

메타버스 플랫폼에서 저작권 보호에 관한 소고*

김도경**

< 목 차 >

- I. 서론
- II. 메타버스 플랫폼에서 발생하는 저작권 쟁점
- III. 메타버스 플랫폼에서 저작권 보호 방안
- IV. 결론

I. 서론

확장가상세계라고 일컬어지는 메타버스(metaverse)¹⁾ 관련 기술 및 산업은 빠르게 성장하는데 반해,²⁾ 메타버스를 규율하는 법 제도는 아직 완비되지 않았기 때문에 법적 분쟁이 발생하는 경우 이를 어떻게 해결할지 명확히 정리되지

* 이 논문은 2022년 한국문학예술저작권협회의 “가상저작물에 대한 저작권 보호 정책 연구” 보고서 중 필자가 작성한 내용의 일부분을 기초로 수정 및 보완하여 작성하였습니다.

** 단국대학교 법학연구소 연구전담조교수.

- 1) 2021년 10월 28일 Facebook은 사명을 META로 변경했다. 이는 ‘메타버스’에서 따온 것이다. 마크 저커버그는 메타버스가 차세대 기술진보의 핵심이 될 것이라고 발표했고 골드만 삭스는 이와 같은 흐름을 META가 주도할 것이라고 평가했다. 이처럼 메타버스는 코로나 19 팬데믹 사태와 맞물려 비대면 온라인 분야의 급성장과 함께 경제 성장의 핵심 동력으로 떠오르고 있다. 사람들은 메타버스에서 본인이 만든 유니폼을 팔아 돈을 벌기도 하고 기업 자체가 메타버스 세계에 있는 경우도 있다. 이처럼 메타버스 기술은 업무의 온라인화, 일상의 비대면화의 흐름 속에서 급성장 중이며 앞으로도 성장할 예정이다.
- 2) 현재 메타버스 산업을 진흥시키기 위하여 메타버스산업 진흥법안(김영식의원 등 10인 2022. 1. 11. 발의, 의안번호 제2114358호), 가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안(조승래의원 등 10인 2022. 1. 25. 발의, 의안번호 제2114545호), 메타버스콘텐츠 진흥에 관한 법률안(김승수의원 등 11인 2022. 6. 27. 발의, 의안번호 제2116158호), 메타버스 산업진흥법안(허은아의원 등 12인 2022. 9. 1. 발의, 의안번호 제2117173호) 등이 발의되어 계류 중에 있어 이를 통해 메타버스 산업을 육성시키고자 하는 정부의 의지를 엿볼 수 있다.

않은 상황이다. 특히 저작권법 측면에서 메타버스 세계에서 여러 가지 법적 쟁점이 발생할 수 있다. 구체적으로는 저작권 침해 여부를 판단하는 관점에서 현실에 존재하는 물건, 풍경, 구조물, 미술, 사진, 장소 등을 메타버스의 가상 세계에서 구현하는 경우 어느 범위까지 저작물성을 인정할 수 있는지의 여부, 안무저작물 등을 메타버스에서 구현하는 경우와 메타버스에서 뮤지컬, 공연 및 콘서트 등을 개최할 경우 발생하는 저작권 침해 문제와 함께 저작권 침해가 발생하였을 때 저작권 침해 면책을 인정할 수 있는지의 여부 등을 들 수 있다. 이러한 문제들은 이미 학계에서도 연구가 이루어지고 있고³⁾ 골프존 사건 등과 같은 법원의 판단⁴⁾이 존재하지만, 여전히 메타버스 공간에서 발행하는 저작권 침해에 대한 판단 기준이 명확히 설정되지 않은 상태이며, 저작권 침해가 발생한 이후의 분쟁해결 과정에서 관할 및 준거법의 문제 그리고 침해에 대한 플랫폼의 책임 등의 경우에는 아직 실제적인 분쟁이 발생하지도 않았기에 현행 법률을 근거로 한 법원의 판단은 존재하지 않는 실정이다. 그러므로 메타버스 공간에서 발생하는 저작권 침해 분쟁에 대한 사회적 혼란을 줄이고 메타버스 관련 산업의 발전과 디지털 에셋 저작물의 창작 진흥을 위한 정확한 가이드라인을 제시⁵⁾하는 것이 사회·문화·경제적으로 중요한 화두일 것이다.

메타버스에서 디지털 에셋 저작물이 생성되는 방식은 크게 ① 창작성을 부가하지 않고 단순히 3D 모델링을 하여 원저작물을 복제하는 방식, ② 원저작물에

3) 이와 관련된 선행문헌으로는 김해솔, 한정엽, 김종민, “메타버스 콘텐츠 제작 플랫폼의 저작유형 및 특성 연구 - UGC, UMC, URC 중심으로 -”, 「한국디자인학회 논문집」 제17권 제4호, 한국공간디자인학회, 2022. 6.; 남기연, 박정인, “메타버스 산업 활성화를 위한 저작권법 개정방향”, 「스포츠엔터테인먼트와 법」 제25권 제2호, 한국스포츠엔터테인먼트법학회, 2022. 5.; 현소진, “NFT의 발행 및 저작권적 쟁점의 논의”, 「경영법률」 제32집 제2호, 한국경영법률학회, 2022. 1.; 윤중수, 표시영, “디지털 저작물의 NFT가 갖는 함의와 법적 보호”, 「법조」 제70권 제6호, 법조협회, 2021. 12.; 김병일, “제4차 산업혁명 환경에서의 저작권 개혁과 그 글로벌 패러다임 진화”, 「정보법학」 제25권 제3호, 한국정보법학회, 2021. 12.; 최중락, “메타버스 플랫폼 내 경제 활동의 지식재산권 쟁점에 관한 고찰”, 「문화미디어엔터테인먼트법」 제15권 제2호, 중앙대학교 법학연구원 문화미디어엔터테인먼트연구소, 2021. 12.; 박경신, “NFT 아트를 둘러싼 저작권 쟁점들에 대한 검토 -미술저작물을 중심으로-”, 「계간저작권」 제34권 제3호, 한국저작권위원회, 2021. 9.; 이철남, “메타버스의 저작권 쟁점에 관한 연구 -디지털트윈의 공간정보에 대한 분석을 중심으로-”, 「경영법률」 제31집 제4호, 한국경영법률학회, 2021. 7.; 김현숙, 김창규, “온라인 실시간 콘서트의 저작권법적 성격 및 음약사용료에 대한 연구”, 「경영법률」 제31집 제4호, 한국경영법률학회, 2021. 7. 등이 있다.

4) 대법원 2020. 3. 26. 선고 2016다276467 판결.

5) 가이드라인 차원에서의 논의가 진척되면 추후 현행 저작권법을 개정하는 방식으로 입법적 개선이 요구되는 시점에서 도움이 될 수 있을 것이다.

창작성을 부가하여 2차적저작물을 창작하는 방식, ③ 메타버스 내에서 디자이너(3D 모델러)에 의한 최초 창작을 들 수 있다. 이러한 이유에서 현재 메타버스 상에서 이용되는 저작물(이하, 디지털 에셋 저작물)에 대한 저작권 보호 및 에셋 저작물(2차적저작물인 경우)의 원천이 되는 원저작물에 대한 저작권 처리와 관련된 선제적인 논의가 필요하다. 또한 에셋 저작물에 대한 저작권 침해를 방지하기 위해 저작권 검증 프로세스에 대한 검토도 논의될 필요가 있다. 이러한 이유에서 본고에서는 메타버스 환경에서 요구되는 문학·예술 저작물 및 교육 저작물의 저작권 보호 체계에 대해 연구함으로써 원저작물을 이용한 에셋 저작물 제작 시 저작권 침해를 예방하여 불필요한 법적 분쟁을 줄이는 것이 필요하다는 문제의식과 함께 이로 인해 야기되는 사회적 혼란과 비용을 감소시킬 필요성에 따라 메타버스 내에서 저작권 보호방안에 대해서 살펴보고자 한다.

따라서 국내외의 학계 연구 및 판결 등을 통해 제기되어온 가상과 물리적 공간이 융합되는 메타버스 관련 저작권 주요 쟁점들을 해당 부분에서 체계적으로 정리하고 저작권법상 제도적 미비점을 도출하여 보다 일관되고 충실한 법 해석을 가능하게 하는 가이드라인 기준을 정립하고 추후 법 개정이 필요한 부분에 대한 정책적 대안도 제시해 보고자 한다. 이러한 이유에서 현행 저작권법 규정의 문제점을 분석하고, 주요국 입법 현황 및 판례 동향을 파악하여 가상융합경계에 부합하는 가상저작물 보호를 위한 가이드라인 수준에서의 저작권법제 개선방안을 도출하고자 한다. 이에 디지털 환경변화에 따른 메타버스와 같은 새로운 공간과 영역에서의 다양한 저작물 이용 태양을 조사, 분석하고, 디지털 환경의 특수성으로 인하여 전통적인 저작물 사용 공간인 오프라인 환경과 차별화되어야 할 저작권법상 판단기준 및 해법을 모색하고자 한다. 이하에서는 저작권 침해 예방, 판단, 민·형사상 침해구제 수단과 요건 등에 있어 저작물 이용 및 침해판단과 관련한 제도적 미비점도 도출하여 법 개정이 필요한 부분에 대한 정책적 대안을 제시하고 가이드라인 제시 등 해결방안을 모색하고자 한다.

II. 메타버스 플랫폼에서 발생하는 저작권 쟁점

1. 저작물의 디지털 에셋화 과정에서 발생하는 저작권 침해

메타버스는 물리적 영역인 현실과 디지털 영역인 가상이 융합, 혼합되는 현실을 구현하기 때문에 기술적으로 현실 세계의 저작물 등 저작권법의 보호 대상을 권리자의 허락 없이 메타버스와 같은 가상 환경에 구현 및 재창작하는 과정에서 복제권, 2차적저작물작성권 등 저작재산권 침해, 그리고 원저작자를 허위로 표시하였다면 성명표시권 등 저작인격권 침해에 해당하는 등의 저작권 쟁점이 발생할 가능성이 높다.⁶⁾ 그러나 메타버스에서 저작물 에셋화시 발생하는 저작물 복제 등 이용행위에 대하여 과도한 저작권의 보호가 되지 않도록 저작권법 제35조의5 제2항 각호에 따라 저작물 이용의 목적과 성격, 이용된 저작물의 종류와 용도, 저작물의 현재 및 잠재적 시장, 가치에 미치는 영향 등을 고려하여 공정이용 등 저작권 제한 사유로 판단하여 면책할 수 있을지에 대하여도 균형 있게 고려해야 할 필요가 있다.

2. 저작물의 디지털 에셋화 과정에서 저작권 침해 유형

메타버스 기술은 가상의 공간에 현실 세계의 배경, 장소, 사물 등을 동일하게 구현하기 때문에 “디지털 트윈(digital twin)”이라고도 일컬어지며, 실제의 현실 세계를 그대로 구현한다고 하여 거울세계(Mirror World)라고 일컬어지기도 한다. 그러므로 물리적 영역의 현실, 장소, 물건, 사물, 공연 등을 그대로 또는 유사하게 가상의 공간에 반영하다 보면 해당 요소들이 저작권의 보호대상일 때 저작권 침해 문제가 발생할 수 있다. 이하에서는 이에 대해서 저작권 침해 문제를 유형별로 고찰해보고자 한다.

6) 이철남, 앞의 논문(주3), 468-469면(현실세계에 존재하는 다양한 콘텐츠가 가상세계로 시물레이션되는 과정에서 다양한 저작권 쟁점들이 발생하게 될 것을 예측할 수 있다. 음악이나 공연, 영상 등에 관한 전형적인 저작권 쟁점들은 가상공간에서도 유사하게 나타날 것이므로 기존의 법체계를 통해 많은 문제를 해결할 수 있을 것이지만, 현실세계에서 저작권 보호를 받지 못했거나 현실적으로 저작권 침해가 문제되지 않았던 영역에 있어서는 가상세계로 이전되는 과정에 저작권 쟁점이 부각되는 경우가 있다).

1) 현실세계의 배경, 장소 등을 메타버스에서 구현할 경우의 문제

현실 세계에서 대중의 이목을 끄는 건축물, 미술 등은 메타버스 가상세계 내에서도 동일한 파급력을 가지고 대중의 이목을 끌 것이기 때문에 메타버스 내에서 배경을 구성할 때 이와 같은 유형의 저작물이 사용될 가능성이 높다. 이 때 메타버스에 구현되는 가상의 배경이 물리적 세계의 실제 장소, 배경 등을 그대로 또는 유사하게 모방한 경우 저작권 침해 여부를 판단하는데 있어 관련되는 법리는 소위 ‘파노라마의 자유(Freedom of panorama, FOP)’라고 일컬어지는 저작권법 제35조(미술저작물등의 전시 또는 복제) 제2항이다. 파노라마의 자유는 “공공장소에 영구적으로 설치된 미술, 건축, 사진, 또는 조각 등을 사진, 동영상, 또는 그림 등으로 복제⁷⁾하여 배포하는 등 미술·건축·사진 저작물을 이용함에 있어 저작권자가 저작권 침해로 대응하는 것을 제한”하는 것을 의미한다. 다만, 국가마다 이와 같은 저작재산권 제한 사유를 동일하게 허용하는 것은 아니므로 해당 법적 분쟁의 관할, 준거법에 따라서 저작권 침해 여부의 판단이 달라질 수 있어 준거법이 되는 해당 국가의 저작권법을 확인하는 것이 필요하다. 우리나라의 경우 저작권법 제35조 제2항에 의거하여 저작권 침해 책임이 면책되기 위해서는 “복제 대상 저작물이 개방된 장소에 항시 전시되고 있어야 하며, 판매의 목적으로 복제하지 않고 건축물, 조각 또는 회화를 건축물, 조각 또는 회화로 복제하지 않는”다는 요건을 충족해야 한다.

구체적인 사례로서 실존하는 ‘옥외장소’를 메타버스와 같은 가상의 공간에 그대로 구현한 것에 대하여 저작권 침해 여부를 판단한 사건으로 “골프존 사건”을 들 수 있다. 이 사건은 원고(이 사건 골프장 소유·운영자)들이 운영하는 골프장 골프코스의 구조, 모습 내지 지형, 경관, 조경요소, 설치물 등이 결합된 골프장의 종합적인 이미지를 피고(3D 골프코스 영상 제작 및 스크린골프장 업체에 제공자)가 무단 사용하여 3D 골프코스 영상으로 제작한 후 이를 스크린골프장 운영업체에 제공한 행위가 골프장 골프코스에 관한 원고들의 저작재산권을 침해하고, 舊 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (차)목(현행 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (카)목)의 성과물 도용행위 및 민법상 불법행위에 해당한다고 주장하며 손해배상을 청구한 사안이다.⁸⁾ 이 사건 판결에 따르면 골프장의 골프코스는

7) 복제는 유형적 복제뿐 아니라 방송, 공연 등 무형적 복제도 포함된다.

