

C STORY

it's safe

2024. 12

KOREA COPYRIGHT
PROTECTION AGENCY

미래를 선도하는 K-저작권 보호 전문기관

저작권은 축제다

줌 인 포커스

2024 저작권 보호 축제의 날 성료
저작권 보호 성과 돌아본 소통의 장
글. 편집실

저작권 시야 넓히기

2024년 저작권 보호 정책
평가와 과제
글. 정진근 강원대학교 법학전문대학원 교수

생생 저작권 보호 현장

제5회 '2024 저작권 보호 미래 포럼' 개최
2025년 저작권 보호 나아갈 방향 모색



.....
저작권 강국 위상에 걸맞은 세계화 전략으로
국제 불법유통에 적극 대응하겠습니다.

저작권 침해에 국제협력을 통해 체계적으로 대응하여,
K-콘텐츠의 세계적 확산에 기여하겠습니다.
.....

저작권보호
바로 지금



통 권 47호
발 행 일 2024년 12월
발 행 인 박정렬
발 행 처 한국저작권보호원
주 소 서울시 마포구 월드컵북로 400
서울경제진흥원 4, 9, 10층
기획·제작 홍보협력부(편집부)
디자인·인쇄 문화공감
등록번호 마포 마-00057
전 화 1588-0190
팩 스 02-3153-2719
구독신청 홍보협력부 서영훈
(02-3153-2473)



한국저작권보호원은 저작권법 제122조의2에 의거하여 국내외 저작권 보호기반 조성 및 저작권 분야의 국제 경쟁력 강화를 목적으로 설립되었습니다. 체계적, 효율적인 저작권 보호 시스템 구축과 국내 콘텐츠 산업 발전을 위해 유관기관과 유기적으로 협력하며 최선의 노력을 다하고 있습니다. C STORY는 저작권 보호 의식 제고를 위해 한국저작권보호원에서 무료로 배포하고 있으며, 홈페이지를 통해서도 보실 수 있습니다.

* 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권보호원의 의견과 다를 수 있습니다.



한국저작권보호원에서 발행한 <C STORY> 저작물은 공공누리 이용허락유형 중 제4유형으로, 출처 표시 후 비상업적 이용이 가능합니다. 상업적 이용 및 변형 등 2차적 저작물 작성은 금하며 사진, 일러스트, 만화 또한 이용할 수 없습니다.

줌 인 포커스 04

2024 저작권 보호 축제의 날 성료
저작권 보호 성과 돌아본 소통의 장
글. 편집실

저작권 시야 넓히기 ① 08

2024년 저작권 보호 정책 평가와 과제
글. 정진근 강원대학교 법학전문대학원 교수

C STORY가 만난 사람 14

웹툰으로 저작권 보호를 알린다!
저작권 보호 웹툰 캠페인 참여 작가 인터뷰
인터뷰. 방은우 작가, 탐이부 작가

저작권법으로 세상 읽기 18

불법복제 현황과 법적 처벌의 효과성 분석
글. 유창석 경희대학교 문화엔터테인먼트학과 교수

저작권 보호 이슈 던지기 22

샘플링과 음악 저작권 보호
글. 김현숙 디지털지식재산연구소 소장

저작권 시야 넓히기 ② 26

한중일 문화 전통과
‘문화 IP’의 발굴 및 보호
글. 한재혁 순천향대 글로벌문화산업학과 초빙교수

저작권 기술 동향 30

3D 뉴럴 렌더러 AI 모델 워터마크 기술
글. 김상필 고려대학교 인공지능학과 교수

저작권 보호, 혼자가 아니야 38

저작권 보호 솔루션으로
웹툰산업 발전을 선도하겠습니다
인터뷰. 이상렬 재담미디어 팀장

해외 저작권 보호 동향 42

일본, 페루, UAE의 저작권 보호 동향
정리. 김태일 한국저작권보호원 보호전략지원부 주임

저작권 변천사 46

1986년 저작권법 17
: 편집저작물 관련규정 변천사
글. 이호홍 (사)한국저작권법학회 명예회장

이야기로 보는 심의사례 50

클래식 및 대중음악 악보의
저작권 침해 여부 판단과 시정권고
글. 박현주 한국저작권보호원 보호심의부 변호사

저작권 보호 법률 컨설팅 사례 52

공동저작물 관련 유의사항
글. 이선민 한국저작권보호원 보호전략지원부 변호사

생생 저작권 보호 현장 56

제5회 ‘2024 저작권 보호 미래 포럼’ 개최
한국의 선진 저작권 정책 체계 베트남 전파

KCOPA NEWS 58



2024 저작권 보호 축제의 날 성료 저작권 보호 성과 돌아본 소통의 장

한국저작권보호원(원장 박정렬, 이하 보호원)이 주관한 '2024 저작권 보호 축제의 날'이 11월 27일 국립중앙박물관 대강당에서 성황리에 개최됐다. 2024년 저작권 보호 성과를 돌아보고 유관기관·관계자와 소통의 장이 됐던 이날 행사 현장 속으로 들어가 본다.

글. 편집실 사진. 조인기

2024 저작권 보호 축제의 날 행사(이하 행사)는 2024년 한국저작권보호원의 연간 성과를 공유하고, 유관기관과의 유기적 협력을 도모하기 위한 자리로, 분야별 저작권 보호 실무협의체 참여기관, K-저작권 지킴이(대학생, 기업), 보호원의 지원사업(맞춤형 해외 저작권 바우처 지원 사업, 한류콘텐츠 저작권 보호 기술 적용·지원 사업) 수혜 기업, 언론 기자 등 저작권계를 대표하는 관계자 200여 명이 참석했다.

행사 프로그램은 '2024년 대한민국 저작권 보호 대상' 및 '2024년 저작권 발전 유공 포상' 시상식을 1부 행사로, '저작권 보호 축제의 날'을 2부 행사로 진행했다. 시상식은 '11월 저작권 축제의 달'을 맞아해 '제1회 대한민국 저작권 보호 대상'과 '2024년 저작권 발전 유공 포상' 시상식을 통합해 개최했다.

'제1회 대한민국 저작권 보호 대상' 및 '2024년 저작권 발전 유공 포상' 시상식

제1회 대한민국 저작권 보호 대상 시상식

대한민국 저작권 보호 대상은 올해 신설된 상으로 K-콘텐츠 저작권 보호 및 건전한 유통환경 조성에 기여한 공로

자를 선정·포상하여 관련분야 종사자의 사기 진작 및 콘텐츠 산업 발전을 도모하기 위해 마련되었다.

'제1회 대한민국 저작권 보호 대상' 시상식에서는 문화체육관광부(장관 유인촌, 이하 문체부) 장관 표창 8점과 보호원장상 2점 수여가 진행됐다. 보호원장상은 '학술 출판물 불법복제 방지를 위한 출판물 저작권 보호 인식개선 활동'의 공로를 인정받은 한국학술출판협회 박찬익 대표와 '방송 저작권 침해 행위에 대한 현지 수사 지원 및 법률대응을 통한 저작권 보호 활동'에 기여한 문화방송 안상필 차장이 수상했다. 이어진 문화체육관광부장관 표창은 유인촌 장관이 참여해 K-콘텐츠 저작권 보호 및 건전한 유통환경 조성에 기여한 공로를 인정 받은 인터폴 홍성진 특별관을 비롯한 8명에게 상을 수여하고 격려했다.

한국저작권보호원장상 수상자

▲문화방송 안상필 차장 ▲한국학술출판협회 박찬익 대표

문화체육관광부장관 표창 수상자

▲계영티앤아이 ▲고려대학교 이성엽 교수 ▲네이버웹툰 ▲에스엘엘중앙 ▲인터폴 홍성진 특별관 ▲지니뮤직 서인욱 대표 ▲한국만화가협회 ▲한국방송실연자권리협회



저작권 발전 유공자 31명 선정, 문체부 장관 표창 수여

'저작권 발전 유공 포상'은 유인촌 장관이 저작권 정책, 저작권 수사 단속·보호, 저작권 산업·통상 분야에 기여한 유공자 총 31명에 표창을 수여하고 격려했다.

주요 수상자는 ▲확장 가상 세계(메타버스) 환경에서의 저작물 이용 안내서와 건축저작물 안내서 마련 등으로 저작권 정책 수립과 발전에 힘쓴 최진원 대구대학교 교수, ▲2012년부터 청소년 저작권 교육 강사로 근무하면서 전국 초·중·고등학교에서 '찾아가는 저작권 교육' 1,400여 건을 진행한 구성희 저작권 교육 강사, ▲저작권 침해 사범 전담검사로서 주요 저작권법 위반 사건을 수사하고 '인공지능(AI)-저작권 제도개선 워킹그룹'에 참여해 저작권 보

호와 제도개선에 기여한 김민정 서울중앙지방검찰청 검사, ▲한국과 공조해 저작권 침해 사이트 수사에 핵심적인 역할을 수행한 이종원 미국토안보수사국 수사관, ▲방송 사용음악모니터링 시스템 운영위원회 부위원장으로서 음악 신탁단체와 방송사 간 중재를 통해 사용료 징수에 대한 합의안 마련에 기여한 박희경 문화방송 차장 등이다. 유인촌 장관은 "저작권 보호와 발전을 위한 수상자들의 노력이 창작자의 권리 보호와 경제적 가치를 실현하는 중요한 기반이 되었다"며, "이들의 노력과 성과가 저작권 보호와 발전의 모범 사례가 되기를 바란다. 문체부는 창작자와 콘텐츠 산업의 지속 가능한 발전을 위해 정책적·기술적 지원을 강화하겠다"고 밝혔다.



‘저작권 보호 축제의 날’ 화려한 팡파르

박정렬 원장 “K-컬처, 저작권 보호로 지켜내겠다”

‘저작권 보호 축제의 날’ 행사는 개회, 축하, 기업 저작권 지킴이 우수상 시상, 기념 촬영, 영상 상영, 성과 발표, 토크 콘서트, 특강, 축하공연으로 다채롭게 진행됐다.

박정렬 한국저작권보호원 원장은 축사를 통해 “대한민국은 어느새 문화 초강대국이 되었다”며 “트렌디한 대중 예술뿐만 아니라 문학과 클래식 음악 등 순수 예술 분야까지 세계에 한국 문화의 정수를 보여주고 있다”고 말하고 “보호원 역시 K-컬처의 구성원으로서 저작권 보호망을 구축하고 창작자들을 수호해 새로운 문화를 만들어내는 데 기여한다는 자부심을 갖고 있다”고 말했다.

이어 “K-컬처의 인기와 비례해서 저작권 침해 위험도 점점 더 국제화, 지능화, 복합화되고 피해 규모 역시 엄청나게 커지고 있다”며 “보호원은 이런 위협에 맞서서 국내외 저작권 침해 대응 체계를 신속 고도화하고 언어별 저작권 침해 정보 시스템을 새로이 구축하며 해외 수사기관과의 공조를 확대하는 등 해외에서의 저작권 침해에도 기민하게 대응하고 있다”고 밝혔다.

또한 “빅데이터를 활용해서 새로운 불법 사이트를 적발해

내고 시에 기반한 저작권 포렌식 수집 도구를 개발하는 등 신기술 연구와 활용에도 역량을 집중하고 있으며 다양한 저작권 보호 인식 제고 활동을 통해서 미래의 저작권 보호 기반 마련에도 최선을 다하고 있다”고 강조하고 “앞으로도 우리 문화에 대한 자부심과 K-컬처 수호의 사명감을 가지고 맑은 바 소임을 다해 나가겠다”고 말했다.

‘기업 저작권 지킴이 우수상’ 시상 및 ‘보호원과 함께 한 2024년’ 토크콘서트

‘기업 저작권 지킴이 우수상’ 시상식은 ▲교보문고(출판) ▲뮤직카우(음악) ▲세샤트(출판) ▲이노프렌즈(뉴스) ▲키다리스튜디오(웹툰/영화) ▲공공미디어(뉴스) ▲지학사(출판) 총 7개의 업체가 캠페인 홍보 및 저작권 보호 성과를 인정받아 수상업체로 선정됐다.

시상식에 이어 ‘2024년 저작권 보호 주요성과’ 발표가 진행됐으며 ‘보호원과 함께 한 2024년’을 주제로 ▲뮤직카우(기업 저작권 지킴이 우수상 수상기업), ▲웨이브아메리카스(맞춤형 해외 저작권 바우처 지원사업 수혜기업)의 토크 콘서트가 진행됐다.

또 해외 저작권 보호 동향에 대한 인사이트를 공유할 수 있도록 특강이 마련됐다. 순천향대학교 한재혁 교수는



우리 문화에 대한 자부심과 K-컬처 수호의 사명감을 가지고 맑은 바 소임을 다하겠다

‘중국의 문화와 저작권 보호 환경’을 주제로 발제하고 한류 진흥과 저작권 보호를 위해 “우리 전통문화 연구 및 활용, 키워드와 IP 중요성을 인식하고 정부와 민간이 우리 문화 상징 발굴 및 보호, 활용에 합심하며 구체 사안별 저작권 보호 노력 및 이슈에 적극 대응해 나가야 한다”고 밝혔다.

저작권 보호에 공감대 형성하고 의지 다진 축제와 소통의 장 이날 행사에 참석한 관계자들은 “저작권 보호와 연관된 사람들이 모두 모여 공감대를 형성하고 저작권 보호에 대한 의지를 다지는 소중한 자리였다”고 소감을 전했고, 보호원 박정렬 원장은 “2025년에도 우리 문화에 대한 자부심과 사명감을 가지고 유관기관과 긴밀한 협력을 통해 K-콘텐츠를 지키는 저작권 보호에 최선을 다하겠다”고 밝혔다. 한국저작권보호원은 앞으로도 건강한 저작권 생태계를 만들기 위해 노력하고 저작권 보호와 발전을 위해 지속적으로 다각적인 활동을 펼쳐나갈 계획이다. ☞

2024년 저작권 보호 정책 평가와 과제

글 정진근 강원대학교 법학전문대학원 교수

세계 5대 저작권 강국의 꿈

문화콘텐츠 창작과 문화수출 강국의 꿈, 그 꿈은 세계 5대 저작권 강국이라는 비전으로 구체화되었다.

문화체육관광부는 2027년 세계 5대 저작권 강국의 꿈을 실현하기 위해 2023년 12월 「저작권 강국 실현 4대 전략」을 발표하였고, 2024년은 꿈을 실현하기 위한 노력이 전개되었다.

즉, 문화체육관광부는 세계 5대 저작권 강국을 위해 창작자 권익 강화, AI 인공지능 선제 대응, 저작권산업 유통 투명성 제고, 콘텐츠 해외 불법유통 적극 대응의 4개 전략을 제시하였고, 이에 따라 한국저작권보호원은 국내 및 해외에서의 저작권을 보호하고, 불법적인 저작물 유통에 대한 구제력을 강화하기 위한 여러 가지 노력을 전개하였다. 2024년 한국저작권보호원은 맞춤형 해외 저작권 바우처 지원, 국제 저작권 교류 활성화, 불법복제물 디지털 과학수사(저작권디지털 포렌식) 지원, 저작권 침해 종합대응시스템 구축, 한류 콘텐츠 저작권 보호기술 지원, 국내 불법 복제물 이용 실태조사, 대국민 저작권 보호 인식 전환 캠페인 전개 등 괄목할 만한 주요 성과들을 산출하였다.

세계 5대 저작권 강국의 꿈을 위한 2024년의 주요 성과를 살펴보고, 평가와 함께 개선방안을 제시한다.

창작자 권익 강화를 위한 「저작권 침해 종합대응시스템 구축 및 고도화」

디지털 팬데믹의 도래, 인공지능에 의한 저작물 이용 및 산출물이 대량으로 유통되면서 저작권 침해 양태 역시 다변화, 지능화, 국제화되고 있다. 이러한 시대적 변화에 대응하기 위하여 한국 저작권보호원은 2021년 정보화전략계획(ISP)을 수립한 데 이어, 2022년부터 2024년까지 저작



출처 : 셔터스톡

권 침해 종합대응시스템을 구축하였다.

이를 통해, 시스템 모니터링의 대상을 확대하고, 수집 정보의 활용성을 제고하였다. 웹하드, 토렌트 등의 정보를 수집하는 데 이어 스트리밍, 웹툰, 해외 현지어 사이트의 도메인을 추적하고, K-콘텐츠의 해외 침해 정보를 수집하였으며, 특히 웹하드의 경우 시스템을 활용한 시정권고 조치가 2023년 27,004건에서 2024년 10월 현재 203,701건으로 654.3% 증가하였다.

또한, 웹툰, 영화, 방송 등 관련 영상, 이미지의 특징정보(영화 10,234건, 방송 6,792건, 웹툰 36,482건, 웹소설 108,444건)를 비교하여 저작물 정보를 자동으로 인식함으로써 시스템 모니터링 단계에서 시정권고 등 조치까지 신속화를 지원하고, K-콘텐츠 불법 유통에 속도감 있게 대응하였으며, 해외 현지어 등의 저작권 침해사이트 구조 및 유형 등에 관한 인공지능 학습을 통해 불법 사이트를 추천하여, 기존 인력을 통해 파악하던 해외 현지어 저작권 침해사이트 천여 개를 자동 판별·수집하였다.

이와 같이 저작권 침해 종합대응시스템에 인공지능 기술의 도입, 시스템 모니터링 대상 확대 및 특징점 활용이라는 신기술을 적용함으로써, 사이트 및 침해사례 정보 수집 성과를 도출하였다. 특히, 시스템 모니터링을 통해 모니터링 인력을 2023년 360명에서 2024년 195명으로 45.8%로 감소함으로써 비용을 절감하면서도 저작권 보호의 공백을 제거하고 있다는 점은 향후 저작권 침해 종합대응시스템이 나아가야 할 방향으로 평가될 수 있다. 향후에도 AI를 활용하여 많은 시스템들이 고도화하는 상황을 고려하여, AI 기술을 접목하여 이미 기반이 마련된 빅데이터를 활용한 AI 기술 도입이 지속적으로 이루어져야 할 것이다.





출처 : 셔터스톡

창작자 권익 강화를 위한「현장 밀착형 저작권 법률 서비스 확대」

저작권 보호를 위해서는 일반적인 체계 구축과 동시에, 불법 유통에 있어서의 이용자의 위험 인식을 제고하여 궁극적으로 불법 유통의 유혹을 억제하는 것이 필요하다.

이를 위해 도입된 맞춤형 해외 저작권 바우처 지원사업은 한류 콘텐츠를 해외에 수출하는 국내 기업 및 개인을 지원대상으로 합법유통 시장조사, 불법시장 및 침해현황 조사, 저작권 침해 모니터링과 같은 저작물 불법유통 감시·조사, 법제조사 및 대응전략 수립, 저작물 수출계약서 검토, 침해대응 기술 적용 방안 검토 등의 저작물 보호전략 컨설팅, 저작권 침해여부 판단을 위한 저작권 침해감정, 경고장 발송, 소송, 소송 외 대응 등 침해대응을 지원한다.

이와 같은 맞춤형 해외 저작권 바우처 지원사업을 통해 많은 성과가 도출되었다. 최근 발표된 미국판 누누티비 코코아 TV 사례를 보면, 2023년 12월 바우처 사업을 통한 소송 지원이 결정된 후, 2024년 2월 미국 법원에서 승소함으로써 사이트 폐쇄가 결정된 바 있다. 본 사안에서는 월 2,000만 회 접속이 추산되어 수천억 원의 피해가 발생한 것으로 추정되고 있다.

본 사업은 사업의 존재 및 존속 그 자체로 큰 의미를 갖는 것으로 평가될 수 있다. 특히, 해외를 중심으로 한 한류 콘텐츠의 유통이 증가하고, 이를 통해 한국의 대외적 이미지 제고 및 2차적 시장이 형성되고 있다는 점을 고려하면, 맞춤형 해외 저작권 바우처 지원 사업은 지속적으로 전개될 필요가 있다. 본 사업의 효과는 신청 건수에서도 입증되고 있는데, 본 사업 시행 후 2023년 1분기 신청건수 3건에서 2024년 1분기 신청건수가 36건으로 1,200% 증가한 것으로 보고되고 있다. 그럼에도 불구하고, 2024년 1분기 신청건수 36건은 해외를 무대로 하는 한류콘텐츠 수출 기업의 활성화를 고려할 때, 향후 확장가능성이 매우 큰 것으로 예상된다.

향후, 지속적인 사업 홍보 및 효과에 대한 언론보도를 통해 사업신청 건수가 증가하도록 하여야 하며, 이를 통해 한류 콘텐츠 수출이 활성화되도록 노력하여야 할 것이다.

창작자 권익 강화를 위한「저작권디지털포렌식 조직 신설」

문화체육관광부는 K-콘텐츠 불법유통 범죄를 치밀하게 수사하고자 23년 12월 '저작권 범죄 과학수사대'를 출범하고 '저작권 범죄분석실'의 운영을 시작했다. 이는 'K-콘텐츠 불법유통 근절대책'에 따른 후속 조치로, 수사 역량의 전문화와 효율화를 목표로 한 조치이다. 이를 위해 기존 저작권 특별사법경찰 조직을 4개 수사팀으로 개편하고, 전자 법의학(디지털포렌식)을 활용한 기반 과학수사 체계를 구축하였다. 이에 따라 보호원도 효율적인 업무수행을 위해 보호원의 조직 체계를 재정비하였다.

디지털 방식의 저작물 이용에 대한 디지털포렌식 조직 강화의 주요 내용은 저작권 침해 수사지원 전담부서로서 '저작권디지털포렌식센터' 신설이다. 신설된 저작권디지털포렌식센터는 디지털포렌식 과학수사지원, 범죄분석실 운영, 디지털포렌식 관련 기술 및 법제도 연구 등의 업무를 수행하고 있다. 보호원은 저작권 범죄 침해 수사 지원 전담부서 마련으로, 디지털 팬데믹 시대에 적합한 K-콘텐츠 불법유통 근절대책 업무의 효율적인 수행을 가능하게 할 것으로 기대된다. 디지털포렌식센터의 신설은 창작자의 권리구제를 위해 반드시 필요한 조직임은 의문의 여지가 없다. 또한, 저작권디지털포렌식센터는 저작권 침해에 대한 과학수사의 주요 기능으로써 지원 부서로서의 역할이 기대된다. 특히 저작권디지털포렌식센터는 K-콘텐츠 불법유통 범죄에 대한 과학수사의 핵심 기능을 담당하는 조직으로서, 그 위상과 역할을 수행하기 위한 전문인력 확충 등의 노력이 필요하다.

