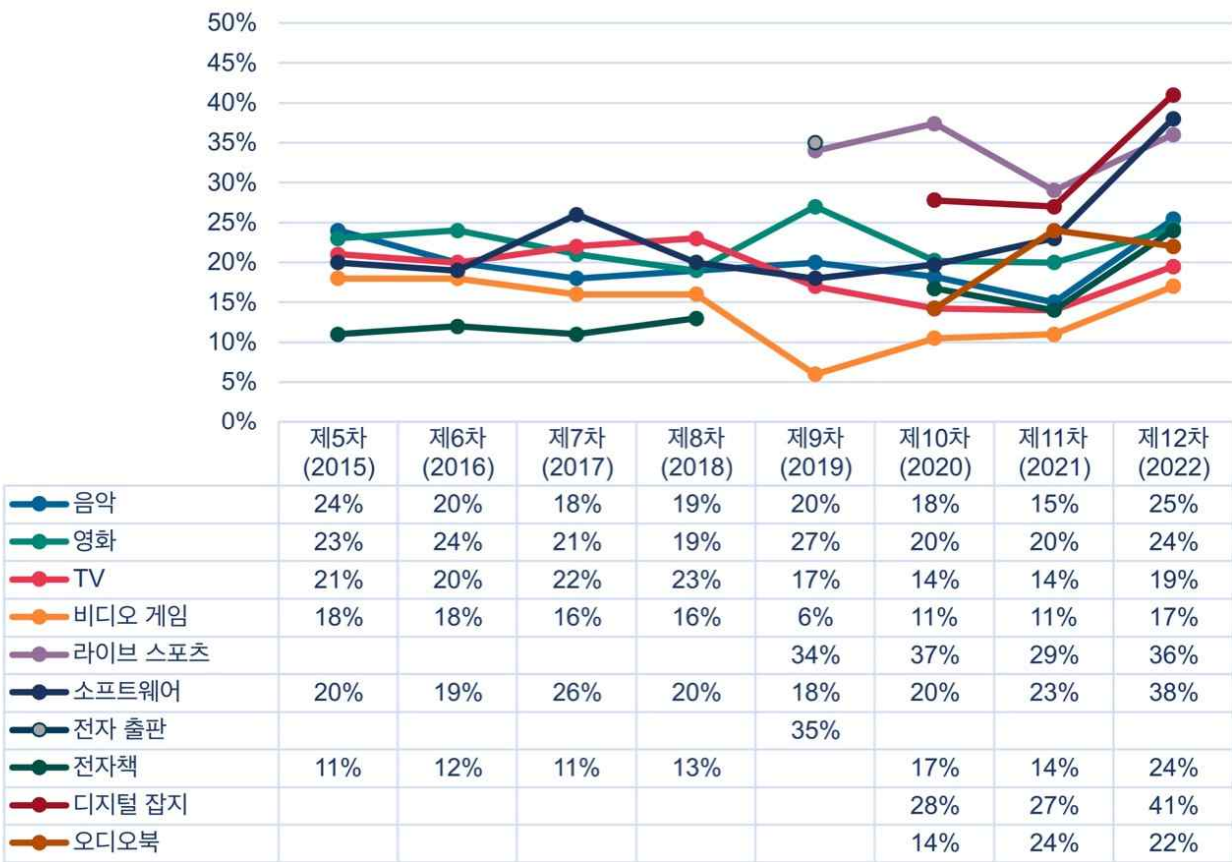


그림 1 유형별 침해 수준 증감 (Online copyright infringement tracker survey, 12th Wave. IPO)

침해 수준은 지난 3개월 동안 하나 이상의 불법적인 수단을 통하여 저작물을 이용한 사람의 수를 기준으로 함.

2) 음악

팬데믹의 영향으로 제10, 11차 보고서에서 감소를 보였던 음악의 침해 수준은 이전

조사에서 보았던 높은 비율로 돌아왔음(2022년, 25%). 2015년 24%보다 [✓]높은 침해 수준으로 최고치를 갱신하였음.

3) 영화, TV

영화와 TV도 음악과 같이 제10, 11차 보고서에서 비슷한 감소를 보였으며, 올해는 약간 더 높은 수준으로 돌아왔지만 아직까지 이전 최고점보다는 낮은 수준을 유지함.

4) 비디오 게임

비디오 게임은 2019년 감소 이후 꾸준히 증가하여 2019년 6%에서 2022년 17%까지 증가한 침해 수준을 보였지만 이전의 조사된 침해 수준의 최고치(2015년, 18%)를 넘기지 않았음.

5) 라이브 스포츠

라이브 스포츠 또한 2021년 29%에 비해 2022년 36%로 증가했지만 이전 침해 수준의 최고치(2020년, 37%)를 넘기지는 않았음.

6) 소프트웨어

소프트웨어는 38%로 이전보다 눈에 띄게 증가하였음. 이전 최고치(2017년, 26%) 대비 10% 이상 증가하였음.

7) 전자 출판

전자 출판의 경우, 오디오북의 침해 수준은 22%로 큰 변화 없이 안정된 반면, 전자책은 2020년 17%에서 2022년 24%로 증가하며 최고치를 갱신하였고 디지털 잡지는 2020년 28%에서 2022년 41%로 큰 증가를 보임.

그동안 유튜브와 같은 사이트에 무료 오디오북 스트리밍이 성행하였다는 점을 주목할 필요가 있음.

3. 시사점

팬데믹이 한창일 때 발표하였던 이전의 두 보고서와 비교하여 대부분의 콘텐츠 유형의 침해 수준은 증가했으며 그 중 특히 음악, 소프트웨어, 전자책과 디지털 잡지는 침해 수준이 큰 폭으로 증가하며 역대 최고치를 기록하였음.

영국 지식재산청은 이런 현상을 팬데믹이 지나고 이어진 경제적 혼란의 영향으로 인해 구독형 서비스의 해지와 불법적인 수단 사용으로 이어졌다고 보고 있음. 특히 코로나19에 의한 정부 규제가 완화되고 콘텐츠를 소비할 수 있는 시간이 줄어들면서 야외에서 더 많은 시간을 소비하게 되었기 때문에 콘텐츠가 여러 플랫폼에 걸쳐 분할된 영화, TV 및 라이브 스포츠와 같은 비디오 기반 콘텐츠의 경우, 사람들은 중복되는 비용을 지불하지 않으려고 할 것이라고 분석하였음.

영국 지식재산청은 2012년부터 매년 12세 이상 영국 국민을 대상으로 온라인 저작권 침해와 관련된 소비자들의 콘텐츠 이용 행태를 추적 조사해 오고 있음. 온라인 저작권 침해 추적 조사 보고서는 전 세계적으로 이 분야에서 가장 통찰력 있는 연구로 자리매김하였음. 이 보고서는 각각 콘텐츠 유형에 초점을 맞추고 침해 행위뿐만 아니라, 다운로드와 스트리밍의 차이와 침해자 성별 및 나이 등 침해 행위에 대한 맥락과 침해의 동기를 설명하는 데 도움이 되는 여러 주제를 다룸. 급격한 기술 발달 속도를 고려하여 이 연구는 침해 행위에 대한 새로운 온라인 플랫폼의 영향을 모니터링할 수 있도록 매년 수행되고 있음.

