

저작물 공정이용, 과거사건 적용 불가



박 상 오 변호사의 콘텐츠 법률 산책

현행 저작권법은 저작권자의 이익 보호와 저작물의 활용에 따른 공익 증진이라는 양자의 균형을 꾀하기 위해 저작물의 공정이용(fair use)에 관한 이른바 포괄적 일반 조항(catch-all clause)으로서 '저작권법 제35조의5(저작물의 공정한 이용)'를 마련해 두고 있다. 그런데 위 조항은 저작권법의 역사(1957년 제정)를 기준으로 보면 매우 최근에 신설된 조항(저작권법이 2011년 12월 2일에 일부 개정되면서 신설된 조항)이다. 그래서 위 조항이 신설되기 이전(물론 여기에 해당하는 사례가 많은 것은 아니다)에도 위와 같은 공정이용의 법리가 적용될 수 있는지, 적용될 수 있다면 어느 정도 수준으로 적용되어야 하는지 등의 의문이 있었다.

이에 대해서 지난 7월 대법원의 의미 있는 판결이 있었다. 이른바 '노래비 사건(2021다216872, 2021다216889)'이다. 대법원이 "저작물의 공정이용은 저작권자의 이익과 공공의 이익이라고 하는 대립되는 이

해의 조정 위에서 성립하는 것이므로, 공정이용의 법리가 적용되기 위해서는 그 요건이 명확하게 규정돼 있을 것이 필요한데, 구 저작권법(2011. 12. 2. 법률 제 11110호로 개정되기 전의 것)은 이에 관해 명시적 규정을 두지 않으면서 제23조 이하에서 저작재산권의 제한사유를 개별적으로 나열하고 있을 뿐이므로, 구 저작권법 하에서는 널리 공정이용의 법리가 인정되는 것으로 보기는 어렵다"고 판단했기 때문이다.

위사안에서 원심(서울중앙지방법원)은 "공정이용의 법리가 개별적인 제한규정에 대비되는 공정이용의 일반 법리인 점, 그리고 구 저작권법 하에서도 공정이용의 법리를 대신해 공표된 저작물의 인용이나 비영리적 목적 및 한정된 범위 안에서의 이용 등을 규정한 조항이 그 역할을 일부 담당하고 있었던 점 등을 근거로 삼아서 위 조항이 직접적으로 적용되지 않는 과거의 사안에 대해서도 공정이용 법리가 적용될 수 있다"고 봤다. 그러나 대법원은 "구 저작권법 제28조가 공정이용에 관한 현행 저작권법 제35조의5(위 판결에 적용된 구법 기준으로는 저작권법 제35조의3)와 요건이나 적용 범위가 다르기 때문에 이를 일

반적인 공정이용 법리의 적용 근거로 삼기에 적절하지 않다"고 판단했다.

대법원은 위와 같은 판단에 따라 "원심판결에 저작물의 공정이용에 관한 법리를 오해한 위법이 있다"고 봤다. 즉, 공정이용에 관한 현행 저작권법 조항(제35조의5)은 그 신설 이후부터 적용될 수 있는 것이고, 그 이전에는 널리 적용될 수 없음을 분명히 했다. 과거 실무서 등에서도 구 저작권법상 공표된 저작물의 인용 등의 조항을 공정이용의 법리 적용의 근거로 보는 경우 등이 있었는데, 대법원은 신설된 공정이용 조항을 널리 적용함에 있어서는 시간적 범위가 제한된다는 점을 명확히 판시한 것이었다.

