

저작권 동향 2020년 제2호
2020. 02. 03.

[중국] 광둥성고급인민법원, 온라인 게임 실시간방송 저작권 침해 인정

서새남(XU SAINAN)*

광둥성고급인민법원은 온라인 게임 몽환서유(梦幻西游) 실시간방송 권리침해분쟁에 대하여 공개 심판하였으나 항소기각판결을 내렸음. 또한 게임 개발자의 허락 없이 게임 실시간방송을 하는 행위가 합리적 이용이 아니라 저작권 침해행위에 해당된다고 판시하였음.

□ 사실관계 및 사건경과

- 광주넷이즈컴퓨터시스템유한회사(广州网易计算机系统有限公司, 이하 “넷이즈社” 라고 한다)는 중국에서 포털 사이트와 게임 등을 운영하는 온라인 기업이고, “몽환서유(梦幻西游)” 의 게임 소프트웨어 저작권을 소유하며 “몽환서유Ⅱ(梦幻西游2)” 에 대한 독점적 이용허락을 부여받았음.
- 광주화다운라인과학기술유한회사(广州华多网络科技有限公司, 이하 “화다社” 라고 한다)는 실시간방송플랫폼, SNS 등을 운영하는 온라인 기업임. 화다社는 실시간방송 스트리머를 모집하여 “몽환서유(梦幻西游)” 및 “몽환서유Ⅱ(梦幻西游2)” (이하 “본 사건 게임” 이라고 한다)의 게임 내용을 실시간방송 함.
- 2014년 11월 24일에 넷이즈社는 화다社를 상대로 저작권침해 및 부정경쟁 소송을 제기하였음. 광둥성중급인민법원(이하 “1심 법원” 이라고 한다)은 화다社가 넷이즈社의 저작권을 침해하였다고 판단하고, 화다社의 침해행위를 즉시 정지하며 넷이즈社에게 경제적 손실 2,000만 위안(한화 약 33억 7,780만 원)을 배상하라고 판시하였음. 원고와 피고 모두 항고하였음.
- 2019년 12월 26일에 광둥성고급인민법원(이하 “2심 법원” 이라고 한다)은 1심판결에서 사실인정 및 법률적용에 있어서 하자가 존

재하고 배상액 산정에 오류가 발생하였으나 1심 재판의 결과를 변경할 정도는 아니라는 이유로 1심판결을 유지하였음.

□ 판시사항

- 2심 법원은 피고의 저작권 침해행위를 정지하고, 피고가 손해배상 책임을 부담한다고 판시함.
- 2심 법원은 본 사건 게임의 연속적, 동태적 화면전체가 “영화의 촬영기법과 유사한 방법으로 창작된 작품(类电作品)”에 해당하여 저작권법에 의하여 보호를 받는다고 판단함.
- 2심 법원은 본 사건 게임을 실시간방송 하는 행위가 중국 저작권법 제22조<1>에서 규정한 “합리적 이용행위”에 해당되지 않는다고 판단함.

또한 피고가 단순히 온라인 기술 서비스를 제공한 것이 아니라, 게임 개발자의 허락 없이 실시간방송 스트리머를 모집하여 게임내용을 실시간으로 방송하고 해당 방송 등을 통하여 이익을 획득하는 행위가 직접적으로 원고의 저작권을 침해한다고 판단함.

□ 사건쟁점

- 연속적, 동태적 게임화면이 저작물에 해당하는지 여부
 - 본 사건 게임은 역할연기 온라인 게임의 일종임. 따라서 연속적, 동태적 화면은 “일련의 반주가 있는 그림 또는 무반주의 그림으로 구성” 한다는 핵심적인 특징을 지니고 있음.
 - 본 사건 게임은 게임 개발자가 정성을 들이고, 복잡한 제작과정을 거친 지적 성과이고, 본 사건 게임의 시각적이고 청각적 표현은 비교적 높은 창작성을 보여줌.
 - 본 사건 게임에 연속적, 동태적 게임화면은 영화의 촬영기법과 유사한 방법으로 창작된 저작물에 해당되어 저작권법에 따라 보호를 받음.
- 실시간 게임방송이 합리적 이용에 해당하는지 여부
 - 실시간방송은 공중에게 콘텐츠를 직접 제공하는 실시간 전파행위이며, 게임화면을 실시간방송 하는 행위는 사실상 저작물을

공개적으로 전파하는 행위임.

- 저작물 이용행위의 성격과 목적, 해당 저작물의 성격, 해당이용 부분의 수량 및 품질, 저작물의 이용행위가 잠재적 시장 또는 그의 가치에 미치는 영향 등을 종합적으로 고려하여 판단해야 함.<2>

이에 따라 본 사건 게임의 실시간방송 행위는 영리 목적을 위한 것이며, 게임화면을 사용한 비율이 합리적 한계를 초과하고, 본 사건 게임의 화면을 통한 원고의 정당한 이익과 정당한 이용에 영향을 미치며, 본 사건 게임의 잠재적인 시장수입에 실질적인 손해를 입힌다는 이유로 본 사건 게임에 대한 실시간 방송행위가 합리적 이용행위로 인정하면 아니 됨.

□ 평가

본 사건은 게임 개발자가 게임 내용을 실시간방송 하는 스트리머를 상대로 게임화면에 대한 저작권을 주장하는 중국 내의 첫 번째 사례로 볼 수 있음.

본 사건에 손해배상 금액을 산정에 있어 작품의 저자, 전파자, 사용자 등 각자의 이익을 균형되게 하고자 하는 원칙에 의해 진행하였으므로 중국 게임 및 그에 관련 파생산업의 발전을 촉진한다는 의미가 있음.

<1> <https://bit.ly/38rJ8tL>

<2> <http://zzzy.chinacourt.gov.cn/article/detail/2013/01/id/1626944.shtml>

□ 참고 자료

- (2018) 粵民终137号 <https://bit.ly/3amCiHC>

- <https://bit.ly/2sCH56K>

* 중앙대학교 법학박사과정수료, 연맹(CASSA)지식재산권연구원 책임연구원