8) 서울중앙지방법원 2015. 2. 13. 선고 2014가합520165 판결, 서울고등법원 2016. 12. 1. 선고

건축저작물에 해당하며, 골프코스에 대한 저작권은 골프코스 설계자가 원시적으로 취득하게 된다. 따라서 이를 메타버스에 그대로 구현할 경우, 골프코스 설계자 등 저작권자의 권리 침해에 해당할 가능성이 매우 높기 때문에 실존하는 장소, 배경 등을 메타버스에 구현하기 전에 저작권자의 이용허락을 받는 것이 필요하다. 이와 관련하여 실제로 메타버스 기술을 골프 중계에 적용해 실감도와 몰입성을 높이는 서비스를 도입하며 “스크린골프 애호가들에게 익숙한 가상의 3D 코스 위에 볼 낙하지점, 볼 궤적, 비거리, 남은 거리, 샷 분포도 등의 각종 데이터를 보여주는 방식이 될 것”이라고 소개하며 메타버스 기술을 적용한 골프 중계 서비스가 도입되기도 했다.⁹⁾ 이처럼 실존하는 골프코스의 장소, 배경 등을 메타버스에 그대로 구현할 경우 창조적 개성이 있는 골프코스는 저작권법상 보호의 대상이며, 수익창출을 위한 “판매 목적으로 복제”한 경우에는 저작권법 제35조의 제2항의 저작재산권 제한 사유에 해당되지 않기 때문에 골프코스 저작권자에게 이용허락을 받아야 할 것이다.

저작재산권의 제한의 사유는 저작권의 보호와 함께 저작권법이 추구하는 동일한 가치의 목적인 대중의 공정한 저작물 이용이 과도한 저작권의 보호의 경우에는 저해될 수 있다는 우려에서 예외적으로 인정되는 것이다. 따라서 대부분의 국가에서는 저작재산권 제한사유를 열거적으로 규정하고 있어, 법에 규정되어 있는 제한사유 이외에는 저작권 제한이 불가하다.¹⁰⁾ 이렇다 보니 저작권법상 열거적인 저작재산권 제한규정으로서는 다양한 상황 하에서 저작물 이용을 모두 아우르기 어려운 한계가 있으므로, 물리적 영역과 디지털 영역이 융합되는 새로운 환경 변화에 대응하여 적용될 수 있는 포괄적인 저작재산권 제한규정인 ‘공정이용 일반조항’의 필요성이 대두될 것이다. 따라서 급변하는 기술의 발전 속에서 입법 당시에 예견하지 못한 부분까지 융통성 있게 법 적용을 가능하게끔 하여 저작권법의 문화 창달이라는 목적을 달성할 수 있게 만드는 저작권법 제35조의5 공정이용 조항을 적극 활용하여 메타버스 산업이 발전할 수 있도록 저작권 보호와 공정한 이용의 정치한 균형점을 설정할 수 있는 가이드라

2015나2016239 판결, 대법원 2020. 3. 26. 선고 2016다276467 판결.

9) SK텔레콤이 골프대회 TV 중계에 메타버스 솔루션을 적용해 실감도와 몰입성을 높이기 위해 AI 미디어 및 3D 그래픽 기술을 활용해 메타버스 골프중계 기술을 공동 개발한다고 밝혔다. 동아사이언스, “‘골프대회, 메타버스 중계로 본다’...SKT-카카오VX 첫선”, 2021. 5. 20., <<https://www.dongascience.com/news.php?idx=46682>>.

10) 임원선, 「실무자를 위한 저작권법」 제5판 2쇄, 한국저작권위원회, 2018, 226면.

인이 적극 요구된다고 할 것이다.

2) 현실의 물건, 사물 등을 메타버스에서 구현할 경우의 문제

메타버스 플랫폼 내에서 현실에 존재하는 물건, 사물, 의복, 스타일 등과 동일 또는 유사한 가상상품(virtual goods) 및 디지털 아이템(아바타, 의복, 신발, 가방, 액세서리, 머리 스타일, 배경 등)을 제작할 경우, 저작물의 도용, 표절 등 저작권 침해 문제가 발생할 수 있다. 또한 메타버스 서비스 사용자는 메타버스 내에서 디지털 아이템, 가상상품을 구매하는 것뿐만 아니라 자신이 창작한 디지털 아이템, 가상상품 등을 판매하여 가상화폐 등으로 경제적 보상을 받을 수 있기 때문에 메타버스 플랫폼 경제¹¹⁾가 활성화될수록 침해되는 저작권의 재산적 손해도 증대될 것이다. 따라서 향후 메타버스에서 거래되는 디지털 아이템, 가상상품에 대한 저작권 침해 분쟁도 증가할 것으로 보인다. 현실에 존재하는 대량 생산 공산품을 메타버스 내 디지털 아이템, 가상상품 등 제작 시에 도용하게 되면 저작권 침해 책임을 부담하게 된다. 구체적으로 저작권법 제2조 제15호에서 정의하고 있는 응용미술저작물인 경우가 문제될 수 있다. 본래 산업상의 대량생산에의 이용을 목적으로 하여 창작되는 응용미술품 등에 대하여 디자인보호법(의장법) 외에 저작권법에 의한 중첩적 보호가 일반적으로 인정되게 되면 신규성 요건이나 등록 요건, 단기의 존속기간 등 디자인보호법의 여러 가지 제한 규정의 취지가 몰각되고 기본적으로 디자인보호법에 의한 보호에 익숙한 산업계에 많은 혼란이 야기 될 것을 우려하고 있다. 이러한 이유에서 이러한 응용미술저작물에 대하여는 원칙적으로 디자인보호법에 의한 보호로써 충분하고 예외적으로 저작권법에 의한 보호가 중첩적으로 주어진다고 보는 것이 디자인보호법 및 저작권법의 입법취지라 할 것이다. 그러므로 산업상의 대량생산에의 이용을 목적으로 하여 창작되는 모든 응용미술저작물이 곧바로 저작권법상의 저작물로 보호된다고 할 수는 없다. 응용미술저작물로서 저작권법의 보호를 받기 위해서는, 산업적 목적으로의 이용을 위한 ‘복제가능성’과 당해 물품의

11) 김병일·김원오·이대회, 「디지털경제시대 상표 사용 및 침해유형 정비를 위한 제도개선 연구」, 특허청, 2021, 177면(메타버스 환경에서 현실 세계의 상표품이 가상 상표품으로 거래되고 이러한 상표품은 NFT(non-fungible token, 대체 불가능 토큰)에 의하여 경제적으로 지지되고 있다. 그만큼 가상세계가 현실세계와 밀접한 관계를 가진다는 것을 의미한다).

실용적·기능적 요소로부터의 ‘분리가능성’이라는 요건이 충족되어야 한다.

넥타이 자체는 대량 생산 공산품이므로 저작권법상 보호대상이 아니나 넥타이의 도안은, 넥타이로부터 분리가능(분리가능성)하며, 넥타이 물품마다 동일한 형상으로 복제 가능(복제가능성)하기 때문에 저작권법상 보호의 대상이다. 즉, ‘넥타이 도안’은 그 이용된 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있는 것이라면 저작권법의 보호대상인 응용미술저작물에 해당하고, 그렇지 아니하다면 응용미술저작물에 해당하지 아니한다.¹²⁾ 또 다른 예시로 가방을 생각해본다면, 가방은 양산을 전제로 하는, 기능이 주된 대량 생산 공산품이므로 가방 디자인 자체는 응용미술저작물로 보기 어려우나, 가방의 표면에 있는 창작적인 도안은 응용미술저작물에 해당할 수 있다. 따라서 메타버스 내에서 물품(넥타이, 가방 등)과 분리되어 동일한 형상으로 복제될 수 있는 창작성 있는 도안을 이용한 디지털 아이템, 가상상품을 제작했다면, 해당 응용미술저작물에 대한 저작권 침해 책임이 인정될 것이다. 다만, 물품 그 자체 형상에서 창작성이 없다면 저작권법상 보호의 대상이 아니기 때문에 도안을 제외한 실용적 기능이 주된 양산을 목적으로 하는 공산품을 메타버스 내에서 디지털 아이템, 가상상품으로 제작했다면 이는 저작권 침해의 우려 없이 자유로이 이용할 수 있다.

3) 안무저작물을 메타버스에서 구현할 경우의 문제

메타버스 플랫폼에서 아바타가 아이돌, 가수(즉, 실연가) 등 유명인이 실연하는 안무가(즉, 저작권자)의 창작적인 춤 동작, 안무, 몸짓(즉, 안무저작물¹³⁾)을 따라 할 수 있도록 하는 기능을 유료로 판매한다면, 안무저작물의 저작권 침해가 성립될 것이다. 저작권법 제4조 제1항 제3호에 따른 ‘연극 및 무용·무언극 그 밖의 연극저작물’의 경우 판례는 “사람의 동작에 의해 표현된 저작물로서 적합한 일련의 신체적 동작과 몸짓을 창조적으로 조합, 배열한 것으로서 저작자의 사상 또는 감정을 표현한 창작물”로 정의한다.¹⁴⁾ 그러므로 일련의 신체적

12) 대법원 2004. 7. 22. 선고 2003도7572 판결(히딩크 넥타이 사건).

13) 저작권법 제4조(저작물의 예시 등) 제1항 제3호.

14) 서울고등법원 2012. 10. 24. 선고 2011나104668 판결(이 사건 안무에 사용된 각종 동작의 요소를 개별적으로 분석하면 각종 댄스 장르의 전형적인 춤동작 그리고 이미 공개된 여러 춤에서 발견되는 특징들과 유사한 측면이 있지만 이 사건 안무는 ‘샤이보이’라는 노래의 전체적인 흐름, 분위기, 가사 진행에 맞게 종합적으로 재구성된 것이고, 4인조 여성 그

동작에 창작성이 인정된다면 안무, 몸짓 등도 저작권법의 보호를 받는 저작물이 될 수 있기 때문에 이를 메타버스에 구현하면 저작권 침해가 성립될 수 있다. 다만, 일련의 신체적 동작인 안무, 몸짓 등 안무저작물은 통상 음악저작물인 곡, 노래의 흐름에 맞추어서 창작되기 때문에 일반적으로 배경 음악 즉, 대중가요의 제목을 따서 “샤이보이 춤”, “내가 제일 잘 나가 춤”, “텔미 텔미 춤” 등으로 일컬어진다. 이때, 춤의 명칭으로 일컬어지는 안무의 배경 음악 “제목”도 메타버스에 안무를 구현함에 있어 저작권의 보호 대상인지 살펴볼 필요가 있다. 이와 관련한 저작권 침해 사건으로 “내가 제일 잘 나가사끼 짬뽕 사건”¹⁵⁾을 들 수 있는데, 이는 신청인은 여자 아이돌 그룹 2NE1의 유명곡인 ‘내가 제일 잘 나가’의 작사·작곡가인 저작권자로, 피신청인(삼양식품)이 노래의 제목을 ‘내가 제일 잘 나가사끼 짬뽕’으로 응용하여 제품 ‘나가사끼 짬뽕’ 홍보에 사용한 사건이었다. 이에 대하여 재판부는 노래 제목과 같은 저작물의 제호는 저작물의 표지에 불과하고 표현된 부분이 짧아서 독립된 사상, 감정의 창작적 표현이라고 보기 어렵기 때문에 저작권 침해가 부정되었다. 이외에 부정경쟁방지법 제2조 제1호 가목의 상품주체 혼동행위에 해당하는지에 대하여서도 ① 신청 당시 노래가 공개되고 1년 정도밖에 지나지 않은 점, ② ‘내가 제일 잘 나가’와 ‘내가 제일 잘 나가사끼 짬뽕’은 전체적으로 볼 때 유사하다고 단정하기 어려운 점, ③ 신청인은 작사·작곡가인 반면 피신청인은 식품회사로 신청인과 피신청인의 상품이 유사하다거나 고객층이 중복된다고 보기 어려운 점을 고려하면 상품 사이에 혼동을 일으킬 우려가 있다고 보기 어려움을 그 근거로 신청인 작사·작곡가의 신청을 모두 기각하였다. 따라서 안무저작물의 배경음악이 되는 대중가요 저작물의 제호는 저작권법 제13조 제1항에 따른 동일성유지권에 의하여 간접적으로 보호를 받을 가능성은 있으나, 독자적으로 저작물성을 갖지는 못하기 때문에 안무저작물의 경우에는 저작권 침해가 성립하나, 안무저작물과 함께 제호로 사용되는 안무의 제목은 저작권 침해가 성립되지 않는다.

안무저작물과 관련하여 “전통 무용”의 경우 개인의 창작물인지 아니면 공공

춤 ‘시크릿’ 구성원의 각자 역할(랩, 노래, 춤 등)에 맞게 춤의 방식과 동선을 유기적으로 구성하였으며, 기존에 알려진 다양한 춤동작도 상당한 창조적 변형이 이루어졌고, 각 춤동작들이 곡의 흐름에 맞게 완결되어 있는 점 등을 종합하면 이 사건 안무는 전문 안무가인 원고가 ‘샤이보이’ 노래에 맞게 소녀들에게 적합한 일련의 신체적 동작과 몸짓을 창조적으로 조합·배열한 것으로서 원고의 사상 또는 감정을 표현한 창작물에 해당한다).

15) 서울지방법원 2012. 7. 23.자 2012카합996 결정.

재로서의 예술인지에 대하여 논란이 있었으나 이와 관련하여 “이매방 춤 사건”으로 일컬어지는 저작권 분쟁 사건에서 서울중앙지법의 2022. 4. 29. 화해권고 결정문에 따라 “삼고무, 오고무, 장검무, 대감놀이의 총 4개 안무”를 고(故) 이매방의 저작물로 인정받았다. 따라서 전통 무용에 대해서도 저작권을 인정한 사례가 있기 때문에 메타버스에 이를 구현하여 판매한다면 해당 무용이 공공재인지 개인의 저작물인지를 확인하고 이용해야 할 것이다. 안무저작물의 경우에도 일정 요건을 충족한 경우에는 공정한 이용으로서 저작권 침해책임이 면책될 여지가 있기 때문에¹⁶⁾ 저작권법 제35조의5 제2항 각호에 따라 저작물 이용의 목적과 성격, 이용된 저작물의 종류와 용도, 저작물의 현재 및 잠재적 시장, 가치에 미치는 영향 등을 고려하여 공정이용으로 인정된다면, 유효한 안무저작물임에도 자유로이 메타버스에 구현할 수 있을 것이다.

