우리가 만드는

저작권 문화

2026 10+11 **Vol. 370**

특집기획

① 뉴미디어 시대, 스포츠 중계와 저작권

② 21세기 플랫폼 시대의 스포츠중계물의 공정이용

저작권 초대석

계승균 국가지식재산위원회 위원장

역사 속 저작권

저작인격권의 역사

창작자의 인격은 거래될 수 있는가?



가수 선우정아

"음악은 삶의 순간들을 기록하는 또 하나의 언어라고 생각해요."

한국저작권위원회
KOREA COPYRIGHT COMMISSION

우리가 만드는

저작권 문화

웹진 바로가기

뉴스레터 신청하기

2026 10+11 **Vol. 370**


18


48



26


66



68

등록 1994년 8월 18일
발행일 2027년 1월
발행인 강석원
편집인 박승준
ISSN 3058-3543(online)
발행처 한국저작권위원회
주소 52851 경상남도 진주시 소호로 117(충무공동)
전화 055-792-0000
누리집 www.copyright.or.kr
구독문의 홍보팀(055-792-0182)
기획편집 홍보팀
디자인제작 칼리그램(02-335-7636)

※ 본지에 실린 글의 내용은 한국저작권위원회의 의견과 다를 수 있습니다.

한국저작권위원회에서 발행하는
〈저작권 문화〉의 저작물은 공공누리 제4유형으로
출처표시+상업적 이용금지+변경금지 조건으로
이용할 수 있습니다.
단 사진, 일러스트, 만화는 별도의
이용허락이 필요합니다.

깊이있는 시선

특집기획 05
① 뉴미디어 시대, 스포츠 중계와 저작권
성원영 성원영법률사무소 변호사
② 21세기 플랫폼 시대의 스포츠중계물의 공정이용
이재경 건국대학교 상허교양대 교수·한국콘텐츠분쟁조정위원회 위원

저작권 초대석 | 편집실 18
계승균 국가지식재산위원회 위원장

저작권 연구자의 시선 | **박준우** 서강대학교 법학전문대학원 교수 22
업무상저작물 저작자 규정의 전제, 성격, 한계, 그리고 동일성유지권

변화하는 시대

저작권 중계 | **황서정** 한국저작권위원회 국제협력팀 선임 26
한국과 일본, 저작권 협력의 새로운 내일을 그리다

판례 돋보기 | **차상육** 경북대학교 법학전문대학원 교수 28
실내 인테리어 디자인이나 도면에 대한
실내건축으로서 저작권 보호가능성

세계 속 저작권 | **구선일** 조앤파트너스 IP 미국변호사 (캘리포니아 & D.C) 36
인도·독일 법원의 AI 저작권 판결과 그 의미

재미있는 저작권 이야기 | **최경수** 저작권문제연구소 대표 42
아름다운 노래, 슬픈 얘기

행복한 저작권 문화

행복공감 | 편집실 48
가수 선우정아

공유공감 | 편집실 52
영상 편집 디자이너를 위한 든든한 창작 파트너 '공유마당'

저작권 톺아보기 | **정재우** 한국저작권위원회 조정감정팀장·부연구위원 54
효과적인 저작권 '분쟁조정'을 위한 팁

역사 속 저작권 | **이철남** 충남대학교 법학전문대학원 교수 58
저작인격권의 역사, 창작자의 인격은 거래될 수 있는가?

이럴 땐 어떻게? | 편집실 62
저작권상담센터의 주요 상담사례를 OX퀴즈로 소개합니다

저작권 별별 이야기 | **이영욱** 변호사 64
레진코믹스 사건

국립저작권박물관 | **소지현** 한국저작권위원회 주임·학예연구사 66
상상이 작품이 되는 순간, 박물관에서 만난 미래의 창작자들

위원회는 지금 68

독자마당 70

부끄러운 액자

신지은

깡마르고 조그마한 국민학교 계집아이
공부 빼곤 잘하는 게 없어 공부 빼고 머 하나 잘하고 싶어서
선생님께 친구들에게 이것도 잘 한다 알리고 싶던 차
학교에서 마침 시 쓰기 대회가 열린다는 소식.
이때다 싶어 며칠간 끙끙 기똥찬 시를 쥐어짜내 보지만
입 안에서만 맴맴 돈다.
마지막 밤, 운명처럼 시가 써졌다.
아니, 시를 베.껴.썼.다. 중학생 오빠가 휘갈겨 놓은 공책에서
다음날 시 대회에서 전교 2등을 거머쥐고
모두의 주목을 몽땅 받아 가슴이 부풀어 올랐다.
다 지나간 줄 알았던 그 사건, 학년이 끝나는 날
선생님은 복도 벽에 붙은 시 액자를 집으로 가져가라 하신다.
1등도 떼어가고, 3등도 떼어가는데, 2등 시는 끝내 벽에서 못 내려왔다.
졸업하는 그날까지, 학교를 떠나는 날까지
시 액자가 걸린 복도를 걷는 일은
깡마른 계집애를 더 깡마르게 했다.
스스로 주는 벌을 받게 하는 그 복도
누구도 모르지만 나는 아는 벌.

특집기획

스포츠 중계,
권리의 경계와 이용의 자유



특집기획 ①
스포츠 중계, 권리의 경계와 이용의 자유

뉴미디어 시대, 스포츠 중계와 저작권

글 _ 성원영 성원영법률사무소 변호사



스트리밍 경쟁의 중심이 된 스포츠 중계

과거 스포츠 경기 중계의 핵심은 어느 TV 채널에서 어떤 해설진이 어떤 경기를 보여주느냐였다. 현재의 스포츠 중계는 이용자가 OTT 서비스 내에서 얼마나 쉽게 경기를 발견하고, 놓친 장면을 따라잡고, 여러 화면을 개인화하며, 경기 이후에도 플랫폼에 오래 머무르게 하는지가 관건이다. 해외에서는 2026 FIFA 북중미 월드컵을 계기로 중계 경쟁의 중심이 스트리밍 기술과 이용자 경험으로 이동했다는 평가가 많다. 스트리밍 서비스 폭스원(Fox One)은 생성형 AI 기반 경기 요약, 개인화 멀티뷰, 주요 장면 되감기, 실시간 통계, 숏폼 추천을 결합해 월드컵을 플랫폼 체류시간 확대의 무대로 삼았다. 피콕(Peocock) 역시 멀티뷰와 하이라이트, 주요 장면 따라잡기 기능을 전면에 내세우며 월드컵을 인터랙티브 스트리밍 기술 경쟁의 장으로 만들었다.[1)]

스트리밍 서비스는 한 개의 경기 영상이 들어오면 AI 에이전트를 이용해 경기 내용을 실시간으로 분석해 하이라이트를 만들고, 언어를 바꾸고, 스마트폰용 세로 영상으로 재가공한다. 시청자의 지역과 언어, 연령, 관심 선수에 따라 콘텐츠를 달리 구성하고 광고 수익화까지 연결한다. 방송사가 하나의 완성된 중계 화면을 모든 시청자에게 보내던 방식에서, 하나의 경기 원본을 여러 형태의 맞춤 콘텐츠로 만드는 구조로 스포츠 중계가 바뀌고 있다.[2)]

스포츠 경기 주최자로부터 시작되는 중계권 라이선스

스포츠 경기의 중계권은 누구에게 최초로 귀속하는가? 스포츠 중계권은 일반적으로 국제연맹, 프로 리그 등 경기 주최자(organizer)가 보유·관리하고, 방송사나 미디어 사업자와의 계약을 통해 라이브 중계, 하이라이트, 주문형 콘텐츠 등의 이용 권한을 부여하는 방식으로 운영된다. 또한 권리는 국가·지역, TV·온라인·모바일 등 플랫폼, 라이브·지연 중계·하이라이트 등 이용 시점과 형태에 따라 세분화될 수 있다.[3)] 산업계 실무에서는 방송 권리(broadcasting rights) 뿐만 아니라 OTT 등 뉴미디어까지 포함하는 개념으로 미디어 권리(media rights)라는 표현도 자주 사용한다. 이 글에서는 편의상 중계권과 미디어 권리를 혼용하기로 한다.

우리 저작권법은 '중계' 또는 '중계권'을 별도로 정의하고 있지 아니하며, 방송사업자의 동시중계방송권(제85조)을 규정하고 있을 뿐이다. 우리 저작권법의 관점에서 스포츠 경기 중계권 계약은 저작재산권의 지분권인 복제권, 방송권, 전송권, 공연권 등을 시간적, 지역적으로 세분화하여 이용허락하고, 그러한 권리를 재판매할 수 있는 권리, 즉 재이용허락(sublicense) 권한을 부여하는 것으로 이해할 수 있다.

스포츠 경기 주최자에게 해당 경기에 대한 독점적 이용권을 부여하는 문제는 국제적으로 통일된 규정이 없으며, 법체계에 따라 그 내용이 다르다. 우리나라에서도 경기 주최자가 경기를 복제하거나 공중송신할 수 있는 권리를 가진다고 설명되지만, 저작권법 등 국내 법률상 직접적인 근거는 없다. 일부 국가에서는 이를 위한 구체적인 법적 권리를 명시하고 있다. 프랑스의 경우 스포츠법에서 스포츠 경기 주최자의 이용권(Droit d'exploitation)을 규정하고 있는데, 주최자의 이용권 중 가장 중요한 것이 중계권이다. 브라질의 경우 스포츠법에서 스포츠 경기 주최자의 스타디움권(stadium right; derecho de la arena)을 규정하고 있는데, 경기 주최자에게 경기를 복제하거나 방송 또는 전송할 수 있는 배타적인 권리를 부여하고 있다.

스포츠 경기 주최자의 이러한 권리는 일반적으로 이른바 시설관리권(house right; Hausrecht)에 근거하여 정당화된다. 이 권리는 스포츠 경기 주최자가 경기 개최 장소에 대한

1) 다이렉트미디어랩, 월드컵 중계, 방송 편성에서 AI 스트리밍 경쟁으로", 2026. 6. 26.
2) 다이렉트미디어랩, "나만을 위한 스포츠 중계... AI가 만드는 meCast", 2026. 9. 14.
3) https://www.wipo.int/en/web/sports/broadcasting



시카고 컵스 홈구장 리글리필드(Wrigley Field) 인근 건물의 옥상 관람석. 현재는 구단 측에서 옥상 관람석을 직접 운영하거나 수익 일부를 분배받고 있다. (출처: 위키백과[5])

출입을 사실상 통제할 수 있는 권한을 의미한다. 이러한 통제권 덕분에 주최자는 스포츠 경기의 상업적 이용이나 중계와 관련된 계약상 조건을 충족하는 경우에만 경기장 출입을 허용하는 등의 조치를 취할 수 있다.[4)]

국제올림픽위원회(IOC), 국제축구연맹(FIFA), 영국 프리미어리그(EPL), 미국 메이저리그(MLB), 미국 골프협회(USGA)와 같은 스포츠 경기의 주최자가 직접 또는 자회사를 통해 미디어 권리를 라이선스하는 것이 일반적이다. 경기 주최자가 영상제작을 직접 하는 경우는 거의 없으며 영상제작은 중계계약을 체결한 방송사 등에 의해 이루어진다.

경기 주최자는 독점 중계권 또는 미디어 권리를 방송사 등에게 부여하면서 방송사 등이 제작한 영상물에 대한 저작권을 주최자에게 귀속하도록 하고, 미디어 권리자에게 해당 영상물에 대해 지역적 범위를 설정하여 라이선스하는 것이 일반적이다. 경기 주최자는 미디어 가이드라인을 통해 미디어 권리를 통제하기 때문에 라이선스를 받지 않은 자가 경기 중계영상을 제작하여 공중송신하는 일은 거의 일어나지 않는다. 국제올림픽위원회는 올림픽 경기에 대한 중계영상을 제작하는 자가 누구인지와 관계없이 올림픽 대회와 관련된 저작물에 대한 저작권이 국제올림픽위원회에 귀속되는 조건으로 미디어 권리 계약을 체결한다. 국제축구연맹 등 스포츠 경기 주최자들이 체결하는 미디어 권리 계약은 대부분 위와 같은 조건을 명시하고 있다.[6)]

스포츠 영상 저작물성 판단의 불확실성

스포츠 산업은 경기에서 경쟁하는 선수와 팀의 영상을 기반으로 하는 이미지 산업이고, 스포츠 경기라는 시각적 콘텐츠에 대한 저작권의 보호는 스포츠 중계 산업을 지탱하는 핵심 요소다.[7)]

미국 제2연방항소법원은 이른바 NBA 사건에서 농구 경기는 미국 저작권법에 따른 저작물에 해당하지 않는다고 판단했다. 스포츠 경기는 통상적인 의미에서 '창작'되거나 '집필'되는 것이 아니다. 영화, 연극, TV 프로그램, 오페라와 달리 스포츠 경기는 경쟁을 본질로 하며 정해진 대본이 없다. 때로는 준비 과정이 오히려 의도치 않은 실수를 성공적인 결과로 이끌기도 하는데, 미식축구에서 상대 팀이 전혀 예상하지 못한 플레이가 오히려 전진을 가능하게 만드는 경우가 그 예다. 또한 스포츠 경기에서는 전혀 예상치 못한 상황이 벌어지기도 한다.[8)] 『Nimmer on Copyright』는 여러 가지 이유로 스포츠 경기가 저작권 보호 대상이 아니라고 보는 것이 "훨씬 더 합리적인" 입장이라고 결론짓는다.[9)]

유럽사법재판소(CJEU)는 2011년 이른바 Murphy 사건에서 "스포츠 경기는 저작권 지침상 저작물로 분류될 수 있는 지적 창작물로 간주될 수 없다. 특히 경기 규칙의 적용을 받는 축구 경기의 경우, 저작권 측면에서 창작의 자유를 인정할 여지가 없다. 따라서 이러한 경기는 저작권의 보호를 받을 수 없다."고 하였지만, 도입부 영상, 프리미어 리그 주제가, 최근 프리미어 리그 경기의 주요 장면을 담은 사전 녹화 영상 및 각종 그래픽은 저작물로서 보호를 받을 수 있다고 판시하였다.[10)]

오스트리아에서는 주점 등 상업 공간에서 적법한 라이선스 없이 아랍계 TV 채널의 독일 분데스리가 축구 경기 생중계 방송을 손님들에게 공연한 행위의 저작권 침해 여부가 문제된 사건이 있었다. 오스트리아 대법원은 2020년 축구 경기 생중계는 단순히 경기 상황을 그대로 기록하는 것을 넘어, 화면 감독의 지휘 하에 여러 카메라의 앵글을 교차 편집하고 해설을 결합하는 등 창작적 요소가 결합되어 있으므로 저작권법상 보호받는 영상저작물에 해당한다고 판단하였다.[11)]

한편, 스웨덴 항소법원은 이른바 Canal+ 사건에서 아이스

하키 경기 중계영상물의 해설자, 촬영자, 제작자의 작업물 중 어떤 부분도 저작권 보호에 필요한 창작성 수준에 도달하지 못했다고 판결했다. 그 후 스웨덴 대법원은 2015년 3 대 2로 의견이 엇갈린 판결에서 아이스하키 경기 라이브 중계 방송은 지적 창작물이 아니므로 저작권 보호 요건을 충족하지 못한다고 판단했다. 스웨덴 대법원은 "하키 경기 방송은 저작권법상 저작물로 간주될 수 없다. 경기는 스포츠 규칙에 따라 진행되었고 자연스러운 진행을 따랐다. 방송은 실제 경기 과정을 보여주는 것이었다. 제작은 스포츠 방송의 표준 기법을 따랐으며, 창의적인 선택의 폭이 매우 제한적이었다. 연출과 촬영은 주로 경기의 진행 상황에 따라 결정되었다. 결과적으로 이 방송은 문학 또는 예술 저작물로서 보호받기에 필요한 개성과 창작성을 갖추지 못했다."고 판시하였다.[12)]

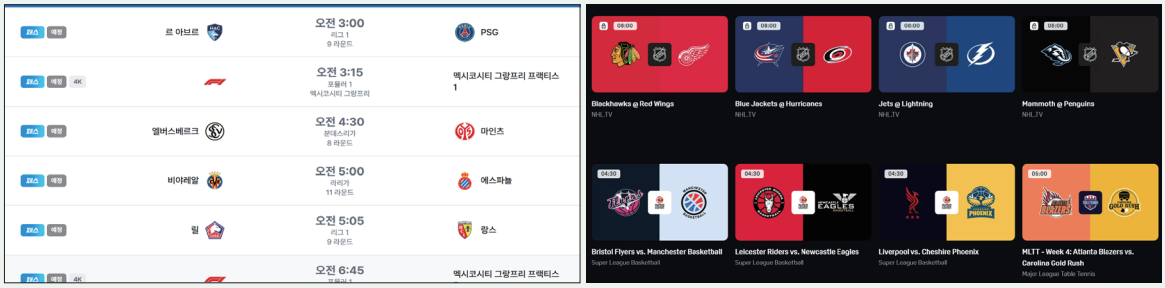
이처럼 스포츠 경기 영상물은 편집, 해설 등이 창작성을 갖춘 경우 저작물로 인정될 수 있다. 명확히 하면, 스포츠 경기 자체에 저작물성이 인정되는 것은 아니고 스포츠 경기 영상물 중 창작성이 인정되는 부분에 한해 저작물성이 인정되는 것이다. 그런데 OTT 사업자들은 해설 없이 경기장의 현장음을 제공하는 중계 옵션을 제공하고 있으며, 일부 종목의 경우 해설 없이 현장음만 제공하기도 한다. 스포츠 경기 영상물에 대한 라이선스 없이 쇼츠, 클립을 제작하는 경우 권리자가 법적 조치를 취하기에 앞서 이용대상이 된 경기 영상물 일부의 저작물성을 판단하기란 쉽지 않다. 스포츠 경기 중계권자 등 권리자 입장에서는 위와 같은 불확실성으로 인해 스포츠 경기 영상물에 대한 '저작인접권에 의한 보호'를 확보하는 것이 중요하다.

스트리밍 시대, '방송사업자의 권리'에 의한 보호의 한계

스포츠 경기 중계의 상업적 가치는 생중계에 대한 통제권에 있다. 이는 스포츠 팬들이 경기를 실시간으로 시청하기를 원하며, 이를 위해 기꺼이 비용을 지불할 의향이 있기 때문이다.[13)] 만약 방송사업자가 제작한 영상물이 저작물로서 인정되는 경우라면 방송사업자는 저작인접권자이면서 동시에 저작자로서도 보호를 받는다.[14)] 스포츠 경기 영상물에 창작성이 인정되지 않아 저작권의 보호대상이 될 수 없는 경우 방송사업자는 저작인접권자로서 해당 영상물에 대한 권리를 주장할 수 있다.[15)]

국제적 차원에서 방송사업자의 보호는 주로 로마협약(1961)[16)]에 근거하고 있다. 로마협약은 복제, 고정(녹음) 및 재방송(rebroadcasting)을 통한 공중송신(communication to the public)과 관련하여 방송사업자에게 최소 20년의 기간 동안 최소한의 독점적 권리를 부여하도록 규정한다. 그러나 로마협약만으로는 디지털 위협이나 스포츠 경기의 무단 실시간 스트리밍으로부터 방송사업자를 효과적으로 보호하기에 충분하지 않다. WIPO SCCR[17)]에서는 방송사

4) Jacques de Werra, Reference Guide to Sustaining Sport and its Development through Intellectual Property Rights, WIPO, 2022, 26면.
5) By Sea Cow – Own work, CC BY-SA 4.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=119413674.
6) 성원영, "스포츠 경기 중계와 저작권 보호의 여러 쟁점", C STORY VOL. 51, 한국저작권보호원, 2025, 16-17면.
7) Jacques de Werra, 앞의 글, 21면.
8) National Basketball Ass'n v. Motorola, Inc. 105 F.3d 841 (2d Cir. 1997).
9) 1 M. Nimmer & D. Nimmer, Nimmer on Copyright § 2.09 [F] at 2-170.1 (1996).
10) Case C-403/08, Football Ass'n Premier League Ltd v. QC Leisure, ECLI:EU:C:2011:631 (Oct. 4, 2011).
11) Oberster Gerichtshof [OGH] [Supreme Court] Sept. 15, 2020, 4 Ob 86/20f, GRUR Int. 2021, 497 (Austria).
12) Högsta domstolen [HD] [Supreme Court], Dec. 29, 2015, Mål B 3510-11 (Swed.).
13) Jacques de Werra, 앞의 글, 24면.
14) 박성호, 저작권법 제3판, 박영사, 2023, 401면.
15) 성원영, 앞의 글, 15면.
16) 실연자, 음반제작자 및 방송사업자의 보호에 관한 국제협약(International Convention for the Protection or Performers, Producers of Phonograms and Broadcasting Organizations).
17) 저작권 및 인접권 상설위원회(Standing Committee on Copyright and Related Rights).



OTT 사업자의 스포츠 경기 중계 편성표(출처: 쿠팡플레이(좌), DAZN(우))

업자의 권리에 관한 새로운 조약 체결이 오랜 기간 논의 중이다.[18)]

방송사업자는 방송을 업으로 하는 자를 말한다(저작권법 제2조 제9호). 방송을 업으로 하는 것만으로 저작권법상 '방송사업자'의 지위를 갖게 되며, 방송법상 '방송사업자'(방송법 제2조 제3호)[19)]와는 구별된다. 저작권법상 방송사업자는 방송법상 방송사업자와 달리 국가로부터 허가 또는 승인이 필요 없다. 즉 방송법상 방송사업자에 해당하지 않더라도 저작권법상의 방송사업자가 될 수 있다. 방송사업자는 자신이 방송한 영상물의 저작물성 여부와 관계없이 방송사업자가 해당 영상물에 투자한 경제적 이익의 보호 필요성 때문에 저작인접권자로서 보호된다. 방송사업자는 그의 방송을 복제할 권리(저작권법 제84조), 동시중계방송할 권리(제85조), 공중의 접근이 가능한 장소에서 방송의 시청과 관련하여 입장료를 받는 경우에 그 방송을 공연할 권리(제85조의2)를 가진다.

스포츠 경기 영상물의 저작물성 인정 여부가 불확실한 상황에서 OTT 사업자에게 저작인접권의 보유 여부는 중요한 문제이다. 스포츠 경기를 생중계하는 OTT 사업자는 "방송을 업으로 하는 자", 즉 저작권법상 방송사업자로서 저작인접권을 가지는가?[20)]



우선, OTT 사업자의 스포츠 경기 중계가 저작권법상 "방송"에 해당하는지 의문이 있을 수 있다. OTT 서비스에서의 라이브 스트리밍은 기술적인 측면에서 송신의 개시가 일방향적이 아닌 쌍방향적으로 이루어지기 때문이다. 이러한 문제에 관해 주무부처인 문화체육관광부는 저작권법상 "방송"인지 여부는 방송법, 인터넷 멀티미디어방송법 상의 지위와는 관련이 없고, 웹캐스팅(인터넷 방송)은 저작권법상 방송에 해당한다는 유권해석을 하였다.[21)]

WIPO의 용어해설에 의하면, 단순히 재방송 행위만 하는 자는 방송사업자가 아니며, 방송설비만 소유한 자도 방송사업자가 아니다.[22)] 일본 저작권법은 우리와 동일한 방송사업자 정의[23)]를 가지고 있는데, 방송사업자란 방송을 반복적으로 계속 실행할 것으로 예상되는 사람으로 해석되어야 한다는 견해가 있다.[24)] 독일에서도 타인의 방송을 동시에 변경 없이 다른 사람들에게 전달만 하는 기술적 행위만을 전담하는 자는 편성권과 같은 방송사업자의 기본적 요건을 충족하지 못하는 것으로 해석된다.[25)] 생각건대 스포츠 경기 생중계를 독립적으로 편성 및 송출하는 OTT 사업자는 "방송을 업으로 하는 자", 즉 저작권법상 방송사업자로서 저작인접권을 가진다고 보아야 한다.

스포츠 독점 중계권에 대한 '보편적 시청권'의 제한

스포츠 경기 중계에 대한 독점적 통제권은 공익적 중요성이 있는 특정 주요 스포츠 경기를 무료 TV 및 스포츠 단신 뉴스를 통해 시청할 수 있도록 하는 강행 규정에 따라 특정 상황

에서 제한되고 있다.[26] 다수 국가의 법률에는 올림픽 경기, FIFA 월드컵 경기 등 국민관심행사 중계에 대한 접근 제공 의무가 명시되어 있다.[27]

넷플릭스, 아마존, 유튜브는 2026년 9월 '스트리밍 접근과 선택 연합'(SACA)이라는 단체를 워싱턴 DC에 공동 설립했다. 미국 정치권의 OTT 스포츠 중계권 독점 제한에 대응하기 위해서다.[28] 블룸버그 뉴스에 따르면, 인도의 지오핫스타, 중국의 텐센트 등 OTT 서비스들이 2026년 현재 아시아 지역 스포츠 중계권료의 절반을 부담하고 있다. 금액으로는 약 57억 달러 규모다.[29] 미디어 환경이 변화함에 따라 보편적 시청권 제도 개편 논의가 각국에서 이뤄지고 있다.

우리나라에서 "보편적 시청권"은 국민적 관심이 매우 큰 체육경기대회 그 밖의 주요행사[30] 등에 관한 방송을 일반 국민이 시청할 수 있는 권리를 말한다.[31] 우리나라의 보편적 시청권 제도는 방송법에 근거하고 있는데, 전기통신사업법상 부가통신사업자에 해당하는 OTT 사업자들은 현재 방송법의 적용을 받지 않고 있다. 올림픽, 월드컵 등 국민적 관심이 높은 행사에 대한 중계방송권이 특정 사업자에게 독점적으로 귀속될 경우 국민의 방송 접근권이 저해될 수 있다는 우려가 있어 국회에서는 보편적 시청권 보장 제도의 개선을 논의 중이다.[32]



18) https://www.keionline.org/wipo/sccr/timeline-broadcasting

19) 「방송법」 및 「인터넷 멀티미디어 방송사업법」을 폐지하고, 시청각미디어서비스 전반을 규율하는 시청각미디어서비스법안(2026. 6. 18. 최민희의원 등 13인 발의, 의안번호 제2219343호)이 현재 발의되어 있다. 해당 법안은 시청각미디어서비스의 개념을 전파 또는 전기통신회선설비를 이용한 영상 · 음성 서비스로 정의하고, OTT와 유튜브를 시청각미디어서비스의 범주에 포함하고 있다.

20) OTT 사업자는 주문형 비디오(VOD)와 라이브 스트리밍을 함께 제공하고 있다. OTT 사업자는 (i) 국내외 스포츠 경기 주관단체들과 직접 중계권 계약을 맺고 스포츠 경기를 중계하고 있으며(나아가 스포츠 경기 중계 프로그램을 제작하기도 한다), (ii) 지상파, 종편 등 국내 방송사업자들과 계약을 통해 뉴스, 드라마 등 방송프로그램을 TV 방송과 동시에 내보내고 있다. (ii)의 경우 OTT 사업자는 프로그램에 대한 편성 권한 없이 단순히 중계(동시 재방송)만 하지만 (i)의 경우 OTT 사업자가 독립적인 편성권을 가지고 있다고 볼 수 있다(성원영, 앞의 글, 15-16면).

21) 문화체육관광부 저작권산업과-2565 (2016. 8. 17.)

22) WIPO, "GUIDE TO THE COPYRIGHT AND RELATED RIGHTS TREATIES", WIPO, 1996, 271면; 박윤석, "OTT 서비스와 관련된 저작권 쟁점에 대한 분석 -방송사업자, 인터넷동시송신, 집중관리단체 신탁약관을 중심으로-, 지식재산연구 제16권제3호, 한국지식재산연구원, 2021, 224면에서 재인용.

23) 일본 저작권법 제2조 제9호.

24) 半田正夫·松田政行, 『著作権法コンメンタール 1』, 勁草書房, 2009, 151면; 박윤석, 앞 논문, 225면에서 재인용.

25) 박윤석, 위의 논문 225면.

26) Jacques de Werra, 앞의 글, 25면.

27) 영국의 방송법(Broadcasting Act, Section 97-103, 1996) 및 커뮤니케이션법(Communications Act, Section 302, 2003), 독일의 미디어국가협약(Medienstaatsvertrag) 제13조(대규모 행사의 중계), 프랑스의 통신자유에 관한 법률 제20-2조, 호주의 방송서비스법(Broadcasting Service Act) 등이 그러하다.

28) Elias Schisgall, "Amazon, Netflix, YouTube Form Coalition to Advocate for Consumer Choice in Online Content," The Wall Street Journal, September 14, 2026.

