



서울지방법변호사회



Korean
Intellectual
Property
Lawyers
Association

한국지적재산권변호사협회

최신기술 트렌드와 법 - NFT, 메타버스를 중심으로

2022. 5. 13. 19:00

법무법인(유) 광장

곽재우 변호사

Lee
& KO

법무법인(유) 광장



I. NFT(Non-Fungible Token)의 이해



NFT의 개념과 특징

- 대체 불가능 토큰(Non-fungible token)
 - (종류물이 아닌) 특정물 토큰
- 기술적으로는 블록체인에서 확인 가능한 고유한 ID를 가진 디지털 파일 ⇒ 고유성으로 인한 대체불가능성으로 원본을 증명하는 기능을 수행
- 실제 이용 측면에서 보면, 디지털 자산에 대한 정품 인증서가 블록체인을 통하여 구현된 것, 등기필증과 유사
- 블록체인을 통하여 구현되었으므로, 해당 디지털 자산의 이전 내역 등 권리와 관련된 내역이 분산장부를 통하여 기록 가능

NFT에 저장되는 정보

- ❑ 디지털자산을 NFT로 연계시키는[소위 “민팅(Minting)”] 앱의 경우, 해당 디지털자산을 업로드하고, 디지털자산의 명칭, 라이선스 조건, 카피 수 등을 기재하도록 하여, 수수료[소위 “가스료(gas fee)”]를 지불하고 해당 정보들을 NFT 에 저장시켜 간단히 NFT 발행 작업이 가능하도록 도와줌

The image shows two side-by-side screenshots of the OpenSea website's NFT minting interface.

Left Screenshot: 'Create new item' form

- Create new item**
Image, Video, Audio, or 3D Model
File types supported: JPG, PNG, GIF, SVG, MP4, WEBM, MP3, WAV, OGG, GLB, GLTF. Max size: 100 MB
- A dashed box for uploading a file with the text: "Drag & drop file or browse media on your device"
- Name ***
Item Name
- External Link**
OpenSea will include a link to this URL on this item's detail page, so that users can click to learn more about it. You are welcome to link to your own webpage with more details.
<https://yoursite.io/item/123>
- Description**
The description will be included on the item's detail page underneath its image. [Markdown](#) syntax is supported.
Provide a detailed description of your item.

Right Screenshot: 'Select your sell method' and 'Summary' panels

Select your sell method

- Set Price**
Sell at a fixed or declining price
- Highest Bid**
Auction to the highest bidder
- Bundle >**
Group this item with others to sell

Price
Will be on sale until you transfer this item or cancel it.
0.01

Include ending price
Adding an ending price will allow this listing to expire, or for the price to be reduced until a buyer is found. ☐

Schedule for a future time
You can schedule this listing to only be buyable at a future date. ☐

Privacy
You can keep your listing public, or you can specify one address that's allowed to buy it. ☐

Instructions

Summary

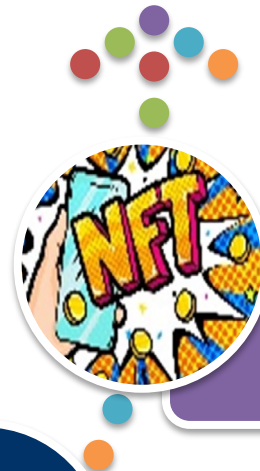
- Price**
0.01 (\$19.525)
- Post your listing >**
- Bounties**
OpenSea rewards 1% to registered affiliates who refer your buyer. [EDIT](#)
- Fees**
Listing is free! At the time of the sale, the following fees will be deducted. [Learn more.](#)
To OpenSea 2.5%
Total 2.5%

<오픈씨(OpenSea)의 NFT 발행 및 판매 화면>

NFT 활용 주요 사례

서비스	내용
NBA Top Shot	NBA 역사상 중요한 순간이 기록된 라이브 장면을 NFT로 경매
크리스티 경매 소더비 경매	디지털 예술품 '블록21'와 같은 작품을 NFT로 경매
CryptoKitties	NFT 기반 블록체인 고양이 육성게임
PlayDapp	블록체인 기반 게임 제공 및 아이템 거래 플랫폼 게임 캐릭터 아이템 NFT로 판매
OpenSea	세계 1위 NFT 발행 및 거래 플랫폼(2021. 7. 기준 월 거래액 10억달러 상당)

NFT의 역사



~2022 NFT붐



~2021 대중 인식



~2017 개발 초기

NFT의 형태



NFT를 통한 디지털 자산 유통의 이점

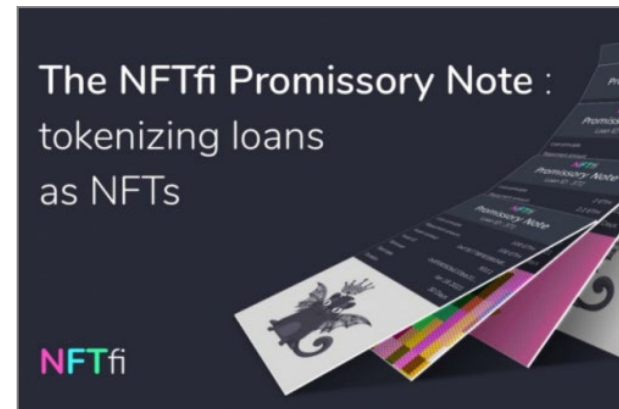
- ❑ 복제가 용이한 디지털 자산의 원본 증명 가능 + 소유자, 라이선스 조건에 대한 용이한 확인가능 + 스마트 컨트랙트를 통한 용이한 집행