4) 메타버스에서 공연, 콘서트 등을 개최할 경우의 문제

메타버스에서 주목받는 저작물 이용 유형 중 하나는 가상의 공간에서 비대면으로 개최되는 공연, 콘서트이다. 코로나19(COVID-19)의 감염병 사태가 지속됨에 따라 수많은 대중이 비대면으로 참여하고 모일 수 있는 공연, 행사에 대한 수요가 늘어났기 때문이다. 메타버스에서는 실제 오프라인 콘서트에서 구현하기 어려운 그래픽 효과 등의 기술을 사용한 몰입감있는 실감나는 무대를 제공할 수 있기 때문에 엔테믹 이후에도 이에 대한 수요는 줄지 않을 것으로 예상하고 있다. 이러한 이유에서 2022년 8월 23일 문화체육관광부는 온라인 공연에 대한 새로운 음악 저작권 사용료 징수기준을 포함한 한국음악저작권협회(Korea Music Copyright Association, COMCA)의 징수 규정 개정안을 수정 및

16) 서울고등법원 2010. 10. 13. 선고 2010나35260 판결 (원고가 자신의 딸이 가수 손담비의 노래 ‘미쳤어’를 부르면서 춤을 추는 것을 촬영한 영상을 네이버 블로그에 게시하였는데, 피고(한국음악저작권협회)는 네이버에 영상 복제·전송 중단을 요구하였다. 이에 네이버는 영상을 게시를 임의로 중단하였고, 원고는 한국음악저작권협회 및 네이버를 상대로 소를 제기하였다. “이 사건 동영상 및 이 사건 후렴구는 물론 이 사건 게시물은 모두 이 사건 저작물을 정당한 범위 안에서 공정한 관행에 합치되게 인용한 것으로서 이 사건 저작물의 저작재산권을 침해한 것이 아니므로, 원고는 이 사건 동영상이나 이 사건 게시물을 자유로이 복제·배포는 물론 공연·방송·공중송신·전송을 할 수 있다고 판시하였다); 비록 위 고등법원 판결은 음악저작물의 저작권 침해와 관련하여 저작권법 제28조의 공정한 이용으로 침해 책임이 면책되는지 여부를 다룬 사안이나, 안무저작물의 저작권 침해 문제에서도 동일하게 침해 책임이 면책될 수 있을 것이다.

승인했다.¹⁷⁾ 구체적으로 온라인 공연은 기존 오프라인 공연을 온라인으로 하는 것을 의미하는 것이며, 기존 오프라인 공연사용료, 징수체계와 온라인을 달리할 특별한 이유를 인정하기 어려워 오프라인 공연과 매출액 정의와 요율도 역시 동일하게 규정했다. 따라서 메타버스에서의 공연이 온라인 공연에 해당할 것이므로 메타버스에서 공연함에 있어 정당한 저작권자의 권리행사가 보장될 수 있을 것이다. 나아가 저작권법에서는 ‘공연¹⁸⁾’, ‘공중송신¹⁹⁾’, ‘방송²⁰⁾’, ‘전송²¹⁾’, ‘디지털음성송신²²⁾’ 등을 모두 다르게 정의하고 있으므로, 메타버스에서의 콘서트는 저작권법의 행위 유형 중 어디에 해당하는지 특정할 필요가 있으며, 기존의 저작권법에서 규정하고 있는 정의 규정으로 해결할 수 없다면 메타버스와 같은 가상공간에서의 공연에 대한 새로운 개념 정의가 필요하다. 구체적으로 ‘방송’, ‘전송’, ‘디지털음성송신’은 개념적으로 구별되는 것인데, ‘방송’은 공중의 구성원의 요청에 의하여 송신이 개시되지 않는다는 점에서 구성원의 요청에 의하여 송신이 개시되는 ‘디지털음성송신’과 구별되며, ‘전송’은 공중이 동시에 수신하지 않는다는 점에서 공중이 동시에 수신하게 할 목적으로 송신하는 ‘디지털음성송신’과 구별된다. ‘공연’의 경우 일반적으로 동일한 공간 내에 있는 사람들을 대상으로 한 것을 의미하지만 ‘공중송신’은 서로 다른 공간에 있는 공중이 유·무선 통신에 의하여 수신 또는 접근할 수 있게 한다는 점에서 구별된다. 메타버스에서의 공연, 콘서트 등을 개최할 경우 해당 공연, 콘서트의 저작물 이용행위는 이용자의 요청에 의하여 송신이 개시되고, 공중이 동시에 수신하므로 현행 저작권법상 ‘방송’, ‘전송’, ‘디지털음성송신’ 중 정확히 포섭되는 개념은 없

17) 문화체육관광부 보도자료, “온라인 공연에 대한 음악 저작권 사용료 징수기준 신설”, 저작권산업과, 2022. 8. 23.

18) 저작권법 제2조(정의) 3. “공연”은 저작물 또는 실연·음반·방송을 상연·연주·가창·구연·낭독·상영·재생 그 밖의 방법으로 공중에게 공개하는 것을 말하며, 동일인의 점유에 속하는 연결된 장소 안에서 이루어지는 송신(전송을 제외한다)을 포함한다.

19) 저작권법 제2조(정의) 7. “공중송신”은 저작물, 실연·음반·방송 또는 데이터베이스(이하 “저작물등”이라 한다)를 공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공하는 것을 말한다.

20) 저작권법 제2조(정의) 8. “방송”은 공중송신 중 공중이 동시에 수신하게 할 목적으로 음·영상 또는 음과 영상 등을 송신하는 것을 말한다.

21) 저작권법 제2조(정의) 10. “전송(傳送)”은 공중송신 중 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 접근할 수 있도록 저작물등을 이용에 제공하는 것을 말하며, 그에 따라 이루어지는 송신을 포함한다.

22) 저작권법 제2조(정의) 11. “디지털음성송신”은 공중송신 중 공중으로 하여금 동시에 수신하게 할 목적으로 공중의 구성원의 요청에 의하여 개시되는 디지털 방식의 음의 송신을 말하며, 전송을 제외한다.

다. 메타버스에서의 공연, 콘서트는 음성뿐만 아니라 영상까지 송신되므로 현재의 디지털음성송신 행위 유형에 완전히 포섭된다고 볼 수 없기 때문이다. 따라서 메타버스에서의 공연 행위를 규율하기 위해서는 디지털음성송신의 개념에 음성 및 영상의 송신까지 포괄하는 이용행위를 포섭하기 위해 현행 저작권법의 개정이 필요하다. 즉, 메타버스에서의 콘서트 행위가 어떤 유형의 이용행위인지에 따라, 저작권법 제29조²³⁾ 저작재산권 제한 규정 적용 여부 및 보상금 요율 등에서 달라질 수 있기에 이에 대한 명확한 판단 및 해석이 요구된다.

5) 유명인의 초상 등을 메타버스에서 구현할 경우의 문제

퍼블리시티권(right of publicity)은 미국에서 형성된 법리로, 사람이 자신의 성명, 초상, 목소리, 서명, 이미지 등을 상업적으로 이용하거나 그 이용을 허락할 수 있는 권리를 의미한다. 이를 인격권으로 볼 것인지 재산권으로 볼 것인지 견해가 대립하나, 경제적 가치로 인하여 프라이버시권으로부터 독립되었다는 점에서 인격권으로부터 파생된 독립된 별개의 재산권에 가까운 성격이라는 견해가 타당하다.²⁴⁾ 이에 퍼블리시티권을 긍정하는 판례는 유명인의 허락을 받지 아니하고 그의 성명을 상업적으로 이용하는 행위는 민법상의 불법행위를 구성한다고 볼 것이고, 이와 같이 보호되는 한도 내에서 자신의 성명 등의 상업적 이용에 대하여 배타적으로 지배할 수 있는 권리를 퍼블리시티권으로 파악하기에 충분하다고 본다.²⁵⁾ 한편, 퍼블리시티권은 법률로 규정되지 아니한 새로운 종류의 물권이고, 우리 법은 법률에 정해진 종류의 물권만을 인정하는 엄격한 ‘물권법정주의’를 택하고 있다는 이유로 퍼블리시티권을 부정한 하급심 판결도 다수 존재한다.²⁶⁾ 이처럼 하급심 판례에서 일부 대립이 존재하는 상황에서 현재 이에 대한 대법원 판결 및 명문의 법률적 근거가 마련되지 않은 상태이다. 다만, 2021년 1월 15일 국회에서 발의되어 현재 계류 중인 저작권법 전부개정안은 다음과 같이 퍼블리시티권을 물권의 한 종류로 명시적으로 규정하고 있

23) 저작권법 제29조(영리를 목적으로 하지 아니하는 공연·방송).

24) 서울지방법원 2006. 4. 19. 선고 2005가합80450 판결.

25) 서울지방법원 2006. 4. 19. 선고 2005가합80450 판결 (프로야구 선수의 성명을 허락 없이 야구게임 제작에 사용한 행위는 “원고들의 성명권 중 성명이 함부로 영리에 이용되지 않을 권리를 침해한 민법상의 불법행위를 구성한다”고 하여 손해배상책임을 인정함).

26) 수원지방법원 성남지원 2014. 1. 22. 선고 2013가합201390 판결 등.

다.²⁷⁾ 다만, 이와 같은 새로운 독점, 배타권을 창설함에 있어 과도한 보호로 인한 역기능이 발생하지 않게끔 권리의 제한 및 예외사유도 함께 고민해보아야 할 것이다.

저작권법 이외에 2022. 4. 20. 시행된 부정경쟁방지법 제2조 제1호 타목에 “국내에 널리 인식되고 경제적 가치를 가지는 타인의 성명, 초상, 음성, 서명 등 그 타인을 식별할 수 있는 표지를 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 방법으로 자신의 영업을 위하여 무단으로 사용함으로써 타인의 경제적 이익을 침해하는 행위”가 신설되어 퍼블리시티권을 소극적으로 보호할 수 있는 방안이 마련되었기 때문에 유명인의 성명, 초상, 음성, 서명 등을 메타버스에서 구현할 때 유의해야 한다. 메타버스에서는 타인의 성명을 도용하는 것뿐만 아니라 타인의 모습 및 음성을 그대로 따라하는 것도 가능하고, 기술의 고도화에 따라 복제의 정확성은 높아지고 이에 필요한 비용, 노력 등은 줄어들 것으로 예상된다. 따라서 이러한 타인의 성명, 모습, 음성 등을 영리 목적으로 이용할 경우 퍼블리시티권 침해 문제가 발생하는 한편, 타인의 특정 연설, 강연 등을 메타버스에 구현할 경우 퍼블리시티권 침해뿐만 아니라 어문저작물에 대한 저작권 침해도 문제될 수 있음을 유의해야 한다.

3. 디지털 에셋 저작물 쟁점

메타버스 내의 저작물은 곧 가상의 디지털 에셋 저작물이다. 그리고 디지털 저작물은 모든 이용 내지 활용에 복제 및 전송이 수반이 되기 때문에 디지털 저작물에 아날로그 저작물의 이용행위 규정 등을 형식적으로 적용하면 저작권자의 이익을 전혀 침해하지 않음에도 침해가 되는 불합리한 경우가 발생할 가능성이 있다. 이에 저작권법 개정의 필요성이 존재한다. 새로운 플랫폼을 통한

27) 저작권법 전부개정법률안(도종환의원 대표발의, 의안번호 제2107440호)은 2021년 1월 15일 국회에서 발의되어 현재 계류 중이다.

저작권법 전부개정(안) 제2조(정의) 20의2. “초상등”이란 사람의 성명, 초상, 목소리 그 밖에 이와 유사한 것으로 그 사람을 특정할 수 있는 것을 말한다.

제98조의2(보호받는 초상등) ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자의 초상등에 대한 재산적 권리는 이 법에 따른 보호를 받는다.

제98조의5(초상등재산권) 자신의 초상등이 일반 공중에게 널리 인식될 수 있는 사람은 그 초상등에 대하여 상업적으로 이용할 수 있는 권리를 가진다.

제98조의7(보호기간) ① 초상등재산권은 초상등재산권자가 생존하는 동안과 사망한 후 30년간 존속한다.

새로운 유형의 저작물 및 저작물 유통, 거래 플랫폼이 등장하면 그에 대한 저작권의 권리문제에 대해 명확한 법 규정, 가이드라인, 해석 등이 있어야 관련 산업, 시장에 참여하는 참여자들이 그 방향성을 설정할 수 있게 되며, 장기적으로 산업의 진흥 방향이 결정될 수 있다. 이러한 이유에서 특히 메타버스 플랫폼 내에서 핵심이 되는 것은 새로운 디지털 에셋 저작물의 생성과 유통 등 대부분의 저작권을 바탕으로 하는 저작권 산업이므로 저작권법 제도의 정비와 불필요한 법적 분쟁을 줄일 수 있는 가이드라인의 제시가 필요하다. 저작권은 저작물의 배타·독점적인 이용을 보호하는 것이므로 저작권 보호 범위 설정 여부에 따라 메타버스 플랫폼상의 디지털 에셋 저작물의 수익형 모델 및 사업의 성패가 달라질 수 있기 때문에 디지털 에셋 저작물의 수익화와 새로운 저작물 이용 시장형성에 매우 중요한 요인이다. 현행 저작권법에도 저작권법 35조의2 일시적 복제 허용 등 디지털화된 저작물의 특수성을 고려한 규정이 존재하나 기본적으로 디지털 저작물을 아날로그 저작물과 동일하게 보기 때문에, 저작권 침해의 실질이 없음에도 저작권 침해가 될 소지가 있어 이에 대한 개정이 요구된다.

Ⅲ. 메타버스 플랫폼에서 저작권 보호 방안

1. 침해 유형별 위험요소

메타버스 플랫폼 내에서 기존의 저작물을 이용 또는 새롭게 창작하는 저작물 즉, 디지털 에셋 저작물에 대한 저작권 침해의 위험을 고찰하여 그에 대한 보호 방안 및 해결방안을 모색하기 위한 전제로서 이하에서는 저작권법 제4조 제1항의 예시규정에 따른 저작물 유형별로 저작재산권, 저작인격권의 각 지분별 그리고 예상되는 저작권 침해의 유형별 위험요소를 구체적으로 고찰하고자 한다.

