

중 국

[판례 분석]

스포츠 경기 중계의 GIF 이미지 전파에 의한 저작권 침해

2026. 07. 15.

국제협력팀

중국사무소

스포츠 경기 중계 영상은 카메라 배치·화면 전환·다시보기 등 창작적 선택이 결합된 시청각 저작물에 해당할 수 있음. 스포츠 경기 영상의 일부가 GIF 이미지 영상으로 제작되어 무단 전파된 경우 이는 방송권, 정보네트워크전파권, 방송조직권 침해가 성립할 수 있으며, 그 GIF 이미지 영상이 경기 전체 영상의 일부에 불과하더라도 경기 하이라이트 및 경기 결과를 포함하여 실제 경기 영상을 대체할 정도에 이르렀다면 합리적 사용의 항변은 인정되지 않음.

1. 현황

2022년 카타르 월드컵을 비롯한 대형 스포츠 경기가 개최될 때마다 중계권을 보유하지 않은 인터넷 플랫폼이 공식 방송 화면을 짧은 GIF 이미지 영상 또는 숏폼 콘텐츠로 가공하여, 문자 해설과 함께 제공하는 방식으로 경기 소식을 전달하는 사례가 문제 되고 있음. 이러한 방식은 경기 전체를 그대로 재전송하는 행위와 달리 각 장면의 분량이 짧고 표현 형식도 동적 이미지에 가깝다는 이유로 정당한 보도 또는 평론이라고 주장되기 쉬움. 그러나 중국 법원은 2018년 러시아 월드컵 GIF 사건에서 38개 경기에 걸친 843개의 GIF 이미지 영상¹⁾ 제공이 정보네트워크전파권을 침해한다고 판단하고 400만 위안의 경제적 손실을 인정한 바 있음.²⁾ 이러한 상황에서 2020년 개정 저작권법은 종전의 “영화저작물 및 영화제작과 유사한 방법으로 창작된 저작물”이라는 유형을 보다 포괄적인 “시청각저작물”로 변경하고 그 권리 귀속 규정을 재구성하여 스포츠 경기 중계 영상을 저작권법상 시청각저작물로 편입될 수 있는 법적 근거를 마련하였음. 본문에서는 스포츠 경기 중계 영상의 일부를 GIF 영상으로 만들어 무단으로 배포하여 발생한 저작권 침해 분쟁 사례를 통하여 스포츠 경기 중계 영상의 저작권법상 성격과 GIF 이미지 영상의 무단 배포가 어떤 유형의 저작권을 침해할 수 있는지 살펴봄.

1) GIF는 이미지 파일 형식이지만 여러 장의 이미지를 순서대로 반복 재생하는 형식으로 제작하면 짧은 영상과 같은 효과를 재현할 수 있음.

2) (2021)京73民终1819号

2. 판례소개

사건 번호	1심	(2024)京0491民初3235号	
관할 법원	1심	베이징인터넷법원(北京互联网法院)	
당사자	A 회사		1심: 원고
	B 회사		1심: 피고
핵심 쟁점	1심	1. A 회사에게 원고적격이 있는지 여부 2. 본 소송이 중복 소송에 해당하는지 여부 3. B 회사의 행위가 저작권 침해 및 부정경쟁행위에 해당하는지 여부 2. B 회사의 법적 책임	
판결 결과	1심	1. A 회사에게 원고적격이 있음. 2. 본 소송은 중복 소송에 해당하지 않음. 3. B 회사의 행위는 저작권 침해가 성립함. 4. B 회사는 A 회사의 경제적 손실 450만 위안 및 합리적 비용 5,000위안을 배상해야 함.	
관계 법령	· 저작권법(著作权法) 제10조 제(1)항 제5호, 제11호 및 제12호, 제24조, 제47조 제(1)항 제3호, 제52조, 제54조 · 저작권법실시조례(著作权法实施条例) 제2조 · 민사소송법 적용에 관한 최고인민법원의 해석 (最高人民法院关于适用<中华人民共和国民事诉讼法>的解释) 제247조		
최종 판결일	2024년 8월 26일		

(1) 사건 개요

A 회사는 중앙방송총국(中央广播电视总台, 이하 CMG라 함)의 공식 웹사이트 및 영상 애플리케이션 운영 주체로서 CMG가 FIFA로부터 부여받은 2022년 카타르 월드컵 관련 미디어 방송 권리를 다시 수권 받는 방식을 통해 2022년 카타르 월드컵 중계방송에 대한 저작권을 보유함.