이처럼 저작권법의 적용에 있어서는 구체적인 조항의 내용 뿐만 아니라 개별사안에 관해 적용되는 정확한 법령이 무엇인지(구법/신법 등), 해당 법령의 부칙 등에 경과규정이 있는지 등 법령 적용의 시간적 범위에 대해서도 전문가의 도움을 받아서 면밀히 살펴볼 필요가 있다. 실무에서 구법/신법 등 법령 적용의 시간적 범위에 따라서 사건의 결론이 달라지는 경우도 매우 많기 때문이다. 이 역시 지식재산권이 문제되는 사안과 관련해 실무에서 전문가의 조력을 받아야 하는 이유라고 할 것이다. /법무법인 바른

다시 한번 K-게임의 시대가 열릴 것



기지 수첩 최 빛 나 (유통&라이프부)

올해 벌써 다섯번 째로 지스타를 다녀왔다. 매년 설레는 마음으로 지스타 현장을 찾았지만 올해는 더욱 기대가 컸다. 넥슨, 넷마블, 펠어비스 등의 굵직한 게임사들이 오랜 시간 공들여 준비한 다양한 신작들을 볼 수 있었기 때문이다.

실제 다양한 장르로 개발된 넥슨의 카잔, 넷마블의 왕자의 게임·몬길, 하이브 M 아키텍트 등 멀티로 게임이 가능한 AA A급 신작들을 보고있자니 새삼 K-게임의 위상을 실감할 수 있었다. 신작들을 체험하고 확인하기 위해 20만명이 훌쩍 넘는

사람들이 지스타를 방문한 데에는 그만큼 이유가 있다는 생각이 들었다.

그 중에서도 기자의 눈길을 사로잡은 신작이 있었다. 지난해부터 눈 여겨 보던 펠어비스의 '붉은 사막'이다.

이번에 제공된 시연은 약 40분가량으로 10분 분량의 가이드 영상과, 30분 정도는 붉은사막 게임 안에서 만나볼 수 있는 3가지 보스들과의 전투 콘텐츠였다.

익숙하지 않은 콘솔기기가라는 것과 한정된 시간이라는 점에서 기자는 보스(사슴왕) 1가지만 체험할 수 있었다. 그런데 체험하는 30분 내내 '와와, 대박이다, 와' 등 감탄사가 끊임없이 나왔다. 화려한 비주얼 때문이다. 바람이 날리는 나무가지, 머리 카락, 풀숲, 불씨, 보스의 털, 갈대밭 등 게임 전반의 비주얼이 매우 디테일하면서도 자연스럽게 표현했다.

압도적인 비주얼과 퀄리티 덕분에 화려한 액션과 바력넘치고 뛰어난 타격감은 도파민을 분출시키기에 충분했다. 글로벌 게임쇼 게임스컴, 도쿄게임쇼 등에서 붉은사막이 항상 언급되고 있는 이유도 이해가 됐다.

게임 분야를 담당할 지 처음으로 콘솔 게임기 구매 욕구가 자극됐다. 붉은사막이 6년이라는 개발 기간을 가진만큼 유저와의 멀티플랫폼, 별도의 IP 등 작품이 목표표로 하는 바는 수시로 변화해왔다. 그럼에도 불구하고 전 세계 유저들이 붉은 사막을 꾸준히 응원하는 이유는 오래 기다린 만큼 완벽한 게임이 나올 거라는 확신 때문 아닐까.

최근 어려움을 겪고 있는 게임시장에 붉은사막 출시의 그야말로 '사막의 오아시스'같은 존재가 될 것 같다. 붉은 사막을 통해 K-게임이 다시 한번 전 세계로 날아갈 수 있는 날개를 달 수 있을 기대해 본다. 내년 출시될 '붉은사막'이 벌써부터 기대된다. /vitna@metroseoul.co.kr