29) Gabrielle Ng, "Netflix, Streaming Rivals Dominate $6 Billion Asia Sports Arena," Bloomberg, October 9, 2026.

30) 어떤 행사가 보편적 시청권 보호의 대상이 되는지는 「국민적 관심이 큰 체육경기대회 및 그 밖의 주요 행사」 고시에서 정하고 있다. 국민 전체 가구 수의 90% 이상이 시청할 수 있는 방송 수단을 확보해야 하는 경기는 동·하계 올림픽, FIFA(국제축구연맹) 주관 월드컵 중 성인 남녀 국가대표팀 출전 경기이며, 국민 전체 가구 수의 75% 이상이 시청할 수 있는 방송 수단을 확보해야 하는 경기는 동·하계 아시아 경기대회, WBC(월드베이스볼클래식) 중 국가대표팀 출전 경기, 성인 남자 국가대표팀 출전 AFC(아시아축구연맹) 및 EAFF(동아시아축구연맹) 주관 경기(월드컵축구 예선포함), 양 축구협회 간 성인 남자 국가대표팀 출전 평가전(친선경기 포함)이다.

31) 방송법 제2조 제25호.

32) 2026년 9월 9일 국회 법제사법위원회를 통과한 방송법 일부개정법률안(대안, 의안번호 제2221266호)은 (i) 전국 단위 지상파방송사업자의 올림픽, 월드컵 등 국민관심행사 실시간 중계 의무, (ii) 방송통신사업자(OTT 사업자는 방송통신사업자에 해당함)의 국민관심행사 중계방송권 제공 의무 등을 담고 있다. 이 글을 작성하는 2026년 10월 현재 국회 본회의 심의를 앞두고 있다.

그 외에 저작권법 관점에서 생각해 볼 문제

✖ 스포츠 중계 영상이 저작권법상 "영상저작물"이 되는 시점은 언제인가?

베른협약[33]은 "영화와 유사한 과정에 의하여 표현된 저작물을 포함하는 영상저작물"의 요건으로 '고정'(fixation)을 규정하고 있지 아니하며, '고정'의 문제는 국내법에 위임하고 있다. 우리 저작권법에 따르면, "영상저작물"은 연속적인 영상(음의 수반 여부는 가리지 아니한다)이 수록된 창작물로서 그 영상을 기계 또는 전자장치에 의하여 재생하여 볼 수 있거나 보고 들을 수 있는 것을 말한다.[34] OTT 사업자가 스포츠 경기 영상을 라이브 스트리밍 하면서 이를 '수록'하지 않았다면, 해당 영상은 영상저작물로서 보호를 받을 수 없게 된다.[35]

중계 영상(저작물성이 인정된다고 전제함)이 송신과 동시에 '수록'(incorporation)되는 경우에는 해당 중계 영상이 '수록'의 요건을 충족하는 것인가? 이 문제는 국내에서 오랜 기간 논의되었으나 여전히 해석론에 맡겨져 있는 것으로 보인다. 캐나다 연방법원은 1954년 미식축구 경기의 생중계 영상이 녹화되지 않았다면 '고정' 요건을 충족하지 못하여 저작물로 인정되지 않는다고 판단했다.[36] 그 후 캐나다는 저작권법을 개정하여 통신과 동시에 고정되더라도 고정된 것으로 간주하고 있다.[37] 마찬가지로 미국 저작권법은 저작물의 고정이 그 송신과 동시에 이루어진다면 '고정된'(fixed) 것으로 규정한다.[38]

해외 입법례와 판결례를 참고하여 우리나라에서도 중계 영상이 송신과 동시에 수록되는 경우에는 '수록'의 요건을 충족한다고 해석하는 것이 자연스러워 보인다. 다만 저작권법상 "영상저작물" 정의의 문언적 의미를 벗어나 영상이 수록 가능한 상태에 있는 경우에 대해서까지 "영상저작물"의 성립을 인정해서는 아니 될 것이다.[40]

✖ 스포츠 경기의 독점 중계권자는 불법 스트리밍 사이트 운영자를 저작권 침해로 형사고소할 수 있는가?

앞서 살펴본 바와 같이 중계권자가 스포츠 경기 중계 영상에 해설, 편집을 부가하여 저작권을 원시적으로 취득하는 경우, 해당 영상에 대한 저작재산권은 경기 주최자 등에게 이전 및 귀속되는 것이 일반적이다. 결국 독점 중계권자는 저작재산권을 후발적으로 취득한 경기 주최자 등으로부터 저작권법 제46조에 따른 독점적 이용허락을 받은 자라고 볼 수 있다.

저작권침해죄의 고소권자는 저작권 침해의 범죄로 인한 피해자를 말한다.[41] 대다수의 중계권 계약은 독점 여부를 불문하고 중계권자가 경기 주최자 등의 사전 서면 동의 없이 저작권 침해와 관련하여 민, 형사상 조치를 취할 수 없다고 규정하고 있다. 설령 해외 경기 주최자가 국내 독점 중계권자의 저작권 침해 대응을 승인하는 경우에도 아래와 같은 이유로 독점 중계권자는 독자적으로 형사고소할 수 있는 권한이 없다고 보는 것이 타당하다.

외국적 요소가 있는 저작권 침해 형사 사건에서 그 전제가 되는 저작권의 귀속 등 민사적 사실관계를 확정하기 위해서는 국제사법이 적용된다.[42] 우리 국제사법 제40조는 "지식재산권의 보호는 그 침해지법에 의한다."라고 규정하여 보호국법주의를 채택하고 있다. 저작권의 성립과 내용, 저작권의 이전이 가능한지 여부, 저작권의 이전과 귀속에 어떠한 절차나 형식의 이행이 필요한지 여부 등은 저작권의 대세적인 효력이나 저작권 자체의 보호와 밀접하게 관련되어 있으므로, 특별한 사정이 없는 한 이러한 사항에 대해서는 보호국법이 준거법으로 결정되어 적용된다.[43] 즉 국내 중계권자가 해외 경기 주최자와 사이에 영어로 작성한 중계권 계약에서 외국법을 준거법으로 지정하더라도, 보호국이 우리나라인 이상 저작권 보호와 관련 있는 사항에 관해서는 우리 저작권법이 적용된다.



미국 저작권법상 '배타적 이용허

락'(exclusive license)[44]의 경우에는 이용권자가 제3자의 이용행위에 대하여 금지청구를 할 수 있는 등 배타적 권리를 가지게 되어 저작재산권자와 유사한 지위를 가진다. 그러나 우리 저작권법상으로는 배타적 발행권이나 출판권과 같이 특별히 법에서 명문의 규정으로 배타적 권리임을 인정하고 있는 경우가 아닌 이상, 영미법에서와 같은 일반적 배타적 이용허락은 인정되지 않는다.[45] 따라서 국내 독점 중계권자는 준물권적 권리자가 아닌 채권적 권리자에 불과하다. 우리나라에서는 저작권자로부터 독점적 이용허락을 받은 자는 저작권침해죄의 적법한 고소권자가 아니라고 하는 것이 판례[46]의 태도이자 다수설로 보인다.[47] 위와 같은 이유로, 실무에서는 국내 독점 중계권자가 해외 저작권자로부터 저작권 침해 대응에 관한 위임장을 받아 수사기관에 제출하거나[48] 해외 저작권자가 고소장을 제출하고 있다.

33) 문학·예술적 저작물의 보호를 위한 베른 협약(Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works)

34) 저작권법 제2조 제13호.

35) 방송사업자는 방송된 프로그램의 원본 또는 사본을 6개월간 보존할 의무가 있지만(방송법 제83조 제2항), OTT 서비스와 같은 뉴미디어 사업자는 그러한 의무를 지지 않는다.

36) Canadian Admiral Corp. v. Rediffusion Inc., [1954] Ex. C.R. 382.

37) 캐나다 저작권법 3(1)(1.1)조.

38) 미국 저작권법 제101조.

39) 일본 저작권법은 우리의 영상저작물에 해당하는 영화저작물의 요건으로 '고정'될 것을 요구한다(제2조 제3항). 일본 하급심 판례 중에는 US여자오픈 골프대회 생중계 영상의 '고정' 요건을 충족 여부가 문제된 사안에서, 경기 주최단체로부터 경기 영상을 제공받고 그 영상이 송신과 동시에 수록된 경우에는 고정성의 요건을 만족한다고 해석한 것이 있다(東京地方裁判所 平成10年9月25日判決 平成9年(ワ)第17676号).

40) 중국의 판례는 저작권법 실시조례 제4조가 규정한 '일정한 매개체에서 촬영·제작'의 의미가 '고정' 또는 '안정적 고정'되어야 한다는 것은 아니라는 입장이다. 즉 중국 저작권법상 시청각저작물은 복제할 수 있거나 고정 가능한 상태에 있으면 된다고 해석한다. 상세한 설명은, 황선영, "중국 저작권법상 스포츠 중계방송 영상의 법적 보호에 관한 검토 – 베이징고급인민법원(2020)경민재128호 판결과 개정 저작권법을 중심으로–", 계간 저작권 137호(35권 1호), 한국저작권위원회, 2022.

41) 형사소송법 제223조.

42) 의정부지방법원 2013. 11. 7. 선고 2013노1554 판결(대법원 2014. 2. 27. 선고 2013도14414 판결로 상고기각 확정), 대구지방법원 2015. 7. 10. 선고 2014노816 판결(대법원 2015. 12. 10. 선고 2015도11550 판결로 상고기각 확정) 등.

43) 대법원 2024. 5. 9. 선고 2020다250561 판결.

44) 미국 저작권법 제101조는 배타적 이용허락(exclusive license)을 저작권의 이전(transfer of copyright ownership)으로 규정한다.

45) 오승종, 저작권법 제6판, 박영사, 2024, 637면.

46) 대법원 2006. 12. 22. 선고 2005도4002 판결.

47) 하지만 일본 최고재판소는 저작권침해죄 중 친고죄의 고소권자에 독점적 이용허락을 받은 자도 포함된다고 인정하였다(最高裁判所 決定, 平成7年4月4日, 平成6年(あ)第582號(著作權法違反, 猥せつ圖畵頒布, 同所持被告事件), 刑集49卷4號563頁=判時1527號152頁=判タ877號180頁; 안효질, "저작권침해죄의 고소권자에 관한 소견", 고려법학 제74호, 고려대학교 법학연구원, 2014. 9, 369면에서 재인용).

48) 국내 독점 중계권자의 변호사법위반이 문제될 수 있다.

성원영 성원영법률사무소 변호사

미디어와 엔터테인먼트 산업의 법률문제를 주로 다룬다. 한국저작권위원회 저작권 전문 강사, 저작권법률서비스지원단으로 활동하고 있으며, 한국저작권법학회 총무이사이다.



특집기획 ②
스포츠 중계, 권리의 경계와 이용의 자유

21세기 플랫폼 시대의 스포츠중계물의 공정이용

글 _ 이재경 건국대학교 상허교양대 교수·한국콘텐츠분쟁조정위원회 위원



스포츠(Sports)는 단순한 여가 활동이 아니다. 많은 이들에게 기억에 남는 감동을 주는 이벤트이자, 하나의 축제로 자리매김하고 있다. 소규모 경기부터 세계 각국의 대표 선수가 출전하는 국제 대회, 그리고 기라성 같은 선수들이 등장하는 각종 프로 리그까지 대중의 관심과 응원 속에서 스포츠 산업은 메가톤급 규모로 성장해왔다. 그 중심에는 대중이 시공간을 초월하여 즐길 수 있는 중계방송이 자리 잡고 있고, 스포츠를 담은 콘텐츠가 우리 곁에 자연스럽게 등장하였다. 특히, 유튜브 등의 플랫폼 구축을 포함한 IT의 눈부신 발전으로 인하여 우리가 스포츠를 즐기는 방법도 예전과 달라졌다. 방송국과 협회가 제공하는 일방향적 중계에 의존하던 시절과 달리, 이제는 대중이 수용자 입장에서 벗어나 스스로 중계 또는 스포츠 콘텐츠를 창출하기도 한다. 그러다 보니, 저작권법상 공정이용의 법리도 변화를 겪게 된다.

현재, 스포츠중계물의 증가와 이를 시청할 수 있는 매체의 다양화로 관련 스포츠 저작물은 폭발적으로 증가하고 있고, 이에 해당 경기의 저작물을 이용한 행위가 사이버 공간에서 더 많이 발생하는 추세다. 2000년대를 전후하여 인터넷 통신망을 통한 동영상 콘텐츠의 온라인 유통 비중이 점차 증가함에 따라 각종 방송 콘텐츠 생산 및 이용자 지위도 변화하고 있다. 그리하여, 2000년대 중반부터 UCC(user-created contents)나 UGC(user-generated contents) 등의 패턴으로 이른바, '웹 2.0'이 본격적으로 시작되자, 방송, 통신의 전문성 없이 누구나 손쉽게 동영상 콘텐츠의 제작과 유통이 가능한 시대가 도래한 것이다. 이제 이용자들이 개인 창작자로서 능동적으로 동영상 콘텐츠를 생산하고 다른 사람들과 공유하기 시작하였으며, 콘텐츠의 공유과정에서 연결 및 소통의 계기도 늘어났다.[1] 스포츠중계물에 대한 저작권법상 공정이용의 법리도 이러한 맥락에서 점점 더 중요한 의미를 띠는 것이다.

스포츠중계방송권은 계약상 행사하는 권리에 불과하지만, 스포츠 선수가 경기를 뛰고, 그 경기를 중계하는 스포츠중계물권의 결과물인 스포츠중계물이라는 창작물을 만들어내는 과정에서, 스포츠중계물이라는 창작물에 대한 인센티브를 부여하여 스포츠중계물의 가치를 높이는 것이 스포츠 시장 전체의 가치를 증가시키는 길이다. 저작자 및 스포츠 경기의 주관자·단체에게 일정 기간 동안 경제적 가치를 실현하도록 보호하는 것은 저작자 등에게 저작 활동에 대한 인센티브를 부여함으로써 이를 사회적 가치로 승화하는 의미가 있기 때문이다.[2] 스포츠 시장의 확대와 함께 스포츠중계물과 관련된 영상저작물 이용은 갈수록 증가하는 추세이다. 기존 TV프로그램 파일의 디지털 버전을 일반 대중이 용이하게 취득할 수 있는 기술적 환경은 저작권자의 독점적 권리를 명백하게 침범하는 결과를 가져온다.[3] 따라서, 스포츠중계물의 저작권자 등이 경험하는 각종 해적 행위에 대응 방안들이 필연적으로 요구된다.



스마트폰의 보급과 스트리밍 서비스의 확산은 사적인 공간에서 개인 미디어를 통해 틈틈이 소비할 수 있는 짧은 길이의 동영상 소비를 선호하는 스낵컬처(snack culture)를 등장시켰다. 이는 1인 가구 및 싱글의 증가 추세와도 직접적으로 연관 있는 현상이다. 방송 사업자뿐만 아니라 통신 사업자, 인터넷 사업자들이 개인화된 콘텐츠(personalized contents) 즉, 자신에게 최적화된 콘텐츠를 각자 선택할 수 있도록 온라인을 통해 RMC, PCC, UCC 등 짧은 유형의 동영상 콘텐츠를 제공하기 시작하면서 인터넷 이용 환경을 변화시킨 것이다. 소비되는 동영상 콘텐츠의 내용 역시 게임, 뷰티, 요리, 제품 리뷰, 생활 DIY, 교육 등으로 보다 확대되었다. 전통적 의미에서 TV가 동영상 콘텐츠 소비의 중심이었던 과거에는 소수 공급자의 의도가 중시되었다면, 수많은 동영상 콘텐츠에 대한 다수의 접근 채널이 존재하는 현시점에서는 개별 시청자의 취향이 반영된 선택이 중요하게 작용할 수밖에 없다. 이때 인터넷 개인 방송의 경우에는 준전문가가 제작하는 PCC와 UCC에 좀 더 가깝다.

---

1) 이종관 외 4인, 인터넷개인방송 이용자 보호를 위한 제도개선 방안 연구, 방통융합정책연구 KCC-2018.23, 방송통신위원회, 2018. 1-2면.
2) EDWIN C. HETTINGER, Justifying Intellectual Property, Philosophy and Public Affairs, Vol.18, Winter, 1989, p.47.
3) Charles B. Vincent, BITTORRENT, GROKSTER, AND WHY ENTERTAINMENT AND INTERNET LAWYERS NEED TO PREPARE FOR THE FAIR USE ARGUMENT FOR DOWNLOADING TV SHOWS, Journal of Internet law, Vol.10, 2007, p.15.

이처럼 동영상 콘텐츠 이용 경로가 온라인 및 모바일 등으로 다변화되고 이용자 개인의 지위가 강화되기 시작하면서 방송 콘텐츠의 소비 환경 역시 달라졌다. 과거 시장 지배적 권위에 있는 소수의 방송사, 제작자를 중심으로 방송 콘텐츠가 제작, 편성, 전달되던 전통적인 방송 산업의 구조가 변화하기 시작한 것이다. 방송 콘텐츠의 유통 구조가 방송 사업자간 혹은 플랫폼 간 수직·수평 결합으로 인해 해체, 통합되면서 방송 콘텐츠의 동영상 파일이 디지털 형식으로 온라인을 통해 매개되는 시기에 이르렀다. 이에 따라 가입자 기반 시장에서 유료방송 시장과의 대체 및 보완관계 형성에 대한 논의가 발생하기 시작하였으며, 방송 사업자들에게는 방송 콘텐츠의 도달 범위를 어떻게 확대하여 판매 수익을 증가시킬 것인지가 매우 중요해졌다. 이는 인터넷상에서 동영상 콘텐츠를 생산, 공유하는 사업자에게도 마찬가지로 적용된다. 대표적인 인터넷 개인 방송인 아프리카TV(Afreeca TV)도 2018년 4월부터 케이블TV 방송사인 딜라이브(Dlive) 177번 채널을 통해 스포츠, 게임 방송을 제공하고 있다. 뿐만 아니라 SBS와는 합작법인 ㈜에스비에스아프리카티비를 출범시켜 e스포츠 관련 콘텐츠 사업의 확장을 위해 인터넷뿐만 아니라 케이블, 지상파 채널까지 진출하는 중이다. 독자적인 e스포츠 콘텐츠 생태계를 구축하여 자사 서비스 및 콘텐츠에 대한 이용자 접점을 확대하겠다는 계획이다. 또한 대표적인 MCN(Multi-channel network)인 다이아TV(Dia TV) 역시 온라인 채널뿐만 아니라 CJ헬로(58번), 딜라이브(80번), 티브로드(76번), HCN(220번) 등 케이블, 통신 3사의 IPTV(Btv 96번, 올레TV 72번, LTE비디오포털 155번), 위성방송 스카이라이프 (160번)에서 방송되고 있다(2019년 1월 기준). 이처럼 다양한 플랫폼에 진출하여 자사의 동영상 콘텐츠에 대한 이용자 접근을 강화시켜 새로운 수익 모델을 창출하고자 하는 동영상 콘텐츠 사업자들의 노력이 관찰되고 있다.[4] 동영상 콘텐츠 시장의 수평적 체계가 정립되면서 관련 콘텐츠는 전통적인 방송 플랫폼뿐만 아니라 인터넷상에서 OTT 서비스(인터넷기반 실시간 방송 및 TV 다시 보기 서비스)와 준(準) OTT 서비스(동영상 스트리밍 서비스 및 인터넷개인방송), 기타 인터넷 기반 동영상 서비스(온라인파일 저장서비스, 팟캐스트, SNS 기반 실시간 생중계 동영상 서비스 등)를 통해 제공된다.

이처럼 온라인에서 기존의 저작물을 편집하여 창작물을 제작하고 이를 공유하는 문화는 자칫 저작권의 보호에 악영향을 줄 수도 하지만, 오히려 이러한 공유 문화에서 새로운 문화적 가치를 찾을 수 있다. '저작권의 보호와 이용활성화'라는 대전제는 그대로 유지해야 하지만, 21세기 플랫폼이 지배하는 시대에는 다른 프레임이 적용된다. 즉, 저작권을 갖고 있는 기득권자의 과도한 보호는 새로운 이용자의 이용권, 창조의 가능성을 축소하고 결과적으로 개방성을 특징으로 가지고 있는 인터넷 공간을 위축시킬 수 있기 때문에 이용자들의 기존 저작물 이용을 적정한 범위에서 보호하는 것이 문화발전을 위해 필요하다. 그렇기 때문에, 스포츠 저작물의 경우에도 일반 대중이 기존 스포츠 저작물을 어느 범위에서 활용할 수 있는지 여부를 검토해야 한다. 물론, 이는 저작권 시스템을 합리적으로 구축하고, 기본적으로 저작권자를 존중하는 분위기가 형성되어 있음을 전제조건으로 한다.[5] 그렇다면, 일반 대중이 기존 스포츠중계물 등을 이용하는 행위가 저작물의 공정한 이용에 관한 조항 제35조의5[6]에 의하여 적법한지 여부를 검토해야 한다.

동영상 플랫폼에는 각종 패러디 저작물들이 많다. 원저작물을 기초로 풍자 또는 변형을 가하여 새로운 저작물이 창작된다. 스포츠 저작물의 경우에도 원저작물인 스포츠중계물 또는 인터뷰 등의 영상을 기초로 하여 창작자가 2차적저작물을 만들어낸다. 특정 경기나 스포츠 스타들의 하이라이트 동영상을 스포츠팬들의 흥미에 부합하도록 다양한 편집기법을 동원하여 창작하는 경우가 많으며, 일정한 사항에 대한 비판 또는 경각심을 깨울 목적으로 하여 편집물이 제작되기도 한다. 그 어떤 경우를 막론하고, 원저작물에 대한 변형이 동반된다.

저작자의 스포츠 저작물을 토대로 풍자한 패러디[7] 저작물의 경우에 공정이용 여부의 판단에 있어서는 첫 번째로, 저작물 등의 이용의 목적 및 성격을 고려하여야 한다. 패러디가 영리적 이용과 결부된 것이라고 하여 공정이용을 인정할 수 없는 것은 아니며, 특히 성공적으로 잘 만들어진 패러디의 경우에 그것이 원저작물과는 완전히 다른 새로운 의미를 자아내고 원저작물과는 전혀 다른 기능을 수행한다는 의미

에서 변용적 이용으로 인정될 가능성이 많다.[8] 패러디의 경우에는 그 특성상 저작물에 대한 변형이 필연적으로 수반되므로, 다른 모든 요소를 고려할 때 공정이용으로 판단되는 경우라면 동일성유지권과의 관계에서는 제13조 제2항 제5호에 의한 부득이한 사유가 있는 것으로 인정하여 동일성유지권의 책임에서 벗어날 수 있도록 하여야 한다. 아울러, 다른 요소들을 종합적으로 고려할 때 공정이용으로 인정되는 경우에도 표현 형식상의 제약으로 인하여 저작자의 성명을 표시하기가 곤란한 경우들이 많이 있을 것인데, 그러한 경우에는 역시 성명표시권에 대한 제한사유인 제12조 제2항 단서 규정이 적용되어 성명표시권 침해의 책임을 지지 않을 것이다. 나아가, 편집의 분량이 지나치게 미미하여 동일성 유지권을 침해한다고 보기 어려운 경우에는 저작권자의 허락을 받지 않아도 된다고 볼 수 있다.

공정이용의 두 번째 고려 요소인 "저작물의 종류 및 용도", 세 번째 요소인 "이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성", 네 번째 요소인 "저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향" 등도 고려해야 한다. 특히, 가장 결정적인 판단 기준에 해당하는 네 번째 요소를 판단함에 있어, 패러디의 경우, 공정이용 여부가 문제 되는 것은 대부분 2차적 저작물에 해당하는 것으로 볼 수 있으므로 2차적 저작물에 대한 시장에 악영향을 줄지 여부가 문제 될 수 있다. 그러나 패러디가 효과적으로 그 기능을 수행할 경우에 그것은 원저작물에 대한 비평적 기능을 포함한 완전히 새로운 의미를 가지게 되므로, 그러한 경우에 '통상의 시장'에 대한 악영향을 인정하기는 어려울 것이다.[9] 2차적 이용이 변용적일 때에는 시장 대체성이 적어도 덜 분명하고, 시장에의 악영향이 곧바로 추정될 수 없다. 순수하고 명백한 패러디에 관한 한, 그것이 원저작물을 대체함으로써 제4요소 하에서 인식 가능한 방식으로 원저작물의 시장에 악영향을 미치지 않을 것이다. 다만, 패러디라는 이름으로 만들어진 작품이라고 하더라도 실제로 그것이 패러디로서의 풍자적 기능에 충실하기보다 원저작물을 대체하는 효과를 미치는 경우도 발생할 수 있으므로 구체적인 사안에 따라 그 영향의 유무를 신중하게 판단해야 한다.

우리는 가히 콘텐츠 홍수의 시대에 살고 있다. 스포츠의 인기와 더불어 스포츠 콘텐츠가 넘쳐나고 있으며, 많은 이들에 의하여 소비되고 있다. 스포츠는 이러한 대량 소비와 끊임없는 재생산 위에 더욱 성장하고 있는 것이다. 플랫폼을 중심으로 범람하고 있는 스포츠중계물이 원본 중계권에 대하여 직접적으로 악영향을 미치는 경우보다는 오히려 스포츠 시장을 활성화시키는 원동력으로 기능하는 경우가 훨씬 더 많을 것이므로 스포츠중계물에 대한 공정이용을 허용하는 범위는 다소 유연하게 확장적으로 획정되어야 할 것이다.

4) 이종관, 위 보고서, 4면.
5) 강준만, 「미디어 법과 윤리」, 인물과 사상사, 2016, 500면.
6) 제35조의5(저작물의 공정한 이용) ① 제23조부터 제35조의4까지, 제101조의3부터 제101조의5까지의 경우 외에 저작물의 통상적인 이용 방법과 충돌하지 아니하고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 아니하는 경우에는 저작물을 이용할 수 있다. ② 저작물의 이용 행위가 제1항에 해당하는지를 판단할 때에는 다음 각 호의 사항 등을 고려하여야 한다.1. 이용의 목적 및 성격2. 저작물의 종류 및 용도3. 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성4. 저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향
7) 미국 판례는 패러디를 "타인의 저작물의 언어적 표현 또는 스타일이 매우 흡사하게 모방되거나 흉내 내어져 코믹한 효과나 조소를 자아내는 것으로서 거기에 패러디 작가의 독창적인 관점을 반영하여 원저작물에 관한 비평적 논평이나 진술이 곁들여져 패러디에 그것의 유희적 기능을 넘어선 사회적 가치가 부여된 것을 말한다"고 정의하고 있다(Metro-Goldwyn-Mayer, Inc. v. Showcase Atlanta Co-op. Productions, Inc.,N.D.Ga.1979, 479 F.Supp. 351, 203 U.S.P.Q. 822).
8) Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc., 510 U.S. 569
9) Acuff-Rose 사건("Pretty Woman" case)에서 미국 연방 대법원도 "영리적 이용이 단지 원저작물 전부의 복제에 해당할 경우에 그것은 명백히 그 원저작물이 가지는 목적을 대체하며, 그 시장 대체물로 기능하므로, 이 경우 원저작물의 시장에 대한 악영향이 있을 것으로 보는 데는 문제가 없다."라고 판시하고 있다.

이재경 건국대학교 상허교양대 교수·한국콘텐츠분쟁조정위원회 위원

서울대 법학 박사이자 사법연수원 25기로 법무법인 광장 변호사와 한국엔터테인먼트법학회 회장을 역임했으며,
현재 건국대 교수로 재직하며 무신사 지식재산보호위원장, 한국콘텐츠분쟁조정위원회 위원으로 활동 중이다.



창작의 가치를 지키고 지식재산의 미래를 설계하다

글·사진 _ 편집실

계승균 국가지식재산위원회 위원장

지식재산은 창작자의 권리를 보호하는 법적 장치를 넘어 국가의 문화적·산업적 경쟁력을 좌우하는 핵심 자산으로 자리 잡았다. 특히 생성형 AI의 확산은 기존 저작권 제도에 새로운 과제를 제기하며 지식재산 정책의 변화와 대응을 요구하고 있다. 이처럼 기술 혁신과 권리 보호 사이에서 합리적인 해법을 찾는 일은 어느 때보다 중요해졌다. 계승균 위원장을 만나 변화하는 지식재산 환경에 대응하기 위한 정책 방향과 저작권의 가치에 대한 생각을 들어봤다.