한편 B 회사는 X 애플리케이션 운영 주체로서 2022년 카타르 월드컵 기간 중 A 회사의 허가 없이 X 애플리케이션 내에 월드컵 전용 항목을 개설하고, 카타르 월드컵의 59개 경기(이하 "사건 중계 영상"이라 함)에 대해 "문자해설+하이라이트 GIF(이하 "분쟁 GIF"라 함)" 방식으로 경기 진행 중 GIF 동영상 형태로 중계를 제공하였으며, 경기 종료 후에도 분쟁 GIF를 다시보기 형태로 제공하였

음. 분쟁 GIF는 총 1,330여 개의 분량에 달하였고, X 애플리케이션의 해당 월드컵 전용 항목에는 누적 채팅 참여 인원이 1억 9,163만 7,000명에 이를 정도로 대규모 이용자가 몰렸음. 이에 A 회사는 B 회사의 행위가 사건 중계 영상에 대한 방송권, 복제권, 정보네트워크전파권 및 방송조직권 침해이자 부정경쟁행위에 해당한다고 주장하며 소송을 제기하였음.

(2) 핵심 쟁점

본 안건에서 사건 중계 영상을 GIF 이미지 영상으로 만들어 무단으로 배포한 행위가 저작권 침해에 해당한다는 A 회사의 주장에 대해 B 회사는 본 소송이 중복 소송이며 분쟁 GIF가 사건 중계 영상의 일부에 불과하여 그 사용 비중이 적을 뿐만 아니라, 분쟁 GIF의 전파가 시사 보도 또는 평론을 위한 적당한 인용에 해당하므로 저작권 침해가 성립하지 않는다고 항변하였음. 이와 같은 사실을 종합해보면 저작권 침해와 관련하여 본 안건의 핵심 쟁점은 다음과 같음.

- ① A 회사의 원고적격 여부
- ② 본 소송의 중복 소송 여부
- ③ B 회사의 저작권 침해 여부
- ④ B 회사의 법적 책임

(3) 법원의 판단

1) 원고적격 판단

① 저작물 성립 여부

<저작권법실시조례> 제2조에 따르면 저작물에 해당하는지 여부는 독창성의 구비 여부를 기준으로 판단하여야 함. 사건 중계 영상과 같은 스포츠 경기 중계 프로그램을 녹화제작물로 보호할 것인지 또는 시청각저작물로 보호할 것인지를 결정하기 위해서는 그것이 시청각저작물의 독창성 요건을 충족하는지를 살펴보아야 함. 본 안건에서 사건 중계 영상은 다수의 카메라 설치, 카메라 선택, 화면 전환 및 다시보기 방식으로 경기의 하이라이트 장면을 포착하여 구성한 것이므로 그 연속된 화면이 시청각저작물의 독창성이 요구하는 일정한 수준에 도달하였다고 볼 수 있으므로 이는 시청각저작물에 해당함.

② 원고적격 판단

저작물 또는 제작물에 성명이 표시된 자연인·법인 또는 기타 조직은 이에 대한 반증이 없는 한 저작권자 또는 저작권 관련 권리자로 추정될 수 있음. 당사자가 제출하는 저작권에 관한 초고·원본, 합법 출판물, 저작권등록증, 인증기관이 발급한 증명 및 권리 취득 계약 등은 권리 귀속의 증거로 사용될 수 있음. 국제축구연맹(FIFA)이 발급한 미디어 권리 확인서와 CMG가 발급한 수권서에 따르면 반대 증거가 없는 한 A 회사는 적법하게 수권하여 수권 기간 내에 온라인을 통해 카타르 월드컵 개·폐막식 및 경기 프로그램을 전파할 권리를 가진다고 인정됨. 본 안건에서 A 회사가 주장하는 침해행위가 발생한 기간은 A 회사의 수권 기간 내에 속하므로 A 회사는 본

소송을 제기할 수 있음.