거래, 유통, 담보 사용 용이, 이에 따라 부가가치도 증가

게임산업에서의 NFT를 통한 디지털 자산 유통의 이점

- NFT 및 블록체인에 저장된 정보를 기초로 게임 또는 메타버스 세계에서 게임머니 또는 가상자산의 담보대출이 가능해짐

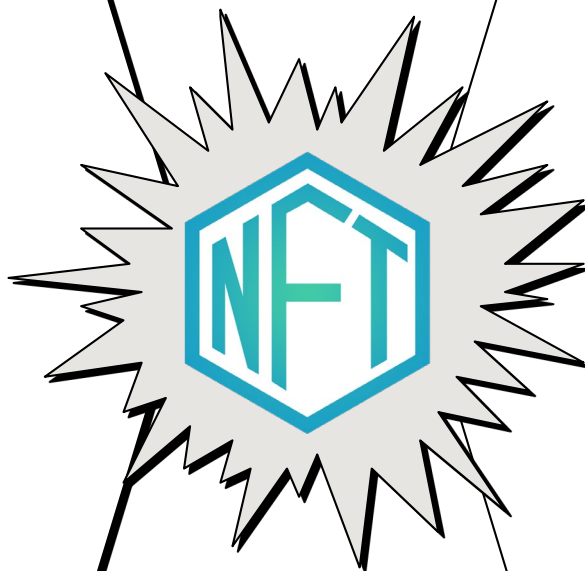


해당 게임 및 메타버스 세계의 경제구조 고도화 가능

NFT의 장점/효용, 단점/문제점 비교

장점/효용

- 생산의 용이성
- 거래/유통의 자유도
- 담보 사용 용이
- 개체의 희소성



단점/문제점

- 증명의 유명무실?
- 기술적 복제/변조
- 정립되지 않은 체계
- 도용 NFT 생성
- 저작권 미취득

II. NFT 관련 지식재산권 이슈



1. 무권리자의 NFT 민팅으로 인한 저작권 침해

NFT 열풍 올라타려다...이중섭·김환기·박수근 'NFT 작품 경매' 결국 취소

워너비인터 "진위·저작권 정리 때까지 중단...물의 일으켜 사죄"
전문가 "NFT 미술품 관심 높지만 안전성 보장 안돼 유의" 지적

홍연우 인턴기자 | 2021-06-02 16:10:29 | 문화

▶ NFT, 경매, 이중섭, 김환기, 박수근



이중섭 '황소', 박수근 '두 아이와 두 엄마', 김환기 '연변점화-무제'. /워너비인터내셔널 제공

저작권 및 진위 논란이 일었던 이중섭·김환기·박수근의 NFT(Non-Fungible Token·대체불가토큰) 작품 경매가 취소됐다.

경매를 계획했던 워너비인터내셔널은 2일 "3대 거장의 NFT 작품 경매 출품은 진위 논란 및 저작권 관련 논의가 철저히 확인, 정리될 때까지 진행하지 않기로 했다"는 입장을 밝혔다. 회사 측은 "작품 진위와 저작권 소유 여부 확인 등을 중립적인 입장에서 철저하게 하지 못해 물의를 일으킨 점에 대해 관련 재단 및 유가족분들께 깊이 사죄드린다"고 했다.

"누군가 내 작품을 NFT로 만들어 3억원을 벌었다"

오픈시에서 NFT로 도용된 작품 판매 중

박근모

© 2021년 8월25일 17:57



주재범 작가의 픽셀아트 모나리자 작품 중 일부. 출처=주재범 작가

픽셀아트로 국내에서 손꼽히는 주재범 작가는 최근 당황스러운 사실을 알게 됐다. 자신의 작품이 아무런 동의 없이 NFT로 발행돼 판매되고 있었다. 그렇게 판매된 금액만 3억원에 달했다.

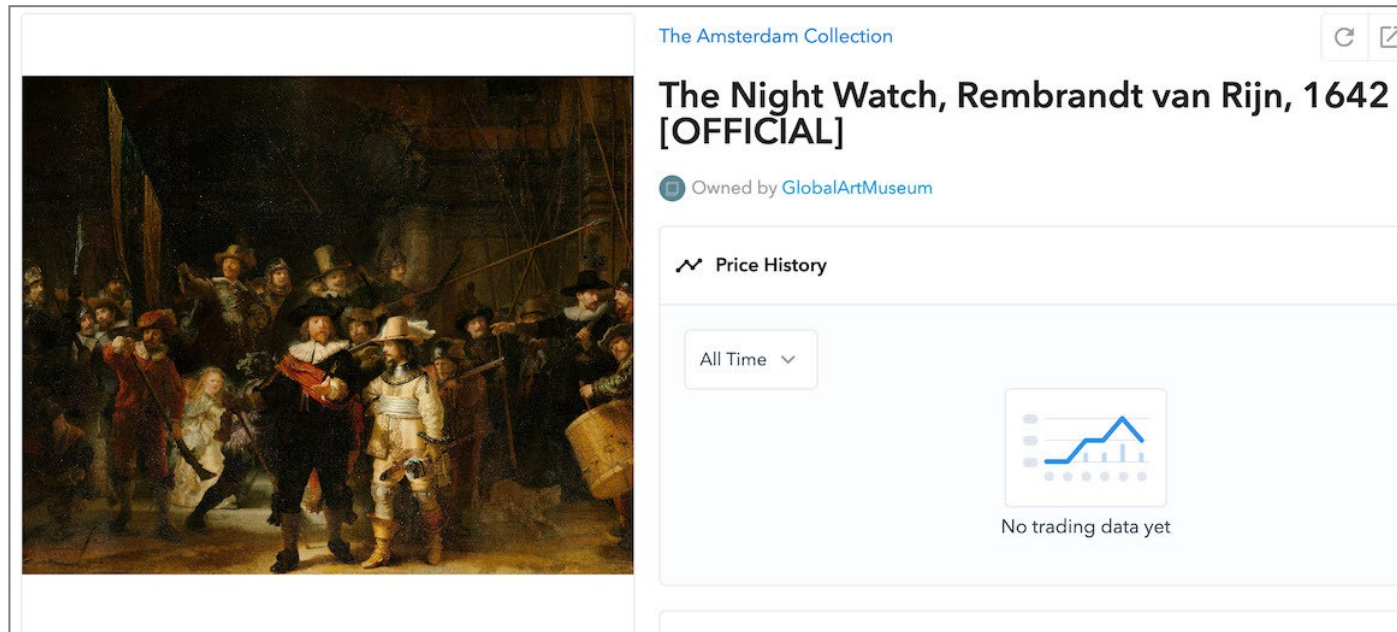
최근 대체불가능토큰(NFT) 열기가 뜨겁다. 특히 예술 업계에서 큰 관심을 보였다. 새로운 작품 유통 창구가 생겼다는 기대감도 컸다. 하지만 시장이 커짐에 따라 작품 도용 등 저작권 침해 우려가 현실화하고 있다.