범정부 협력으로 지식재산 정책의 실행력 높일 것

계승균 위원장은 30여 년간 저작권법을 연구해 온 법학자다. 1994년 독일 유학을 계기로 저작권법 연구를 시작한 그는 권리 소진과 자기표절, 저작권과 소유권의 충돌 등 다양한 법적 쟁점을 다루며 국내 지식재산 법제 발전에 기여해 왔다. 그동안 축적한 학문적 전문성과 현장 경험을 바탕으로 국가 지식재산 정책을 조율하는 역할을 맡게 됐다. 특히 AI와 디지털 기술의 발전으로 지식재산 환경이 급변하는 시기에 취임한 만큼 그가 느끼는 책임감도 크다.

"30여 년간 지식재산 현장에 몸담으며 수많은 정책적 궤적을 함께 해왔습니다만, AI와 디지털 대전환이라는 거대한 변화 속에서 위원장이라는 중책을 맡게 되어 막중한 사명감을 느낍니다. 창작자들이 안심하고 상상력을 펼칠 수 있도록 튼튼한 방파제이자 든든한 조력자가 되겠다는 다짐으로 하루하루 업무에 매진하고 있습니다."

계승균 위원장의 취임을 전후해 국가지식재산위원회의 위상에도 변화가 있었다. 최근 위원회가 국무총리 소속으로 개편되면서 범정부 차원의 정책 조정 기능을 강화할 수 있는 기반이 마련된 것이다. 이는 지식재산의 창출과 보호가 개별 산업이나 부처의 과제를 넘어 국가 경제와 혁신을 뒷받침하는 주요 정책 의제로 자리 잡았음을 의미한다.

계승균 위원장은 이번 개편을 계기로 관계 부처 간 협력을 강화하고 정책의 실행력을 높이는 데 주력할 방침이다. 문화체육관광부와 지식재산처, 과학기술정보통신부 등 관계 부처의 정책을 유기적으로 연계하고, 현장의 요구를 제도 개선에 신속하게 반영하겠다는 구상이다. 특히 부처별로 분산된 정책을 종합적으로 조율함으로써 창작자와 기업이 실질적인 변화를 체감할 수 있도록 범정부적 역량을 결집할 계획이다.

이러한 정책적 역할은 한국의 지식재산이 세계 시장에서 차지하는 비중이 커지면서 더욱 중요해지고 있다. K-팝과 K-드라마를 비롯한 문화콘텐츠의 해외 진출이 활발해지고, 다양한 산업 분야에서 한국의 기술과 창작물이 경쟁력



을 인정받으면서 지식재산의 경제적 가치도 높아지고 있다. K-컬처와 K-콘텐츠의 수출 확대는 물론, 한국 문화에 대한 관심이 관광 수요로 이어지는 등 그 파급효과도 여러 산업으로 확산되고 있다. 계승균 위원장은 "성과의 바탕에는 창작자들의 노력과 산업 현장의 혁신이 있었다. 한국의 지식재산이 세계 시장에서 지속적인 경쟁력을 확보하기 위해서는 창작자의 권리를 보호하고 그 가치를 정당하게 인정받을 수 있는 제도적 기반이 뒷받침돼야 한다"고 강조했다

생성형 AI 시대, 창작자 보호와 기술 혁신의 균형 모색

생성형 AI가 문학과 음악, 미술, 영상 등 다양한 창작 분야에 활용되면서 저작권을 둘러싼 새로운 쟁점이 등장하고 있다. 과거 디지털 기술과 인터넷의 발전이 저작물의 복제와 유통 방식에 큰 변화를 가져왔다면, AI는 창작의 주체와 개념 자체에 질문을 던지고 있다.

이러한 변화에 대응하기 위해 문화체육관광부는 창작 전 주기를 아우르는 '생성형 AI 관련 저작권 가이드라인 3종'을 마련했다. 가이드라인은 생성형 AI 결과물의 '저작권 등록', 무단 이용에 따른 저작권 '분쟁 예방', AI 학습 목적의 저작물 '공정이용'에 관한 안내서로 구성되어 있다. 이는 창작자의 권리를 보호하는 동시에 관련 산업의 법적 불확실성을 완화하는 중요한 기준이 될 것으로 기대된다.

지난 10월 8일 계승균 위원장 주재로 열린 제42차 국가지식재산위원회 본회의에서는 가이드라인 3종을 공식 안건으로 상정해 종합적으로 검토했다. 이 과정에서 관련 분야 전문가들의 의견을 폭넓게 수렴하며 정책의 실효성과 현장 적용 가능성을 살폈다. 후속 조치도 추진되고 있다. 문화체육관광부는 한국저작권위원회 내에 AI 기업을 위한 특화 상담창구를 운영하고 있으며, 연내 AI 학습 목적의 저작물 양도·이용허락 표준계약서를 개발해 배포할 계획이다. 생성형 인공지능 활용 정보명세서 도입도 예정돼 있다.

AI를 활용한 창작물이 늘어나면서 저작권 등록 과정에서 인간의 창작적 기여를 어떻게 판단할 것인지도 중요한 과제로 떠오르고 있다. 현재 한국저작권위원회의 저작권 등록 심사는 '방식 심사'를 중심으로 이루어지기 때문에 창작 과정에서 AI가 어느 정도 활용됐는지 일일이 확인하는 데 한계가 있다. 계승균 위원장은 이러한 문제를 해결하기 위해서는 무엇보다 창작 과정의 투명성을 확보하는 것이 중요하다고 강조했다.

> "
>
> **AI는 도구일 뿐입니다.**
> **창작의 주인은**
> **언제나 사람이고,**
> **그 가치를 지키는 것이**
> **저작권입니다.**
>
> "

"문제의 본질은 AI를 활용하는 것 자체가 아니라, AI의 도움을 받은 사실을 숨긴 채 자신의 온전한 성과물인 것처럼 포장하는 데 있습니다. 최근 한국출판인회의가 출판물을 인간 저작물, AI 보조 저작물, AI 생성 출판물 등 3단계로 구분해 표시하자고 제안한 것도 의미 있는 시도입니다. 창작자가 AI를 무엇에, 어떻게 활용했는지 투명하게 밝히도록 유도함으로써 저작권 등록의 신뢰도를 높이고, 인간의 창작적 기여에 대한 사회적 합의를 이끌어낼 수 있을 것입니다."

AI 시대의 저작권 문제는 국제적인 협력과 공동 대응이 필요한 과제이기도 하다. 디지털 환경에서 창작물의 생산과 유통이 국경을 넘어 이루어지는 만큼 국내 제도의 정비만으로는 권리 보호에 한계가 있기 때문이다. 계승균 위원장은 이번 가이드라인 마련을 계기로 국제 지식재산 규범 논의에도 적극적으로 참여하겠다는 구상이다. AI를 활용한 정당한 창작은 보호하되 무분별한 권리 침해에는 엄정하게 대응한다는 원칙 아래, 한국의 저작권 제도가 국제적인 기준을 제시할 수 있도록 정책적 역량을 강화해 나갈 방침이다.



올해 9월 국가지식재산위원회 위원장에 취임한 계승균 위원장은 30여 년간 저작권법 연구를 바탕으로 AI 시대의 창작자 보호의 방향을 제시한다.

인간의 창작과 문화의 가치를 지키는 저작권

계승균 위원장이 오랫동안 저작권법 연구에 매진해 온 데에는 인간의 창작 활동에 대한 깊은 관심이 자리하고 있다. 그가 생각하는 저작권법의 매력은 문학과 음악, 미술, 영화 등 다양한 문화예술 분야를 아우른다는 데 있다. 창작의 형태가 다채로운 만큼 법적 쟁점도 복잡하고, 새로운 기술과 문화가 등장할 때마다 기존의 법적 해석을 다시 검토해야 한다. 누구나 창작자가 될 수 있다는 점 역시 다른 지식재산권 분야와 구별되는 저작권의 특징이다.

"저작권법은 정해진 답을 찾기가 쉽지 않은 분야입니다. 음악과 미술, 문학, 영화는 물론 컴퓨터 소프트웨어까지 창작의 영역이 워낙 다양하기 때문입니다. 인간의 창작 활동은 고도의 지적 활동이고, 그 가운데 문화예술과 관련된 권리를 다루는 것이 저작권법입니다. 어렵지만 그만큼 연구하는 재미와 매력이 있는 학문입니다."

계승균 위원장은 국내 저작권 분야가 발전해 온 과정에 대해 긍정적으로 평가했다. 과거에는 해외의 법률과 판례를 국내에 소개하는 데 무게를 뒀다면, 이제는 국내에서 발생한 다양한 분쟁을 토대로 독자적인 법적 해석과 제도 개선 방안을 제시할 수 있을 만큼 연구 수준이 높아졌다는 것이다. 다만 문화콘텐츠 산업의 성장과 저작권에 대한 인식 개선에도 불구하고, 일상에서 타인의 창작물을 존중하는 문화는 여전히 보완할 부분이 있다고 지적했다.

계승균 위원장은 저작권 제도의 발전과 함께 창작자의 권리를 존중하는 사회적 인식이 확산돼야 한다고 강조했다. 저작권에 대한 이해를 높이고 타인의 창작물을 존중하는 문화를 정착시키는 일은 제도 정비만큼이나 중요한 과제이기 때문이다. 기술의 발전으로 창작의 방식과 범위가 끊임없이 변화하는 오늘날, 저작권 제도 역시 새로운 환경에 대응해야 한다. 그 변화 속에서도 인간의 창작 활동을 존중하고 정당한 권리를 보장하는 일은 변함없이 중요하다. 이는 계승균 위원장이 연구자로서 오랫동안 고민해 온 문제이자 국가지식재산위원장으로서 이어가야 할 과제다.

업무상저작물 저작자 규정의 전제, 성격, 한계, 그리고 동일성유지권

글 _ 박준우 서강대학교 법학전문대학원 교수

업무상저작물 저작자 규정은 실제 작성자가 아닌 법인 등을 저작자로 인정하는 창작자 원칙의 예외 규정이다. 업무상저작물 규정의 전제인 저작물 작성자와 저작자 구별, 법적 성격, 기원, 해석상 오해와 법원의 엄격한 해석, 저작인격권과 저작자 등록, 동일성유지권과의 관계 등을 검토한다.



업무상저작물 저작자 규정: 창작자 원칙의 예외를 정한 임의규정

저작물 작성이란 저작물 구성요소의 선택·배열이며, 그 선택·배열의 결과물이 저작물이다.[1] '저작자(author)'는 저작권을 처음 가지는 자를 정하기 위해 만든 개념이다.[2] 이제 저작물의 실제 작성자, 작성 지시자, 투자자 중 누구를 저작자로 만들지 결정해야 하는데, 한국 포함 주요국 저작권법은 '저작물을 ㉠ 실제로 작성한 ㉡ 자연인'만을 저작자로 인정하고, 이를 '창작자 원칙'(Schöpferprinzip)이라 부른다. 다른 모든 원칙과 마찬가지로, '저작물 구성요소를 실제로 선택·배열한 자연인만이 저작자임'도 당연한 것이 아닌 논의의 결과물일 뿐이다.

한국도 창작자 원칙에 따라 '저작자'를 "저작물을 창작한 자"라고 정의하고(제2조 제2호), 최초 저작권을 부여하였는데(제10조 제1항), 대법원과[3] 학설은 이를 강행규정으로 해석한다. '창작자 원칙'에 따르면, 피용자가 그 구성요소들을 선택·배열한 저작물에 대해서 ① 그 피용자의 사용자인 법인은 ㉠ 실제 작성자 또는 ㉡ 자연인이 아니므로 저작자가 될 수 없으며, ② 자연인 사용자는 직접 그 구성요소의 선택·배열에 참여한 경우에만 단독저작자(피용자가 단순 보조만 한 경우) 또는 그 피용자와 함께 결합저작자나 공동저작자가 될 수 있다(이하 법인 사용자와 자연인 사용자를 통칭 '법인 등'이라 한다).



저작물 작성자와 저작자 구별 및 창작자 원칙

저작권법은 업무상저작물 구성요소를 선택·배열한 피용자가 아닌 법인 등을 저작자로 인정하는 창작자 원칙의 예외를 규정하였다. ① 법인 등의 기획하에, ② 업무종사자가, ③ 업무상 작성한 저작물을 ④ 법인 등 명의로 공표하면(또는 공표 예정이면), 법인 등이 저작자가 될 수 있다. ①부터 ③은 업무상저작물 성립요건이며(제2조 제31호), ④는 업무상저작물 저작자 요건이다(제9조. 프로그램 저작물은 요건 아님).

업무상저작물 성립요건을 충족하여도, 법인 등과 피용자는 제9조 효력과 달리 법인 등이 아닌 피용자를 저작자로 정하는 '유효한' 계약을 체결할 수 있다. 그러므로 업무상저작물 저작자 규정은 강행규



1) 박준우, 인공지능(AI) 활용 저작물의 편집저작물성과 구성요소의 선택·배열, IP&데이터법(제5권제1호), 인하대학교 법학연구소, 2025. 6. 30., 95–100쪽.

2) 참고로 저자 또는 작가 개념의 역사에 대해서는, 이철남, 집단적 전승자에서 인공지능 사용자까지, 저작자 개념의 역사적 변천과 과제, 저작권문화(통권제369호), 한국저작권위원회, 2026. 9.

3) 대법원 1992. 12. 24. 선고, 92다31309 판결(롯티마스코트).

정이 아닌 임의규정이다. 간혹 '계약 또는 근무규칙에 다른 정함이 없을 것'을 제5 요건으로 설명하는 경우가 있다. 이 부분은 '요건'이기보다는 제9조의 '성격'이 임의규정임을 명시한 듯한데, 다른 임의규정과 달리 '효력 발생 요건'으로 설명하는 이유는 모르겠다.

업무상저작물 제도의 기원: 대륙법계인 프랑스 집합저작물 제도에 기초함

업무상저작물 규정은 1986년에 '단체명의저작물'로 도입되었고, 2006년에 '업무상저작물'로 이름을 바꾸었다. 제9조의 입법이유를 밝힌 공식 문헌은 찾을 수 없지만, 믿을 수 있는 비교법 연구 결과는, 제9조를 프랑스 '집합저작물'(œuvre collective) 제도와 미국 '고용저작물' 제도를 절충한 일본 저작권법 제15조 직무저작물 제도를 도입한 것이라고 설명한다.[4] 다만, 한국 업무상저작물은 프랑스 집합저작물과 달리 저작물 작성 피용자가 1명이라도 인정되고, 미국 고용저작물과 달리 '법인 기획 요건'을 충족해야 한다.

참고로 미국 고용저작물의 입법취지를 명시한 입법이유서가 없다고 한다. 그런데 '고용저작물' 제도를 도입한 1909년 전후 미국연방저작권법은 저작권 최초 존속기간 28년을 부여한 후 갱신을 통해 존속기간을 연장하였다. 그리고 존속기간 갱신은 저작재산권자가 아닌 저작자만 신청할 수 있었다. 미국 저작권법 역사 연구자에 따르면, 저작자가 많은 저작물은 최초 존속기간이 끝날 무렵 저작자 또는 그 유족을 모두 찾을 수 없어 존속기간 갱신이 사실상 불가능한 문제를 해결하기 위해 고용저작물 규정을 두었다고 한다.[5]

'고용계약'은 업무상저작물 성립의 충분조건이 아닌 출발점

한국 업무상저작물 제도는 미국 고용저작물 제도와 다르다. 그러므로 고용계약 피용자 작성만으로 업무상저작물이라고 이해함은 명백한 오류다. 나아가, 대법원과 하급심은 업무상저작물 제도가 창작자 원칙의 예외임을 이유로, 업무상저작물인지를 엄격하게 해석한다. 즉, 고용계약을 체결했어도, 법원은 저작물 작성 과정에서 법인 등이 피용자를 구체적·개별적으로 지휘·감독하였는지, 임금·보수 지급, 피용자의 계속적 업무 종사, 피용자가 법인 등이 지정한 근무시간·장소에서 저작물을 작성하였는지 등을 종합적으로 고려하여 '업무종사자 및 업무상 작성 요건' 충족을 판단한다. 또한, '법인 등 기획 요건'도 충족해야 하며, '업무종사자 작성 요건' 때문에 고용계약 피용자가 아닌 도급계약 수급인이 작성한 저작물은 업무상저작물이 아니다.

업무상저작물의 저작인격권과 저작자 등록

업무상저작물 저작자인 법인 등은 저작인격권을 가진다(제10조 제1항). 그 결과 법인 등은 자신이 기획한 저작물의 ① 공표 여부와 ② 법인 등 명칭 표시 방식을 결정할 수 있다. 그리고, ③ 법인 등이 기획하여 업무상저작물에 담은 사상·메시지 등에 대한 오인·왜곡을 일으키는 변경을 금지할 수 있으며, ④ 그 업무상저작물을 이용하여 법인의 사회적 평가·신용을 훼손함은 법인 등의 저작인격권 침해로 본다(제124조 제2항). 또한 피용자가 아닌 법인 등을 저작자로

등록해야 하며, 법인 등의 기획과 지휘·감독에 따라 업무상저작물을 작성한 피용자는 '업무상 작성에 참여한 사람'으로 등록된다(령 제24조 제4호).

상업적·기능적·사실적·실용적 업무상저작물과 동일성유지권 규정 개정

대법원은 '롯티마스코트 사건'에서 도급계약 수급인이 작성한 저작물이 업무상저작물이 아니라고 결정하면서도, "상업성이 강하고 주문자의 의도에 따라 상황에 맞도록 변형되어야 할 필요성이 큰 저작물"은 ㉠ "재산적 가치가 중요시되는 반면, 인격적 가치는 비교적 가볍게 평가"됨과 ㉡ "그 성질상 [생략] 기업활동을 위하여 필요한 경우 변경되어야 할 필요성"을 인정하였다. 그러나 이 문제를 업무상저작물 규정으로 해결함에는 한계가 있다. 예를 들면, 광고물이 업무상저작물로 인정되어 광고 제작 법인 등이 저작자로 인정되어도, 그 법인 등은 저작재산권 양도 후에 양수인의 저작물 변경이 저작물에 담긴 양도인의 사상·감정을 오인·왜곡하지 않음에도 동일성유지권 침해를 주장할 수 있다. 따라서 업무상저작물의 동일성유지권 문제는 제9조에 국한되지 않으며, 동일성유지권 침해 요건에 '사상·감정의 오인·왜곡' 또는 '명예훼손' 등을 추가하는 제13조 개정을 통하여 더 많은 부분이 해결될 수 있다.



4) 박성호, 저작권법, 2023, 229–231쪽. 업무상저작물 제도 도입 과정에 관해서는, 박성호, 業務上 作成한 著作物의 著作者 地位에 관한 硏究: 著作權法 第9條를 중심으로, 1998, 서울대학교 대학원 석사학위논문(지도교수: 정상조), 96–107쪽.

5) Catherine L. Fisk, Authors at Work: The Origins of the Work-for-Hire Doctrine, 15 YALE J.L. & HUMAN. 1 (2003), 62–67.

박준우 서강대학교 법학전문대학원 교수

저작물의 창작성, 실질적 유사성과 공정이용, 그리고 실연자 권리와 퍼블리시티권에 관심 있으며 저작권 연구회에 참여하고 있다.



한국과 일본, 저작권 협력의 새로운 내일을 그리다

「제20회 한일 저작권 정부 간 회의 및 2026 한일 저작권 교류 행사」 서울에서 열리다

글 _ **황서정** 한국저작권위원회 국제협력팀 선임

인공지능(AI)의 발전과 디지털 콘텐츠 시장의 확대로 저작권 환경이 빠르게 변하고 있다. 국경을 넘어 콘텐츠가 활발하게 유통되면서 저작권 분야에서도 국제협력의 중요성이 더욱 커지고 있다. 이러한 변화 속에서 지난 9월, 한국과 일본의 저작권 관계자들이 서울에서 만나 양국의 정책 경험을 공유하고 협력 방안을 모색했다.

한일 저작권 정부 간 회의, 제20회를 맞이하다

문화체육관광부와 일본 문화청이 주최하고 한국저작권위원회가 주관한 「제20회 한일 저작권 정부 간 회의 및 2026 한일 저작권 교류 행사」가 지난 9월 9일부터 11일까지 서울에서 열렸다.

한국과 일본은 「한일 저작권 교류·협력에 관한 양해각서(MOU)」를 바탕으로 양국을 오가며 정부 간 회의와 교류 행사를 개최해 왔다. 그동안 양국은 서로의 저작권 제도와 정책 경험을 공유하며 협력 관계를 이어왔다. 올해는 제20회 정부 간 회의를 맞아 양국 대표단이 그 의미를 함께 되새기며, 그간 쌓아온 신뢰와 협력 관계를 더욱 돈독히 했다.

인공지능 시대의 저작권 정책, 양국의 경험을 공유하다

9월 9일 서울에서 열린 정부 간 회의에서는 인공지능과 저작권을 비롯한 양국의 주요 정책 동향을 공유하고 협력 방안을 모색했다. 신기술의 발전으로 창작과 저작물 이용 환경이 변화하는 가운데, 양국은 저작권 보호와 이용 활성화 사이의 균형을 찾기 위한 정책적 노력을 소개하고 국제적 논의의 흐름도 살펴봤다. 지속적인 교류의 필요성에 공감한 양국은 내년도 정부 간 회의에서도 관련 논의를 이어가기로 했다.

특히 일본 측은 한국저작권위원회가 지난 2월 발간한 「생성형 인공지능의 저작물 학습에 대한 저작권법상 공정이용 안



제20회 한일 저작권 정부 간 회의 참석자 단체사진


제20회 한일 저작권 정부 간 회의



내서」와 인공지능·저작권법·제도 개선 협의체(워킹그룹)에도 높은 관심을 보였다. 이에 관련 내용을 설명하고 일본 측의 질의에 답변하며 정책 교류를 이어갔다.

정책에서 현장으로 교류의 폭을 넓히다

이번 행사에서는 정부 간 회의와 더불어 저작권·콘텐츠 분야의 기관과 단체를 만나는 프로그램도 마련되었다. 양국 대표단은 9월 9일부터 11일까지 한국콘텐츠진흥원, 한국저작권보호원, 한국음악저작권협회, 한국방송작가협회의 관계자들과 만나 정책과 실무 경험을 나누었다.

9월 9일에는 한국콘텐츠진흥원이 한국 콘텐츠산업의 성장과 발전을 지원하는 주요 사업과 정책적 우수사례를 일본 측에 소개했다. 이튿날인 10일에는 한국저작권보호원과 한국음악저작권협회에서 저작권 교류 세미나를 진행했다.

먼저 한국저작권보호원에서는 인공지능 기술을 활용한 저작권 침해 종합대응 시스템의 운영 성과와 향후 추진 방향을 공유했다. 특히 일본 측은 2024년 한일 교류 세미나에서 한국의 저작권 침해 종합대응 시스템 시연을 참관했으며, 이를 계기로 일본에서도 유사한 제도를 도입하기 위한 예산을 확보했다고 밝혔다.

오후에는 한국음악저작권협회를 방문해 음악 저작권 사용료의 징수와 분배 시스템 등 협회 운영 현황을 청취하고, 관련 사항에 대해 질의응답을 진행했다. 아울러, 양국은 저작권 관리의 효율성과 사용료 징수·분배의 투명성을 높이는 방안을 함께 모색했다.

행사 마지막 날인 9월 11일에는 한국방송작가협회를 방문해 방송작가의 창작 활동 지원과 교육원 운영 현황 등을 소개받고, 주요 시설을 둘러보며 일정을 마무리했다.

지속적인 교류를 통해 협력 기반을 강화하다

이번 행사는 그간 이어온 양국의 협력 관계를 돌아보고, 변화하는 저작권 환경에 대응하기 위한 경험을 나누는 자리였다. 특히 정부 간 회의와 유관기관 방문을 연계해 정책과 현장을 아우르는 교류의 기회를 마련했으며, 과거의 교류가 실제 정책 추진으로 이어진 사례도 확인할 수 있었다.

제20회를 맞이한 이번 행사를 계기로 앞으로도 한국과 일본이 저작권 분야의 교류와 협력을 이어가고, 새로운 저작권 환경에 공동으로 대응하며 창작자의 권익 보호와 지속 가능한 저작권 생태계 조성에 기여하기를 바란다.



한국저작권보호원에서 열린 한일 저작권 교류 세미나


한국음악저작권협회 전시관을 둘러보는 한일 대표단

실내 인테리어 디자인이나 도면에 대한 실내건축으로서 저작권 보호가능성

대법원 2025. 9. 4. 선고 2003다297400 판결

글 _ **차상육** 경북대학교 법학전문대학원 교수

판례 요약

배경

이 사건은 원고 측이 중국 사무실의 실내 인테리어를 디자인하며 작성한 3D 도면을 피고들이 무단으로 인터넷에 게시한 것이 자신의 저작권을 침해한다고 주장한 사안이다. 이에 문제 된 도면이 저작권법상 보호되는 저작물인지, 나아가 실내 인테리어가 실내건축으로서 건축저작물에 해당할 수 있는지가 핵심 쟁점이 되었다.

결론

원심은 이 사건 도면의 공간 배치와 세부 설계가 응용미술저작물에 해당할 수 있을 뿐 건축저작물에는 해당할 수 없다고 판단하였다. 그러나 대법원은 실내건축도 창작자의 독자적인 표현과 창조적 개성이 나타나면 건축저작물로 보호될 수 있다고 판시하면서도, 이 사건 도면은 특정 사무실의 실용적 기능에 맞춘 전형적 표현에 불과하여 창작성이 인정되지 않는다고 보아 원고의 청구를 배척한 원심의 결론을 유지하였다.

I. 사실관계 및 재판의 경과

1. 기초적 사실관계

원고는 'E' 등의 상호로 인테리어업을 운영하는 자이다.[1] 피고들 중, 피고 C는 'J'라는 상호를, 피고 B는 'K'라는 상호를 사용하여 각 인테리어 중개 플랫폼 사업을 운영하는 자이다. 또 피고 D는 'L'이라는 홈페이지를 운영하는 개인 인테리어 업자이다.[2]

소외 G는 'E'라는 상호로 인테리어업을 하면서, 중국의 'H 유한공사'와 체결한 합작계약에 따라 2017년 4월 무렵 중국 M사의 사무실 실내 인테리어를 디자인하기로 하였다.

E 소속 디자이너 소외 F는 중국 M사 사무실을 방문하여 실내를 실측하고, 해당 사무실의 인테리어 요청

사항을 반영하여 동선 설계, 공간 배치, 벽면, 바닥, 천장, 마감재, 구조물, 조명, 가구, 소품 등을 구상한 스케치 도면을 작성하였다.

소외 G는 피고 D에게 소외 F가 작성한 스케치 도면에 대한 삼차원 영상(이하 '3D') 도면(이하 '이 사건 도면')의 제작을 의뢰하였고, 피고 D는 비밀유지의무가 규정된 용역계약서를 작성하여 날인한 후 이를 소외 G에게 발송하였다.

소외 F는 피고 D에게 위 스케치 도면과 가구, 문, 창문 등 각종 구조물의 이미지 파일을 전달하여 이 사건 도면의 작성에 사용하도록 하였고, 피고 D는 2017년 7월 무렵 소외 F의 지시와 요청에 따라 위 이미지 파일 등을 활용하여 이 사건 도면을 작성한 다음 소외 G에게 제공하였다.

피고 D는 2018년 초 무렵 피고 C에게 이 사건 도면을 제공하였고, 피고 C는 자신이 운영하는 블로그 등에 이 사건 도면을 게시하였다. 피고 D는 자신이 운영하는 인터넷 홈페이지 포트폴리오란에 이 사건 도면 중 일부를 게시하기도 하였다.

소외 G와 소외 F는 2018년 10월 무렵 이 사건 도면에 대한 저작권, 소유권 등 권리 일체를 원고에게 양도하였다.

2. 재판의 경과

(1) 우선 1심에서 원고는, 피고 측을 상대로 저작권 침해를 청구원인으로 주장하면서 그 침해행위의 금지 및 손해의 배상을 구하였다.[3] 그런데 1심 법원은 원고가 이 사건 도면에 대한 저작권자라는 주장에 대해 판단하면서, 각 증거들과 변론 전체의 취지 및 제반 사정에 비추어, 원고가 이 사건 도면에 대한 저작권자임을 인정할 수 없으므로 원고의 청구를 모두 기각하였다.[4]

(2) 다음으로 항소심에서 원고는, 피고 측을 상대로, 주위적으로 저작권 침해를, 예비적으로 부정경쟁행위 내지 영업비밀침해행위를 청구원인으로 주장하면서 그 침해행위의 금지 및 손해의 배상을 구하였다. 그런데 항소심 법원은 우선, 저작권 침해 주장과 부정경쟁행위에 대한 판단에서는 원고의 청구를 각각

---

1) 이 사건에서, 소외 F(혹은 소외 2)는 원고의 배우자이자 소외 G의 누나이고, 소외 G(혹은 소외 1)는 원고의 처남이자 소외 F의 남동생이다. 이하, F, G를 특별히 구별할 필요가 없는 경우에는 '원고 측'이라 한다.