2) 중복 소송 여부

<민사소송법 적용에 관한 최고인민법원의 해석> 제247조에 따르면 당사자가 이미 소송을 제기한 사항에 대하여 소송 진행 중 또는 재판 확정 후 다시 소송을 제기하는 경우로서 후소(後訴)와 전소(前訴)의 당사자가 동일하고 소송물이 동일하며, 소송 청구가 동일하거나 후소의 소송 청구가 실질적으로 전소의 재판 결과를 부정하는 경우 중복 소송이 성립됨. 본 사건과 B 회사가 주장하는 별도 사건인 '(2024)경0491민초2142호' 사건은 당사자가 서로 다르고 침해행위가 발생한 애플리케이션도 서로 다르므로 A 회사의 소송 제기는 반복 소송에 해당하지 않음.

3) 저작권 침해 여부

① 방송권 침해 여부

<저작권법> 제10조 제(1)항 제11호는 방송권을 유선 또는 무선의 방식으로 저작물을 공개적으로 전파하거나 재전파하는 권리 및 확성기 또는 기타 유사한 도구를 통해 방송된 저작물을 공중에게 전파하는 권리로 규정하되 동항 제12호가 규정하는 정보네트워크전파권은 그 대상에서 제외하고 있음. 본 안건에서 확인된 사실에 따르면 B 회사는 문자 해설과 분쟁 GIF를 결합하여 경기가 진행되는 시간대에 실시간 중계에 준하는 중계 방송을 제공하고 이후 다시보기 서비스도 제공하는 방식으로 사건 중계 영상을 이용하였음. 이 중 경기 진행과 동시에 분쟁 GIF를 전파한 행위는 유선 또는 무선의 방식으로 저작물을 공개적으로 전파하는 행위에 해당하여 A 회사가 사건 중계 영상에 대하여 가지는 방송권의 통제 범위에 속하므로 A 회사의 방송권을 침해함.

② 복제권 침해 여부

<저작권법> 제10조 제(1)항 제5호는 복제권을 인쇄·복사·녹음·녹화·재녹음·재녹화·디지털화 등의 방식으로 저작물을 하나 또는 다수 제작하는 권리로 규정하고 있음. CMG가 A 회사에게 발급한 수권서에는 CMG가 촬영·제작 또는 방송하여 저작권 또는 저작권 관련 권리를 가지는 콘텐츠와 CMG의 모든 텔레비전 채널 및 그에 포함된 모든 텔레비전 프로그램을 정보네트워크를 통해 공중에게 전파하고 방송하며 제공할 권리만이 명시되어 있을 뿐 이에 대한 복제권을 A 회사에게 별도로 수권한다는 내용은 명확히 기재되어 있지 않음. 따라서 A 회사는 복제권 침해를 주장할 권리 기초를 갖추지 못하였으므로 A 회사의 복제권 침해 주장은 인정되지 않음.

③ 정보네트워크전파권 침해 여부

<저작권법> 제10조 제(1)항 제12호는 정보네트워크전파권을 유선 또는 무선의 방식으로 공중에게 저작물을 제공하여 공중이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 저작물을 취득할 수 있도록 하는 권리로 규정함. B 회사는 X 애플리케이션 내에 월드컵 전용 항목을 개설하고 경기 일정 항목에서 분쟁 GIF에 문자 해설을 곁들이는 방식으로 사건 중계 영상의 실시간 중계와 다시보기 서비스를 제공하였음. 공중은 다시보기 서비스 기간 동안 개별적으로 선택한 시간과 장소에서

분쟁 GIF를 열람함으로써, CMG가 방송한 2022년 카타르 월드컵 경기의 하이라이트 장면을 획득할 수 있었고 위 하이라이트 장면은 제작자가 화면 내용에 관하여 행한 선택과 판단이라는 독창적 표현을 구현하고 있음. 따라서 B 회사가 다시보기 서비스를 통해 분쟁 GIF를 제공하는 행위는 A 회사가 2022년 카타르 월드컵 관련 경기 프로그램에 대하여 가지는 정보네트워크전파권의 통제 범위에 속하므로 B 회사는 A 회사의 정보네트워크전파권을 침해하였음이 인정됨.