1. 무권리자의 NFT 민팅으로 인한 저작권 침해

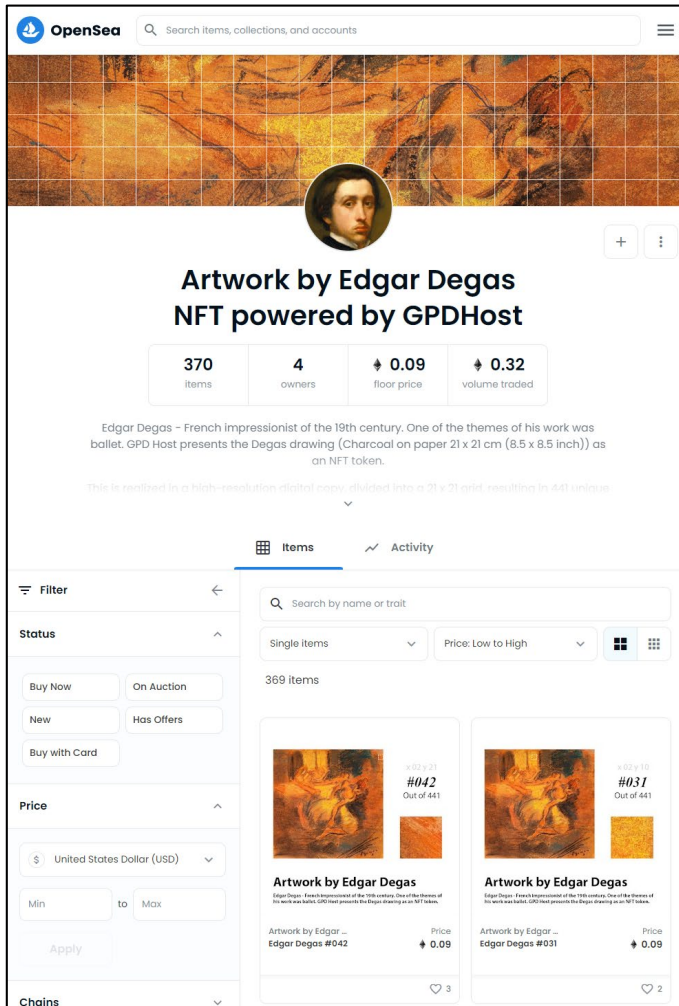
- ❑ NFT는 메타 데이터로 저작물이 포함되어 있지 않으므로 NFT 자체의 거래에는 저작권 침해가 발생하지 않으나, **NFT로 민팅하는 과정에서 저작권 침해**가 발생할 수 있음
- ❑ 타인의 디지털 저작물 자체를 업로드할 경우 ⇒ **전송권 또는 복제권 침해**에 해당할 수 있음
- ❑ 타인의 오프라인 저작물을 NFT 발행에 앞서 디지털화하는 경우 ⇒ **복제권 침해**가 문제될 수 있음
- ❑ 블록체인의 인증 대상은 '특정 시점(timestamped)'에 '해당 정보'가 입력 이후 변경되지 않고 존재한다는 사실이지, '해당 정보'의 정확성이 아니므로, 오프라인/디지털 저작물과 연계한 NFT를 발행할 경우에도 해당 저작물의 진위 여부까지 증명되는 것은 아님

2. 저작권 보호 만료 저작물에 대한 NFT 민팅

- ❑ 저작재산권이 만료된 저작물은 저작권자의 허락이나 별도의 승인절차 없이 이용이 가능함
- ❑ 저작자의 사망으로 저작인격권이 소멸되었다고 하더라도 저작자의 사망 후에 그의 저작물을 이용하는 자는 저작자가 생존하였더라면 그 저작인격권의 침해가 될 행위를 하여서는 아니됨



2. 퍼블릭 도메인에 해당하는 저작물에 대한 NFT 민팅



- 그러나, 인류 공동의 문화유산을 독점하여 경제적 수익을 창출하는 행위로 평가될 수 있어 특히 NFT 플랫폼 입장에서는 사회윤리적으로 비난받을 위험성이 존재함
- 따라서, 약관 등을 통해 저작권재산권 보호 기간이 만료된 저작물에 연계된 NFT의 발행 및 거래에 대해서도 일정한 제한을 가하는 것을 고려할 수 있음

3. NFT 발행과 저작자와의 계약

- ❑ NFT 발행 사업자는 사업 성공을 위하여 수집가 집단을 보유한 창작자와 계약을 체결하여 NFT를 발행하는 경우가 많음
- ❑ 저작자와의 계약시에 주요 라이선스 조건에 대하여 협의하고, 특히 NFT 사업의 수행을 위해 NFT 민팅 및 거래시 필요한 저작권을 충분히 확보하여야 함

트라이엄프엑스, 대원미디어와 IP 계약...무직타이거 작품 NFT로 발행

기사입력시간 : 2021/06/10 [14:27:00]

이선영 기자



크로스체인 기반 탈중앙화 NFT 플랫폼 개발사 트라이엄프엑스(TriumphX)가 대원미디어와 IP 계약을 체결하고 무직타이거의 작품들을 NFT로 출시할 예정이라고 밝혔다.

소라레, 독일축구협회와 NFT 발행 라이선스 계약 체결

입력 2021-06-23 10:31



😊 0%

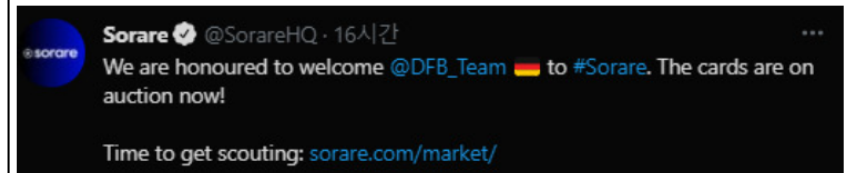
👍 0

💬 0

22일(현지시간) 가상자산(암호화폐) 전문 미디어 비인크립토 보도에 따르면 축구 관련 대체 불가능 토큰(NFT) 플랫폼 소라레(Sorare)가 독일축구협회와 NFT 발행 라이선스 계약을 체결했다.

이번 라이선스 계약으로 소라레는 독일축구 국가대표팀의 NFT를 발행할 수 있게 됐다.

현재 소라레는 잉글랜드 프리미어리그, 독일의 분데스리가, 이탈리아의 세리에 A를 비롯한 다양한 리그의 약 150개의 국제 축구 클럽들과 파트너십 계약을 맺었다.

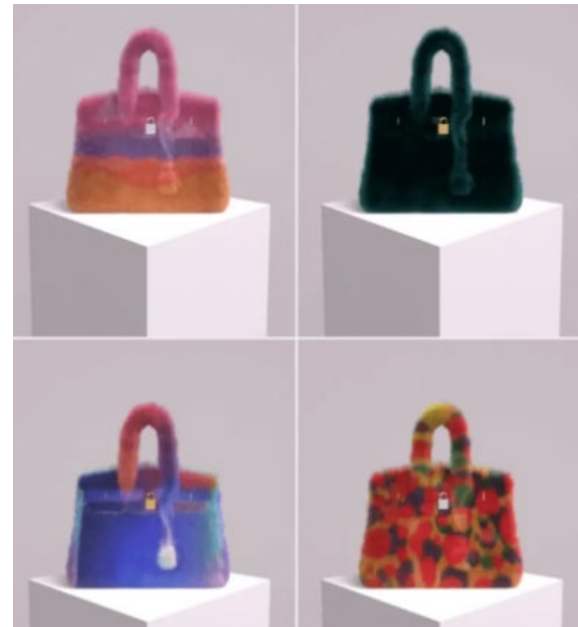


4. NFT 발행과 상표권 침해

Hermès International S.A. v. Mason Rothschild



v.