저작물 유통 투명성 제고를 위한「불법복제물 이용 실태조사와 대응」

한류 콘텐츠의 국제적 이용에 따라 국제적 공조를 토대로 하는 해외에서의 불법복제물 이용에 대한 규제는 매우 중요하다. 한편, 국내에서의 불법복제물 이용에 대한 실태를 면밀히 조사하여, 한류 콘텐츠의 종주국인 국내에서의 불법복제를 단속하는 노력 역시 매우 중요하다. 이에 따라 한국저작권보호원은 저작권 보호 연차보고서 발간 영역을 추진하여, 2024년 1월 보고서를 발간하였다. 그 결과, 전자 스캔본 교재 이용 경험 이 61.9%에 이르며, 그 외에 이메일, USB 등으로 주변 지인으로부터 공유받은 경험이 44.6%에 이른다는 산업계에서 필요한 대학교재 전자 스캔본 이용실태 결과를 도출하였고, 이를 토대로 대학생 대상 캠페인 지행 및 대학가 계도

활동을 진행하였다. 또한, ‘저작권 문제에 관심 없는 이유’로 ‘저작권과 관련하여 나에게 직접적인 피해나 영향이 없기 때문’이라는 응답 비율 74.8% 도출됨에 따라, 저작권 보호 인식 제고를 위한 “저작권 보호, 바로 지금!” 캠페인을 진행하였다.

국내 불법복제물 이용 실태조사 결과는 변하는 콘텐츠 유통 환경 및 분야별 특성에 맞춘 실태조사를 통하여 저작권 보호 정책 수립을 위한 기초자료로 활용될 것이 기대된다.

한편, 이번 결과를 보면, 불법복제물 이용률은 5년 연속 감소하여, '19년(22.0%), '20년(20.5%), '21년(19.8%), '22년(19.5%), '23년(19.2%)로 조사되었으며, 반대로 저작권 보호 종합 인식도는 5년 연속 증가하여 '19년(3.08), '20년(3.12), '21년(3.14), '22년(3.18), '23년(3.20)로 조사되었다. 한국저작권보호원, 한국저작권위원회 등 문화체육관광부 및 산하 기관 등을 통한 지속적인 교육 및 저작권 인식 제고를 위한 각종 정책의 효과가 지속적으로 나타나고 있음을 알 수 있다.



콘텐츠 해외 불법유통 대응을 위한 「국제 저작권 교류 협력 활성화」

우리나라는 이미 중요한 콘텐츠 생산 국가로 발돋움하였으며, 저작권 수출 규모 및 무역수지 규모에 있어서 주요 국가로 부상하였다. 따라서 콘텐츠 수출국으로써 해외사무소 중심 현지 침해 지원 및 외국어 모니터링 시스템 추가 개발 등을 통한 저작권 침해 대응 강화가 요구되고 있으며, 국가별 특성에 맞춘 저작권 보호 메시지 개발 및 현지 광고 등 현지 인식 개선 역시 중요한 과제로 제시된다. 이 과정에서 양자 및 다자 간 저작권 협력 강화가 필요하다. 구체적으로, 다른 국가의 저작권 기관과 협력하여 한국 저작물의 불법 이용 사례를 모니터링하고, 공동 대응 방안을 마련할 필요가 있다.

이를 위해 한국저작권보호원은 국내 저작권자와 콘텐츠 불법 유통 사이트에 관한 증거자료 수집 및 제출자료를 확보하기 위하여, '22년부터 국내 저작권자(KBS, SBS, JTBC, SLL 등)로부터 저작권 침해 대응 권한을 위임받아 저작권 침해 증거 수천 건을 수집하는 한편, 미국영화협회(MPA), ACE(Alliance for Creativity and Entertainment), 태국영화협회, 태국 통신사(True, ISP) 등과 사이트 접속차단 추진방안 협의를 통해 형사법원에 사이트 접속차단 증거채택 신청서를 제출하도록 지원함으로써 태국 등 외국 정부와 공조를 통해 태국 법원에 접속차단을 하는 일련의 수행절차를 체계적으로 수립하였다. 그 결과 K-드라마 등 6,400여 편을 불법 유통한 사이트가 차단되는 등의 성과가 있었다. 아울러, 필리핀에서 한국 방송 저작물을 수신하여 셋탑박스를 통해 한류 콘텐츠를 제공하고 있었는데, 금년 7월 불법 IPTV 수사기관 간 국제공조 회의를 거쳐 8월 5일 필리핀 법원이 압수수색 영장을 발부하였다. 다음 날 운영자가 검거되었다. 이 과정에서 보호원은 불법 IPTV 관련 디지털 증거수집 등 필리핀 현지에서의 국제공조 수사를 지원하였으며, 향후 피의자 국내 송환 시, 수집 증거물 선별 및 분석 등 추가 수사 지원을 할 예정이다.

이와 같은 조치는 한국저작권보호원이 태국, 필리핀 등의 지식재산청(DIP), 디지털경제사회부(MDES) 등 현지 정부기관을 비롯해 미국영화협회(MPA 태국지부), ACE(Alliance for Creativity and Entertainment), 태국영화협회, TRUE(태국 방송사) 등 현지 민간기업들과 국내 권리사인 KBS, SBS, JTBC, SLL 등 다수의 이해관계자들과 긴밀한 공조를 통해 이루어낸 결과물이라는 점에서 큰 의미를 지닌다. 해외 저작권 침해대응을 위해 적용 가능한 새로운 대안을 마련한 것으로 볼 수 있다. 특히, 지난 해 4월부터 태국 형사법원(Criminal Court)에 지속적으로 의견을 개진하여 오랜 숙의 끝에 최초로 불법사이트 접속차단 명령을 이끌어내는 데 성공했고, 이로써 기존에 게시물(URL) 단위로 차단되던 K-콘텐츠 불법복제물이 앞으로는 사이트 전체를 대상으로 일괄 차단이 가능해졌다는 점에서 저작권 침해 대응의 좋은 선례를 정립한 모범사례로 보인다. 국제 저작권 교류협력 활성화의 중요한 모델이 될 것이라는 점에서 국제 저작권 교류 협력 활성화의 주요 성과 중 하나로 평가될 수 있다.

2024년의 성과, 강화와 확산을 위한 과제

미래 국가 경쟁력의 핵심이 지식재산에 있다는 점을 고려할 때, 저작권 보호 정책은 창작자들의 국내에서의 권리 보호를 넘어 글로벌 저작권 보호 생태계의 선순환을 이끌어내는 토대의 마련이 필요하다. 이를 위해서는 K-콘텐츠의 세계적 확산에 발맞춘 국제협력 강화가 시급하며, 저작권 포렌식과 법률 분야의 전문 인력 양성이 시급한 과제로 대두되고 있다. 또한, 인공지능 기술을 활용해 온라인에서의 저작권 침해 사례를 실시간으로 감지하고 대응할 수 있는 시스템 마련 및 인력 등 역량 강화와 함께 종합대응시스템의 고도화가 요구된다. 이와 같은 노력들을 전개함과 동시에 저작권 분쟁을 신속하게 해결할 수 있는 시스템을 강화하여 창작자의 실질적 보호를 위해 노력해야 한다.

특히, MZ세대의 저작권 보호 인식 제고를 위한 새로운 접근이 필요하다. 현재 MZ세대 사이에서는 해외에서 K-콘텐츠를 불법으로 시청하면서도 한국을 비난하는 행위에 대한 분노와, 창작자의 저작권을 보호해야 한다는 공감대가 양극화되어 나타나고 있다. 이러한 양극화된 감정을 창작자의 권리 보호라는 긍정적인 방향으로 이끌어낼 수 있는 ‘movement 캠페인’을 기획하고 실행해야 한다. 이를 통해 MZ세대의 자발적인 저작권 보호 문화 조성을 위한 촉매제 역할을 수행할 수 있을 것이다. 한편, 한국 콘텐츠의 보호와 동남아시아 국가들의 문화 산업 발전을 동시에 고려한 상호 이익을 추구하는 협력을 통해 긍정적인 결과를 도출할 수 있도록 상호 이익을 고려한 협력방안 마련이 필요하다. 이와 같은 구체적인 노력을 경주함으로써, 저작권 수출 규모 250억 달러, 저작권 무역수지 규모 30억 달러를 달성함으로써, 2027년 세계 5대 저작권 강국이 실현되었으면 하는 바람이다. 🌐



웹툰으로 저작권 보호를 알린다!

저작권 보호 웹툰 캠페인 참여 작가 인터뷰

방은우 작가, 탐이부 작가

웹툰은 많은 사람들에게 사랑받고 있지만 그만큼 저작권 침해 문제도 큰 분야다. 한국저작권보호원의 저작권 보호 웹툰 캠페인에 참여해 저작권 보호의 중요성을 널리 알려온 작가들의 이야기를 들어본다.
정리. 편집실

Q1. 안녕하세요 작가님. 간단한 자기소개 부탁드립니다.

방은우 작가 안녕하세요. 방은우입니다. 웹툰 ‘사형수 실화냐’라는 작품의 그림 작가로 데뷔하였고, 이후 웹툰 ‘썸’의 스토리 작가, 현재는 웹소설을 원작으로 한 웹툰 ‘1레벨 플레이어’를 연재하고 있는 데뷔 6년 차 웹툰 작가입니다.

탐이부 작가 안녕하세요. 13년째 웹툰을 만들고 있는 웹툰 작가 탐이부라고 합니다.

Q2. 방은우 작가님은 웹툰 저작권 보호를 위한 릴레이 한 컷 웹툰에 참여해주셨는데요. 한 컷으로 효과적으로 메시지를 전달하기 위해 가장 신경 쓰신 부분은 무엇인가요?

방은우 작가 딱 한 컷으로 전달해야 하다 보니 고민이 많았었는데요, “독자분들에게 가장 친숙한 건 결국 웹툰이라는 포맷과 작품 속 등장인물이지 않을까”라는 생각이 들어, 지금 연재 중인 작품의 인물들이 컷 안에서 독자들에게 대화를 건네는 방식으로 표현하게 되었습니다.

Q3. ‘릴레이 한 컷 웹툰’은 여러 작가가 참여하는 독특한 방식으로 진행되고 있습니다. 다른 작가들의 작업과 연결성을 고려하거나 릴레이 형식에서 느낀 재미와 도전이 있었다면 말씀 부탁드립니다.

방은우 작가 일단은 다른 작가님들이 먼저 해주신 한 컷 웹툰들을 보고 최대한 겹치면 안 되겠다는 생각이 들어 고민이 많았습니다. 그러던 중 ‘유미의 세포들’ 이동건 작가님의 한 컷 웹툰을 보고 많이 와닿았습니다. 불법 웹툰을 보는 것에 대한 경고가 아닌, 정식 웹툰을 보는 독자님들께 감사를 표현하는 방식이었거든요. 그 부분을 참고해서 “작품 속 인물들이 독자님들께 부드럽게 말을 건네는 방식은 어떨까?”라는 생각을 하며 한 컷 웹툰을 작업하게 되었습니다.

Q4. 탐이부 작가님은 ‘출동하라! 저작권 범죄 과학수사대’ 웹툰을 연재하고 계신데요. 이 웹툰을 시작하게 된 계기와 함께 작품의 기획 의도와 주제, 스토리에 대해 소개해 주세요.

탐이부 작가 한국만화가협회로부터 저작권 범죄 과학수사대를 주인공으로 한 캠페인 웹툰을 제안 받고 연재하게 되었습니다. 처음엔 정중하게 거절하려는 생각도 했었습니다. 저작권 범죄라는 무거운 사안을 개그웹툰으로 풀어낼 자신이 없었거든요. 그런데 협회 사무국장님과 몇 번의 소통을 하면서 좀 더 쉽고 재미있게 저작권 범죄 과학수사대가 어떤 일을 하고, 저작권 범죄에 대해 더 많이 알릴 필요성이 있다는 취지에 동감해 참여하기로 결정했습니다. ‘출동하라! 저작권 범죄 과학수사대’는 불법 콘텐츠를 보면 참지 못하는 주인공 ‘정당한’이 저작권 범죄 수사대에 합류하여 여러 저작권 범죄를 해결해 나간다는 이야기를 그리고 있습니다.

Q5. 작품 속에서 저작권 범죄 과학수사대의 활동을 흥미로운 에피소드로 풀어내고 계신데요. 이러한 에피소드는 주로 어떻게 구상하시나요? 구상 과정에서 어려움이 있었다면 어떤 점이 가장 힘들셨는지 궁금합니다.

탐이부 작가 실제 저작권 범죄 과학수사대가 다루고 해결했던 사건들을 바탕으로 구상을 했어요. 사건의 본질을 변형 없이 전달하되, 개그웹툰으로 만들기 위해서는 캐릭터들에게 개그요소를 적절히 넣어야 했습니다. 이게 생각보다 어려운 작업이라 이상신 작가와 함께 스토리 작업을 했어요. 판다를 닮은 수사대 팀장 ‘노복재’, 뛰어난 수사능력을 가지고 있지만 아이돌 덕후이기도 한 ‘공정희’ 캐릭터는 그러한 점을 염두해서 만들어졌지요. 가장 신경 쓴 부분이 있다면, 이 웹툰이 실제 저작권 범죄 과학수사대 분들의 노고를 가볍게 그리거나, 저작권 범죄에 관한 심각성을 왜곡하지 않도록 하는 것이었어요. 작품 기획을 구상한 후에, 한국저작권보호원의 협조로 저작권 범죄 수사대에서 일하시는 특별사법경찰관 두 분을 직접 만나 취재를



(위) 방은우 작가. (가운데) 릴레이한컷웹툰. (아래) 1레벨 플레이어 시즌1 표지

할 수 있었는데요. 생각했던 것보다 저작권 범죄 피해 상황이 심각했고, 범인을 체포하기 위해 일일이 수작업으로 조사를 하고, 발로 뛰며, 잠복근무까지 하신다는 말을 듣고 놀랐던 기억이 있습니다.

과학수사대라고 하면 뭔가 컴퓨터 앞에 앉아 범인을 특정하는 정도의 일만 하는 게 아닐까 생각했었거든요. 적은 인력으로 이런 노고를 하고 계신 부분은 웹툰에 꼭 넣어야겠다고 생각해서, 연재된 웹툰에서도 부족한 인력, 조사과정, 잠복근무 등 특별수사경찰관들의 노고를 빼놓지 않고 표현하려 했습니다.

Q6. 작가님께서 직접 경험했거나 주변에서 접하신 웹툰 분야의 저작권 피해 사례가 있다면 말씀해 주세요.

탐이부 작가 몇 년 전에 연재했던 제 작품이 불법복제 웹툰 사이트에 올라 있는 걸 보고 신고를 한 적이 있었어요. 계약서, 원고의 원본 파일 등 증빙자료를 제출해야 했었지요. 신고가 접수되어 확인되면 불법 사이트의 도메인에 접속할 수 없도록 차단이 되는데, 사이트 주소의 뒷자리 숫자만 바뀌서 금세 서비스가 또 되더라구요.

불법복제 사이트를 막는다는 게 참 힘든 일이라는 걸 실감했습니다. 몇몇 동료 작가들도 자신의 작품이 불법복제 사이트에 올라가 미리보기 수익이 절반 이상으로 떨어져서 금전적 피해를 본 사례도 비밀비재합니다. 한 번은 고등학교 동창모임에서 제 작품을 잘 보고 있다는 친구 얘길 듣고 사이트를 물어봤더니, 불법복제 사이트에서 보고 있었더라구요. 그 날 귀에 피가 나도록 불법복제 사이트 말고 정식 서비스 사이트에서 보라고 일침 했던 일도 있었습니다.

방은우 작가 말씀하신 것처럼 불법사이트에 작품이 업로드된 일은 저 포함 주변 작가님들도 이미 많이 겪으셨고, 현재



(위) 탐이부 작가, (아래) 저수대 웹툰

도 진행 중인 피해 사례죠. 업체들과 정부가 힘을 합쳐 많이 검거했다고는 들었지만, 계속해서 불법사이트들이 다시 생기는 걸 보고 참 허탈하기도 했습니다.

Q7. 작가님께서 창작자로서 느낀 저작권 보호의 중요성은 무엇인가요? 웹툰 창작 과정에서 저작권 보호가 필요한 이유에 대해 말씀 부탁드립니다.

탐이부 작가 작가가 자신의 작품으로 돈을 벌어 생활을 하지 못한다면 좋은 창작은커녕 작품을 만들고자 하는 의지마저 꺾이게 됩니다. 더 좋은 작품, 더 재미있는 작품을 만들어 봤자 불법복제 사이트를 운영하는 범죄자들의 배만 불러줄 뿐, 정작 그 작품을 만든 작가에게 배고픈 일상이 지속된다면 과연 누가 웹툰을 만들겠다고 나설까요.

빠른 성장을 거듭하고 있는 웹툰시장이 더 건강한 성장을 이루기 위해서는 창작자들의 저작권 보호가 당연히 필수적입니다. 이는 창작자 개인만이 아닌 업계 관련된 인력과 업체 전부를 살리는 길이라고 생각합니다. 저작권을 침해하는 범죄자들은 엄격하게 처벌해서 근절해야 한다고 생각합니다.

방은우 작가 저작권이 보호받지 못하면 창작자와 창작물들이 존재할 수 없다고 생각합니다. 예전 출판시장이 불법복제, 유통으로 크게 피해를 봤던 것처럼요.

과거에 불법 음원 및 영상 유통으로도 저작권 문제가 심했었지만, 지금에 와서는 유튜브 및 음원 관련 플랫폼 그리고 OTT플랫폼들이 자리를 잡으면서 대중들의 인식도 자연스럽게 자리잡았다는 생각이 듭니다.

물론 모든 불법 복제물이 사라진 건 아니지만 이전보다 많은 문제가 개선되었다고 봅니다. 웹툰도 음원과 영상 분야처럼 대중들의 저작권 인식이 함께 성장하는 게 중요하다고 생각합니다.

Q8. 마지막으로 웹툰을 사랑하는 독자들에게 전하고 싶은 메시지가 있다면 한 말씀 부탁드립니다.

탐이부 작가 웹툰이 해외에 수출되어 인기를 끌고, 웹툰 작가들의 위상이 높아지긴 했습니다만, 지금 웹툰시장은 이제 겨우 혼자서 걸음마 할 수 있게 된 정도라고 보시면 될 거 같아요. 이런 상황에서 불법복제 웹툰 사이트에서 공짜로 웹툰을 보시는 것은 아장아장 걷고 있는 아기의 발에 상처를 주고 넘어뜨리는 일과 같습니다.

오랫동안 더 재미있는 작품을 보고 싶으시다면, 절대 불법복제 웹툰 사이트를 이용하지 말아 주세요. 아무리 범죄자들을 잡아 엄벌에 처한다고 해도 인식개선이 되지 않는다면 시장은 결코 좋아지지 않습니다. 정당한 대가를 치르지 않고 불법으로 웹툰을 보는 게 얼마나 부끄러운 일인지 꼭 잊지 않으셨으면 좋겠습니다.

방은우 작가 웹툰을 사랑하고 읽어주시는 독자님들이 있기에 작가와 작품이 있다고 생각합니다. 저작권 보호로 우리 웹툰산업을 지켜주시길 바라며 계속해서 재미있는 작품으로 찾아뵙겠습니다. 감사합니다! 📢



불법복제 현황과 법적 처벌의 효과성 분석

글. 유창석 경희대학교 문화엔터테인먼트학과 교수



출처 : 셔터스톡

1. 들어가며

본격적인 정보화 사회가 되면서 이제는 영화나 소설, 게임 등이 만 들어지는 순간부터 디지털로 제작되어 온라인을 통해 배급하는 것이 일반화되어 가고 있다. 이러한 정보화 사회로의 변화는 사회 전반에 있어서 많은 긍정적인 변화를 만들어 냈으나, 디지털 정보의 쉬운 복제 특성으로 인해 저작권에 기반을 둔 산업들에 대한 불법복제로 인한 위협이 증가되는 부작용도 발생하였다. 이로 인해 국내 콘텐츠 이용자의 불법복제물 이용 경험은 2008년의 경우 61.4% 수준¹⁾으로 높게 나타났으나, 불법복제와 관련된 저작권법 개정과 함께 저작권 침해에 대한 단속 및 다양한 저작권 보호 정책으로 인해 2023년 19.2%로 감소한 바 있다.²⁾ 콘텐츠 이용자들이 불법복제를 이용하지 않게 계도하는 방법은 크게 법적 처벌을 통한 방법과 이용자의 윤리 의식 향상에 기반한 두 가지 방법이 주로 활용되고 있다. 그러나 법적인 대응과 윤리적인 대응 중 어떤 방법이 더 바람직한가에 대해서는 논란이 존재하고 있으며, 방법의 효과성 측면에서도 국가별로 차이가 존재하는 상황이다. 2019년에 새로 통계구조를 개편한 한국저작권보호원의 「저작권 보호 연차보고서」는 불법복제와 같은 저작권 침해행동에 대한 소비자의 인식을 향상시키는 데 법적인 대응이 효과적이지, 아니면 윤리적인 대응이 효과적이지를 정량적으로 살펴볼 수 있는 고급 분석이 가능하게 설계가 되어 있기 때문에 이를 기반으로 다양한 연구들이 최근에 나오고

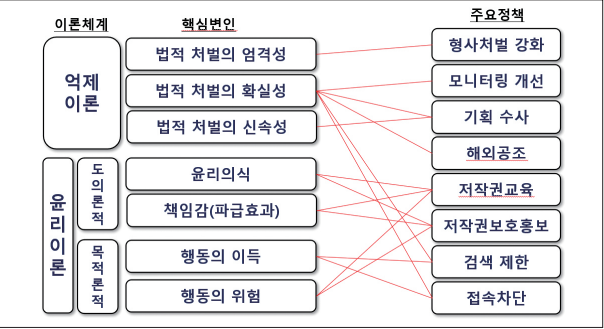
1) 한국저작권단체연합회 (2013) 2013 저작권 보호 연차보고서. 다만, 여기에서의 불법 복제물 이용경험은 2023년 측정기준과 상이하기 때문에 1:1로 비교하는 데에는 한계가 있다. 추세를 파악하는 정도로만 이해하면 될 것이다.
2) 한국저작권보호원 (2024) 2024 저작권 보호 연차보고서
3) Hunt, D. & Vitell, J. (1986) A General Theory of Marketing Ethics, Journal of Macromarketing, 6(Spring), 5-16. 이에 대한 상세한 설명은 이해옥, 박춘래, 김상우 (2013) 도의론적 평가와 목적론적 평가가 세무전문가의 윤리적 판단과 행동의도에 미치는 영향에 관한 연구, 회계저널, 22(4), 177-212를 참조.
4) 이지수, 양성병, 유창석 (2021) 게임 관련 불법 소비행동의 억제요인 분석, 소비문화연구, 24(1), 1-21.