④ 방송조직권 침해 여부

<저작권법> 제47조 제(1)항은 라디오 방송국과 텔레비전 방송국의 허가 없이는 해서는 안되는 행위들을 나열하고 있는데, 그 중 제3호는 라디오 방송국과 텔레비전 방송국이 방송한 라디오 및 텔레비전을 온라인을 통해 공중에게 전파하는 행위를 포함하고 있음. B 회사는 CMG의 허가 없이 CMG가 방송한 사건 중계 영상 중 하이라이트 부분을 GIF 이미지 영상의 형태로 만들어 이를 X 어플리케이션을 통해 공중에게 전파하였으므로, 이는 위 조항이 금지하는 행위에 해당함. 아울러 CMG가 A 회사에게 발급한 수권서에 따르면 CMG는 A 회사에게 온라인을 통해 관련 영상 전파의 허가과 함께 이에 대한 타인의 전파 행위를 금지할 권리를 함께 수권하였으므로 A 회사의 방송조직권 침해 주장은 인정됨. 따라서 B 회사의 행위는 A 회사의 방송조직권 침해를 구성함.

⑤ 합리적 사용 성립 여부

B 회사는 분쟁 GIF를 제공하는 행위가 <저작권법> 제24조 제(1)항 제2호 및 제3호가 규정하는 권리 제한 사유에 해당하므로 저작권 침해가 성립하지 아니한다고 항변하였음. 이에 대해 어떤 행위가 제24조 제(1)항의 권리 제한 행위에 해당하는지를 판단할 때 형식적으로 각 호의 열거 사유에 부합하는지만이 아니라 실질적으로 저작물의 정상적인 사용에 영향을 미치는지 및 저작권자의 합법적 권익에 불합리한 손해를 끼치는지를 함께 고려하여야 함. 본 사건에서 분쟁 GIF는 연속된 화면으로 구성되어 실질적으로 스포츠와 유사한 표현 효과를 가지며, CMG와 제3자 플랫폼 사이에 체결된 2022년 카타르 월드컵 저작권 사용허가계약서에 따르면 스포츠는 이미 별도의 허가 대상으로 규정되어 있음. 그럼에도 불구하고 B 회사는 허가 없이 사건 중계 영상의 하이라이트 부분을 GIF 이미지 영상 형태로 공중에게 전파하였고, 공중은 이를 통해 경기 진행 경과, 하이라이트 장면 및 경기 결과를 신속하고 직관적으로 파악할 수 있어 A 회사의 방송 경로를 통해 관련 콘텐츠를 다시 확인할 필요가 줄어들었음. 이는 A 회사의 프로그램 시청률과 광고 수익에 영향을 미쳐 재산적 이익에 손해를 끼치므로 B 회사의 행위는 저작물의 정상적인 사용에 영향을 미치지 아니하고, 저작권자의 합법적 권익에 불합리한 손해를 끼치지 아니하여야 한다는 요건을 충족하지 못함. 따라서 B 회사의 합리적 사용 항변은 인정되지 않음.

⑥ 부정경쟁행위 해당 여부

A 회사는 B 회사가 분쟁 GIF를 제작하는 과정에서 고의로 CMG의 방송국 표지를 삭제하거나 가리는 행위가 부정경쟁방지법에 위반된다고 주장하였음. 이에 대해 부정경쟁방지법이 지식재산

권 전문법률에 대하여 제한적인 보충적 보호 기능만을 담당한다는 전문법 우선 원칙에 기초하여 지식재산권 전문법률에 이미 명확한 규정이 존재하고 충분한 구제를 제공할 수 있는 경우에는 부정경쟁방지법을 추가로 적용할 필요가 없음. 본 안건에서 A 회사가 부정경쟁방지법을 통해 보호받고자 하는 대상은 이미 저작권법이 규율하는 범위에 포함되어 있으므로 부정경쟁방지법을 추가로 적용할 수 없다고 보아 A 회사의 부정경쟁행위 주장을 인정하지 않음.