버킨(Birkin) 가방에 새로운 소재와 색을 입히거나 그림을 그린 디지털 이미지 파일을
“메타버킨” 컬렉션으로 출시하고, 이미지파일에 연계된 NFT를 판매

4. NFT 발행과 상표권 침해

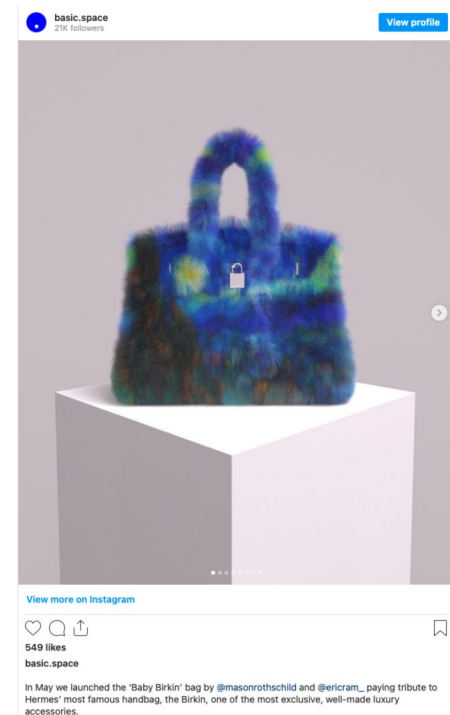
Hermès International S.A. v. Mason Rothschild

[원고]



**“상표권 침해
금지 등 청구”**

[피고]



에르메스의 등록상표인 “BIRKIN” 및 트레이드 드레스인 버킨 가방의
형태를 무단으로 이용 ⇒ 에르메스의 상표권 침해 주장

4. NFT 발행과 상표권 침해

Nike Inc. v. StockX, LLC



v.



중고상품 거래 플랫폼 StockX가 Nike의 스니커즈 이미지 파일에 연계된 NFT인
“Vault NFT” 발행

⇒ 해당 NFT 구매자는 StockX가 재고를 보유한 실물 스니커즈와 교환 가능

4. NFT 발행과 상표권 침해

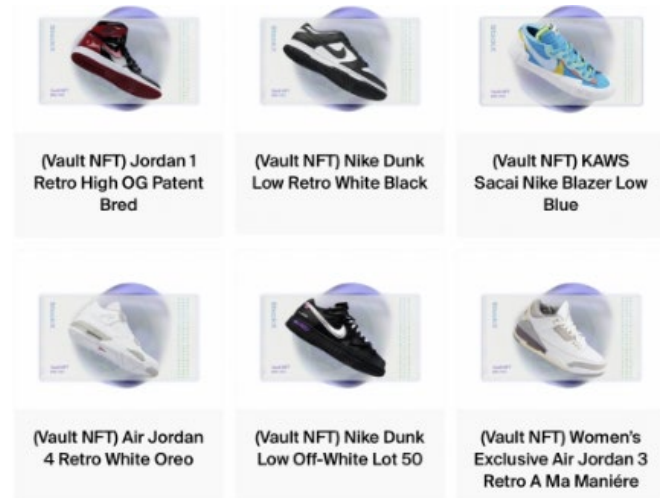
Nike Inc. v. StockX, LLC

[원고]



**“상표권 침해
금지 등 청구”**

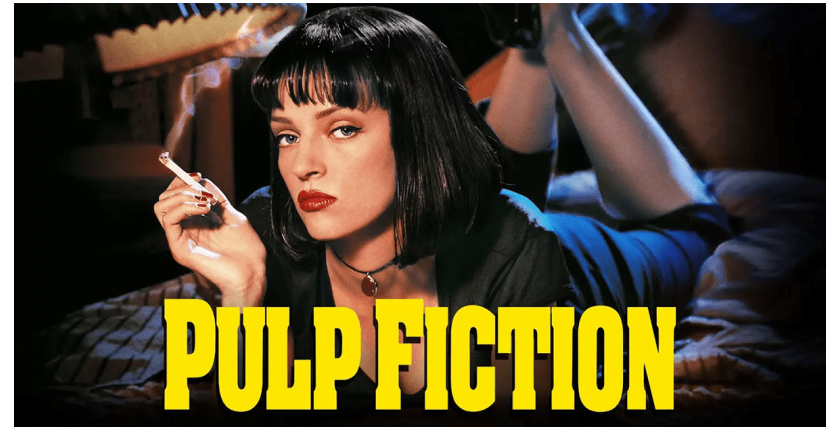
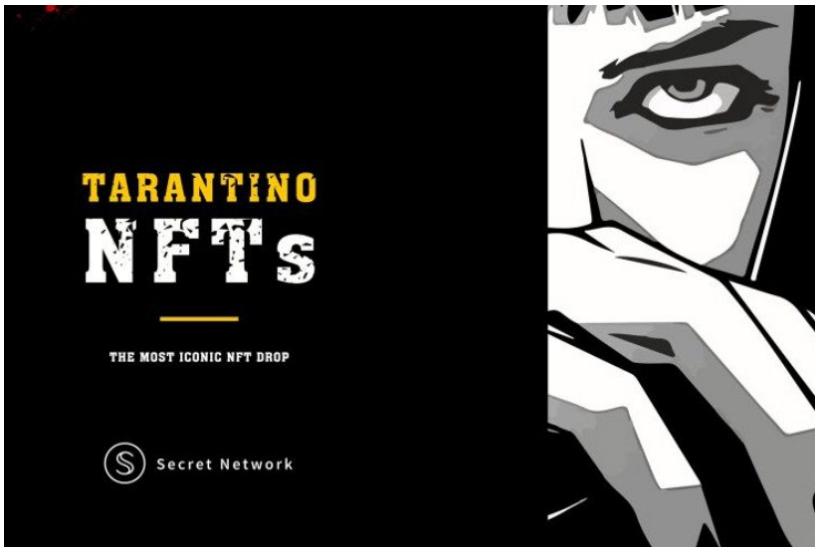
[피고]



Nike의 등록상표를 무단으로 사용하여 NFT를 발행하고, 소비자에게 StockX의 NFT 사업에 Nike가 연관되어 있다는 혼동을 초래할 가능성 있음
⇒ 상표권 침해 주장

4. NFT 발행과 상표권 침해

Miramax, LLC v. Quentin Tarantino



영화 PULP FICTION의 감독 쿠엔틴 타란티노가 최종 편집 과정에서 삭제된 장면들의 대본에 연계된 NFT를 제작하여 경매에 부칠 계획을 발표함

4. NFT 발행과 상표권 침해

Miramax, LLC v. Quentin Tarantino

[원고]

[피고]

“상표권 침해
금지 등 청구”

MIRAMAX



- ① 원고의 등록상표인 “Pulp Fiction”을 NFT 사업 홍보에 이용한 것이 상표권 침해에 해당하는지
- ② NFT 발행이 원·피고 간의 계약에 따라 피고에 유보된 출판권의 범위에 해당하는지