1) 저작재산권

저작권 등의 지적창작에 관한 권리는 헌법에 그 인정 근거가 있는데 헌법 제22조 제2항은 “저작자·발명가·과학기술자와 예술가의 권리는 법률로써 보호

한다”고 규정하고, 제127조 제1항에서는 “국가는 과학기술의 혁신과 정보 및 인력의 개발을 통하여 국민경제발전에 노력하여야 한다”고 하면서, 제37조 제2항에서 “국가안전보장·질서유지 또는 공공복리를 위하여 제한”할 수 있다고 명시하고 있어 저작권법은 이러한 논리와 근거에 기하여 존재의 정당성이 인정되고 있는 것이다. 나아가, 저작권도 여타 다른 재산권과 마찬가지로 무조건적으로 보장될 수 있는 무소불위의 권리가 아니라 공공복리(예컨대, 공정이용) 등의 필요에 따라 제한될 수 있는 권리임을 헌법 제23조에서 명시하고 있다. 그러므로 메타버스 플랫폼 내에서 발생할 수 있는 저작권 침해의 문제를 고찰함에 있어 저작재산권의 7가지 배타적 권리의 다발과 함께 저작물의 공정한 이용을 보호하기 위해 저작재산권의 제한사유²⁸⁾로서 규정되어 있는 제23조 내지 제35조의5(일반적 저작재산권), 제101조의3 내지 제101조의5(프로그램 저작재산권)를 고려해야만 기존의 저작물을 이용 또는 새롭게 창작한 예셋 저작물에 대한 저작재산권 침해 판단을 정확하게 할 수 있다.²⁹⁾

(1) 복제권

(i) 미술저작물, 건축저작물, 사진저작물

저작권법 제16조에 따라 “저작자는 그의 저작물을 복제할 권리를 가진다.” 그러므로 이에 따라 현실세계의 배경, 장소와 관련되는 “미술저작물, 건축저작물, 사진저작물”을 메타버스 공간에 동일하게 복제하여 구현하는 경우에는 해

28) 이는 예시적 성격의 것이 아니기 때문에 법에서 규정하고 있는 개별적 제한사유 외에 다른 제한과 예외는 허용될 수 없다.

29) 아날로그 기술 수준 시대에는 아날로그 기술력의 한계로 저작물의 무단 복제 및 배포가 본질적으로 어려웠기 때문에 기술의 진보로 저작물의 복제와 전송이 용이해진 디지털 기술 시대만큼 저작권 보호의 범위가 확장될 필요가 없었다. 그러나 가상과 현실이 융합되는 메타버스 신기술의 등장으로 종래의 기술 수준 보다 저작물을 무단으로 이용하는 데 용이하게 할 것이기 때문에 자연히 저작권의 침해 위협이 증가할 것이고 이에 따라 보호의 범위의 확대를 가져올 것이다. 이에 저작권 보호의 대척점에 있는 대중의 공정한 이용이 필연적으로 충돌될 것이며, 기술 발전에 따라 저작권 침해 여부가 모호해지는 영역이 발생하게 되어 저작물 시장 참여자는 새로운 법적 판단을 요구하게 될 것이다. 이러한 이유에서 기술 발전으로 촉발되는 “잠재적 모호성” 영역에 유연성 있게 대처할 수 있는 ‘공정이용 법리’가 메타버스 신기술과 관련된 저작권 침해 판단을 함에 있어 중요한 역할을 수행하게 될 것이다. 김도경, “4차 산업혁명 시대의 신기술관련 저작권 침해책임과 공정이용 규정에 관한 연구”, 「법학연구」 제30권 제4호, 충남대학교 법학연구소, 2019. 11., 287-288면.

당 저작물의 저작권자에게 이용허락을 받지 않고 무단으로 복제한다면 복제권 침해를 구성하게 된다. 다만, 미술저작물등의 전시 또는 복제에 대한 저작재산권의 제한사유를 규정하고 있는 저작권법 제35조에 의거하여 “복제 대상인 미술저작물등이 개방된 장소에 항시 전시되고 있고, 이를 판매의 목적으로 복제하지 않고 건축물, 조각 또는 회화를 건축물, 조각 또는 회화로 복제하지 않는”다면, 저작재산권의 예외 사유에 해당되어 메타버스 공간에 자유로이 복제하여 구현할 수 있다.³⁰⁾ 미술저작물등의 전시 또는 복제에 대한 저작재산권의 제한과 관련하여 저작권법 제35조 제2항에서는 “공중에 개방된 장소”의 예시로 가로·공원·건축물의 외벽 등 옥외장소를 나열하고 있다. 이에 대하여 판례는 “저작권법 제32조(현행 제35조)의 입법취지와 조문의 형식과 구조 등을 고려할 때 저작권법 제32조 제2항에 정해진 ‘일반 공중에 개방된 장소’라고 함은 도로나 공원 기타 일반 공중이 자유롭게 출입할 수 있는 ‘옥외의 장소’와 건조물의 외벽 기타 일반 공중이 보기 쉬운 ‘옥외의 장소’를 말하는 것이고, ‘옥내의 장소’는 비록 일반 공중이 자유롭게 출입할 수 있다고 하더라도 일반 공중이 쉽게 볼 수 있는 곳이라고 볼 수 없으므로 이에 해당하지 않는다고 봄이 상당하며, 이와 달리 옥내의 장소도 일반 공중이 자유롭게 출입할 수 있으면 개방된 장소에 포함한다고 해석하게 되면 미술저작물의 소유자가 일반 공중의 출입이 자유로운 건축물 내부의 장소에서 그 미술저작물을 전시하는 경우에도 항상 저작권자의 동의가 필요하다는 불합리한 결과가 초래된다”³¹⁾고 판시하였다. 따라서 ‘옥내의 장소’에 일반 공중이 항시 관람할 수 있도록 전시된 미술저작물등의 경우에는 제35조의 제2항이 아닌 제35조의5와 같은 공정이용 등 별도의 저작재산권 제한 사유에 해당되지 않는 한, 메타버스의 가상 공간에 동일하게 복제할 수 없다.

다만 메타버스가 상용화됨에 따라, 저작권법 제35조 제2항에서 요구하는 “공중에 개방된 장소”의 정의를 물리적 공간이 아닌 메타버스에 구현된 일반 공중이 자유롭게 출입할 수 있는 ‘옥외의 장소’와 건조물의 외벽 기타 일반 공중

30) 다만, 현존하는 미술저작물, 건축저작물, 사진저작물을 메타버스 공간에 재현하는 경우 저작권법 제35조 제2항에 의거하여 저작권법상 자유로운 이용이 허용된다고 할지라도, 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률 제2조 제1호 파목에 따라 “타인의 상당한 투자나 노력으로 만들어진 성과 도용”의 부정경쟁행위에 해당할 수도 있어 부정경쟁방지법상 침해가 성립될 수 있다.

31) 서울중앙지방법원 2007. 5. 17. 선고 2006가합104292 판결.

이 보기 쉬운 ‘옥외의 장소’로서 가상의 ‘옥외의 장소’ 공간까지 그 범위를 확장할지의 여부를 추후 논의할 필요가 있다. 저작권법 제35조 제2항 제4호에서는 건축, 미술저작물 등을 “판매의 목적으로 복제하는 경우”에는 저작재산권 침해책임이 면책되지 않음을 규정하고 있다. 따라서 실제 존재하는 미술저작물등을 메타버스의 가상공간에 그대로 복제하였을 때, 이와 같은 저작물 이용이 판매의 목적이었는지에 대한 판단이 필요하다. 다만, 자본주의 시장 경제 체제에서 순전히 비영리적 목적의 저작물 이용이 매우 적다는 점, 영리적 이용과 비영리적 이용의 경계가 명확하지 않다는 점, 판매 목적 이용과 영리 목적 이용이 다른 개념인지 동일한 개념인지 명확하지 않다는 점 등에서 ‘판매의 목적’에 대한 해석 및 판단은 사안마다 달라질 수 있는 불분명한 개념이며, 메타버스의 영역에서 일어난 분쟁의 경우 판단이 더 복잡할 수 있기 때문에 시장 참여자에게 불필요한 혼란을 없애고 법적 안정성을 기하기 위해서는 입법의 목적 등을 고려하여 제35조 제2항에 따른 저작권 제한 범위에 대한 명확한 해석 지침을 제시할 필요가 있다. 저작권 보호 대상인 현실세계의 배경, 장소를 모방한 경우뿐만 아니라 메타버스 내의 가상현실에서 새롭게 창작한 배경, 장소의 경우, 해당 배경, 장소를 구성하고 있는 미술, 건축, 사진, 또는 조각 등의 경우에도 창작성이 존재한다면 저작권법상 보호의 대상이 되므로 이를 무단으로 복제하면 복제권 침해가 성립된다. 다만, 저작권법 제35조의³²⁾에 의거하여 부수적으로 보이는 저작물 즉, 메타버스 플랫폼에서 구현 및 창작된 장소, 배경, 이미지 등 미술저작물, 건축저작물, 사진저작물이 메타버스 내에서 다른 사용자가 UCC 영상 콘텐츠를 제작하면서 해당 영상의 배경 등으로 부수적으로 포함되는 경우 그 이용된 저작물의 종류 및 용도, 이용의 목적 및 성격 등에 비추어 저작재산권자의 이익을 부당하게 해치지 않는다면 미술저작물, 건축저작물, 사진저작물의 복제권 침해책임이 면책될 수 있다.

(ii) 어문저작물, 도형저작물

저작권법 제35조 제2항에서는 “개방된 장소에 향시 전시되어 있는 미술저작물등”이라고 명시하고 있는데, 저작권법은 전시에 관하여 별도의 정의 규정을 두고 있지 않지만 대법원 판결에 따르면 전시의 대상은 미술저작물, 건축저작

32) 저작권법 제35조의3(부수적 복제 등).

물 또는 사진저작물로 한정하고 있다.³³⁾ 따라서 메타버스의 가상 공간에 배경, 장소 등으로 자유롭게 복제할 수 있는 대상은 현실 세계에 실재하는 “일반 공중에게 개방된 장소”에 전시되어 있는 “미술저작물, 건축저작물, 사진저작물”에 한정되기 때문에 미술저작물, 건축저작물, 사진저작물의 일부에 시, 소설 등과 같은 어문저작물, 지도와 같은 도형저작물 등이 부수적으로 포함되어 있는 경우 유의하여야 한다. 미술저작물, 건축저작물, 사진저작물 이외의 저작물 유형은 파노라마의 자유에 따른 자유이용의 대상이 되지 못하기 때문이다. 그러므로 어문저작물, 도형저작물 등은 저작권법 제35조의 제2항이 아닌 제35조의5 공정이용 등과 같은 별도의 저작재산권 제한 사유에 해당되지 않는 한, 메타버스의 가상공간에 “미술저작물, 건축저작물, 사진저작물”을 동일하게 복제할 때 복제권 침해책임이 면책된다고 해서 어문저작물과 도형저작물의 복제권 침해가 곧바로 면책될 수는 없다. 즉, 저작권법 제35조의 저작재산권 제한 사유는 “미술저작물등”에만 한정되는 것이기 때문에 그 이외의 저작물 유형에는 적용될 수 없어 어문저작물과 도형저작물에 대한 복제권 침해가 성립될 것이다.

(iii) 응용미술저작물

메타버스에서 거래되는 디지털 아이템, 가상상품의 경우 대부분 그 물품, 상품 자체는 본래 산업상 대량생산에의 이용을 목적으로 생산된 것으로 창작성이 발현될 가능성이 드물고, 대부분 기능적 측면이 주된 것이다. 따라서 이는 저작권법 제2조 제15호에 따른 “응용미술저작물”에 해당될 것이므로, 저작권 보호의 대상이 아닌 해당 공산품과 “독자적으로 분리되어(분리가능성) 동일한 형상으로 복제(복제가가능성)”될 수 있다면 이는 저작권법에 따라 보호받을 수 있다. 그러므로 저작재산권의 제한 사유에 해당되지 않는 한, 이러한 응용미술저작물을 무단으로 복제하여 메타버스 내에서 디지털 아이템, 가상상품을 생성할 경우 응용미술저작물의 복제권을 침해할 수 있다.

(iv) 안무저작물

일련의 사람의 신체적 동작, 몸짓을 조합하고 배열함에 있어 창작성이 인정된다면 이는 저작권법 제4조 제1항 제3호에 따른 ‘연극 및 무용·무연극 그 밖

33) 대법원 2011. 3. 11. 선고 2009다4343 판결.

의 연극저작물’에 해당되므로 저작권재산권의 제한 사유에 해당되지 않는 한, 메타버스 내에서 실제 실연자를 대체할만한 ‘대체 인간³⁴⁾’ 또는 실존 인물이 아닌 ‘가상 인간(Virtual Human)³⁵⁾’을 통해서 이러한 몸짓, 안무 등을 구현하면 안무 저작물의 복제권 침해가 성립될 수 있다. 나아가 전통춤의 경우, 전통춤이라고 하여 무조건적으로 공공의 영역³⁶⁾에 있다고 속단할 것이 아니라 과거 조상들의 춤을 복원하거나 계승한 전통 계승춤과 새롭게 창작한 전통춤인 전통 창작춤 등 전통춤 영역 내에서도 충분히 창작이 가능하므로 저작물성이 인정될 수 있어³⁷⁾ 저작권재산권의 제한 사유에 해당되지 않는 한, 메타버스 플랫폼에서 무단으로 전통춤을 복제하게 되면 안무저작물의 복제권 침해가 인정될 수 있다.

(v) 음악, 영상저작물 및 퍼블리시티권(초상등 재산권)

메타버스 플랫폼 내에서 사용자가 UCC 영상 콘텐츠를 제작하면서 해당 영상에서 음악저작물이 영상의 배경 등에 포함되는 경우, 타인의 영상저작물이 영상의 배경 등에 포함되어 복제되는 경우 복제권 침해가 성립된다. 다만 저작권법 제35조의3에 따라 부수적으로 들리는 음악저작물, 들리고 보이는 영상저작물 즉, 메타버스 플랫폼에서 구현되거나 새롭게 창작된 음악, 영상 저작물이 메타버스 내에서 다른 사용자가 UCC 영상 콘텐츠를 제작하면서 해당 영상의 배경 등으로 음악, 영상저작물이 부수적으로 포함되는 경우 그 이용된 저작물

34) 대체 인간 실연의 현황은 크게 가상현실의 디지털 이미지로서 1) 고인이 된 실제 인물을 재현하는 경우, 2) 생존하는 실제 인물을 재현하는 경우, 3) 허구의 캐릭터를 재현하는 경우로 나타난다. 정영미, “4차 산업혁명 시대-대체 인간 실연의 지식재산권에 관한 연구”, 『문화예술경영학연구』 제10권 제1호, 한국문화예술경영학회, 2017. 7., 83면.