■ 참고자료

(링크1)

<https://www.gov.uk/government/publications/online-copyright-infringement-tracker-survey-12th-wave>

(링크2)

<https://www.gov.uk/government/publications/online-copyright-infringement-tracker-survey-12th-wave/executive-summary-online-copyright-infringement-tracker-survey-12th-wave>

[일본] 문화청, 저작권자 불명 저작물 문제를 해결하는 새로운 제도 제안

2023. 02. 24.

동지사대학 법학연구과 법학박사
권용수

일본 문화청은 저작권 보호기간 연장 이후 저작권자 불명 저작물이 증가하고 작품을 이용하고 싶어도 할 수 없는 일이 초래되는 등의 문제가 주요 과제로 떠오른 가운데, 기존제도보다 신속하고 간단한 절차를 통해서 저작권자 불명 저작물을 이용할 수 있도록 하는 새로운 제도 도입 검토를 제안함

1. 배경

일본에서는 저작권보호단체의 요청으로 2006년부터 저작권 보호기간 연장에 관한 본격적인 논의가 이루어졌고, 연장 반대가 주류를 이루다가 환태평양경제동반자협정(TPP) 논의 과정에서 분위기가 반전되면서 저작권 보호기간이 50년에서 70년으로 연장되었음.

다만 저작권 보호기간 연장과 관련해서는 ① 저작권이 만료된 작품을 무상 공개하는 ‘아오조라문고’(靑空文庫) 등 아카이브의 작품 이용 등이 지체되는 것, ② 저작권자 불명 저작물이 증가하고 작품을 이용하고 싶어도 할 수 없는 일이 초래되는 것 등의 문제가 주요 과제로 떠오름.

이러한 배경으로 제22기 문화심의회 저작권분과회 법제도소위원회는 2년에 걸친 심의를 거쳐 저작권자 불명 저작물 취급에 관한 새로운 제도를 담은 보고서안을 공개함.

2. 주요 내용

(1) 새로운 제도의 필요성

음악처럼 저작물이 집중관리되고 있는 경우에는 집중관리단체를 통해서 이용 허락을 얻을 수 있지만, 저작물이 집중관리되고 있지 않고 ‘복제 금지·전재 금지’ 등 이용 허락을 요하는 표시가 있는 경우¹⁾는 권리자에게 직접 이용 허락을 얻을 필요가 있음.

문제는 저작권자 등의 정보가 없어서 연락을 취할 수 없거나 연락이 닿아도 답변이 없

1) 과거 저작물이 공표된 시점에서 표시된 ‘복제 금지·전재 금지’ 등의 의사가 현시점에서도 유효한가 하는 의문도 제기되고 있음

는 경우인데, 이 경우 저작권사용료 상당액을 지급하게 하고 저작권자 등의 의사표시가 있을 때까지²⁾ 해당 저작물의 한시적 이용을 인정하는 새로운 제도의 필요성이 인정됨.

기존의 재정제도(裁定制度)는 저작권자 등의 허락 대신 문화청장관의 결정에 따라 통상의 사용료 상당액을 공탁하고 저작물을 이용할 수 있도록 하는 것인데, 신청부터 이용개시까지 1~2개월이 걸려 신속한 사업 추진에 적합하지 않은 면이 있음.

새로운 제도는 재정제도와 비슷한 면이 있으나, 문화청장관의 결정이 아니라 행정처분에 기초하는 것으로서 조건만 갖추면 신속히 저작물을 이용할 수 있다는 장점이 있음.

(2) 새로운 제도 제안 내용

제도의 요건

- 공표된 저작물 또는 상당 기간에 걸쳐 공중에 제공되거나 제시되고 있는 사실이 명확한 저작물일 것(제도 창설 전에 창작되거나 공표된 저작물도 대상에 포함)
- 일정 판단 절차³⁾에 따라 저작권자 등의 저작물 이용 여부나 조건 등에 관계된 의사를 확인할 수 없을 것
- 저작권자 등의 이익을 부당하게 해하거나 저작자의 의사에 반하지 않을 것
- 저작물 사용료 상당액에 해당하는 이용료를 지급할 것

법적 효과

- 이용 기간의 상한 내에서 저작권자 등의 의사표시가 있을 때까지 한시적으로 저작물을 이용(의사표시 후 일정 기간 이용 및 번안 이용 포함)할 수 있음
- 한시적 이용을 결정한 때에는 저작권자 등의 의사표시 기회 확보 차원에서 그 뜻을 널리 공표해야 하는데, 공표 시 이용신청이 이루어진 저작물이나 저작권자 등을 특정하는 데 필요한 범위 내에서 해당 저작물을 공중송신할 수 있음

사무 담당 조직

- 새로운 제도는 절차의 신속화·간소화·적정화 도모 및 이용자·권리자 쌍방의 부담 경감을 위해 문화청장관에 의한 지정 등 일정 관여를 받는 창구조직이 해당 사무를 담당함
- 창구조직 운영이나 필요한 체제 정비 등에 대해서는 저작권에 정통하고 공익성이 있는 단체 등을 염두에 둬

새로운 제도의 주요 의의

2) 법적 안정성 확보나 저작권자 등과의 협의를 통한 원활한 이용을 촉진한다는 관점에서 이용 기간의 상한선을 마련함과 함께, 저작권자 등의 의사표시가 있다고 하여 즉시 이용을 정지하는 것이 아니라 의사표시부터 이용 정지까지 일정 기간을 확보함

3) 집중관리되고 있는 저작물인지, 이용 여부나 조건 등이 명시되어 있는 저작물인지, 저작권자 등에 관계된 정보가 없거나 연락 불능 상태인지, 저작권자 등에 관계된 정보가 있는 경우는 연락을 취하고 답변이 있었는지 등을 판단해 제도 대상 여부를 결정함

- 저작물 이용이나 조건에 관한 저작권자 등의 의사를 확인할 수 없는 저작물을 대상으로 함으로써 저작물 이용 원활화를 도모하는 것
- 저작권자가 의사표시를 통해 이용을 종료시킬 수 있는 한시적 이용을 전제함으로써 저작권자의 권리를 상실시키지 않는 유연한 체제를 꾀한 것
- 창구조직을 활용해 절차를 일원화하고 저작권자 탐색이나 사용료 산정 절차를 합리화함으로써 이용자나 관계 단체의 부담을 경감하고 절차의 적정화를 도모한 것
- 재정제도에 건주어 저작물 이용까지 드는 기간을 상당 정도 단축한 것

3. 평가 및 반응

새로운 제도 제안과 관련해서는 기존제도보다 신속하고 간단한 절차로 저작물을 이용할 수 있다는 기대감이 있는 한편, 현행 저작권법이 예외적 경우(공익성 등)에만 권리 제한을 인정하고 저작권자 불명 저작물에 관해서는 재정제도를 두고 있다는 점에서 새로운 제도를 도입하는 것이 법적 관점에서 적절한 것인지를 비롯해 다양한 쟁점도 지적되고 있음.

■ 참고자료

https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/bunka/gijiroku/010/07101103/005/001.htm

https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r04_09/pdf/93824901_03.pdf

[일본] 일본음악저작권협회(JASRAC), 2022년 제3분기 보고서 발표

2023. 02. 24.

