



메타버스에서의 저작권 이용 안내서



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism



한국저작권위원회
KOREA COPYRIGHT COMMISSION

CONTENTS



01. 안내서의 활용 방법 4

- 가. 활용 방법 5
- 나. 일러두기 5

02. 저작물의 이용 6

- 가. 이용허락을 받는 방법 7
 - 가-1. '사전(事前) 이용허락'의 원칙 7
 - 가-2. 신탁관리단체를 통한 이용허락 7
 - 가-3. 법정허락 제도의 활용 8
 - 가-4. 오픈라이선스(CCL·KOGL 등) 10
 - 가-5. 플랫폼 사업자의 권리 처리 11
- 나. 허락없이 이용할 수 있는 경우 12
 - 나-1. 저작물의 보호기간이 경과한 경우 12
 - 나-2. 저작재산권 제한 사유를 충족하는 경우 14
 - 나-2-(1). 저작재산권 제한 사유 14
 - 나-2-(2). 공정이용 일반조항 (제35조의5) 15
 - 나-2-(3). '부수적 복제 등' (제35조의3) 16
- 다. 기타 유의 사항 19
 - 다-1. 저작인격권 19
 - 다-2. 출처 명시 19





03. 저작물 종류별 쟁점 분석 24

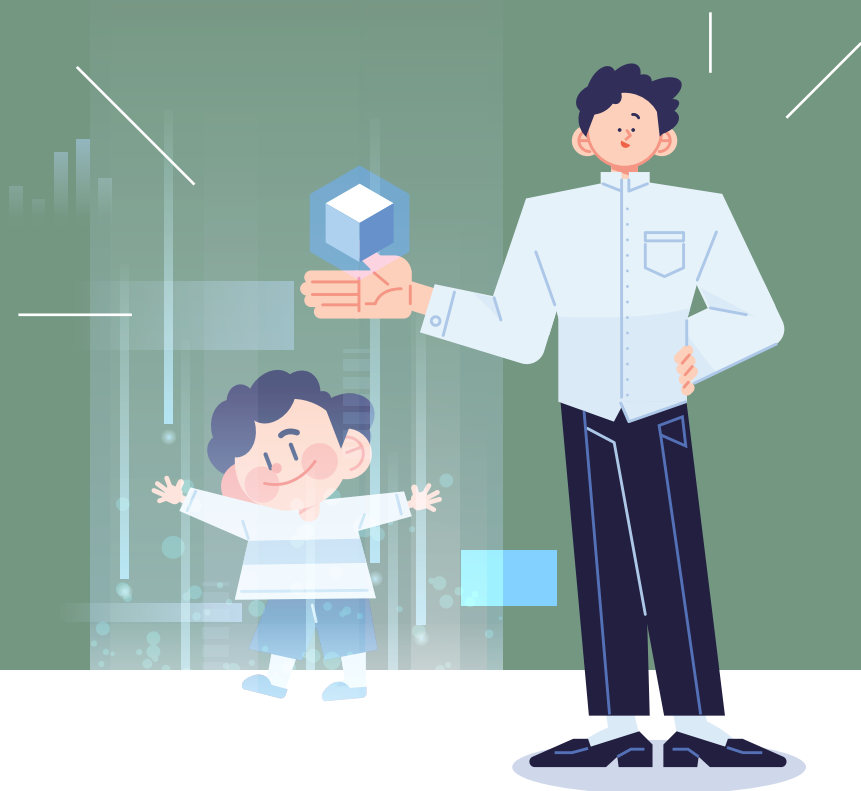
가. 안무저작물	25
나. 건축저작물	26
다. 응용미술저작물(의류·가구 등)	29
라. 메타버스 내 미술저작물(화상디자인)	30
마. 음악저작물	31

04. Q&A로 알아보는 주체별 유의 사항 32

가. 플랫폼 사업자	33
가-1. 사업자가 제공하는 콘텐츠	33
가-1-(1). 창작 과정에서의 저작물 이용	33
가-1-(2). 무단 이용에 대한 대처 방안	35
가-2. 크리에이터 UGC와 이용허락	36
가-3. 플랫폼 사업자의 책임 제한	38
가-4. 재판관할과 준거법	41
나. 크리에이터	43
나-1. 창작과 동시에 '저작권자'	43
나-2. 창작 과정에서의 저작물 이용	44
나-3. 무단 이용시 대처 방안	45
다. 최종이용자	46
다-1. 음악저작물의 이용	46
다-2. 안무저작물의 이용	50
다-3. 미술저작물의 이용	51
다-4. 아바타를 출판 등에 활용	51
다-5. 녹화하여 유튜브에 업로드	52

이

안내서의 활용 방법



가. 활용 방법

나. 일러두기

01. 안내서의 활용 방법

가. 활용 방법

본 안내서는 메타버스내에서의 저작물 이용 방법에 대하여 안내한다.

• 저작물의 이용 [2장]

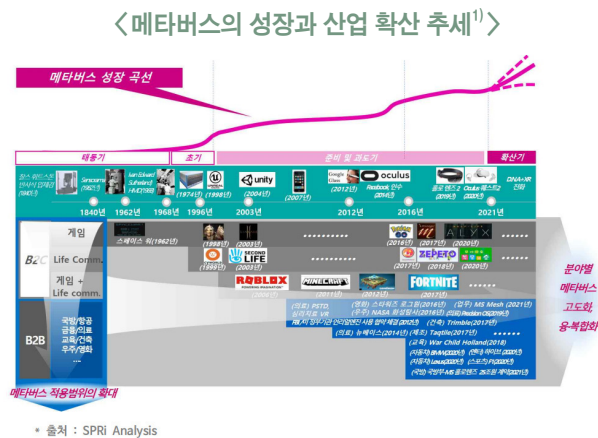
다른 사람의 저작물을 이용할 때는 사전에 허락을 받는 것이 원칙이다. 다만 권리자에게 직접 허락을 받을 수 없는 경우에도 제한적으로나마 이용할 수 있는 방안에 대해 살펴본다.

• ‘저작물 종류’별 쟁점 분석 [3장]

최근 부각되고 있는 K-POP 안무저작물, 건축물 등 거리의 메타버스 재현, 의류 등 패션 디자인의 활용, 음악저작물의 이용 등에 대한 쟁점을 저작물 종류별로 분석한다.

• Q&A로 알아보는 ‘주체별’ 유의 사항 [4장]

플랫폼 사업자, 크리에이터, 최종이용자별로 주체별로 주의할 사항에 대해 알아본다.



나. 일러두기

메타버스를 표방하는 플랫폼들의 형태가 워낙 다양하여, 이를 모두 아우르는 안내서를 제시하기가 매우 어려웠다. 메타버스의 대표적인 특성과 한국인의 이용비율을 감안하여 로블록스, 제페토, 마인크래프트 등의 구체적인 실태를 참조하였다.

저작권 분쟁 사례가 충분히 축적되지 못한 시점이고, 판례나 유권 해석은 물론 선행 연구조차 부족하다. 본 안내서는 참고용으로 제작된 자료이며, 사법부 등의 판단과 다를 수 있다.

‘대한민국’ 사람들을 위해 마련된 안내서이다. 전시, 공연 등의 용어도 당연히 대한민국 저작권법을 기준으로 한다.

1) 이승환·한상열, 「메타버스 비긴즈:5대 이슈와 전망」, 소프트웨어정책연구소, 2021, 7면

02

저작물의 이용



- 가. 이용허락을 받는 방법
- 나. 허락없이 이용할 수 있는 경우
- 다. 기타 유의 사항

02. 저작물의 이용

가. 이용허락을 받는 방법

가-1. '사전(事前) 이용허락'의 원칙

원칙적으로 “사전(事前)에 이용허락”을 받아야 한다. 다른 사람의 ‘저작물’을 이용하려면, 미리 이용허락을 받는 것이 원칙이다. 허락을 받는 방법에 특별한 제약이 있는 것은 아니지만, 일반적으로 ①**권리자를 찾고** ②**조건을 협의하여** ③**이용 허락**을 받으면 된다.

하지만 현실에서는 권리자가 누구인지 확인하고 연락처를 얻는 것부터 간단하지 않은 경우가 많다. 조건을 협의하여 허락을 받는 과정에 생각보다 많은 시간과 비용이 들 수 있다.



TIP

권리자찾기 누리집 (<https://findcopyright.or.kr>)

한국저작권위원회는 등록 저작물 및 저작권위탁관리업자²⁾ 관리 저작물에 대한 정보를 한 번에 검색할 수 있는 ‘권리자찾기’ 누리집을 운영하고 있다. 권리자 탐색에 도움이 될 수 있다.

가-2. 신탁관리단체를 통한 이용허락

권리자가 신탁관리단체에 자신의 권리를 신탁해 두었다면³⁾, 단체를 통해 쉽고 간편하게 이용허락을 받을 수 있다. 신탁관리단체란 저작재산권자, 저작인접권자 등 권리를 가진 자로부터 권리를 신탁받아 관리하는 단체로 국내에 총 12개 단체가 있다.



2) 저작권위탁관리업이란 저작권 신탁관리업과 저작권 대리중개업을 말하는 것이며, 저작권 신탁관리업을 하고자 하는 자는 대통령령으로 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관의 허가를 받아야 하며, 저작권대리중개업을 하고자 하는 자는 대통령령으로 정하는 바에 따라 문화체육관광부장관에게 신고하여야 한다.

3) 저작권자가 자신의 권리를 신탁하게 되면 더 이상 직접 이용허락을 할 수 없으며, 신탁관리단체만이 정당한 이용허락의 권한이 생긴다. 즉 신탁된 저작물을 이용하려면, 저작자가 아니라 신탁관리단체로부터 허락을 받아야 한다.

〈분야별 신탁관리단체〉

분야	단체명	집중관리 분야	연락처
음악	한국음악저작권협회	음악저작자 (작곡, 작사, 음악출판사)의 권리	02,2660,0400 https://www.komca.or.kr/
	함께하는 음악저작인협회	음악저작자 (작곡, 작사, 음악출판사)의 권리	02,333,8766 http://www.koscap.or.kr/
	한국음반산업협회	음반제작자의 권리	02,3270,5900 http://www.riak.or.kr/
	한국음악실연자연협회	음악실연자 (가수, 연주자 등)의 권리 ※보상금 수령단체	02,745,8286 https://www.fkmp.kr/
어문	한국문학예술저작권협회	어문, 연극, 영상, 미술, 사진 저작자의 권리 어문저작물의 복사권, 전송권 ※보상금 수령단체	02,2608,2800 https://www.kolaa.kr/
	한국방송작가협회	방송작가의 권리	02,782,1696 https://www.ktrwa.or.kr/
	한국시나리오작가협회	영화시나리오 작가의 권리	02,2275,0566 http://www.scenario.or.kr/
영상	한국영화제작가협회	영상제작자의 권리	02,2267,9983 http://www.kfpa.net/
방송	한국방송실연자권리협회	방송실연자 (탤런트, 성우 등)의 권리	02,784,7802 https://www.kobpra.or.kr/
뉴스	한국언론진흥재단	뉴스저작자의 권리	02,2001,7114 https://www.kpf.or.kr/
공공	한국문화정보원	공공저작물 (정부, 지자체, 공공기관)	02,3153,2820 https://www.kcisa.kr/

가-3. 법정허락 제도의 활용

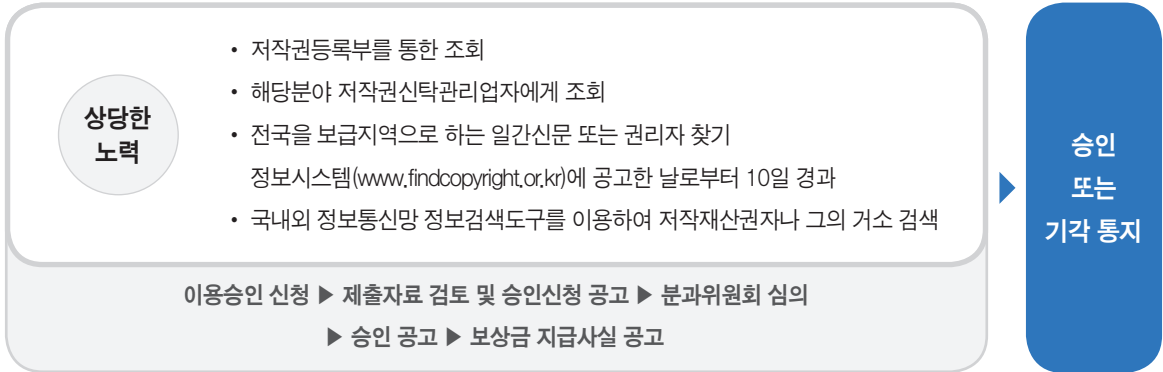
‘법정허락’은 상당한 노력을 기울였음에도 저작권자를 알 수 없거나 찾을 수 없을 때, 문화체육관광부 장관의 승인을 받은 후 저작물을 이용할 수 있도록 한 제도이다.

신탁관리단체에 문의해보고, 권리자찾기 누리집에서 검색도 해보고, 권리자를 수소문해보았지만 찾을 수 없는 경우라 하더라도, 저작권자 허락없이 이용한다면 저작권 침해라는 위험에 빠질 수 있다. 저작권법은 이처럼 권리자 불명 저작물⁴⁾에 대해 한국저작권위원회에 보상금을 공탁하고 이용할 수 있는 길을 열어두었는데, 이를 ‘법정허락’이라고 한다. 현재 한국저작권위원회가 업무를 담당하고 있다. (관련 문의 : ☎ 055-792-0099)

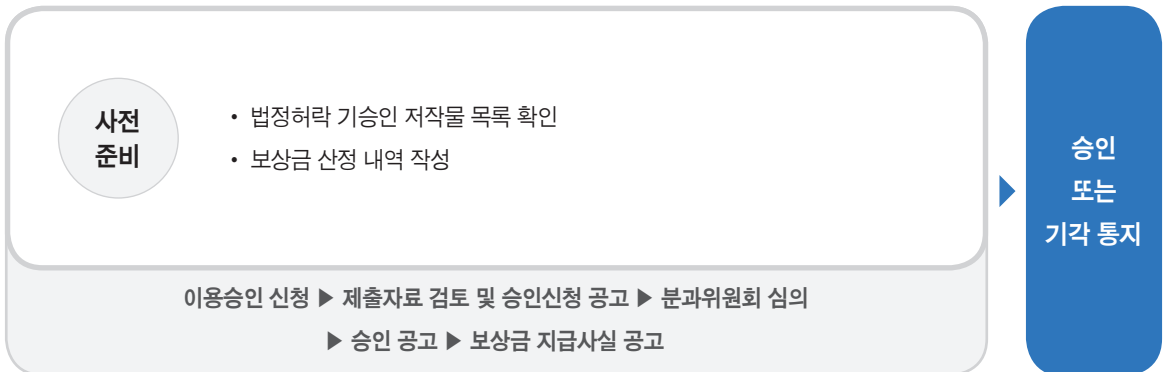
4) 저작권자가 누구인지 알 수 없거나, 누구인지 알아도 어디에 사는지 알 수 없어 허락을 받기 어려운 저작물

<법정허락의 절차⁵⁾>

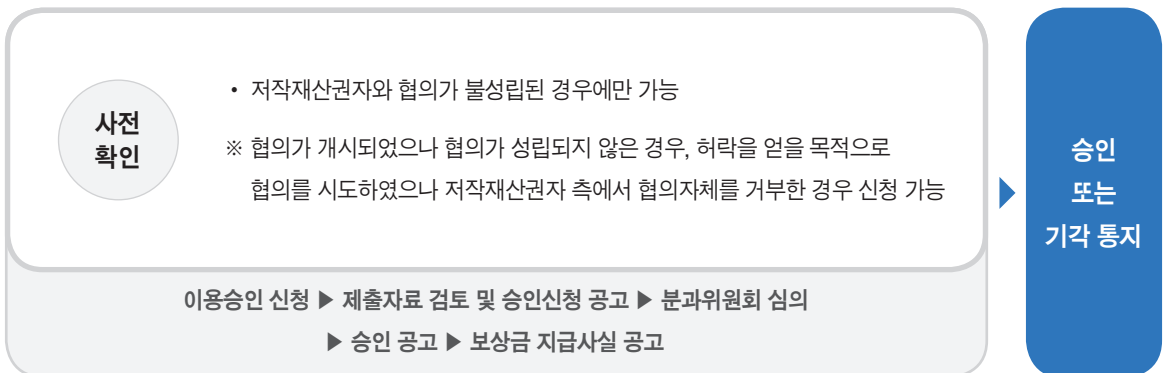
• 저작재산권자 불명인 저작물에 대한 법정허락 절차



• 기승인 저작물에 대한 법정허락 절차



• 저작재산권자와의 협의 불성립의 경우 법정허락 절차



5) 한국저작권위원회 누리집




가-4. 오픈라이선스(CCL·KOGL 등)

저작권자가 공개적으로 ‘허락의 의사’를 밝혀 놓는 경우도 있다. 오픈라이선스 이용자는 권리자가 제시한 조건만 준수하면 바로 이용할 수 있다.⁶⁾

대표적인 오픈라이선스는 CCL(Creative Commons License)이다. 상업적 이용 가능 여부, 변경 가능 여부 등의 조건에 따라 6가지 조합이 가능하다. 국가·지방자치단체·공공기관 등이 공공저작물 자유이용 허락 표시(KOGL)를 부착한 저작물 역시 해당 조건만 준수하면 합법적으로 이용할 수 있다.