있다. 저자는 이 중 게임산업을 중심으로 한국저작권보호원의 통계를 활용하여 불법복제에 대한 연구를 진행해 왔기에, 그동안의 연구를 통해 밝혀진 법적 처벌의 효과에 대해 소개해 보고자 한다.

2. 불법복제 대응에 대한 이론적 모형

소비자의 비윤리적인 행동을 설명하는 것에 대해서는 정말로 다양한 이론들이 경합을 하고 있지만, 이 중 어떻게 하면 불법복제와 같은 비윤리적인 행동을 줄일 것인가에 대해서는 크게 두 가지 접근이 이루어지고 있다. 하나는 윤리적인 접근이며, 이 중 소비자 행동에서 가장 많이 활용되는 모형은 Hunter & Vitell의 윤리이론 모형이다.³⁾ 이 이론은 개인의 윤리적인 의사결정과정이 상황에 대한 개인의 인식에서 비롯된다고 보며, 상황을 어떻게 평가하는가에 따라 도의론적 평가와 목적론적 평가로 구분한다. 도의론적 평가는 각각의 개인들이 가지고 있는 옳고 그름에 대한 내재적인 판단기준에 따라 상황을 평가하는 것을 뜻하며, 불법복제와 관련하여서는 저작권 침해에 대한 윤리의식이나 비윤리적인 행동으로 인해 발생하는 피해에 대한 책임감 등이 도의론적 평가의 주요 판단 기준으로 활용된다. 반면에 목적론적 평가는 행위의 결과가 개인에게 유리하거나 불리한지에 따라 윤리적 행동을 판단한다는 관점이며, 이로 인해 저작권 침해행동이 개인에게 오는 이득과 위험이 주요한 판단기준으로 작용한다. 다른 하나의 접근은 법적 처벌의 두려움이 비윤리적인 행동을 줄인다는 접근이며, 이를 억제이론(Deterrence Theory)이라고 부른다. 억제이론은 18세기 중엽에 고전범죄학에서 출발하였으며, 현재의 형법체계를 구축하는 데 큰 기여를 하였으나 이러한 이론적 체계가 과학적인 체계에서 구성되었다기보다는 공리주의와 같은 철학적인 관점에서 시작되었기에 큰 비판을 받아왔다. 그러나, 후대에 경제학 이론을 통해 법적 처벌의 두려움이 효과적으로 선택에 영향을 주는 요인임을 수학적으로 증명해지면서 보편적인 범죄이론으로 자리매김하였다.⁴⁾

물론 현대에 들어와서는 범죄 및 법에 대한 연구가 확대되면서 현대의 범죄이론에서 억제이론이 차지하는 영역은 많이 감소하였으나, 비윤리적인 행동이나 개인의 일탈행위를 설명하는 데에는 매우 효과적이어서 불법복제 연구에서는 억제이론을 주로 사용하고 있다. 억제이론은 법의 준수는 개인이 인식하는 처벌의 두려움, 즉 일탈행위에 대한 처벌로 발생하는 비용이 증가할 경우 더 많이 이루어진다고 가정한다. 이때, 개인이 범죄에 대한 비용을 인식하는 것은 크게 세 가지 차원(처벌의 엄격성, 처벌의 확실성, 처벌의 신속성)으로 구성된다. 처벌의 엄격성은 적발되었을 때 법적 처벌이 강력한 정도를 뜻하며, 처벌의 확실성은 법적 일탈행위가 적발될 가능성, 그리고 처벌의 신속성은 이러한 처벌이 얼마나 빠르게 이루어지는지에 대한 것이다. 그러나 처벌의 신속성의 경우 측정에 어려움이 있기에 불법복제 연구들에서는 엄격성과 확실성을 주로 활용하였으나 정책 수립에는 신속성 역시도 핵심적인 도구로 활용되어 왔다. 불법복제를 줄이는 데 이 두 가지 접근은 정책 개발의 기초 이론으로 활용되어 왔으며, 현재 국내에서 활용되고 있는 주요 정책들이 모두 이러한 이론적 기반에 근거하여 구성되고 있다(<그림 1> 참조).

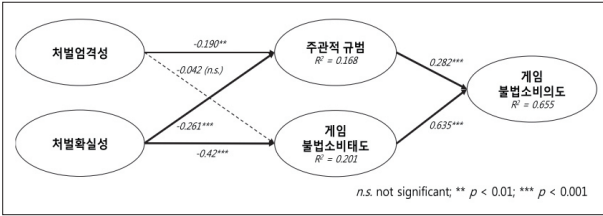


<그림 1> 불법복제 대응에 대한 이론적 접근

5) 한국 「저작권 보호 연차보고서」의 설문은 억제이론과 윤리이론에 기반한 설문항목이 들어가 있을 뿐만 아니라 국내 콘텐츠 이용자 전반에 대해 살펴볼 수 있게 설문 프로세스가 구성되어 있어서 현재 불법복제 이용자들의 태도를 가장 효과적으로 볼 수 있는 도구 중 하나이다. 본 연구에서는 2022년 연차보고서의 원자료를 활용하였다.
6) 이지수, 양성병, 유창석 (2021) 게임 관련 불법 소비행동의 억제요인 분석, 소비문화연구, 24(1), 1-21.
7) 유우제, 유창석 (2024), 윤리적 의사결정 이론에 기반한 게임관련 불법 소비행동 연구, 한국게임학회 논문지, 24(4), 59-68.

3. 법적 처벌의 정책적 효과성

불법복제에 있어서 법적 처벌이 효과적인가에 대해서는 국가별로, 또는 대상별로 다른 결과들을 보이고 있다. 2003년부터 2019년까지 불법복제에 대해 억제이론을 적용한 12개의 실증논문을 살펴보면 처벌의 엄격성과 확실성이 모두 유효한 경우가 4편, 둘 중 하나만 유효한 경우가 6편, 그리고 억제이론이 효과가 없는 경우가 2편으로 나타났다. 이에 따라 필자를 포함한 연구자들은 한국저작권보호원의 「저작권 보호 연차 보고서」의 설문을 가지고 법적 처벌의 효과와 윤리적인 대응의 효과를 분석하였다.⁵⁾ 그 결과는 아래 <그림 2>와 같다. 법적 처벌의 엄격성은 게임의 불법소비태도에는 유의하지 않게 나타났으나, 법적 처벌의 확실성은 게임의 불법소비태도와 함께 주변 사람들이 게임의 불법소비에 인식하는 정도인 주관적 규범에 모두 영향을 미치는 것으로 나타나 억제이론의 요인들이 상이하게 작용하는 것을 확인하였다.⁶⁾



<그림 2> 게임 불법소비에 대한 법적처벌의 효과

그런데, 이 연구의 핵심은 전체 이용자를 대상으로 한 위의 결과가 아닌 집단별로 진행된 연구이다. 위의 연구를 진행하면서 우리 연구팀은 불법복제를 이용한 집단과 이용하지 않은 집단을 구분하여 분석을 진행하였다. 그 결과는 조금 더 재미있게 나타났는데, 불법이용자 집단은 불법복제에 대한 단속에 대해 전혀 두려움을 못 느끼지만, 처벌의 엄격성으로 인해 발생하는 불이익에 대해서는 민감하게 반응한다는 것이다. 반면, 합법이용자 집단은 처벌의 엄격성에는 전혀 영향을 받지 않지만, 불법 복제 처벌의 확실성에 대한 가능성이 올라간다고 생각할수록 게임을 불법복제 하고자 하는 태도 및 의도가 감소하는 것으로 나타났다(<그림 3> 참조).



	불법이용자	합법이용자
법적처벌 엄격성	O	X
법적처벌 확실성	X	O

<그림 3> 게임 불법소비에 대한 불법이용 여부와 법적처벌 차원의 상호작용 효과

참고로 최근에는 게임의 불법복제에 대한 윤리적인 요인들의 효과도 검증한 바 있는데, 저작권에 대한 윤리의식과 파급효과에 대한 인식이 증가할수록 불법복제 의도가 감소하는 것으로 나타났으며, 교육수준이 높은 경우에는 윤리의식이 더 효과적으로 작용하며 교육수준이 낮은 경우에는 파급효과가 더 효과적으로 작용하는 것을 확인하였다.⁷⁾

4. 마무리하며

저작권법을 통해 불법복제를 줄이고자 하는 다양한 입법의 노력이 지금까지 있었으며, 이러한 노력의 결과로 한국의 불법복제에

대한 인식은 매우 크게 향상되어 왔다. 그러나 여전히 저작권 침해는 다양하게 이루어지고 있으며 이를 줄이기 위해 다양한 연구 및 노력들이 이루어지고 있다. 저작권 법의 개정은 궁극적으로 이를 통해 법으로 바람직하지 못한 행동들에 대한 처벌을 위한 것이 아니라, 규칙을 명확하게 확립함으로써 바람직하지 못한 행동을 줄이고자 하는 것을 목표로 하고 있으며, 이러한 입법 의도의 밑에는 법에 대한 소비자들의 선택의 변화에 대한 이론적 근거가 존재한다. 그러나 아무리 의도가 좋았다 하더라도 이를 소비자들이 어떻게 받아들이는가는 다른 이야기이다. 이에 대해 연구자들은 소비자들의 법적 처벌에 대한 인식이 불법복제에 어떻게 영향을 미치는지 지속적으로 살펴보고 있으며, 법적 처벌과 더불어 저작권법에 대한 인식을 명확하게 하는 데 정부와 유관기관들이 다각적인 노력을 기울이고 있다. 그리고, 이러한 노력의 밑에는 이러한 활동들의 효과성을 연구하고 더 효과적인 방향성을 제시하려는 연구자들이 존재한다는 것을 기억해 주었으면 한다. ☞

샘플링과 음악 저작권 보호

글. 김현숙 디지털지식재산연구소 소장

오늘날 음악 산업에서 샘플링은 창작의 경계를 확장하는 필수적인 도구로 자리 잡고 있다. 익숙한 음원, 멜로디, 박자를 사용하여 대중에게 친밀감을 주면서도 새로움을 제공하는 작업은 창작자에게 매우 매력적이다. 발전하는 디지털 기술로 인해 기존의 음원을 새로운 방식으로 활용하는 방법들도 진화하고 있다. 하지만 이러한 기법들은 기존 창작물의 일부를 활용하는 것이므로 저작권과의 충돌이 불가피하다. 이에 기존 음악 요소를 새 곡에 활용하는 다양한 기법들을 검토하고, 대표적으로 샘플링의 정의와 사례를 통해 샘플링과 저작권 보호의 균형을 살펴보고자 한다.

1. K-팝과 샘플링

K-팝은 글로벌 인기를 업고 다양한 음악적 기법을 접목하면서 점점 더 독창적인 스타일을 구축하고 있다. 창작자들은 기존 음악의 요소를 다양한 방식으로 재해석하면서 K-팝의 장



출처 : 셔터스톡

“

샘플링은 녹음물의 일부를 사용하므로 작곡가 등의 저작권자는 물론 녹음물의 소유자인 음반제작자의 허락도 필요하다.

”

르적 폭을 넓히고, 독창성을 부각시키고 있다. 예를 들어, 블랙핑크의 ‘썸타운’은 파가니니의 ‘라 캄파넬라’를 활용하여 강렬한 클래식 선율과 힙합 리듬을 결합하였으며, 블랙핑크의 멤버 로제의 ‘APT’는 역시 기존 음악에 새로운 감성을 더하며 전 세계를 관통하고 있다. 이러한 기법은 K-팝과 클래식, 재즈, 힙합 등 다양한 장르와의 융합을 이루면서 팬들에게 신선한 음악적 경험을 제공하고 있다. 그러나 그 과정에서 저작권자의 허가가 반드시 필요하다는 점에서 창작과 저작권 보호 간의 균형을 맞추려는 노력이 필요하다.

2. 기존 곡을 활용하는 다양한 기법

기존 음악의 요소를 새 곡에 활용하는 대표적인 기법이 샘플링(sampling)과 인터폴레이션(interpolation)이다.

(1) 샘플링

구체적으로, 샘플링은 주로 기본 음반에 수록되어 있는 사운

드를 디지털로 변환한 다음에 컴퓨터, 신디사이저 등을 이용하여 디지털 처리를 하여 새로운 녹음을 위한 소재로 이용하는 녹음 기법을 말한다.¹⁾ 즉, 다른 아티스트가 만든 특정 멜로디, 리듬의 패턴, 음향 효과 등을 잘라내어 그대로 혹은 변형하여 사용한다.²⁾ 디지털 기술의 발달로 인해 프레이즈 샘플링, 피치 쉬프트, 컷 앤 페이스트 등의 다양한 방식이 등장했다.³⁾ 프레이즈 샘플링은 특정 멜로디나 구절을 발췌하여 곡의 핵심 요소로 사용하고, 피치 쉬프트는 음의 높낮이를 조정해 원곡과 다른 분위기를 만든다. 샘플링은 녹음물의 일부를 사용하므로 작곡가 등의 저작권자는 물론 녹음물의 소유자인 음반제작자의 허락도 필요하다.

(2) 인터폴레이션

이와 달리 인터폴레이션은 기존 음악의 멜로디, 리듬 등 특정 요소를 새롭게 재해석하여 다시 연주하거나 부르는 방식으로 재연하는 방식을 말한다. 녹음물을 사용하지 않으므로 음반제작자의 허락 없이 사용 가능하지만 작곡가 등 저작권자

1) 박성호, 저작권법, 제3판, 박영사, 2023, 73면.

2) 샘플링의 역사 및 기법 등에 관하여는, 김기덕, “대중음악의 디지털 샘플링과 저작권 침해에 관한 연구-미국판례를 중심으로”, 스포츠엔터테인먼트와 법, 통권 제63호, 2020 참조.

3) 이정훈, 박성수, “대중음악 샘플링의 저작권 침해 판단과 공정한 이용”, 계간저작권, 2017 겨울호, 2017, 127-128면.

의 허락은 필요하다. 로제의 ‘APT’는 인기곡의 특정 멜로디를 재연주해 사용한 인터플레이션 사례이다.

(3) 리믹스, 커버, 표절

리믹스(Remix)는 원곡을 변형하여 새로운 해석을 가미하는 것으로, 원작의 주제나 느낌을 바꾸어 다른 스타일의 곡으로 재탄생시키는 것을 말한다. 리믹스로 샘플링의 범주에 포함 된다고 볼 수 있는데, 샘플링이 특정 멜로디나 비트를 활용하 는 데 집중하는 반면, 리믹스는 전체적인 곡의 구성이나 장르 를 변형하여 원곡의 새로운 버전을 만드는 데 초점이 맞춰져 있다고 볼 수 있다.

커버는 다른 아티스트의 곡을 자신의 스타일로 재해석하여 부르는 것을 말하는데, 원곡의 멜로디와 가사를 그대로 사용 하지만 편곡 등에 변화를 주어 새로운 느낌을 전달하는 것에 집중한다.

표절은 다른 아티스트의 음악적 요소를 무단으로 사용하여 자신의 작품인 것처럼 발표하는 행위다. 저작권 침해가 법적 인 문제라면 표절은 윤리적인 문제라고 볼 수 있다. 저작권이 없거나 만료된 음악을 가져올 수도 있으므로 표절이 모두 저작권 침해가 되는 것은 아니지만, 자신의 것이 아닌 창작물을 본인이 창작한 것처럼 대중을 속이는 것이라고 할 수 있으므로 비난의 대상으로서 문제되는 행위인 것은 명확하다.

3. 저작권 보호와 샘플링

샘플링과 인터플레이션 등은 기존 곡의 일부를 사용하므로 저작권법이 보호하는 원저작물의 권리를 침해할 수 있다. 권 리자의 허락 없이 이루어진 샘플링은 저작권 침해로 이어질 수 있으며, 법적 분쟁 가능성도 크다. 이러한 저작권 문제는 현대 대중음악에서 샘플링이 보편화되면서 더욱 중요해졌다.



출처 : 셔터스톡

(1) 국내외 샘플링 분쟁 사례

국내외 샘플링 관련 판례를 통해 샘플링의 법적 기준을 확인할 수 있다. 한국 대법원은 디지털 샘플링 기법을 이용한 음 반을 2차적 저작물로 인정하기 위해서는 독창적 요소가 필요하다고 판시했다.⁴⁾ 아날로그 방식으로 녹음된 음반을 디지털 샘플링 기법을 이용하여 디지털화한 것이 2차적저작물로 인정되기 위해서는 단순히 잡음 제거 등으로 실제 연주에 가 깎게 하는 것만으로는 부족하며, 이를 재구성하거나 새로운 내용을 첨삭하는 등의 방법으로 독자적인 표현을 부가해야 한다는 것이다.

미국에서는 래퍼 비즈 마키(Biz Markie)가 Gilbert O'Sullivan의 ‘Alone Again(Naturally)’을 무단으로 샘플링한 사건에서 법원은 샘플링을 통해 원곡의 멜로디가 그대로 사용된 경우, 이는 명백한 저작권 침해에 해당한다고 판단하였다. 특히 이

사건의 샘플링된 부분은 원곡의 중요한 멜로디 라인으로, 곡 의 전체적 흐름에서 눈에 띄는 요소이기도 하였다.⁵⁾ 또한, 가수 N.W.A가 “Get Off Your Ass and Jam”의 2초짜리 기타 리 프를 무단으로 샘플링한 사건에서는 “라이선스를 획득하라, 그렇지 않으면 샘플링하지 말라(Get a license or do not sample)”고 판시하면서, 최소 사용의 원칙을 저작물의 작곡에만 한정하고 녹음물에는 적용하지 않으면서 샘플링의 규모나 길이와 상관없이 원작자의 허가가 필요하다고 판단했다.⁶⁾

독일에서도 전자음악 그룹 Kraftwerk의 곡 “Metall auf Metall”의 2초 정도 되는 드럼 비트 샘플을 독일 힙합 프로듀 서이자 래퍼인 Moses Pelham이 무단으로 사용한 사건이 있었다. 음반에서 약 2초 동안 반복되는 리듬 시퀀스를 무단으로 샘플링한 것인데, 이 사건은 독일 연방대법원(BGH), 독일 연방헌법재판소(BVerfG), 유럽사법재판소(CJEU)를 거쳐 오랜 법적 분쟁을 이어간 끝에, 샘플링이 원저작물의 인식 가능한 부분을 그대로 사용하는 경우 저작권 침해에 해당한다는 판단으로 마무리되었다.⁷⁾

(2) 공정 이용과 최소 사용 법칙

다만 샘플링이 예술적 표현의 일환으로 사용되는 경우 저작권 침해를 피해갈 수도 있다. ‘2 Live Crew’가 로이 오비슨(Roy Orbison)의 “Oh, Pretty Woman”을 패러디한 것에 대해 미국 대법원이 공정 이용으로 인정한 사례가 대표적이다.⁸⁾ 이 판결은 패러디와 같은 예술적 표현에 있어서는 저작권이 일부 제한될 수 있다는 점을 분명히 하여 창작의 자유를 보호하는 사례로 소개된다. 이와 더불어 최소 사용의 원칙(The Doctrine of De Minimis Use) 역시 중요한 법적 기준이다. 원

곡에서 발췌한 6초 분량이 양적 및 질적으로 미미하다는 이유로 저작권 침해가 아니라는 판단을 받은 사례를 확인할 수 있다.⁹⁾ 이 사건에서 법원은 원작의 저작권을 침해했다고 의심 되는 사용이 매우 사소하고 사용 분량도 적어서 원곡과 실질적 유사성이 없고 일반 청중이 이를 인식할 수 없는 수준이라면 저작권 침해로 간주하지 않는 기준을 제시한다.

4. 마무리

샘플링은 음악 창작에서 중요한 기법으로 자리 잡으며 새로운 사운드와 개성을 창출하는 하나의 방안이 되고 있다. 그러나 기존 저작물을 사용하는 만큼, 저작권자의 권리를 보호하고 창작의 자유를 존중할 수 있는 법적 및 윤리적 조정이 필요한 것이 사실이다. 샘플링을 둘러싼 저작권 논란은 기존의 권리자와 새로운 창작자가 공존할 수 있는 방안을 모색할 필요성을 보여준다.

국내외 판례들은 샘플링 작업에 있어 저작권 허락이 필수적임을 명확히 하고 있으며, 공정 이용 및 최소 사용 원칙과 같은 예외 규정을 통해 예술적 자유를 일부 인정하고 있다. 하지만 변화하는 음악 산업의 특성을 반영해 창작자와 권리가 상호 협력하는 유연한 대응 방안을 마련하는 것이 현실적이고 효과적인 해결책일 수 있다.

창작의 자유와 저작권 보호가 균형을 이루는 환경을 마련하여, 샘플링이 창의적이고 풍부한 음악 문화를 이루는 기초가 될 수 있기를 기대한다. 🎧

4) 대법원 2006. 2. 10. 선고 2003다41555 판결.

5) Grand Upright Music Ltd. v. Warner Bros. Records Inc. (1991)

6) Bridgeport Music, Inc. v. Dimension Films (2005)

7) 유럽사법재판소(CJEU), C-476/17, Pelham GmbH, Moses Pelham, Martin Haas v. Ralf Hütter, Florian Schneider-Esleben, ECLI:EU:C:2019:624.

8) Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc. (1994)

9) James W. Newton v. Michael Diamond, 388 F.3d 1189, 9th Cir., 2003.

한중일 문화 전통과 ‘문화 IP’의 발굴 및 보호

글. 한재혁 순천향대 글로벌문화산업학과 초빙교수, 전 주광저우 총영사·문체부 대변인·주중문화원장

우리의 문화 전통 속에는 고상하면서 아름다운 문화 요소들이 많다. 역사의 엄함과 문화의 나눔을 통해 인접 국가들과도 여러 문화 요소들을 함께 공유해 왔다.