5. NFT 발행과 부정경쟁방지법 위반 리스크

부정경쟁방지법 신설 (타)목(유명인 식별표지 무단사용행위) ⇒ 2022. 6. 8. 시행 예정

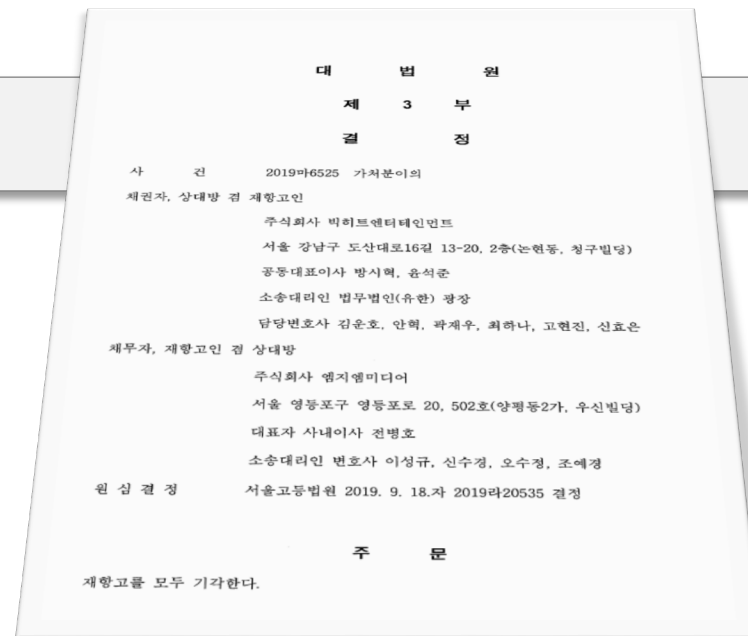


부정경쟁방지법 제2조 제1호

타. 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

개정의 배경

- 유명인 식별표지를 무단사용하거나 관련 투자·노력에 무임승차하여 불법상품을 제작·판매하는 행위 증가
⇒ **현행법상 명문 규정 부재**



5. NFT 발행과 부정경쟁방지법 위반 리스크

부정경쟁방지법 신설 (타)목(유명인 식별표지 무단사용행위) ⇒ 2022. 6. 8. 시행 예정

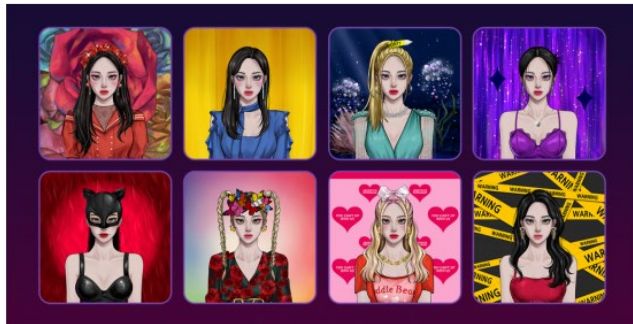
세븐, 오늘 자작곡 '모나리자' 공개...
연예인 최초 NFT 곡

입력 2022.04.14 17:08



FSN-어비스컴퍼니, 선미 PFP NFT 1초만에 완판 달성

0:42 최종수정 2022.02.25 10:42



- 부정경쟁방지법의 개정으로 유명인의 식별표지에 대한 보호가 두터워지면서, 유명인의 동의 없이 유명인의 식별표지를 이용해 NFT를 발행하거나 유명인의 식별표지를 이용해 발행된 NFT를 거래하는 행위는 유명인 식별표지 무단사용행위에 해당할 리스크가 있음

III. 메타버스(Metaverse)의 이해



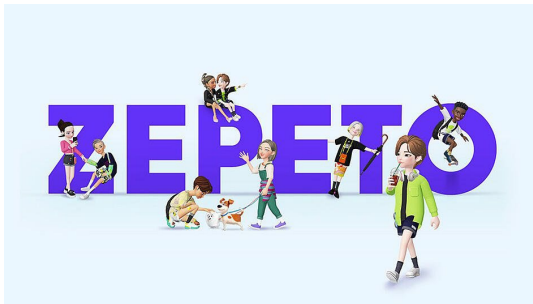
메타버스(Metaverse)의 개념

현실 세계와 같은 사회적·경제적 활동이 통용되는 3차원 가상공간으로, 현실의 가상공간으로의 확장이 핵심이 됨.

META-
(초월)

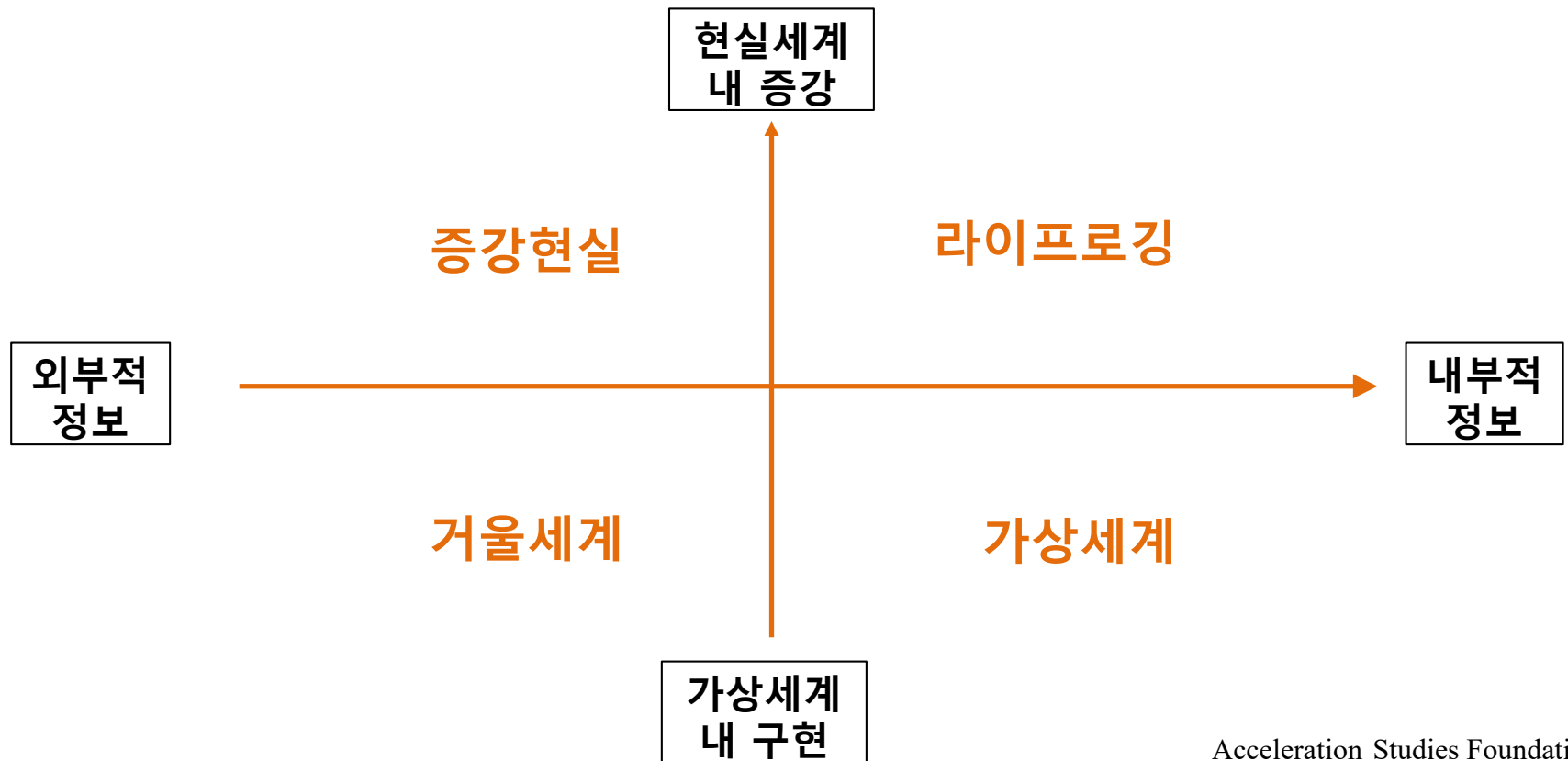


UNIVERSE
(세계)