이용허락 절차 : 권리자 탐색 → 범위 및 조건 등 개별 협상 후 합의 (계약 체결)

오픈라이선스 (권리자의 이용허락 포괄적 의사표시) : 교섭 없이 이용 (범위, 조건 준수)

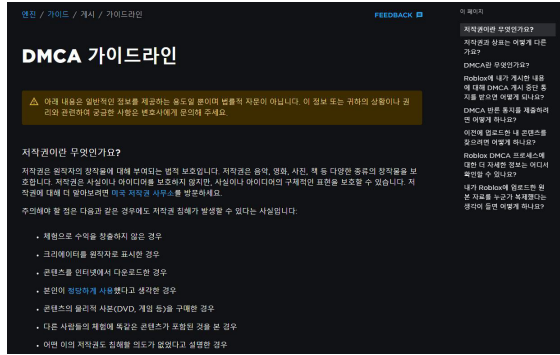
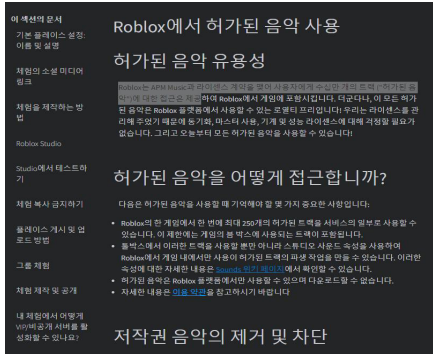
CCL	KOGL
<p>저작권정보 표시(CC BY)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 저작권정보 표시 · 상업적 이용 가능 · 변경(2차적 저작물 작성 포함) 가능 	<div style="text-align: center;">  <p>제1유형 : 출처 표시</p>  <p>제2유형 : 제1유형+상업적 이용금지</p>  <p>제3유형 : 제1유형+변경금지</p>  <p>제4유형 : 제1유형+상업적 이용금지+변경금지</p> </div>
<p>저작권정보 표시+비영리(CC BY-NC)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 저작권정보 표시 · 상업적 이용 금지 · 변경(2차적 저작물 작성 포함) 가능 	
<p>저작권정보 표시+변경금지(CC BY-ND)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 저작권정보 표시 · 상업적 이용 가능 · 변경(2차적 저작물 작성 포함) 금지 	
<p>저작권정보 표시+동일조건변경허락(CC BY-SA)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 저작권정보 표시 · 상업적 이용 가능 · 변경(2차적 저작물 작성 포함) 가능하나 동일 이용조건 적용해야 함 	
<p>저작권정보 표시+비영리+동일조건변경허락(CC BY-NC-SA)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 저작권정보 표시 · 상업적 이용 금지 · 변경(2차적 저작물 작성 포함) 가능하나 동일 이용조건 적용해야 함 	
<p>저작권정보 표시+비영리+변경금지(CC BY-NC-ND)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 저작권정보 표시 · 상업적 이용 금지 · 변경(2차적 저작물 작성 포함) 금지 	
<p>* 저작권정보 : 저작물명, 저작자명, 출처, CC 라이선스</p>	

〈오픈라이선스의 유형 및 심벌〉

6) 정진섭 외, 『CCL과 클린사이트 가이드라인』, 저작권보호센터, 2009, 35면.

가-5. 플랫폼 사업자의 권리 처리

플랫폼 사업자 등 제3자가 저작권 문제를 대신 해결해주는 경우도 있다. 예컨대 로블록스 등 플랫폼 사업자가 이용자를 위해 크리에이터 허브 등을 통해 ‘허락받은 콘텐츠’를 제공한다. 플랫폼 사업자가 이용되는 저작물에 대해 이용 허락을 받은 경우 이용자는 저작권 부담없이 이용할 수 있게 된다.



로블록스 크리에이터 허브⁷⁾



7) 로블록스 공식 홈페이지(<https://www.roblox.com>) 'Roblox 지원'과 'DMCA 가이드라인'

나. 허락없이 이용할 수 있는 경우

나-1. 저작물의 보호기간이 경과한 경우

저작권은 '저작자 생존기간 및 사후 70년'까지 보호된다.

무명(無名) 또는 널리 알려지지 아니한 이명(異名)이 표시된 저작물, 업무상저작물, 영상저작물 등은 '공표된 때'부터 70년간 보호된다. 보호기간이 경과한 저작물은 자유롭게 이용할 수 있다.

cf. '저작인접권'도 실연을 한 때 · 음반을 발행한 때로부터 70년, 방송을 한 때로부터 50년이 경과하면 자유이용이 가능하다.

제39조 (보호기간의 원칙)

- ① 저작재산권은 이 관에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 저작자가 생존하는 동안과 사망한 후 70년간 존속한다.
- ② 공동저작물의 저작재산권은 맨 마지막으로 사망한 저작자가 사망한 후 70년간 존속한다.

제86조 (보호기간)

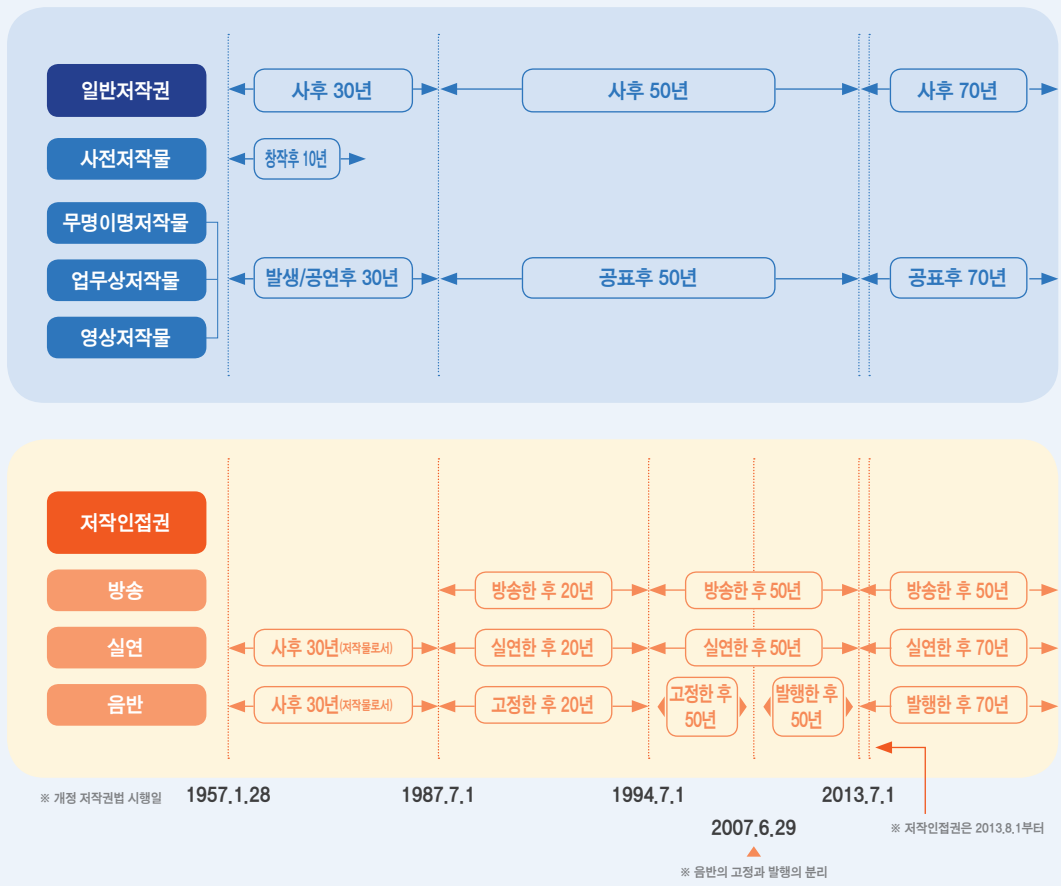
- ② 저작인접권(실연자의 인격권은 제외한다. 이하 같다)은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때의 다음 해부터 기산하여 70년(방송의 경우에는 50년)간 존속한다.
 1. 실연의 경우에는 그 실연을 한 때. 다만, 실연을 한 때부터 50년 이내에 실연이 고정된 음반이 발행된 경우에는 음반을 발행한 때
 2. 음반의 경우에는 그 음반을 발행한 때. 다만, 음을 음반에 맨 처음 고정한 때의 다음 해부터 기산하여 50년이 경과한 때까지 음반을 발행하지 아니한 경우에는 음을 음반에 맨 처음 고정한 때
 3. 방송의 경우에는 그 방송을 한 때



심화

저작권 보호기간은 1957년 제정 저작권법에서 사후 30년까지 보호하였으나, 이후 사후 50년, 사후 70년으로 연장되어 왔다. 저작자 사망시기에 따라 보호기간이 달라질 수 있다.

<보호기간 연장 추이 일람표> 한국저작권위원회, 「저작권 보호기간 안내서」, 2017, 30~31면



나-2. 저작재산권 제한 사유를 충족하는 경우

나-2-(1). 저작재산권 제한 사유

저작권법에서는 타인의 저작물을 이용할 경우 사전에 권리자로부터 허락을 받도록 하고 있다. 그러나 저작물의 이용활성화 및 이용자의 편의성 도모 등을 위해 법에서 정한 일정한 경우 저작재산권을 제한하여 권리자 허락 없이 저작물을 이용할 수 있도록 하고 있다. 여기에 해당하는 경우 별도의 허락을 받지 않고도 저작물을 이용할 수 있다.

제23조 (재판 등에서의 복제)

예) 재판을 위해 법원에 저작물을 제출하는 경우, 수사를 위해 수사기관이 저작물을 복제하는 경우

제24조 (정치적 연설 등의 이용)

예) 국회 연설을 블로그 등에 올리는 경우

제24조의2 (공공저작물의 자유이용)

예) 정부기관에서 발행한 자료를 인터넷 카페 등에 올리는 경우

제25조 (학교교육 목적 등에의 이용)

예) 선생님이 수업시간에 학생들의 이해를 돕기 위해 사진, 그림 등을 복사해서 나눠주는 경우

제26조 (시사보도를 위한 이용)

예) 뉴스 보도 자료 화면에서 사건과 관련된 도난 미술품을 촬영하여 방송하는 경우

제27조 (시사적인 기사 및 논설의 복제 등)

예) 신문 등에 게재된 시사적인 기사나 논설을 다른 언론기관이 복제하여 배포하는 경우

제28조 (공표된 저작물의 인용)

예) 논문 작성 시 다른 사람의 논문 일부분을 게재하고 출처를 표시하는 경우

제29조 (영리를 목적으로 하지 아니하는 공연, 방송)

예) 길거리에서 돈을 받지 않고 버스킹을 하는 경우

제30조 (사적이용을 위한 복제)

예) 인터넷에 있는 좋은 글귀를 다운로드하여 핸드폰에 소장하는 경우

제31조 (도서관등에서의 복제 등)

예) 도서관 보관 도서를 복사하여 이용하는 경우

제32조 (시험문제로서의 복제)

예) 수험능력시험 문제 출제를 위해 소설의 일부분을 문제 지문에 이용하는 경우

제33조·제33조의2 (시각·청각장애인 등을 위한 복제 등)

예) 시각장애인을 위해 소설을 점자화하거나, 청각장애인을 위해 드라마의 대사를 수화로 변환하는 경우

제34조 (방송사업자의 일시적 녹음, 녹화)

예) 방송사업자가 자신의 방송물을 일시적으로 녹음하거나 녹화하는 경우

제35조 (미술저작물등의 전시 또는 복제)

예) 길거리에 있는 조형물 앞에서 사진을 촬영하여 SNS 등에 게시하는 경우

제35조의2(저작물 이용과정에서의 일시적 복제)

예) USB 등에 탑재된 영화를 컴퓨터로 구동할 경우 RAM에 일시적으로 저장되는 경우

제35조의3(부수적 복제 등)

예) 명동 길거리에서 동영상을 촬영했는데, 옆에 있는 상점에서 흘러나오는 음악이 같이 녹화된 경우

제35조의4(문화시설에 의한 복제 등)

예) 국립현대미술관에 보관된 자료 중 저작권자를 알 수 없는 저작물을 이용자에게 제공하는 경우

제35조의5(저작물의 공정한 이용)

※ 컴퓨터프로그램저작물에 대한 저작권재산권 제한 규정

나-2-(2). ‘부수적 복제 등’ (제35조의3)

2019년 11월 저작권법 제35조의3이 신설되어 소위 ‘부수적 복제 등’에 대한 저작권 제한 조항이 마련 되었다.

‘부수적’이라는 표현은 베른협약⁸⁾에도 등장하며 독일 저작권법 제57조⁹⁾ 영국 저작권법 제31조 등에서도 찾아볼 수 있다. 입법 과정에서는 일본 2012년 저작권법 개정(2012년 6월 27일 법률 제43호)으로 도입된 제30조의2(부수적 저작물의 이용)가 참고되었다.¹⁰⁾

개정안 신설 제안 이유를 보면 “가상·증강 현실 기술이 발전함에 따라 관련 기기의 이용이 빈번해지고 있는데, 기기 활용 과정에서 부수적으로 다른 저작물이 포함된 경우 이에 대한 저작권 침해를 면책하여 관련 산업 발전의 토대를 마련하고자 함”이라고 서술하고 있다.¹¹⁾ 입법자는 동 조항이 산업적으로 활용될 것을 의도했다는 것인바, 메타버스 환경에서의 저작물 이용에도 많은 도움을 줄 것으로 기대된다.