먼저 ‘매화꽃’을 보자. 우리는 매화, 일본은 우메, 중국은 메이화라고 부르는데, 이 꽃을 피우는 매실나무의 원산지는 중국 쓰촨(四川), 광둥(廣東) 일대로 알려져 있다. 매화(梅花)는 동아시아에서 독특한 문화적 함의를 갖는다. 추운 겨울 가장 먼저 꽃을 피워 꽃 중의 형(花兄)이라거나 우두머리(花魁)라고 불렸고, 일찍 피는 매화는 동매(冬梅), 설중매(雪中梅)라 불렀다. 추위와 어려움 속에서 견디는 이미지로 군자와 선비를 상징하여 세한삼우(歲寒三友)이자 사군자(四君子) 중 하나였으며, 신선과 은자를 상징하여 매선(梅仙), 매은(梅隱)이라는 말도 생겼다. 북송의 은일(隱逸) 시인 임포(林逋)는 매화(梅)를 아내(妻)로, 학(鶴)을 자식(子)으로 삼아 은둔하면서 유유자적하여 ‘매처학자(梅妻鶴子)’라는 말을 남기기도 했다. 퇴계 선생께서는 매화를 제재로 한 시들을 모은 ‘매화시첩(梅花詩帖)’을 항시 곁에 두셨고, 운명하는 날 아침에도 매화 화분에 물을 주라고 하셨다 한다.

조선시대 김홍도가 붉은 매화꽃과 까치를 그린 ‘홍매비작(紅梅飛雀)’, 어몽룡의 ‘월매도(月梅圖)’, 중국 원나라 때 왕면(王冕)의 ‘묵매도(墨梅圖)’, 청나라 때 나빙(羅聘)의 ‘삼색매도(三色梅圖)’ 등은 매화를 소재로 한 대표적 회화 작품들이다. 일본 에도 시대의 우타가와 히로시게(歌川廣重)가 그린 ‘가메도 우메야시키(龜戸梅屋敷)’는 서양으로 전해져 반 고흐가 유

화로 모사기도 했다. 동아시아 삼국의 매화를 소재로 한 회화와 예술 작품들은 선비와 군자, 은자를 상징하는 고매함을 공통적으로 풍기지만 각기 다른 별치(別致)의 화풍을 드러낸다. 호랑이도 그 한 예라고 할 수 있다. 무서운 맹수이지만 우리에게는 단군신화에서부터 등장하고, 첫 세계적 행사였던 88 서울올림픽에서 한국을 대표하는 동물 마스코트로 활용되었다. 사실 일본에는 호랑이가 서식하지 않는데, 상상 속에서 융망하며 신적인 이미지를 가졌고, 요즘은 프로야구의 마스코트나 기념품에 쓰일 정도로 친근한 동물이다. 중국에서도 무송(武松)이 호랑이를 때려잡는 얘기부터 각 지역별, 시대별로 문학과 민속 중에도 많이도 등장한다. 최근에는 한중일 국립박물관들이 3국의 호랑이를 주제로 비교하는 교류전시회를 개최기도 했다.

이처럼 우리와 인접한 국가들 사이에는 같음과 차이를 찾을 수 있는 문화 코드가 참으로 많다. 우리는 쇠나 은으로 만든 젓가락을 숟가락과 함께 사용하지만, 일본은 짧고 집기가 편한 끝이 뾰족한 나무젓가락을 쓰고, 중국은 같은 상에서 여러 명이 앉아 멀리 놓인 기름기 많은 음식을 집어도 떨어뜨리지 않는 끝이 둥글고 긴 젓가락을 쓴다. 매난국죽(梅蘭菊竹) 같은 식물이나 십이간지(十二干支)의 동물, 이십사절기(二十四節氣), 음식과 식문화, 문학, 미술과 음악, 건축 등에 이르기까지 수많은 사례를 찾아볼 수 있다.

원작에서 시작하여 시대를 거치며 여러 문화콘텐츠로 변화, 발전하거나 재탄생한 경우도 많다. 모두에게 익숙한 삼국지



는 중국의 나관중(羅貫中)이 썼다고 알려진 소설이지만, 사실 동네에서 전문 이야기꾼들이 하던 내용들을 모아 소설책인 ‘삼국연의(三國演義)’로 정리하여 엮은 것이고 역사서 ‘삼국지(三國志)’와는 다른 책이다. 한국과 일본 문화계에도 큰 영향을 미쳐, 이문열의 ‘평역 삼국지’는 우리나라 소설 중 가장 많이 팔린 최고의 베스트셀러가 되었고, 여러 작가들에 의해 다르게 해석된 저작도 많다. 지금의 청중년층에게는 게임 삼국지가 더 익숙할 수 있다. 그 삼국지 게임은 1990년대 일본회사인 ‘코에이(Koei)’사가 만든 것으로, 조조, 유비, 제갈량 등이 등장하지만 게이머들에게는 같으면서도 다른 의미로 수용된다. 한국 뿐 아니라 중국에서도 관심을 받았었다. 그 후 새로 만들어진 삼국지 전략판 게임도 꾸준한 인기를 끌고 있는데, 이는 같은 일본의 코에이사가 만든 것이지만 사실상의 모든 작업을 중국 ‘쿠카게임즈(Qookka Games)’가 담당했다.

또 다른 중국의 사대기서(四大奇書) ‘서유기(西遊記)’도 현대에 수많은 연생(衍生) 문화 콘텐츠들을 양산하고 있다. 서유기는 중국 명(明)나라 때 관리였던 오승은(吳承恩)이 지은 낭만주의적 장회체(章回體) 소설이다. 마귀들을 빔대어 명나라 사회의 어두운 면을 비판하였으며, 손오공을 통해 봉건 권위에 대한 도전과 영웅 의식 고취도 엿볼 수 있다. 당시 송도억불(崇道滅佛) 정책에 반해 불교 숭상의 태도를 보여주기도 한다. 서유기는 이후 중국 내에서 수많은 버전으로 각색되어 출간되었으며, 지금까지도 소설 외에 만화, 영화, 드라마 등 다양한 형태로 만들어져 선보이고 있다. 1986년 중국 중앙방송국(CCTV)이 제작 방영한 서유기 드라마 시리즈는 역대 최고

시청률을 기록하며 인기를 끌었고, 영화로는 홍콩 주성치(周星馳)가 감독하고 황보(黃渤), 서기(舒淇) 등이 출연한 2013년작 ‘서유기: 모험의 시작(西遊)’를 시작으로 다수 작품이 제작되었으며, 주성치는 2023년 제작자로 참여해 넷플릭스에 애니메이션 영화 ‘Monkey King(美猴王)’을 선보이기도 했다. 만화책이나 웹툰, 애니메이션 등까지 포함하면 일일이 열거할 수 없을 정도이다.

한국의 삼사십 대에게는 서유기 소설보다는 만화영화 ‘날아라 슈퍼보드’가 더 친근할 수 있다. 국내에는 1970년대 제작된 극장판 만화영화 ‘손오공과 별들의 전쟁’에 이어 만화책 ‘마법 천자문’, KBS에 방영된 허영만 화백의 만화 시리즈 ‘날아라 슈퍼보드’ 등이 큰 인기를 끌었고, 최근의 예능프로 ‘신서유기’ 시리즈에 이르기까지 손오공과 서유기를 소재로 한 작품들이 많다.

일본에서도 손오공에게서 영감을 받은 만화 ‘드래곤볼(Dragon Ball)’로 유명하다. 1980년대부터 연재 만화로 소개되어 전 세계 발행 부수 2억 권을 돌파했고, 인기에 힘입어 TV 애니메이션과 할리우드판 극장용 영화 등으로 제작되었다. 일본의 드래곤볼은 국내에 정식 출판된 최초의 일본 만화다. 1989년 만화잡지 ‘아이큐 점프’에 별책부록으로 소개된 이래 국내에 수많은 팬덤을 만들어 왔고, 얼마 전에는 탄생 40주년을 맞아 서울 시내 쇼핑몰에 드래곤볼 팝업스토어가 설치되어 여전한 인기를 증명하기도 했다.

서유기와 손오공 관련해서는 문화산업계에 최근 새로운 사건이 하나 있었다. 중국 한 게임사가 전 세계를 대상으로 ‘검은 신화, 우공(Black Myth, Wu Kong; 黑神話悟空)’을 내놓았고 심상치 않은 큰 호응을 얻은 것이다. 이 게임은 텐센트(騰訊) 출신의 평지(馮驥)와 양치(楊奇)가 설립한 ‘게임 사이언스(Game Science; 遊戲科學)’사가 개발하여 지난 8월 말 출시하였다. 게임에서는 손오공(孫悟空)의 후손 원숭이인 게이머 ‘천명을 받은 자(天命人)’가 서유기의 내용을 전편(前篇) 스토리로 하여, 죽임을 당한 조상인 손오공의 부활을 위해 요

괴들과 맞서면서 서역으로 향하는 모험을 하게 된다. 이 게임은 중국 최초의 AAA급 3인칭 액션 롤플레이 게임(ARPG)으로, 출시 3일 만에 1천만 세트가 판매되며 중국 게임 역사의 새로운 장을 썼다. 한 달여 만에 스팀(Steam) 플랫폼에서만 2천만 세트 판매량과 10억 달러의 수익을 올렸으며, 기간 콘솔게임 개발에서는 불모지와 같던 중국의 게임이 유저(User) 평가에서 96%의 긍정을, 영어 리뷰에서도 93%의 긍정을 받았다. 사전 공개된 트레일러나 플레이되는 게임을 보면 웬만한 헐리우드 영화의 CG보다 낫다는 평가이다. 게임에 등장하는 장면들은 언리얼엔진(Unreal Engine) 5, 엔비디아(Nvidia) RTX 등 첨단기술을 채용하고 서유기 관련 중국 각지의 사찰 및 건축물, 경관의 실사 스캔 데이터를 다량 활용하여 게임과 그래픽 효과를 높였다. 실제 중국 항저우의 영은사(靈隱寺)나 다통의 운강석굴(雲崗石窟) 등 30여 곳을 담은 장면이 등장하며, 그중 다수가 몰려있는 산시성(山西省)에는 때아닌 게임 현장 순례 관광객들이 몰려 일부 시설은 관람을 제한기도 했다는 현지발 소식이다.

중국 게임 '검은 신화, 우콩'의 등장이 주목받는 것은 '대륙의 실수'로 치부되는 고퀄리티 게임이라는 것뿐만이 아니다. 그간 서구에 서는 손오공을 영어표현인 '몽키 킹(Monkey King)'이나 드래곤볼의 인기를 기반으로 오공의 일본식 발음인 '고쿠(Goku)'로 인식하고 있었다. 그런데, 이 게임은 손오공의 중국어 발음인 '우콩(Wu Kong)'을 제목으로 전면에 내세웠다. 중국 게임 수준이 획기적으로 개선되면서 중국의 자력으로 손오공, 중국 오리자널 발음인 우콩을 알리고 세계인들이 자발적으로 소비하고 있는 것이다. 나라의 경계나 문화의 오리진(Origin)을 뛰어넘는 '트랜스 컬처(Trans-culture)' 현상이 보편화되고 있다. 국내에도 소개되어 꽤 많은 유저들을 확보한 게임 '원신(原神)'의 영어 원명은 '겐신(Genshin)'이다. 일본식 발음으로 인해 오해를 살 수 있지만, 이 게임은 일본이 아닌 상하이에 본사를 둔 중국 게임사 '미하여우(米哈游, Mihoyo)'의 자회사인 '호요버스(Hoyoverse)'가 만든 중국 게임이다. 일본판 게임 타이틀과 배경음악은 코토

(koto)나 타이코(taiko) 같은 일본 전통악기를 사용하여 일본 풍으로 연주한다. 런던 심포니(London Symphony Orchestra) 같은 세계적 오케스트라가 참여하여 음악을 연주하고 팬들을 초청하여 정기적 라이브 콘서트도 개최한다. 이 게임은 오픈월드 어드벤처(Open World Adventure)를 지향하며, 배경이 되고 추구하는 세계는 일본도 다른 나라도 아닌 티바트 대륙을 포함한 여러 개의 가상의 세상로 전 세계 게이머들은 게임을 통해 여행을 하면서 즐긴다.

기술혁명, 통신 기술의 발달이 세상의 미디어와 문화환경을 급변시키고 있다. 과거 문자가 없어 소리와 바디랭귀지로 소통하던 시절에서, 말로 이야기를 전파하고 문자를 발명하여 필사하거나 먹과 붓으로 그린 그림을 통해 매화를 감상하던 시기를 지나, 삼국지 같은 소설이 대량 인쇄되고 근현대의 손오공 소재 영화나 방송 등을 거치면서 이제는 디지털화된 콘텐츠를 무선으로 모바일 디바이스를 통해 애니웨어, 애니타임에 향유하고 있다. 문화산업계에서는 이런 디지털화된 콘텐츠를 자유자재로 수용자들과 인터랙티브하게 공유하는 새로운 현상이 나타난 지 오래되었고, 가장 기본이 되는 한 스토리를 여러 미디어와 플랫폼으로 제작 공유하는 OSMU(One Source Multi Use) 방식을 뛰어넘어 이제는 스프인오프(Spin-off), 트랜스네이션(Trans-nation), 트랜스미디어(Trans-media) 현상이 보편화되어 가고 있다.

특히 이런 기술과 통신 환경에 익숙한 MZ세대나 더 젊은 세대에게는 분절된 콘텐츠를 자유자재로 가져다 쓰고 활용하는 특성으로 인해 이게 어느 문화를 배경으로 한 것인지는 별로 중요하게 생각지 않거나 하고 싶어도 명확히 분별할 수 없는 상황이 되었다. 동시에 국제관계 차원에서 과거의 전쟁(Hot War)에서 냉전(Cold War)을 지나 전쟁에 의지하지 않고 경제와 문화의 영향력을 통해 국익을 도모하는 소프트파워(Soft Power)가 대두되었고, 최근에는 경제의 블록화나 수출입 통제 등을 통한 자국 이익 추구하고 함께 문화의 안보화 문제도 이슈화되고 있다.



출처 : 셔터스톡

중국은 적극적인 차원에서 중국 국내적으로는 '문화적 자긍심(文化自信)' 확립을, 대외적으로는 전 세계에 '중국을 스토리텔링 하자(講中國故事)'고 각 기관과 국민들을 독려하고 있다. 실제로 2012년 제18차 당대회 보고서는 사회주의 '문화강국(文化強國)' 건설을 제시하면서 '문화 소프트파워(文化軟實力)'의 현저한 증강을 총체적 요구로 제기하였고, 2017년 개최된 19차 당대회 보고서에는 전체 13개 항목 중 '문화 자긍심'이 7번째의 중요한 한 항목으로 포함되었다. 이를 구체화하기 위해 중화 민족주의 차원에서 전통에 기반한 문화 요소의 발굴과 이의 자원화를 매우 적극적으로 추진하고 있다. 국내 시장뿐 아니라 전 세계 대상 마케팅을 적극 지원하면서, 전통문화 코드 발굴과 IP화, 재해석된 전통문화 상품의 해외 진출 등에 있어 이전에 비해 가시적인 결과를 보이고 있다. 소극적 차원에서는 국가안보에 있어 '문화 안보(文化安全)'를 공식화하였다. '문화 자긍심' 확립을 이야기하는 동시에 '문화 안보'를 통해 외래문화와 문화콘텐츠의 진입을 경계하고 자국 문화산업을 보호 발전시키는 것이다. 전통문화 원류 논쟁, 문화콘텐츠 수입제한 조치 모두 연관된 사항들이라고 할 수 있다.

또한, 미중 기술 갈등 속에서도 '중국 제조(中國製造, Made in China)' 전략에 기반한 급속한 과학 기술 발전으로 AI 사용이 일상화되면서 웹드라마는 물론 지방정부의 홍보영상도 AI 제작이 보편화되어 가고 있다. 자국 문화산업 보호차원에서 저작권 보호의 중요성을 깨닫고 2018년에는 저작권 담당 기관(國家版權局)을 당 중앙선전부(中宣部) 직속 기관화하고,

저작권 보호센터(版權保護中心) 확대 및 적극적 교육과 홍보를 하고 있기도 하다.

오늘날 각국은 문화분야에서 국익을 위해 치열한 경쟁을 하고 있다. 세계는 소프트파워 강화 움직임에 이어, 문화 콘텐츠에서의 무한 경쟁과 동시에 문화 안보 상황을 맞고 있다. 트랜스미디어 시대에 소위 '문화 갈등'이나 '문화전쟁'의 궁극적 해결 방안은 우리 문화 전통에 대한 보다 폭넓고 깊이 있는 연구와 발굴을 통해 확실한 우리 지적 재산권(IP)화하고 이를 기반으로 세계에서 인정받고 사랑받는 수준 높은 작품으로 확장하며 이어가는 것이다. 문화콘텐츠를 통한 경제적 이익 창출과 함께 세계 속에 우리의 문화 가치와 지위를 높이고 존중받는 길이라고 하겠다.

이를 위해서는 문화 요소의 발굴, IP 확보, 검색어의 선점 등 디지털과 AI시대를 앞서나가는 미디어와 콘텐츠 전략이 필요하다. 우리가 아닌 미래세대의 관점에서 접근해야 한다. 현재 한류로 우리가 국제 사회에서 큰 영향력을 확보했지만, 한류의 '류(流)'는 계속 흐르게 하지 않으면 순식간에 흘러가 버리고 다시는 되돌아오지 않는다. 각국의 문화 안보 관점에 대응하면서 실력으로 이에 앞서 선점하고 선도해야 하겠다. 특히, 그중 저작권 보호는 우리의 소중한 IP 자원을 지켜내는 보루와 같다. 몇 년 전 베이징 문화원장으로 근무 시 저작권보호원 사무소에서 매일 수천, 수만 개의 현지 사이트를 검색하고 우리 콘텐츠의 불법 저작물을 삭제시키는 노력을 지켜보고 함께 했었다. 문화 전통의 전승과 발전, 문화산업의 진흥과 한류의 지속, 저작권 보호를 위한 여러 분야의 지혜와 합심이 필요하다. 🌐

《참고 자료》
 "십이지신 - 호랑이", 이여령 책임편집, 2009, 생각의나무
 "한중일 문화코드 읽기 - 매화", 이여령 책임편집, 2003, 생각의나무
 "동아시아 문화와 문학론", 김채수, 2014, 박이정
 "영화와 현대 중국", 장동천, 2008, 고려대학교출판부
 "중국문학, 서사로 다시 읽기", 최용철, 2022, 세창출판사
 "스토리 유니버스", 이동은, 2023, 사회평론아카데미
 <중국 소프트파워 전략의 딜레마>, 김도훈·류호현, 2023, 중국과중국학
 <중국게임 '원신'의 트랜스내셔널 스토리월드 구축>, 류호현, 2022, 글로벌문화콘텐츠
 <40년 지나도... 손오공, 파워 여전하네>, 정상혁 기자, 2024.11.23, 조선일보
 <'종횡만리, 성시인문' - 중국본색>, SBS 스포스프리미엄, 컨트리뷰터 한재혁

3D 뉴럴 렌더러 AI 모델 워터마크 기술

글. 김상필 고려대학교 인공지능학과 교수



출처 : 셔터스톡

최근 인공지능(AI)의 발전으로 디지털 콘텐츠의 생산량이 폭발적으로 증가하고 있다. 이미지, 음악, 동영상, 3D 등 다양한 형태의 콘텐츠가 과거보다 훨씬 더 빠르고 저렴하게 제작될 수 있게 되면서 디지털 생태계는 급격히 변화하고 있다. 이에 따라, 전문 3D 디자이너가 아니더라도 누구나 손쉽게 3D 콘텐츠를 제작할 수 있는 시대가 열렸다. 그러나 이러한 변화는 동시에 다양한 법적, 윤리적, 그리고 사회적 문제를 야기하고 있다. 그중에서도 저작권 문제는 현재 가장 뜨거운 논쟁 주제 중 하나로 부상하고 있다. 이에 따라 본 글에서는 인공지능 기반 3D 콘텐츠 생성의 기술적 측면과, 저작권 보호를 위한 기술적 해결책을 소개한다.

1. 3D 인공지능 기술의 발전 및 문제점

3D 콘텐츠 수요 증가와 뉴럴 렌더링의 역할

증강현실(AR), 가상현실(VR), 그리고 메타버스의 발전은 3D 콘텐츠의 수요를 급격히 증가시키며 디지털 환경의 새로운 패러다임을 만들어가고 있다. 이와 같은 3D 산업의 성장세 속에서, 효율적이고 사용자 친화적인 3D 콘텐츠 생성 기술이 필수적 요소로 떠오르고 있다. 기존의 3D 콘텐츠 제작은 전문적인 지식과 복잡한 렌더링 과정이 요구되었다. 이러한 과정

은 시간과 비용이 많이 소모되었고, 창작의 문턱을 높이는 주된 요인이 되었다. 그러나 인공지능을 활용한 뉴럴 렌더링(Neural Rendering) 기술이 등장하면서, 3D 콘텐츠 제작 방식이 혁신적으로 변화하기 시작했다.

대표적으로 방사 필드장(Radiance Field)을 기반으로 한 NeRF¹⁾, TensoRF²⁾, Plenoxels³⁾, PointNeRF⁴⁾ 등의 기술은 3D 콘텐츠 생성의 효율성과 품질을 크게 향상시켰다. 이 기술들은 다수의 2D 이미지를 학습하여 새로운 시점의 이미지를 예측하고, 이를 기반으로 3D 콘텐츠를 복원한다.

이 기술은 기존의 복잡한 렌더링 과정을 대체함으로써, 3D 콘텐츠 제작의 시간과 비용을 획기적으로 절감했다. 이에 따라, 3D 콘텐츠 제작 과정에서 시간과 비용이 대폭 줄어들었으며, 창작의 문턱이 낮아졌다. 더 나아가, 3D 콘텐츠는 전문 디자이너뿐만 아니라 일반 사용자들도 쉽게 접근할 수 있는 형태로 변화하고 있으며, 창작의 기회가 많아지고 있다. 이는 영화, 게임, 교육, 광고, 건축 등 다양한 분야에서 활용 가능성을 확대하고, 새로운 비즈니스 모델을 창출하는 데 기여하고 있다.

저작권 문제

이러한 기술적 진보는 동시에 저작권 문제라는 새로운 과제를 동반하고 있다. 인공지능 모델의 무분별한 사용은 복제와 표절 논란을 야기할 수 있으며, 특히 독창성과 창의성이 중요한 3D 콘텐츠 시장에서는 심각한 문제로 부각되고 있다.

더 나아가, 인공지능이 생성한 3D 콘텐츠뿐만 아니라 인공지능 모델 자체의 저작권 문제도 새롭게 제기되고 있다. AI 모델은 3D 콘텐츠를 자동으로 생성하는 능력을 갖추고 있기 때문에, 저작권 보호를 위한 특별한 관리가 요구된다. 기존에는 생성된 콘텐츠의 저작권 정보를 콘텐츠에 직접 삽입하는 방식으로 진행되었다.