5) B 회사의 법적 책임

A 회사는 카타르 월드컵 경기 프로그램의 권리사용료를 기준으로 배상액을 산정할 것을 주장하며, CMG가 8개 인터넷 플랫폼에 카타르 월드컵 경기 이용을 허가하면서 수령한 14억 7,500만 위안의 허가료를 근거로 경기당 평균 2305만 위안의 권리사용료를 도출하고 이를 토대로 B 회사가 제공한 사건 중계 영상 분량이 2022년 카타르 월드컵 전체 경기 분량에서 차지하는 비율을 계산하는 방식과 분쟁 GIF의 총재생 시간에 비례하여 계산하는 방식 등 두 가지 계산 방식을 제시하였음. 이에 대해 A 회사가 제시한 계산 방식에서 권리사용료에 관한 부분은 CMG가 8개 플랫폼과 약정한 사용료이고, 분쟁 GIF의 재생 시간을 산정함에 있어서 A 회사가 그 재생 시간을 추정하여 결정한 부분이 포함되어 있어 이를 그대로 채택하기 어려움. 따라서 A 회사의 실제 손실과 B 회사의 침해 이득을 모두 증명하기 어려운 사정을 고려하여 법정 손해배상을 적용하고, 다음과 같은 사항을 고려하여 A 회사의 경제적 손실을 450만 위안으로 결정함.

- ① 2022년 카타르 월드컵의 높은 전파 가치
- ② CMG가 2022년 카타르 월드컵 개막 전에 이미 저작권 보호 성명을 공개하여 B 회사가 이를 알 수 있었음에도 무단으로 사건 중계 영상을 분쟁 GIF로 제작해 전파한 과실
- ③ X 애플리케이션 내 월드컵 전용 항목에 게재된 각종 광고와 트래픽 유입으로 인한 수익 증가 가능성
- ④ CMG가 제3자 플랫폼과 체결한 2022년 카타르 월드컵 저작권 허가 계약에서 사용 허가료가 14억 7,500만 위안으로 규정된 사실
- ⑤ 2018년 러시아 월드컵 축구 경기의 GIF 이미지 영상의 무단 전파 사건에서 38경기에 대한 843여 개 GIF 이미지 영상에 대하여 400만 위안의 경제적 손실이 인정된 사실
- ⑥ B 회사의 행위가 다수의 저작권 및 인접권을 동시에 침해한 점

3. 판례분석

1) 스포츠 경기 중계 영상의 저작권법상 성격

스포츠 경기 중계 영상의 저작물 여부 판단에서 가장 중요한 점은 경기 사실 자체와 중계 영상이라는 표현을 구별하는 것임. 스포츠 경기의 승패, 득점 사실, 선수의 움직임은 현실에서 발생한 사실에 불과하지만, 이에 대해 방송사가 제작한 중계 영상은 여러 카메라의 위치와 시점, 화면 선택, 화면 전환, 다시보기, 자막 및 편집 판단이 결합된 연속 화면임. 본문 판결에서 법원

은 사건 중계 영상이 다수의 카메라 설치, 카메라 선택, 화면 전환 및 다시보기를 통해 경기의 하이라이트 장면을 포착하여 구성되었고, 그 연속된 화면이 시청각저작물의 독창성 요건을 충족한다고 판단하였음. 이는 경기 결과나 뉴스성 정보의 자유로운 전달을 금지한 것이 아니라 방송사가 제작한 구체적 화면 표현을 저작권법상 보호 대상으로 본 것임. 따라서 텍스트로 경기 진행을 설명하거나 결과를 보도하는 행위와 달리 실제 방송 화면의 핵심 장면을 GIF 이미지 영상으로 추출하여 제공하는 행위는 저작권 침해 판단의 대상이 될 수 있음. 또한 2020년 개정 저작권법이 시청각저작물이라는 유형을 명시한 이후 스포츠 중계 영상처럼 다수의 촬영·편집 선택이 결합된 연속 화면을 시청각저작물로 포섭할 수 있는 법적 근거가 보다 명확해졌다는 점에서 이 판결의 의미가 있음.

2) GIF 파편화 전파 방식별 권리 적용

본문 판례에서 법원은 분쟁 GIF 제공이라는 행위를 단일한 침해 유형으로 처리하지 않고, 그 구체적 전파 방식과 권리 기초에 따라 나누어 판단하였음. 경기 진행과 동시에 제공된 “문자해설 + 하이라이트 GIF”는 공중이 개별적으로 시간과 장소를 선택하는 주문형 이용이 아니라, 정해진 경기 진행 시점에 공개적으로 전파되는 방식이므로 방송권 침해로 평가되었음. 반면 경기 종료 후 제공된 다시보기 서비스는 이용자가 자신이 선택한 시간과 장소에서 분쟁 GIF를 열람할 수 있으므로 이에 대해서는 정보네트워크전파권 침해로 평가되었음. 나아가 B 회사가 CMG가 방송한 경기 프로그램의 하이라이트 부분을 분쟁 GIF로 만들어 X 어플리케이션을 통해 공중에게 전파한 행위는 방송조직권 침해로도 판단되었음. 이는 저작재산권 침해와 별도로 방송사업자가 방송한 방송을 무단으로 정보네트워크를 통해 전파한 행위를 규율한 것임. 2018년 러시아 월드컵 경기 GIF 무단 전파 사건이 주로 정보네트워크전파권 침해 여부만을 판단하여, 이를 손해배상 산정 기준으로 삼은 반면 본문 판례에서 법원은 2020년 개정 저작권법 이후 시청각저작물성을 전제로 방송권, 정보네트워크전파권, 방송조직권 등을 권리별로 분리 적용했다는 점에서 한층 정교화된 판단을 내렸음.