2) 피고들 B(혹은 피고 1), C(혹은 피고 2) 및 피고 D(혹은 피고 3)를 특별히 구별할 필요가 없는 경우에는 '피고 측'이라 한다.

3) 1심(서울남부지방법원 2022. 8. 19 선고 2021가합104000 판결)에서 원고의 주장요지는 이하와 같다. 즉, 피고들은 이 사건 도면에 대한 저작권자인 원고의 허락 없이 무단으로 위 도면을 인터넷에 게재함으로써 원고의 저작권을 침해하였으므로, 이 사건 도면을 인터넷에 게재하거나 복제, 배포, 공중송신, 2차적저작물 작성을 해서는 아니 되고, 손해배상으로 원고에게 100,000,000원(= 저작재산권 침해 70,000,000원 + 저작인격권 침해 30,000,000원)과 이에 대한 지연손해금을 지급할 의무가 있다.

4) 1심에서 원고의 주장을 배척한 구체적 근거는 다음과 같다. 첫째 원고가 저작자인 F로부터 이 사건 저작권을 양수하였다는 주장에 대해서는, F가 이 사건 도면의 저작자임을 인정하기에 부족하고 달리 이를 인정할 증거가 없다는 이유로, 원고의 주장을 배척하였다. 둘째, 원고가 저작자인 피고 D로부터 직접 또는 피고 D로부터 저작권을 양수한 원고 측으로부터 이 사건 저작권을 양수하였다는 주장에 대해서는, 피고 D가 원고 측 또는 원고에게 이 사건 저작권을 양도하였다고 인정하기에 부족하고 달리 이를 인정할 증거가 없다는 이유로, 원고의 주장을 배척하였다.

기각하였다. 다음으로, 영업비밀 침해 주장에 관한 판단에서는 피고 D에 대해서만 영업비밀 침해행위를 인정하였다.[5)]

이에 원고는 항소심에 불복하여 대법원에 상고하였다.[6)]

Ⅱ. 대법원 판결(대상판결)의 요지

1. 관련 법리

가) 저작권법 제2조 제1호는 저작물을 '인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물'로 규정하여 창작성을 요구하고 있다. 여기서 창작성은 완전한 의미의 독창성을 요구하는 것은 아니라고 하더라도, 창작성이 인정되려면 적어도 어떠한 작품이 단순히 남의 것을 모방한 것이어서는 안 되고, 사상이나 감정에 대한 창작자 자신의 독자적인 표현을 담고 있어야 한다(대법원 2011. 2. 10. 선고 2009도291 판결, 대법원 2018. 5. 15. 선고 2016다227625 판결 등 참조).

나) 저작권법 제4조 제1항 제4호는 저작물의 일종으로 응용미술저작물을 규정하고 있고, 같은 법 제2조 제15호에서는 응용미술저작물에 관하여 "물품에 동일한 형상으로 복제될 수 있는 미술저작물로서 그 이용된 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있는 것을 말하며, 디자인 등을 포함한다."고 정의하고 있다. 그러므로 응용미술저작물로서 저작권법의 보호를 받기 위해서는, 창작성뿐만 아니라 산업적 목적으로의 이용을 위한 '복제가능성'과 당해 물품의 실용적·기능적 요소로부터의 '분리가능성'이라는 요건이 충족되어야 한다(대법원 2004. 7. 22. 선고 2003도7572 판결, 대법원 2013. 4. 25. 선고 2012다41410 판결 등 참조).

다) 저작권법은 제4조 제1항 제5호에서 '건축물·건축을 위한 모형 및 설계도서 그 밖의 건축저작물'을 저작물로 예시하고 있다. 그런데 건축저작물은 이른바 기능적 저작물로서, 건축 분야의 일반적인 표현방법, 그 용도나 기능 자체, 저작물 이용자 이용의 편의성 등에 따라 그 표현이 제한되는 경우가 많다. 따라서 건축저작물이 그와 같은 일반적인 표현방법 등에 따라 기능 또는 실용적인 사상을 나타내고 있을 뿐이라면 창작성을 인정하기 어렵지만, 어떤 사상이나 감정에 대한 창작자 자신의 독자적인 표현을 담고 있어 창작자의 창조적 개성이 나타나 있는 경우라면 창작성을 인정할 수 있으므로 저작물로서 보호를 받을 수 있다(대법원 2020. 4. 29. 선고 2019도9601 판결, 대법원 2021. 6. 24. 선고 2017다261981 판결 등 참조). 실내건축의 경우에도 건축물의 내부 형태에 어떤 사상이나 감정에 대한 창작자 자신의 독자적인 표현을 담고 있어 창작자의 창조적 개성이 나타나 있다면 이 또한 건축저작물에 포함되어 보호될 수 있다.

2. 이 사건에 관한 판단

가) 이 사건 도면은 중국 (상호 2 생략) 사무실을 방문하여 실내를 실측하고 해당 사무실의 인테리어 요청 사항을 반영하여 작성한 3D 도면이다. 이 사건 도면에서 구성요소들의 공간 배치와 세부 설계는 중국 (상호 2 생략) 사무실의 실내 공간에 맞춰 작성된 것으로서, 해당 사무실의 공간배치라는 실용적인 기

능과 분리 인식되는 특징적 요소를 발견하기 어렵고, 개별적인 구성요소들도 기성품의 이미지 등을 바탕으로 약간의 수정만을 거쳐 이 사건 도면에 표현한 것으로 보여, 설령 응용미술저작물로서 인정되더라도 그 창작성을 인정하기 어렵다.

나) 이 사건 도면에 표현된 출입문, 가구, 소품, 조명, 카페 구조물 등은 건축물에 결합하여 훼손하지 않고는 쉽게 분리할 수 없는 정도에 이르거나, 그 위치나 형상 등을 고려할 때 사회통념상 건축물의 일부로 볼 수 있는 것도 아니므로, 건축물의 내부 형태를 이루는 실내건축의 구성요소로 보기 어렵다. 그러나 이 사건 도면에 표현된 인포메이션, 총경리실 등 사무실, 벽면, 타일, 바닥, 천장, 기둥 등과 이들의 공간 배치 및 세부 설계는 건축물의 내부 형태를 이루는 실내건축의 구성요소가 될 수 있다.

다만 이 사건 도면은 이른바 '로프트' 스타일의 구상방식이나 실용성 등을 고려하여 개별 구성요소들을 선택, 조합 및 배열한 것이고, 고벽돌 또는 철판 모양의 벽면, 시멘트 느낌의 타일, 직선으로 분할된 바닥면, 노출 천장, 콘크리트 소재의 기둥 등의 표현은 '로프트' 스타일의 실내건축에서 전형적으로 사용되는 것이다. 다른 구성요소들과 인포메이션, 총경리실을 포함한 사무실 등의 공간 배치도 일반적인 사무실에서 종종 찾아볼 수 있는 형태이다.
이러한 구성요소들의 조합이나 배열 역시 일반적인 표현방법 등에 따라 사무실의 기능 및 실용성을 표현한 것에 불과하다. 결국 이 사건 도면은 건축저작물로서의 창작성이 인정되지 않는다.

다) 따라서 원심이 이 사건 도면에서 구성요소들의 공간 배치와 세부 설계가 응용미술저작물에 해당할 수 있을 뿐 건축저작물에는 해당할 수 없다고 판단한 것은 잘못이지만, 결과적으로 이 사건 도면이 저작권법의 보호를 받기 위하여 요구되는 창작성을 갖추지 못하였다고 보아 원고의 저작권 침해를 원인으로 하는 침해금지청구와 손해배상청구를 배척한 원심의 결론은 정당하다. 거기에 저작물성 판단에 관한 법리를 오해하는 등으로 판결에 영향을 미친 잘못이 없다.

Ⅲ. 대상판결의 검토

1. 실내 인테리어 디자인의 성격 및 저작권법상 저작물성 판단 여부

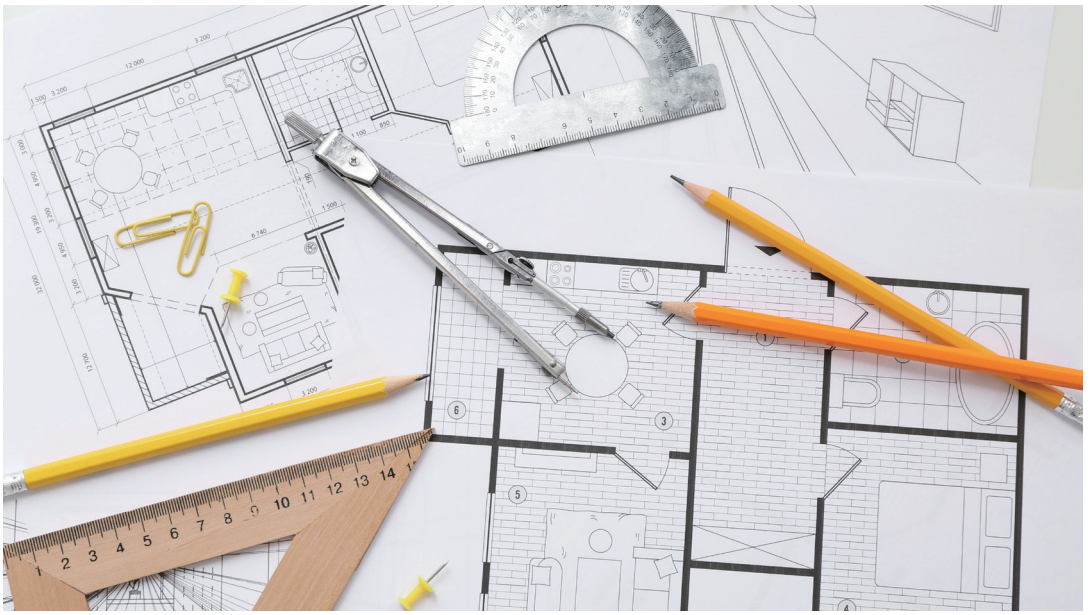
(1) 실내 인테리어 디자인이 응용미술저작물 내지 건축저작물로서 보호대상인지 여부

실내 인테리어 디자인에 대해, 종래 법원은 건축저작물에 포함되는 실내건축이란 토지에 정착하는 공작

---

5) 항소심(서울고등법원 2023. 10. 19 선고 2022나2034365 판결)의 판단근거를 구체적으로 보면, 항소심 법원은 첫째 저작권 침해 주장에 대한 판단에서, 이 사건 도면이 저작권법상 보호요건이 창작성을 갖추었다고 인정할 수 없으므로, 원고의 청구를 기각하였다. 다음으로 둘째 부정경쟁행위 주장에 관한 판단에서, 이 사건 도면이 부정경쟁방지법 제2조 제1호 파목의 보호대상인 성과로서 피고들이 이를 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 방법으로 자신의 영업을 위하여 무단으로 사용하였다고 인정할 수 없으므로, 원고의 청구를 기각하였다. 마지막으로 셋째 영업비밀 침해 주장에 관한 판단에서, 이 사건 도면의 영업비밀 해당성을 인정한 뒤, 피고 D에 대해서는 부정경쟁방지법 제2조 제3호 라목의 영업비밀 침해행위를 인정하였으나, 이에 반해 피고 C, B에 대해서는 해당 요건사실의 충족하지 못해 결국 부정경쟁방지법 제2조 제3호 마목 내지 바목의 영업비밀 침해행위를 인정하지 않았다.

6) 이 글에서는 지면관계상 이 사건 도면의 저작물성 판단을 중심으로 저작권법상 쟁점에 한정하여 다루기로 한다.



물의 실내에 필수적으로 수반되는 것으로서 공작물로부터 쉽게 분리할 수 없도록 고정되어 있는 벽, 천장, 바닥, 칸막이, 난간 등에 인간의 사상 또는 감정이 표현되어 있는 저작물을 말한다고 봄이 상당하다고 판시하였다.[7)]

판례 중에는 상업공간(영업소)의 인테리어(내부공간)에 대한 저작물성 여부가 문제된 하급심의 사례가 다수 발견되므로, 이에 대한 판례의 태도[8)]를 분석 및 검토할 필요가 있다.

구체적인 판례의 태도를 본다. 우선, (i) 실내 포장마차 인테리어 사건[9)]에서, 원고는 해당 실내 디자인의 설계도에 대해, ①건축저작물, ②도형저작물 및, ③응용미술저작물로서 각각의 저작물성이 인정된다고 주장하였다. 그러나, 법원은 해당 실내 디자인의 설계도에 대해 건축저작물 중 하나인 실내건축에 해당한다고 볼 수 없으므로, 따라서 이 사건 저작물과 원고 주점의 실내 디자인이 건축저작물로서 저작물성이 인정된다는 원고의 주장은 이유 없다고 판단하였다. 다만, 이 경우 도형저작물에 해당하나, 아이디어와 표현이 불가분적으로 결합된 것으로서 저작권의 보호대상이 되지 아니하거나 창작성이 인정되지 아니하여 저작권법상 저작물로서 보호될 수 없다고 봄이 타당하다고 판단하였다. 마지막으로 응용미술저작물에 인정된다는 주장에 대해 응용미술저작물로서 인정되지만, 주점의 실내 디자인에 일반적으로 사용되는 표현방식으로 창작성이 인정되지 않아 저작권법상 저작물로서 보호될 수 없다고 판단하였다.

다음으로, (ii) 회전초밥식당 프랜차이즈 인테리어 저작권 침해 사건[10)]에서, 법원은 이 사건 설계도는 도형저작물에, 점포의 실내외 디자인은 응용미술저작물에 해당한다고 전제한 후(이를 건축저작물로 보아야 한다는 원고의 주장을 명시적으로 배척하였다), 이는 모두 기능적 저작물에 해당하고, 기능적 요소 이외의 부분에 창작성이 없다고 보아, 결국 저작권이 인정되지 않는다고 판단하였다. 이 판결은 항소 없이 확정되었다.[11)] 이 사건 하급심 판례에 대해, 인테리어 디자인은 도형저작물이나 혹은 응용미술저작물로

서 보호할 가능성을 열어 놓은 것이라 평가할 수 있다는 견해가 있다.[12] 한편, 이 판결에 대한 비판적 견해[13]는 응용미술저작물이 요구되는 '대량생산성' 요건이 결여되어 있으므로, 이를 응용미술저작물이라고 본 것은 법리상 부당하다고 지적하고 있다.

마지막으로, (iii) 이른바 'PC방 인테리어 사건'[14]에서, 법원은 원고 PC방이 "좌석을 10개씩 그룹으로 묶어 5개씩 마주보게 배치하고, 그 그룹들 사이에 격벽과 복도를 두어 구획을 나누어 게임존, 인테넷존을 설치하고, 그와 별도로 좌석 4개의 비즈니스존과 좌석 6개의 커플존을 설치하고, 휴게공간을 출입구 바로 앞에 배치하고, 흡연실을 따로 카운터 뒤에 배치"한 점에서 이 사건 'PC방 인테리어'에 대해 창작성을 인정하고 건축저작물 또는 도형저작물에 해당한다고 판단하였다. 그러나 원고와 피고 PC방의 유사 부분인 "여러 개의 좌석을 그룹별로 묶어서 배치하는 것은 한정된 공간에 많은 수의 좌석을 배치하기 위하여 PC방의 좌석배치에 흔히 사용되는 방식"임을 이유로 창작성을 부인하였다.

요컨대, 국내의 인테리어 설계 디자인에 대한 하급심 판례의 태도를 분석하여 살펴보면, 기능적 저작물성의 성격과 또 영업소의 내부공간은 일반적으로 좁은 공간을 최대한 활용하여 정해진 작업을 효율적으로 수행해야 하므로 결국 영업소의 내부 인테리어는 그 표현방식이 극히 제한된 경우가 많은 점 등을 이유로 창작성을 부인한 사례가 다수라고 평가할 수 있다.

(2) 원심(항소심) 판시 내용의 문제점

원심은 이 사건 도면에서 구성요소들의 공간 배치와 세부 설계가 응용미술저작물에 해당할 수 있을 뿐 건축저작물에는 해당할 수 없다고 판단하였다. 다만 결과적으로 이 사건 도면이 저작권법의 보호를 받기 위하여 요구되는 창작성을 갖추지 못하였다고 보아 원고의 저작권 침해를 원인으로 하는 침해금지청구와 손해배상청구를 배척하였다.

이러한 원심(항소심)의 태도는 종래의 판례 중 '회전초밥식당 프랜차이즈 인테리어 저작권 침해 사건' 판결[15]과 마찬가지로, 해당 인테리어 디자인에 대해서 건축저작물로서의 해당성을 부정하고 응용미술저작물로서의 해당성을 긍정한 것이라 할 수 있다.

그러나, 실내 인테리어라 하더라도 특정한 건축물에 시공하는 것은 건축저작물의 한 부분으로 봄이 자연

---

7) 서울중앙지방법원 2015. 10. 7 선고 2015가합4356 판결.

8) 박준우, "건축저작물의 실질적 유사성 판단기준에 관한 검토", 『계간저작권』 제123호(2018 가을호), 한국저작권위원회, 2018.9, 21~22면.

9) 서울중앙지방법원 2015. 10. 7 선고 2015가합4356 판결.

10) 서울중앙지방법원 2006. 7. 12 선고 2006 가합 14405 판결[저작권침해금지].

11) 정희엽, "건축물이 건축저작물로서 보호되기 위한 요건과 그 판단 기준", 대법원판례해설 제124호, 법원도서관, 2020, 620면.

12) 특허청 용역 보고서, "인테리어 디자인의 보호체계 및 보호범위 연구"(주관연구책임자 – 김창현/주관연구기관명 – 유미특허법인), 2011. 9, 208~212면.

13) 이해완, 『저작권법』 제4판, 박영사, 2019, 174면.

14) 서울동부지방법원 2004. 7. 2. 선고 2003가합9191 판결.

15) 서울중앙지방법원 2006. 7. 12 선고 2006 가합 14405 판결[저작권침해금지].

스럽다.[16] 결국 이 사건 인테리어 디자인도 건축물의 일부로서 실내건축으로 보아야 할 것임에도 불구하고 이와 달리 원심은 건축저작물 해당성 자체를 부인한 점에서 이러한 원심의 판시내용은 건축저작물성에 대해 법리오해가 있다고 할 것이다.

즉, 건축의 본질은 외부공간은 물론이고 내부공간을 어떻게 아름답게 창조하느냐에 있으므로 방의 배치 등과 같은 내부공간의 외관이 포함되는 것은 당연하고, 또 미적 형상은 건축물 전체에 구현될 수도 있지만 그 일부에 구체화되어 표현될 수 있다. 따라서 건축물의 일부인 지붕이나 현관 또는 창문, 계단 부분 등은 물론이고 교회의 내부구조와 같은 실내 디자인도 건축저작물로서 보호될 수 있다.[17] 결국 건축저작물에는 건축물의 외부 디자인뿐만 아니라, 내부공간의 디자인도 포함되며, 이들의 공간적인 배열 또한 포함된다고 해석된다.[18]

요컨대, 실내건축도 건축저작물로서 성립할 수 있다.[19] 나아가 실내건축이 건축저작물로 볼 수 있느냐 여부는 건축물과 일체로 되어 있느냐에 달려있다고 본다. 이런 점에서 대법원의 판시내용 중, "원심이 이 사건 도면에서 구성요소들의 공간 배치와 세부 설계가 응용미술저작물에 해당할 수 있을 뿐 건축저작물에는 해당할 수 없다고 판단한 것은 잘못이(다)"고 판시한 점은 건축저작물의 법리에 비추어 매우 타당한 설시 내용이라고 본다.

(3) 소결어 – 실내 인테리어 디자인이나 도면의 실내건축으로서 저작권법상 보호 가능성

저작권법상 저작물로서의 표현방법에는 제한이 없고, 실내든 실외든 인테리어 디자인과 같이 물품의 형상, 색, 모양이나 그 조합이더라도 거기에 나타난 표현이 위와 같은 요건을 충족하는 한 저작물로서 저작재산권이나 저작인격권에 의한 보호를 받을 수 있다. 다만 다수의 인테리어 디자인은 공업적으로 대량생산되는 물품에서 실시되는 디자인이 많다. 그 결과로서 "인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물"이라고 할 수 있는지 여부 즉, 창작물로서 저작권법에 의해 보호를 부여해야 하는지 여부가 실무상 쟁점이 될 수 있다.

요컨대 우리 저작권법은 2000년 개정저작권법에 따라 응용미술저작물을 정면으로 보호하고 있고 이러한 응용미술저작물에는 디자인을 포함하고 있다(법 제2조 제15호[20]). 따라서 인테리어 디자인도 이러한 규정에 따라 독자성(복제가능성과 분리가능성) 요건 및 창작성 요건(법 제2조 제1호)을 모두 충족하면 응용미술저작물로서 보호받을 수 있을 것이다. 한편 인테리어 디자인의 다양한 모습에 비추어 조형미술로서의 미술저작물로서 또는 실내건축으로서의 건축저작물로서도 보호할 수 있다고 보아야 할 것이다. 개별 사안에서 실내 인테리어 디자인이나 그 설계도가 법원으로부터 ①건축저작물성, ②도형저작물성 내지, ③응용미술저작물성로서 각각의 창작성 내지 저작물성이 인정되는지 여부는 사안에 따라 별개로 판단받아야 할 문제라 할 것이다.

2. 대상판결의 의의

대상판결은 이 사건 도면 즉 이 사건 실내 인테리어 도면 자체에 대해서는 창작성이 인정되지 않아 저작권 보호를 부정하였지만, 원심과 달리 실내건축의 경우에는 창작자 자신의 독자적인 표현과 창조적 개성이 나타나 있다면 건축저작물에 포함되어 저작권법의 보호를 받을 수 있음을 명시적으로 판시한 점에서 그 의의를 찾을 수 있다.



즉, 실내 인테리어 디자인이나 도면에 대해 실내건축으로서 건축저작물성의 성립가능성을 적극적으로 설시한 대법원의 판시내용은 주요국의 입법례 및 판례의 태도와도 조화를 이룬다는 점에서도 그 의미가 상당하다.

나아가 이 사건 실내 인테리어 도면에서 구성요소들의 공간 배치와 세부 설계가 응용미술저작물에 해당할 수 있을 뿐만 아니라 건축저작물에도 해당할 수 있음을 명시적으로 설시한 점에서 원심(항소심)과 대비하여 대상 사건의 대법원 판결의 판시내용은 건축저작물의 법리에 보다 충실한 점에서도 그 의의가 있다고 할 것이다.

16) 같은 취지, 이해완, 앞의 책, 174면.
17) 박성호, 『저작권법』 제3판, 박영사, 2023, 106~107면.
18) 오승종, 『저작권법』 제5판, 박영사, 2021, 130면.
19) 오승종, 앞의 책, 128면.
20) 15. "응용미술저작물"은 물품에 동일한 형상으로 복제될 수 있는 미술저작물로서 그 이용된 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있는 것을 말하며, 디자인 등을 포함한다.

차상육 경북대학교 법학전문대학원 교수·한국저작권위원회 부위원장

저작권법을 주로 연구 중이다. 경북대학교 법학전문대학원의 교수이자 한국저작권위원회 부위원장으로 활동하며 저작권 분쟁 조정과 저작물의 공정 이용을 돕고 있다.



인도·독일 법원의 AI 저작권 판결과 그 의미

글 _ 구선일 조앤파트너스 IP 미국변호사 (캘리포니아 & D.C)

생성형 인공지능의 발전과 확산은 저작물의 이용과 보호에 관한 기존 법체계의 판단 기준을 다시 묻는 계기가 되고 있다. 본고는 2026년 인도와 독일에서 선고된 두 건의 판결, 즉 ANI Media v. OpenAI와 GEMA v. Suno를 검토하며 AI 학습을 위한 저작물의 이용, 모델 내 암기, 생성 결과물에 의한 재현이 저작권법상 어떻게 평가되어야 하는지 살펴본다. 이어 두 판결의 법리와 사실관계를 비교하여 공통된 쟁점과 차이를 정리한다. 이를 통해 학습 이용과 생성 결과물의 단계별 구분, 텍스트·데이터 마이닝 예외의 범위, 이용자 행위와 AI 모델 제공자의 책임이라는 세 가지 쟁점에 관한 시사점을 도출하고자 한다.

생성형 AI와 저작권법: 본고의 주요 내용 요약

구분	요약
서론	저작권법은 인쇄술·사진술·복사기·인터넷에 이어 생성형 AI의 등장이라는 기술 변화에 직면하였고, 저작물의 학습 이용 및 결과물 생성의 적법성이 새로운 쟁점으로 부상하였다. 이 글은 2026년 선고된 인도 ANI v. OpenAI 판결과 독일 GEMA v. Suno 판결을 검토하여, 새로운 기술에 의한 저작물 이용을 기존 저작권법 체계에서 어떻게 평가할 것인지 살펴본다.
인도 ANI v. OpenAI	델리 고등법원은 AI 학습을 위한 저장이 복제권의 대상이더라도 '연구' 목적의 공정취급(제52조(1)(a))에 해당할 수 있다고 보았고, 연구 목적이 비상업적 이용으로 한정되지 않는다고 판단하였다. 반면 생성 결과물에 대해서는 실질적 복제나 암기·재현이 소명되지 않았다.
독일 GEMA v. Suno	뮌헨 제1지방법원은 보호되는 표현이 모델의 파라미터에 고정되어 간단한 프롬프트로 재현 가능한 경우 복제(제16조)가 성립한다고 보고, TDM 예외와 공정이용 항변을 기각하였다. 아울러 침해 책임은 이용자가 아닌 모델을 통제한 운영자 Suno에게 인정되었다.



서론

저작권법은 기술 발전에 대응하며 변화해 왔다.[1] 인쇄술, 사진술, 복사기, 인터넷에 이어 최근 생성형 인공지능(이하 "AI")의 등장은 저작물의 이용과 보호에 관한 새로운 법적 쟁점을 제기하고 있다. 새로운 기술이 기존에 존재하지 않았던 방식으로 저작물을 이용하게 되면, 그러한 이용을 기존 법체계 안에서 어떻게 평가할 것인지, 별도의 입법이 필요한지에 관한 논의가 뒤따른다.

특히 생성형 AI의 발전과 확산에 따라 저작물을 AI 학습에 이용하거나, 학습된 모델을 통해 정보를 처리하고 결과물을 생성하는 행위가 저작권법상 어떻게 평가되어야 하는지가 주요 쟁점으로 부상했다.

2026년 인도, 독일 법원에서 선고된 두 건의 판결은, 새로운 기술에 의해 저작물이 이용되는 경우 저작권법이 어떠한 기준으로 그 이용의 적법성을 판단해야 하는지에 관한 중요한 쟁점을 다루고 있다. 인도의 ANI Media Pvt. Ltd. v. Open AI OpCo LLC.[2] 에서는 AI 모델의 학습을 위한 뉴스 기사의 이용이 인도 저작권법상 공정취급(fair dealing)에 해당하는지가 쟁점이 되었고, 독일의 GEMA v. Suno[3] 에서는 AI 음악 생성 모델에 저작권으로 보호되는 음악이 재현 가능한 형태로 남아 있고, 생성 결과물에서도 그 표현이 나타나는 경우 저작권 침해가 성립하는지가 다루어졌다.

두 사건에서 적용된 구체적 법리와, 소송 진행 단계, 사실 관계는 차이가 있다. 그러나 모두 새로운 기술을 통한 저작물의 이용을 기존 저작권법의 틀에서 어떻게 평가할 것인지라는 공통된 질문을 제기한다.

인도: ANI Media Pvt. Ltd. v. OpenAI OpCo LLC[4]

델리 고등법원의 ANI Media v. OpenAI 중간명령은 대규모 언어모델(LLM)의 학습을 위해 저작권으로 보호되는 뉴스 콘텐츠를 이용하는 행위가 저작권자의 허락 없이 허용될 수 있는지를 다룬다. 이번 잠정 명령은 인도 법원이 AI 훈련을 위해 저작물을 저장하는 행위가 저작권자의 독점적 복제권에 해당되는지, 그리고 그러한 저장이 공정 이용에 해당하는지 여부를 검토한 최초의 사례로서,[5] 특히 이 사건에서는 법원이 RAG(Retrieval-Augmented Generation)방식을 모델 학습과 구별하여 다루었다. 또한 AI 모델이 특정 저작물을 학습 과정에서 기억하고 생성 결과물에서 이를 재현했다는 사실을 어떻게 입증할 것인지에 관한 문제도 보여준다.