동지사대학 법학연구과 법학박사
권용수

일본음악저작권협회(JASRAC)가 2023년 1월 발표한 '2022년 제3분기(2022년 10월~12월) 보고서'에 따르면 인터랙티브 전송 호조, 코로나19 사태 완화에 따른 연주회 급증 등을 배경으로 저작물 사용료 징수액과 분배액 실적이 모두 전년 동기보다 증가하였음

1. 개요

일본음악저작권협회(JASRAC)는 관리저작물을 이용하는 자에게 저작물 사용료¹⁾를 징수하고, 그것을 작가·음악출판사 등 권리자에게 연 4회(3월, 6월, 9월, 12월) 분배하면서 그 실적 등을 정리·공개하고 있음.

JASRAC은 2023년 1월 31일 2022년도 제3분기(2022년 10월~12월)²⁾ 저작물 사용료 징수·분배 실적 등을 담은 보고서를 발표함.

2. 주요 내용

(1) 징수액

2022년 제3분기 징수액은 2021년 동기 대비 61억 9천만 엔(한화 약 600억 957만 원)이 증가한 320억 2천만 엔(한화 약 3,104억 2,109만 원)을 기록하였음.

저작물 사용료 징수액이 증가한 배경에는 인터랙티브 전송이 호조를 유지한 데 더해, 코로나19 상황 변화로 행동 제한이나 거리두기가 완화·폐지되면서 연주회 등이 대폭 증가하고 사교장·노래방에서의 저작물 사용이 회복한 것이 있었음

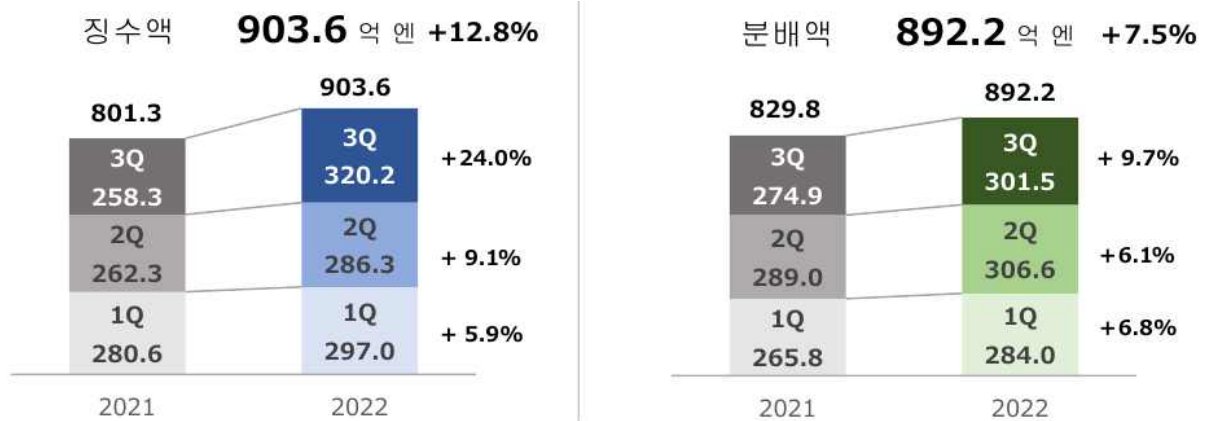
- (인터랙티브 전송) 동영상 전송 서비스가 호조를 유지하였고, 음악 정액제 회원 수도 증가한 결과 약 100억 7천만 엔(한화 약 976억 2,462만 원)의 징수액을 기록하였음

1) 저작물 사용료는 저작물 이용 형태에 비추어 특히 필요하다고 인정되는 경우 계약 촉진, 관리 효율화 또는 이용 목적에 따른 공평화를 도모하기 위해 별도로 정한 기준에 따라 감액하는 예가 있음

2) 일본음악저작권협회의 회계연도는 매년 4월 1일 시작하여 다음 연도 3월 31일에 끝남

- (연주회 등) 코로나19 사태의 영향을 받은 2021년에 견주어 시장이 회복 경향을 보인 결과 연주회 등에서 약 11억 엔(한화 약 106억 6,406만 원), 대규모 연주회 등에서 약 5억 2천만 엔(한화 약 50억 4,119만 원)의 징수액을 기록하였음

<표 1> 음악 저작물 분기별 사용료 징수액 및 분배액 추이³⁾



(2) 분배액

2022년 제3분기 분배액은 2021년도 동기 대비 26억 6천만 엔(한화 약 257억 8,763만 원)이 증가한 301억 5천만 엔(한화 약 2,922억 9,219만 원)을 기록하였음.

제3분기 분배액이 300억 엔을 넘은 것은 처음이었으며, 그 배경에는 호조를 유지한 인터랙티브 전송과 회복 경향을 보인 연주회 등에서의 분배액 증가가 있었음.

JASRAC의 분배 대상 악곡 수는 229만 552곡이며, 분배 대상 권리자 수는 음악출판사를 통한 분배를 포함하면 저작자 6만 9,432명, 음악출판사 2,821개사임.

- 이 밖에도 113개의 외국단체를 통해 29만 5,740명의 저작자, 3만 4,973개사의 음악출판사에 사용료가 분배됨

(3) 경상수익

2022년 제3분기 경상수익은 2021년도 동기 대비 3억 4천만 엔(한화 약 32억 9,616만 원) 증가한 33억 엔(한화 약 319억 9,218만 원)을 기록하였음.

경상수익이 증가한 것은 관리수수료 수입이 연주 등에서 1억 8천만 엔(한화 약 17억 4,502만 원), 인터랙티브 전송에서 1억 1천만 엔(한화 약 10억 6,640만 원) 증가한 결과임.

- 관리수수료는 저작권 관리 업무에 필요한 실비를 조달하는 것으로 저작권등관리사업법의 정함에 따라 관리위탁계약약관에서 이용 형태별로 요율을 정하고 있는데, 2023

3) 一般社団法人日本音楽著作権協会, 2022年度 第3四半期報告, 1頁.

년부터 관리수수료 실시요율 일부(연주 등, 영화 상영)가 인하됨

(4) 경상비용

2022년 제3분기 경상비용은 2021년도 동기 대비 3천만 엔(한화 약 2억 9,083만 원) 증가한 31억 2천만 엔(한화 약 302억 4,715만 원)을 기록하였음.

2022년 제3분기에는 JASRAC의 업무 효율화와 경비 삭감 대처에도 불구하고, 저작권 교육을 위한 어린이용 학습교재 제작·발행비용 지출, 코로나19 사태 완화에 따른 출장비 등 증가로 경상비용이 증가하였음.

(5) 법적조치

JASRAC은 2022년 제3분기 연주와 관련해서 2021년 동기보다 197건 증가한 437건의 민사조정 등(민사조정 431건, 지급명령 3건, 기타 3건)을, 녹음·출판과 관련해서 1건의 형사소송(무단 복제한 DVD 판매)과 3건의 민사조정을, 공중송신과 관련해서 1건의 형사소송(음악 파일 무단 업로드)을 실시하였음.

3. 동향

JASRAC은 2022년 사업연도(2022년 4월~2023년 3월)의 경우 코로나19 사태의 영향으로 경상수익이 감소할 것으로 예상하고, 업무 효율화 등 경상비용 삭감을 위해 노력한 결과 경상수익이 경상비용을 웃도는 추이를 유지하였음.