이런 방식은 인공지능 모델이 도난당하거나 불법적으로 배포되었을 때 한계에 직면한다. 만약 인공지능 모델이 무단으로 사용된다면, 임의의 사용자가 제한 없이 3D 콘텐츠를 생성할 수 있게 되어 콘텐츠 시장과 창작 생태계에 심각한 피해를 초래할 수 있다. 따라서 인공지능

1) Mildenhall, Ben, et al. "Nerf: Representing scenes as neural radiance fields for view synthesis." Communications of the ACM 65.1 (2021): 99-106.
2) Chen, Anpei, et al. "Tensorf: Tensorial radiance fields." European conference on computer vision. Cham: Springer Nature Switzerland, 2022.
3) Fridovich-Keil, Sara, et al. "Plenoxels: Radiance fields without neural networks." Proceedings of the IEEE/CVF conference on computer vision and pattern recognition. 2022.
4) Xu, Qiangeng, et al. "Point-nerf: Point-based neural radiance fields." Proceedings of the IEEE/CVF conference on computer vision and pattern recognition. 2022.

2. 저작권 관련
국내외 기술

생성 콘텐츠의 저작권 보호와 AI 모델의 안전한 관리 및 추적을 위한 기술적·법적 장치가 절실히 요구된다. 이러한 문제의 심각성을 인지한 유럽연합(EU)은 AI Act라는 법안을 통해 인공지능 시스템 제공사 및 배포자에게 인공지능 산출물임을 공개적으로 명시하는 등 표시 의무를 법제화하고 있다.

본 글에서는 이러한 국제적 법률 움직임에 맞추어 인공지능이 생성한 3D 콘텐츠 및 인공지능 모델의 저작권 보호 기술에 대해 다룰 것이며, 공정하고 혁신적인 3D 콘텐츠 시장을 구축하기 위한 새로운 방향성을 제시하고자 한다.

디지털 워터마킹은 디지털 콘텐츠에 저작권 정보를 보이지 않게 삽입하여 원본 출처 및 정보를 추적하여 저작권을 보호하는 기술이다. 최근 국내 및 해외에서 디지털 워터마킹을 인공지능에 접목시켜 디지털 콘텐츠와 인공지능 모델을 보호하는 기술이 연구되고 있다. 이 섹션에서는 인공지능을 활용한 국내외 기술을 소개하고자 한다.

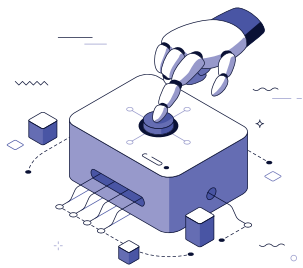
< 인공지능 저작권 정보 보호 기술에 대한 국내 현황 >

기술	기관명	설명
Illegal 3D Content Distribution Tracking Systembased on DNN Forensic Watermarking ⁵⁾	고려대학교	딥러닝 네트워크를 활용한 포렌식 워터마킹 기법을 통해 불법 3D 콘텐츠의 복제와 배포를 추적하고 방지하는 기술이다.
Margin-based Neural Network Watermarking ⁶⁾	카이스트	워터마크 샘플의 마진을 극대화하여, 공격자가 모델을 도용하려 할 때 모델 정확도가 손상되지 않고는 워터마크 레이블을 변경할 수 없도록 하는 기술이다.
Convolutional Neural Network-Based Digital Image Watermarking Adaptive to the Resolution of Image and Watermark ⁷⁾	강원대학교	CNN 기반의 네트워크로 이미지 해상도에 의존하지 않은 CNN 레이어 구성으로 다양한 해상도의 이미지에 적용 가능한 기술이다.
Rethinking Data Bias: Dataset Copyright Protection via Embedding Class-Wise Hidden Bias ⁸⁾	ETRI	모델이 클래스별 은닉된 편향(hidden bias)을 학습하도록 유도하는 워터마크를 데이터에 삽입한다. 공개 데이터 세트 보호를 위한 기술이다.

5) Park, Jaehyoung, et al. "Illegal 3D Content Distribution Tracking System based on DNN Forensic Watermarking." 2023 International Conference on Artificial Intelligence in Information and Communication(ICAIIC). IEEE, 2023.
6) Kim, Byungjoo, et al. "Margin-based neural network watermarking." International Conference on Machine Learning. PMLR, 2023.
7) Lee, Jae-Eun, Young-Ho Seo, and Dong-Wook Kim. "Convolutional neural network-based digital image watermarking adaptive to the resolution of image and watermark." Applied Sciences 10.19 (2020): 6854.
8) Jang, Jinhyeok, et al. "Rethinking Data Bias: Dataset Copyright Protection via Embedding Class-Wise Hidden Bias." European Conference on Computer Vision. Springer, Cham, 2025.

< 인공지능 저작권 정보 보호 기술에 대한 국외 현황 >

기술명	기술 보유 기관명	설명
Deep 3D-to-2D Watermarking: Embedding Messages in 3D Meshes and Extracting Them from 2D Renderings ⁹⁾	Google	3D 메시에 메시지를 삽입하는 인코더, 다양한 조건에서 워터마크가 적용된 3D 객체를 렌더링 할 수 있는 렌더러, 2D 이미지에서 그 메시지를 복구할 수 있는 디코더로 이루어진 새로운 딥 러닝 프레임워크이다.
The stable signature: Rooting watermarks in latent diffusion models ¹⁰⁾	Meta	생성형 인공지능을 워터마크 정보와 함께 미세조정(Fine-tuning)하여 생성형 인공지능 모델이 이미지를 생성할 때, 보이지 않은 학습 때 사용된 워터마크를 함께 생성하는 기술이다.
WOUAF: Weight Modulation for User Attribution and Fingerprinting in Text-to-Image Diffusion Models ¹¹⁾	Arizona State University	Latent space를 pixel space의 이미지로 변환하는 생성형 인공지능의 디코더의 파라미터에 워터마크를 직접 삽입하여 학습을 진행한다. 이는 추가 학습 없이 생성형 인공지능이 임의의 워터마크가 삽입된 이미지를 생성하는 기술이다.
Tree-Rings Watermarks: Invisible Fingerprints for Diffusion Images ¹²⁾	University of Maryland	Diffusion model의 샘플링 과정의 초기 노이즈 벡터에 특정 패턴을 삽입한다. 패턴은 푸리에(Fourier) 공간에 구조화되어 변환에도 불변성이 유지된다. 텍스트 조건 기반 다양한 Diffusion model에 플러그인 형태로 손쉽게 적용 가능한 기술이다.



3. 뉴럴 렌더러

과거 3D 콘텐츠를 생성하기 위해 전문 3D 디자이너들은 투영, 클리핑, 은면처리, 셰이딩, 맵핑으로 이루어진 복잡한 렌더링 과정을 수작업으로 하여 시간과 비용이 많이 요구되었다. 하지만 방사 필드장이 뉴럴 렌더러를 통해 복잡한 렌더링 과정을 단순화하여 작업 시간 및 비용을 획기적으로 줄이게 되었다. 이런 뉴럴 렌더러에는 암시적(Implicit)과 명시적(Explicit)이라는 2가지의 종류가 존재한다.

9) Yoo, Innfarn, et al. "Deep 3D-to-2D watermarking: Embedding messages in 3D meshes and extracting them from 2D renderings." Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition. 2022.
10) Fernandez, Pierre, et al. "The stable signature: Rooting watermarks in latent diffusion models." Proceedings of the IEEE/CVF International Conference on Computer Vision. 2023.
11) Kim, Changhoon, et al. "Wouaf: Weight modulation for user attribution and fingerprinting in text-to-image diffusion models." Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition. 2024.
12) Wen, Yuxin, et al. "Tree-rings watermarks: Invisible fingerprints for diffusion images." Advances in Neural Information Processing Systems 36 (2024).

암시적 방식은 렌더링에 필요한 정보를 뉴럴 네트워크로 표현한다. 3D 구조를 직접적으로 다루지 않고 광학적 특성(빛, 색상, 밀도 등)을 함수로 인공지능을 학습시킨다. 이는 매끄럽고 고해상도의 장면 표현이 가능하며, 복잡한 3D 데이터 없이 간단한 2D 이미지로 학습이 가능하다.

명시적 방식은 복셀 그리드, 메시, 포인트 클라우드 등 3D 구조를 직접적으로 저장하고 이를 뉴럴 네트워크로 처리한다. 이는 높은 계산 비용 및 실시간 렌더링이 어려운 암시적 방식에 비해, 빠른 학습 속도와 기존 3D 그래픽 기술과의 호환성을 보장한다.

특징	Implicit	Explicit
장면 표현 방식	신경망 함수로 연속 표현	명시적 3D 데이터로 표현
입력 데이터	2D 이미지 및 카메라 파라미터	3D 데이터(메시, 포인트 클라우드 등)
장점	고해상도 표현, 복잡한 장면 처리 가능	실시간 렌더링, 그래픽과의 호환성
단점	고비용 계산	데이터 준비
대표 모델	NeRF, Mip-NeRF ¹³⁾	TensorRF, PointNeRF

4. 뉴럴 렌더러를 위한 워터마크 기술 동향

최근 뉴럴 렌더러의 발전과 함께, 이러한 모델에 워터마크를 삽입하여 저작권을 보호하려는 연구가 활발히 이루어지고 있다. 특히, 뉴럴 렌더러의 파라미터를 미세 조정하여 생성된 이미지에 워터마크를 포함시키는 방법이 주목받고 있으며, 대표적인 사례로 StegaNeRF¹⁴⁾, CopyRNeRF¹⁵⁾가 있다.

StegaNeRF

최초로 명시적 뉴럴 렌더러의 파라미터를 미세 조정하여 모델이 보이지 않는 워터마크가 삽입된 이미지를 생성하도록 설계된 방법이다. 이 기술은 워터마크로 저작권 정보를 담은 이미지를 선택하며, 워터마크를 복원하려면 원본 이미지와 워터마크가 삽입된 이미지 간의 정보가 필요하다. StegaNeRF는 Adaptive Gradient Mask라는 기술을 제안하여 워터마크가 삽입된 이미지의 품질이 원본과 유사하도록 보장하였다. 이를 통해 NeRF 기반 콘텐츠에서 소유권 보호와 불법 사용 감지를 위한 기술적 초석을 마련했다.

13) Barron, Jonathan T., et al. "Mip-nerf: A multiscale representation for anti-aliasing neural radiance fields." Proceedings of the IEEE/CVF international conference on computer vision. 2021.
14) Li, Chenxin, et al. "Steganerf: Embedding invisible information within neural radiance fields." Proceedings of the IEEE/CVF International Conference on Computer Vision. 2023.
15) Luo, Ziyuan, et al. "Copyrnerf: Protecting the copyright of neural radiance fields." Proceedings of the IEEE/CVF International Conference on Computer Vision. 2023.

CopyRNeRF

최초로 암시적 뉴럴 렌더러의 파라미터를 미세 조정하여 워터마크가 삽입된 이미지를 생성하는 방법이다. CopyRNeRF는 두 가지 방식으로 워터마크를 삽입한다. 첫 번째는 파라미터 기반 워터마크 삽입으로, 모델의 파라미터 공간에서 워터마크를 생성하여 모델 공유 시에도 보호가 유지되도록 한다. 두 번째는 렌더링 기반 워터마크 삽입으로, 모델이 생성하는 출력 이미지에 워터마크를 포함시켜 시각적 품질을 유지하면서도 저작권 정보를 담는다. 추가적으로, 학습 과정에서 왜곡층(Distortion Layer)을 추가하여 왜곡 및 변형 공격에 대한 강인성을 보장하였다.

StegaNeRF와 CopyRNeRF는 각각 명시적 및 암시적 뉴럴 렌더러에서 워터마킹 기술을 구현한 대표적인 사례로, 뉴럴 렌더러를 활용한 3D 콘텐츠의 소유권 보호와 불법 사용 방지의 핵심 기술로 자리 잡았다.

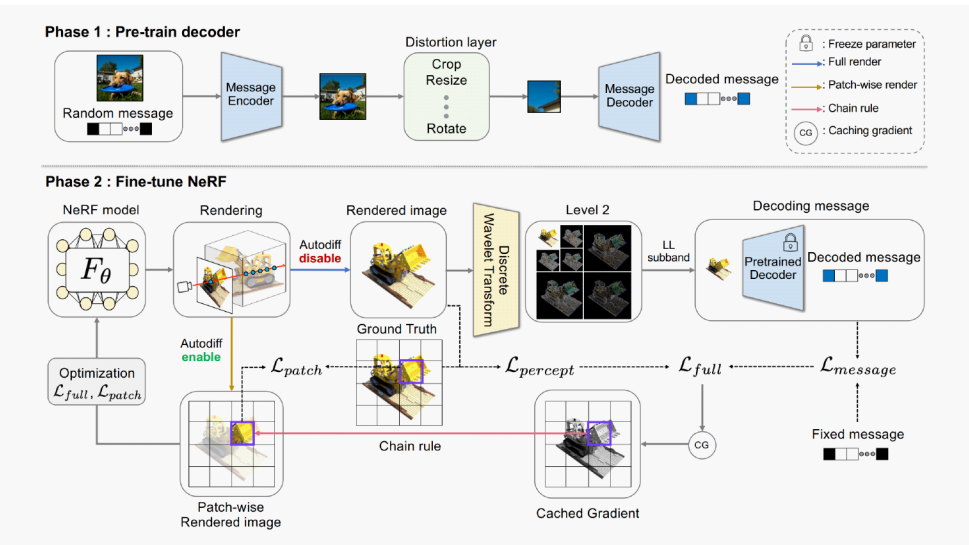


5. WaterRF:
다양한 뉴럴 렌더러에 적용 가능한 워터마크 기술

기존 뉴럴 렌더러 워터마킹 방법은 암시적(Implicit) 또는 명시적(Explicit) 방식 중 하나에만 적용되는 한계가 있었다. 하지만 뉴럴 렌더러 기술이 점점 다양해지면서 모든 유형의 렌더러에 일관되게 적용 가능한 범용 워터마킹 기술이 필요하게 되었다. 이를 해결하기 위해 최근 제안된 WaterRF¹⁶⁾는 암시적 방식과 명시적 방식 모두에 적용할 수 있는 범용적인 워터마크 기술이다. WaterRF는 워터마크 디코더 학습과 모델 파라미터 미세 조정의 두 단계로 구성된다. 첫 번째 단계에서는 워터마크 디코더를 학습하며, 이미지 품질 손실 함수의 값을 0으로 설정해 워터마크 추출력을 강화한다. 학습 후에는 디코더의 마지막 레이어에 PCA Whitening을 적용해 디코더가 특정 워터마크에만 과도하게 편향되지 않도록 설계한다. 두 번째 단계에서는 학습된 워터마크 디코더를 고정하고 학습하지 않은 상태로 모델 파라미터를 미세 조정한다. 이 과정에서 워터마크의 강인성을 보장하기 위해 이산 웨이블릿 변환(Discrete Wavelet Transform)을 생성된 이미지에 적용해 저주파 영역에 워터마크를 삽입하며, 효율적인 학습을 위해 지연 역전파(Deferred Back-Propagation) 기법을 도입해 전체 이미지를 패치 단위로 변환해 학습한다. 또한, 패치 단위 손실 함수(Patch-wise Loss Function)를 사용해 워터마크가 시각적으로 감지되지 않도록 비가시성을 보장한다.

WaterRF는 다양한 뉴럴 렌더러에 적용 가능하며, 기존 방법들과 비교해 워터마크의 비가시성, 수용성, 강인성 측면에서 모두 우수한 성능을 보여주었다. 이러한 기술은 뉴럴 렌더러 기반 3D 콘텐츠의 저작권 보호를 위한 중요한 도구로 자리 잡았으며, 기술적 발전의 새로운 기준을 제시했다.

< WaterRF의 개요 >



16) Jang, Youngdong, et al. "WaterRF: Robust Watermarks in Radiance Fields for Protection of Copyrights." Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition. 2024.

6. 결론

디지털 콘텐츠의 급격한 성장과 함께 저작권 보호의 중요성이 그 어느 때보다 강조되고 있다. 특히, 3D 콘텐츠와 뉴럴 렌더러 기술의 발전은 창작과 콘텐츠 제작의 새로운 지평을 열었지만, 동시에 무분별한 복제와 불법 사용으로 인한 저작권 문제를 야기하고 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해 디지털 워터마킹과 인공지능 기술이 결합되어 콘텐츠와 모델을 보호하는 효과적인 방법이 제안되고 있다.

뉴럴 렌더러를 포함한 다양한 인공지능 모델에 적용 가능한 워터마킹 기술은 창작물의 저작권을 보호하는 데 중요한 역할을 하고 있다. StegaNeRF, CopyRNeRF, 그리고 WaterRF와 같은 기술들은 워터마킹의 비가시성, 강인성, 수용성을 효과적으로 해결하며, 저작권 보호를 위한 새로운 기준을 제시하였다.

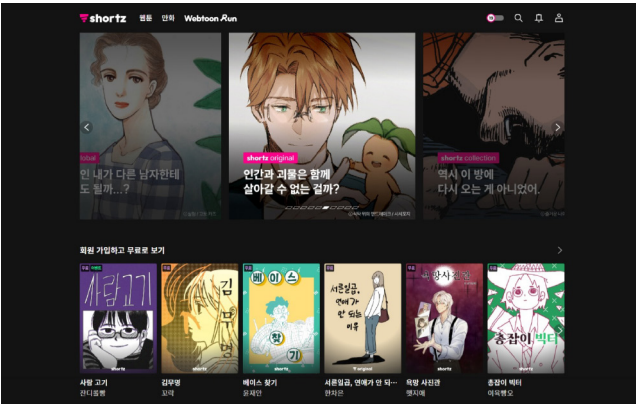
앞으로도 디지털 콘텐츠와 인공지능 모델의 소유권 보호를 위한 기술적·법적 체계가 더욱 발전할 것으로 기대된다. 이를 통해 공정하고 지속 가능한 디지털 생태계를 구축하고, 창작자와 사용자 모두가 보호받는 환경을 마련할 수 있을 것이다. 3D 콘텐츠와 AI 기술의 융합이 지속적으로 발전하는 가운데, 디지털 워터마킹 기술은 미래의 저작권 보호에 핵심적인 역할을 할 것이다. 🔄



저작권 보호 솔루션으로 웹툰산업 발전을 선도하겠습니다

‘재담쇼츠’ 웹툰 플랫폼
이상렬 재담미디어 팀장

정리. 편집실 사진. 조인기



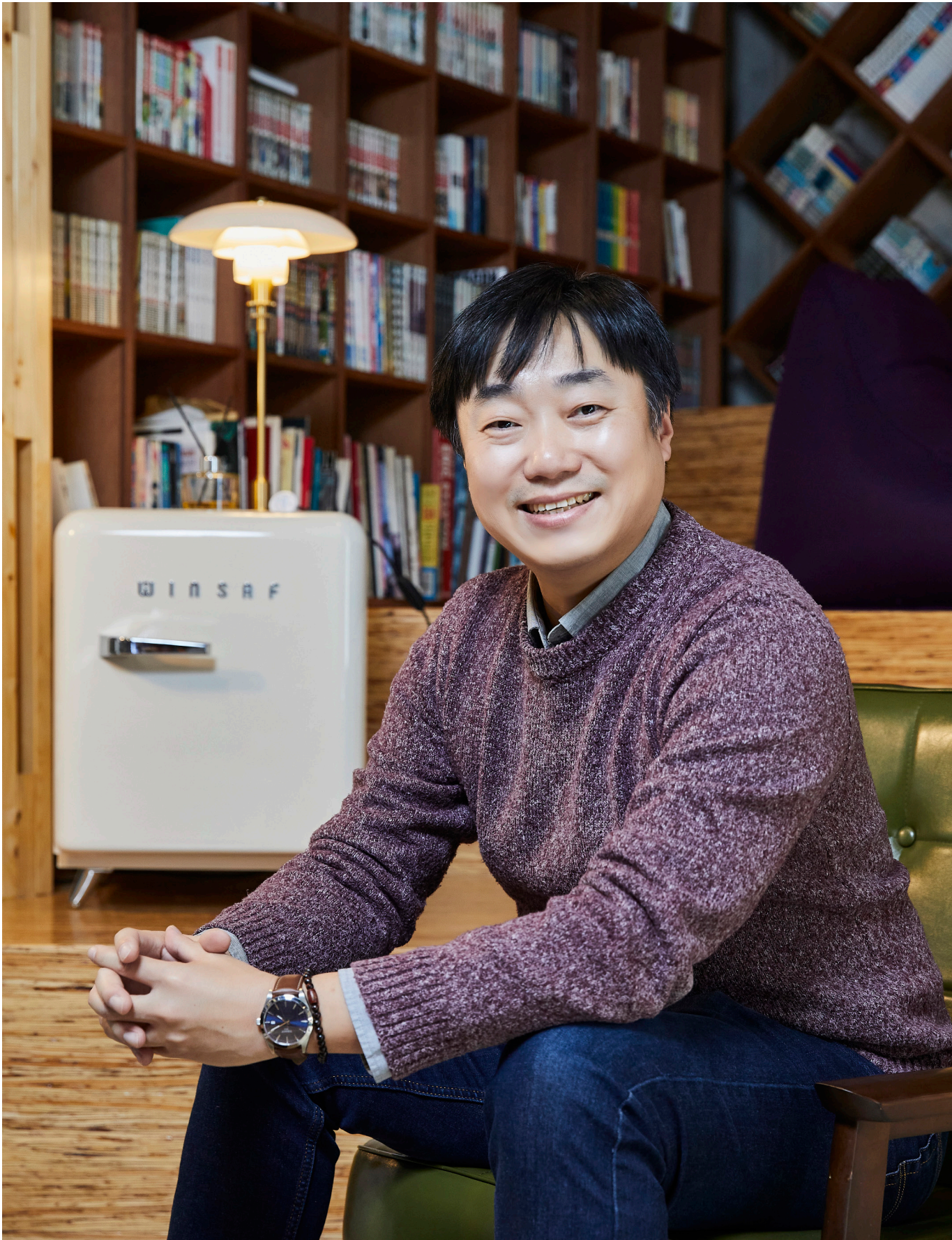
출처 : ‘재담쇼츠’ 홈페이지

? 안녕하세요, 이상렬 팀장님. 재담미디어에 대해 간단히 소개 부탁드립니다.

재담미디어는 ‘세상의 모든 재미를 담아냅니다’라는 모토로 설립된 만화 콘텐츠 전문기업입니다. 급변하는 디지털 만화시장에서 체계적인 기획/제작, 서비스, 매니지먼트 시스템을 구축함으로써 창작자들과 함께 디지털 만화시장을 선도해 가면서 ‘Fun & Joy’한 콘텐츠를 만들고 있습니다. ‘약한영웅’, ‘상남자’, ‘청춘블라썸’, ‘킹스메이커’ 등의 인기 웹툰들을 제작해 오고 있고 최근에는 콘텐츠 제작뿐 아니라 ‘재담쇼츠’라는 웹툰 정액제 플랫폼을 통해 다양한 웹툰들을 서비스하고 있습니다.