35) 가상 인간은 ‘버추얼 휴먼’, ‘버추얼 인플루언서’, ‘가상 인간 인플루언서’등과 같은 용어로 혼용되어 사용되고 있다. 현재 미디어와 언론에서는 ‘가상 인간’이라는 용어를 주로 사용하고 있는 상황이며, 학술적 영역에서는 ‘가상 인플루언서(virtual influencer)’라는 용어가 더 일반적으로 사용되고 있다. ‘가상 인플루언서’는 마케팅을 목적으로 미디어 등에서 활동하며 대중에게 영향력을 행사하는 가상의 디지털 인물 또는 인공지능을 기반으로 3D 소프트웨어와 시각적 효과를 이용해 만들어진 정교한 디지털 창작물 이미지로 정의된다. 김형석, “가상 인간 인플루언서에 대한 Uncanny Valley 현상에 관한 연구”, 『한국지식정보기술학회 논문지』 제17권 제4호, 한국지식정보기술학회, 2022. 8., 745면.

36) 보호기간이 만료되어 공공의 영역에 있는 자유이용이 가능한 저작물을 한국저작권위원회 공유마당에서 확인이 가능하다. <<https://gongu.copyright.or.kr/>>.

37) 대법원은 전통문화 분야에서 저작권을 인정하고 있다; 대법원 1979. 12. 28. 선고 79도1482 판결 (개인의 편저 또는 수집작인 민속도감이나 도록에 수록된 도형들은 비록 그 대상이 옛날부터 존재하던 우리나라 고유의 민속화나 전통문양이라 하더라도 그 소재의 선택 및 배열과 표현기법에 있어서 개인의 정신적 노력을 바탕으로 한 창작물이라 할 것이다).

의 종류 및 용도, 이용의 목적 및 성격 등에 비추어 저작재산권자의 이익을 부당하게 해치지 않는다면 음악저작물의 복제권 침해책임이 면책될 수 있다.

(2) 공연권

(i) 어문저작물, 음악저작물, 무용, 연극저작물, 영상저작물

저작권법 제2조 제3호에 따라 “공연”은 저작물 또는 실연·음반·방송을 상연·연주·가창·구연·낭독·상영·재생 그 밖의 방법으로 공중에게 공개하는 것을 말하며, 동일인의 점유에 속하는 연결된 장소 안에서 이루어지는 송신(전송을 제외한다)을 포함”하는 것이기 때문에 현실 세계의 일정규모의 카페, 매장, 음식점, 백화점 등과 마찬가지로 메타버스 플랫폼 내에서도 동일인의 점유에 속하는 연결된 장소 안에서 어문저작물, 음악저작물, 무용, 연극저작물, 영상저작물을 공중에게 공개하는 경우에 ‘공연’에 해당될 수 있을 것이다. 하지만 메타버스의 가상세계 길거리에서 이와 같은 저작물의 공중에게 공개하는 행위가 이루어진다면, 길거리는 동일인의 점유³⁸⁾에 속하는 연결된 장소라고 보기 어렵기 때문에 이는 공연에 해당하지 않으며 ‘방송’ 또는 ‘전송’에 해당될 수 있으므로 공연권 침해와는 관련이 없다. 저작권법 제17조에 따라 “저작자는 그의 저작물을 공연³⁹⁾할 권리를 가진다.”⁴⁰⁾ 이에 메타버스 플랫폼 내에서 사용자가 UCC 영상 콘텐츠를 제작하면서 해당 영상에서 어문, 음악, 무용, 연극, 영상저작물이 영상의 배경 등에 포함되어 가창, 구연, 낭독, 연주, 재생, 상연, 상

38) 점유란 사회통념상 물건이 어떤 사람의 지배권 내에 있다고 볼 수 있는 객관적 관계를 뜻하므로 이러한 점유를 정당화시켜 주는 법률상의 권리(본권)를 불문하고 사실상의 지배가 되기 위해서는 사람과 물건 사이에 일정한 공간적 관계 즉, 물리적 지배가능성을 보호하는 것이다. 현행 민법상 점유는 민법 제98조의 정의에 따라 공간의 일부를 차지하고 사람의 오감에 의하여 지각할 수 있는 형태의 유체물을 대상으로 하기 때문에 가상의 영역인 메타버스상에서는 물리적 측면에서 유체물이 아닌 전자적 데이터인 디지털 상품, 가상의 길거리 등은 현행법 하의 유효한 소유권이나 점유권의 대상이 되지 않는다.

39) 공연과 구분되는 개념으로서 실연은 공중에게 공개가 요건이 아니고, 인간의 직접 표현만 해당하고 재생하는 경우는 포함되지 않으나 공연에는 재생도 포함된다.

40) 메타버스에서 서비스를 구현하거나 제공 및 창작을 함에 있어 어문, 음악, 연극, 영상저작물 등을 유형물에 고정하는 복제 행위에 대하여 저작권자에게 이용허락을 받았거나 저작권자의 제한 사유에 해당되어 저작권 침해 책임이 없다고 할지라도 무형적인 방법으로 일반 공중에게 공개하는 공연 행위에 대하여 별도로 저작권자에게 이용허락을 받았거나 공연권에 대한 별도의 저작재산권 제한 사유에 해당되지 않는다면 공연권 침해책임을 지게 됨을 유의하여야 한다.

영 등 무형적인 방법으로 일반공중에게 공개⁴¹⁾되는 경우 공연권 침해가 성립된다. 다만 저작권법 제35조의3에 따라 부수적으로 보이거나 들리는 어문, 음악, 무용, 연극, 영상저작물 즉, 메타버스 플랫폼에서 구현되거나 새롭게 창작된 어문, 음악, 무용, 연극, 영상저작물이 메타버스 내에서 다른 사용자가 UCC 영상 콘텐츠를 제작하면서 해당 영상의 배경 등으로 어문, 음악, 무용, 연극, 영상저작물이 부수적으로 포함되어 공연되는 경우 그 이용된 저작물의 종류 및 용도, 이용의 목적 및 성격 등에 비추어 저작재산권자의 이익을 부당하게 해치지 않는다면 어문, 음악, 무용, 연극, 영상저작물의 공연권 침해책임이 면책될 수 있다. 나아가 저작재산권의 제한 사유에 해당되지 않는 한, 메타버스 내에서 실제 실연자를 대체할만한 ‘대체 인간’ 또는 실존 인물이 아닌 ‘가상 인간’을 통해서 이러한 몸짓, 안무 등을 공중에게 공개하면 무용, 연극저작물의 공연권 침해가 성립될 수 있다.

(3) 공중송신권

(i) 어문저작물, 음악저작물, 무용, 연극저작물, 영상저작물

저작권법 제18조에 따라 “저작자는 그의 저작물을 공중송신할 권리를 가진다.” 이에 따라 플랫폼 사용자가 메타버스 서비스 내 음성기능 등을 통해 무단으로 어문, 음악, 영상저작물 등을 재생하여 불특정 다수⁴²⁾의 메타버스 사용자에게 들리도록 한 경우, 저작재산권의 제한 사유에 해당되지 않는 한, 공중송신권 침해에 해당한다.

(ii) 저작물 등

다만, 저작권법 제2조 제7호에 따라 ““공중송신”은 저작물, 실연·음반·방송 또는 데이터베이스(즉, “저작물등”)를 공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공하는 것”이기 때

41) 대법원 1996. 3. 22. 선고 95도1288 판결 (일반 공중에게 공개한다 함은 불특정인 누구에게나 요금을 내는 정도 외에 다른 제한 없이 공개된 장소 또는 통상적인 가족 및 친지의 범위를 넘는 다수인이 모여 있는 장소에서 저작물을 공개하거나, 반드시 같은 시간에 같은 장소에 모여 있지 않더라도 위와 같은 불특정 또는 다수인에게 전자장치 등을 이용하여 저작물을 전파, 통신함으로써 공개하는 것을 의미한다고 할 것이다).

42) 일반공중에게 수신하게 할 목적이기 때문에 특정 소수의 사람에 대하여 전화, 팩스, 이메일 등에 의한 송신은 공중송신에 해당되지 않는다.

문에 방송, 전송, 디지털음성송신 등 무형적 형태의 이용과 배포 등 유형적 형태의 이용 모두를 배타적으로 통제할 수 있다. 따라서 메타버스 플랫폼 내에서 키오스크 조작 등으로 사용자가 선택한 시간과 장소에서 저작물 등에 접근할 수 있게 한 것은 '전송'에 해당된다. 또한 '공중송신'은 '공연'과는 달리 동일인의 점유에 속하는 연결된 장소 안에서 이루어져야 한다는 제약이 없으므로 메타버스 플랫폼 내 어디서든 사용자가 선택한 시간과 장소에서 저작물 등에 접근할 수 있도록 무단으로 저작물 이용에 제공했다면 저작권재산권의 제한 사유에 해당되지 않는 한, 공중송신권 침해가 성립된다.

(4) 전시권

(i) 미술저작물, 건축저작물, 사진저작물

저작권법 제19조에 따라 “저작자는 미술저작물등의 원본이나 그 복제물을 전시할 권리를 가진다.” 그리고 우리 저작권법상 전시권은 미술저작물등(즉, 사진저작물, 미술저작물, 건축저작물)의 저작물 유형에만 인정되는 저작권재산권이라고 해석할 수 있어 전시권의 대상은 정적(靜的)인 사진저작물, 미술저작물, 건축저작물을 공중에게 전달하는 것이고, 공연권의 대상은 무용, 연극저작물, 영상저작물 등과 같은 동적(動的)인 저작물을 공중에게 전달하는 것으로 양자는 차이가 있다. 이에 미디어 아트의 경우에는 정적인 것이라기보다 동적인 것이기 때문에 미술저작물등에 해당될 수 없고 영상저작물일 경우가 대부분일 것이므로 '전시'에는 해당될 수 없으며, 미디어 아트가 설치된 장소적 범위(즉, 동일인의 점유에 속하는 연결된 장소인지 여부), 일반 공중에게 전달되는 방법(즉, 사용자가 선택한 시간과 장소에서 저작물 등에 접근할 수 있게 하는지 여부) 등에 따라 '공연' 또는 '공중송신' 등에 해당될 것이다. 특히, 우리 저작권법에는 '전시'의 개념에 대하여 명시되어 있지 않지만, 미국의 입법⁴³⁾, 판례⁴⁴⁾에서 인터넷의 가상 공간에서도 전시가 가능함을 규정한 것과 달리 우리 대법원 판례⁴⁵⁾ 및 일부 하급심 판례⁴⁶⁾에서는 유형물의 전시만을 인정하고 있고, 가상의 공간

43) 미국 저작권법(17 U.S.C.) 제101조.

44) Perfect 10 v. Google, 416 F. Supp. 2d 828 (C.D. Cal.2006).

45) 대법원 2011. 3. 11. 선고 2009다4343 판결.

46) 서울중앙지방법원 2006. 7. 21. 선고 2004가합76058 판결, 서울동부지방법원 2004. 10. 29. 선고 2003가합7485 판결.

인 인터넷상 전시는 배제하고 있어 메타버스 내에서의 전시에 대한 해석상 한계가 존재한다.

저작권법 제19조에 따라 “저작자는 미술저작물등의 원본이나 그 복제물을 전시할 권리를 가지”기 때문에 이에 메타버스 플랫폼 내에서 사용자가 UCC 영상 콘텐츠를 제작하면서 해당 영상에서 미술저작물, 건축저작물, 사진저작물이 영상의 배경 등에 포함되어 미술저작물등 유형물을 일반인이 자유로이 관람할 수 있도록 진열하거나 게시하는 경우 미국의 입법, 판례에 따르면 전시권 침해가 될 수도 있으나 우리 저작권법상으로는 공중송신권 침해에 해당될 것이다. 다만 전시권 침해가 인정된다고 하여도 저작권법 제35조의3에 따라 부수적으로 보이거나 들리는 미술저작물, 건축저작물, 사진저작물 즉, 메타버스 플랫폼에서 구현되거나 새롭게 창작된 미술저작물, 건축저작물, 사진저작물이 메타버스 내에서 다른 사용자가 UCC 영상 콘텐츠를 제작하면서 해당 영상의 배경 등으로 미술저작물, 건축저작물, 사진저작물이 부수적으로 포함되어 전시되는 경우 그 이용된 저작물의 종류 및 용도, 이용의 목적 및 성격 등에 비추어 저작재산권자의 이익을 부당하게 해치지 않는다면 어문, 음악, 무용, 연극, 영상저작물의 전시권 침해책임이 면책될 수 있다.

(5) 배포권

저작권법 제20조에서는 “저작자는 저작물의 원본이나 그 복제물을 배포할 권리를 가진다”라고 명시하여 저작권자에게 배포권을 부여함과 동시에 동조 단서에서 “다만, 저작물의 원본이나 그 복제물이 해당 저작재산권자의 허락을 받아 판매 등의 방법으로 거래에 제공된 경우에는 그러하지 아니하다”고 규정하여 “권리소진이론”, “최초판매의 원칙”이라고 일컬어지는 배포권의 제한규정을 두고 있는데 이와 같은 “최초판매의 원칙”은 도서, DVD 등과 같은 유형물에만 적용되는 것으로서, 디지털 저작물에는 해당되지 않는다. 따라서 이와 같은 배포권은 ‘원본’ 및 ‘복제물’을 유형물의 형태로 공중에게 양도, 대여하는 것에만 적용된다는 것이 우리나라의 판례⁴⁷⁾와 통설의 태도이다. 그러므로 배포의 개념

47) 대법원 2007. 12. 14. 선고 2005도872 판결(저작권법에서 말하는 ‘배포’란 저작물의 원작품이나 그 복제물을 유형물의 형태로 일반 공중에게 양도·대여하는 것을 말하므로, 컴퓨터 하드디스크에 저장된 MP3 파일을 다른 P2P 프로그램 이용자들이 손쉽게 다운로드 받을 수 있도록 자신의 컴퓨터 내 공유폴더에 담아 둔 행위는 이에 해당하지 않는다); 서울중앙지법 2008. 8. 5.자 2008카합968 결정 (저작권법상 ‘배포’라 함은 저작물 등의 원본 또는

에는 유형물의 형태로 양도되거나 대여되는 경우만 포함되고 무형적인 전달은 포함되지 않으므로, 예컨대 웹사이트에서 음악이나 동영상 파일을 다운로드 방식으로 제공하는 경우에는 배포가 아니라 ‘전송’의 개념에 해당된다. 이러한 이유에서 메타버스의 가상 영역에서 배포권의 침해가 성립하는 경우는 없을 것이다.