JASRAC은 경상수익이 경상비용을 웃돈 경우 그 차액을 다음 연도에 권리자에게 분배하고 있으며, 차액 발생이 확실시되는 때는 되도록 빨리 권리자에 환원하려고 노력 중임.

그래서 JASRAC은 저작물 사용료를 권리자에게 분배할 때 공제하는 관리수수료 실시요율을 2023년 3월 분배기에 한해 인하함으로써 권리자에 대한 분배 확대를 도모하기로 함.

■ 참고자료

https://www.jasrac.or.jp/release/22/12_3.html

https://www.jasrac.or.jp/release/23/02_1.html

https://www.jasrac.or.jp/release/23/01_3.html

https://www.jasrac.or.jp/release/pdf/2022_report_03q.pdf

[중국] 베이징인터넷법원, 스마트 스피커와 연동된 앱을 사용하여 이용자들에게 음악을 전송하는 행위는 저작권 침해라고 판시

2023. 02. 22.

베이징대학교 법학박사
백지연

최근 중국 스마트 스피커 시장이 급성장함에 따라 음악 저작권 관련 문제들이 대두됨. 중국 베이징인터넷법원은 스마트 스피커와 연동된 앱을 이용해 타인이 정보네트워크전송권을 보유한 음악저작물을 권리자의 동의 없이 음성 주문형 방식으로公眾이 스스로 선택한 시간과 장소에서 재생하는 서비스를 제공하는 것은 저작권 침해라고 판결함.

1. 중국의 스마트 스피커 시장 동향

“중국 스마트 스피커 시장 월간 동향(中国智能音箱零售市场月度追踪)”에 따르면 2017~2019년 중국 스마트 스피커 시장은 폭발적으로 성장함. 2018년 시장이 전년 대비 823%, 2019년 126% 성장한 가운데 성장 초기 알리(阿里), 샤오미(小米), 바이두(百度) 3사가 Big 3를 형성함. 이후, 2020년 중국 내 스마트 스피커 기기 판매량은 3,770만 대로 전년 동기 대비 2.4% 증가했으며, 2021년 상반기 중국 내 스마트 스피커 총 판매량은 1,916만 대로 집계됨.

시장 점유율에서는 바이두(百度), 티몰징링(天猫精灵), 샤오미(小米), 화웨이(华为) 4대 브랜드가 95.8%를 차지함. 다만 주요 브랜드 4곳의 합산 시장 점유율은 지난해 상반기보다 1.3%포인트 하락한 가운데 바이두가 32%로 1위에 오름. 티몰징링과 샤오미는 각각 2, 3위를 차지했으며 시장 점유율은 전년 동기 대비 각각 3.9%, 3.1%포인트 하락함.

2. 베이징인터넷법원의 최신 판례

(1) 사건의 개요

피고 베이징바이두과학기술유한회사(약칭 ‘바이두’)가 운영하는 ‘샤오두’ 앱은 스마트 스피커와 연동할 수 있는 앱으로 이용자는 ‘샤오두’ 앱을 다운로드하고 이를 스마트 스피커와 연동해 원하는 음악을 음성으로 주문해 재생할 수 있음.

‘샤오두’ 앱을 통해 서비스되는 음악 중에는 원고 중국음악저작권협회(약칭 ‘음저협’)가 정보네트워크전송권을 보유하고 있는 음악저작물이 다수 포함되어 있음. 이에 원고는 피고에게 여러 차례 저작권 침해 금지에 대한 경고문을 발송하였으나 ‘바이두’로부터 회신을 받지 못해 베이징인터넷법원에 소를 제기함.

(2) 판결 요지

베이징인터넷법원은 ‘샤오두’ 앱 및 스마트 스피커를 통해 저작권자의 허락 없이 대중에게 음악 작품을 전파하는 행위를 저작권 침해라고 판결함. ‘샤오두’ 앱은 스마트 스피커와 연동해 타인이 정보네트워크전송권을 보유한 음악저작물을 권리자의 동의 없이 음성 주문형 방식으로 공중이 스스로 선정한 시간과 장소에서 재생하는 서비스를 제공하며, 해당 앱에서 이용자에게 가사를 제공함. 공증된 내용에 의하면 ‘바이두’가 ‘샤오두’ 응용 프로그램 서비스 계약 약관에 서비스 발행인으로 명시되어 있음. 이는 ‘바이두’가 해당 앱의 운영 주체이며 앞서 ‘샤오두’ 앱을 이용해 음성 주문형 방식으로 스마트 스피커를 통해 음악을 재생하는 서비스를 제공하는 것은 원고가 집중관리하고 있는 음악 저작물의 정보네트워크전송권을 침해하는 행위에 해당한다고 판시함.

2. 유사 판례(텐센트사의 스마트 스피커 저작권 침해 사건)

(1) 사건의 개요

원고 알리바바문화미디어유한공사(阿里巴巴文化传媒有限公司, 약칭 ‘알리바바’)는 피고 텐센트사(腾讯科技公司), 텐센트컴퓨터시스템사(腾讯计算机公司), 텐센트뮤직(腾讯音乐公司) 3사가 텐센트 덩둥 스마트 시청각 스크린 기기 및 텐센트 덩둥 소프트웨어(腾讯叮当软件)를 이용해 대중에게 ‘알리바바’가 정보네트워크전송권을 가지고 있는 음악저작물 다수를 제공해 원고가 해당 음악 저작물에 대해 향유하고 있는 정보네트워크전송권을 침해했다고 주장함.

텐센트사의 덩둥 스마트 시청각 스크린(腾讯叮当智能视听屏)은 이용자가 텐센트사의 소프트웨어를 사용하여 음성으로 스마트 시청각 스크린 기계에 특정 음악을 재생하라는 명령을 내리면 소프트웨어가 텐센트사의 콘텐츠플랫폼인 ‘텐센트망(腾讯网)’에 요청하고 스마트 시청각 스크린을 통해 해당 음악이 전송되어 재생되는 원리임.

피고 텐센트사는 텐센트 덩둥 스마트 시청각 스크린 기기의 제조업체일 뿐이며 사건에 관련된 음악 저작물의 온라인 네트워크 서비스를 대중에게 제공하지 않았기에 침해에 대한 책임이 없다고 항변함.

또한, 피고 텐센트컴퓨터시스템사는 텐센트 덩둥 스마트 시청각 스크린이 자사의 스마트 스피커 제품으로 QQ뮤직, 텐센트 비디오, 텐센트 뉴스, 텐센트 스포츠 등의 콘텐츠

츠를 포함하고 있지만 해당 콘텐츠들의 제공자는 피고인 텐센트컴퓨터시스템사와 텐센트뮤직과 관련이 없다고 주장함.

(2) 판결의 요지¹⁾

법원은 텐센트사의 스마트 시청각 스크린은 텐센트 소프트웨어와 상호 연결된 상태에서 관련 음악 저작물을 온라인으로 재생할 수 있으며, 해당 사건에서 정당한 권리자인 ‘알리바바’의 동의 없이 사용자는 텐센트의 제품을 이용해 개인이 선택한 시간과 장소에서 관련 음악 저작물을 재생할 수 있어 원고 음악저작물의 정보네트워크전송권을 침해했다고 판시함.