? 재담미디어는 웹툰을 국내뿐만 아니라 해외에도 활발히 유통하고 계신데요. 해외 유통 경험 중 기억에 남는 사례가 있다면 소개해 주세요. 또한, 해외 시장에서 저작권 보호를 위해 특별히 신경 쓰시는 부분이 궁금합니다.

해외 유통 콘텐츠 중에 ‘상남자’라는 작품이 있는데 국내에서도 인기가 있었지만 일본 라인망가에서 올 3월에 한 달 거래액 1억 1,500만 엔(10억 2천만 원)을 기록해 기사 보도됐던 일이 기억에 남습니다. 최근에는 러시아 업체의 콘텐츠 공급계약 제의를 받은 적이 있었습니다. 관련 사항을 검토하던 중 해당 업체가 불법유통 사이트를 운영하는 것을 확인하였고 이의를 제기하였습니다. 그런데 그 업체에서는 불법유통 사이트의 유입 회원 수가 많고 문제 될 게 없다며 마케팅 톨로 사용할 계획이라는 황당한 주장을 해서 격론 끝에 공급계약을 진행하지 않은 사례가 있었습니다. 이렇듯 나라별 상황이나 문화에 따라 특이한 상황도 발생하여 일반적이지 않은 제안들에 대해서는 검토 초기 단계에서부터 사이트나 회사에 대해 더욱더 심도 있게 확인하고 대응하고 있습니다.





? 재담미디어는 웹툰과 만화 IP를 영화, 드라마, 게임, 공연 등 다양한 분야로 확장하고 있는데요. 이러한 IP 확장 과정에서 저작권 관리는 어떻게 이루어지고 있는지 궁금합니다.

재담미디어는 제작사의 입장에서 콘텐츠를 공급하기 때문에 불법유통 추적 시스템과 같은 외부 대응보다는 내부적으로 저작권 관리를 면밀히 하기 위해 노력하고 있습니다. 이를 위해, 기본적으로는 2차 사업 확장 시 계약서에 명확한 저작권 권리를 규정하고 있습니다. 만약 계약 검토 시 상황별로 좀 더 강화가 필요한 경우는 법률 전문가의 자문을 통해 저작권 침해나 분쟁을 사전에 예방할 수 있도록 하고 있습니다. 계약 이후에도 내부 IP사업팀에서 저작권 관리 프로세스를 두어 각 저작물의 2차 사업 형태부터 라이선스, 계약기간 상태 등을 주기적으로 관리하고 있습니다.

IP가 글로벌로 확대되는 경우도 많은데요. 국가별로 다양한 라이선스 계약 형태와 권리 범위가 요구되고 있어 내부적으로는 특정 플랫폼이나 용도에 맞춘 라이선스 모델을 국가별로 마련해 두고 계약 시 적용하고 있습니다.

최근에는 해외 저작권 등록 및 출원 지원사업을 통해 '표준 규격전사', '궁' 등의 웹툰을 미국 및 중국 내 원작 기반 캐릭터 저작권에 등록 완료해서 재담 IP의 해외저작권을 사전에 보호하고 있습니다.

? 한국저작권보호원의 '한류콘텐츠 저작권 보호 기술 적용 지원 사업'에 참여하고 계신 것으로 알고 있습니다. 이 사업에 참여하게 된 계기와 현재 받고 있는 지원 내용에 대해 말씀해 주시겠어요?

2023년 말에 '재담쇼츠'라는 웹툰 플랫폼을 오픈하였습니다. 다른 플랫폼들도 그렇듯이 초기에는 구현해야 할 업무와

운영 업무들이 많아지면서 실제 보안과 관련 부분은 기본적인 방어 체계 정도만 구현하고 서비스 안정화 후 추가 보안을 해나가게 됩니다.

저희 역시 기본적으로 버튼 방지나 앱 캡처 기능 방지, URL 변경 생성 등으로 보안 처리는 하였지만 웹 환경에서의 근본적인 이미지 탈취에 대해서는 완벽한 대응을 하지 못한 상태였습니다.

해결책을 찾는 과정에서 해당 지원 사업이 있다는 것을 알고 저희 상황에 적합한 솔루션이라 신청하게 되었고 운 좋게 지원 대상 사업자로 채택이 되어 참여하게 되었습니다.

'한류콘텐츠 저작권 보호 기술 적용 지원 사업'은 솔루션 비용 부담이 적고, 적은 공수로 양질의 저작권 보호 솔루션을 연동할 수 있어 일석이조의 효과를 얻을 수 있었습니다.

현재는 서비스 중인 플랫폼에 저작권 보호 서비스를 적용해 모든 콘텐츠가 저작권 보호를 받고 있습니다. 저작권자는 안심하고 제작에 전념할 수 있고 사용자는 별도 프로그램 설치 없이도 웹 콘텐츠를 편리하게 이용할 수 있을 것으로 기대하고 있습니다. 그리고 앞으로 추가될 웹툰 플랫폼의 여러 서비스들도 해당 저작권 보호 솔루션을 반영할 계획이어서 불법복제에 대한 불안감 없이 서비스를 제공할 수 있을 것으로 기대합니다.

? 웹툰의 저작권 보호가 중요한 이유는 무엇이라고 생각하시나요?

이전에 밤토끼와 같은 많은 불법유통 채널로 인해 웹툰 산업이 큰 피해를 입었습니다. 웹툰 불법유통은 웹툰 작가를 포함한 모든 관련자들의 수고를 한순간에 헛되이 하고 저작권 침해자가 불법적인 수익을 가져가는 문제를 야기하게 됩니다.

저작권 보호가 제대로 이루어진다면 이처럼 불공정하고 불법적인 행위를 근절할 수 있고 건전한 웹툰 생태계 조성으로 더욱더 발전하는 웹툰 산업을 만들어 갈 수 있을 것이라 생각합니다.



? 마지막으로, 재담미디어의 향후 사업 계획과 이루고 싶은 목표에 대해 말씀해 주세요.

재담미디어는 웹툰 전문 제작사로서 전 세계 유력 플랫폼 기업과 연계하여 다수의 웹툰을 제작하고 있습니다. 이 사업을 영위하기 위해서는 웹툰 산업이 양적으로나 질적으로 성장해야 하고 생태계 역시 다양화되어야 합니다.

그래서 제작 과정과 방식의 다양성 측면에서 자체 웹툰 플랫폼을 운영하고 있고 AI 웹툰 제작 프로세스를 연구하고 있습니다. 플랫폼을 중심으로 창작 예비군을 조기 발견하고 개인 작가들이 좀 더 효율적으로 창작 활동을 할 수 있게 AI 웹툰 어시스트 시스템을 지원하고자 합니다.

이를 통해 국제적 경쟁력을 확보한 작가 또는 작품은 거대 플랫폼에 공급하고 각종 지식재산권 사업으로 확장해 가는 형태의 콘텐츠 가치 사슬을 만들고자 합니다. ♡

일본, 페루, UAE의 저작권 보호 동향

〈해외 저작권 보호 동향〉은 한국저작권보호원에서 발행하는 저작권 보호 전문지로 관련 전문가 기고를 통해 해외 저작권 보호와 관련된 정책·기술·법 등 동향을 소개하고 있다. 〈해외 저작권 보호 동향〉에서 제공하고 있는 국가별 해외 저작권 보호 관련 최신 동향을 소개한다.

정리. 김태일 한국저작권보호원 보호전략지원부 주임



출처 : 셔터스톡

● 일본 Japan

일본 해적판 웹사이트 운영자에게 손해배상책임을 인정한 도쿄지방법관소 판결

글. 이후동 법무법인(유한)태평양 대표 변호사,
유새벽 일본 노조미종합법률사무소 일본 변호사,
임혜경 일본 노조미종합법률사무소 한국 변호사

2024년 4월 18일, 일본의 대형 출판사 3사(카도카와(KADO KAWA), 슈에이샤(集英社), 쇼각칸(小学館))이 ‘망가무라(漫画村)’ 운영자 H(이하 ‘H’)를 상대로 저작권 침해로 인한 손해배상금 1,929,602,532엔(약 175억 원)의 지급을 구하는 민사소송(이하 ‘본건 민사소송’)을 제기하였고, 도쿄지방법관소(민사 제47부)는 2024년 4월 18일 원고들의 청구를 인용하여 H에게 손해배상금 1,736,642,277엔(약 157억 원)의 지급을 명하는 판결을 내렸다. 이는 일본 내 저작권 침해에 대한 손해배상액으로 역대 최고로 회자되면서 일본에서도 많은 주목을 받았다.

망가무라는 무단으로 권리자의 허락 없이 일본에서 출판된 만화, 애니메이션 등의 화상 데이터를 외국에 소재한 서버를 통하여 불특정 다수의 유저가 열람할 수 있게 한, 당시 최대 규모의 일본 만화 해적판 웹사이트였다. 구체적으로는 망가무라의 서버 기록 매체에 화상 데이터를 수작업으로 업로드하거나, 망가무라 서버에 리버스 프록시(Reverse Proxy) 설정을 하여 제3자의 서버에 존재하는 화상 데이터를 열람할 수 있게 하는 등의 방법으로 출판사가 유료로 배포한 만화 등의 콘텐츠를 불특정 다수의 유저가 무료로 열람할 수 있게 하고 있었다.

망가무라가 2016년 개설된 이래 한 때는 월간 접속 수가 1억 회 가까이 상승하였다고 조사되는 등 침해 규모가 확대되어 사회문제로 부각되자, 권리자들을 비롯한 민관이 협력하여 강력히 대응함으로써 2018년 4월 망가무라 웹사이트의 폐

쇄를 이끌어내었다. H는 그 직후 필리핀으로 출국하였으나, 도쿄 경시청 및 5개 현 경찰이 합동수사본부를 설치하여 수사한 끝에 2019년 7월 필리핀에서 구속된 후 같은 해 9월 일본에 강제송환 되었고, 2021년 6월 2일 후쿠오카지방법관소에서 저작권법 위반 등으로 징역 3년, 벌금 1,000만 엔(약 9천만 원) 및 추징금 62,571,336엔(약 5억7천만 원)의 형사 판결을 받았다. 다른 공범자들 3명에게도 징역(집행유예) 및 벌금형이 선고되었다.

본 사건의 피고는 리버스 프록시를 이용하여 유저가 열람할 수 있게 하는 행위는 공중송신의 유형 중 하나인 “송신가능화”에 해당하지 않는다고 주장하였으나, 담당 재판부는 판결문에서 리버스 프록시 설정 행위의 송신가능화 해당 여부에 대하여, “본 건 사이트의 서버는 공중의 이용에 제공되고 있는 전기통신회선에 접속하고 있는 자동 공중송신 장치이며, 여기에 제3자 서버로부터 취득한 본건 작품의 화상 데이터를 기록하거나(화상 데이터의 캐시가 있는 경우), 화상 데이터가 기록된 제3자 서버의 해당 화상 데이터를 기록 보존하고 있는 부분을 자신의 공중송신용 기록 매체로서 부가함으로써(캐시가 없는 경우), 공중의 요청에 응하여 자동적으로 공중송신할 수 있도록 한 것이라고 할 수 있다. 즉, 피고는 다른 관계자와 함께 본건 사이트의 서버에 의해 본건 작품의 화상 데이터를 송신가능화(저작권법 제2조 제9호의 5 (가)목)한 것이라고 인정된다.”라고 판시하여 피고 주장을 배척하였다.

본 사건과 관련해, 온라인에서 자행되는 디지털 콘텐츠 침해, 특히 해외 소재 서버를 이용한 침해행위에 대한 권리자의 대응에 많은 어려움이 노정되고 있는 가운데, 망가무라에서 불법 유통된 콘텐츠의 권리자들이 ACCS(일본 컴퓨터소프트웨어저작권협회), CODA(일본 콘텐츠해외유통촉진기구) 등의 지원단체 및 수사기관과 협력하여 비교적 빠른 시기에 웹사이트의 폐쇄와 형사처벌을 이끌어낸 점은 두드러진 성과로 평가될 만하다. 나아가 원고들은 무단으로 열람된 만화의 원작자로부터 출판권 설정 또는 독점적 이용허락을 받은 출판사로서, 원작자들의 권리보호를 위해서는 여기에 만족해

서는 안 되고 해적판 웹사이트에 대하여 모든 법적 책임을 끝까지 추궁해야 한다는 인식하에, 불법행위로 얻은 이익을 철저히 회수하고자 민사소송까지 진행하여 피고에게 거액의 손해배상채무를 지운 것은 더욱 의미 있는 일이라 할 것이다. 그러나 피고는 SNS와 언론 인터뷰를 통하여 자신이 무자력이며 손해배상금을 지급할 의사가 없음을 밝혔는데, 그렇다면 강제집행을 통한 손해배상금의 회수 가능성은 불투명하다고 하지 않을 수 없다. 향후 권리자 구제의 실효성 향상을 위하여 해외에서 이루어진 저작권 침해행위로 얻은 수익을 저작권자에게 환류시킬 수 있는 제도의 보완 및 국제 사법공조에 대한 검토가 필요할 것이다.

● 페루 Peru

페루 지식재산보호청, 처음으로 불법 스포츠 중계 사이트에 대해 동적 차단 명령 발동

글. 조희문 한국외국어대학교 법학전문대학원 전임교수

2024년 6월, 페루 공정거래 및 지식재산보호청(이하 ‘INDECOP’)은 산하기관인 저작권위원회(이하 ‘CDA’)를 통해 페루의 Liga 1 경기를 방송하는 23개 해적 스포츠 중계 웹사이트에 대해 처음으로 동적 차단(dynamic blocking) 명령을 발동했다. 이러한 차단 조치가 처음은 아니지만, INDECOP가 가처분 명령(Medidas Cautelares)으로 동적 차단을 한 것은 이번이 처음이다. 이 명령은 불법 스트리밍 웹사이트의 URL이 변경되더라도 실시간으로 차단될 수 있도록 하는 기술적 조치다.

페루뿐만 아니라 전 세계적으로 불법 스트리밍은 콘텐츠 제작자들에게 큰 경제적 손실을 초래해 왔으며, 특히 스포츠 중계의 경우 실시간으로 이루어지기 때문에 불법유통에 대한 신속한 대응이 중요해졌다. 페루 정부는 이러한 문제에

대응하기 위해 더 강력한 기술적 차단 방식인 동적 차단을 도입하기로 결정한 것이다.

이번 동적 차단 명령은 기존의 정적 차단에 비해 훨씬 효율적이다. 정적 차단은 특정 URL에 대해서만 차단이 이루어지기 때문에, 웹사이트 운영자가 도메인이나 URL을 변경하면 쉽게 차단을 회피할 수 있었다. 그러나 동적 차단 명령은 URL이 변경되더라도 실시간으로 이를 탐지하고 차단할 수 있는 메커니즘을 포함하고 있어, 불법 콘텐츠 유통을 더욱 효과적으로 억제할 수 있다.

페루에서의 최초 동적 명령은 다른 국가들에게 중요한 선례가 될 수 있다. 디지털 시대에 불법 콘텐츠 유통을 막기 위한 기술적 수단이 계속 발전하면서, 동적 차단 명령은 지식재산권 보호의 범위와 효과를 한층 확대할 수 있는 중요한 도구로 자리 잡고 있다. 페루의 동적 차단 명령은 남미 전체에서 유사한 법적 조치를 촉진할 가능성을 열어주며, 장기적으로는 남미 국가들 간의 공동 대응과 협력을 강화하는 데 기여할 수 있다. 동적 차단 명령이 필요한 이유는 정적 차단 명령으로 특정 도메인이나 URL을 차단할 수 있지만, 불법 콘텐츠 제공자는 쉽게 다른 도메인이나 URL로 이동하여 서비스를 계속할 수 있기 때문이다.

불법 콘텐츠가 다양한 경로로 접근할 때, 동적 차단은 이러한 경로를 모두 차단할 수 있도록 설계된다. 또한, 동적 차단 명령은 기술적으로 실시간 차단이 가능하기 때문에 불법 콘텐츠의 확산을 최소화할 수 있다.

다만, 동적 차단 명령은 차단의 우회 가능성, 합법적인 콘텐츠나 서비스까지 함께 차단될 위험성, 지속적인 관리의 필요로 인한 인력이나 자원의 소모, 기본권 침해 우려 및 기술적 한계 등 단점도 존재하므로 동적 차단 명령이 법적 권리를 보호하기 위한 수단으로 사용될 때 신중한 고려가 필요함을 시사한다. 차단 명령이 오남용되지 않도록 법적, 기술적, 윤리적 측면에서 균형 잡힌 접근이 요구된다.

 아랍에미리트 United Arab Emirates

UAE의 저작권 침해 대응 현황 - ‘InstaBlock’ 이니셔티브, ‘Anti-Piracy Lab’ 프로젝트

글. 김현중 법무법인 자음(Kim&Kim) 대표 변호사,
서수현 법무법인 승애파트너스 파트너 변호사

최근 디지털 콘텐츠의 무단 복제와 불법 배포는 전 세계적으로 심각한 문제로 대두되고 있으며, 특히 중동 지역에서도 저작권 보호에 대한 중요성이 부각되고 있다. 아랍에미리트(UAE)는 이러한 문제에 대응하기 위해 최근 여러 가지 혁신적인 이니셔티브를 도입하였고, 그중에서도 ‘InstaBlock’ 이니셔티브와 ‘Anti-Piracy Lab’ 프로젝트는 UAE의 저작권 보호 노력을 상징하는 두 가지 중요한 사례로 평가되고 있다.

UAE는 창작자와 콘텐츠 제작자의 권리를 보호하기 위한 강력한 법적 대비책을 마련할 필요성을 느끼게 되었는데, UAE 경제부(Ministry of Economy, 이하 ‘MoE’)는 발명가와 창작자에게는 자신의 아이디어 및 창작물을 혁신적인 사업 기회로 개발할 수 있도록 하는 경쟁력 있는 환경을 제공하고, 국가적 차원에서는 지적 재산을 효과적으로 활용할 수 있도록 함으로써 국가 경쟁력을 높이고 혁신을 이루기 위한 목적으로 2024년 2월 7일, 지식재산(IP)에 관한 11가지 이니셔티브를 포함하는 새로운 지식재산권 시스템을 출범시켰다.

이 계획은 UAE를 글로벌 허브로 구축하고 글로벌 혁신지수 상위 15개국 내 입지를 강화하겠다는 ‘We the UAE 2031’ 비전 아래 탄생한 것으로서, UAE의 IP 권리 보호에 관한 법적 체계를 현대화하고 글로벌 경쟁력을 강화하겠다는 의지를 보여주고 있다. ‘InstaBlock’ 이니셔티브는 UAE 정부와 주요 콘텐츠 제작자, 기술 기업들이 협력하여 실시간 스트리밍(Livestream) 저작권 침해를 방지하기 위해 개발된 시스템으로서, 인공지능(AI)을 사용하여 불법 스트리밍 플랫폼을 찾아내 해당 사이트를



출처 : 셔터스톡

신속히 차단함으로써 각종 웹사이트상에서 방송되거나 게시되는 지식재산권(IP) 권리 침해 행위를 방지하고 저작권자의 권리를 보호하는 것을 주요 목표로 삼고 있다.

UAE가 2024년 5월 30일 보도한 바에 따르면, 올해 ‘InstaBlock’ 서비스가 시행된 이후 UAE는 단기간 내에 다양한 미디어 네트워크가 소유한 엔터테인먼트 콘텐츠를 불법으로 방송하거나 공개하여 지식재산권을 침해한 총 1,117개 웹사이트를 차단하는 성과를 거둔 것으로 밝혀졌다. 이는 62개 사이트만 차단하는 것에 그친 2023년에 비해 크게 증가된 숫자이다.

또한, UAE의 ‘Anti-Piracy Lab’ 프로젝트는 UAE 내에서 저작권 침해를 예방하고, 불법 콘텐츠 유통에 대한 법적 조치를 강화하기 위해 설계된 연구 및 대응 센터로서, 기존의 마드리드 ‘Anti-Piracy Lab’을 모델로 하여 UAE에 맞춤형 방식으로 운영된다. Anti-Piracy Lab은 저작권 침해의 실태를 조사하고, 효과적인 대응 방안을 개발하는 연구 중심의 기관으로, 최신 기술을 이용해 저작권 침해를 실시간으로 모니터링하며, 정부와 협력하여 법적 대응을 지원하고, 기업 및 콘텐츠 제작자에게 교육 프로그램을 제공하여 저작권 인식을 제고할 것이다. UAE의 저작권 침해에 관한 적극적인 대응 노력의 일환으로 진행되고 있는 InstaBlock 이니셔티브와 Anti-Piracy Lab 프로젝트는 중동 지역에서의 저작권 보호를 위한 새로운 모델을 제시할 뿐만 아니라, 지식재산권에 대한 강화된 인식 제고 및 실효적인 보호 방안이라는 점에서 주변국에 상당한 영향을 끼치고 있으며 국제적으로도 중요한 의미를 가진다고 볼 수 있다. 위와 같은 UAE의 대응 노력이 성공적으로 진행되고 안정화되어감에 따라, 저작권 보호의 중요성에 대한 인식이 높아지고

있으며, 이는 글로벌 콘텐츠 제작자들에게도 신뢰를 제공하여 UAE에서의 디지털 경제 발전을 촉진시키고 있다. 또한, 이러한 UAE의 노력은 다른 중동 국가들에게도 영향을 미쳐, 지역 내 저작권 보호 환경을 개선하려는 노력을 보이고 입법화하려는 데 기여하고 있다.

한편, 우리나라는 2023년 11월경 중동 지역 국가 가운데 처음으로 사우디아라비아와 업무협약(MOU)을 맺었으며, 양국은 해당 업무협약을 기반으로 저작권 정책 및 법제도 관련 최신 정보 교류, 인공지능(AI) 등 신기술의 등장으로 인한 저작권 현안 논의, 저작권 분야 인재 양성 협력 및 전문가 교환, 저작권 보호 강화를 위한 인식 제고 및 침해 공동 대응 등 다양한 분야에 걸친 후속 협력을 추진하였다. 한국과 중동 국가 간의 저작권 보호를 위한 교류는 상호 협력의 기회를 증진할 것이다. 한국은 이미 저작권 보호와 관련하여 선진적인 기술과 법적 체계를 갖추고 있으며, 이러한 경험을 중동 국가들과 공유함으로써, 양 지역 간의 저작권 보호 수준을 높일 수 있을 것인바, 이를 통해 글로벌 콘텐츠 산업의 건강한 성장과 발전을 도모할 수 있을 것으로 예상된다. 또한, 협약에 따라 사우디아라비아 현지의 저작권 보호 규범을 강화하면 해외 불법유통으로 누출되는 K-콘텐츠 수익의 회복도 기대해 볼 수 있을 것이다.