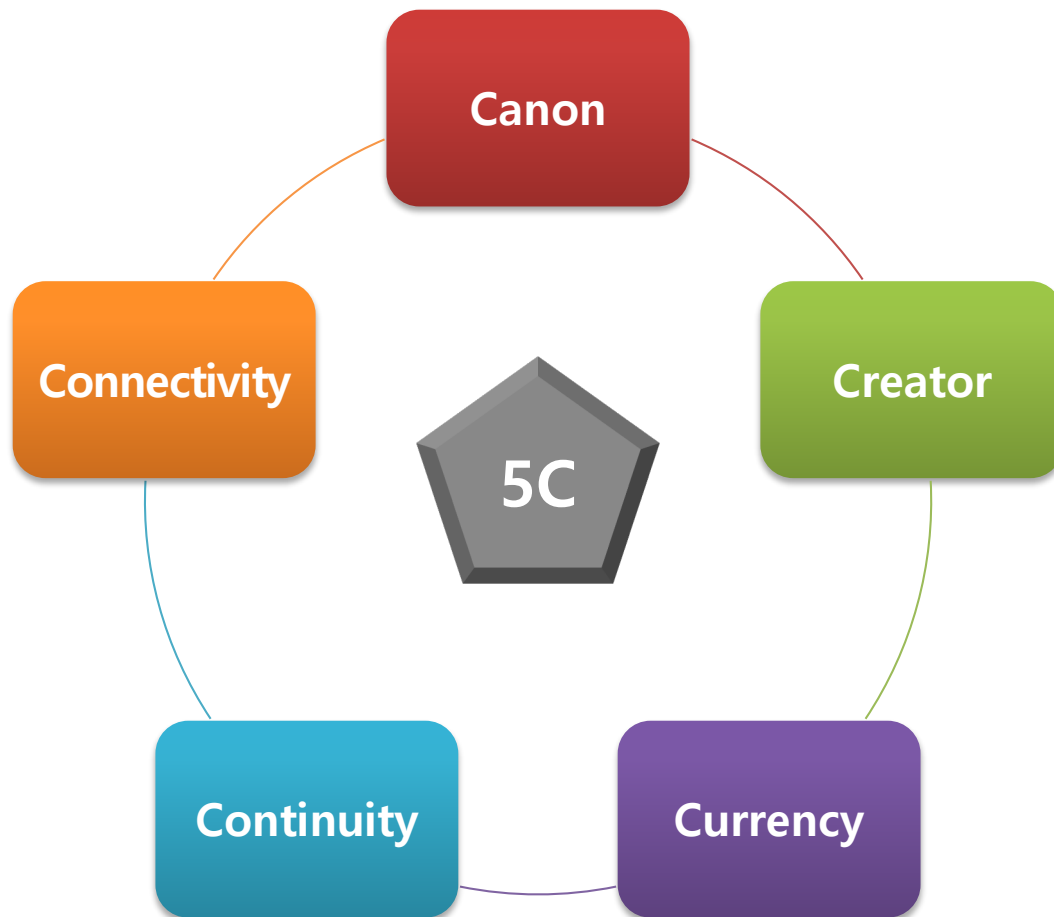


메타버스의 유형 구분

- 메타버스는 구현 공간과 취급 정보에 따라 4가지 유형으로 구분될 수 있음



메타버스의 특징



메타버스와 게임

국회입법조사처 <메타버스의 현황과 향후 과제> 2021. 7. 28.

❖ 자신의 아바타를 조종한다는 점에서 메타버스가 게임과 비슷하나, 앞으로의 상황과 해야 할 일이 사전에 프로그래밍된 것이 아니라 **본인과 다른 사람의 결정에 따라 달라질 수 있는 개방형구조**라는 점, 본인이 참여하지 않더라도 **가상세계는 종료되지 않고 지속된다는 점**, 구성원의 합의나 서비스제공자의 불가피한 사정이 존재하지 않는 한 가상세계는 **처음으로 리셋되지 않는다는 점** 등이 메타버스와 게임의 차이점이다.

➔ 메타버스가 게임물로 인정된다면, '게임산업진흥에 관한 법률'의 적용 대상이 되므로, 게임머니와 게임아이템 등의 데이터에 대한 환전을 업으로 하는 것이 금지되는 등 메타버스의 법적 성격에 따라 메타버스 사업의 수익 창출 방안이 달라질 수 있음

IV. 메타버스 관련 지식재산권 이슈



1. 메타버스 내 상표의 사용

- 코로나의 지속으로 비대면 소비가 활발해지면서, 패션·뷰티업계에서 특히 제품을 가상 체험할 수 있는 톨로 메타버스를 활발히 활용

1. 메타버스 내 상표의 사용

- 의류 브랜드의 상표를 메타버스 내 의류에 사용한 경우, 메타버스 내 의류를 “**동일·유사 상품**”으로 볼 수 있을지?
 - 의류는 25류, 메타버스 내의 의류는 ‘내려받기 가능한 이미지 파일’로 9류에 해당하여 동일·유사 상품에 해당하지 않는다는 견해
 - v. 대상 상품들 간의 ‘혼동가능성’을 중심으로 현실에서의 의류와 메타버스 내의 의류의 출처가 동일하다고 판단될 가능성이 높다면 동일·유사 상품에 해당한다는 견해
 - 상표권 침해는 인정되지 않더라도, 국내에 널리 인식된 상품표지 또는 타인의 성과의 무단 사용에 해당하여 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (가), (다), (타)목의 부정경쟁행위에 해당할 가능성
- 지정상품의 유사 여부는 대비되는 상품에 동일 또는 유사한 상표를 사용할 경우 동일 업체에 의해 제조 또는 판매되는 상품으로 오인될 우려가 있는가의 여부를 기준으로 하여 판단하되, 상품 자체의 속성인 품질, 형상, 용도와 생산 부문, 판매 부문, 수요자의 범위 등 거래의 실정 등을 종합적으로 고려하여 일반 거래의 통념에 따라 판단하여야 함(대법원 2005. 8. 19. 선고 2003후 1086판결)

1. 메타버스 내 상표의 사용

- Nike는 메타버스 내에서의 Nike 브랜드 운동화 및 의류 판매를 염두에 두고 상표를 출원하면서 NICE 분류 제9류(내려받기 가능한 이미지 파일 등), 제35류(광고업 등), 제41류(스포츠 및 문화활동업 등)로 지정함.