제35조의5 공정이용 일반조항과 비교하면 ‘출처명시’를 하지 않아도 된다는 점 또한 이용자 입장에서 큰 장점이 될 수 있다.¹²⁾

8) 베른협약 제10조의 제2항에 ‘fortuitous and subsidiary’라는 표현은 해석에 참고가 된다. 김경숙(2020), “‘저작물의 부수적 이용’에 관한 신설 조항의 검토”, IT와 法연구 제20집 (2020. 2), 4면.

9) Section 57 (Incidental works) It shall be permissible to reproduce, distribute and communicate to the public works if they are to be regarded as works incidental to the actual subject-matter being reproduced, distributed or communicated to the public.

10) 그 밖에 캐나다 저작권법 제30.7조에도 (Incidental inclusion/Incidental use) 라는 표현이 있다.

11) 우상호의원 대표 발의 저작권법 일부개정법률안 제안 이유.

12) 제37조(출처의 명시) ①이 관에 따라 저작물을 이용하는 자는 그 출처를 명시하여야 한다. 다만, 제26조, 제29조부터 제32조까지, 제34조 및 제35조의2부터 제35조의4까지의 경우에는 그러하지 아니하다.

제35조의3 (부수적 복제 등)

사진촬영, 녹음 또는 녹화(이하 이 조에서 “촬영등”이라 한다)를 하는 과정에서 보이거나 들리는 저작물이 촬영등의 주된 대상에 부수적으로 포함되는 경우에는 이를 복제·배포·공연·전시 또는 공중송신할 수 있다. 다만, 그 이용된 저작물의 종류 및 용도, 이용의 목적 및 성격 등에 비추어 저작재산권자의 이익을 부당하게 해치는 경우에는 그러하지 아니하다.

? 부수적 복제에 해당할 수 있는 경우

- 집에서 가족사진을 촬영하여 메타버스에 올렸는데, 뒷배경에 인형이 같이 촬영되어 포함된 경우
- 집안을 동영상으로 촬영하여 메타버스에 올렸는데 TV에서 애니메이션이 나오고 있는 경우 등

? 부수적 복제에 해당하지 않는 경우

- 촬영한 동영상을 메타버스에 올렸는데, 유명가수의 음악이 우연히 들어간 것이 아니라 일부러 넣은 경우
- 의도적으로 만화 캐릭터와 동일한 모양의 아바타를 만들어 메타버스에 올린 경우 등

나-2-(3). 공정이용 일반조항 (제35조의5)

메타버스를 위한 별도의 저작재산권 제한 조항이 있는 것은 아니다.

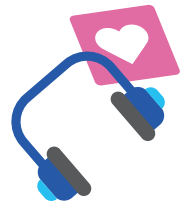
다행스럽게도 우리나라 저작권법에는 다양한 저작물 이용형태에 유연하게 대처 가능한 소위 ‘공정이용 일반조항’이 마련되어 있다. 저작물의 통상적인 이용 방법과 충돌하지 아니하고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 아니하는 경우에는 별도의 허락없이도 저작물을 이용할 수 있다.(제35조의5)

다만 조문의 추상성으로 인하여 이용자가 해당 여부를 스스로 예측하기 어렵다는 문제가 있다. 법에서 ①**이용의 목적 및 성격**, ②**저작물의 종류 및 용도**, ③**이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성**, ④**저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향** 등을 종합적으로 고려하여 저작권 침해 여부를 판단하라고 기준을 제시해주고 있지만, 이용자 입장에서의 어려움은 여전하다.



우리나라 법원이 제35조의5를 적용한 판례의 분석을 통해 공정이용의 가능성을 높이는 유의점을 찾아보면 아래(✓)와 같다.

- ✓ 타인의 저작물을 이용할 때는 “이용목적의 정당성”을 엄격하게 살펴야 함
- ✓ 영리를 목적으로 하는 이용은 자제해야 함
특히 인플루언서는 협찬받지 않더라도 계정유지와 활동이 영리적일 수 있음
- ✓ 콘텐츠의 본래 목적과 다른 목적으로 이용할수록 유리할 수 있음
감상 목적으로 만들어진 소설을 표절 검사 목적으로 이용하는 경우
- ✓ 타인의 콘텐츠를 “필요한 범위 내”에서만 이용해야 함
- ✓ 콘텐츠의 일부만 발췌해서 쓸 수 있는 경우에 필요한 부분만 이용해야 함
- ✓ 영상은 필요한 부분만 편집해서 이용해야 함
- ✓ 그림이나 사진의 경우, 해상도를 낮추는 등 원본과 차별화되도록 해야 함
단, 발췌나 편집에 따라 콘텐츠가 왜곡되는 일이 없도록 해야 함
- ✓ 타인의 콘텐츠를 직접 복제하기보다는 “링크를 우선적으로 활용”해야 함
- ✓ 링크의 형태는 불문하나, 가급적 URL 형태의 링크를 사용하는 것이 안전함
- ✓ 원작자가 직접 올린 게시물을 링크하면, 제3자가 올린 것보다 안전함
- ✓ 타인의 저작물(이미지, 영상, 텍스트 등)을 이용하는 경우에는 반드시 “출처 명시”를 해야 함
- ✓ 콘텐츠 위치와 저작물명, 저작자를 알 수 있도록 표시해야 함
- ✓ 불가피한 경우에 간략한 표시도 가능함 - 상황에 맞는 최선의 방법으로 해야 함

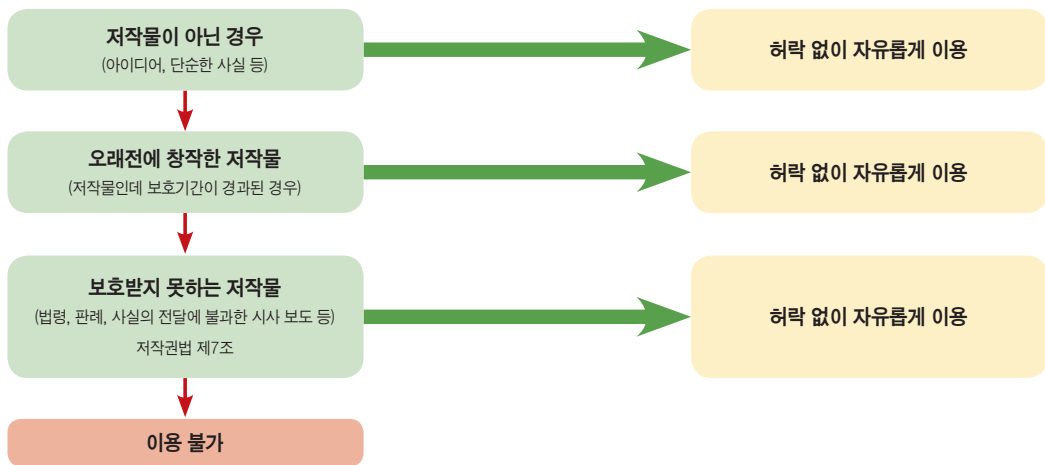


〈체크리스트〉

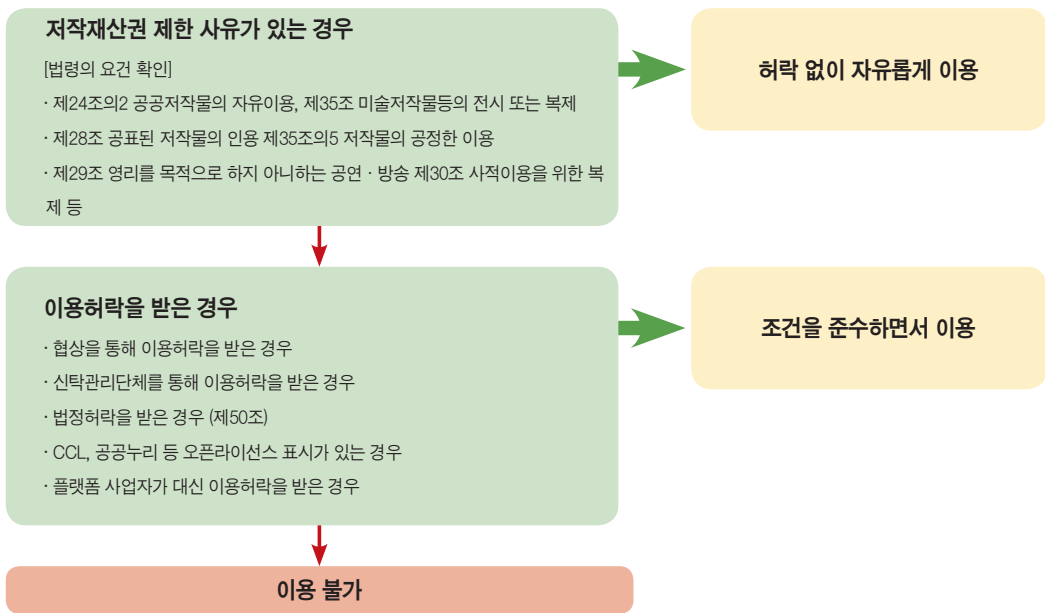
다른 사람의 저작물을 이용할 때 다음과 같은 순서로 이용 가능 여부를 확인해 보세요.



허락 없이도 이용 가능한 경우



“몇 가지 조건을 충족하면” 허락 없이 이용 가능한 경우



다. 기타 유의 사항

다-1. 저작인격권

우리나라 저작권법은 공표권, 성명표시권, 동일성유지권 등 3가지의 저작인격권을 인정하고 있다.¹³⁾

메타버스 환경에서는 이중에서도 특히 성명표시권과 동일성유지권을 주의해야 한다. 저작물을 이용할 때에는 저작자의 성명을 표시해주고, ‘내용, 형식 및 제호 등을’ 변경하여 동일성을 해하지 않도록 주의해야 한다.

저작인격권	공표권	(제11조) : 저작물을 공표하거나 공표하지 아니할 것을 결정할 권리
	성명표시권	(제12조) : 저작자가 저작물의 원작품이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표에 있어서 그의 실명 또는 이명을 표시하거나 표시하지 않을 권리
	동일성유지권	(제13조) : 법에 명시된 경우를 제외하고 저작자가 갖는 그 저작물의 내용, 형식 및 제호의 변경을 금지하여 동일성을 유지할 권리

다-2. 출처 명시

인용이나 공정이용 일반조항 등 저작재산권 제한 조항에 의하여 허락없이 저작물을 이용할 수 있는 경우라고 하더라도, 그 출처를 적어주어야 하는 경우가 많다.

제37조 (출처의 명시)

- ① 이 관에 따라 저작물을 이용하는 자는 그 출처를 명시하여야 한다. 다만, 제26조, 제29조부터 제32조까지, 제34조 및 제35조의2부터 제35조의4까지의 경우에는 그러하지 아니하다.
- ② 출처의 명시는 저작물의 이용 상황에 따라 합리적이라고 인정되는 방법으로 하여야 하며, 저작자의 실명 또는 이명이 표시된 저작물인 경우에는 그 실명 또는 이명을 명시하여야 한다.

출처의 명시는 저작물의 이용 상황에 따라 ‘합리적이라고 인정되는 방법’으로 하면 된다.

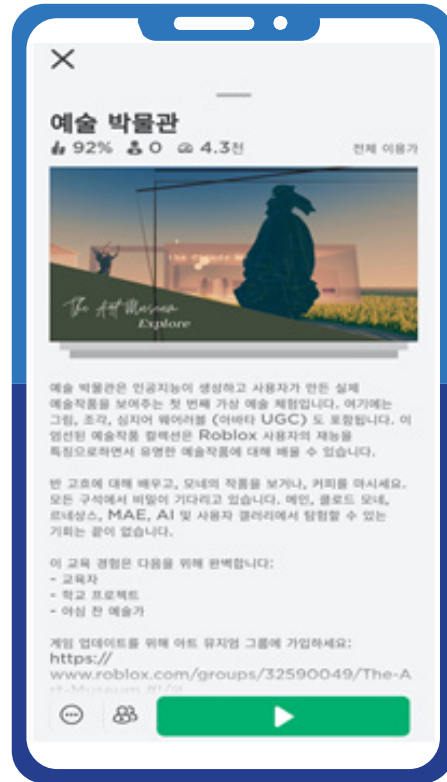
¹³⁾ 넓게는 배타적발행권과 출판에 있어 저작물의 수정증감을 할 수 있는 권리도 저작인격권의 하나로 볼 수 있다. 제58조의2(저작물의 수정증감)
 ① 배타적발행권자가 배타적발행권의 목적인 저작물을 발행등의 방법으로 다시 이용하는 경우에 저작자는 정당한 범위 안에서 그 저작물의 내용을 수정하거나 증감할 수 있다. 제63조의2(준용) 제58조부터 제62조까지는 출판권에 관하여 준용한다. 이 경우 “배타적발행권”은 “출판권”으로, “저작재산권자”는 “복제권자”로 본다.

구체적인 표시 방법은 플랫폼에 따라 달라질 수밖에 없는데, 로블록스와 제페토 같은 경우 현재 게시판 형식이 제공되므로 이러한 공간을 활용하여 이용한 저작물에 대하여 출처를 표기할 수 있다. 이용자는 플랫폼에서 제공하는 바에 따라 가상공간에 접속하기 전에 게시판을 통해 가상공간의 설명을 읽을 수 있고, 이후에 접속을 할 수 있다.

filmyoo, [미디어전시] 휴식(,)展¹⁴⁾



InfinityBlot, “예술 박물관”¹⁵⁾



로블록스는 팝업창 기능도 제공되고 있다.¹⁶⁾

크리에이터는 가상공간 안에 이용한 저작물에 터치를 통한 팝업창을 활성화시킬 수 있으며 이를 통하여 출처에 대한 표기가 가능하다.

가상공간을 제작할 시에 벽과 같은 공간에서 출처 표기를 할 수도 있다.

14) ZEPETO 월드 내 "filmyoo"의 "[미디어전시] 휴식(,)展 (Comma, Exhibition)", (<https://z3p.me/vioFDi2?invite>), 2023.8.30.자

15) 로블록스 내 "@InfinityBlot"의 "예술 박물관", (<https://www.roblox.com/games/12555384699/The-Art-Museum>), 2023.2.20.자.

16) 제페토의 경우 로블록스와 달리 팝업창의 형식이 지원되고 있지 않다.



제작자는 로블록스가 제공하는 기능을 활용하여 팝업창을 만들어 출처를 표시하였다.

InfinityBlot, "예술 박물관"¹⁷⁾

마인크래프트의 경우 다른 플랫폼에 비하여 창작에 대한 크리에이터의 자유도가 높고, 블록을 이용한 제작방식이기 때문에 식별가능한 색상블록을 이용하여 땅이나 벽 등에 글씨를 새기는 방식으로 출처의 표시가 가능하다. 이 외에도 플랫폼이 제공하는 표지판기능이나 책장기능을 이용하여 제작자의 메모를 남기는 것이 가능하기 때문에 건축물을 제작하거나 마인크래프트의 노트블럭¹⁸⁾을 구현한 이후 표지판 혹은 책장을 세워 출처의 표기가 가능하다.