나아가 법원은 해당 저작권 침해의 책임 주체에 대해 다음과 같이 설시함. 텐센트 스마트 시청각 스크린의 제조사는 피고 텐센트사임. 또한 포렌식 결과에 의하면 해당 소프트웨어의 도메인 주소(<http://qq.com>)를 보면, 텐센트 소프트웨어 서비스의 제공자는 피고 텐센트컴퓨터시스템사이며, 피고 텐센트컴퓨터시스템사와 텐센트사는 업무협력의 목적에 따라 공동의 의사에 기초하여 원고가 저작권자가 음악 저작물에 대해 누리는 정보네트워크전송권을 공동으로 침해하였으므로, 공동 책임을 져야 함.

3. 시사점

최근 스마트 스피커는 기존 스피커에 비해 편리하고 다양한 기능을 제공한다는 장점이 있으며 음성 시스템을 통해 콘텐츠를 빠르게 얻을 수 있어 대중들에게 보편화되었음. 중국 가정 내에서도 스마트 스피커의 보급이 늘고 있음. 다만 빠른 확장세와 더불어 저작권자의 권리를 존중하지 않는 다수의 앱 개발자와 이용자들로 인해 스마트 스피커 분야 내 음악 저작물 침해 피해가 빈번함.

베이징인터넷법원이 심리한 사건은 텐센트 덩둥 스마트 시청각 스크린에 이어 중국 내 스마트 스피커 업체 중 빅3에 해당하는 ‘바이두’의 ‘샤오두’ 스마트 스피커와 그와 연동되는 앱에 관한 것으로 ‘바이두’의 해당 행위가 장기간 음악 저작물의 저작권을 침해해 불법 이익을 추구하여 작곡가 및 작사가 등 저작권자에게 큰 경제적 손실을 입혔으며 사회에 부정적인 영향이 있음을 법원이 인정함. 베이징인터넷법원은 본 사건 이외에도 스마트 스피커와 관련된 3건의 사건을 심리 중에 있음.

■ 참고자료

- https://www.mcsc.com.cn/publicity/trends_1166.html
- <https://new.qq.com/rain/a/20211002a09d6s00>
- <https://zhuanlan.zhihu.com/p/372167383>

1) 심천시 첸하이합작구 인민법원 민사판결문(2020)粤0391民初6383号

[중국] 중국민영문화산업상공회의소, <2022년 중국 문화산업 발전 동향 회고 보고서> 발표

2023. 02. 22.

베이징대학교 법학박사

백지연

중국민영문화산업상공회의소(中国民营文化产业商会)는 중국인민대학 문화산업연구원(中国人民大学文化产业研究院), 텐센트문화여행(腾讯文旅)과 공동으로 <2022년 중국 문화산업 발전 동향 회고 보고서>를 발표함. 국가통계국이 발표한 자료에 따르면 2022년 중국 전역 문화산업 관련 기업의 영업이익은 12조 1,805억 위안으로 전년 대비 0.9% 증가함. <보고>에는 국가대외문화무역기지와 국가문화공원 건설과 같은 문화산업 인프라 건설에 관한 내용도 포함됨.

1. 중국 문화산업 관련 기업 통계

(1) 전체 산업 통계

중국민영문화산업상공회의소(中国民营文化产业商会)는 중국인민대학 문화산업연구원(中国人民大学文化产业研究院), 텐센트문화여행(腾讯文旅)과 공동으로 <2022년 중국 문화산업 발전 동향 회고 보고서(2022年中国文化产业概况回望报告)>(이하 약칭 “<보고>”)를 발표함.

국가통계국이 중국 전역 일정 규모 이상의 문화산업 관련 기업 69,000개를 조사한 결과, 2021년 중국 문화산업 관련 기업은 2020년 대비 16%, 2년 평균 8.9% 성장하며 지속적인 성장세를 보여주고 있지만, 코로나-19의 반복적인 영향으로 그 성장세가 다소 둔화됨. 2022년 1~3분기의 성장률은 전년 1~3분기 대비 1.4% 성장에 그쳐 저조한 성장률을 보임. 또한 2022년 문화산업 관련 기업 전체 영업이익의 합은 12조 1,805억 위안(한화 약 2,301조 9,926억 원)으로 전년 대비 0.9% 증가한 것에 그침. 2022년 전통적인 문화산업과는 다른 신산업의 전체 영업이익 4조 3,860억 위안(한화 약 828조 9,101억 원)을 달성해 전년 대비 5.3% 증가해 전체 문화산업 관련 기업의 증가폭인 4.4% 보다 높음.

(2) 세부 분류별 통계

문화산업의 업종별로 구분하면, 정보서비스업종 기업의 영업이익은 1조 4,464억 위안

(한화 약 273조 3,551억 원)으로 전년 대비 3.3% 증가함. 콘텐츠 창작 기업의 영업이익은 2조 6,168억 위안(한화 약 494조 5,490억 원)으로 3.4% 증가함. 문화산업 관련 투자 운영사의 영업이익은 504억 위안(한화 약 9조 5,250억 원)으로 3.2% 증가함. 문화산업 관련 장비생산 업종의 영업이익은 6,904억 위안(한화 약 130조 4,786억 원)으로 2.1% 증가했고, 문화산업 관련 단말기 생산 업종은 2조 3,494억 위안(한화 약 444조 131억 원)으로 0.3% 증가함. 반대로, 2022년의 영업이익이 2021년 대비 감소한 업종도 있음. 디자인서비스는 1조 9,486억 위안(한화 약 368조 2,659억 원)으로 0.2% 감소, 유통 기업의 영업이익은 1조 3,128억 위안(한화 약 248조 1,060억 원)으로 1.0% 감소함. 오락 레저서비스 업종의 영업이익은 1,141억 위안(한화 약 21조 5,637억 원)으로 14.7% 감소함.

산업 유형별로는 문화제조업의 영업이익이 4조 4,781억 위안(한화 약 846조 3,161억 원)으로 전년 대비 1.2% 증가했고, 문화도소매업은 1조 9,376억 위안(한화 약 366조 1,870억 원)으로 1.2% 감소했으며, 문화서비스업은 5조 7,648억 위안(1,089조 4,895억 원)으로 1.4% 증가했음.

2. 문화산업 관련 인프라 건설

(1) 국가대외문화무역기지 건설

국가 외환 관리국의 통계에 따르면 2021년 중국의 문화 서비스 수출입 규모가 처음으로 1,000억 달러를 돌파했음. <보고>의 세 번째 장에서는 국가대외문화무역기지(国家对外文化贸易基地) 건설에 대한 계획을 명시함. 국가대외문화무역기지는 문화, 관광 및 무역 기업에 효율적이고 전문적인 서비스를 제공하는 플랫폼으로 중국 문화의 해외 진출에 중요한 기반임. 문화부는 2011년부터 베이징(北京), 상하이(上海), 선전(深圳) 등 3개 도시의 대외문화무역기지를 연속적으로 승인함. 10년이 지난 현재, 3개 도시의 대외문화무역기지는 문화산업의 대외 개방 정책을 시행하여 문화산업에서의 국제 협력 경로를 구축하며 관련 기업에게 포괄적인 서비스를 지원하여 긍정적인 평가를 얻음. 이에 2022년 7월 문화여유부, 판공청, 상무부는 “국가 대외문화무역기지 신고업무에 관한 통지(关于开展新一批国家对外文化贸易基地申报工作的通知)”를 발표하여 기지의 지리적 위치, 신고조건, 건설 기준 등을 새롭게 정비함.