(6) 대여권

저작권자의 허락을 받아 판매된 복제물의 경우 더 이상 저작권자의 배포권이 미치지 않게 되는 최초 판매의 원칙에 의해 제한을 받는다. 그러나 저작권법 제21조에서는 “제20조 단서에도 불구하고 저작자는 상업적 목적으로 공표된 음반(즉, “상업용 음반”)이나 상업적 목적으로 공표된 프로그램을 영리를 목적으로 대여할 권리를 가진다”고 규정하고 있어 판매용 음반이나 판매용 프로그램은 최초판매 이후에도 저작자가 영리를 목적으로 대여할 권리를 가진다고 하여 최초판매원칙의 예외로 판매용 음반과 판매용 프로그램을 규정하고 있다. 따라서 대여권은 본래 유체물의 이동을 규정한 것으로 무체물로 거래되는 디지털 저작물에는 발생할 수 없는 개념이다. 따라서 디지털 저작물을 대여한다는 것은 법적으로 모순된다. 이러한 이유에서 메타버스의 가상 영역에서 대여권의 침해가 성립하는 경우는 없을 것이다.

(7) 2차적저작물작성권

메타버스는 디지털 프로슈머(Digital Prosumer)⁴⁸⁾ 세대가 주도하는 저작물 이용 생태계로, 메타버스의 사용자가 에셋 저작물 소비의 주체인 동시에 주요 에셋 저작물의 생산자로 기능하기 때문에 사용자 주도적 에셋 저작물 생성이

그 복제물을 공중에게 대가를 받거나 받지 아니하고 양도 또는 대여하는 것을 말하는바, 이는 저작물의 원작품 또는 그 복제물을 유형물의 형태로 일반 공중에게 양도 또는 대여하는 것을 말하는 것이므로, 이용자들이 저작권자로부터 이용허락을 받지 않은 영화 파일을 웹스토리지에 업로드한 다음 이를 공유로 설정하여 다른 사람들로 하여금 다운로드하도록 하더라도, 이러한 행위가 배포에 해당된다고는 할 수 없을 것이다).

48) 생산자가 곧 소비자라는 의미의 프로슈머는 미래학자 앨빈 토플러가 ‘제3의 물결’에서 처음 사용한 말이다. 인터넷 커뮤니티에 참여하여 물건에 대한 나의 의견을 제공하고 자신의 의견이 제품에 새로운 아이디어로 영향을 주는 사람들이 디지털 프로슈머이다. 즉 인터넷 쇼핑을 한 후 상품에 대한 후기를 남기거나, 블로그에 상품을 소개하는 글을 남기는 행위들이 디지털 프로슈머이다. UCC도 디지털 프로슈머의 한 종류로 타인이 만든 동영상상을 보기만 하는 것이 아니라, 자신의 직접 동영상 콘텐츠를 만들어 타인이 볼 수 있게 제공한다. 과학백과사전, <<https://www.scienceall.com/디지털-프로슈머digital-prosumer/>>.

가능하다는 특성이 있다. 이에 새로운 창작의 활성화를 위하여 대부분의 메타버스 플랫폼은 창작 도구를 사용자에게 제공하여 직접 2차적 창작물을 만들어 판매할 수 있도록 하고 있다. 따라서 전혀 예상하지 못한 혁신적인 방식으로 창발(創發)이 이루어질 수 있어 새로운 에셋 저작물 개발에 메타버스 플랫폼은 매우 용이하다. 이와 함께 모임과 활동에 참여할 때 개개인의 상황에 맞추어 본인의 정체성 즉, '본캐(본캐릭터)' 이외의 또 다른 정체성 즉, '부캐(부캐릭터)'를 만드는 최근의 트렌드가 메타버스 내 아바타에도 반영되어 개인의 다양한 정체성 표현이 확대될 수 있다. 그리고 이러한 다양한 가상의 캐릭터, 아바타의 생성과 관련된 다양한 장르, 형식, 세계관을 담고 있는 2차적 가상 에셋, 모델 등이 창작될 수 있다. 나아가 아이돌, 유명인의 정체성이 메타버스 안에서 다양한 방식으로 표현된다면 메타버스 사용자들이 소통하는 과정에서 글로벌 팬덤 또는 팬에 의한 적극적인 2차 창작이 이루어질 수 있으며, 메타버스 내에서 이루어지는 K팝 등 팬덤에 의한 2차 창작 문화를 P2E(Play-to-Earn) 방식 등으로 새로운 수익형 모델을 창출해낼 수 있다. 이러한 메타버스의 특성에 따라 이미 존재하는 저작물을 기반으로 메타버스 플랫폼 사용자들이 재창작하는 과정에서 저작권법 제22조에서 명시하고 있는 “저작자는 그의 저작물을 원저작물로 하는 2차적저작물을 작성하여 이용할 권리”인 2차적저작물 작성권 침해가 가장 많이 발생할 것으로 예상된다. 기술적으로 메타버스의 가상공간에서는 2차원 데이터를 이용하여 3차원 데이터로 재창작하거나 실존하는 저작물을 개작하는 방식이 많을 것이기 때문에 저작물의 2차적저작물 작성권을 침해할 가능성이 높다.

2) 저작인격권

저작인격권은 저작권법 제14조 제1항에 따라 “저작자 일신에 전속한” 권리로써 양도가 불가능한 일신전속적 권리⁴⁹⁾의 성질을 가지고 있기 때문에 저작재산

49) 대법원 1995. 10. 2.자 94마2217 결정 (저작인격권은 저작재산권과는 달리 일신전속적인 권리로써 이를 양도하거나 이전할 수 없는 것이므로, 비록 그 권한 행사에 있어서는 이를 대리하거나 위임하는 것이 가능하다 할지라도 이는 어디까지나 저작인격권의 본질을 해하지 아니하는 한도 내에서만 가능하고 저작인격권 자체는 저작권자에게 여전히 귀속되어 있으며, 저작권법 제14조에 의하면 저작자는 자기의 저작물에 관하여 그 저작자임을 주장할 수 있는 권리(소위 귀속권)가 있으므로 타인이 무단으로 자기의 저작물에 관한 저

권과는 차이가 있다. 또한 저작인격권의 경우 저작물의 이용편의를 도모하기 위해 저작인격권이 제한될 수 있지만, 저작재산권의 제한 사유와는 전혀 다른 요건이라는 점에서 차이가 난다. 따라서 이와 같은 차이를 인식하고 메타버스 내에서 기존의 저작물을 이용 또는 새롭게 예셋 저작물을 생성하는 과정에서 발생할 수 있는 저작인격권 침해⁵⁰⁾의 위험요소를 판단해야 한다.

(1) 공표권

저작권법 제11조 제1항에 따라 “저작자는 그의 저작물을 공표하거나 공표하지 아니할 것을 결정할 권리를 가진다.” 이에 사용자들이 타인의 미공표된 저작물을 메타버스 플랫폼에서 제공되는 창작 도구로 가상의 예셋 저작물을 제작하여 판매하였다면, 공표권 침해가 성립된다. 이때, 무단공표를 금지할 수 있는 공표권은 미공표저작물에만 인정되므로 저작자에 의해 공표됨은 물론 제3자에 의해 무단으로 공표된 경우에도 이미 공표되었다면 재공표를 금지할 수는 없는 ‘회적 권리’이므로 이 경우에는 공표권 침해가 성립되지 않는다. 다만, 저작자가 미공표 저작물의 저작재산권 양도 및 이용허락을 한 경우,⁵¹⁾ 미공표 미술저작물등의 원본의 소유권을 양도한 경우,⁵²⁾ 또는 저작물의 도서관 등에 기증하는 경우에는⁵³⁾ 그 상대방에게 저작물의 공표를 동의한 것으로 ‘추정’한다. 또한 원저작자의 동의를 얻어 작성된 2차적저작물 또는 편집저작물을 공표하는 경우 원저작물도 공표한 것으로 ‘간주’한다.⁵⁴⁾ 이와 같은 공표권의 제한사유가 없는 한, 미공표 저작물을 이용하여 메타버스 플랫폼에서 예셋 저작물을 제작하여 원

작자의 성명, 칭호를 변경하거나 은닉하는 것은 고의, 과실을 불문하고 저작인격권의 침해가 된다).

50) 원저작자인 저작인격권자의 허락없이 저작인격권 침해하게 되면 저작권법 제123조에 따라 민사상 침해금지청구가 가능하며, 예를 들어, 시(詩)나 음악을 저작재산권자의 허락을 받아 영상물에 수록하면서 저작자의 성명을 표시하고 동일성을 해치지 않았다 하더라도 그 저작물이 음란 영상물의 대사나 배경 음악에 사용되었다면 저작자의 명예를 훼손하는 행위라고 할 수 있으며, 이처럼 저작자의 명예훼손하는 저작물 이용 행위는 동법 제124조 제2항에 따라 인격권 침해로 간주하고 동법 제127조에 따라 손해배상과 함께 명예회복을 위하여 필요한 조치를 청구할 수 있다. 형사상 책임으로는 저작권법 제137조 제1항에 의거하여 저작인격권 침해죄의 경우 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처할 수 있다.

51) 저작권법 제11조(공표권) 제2항.

52) 저작권법 제11조(공표권) 제3항.

53) 저작권법 제11조(공표권) 제5항.

54) 저작권법 제11조(공표권) 제4항.

저작권자의 허락없이 무단으로 공표하게 되면 공표권 침해 책임을 지게 된다.

(2) 성명표시권

저작권법 제12조 제1항에 따라 “저작자는 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표 매체에 그의 실명 또는 이명을 표시할 권리를 가진다.” 이에 사용자들이 저작물을 메타버스 플랫폼에서 제공되는 창작 도구로 가상의 에셋 저작물 제작하여 판매함에 있어 원저작물의 작가의 성명을 표시하지 않거나 제3자의 성명으로 이를 변경했다면, 성명표시권 침해가 성립된다. 이때, 무명으로 할 권리도 포함되며, 이미 공표된 저작물에도 적용된다. 다만, 저작물의 성질, 그 이용목적 또는 형태 등에 비추어 부득이하다고 인정되는 경우 성명표시권이 제한된다.⁵⁵⁾ 대법원 판례는 공정한 관행에 반하지 않는 최소한의 한도 내에서 허용되어야 한다는 입장이다.⁵⁶⁾ 그러므로 이와 같은 성명표시권의 제한사유가 없는 한, 저작물을 이용하여 메타버스 플랫폼에서 에셋 저작물을 제작함에 있어 원저작자의 성명을 표시하지 않거나 제3자의 성명으로 표시하게 되면 성명표시권 침해 책임을 지게 된다.

(3) 동일성유지권

저작권법 제13조 제1항에 따라 “저작자는 그의 저작물의 내용·형식 및 제호의 동일성을 유지할 권리를 가진다.” 이에 사용자들이 저작물을 메타버스 플랫폼에서 제공되는 창작 도구로 디지털 에셋 저작물 제작하여 판매함에 있어 원저작물의 본질적 특징을 유지하면서,⁵⁷⁾ 원저작물을 개변하여 동일성을 손상시키는 경우 동일성유지권 침해가 성립된다. 그러나 개변의 정도가 일정한 한도를 넘는 경우에는 새로운 저작물의 생성으로 보아 동일성유지권 침해가 성립하게 않게 된다.⁵⁸⁾ 다만, 학교교육목적상 부득이한 경우, 건축물의 변형, 프로그램 이용을 위한 변경, 그 밖에 저작물의 성질 등에 비추어 부득이한 경우에는 동일성유지권이 제한된다.⁵⁹⁾ 그러나 저작물에 표현된 저작자의 사상, 감정이 왜곡되거나 저작물의 내용이나 형식이 오인될 우려가 없는 경우에는 동일성유지권

55) 저작권법 제12조(성명표시권) 제2항.

56) 대법원 1989. 10. 24. 선고 88다카29269 판결.

57) 저작자의 명예, 명성을 해할 우려가 있는 변경이 없어야 한다.

58) 서울민사지방법원 1990. 9. 20. 선고 89가합62247 판결.

59) 저작권법 제13조(동일성유지권) 제2항.

침해가 성립되지 않는다.⁶⁰⁾ 그러므로 이와 같은 동일성유지권의 제한사유가 없는 한, 저작물을 이용하여 메타버스 플랫폼에서 단순 미술저작물을 움직이는 이미지 형태로 변환하여 에셋 저작물 등을 제작하는 등 원저작권자의 동의없이 원저작물을 개변하여 동일성을 손상시키는 경우 동일성유지권 침해 책임을 지게 된다. 나아가 에셋 저작물 제작한 후 원저작물을 파기한 경우, 파기 행위를 한 자가 저작권자가 아니라면 이 경우에는 저작자의 일반적 인격권 침해에 해당할 수 있다.⁶¹⁾

2. 디지털 에셋 저작물의 저작권 보호 필요성

메타버스는 현실세계와 가상세계를 융합하며 새로운 디지털 대전환 시대를 선도해나가고 있다. 특히, 코로나19 팬데믹 사태 이후 산업, 교육, 문화, 공연, 전시, 게임, 엔터테인먼트, 일상생활 등 전반에서 비대면 전환이 가속화되자 메타버스에서의 비대면 활동이 빠르게 증가하고 있다. 이처럼 비대면 소통방식이 필요해진 상황에서 플랫폼 사용자 간에 연대감, 소속감을 갖고 상호작용하는 것을 가능하게 하는 것을 바탕으로 사용자들에 의한 디지털 에셋의 2차 창작 활동은 저작권 산업과 연관되어 앞으로 메타버스 내에서 점점 활발하게 이루어질 것이다. 따라서 메타버스 시장 및 경제 성장의 근간은 메타버스 내에서 이루어지고 있는 디지털 에셋의 창작 활동이 그 핵심이라고 할 것이며, 메타버스 내에서의 경제적 가치 창출의 핵심 요소는 저작권이라고 볼 수 있어 이에 대한 적절한 보호가 필요하다. 메타버스 내에서 디지털 에셋 저작물의 근간이 독점·배타적인 상업적 이용을 담보하는 저작권이기 때문에, 저작권에 의한 보호 여부에 따라 해당 에셋 저작물의 수익화 사업의 발전 방향성이 달라질 수 있다는 점에서 저작권 보호 범위 설정은 메타버스 기반의 새로운 저작권 산업의 시장형성에 매우 중요한 문제이다. 메타버스 안에서는 인간 사용자를 대체하는 ‘대체 인간’, 실존 인물이 아닌 ‘가상 인간’ 및 아바타 등이 존재하고, 이와 같은 가상의 아바타 간의 교류, 생산 활동, 경제활동이 모두 가능하기 때문에 지금보

60) 대법원 2015. 4. 9. 선고 2011다101148 판결.