오늘의 운세 11월 25일 (음 10월 25일) <http://www.saju4000.com>

- 취** 36년생 노후대비는 절약이 수전노가 되라는 것이 아니다. 48년생 놀러 갈 생각으로 지출이 과다. 60년생 도움을 받을 수 있으나 시비도 있다. 72년생 단체에서는 아집보다는 소탈하게 손리에 따르도록. 84년생 불평은 발전에 저해가.
- 소** 37년생 자신은 옳다고 생각하지만, 현실적으로 맞지 않는 경우도. 49년생 은행 대출도 결국에는 빚이다. 61년생 할당 담보 질환을 체크해 보시길. 73년생 젊지만 꾸미지 않은 소탈함으로 존경을 받게 된다. 85년생 모난 돌이 정맞는다.
- 호랑이** 38년생 명품은 자신의 행동부터 명품이 되길. 50년생 현재 재물이 있는 것은 하늘의 은총이다. 62년생 서두르는 가운데 사고가 염려된다. 74년생 만사는 초기부터 계획을 착실하게 해서. 86년생 가정에 충실한 만큼 나이에 복이 온다.
- 토끼** 39년생 양보의 운전은 미덕. 51년생 나쁜 인연이라 생각이 되면 애초에 만들기를 꺼려라. 63년생 능력에는 한계가 있다. 차차 나이 들면서는 특히. 75년생 오후 서남쪽에서 재물은 얻는다. 87년생 선배를 왕따시키려는 배울 것은 배워라.
- 염** 40년생 인색하다 보니 지인이 등을 돌린다. 52년생 눈앞에 보이는 이득이라도 양보할 땐 양보해야. 64년생 친구의 애경사는 참석하는 것이. 76년생 남들이 이루지 못한 일을 잘해나기 보람. 88년생 만남에서 음주에 유의하여야만.
- 뱀** 41년생 이성을 두고 양다리 걸치며 비교 마라. 53년생 노력 없이 일이 잘 풀리지 않는 것은 당연한 이치. 65년생 온갖 약하니 새로운 일은 만들지 마라. 77년생 이웃과 상부상조해야 딱이 생긴다. 89년생 직장에서 승진도 순조롭게 된다.
- 말** 42년생 너무 작은 것에 연연하다 큰 것 놓친다. 54년생 오후에 결과는 좋다. 66년생 원수를 외나무다리에서 만나는 격이다. 78년생 감정보다는 언제나 인연 법은 훗날도 생각해야 한다. 90년생 기뻐만사성이라 했지만, 가정에 좀 충실하.
- 양** 43년생 까마귀 노는 곳에 백으로 갈 수 있다. 55년생 성과가 없어도 힘내라. 67년생 평소 지독함으로 고립무원이다. 79년생 협조라 하면 능력 선에서 주변에 금전 지원을 해줄 수도 있어야. 91년생 의지력이 작지만 성실한 결과를 얻는다.
- 원숭이** 44년생 상부상조하는 것도 사회생활의 일부. 56년생 운이 좋지 않으니 운전엔 방어 운전으로 조심. 68년생 실수는 따르나 걱정이 해소된다. 80년생 30세가 되면 인생관이 서야 한다는 이립(而立). 92년생 청소와 문화생활로 주변을 건강하게.
- 닭** 45년생 흰색이 행운을. 57년생 인내는 오히려 나쁜 상황으로 발전되는 복을 불러온다. 69년생 미리주고 전전금금(戰戰兢兢) 하지마라. 81년생 맞서는 사람이 없으면 싸움이 되지 않는다. 93년생 운전할 때 항상 자신이 양보하는 것을 생활화.
- 개** 46년생 사고에 대비는 유혹을 뿌리치는 것. 58년생 받으려고만 하지 말고 관용을 베푸는 것도. 70년생 뜻하지 않은 곳에서 기쁨을 얻는다. 82년생 그득하고 예스러운 한옥에서 살고프면 저축하여 준비. 94년생 태산을 넘으면 평지가 나온다.
- 돼지** 47년생 소소한 일에 과민반응 보이게보다는. 59년생 희망이 있으니 실망은 금물. 71년생 아름답지 않은 인연은 멀리하자. 83년생 강의를 들을 때 배울 것이 없어도 경청하라. 95년생 직장 내에 문제가 복잡해도 성실하 본인 할 일은 해야만.