인도 뉴스통신사 ANI Media는 OpenAI가 자사의 뉴스 기사를 무단으로 수집 및 저장하여 ChatGPT 학습에 이용했다고 주장했다. 동시에 ChatGPT가 이용자에게 응답하는 과정에서 ANI 기사의 문장이나 표현을 그대로 또는 실질적으로 유사하게 재현한다고 주장했다.

법원은 학습 과정의 전자적 저장이 저작권자의 복제권(저작권법 제14조 (a)(i))의 대상이 된다고 보면서도, 제52조1항(a)의 공정취급 해당할 수 있다고 보았다. 이에 따라 법원은 ANI의 가처분 신청을 기각하는 한편, AI 훈련 과정에서 이루어지는 복제의 범위, 다른 곳에서 암기나 단순 재현이 발생할 수 있는지 여부, 개별 저작물의 소유권 문제 등 재판에서 다뤄져야 할 중요한 쟁점들을 남겨두었다.[6]

법원은 AI 학습 과정에서의 저작물 이용과 생성 결과물에서

1) See Sony Corp. of Am. v. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417 (1984).
2) ANI Media Pvt. Ltd. v. OpenAI OpCo LLC, I.A. 45300/2024 in CS(COMM) 1028/2024 (Delhi High Court, July 24, 2026).
3) GEMA v. Suno, LG München I, Urteil vom 31. Juli 2026, Az. 42 O 763/25.
4) https://indiankanoon.org/doc/93327052/
5) AZB & Partners, Copyright Puts AI on Trial: Key Takeaways from ANI v. OpenAI (Aug. 5, 2026), Part III.C.1, https://www.azbpartners.com/bank/copyright-puts-ai-on-trial-key-takeaways-from-ani-v-openai/
6) AZB & Partners, 앞의 글, Part V, https://www.azbpartners.com/bank/copyright-puts-ai-on-trial-key-takeaways-from-ani-v-openai/

의 이용을 구분하여 판단했다.

법원은 ANI가 제출한 증거만으로는 생성 결과물이 ANI의 저작물을 실질적으로 복제했다거나, ChatGPT가 해당 저작물을 기억하고 재현했다는 점이 충분히 소명되지 않았다고 판단했다. 각각의 침해 혐의가 있는 결과물에 대해서는 실질적인 복제 여부를 독립적으로 검토해야 하며, 이는 본안 재판에서 이루어져야 할 분석이지, 임시·잠정 구제 단계(Interim Order)에서 이루어질 분석은 아니라고 설명했다.

또한 ANI가 제출한 해외 사례 가운데 2025년 11월 뮌헨 제1지방법원이 선고한 GEMA v. OpenAI 판결(노래 가사 사건)[7]은 본 사건에 참고가 될 수 없다고 보았다. 이 사건은 본고에서 다루는 GEMA v. Suno와는 별개의 사건으로, ChatGPT가 학습한 독일어 노래 가사를 생성 결과물에서 반복적으로 문자 그대로 재현한 사례였다. 델리 고등법원은 해당 사건에서는 비대립적(non-adversarial) 프롬프트[8]를 통해 가사가 반복적으로 재현된 반면, ANI 사건에서는 저작물을 추출하기 위해 상세하고 반복적인 적대적(adversarial) 프롬프트를 사용했음에도 실질적인 복제가 나타나지 않았다는 차이가 있고,[9] 그러한 적대적 프롬프트를 통해 ChatGPT로부터 ANI 기사의 원문 인용을 유도하였다고 지적하였다.

학습 과정에 관해서는 인도 저작권법 제52조 제1항 (a)에 따른 공정취급 예외가 문제되었다. 해당 조항은 (i) 연구를 포함한 사적 또는 개인적 이용, (ii) 비평 또는 평론, (iii) 시사 및 시사문제의 보도 등 일정한 목적의 공정취급을 허용하며, 조항에 포함된 설명은 이러한 목적을 위해 저작물을 전자적으로 저장하는 행위도 다루고 있다. OpenAI는 이 가운데 제(i)호를 원용했다.

법원은 우선 이용 목적이 제52조 제1항 (a)에 규정된 목적에 해당하는지, 다음으로 그 이용이 공정한지를 검토했다. 목적 요건에 관하여 법원은 AI 모델 학습을 연구로 볼 수 있고, 연구 목적이 반드시 비상업적 이용에 한정되는 것은 아니라고 판단했다. 또한 학습 데이터에 OpenAI 자사의 LLM만 접근할 수 있다는 점에서 '사적 이용'에 해당하고, 학습은 저작물을 기계가 읽을 수 있는 입력으로 변환하는 과정으로서 '연구'에 해당할 수 있다고 보았다.[10] 이 과정에서 법원은 학습을 위한 저작물의 저장 행위와 RAG를 이용한 출력물 생성을 각각 구별하여 검토했다. 법원은 학습 단계에서 ANI의 저작물을 모델 학습 목적으로 저장한 행위가 연구 목적 공정취급 예외에 해당한다고 보았으나, 출력 단계에서 RAG를 통해 생성된 응답은 제출된 사례에서 실질적 유사성이 인정되지 않는다고 판단했다. 특히 법원은 일부 사례는 RAG 방식으로 생성된 응답이었으며, ANI는 해당 응답이 자사 저작물의 보호되는 표현을 실질적으로 재현했다는 점이나 모델이 해당 저작물을 기억하고 그대로 재현했다는 점을 충분히 소명하지 못했다고 지적했다.

이에 더해, 구체적인 학습 목적과 저장 방식, 시장 영향 및 공익을 종합하여, 법원은 문제가 된 이용이 법정 목적 및 공정성 요건을 충족한다고 보았다. 공정성 판단에서는 OpenAI의 이용이 학습에 한정되는지, ANI의 경제적 이익과 시장에 미치는 영향은 어떠한지, AI 서비스가 공익에 기여 여부 등이 검토되었다. ANI의 무단 수집 주장에 대해서는, ANI가 웹사이트 차단이 크롤링을 제한할 수 있는 수단이 존재했음에도 ANI가 이를 이용하지 않았다는 사정 역시 고려되었다. 한 인도 로펌(AZB & Partners)의 분석에 따르면,

---

7) LG München I, Urt. v. 11.11.2025 – 42 O 14139/24 (GEMA v. OpenAI) (GRUR-RS 2025, 30204).

8) 예를 들어, 정확한 인용문이나 서두 문구를 입력하거나, "기사의 내용을 그대로 재현하라"와 같은 지시를 입력하는 것 등 (https://www.lawzone.in/2026/08/ani-v-openai-first-indian-ai-training.html#:~:text=The%20threshold%20for%20establishing%20substantial%20similarity%20in,than%20by%20retrieving%20and%20reproducing%20stored%20text.).

9) Para. 117 – 119 (https://indiankanoon.org/doc/93327052/).

10) AZB & Partners, 앞의 글, Part III.C.2(a)(i), (iii) (사적 이용: Academy of General Education, Manipal v. B. Malini Mallya, (2009) 4 SCC 256 인용; '연구'는 시대에 맞는 해석에 따라 기계학습을 포함).

11) AZB & Partners, 앞의 글, Part III.C의 'Key Takeaway'. 법원의 판시가 아니라 법률사무소의 해석이라는 점에 유의.

이 명령이 본안에서도 유지될 경우, 유료 장벽이나 크롤러 차단 기능을 우회하지 않고, 온라인에서 합법적이고 자유롭게 접근 가능한 데이터로 모델을 훈련시키며, 해당 데이터의 사용을 공개적 재생산이 아닌 내부 훈련으로만 제한하는 AI 개발자는, 해당 플랫폼이 상업적 성격일지라도 제52조(1)(a) 항의 공정 이용 예외 조항을 적용 받을 수 있을 것이라고 보았다.[11] 또한 법률에 열거된 공정취급 목적 중 '연구'의 범위를 AI 학습으로 확장할 수 있다는 잠정적 해석을 보여준다.

독일: GEMA v. Suno[12]

2026년 7월 31일 선고된 뮌헨 제1지방법원(LG München I)의 GEMA v. Suno 판결은 AI 학습 과정에서 저작물이 모델에 재현 가능한 형태로 남는 경우, 그리고 생성 결과물에 나타나는 원저작물의 표현의 저작권 침해 여부를 다룬다. 특히 이 판결은, AI 모델 학습 과정을 단일한 행위로 파악하지 않고 서로 다른 단계로 구별하고, 별도로 모델 내부의 기억현상 및 TDM 예외 적용 여부, 생성된 결과물에 대한 침해 여부를 검토하였다.

독일의 음악 저작권 집중관리단체인 GEMA는 미국 소재 생성형 AI 음악 서비스 Suno를 상대로 소송을 제기했다. 분쟁은 저작권으로 보호되는 음악이 AI 학습 과정에서 이용되었는지 (즉, 복제되었는지), 학습된 모델에 기억된 상태로 남아 있는지, 그리고 생성된 음악이 원저작물의 식별 가능한 요소를 재현하는지에 관한 것이었다.

뮌헨 지방법원은 2026년 7월 31일 GEMA의 금지청구, 정보제공청구 및 손해배상청구를 대체로 받아들였다. 법원은 (i) 미국에서의 학습을 위한 복제, (ii) 독일에서 모델 내 암기에 의한 복제, (iii) 모델 제공을 통한 공중전달, (iv) 결과물에 의한 복제 및 공중전달을 금지했고, 정보 제공 의무와 손해배상책임도 인정했다. 손해배상액은 아직 정해지지 않았고 판결은 확정되지 않았다.[13]

이 사건에서는 모델에 저장된 표현을 재현할 수 있다는 사실이 복제권 침해 판단의 핵심이 되었다.

독일 저작권법 제16조는 저작물을 복제할 권리를 저작권자에게 부여한다. 법원은 저작물이 일반적인 파일 형태로 저장되어야만 복제가 성립하는 것은 아니며, 저작물의 보호되는 요소가 모델의 파라미터나 데이터 구조에 고정되어 있고, 간단한 프롬프트를 통해 그 요소를 다시 지각할 수 있다면 복제에 해당할 수 있다고 설명했다.[14] 또한 법원은 학습 데이터에서 단순히 통계적 관계나 일반적 특징을 추출하는 것과, 저작물의 보호되는 표현이 학습된 모델에 재현 가능한 형태로 남는 것을 구분하여 검토했다.

법원은 문제가 된 음악과 생성 결과물을 비교하여 원저작물의 음악적 표현이 모델에서 재현 가능하다는 점을 인정했다. 곡의 길이와 복잡성 등을 고려할 때 이러한 재현이 우연히 발생했다고 보기 어렵다고 판단하면서, 모델 내에 재현 가능한 형태로 남아 있는 음악저작물은 제16조상 복제에 해당한다고 보았다.

법원의 이 판단은 단순히 저작물이 학습 데이터에 포함되어 있었다는 사실만으로 복제를 인정한 것이 아니다. 입증에 있어서, 모델에 보호되는 표현이 남아 있고, 이를 생성 결과물로 재현할 수 있다는 기술적 증거가 중요한 역할을 했다. 또한 문제가 된 생성물들은 (통제되고 도발적인 프롬

12) https://www.gema.de/en/w/gema-prevails-over-suno?

13) Bird & Bird, Munich District Court Rules on AI-generated music: GEMA v Suno (Aug. 2026), https://www.twobirds.com/en/insights/2026/germany/munich-district-court-rules-on-ai-generated-music-gema-v-suno (Conventus Law 재게재: https://conventuslaw.com/report/germany-munich-district-court-rules-on-ai-generated-music-gema-v-suno/) (금지 대상 네 가지 행위 및 서버 소재 관련 판단 요약); Simmons & Simmons, GEMA v Suno AI: key EU decision on AI training, outputs and copyright, https://www.simmons-simmons.com/en/publications/cmszvaaz6003oug849s2sqawl/gema-v-suno-ai-key-eu-decision-on-ai-training-outputs-and-copyright (Suno가 항소를 검토 중이라는 보도: https://en.tono.no/gema-won-over-suno/).

14) https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/german-court-finds-suno-liable-copyright-infringement-over-ai-generated-music-2026-08-28_en?utm_source=chatgpt.com

프트가 아닌) 간단하고 개방형 프롬프트만으로도 재현될 수 있었다.

법원은 독일 저작권법 제44(b)조의 텍스트·데이터 마이닝 예외에 대한 Suno의 항변 역시 받아들이지 않았다. 법원은 제44(b)조가 데이터 분석을 위한 준비 단계의 복제를 정당화할 수는 있지만, 저작물의 보호되는 표현이 모델의 파라미터 등에 고정되어 프롬프트를 통해 재현될 수 있는 상태까지 정당화하지는 않는다고 판단했다. 즉, 법원은 TDM 예외 조항의 적용 자체를 원칙적으로 배제하지 않았으나, 저작물의 보호되는 표현이 모델 내에 재현 가능한 형태로 고정되는 행위는 데이터 분석을 위한 복제의 범위를 넘어선다고 판단하였다.[15] 또한, Suno가 YouTube의 'Rolling Cipher' 기술적 보호조치를 우회하여 음원을 확보한 정황도 적법한 접근 요건을 충족하지 못한 근거로 고려되었다 (UrhG 제95a조).[16] 이는 학습 데이터의 취득 방식이 저작권 분석에서 중요한 사실관계가 될 수 있음을 보여준다.

법원은 운영자로서 Suno의 책임 역시 인정했다. Suno는 생성 결과물이 이용자의 프롬프트에 따른 것이므로 이용자의 행위와 자신의 책임을 구별해야 한다고 주장했으나, 이용자의 프롬프트가 비교적 단순하고, 결과가 특정되지 않고 개방적이였음에도[17] 원곡의 보호되는 요소가 출력될 수 있다는 점, 그리고 Suno가 모델과 그 구조를 통제하고 있었다는 점 등을 고려했을 때, 개별 이용자가 아닌, Suno가 복제 및 공중전달 관련 권리를 침해한 것으로 판단했다. 특히 법원은 특정 이용자가 실제로 원곡을 출력했는지 여부를 넘어, Suno가 이용자들이 원곡에 접근할 수 있도록 하는 행위 자체도 문제 삼았으며, 따라서 Suno가 해당 모델의 이용을 제공하고 결과물을 생성하는 데 적극적인 역할을 수행했기 때문에, 단순히 정보를 저장하는 중개자 역할을 한 것이 아니라고 판단했다.

학습 단계의 복제 행위에 대해 법원은 Suno의 미국법상의 공정이용 항변 역시 받아들이지 않았으며, 구체적인 사정에 비추어 미국 저작권법상 네 가지 공정이용 요소 모두 Suno에 불리하다고 판단했다.

두 판결의 비교

두 사건은 서로 다른 기술과 법적 쟁점을 다룬다. 따라서 비교의 핵심은 각 법원이 어떤 법적 기준과 증거를 중심으로 판단했는지 살펴보는 데 있다.

1. 법적 구조: 공정취급 및 공정이용

인도 사건은 법률에 열거된 목적에 따른 공정취급 예외를 적용했다. ANI는 OpenAI가 영리 목적으로 ChatGPT를 운영하고 있으므로 해당 예외가 적용될 수 없다고 주장하였다. 그러나 법원은 해당 조항이 연구 목적의 이용을 비상업적 이용으로 제한하고 있지 않다는 점을 근거로, 상업적 목적이 있다는 사실만으로 연구 목적의 이용에 관한 예외가 배제되는 것은 아니라고 판단했다. 공정취급 여부를 판단하면서 법원은 미국 저작권법 제107조의 공정이용 4요소 테스트를 그대로 적용할 수 없다고 보았다.

독일 사건에서는 TDM 예외와 미국의 공정이용 법리가 모두 검토되었다. 법원은 TDM 예외가 생성형 AI 학습에도 원칙적으로 적용될 수 있다고 보면서도, 모델 내부에 암기된 복제에는 적용되지 않고 적법한 접근이 없는 경우에도 적용되지 않는다고 보았다. 법원은 모델 내에 재현 가능한 형태로 남은 음악저작물을 복제로 판단하고, TDM 예외 및 미국 법상 공정이용 항변을 받아들이지 않았다.

2. 모델의 기억과 생성 결과물

인도와 독일의 두 AI 사건에서 드러나는 중요한 차이는 증거의 내용이다. 인도 법원은 제출된 자료만으로 모델이 ANI의 저작물을 기억하고 실질적으로 재현했다는 점이 충분히 소명되지 않았다고 판단했다. 반면 독일 법원은 기술적 증거를 바탕으로 저작물의 보호되는 표현이 모델의 파라미터 또는 기타 데이터 구조에 고정되어 있고, 간단한 프롬프트를 통해 생성 결과물에서 원저작물의 식별 가능한 요소가 재현된다면 독일 저작권법 제16조의 복제에 해당할 수 있다고 판단하였다.

3. 기술적 통제 및 적법한 접근

두 사건 모두 기술적 조치가 법적 분석에 영향을 미쳤다. 인도 사건에서는 저작권자인 ANI가 AI 모델의 크롤링을 opt out 을 통해 제한할 수 있었음에도 이용하지 않았다는 사정이 임시구제의 필요성을 판단하는 과정에서 불리하게 고려되었다. 독일 사건에서는 Suno가 YouTube의 기술적 보호조치인 Rolling Cipher를 우회하여 음원을 확보한 점도 적법한 접근 요건을 충족하지 못한 근거로 고려되었다.

시사점

두 판결은 세 가지 쟁점에 대해 고민할 지점을 제공해준다. 첫째로, AI학습단계와 생성 결과물에서의 저작물 이용은 구분하여 분석해야 한다. (1) 저작권법에 의해 보호되는 표현이 학습 데이터에 포함되어 학습 단계에서 이용되었다는 사실과 (2) AI가 특정 저작물의 보호되는 표현을 기억하거나 (3) 생성 결과물에서 재현했다는 사실은 각각 구별되어 판단되어야 한다. 둘째로, TDM 예외 조항의 적용 범위에 대한 명확성이다. 명확한 별도의 TDM 예외 규정은 AI 모델 개발자와 관련 산업 종사자들에게 법적 예측 가능성을 제공하고 연구와 기술 혁신을 촉진할 수 있다. 특히 독일 사건에서는 TDM 조항이 AI 모델 학습에도 원칙적으로 적용될 수 있다고 보면서도, 모델 내부의 암기된 복제에는 적용되지 않는다고 선을 그었다. 셋째로, 이용자의 이용, 저작권자의 저작물에 대한 보호 및 통제, 그리고 침해 발생 시 AI 모델 제공자의 책임 범위의 관계이다. 인도 판결에서는 ANI가 AI 모델의 크롤링을 제한할 수 있었음에도 하지 않은 것이 불리하게 고려되었고, 독일 판결에서는 프롬프트의 성격과 반복 횟수 등 이용자의 이용 양태가 법원의 판단에 중요하게 고려되었다. 이용자가 침해를 위해 프롬프트를 반복적으로 입력한 경우 등, 이용자의 구체적인 행위가 AI 모델 제공자의 책임 판단에 어떤 영향을 주는지 많은 검토가 필요할 것으로 보인다.

15) https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/german-court-finds-suno-liable-copyright-infringement-over-ai-generated-music-2026-08-28_en?utm_source=chatgpt.com.

16) Bird & Bird, 앞의 글 (판결문 제285항 이하, 제294항 이하, 제300항 이하(AI Act 준수 항변 배척), 제308항 이하); Freshfields, AI Training & Copyright Part 3 (2026. 9. 7.), https://www.freshfields.com/en/our-thinking/blogs/technology-quotient/ai-training-copyright-part-3-recent-case-law-by-the-regional-court-of-munich-102o0dn (모델 내 복제에는 TDM 예외가 적용되지 않고 적법한 접근도 없다고 본 점).

17) 법원은 프롬프트가 단순하고 개방적이었다는 점을 중시했지만, GEMA는 특정 결과물을 얻기 위해 곡에 따라 4회에서 176회까지 프롬프트를 반복한 것으로 알려져 있다. 또한 프롬프트에는 원곡의 가사, 곡 제목 및 원하는 음악 스타일이 포함되었으나 멜로디, 화성, 리듬 또는 편곡에 관한 구체적인 지시는 포함되지 않았다 (see (https://www.justiz.bayern.de/gerichte-und-behoerden/landgericht/muenchen-1/presse/2026/6.php?utm_source=chatgpt.com); https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=2785aefa-2532-4815-9272-01bf9867f7f1).

구선일 조앤파트너스 IP 미국변호사 (캘리포니아 & D.C)

한국저작권위원회에서 근무 후, Motion Picture Association of America, 미국저작권청 인턴을 거쳐 현재 여러 산업분야의 해외 브랜드를 대리하여 지식재산권 분야에서 활발히 활동하고 있다.



아름다운 노래, 슬픈 얘기

글 _ 최경수 저작권문제연구소 대표

포크 음악의 역주행

세상에는 재미있고 아름다운 얘기가 많다. 이번에 소개할 것은 아름다운 노래에 얽힌 슬픈 얘기이다. 1960년대 미국에서는 포크 음악이 크게 성행했다. 이 시대에 활약했던 대표적인 인물로는 밥 딜런(Bob Dylan)이 있고, 사이먼과 가펑클(Simon and Garfunkel)이 있다. 이들의 음악은 초창기 우리 포크 음악에도 적지 않은 영향을 미쳤다. 김민기, 윤형주, 송창식, 양희은 등 1970년대 포크 음악을 대표하는 가수들뿐만 아니라 1980년대 활동한 김광석은 이들 음악을 우리말 가사에 맞춰 부르기도 하고, 이들의 음악적 감성, 영감을 자신의 음악에 불어넣기도 했다.

지난 시대의 음악 얘기로 들리겠지만, 이들의 음악은 2016년 가수 밥 딜런이 노벨 문학상을 받은 것을 계기로 역주행을 하고 있다. 노벨상위원회는 "훌륭한 미국 음악 전통 안에서 새로운 시적 표현을 창조해낸 딜런에게 노벨 문학상을 수여한다"고 선정 이유를 밝혔다. 딜런이 포크 락을 창시한 가수라면, 포크 팝의 정점을 찍은 가수로 사이먼과 가펑클 듀오가 있다.

사이먼과 가펑클은 1960년대에 다수의 명곡을 세상에 내놓았다. 이 듀오는 사이먼이 작곡한 'Bridge over Troubled Water'로 전성기를 맞이했는데, 1970년에 발매된 이 타이틀 앨범은 세계적으로 2,500만 장이 팔렸고, 6개 부분 그래미상을 수상하기도 했다. 'Bridge over Troubled Water'는 우리나라에서도 조용필을 비롯해 여러 가수가 원곡을 그대로 부르거나 우리말 가사를 넣어 자신들의 앨범에 수록하기도 했다.

엘 콘도르 파사

이 앨범에는 '엘 콘도르 파사(El Cóndor Pasa)'가 있었다. 이 음악은 스페인어로 "콘도르가 날아간다"라는 의미를 가지고 있는데, 본래 페루 안데스 지방 전통 음악을 바탕으로 1913년 로블레스(Daniel Alomía Robles)가 작곡한 것이다. 원곡은 에드워드 막스 음악(Edward B. Marks Music Corporation)이 '엘 콘도르 파사 (잉카 댄스)'라는 이름으로, 로블레스를 작곡자로 하여 1933년 미국 저작권청에 저작권 등록도 마쳤다.

엘 콘도르 파사는 자르주엘라(zarzuela)의 일부이다. 자르주엘라는 스페인에서 기원한 것으로, 창과 아니리, 너름새가 섞인 우리 판소리와 같이, 노래와 대사가 번갈아 나오면서 춤을 곁들인 뮤지컬의 일종이다. 엘 콘도르 파사는 저작권이 등록된 뒤에도 오랫동안 묻혀 있다가, 사이먼과 가펑클이 이를 앨범에 수록함으로써 1970년 들어 세계적인 히트를 하게 된다. 폴 사이먼이 이 음악을 처음 접한 것은 1965년 파리에서였다. 그는 안데스 포크 밴드 로스 잉카스(Los Incas) 파리 공연에서 이 음악을 듣고 감동한 나머지 자신이 지은 가사를 붙여 같은 제목으로 1970년 앨범에 수록한 것이다.

듀오 사이먼과 가펑클의 음악은 대부분 폴 사이먼이 작사하고 작곡했다. 사이먼은 2023년 이들 듀오의 저작권 사용료에 대한 '상당한 지분'을 BMG에 매각했는데, 당시 천만 달러 이상을 받은 것으로 알려졌다. 이 저작권 계약에서는 자신의 일부 음악 일부만을 양도했는데, 그것도 저작권 그 자체를 양도한 것도 아니고 음반 판매나 스트리밍에서 나오는

사용료 수입과 공연에 따른 보상금 수입에 한정한 것임에도 막대한 사용료 수입을 한 번에 확보한 것이다. 엘 콘도로 파사는 그 수입에서 큰 몫을 차지하고 있었다.

자신의 노력으로 창작한 것이 아니라면, 그것도 금전 보상이 크게 따르는 작품이라면 저작권 분쟁에서 자유롭지 못한 경우가 많다. 특히 상업성이 높은 음악의 경우 더욱 그러하다. 우리나라에서도 이런 일이 가끔 발생한다. 폴 사이먼은 로스 잉카스 리더 밀치버그(Jorge Milchberg)의 말만 듣고 이 음악을 자유롭게 쓸 수 있다고 판단했다. 사이먼은 이 음악을 18세기 페루 민속 가락이라고 소개하면서 밀치버그를 편곡자로 해 앨범에 수록했다. 엘 콘도르 파사가 전 세계에 알려지자 상황이 급변했다. 페루에서 영화제작자로 활동하던 로블레스 아들은 이 소식을 접하고, 아버지의 것을 찾아야겠다고 생각했다. 1970년 말 사이먼을 상대로 뉴욕 연방법원에 소송을 제기했다. 원고는 피고가 이 작품에 대해 오해했다는 고백을 받아들이면서 작품의 주인을 찾아주겠다는 약속을 받았다. 사이먼은 원작곡자 로블레스를 이 음악 작곡자로 표시하고 악곡에 대한 사용료를 지급하기로 한 것이다.

또 다른 유명한 사례로 독일 밴드 에니그마(Enigma)가 부른 'Return to Innocence'가 있다. 이 노래는 1993년 발표돼 10여 개 국가에서 뮤직 차트 정상에도 올랐다. 1996년 애틀랜타 홍보 영상에 사용되기도 했는데 우리에게 공식 주제가보다 더욱 친숙하다. 이 음악은 실제 대만 민속 음악을 표절한 것에 지나지 않았다. 이 음악은 영어 가사로 된 가창 부분과 이들이 샘플링했다고 하는 다른 가창 부분(중국어로 하는 흥소리)으로 구성됐으나 후자 소리가 사람들에게 훨씬 감흥을 일으킨다. 후자 소리는 이 음악 처음부터 끝까지 거의 전체를 덮고 있기도 하다.

중국어 가창 부분은 대만 전통 아미족의 권주가(중국어로는 '노인 음주가'라고 한다)로서, 대만 아미족의 궈잉난과 궈시우추 부부가 노래한 것이다. 이들은 이 음악을 1988년 유럽 투어에서 불렀고, 프랑스 문화예술단체(Maison des Cultures du Monde)는 이를 대만 원주민(토착민) 가수 앨범 중 한 트랙에 넣어 발표했다. 에니그마 음반제작자는 이 프랑스 단체로부터 이용허락을 받았을 뿐 대만 가수들의 이름을 크레딧에조차 올리지 않았다. 궈잉난 부부는 1996년



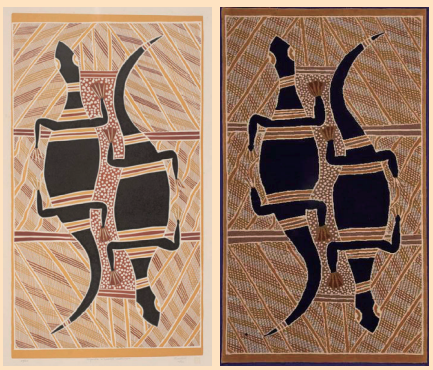
에니그마 제작자와 음반사를 상대로 소송을 제기했다. 피고들은 이 음악이 보호기간이 지난 것이라고 강변했으나, 원고들은 가락 자체는 보호기간이 지났으나 가창 부분과 편곡 부분은 여전히 저작권이 미친다고 주장했다. 프랑스 단체로부터 받은 허락은 상업적 이용까지 허용하는 것은 아니라는 취지를 덧붙였다. 당사자들은 우리가 궁금해하는 배상액 등 조건은 대외적으로 묻어둔 채 재판 외의 화해로 사건을 마무리했다.