¹⁷⁾ 로블록스 내 "@InfinityBlot"의 "예술 박물관", (<https://www.roblox.com/games/12555384699/The-Art-Museum>), 2023.2.20.자. (일부 발체)

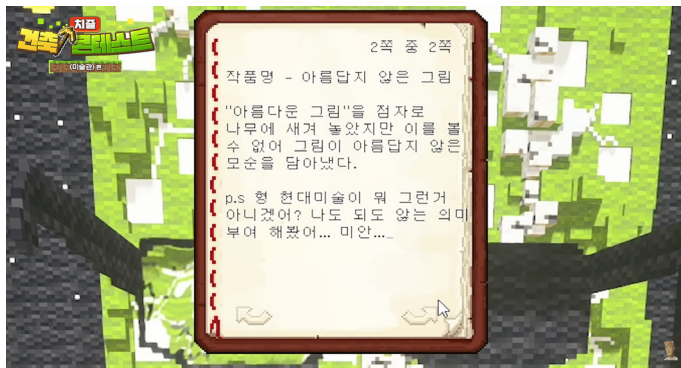
¹⁸⁾ 마인크래프트에서는 1개의 음을 제공하는 블록이 존재하는데, 제작자는 해당 블록을 조합하여 활성화 시키면 가상공간 내에서 음악을 제공할 수 있다(가상공간 내 구현예시: Charming Jo's VODs, "영화관에서서의 감동을 노트블럭으로.. JMC 영화 ost편 5조", (<https://youtu.be/NOH10ssBefI>), 2020.8.8.자. (검색일: 2023.12.11.)).



마인크래프트에서 미술저작물을 구현한 이후 노란 바닥에 검정색의 블록으로 출처를 새겼다. 해당 공간에서 이용한 저작물은 고흐의 해바라기(f456)



마인크래프트에서 제공하는 기능인 표지판에 출처를 표기할 모습



마인크래프트에서 제공하는 기능인 책장기능을 이용하여 글을 남길 수 있다. 이를 이용하여 출처를 표기할 수 있다.

우왁굳의 게임방송 채널, “마크로 본 서울 남산뷰 - 마인크래프트 치즐 건축콘테스트 “미술관 편”¹⁹⁾

19) 유튜브 ‘우왁굳의 게임방송’ 채널, “마크로 본 서울 남산뷰 - 마인크래프트 치즐 건축콘테스트 “미술관 편””, (<https://www.youtube.com/watch?v=XyGjVfswrg>), 2021.9.17.자.

한국저작권위원회가 진주시와 함께 진주남강유등축제를 주제로 한 가상공간을 구현한 바 있는데, 사진저작물 위에 공공누리마크를 함께 표기하고 있다. 출처 표기도 같은 방법으로 고려해 볼 수 있다.



공유마당, “보물찾기(유등축제 편)”²⁰⁾



20) ZEPETO 월드 내 “공유마당”의 보물찾기(유등축제 편), (<https://z3p.me/vioFDi2?invite>), 2021.11.03.자

저작물 종류별 쟁점 분석



- 가. 안무저작물
- 나. 건축저작물
- 다. 응용미술저작물(의류·가구 등)
- 라. 메타버스 내 미술저작물(화상디자인)
- 마. 음악저작물

03. 저작물 종류별 쟁점 분석

가. 안무저작물

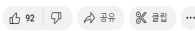
‘안무’도 저작물이 될 수 있다. 사이보이 사건 판결²¹⁾에서 보듯이, 음악의 전체적인 흐름이나 가사의 내용 및 가수들에게 적합한 일련의 신체적 동작 및 몸짓을 조합 배열한 것으로서 충분히 길고 독창적인 안무의 경우에는 저작물로 보호받을 수 있다.

아바타가 K-POP 안무를 해당 음악에 맞춰 전체를 모두 이용하는 경우에는 안무에 대한 저작권 침해 문제가 발생할 수 있다.

▼ 로블록스의 공간 내에서 캐릭터들이 NewJeans의 Hype Boy 안무를 구현하고 있다.



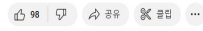
(MMD)Roblox Hype Boy - NewJeans



MR. JC 채널²²⁾



NEWJEANS - Hype Boy | LIVE from SE NEW YEAR'S FEST 2022 | ROBLOX



감미로 이벤트 채널²³⁾

하지만 짧고 간단한 기본 스텝 등은 저작물로 보호되기 어렵다. 창작성이 인정되지 않기 때문이다.

특히 사람의 동작으로 표현할 수 있는 형태는 매우 제한적이기 때문에 보호범위가 좁다.

* **저작물** : “저작물”은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.(저작권법 제2조 제1호)

21) 서울고등법원 2012. 10. 24. 선고 2011나104668 판결.

22) 유튜브 ‘MR. JC’ 채널의 “(MMD)Roblox Hype Boy - NewJeans” (https://youtu.be/44uHspiWEJw?si=_ccQTQp857gK3ezq), 2023.4.29.자.

23) 유튜브 ‘감미로 이벤트’ 채널의 “NEWJEANS - Hype Boy | LIVE from SE NEW YEAR'S FEST 2022 | ROBLOX”, (https://youtu.be/LCOT9oK2UTc?si=2ah_jitlyW3xC86Q), 2022. 12. 28.자.

메타버스 플랫폼의 아바타들의 제스처·동작이나 간단한 춤은 저작권 침해가 되지 않을 가능성이 높다. 포트나이트의 아바타들이 추고 있는 춤동작에 대해 래퍼 2밀리(2Milli), 배우 알폰소 리베이로, 댄서 러셀 호닝 등이 잇따라 저작권 소송을 제기했지만, 미국 제9항소법원은 침해로 보지 않았다.

전체적으로 저작물성이 있는 안무라고 하더라도 그 안의 단순 동작 일부분만을 이용하여 간단한 제스처를 구현한 경우에도 침해로 보기 어렵다.



알폰소 리베이로(Alfonso Ribeiro)의
‘칼튼 댄스(Carlton Dance)’²⁴⁾



러셀 호닝(Russell Horning)의 ‘더 플로스(The Floss)’²⁵⁾

나. 건축저작물

현실의 공간을 메타버스에 구현하는 경우가 많은데, 건축물에 대한 저작권 침해가 문제될 수 있다.

다만 흔히 보이는 평범한 모양의 건축물은 저작물이 아니다. 상당수의 건축물은 실용적인 기능성으로 인하여 구조나 외관은 선택의 폭이 크지 않고 비슷한 모양을 띠게 된다. 이러한 경우 저작권적 보호가 인정되는 영역은 제한적이다.

최근 독특한 외관의 카페나 펜션 등 저작물성이 인정되는 건축물이 많이 등장한다. 특히 메타버스 플랫폼에서 자주 구현하는 ‘랜드마크’ 건축물은 독특한 모양으로 인하여 저작물성이 인정될 가능성이 크다.



롯데건설이 가상공간인 메타폴리스
내에 구현한 롯데건설 건물 이미지²⁶⁾

24) Neal Baker, “THE LAW OF THE DANCE Fortnite sued by ‘Backpack Kid’ who claims the game stole his ‘flossing’ dance move for its characters”, The Sun, 2018, 12. 19. (<https://www.thesun.co.uk/news/8013464/fortnite-flossing-backpack-kid-sued-characters-dancing/>), (검색일: 2023. 12. 11.).

25) By Elizabeth A. Harris, “A Real-World Battle Over Dancing Avatars: Did Fortnite Steal the Floss?”, The New York Times, 2019, 1. 11., (<https://www.nytimes.com/2019/01/11/arts/fortnite-floss-dance-lawsuits.html>), (검색일: 2023. 12. 11.).

26) 진동영, “메타버스 공간에 건물 올린 롯데건설…건설업계 최초”, 2021. 07. 19. 자. 서울경제, (<https://www.sedaily.com/NewsView/22OZ1UW5OS>), (검색일 2023. 12. 11.).

저작물성이 인정되는 경우에도 “개방된 장소에 항시 전시되어 있는 미술저작물등은 어떠한 방법으로든지 이를 복제하여 이용할 수 있다.”²⁷⁾



용인세모펜션²⁸⁾



강원도 강릉에 위치한 카페 ‘테라로사’ 사천점 건물²⁹⁾

‘파노라마의 자유(Panoramafreiheit)’

예컨대 거리에 있는 건축저작물이나 광화문의 이순신 장군상 같은 미술저작물은 개방된 장소에 항시 전시되어 있으므로, 허락없이도 메타버스에 복제하여 이용할 수 있는 경우가 있다.

다만 ‘개방된 장소에 항시 전시’된 경우에만 가능하므로, 회원제인 골프장 내부, 건물의 실내를 메타버스에 재현하는 것은 저작권 침해가 될 가능성이 높으므로, 활용에 주의가 필요하다. (골프존 사건³⁰⁾, 오크우드 사건³¹⁾) 또한 건축물을 변형시켜 이용하는 경우 저작권격권 중 동일성유지권을 침해할 가능성도 있으므로 주의해야 한다.

27) 제35조 (미술저작물등의 전시 또는 복제)

- ① 미술저작물등의 원본의 소유자나 그의 동의를 얻은 자는 그 저작물을 원본에 의하여 전시할 수 있다.
다만, 가로·공원·건축물의 외벽 그 밖에 공중에 개방된 장소에 항시 전시하는 경우에는 그러하지 아니하다.
- ② 제1항 단서의 규정에 따른 개방된 장소에 항시 전시되어 있는 미술저작물등은 어떠한 방법으로든지 이를 복제하여 이용할 수 있다.
다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.
 1. 건축물을 건축물로 복제하는 경우
 2. 조각 또는 회화를 조각 또는 회화로 복제하는 경우
 3. 제1항 단서의 규정에 따른 개방된 장소 등에 항시 전시하기 위하여 복제하는 경우
 4. 판매의 목적으로 복제하는 경우
- ③ 제1항의 규정에 따라 전시를 하는 자 또는 미술저작물등의 원본을 판매하고자 하는 자는 그 저작물의 해설이나 소개를 목적으로 하는 목록 형태의 책자에 이를 복제하여 배포할 수 있다.
- ④ 위탁에 의한 초상화 또는 이와 유사한 사진저작물의 경우에는 위탁자의 동의가 없는 때에는 이를 이용할 수 없다.

28) 용인 세모난 나무 펜션 공식 홈페이지 <http://www.xn--910bh928ecqaq4v.com/>

29) 테라로사 공식 홈페이지 (<https://www.terarosa.com/>)

30) 대법원 2020. 3. 26. 선고 2016다276467판결.

31) 서울중앙지방법원 2007. 5. 17. 선고 2006가합104292판결.

질문 1.

지방자치단체에서 지역 랜드마크를 마인크래프트에 구현하는 공모전을 개최하려고 합니다.

사전에 해당 건축물의 설계자에게 허락받아야 하나요?

답변 : X

개방된 장소에 항시 전시되어 있는 미술저작물 등은 어떠한 방법으로든지 이를 복제하여 이용할 수 있습니다.

마인크래프트에 순천랜드마크를 건설하는 공모전³²⁾

한국관광공사에서 시행한 “국내 관광 랜드마크로 떠나는 가상 현실 여행”³³⁾

32) 순천 크래프트(순천 랜드마크 건축콘테스트) 참가자 모집 포스터, 순천시 공식 블로그 (<https://blog.naver.com/hongane2013>)

33) 한국관광공사 “국내 관광 랜드마크로 떠나는 가상 현실 여행” 공모전 포스터

다. 응용미술저작물(의류·가구 등)

현실 세계 제품의 디자인을 메타버스에서 구현하려는 시도는 지속적으로 나타나고 있다. 저작물을 메타버스에서 그대로 이용하려면 허락을 받아야 하는 것이 원칙이다. 현실의 응용미술저작물을 있는 그대로 메타버스에서 스캔하여 모델링하였다면 저작권 침해에 해당할 수 있다.

* 과거 영화에 저작물로 보호되는 의자가 허락없이 촬영되었다는 이유로 소송이 제기되고 미국에서 개봉한 지 28일 만에 법정으로부터 상영 금지 명령을 받은 사례가 있다.('12몽키즈' 사건)

* 우리나라에서도 왜선(균함) 디자인이 빅스톤이 제작한 선박 소품의 복제물에 불과하다며 저작권 침해를 인정한 바 있다. (영화 '명량' 사건)

당연하게도 '저작물이 아닌 디자인'을 그대로 모방해 제작하는 것은 저작권 침해가 되지 않는다. 예컨대 독창적이지 않은 '평범한 디자인'은 저작권법의 보호를 받지 못하므로, 메타버스에서 복제·이용해도 저작권 침해는 될 수 없다.

* Heptagon Creations, Ltd. v. Core Group Marketing LLC et al 사례에서 부동산 중개업체인 피고는 판매 대상 주택의 거실에 원고의 의자, 테이블, 램프, 화분 등을 가상으로(virtually) 설치하여 TV 광고를 했는데, 법원은 해당 가구 등이 저작권 보호를 받지 못하는 것들이어서 저작권 침해에 해당하지 않는다고 판단했다.³⁴⁾

* 과거 게임 GTA4에서 페라리가 디자인에 대한 권리를 보유하고 있는 360 및 F40 모델의 디자인을 본뜬 "투리스모(Turismo)"라는 가상의 자동차가 등장한다고 분쟁이 발생하였었는데, 많은 스포츠 차량에서도 흔히 채택하는 디자인 요소이기 때문에 페라리 F40 모델만의 고유한 특징이라 볼 수 없다며 양자간의 유사성을 부정한 사례가 있다.³⁵⁾



GTA4 게임 내의 투리스모 자동차³⁶⁾

³⁴⁾ Heptagon Creations, Ltd. v. Core Group Marketing LLC et al, No. 1:2011cv01794 -Document 45 (S.D.N.Y. 2011) <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/new-york/nysdce/1:2011cv01794/376526/45/>, (검색일 2023.12.11.).

³⁵⁾ 게임 속에 "투리스모(Turismo)"라는 가상의 자동차가 고급 스포츠카 "페라리(Ferrari)" 디자인과 유사함을 주장한 사건에서 파리 항소법원은 디자인 침해, 부정경쟁, 이미지 손상 및 명성의 무임승차 등을 부정하였다. Cour de cassation, civile, Chambre commerciale, 8 avril 2014, 13-10.689, Inédit.

³⁶⁾ 락스타게임(rockstargames) 공식 홈페이지, "이제 GTA 온라인에서 그로티 투리스모 클래식 이용 가능", (<https://www.rockstargames.com/kr/newswire/article/ak14o8838a4a3a/Grotti-Turismo-Classic-Now-Available-in-GTA-Online>), 2017.4.4. 자

라. 메타버스 내 미술저작물(화상디자인)

메타버스 상에서 제작되는 의류·패션 아이템은 미술저작물로서의 저작물성 요건을 충족할 가능성이 있다.³⁷⁾

* 아바타가 들고 다니는 가방은 메타버스에서는 현실 세계와 같은 실용성이나 기능성을 가지지 않으므로, 미술저작물로서의 창작성만 인정되면 바로 저작권법의 보호를 받게 된다.

누가 하더라도 같거나 유사할 수밖에 없는 형태의 아이템이라면, 렌더링에 투입된 ‘노동력’의 정도와는 무관하게 저작권법의 보호를 받을 수 없다.

* 아바타가 착용하는 ‘흔한 모양의 의류’, 평범한 반지, 머리띠 등은 창작성이 부정될 가능성이 크다.

저작물성이 인정된다면, 이를 무단 복제·배포한다면 저작권 침해가 된다. 메타버스에서 복제하는 것은 물론, 현실 세계에서 이를 재현한 제품을 만드는 것 역시 저작권 침해가 될 수 있다.

* 예컨대 제페토 크리에이터 ‘렌지’가 만든 아이템 중 독창적인 패션 아이템들이 있는데, 창작성이 인정되는 경우 제3자가 모방하는 행위는 저작권 침해가 될 수 있다.

참고로 저작물성이 부정되는 경우에도 무단 복제 행위는 부정경쟁방지법 등 타법에 의한 위법한 행위가 될 수 있음은 주의해야 한다.