반면 법원은 B 회사의 복제권 침해는 인정하지 않았는데, 이는 분쟁 GIF 제작 행위에 복제적 요소가 전혀 없어서가 아니라, CMG가 A 회사에게 발급한 수권서에 복제권을 별도로 수권한다는 명시적 기재가 없어 A 회사가 복제권을 주장할 권리 기초를 갖추지 못했기 때문임. 따라서 이 판결은 스포츠 중계권 계약에서 두터운 저작권 보호를 받기 위해서는 방송, 온라인 전파, 다시보기, 하이라이트 제작, GIF 제작, 복제 등 각 권리 항목을 구체적으로 열거해야 한다는 실무적 시사점을 제공함.

3) 합리적 사용 항변의 한계와 법정배상 산정

본문 판례에서 B 회사의 주요 항변은 분쟁 GIF가 경기 전체에서 차지하는 비중이 낮고 시사 보도 또는 평론을 위한 적당한 인용에 해당한다는 것이었음. 그러나 법원은 합리적 사용 여부를 판단할 때 단순히 이용 분량이 짧은지 또는 형식적으로 보도·평론의 외관을 갖추었는지만 볼 수 없고 저작물의 정상적인 사용에 영향을 미치는지와 권리자의 합법적 권익에 불합리한 손해를 끼

치는지를 함께 보아야 한다고 판단하였음. 분쟁 GIF는 개별적으로는 짧더라도 경기의 핵심 장면, 진행 경과 및 경기 결과를 빠르고 직관적으로 전달하여 정품 방송을 다시 볼 필요를 감소시키는 효과가 있었고 CMG가 제3자 플랫폼과 체결한 관련 저작권 허가계약에서도 스포츠 이용이 별도의 허가 대상이었다는 점에서 실질적 대체 효과가 인정되었음.

한편 손해배상과 관련하여 법원은 원고가 제시한 분쟁 GIF가 대체한 경기의 분량 또는 분쟁 GIF의 총 재생 시간에 비례한 계산 방식을 그대로 채택하지 않았음. 다만 월드컵의 높은 상업적 가치, B 회사의 명백한 과실, 59개 경기에 대한 1,330여 개라는 침해 규모, X 애플리케이션 내 월드컵 전용 항목의 광고 수익 가능성, 2018년 러시아 월드컵 GIF 사건³⁾에서 400만 위안의 배상금이 선고된 판례 및 B 회사의 다수 권리 침해 사실 등을 종합하여 법정배상 방식으로 450만 위안의 경제적 손실을 인정하였음. 이는 정확한 손해액 산정이 곤란한 스포츠 중계 콘텐츠 침해 사건에서 유사 선례와 침해 규모를 종합하여 비교적 높은 법정배상액이 산정될 수 있음을 보여줌.

4. 시사점

본문 판례는 스포츠 경기 중계 영상이 경기 사실 자체와 구별되는 시청각저작물로 보호될 수 있음을 확인함. 또한 스포츠 경기 중계 영상의 일부가 GIF 이미지 영상으로 제작되어 무단으로 배포되었다면 저작권 침해가 성립할 수 있는데, 특히 GIF 이미지 영상의 실시간 제공과 사후 다시보기를 통한 제공 행위를 구별하여 권리 항목을 달리 적용한 점은 추후 유사 저작권 분쟁에서 유용한 참고 사례가 될 수 있다는 점에서 그 의의가 있음.

■ 참고자료

판례
(2024)京0491民初3235号

3) (2021)京73民终1819号