(2) 국가문화공원 건설

문화의 디지털화 전략을 위해 국가문화공원의 발전 및 건설 방향에 대해 명시함. 문화와 과학기술의 융합이 중요해짐에 따라 문화 디지털화는 국가문화공원 건설의 핵심 연결 고리임. 이번 <보고>에서는 국가문화공원의 문화자원정보를 파노라마로 제시하고 다양한 자원의 혁신 및 전환을 촉진할 것을 촉구함. 국가문화공원 건설의 일환으로 대

운하, 만리장성 등지의 국가문화공원 건설계획이 이미 발표되었고 건설이 진행되고 있음에 따라 후속 국가문화공원 건설에 참고가 될 수 있음.

3. 평가 및 향후 전망

<보고>는 2022년 한 해 동안 문화 및 관광 산업의 통합과 디지털 및 오프라인의 융합과 같이 다양한 영역의 융합이 시도되고 있다고 분석함. 이에 따라 문화산업이 디지털 단계에 진입하여 제품의 질을 향상하여 소비의 확장을 가지고 왔으며 코로나-19로 위축된 문화 및 관광 산업의 회복을 촉진하였다고 평가함.

또한 빅데이터, 인공지능, 사물인터넷, 클라우드 컴퓨팅, 블록체인으로 대표되는 차세대 정보기술과 콘텐츠의 융합은 새로운 문화산업의 업태를 등장시킬 것이며 소비자들에게 새로운 아이디어로 다가갈 것임. 그 예로 최근 허난위성TV(河南卫视)의 “탕궁야연(唐宮夜宴)”, “뤄신수부(洛神水赋)”와 고궁과 텐센트가 협업한 몰입형 디지털 체험전은 디지털 기술이 콘텐츠를 접목시켜 새로운 형태의 콘텐츠가 문화관광에 기여하는 바를 입증함. 나아가, 문화산업과 저작권 산업은 밀접한 관계에 있으므로 중국 문화산업의 규모와 발전 방향을 파악하는 것이 향후 저작권 산업의 발전 양상을 예측하는 것에 도움이 될 것으로 보임.

■ 참고자료

-<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1756624783845857771&wfr=spider&for=pc>

-<https://view.inews.qq.com/a/20230118A06S0D00>

[중국] 중국전매대학과 시나 AI 미디어 연구소, NFT 플랫폼 연구보고서 공동 발표

2023. 02. 14.

중국인민대학교 지식재산권학과 석사
김인영

중국전매대학과 시나 AI 미디어 연구소가 공동으로 중국 NFT 플랫폼 현황을 분석한 연구보고서를 발표하였음. 이번 보고서에서는 중국의 주류 NFT 거래 플랫폼들의 운영방식을 토대로 중국 NFT 시장의 발전 방향, 개선점 등을 제안하였음.

1. NFT 플랫폼 연구보고서

(1) 작성 배경

현재 중국은 세계에서 가장 많은 블록체인 관련 특허를 가지고 있음. 블록체인 기술에 기반을 둔 NFT 산업 역시 메타버스와 Web 3.0의 영향을 받아 매우 빠른 속도로 성장하고 있음. 중국 IT 기업들이 NFT 산업에 적극적으로 뛰어들고 있으며 NFT 거래만을 전문적으로 서비스하는 플랫폼들도 빠르게 늘고 있음. 이번 보고서는 중국전매대학과 시나 AI 미디어 연구소가 공동으로 연구하여 발표한 보고서로 중국내 NFT 산업의 현황과 앞으로의 발전방향, 개선방안 등을 제시하였음.

(2) 보고서 내용

중국의 NFT 산업은 다른 국가들에 비하면 늦게 시작되었으나, 지속적으로 발전하여 현재 괄목할만한 성과를 이루었음. 2021년 기준으로 중국 NFT 작품 시장의 규모는 약 2.8억 위안(한화 약 529억 원)이며, 2026년까지 280억 위안(한화 약 5조 2,917억 원) 규모로 성장할 것으로 보임. 2022년 6월까지 집계된 중국 국내 NFT 거래 횟수는 1,563만 9천 2백건으로, 약 6.53억 위안(한화 약 1,234억 원)을 주고받은 것으로 밝혀짐. 2023년 1월 4일 기준으로 중국 국내 NFT 플랫폼은 2,449개가 있으며 그중 996개의 플랫폼이 2022년 상반기에, 1,274개의 플랫폼이 2022년 하반기에 새로 등장하였음.

가상화폐를 금지하는 중국 정부 정책의 영향으로 중국 NFT 기업들은 'Token'을 대체할 용어를 찾아 NFT를 디지털 소장품(数字藏品)이라는 명칭으로 부르거나, NFR(Non-Fungible Right)이라는 명칭을 주로 사용하고 있음. 이러한 특징으로 인해

중국의 NFT 거래는 다른 나라와 달리 가상화폐가 아닌 법정화폐인 위안화로 이루어지며, NFT의 재판매를 금지하는 등 탈화폐화 된 NFT의 모습을 보임.

중국 NFT 플랫폼들은 이용자들의 ‘수집’, ‘소장’을 주된 서비스로 여기고 NFT 기술과 여러 산업을 융합하고 있음. NFT와 예술품, 스포츠, 음악, 게임, 출판 등 여러 분야와의 협업을 통해 산업 발전 가능성이 무궁무진함.

하지만 이번 보고서에서 장기적인 NFT 산업의 발전을 위해서는 두 가지 키워드에 집중해야 할 것을 제안하였음. 첫째, NFT의 예술적 가치, 기술적 가치, 소유가치, 경제적 가치, 사회적 가치, 실용적 가치의 6개 가치 측면에서 NFT의 가치를 객관적으로 측정할 수 있는 규범이 필요함. NFT의 예술적 가치가 정말 높다면 문제가 되지 않지만, 투기나 사기 등의 악의적인 의도로 작품 가격을 높이거나 낮추는 현상이 발생하면 NFT 시장이 왜곡되므로 이런 현상을 규제하기 위해서 과학적이고 객관적인 NFT의 가치체계를 수립함으로써 NFT 시장을 안정화시킬 수 있을 것으로 보임.

둘째, NFT 플랫폼들의 엄격한 규정 준수를 통해 NFT 시장이 가진 잠재적 위험에 대응하여야 함. 정부 감독, 기술 규제, 법률 규제, 업계 자율규제, 사회인식 향상 등을 통해 다양한 주체들이 협동하여 NFT 산업의 꾸준한 발전을 위해 노력하여야 함. NFT 플랫폼 운영 과정에서 부실한 관리가 문제되는 경우가 종종 발생하고 있음. NFT 플랫폼은 위조 가능성이 매우 높음. 기준 미달의 불량한 NFT 플랫폼들이 설립되어 불량한 NFT 거래가 이루어지는 경우 그로인해 발생하는 피해를 NFT 거래자들이 고스란히 떠안아야 한다는 위험성이 존재함.