‘렌지’의 창작과정과 제작한 아이템³⁸⁾

³⁷⁾ 제페토에서 크리에이터 ‘렌지’가 아바타가 입는 의류·패션 아이템을 판매하여 연간 억대의 수입을 올리고 있음이 알려져 주목받은 바 있다.

³⁸⁾ 어도비 블로그, “[영 아티스트에 묻다] 메타버스에서 전세계 2억명을 사로잡은 제페토 아이템 크리에이터 렌지”, (<https://blog.adobe.com/ko/publish/2021/11/08/cc-series-lenge-zepeto-creator-interview>) 2021.11.08.자. 사진 일부 발췌

마. 음악저작물

메타버스에서 음악저작물은 흔히 접할 수 있다. 음악저작물을 이용하려면 사전 이용허락을 받아야 하는 것이 원칙이다. 특히 음악저작물을 이용할 때에는 저작자(작곡, 작사, 편곡)뿐만 아니라, 가수나 연주자(실연자), 음반제작자 등 저작인접권자로부터도 허락을 받아야 한다.

유튜브가 일부 음악권리자들과 별도의 계약을 통해 이용자의 편의를 도와주는 것처럼, 메타버스 플랫폼 사업자도 음악에 대한 권리처리를 도와줄 방법을 모색하면 좋을 것이다. 실제로 로블록스가 이미 음악권리자들과 협상에 들어간 바 있다.



싱어송라이터 '에이미문(Aimy Moon)³⁹⁾



지니(Genie) 뮤직 공식 홈페이지 Aimy Moon (에이미문) 앨범 재킷 사진⁴⁰⁾

질문 2.



제페토에는 싱어송라이터 '에이미문'과 같은 인공지능이 작곡한 음악들이 유통됩니다.

이러한 음악은 메타버스 가상공간에서 자유롭게 이용해도 괜찮나요?

답변 : X

인간의 개입 없이 인공지능이 독자적으로 작곡한 곡은 저작권법의 적용 대상이 아닙니다.

하지만 인공지능과 사람이 공동으로 작곡한 경우가 많고, 게다가 작사·편곡은 사람이 한 경우도 있습니다.

또한 음원을 이용하기 위해서는 작사·작곡·편곡자 외에도, 가수, 연주자, 음반제작자 등 저작인접권자에게도 허락을 받아야 합니다. 이러한 일련의 행위 중 어느 한 과정이라도 인간이 창작에 개입하였다면 허락을 받고 이용해야 합니다.

39) 전미준, "AI 작곡가 버추얼 휴먼 '에이미문', 싱어송라이터 데뷔... 앨범 발매, NFT와 메타버스로 만나다", 인공지능신문, 2022.06.06.자 (<https://www.aitimes.kr/news/articleView.html?idxno=25219>), (검색일: 2023.12.11.).

40) (<https://www.genie.co.kr/detail/albumInfo?axnm=84129650>)

Q&A로 알아보는 주체별 유의 사항



가. 플랫폼 사업자

나. 크리에이터

다. 최종이용자

04. Q&A로 알아보는 주체별 유의 사항

가. 플랫폼 사업자

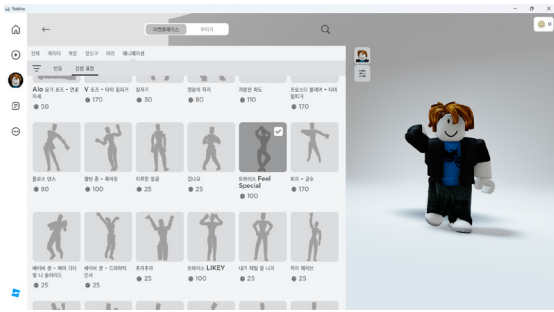
가-1. 사업자가 제공하는 콘텐츠

가-1-(1). 창작 과정에서의 저작물 이용

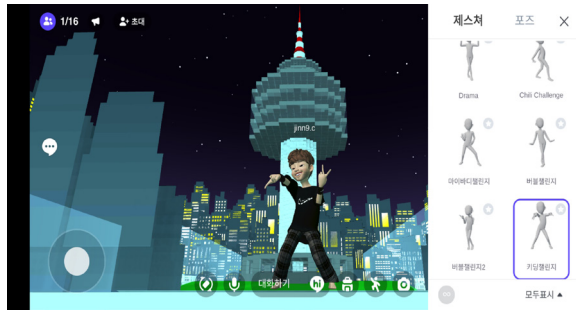
플랫폼 사업자도 다른 사람의 저작물을 이용할 때는 사전(事前) 이용허락을 받아야 하는 것이 원칙이다.

“저작물이 아니라면” 당연히 저작권 문제가 발생하지 않는다.

공정이용 등 저작권재산권 제한 사유에 해당하는 경우 허락없이 이용할 수 있다.



로블록스에서 제공하는 감정표현(애니메이션)⁴¹⁾



제페토에서 제공하는 아바타의 제스처⁴²⁾

질문 3.

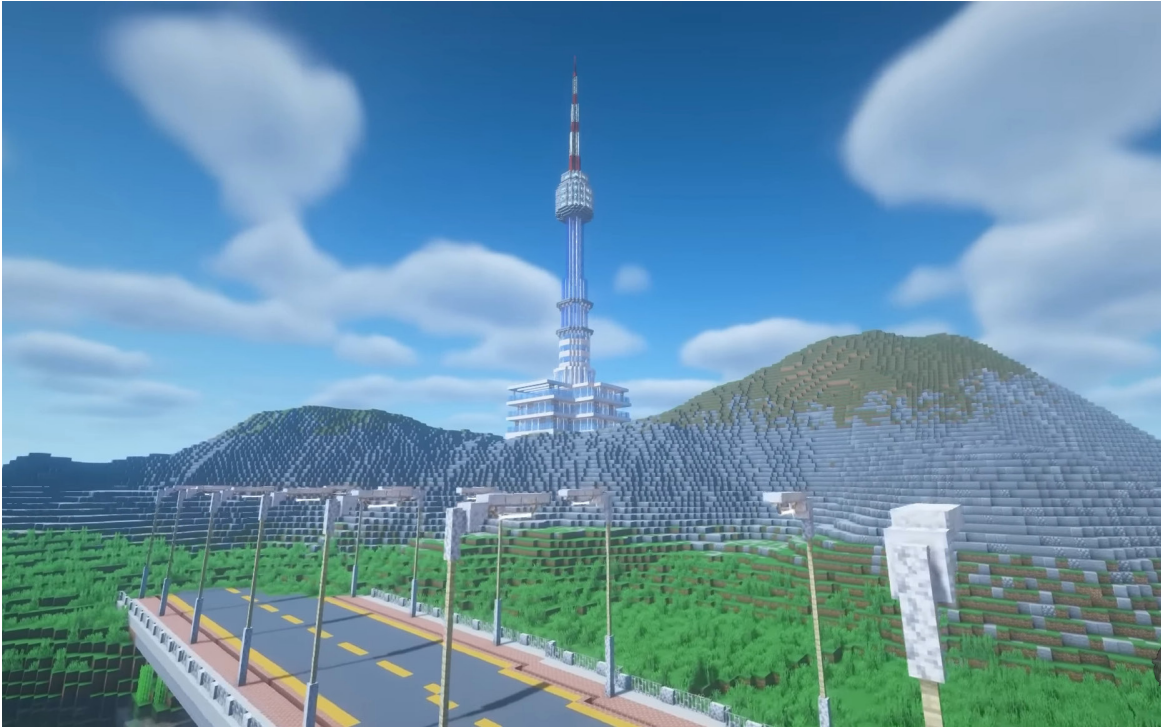
아바타의 감정표현이나 제스처, 동작 등이 특정인의 댄스를 연상하게 한다고 소송을 제기당했습니다. 저작권 침해가 될까요?

답변 : X

플랫폼 사업자들은 대부분 아바타의 감정표현이나 제스처 등을 제공하여 이용자가 선택 가능하도록 하고 있습니다. 에픽게임즈는 포트나이트 게임을 제공하면서 소송을 당하기도 했는데, 단순한 움직임은 저작물성 자체가 없어 자유롭게 이용이 가능합니다.

41) 제페토 메타버스 플랫폼 플레이 사진 (연구진 캡처)

42) 제페토 메타버스 플랫폼 플레이 사진 (연구진 캡처)



소성 sosung, 야생에서 5개월 동안 서울 만들기⁴³⁾

질문 4.



메타버스에서 서울의 모습을 구현하고 싶습니다.

서울타워나 잠실롯데월드 등의 모습을 구현하면 건축저작물에 대한 저작권 침해가 될까요?

답변 : ✕

서울타워 등 랜드마크를 재현하거나, 현실의 거리 모습을 메타버스에 구현하는 과정에서 건축저작물 등의 저작권이 문제될 수 있습니다. 하지만 저작권법에서는 “개방된 장소에 향시 전시되어 있는 미술저작물등은 어떠한 방법으로든지 이를 복제하여 이용할 수 있다.”고 규정(제35조 제2항)하고 있습니다.

서울타워나 잠실롯데월드는 개방된 장소에 향시 전시되어 있으므로, 이를 메타버스내에서 복제하여 이용하는 것은 허락 없이 가능합니다.

⁴³⁾ 유튜브 “소성 sosung” 채널의 “야생에서 5개월 동안 서울 만들기” (https://youtu.be/_R9wluE6WzU?si=DneaxCclQUYxxrm), 2023. 6. 9.자.

제35조 (미술저작물등의 전시 또는 복제)

- ② 제1항 단서의 규정에 따른 개방된 장소에 항시 전시되어 있는 미술저작물등은 어떠한 방법으로든지 이를 복제하여 이용할 수 있다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.
1. 건축물을 건축물로 복제하는 경우
 2. 조각 또는 회화를 조각 또는 회화로 복제하는 경우
 3. 제1항 단서의 규정에 따른 개방된 장소 등에 항시 전시하기 위하여 복제하는 경우
 4. 판매의 목적으로 복제하는 경우

가-1-(2). 무단 이용에 대한 대처 방안

플랫폼 사업자도 메타버스 내 다수의 콘텐츠에 대해 저작권을 보유하고 있으므로, 무단으로 콘텐츠에 대한 저작권을 침해하는 자에게는 법적 대응이 가능하다.

로블록스·제페토 등 플랫폼 사업자가 창작하여 제공하는 콘텐츠를 현실이나 다른 플랫폼에서 무단으로 이용하는 경우, 플랫폼 사업자에 대한 저작권 침해가 될 수 있다. 이때 로블록스 등은 저작권자의 지위에서 사용 중지를 요청하고 민형사상 책임을 묻는 등 법적인 제재를 가할 수 있다.

- 해당 플랫폼 사업자에게 복제·전송의 중단 요청(Notice & Takedown)
- 무단 이용자에게 사용 중지 요구, 부당이득반환·손해배상 청구
- 경찰 등 수사 당국에 저작권 침해로 형사고소



질문 5.



플랫폼 사업자는 이용자가 플랫폼 사업자가 제공한 가상 세계의 창작물을 녹화해 유튜브로 송출하는 것을 막을 수 있나요?

답변 : ○

플랫폼 사업자는 메타버스 내 다수의 콘텐츠에 대해 저작권을 보유하고 있습니다. 따라서 이러한 콘텐츠를 허락 없이 녹화하여 유튜브 영상으로 제작·전송하는 것은 플랫폼 사업자의 저작권을 침해할 가능성이 큼니다.⁴⁴⁾ 저작권이 침해된 경우에는 플랫폼 사업자가 중지를 요구할 수 있고 손해배상청구도 가능합니다. 따라서 플랫폼 사업자에게 사전에 물어보고 허락을 받는 것이 바람직합니다. 이용자를 위해 약관에서 미리 허락의 의사를 밝히는 사업자도 있습니다. 예컨대 제페토에서는 사업자가 저작권을 가지고 있는 아바타를 이용자가 소량 굿즈로 만드는 것에 대해서는 무상으로 허락하는 정책을 가지고 있습니다.

가-2. 크리에이터 UGC와 이용허락

크리에이터가 창작한 UGC(User-Generated Contents)의 저작권은 원칙적으로 해당 크리에이터에게 있다. [창작자주의] 플랫폼 사업자가 해당 플랫폼 이용자가 만든 UGC를 이용할 때에도 사전 이용허락을 받아야 한다. 대다수의 플랫폼 사업자들은 약관을 통해 ‘이용허락’을 받고 있다.

< 로블록스 이용약관 중 크리에이터 약관 (2023.8.1.) 제2조 b의 i >

b. 사용자 생성 콘텐츠(UGC).

- i. UGC의 소유권. 수정 클래식 아바타를 제외하고 본 크리에이터 약관(및 모든 해당 추가 약관)에서 크리에이터가 부여한 권리와 라이선스에 따라, 크리에이터와 Roblox 또는 크리에이터와 사용자 간에서처럼 크리에이터는 크리에이터가 만들었거나 앞으로 만들고(혼자 또는 다른 사람과 함께) 서비스에 게시하거나 제공하는 모든 UGC에 대해 크리에이터가 보유할 수 있는 모든 저작권을 보유합니다(거기에 포함될 수 있는 비 UGC Roblox IP는 제외).

44) 이는 마치 2007년경부터 스타크래프트 게임의 저작권자인 블리자드가 한국e스포츠협회에게 거액의 저작권료를 요구하며 발생했던 ‘게임리그 중계권료 사건’과 유사한 부분이 있습니다.

< 로블록스 이용약관 중 크리에이터 약관 (2023.8.1) 제2조 b의 ii >

ii. Roblox의 UGC에 대한 라이선스. 서비스 사용 및 크리에이터가 Roblox를 획득할 잠재력을 대가로, 크리에이터는 Roblox에게 다음을 할 수 있는 영구적이고 전 세계적이고 비배타적이고 로열티가 없는 권리와 라이선스를 부여합니다(다른 사용자 및 크리에이터를 포함하며 이에 국한되지 않는 개인 또는 단체에 2차 라이선스를 부여할 권리 포함). 즉, 서비스에서/서비스를 통해서 크리에이터가 게시 또는 제공한 UGC(통합 또는 관련된 상표 및 기본 소스 코드 포함)의 전체 또는 부분을 호스트, 저장, 전송, 번역, 실행, 현지화, 게시, 공개 디스플레이, 공개 공연(디지털 오디오 전송 및 청중을 통한 방식(through-to-the-audience basis) 포함), 재생산(시각적 이미지에 대한 시간 동기화 포함), 수정, 적응, 파생 저작물 생성, 향상, 배포 및 서비스와 관련된 비즈니스 목적으로 사용(서비스 또는 Roblox 운영, 제공, 개선 또는 홍보와 관련된 목적을 포함하나 이에 국한되지 않음)할 수 있는 권리와 라이선스입니다.

질문 6.



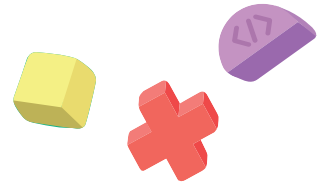
메타버스 플랫폼 사업자입니다. 플랫폼의 원활한 운영을 위해서 이용자의 UGC를 사업자가 이용할 수 있도록 약관을 통해 허락받고자 합니다. 어디까지 이용할지 모르니 추상적인 표현을 사용하여 가급적 넓은 범위에서 이용허락을 받고자 하는데, 약관에 대한 동의를 받는다면 법적으로 아무 문제가 없겠지요?

답변 : ✕

당사자간 합의에 기반한 계약은 원칙적으로 유효합니다.[사적자치의 원칙]

다만 이용허락 범위가 지나치게 넓은 경우, 약관규제법에 따라 불공정약관으로 제재를 받을 수 있다는 점은 주의해야 합니다.