UAE의 ‘InstaBlock’ 이니셔티브와 ‘Anti-Piracy Lab’ 프로젝트는 저작권 침해 대응에 있어 혁신적인 접근 방식을 제시하고 있다. ①이들 이니셔티브는 저작권 보호의 새로운 기준을 제시함으로써 중동 지역을 넘어 다른 국가들에게도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대된다. ②이 시기에 한국과 중동 국가 간의 상호 긴밀한 협업은 양국의 저작권 보호를 더욱 강화하고, 글로벌 저작권 보호를 강화 및 글로벌 콘텐츠 산업의 미래를 밝히는 중요한 밑거름이 될 것이다. ☞



* 원고의 풀 버전은 한국저작권보호원 홈페이지 - 자료마당 - 해외 저작권 보호 동향 페이지를 통해 확인하실 수 있습니다.

1986년 저작권법 17 : 편집저작물 관련규정 변천사

글. 이호홍 (사)한국저작권법학회 명예회장



출처 : 셔터스톡

1957년 저작권법에서의 관련규정

우리나라의 1957년에 제정된 저작권법(이하 “1957년 저작권법”)에서는 특별히 편집저작물을 정의하고 있지 않았다. 그렇다고 1957년 저작권법 제2조가 규정하고 있는 “저작물”에서 이를 찾아볼 수도 없다.¹⁾ 그러나 편집저작물이 저작물에 속한다는 것은 해석상 1957년 저작권법 제2조에서의 “본법에서 저작물이라 함은 표현의 방법 또는 형식의 여하를 막론하고 문서...기타 학문 또는 예술의 범위에 속하는 일체의 물건...”이라는 규정에서 찾을 수 있다고 할 것이다.

이 해석은 1957년 저작권법 제5조 제1항의 규정으로 보다 더 확고하게 뒷받침된다. 1957년 저작권법 제5조는 표제어가 “동전”이라고 하고 있는바, 이는 제4조가 “저작자”라고 표제하고 있기 때문이다. 그 때문에 제5조가 편집저작물을 직접적으로 가리키는 용어는 아니기는 하나, 동조 제1항은 규정 내용은 1957년 저작권법이 편집저작물을 포섭하고 있다는 충분한 근거를 제공한다.

즉, 동조 제1항은 “타인의 저작물을 그 창작자의 동의를 얻어 번역, 개작 또는 편집한 자는 원저작자의 권리를 해하지 않는 범위 내에 있어서 이를 본법에 의한 저작자로 본다”라는 내용을 규정하고 있기 때문에 이를 뒷받침하고 있다는 것이다. 여기에서 “편집한 자”라는 것이 저작자의 하나라는 뜻인바, 그 전제가 되는 “편집”을 저작물로 보지 않는 한 편집한 자가 저작자가 될 수 없음은 자명하다.

뿐만 아니라 1957년 저작권법 제27조는 “편집권”이라는 표제하에 “저작자는 그 저작물을 편집할 권리가 있다”라고 하여 저작자에게 편집권이 있다는 것을 명규하고 있다. 여기에서 말하는 편집권은 편집저작물이 전제되지 않는 한 존재할 수 없다는 점에서 1957년 저작권법이 편집저작물을 인정하고 있다는 또 하나의 강력한 근거규정이라 할 것이다.²⁾

1957년 저작권법은 이렇듯 편집저작물을 저작물의 하나로 명시하여 확고하게 규정하고 있지는 않았으나, 해석상 이를 규정하고 있었다고 할 것이다. 한편, 1957년 저작권법은 편집저작물이라고 하여 다른 저작물과 달리 취급하고 있지 않았다. 그에 따라 편집저작물의 저작권은 그 보호기간이나 제한 등도 다른 저작물의 경우와 동일하게 규율되었으며, 침해 구제의 경우도 역시 같았다.

1986년 저작권법에서의 관련규정

1986년에 전면개정된 저작권법(이하 “1986년 저작권법”) 제2조는 “정의”라는 표제하에 “이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다”라고 규정하면서 제1호가 “저작물 : 문학·학술 또는 예술의 범위에 속하는 창작물을 말한다”라고 정의한다. 아울러 제6조가 “편집저작물”이라는 표제하에 제1항에서 “편집물로서 그 소재의 선택 또는 배열이 창작성이 있는 것(이하 ‘편집저작물’이라 한다)은 독자적인 저작물로서 보호된다”라고 규정하였다. 1986년 저작권법은 1957년 저작권법과 달리 편집저작물이라는 명칭을 신설하여 명기하는 한편, 편집저작물의 정의규정을 설치한 것이다. 처음으로 도입된 편집저작물의 정의규정에서 편집물은 통상 여러 가지 자료를 모으고 엮어서 만든 것을 의미하고, 저작권법상으로는 소재나 배열이 이루어진 것(物)으로 해석할 수 있다. 여기에 창작성을 더하면 저작권법이 규정하는 편집저작물로 되기 때문이다.

아울러 1986년 저작권법 제6조 제2항은 “편집저작물의 보호는 그 편집저작물의 구성부분이 되는 저작물의 저작자의 권리에 영향을 미치지 아니한다”라고 규정한다. 이는 편집저작물의 보호가 그 구성부분 저작물 저작자의 권리에 어떠한 영향도 미치지 않는다는 것이다. 편집저작물의 작성으로 말미암아 구성부분 저작물 저작자의 권리에는 하등 영향을 받지

1) 1957년 저작권법 제2조는 “저작물”이라는 표제하에 “본법에서 저작물이라 함은 표현의 방법 또는 형식의 여하를 막론하고 문서, 연술, 회화, 조각, 공예, 건축, 지도, 도형, 모형, 사진, 악곡, 악보, 연주, 가창, 무보, 각본, 연출, 음반, 녹음필름, 영화와 기타학문 또는 예술의 범위에 속하는 일체의 물건을 말한다”라고 규정한다.

2) 여기에서의 편집권은 오늘날의 편집저작물 작성권에 다름 아니다.

않는다는 것이 동 조항의 의미다.

이는 달리 말하면 편집저작물이 이용되거나 또다시 기존의 편집저작물을 구성부분 저작물로 하는 편집저작물 작성은 물론 그 이용을 할 경우에도 구성부분 저작자의 권리가 미친다는 것을 의미한다. 물론, 해당 구성부분이 저작물이 아니거나 보호받지 못하는 저작물의 경우에 이 규정이 의미를 잃는다는 것은 두말할 필요가 없을 것이다. 또한, 1986년 저작권법 제21조는 “2차적저작물 등의 작성권”이라는 표제어에서 “...등의...”라는 용어가 함께 표기되고 있는바, 이에 따른 본문 내용은 “저작자는...또는 그 저작물을 구성부분으로 하는 편집저작물을 작성하여 이용할 권리를 가진다”라고 규정한다. 이는 저작자에게 2차적저작물 작성권은 물론 편집저작물 작성권이 부여된 것임을 명확하게 규정한 것이라 아니할 수 없다.

그와 함께 1986년 저작권법 제41조는 “저작재산권의 양도”라는 표제하에 제1항이 저작재산권의 양도를 규정하고, 제2항이 저작재산권 전부양도의 경우에 특약이 없는 한 편집저작물 작성권이 이에 포함되지 않음을 추정하는 규정을 설치하고 있다.³⁾ 저작재산권이 양도되는 경우에 별도의 약정이 없는 때에는 추정규정으로 편집저작물 작성권 양도가 이에 포함되지 않는다는 이 규정의 내용은 편집저작물 저작자를 두텁게 보호한다는 의미를 지닌다.

이렇듯 1986년 저작권법은 1957년 저작권법과 다르게 편집저작물을 명시하면서, 관련되는 권리도 비교적 상세하고 명확하게 규정하고 있는 태도를 보인다. 한편, 편집저작물 작성권은 보호기간이나 제한 등도 다른 저작재산권의 경우와 동일하게 규율되었다. 보호기간에서 편집저작물 작성권도 다른 저작재산권과 같이 저작자 사후 50년간이라는 기본원칙이 적용되었으며, 다른 제한 등의 경우에도 동일하였다.



이후의 경과

1986년 저작권법 이후 편집저작물 관련규정은 1994년의 일부 개정 저작권법(이하 “1994년 저작권법”)에서 변경을 맞이한다. 1994년 저작권법 제6조 제1항은 편집저작물을 “편집물(논문·수치·도형 기타 자료의 집합물로서 이를 정보처리장치를 이용하여 검색할 수 있도록 체계적으로 구성한 것을 포함한다)로서 그 소재의 선택 또는 배열이 창작성이 있는 것”으로 개정한 것이다. 이는 데이터베이스를 명확하게 편집저작물에 수용하기 위한 것으로 알려진다.⁴⁾

2003년의 일부 개정 저작권법은 편집저작물과 관련하여 비교적 커다란 개정을 하였다. 편집저작물 등의 정의를 동법 제2조에서 나누어 체계적으로 규정한 것 등이 그 개정내용이다. 동법 제12의 2호는 먼저 “편집물”을 정의하고 있는바, 이는 “저작물이나 부호·문자·음성·음향·영상 그 밖의 형태의 자료(이하 ‘소재’라 한다)의 집합물을 말하되, 데이터베이스를 포함한다”라고 규정한다. 이어서 동법 제12의 3호는 “편집저작물”을 “편집물로서 그 소재의 선택·배열 또는 구성에 창작성이 있는 것을 말한다”라고 규정하고 있다.⁵⁾

그러면서 동법은 제12의 4호에서 “데이터베이스”를 “소재를 체계적으로 배열 또는 구성한 편집물로서 그 소재를 개별적으로 접근 또는 검색할 수 있도록 한 것을 말한다”라고 신설하였다. 이는 데이터베이스제작자에게 일정한 권리를 부여하기 위하여 그 대상물을 새롭게 신설한 것이다. 아울러 동법 제12조의 5호는 “데이터베이스제작자”를 “데이터베이스의 제작 또는 그 소재의 갱신·검증 또는 보충(이하 ‘갱신’등이라 한다)에 인적 또는 물적으로 상당한 투자를 한 자를 말한다”라고 규정하고 있다.⁶⁾ 이렇듯 2003년에 일부 개정된 저작권법은 편집저작물의 정의규정을 정비하면서 편집물과 편집저작물, 데이터베이스를 각각 중복 없이 체계적으로 규정하였다. 즉, 편집저작물의 정의와 관련된 각각의 대상을 명확하게 규정하는 한편, 그에 따라 부여된 권리관계를 쉽게 알아볼 수 있는 체계를 띠고 있다는 점이 그것이다.

한편, 2003년에 일부 개정된 저작권법은 데이터베이스와 데이터베이스제작자의 정의규정을 신설하면서 그 권리내용, 기간, 등록, 침해구제 등의 관련규정을 설치하였다.⁷⁾ 완전한 권리부여 형태로 입법된 데이터베이스제작자의 권리는 기본적으로 창작 보호가 아닌 투자 보호의 성격이 짙은 것으로 평가될 수 있다. 그래서 장을 달리하여 입법된 것으로 해석할 수 있을 것이다. 이후 2006년에 전부개정된 저작권법(이하 “2006년 저작권법”)은 편집저작물 작성권과 관련된 직접적인 개정을 하였다. 즉, 2006년 저작권법은 제22조의 표제어를 “2차적저작물작성권”이라고 하면서 종전법의 표제어에서 “...등의...”를 삭제하는 한편, 본문에서 “저작자는 그의 저작물을 원저작물로 하는 2차적저작물을 작성하여 이용할 권리를 가진다”라고 하여 1986년 저작권법이 규정하고 있던 편집저작물 작성권을 삭제한 것이다.⁸⁾

남겨진 검토과제

이렇듯 우리나라에서 편집저작물 관련 규정은 1957년 저작권법에서 실질적으로 규정되었다. 이후 1986년 저작권법이 이를 명시적으로 규정하고, 1994년 저작권법이 데이터베이스를 수용하며, 2003년 저작권법이 데이터베이스제작자를 보호하고, 2006년 저작권법에서 편집저작물 작성권이 삭제된 다음 변함없이 현재에 이른다. 그러나 확장된 관련 법규와 함께 현행의 편집저작물에 직접 관련된 규정의 해석 등을 둘러싸고 다음과 같은 검토과제가 있음을 알 수 있다.

첫째, 데이터베이스제작자의 권리보호와 관련하여 저작권법과 2002년 제정된 온라인디지털콘텐츠산업발전법(이 법은 2010년에 전부개정된 현행의 “콘텐츠산업발전법”)의 중복보호 문제다. 데이터베이스의 대다수가 디지털로 구성되고, 온라인으로 전전유통되고 있는 현실에 비추어 중복 보호 문제는 시급하게 검토되어야 할 문제다.

둘째, 구성부분 저작물 저작자의 동의 없이 편집저작물을 작성한 경우의 문제다. 즉, 이를 편집저작물로의 성립을 인정하되 책임만을 부담한 것으로 할 것인지 아니면 성립 자체를 인정하지 않는 태도를 취할 것인지 여부가 이 문제인바, 이 문제에 대한 검토가 그것이다.

셋째, 편집저작물 작성권의 부활 문제다. 편집저작물 작성권의 삭제와 관련하여 당시의 입법자는 복제권으로 이를 대체할 수 있기 때문에 이를 삭제하였다는 개정 취지를 밝히고 있다.⁹⁾ 그러나 이는 저작재산권 전부양도 시에 이에 포함되지 않는다는 저작자의 추정의 이익을 간과한 것이라 아니할 수 없다. 따라서 이의 부활 문제를 검토할 필요가 있다. ☞

3) 1986년 저작권법 제41조는 “저작재산권의 양도”라는 표제하에 제1항이 “저작재산권은 전부 또는 일부를 양도할 수 있다”라고 하고, 제2항이 “저작재산권의 전부를 양도하는 경우에 특약이 없는 때에는 제21조의 규정에 의한 2차적 저작물 또는 편집저작물을 작성할 권리는 포함되지 아니한 것으로 추정한다”라고 규정한다.

4) 이 규정의 설치는 우리나라 자체에서의 데이터베이스의 법적 보호 요청의 증대에 기인한 것도 있으나, 미국 등 선진국에서의 데이터베이스 보호 요구와 무관치 않다. 대표적으로 미국은 우리나라를 상대로 자국의 통상법 스페셜 제301조를 압박수단으로 하여 1986년 8월 미국 워싱턴에서 “한미간 지적재산권 양해각서”를 체결하였는바, 여기에서 미국의 거의 일방적 주장에 의하여 우리나라에서의 데이터베이스의 적절한 법적 보호와 관련된 내용이 규정된 바가 있다.

5) “편집물”과 “편집저작물”은 이후 현행 저작권법 제2조 제17호와 제18호로 각각의 조문변경이 있었다.

6) “데이터베이스”와 “데이터베이스제작자”는 이후 현행 저작권법 제19호와 제20호로 각각의 조문변경이 있었다.

7) 동법은 제4장의 2 “데이터베이스제작자의 보호”를 신설하면서 제73조의 2가 “보호받는 데이터베이스”를, 제73조의 3이 “작용제외”를, 제73조의 4가 “데이터베이스제작자의 권리”를, 제73조의 5가 “데이터베이스제작자의 권리제한”을, 제73조의 6이 “보호기간”을, 제73조의 7이 “데이터베이스제작자의 권리의 양도·행사 등”을, 제73조의 8이 “데이터베이스 이용의 법정허락”을, 제73조의 9가 “데이터베이스제작자의 권리의 등록”을 규정하고 있었다(이는 조문 정비에 따라 각각 차례대로 현행 저작권법 제4장의 제9조, 제92조, 제93조, 제94조, 제95조, 제96조, 제97조 및 제98조에 해당한다).

8) 이후 데이터베이스제작자의 권리와 관련된 약간의 개정이 있었으나, 여기에서는 생략한다.

9) 심동섭, “2006년 전부개정 저작권법 해설,” 『계간지적권』 제76호(2006 겨울), 50면.

클래식 및 대중음악 악보의 저작권 침해 여부 판단과 시정권고



글. 박현주 한국저작권보호원 보호심의부 변호사

출처 : 셔터스톡

음악에 재능이 있는 김기타 씨는 뮤지컬을 관람한 후 큰 감동을 받아, 직접 연주하기 위하여 뮤지컬 곡을 채보하여 악보를 제작하였다. 김기타 씨는 자신이 제작한 악보가 원곡을 상당히 잘 재현하고 있다는 자부심을 느꼈고, 많은 사람들과 공유하고 싶은 마음에 악보를 블로그를 통해 판매하였다.

많은 사람들이 뮤지컬을 관람한 후 김기타 씨의 블로그에 방문하여 해당 악보를 구매하였고, 곧 김기타 씨의 악보는 원곡에 가장 가까운 악보로 입소문을 타게 되어 인터넷에서 큰 인기를 끌었다. 얼마 후, 김기타 씨는 ‘해당 악보가 저작권을 침해하므로 악보를 올린 게시물을 삭제·전송중단하라’라는 내용의 경고 메일을 받게 되었다.

음악의 종류에 따라 악보의 저작권 침해 여부를 판단하는 과정이 달라질 수 있다는 사실, 알고 계셨나요? 클래식 음악의 경우, 악보에 쓰인 그대로 엄격한 형식에 따라 음악이 연주되므로 악보 자체가 완전한 음악저작물이

라고 볼 수 있습니다. 따라서 클래식 음악 악보의 상당 부분 또는 전부를 무단으로 복제·전송한 경우는 물론이고, 해당 악보가 채보를 통하여 제작된 것이라고 하더라도 곧 저작권 침해에 해당할 가능성이 높다고 할 수 있습니다(클래식 음악의 저작권 보호 기간이 만료되었는지 여부는 논외로 함).

그러나 대중음악의 경우, 처음부터 악보 자체가 존재하지 않는 경우가 많고 시중의 악보 역시 음원을 채보한 것인 경우가 많습니다. 이러한 경우 원곡 음악을 기준으로 하여, 해당 악보가 음악을 무단으로 복제하였다고 볼 수 있을 만큼 음악과 동일한지 또는 2차적 저작물로 작성하였는지 여부에 따라 저작권 침해 여부를 판단하게 됩니다.¹⁾

김기타 씨가 제작한 뮤지컬 악보의 경우는 어떨까요? 뮤지컬 음악의 경우 클래식 음악과 달리 정해진 대로만

1) 김경숙, 「음악저작물과 독립한 저작물로서 악보의 보호필요성 및 보호방안」, 『2022 저작권 보호 심의 연구』, 18~20면

연주되지 않는 경우도 상당수이고, 공연에 따라 달리 연주하기도 하므로 대중음악의 경우와 더 유사하다고 볼 수 있습니다.

따라서 김기타 씨가 만든 뮤지컬 악보의 저작권 침해 여부를 살펴보기 위해서는 우선 원저작자의 동의 없이 음원을 채보하였을 가능성을 염두에 두어야 할 것입니다. 그리고 그 채보한 내용이 원저작물 악보의 상당 부분 또는 전부와 동일하거나 현저히 유사하여 복제권을 침해하거나, 2차적 저작물 작성권을 침해하는 경우에는 저작권 침해에 해당한다고 할 수 있습니다.

저작권보호심의위원회는 대중음악을 채보하여 제작한 악보 등을 저작권법상 불법복제물 등으로 보아 시정권고하기 위해서는 ‘비교검토의 대상이 되는 악보가 명확히 확인되어야 한다’라는 입장을 취하고 있습니다.

이에 악보 원저작물이 확인되지 않는 경우 시정권고 실무상 판단의 어려움이 발생하기도 하지만, 해당 악보가 대중음악을 적극적으로 소비하려는 청중의 관심을 돌려 시장을 대체하는 수준에 이르게 된다면 시정권고의 필요성을 인정하고 있습니다.



저작권보호심의위원회는 최근 위와 유사한 사안에 대하여, 심의대상 게시물이 판매하는 악보가 뮤지컬의 음악과 일치하는 경우에는 저작권법상 ‘불법복제물등’에 해당하여 시정권고 대상이 될 수 있는 점, 해당 악보가 원곡 음원의 합법시장에 미치는 영향이 상당한 점 등을 고려하되, 원저작물인 악보의 합법시장이 존재하지 아니하여 일반적인 방법으로는 확인이 불가능한 점 등을 참작하여, 사이트 운영자(OSP)에게 저작권법 제133조의3 제1항 제1호에 따른 경고의 시정권고를 하는 것으로 의결하였습니다. 

※ 한국저작권보호원은 저작권법 제133조의3에 따라 저작권보호심의위원회의 심의를 거쳐 온라인서비스제공자에게 저작권 등을 침해하는 불법복제물 등에 대한 삭제·전송중단과 게시물을 올린 사람에 대한 경고의 시정조치를 하도록 권고하고 있으며, 이와 같은 시정권고 제도를 통하여 온라인서비스제공자가 온라인 저작권 침해에 대하여 자율적으로 조치하여 불법복제물 확산을 신속하게 차단하도록 하고, 저작권법에 대해서 잘 알지 못하는 인터넷 이용자들에게는 저작권법 위반 여부를 미리 알려 저작권 분쟁을 사전에 방지하고 있습니다.

공동저작물 관련 유의사항

글. 이선민 한국저작권보호원 보호전략지원부 변호사



출처 : 셔터스톡

공동저작물의 개념과 이용 등과 관련하여
여러 컨설팅 사례를 통해 유의사항을
알아보자.