우리나라에서도 전통 음악을 시대에 맞춰 재해석하면서 부르거나 연주하기도 한다. 이런 노래에 누군가의 창작적 노력이 더해진다면 독창적인 음악으로 저작권 보호를 받는 데 지장이 없다. 이런 원리는 위 사건들에 그대로 대입할 수 있다. 비록 사건 당사자들이 법정 밖에서 우호적으로 사건을 해결한다고 하더라도 그것은 저작권 덕분에 창작자나 예술가가 만족할 만한 결과를 끌어낼 수 있었던 것이다.

미술 분야 침해 사례

이제까지 음악 분야만큼은 아니지만 미술 분야에서도 저작권 분쟁이 끊이지 않았다. 알려진 사건 중 상당수는 호주에서 나왔다. 그중 하나로 '카펫 사건(Milpurrurru v. Indofurn Pty Ltd)'이 있다. 호주 한 수입업자(Indofurn)가 베트남에서 호주 원주민 예술가 8명(Milpurrurru 등)의 작품을 복제한 카펫을 제작해 수입, 판매했다. 이들 작품은 정부 발행 원주민 예술 선집에도 실린 것으로, 전통 설화와 문화를 형상화한 예술품을 바탕으로 만든 것이다. 카펫에는 원주민 예술가의 허락을 받고 제작되었다고 허위로 표시되기도 했다. 1994년 호주 연방 법원은 전통 부족의 이미지를 차용했다고 하더라도 원고 예술가들의 작품은 독창성이 있는 것으로, 저작권법상 보호 대상이라고 판단했다. 법원은 피고의 카펫은 이들 작품을 상당한 정도로 복제하는 방법으로 저작권을 침해했다고 하면서 약 18만 호주 달러를 배상하도록 판결했다. 문화적 피해를 근거로 부가 배상이 더해져 통상의 손해배상에 비해 훨씬 높은 금액이 산정된 것이다. 다만, 한계도 분명히 존재했다. 특히 법원이 저작권법 테두리 내에서 판단하다 보니 보호기간이 지난 원주민의 예술품에 대한 저작권을 인정한 것도 아니고, 원주민 공동체의 이익을 보장하는 방법으로 손해배상을 긍정한 것도 아니다. 이런 쟁점은 독자적인 민간전승물의 보호를 위한 법제도가 필요하다는 점을 간접적으로 시사한다.

앞에서 본 사례들은 모두 민간전승물과 관련된 것이다. 그렇다면 민간전승물이 무엇인지 분명히 해야겠다. 국제적으로 완전한 합의가 이뤄졌다고 할 수는 없으나 대체로 다음과 같은 것을 민간전승물이라고 한다. 즉, 전통문화 관행과 지식이 전통적인 맥락에서 원주민들에 의한 지적 활동, 경험 또는 통찰력의 결과로서, 유형이나 무형의 형태로 구술이나 음악, 동작에 의해 표현된 것을 말한다.



자료: Art and Indigenous rights(https://www.nma.gov.au/exhibitions/yalangbara/art-indigenous-rights)

민간전승물의 국제적 보호 논의

민간전승물이 국제적으로 주목을 받고 이를 국제적 논의로 끌어올린 기폭제는 엘 콘도르 파사라고 할 수 있다. 이 음악은 세계적으로 4,000개 넘는 음반이 나왔고, 새로 가사를 붙여 발매한 음반만 해도 300건이 넘었다고 한다. 이런 기록적인 흥행에 속상해하던 남미 국가들은 국제사회에 호소하기 시작했다. 1973년 볼리비아 정부는 UNESCO에 편지를 보내 엘 콘도르 파사가 원주민의 전통에 기원한 파생저작물을 상업적으로 이용하는 부당한 착취의 사례라고 지적하면서 이는 전통문화를 말살하는 결과를 가져온다고 경고했



다. 실제 원주민 공동체는 이런 이용에 무력할 뿐만 아니라 정신적으로나 물질적으로 아무런 보상도 얻지 못했다.

이후 아프리카 및 라틴아메리카 국가들과 일부 아시아 국가들은 세계지적재산기구(WIPO)와 UNESCO를 중심으로 민간전승물의 국제적 보호를 위한 각국의 관심을 촉구했다. WIPO와 UNESCO에서는 1978년부터 민간전승물의 불법 이용을 방지하기 위해 논의한 끝에 1982년 모델 규정을 만들기도 했다. 이 모델 규정은 회원국이 국내법으로 민간전승물을 보호하고자 할 경우 참고할 만한 규정들을 담고 있다. 1997년 수단 출신 이드리스(Kamil Idris)가 WIPO 사무총장이 되면서 민간전승물 보호가 다시 수면 위로 본격적으로 올라왔다. 논의 대상도 민간전승물에 그치지 않고 유전자원과 전통지식으로 넓어졌고, 논의의 목적도 이들 주제를 단지 공론화하는 데 그치지 않고 이들을 국제적으로 보호하기 위한 규범을 제정하는 것으로 커졌다. WIPO 사무총장은 이를 위해 2000년 전담 조직 신설을 주도했다. 조직의 명칭은 매우 길다. '지적재산과 유전자원·전통지식 및 민간전승물에 관한 WIPO 정부간위원회'라고 하고, 줄여서 영어로 IGC라고 한다.

유전자원과 전통지식이 IGC 의제에 포함된 것은 이를 이용해 특허를 취득하고 상업화하는 부정 이용(이를 바이오파이러시라고 한다)에 대한 반향이라고 할 수 있다. 오랜 역사와 문화 전통이 있는 국가를 중심으로 WIPO 무대를 활용해 유전자원이나 전통지식을 보호하고자 한 것이다. 전통지식과 관련돼 널리 알려진 사례로 강황 사건(turmeric case)이 있다. 1995년 미시시피 대학교 과학자 두 명이 강황 가루를 이용한 상처 치유법으로 미국 특허를 받았다. 이에 대해 인도 정부 산하 연구소(Council of Scientific and Industrial Research)는 이 발명의 신규성에 이의를 제기했고 미국 특허청은 1997년 해당 특허를 취소했다. 이 연구소는 강황의 치유 효능이 인도 전통 의학의 일부로서 수 세기 동안 고대 산스크리트어 문헌에 기록되어 왔다는 사실을 취소 근거로 제시했고 미국 특허청이 받아들인 것이다. 이 사례는 성공적인 특허 취소로 이어져 유명해졌지만, 선행 기술을 기록으로 밝히지 못해 실패한 사례는 훨씬 많다.

이렇게 출범한 IGC는 2001년 회의를 시작한 이래 2026년 9월까지 25년간 모두 53차례 회기를 가졌다. 회의 횟수에 비해 성과는 미약하다. 2024년 5월 유전자원과 전통지식에 관한 외교회의에서 조약 체결이라는 성과를 내기는 했으나 출범 당시의 거창한 목표는 거두지 못했다. 특히 개발도상국의 실망은 컸다. 이 조약에서는 특허 출원인이 해당 발명이 유전자원에 근거한 경우, 그 원산지를 공개하도록 하고, 유

전자원과 관련된 전통지식을 제공한 원주민 정보를 공개하도록 하고 있으나 이것은 개발도상국이 원한 것 중 일부일 뿐이다. 게다가 주요 특허 출원국이 이 조약에 얼마나 참여할 것인지 속단하기 어렵고, 해당 발명 특허를 오히려 보호하는 장치가 조약 내에 여러 방법으로 마련돼 있어 조약의 성패는 더 지켜봐야 한다.

각국의 동향과 향후 전망

IGC에서 가장 적극적으로 활동하는 그룹 중 하나인 라틴 아메리카 그룹에서조차 민간전승물을 콕 집어 보호하는 국가는 드물다. 볼리비아 정도에 지나지 않는다. 1992년 볼리비아 저작권법에서는 민간전승물을 보호 대상으로 하고, 이를 상업적 목적으로 이용하는 경우에는 법정 요율에 따라 사용료를 국가에 납부하도록 하고 있다. 다른 대륙에서도 민간전승물을 저작권법으로 보호하는 국가들이 있다. 이집트는 2002년 저작권법에서 민간전승물을 보호기간이 지난 공유영역 저작물이라고 하면서도 정부는 민간전승물 이용하는 사람들로부터 규칙으로 정한 보상금을 징수하도록 하고 있다. 규칙도 제정되어 시행되고 있으나 실제 징수 사례는 확인되지 않고 있다. 아시아에서는 중국이나 인도네시아 사례가 있다. 중국은 1990년 저작권법에서 민간전승물을 보호한다고 천명하면서 그 시행을 위해 규칙을 제정한다고 하고 있으나 아직 해당 규칙이 제정됐다는 소식은 들리지 않는다. 한편 IGC에서 맹활약하고 있는 인도는 민간전승물 보호를 위한 법률을 아예 가지고 있지 않다.



민간전승물의 국제적 보호는 몇 가지 숙제를 풀지 않으면 가능한 일이 아니다. 첫째, 민간전승물은 대체로 저작권법상 보호기간이 지난 저작물이다. 저작권법에 의해 만료된 저작물을 보호하는 것은 기존 저작권 체계에서는 생각하기 어렵다. 둘째, 민간전승물은 그 기원을 찾기 어렵거나 여러 곳에 두는 사례가 적지 않고, 이 경우 권리자나 수익자를 특정하기 어렵다.

이런 숙제는 저작권법의 테두리에서 고민할 때 생기는 것으로 이 테두리를 벗어나지 못하는 한 숙제도 풀어낼 방법은 없다고 본다. 유럽 사람들은 시간이 지나면 권리가 사라지는 제도를 만들었다. 이들이 만든 제도로는 '지난 시대'의 창작물을 보호할 여지가 없다. 자신들은 싱싱한 과일을 충분히 맛보았지만, 다른 사람들은 그런 과일을 맛볼 기회를 갖지 못하게 된 것이다. 유럽 사람들이 '발견한' 대륙에서 살아가는 사람들에게 더욱 서러운 것은 조상들이 이룩한 업적이나 창작한 작품들 역시 유럽 사람들과 그들의 생활양식을 본떠 풍족해진 사람들이 자신의 것인 양 내세우고, 때로는 그런 업적이나 작품들에 편승해 여전히 이익을 누린다는 것이다. 그들은 원주민 창작물을 이용할 때 이들의 사전 허락은 받지 않더라도 이들과 이익을 나누는 것조차 거부하거나 주저하는 것이 현실이다. 우리 문화예술인도 우리 전통문화와 예술을 가져다가 새로운 작품을 만들어 세계에 자랑하고 인기를 얻을 때 조상의 은덕에 보답하는 방법을 고민해야 하지



않을까. 유럽식 제도의 벽은 여전히 두텁고 뿌리가 깊다. 페루는 엘 콘도르 파사를 2004년 국가문화유산으로 선포했다. 페루 사람들은 엘 콘도르 파사를 비공식적이지만 또 다른 국가로 즐겨 부르고 있다.

유튜브에서 이 글에 나오는 관련 음악을 들을 수 있다.

- 엘 콘도르 파사(Única Versión Original): https://www.youtube.com/watch?v=Rvp-RFpgXA0
- 엘 콘도르 파사(로스 잉카스): https://www.youtube.com/watch?v=w-rZxLQg3Io&list=RDw-rZxLQg3Io&start_radio=1
- 엘 콘도르 파사(사이먼과 가펑클): https://www.youtube.com/watch?v=i6d3yVq1Xtw
- Return to Innocence(에니그마): https://www.youtube.com/watch?v=Rk_sAHh9s08&list=RD6oHGUr6HEow&index=2
- Elder's Drinking Song(귀잉난): https://www.youtube.com/watch?v=6oHGUr6HEow&list=RD6oHGUr6HEow&start_radio=1

이 글은 주로 다음 자료와 문헌을 참고해 작성한 것이다.

- Ethan Millman, "Paul Simon Sells Off Rights to Simon and Garfunkel Royalties", June 22, 2023. https://www.rollingstone.com/music/music-news/paul-simon-sells-simon-and-garfunkel-royalty-rights-to-bmg-1234775959/.
- 한국문화원, "노벨문학상에 대중음악인 밥 딜런", 2016.10.17. https://www.korean-culture.org/koreanet/view.do?seq=6707.
- "Bridge Over Troubled Water", Britannica. https://www.britannica.com/topic/Bridge-Over-Troubled-Water-album.
- Model Provisions for National Laws on the Protection of Expressions of Folklore Against Illicit Exploration and Other Prejudicial Action. https://www.wipo.int/export/sites/www/tk/en/folklore/1982-folklore-model-provisions.pdf.
- WIPO Intergovernmental Committee on Intellectual Property and Genetic Resources, Traditional Knowledge and Folklore. https://www.wipo.int/en/web/igc.
- Carmen Nobel, "Bio-Piracy: When Western Firms Usurp Eastern Medicine", https://www.library.hbs.edu/working-knowledge/bio-piracy-when-western-firms-usurp-eastern-medicine.
- "India was about to lose turmeric to the US: How Dr Raghunath Mashelkar fought a patent war to bring it home", The Times of India, Apr 28, 2026. https://timesofindia.indiatimes.com/life-style/people/india-was-about-to-lose-turmeric-to-the-us-how-dr-raghunath-mashelkar-fought-a-patent-war-to-bring-it-home/articleshow/130572651.cms.
- Terri Janke, Case Studies on Intellectual Property and Traditional Cultural Expressions, WIPO, 2013. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/tk/781/wipo_pub_781.pdf.
- Valdimar Tr. Hafstein, MAKING INTANGIBLE HERITAGE. El Condor Pasa and Other Stories from UNESCO, Indiana University Press, 2018. https://iupress.org/9780253037930/making-intangible-heritage/.
- PROTECTION OF TRADITIONAL KNOWLEDGE: A GLOBAL INTELLECTUAL PROPERTY ISSUE, Document prepared by the International Bureau, WIPO/IPTK/RT/99/2, October 22, 1999.
- THE PROTECTION OF TRADITIONAL CULTURAL EXPRESSIONS: DRAFT ARTICLES, Document prepared by the Secretariat, WIPO/GRTKF/IC/52/5, NOVEMBER 5, 2025.
- WIPO Member States Adopt Historic New Treaty on Intellectual Property, Genetic Resources and Associated Traditional Knowledge, Geneva, May 24, 2024. https://www.wipo.int/pressroom/en/articles/2024/article_0007.html.
- Search results for "el condor pasa". https://publicrecords.copyright.gov/.

최경수 저작권문제연구소 대표

저작권문제연구소 대표이며, 한국저작권법학회 회장과 한국저작권위원회 연구실장 등을 역임했다.



가수 **선우정아**

글·사진 _ 편집실

삶의 모든 순간을 음악으로

선우정아에게 음악은 삶의 순간들을 기록하는 또 하나의 언어다. 살아오며 겪은 일과 그때마다 느꼈던 감정, 세상을 바라보는 시선은 저마다 다른 빛깔의 노래가 되어 세상에 나온다. 스스로를 '내 삶의 음악 감독'이라 부르는 것도 이러한 이유에서다. 자신의 경험과 감정을 음악으로 표현하면서도 익숙한 방식에 머무르지 않고 새로운 가능성을 탐색하는 것. 선우정아에게 음악은 삶과 떼어놓을 수 없는 존재이자 여전히 무한한 호기심을 불러일으키는 세계다.

음악이 삶이 되기까지

인생의 길을 찾아가는 과정은 저마다 다르다. 수많은 선택과 시행착오를 거치며 자신이 가야 할 방향을 발견하기도 하고, 뜻밖의 인연이 삶의 방향을 바꾸기도 한다. 반면 일찌감치 자신의 재능과 적성을 발견하고 한결같이 그 길을 걷는 사람도 있다. 그것을 타고난 재능이라 해야 할까, 운명이라 불러야 할까. 선우정아의 이야기를 듣다 보면 그 두 가지가 자연스럽게 겹쳐진다. 그에게 음악은 언제나 삶의 일부이자 나아갈 방향이었다.

"아주 어렸을 때부터 음악이 좋았고, 스스로 음악적 재능이 있다는 것도 알고 있었어요(웃음). 어릴 때 부모님이 피아노를 배우게 하셨는데, 피아노 치는 시간이 정말 즐거웠어요. '오늘도 피아노랑 놀아야지'라고 생각했던 기억이 지금도 생생해요. 특히 피아노를 치면서 노래 흥얼거리는 걸 무척 좋아했어요. 음악이 너무나 자연스러운 일상이어서 때로는 '음악을 하려고 태어났나'라고 생각했어요(웃음). 그래서 음악을 직업으로 삼는 데 전혀 고민이 없었어요. 물론 장래 희망이 피아니스트에서 뮤지컬 배우, 지휘자 등으로 바뀌기는 했지만, 그 중심에는 언제나 음악이 있었어요."

음악에 대한 애정은 자연스럽게 밴드 활동으로 이어졌다. 고등학생 시절에는 직접 밴드부를 만들었다. 당시만 해도 여고에서 밴드부를 찾아보기 어려웠던 시절이었다. 스무 살 무렵에는 친구들과 록밴드를 결성해 다양한 라이브 클럽 무대에 올랐고, 신인 발굴 오디션에도 여러 차례 도전했다.

"밴드 활동을 하면서 제가 만든 곡을 멤버들과 함께 완성해 나갔어요. 서로 의견을 주고받으며 편곡하는 과정에서 자연스럽게 프로듀싱의 기초를 익힐 수 있었죠. 그 시절의 경험이 훗날 싱어송라이터이자 프로듀서로 성장하는 데 중요한 밑거름이 됐던 것 같아요."

2006년, 선우정아는 정규 1집을 발표하며 가수로 데뷔했다. 하지만 결과는 기대에 미치지 못했다.

"데뷔 당시에는 음반 발매에 대한 지식이 없어서 모든 것이 낯설고 서툴렀어요. 어릴 때부터 음악가를 꿈꿔왔던 만큼 첫 앨범이 실패하면 크게 좌절할 거라고 생각했는데, 막상 결과가 좋지 않으니 의외로 담담하게 받아들여지더라고요. '아, 앨범이 잘 안된다는 게 이런 거구나' 싶었죠. 비록 상업적으



"저에게 저작권은 창작의 영역을
조금씩 넓혀가게 해주는 기반이자,
오늘도 노래를 부를 수 있는 이유입니다."

로는 성공하지 못했지만, 훌륭한 연주자들과 함께 작업할 수 있었던 건 큰 행운이었어요. 그 과정에서 많은 것을 배웠고, 지금의 저를 더욱 단단하게 만들어준 경험이기도 해요."

삶의 감정을 노래하다

선우정아의 음악에는 자신의 경험과 생각이 스며 있다. 때로는 누군가에게 전하고 싶은 마음이, 때로는 스스로도 설명하기 어려운 감정이 음악의 출발점이 된다. 삶의 순간마다 느끼는 감정과 고민, 관심을 기울였던 것들이 자연스럽게 음악에 녹아들기 때문이다. 그에게 노래는 자신의 삶을 위해 만드는 OST 이자 지나온 시간과 내면의 변화를 기록하는 방식이기도 하다.

선우정아의 음악을 관통하는 중심 정서에는 '해방'과 '해소'가 있다. 자신을 얽매는 것들로부터 벗어나고, 마음속에 쌓인 감정을 풀어내고자 하는 욕구가 그의 음악에 지속적으로 나타난다. 〈터트려 (Burst it all)〉를 비롯한 여러 곡에서 이러한 정서를 엿볼 수 있다. 그는 "스스로에게 엄격한 기준을 적용하는 완벽주의적 성향과 타인의 시선이나 평가에 오래 얽매이는 기질이 음악에도 반영되는 것 같다"고 설명했다.

지난 7월 발표한 디지털 싱글 〈더 바라지도 않겠어 (Peacock)〉 역시 이러한 맥락에서 탄생한 곡이다. 좋아하는 사람에게 사랑과 관심을 받고 싶은 마음에 상대가 원하는 모습으로 자신을 바꾸려 애쓰지만, 아무리 노력해도 상대의 마음까지 얻을 수는 없다는 사실을 깨닫는 과정을 그렸다. 타인의 사랑과 관심을 얻기 위해 자신을 맞추기보다 그 노력과 마음을 자신에게 돌리겠다는 다짐이 담긴 곡이다.

> "누군가의 기대에 맞추다 보면 정작 저를 놓치게 되더라고요. 그래서 그 마음을 이제는 제 노래에 씁니다."

〈what the hell〉은 선우정아가 특별한 애정을 갖고 있는 곡이다. 이 곡에는 대중에게 알려진 자신의 이미지와 실제 모습 사이에서 느낀 감정이 고스란히 담겨 있다. 대중에게는 따뜻하고 진중한 음악가로 인식되고 있지만, 실제 선우정아는 솔직하고 자유분방한 면모도 지니고 있다. 대중이 자신에게 기대하는 우아하고 진중한 이미지에 고마움을 느끼면서도, 때로는 그 기대가 자신을 얽매는 것처럼 느껴지기도 했다. 그는 대중의 시선과 평가, 인간관계에서 느꼈던 복잡한 감정을 거침없는 가사에 담아내면서도 음악적으로는 세련된 표현을 추구했다. 이를 통해 대중에게 알려진 모습과는 또 다른 자신의 면모를 드러냈다.

대중의 많은 사랑을 받은 〈구애 (求愛)〉 역시 음악가로서의 솔직한 마음에서 탄생했다. 흔히 짝사랑을 노래한 곡으로 알려져 있지만, 실제로는 대중에게 더 많은 사랑을 받고 싶었던 당시의 심정을 담았다. 선우정아는 이러한 마음을 아름답고



자신의 색을 감추지 않겠다고 선언한 디지털 싱글 「더 바라지도 않겠어 (Peacock)」의 커버 사진으로, 흰 깃털은 알을 깨고 공작새가 되는 뮤직비디오의 이미지를 그대로 옮겼다.
(사진 제공: 씨에이엠위더스)

섬세한 음악으로 표현했다는 점에서 이 곡에 특별한 애정을 느끼며, 지금도 부를 때마다 편안함을 느낀다고 한다.



EP 앨범 〈찬란 (chan rahn)〉의 빛과 색채, 질감을 그림으로 옮긴 〈찬란 세탁소 : 마음을 세탁해 드립니다〉의 표지로, 글은 선우정아가 쓰고 그림은 이마리아가 그렸다. (사진 제공: 씨에이엠위더스)

또 다른 색채의 음악을 꿈꾸다

선우정아의 창작 세계는 다른 예술가들과의 교류와 다양한 예술 분야에서 얻는 영감을 통해 확장된다. 특히 풍부한 경험과 음악적 역량을 갖춘 연주자들과의 협업에서 큰 즐거움을 느낀다. 서로의 음악적 감각을 이해하고 각자의 해석을 더하는 과정에서 새로운 가능성을 발견하기도 한다. 문학과 미술, 영상 등 다른 예술 분야 역시 중요한 영감의 원천이다. 선우정아는 자신의 음악을 다른 예술 형식으로 풀어내는 작업에도 관심이 많다. EP 앨범 〈찬란 (chan rahn)〉을 바탕으로 〈찬란 세탁소 : 마음을 세탁해 드립니다〉를 펴낸 것도 그 중 하나다. 음악으로 표현했던 감정과 이미지를 글과 그림으로 옮기는 과정은 새로운 경험이었다. 소리와 분위기로 전달했던 감정을 글로 풀어내면서는 어디까지 설명해야 할지 고민이 많았다. 반면 음악을 만들 때 머릿속에 떠올렸던 빛과 색채, 질감을 그림으로 구현하는 과정에서는 색다른 즐거움을 느꼈다.

문학 작품 역시 음악적 영감의 원천이 된다. 무라카미 하루키의 작품에서 영감을 얻어 만든 〈배신이 기다리고 있다〉는 이야기의 줄거리보다 작품 특유의 분위기와 문장에서 느껴지는 감각을 음악으로 표현한 곡이다.

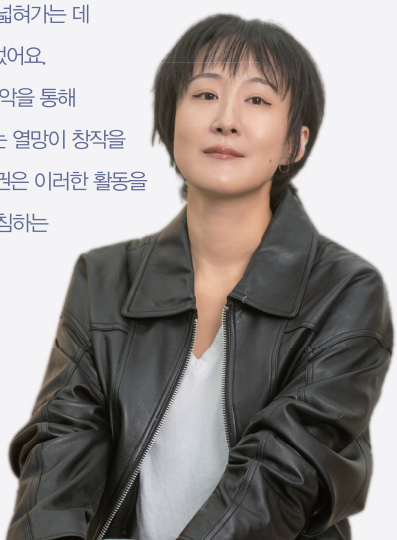
"다음 정규 앨범에서는 조금 더 날것의 사운드를 만들어보고 싶어요. 지금까지는 밀도 높은 음악을 통해 완성도와 정성을 보여드렸다면, 앞으로는 여백이 느껴지고 다소 거친 질감 속에서도 묘한 감동과 재미를 발견할 수 있는 음악을 해보고 싶습니다."

선우정아는 자신의 목소리와 음악적 강점을 살리면서도 익숙한 방식에 머무르지 않으려 한다. 고전적인 아름다움을 바탕으로 자신만의 음악적 색채를 지키되, 새로운 사운드를 통해 또 다른 가능성을 모색하고 있다. 어떤 음악을 만들어야 세상에 조금이나마 아름다움과 즐거움을 보탤 수 있을지, 그 답을 찾는 과정은 지금도 계속되고 있다.



가수 선우정아의 저작권 시선

"저에게 저작권은 창작 활동을 지속할 수 있게 하는 가장 큰 원동력입니다. 아무리 음악에 대한 열정이 있더라도 창작에 필요한 여건이 뒷받침되지 않는다면 활동을 계속 이어가기는 어렵겠죠. 저작권은 제가 오랫동안 음악 활동을 이어가고, 창작의 영역을 조금씩 넓혀가는 데 중요한 기반이 되어주었어요. 팬들의 관심과 응원, 음악을 통해 자신을 표현하고자 하는 열망이 창작을 이끄는 힘이라면, 저작권은 이러한 활동을 지속할 수 있도록 뒷받침하는 중요한 토대라고 생각합니다."



영상 편집 디자이너를 위한 든든한 창작 파트너

‘공유마당’

공유마당 바로가기

글 _ 편집실



늦은 밤, 타임라인에는 영상 컷이 빼곡하고 자막도 모두 얹었다. 이제 내보내기만 하면 끝이다. 그런데 마지막으로 음악을 다시 들어보니 뭔가 아쉽다.

“조금만 더 감성적이면 좋겠는데….”

음악을 바꿔본다. 어울리지 않는다. 또 바꿔본다. 이번에도 아니다. 파일 이름은 어느새 ‘BGM_후보1’에서 ‘BGM_후보37’까지 늘어났다. 37곡을 들어도 ‘이거다’ 싶은 곡은 없는데, 문득 더 신경 쓰이는 생각이 떠오른다.

“그런데 이 음악, 영상에 써도 되는 거 맞아?”

영상 편집 디자이너의 일은 촬영된 영상을 순서대로 붙이는 데서 끝나지 않는다. 영상이 전하고자 하는 메시지를 읽고, 장면에 어울리는 이미지와 음악을 고르고, 글꼴과 자막의 위치를 정하며 화면의 리듬을 만든다. 같은 장면도 어떤 음악을 만나느냐에 따라 전혀 다른 이야기가 된다. 무엇을 넣을지 고르는 일, 그것 역시 중요한 창작이다.

그래서 고민도 함께 따라온다. “검색해서 찾은 이미지를 써도 될까?”, “마음에 드는 글꼴인데 상업적으로 이용해도 괜찮을까?”, “이 음악을 넣었다가 나중에 문제가 생기면 어떡하지?” 공들여 만든 영상을 업로드하기 직전, 마우스 커서가 잠시 멈추는 이유다.

편집자의 ‘빈칸’을 채우는 방법

영상에는 의외로 빈칸이 많다. 말과 말 사이에는 이미지가, 장면의 분위기에는 음악이, 긴 설명에는 아이콘이, 제목 한 줄에는 영상과 어울리는 글꼴이 필요하다. 그래서 편집자는 하루에도 몇 번씩 검색창을 연다.

이때 활용할 수 있는 곳이 한국저작권위원회가 운영하는 ‘공유마당’이다. 공유마당은 저작권자가 이용을 허락했거나 자유로운 이용이 가능하도록 개방한 공유저작물을 한곳에 모아 제공하는 서비스다. 영상 제작에 활용할 수 있는 이미지와 사진, 음악, 효과음, 글꼴 등을 찾아볼 수 있다. 편집자에게 중요한 건 ‘찾았다’에서 끝나는 게 아니라 ‘확인하고 쓸 수 있다’는 것이다. 그 마지막 한 칸까지 채워 주는 곳이 공유마당이다.