공정거래위원회는 2019년 구글의 “본 서비스 및 YouTube(및 그 승계인 및 계열회사)의 사업과 관련하여 콘텐츠를 이용, 복제, 배포, 2차적저작물을 작성하거나, 전시, 발표, 각색, 온라인에 제공하거나 전자적인 방법으로 전송하고, 공연(perform)할 수 있는 세계적이고, 비독점적이고, 무상으로 제공되고, 양도가능하며, 서브라이선스를 허용할 수 있는(sublicensable) 라이선스를 YouTube에 허용합니다.”라는 조항에 대해 고객에게 부당하게 불리한 조항(약관법 제6조) 등에 해당하여 무효라고 판단한 바 있습니다.⁴⁵⁾



⁴⁵⁾ 공정거래위원회, “온라인 서비스 이용자의 저작권 보호 및 콘텐츠 등에 대한 사업자의 책임 강화 - 구글·페이스북·네이버·카카오의 불공정 약관 시정 -”, 소비자정책국 약관심사과 보도자료, 2019.3.14.

가-3. 플랫폼 사업자의 책임 제한

메타버스 플랫폼 내에서 “이용자가 저작권 침해 행위를 한 경우”, 권리자는 플랫폼 사업자에게 법적인 책임을 물으려는 시도를 많이 한다. 소송과 집행이 쉽기 때문이다. 과거 ‘유튜브’도 이용자의 저작권 침해를 이유로 다수의 저작권 분쟁을 겪은 바 있다.

저작권법은 플랫폼 사업자의 부담을 덜어주기 위한 ‘OSP 책임 제한’ 조항을 두고 있다. 법에서 정한 몇가지 요건만 충족하면, 이용자의 저작권 침해에 대해서 플랫폼 사업자는 책임을 지지 않도록 해둔 것이다. 우리나라 저작권법 제102조·제103조도 같은 취지에서 OSP의 부담을 덜어준다.

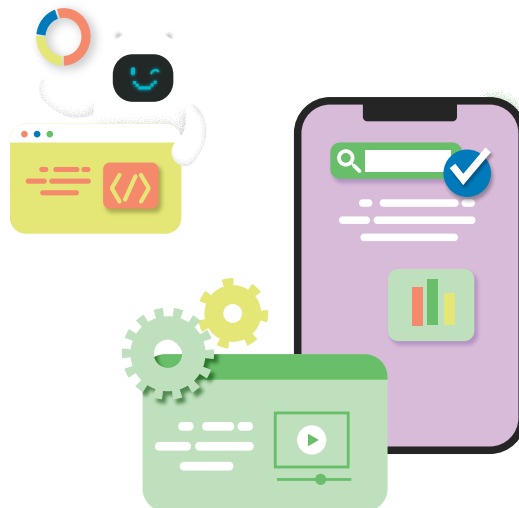
미국 사업자들은 법적 책임을 면하기 위해 미국 저작권법에 따른 “Notice & Takedown”을 준수하고 있다.

* “Notice & Takedown”은 일반적으로 OSP가 이용자의 불법행위를 모니터링할 의무는 없으며, 단지 권리자가 고지했을 때(Notice) 이를 삭제·차단해주는 것만으로(Takedown) OSP는 책임을 면할 수 있게 해주는 조항으로 OSP의 부담을 덜어준다.

제페토 역시 저작권법의 ‘OSP 책임 제한’ 조항 준수를 위해 약관에서 계정 차단·삭제에 대한 사항을 고지하고 있으며⁴⁶⁾, ‘Notice & Takedown’을 고려한 ‘저작권 침해 콘텐츠 게시 중단 요청’도 받고 있다.

8) 당사는 귀하가 반복적으로 저작권 침해를 할 경우 귀하의 계정을 차단하거나 삭제할 수 있습니다.

제페토의 이용약관 중 발췌



⁴⁶⁾ 제10조 제1항 제1호. 다. 저작권, 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리를 반복적으로 침해하는 자의 계정(온라인서비스제공자가 이용자를 식별·관리하기 위하여 사용하는 이용권한 계좌를 말한다. 이하 이 조, 제103조의2, 제133조의2 및 제133조의3에서 같다)을 해지하는 방침을 채택하고 이를 합리적으로 이행한 경우

제102조(온라인서비스제공자의 책임 제한)

① 온라인서비스제공자는 다음 각 호의 행위와 관련하여 저작권, 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리가 침해되더라도 그 호의 분류에 따라 각 목의 요건을 모두 갖춘 경우에는 그 침해에 대하여 책임을 지지 아니한다.

1. 내용의 수정 없이 저작물등을 송신하거나 경로를 지정하거나 연결을 제공하는 행위 또는 그 과정에서 저작물등을 그 송신을 위하여 합리적으로 필요한 기간 내에서 자동적·중개적·일시적으로 저장하는 행위

가. 온라인서비스제공자가 저작물등의 송신을 시작하지 아니한 경우

나. 온라인서비스제공자가 저작물등이나 그 수신자를 선택하지 아니한 경우

다. 저작권, 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리를 반복적으로 침해하는 자의 계정(온라인서비스제공자가 이용자를 식별·관리하기 위하여 사용하는 이용권한 계좌를 말한다. 이하 이 조, 제103조의2, 제133조의2 및 제133조의3에서 같다)을 해지하는 방침을 채택하고 이를 합리적으로 이행한 경우

라. 저작물등을 식별하고 보호하기 위한 기술조치로서 대통령령으로 정하는 조건을 충족하는 표준적인 기술조치를 권리자가 이용한 때에는 이를 수용하고 방해하지 아니한 경우

2. 서비스이용자의 요청에 따라 송신된 저작물등을 후속 이용자들이 효율적으로 접근하거나 수신할 수 있게 할 목적으로 그 저작물등을 자동적·중개적·일시적으로 저장하는 행위

가. 제1호 각 목의 요건을 모두 갖춘 경우

나. 온라인서비스제공자가 그 저작물등을 수정하지 아니한 경우

다. 제공되는 저작물등에 접근하기 위한 조건이 있는 경우에는 그 조건을 지킨 이용자에게만 임시저장된 저작물등의 접근을 허용한 경우

라. 저작물등을 복제·전송하는 자(이하 “복제·전송자”라 한다)가 명시한, 컴퓨터나 정보통신망에 대하여 그 업계에서 일반적으로 인정되는 데이터통신규약에 따른 저작물등의 현행화에 관한 규칙을 지킨 경우. 다만, 복제·전송자가 그러한 저장을 불합리하게 제한할 목적으로 현행화에 관한 규칙을 정한 경우에는 그러하지 아니한다.

마. 저작물등이 있는 본래의 사이트에서 그 저작물등의 이용에 관한 정보를 얻기 위하여 적용한, 그 업계에서 일반적으로 인정되는 기술의 사용을 방해하지 아니한 경우

바. 제103조제1항에 따른 복제·전송의 중단요구를 받은 경우, 본래의 사이트에서 그 저작물등이 삭제되었거나 접근할 수 없게 된 경우, 또는 법원, 관계 중앙행정기관의 장이 그 저작물등을 삭제하거나 접근할 수 없게 하도록 명령을 내린 사실을 실제로 알게 된 경우에 그 저작물등을 즉시 삭제하거나 접근할 수 없게 한 경우

3. 복제·전송자의 요청에 따라 저작물등을 온라인서비스제공자의 컴퓨터에 저장하는 행위 또는 정보검색도구를 통하여 이용자에게 정보통신망상 저작물등의 위치를 알 수 있게 하거나 연결하는 행위

가. 제1호 각 목의 요건을 모두 갖춘 경우

나. 온라인서비스제공자가 침해행위를 통제할 권한과 능력이 있을 때에는 그 침해행위로부터 직접적인 금전적 이익을 얻지 아니한 경우

다. 온라인서비스제공자가 침해를 실제로 알게 되거나 제103조제1항에 따른 복제·전송의 중단요구 등을 통하여 침해가 명백하다는 사실 또는 정황을 알게 된 때에 즉시 그 저작물등의 복제·전송을 중단시킨 경우

라. 제103조제4항에 따라 복제·전송의 중단요구 등을 받을 자를 지정하여 공지한 경우

4. 삭제

- ② 제1항에도 불구하고 온라인서비스제공자가 제1항에 따른 조치를 취하는 것이 기술적으로 불가능한 경우에는 다른 사람에 의한 저작물등의 복제·전송으로 인한 저작권, 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리의 침해에 대하여 책임을 지지 아니한다.
- ③ 제1항에 따른 책임 제한과 관련하여 온라인서비스제공자는 자신의 서비스 안에서 침해행위가 일어나는지를 모니터링하거나 그 침해행위에 관하여 적극적으로 조사할 의무를 지지 아니한다.

제103조(복제·전송의 중단)

- ① 온라인서비스제공자(제102조제1항제1호의 경우는 제외한다. 이하 이 조에서 같다)의 서비스를 이용한 저작물등의 복제·전송에 따라 저작권, 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 자신의 권리가 침해됨을 주장하는 자(이하 이 조에서 “권리주장자”라 한다)는 그 사실을 소명하여 온라인서비스제공자에게 그 저작물등의 복제·전송을 중단시킬 것을 요구할 수 있다.
- ② 온라인서비스제공자는 제1항에 따른 복제·전송의 중단요구를 받은 경우에는 즉시 그 저작물등의 복제·전송을 중단시키고 권리주장자에게 그 사실을 통보하여야 한다. 다만, 제102조제1항제3호의 온라인서비스제공자는 그 저작물등의 복제·전송자에게도 이를 통보하여야 한다.
- ③ 제2항에 따른 통보를 받은 복제·전송자가 자신의 복제·전송이 정당한 권리에 의한 것임을 소명하여 그 복제·전송의 재개를 요구하는 경우 온라인서비스제공자는 재개요구사실 및 재개예정일을 권리주장자에게 지체 없이 통보하고 그 예정일에 복제·전송을 재개시켜야 한다. 다만, 권리주장자가 복제·전송자의 침해행위에 대하여 소를 제기한 사실을 재개예정일 전에 온라인서비스제공자에게 통보한 경우에는 그러하지 아니하다.
- ④ 온라인서비스제공자는 제1항 및 제3항의 규정에 따른 복제·전송의 중단 및 그 재개의 요구를 받을 자(이하 이 조에서 “수령인”이라 한다)를 지정하여 자신의 설비 또는 서비스를 이용하는 자들이 쉽게 알 수 있도록 공지하여야 한다.
- ⑤ 온라인서비스제공자가 제4항에 따른 공지를 하고 제2항과 제3항에 따라 그 저작물등의 복제·전송을 중단시키거나 재개시킨 경우에는 다른 사람에 의한 저작권 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리의 침해에 대한 온라인서비스제공자의 책임 및 복제·전송자에게 발생하는 손해에 대한 온라인서비스제공자의 책임을 면제한다. 다만, 이 항의 규정은 온라인서비스제공자가 다른 사람에 의한 저작물등의 복제·전송으로 인하여 그 저작권 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리가 침해된다는 사실을 안 때부터 제1항에 따른 중단을 요구받기 전까지 발생한 책임에는 적용하지 아니한다.
- ⑥ 정당한 권리 없이 제1항 및 제3항의 규정에 따른 그 저작물등의 복제·전송의 중단이나 재개를 요구하는 자는 그로 인하여 발생하는 손해를 배상하여야 한다.
- ⑦ 제1항부터 제4항까지의 규정에 따른 소명, 중단, 통보, 복제·전송의 재개, 수령인의 지정 및 공지 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. 이 경우 문화체육관광부장관은 관계중앙행정기관의 장과 미리 협의하여야 한다.

가-4. 재판관할과 준거법

메타버스에는 여러나라 사람들이 ‘국경없이’ 어울린다. 분쟁이 발생했을 때 어느 법원에서[재판관할] 어느 나라 법을 적용하여[준거법] 재판을 할 것인지가 중요한 문제로 떠오른다.

특히 준거법의 결정은 사건의 결론을 뒤바꿀 수 있는 중대한 문제이다. 실제로 파노라마의 자유, 2차적저작물 조항 등 나라마다 저작권법 제도가 다르다.

베른협약에서는 ‘보호가 요구된 나라’(the country where protection is claimed)의 법률을 적용한다고 되어 있고, ‘보호국’의 의미가 쉽지는 않으나 저작권이 ‘침해된 나라의 법률’로 이해할 수 있다.⁴⁷⁾

하지만 메타버스에서 ‘침해국’을 찾는 것도 간단한 문제는 아니다. 유럽사법재판소는 인터넷에서 저작권 침해가 일어난 경우 불법 복제물에 대해 ‘이용자의 접근이 가능한 국가’라면 해당 국가의 법률이 준거법이 될 수 있다고 판시한 바 있어 참고가 된다.

다수의 플랫폼 사업자는 ‘약관’을 통해 주사업지 소재 법원을 관할 법원으로 하고, 해당 국가의 법을 적용하고 싶어 한다. 이는 먼 곳에 살고 있는 이용자에게 가혹한 요구가 될 수도 있다. 지나치게 불공정한 약관은 약관법에 따라 무효가 될 수 있음을 잊어서는 안된다.



47) 서울고등법원 2013. 1. 23. 선고 2012나24622판결.

질문 7.



메타버스 플랫폼 사업자입니다. 이용자가 다양한 국적을 가지고 있어, 이들과 분쟁이 발생하면 전세계를 돌아다니면서 소송을 해야 하는지 늘 걱정입니다. 약관에 모든 분쟁은 본사 소재지 관할 법원에서 우리나라 법률을 적용한다고 적어놓고, 동의하는 사람만 이 서비스를 이용하라고 해두면 외국에 나가서 재판을 해야 하거나 외국법이 적용되는 경우는 없는 건가요?

답변 : X

당사자간 합의에 기반한 계약은 원칙적으로 유효합니다. [사적자치의 원칙]

다만 불공정약관은 무효가 될 수 있다는 점은 주의해야 합니다. 미국에서 로블록스 약관의 유효성이 문제된 사안이 있었습니다. (Doe v. Roblox 사건) 로블록스는 약관에 규정된 중재 관련 조항을 근거로 소각하를 신청하였는데, 법원은 이를 기각했습니다.⁴⁸⁾ 계약 성립 자체에 대하여 문제 제기를 한 것입니다.

우리나라에서도 공정거래위원회는 2019년 구글, 페이스북 등에 대한 불공정 약관심사에서, 온라인 사업자와 이용자 간 분쟁이 발생한 경우 외국 소재지 법원(미국 캘리포니아 지방법원)을 관할 법원으로 지정한 것은 부당하게 불리한 재판 관할의 합의 조항에 해당하여 무효라고 판단한 바 있습니다. (약관법 제6조 및 제14조)⁴⁹⁾ 당사자간 합의에 기반한 계약은 원칙적으로 유효합니다. [사적자치의 원칙]

〈공정거래위원회(2019), 구글·페이스북에 대한 약관심사〉

시정 전 약관 조항(예시)	시정 후 약관 조항(예시)
본 서비스로 인하여 또는 본 서비스와 관련하여 발생하는 분쟁의 경우, 당사자들은 캘리포니아 산타클라라 카운티 법원의 대인관할 및 전속 법정지에 동의합니다.	귀하의 거주 국가의 법원에서 귀하가 미국 캘리포니아주 산타클라라 카운티 법원의 재판관할이나 법정지의 적용에 동의하는 것을 허용하지 않는 경우, 본 약관과 관련된 분쟁에 관하여 귀하의 거주지 재판관할이나 법정지가 적용됩니다.