**Q1. A는 아이디어와 구체적인 제작 방향성
등을 B에게 제시하였다. B는 이에 영감을
얻어 책을 작성하였다. A는 자신이 아이디
어를 제공하였으므로 이 책의 공동저작자
라고 주장하고 있다. B는 이 책의 공동저작
자로 A를 표기하여야 하나?**

<개념>

그렇지 않습니다. A의 아이디어가 없었다면 저작물이
창작되는 일이 없었다고 하더라도 A가 책의 창작적인
표현에 실질적으로 기여한 바가 없다면 A는 공동저작
자가 될 수 없습니다.
우리나라 저작권법은 공동저작물에 대하여 2인 이상
이 공동으로 창작한 저작물로서 각자의 이바지한 부분

을 분리하여 이용할 수 없는 것이라 말합니다(저작권
법 제2조 제21호). 이와 관련하여 대법원은 “2인 이상이
저작물의 작성에 참여한 경우 그중에서 창작적인 표현
형식 자체에 기여한 자만이 그 저작물의 저작자가 되는
것이고, 창작적인 표현 형식에 기여하지 아니한 자는 비
록 저작물의 작성과정에서 아이디어나 소재 또는 필요
한 자료를 제공하는 등의 관여를 하였다고 하더라도 그
저작물의 저작자가 되는 것은 아니며, 설사 저작자로 인
정되는 자와 공동저작자로 표시할 것을 합의하였다고
하더라도 달리 볼 것이 아니다”라고 판시하였습니다(대
법원 2009. 12. 10. 선고 2007도7181 판결).
다만, 이 사안과 달리 A가 B에게 아이디어를 창작적
인 표현 형식으로 제공하였으며, 그러한 창작적인 표
현이 책(저작물)에 구체적으로 포함된 경우라면 공동
저작자가 될 수 있을 것입니다. 이 때 공동저작물에서
의 “공동의 창작 행위”는 공동창작의 의사를 가지고
공동저작자 모두 창작에 참여하는 것을 의미하지만,
시간과 장소를 같이 해야만 하는 것은 아니고 상이한
시간과 상이한 장소에서도 공동저작자들이 공동창
작의 의사를 가지고 각각 맡은 부분을 창작을 하여
각 기여부분을 분리하여 이용할 수 없는 저작물이 되
면 족합니다.¹⁾

1) 서울북부지방법원 2008. 12. 30. 선고 2007가합5940 판결

**Q2. A는 책의 글을, B는 책의 삽화를 각각
창작하여 하나의 책을 작성하였다. 이 경우
A와 B는 공동저작자인가?**

그렇지 않습니다. 외형상 하나의 책이라고 하더라도
글과 삽화를 분리하여 이용할 수 있으므로 공동저작
물에 해당하지 않습니다. 이는 다수의 단독저작물 결
합되어 외형상 일체적으로 이용되는 것일 뿐이며, 이
를 결합저작물이라고 합니다.
서울민사지방법원 1992. 6. 5. 선고 91가합39509 판결
은 교과서 본문과 삽화를 결합저작물로 보고 있습니
다. 또한, 가사와 악곡, 뮤지컬 등이 대표적인 결합저작
물에 속합니다.

**Q3. A와 B는 도서의 공동저작자이다. C는
이 도서를 활용하여 영화를 제작하고자 하
여 A와 B에게 도서의 이용허락을 받고자 한
다. A는 원작의 훼손 등을 이유로 이를 반대
하고 있다. B는 단독으로 C에게 이 도서의
이용허락을 할 수 있는가?**

<권리행사의 방법>

그렇지 않습니다. 공동저작물의 저작인격권과 저작재
산권의 행사는 원칙적으로 공동저작자 전원의 합의
에 의하여 행사하여야 합니다(저작권법 제15조, 제48조).
그러므로 B는 단독으로 C에게 공동저작물의 이용허

2) 공동저작물의 저작재산권은 그 저작재산권자 전원의 합의에 의하지 아니하고는 이를 행사할 수 없다.

락을 해줄 수 없는 것이 원칙입니다.
또한, 만일 B가 단독으로 C에게 이 도서의 이용허락을
해준 경우, 저작자 전원의 합의가 없는 상태에서 이루
어진 이용허락은 효력을 발생하지 않는다고 보는 것이
통설입니다. 그러므로 이 경우 C의 행위는 저작권자
의 허락 없이 저작물을 이용하는 저작권 침해 행위가
되며, 그로 인한 민형사상 책임을 지게 됩니다.
다만, A의 반대가 신의에 반하는 것이었는지 여부가
문제될 수 있습니다. 이 때 법원은 A의 반대가 신의에
반한다고 판단되는 경우 의사표시에 갈음하는 판결
을 선고할 것입니다.

**Q4. A의 반대로 도서의 영화화가 무산되자,
B는 직접 이 도서를 활용하여 영화를 제작
하고자 한다. 이는 가능한가? (참고로 A는 3
번과 동일한 이유로 B가 직접 영화화하는
것도 반대하고 있다.)**

그렇지 않습니다. 고등법원은 공동저작물의 저작재산권
행사라고 함은, 저작권의 내용을 구체적으로 실현하는
적극적인 행위를 말하고, 구체적으로 저작물의 이용을
허락하거나 출판권을 설정하는 행위뿐만 아니라 공유자
중 일부의 사람이 스스로 해당 저작물을 복제, 출판, 그
밖의 이용행위를 하는 경우를 포함한다고 판시하고 있습
니다(서울고등법원 2014. 1. 16. 선고 2013나35025 판결).
만일 B가 다른 공동저작자인 A와의 합의 없이 공동저
작물의 이용행위를 하였다면, 저작권법 제48조의 저
작재산권 행사방법²⁾에 관한 규정을 위반한 것으로 이

에 대한 민사책임을 지는 것일 뿐, 저작권법 제136조 제1항의 저작재산권 침해에 따른 형사책임을 지는 것은 아닙니다.³⁾ 다만, 위의 대법원 판결에 대하여 반대하는 학설도 있으므로 공동저작자가 다른 공동저작자와의 합의 없이 공동저작물을 이용한 행위가 형사책임을 지는가에 대하여 향후 위 판례의 태도가 유지되는지, 변경되는지 지켜볼 필요가 있을 것으로 보입니다.

Q5. A와 B는 도서의 공동저작자이다. A와 B 전원의 합의로 이 도서를 그림작가인 C와 웹툰화하기로 결정하였다. A, B, C는 이 웹툰의 수익을 어떻게 나누어 가져야 하는가?

공동저작물의 이용에 따른 이익은 공동저작자 간에 특약이 없는 때에는 그 저작물의 창작에 이바지한 정도에 따라 각자에게 배분됩니다. 이 때 각자의 이바지한 정도가 명확하지 아니한 때에는 균등한 것으로 추정됩니다(저작권법 제48조 제2항).

A, B, C의 창작에 이바지한 정도에 따라 배분되는 것이 원칙이지만, 창작 시 이런 부분에 대하여 미리 합의를 하지 않으면 수익 배분에 관하여 분쟁이 발생하는 경우가 매우 많으니 유의하시기 바랍니다.

공동 창작을 하는 경우 공동 저작자 또는 공동 저작재산권자 상호 간에 권리의 행사 방법이나 수익배분방법 등에 관하여 미리 계약서를 작성하는 것이 좋습니다. 이러한 계약서를 작성하지 않는 경우 향후 당사자 간의 관계 악화 등의 여러 사유로 해당 저작물을 이용하기 어려운 상황이 초래될 수 있습니다. 저작권법 제48조는 임의규정으로 당사자의 의사에 따라 배제 또는 변경되는 것이 가능합니다. 따라서 저작권법 제48조

와 달리 “전원의 합의”에 의하지 않고, 사전에 대표자를 선정하여 그 사람에게 모든 결정권을 부여하는 방법, 당사자 일방의 동의에 의하여 저작물을 바로 활용하고 그로 인한 수익만 정해진 비율로 배분하는 방법 등 다양하게 정할 수 있습니다. 또한, 수익 배분 비율, 정산 방법 등도 정할 수 있습니다. 뿐만 아니라 공동저작재산권자가 탈퇴를 원하는 경우 탈퇴 이후 저작물 활용 방법과 그 탈퇴자에 대한 나머지 공동저작재산권자들이 탈퇴자에게 지급하는 보상금 등을 미리 정할 수도 있습니다.

다수의 공동저작자 또는 공동저작재산권자 간에 이러한 합의에 이르는 과정이 원만하지 않을 경우 관련 분야의 전문가에게 도움을 받으시는 것도 좋을 것으로 보입니다.

* 저작권법 제48조(공동저작물의 저작재산권의 행사)
①공동저작물의 저작재산권은 그 저작재산권자 전원의 합의에 의하지 아니하고는 이를 행사할 수 없으며, 다른 저작재산권자의 동의가 없으면 그 지분을 양도하거나 질권의 목적으로 할 수 없다. 이 경우 각 저작재산권자는 신의에 반하여 합의의 성립을 방해하거나 동의를 거부할 수 없다.
②공동저작물의 이용에 따른 이익은 공동저작자 간에 특약이 없는 때에는 그 저작물의 창작에 이바지한 정도에 따라 각자에게 배분된다. 이 경우 각자의 이바지한 정도가 명확하지 아니한 때에는 균등한 것으로 추정한다.
③공동저작물의 저작재산권자는 그 공동저작물에 대한 자신의 지분을 포기할 수 있으며, 포기하거나 상속인 없이 사망한 경우에 그 지분은 다른 저작재산권자에게 그 지분의 비율에 따라 배분된다.
④제15조제2항 및 제3항의 규정은 공동저작물의 저작재산권의 행사에 관하여 준용한다.

Q6. A와 B는 도서의 공동저작자이다. C는 A와 B의 허락 없이 이 도서를 개정하여 출판하였다. A는 B의 동의 없이 침해에 대한 구제(침해정지, 손해배상 등)를 청구할 수 있는가?

<침해에 대한 구제>
그렇습니다. 공동저작물의 각 저작자 또는 각 저작재산

권자는 다른 저작자 또는 다른 저작재산권자의 동의 없이 제123조의 규정에 따른 금지청구를 할 수 있으며, 그 저작재산권의 침해에 관하여 자신의 지분에 관한 제125조의 규정에 따른 손해배상의 청구를 할 수 있습니다(저작권법 제129조). 다시 말해서, A는 B의 동의 없이 C의 저작물 이용 금지 청구를 할 수 있으며, A는 전체 총손해액이 아닌 그중에서 자신의 지분비율을 반영한 금액만큼만 손해배상의 청구를 할 수 있습니다.

Q7. A와 B는 도서의 공동저작자이다. A가 사망하였고, B는 생존하였다면 언제부터 이 도서의 보호기간은 기산되는가?

<보호기간>
공동저작물의 저작재산권은 맨 마지막으로 사망한 저작자가 사망한 후 70년간 존속하므로(저작권법 제29조 제2항), 이 저작물의 보호기간은 A의 사망이 아닌, B가 사망한 다음 해부터 70년을 기산하여 계산합니다.

자연인과 법인 간에 공동저작 관계가 성립하는 경우 자연인의 사망 후 70년간 보호할 것인지, 공표 후 70년간 보호할 것인지에 관한 다툼이 존재합니다. 다만, 공동저작물의 보호기간을 맨 마지막에 사망한 저작자의 사후 70년으로 규정하고 있는 저작권법의 규정 취지를 고려할 때, 위 두 보호기간 중 더 긴 쪽을 보호기간으로 산정하는 것이 타당하다고 생각됩니다.⁴⁾

Q8. A와 B는 도서의 공동저작자이다. A는 B의 동의를 얻어 본인의 지분을 C에게 양도하였다. 양도로 인하여 B와 C는 도서의 공동저작재산권자가 되었는데, 이 도서의 활용에는 B와 C 전원의 합의가 있어야 하는가?

<후발적 공동저작물>
그렇습니다. 판례에 따르면 저작물의 후발적 공동보유의 경우에 저작권법 제48조가 유추적용되므로, B와 C 전원의 합의에 의하여 저작재산권을 행사할 수 있습니다. 또한, 이 사건과 달리 단독저작물이 후발적으로 공동저작물이 되는 경우에도 동일한 법리가 적용될 것으로 보입니다. 우리나라 저작권법에서는 원시적 공동보유(공동창작)에 대해서만 규정하고 있을 뿐, 후발적 공동보유(양도, 상속 등에 의한 공동소유)에 대해서는 별도의 규정을 두고 있지 않습니다.

고등법원은 저작재산권을 법률의 규정 및 당사자 간의 약정에 의하여 공동으로 양도받아 보유하는 경우 그 지분의 양도에 관하여 저작권법 제48조의 규정이 적용 또는 유추적용되는지 여부는 저작권의 특성, 공동보유자 상호간의 인적 결합관계, 저작재산권을 공동보유하게 된 경위 등을 종합적으로 고려하여 판단하여야 할 것이라고 하면서, 저작재산권을 후발적 사유에 의하여 공동보유하는 경우 특약에 의하여 배제하거나 공동보유자 상호간에 저작물의 행사 등에 관하여 협의할 만한 인적결합관계가 없는 특별한 경우가 아닌 한 저작재산권의 공동보유자 사이의 저작재산권의 행사 등에 관하여는 일반적으로 저작권법 제48조를 유추적용함이 상당하다고 판시하였습니다.⁵⁾ ☞

4) 박성호, 저작권법 제2판, 박영사, 2017, 252면
5) 서울고등법원 2008. 7. 22. 선고 2007나67809 판결

3) 대법원 2014. 12. 11. 선고 2012도16066 판결

제5회 '2024 저작권 보호 미래 포럼' 개최 2025년 저작권 보호 나아갈 방향 모색



한국저작권보호원(원장 박정렬, 이하 보호원)은 11월 28일 서울 종로구 크레센도 빌딩 3층 컨퍼런스홀에서 제5회 '2024 저작권 보호 미래 포럼'을 개최하고 '디지털 대전환에 따른 K-콘텐츠 산업 발전을 위한 저작권 보호 전략'을 논의했다. 이번 포럼은 K-콘텐츠의 글로벌 경쟁력을 강화하고, 급변하는 디지털 환경 속에서 저작권 보호 정책의 실효성을 재점검하기 위해 마련됐다.

K-콘텐츠는 글로벌 플랫폼을 통해 세계 시장에서 두각을 나타내며, 신산업 성장의 핵심 원동력으로 자리 잡고 있다. 그러나 인공지능(AI) 기술의 발전과 누누티브와 같은 불법 유통 사이트 확산은 저작물 이용 환경을 급변시키며, 저작권 보호의 중요성을 다시금 부각시키고 있다.

'2024 저작권 보호 미래 포럼'은 올해 2월부터 네 차례에 걸쳐 디지털 전환 시대의 저작권 보호 방안을 심층 논의해왔다. 특히, 해외 저작권 보호 체계 강화, 생성형 AI 관련 저작권 이슈 등 시대적 과제를 다루며 전문가들과의 심도깊은 논의를 진행해왔다. 이번 제5회 포럼에서는 2024년 저작권 보호 성과를 평가하고, 2025년을 대비한 전략적 방향성을 논의하는 장이 됐다.

강원대학교 정진근 교수의 '2024년 저작권 보호 정책 평가와 과제' 주제 발제에 이어 종합 토론에서는 산업계, 학계, 법조계 전문가들이 참여해 다양한 관점에서 논의를 진행했다. 토론은 한국데이터법정책학회 회장이자 포럼 위원장인 고려대학교 이성엽 교수가 좌장을 맡아 진행했다.

박정렬 보호원장은 "누구나 쉽게 접속 가능한 온라인 환경은 K-콘텐츠 성장의 기반이자 창작자 권리 보호의 위협 요인이 되고 있다"며, "이번 포럼에서 논의된 의견들을 바탕으로 국민이 체감할 수 있는 실효성 높은 정책 대안을 마련하고 불법 유통 근절과 창작자 권익 강화에 힘쓸 것"이라고 밝혔다.

보호원은 이번 포럼의 논의 결과를 정책 수립의 기초 자료로 활용할 계획이다. 또한, 내년에도 디지털 환경 변화에 발맞춘 주제로 미래 포럼을 지속 개최해 저작권 보호의 새로운 방향성을 탐구할 예정이다. 📍

한국의 선진 저작권 정책 체계 베트남 전파 한국 정부, 공공 및 민간 분야 노하우 공유

한국저작권보호원(원장 박정렬, 이하 보호원)은 11월 25일부터 12월 1일까지 베트남 문화체육관광부 저작권국 부국장(팜 티 김 오 안) 등 공무원을 대상으로 저작권 방한 연수를 실시했다.

한-베 정부 간 저작권 분야 MOU('12,'13년)를 근거로 '12-'24년간 총 9회째를 맞는 방한 연수는 저작권 관련 정부·민간기관 간 지속적 네트워크 형성과 한국의 저작권 정책 체계의 해외 진출 기반을 마련하기 위해 진행되었다. 방한 기간 중 연수단은 국가지식재산위원회 주관 국제포럼을 참관하고 문화체육관광부의 신작관리단체 관리·감독 경험과 한국저작권위원회의 저작권 등록제도 등을 소개받았다. 또한 한국저작권보호원에서는 SNS 등 온라인상 저작권 침해 추적 시스템을 견학하고, 음악 저작권사용료 징수 및 분배 절차를 배우기 위해 한국음악저작권협회, 함께하는음악저작권협회를 방문했다.

연수단 단장을 맡은 팜 티 김 오 안(Pham Thi Kim Oanh) 부국장은 "이번 연수는 세미나, 실무교육, 현장 체험 등으로 잘 구성되어 많은 도움이 되었고 특히 고도화된 침해모니터링 시스템이 무척 인상적이었다"라면서 방한 연수단은 한국의 문화체육관광부와 보호원의 세심한 배려에 깊이 감사한다는 반응을 보이며 사의를 표했다.

박정렬 원장은 "우리의 저작권정책과 노하우, 저작권



보호 체계가 베트남 저작권 제도 정비와 선진화에 보탬이 됐으면 좋겠다"라면서 "이번 방한 연수는 양국 간 저작권 분야의 지속적인 협력을 공고히 하기 위한 중요한 과정"이라고 밝혔다. 📍

대학생 저작권 지킴이
뜻깊은 여정 마무리

한국저작권보호원,
2024 대학생 저작권 지킴이
해단식 개최



한국저작권보호원(원장 박정렬, 이하 보호원)은 12월 13일, 저작권 보호의 중요성을 널리 알리기 위해 선발된 대학생 저작권 지킴이가 6개월간의 활동을 마무리하는 해단식을 가졌다고 밝혔다. 보호원은 지난 6월부터 저작권 보호 인식 개선과 저작권 존중 문화 확산을 위한 ‘저작권 보호 바로 지금 캠페인’의 일환으로 대학생 저작권 지킴이를 선발하고 운영해온 바 있다. 대학생 48명으로 구성된 저작권 지킴이들은 10개의 팀으로 나뉘어 팀별, 개인별로 창의적이고 대중성 있는 저작권 보호 홍보 콘텐츠를 제작하고 누리소통망 및 다양한 홍보채널을 통해 이를 확산시켜왔다. 또한, 대학 캠퍼스 내에서 저작권 보호 캠페인을 진행하고, 초등학생과 중학생을 대상으로 ‘찾아가는 저작권 교육’을 펼치는 등 오프라인에서도 다양한 활동을 펼쳤다.

뿐만 아니라, 누리소통망, 각종 커뮤니티 등 단속 사각지대에서 이루어지는 불법유통 콘텐츠를 모니터링하고 대학교재 불법 PDF본과 밀캠 등 다양한 저작권 침해사례들을 ‘COPY112’ 사이트에 신고하며 현장에서 직접 저작권 보호 활동을 수행해왔다. 이날 행사에서 지킴이들은 기록 영상을 통해 지난 활동들을 되돌아보고, 수료증 수여와 시상식을 진행하였다. 월간 우수팀을 포함해 팀 부문 수상은 총 7개 팀이, 개인 부문에는 총 5명의 지킴이가 수상하였다. 팀 평가는 콘텐츠의 우수성과 팀워크 등을 기준으로, 개인 평가는 성실도와 누리소통망 확산 효과 등을 기준으로 평가해 고득점 순으로 선발하였다. 보호원 박정렬 원장은 “다양한 콘텐츠를 활발히 소비하는 대학생들이 저작권 보호의 주체로 나섰다”는 점이 뜻깊고, 그들만의 시선과 색깔로 제작한 콘텐츠와 활동이 저작권 보호에 큰 기여를 했다”며 “앞으로도 보호원은 MZ세대 등 콘텐츠 주 소비층의 저작권 인식 개선을 위해 더욱 노력할 것”이라고 밝혔다. 📢

한국저작권보호원
- 성신여자대학교
업무협약 체결

저작권 보호 인식 제고 및
저작권 보호 기술 연구 협력



한국저작권보호원(원장 박정렬, 이하 보호원)은 성신여자대학교(총장 이성근)와 저작권 보호 인식 제고 및 저작권 보호 기술 연구 협력 등을 위해 12월 16일 성신여자대학교에서 업무협약을 체결했다고 밝혔다.

이번 업무협약을 통해 양 기관은 생성형 AI 등 새로운 유형의 저작권 침해 범죄 대응 등을 위해 ▲ AI에 기반한 최신 저작권 보호 기술에 대한 공동 연구, ▲ 저작권 보호 교육을 위한 협력, ▲ 대학생 대상 저작권 보호 인식 강화 프로그램 운영 등 다양한 분야에서 협력할 계획이다.

성신여자대학교는 정보 보안 및 저작권 보호 기술 분야에 우수한 연구 역량을 보유하고 있어, 이번 보호원과의 업무협력으로 저작권 보호 기술 고도화 방법을 다양화할 수 있으며, 학생들의 관점에서 저작권 인식 개선 등의 좋은 기회가 될 것으로 기대된다.

보호원 박정렬 원장은 “생성형 AI 등으로 인한 저작권 보호의 중요성이 커지고 있는 시점에서 성신여자대학교와 저작권 보호 기술 고도화 연구 등을 협력할 수 있게 되어 기쁘게 생각한다”며, “대학생들이 일상에서 저작권 침해를 예방하고 불법 콘텐츠 유통을 근절할 수 있도록 협력해 나가겠다”고 밝혔다. 아울러 보호원은 미래 세대가 우리나라 K-콘텐츠를 보호하며 문화를 선도하는 주역으로 성장할 수 있도록 저작권 보호 인재 양성을 위한 다양한 활동을 적극 지원할 계획이다. 📢

저작권 보호 법률 컨설팅

저작권 전문 컨설턴트가 제공하는
저작권 보호 지원 서비스

신청대상 개인창작자 및 중소기업

상담내용 저작권 침해예방/피해구제 컨설팅
저작권 보호 교육 컨설팅

문의 1588-0190(내선 5번)
consulting@kcopa.or.kr



홍보대사
배우 백성현

저작권 보호, 바로 지금
서명운동에 동참해 주세요!





🔍 저작권 보호 바로 지금 🎤



한국저작권보호원
KOREA COPYRIGHT PROTECTION AGENCY

03925 서울특별시 마포구 월드컵북로 400 (상암동1602) 서울경제진흥원 4, 9, 10층
Tel 1588-0190 Fax 02-3153-2779 www.kcopa.or.kr



ISSN 2234-5434