자막도 하나의 연출이다

“오늘 저녁 7시 오픈!” 똑같은 문장도 어떤 글꼴을 쓰느냐에 따라 말투가 달라진다. 둥글고 부드러운 글꼴은 “오세요~” 하고 다정하게 말하고, 힘 있는 글꼴은 “오십시오” 하고 또렷하게 말한다. 글꼴 선택은 단순한 디자인 작업이 아니라 영상의 말투를 정하는 일이다.

공유마당에서는 한국저작권위원회와 국가기관·지방자치단체, 민간기업 등이 개발한 다양한 ‘안심 글꼴 파일’을 제공한다. 자막과 타이틀, 썸네일까지 두루 쓸 수 있다.

공유마당 추천 글꼴 바로가기

장면이 허전할 때, 한 장의 이미지

보여 주고 싶은 장면은 있는데 직접 촬영한 영상이 없을 때가 있다. 이럴 땐 사진 한 장이 시간과 장소를 설명하고, 일러스트 하나가 복잡한 내용을 쉽게 풀어 준다. 아이콘이나 그래픽은 자칫 지루해지는 정보 장면에 숨통을 틔워 준다. 공유마당에는 영상 제작에 활용할 수 있는 이미지와 사진, 영상 자료가 마련돼 있다.

편집자에게 좋은 소재는 '예쁜 자료'가 아니라 내 영상의 이야기를 더 잘 전달해 주는 자료다. 소재를 찾는 시간은 영상의 방향을 정하는 시간이기도 하다.

공유마당 추천
이미지 바로가기

그리고 다시, BGM_후보37

이제 마지막 문제, 음악이다. 차분한 음악은 장면에 여운을 만들고, 경쾌한 음악은 영상의 속도를 끌어올린다. 그래서 편집자는 음악을 쉽게 고르지 못한다. '후보12'를 듣고, '후보19'를 듣고, 결국 '후보3'으로 돌아온다. 이 순환의 끝에는 늘 'BGM_후보37'이 기다리고 있다.

공유마당에서는 잔잔한 분위기의 음악부터 활기찬 영상에 어울리는 음악, 장면의 포인트를 살려 주는 효과음까지 필요한 소재를 찾아볼 수 있다. 단, '무료'와 '자유롭게 이용 가능'은 같은 말이 아니다. 저작물마다 이용 조건이 다르기 때문이다. 상업적 이용이 가능한지, 출처를 표시해야 하는지, 변경해서 쓸 수 있는지는 다운로드 버튼을 누르기 전에 확인해야 한다. 편집으로 치면 영상의 마지막 컷을 점검하는 일이다. 이 10초의 확인이 업로드 버튼을 마음 편히 누르게 해 준다.

공유마당 추천
음악 바로가기

영상 속에는 '숨은 출연진'이 있다

한 편의 영상이 완성됐다. 촬영한 영상이 흐르고, 자막이 지나가고, 음악이 깔린다. 그런데 이 영상에는 편집자 혼자만 있는 게 아니다. 누군가 오랜 시간 공들여 찍은 사진, 수없이 고쳐 완성한 일러스트, 고민 끝에 만든 음악, 한 획 한 획 다듬은 글꼴이 함께 출연하고 있다. 엔딩 크레딧에는 다 올리지 못하지만, 분명 영상의 숨은 출연진이다.



그러니 공유저작물을 활용하는 일은 필요한 자료를 가져다 쓰는 일에 그치지 않는다. 누군가의 창작을 존중하고, 이용 조건을 지키면서 나의 아이디어를 더해 새로운 이야기로 이어 가는 일이다. 그리고 내가 만든 영상도 언젠가 또 다른 누군가의 소재가 될 수 있다. 만들고, 나누고, 다시 만드는 것. 창작은 그렇게 이어진다.

오늘도 누군가는 타임라인 앞에서 '후보38'을 만들고 있을지 모른다. 그리고 누군가는 공유마당에서 그 영상의 빈칸을 채울 한 장면을 찾고 있을 것이다. 누군가의 창작에 나의 아이디어가 더해지는 순간, 한 작품의 다음 장면이 시작된다.

효과적인 저작권 '분쟁조정'을 위한 팁

글 _ 정재우 한국저작권위원회 조정감정팀장·부연구위원



저작물의 창작이 문화예술 전문가들만의 영역이 아닌 시대가 되었다. 다양한 창작 도구와 기술을 이용하여 누구나 손쉽게 저작물을 창작하고 저작권자가 될 수 있다. 이와 더불어 저작권 인식 제고를 위한 지속적인 홍보와 교육에 힘입어 저작권자가 자신의 창작물에 대한 정당한 대가를 받고자 하는 권리 의식도 높아졌다. 저작물의 유통과 이용 형태도 다변화되면서 법적인 분쟁도 늘고 있다. 그렇다고 모든 저작권 분쟁을 소송으로 해결하기에는 비용과 시간적 손실이 만만치 않다.
이런 이유로 저작권 분야의 분쟁 해결을 위한 대체적 분쟁해결제도(ADR, Alternative Dispute Resolution)인 저작권 분쟁조정제도 이용이 지속적으로 증가하고 있다. 대체적 분쟁해결제도는 소송 외의 방법으로 분쟁을 해결하는 제도로, 그중 조정은 중립적인 제3자의 도움을 받아 당사자 간의 자발적 참여를 통해 원만한 합의를 이끌어 내는 제도이다.

저작권 분쟁해결을 위한 조정제도

조정제도는 분쟁 대상 가액이 비교적 소액이고 신속한 분쟁 해결이 요구되는 저작권 분쟁에 적합하다. 소송과 달리 조정 절차는 비공개가 원칙(저작권법 제115조)이라 여러 가지 이유로 분쟁 내용이나 분쟁 그 자체도 외부에 알려지기를 원하지 않는 분쟁 당사자에게 조정제도는 가장 합리적인 선택이 될 수 있다.

한국저작권위원회(이하 '위원회')는 저작권법에 따라 저작권 관련 전문가들로 구성된 조정부로 하여금 신속·저렴·공정한 합의를 도출하는 저작권 분쟁조정제도를 운영하고 있다. 조정부는 저작권 관련 학계, 법조계, 산업계 전문가로 구성되며, 분쟁조정을 원하는 신청인은 위원회의 저작권 전자조정시스템(adr.copyright.or.kr)을 통해 법률 전문가의 도움 없이도 쉽게 신청할 수 있다. 소송의 엄격한 형식과 절차에 대한 어려움이나 소송 진행에 따른 시간적 손실, 소송비용으로 인한 경제적 부담이 저작권 조정제도를 통해 해소될 수 있다.

조정이 성립하면 합의된 사항을 기재한 조서는 재판상 화해와 같은 효력을 가지므로, 상대방이 이를 이행하지 않으면 별도의 재판 없이 강제집행을 할 수 있다. 그러나 조정기일 출석 여부나 조정부가 제시한 조정안의 수용 여부는 전적으로 당사자의 자율적 의사에 달려 있다. 일정한 요건이 충족되면 조정부는 직권조정결정을 할 수 있지만, 당사자가 결정서를 송달받은 날부터 2주 이

내에 이의신청을 하면 그 결정은 효력을 잃는다. 또한 조정 절차에서 당사자가 한 진술은 이후 소송 절차에서 원용할 수 없도록 제한된다(저작권법 제116조). 분쟁 당사자가 조정 절차를 통해 보다 솔직하게 협상에 임할 수 있는 이유이다.

최근 위원회는 연간 300건 이상의 조정을 처리하고 있다. 이 중에는 분쟁 당사자가 위원회로 직접 조정을 신청하는 사건이 가장 큰 비중을 차지하고, 검찰이나 법원과 같은 외부 사법기관이 회부한 사건도 상당 부분을 차지하고 있다.

특히 저작권 침해로 인한 형사 사건은 권리자가 사법기관의 수사 과정을 통해 저작권 침해자를 특정하거나 침해 사실을 확인한 뒤, 이를 바탕으로 실질적인 피해 회복을 도모하려는 경우가 적지 않다. 이에 번거로운 형사절차가 장기화되기 전에 공소청이 '조정회부 시한부 기소중지 제도'를 통해 위원회에 조정을 회부한다. 이 제도는 2021년 12월 시범 시행된 이후 단계적으로 확대되어 2025년 1월부터 정식 시행되고 있다. 이를 통해 저작권자의 실질적 피해 회복을 도모하고 수사와 공판의 부담을 줄이는 데 상당한 기여를 하고 있다.

법원도 소송 진행 중인 사건을 법원의 조기조정 결정에 따라 조정에 회부하기도 한다. 이때 법원 내의 조정기관에 배정하여 조정을 수행하는 경우를 '법원 부속형 조정'이라 하고, 외부 분쟁해결기관에 배정하여 조정을 수행하는 경우를 '법원 연계형 조정'이라 한다. 위원회는 지난 2013년부터 서울중앙지방법원을 시작으로, 서울동부·서부·남부지방법원과 창원지방법원에서 조정 사건을 배정받아 법원 연계형 조정을 수행하고 있다. 법원 연계형 조정은 이미 소송이 제기된 후에 이루어지는 절차인 탓에 비용과 시간 절감이라는 조정제도 본연의 장점이 다소 퇴색된다는 한계도 있지만, 소송 당사자가 조정을 원하거나 사안의 성격상 상호 간의 원만한 합의 도출 가능성이 있는 경우 조정 절차로 전환하여 추가적인 시간과 비용을 절감할 수 있다는 장점이 있다.

분쟁조정에서 원하는 바를 얻기 위해서는

조정을 진행하고도 합의에 이르지 못하는 경우도 적지 않다. 최근 위원회 조정의 성립률은 50%를 웃돌고 있지만 이는 반대로 조정이 성립하지 않는 비율도 40% 내외라는 의미이다. 당사자 동의로 조정 기간을 연장하여 여러 차례 기일을 진행하고도 결국 합의에 이르지 못하고 끝나기도 한다. 비록 조정제도가 소송에 비해 절차가 간편하고 비용이 적게 드는 장점이 있지만 조정을 통해 합의에 이르지 못한다면 유·무형의 시간적·경제적 손실은 불가피하다. 따라서 조정을 통해 소기의 목적을 달성하기 위해서는 조정제도를 효율적으로 이용할 필요가 있다. 이에 신청인과 피신청인 각자의 입장에서 조정 성립률을 높이기 위한 몇 가지 팁을 제시해 본다.

✖ 분쟁조정의 신청인이라면

❶ 조정제도의 목적을 이해할 것

조정제도는 저작권자가 아니라도 저작권에 관한 분쟁 당사자이면 누구나 신청할 수 있다. 저작권이 다소 생소한 분야이다 보니 조정제도를 통해 분쟁의 원인인 저작권 침해 여부를 확인하거나 혹은 저작물 이용·유통 계약의 해석에 관한 판단을 구하려는 경우가 있다. 그러나 조정부는 저작권 침해 여부나 계약의 해석과 같은 법적 판단을 내리지 않는다. 물론 조정 과정에서 조정부가 저작권 분야의 전문지식과 경험을 바탕으로 의견이나 조정안을 제시할 수 있지만, 이는 당사자 간 합의를 돕기 위한 것으로 법적 구속력을 갖는 판단은 아니다. 조정제도의 목적은 서로가 가지고 있는 법적 리스크에 대한 이해를 토대로 상호 양보와 타협을 통해 원만한 합의를 이끄는 데 있다.



❷ 조정신청의 취지와 원인을 분명하게 기술할 것

조정신청서에는 조정신청의 취지와 원인을 기재하도록 하고 있다. 조정신청 취지는 조정신청인이 조정을 통해 얻고자 하는 최종적인 결과이며, 조정신청 원인은 그 결과를 얻고자 하는 이유에 해당한다. 이러한 신청 취지가 명확하지 않을 경우 조정 기일 진행 과정에서 신청 취지를 확인하느라 불필요한 조정 기일이 반복될 수 있다. 막연히 '저작권 침해에 따른 손해배상을 하라'거나 조정부가 적절한 금액을 정해 달라는 신청 취지는 조정의 성립을 어렵게 만든다. 때로는 사과문 게시와 같이 상대방이 수용하기 어려운 요구를 고집하여 당사자 간 감정적 대립만 지속되다가 조정 불성립으로 종료되는 경우도 있다. 또한 '시중에 유통되는 불법복제물을 모두 수거하여 폐기하라'는 등의 실현 가능성이나 결과 확인이 어려운 신청 취지는 조정이 성립한다고 해도 원하는 결과를 얻기 힘들고 또 다른 분쟁으로 이어질 우려가 있다.

따라서 조정의 신청 취지는 조정 성립 후 그 이행 과정까지 고려하여 법적으로 실현 가능한 사항을 구체적이고 객관적으로 제시하여야 한다. 합의 내용에 이행 기한과 방법까지 구체적으로 정해 두어야 조정 성립 후 강제집행 등을 통한 이행 확보도 수월하다.

❸ 가능하다면 피신청인과 사전 협의할 것

조정이 성립하면 재판상 화해와 같은 효력을 가진다. 그러나 조정 기일 참석 여부 및 조정부의 조정 권고안에 대한 수용 여부는 전적으로 당사자들의 자율적 의사에 의한다. 일정한 요건이 충족되면 조정부는 직권조정결정을 내릴 수 있지만 당사자가 이의신청을 하면 그 결정은 효력을 상실한다.

조정 절차상 조정신청인의 신청서가 접수되면 조정부를 구성하고 양 당사자에게 출석요구서를 보낸다. 이때 출석요구서와 함께 신청인이 제출한 조정신청서 부본이 피신청인에게 그대로 전달된다. 피신청인에게 조정 절차를 준비할 시간을 주기 위함이지만, 피신청인의 입장에서는 사전 협의 없이 일방적으로 진행된 조정 절차에 반감을 가질 수 있는 순간이다. 그나마 피신청인이 조정제도의 취지를 이해하고 조정기일에 출석하면 다행이지만 정당한 사유 없이 출석하지 않는 경우에는 조정 불성립으로 종결될 수밖에 없다. 원활한 조정 절차 진행을 위해 최소한 조정을 신청한다는 의사는 사전에 전달할 필요가 있다.

❹ 조정신청서는 최대한 객관적으로 작성하고 충분한 소명자료를 준비할 것

조정신청인이 제출한 조정신청서의 부본이 피신청인에게 전달된다는 사실을 인지하지 못한 신청인이 조정 과정에서 유리한 위치에 서고자 부정확한 사실을 기재하거나 자신에게 유리한 내용만 기재하는 경우 조정부의 신뢰를 잃을 수 있다. 사실관계를 직접 조사할 수 없고 양 당사자가 제출한 자료를 토대로 조정에 임해야 하는 조정부 입장에서는 당사자 주장의 객관성이 무엇보다 중요하기 때문이다. 조정신청서를 지나치게 감정적으로 기술하면 피신청인의 감정을 상하게 하여 조정 성립에 장애가 될 수도 있다. 조정신청서에는 최대한 객관적인 사실만을 기재하되 이러한 사실을 뒷받침할 만한 충분한 소명자료를 첨부하는 것이 좋다. 분쟁이 되고 있는 분야의 통상적인 업계 관행이나 실제 현황을 예시로 첨부하는 것도 방법이다.

✖ 분쟁조정의 피신청인이라면

❶ 조정신청인의 의도를 확인할 것

때로는 조정신청인의 신청 취지와 무관하게 조정이 성립하기도 한다. 피신청인의 저작권 침해를 주장하는 신청인이 '저작권 침해 사실의 확인', '저작권 침해에 따른 손해배상 및 위자료 지급' 등을 신청 취지로 기재하였지만, 정작 조정 결과는 저작물 이용 또는 구매 계약의 체결로 성립되기도 한다. 신청인은 조정이 성립되면 그 결과를 향후 유사한 분쟁에서 협상의 기준으로 이용하기도 한다. 피신청인으로서 이러한 활용이 우려된다면 합의서에 비밀유지 조항을 두는 것도 방법이다. 신청인이 저작권자이든 이용자 혹은 침해자이든, 분쟁의 종결을 위한 근거가 필요한 경우도 있다. 이러한 조정신청인의 조정신청 의도를 정확히 파악한다면 조정의 성립 가능성은 높아진다.

❷ 조정에 적극 참여하고 반박자료를 준비할 것

조정신청서를 수령한 피신청인은 신청인의 조정신청 내용에 대해 감정적으로 대응하거나 조정 참여 자체를 피하기보다는 적극

적으로 참여하는 것이 바람직하다. 조정신청인은 조정이 불성립될 경우 소송까지 염두에 두고 진행하는 경우가 많다. 조정기일에 출석하여 피신청인이 분쟁의 해결을 위해 적극적으로 노력하는 모습을 신청인에게 보여주는 것만으로도 분쟁의 신속한 종결에 도움이 될 수 있다.

따라서 피신청인은 조정신청서의 신청 원인 및 첨부서류를 꼼꼼히 확인하여 대응 방안을 모색하는 것이 바람직하다. 필요하다면 답변서를 작성하여 신청인의 주장에 반박하거나 신청인의 주장 중 사실과 다른 부분에 대한 자료를 첨부하여 조정부에 적극적으로 소명하는 것이 좋다.

❸ 조정기일 참석 전에 입장을 정리할 것

조정기일에 조정을 진행하는 조정부는 분쟁 당사자들이 제출한 자료와 주장을 확인하고 전문지식과 경험을 바탕으로 중립적인 입장에서 객관적인 분쟁해결 방안을 제시한다. 조정부는 사법기관과 달리 사실관계를 직접 조사하지 않으므로 실체적 진실을 전제로 한 판단에는 한계가 있다. 그럼에도 조정부의 의견은 저작권 분야의 경험과 전문성을 토대로, 분쟁이 계속될 경우 각 당사자가 부담하게 될 리스크를 객관적으로 짚어 준다는 점에서 의미가 크다. 다만 권리자인 당사자는 조정부가 피해를 축소하려 한다고, 이용자인 당사자는 조정부가 권리자의 입장만 대변한다고 오해하기도 한다.

따라서 조정부의 의견과 별개로 당사자 스스로 수용 가능한 범위를 미리 정리해 둘 필요가 있다. 예컨대 저작권 침해로 인한 손해배상 및 위자료 지급이라는 신청인의 신청 취지에 응하여 신청 취지의 범위 내에서 금액 협상을 시도할 수도 있고, 신청인의 저작물에 대한 향후 저작물 이용계약을 체결함으로써 더 이상의 책임을 묻지 않는 것으로 할 수도 있다. 재판의 판결은 소장의 청구취지 범위 내로 제한되지만, 조정에서 합의하는 내용은 조정신청 취지에 엄격히 구속되지 않는다. 당사자 간 합의된 내용으로 법령과 사회상규에 위배되지 않고 실현 가능하다면, 조정에 필요한 내용은 무엇이든 조정 조서에 기재할 수 있다. 따라서 피신청인은 신청인의 의도를 파악하여 조정기일 참석 전에 합의를 위한 여러 가지 경우의 수에 대한 입장을 정리해 두고 상황에 따른 능동적인 대응이 필요하다.



저작권 분쟁조정의 전망

대체적 분쟁해결제도에 대한 인식 확대로 위원회의 저작권 분쟁조정과 함께 사법기관 연계 조정도 증가하고 있다. 문화체육관광부의 콘텐츠 분야별 표준계약서에도 분쟁 발생 시 위원회의 조정제도를 활용할 수 있도록 하는 조항이 담겨 있다. 저작권을 비롯한 지식재산권에 대한 국제적 분쟁에 대해서도 세계지식재산기구(WIPO) 중재조정센터를 통해 조정이 진행되고 있다. 최근에는 콘텐츠 창작 분야에 AI가 광범위하게 활용되면서 관련 분쟁이 증가할 것이라는 예상도 나오고 있다. AI 학습 데이터 이용이나 AI 결과물의 권리관계처럼 법적 기준이 아직 형성 중인 쟁점일수록, 소송을 통한 판결을 기다리기보다 당사자 간 합의로 현실적인 해법을 찾는 조정제도의 역할이 커질 것이다.

위원회 조정의 성립률이 평균 50%를 상회하고, 사회적 비용 절감 효과를 확인하기 위한 "저작권 분쟁조정제도의 경제적 효과 분석 방법론 연구"도 진행 중이다. 이와 더불어 저작권 분쟁의 종국적 해결이라는 분쟁조정의 실효성을 높이기 위해 조정 과정에서 저작물의 감정(鑑定)을 받을 수 있도록 하고, 조정과 중재를 단계적으로 거칠 수 있는 조정·중재 연계 방안도 논의해 볼 필요가 있다. 사법기관 연계 조정이 지속적으로 증가하는 만큼, 소송에 앞서 조정을 적극 활용하도록 유도하는 방안에 대해서도 재판받을 권리와의 조화를 고려한 폭넓은 논의가 이루어지기를 기대한다.

저작인격권의 역사
창작자의 인격은 거래될 수 있는가?

역사 속 저작권을
유튜브로
만나보세요!

글 _ 이철남 충남대학교 법학전문대학원 교수

오늘날 우리는 작가가 작품에 이름을 밝히거나, 작품이 왜곡·훼손되지 않도록 요구할 권리를 당연한 상식으로 여긴다. 그러나 저작권의 역사에서 창작자의 권리는 오랫동안 시장에서 거래되는 배타적 재산권, 즉 '저작재산권'에 머물러 있었다. 일단 작품이 팔려 나가면 소유자가 이를 어떻게 변경하든 창작자는 이를 막기 어려웠다. 이와 같은 상황에서 저작인격권은 창작자의 인격적 이익을 보호하기 위해 만들어졌다. 저작물은 단순한 상품이 아니라 창작자의 인격이 투영된 정신적 산물이라는 자각에서 출발한 권리다. 근대의 저작인격권이 프랑스 법정에서 싹터 독일의 철학과 입법으로 완성되고, 상업적 실용주의의 보루였던 미국에서 어떤 충돌과 타협을 거쳐 수용되었는지 추적해 본다.

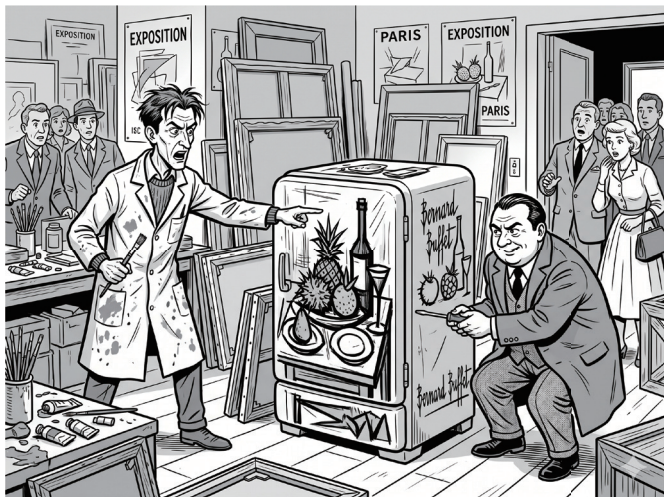
프랑스

1791년과 1793년 프랑스 혁명 정부의 초기 저작권법에는 저작인격권에 관한 규정은 없었다. 당시 법은 출판특권을 타파하고 작가의 재산적 권리를 확립하는 데 치중했다. 그러나 프랑스에서는 작품의 왜곡에 관한 예술가들의 소송이 이어졌고, 법원은 판례를 통해 저작인격권의 법리를 개척해 나갔다. 초기 소송은 출판업자들의 무단 첨삭에 관한 것이었다. 특히 19세기 전반 프랑스 법원은 출판업자가 저자의 원고를 임의로 고치거나 문장을 삭제한 사건들에서 출판업자가 작가의 동의 없이 내용을 변경할 수 없다고 판결했다.[1)]

프랑스 법원이 저작인격권의 하나인 '공표권'을 확립한 계기는 Whistler v. Eden 사건이었다. 1893년 이든 경(Lord Eden)은 당시 파리에 거주하던 미국인 화가 제임스 맥닐 휘슬러에게 부인의 초상화를 의뢰했다. 중개인을 통해 양측은 100~150기니 '사이'의 금액으로 가격에 합의했다. 휘슬러는 초상화를 완성했고, 이든 경의 승인을 받아 《Brown and Gold, Portrait of Lady E.》라는 제목으로 살롱에 전시했다. 이든 경은 휘슬러에게 100기니짜리 수표를 보냈는데, 휘슬러는 (수표를 현금화하긴 했으나) 이를 모욕으로 받아들였다. 전시회가 끝난 후 그림이 자신의 작업실로 돌아오자, 휘슬러는 이든 부인의 머리 부분을 덧칠해 지운 뒤 다른 머리를 그려 넣었고 이든 경에게 그림 인도를 거부했다. 이에 이든 경은 초상화의 원상 복구와 인도, 그리고 손해배상을 청구하는 소송을 제기했다. 1심 법원은 모든 청구 항목에서 이든 경의 손을 들어주었으나, 항소법원에서는 원상 복구와 인도를 명령한 판결 부분이 뒤집혔다. 이든 경은 자신이 지급했던 100기니의 반환과 계약 위반에 따른 손해배상을 받을 권리는 인정받았지만, 초상화의 복구나 인도를 강제할 수는 없었다.[2)]

동일성유지권의 기념비적 판례는 1965년 Bernard Buffet v. Fersing이다. 1958년 뷔페는 자선 경매를 위해 소형 냉장고의 6개 패널 표면에 하나의 유기적인 정물화를 그렸다. 그런데 이를 낙찰받은 수집가가 냉장고를

해체하여 각 패널을 낱개 회화로 분할 판매하려 했다. 뷔페는 즉각 판매 금지 소송을 냈다. 구매자는 정당하게 취득한 유체물의 처분은 소유자의 자유라고 주장했다. 그러나 프랑스 대법원은 뷔페의 손을 들어주었다. 법원은 물리적 유체물의 소유권을 취득했더라도 원작자의 예술적 의도와 저작물의 일체성을 훼손할 권리는 없다고 판시했다. 가전제품일지라도 작가의 정신이 결합된 이상 그 예술적 통일성은 쪼개질 수 없다는 판단이었다.[3)]



(출처: Generated by Google Gemini)

독일

프랑스가 판결로 인격적 권리를 개척했다면, 독일은 철학적 사유를 판결에 접목하여 독자적 법체계를 세웠다. 칸트는 책을 저자의 인격적 행위로 보았고, 헤겔은 사유재산을 인격의 화신으로 파악했다. 이 철학이 법정에서 구현된 계기가 1846년 베를린 법원의 셸링 판결이다. 셸링의 대학 강연을 청중이 필기해 무단 출판하자 셸링은 소송을 냈다. 법원은 "저자는 강의가 책으로 인쇄되지 않고 연설 형태로만 남도록 요구할 권리가 있다"며 출판을 금지했다. 법원은 이 출판이 "저자의 자유 인격을 침해하는 행위"라고 판시했다.[4)]

독일은 1901년 및 1907년 저작권법으로 변경 금지를 입법화했다. 이어 1912년 제국법원은 역사적인 '바위섬의 세이렌' 판결을 내렸다. 원고(화가)는 피고(건물주)의 주문을 받아 베를린 소재 건물 계단실 벽면에 알몸의 세이렌이 등장하는 프레스코화를 제작했다. 이후 피고는 원고의 동의 없이 임의로 세이렌의 신체 부위에 옷을 덧

1) 윤권순, "저작인격권의 역사적 기원", 미디어와 인격권, 2018 vol.4, no.1, pp.103 – 105.

2) Whistler v. Eden, [1898] Recueil Priodique et Critique [D.P.] Ⅱ. 465 (Cour d'appel, Paris), Merryman, John Henry. "The Refrigerator of Bernard Buffet." Hastings Law Journal, vol. 27, no. 5, 1976, p.1024에서 재인용.

3) Cour de cassation, 1re civ., 6 juillet 1965, Bull. civ. I, n° 452. Merryman, John Henry. "The Refrigerator of Bernard Buffet." Hastings Law Journal, vol. 27, no. 5, 1976, pp. 1023 – 1049에서 재인용.

4) 윤권순, 앞의 논문, p.108.