⁴⁸⁾ Doe v. Roblox Corporation, 3:21-cv-03943-WHO, 2022 WL 1459568 (N.D. Cal. May 9, 2022). 로블록스 계정을 만들 당시 10세였던 원고가 유저네임, 생일 등을 입력한 후 크고 밝은 가입 버튼을 클릭하여야 하는데, 그 버튼 위에 덜 눈에 띄는 '가입을 클릭함으로써 당신은 중재조항을 포함한 이용약관에 동의 한다'는 문구가 있고 이용약관이 링크로 연결되어 있었다.

⁴⁹⁾ 공정거래위원회, "온라인 서비스 이용자의 저작권 보호 및 콘텐츠 등에 대한 사업자의 책임 강화 - 구글·페이스북·네이버·카카오의 불공정 약관 시정 -", 소비자정책국 약관심사와 보도자료, 2019.3.14.

게다가 국제사법은 국제재판관할과 준거법 문제에서 소비자를 보호하기 위한 특칙(국제사법 제42조와 제47조)을 두고 있습니다. 소비자계약에 해당하면 대한민국에 거주하는 이용자는 플랫폼 사업자의 소재지와 관계없이 대한민국 법원에서 소를 제기할 수 있는 가능성이 큽니다. 준거법 역시 이용자에게 유리하게 이용자의 '일상거소가 있는 국가'의 법에 따르게 됩니다. 설령 준거법에 대하여 합의가 이루어진 경우에도 이용자 소재지의 강행규정이 적용되어 소비자를 보호합니다.

나. 크리에이터

나-1. 창작과 동시에 '저작권자'

저작물을 창작한 크리에이터는 등록 등 별도의 절차없이도 창작과 동시에 바로 저작자가 된다.

질문 8.



가상공간에 구현된 창작물도 저작물로서 보호받을 수 있나요?

답변 : ○

가상공간에서 구현되더라도 '인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물'이라면 당연히 저작물로서 보호 대상이 됩니다. 다만 현실세계의 저작물을 단순히 모델링한 경우라면 창작성이 인정되지 않습니다. 미국에서 자동차의 3D 디지털 모델링에 대해 기존의 것을 그대로 옮긴 것에 불과하여 2차적저작물로 인정받을 수 없다고 판시한 선례가 있습니다.

질문 9.



메타버스 플랫폼 내에서 내가 만든 창작물로 분쟁이 발생할 경우, 나의 창작물에 대한 저작권 보호는 "외국에서도" 가능한가요?

답변 : ○

우리나라는 베른협약, WTO/TRIPs 등 국제협약에 가입해 있습니다. 이들 협약에 따라 우리나라에서 만들었다고 하더라도 세계 대부분의 국가에서 저작권을 보호 받을 수 있습니다. 등록 등 별도의 절차가 없더라도 보호받는 데는 아무런 문제가 없습니다.

질문 10.



가상공간 플랫폼이 서비스로 제공한 사용자 인터페이스에서 이용자가 머리 모양을 선택하여 아바타를 만들었습니다. 이용자에게 저작권이 있나요?

답변 : X

이용자가 변형과 수정을 하는 과정에 창작성이 인정되면 2차적저작물의 저작권을 가질 여지가 있습니다. 하지만 플랫폼 서비스 제공자가 제공한 몇 가지 선택지를 단순히 조합하는 정도로는 창작성을 인정받기 어려워 보입니다.

나-2. 창작 과정에서의 저작물 이용

크리에이터가 창작과정에서 다른 사람의 저작물을 이용할 때는 사전(事前) 이용허락을 받아야 하는 것이 원칙이다. “저작물이 아니라면” 당연히 저작권 문제가 발생하지 않는다. 공정이용 등 저작권제한 사유에 해당하는 경우 허락없이 이용할 수 있다.

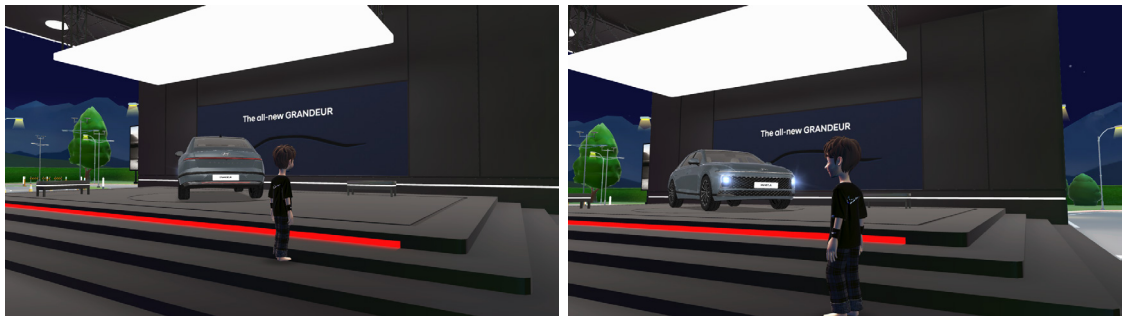
질문 11.



메타버스 공간에서 이순신 장군상을 배경으로 제작할 경우 저작권 침해에 해당하나요?

답변 : X

개방된 장소에 항시 전시되어 있는 미술저작물 등은 어떠한 방법으로든지 이를 복제하여 이용할 수 있습니다. 실제로 ‘몽군’ 등 이용자는 제페토 내에서 실제 광화문광장에 존재하는 세종대왕상이나 이순신 장군상을 구현하였습니다. 다만, 이와 같은 경우에도 ‘판매 목적으로 복제하는 경우’ 등에는 허용되지 않으므로 주의가 필요합니다.



ZEPETO Korea 제희, “드라이빙존”⁵⁰⁾

50) ZEPETO 월드 내 “ZEPETO Korea 제희”의 “드라이빙존”, (<https://z3p.me/spyUD?invite>), 2020.6.15.자

질문 12.



현실 세계의 자동차를 그대로 구현하여 메타버스에서 이용하는 것이 저작권 침해에 해당할 수 있나요?

답변 : ○

자동차의 디자인도 창작성이 인정되면 저작권법의 보호를 받을 수 있습니다. 따라서 디자인을 무단 복제할 경우 저작권 침해에 해당할 가능성이 큼니다.

침해가 인정되지는 않았지만, 이미 GTA4 게임에서 페라리 F40 모델의 디자인을 본뜬 “투리스모(Turismo)”라는 가상의 자동차가 등장하자 실제 법적 분쟁이 발생한 사례도 있습니다.

나-3. 무단 이용시 대처 방안

제3자가 저작물을 무단 이용하여 저작권을 침해했다면, 크리에이터는 법적 대응이 가능하다. 크리에이터는 저작권자의 지위에서 사용 중지를 요청하고 민형사상 책임을 묻는 등 법적 제재를 가할 수 있다.

〈저작권 침해시 권리자의 대응 방안〉

- 해당 플랫폼 사업자에게 복제 · 전송의 중단 요청(Notice & Takedown)
- 무단 이용자에게 사용 중지 요구, 부당이득반환·손해배상 청구
- 경찰 등 수사 당국에 저작권 침해로 형사고소

질문 13.



가상공간에서 창작한 저작물을 현실 공간에서 타인이 무단으로 이용할 경우 저작권 침해를 주장할 수 있나요?

답변 : ○

가상공간에서 만든 저작물이더라도 저작권자의 동의 없이 이루어진 무단 이용은 저작권 침해에 해당할 수 있습니다.

질문 14.



내가 만든 UGC를 “플랫폼 사업자” 이용하는 것은 ‘모두’ 저작권 침해에 해당하나요?

답변 : X

원칙적으로는 플랫폼 사업자도 사전에 허락을 받고 이용해야 합니다. 하지만 플랫폼 사업자는 대부분 약관을 통해 이용자가 창작한 UGC를 자유롭게 이용할 수 있도록 동의를 받고 있습니다. 플랫폼 사업자에게만 허락하는 것에 그치지 않고, 제3의 이용자에게도 허락한다고 되어 있거나 플랫폼 사업자가 제3자에게 서브라이선스를 줄 수 있다고 되어 있는 약관도 존재합니다.

즉 이 경우 크리에이터가 동의한 ‘약관’을 통해 이미 이용허락을 받은 것이므로 저작권 침해가 되지 않습니다. 크리에이터가 이를 잘 알지 못하는 경우도 있는데 동의에 앞서 약관을 읽어보는 것은 매우 중요합니다.

다. 최종이용자

다-1. 음악저작물의 이용

이용자가 음악이나 안무저작물을 메타버스 플랫폼에서 무단 이용하면 저작권 침해가 될 여지가 크다. 이미 국제음반산업협회 International Federation of the Phonographic Industry(IFPI)와 로블록스 사이에 분쟁이 발생한 바 있고, 한국음악콘텐츠협회가 로블록스에 대해 안무 저작권 문제를 제기한 바도 있다. 메타버스가 아닌 일반적인 인터넷 서비스에서의 저작물 이용과 유사한 문제가 발생한다. 공정이용이 되는 특수한 경우가 아니라면, 이용허락을 받고 이용해야 할 것이다.

메타버스에서 아리아나 그란데와 같은 유명 아티스트들이 ‘온라인 공연’을 하는 경우가 많다. 이들은 음악에 대한 저작권 권리처리를 하고 있는 것이다.



ABOUT FESTIVAL

음악을 통해 연결되는 새로운 세계



현실과 가상세계가 음악을 통해 연결된다면 어떤 모습일까요? 메타버스가 현실이 되고, 현실이 메타버스가 되는 국내 최초 메타버스 연계 오프라인 뮤직 페스티벌이 찾아옵니다.

2023년 가장 인기 있는 아티스트와 대한민국을 대표하는 버추얼 아티스트의 무대가 9월 23일 토요일, 인천 송도에서 펼쳐집니다.

현실에서 가상공간의 공연을 공중송신의 형태로 관람하는 경우⁵¹⁾



가상공간에서 가상공간의 공연을 관람하는 경우⁵²⁾

51) 이세계 페스티벌 공식 홈페이지 (<https://isegye-festival.com/>) 내 “About festival”

52) 유튜브 ‘YTN’ 채널, “가상 공연’에 몰린 관객들...메타버스 공연이 온다! / YTN”, 2021. 8. 16.자. (<https://www.youtube.com/watch?v=WHg1cJB-Nws>) 영상 일부분 발췌

질문 15.



음원사이트에서 구매한 파일을 메타버스 가상공간에 업로드하면 저작권 침해가 되나요?

답변 : ○

음악저작물을 이용자가 음원사이트에서 음원을 직접 “구매”하였다고 하여, 메타버스 플랫폼에서의 이용에 대한 ‘이용허락’을 받은 것은 아닙니다. 음악 CD나 책을 구입하였다고 해서 이를 마음대로 복제·판매하면 안되는 것과 동일합니다.

질문 16.



비영리공연은 괜찮다고 들었는데, 메타버스에서 비영리로 “대가를 받지 않고” 음악을 들려주는 것도 저작권 침해 가능성이 있나요?

답변 : ○

메타버스에서 음악을 들려주는 것을 흔히 ‘온라인공연’이라고 부르지만, 저작권법상으로 이는 공연이 아닌 ‘전송’에 해당합니다. 저작권법에서는 비영리공연에 대해 이용허락없이도 가능하도록 하고 있지만(제29조), 전송의 경우 비영리라 하더라도 제29조의 적용을 받을 수 없어 허락이 필요합니다.

질문 17.



내가 “직접 연주하고 부른 음악저작물”을 가상공간에 업로드하는 것도 저작권 침해가 될 수 있나요?

답변 : ○

직접 연주하고 부른 노래도, 작곡자·작사가에게 허락을 받지 않았다면 저작권 침해가 될 수 있습니다. 직접 연주하고 가창했다는 것은 가수·연주자의 몫을 스스로 했을 뿐, 작곡자·작사가·편곡자 등으로부터는 여전히 허락을 받아야 하는 것입니다.

질문 18.



신문사 홈페이지의 기사 등을 링크의 방법으로 보여주는 것도 모두 저작권 침해가 되나요?

답변 : ✕

마인크래프트, VR Chat 등 일부 플랫폼에서는 링크를 연동시켜 영상도 시청할 수 있습니다. 신문 기사 등을 링크를 통해 보여주는 것도 가능합니다. 합법적인 콘텐츠에 대한 링크 자체는 복제나 전송은 아니라는 것이 대법원의 입장입니다. 하지만 불법 업로드 되어 있다는 것을 충분히 인식하면서 이를 링크를 통해 확산시키는 것은 불법 업로드의 저작권 침해를 도와주는 ‘방조범’의 책임을 질 수 있으므로 주의가 필요합니다. 가급적이면 관리자가 직접 업로드 한 것을 링크하는 것이 상대적으로 보다 안전합니다.



메타버스 공간안에서 유튜브 영상을 단체관람⁵³⁾

53) 유튜브 '왓타버스 WAKTAVERSE' 채널 "가장 좋아요를 많이 받은 댓글이 주르르의 커버곡이 됩니다", 2022. 6. 5.자. (<https://youtu.be/u33XiZSS98E?si=fyZdWt98HhYOstW9>) 영상 일부분 발췌

다-2. 안무저작물의 이용

샤이보이 판결 이후로 K-POP 안무 전체를 복제하는 것은 저작권 침해가 될 수 있음이 분명해졌다.

다만 포트나이트 사건에서 보듯이 안무 중 짧은 부분만을 이용하거나 흔한 동작만을 가져다 쓰는 것은 저작권 침해가 되지 않는다.

질문 19.



가상세계의 캐릭터에 K-POP 안무를 아이돌 가수들의 동선(動線)과 동일하게 추도록 만들었습니다. 저작권 침해 가능성이 있나요?

답변 : ○

음악에 맞춰 해당 K-POP 안무 전체를 모두 이용하는 경우에는 안무에 대한 저작권 문제가 발생할 수 있습니다. 단순한 동작이나 제스처는 저작물성이 없어서 설령 다른 사람의 행동을 모방하여도 침해가 되지 않습니다. 하지만 음악의 전체적인 흐름이나 가사의 내용 및 가수들에게 적합한 일련의 신체적 동작 및 몸짓을 조합 배열한 것으로서 충분히 길고 독창적인 안무의 경우에는 창작성을 인정받을 수 있으므로, 이용 시 주의가 필요합니다.



로블록스로 만드는 안무커버 '레드벨벳 - 필 마이 리듬(Feel My Rhythm) 안무'

아트엑스캠퍼스(ARTX CAMPUS)
구독자 663명

구독

3 0 공유 0 오프라인 저장 0 저장 ...

아트엑스캠퍼스(ARTX CAMPUS)⁵⁴⁾

54) 유튜브 '아트엑스캠퍼스(ARTX CAMPUS)' 채널 "로블록스로 만드는 안무커버 '레드벨벳 - 필 마이 리듬(Feel My Rhythm) 안무", 2022. 4. 29.자 (<https://youtu.be/ZSySFT15uuk?si=b6fODWn3md8xcYUH>) 영상 일부분 발췌

다-3. 미술저작물의 이용

메타버스에서 현실 세계의 미술저작물을 이용하는 경우에도 원칙적으로 '사전 이용허락'을 받아야 한다.

미술저작물 원본의 소유자라고 하더라도 저작권을 가지고 있는 것이 아니라면, 메타버스에 해당 미술저작물을 업로드 할 경우 저작권 침해가 될 수 있으므로 주의해야 한다.

질문 20.



미술 전시 기관에서, 메타버스에 온라인 전시 공간을 만들었습니다. 현재 기관에서 소유하고 있는 전시 작품들을 메타버스에 그대로 재현하는 것도 저작권 침해가 될 수 있나요?