61) 대법원 2015. 8. 27. 선고 2012다204587 판결(도라산역 벽화 사건) (저작물의 단순한 변경을 넘어서 폐기 행위로 인하여 저작자의 인격적 법의 침해가 발생한 경우에는 위와 같은 동일성유지권 침해의 성립 여부와는 별개로 저작자의 일반적 인격권을 침해한 위법한 행위가 될 수 있다).

다 기술적으로 더욱 진보한 메타버스 플랫폼에서의 비대면 생활이 중요해질 것이다. 따라서 과연 현실 세계를 전제로 제정된 현재의 저작권법에 의하여 가상 세계와 현실세계가 공존하는 메타버스 세계를 동일하게 규율하는 것이 가능할지에 대하여도 고민할 필요가 있다.

메타버스의 사용자는 메타버스 공간에서 창작활동을 자유롭게 할 수 있고, 또 사용자가 에셋 저작물을 만들어 가상화폐로 대가를 받아 판매하여 수익을 올릴 수 있어 메타버스의 가상세계 개발 및 에셋 저작물과 관련해서는 저작권에 관한 법적 문제가 발생할 수 있다. 따라서 사용자가 직접 개발한 해당 에셋 저작물이 저작물로 인정받을 수 있는지의 여부, 기존 현실세계에 존재하는 배경, 물건, 장소, 음악, 어문, 미술, 건축물, 영상 등을 메타버스에 구현한 경우에 저작권 침해가 성립할 것인지의 여부, 그리고 메타버스에서 활동하는 아바타가 인공지능을 통해 스스로 에셋 저작물을 생성한 경우 이에 대한 저작물성 인정 여부와 함께 아바타의 법적 지위 인정 여부도 문제될 수 있다.

나아가 메타버스는 가상과 현실세계의 융합뿐 아니라 인공지능, 블록체인 등 여러 기술적 요소까지 융합되어 있기 때문에 메타버스 내에서 발생하는 법적 문제 또한 저작권법 이외의 다른 법률 문제까지 연관되어 있어 비단 저작권법만의 문제가 아니라는 특징이 있다. 그러나 여전히 메타버스와 관련된 ‘가상세계’에 대한 통일된 하나의 법적 개념이 명확히 확립되지 않았고 산발적으로 규율하는 실정이기 때문에 ‘가상세계’ 개념을 전제로 논의할 필요성이 있는 저작권법 관련 입법 정책을 마련하는 법적 근거가 불충분하다는 한계가 있다. 따라서 메타버스산업 진흥법안(김영식의원 등 10인 2022. 1. 11. 발의, 의안번호 제2114358호), 가상융합경제 발전 및 지원에 관한 법률안(조승래의원 등 10인 2022. 1. 25. 발의, 의안번호 제2114545호), 메타버스콘텐츠 진흥에 관한 법률안(김승수의원 등 11인 2022. 6. 27. 발의, 의안번호 제2116158호), 메타버스 산업 진흥법안(허은아의원 등 12인 2022. 9. 1. 발의, 의안번호 제2117173호) 등이 발의되어 현재 계류 중에 있지만, 에셋 저작물에 대하여 직접적으로 규율할 수 있는 저작권법에서 법 개정을 통해 메타버스의 가상세계, 가상세계의 서비스, 당사자 등과 관하여 규율할 수 있는 종합적이고 통일된 명확한 법적 근거를 확보하는 것 또한 하나의 해결책이 될 수 있다. 이러한 필요성에 따라 이하에서는 메타버스와 관련하여 쟁점이 되고 있는 저작권법상 보호에 관한 문제와 향후 입법을 통한 개선사항을 고찰해보고자 한다.

3. 디지털 에셋 저작물의 저작권에 의한 보호방안

1) 메타버스상 에셋 캐릭터 저작물의 저작권에 의한 보호방안

메타버스는 수백만 명의 사용자를 동시에 처리할 수 있는 컴퓨터 처리 능력을 바탕으로 사용자들의 협업 및 네트워크를 가능하게 한다. 따라서 수많은 사용자들에 의해 자유롭고 용이하게 이루어지는 창작의 결과물에 대하여 누가 저작권을 보유할지의 문제가 제기된다. 그 중 쟁점이 되는 것 중 하나가 사용자들이 생성한 캐릭터 창작물의 저작권은 누가 보유할 것인지의 문제이다. 메타버스 내 아바타 등 캐릭터는 플랫폼이 제공하는 픽셀 이미지, 이모티콘, 사진, 옷, 신발, 장신구, 얼굴, 헤어스타일, 키, 팔, 다리, 피부 색 등 여러 가지 요소들을 조합하여 생성되는데, 메타버스 내 캐릭터도 인간의 사상과 감정의 창작적으로 표현한 것이면 저작물성이 인정되어 창작자에게 저작권이 발생한다. 본디 캐릭터는 캐릭터가 포함된 전체로서 미술저작권이나 영상저작권으로 보호되는 것이 원칙이나, 캐릭터 자체의 저작물성에 대하여 판례는 그 인물, 동물 등의 생김새, 동작 등의 시각적 표현에 작성자의 창조적 개성이 드러나 있으면 원저작물과 별개로 보호되는 저작물이 될 수 있다고 보고 있다.⁶²⁾ 그러므로 문제는 캐릭터의 저작물성 인정 여부와 함께 메타버스 사용자에게 의해 생성된 에셋 캐릭터 저작물의 저작권자를 사용자와 플랫폼 중 누구로 판단해야 할 것인지가 문제 될 수 있다. 이 경우 메타버스 플랫폼에서 사용자들이 픽셀 이미지, 이모티콘 등의 구성요소를 선택하여 캐릭터를 생성하는데 “누가하더라도 비슷할 수밖에 없다”고 볼 수 있을 정도로 창작성이 없다면, ‘선택의 폭’ 이론이나 ‘합체의 원칙(Merger Doctrine)’에 근거하여 창작성을 부정하여 사용자들은 해당 구성요소의 조합물인 캐릭터의 저작권자가 될 수 없다. 다만, 아바타 등 해당 캐릭터를 구성하고 있는 각각의 요소들에 창작성이 있는 경우에 그와 같은 구성요소들의 저작권자는 이에 대한 저작권을 보유하고 제공하는 메타버스 플랫폼

62) 대법원 2010. 2. 11. 선고 2007다63409 판결 (저작권법에 의하여 보호되는 저작물이기 위하여는 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물이어야 할 것인바, 만화, 텔레비전, 영화, 신문, 잡지 등 대중이 접하는 매체를 통하여 등장하는 인물, 동물 등의 형상과 명칭을 뜻하는 캐릭터의 경우 그 인물, 동물 등의 생김새, 동작 등의 시각적 표현에 작성자의 창조적 개성이 드러나 있으면 원저작물과 별개로 저작권법에 의하여 보호되는 저작물이 될 수 있다).

이 될 수도 있지만, 메타버스 사용자가 각각의 캐릭터 구성 요소를 디지털 에셋 저작물로 창작했다면 이를 창작한 개별 사용자가 저작권자가 될 것이다.

나아가 그러한 조합물인 캐릭터 저작물이 구성요소를 기초로 하면서 실질적 유사성을 유지하고 새로운 저작물로 볼 수 있을 정도의 수정, 증감을 가하여 새로운 창작성을 부가했다면 2차적저작물로 볼 수 있으나, 구성요소인 원저작물과의 실질적 유사성을 넘어 별개의 저작물로 볼 수 있다면 이는 구성요소 저작물과 별개의 새로운 캐릭터 저작물로 인정될 것이다. 따라서 개별 구성요소 저작물의 2차적저작물이 아닌 별개의 새로운 캐릭터 저작물로 인정될 경우에, 메타버스 플랫폼은 해당 개별 구성요소의 저작권자라고 할지라도 사용자들이 이를 조합하여 생성한 캐릭터에 대하여 원저작자의 권리를 주장할 수 없게 된다. 이때, 사용자가 생성한 새로운 캐릭터 저작물을 이용하여 메타버스 플랫폼이 자사 서비스를 제공하거나 홍보의 수단으로 사용하고자 한다면 해당 캐릭터 저작물의 저작권자인 플랫폼 사용자에게 이용 허락을 받아야 한다. 이러한 이유에서 메타버스 플랫폼은 저작권 침해 책임을 피하기 위해 캐릭터 작성에 필요한 도구로서의 개별 구성요소를 사용자에게 무상으로 제공한 것을 대가로 해당 캐릭터의 저작권자인 사용자로부터 이용 허락을 받았다는 내용을 메타버스 이용약관에 포함시킬 가능성이 높다. 그러므로 이와 관련된 불필요한 저작권 침해 분쟁을 줄이고, 캐릭터 저작물의 정당한 권리자가 권리를 보호받기 위해 이와 관련된 명확한 가이드라인을 제시하는 것이 에셋 캐릭터 저작물을 보호하는 하나의 방안이 될 수 있을 것이다.

2) 메타버스에서 NFT와 관련한 저작권의 보호방안

메타버스 플랫폼에서 NFT(Non-Fungible Token)와 관련하여 저작권 문제도 발생하고 있어 이에 대한 저작권 보호 방안을 고찰할 필요가 있다. 블록체인 기술에 바탕을 둔 NFT는 토큰마다 고유한 값을 갖고 있어 다른 토큰으로 대체가 불가능하다는 특성으로 인하여 무한히 복제될 수 있는 디지털 저작물에 대한 소유권 및 희소성의 가치 증명을 용이하게 한다는 이점 때문에 메타버스 플랫폼에서 활용되고 있다. 나아가 NFT는 디지털 형태의 모든 자산에 대하여 발행될 수 있는 자산기반토큰(ABT, asset-backed token)이기 때문에 메타버스 플랫폼에서 이용자들 간에 ‘자산’을 거래할 수 있게 하여 하나의 거래시장을 형

성하게 하며, NFT 거래에 따른 가상화폐(VC, Virtual currency)의 실제 화폐로 교환을 통해 메타버스의 가상세계가 현실세계와 연결될 수 있게 된다.⁶³⁾

최근 전 세계적으로 유명 작가나 유명인의 미술품을 NFT화하여 거액의 금액에 거래되는 사례가 발생하자 이를 통해 수익 및 홍보 효과를 얻는 경우가 증가하고 있다. 이에 미술품 즉, 저작물을 NFT로 발행할 수 있는 저작권을 보유하고 있지 않음에도 무단으로 NFT를 발행하여 수익을 얻는 저작권 침해 분쟁도 증가할 것으로 예상되어 이에 대한 저작권법상 보호가 요구된다. 이처럼 NFT 발행은 점점 증가 추세에 있으며, NFT 시장이 확대되고 있는데, 이러한 세계적인 추세와 관련하여 세계지적재산권기구(World Intellectual Property Organization, WIPO)는 “일부 구매자들이 NFT를 구매할 때 원본 예술작품 등 원저작물과 그에 수반되는 모든 권리를 취득했다고 오인하지만, 실제로 NFT 구매자들은 단순히 원저작물과 관련된 메타데이터를 구매한 것일 뿐 원저작물 그 자체를 구매한 것이 아니(즉, NFT를 보유하였을 뿐 저작권을 취득한 것이 아님)”⁶⁴⁾라는 견해를 밝히자 세계적으로 디지털 작품 및 NFT에 대한 관심이 더욱 높아지게 되었다.

한편 NFT는 암호화폐와 마찬가지로 블록체인 기술에 기반한 것이기 때문에, NFT 또한 향후 가상자산으로서 금융 관련 규제의 대상이 될 수 있다는 점 또한 NFT의 저작권 보호 방안을 논의하는데 고려해야 할 문제이다.⁶⁵⁾ 그 이유는

63) 가상화폐는 상품과 서비스를 위해 가상세계에서 거래될 수도 있고, 외부의 물리적 현실세계에서 사용하기 위해 실제 화폐로 교환될 수도 있다.

64) World Intellectual Property Organization, WIPO Magazine, No. 4, December 2021, “Non-fungible tokens (NFTs) and copyright”, pp. 35-36 (일부 저작권을 둘러싼 혼란은 토큰에 지출된 금액으로 인해 발생할 수 있다. 픽셀 아트가 100만 달러 이상의 금액에 판매되는 경우 구매자가 일련의 코드 이상의 권리를 획득했다고 오인할 여지가 있기 때문이다. 또한 NFT 판매에 대해 기자들이 종종 NFT 발행의 원저작물 즉, 원본 작품 자체가 팔렸다고 오인하여 언론에서 보도하는 경우가 있어 대중의 혼란이 더욱 가중되고 있다. 당연히 NFT 구매자가 메타데이터 파일과 모호한 예술적 가치를 지닌 짧은 숫자 및 문자 문자열에 대해 엄청난 금액을 지불했다는 것을 납득하기 어려운 것은 사실이지만, 대부분의 NFT가 기술적으로 그러하다).

65) 디지털 거래의 특성으로 인해 비단 우리나라뿐 아니라 전 세계적으로 NFT 시장이 급부상하고 있다. 그러나 빠르게 발전하는 기술 속도를 관련 법 제도와 규정이 따라잡지 못해 입법적 간극, 공백이 발생할 우려가 있다. 이러한 우려에 따라 NFT에 대한 규제 및 입법을 마련해야 할 필요성이 도출되고 있고, 이를 위해서는 구체적으로 NFT에 대한 명확한 개념 정의와 NFT가 가상자산에 해당하는지 여부 등을 검토해야 할 것이다. 이에 국제적 차원에서 국제자금세탁방지기구(FATF)는 2021. 10. 28. “가상자산사업자 위험기반 접근법 지침서(Virtual Assets and Virtual Asset Service Providers Guidance for a Risk-Based Approach)”를 발행하였다. 다만, FATF는 가상자산에 포함되는 영역이 빠르게 확장되고

NFT와 같은 가상‘화폐’의 범주에 속하지 않는 가상‘자산’에 대한 규제논의의 또한 그 중요성이 강조되고 있기 때문이다. 구체적으로 저작권법을 중심으로 고찰해보면 거래가 이루어지는 메타버스 등 플랫폼과 저작권자 그리고 사용자의 당사자 간의 침해책임 문제, 원저작물의 저장 위치에 따른 법적 성격 및 관계 등 문제, 침해되는 저작권으로서의 저작권재산권 내지는 저작인격권 논의, 스마트 계약 특성과 관련한 추급권 또는 저작권 양도 및 이용허락 문제, 침해 저작물에 대한 관리 등 조치 논의 등이 그 구체적인 내용이 될 수 있다.