2. 시사점

중국은 블록체인 기술을 앞으로 중국을 이끌어 나갈 주요 정보기술의 하나로 보고 있음. 2021년 제14차 5개년 계획에서는 인공지능, 빅데이터, 클라우드와 더불어 블록체인을 주력 디지털 산업에 포함시켜 블록체인 기술과 관련 산업의 발전을 적극적으로 지원하고 있음. 하지만 저작권 없는 자가 타인의 작품을 도용하여 NFT를 발행하는 페이크 민팅(Fake minting)의 사례도 NFT시장이 커지면서 함께 증가하고 있음. 디지털 환경에서 복제가 쉽게 이루어질 수 있다는 점은 NFT거래를 용이하게 만드는 특징인 동시에 범죄 가능성을 높이는 요인이기도 함.

이번 NFT 플랫폼 연구보고서는 중국의 NFT 산업이 어떤 상태에 접어들었는지 보여주는 지표로 의미가 있음. 중국 NFT 산업은 이제 초기 성장 단계를 넘어 발전·유지 단계에 접어든 것으로 보임. 하지만 중국은 현재 블록체인 및 NFT를 규율하고 있는 법률이 없어 네트워크안전법, 개인정보보호법 등 네트워크 관련 법률에 의존하여 블록체인을 관리하고 있다는 점이 이번 보고서에서도 문제점으로 지적되었음. NFT 플랫폼 감독

관리를 중심으로 구체적인 법률과 조치를 제정해야 할 필요성이 있으며, NFT 플랫폼을 최우선 책임 주체로 설정할 필요성이 있어 보임.

■ 참고자료

(링크1) <https://weibo.com/ttarticle/p/show?id=2309404857118712004832>

[중국] 최고인민법원, 최고인민검찰원 ‘지식재산권 침해 형사사건 처리에서의 법률 적용에 있어 약간의 문제에 관한 해석’ 초안 발표

2023. 02. 14.

중국인민대학교 지식재산권학과 석사

김인영

최고인민법원, 최고인민검찰원이 중화인민공화국 형법, 중화인민공화국 형사소송법을 토대로 ‘지식재산권 침해 형사사건 처리에서의 법률 적용에 있어 약간의 문제에 관한 해석(关于办理侵犯知识产权刑事案件适用法律若干问题的解释)’의 초안을 발표하였음.

1. ‘지식재산권 침해 형사사건 처리에 관한 법률 적용에 관한 몇 가지 문제에 대한 해석’ 초안의 제정 배경 및 내용

(1) 제정 배경

2020년 12월 제13차 전국인민대표대회에서 발표한 중국 형법 개정안이 2021년 3월 1일부터 시행되었음. 이번 형법 개정안은 지식재산권 범죄에 초점을 맞추어 개정이 이루어졌음. 지식재산권 범죄에 대한 형법의 내용이 크고 작게 변경되면서, 지식재산권에 대한 형사사법해석 역시 개정의 필요성이 있었음. 2022년 1월 18일, 중국 최고인민법원과 최고인민검찰원이 기존 중화인민공화국 형법과 형사소송법을 토대로 ‘지식재산권 침해 형사사건 처리에서의 법률 적용에 있어 약간의 문제에 관한 해석(关于办理侵犯知识产权刑事案件适用法律若干问题的解释)’의 초안(이하 초안)을 발표하였음. 중국 최고인민법원은 죄형법정주의와 지식재산권의 엄격한 보호원칙을 견지하기 위해 최고인민검찰원과 협력하여 이번 초안을 작성하였으며 지식재산권에 대한 종합적인 보호를 실현하기 위해 이번 초안을 공개하고 2023년 3월 5일까지 사회의 반응을 수렴할 계획임.

중국 최고인민법원과 최고인민검찰원은 2004년 ‘최고인민법원, 최고인민검찰원의 지식재산권 침해 형사사건의 구체적 법률 응용시 약간의 문제에 관한 해석(最高人民法院、最高人民检察院关于办理侵犯知识产权刑事案件具体适用法律若干问题的解释)’을 처음으로 발표한 뒤 2007년 ‘최고인민법원, 최고인민검찰원의 지식재산권 침해 형사사건의 구체적 법률 응용시 약간의 문제에 관한 해석(2) (最高人民法院、最高人民检察院关于办理侵犯知识产权刑事案件具体适用法律若干问题的解释 (二))’, 2020년 ‘최고인민법원, 최고인민검찰원의 지식재산권 침해 형사사건의 구체적 법률 응용시 약간의 문제에

관한 해석 (3) (最高人民法院、最高人民检察院关于办理侵犯知识产权刑事案件具体应用法律若干问题的解释(三))’을 발표하였음. 또한 2011년엔 최고인민법원, 최고인민검찰원,公安부가 공동으로 ‘지식재산권 침해 형사사건 처리에서의 법률 적용 문제에 관한 의견 (关于办理侵犯知识产权刑事案件适用法律若干问题的解释)’을 발표하였음. 이번 초안은 앞서 발표한 ‘해석(1)’, ‘해석(2)’, ‘해석(3)’의 세 가지 사법해석의 내용을 통합하고 보완하여 중국인민공화국 형법 제3장 제7절에 규정된 지식재산관련 범죄의 조문 순서에 따라 작성되었음.

(2) 초안의 내용

이번 초안은 총 31개의 조문으로 상표, 특허, 저작권, 영업비밀 등 지식재산권 전반에 대한 내용을 담고 있음. 초안의 제9조부터 제13조까지가 저작권에 대한 사법해석에 해당함.

제9조 형법 제217조¹⁾에 규정된 행위를 통해 불법적으로 얻은 이득이 3만 위안(한화 약 550만원) 이상인 경우는 ‘위법소득이 비교적 큰 경우’로 분류하고, 다음의 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우는 ‘기타 심각한 경우’로 본다.

- (1) 불법영업금액이 5만 위안(한화 약 990만원) 이상인 경우.
- (2) 2년 이내에 형법 제217조 및 제218조²⁾에 규정된 행위로 행정처벌을 받았고, 위법소득이 2만 위안(한화 약 370만원) 이상 또는 불법영업금액이 3만 위안(한화 약 550만원) 이상인 경우.
- (3) 타인의 작품 또는 녹음·녹화물을 500부 이상 복제·배포한 경우.
- (4) 정보네트워크를 통해 타인의 작품 또는 녹음·녹화물을 500건 이상 배포하거나, 실제 조회수 5만건 이상이거나 혹은 다운로드 수가 1만건 이상인 경우. 회원제로 운영하는 사이트의 경우 사이트 이용자가 1천명 이상인 경우.
- (5) 기타 상황이 심각한 경우

저작권 보호를 위한 기술적 조치를 회피하거나 무력화하기 위한 장치 또는 부품을 제조, 수입하거나 그러한 서비스를 제공하는 자 역시 그러한 행위를 통해 얻은 위법 소득 금액 및 불법영업금액이 전항의 기준에 도달하는 경우 저작권 침해죄로 형사 책임을 진다. 위의 행위와 동시에 다른 범죄를 저지른 자는 중형 규정에 따라 유죄 판결을 받은 뒤 처벌한다.

액수 또는 수량이 본 조 제1항에 규정된 기준의 10배 이상인 경우 ‘불법소득 액수가 매우 크거나 특히 심각한 상황’으로 분류한다.

제10조 저작권자의 허가 없이 복제하여 발행하였거나 복제만 한 뒤 아직 발행하지

않은 작품, 녹음·녹화물 모두 형법 제217조에 규정된 '복제·발행 행위'로 간주한다. 복제란 인쇄, 복사, 탁본, 녹음, 녹화, 복제, 리메이크, 디지털화 등의 방법으로 작품, 녹음·녹화물을 1부 이상 제작하는 행위를 의미하며, 발행은 타인의 작품, 녹음·녹화물의 원본 또는 사본을 판매하는 방식으로 제공하는 행위를 말한다.