USPTO TRADEMARK APPLICATION



SERIAL #: 97096366
FILING DATE: OCT. 27, 2021
OWNER: NIKE, INC

IC 009: Downloadable virtual goods, namely, computer programs featuring footwear, clothing, headwear, eyewear, bags, sports bags, backpacks, sports equipment, art, toys and accessories for use online and in online virtual worlds

IC 035: Retail store services featuring virtual goods, namely, footwear, clothing, headwear, eyewear sports bags, backpacks, sports equipment, art, toys and accessories for use online; on-line retail store services featuring virtual merchandise, namely, footwear, clothing, headwear, eyewear, bags, sports bags, backpacks, sports equipment, art, toys and accessories

IC 041: Entertainment services, namely, providing on-line, non-downloadable virtual footwear, clothing, headwear, eyewear, bags, sports bags, backpacks, sports equipment, art, toys and accessories for use in virtual environments

The graphic represents only a portion of the application. For the full application, visit: https://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=97096366&caseType=SERIAL_NO&searchType=statusSearch



USPTO TRADEMARK APPLICATION



SERIAL #: 97096945
FILING DATE: OCT. 28, 2021
OWNER: NIKE, INC

IC 009: Downloadable virtual goods, namely, computer programs featuring footwear, clothing, headwear, eyewear, bags, sports bags, backpacks, sports equipment, art, toys and accessories for use online and in online virtual worlds

IC 035: Retail store services featuring virtual goods, namely, footwear, clothing, headwear, eyewear sports bags, backpacks, sports equipment, art, toys and accessories for use online; on-line retail store services featuring virtual merchandise, namely, footwear, clothing, headwear, eyewear, bags, sports bags, backpacks, sports equipment, art, toys and accessories

IC 041: Entertainment services, namely, providing on-line, non-downloadable virtual footwear, clothing, headwear, eyewear, bags, sports bags, backpacks, sports equipment, art, toys and accessories for use in virtual environments

The graphic represents only a portion of the application. For the full application, visit: https://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=97096945&caseType=SERIAL_NO&searchType=statusSearch

1. 메타버스 내 상표의 사용

AM General LLC v. Activision Blizzard, INC.

[원고]



“상표권 침해
금지 등 청구”

[피고]



게임 'Call of Duty'에서 다목적 군용차량인 Humvee의 제조사 AM General의 Humvee 상표와 군용차량의 외부 형태를 무단으로 사용
⇒ AM General에서 상표권 침해 소송 제기

1. 메타버스 내 상표의 사용

AM General LLC v. Activision Blizzard, INC.

[원고]



**“상표권 침해
금지 등 청구”**

[피고]



AM General 상표의 사용은 상품의 출처 표시를 위한 것이 아니고 게임의 사실감을 높이기 위한 예술적 관련성을 가지며, 두 상품의 소비자는 각각 군대와 게임 이용자로서 혼동 가능성이 적음 ⇒ AM General의 청구 기각됨

2. 메타버스 내 현실 유사 공간의 구현

- 메타버스는 '현실'과 '가상'을 연결하는 '공간'인 만큼, 메타버스 내 공간이 현실 세계를 얼마나 정교하게 구현하였는지가 주요한 성공 요소
- 그러나 저작권으로 보호되는 인정되는 건축저작물을 메타버스 내 복제할 경우 저작권 침해에 해당할 수 있음



['마인크래프트' 게임 속 UC 버클리 캠퍼스]



['제페토' 속 한강 공원]

2. 메타버스 내 현실 유사 공간의 구현

- ❑ 개방된 장소에 항시 전시된 건축저작물의 메타버스 내 복제의 경우?
- ❑ 메타버스 내 구현된 건축저작물이 “판매의 목적”으로 복제되는 것으로 볼 수 있는지?



저작권법 제35조 → “파노라마의 자유”

- ① 미술저작물·건축저작·사진저작물(“미술저작물등”)의 원본의 소유자나 그의 동의를 얻은 자는 그 저작물을 원본에 의하여 전시할 수 있다. 다만, 가로·공원·건축물의 외벽 그 밖에 공중에게 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. 개방된 장소 등에 항시 전시하기 위하여 복제하는 경우
 - 4. 판매의 목적으로 복제하는 경우

2. 메타버스 내 현실 유사 공간의 구현

- ❑ 가상·증강 현실 기술을 이용한 산업의 발전을 뒷받침하기 위하여 촬영 등의 주된 대상에 부수적으로 다른 저작물이 포함되는 경우 저작권 침해를 면책할 수 있는 근거를 마련하기 위해 2019년 신설된 조항임
- ❑ 저작권법 제35조의 2와 달리 저작권자의 동의 없는 이용이 허용되는 저작물의 유형을 한정하지 않음



저작권법 제35조의 3

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.

3. 메타버스 내 각종 저작물의 이용에 따른 저작권 침해 Lee & KO

NMPA(National Music Publishers' Association) v. Roblox Corporation

[원고]



[피고]

**“저작권 침해
금지 청구”**



NMPA의 주도로 미국의 주요 음반사들은 Roblox가 저작권자에게 정당한 보상을 지급하지 않고 음악저작물을 사용함으로써, 저작권을 침해하였다고 주장 ⇒ USD 2억의 손해배상금 청구 소송 제기

3. 메타버스 내 각종 저작물의 이용에 따른 저작권 침해

NMPA(National Music Publishers' Association) v. Roblox Corporation

[원고]



[피고]

“저작권 침해
금지 청구”



Roblox는 불법 녹음 금지 조치 및 미국 저작권법에 따른 불법 저작물의 삭제 조치를 취하고 있다고 주장 ⇒ 저작권 침해 사실 부정

NMPA 소속의 모든 음반사들이 각각 자유롭게 로블록스와 라이선스 계약을 체결하고, 자유롭게 계약 조건에 대해서 합의할 수 있는 옵트인(Opt-In) 방식을 택하는 내용으로 화해 성립(종결)

3. 사용자가 창작한 메타버스 내 콘텐츠의 귀속

“사용자 콘텐츠” 저작권의 귀속 주체

- ❑ 메타버스 사용자가 창작한 콘텐츠의 저작권자는 해당 사용자이나, 사용자 콘텐츠를 통해 메타버스 생태계가 더 풍부해지는 점을 고려하면, 약관에서 사용자 제작 콘텐츠를 메타버스 사업자가 서비스할 수 있는 포괄적인 라이선스를 갖도록 규정하는 것이 사업자에 유리할 수 있음
- ❑ 창작물에 대한 권리 귀속 및 제3자의 저작권 침해 주장과 관련된 불필요한 분쟁을 예방하기 위하여, 사전에 각 메타버스 서비스 구조에 맞는 저작권 귀속 및 저작권 침해 주장 관련 사항을 약관이나 이용정책 등에 명확하게 정하여 둘 필요가 있음