김상회의四季 순환하는 운세

안달복달하면서 사는 게 인생사이다. 당장 눈앞의 어려움 때문이다. 중요한 시험을 치러야 하거나, 회사에서 승진에 자꾸 탈락하거나, 사업이 잘 안 되거나, 결혼을 둘러싼 갈등 같은 문제로 속을 태운다. 그렇게 쫓길 때 지금 운세가 어느 쪽으로 강한 기운을 뽐는지 아니면 운세가 힘을 잃고 있는 건 아닌지를 봐야 한다. 땀이 줄줄 흐르는 여름에 오리털 패딩을 팔려고 나서면 어떻게 될까. 추위로 온몸이 떨리는 겨울에 아이스크림으로 돈을 벌겠다고 사업을 벌이면 어떨까. 사람이 살아가는 일은 어찌 보면 무척 단순하다. 모든 건 다 진퇴의 시기가 있고 때를 잘 맞추면 흥한다. 운세가 시드는 시기에 사업을 시작하고 안달복달하는 사람이 상담을 왔었다. 운세가 힘이 없으니 제대로 되는 일이 없었다. 대출받은 돈을 다 썼는데 매장은 문도 못 열었다. 자금 예측을 잘못한 것이다. 기다렸다 사업을 시작하라고 했는데도 조금씩 일을 벌인 결과다. 그나마 다행인 건 나쁜 운세가 거의 끝나가고 있다는 점이다. 천덕귀인의 운세가 열리니 도움을 줄 사람이 분명 주변에 있을 것이니 걱정하지 말라고 했다. 흐름대로 친척 형님이 자금을 융통해줬고 사업은 큰 차질 없이 진행할 수 있었다. 어려운 일이 생기면 너무 속을 태우지 말고 운세의 흐름을 짚어볼 것이다. 사람은 자기만의 대운과 세운이 있고 서로 조화를 이루거나 불화를 보이면서 나름의 순환을 이룬다. 운세도 계절이 바뀌는 것처럼 순환 주기가 있다. 자기 운세의 순환 주기에 맞추어 일을 벌이는 게 그래서 중요하다. 어느 시기든 문제가 생길 수 있고 그렇게 생긴 문제는 또 어느 시기가 되면 해결된다. 사람의 일과 운세는 주기와 흐름이 있으니 너무 걱정만 하지 말고 방법을 찾으면 된다.

'김상회의 사계'에서는 애독자를 위해 전화·방문상담을 해드립니다. www.saju4000.com

매일매일 두뇌트레이닝 **스도쿠365** 새벽하루

문제출제: 손호성 새로운 크리노의 알과공을 즐기세요 <http://www.argo9.com>

문제풀이: 3x3 �도쿠 X는 가로,세로,3x3박스에 1부터 9의 숫자가 대각선 회색 9x9에 1부터 9의 숫자가 겹치지 않게 푸는 퍼즐입니다.

	7	6	1	5	3			
6								
				3	6			
1			9			7	8	
7							6	
8	6		2					4
		2	9					
								9
9	6	7	5	8				

			5		6			
7								3
	4		9	2				7
		4	2	5				
2							4	
			3	6	1			
3			1	8		7		
6								5
		8		3				

문제출제: 손호성
새로운 크리노의 알과공을 즐기세요
<http://www.argo9.com>

할인도서

8	8	2	9	1	9	6	7
6	9	7	2	8	1	1	9
9	1	1	7	9	6	2	8
7	9	1	1	2	8	6	9
9	2	6	1	8	9	8	7
8	1	8	9	6	7	9	2
1	6	9	8	6	1	8	9
1	7	8	6	9	2	1	8
2	8	9	8	1	9	7	1
2	8	9	8	1	9	7	1

1	9	2	8	9	1	8	6	7
9	8	8	6	7	2	1	1	9
6	1	7	9	8	1	2	9	8
2	9	1	7	9	8	1	8	6
8	7	8	1	1	6	9	2	9
9	6	1	9	2	8	7	8	1
1	1	9	2	6	9	8	7	8
8	2	6	8	1	7	9	9	1
7	8	9	1	8	9	6	1	2

metro 메트로미디어

서울시 종로구 자하문로17길 18. TEL:02)721-9800, FAX:02)730-1551

발행·편집인	이장규	편집국장	김승중
인쇄인		중앙일보(주)	
광고문의 / 독자센터	02)721-9851, 9826 / 02)721-9861		
일간 메트로	서울 가0206	2002년5월28일 제5558호	
일간 메트로경제	서울 가50111	2017년3월09일 제1662호	

본지는 신문윤리강령 및 그 실천요강을 준수합니다.