3) 메타버스 플랫폼의 저작권 침해 책임

메타버스 사업자는 사용자들이 창작, 문화생활, 여가 행위 등을 할 수 있는 가상공간 내지 플랫폼을 제공하는 것으로, 메타버스 내에서 사용자들이 저작권 침해 등 불법행위를 한 경우 이를 방조한 책임이 성립⁶⁶⁾하는지가 문제될 수 있다. 종래에는 저작권을 침해하는 게시물에 접근할 수 있는 링크만을 게시하는 행위는 저작권 침해에 대한 방조가 아니라고 보았으나, 2021년 전원합의체 판결로 영리 목적으로 반복적으로 게시한 경우 방조책임이 인정될 수 있게 되었다. 이와 관련하여 메타버스 플랫폼에서도 저작권 등 권리를 침해하는 게시물과 함께 그러한 게시물에 대한 링크가 게시될 수 있으므로, 이러한 권리 침해에 대한 방조책임이 인정될 수 있을 것이다. 그러나 경우에 따라서는 플랫폼

있어, 용어와 관계없이 FATF 표준에서 이를 다룰 수 있기 때문에 NFT에 대해 어떤 기술적 용어나 마케팅 용어를 사용하는지 보다 NFT의 실제 특성과 그 기능을 고려하여 각 국가는 사안별로 FATF 표준을 적용하여 규제해야 할 것이라고 권고하였기 때문에, 이러한 지침서의 발행만으로 각국에 NFT에 대한 법적인 규제 의무가 생긴 것이라고 단정할 수는 없다. 또한 이 지침서에서는 NFT가 기본적으로는 가상자산의 범위에 해당되지 않지만, 일부 NFT는 실제로 지불 및 투자 목적으로 사용되는 경우 가상자산의 개념에 포함될 수 있다고 보고 있다. FATF (2021), Updated Guidance for a Risk-Based Approach to Virtual Assets and Virtual Asset Service Providers, FATF, Paris, <www.fatf-gafi.org/publications/fatfrecommendations/documents/Updated-Guidance-RB-A-VA-VASP.html> p. 24.

- 66) 대법원 2021. 9. 9. 선고 2017도19025 전원합의체 판결 (저작권 침해물 링크 사이트에서 침해 게시물에 연결되는 링크를 제공하는 경우 등과 같이, 링크 행위자가 정범이 공중송신권을 침해한다는 사실을 충분히 인식하면서 그러한 침해 게시물 등에 연결되는 링크를 인터넷 사이트에 영리적·계속적으로 게시하는 등으로 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 침해 게시물에 쉽게 접근할 수 있도록 하는 정도의 링크 행위를 한 경우에는 침해 게시물 공중의 이용에 제공하는 정범의 범죄를 용이하게 하므로 공중송신권 침해의 방조범이 성립한다).

사업자에게 이와 같은 방조책임을 묻는 것이 부당할 수 있기 때문에 저작권법 제102조에서 온라인서비스제공자(Online Service Provider, OSP)의 책임 제한 규정을 두고 있다. 이에 따라 OSP는 특정한 법적 요건을 충족할 경우 플랫폼 사용자가 OSP를 통해 저작물을 송신·저장하는 등의 행위로 저작권이 침해되더라도 그 침해에 대하여 책임을 지지 않게 된다. 이와 관련하여 메타버스 사업자는 저작권법상 OSP의 지위가 인정된다면, OSP의 책임 제한 규정의 적용을 받을 수 있다. 다만, 메타버스 내에서는 검색엔진 등과 같은 전통적인 OSP에서는 불가능했던 새로운 형태의 저작권 침해행위가 발생할 것으로 예상되므로, 법적 안정성을 위하여 메타버스에 관한 기본법 제정 또는 저작권법의 개정을 통하여 메타버스 사업자의 저작권 침해 책임의 면책 논의가 필요할 것으로 보인다.

IV. 결론

메타버스 내에서 현실세계의 저작물을 구현할 경우 여러 형태의 디지털 에셋이 존재하게 될 것이며 이러한 에셋의 저작물 유형은 미술저작물, 어문저작물, 도형저작물, 응용미술저작물, 안무저작물, 음악저작물, 영상저작물, 퍼블리시티권 등 다양할 것이다. 또한 메타버스에서 거래되는 디지털 에셋 저작물의 경우에 저작물 유형은 미술저작물, 응용미술저작물, 사진저작물, 건축저작물 등 다양할 수 있다. 이 경우 메타버스의 기술 발전을 과도하게 저해하지 않는 한도 내에서 창작 활동의 진흥을 위해 저작권을 보호할 필요성이 있지만, 디지털 에셋 저작물이 거래되는 메타버스 플랫폼뿐만 아니라 일반 대중의 경우 저작권법을 오인하거나 법리를 제대로 알지 못하는 등의 문제로 저작권을 침해할 가능성이 높다. 이에 디지털 에셋 저작물 구현 및 거래를 전문으로 하는 메타버스 플랫폼뿐만 아니라 이를 창작 및 구입하는 일반 사용자를 대상으로 메타버스상 저작물 이용 가이드라인을 배포함으로써 저작권의 양도 또는 이용허락을 받았는지 여부의 확인절차를 거치는 제도를 도입하는 등 메타버스 플랫폼 내에서 적법하고 건전한 저작물 이용 생태계를 마련해야 메타버스 관련 산업이 지속적으로 성장해나갈 수 있을 것이다. 향후 메타버스 산업이 확대될수록 저작권 침해 분쟁도 증가될 것이기 때문에 국가기관, 저작권 단체, 메타버스 플랫폼 등은 위

법한 디지털 에셋 저작물이 거래되지 않고 이를 예방할 수 있도록 저작권법 제도뿐만 아니라 사회적 측면에서도 메타버스 내에서 발생할 수 있는 저작권 침해 문제를 해결하기 위해 공동의 협력적인 노력이 필요할 것으로 보인다. 이를 위해서 구체적으로 메타버스 내에서 저작물을 이용할 경우 공정이용 등 저작권 침해 책임이 면책되는 경우에 대한 가이드라인 배포, 에셋 저작물에 저작권 침해 예방을 위한 기술적 보호조치 적용, 메타버스 플랫폼상 불법 저작물을 식별할 수 있는 모니터링 기술 적용, 그리고 인증된 디지털 에셋 저작물을 거래할 수 있는 거래소 시스템을 구축하여 이를 통한 디지털 에셋 저작물의 거래를 통해 저작권 침해를 방지할 수 있을 것이다.

투고일 : 2022.11.21. / 심사완료일 : 2022.12.12. / 게재확정일 : 2022.12.16.

[참고문헌]

- 김병일 · 김원오 · 이대회, 「디지털경제시대 상표 사용 및 침해유형 정비를 위한 제도개선 연구」, 특허청, 2021.
- 임원선, 「실무자를 위한 저작권법」 제5판 2쇄, 한국저작권위원회, 2018.
- 김도경, “4차 산업혁명 시대의 신기술관련 저작권 침해책임과 공정이용 규정에 관한 연구”, 「법학연구」 제30권 제4호, 충남대학교 법학연구소, 2019.
- 김병일, “제4차 산업혁명 환경에서의 저작권 개혁과 그 글로벌 패러다임 진화”, 「정보법학」 제25권 제3호, 한국정보법학회, 2021.
- 김해술 · 한정엽 · 김종민, “메타버스 콘텐츠 제작 플랫폼의 저작 유형 및 특성 연구 - UGC, UMC, URC 중심으로 -”, 「한국디자인학회 논문집」 제17권 제4호, 한국공간디자인학회, 2022.
- 김현숙 · 김창규, “온라인 실시간 콘서트의 저작권법적 성격 및 음악사용료에 대한 연구”, 「경영법률」 제31집 제4호, 한국경영법률학회, 2021.
- 김형석, “가상 인간 인플루언서에 대한 Uncanny Valley 현상에 관한 연구”, 「한국지식정보기술학회 논문지」 제17권 제4호, 한국지식정보기술학회, 2022.
- 남기연 · 박정인, “메타버스 산업 활성화를 위한 저작권법 개정방향”, 「스포츠엔터테인먼트와 법」 제25권 제2호, 한국스포츠엔터테인먼트법학회, 2022.
- 박경신, “NFT 아트를 둘러싼 저작권 쟁점들에 대한 검토 - 미술저작물을 중심으로-”, 「계간저작권」 제34권 제3호, 한국저작권위원회, 2021.
- 윤종수, 표시영, “디지털 저작물의 NFT가 갖는 함의와 법적 보호”, 「법조」 제70권 제6호, 법조협회, 2021.
- 이철남, “메타버스의 저작권 쟁점에 관한 연구 -디지털트윈의 공간정보에 대한 분석을 중심으로-”, 「경영법률」 제31집 제4호, 한국경영법률학회, 2021.
- 정영미, “4차 산업혁명 시대-대체 인간 실연의 지식재산권에 관한 연구”, 「문화예술경영학연구」 제10권 제1호, 한국문화예술경영학회, 2017.
- 최중락, “메타버스 플랫폼 내 경제 활동의 지식재산권 쟁점에 관한 고찰”, 「문화미디어엔터테인먼트법」 제15권 제2호, 중앙대학교 법학연구원 문화미디어엔터테인먼트법연구소, 2021.
- 현소진, “NFT의 발행 및 저작권적 쟁점의 논의”, 「경영법률」 제32집 제2호, 한국경영법률학회, 2022.

World Intellectual Property Organization, “Non-fungible tokens (NFTs) and copyright”, WIPO Magazine, No. 4, December 2021.

FATF, Updated Guidance for a Risk-Based Approach to Virtual Assets and Virtual Asset Service Providers, FATF, Paris, 2021.

[국문초록]

메타버스 플랫폼에서 저작권 보호에 관한 소고

김도경*

확장가상세계라고 일컬어지는 메타버스(metaverse) 관련 기술 및 산업은 빠르게 성장하는데 반해, 메타버스를 규율하는 법 제도는 아직 완비되지 않았기 때문에 법적 분쟁이 발생하는 경우 이를 어떻게 해결할지 명확히 정립되지 않은 상황이다. 특히 저작권법 측면에서 메타버스 세계에서 여러 가지 법적 쟁점이 발생할 수 있다. 구체적으로는 저작권 침해 여부를 판단하는 관점에서 현실에 존재하는 물건, 풍경, 구조물, 미술, 사진, 장소 등을 메타버스의 가상 세계에서 구현하는 경우 어느 범위까지 저작물성을 인정할 수 있는지의 여부, 안무 저작물 등을 메타버스에서 구현하는 경우와 메타버스에서 뮤지컬, 공연 및 콘서트 등을 개최할 경우 발생하는 저작권 침해 문제와 함께 저작권 침해가 발생하였을 때 저작권 침해 면책을 인정할 수 있는지의 여부 등을 들 수 있다. 이러한 문제들은 이미 학계에서도 연구가 이루어지고 있고 골프존 사건 등과 같은 법원의 판단이 존재하지만, 여전히 메타버스 공간에서 발행하는 저작권 침해에 대한 판단 기준이 명확히 설정되지 않은 상태이며, 저작권 침해가 발생한 이후의 분쟁해결 과정에서 관할 및 준거법의 문제 그리고 침해에 대한 플랫폼의 책임 등의 경우에는 아직 실제적인 분쟁이 발생하지도 않았기에 현행 법률을 근거로 한 법원의 판단은 존재하지 않는 실정이다. 그러므로 메타버스 공간에서 발생하는 저작권 침해 분쟁에 대한 사회적 혼란을 줄이고 메타버스 관련 산업의 발전과 디지털 에셋 저작물의 창작 진흥을 위한 정확한 가이드라인을 제시하는 것이 사회·문화·경제적으로 중요한 화두일 것이다. 이러한 이유에서 메타버스 환경에서 요구되는 문학·예술 저작물 및 교육 저작물의 저작권 보호 체계에 대해 연구함으로써 원저작물을 이용한 에셋 저작물 제작 시 저작권 침해를 예방하여 불필요한 법적 분쟁을 줄이는 것이 필요하다는 문제의식과 함께 이로 인해 야기되는 사회적 혼란과 비용을 감소시킬 필요성에 따라 메타

* 단국대학교 법학연구소 연구전담조교수.

버스 내에서 저작권 보호방안에 대해서 살펴보고자 한다.

주제어 : 메타버스, 디지털 에셋, NFT, 저작권, 저작물

[Abstract]

A Note on Copyright Protection in Metaverse Platform

Do Kyung Kim*

While the technology and industry related to metaverse is growing rapidly, the legal system governing the metaverse is not yet complete, so it is not clear how to resolve legal disputes in the event of a legal dispute. In particular, in terms of copyright law, various legal issues can arise in the metaverse. Specifically, from the viewpoint of determining whether copyright infringement occurs, the extent to which copyright infringement can be recognized if objects, landscapes, structures, art, photographs, and places exist in the virtual world of metaverse, and if choreographic works are implemented on metaverse, copyright infringement exemptions can be recognized. These issues are already being studied in academia and there are court judgments such as golf zone cases, but the criteria for judging copyright infringement issued by metaverse spaces have not been clearly established, and there are no actual disputes in the case of jurisdiction and governing law and metaverse platform responsibility for infringement. Therefore, reducing social confusion over copyright infringement disputes arising in the metaverse and providing accurate guidelines for the development of metaverse-related industries and the creation of digital asset copyrighted works will be an important topic in society, culture, and economy. For this reason, by studying the copyright protection system of literary and artistic works required in the metaverse environment, we will examine copyright protection measures in metaverse according to the need to reduce unnecessary legal disputes by preventing copyright infringement.

Key words : Metaverse, Digital asset, NFT, Copyright, Copyrighted works

* Research Professor, Dankook University Law Research Institute.