3. 사용자가 창작한 메타버스 내 콘텐츠의 귀속

Zepeto의 “사용자 콘텐츠” 저작권의 귀속 주체



4) “사용자 콘텐츠”에 대한 모든 저작권 및 기타 지적재산권은 본인에게 있습니다. 다만, “사용자 콘텐츠”는 “ZEPETO IP 콘텐츠”를 기초로 창작 또는 제작된 것으로 회사가 정한 가이드라인에 위반되지 않게 사용되어야 하며, 특히 이를 ZEPETO 플랫폼 외에서 사용하는 경우에는 회사에서 정한 “ZEPETO 활용 콘텐츠(UGC) 이용 가이드라인”을 준수하여 주시기 바랍니다. “ZEPETO IP 콘텐츠”에 대한 저작권 기타 지적재산권은 여전히 회사에 있으며, 본 서비스 이용으로 인해 발생하는 모든 데이터 사용료는 사용자의 부담입니다.

5) “사용자 콘텐츠”를 ZEPETO에 게시함으로써 사용자는 현재 또는 추후 개발되는 모든 미디어 및 배포 매체에 해당 사용자 콘텐츠를 사용(기계 학습 및 네이버 제트 주식회사 단독 또는 계열사와 합작 R&D 목적으로 얼굴 이미지, 사진, 동영상을 이용하는 것도 포함) 권한을 회사에 부여한 것으로 간주되며, 마찬가지로 다른 사용자가 “사용자 콘텐츠”를 ZEPETO 플랫폼 내부 및 외부에서 회사가 제공하는 가이드라인에 따라 사용하는 것에 동의한 것으로 봅니다. 이때, 사용자는 개인정보 설정에 따라 본인의 사용자 콘텐츠를 볼 수 있는 대상을 제한할 수 있습니다.

[ZEPETO 이용 약관]

3. 사용자가 창작한 메타버스 내 콘텐츠의 귀속

Roblox의 “사용자 콘텐츠” 저작권의 귀속 주체



b. Rights to UGC

i. Ownership of UGC and License Grant to Roblox. For any UGC that Creator has ever created or will create and makes available through the Services (whether created solely by Creator or together with others), (a) between Creator and Roblox or Creator and Users, subject to Section 1(b)(vi) below, Creator retains all copyrights that Creator may hold in the UGC, (excluding any Roblox IP that may be contained therein) and (b) in consideration of using the Services and Creator's potential to earn Robux, Creator grants Roblox a perpetual, worldwide, non-exclusive, royalty-free right and license (with the right to sublicense to any person or entity, whether a user of the Services or not) to host, store, transfer, translate, localize, publicly display, publicly perform (including by means of digital audio transmissions and on a through-to-the-audience basis), reproduce (including in timed synchronization to visual images), modify, enhance, distribute, and use the UGC that Creator uploads or makes available on the Services in whole or in part (and any trademarks owned or controlled by Creator that are associated with and uploaded to Roblox by the Creator for use with Creator's UGC). This

[Roblox 이용 약관]

4. 인공지능의 창작물에 관한 저작권 인정 여부

인공지능(AI)의 창작물에 관한 저작권 귀속 주체

- ❑ 저작권법은 '저작물'을 "**인간**"의 사상 또는 감정을 표현한 창작물로 정의하고 있어, 인공지능 자체에 저작권이 인정될 수 없음
 - ① 귀속될 저작자가 없는 퍼블릭 도메인의 저작물로 보자는 견해
 - ② 인공지능 저작물의 제작에 창작적 기여를 한 인공지능 제작자·서비스 제공자를 저작권자로 보는 견해
 - ③ 인공지능 서비스로 저작물을 만든 이용자를 저작자로 보는 견해의 대립이 있음.

4. 인공지능의 창작물에 관한 저작권 인정 여부

인공지능(AI)의 창작물에 관한 저작권 귀속 주체

- ❑ **미국** 저작권청(U.S Copyright Office)은 2019년 AI 기술 기반의 알고리즘인 “창의성 기계”를 활용한 작품 “A Recent Entrance to Paradise”에 관하여 사람이 아닌 “창의성 기계”를 저작권자로 한 저작권 등록신청을 거절함
- ❑ **EU**는 AI 로봇에게 ‘전자인(e-person)’의 법적 지위를 부여하는 ‘AI 로봇 결의안’을 발표 (2017. 1.)한 바 있으나, 법규화되지는 못함
- ❑ **영국**은 저작권법에서 “컴퓨터에 의해 제작된 문학·연극·음악·미술 작품의 경우, 저작자는 그러한 작품의 창조에 필수적인 행위를 한 자”라고 규정하여 컴퓨터 프로그램에 의한 예술 작품의 창조에 결정적으로 기여한 ‘사람’을 저작자로 보고 있음
- ❑ **일본**에서는 2016. 1. 지식재산전략본부의 차세대 지식재산 시스템 검토 위원회를 통해 AI 창작물에 대한 보호 방안을 검토하고 2016. 4. 보고서를 발표

5. 화상디자인 보호를 위한 디자인보호법 개정

디자인의 정의에 “화상”을 명시적으로 포함

- ❑ 화상에는 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)나 아이콘(Icons), 그래픽 이미지(Graphic Images) 등이 포함되어, 메타버스 맵 등도 디자인으로서 보호받을 수 있게 됨



디자인법 제2조(정의)

1. “디자인”이란 물품[물품의 부분, 글자체 및 화상을 포함한다. 이하 같다]의 형상·모양·색채 또는 이들을 결합한 것으로서 시각을 통하여 미감(美感)을 일으키게 하는 것을 말한다.
2. “화상”이란 디지털 기술 또는 전자적 방식으로 표현되는 도형·기호 등[기기(器機)의 조작에 이용되거나 기능이 발휘되는 것에 한정하고, 화상의 부분을 포함한다]를 말한다.
7. “실시”란 다음 각 목의 구분에 따른 행위를 말한다.
 - 나. 디자인의 대상이 화상인 경우 그 화상을 생산·사용 또는 전기통신회선을 통한 방법으로 제공하거나 그 화상을 전기통신회선을 통한 방법으로 제공하기 위하여 청약(전기통신회선을 통한 방법으로 제공하기 위한 전시를 포함한다. 이하 같다)하는 행위 또는 그 화상을 저장한 매체를 양도·대여·수출·수입하거나 그 화상을 저장한 매체를 양도·대여하기 위하여 청약(양도나 대여를 위한 전시를 포함한다. 이하 같다)하는 행위

Q & A

Lee
& Ko

Thank You

곽재우 변호사
kjlw@leeko.com
010-5272-4985

Lee
& Ko