유·무선 방식 여부와 관계없이 대중이 원하는 시간과 장소에서 그러한 작품, 녹음·녹화물을 획득하는 경우 형법 제217조에 규정된 정보네트워크를 통해 대중에게 전파하는 저작권 침해죄에 해당한다.

제11조 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 형법 제217조에 규정된 '저작권자의 허가 없이'로 인정한다.

- (1) 저작권자의 허가를 받지 못한 경우
- (2) 저작권자가 허가한 범위를 벗어나는 경우
- (3) 저작권자가 허가한 문서를 위조 또는 변조하는 경우

제12조 형법 제217조에 규정된 작품, 녹음·녹화물에 서명한 자연인, 법인 또는 비법인 조직을 저작권자 또는 녹음·녹화물의 제작자로 추정하여 해당 작품, 녹음·녹화물의 권리를 가진 것으로 간주한다. 단 명백히 그러하지 않다는 증거가 있는 경우는 제외한다.

사건에 연루된 작품, 녹음·녹화물의 종류가 많고 관련 권리자가 다수인 경우, 해당 저작물이 불법적으로 출판·복제·배포되었다는 증거가 있고, 출판·복제·배포를 한 자가 저작권자 및 권리자의 허가를 받았다는 증거자료를 제출하지 못하는 경우, 형법 217조에 규정된 '저작권자의 허가 없이', '녹음·녹화물 제작자의 허락 없이'에 해당하는 경우로 인정될 수 있다. 다만 권리자가 권리를 포기하였거나 사건에 관련된 작품이 우리나라 저작권법의 보호대상이 아니라는 증거가 있는 경우 또는 권리 보호 기간이 만료된 경우는 제외한다.

제13조는 침해복제물 판매죄 중 '위법소득 액수가 크다'와 '기타 엄중한 사정'을 정량적으로 해석하여 범죄입죄와 유죄판결기준을 정량화하여 사법실천을 지도하는데 유리하다.

제13조 형법 제218조에 규정된 행위를 통해 얻은 위법소득액이 10만 위안(한화 약 1,888만원)이상인 경우 '위법소득액이 막대한 경우'로 간주하고, 다음의 각 호에 어느 하나에 해당하는 경우 '기타 심각한 상황'으로 간주한다.

- (1) 판매금액이 20만 위안(한화 약 3,777만원) 이상인 경우
- (2) 2년 이내에 형법 제217조 및 제218조에 규정된 행위를 하여 이미 행정처벌을 받은 자의 위법소득이 5만 위안(한화 약 994만원) 이상 또는 판매금액이 10만 위안

(한화 약 1,888만원) 인 경우

불법으로 복제된 작품들이 아직 판매가 이루어지지 않았으나 해당 물품가액이 전항에 규정된 판매금액기준의 3배 이상이거나, 이미 판매된 금액이 전항의 기준엔 미달하지만, 소지하고 있는 불법 복제물의 물품가액의 합계가 전항에 규정된 판매금액 기준의 3배 이상인 경우 권리침해 복제품 판매죄의 미수로 처벌한다.

(3) 이번 초안의 의의

그동안 권리침해 복제품을 판매하기만 하는 행위에 대해 어떤 죄목을 적용해야 하는지 실무계와 학계에서 논란이 있어 왔음. 이번 ‘지식재산권 침해 형사사건 처리에서의 법률 적용에 있어 약간의 문제에 관한 해석’의 초안을 통해 형법 제218조에 규정된 권리침해 복제품 판매 행위도 저작권 침해죄로 처벌한다는 기준을 제시하는 것으로 보임.

또한 권리침해 복제품의 판매를 통해 얻은 위법소득액이 막대한 경우와 함께 기타 심각한 상황을 따로 설정하여 위법소득액의 정확한 금액을 입증하기 어렵다는 실무상의 문제를 해결하는 데 도움이 될 것으로 보임.

2. 시사점

중국의 저작권 침해에 대한 3대 구제방법 중 형사를 통한 저작권 구제가 가장 효과적인 저작권 보호를 실현할 수 있다는 점에서 형사를 통한 저작권 침해를 적극적으로 관리하는 중국의 태도는 매우 유의미하다고 할 수 있음. 최근 중국 정부는 저작권법 침해 행위에 징벌적 손해배상제도를 도입하는 등 과거보다 손해배상액의 액수를 크게 상향 조정하고 있으며 새로운 유형의 저작권 침해행위들을 형법에 명시하는 등 형사를 통한 저작권 보호를 실현하고자 함. 또한 이번 의견서의 경우 최고인민법원과 최고인민검찰

- 1) 중국 형법 제217조(저작권 침해죄) 영리를 목적으로, 아래에 열거된 저작권 또는 저작권과 관련된 권리를 침해하는 상황 중 하나에 해당하며, 위법소득의 액수가 비교적 크거나 또는 기타 엄중한 정황이 있는 경우, 3년 이하의 유기징역에 처하고, 벌금을 병과하거나 또는 단독으로 부과할 수 있다. 위법소득의 액수가 매우 크거나 또는 기타 사안이 특별히 엄중한 경우, 3년 이상 10년 이하의 유기징역에 처하며 벌금을 병과한다.

① 저작권자의 허락 없이, 어문, 음악, 미술, 시청각 저작물, 컴퓨터 소프트웨어 및 법률, 행정법규가 규정하는 기타 저작물을 복제발행, 정보네트워크를 통해 대중에게 전파하는 경우.

② 타인이 배타적 발행권을 가진 도서를 출판하는 경우.

③ 녹음·녹화물 제작자의 허락 없이 이를 복제해서 발행, 정보네트워크를 통해 대중에게 전파하는 경우.

④ 공연자의 허가를 받지 아니하고, 그 공연의 녹음·녹화된 작품을 복제하여 발행하거나, 정보네트워크를 통해 대중에게 그 공연을 전파하는 경우.

⑤ 타인의 서명을 사칭한 미술저작물을 제작, 판매하는 경우.

저작권자 또는 관련 권리자의 허가를 받지 아니하고, 권리자가 그 작품, 녹음·녹화물의 보호를 위해 설정한 저작권 보호의 기술적 조치를 고의적으로 회피하거나 파괴하는 경우.

- 2) 중국 형법 제218조(권리침해 복제품 판매죄) 영리를 목적으로 동법 제217조가 규정한 권리침해 복제품이라는 것을 명백히 알고도 판매했으며 위법소득의 액수가 매우 크거나 기타 엄중한 사정이 있는 경우, 5년 이하의 유기징역에 처하고 벌금을 병과하거나 단독으로 부과할 수 있다.

원이 제안한 초안에 사회 각계의 의견을 수렴하겠다는 의사를 표시했다는 점에서 실무에 더욱 적합한 형태의 모델이 도출될 것으로 기대됨. 최고인민법원, 최고인민검찰원은 2023년 12월 까지 ‘최고인민법원, 최고인민검찰원 지식재산권 침해 형사사건 처리에서 법률 적용에 관한 몇 가지 문제의 해석’을 완성할 예정임.

■ 참고자료

<https://new.qq.com/rain/a/20230118A06YUC00>