답변 : ○

그림을 소유하고 있다고 하여 저작권을 가지고 있는 것은 아닙니다. [소유권 ≠ 저작권] 미술저작물을 메타버스 전시 공간에 '전송'하려면 저작권자의 허락을 받아야 하는 것이 원칙입니다.

미술저작물 원본의 소유자라면 오프라인에서는 저작권자의 허락 없이도 자유롭게 전시할 수 있습니다. (제35조 제1항) 그러나 이를 인터넷에 올리는 것은 허용되지 않습니다.

제35조 (미술저작물등의 전시 또는 복제)

- ① 미술저작물등의 원본의 소유자나 그의 동의를 얻은 자는 그 저작물을 원본에 의하여 전시할 수 있다. 다만, 가로·공원·건축물의 외벽 그 밖에 공중에게 개방된 장소에 향시 전시하는 경우에는 그러하지 아니하다.

다-4. 아바타를 출판 등에 활용

이용자는 아바타 제작 시 머리 모양과 의상 등 선택할 수 있지만, 종국적으로 완성된 아바타의 저작권은 플랫폼 사업자에게 있는 경우가 대부분이다.

플랫폼 사업자가 제공한 아바타를 이용하여 굿즈를 생산한다거나 정보성 책자를 만드는 경우, '사전 이용허락'을 받아야 하는 것이 원칙이다.

질문 21.

아바타를 이용한 굿즈를 만들어 팔고 싶습니다. 플랫폼 사업자에게 허락을 받고 해야 하나요?

답변 : ○

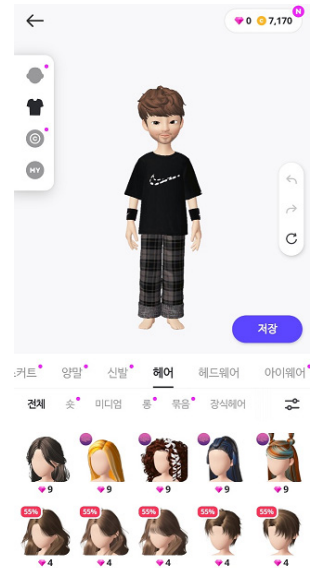
아바타를 설정하는 과정에 이용자가 선택하여 조합했다고 하더라도, 아바타에 대한 저작권은 플랫폼 사업자에게 있는 경우가 많습니다.

다만 제페토 등 일부 플랫폼 사업자들은 미리 일정한 조건 하에 소량 굿즈 발행을 허용하는 등 자신이 저작권을 가지고 있는 콘텐츠에 대한 이용허락의 의사를 밝혀두고 있는 경우도 있습니다.

① 일반 개인 제작자

- 본인의 아바타를 활용한 정보성 콘텐츠 제작이 가능합니다.
- 예시:
 - 내가 좋아하는 Top 5 크리에이터 월드 리뷰 영상 게시
 - 아바타 얼굴 커스텀 튜토리얼 Youtube 영상 게시
 - 드라이빙 월드를 배경으로 찍은 겨울 안전 운전 팁 Youtube 영상 게시
 - 서울 10대 맛집 블로그 글 포스팅 내 아바타 이미지 포함해서 배포
 - 2022년 트렌드 리포트 내 아바타 포토부스 포즈 이미지 포함해서 배포
- 본인이 운영하는 계정의 아바타가 아닌 타 계정의 아바타는 콘텐츠 제작 시 활용이 불가합니다.
- 본인 계정의 아바타를 활용한 소량의 굿즈 제작, 소유, 무상 나눔을 허용합니다. 단, 영리적 목적으로 이를 판매하는 것은 허용되지 않습니다.
 - 스티커, 메모지 등 인쇄 굿즈는 각 품목당 최대 500장까지 제작을 허용합니다.
 - 실물 피규어는 각 품목당 최대 20개까지 제작을 허용합니다.
 - 휴대폰 및 기타 전자기기 관련 굿즈는 각 품목당 최대 50개까지 제작을 허용합니다.
 - 위 예시에 포함되지 않은 굿즈나 물품의 소량 제작 범위에 대해서는 **제휴 문의**를 통해 확인해 주세요.
- ‘일반 개인 제작자’란 ZEPETO IP 콘텐츠를 활용한 창작물을 개인적으로 이용하거나 소규모의 개인 이벤트를 홍보하는 형태로 활용하려는 제작자를 가리킵니다.
- 일반 개인 제작자가 아닌 일정 규모 이상의 비즈니스(기업, 단체 등)에서 ZEPETO (Naver Z)와의 상업적 라이선스 계약 체결 없이 ZEPETO IP 콘텐츠를 활용한 2차 창작물을 무단으로 제작, 배포, 판매했을 경우 당사에서 법률적인 책임을 요구할 수 있습니다. 이때, 기업 및 단체 등 이 아닌 개인이라고 하더라도 영업적인 목적이 있는 경우에는 비즈니스를 위한 활용에 해당하니 주의 바랍니다.

그림 제목⁵⁵⁾



제페토의 이용자 아바타
이용 가능 범위⁵⁶⁾

55) ZEPETO 공식홈페이지 'ZEPETO 활용 콘텐츠(UGC) 이용 가이드라인'

56) 제페토 내 아바타 꾸미기 캡처 사진

다-5. 녹화하여 유튜브에 업로드

메타버스 플랫폼 중에는 녹화기능을 제공하는 서비스가 많다. 메타버스의 모습을 영상으로 녹화하여 유튜브 등에 업로드하기도 한다.

플랫폼 사업자가 제공하는 콘텐츠, 다른 이용자가 만들어 놓은 저작물 등이 이용될 수 있으므로, 원칙적으로 권리자에게 '사전 허락'을 받아야 한다.

다만 플랫폼 사업자의 약관을 살펴보면 일정 범위 내에서 라이브방송 등에서의 이용을 허락해 놓은 경우가 있으므로, 항상 약관을 잘 읽어보아야 한다. 예컨대 마인크래프트는 "귀하가 Minecraft를 플레이하거나 사용하는 비디오, 스트림 및 스크린샷을 생성, 사용 및 공유할 수 있습니다."라며, '모든 비디오(그 전체 내용)를 무료로 볼 수 있는 경우' 등 몇 가지 경우에는 'YouTube, Twitch 또는 기타 웹사이트에 당사 게임 영상을 올리고 이를 통해 수익을 창출할 수 있습니다'라고 안내하고 있다.

MINECRAFT 소프트웨어 및 콘텐츠로 할 수 있는 것과 할 수 없는 것

귀하가 당사 게임을 구매하면 게임을 다운로드, 설치 및 플레이할 수 있습니다. Minecraft: Java Edition 서버 버전의 경우, 서버에 이를 설치하고 온라인 플레이를 호스팅할 수 있습니다.

하지만, 당사가 특별히 동의하지 않는 한 당사가 만든 사항을 배포해서는 안 됩니다. "당사가 만든 사항 배포"의 의미는 다음과 같습니다:

- 당사의 게임 소프트웨어 또는 콘텐츠의 복사본을 다른 사용자에게 제공;
- 당사가 만든 사항을 상업용으로 사용;
- 당사가 만든 사항으로부터 돈을 벌려고 시도; 또는
- 다른 사용자가 불공정 또는 불합리한 방식으로 당사가 만든 것에 액세스할 수 있도록 하는 것.

그리고 아주 명확히 설명하면, "게임" 또는 "당사가 만든 것"에는 서비스, 그리고 향후 공개할 수 있는 다른 모든 게임이 포함되지만 이에 국한되지 않습니다. 또한 여기에는 업데이트, 패치, 다운로드할 수 있는 콘텐츠나 Marketplace 콘텐츠, 애드온, 게임의 수정된 버전, 이러한 사항의 일부 또는 상품, 시청각 콘텐츠 또는 그 밖에 당사가 만든 모든 것이 포함됩니다.

귀하가 만드는 사항에 대해 당사가 꽤 관대한 것과는 달리(사실 당사는 귀하가 멋진 사항을 수행하도록 권장하고 있음) 귀하에게 금지된 사항에 대해서는 수행하지 마십시오. 당사는 게임의 스크린샷과 녹화된 비디오를 포함하여 당사가 만든 것을 사용하여 귀하가 작업을 수행할 수 있는 방법과 작업을 수행할 수 없는 방법에 대한 자세한 [Minecraft 사용 지침](#)을 정리했습니다. 이 Minecraft 사용 지침은 창의성과 공동체 의식을 장려하기 위해 커뮤니티에 부여하는 추가 사용 권한이지만, 당사는 특히 사람들이 이러한 사용 권한을 악용하거나 남용하는 것을 목격하는 경우 이를 변경하거나 철회할 수 있는 권리가 있습니다. Minecraft 사용 지침은 자주 변경되며, 당사는 통지 없이 언제든지 지침에 제공된 사용 권한을 철회할 수 있는 권리가 있습니다.

녹화 등 활용에 관한 마인크래프트의 규정⁵⁷⁾

57) 마인크래프트 홈페이지 캡처

ZEPETO 활용 콘텐츠(UGC) 이용 가이드라인

ZEPETO 2023년 10월 30일 15:08

UGC란?

1. User Generated Content의 약자로, 사용자가 주체가 되어 창작한 콘텐츠를 포괄적으로 의미합니다.
2. ZEPETO에서 크리에이터가 직접 창작하고 게시한 아바타, 게시물, 아이템, 월드, 라이브 방송 등이 예시입니다.
3. UGC는 ZEPETO IP 콘텐츠를 활용하여 창작한 것으로 크리에이터가 ZEPETO 플랫폼에서 창작한 것 뿐만 아니라, 이를 활용해 사용자가 제 3자 창작물(팬아트, 굿즈, 문, 이용자 영상 등)까지도 포함합니다.
4. ZEPETO는 전 세계 사용자들의 비상업적 용도의 창의적인 UGC 제작과 배포를 환영합니다. 다만, 무단으로 ZEPETO IP를 사용하거나, 이를 통해 영리를 취하지 않도록 유의해주세요.
5. 영리적인 목적으로 ZEPETO IP 콘텐츠를 활용한 UGC 제작과 배포를 계획하고 있다면, **제휴 문의**를 하셔서 사전에 논의를 해주세요.

녹화 등 활용과 관련하여 제페토 규정(UGC)⁵⁸⁾

- c. **체험 내 UGC.** 일부 체험은 해당 체험의 사용자가 체험 내에서 UGC를 게시하도록 허용합니다. 체험 내에서 UGC를 별도로 게시하는 해당 사용자는 본 약관에 따라 Roblox와 해당 체험의 크리에이터에게 어떠한 의무(로열티나 어떠한 개인이나 당사자에 대한 보수 지급 의무 포함) 없이 어떠한 방식이나 미디어를 통해서도 UGC를 사용 및 이용할 수 있는 전 세계적이고 영구적이며 로열티 없는 취소 불가능한 권리 및 비배타적인 라이선스를 부여합니다. 해당 사용자가 수정된 클래식 아바타(크리에이터 약관의 섹션 2의 정의에 따름)를 생성하는 경우, 사용자는 본 약관에 의해 해당 수정된 클래식 아바타에 대한 모든 권리, 권한 및 이익을 Roblox에 양도합니다. Roblox는 그 대신 어떠한 개인에게 로열티나 기타 보수를 지급할 의무를 포함한 어떠한 의무(본 Roblox 약관에 달리 명시된 경우 제외) 없이 해당 수정된 클래식 아바타를 서비스에서 사용하고 이용할 수 있는 비배타적 라이선스를 사용자와 크리에이터에게 부여합니다.

녹화 등 활용과 로블록스 규정(UGC)⁵⁹⁾

이용된 양이 많지 않고 경제적으로 손해를 끼치는 바도 없는 경우 공정이용에 해당할 가능성이 있다.

특히 아바타가 뛰어가는데 배경으로 쓸쩍 보이는 경우와 같이 '부수적'으로 포함되는 경우 허락을 받지 않아도 저작권 침해가 되지 않는다.(제35조의3)

제35조의3 (부수적 복제 등)

사진촬영, 녹음 또는 녹화(이하 이 조에서 "촬영등"이라 한다)를 하는 과정에서 보이거나 들리는 저작물이 촬영등의 주된 대상에 부수적으로 포함되는 경우에는 이를 복제·배포·공연·전시 또는 공중송신할 수 있다. 다만, 그 이용된 저작물의 종류 및 용도, 이용의 목적 및 성격 등에 비추어 저작재산권자의 이익을 부당하게 해치는 경우에는 그러하지 아니하다.

⁵⁸⁾ 제페토 홈페이지 캡처

⁵⁹⁾ 로블록스 홈페이지 캡처

질문 22.



메타버스에서의 게임 장면을 동영상으로 만들어서 유튜브 채널을 운영하고 있습니다. 플랫폼 사업자가 제공한 콘텐츠들이 다수 영상에 나오는데, 플랫폼 사업자의 저작권이 문제될 여지가 있나요?

답변 : ○

플랫폼 사업자가 제공한 콘텐츠가 영상에 나오는 것은 마치 과거 게임 방송과 게임 제작사 사이의 저작권 분쟁과 유사한 문제가 발생할 수 있습니다.

하지만 마인크래프트의 경우 약관을 통해 상당히 넓은 범위에서 “YouTube, Twitch 또는 기타 웹사이트에 당사 게임 영상을 올리고 이를 통해 수익을 창출”하는 것을 허용하고 있습니다. 유튜브에 영상을 올리는 것에 대해서는 이처럼 각 플랫폼마다 이용허락의 의사를 미리 밝혀 놓은 경우가 많으므로 “약관”을 잘 살펴보면 도움을 얻을 수 있습니다.



우왁굳의 게임방송 채널, “토끼의 간을 적출해라! (추격전 컨텐츠) - 마인크래프트 별주부전”⁶⁰⁾

60) 유튜브 ‘우왁굳의 게임방송’ 채널 “토끼의 간을 적출해라! (추격전 컨텐츠) - 마인크래프트 별주부전”, 2022. 03. 01.자 (<https://www.youtube.com/watch?v=d1mA746SigM>) 영상 일부분 발췌

질문 23.



가상공간에서 좋아하는 캐릭터가 활동하는 장면을 개인적으로 녹화해서 간직하는 것은 저작권 침해에 해당하나요?

답변 : ✕

마인크래프트 등 메타버스 플랫폼은 자체적으로 녹화기능을 제공하고 있기도 합니다. 이때 어디까지 허용되는지 해당 플랫폼의 약관 내지 공지사항을 잘 살펴볼 필요가 있습니다.

그런데 비영리로 혼자 보기 위해 녹화하는 것은 허락을 받지 않고도 가능합니다. 이를 사적(私的) 복제라고 부르기도 합니다.(저작권법 제30조)

하지만 녹화된 영상을 인터넷 등 다른 사람들이 볼 수 있는 곳에 게시하거나 공유하는 행위는 설령 무료 공유라고 하더라도 저작권 침해가 될 수 있습니다. 약관에 의해 어디까지 허용되는지 각 플랫폼별로 다르므로 잘 살펴보아야 합니다.





메타버스에게의 저작물 이용 안내서

발 행 : 2023년 12월 11일

기 획 : 한국저작권위원회 정책연구본부 법제연구팀

집 필 : 최진원 (대구대학교)

이철남 (충남대학교)

이일호 (연세대학교)

구문모 (대구대학교)

발행처 : 한국저작권위원회

주 소 : (52851) 경남 진주시 소호로 117



메타버스에서의
저작물 이용 안내서