칠하여 형태를 변경했다. 원고는 덧칠의 제거(원상 복구) 또는 그림을 일반의 시선에서 가릴 것을 청구했다. 피고는 건물이 사적 공간이며 미술품 원본의 소유권을 취득했으므로 변경 권한이 있다고 맞섰다. 법원은 소유권 취득이 저작물을 무제한으로 변경할 수 있는 권리를 부여하는 것은 아니라고 판단했다. 저작자는 원본 소유권 양도 후에도 작품의 본질과 예술적 명예를 보호받을 인격적 이익을 보유하며, 소유자는 작품의 완전한 파기나 철거 권한을 가질 수는 있으나, 왜곡·변형된 형태로 존속시켜 노출할 권한은 없다고 보았다.[5)]



(출처: Generated by Google Gemini)

국제규범

1925년 이탈리아는 성명표시권과 동일성유지권을 포함한 저작권법을 제정했으며, 1928년 로마 베른협약 개정 회의에서 무솔리니 정권은 문화적 위상을 과시하고자 자국법의 인격권 조항을 베른협약에 이식하려 했다. 프랑스와 폴란드가 지지했으나 영연방 국가들의 반대가 있었다. 영미법계는 저작권을 포괄 양도해 비즈니스를 유연하게 전개해야 하는데 강력한 인격권이 도입되면 계약의 자유가 위축되는 결과를 초래했기 때문이었다. 치열한 논의 끝에 탄생한 것이 베른협약 제6조의2였다. 협약은 저작재산권 양도 후에도 저작자가 성명표시권과 동일성유지권을 가진다고 명시했다.

미국

미국 헌법은 저작권을 "유용한 예술의 발전을 장려하기 위한" 공리주의적 도구로 규정한다. 창작자의 인격적 이익은 적어도 저작권법상의 고려 대상은 아니었으며, 1988년 베른협약에 가입하기 전까지는 저작인격권에 관한 규정을 두지 않았다. 법의 공백 속에서 미국 법원은 저작자의 인격을 보호하기 위한 우회로를 찾았다. 1976년 연방제2항소법원의 몬티 파이선 사건이 대표적이다.[6)] 미국 ABC 방송사는 영국 코미디 그룹 몬티 파이선의 프로그램을 방영하면서, 방송 심의와 광고를 이유로 24분을 무단 편집·삭제했다. 당시 미국 저작권법에는 동일성유지권이 없었다. 이에 법원은 상표법을 원용했다. 원작을 심하게 훼손해 놓고 여전히 '몬티 파이선의 작품'이라는 이름을 붙여 방송한 행위는 상품 출처에 관한 허위 표시에 해당한다고 판시한 것이다. 상표법의 외피를 빌

렸지만 실질적으로 동일성유지권을 인정한 판결이었다.

이후 미국은 1988년 베른 협약에 가입했고, 1990년 '시각예술가권리법(VARA)'을 제정하여 저작권법으로 편입시켰다. 시각예술품에 한해 성명표시권과 동일성유지권을 부여하되, 대륙법과 달리 서면에 의한 권리 포기(Waiver)를 허용하여 실용주의적 타협을 이루었다. 이 법이 위력을 발휘한 대표적 사건이 뉴욕 5포인츠 사건이다.[7] 유명 그래피티 명소였던 5포인츠 건물의 소유주는 재개발을 앞두고 작가들이 보존 소송을 준비하자, 야간에 벽화 49점에 페인트를 칠해 지워버렸다. 작가들은 VARA 침해 소송을 냈다. 미국 연방항소법원은 거리 벽화라도 '인정받는 작품(work of recognized stature)'이라면 VARA의 보호를 받는다고 판시했다. 법원은 사전 통지 없이 고의 파괴한 건물주에게 675만 달러의 법정 징벌적 손해배상금을 부과했다.



(출처: Generated by Google Gemini)

저작인격권의 역사는 창작물이 시장 논리에 매몰되는 것을 막고 창작자의 인격을 지켜내려 했던 투쟁의 기록이다. 프랑스는 이를 예술가의 신성한 권리로 높였고, 독일은 인격과 재산이 하나 된 유기체로 체계화했으며, 미국은 상업주의 속에서도 실용적 타협점을 찾아왔다.

지금 우리는 생성형 인공지능이라는 거대한 격변 앞에 서 있다. AI가 인간 작가의 독창적인 화풍과 문체, 목소리를 순식간에 모방하고 무단 변형하는 시대, "저작물은 시장의 상품이기 이전에 창작자의 영혼이 담긴 정신적 분신"이라는 저작인격권의 명제는 더욱 무겁게 다가온다. 기술이 창작의 외형을 손쉽게 흉내 낼수록, 창작자의 고유한 인격과 예술적 진정성을 지켜내는 일이야말로 인간이 문화의 주인으로 남기 위한 최후의 방패가 될 것이다.

5) Reichsgericht – Felseneiland mit Sirenen, RGZ 79, 397–402 https://de.wikisource.org/wiki/Reichsgericht_–_Felseneiland_mit_Sirenen.
6) Gilliam v. American Broadcasting Companies, Inc., 538 F.2d 14 (2d Cir. 1976).
7) Castillo v. G&M Realty L.P., 950 F.3d 155 (2d Cir. 2020).

이철남 충남대학교 법학전문대학원 교수·한국저작권위원회 위원

지적재산권법을 전공했으며 한국저작권위원회 감정위원, 검찰청 자문위원 등 다양한 활동을 하고 있다.



저작권상담센터의 주요 상담사례를 OX 퀴즈로 소개합니다

글 _ 편집실

Q1

인공지능(AI)을 통해 AI가 그려낸 그림도 저작물로 보호받을 수 있나요?

A1 ×

저작권법 제2조 제1호에 따라 저작물은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말합니다. AI가 생성한 산출물은 인간의 지시에 따라 학습데이터에 기반하여 인공지능을 통해 출력된 것이므로, '인간'의 사상이나 감정이 표현되었다고 보기 어렵습니다. 따라서 현재 저작권법상 저작물에 해당하지 않습니다. 다만, 저작물성 여부는 정부나 공공기관이 아닌 법원에서 최종 판단합니다. 생성형 인공지능 결과물에 대한 자세한 내용은 한국저작권위원회(https://www.copyright.or.kr/)가 발간한 '생성형 인공지능 결과물에 의한 저작권 분쟁 예방 안내서'를 참고하시기 바랍니다(위원회 누리집의 자료 〉 발간자료 〉 조사연구 〉 '안내서'로 검색).



Q2

타인이 쓴 세계 역사 내용을 토대로 문제를 만들어서 수익을 내면 저작권법에 문제가 되나요?

A2 △

역사적 사실 자체나 단순한 역사적 사실의 기술 사료(史料)는 저작자의 개성이 표현되었다고 할 수 없으므로 창작물이라고 할 수 없습니다. 그러나 세계의 역사적 사실을 기술한 역사서의 경우 역사적 사실을 설명하고 구성하는 방법에는 저작자의 창조적 개성이 발휘될 수 있으므로 그 부분에 대한 창작성이 인정될 여지가 높다고 할 수 있습니다. 따라서 이러한 자료를 이용하기 위해서는 반드시 해당 저작권자의 허락을 받아야 할 것으로 생각됩니다.

A3 ○

Q3

대학교 로고 및 상징물을 이용한 굿즈 제작을 하려고 합니다. 저작권법상 문제가 되나요?

저작권법은 복제를 '인쇄·사진촬영·복사·녹음·녹화 그 밖의 방법으로 일시적 또는 영구적으로 유형물에 고정하거나 다시 제작하는 것을 말하며, 건축물의 경우에는 그 건축을 위한 모형 또는 설계도서에 따라 이를 시공하는 것을 포함한다.'고 정의하고 있습니다(저작권법 제2조 제22호). 따라서 질의하신 대학교의 로고와 상징물이 저작권법상 보호 가능한 저작물(미술저작물 등)이면 굿즈(상품 등)로 제작하는 것은 원저작물을 '유형물에 고정하거나 다시 제작'하는 복제에 해당할 수 있습니다. 따라서 해당 저작물의 저작권자로부터 이용 허락을 구하지 않고 굿즈(상품 등)로 제작한다면 저작권 침해에 해당할 수 있습니다. 만약 이용하려는 로고와 상징물이 저작권법상 저작물이 아니라면 저작권법상 문제가 되지 않습니다.

A4 ×

Q4

요즘 유OO에 영화나 드라마 몰아보기 또는 쇼츠영상이 많은데 그런 영상을 제작하여 올려도 저작권에 문제가 없나요?

타인의 저작물을 이용하기 위해서는 원칙적으로 저작재산권자로부터 이용허락을 받아야 합니다. 저작재산권 제한사유에 해당하지 않는 한 다른 사람이 무단으로 저작물을 이용하면 저작권 침해가 될 수 있습니다. 이때, 타인의 저작물을 합법적으로 이용하기 위한 방법은 저작재산권을 양도받거나, 이용허락을 받는 것입니다. 즉, 이용에 대한 허락은 저작권자가 하는 것이고 이용자는 저작권자로부터 이용 허락을 구하는 것입니다. 질의하신 영화나 드라마는 저작권법상 영상저작물로 보호가 가능한 저작물입니다. 해당 저작물의 저작권자로부터 이용허락을 구하지 않고 인터넷에 업로드하는 경우 저작권 침해(복제권, 전송권 등)에 해당될 수 있습니다.

A5 ×

Q5

시를 복제하여 전시하고자 하는데 해당 시인이 이미 사망하였습니다. 이럴 경우 해당 시를 전시해도 저작권에 문제가 없나요?

우리 저작권법은 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 저작자가 생존하는 동안과 사망한 후 70년까지를 저작권 보호기간으로 인정하고 있습니다(저작권법 제39조 제1항). 따라서 보호기간이 지난 저작물은 목적의 영리성 여부와 상관없이 누구나 자유롭게 이용할 수 있습니다. 그러나 보호기간이 남아있다면 해당 시의 권리를 보유하고 있는 자(예: 상속자, 양수인 등)로부터 이용허락을 구하고 이용해야 합니다.



<레진코믹스 사건>

서울중앙지방법원 2023. 2. 15. 선고 2022노217 판결

영상 바로보기

글·그림 _ 이영욱 변호사




저작권법위반죄!
재판 시작합니다!
땅땅!
피고인은 저작자가 아님에도
자신을 글 작가로 표시했습니다.
법원
저는 실제로 본건 웹툰 창작에 기여
했습니다! 이름만 올린 게 아니예요!
피해자가 웹툰 스토리, 콘티, 대사, 그림
모두를 창작했습니다. 피고인은 창작자가 아니죠!
이런행위는
저작권법위반죄에해당합니다!
스토리 전개 방향, 등장인물들 이름, 장르...
이런 것들은 다 제가 제안해서 반영됐어요!
저도글작가
맞다니까요!
피고인이 공동저작자가 되려면 웹툰의
창작적 표현에 기여를 했어야 합니다.
선고!
피고인은 아이디어, 소재, 자료 제공을 했을
뿐, 웹툰의 이런 창작을 한 바 없습니다.
유죄!
피고인,
유죄!
당연하지! 창작자로서의
내 권리를 빼앗길 수 없어!
와, 이 정도를 해서는
작가라고 쓰면 안되는구나...

상상이 작품이 되는 순간, 박물관에서 만난 미래의 창작자들

글 _ **소지현** 한국저작권위원회 국립저작권박물관 주임·학예연구사

저작권은 일상 속에서 익숙하게 접하는 용어이지만, 그 가치를 이해하는 가장 좋은 방법 중 하나는 직접 창작자가 되어보는 것이다. 특히 어린이들에게는 눈에 보이지 않는 저작권의 개념을 이론으로 설명하기보다 직접 경험하고 느낄 수 있도록 하는 것이 중요하다. 내가 만든 음악과 그림, 몸짓에도 나만의 생각과 표현이 담길 수 있다는 사실을 경험한다면, 다른 사람의 창작물을 존중하는 마음도 자연스럽게 자라날 수 있기 때문이다. 국립저작권박물관은 지난 8월 11일부터 22일까지 여름방학을 맞아 안무저작권과 만료 저작물, 그리고 기획전과 연계한 교육프로그램을 총 18회 운영했다. 이번 교육에는 183명의 어린이와 가족이 참여해 저마다의 방식으로 상상을 표현하고, 세상에 하나뿐인 작품을 완성하는 시간을 가졌다.

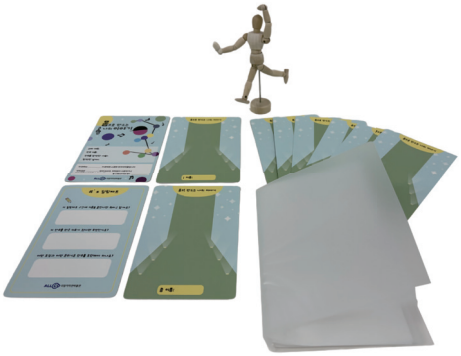
각자의 역할이 차곡차곡 쌓여 만들어지는 음악 샌드위치

우리가 듣는 한 곡의 음악은 누구의 손에서 탄생할까? 〈한 입에 쏙! 음악 샌드위치〉는 제3회 기획전 〈음악, 전달자 이야기〉와 연계하여 새롭게 개발한 프로그램이다. 어린이들은 전시실에서 한 곡의 음악이 완성되어 우리에게 전달되기까지의 과정을 살펴보고, 창작자와 실연자, 음반 제작자의 역할을 알아보았다. 이어 빵, 양배추, 치즈, 패티 등 샌드위치 재료를 각각 작곡, 작사, 반주, 노래, 녹음에 대응시켜 차곡차곡 쌓고, 각 재료에 작은 구슬을 넣어 나만의 리듬쉐이커를 만들었다. 여러 재료가 어우러져 맛있는 샌드위치가 완성되듯, 한 곡의 음악에도 여러 사람의 창작과 노력이 필요하다는 사실을 자연스럽게 이해하는 시간이었다.



〈한 입에 쏙! 음악 샌드위치〉 교구재

몸짓으로 만들고 기록하는 나만의 이야기


〈춤, 몸으로 만드는 나의 이야기〉 교구재

음악에 맞춰 움직이는 춤도 저작물이 될 수 있을까? 〈춤, 몸으로 만드는 나의 이야기〉는 안무 역시 저작권으로 보호받을 수 있는 창작물임을 전달하기 위해 기획되었다. 어린이와 보호자가 함께 참여하는 이 프로그램은 목각인형의 팔과 다리를 자유롭게 움직여 보며 자신만의 춤 동작을 구상하고, 이를 '무보지'에 기록했다. 마지막으로 자신이 만든 춤을 다른 사람에게 설명하는 과정을 통해 평소 무심코 따라 하던 춤에도 누군가의 상상과 노력이 담겨 있음을 경험했다.

익숙한 그림에 새로운 생명을 불어넣다

〈선을 따라 만나는 예술가의 마음〉은 저작권 보호기간이 만료된 미술저작물을 자신만의 방식으로 재창작하는 프로그램이다. 어린이들은 전시실에서 저작권 보호기간이 만료된 다양한 그림 작품을 감상한 뒤, 라인 클레이와 와이어 아트를 활용해 자신만의 감성으로 새롭게 표현했다. 익숙한 그림에 자신만의 상상력을 더하는 과정을 통해 과거의 창작물이 오늘날 새로운 창작의 출발점이 될 수 있음을 새롭게 발견했다.



〈선을 따라 만나는 예술가의 마음〉 교구재

창작의 즐거움에서 존중의 가치로

이번 교육에서는 참여자의 93.5%가 '매우 만족' 한다고 응답했다. 한 어린이는 "다음에는 직접 노래를 만들어보고 싶어요."라며 새로운 창작에 대한 기대감을 드러냈고, 함께 참여한 보호자는 "어렴풋이 알고 있어 아이에게 설명하기 어려웠던 저작권의 개념을 확실히 알게 되었다"는 소감을 전하기도 했다.

한 번의 교육으로 저작권의 모든 개념을 이해하기는 어렵다. 그러나 직접 창작자가 되어보는 경험은 창작의 즐거움뿐 아니라 다른 사람의 창작물에 담긴 노력과 가치를 이해하는 출발점이 될 수 있다. 국립저작권박물관은 앞으로도 어린이들이 자유롭게 상상하고 표현하는 경험을 통해 창작의 가치를 발견할 수 있도록 다양한 교육의 기회를 마련하고자 한다.









국립저작권박물관이 여름방학을 맞아 안무저작권·만료 저작물·기획전과 연계한 교육프로그램을 총 18회 운영하였으며, 183명의 어린이와 가족이 참여했다. 참여자 만족도 역시 높았으며, 응답자의 93.5%가 '매우 만족'이라고 답했다.

「한국 저작권산업 경제기여도 조사」 보고서, 세계지식재산기구 국가별 연구자료로 게재



한국저작권위원회(이하 위원회)가 발간한 「2025년 한국 저작권산업 경제기여도 조사」의 영문 보고서가 세계지식재산기구(WIPO) 누리집에 국가별 연구자료로 게재됐다.

위원회는 저작권산업이 우리나라 국민경제에 미치는 영향을 파악하기 위해 2013년부터 매년 부가가치·고용·산업 규모 등 주요 경제지표를 분석하는 경제기여도 조사를 실시하고 있다. 이번 영문 보고서는 2025년 발간된 조사 결과를 번역한 것으로, WIPO의 「저작권 기반 산업의 경제기여도 조사 가이드」에 따른 공통 기준과 방법론을 바탕으로 작성됐다.

보고서는 WIPO 누리집을 통해 해외 연구자와 정책 관계자 등이 내려받아 활용할 수 있다. 이를 통해 우리나라 저작권산업의 경제적 규모와 국민경제 기여 수준을 국제사회에 알리고, 미국·중국·호주 등 주요 국가와의 비교·연구에 활용할 수 있는 기반을 마련했다. 위원회는 앞으로도 저작권산업의 경제적 가치를 보여주는 연구 성과를 축적하고 국제사회와 공유해 나갈 계획이다.

김수한무 거북이와 두루미..국립저작권박물관에서 다시 만나다





한국저작권위원회가 운영하는 국립저작권박물관은 지난 10월 31일 10월 정기 문화행사 「김수한무가 돌아왔다! with AI」를 개최했다.

이번 행사는 박물관이 소장한 MBC 코미디 프로그램 「웃으면 복이와요」의 방송 대본을 바탕으로, 영상이 남아 있지 않은 옛 코미디 창작물을 AI 기술로 재현한 영상을 상영해 관람객들의 큰 호응을 얻었다. 특히 '오대독자 이름짓기' 편의 AI 재현 영상을 통해 과거 방송 대본이 새로운 영상 콘텐츠로 되살아나는 과정을 소개했다.

이와 함께 AI 프로그램을 활용해 장수와 건강을 상징하는 소재를 찾아보고 가족의 깃발 장식(가랜드)을 만드는 체험 프로그램도 운영했다. 이번 행사는 옛 창작물의 가치를 재조명하고, AI 기술을 활용한 창작과 콘텐츠 활용의 가능성을 살펴보는 기회가 됐다.

지역사회와 함께하는 나눔 봉사활동



한국저작권위원회(이하 위원회)는 지역사회와 상생하고 나눔 문화를 확산하기 위해 급식 봉사활동과 농촌 일손 돕기를 실시했다.

지난 10월 3일 함께하는 급식 봉사활동 제32회차를 실시했다. 이른 아침부터 활기찬 모습으로 불교대학 봉사단과 함께 이웃들에게 따듯한 마음을 전했다.

이어 10월 28일에는 진주시 정촌면 예하리 일대에서 직원들이 단감 수확을 도우며 농번기 일손 부족으로 어려움을 겪는 농가에 힘을 보탰다.

이번 봉사활동은 지역사회와의 유대를 강화하고 나눔의 가치를 실천하는 계기가 됐다. 위원회는 앞으로도 다양한 사회공헌활동을 통해 지역사회와 상생하고, 직원들의 자발적인 참여를 바탕으로 공공기관으로서 사회적 책임을 다해 나갈 계획이다.

2026 국민공감대상 경영혁신부문 수상



한국저작권위원회(이하 위원회)는 지난 9월 17일 서울 더플라자호텔에서 열린 '2026 국민공감대상' 시상식에서 경영혁신부문을 수상하고 동반성장위원회 위원장 표창장을 받았다.

이번 수상은 전문적인 저작권 정보를 국민 눈높이에 맞춰 쉽고 친근하게 전달하고, 온·오프라인 활동을 통해 국민과의 소통을 확대해 온 노력을 인정받은 결과다. 위원회는 영상과 카드뉴스 등 다양한 홍보 콘텐츠를 제작하고, 캠페인과 참여형 프로그램, 전시·체험·문화행사 등을 통해 국민이 일상에서 자연스럽게 저작권을 접할 수 있도록 노력해 왔다. 또한 창작자의 권익 보호와 협력 강화를 바탕으로 동반성장 문화 조성에도 힘써 왔다.

이와 함께 유튜브 '저작권TV'의 소셜아이어워드 공공분야 3년 연속 대상(2024~2026), 2025 대한민국소비자만족도 1위(브랜드 캠페인 부문), 2024 대한민국커뮤니케이션대상 대상(공공 인쇄사보) 등 다양한 성과를 거두며 홍보·소통 역량을 인정받았다. 위원회는 앞으로도 국민이 저작권과 창작의 가치를 쉽게 이해하고 공감할 수 있도록 다양한 소통 활동을 이어갈 계획이다.

"인공지능 시대 저작권 교육, 초등학생부터"… 상산초·용산초 학생들 '저작권 골든벨' 도전





문화체육관광부와 한국저작권위원회(이하 위원회)는 지난 10월 29일 경북 상산초등학교, 10월 13일은 경남 용산초등학교에서 '2026년 저작권 골든벨'을 열었다. '저작권 골든벨'은 위원회가 청소년의 저작권 인식 제고를 위해 마련한 눈높이 맞춤형 저작권 교육 프로그램으로, 지난 2023년 진주시 무지개초등학교에서 시범 운영을 시작한 이래 경남, 경북 등으로 지역을 넓히며 안정적인 운영 기반을 다져오고 있다.

이번 행사에는 상산초 4학년 126명, 용산초 5·6학년 93명 등 총 219명의 학생이 참여했으며, 각 학교 강당에서는 학생들이 흰 칠판을 들고 너도나도 답을 외치는 등 열띤 분위기가 펼쳐졌다. 행사에 참여한 상산초 서지향 교감은 "학생들이 저작권과 한층 가까워진 계기"라 평했고, 용산초 최낙환 교장도 "더 많은 학생이 저작권을 재미있게 접하는 기회가 늘길 바란다"고 전했다.

강석원 위원장은 "학생들이 저작권을 어렵게 느끼기보다 즐겁게 배우는 계기가 되었기를 바란다"며, "앞으로도 청소년들이 저작권을 올바르게 이해하고 창작의 가치를 존중할 수 있도록 교육을 확대해 나가겠다"고 밝혔다.

독자마당

〈저작권 문화〉가 준비한 다양한 독자 이벤트에 참여해 보세요!

각 항목에 있는 QR코드를 스캔해 참여하시면 추첨을 통해 선물을 드립니다.

참여기간 : ~ 12월 15일까지 **선물 발송일** : 12월 20일경 **선물** : 모바일 커피 교환권(5천원 상당)

도전! 퀴즈 퀴즈

이번 호 「역사 속 저작권」에서 소개된, 뷔페는 자선 경매를 위해 소형 ○○○의 6개 패널 표면에 정물화를 그렸는데, 낙찰자가 이것을 해체해 팔려 하자 소송이 벌어졌습니다. 이 ○○○는 무엇일까요?

ㄴ ㅈ ㄱ

힌트

58~61쪽을 참고하세요!



당첨자 : 총 10명(개별 연락)

우리들의 저작권 시선

나에게 저작권은 [ ] 이다



여러분이 생각하는 저작권은?
나에게 있어 저작권의 의미와 그 이유를 들려주세요.

예시

나에게 저작권은 **[신호등]**이다.
이유: 때론 빨간불로 경고를, 때론 초록불로 안심을 준다.

당첨자 : 총 10명(개별 연락)

TALK 저작권 문화 지난 호 독자 편지 당첨자

강*우 독자

저작권 초대석 '장면과 사람 사이, 이야기를 완성하는 시선'의 고혜진 PD의 인터뷰가 실려있어 관심 있게 봤습니다. 재밌게 봤던 〈신입사원 강회장〉을 연출해서 더 관심이 간 것 같습니다. 앞으로도 문화예술계의 참신한 인물을 발굴해 주시면 감사하겠습니다.

김*경 독자

이번 호에서 소개한 '공유마당'은 소상공인과 자영업자들이 저작권 걱정 없이 안심하고 홍보와 마케팅에 활용할 수 있는 든든한 사업 파트너라는 생각이 듭니다. 저작권에 대한 부담은 덜고, 홍보와 마케팅은 더욱 편리하게 할 수 있는 만큼 많은 분들이 공유마당을 적극 활용하면 좋겠습니다.

박*찬 독자

고대 집단 전승자부터 현대 인공지능 사용자까지 저작자 개념의 방대한 역사를 잘 짚어낸 유익한 글이었습니다. 최근 지식재산권 분야의 가장 큰 화두인 AI 저작권 문제를 역사적 맥락에서 깊이 있게 통찰해 볼 수 있어 큰 영감을 받았습니다.

주*원 독자

생성형 AI와 디지털 콘텐츠 시장의 급변 속에서 저작권의 경계에 대해 고민이 많았는데, 369호의 관련 기획을 통해 명확한 인사이트를 얻을 수 있었습니다. 실무자와 창작자의 관점을 두루 다뤄주어 현장감 있는 정보가 되었습니다. 다음 호에서도 AI 생성물의 저작권 귀속이나 해외 유통 시 주의해야 할 저작권 가이드라인 등 실무에 바로 적용할 수 있는 사례 중심의 콘텐츠가 많이 다뤄지면 좋겠습니다.

조*민 독자

소상공인들이 저작권 걱정 없이 다양한 공유저작물을 활용할 수 있도록 돕는 공유마당 소식을 관심 깊게 읽었습니다. 전문 디자이너의 도움을 받기 어려운 소상공인들이 공유마당을 통해 여러 공유저작물을 활용할 수 있다니 단비와 같은 참으로 반가운 소식임에 틀림없습니다. 부디 많은 소상공인들이 공유마당을 통해 저작권 걱정 없이 그들의 꿈을 펼치고 희망의 나래를 활짝 펼쳐갔으면 좋겠습니다.



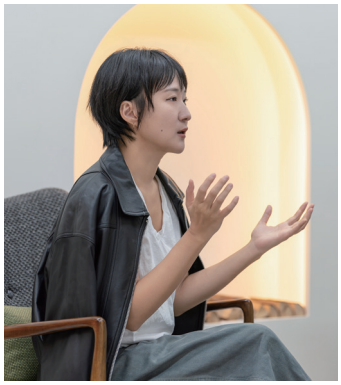
2026 저작권 주간

행사 및 캠페인 명을 클릭하시면
자세한 내용을 확인할 수 있습니다.

일요일	월요일	화요일	수요일	목요일	금요일	토요일
1	2	3	4	5	6	7
		리아킴이 알려주는 안무 저작권	국제 저작권 기술 콘퍼런스	해외지식재산 보호협의체		저작권 문화 현장 캠페인 with 한국만화박물관
	① SNS 이벤트			'저작권 문화사' EP.1		
8	9	10	11	12	13	14
		리아킴X앳하트의 저작권 탐구생활	독립서점 북토크 in 전주	서울저작권포럼		ALL Co 국립저작권박물관 주말 교육 프로그램
	② SNS 이벤트		저작권 캠퍼스 캠페인 with 성균관대학교	'저작권 문화사' EP.2		
15	16	17	18	19	20	21
		안무도 저작권! 특별영상	독립서정 북토크 in 용산	저작권 인식제고 글짓기공모전 시상식	추계학술세미나	
	③ SNS 이벤트			G-STAR		
				'저작권 문화사' EP.3		
22	23	24	25	26	27	28
		'저작권 주간' 소식	저작권 문화가 있는 날 영화시사회		저작권 토크콘서트	ALL Co 국립저작권박물관 주말 교육 프로그램
	④ SNS 이벤트		WIPO 협력 웹툰 분야 멘토십	'저작권 문화사' EP.4		
			2026 저작권 보호 미래 포럼			
29	30	12/1	2	3	4	5
			저작권 보호대상 시상식			



문화체육관광부 Ministry of Culture, Sports and Tourism
한국저작권위원회 KOREA COPYRIGHT COMMISSION
한국저작권보호원 KOREA COPYRIGHT PROTECTION AGENCY



"저작권은 창작의 영역을
조금씩 넓혀가게 해주는 기반이자,
오늘도 노래를 부를 수 있는 이유입니다."

한국저작권위원회
KOREA COPYRIGHT COMMISSION