



EU 의회, 불법 스포츠 스트리밍을 실시간으로 금지하기 위한 새로운 보고서를 채택하다

2021.07.09

1. 들어가기

유럽 의회(European Parliament)는 최근 유럽 집행위원회(European Commission)가 스포츠 스트리밍 불법복제 방지 법안을 제안할 것을 촉구하는 보고서를 채택했습니다. 특히 이 보고서는 저작권자 또는 ‘인증된 트러스티드 플래거(certified trusted flagger)¹’의 통지를 받으면 30분 이내에 승인되지 않은 라이브 스트리밍 서비스를 중단하도록 하는 새로운 규칙을 요구했습니다. 짧은 시간 동안 이루어지는 스포츠 경기의 특성상, 불법적인 스트리밍 영상은 그것이 실시간으로 전송되는 바로 그 시점에 즉시 차단되는 것이 필요하고 경기가 끝난 이후의 늦은 제재는 그 효과가 현저히 떨어진다는 점에서 위 보고서는 더욱 의미가 있습니다. 이에 유럽 의회는 이러한 보고서를 채택하면서 각 유럽 회원국들이 현행 법률을 업데이트 할 것도 요구했습니다. 또한 최근 몇 년간 유럽 집행위원회는 온라인 불법복제 방지를 위해 유럽 디지털 단일시장(‘Digital Single Market’) 저작권 지침을 채택하고 디지털 서비스법(Digital Services Act) 개정을 제안하는 등 지속적인 노력을 기울이고 있습니다.

2. EU 의회가 제안한 스포츠 스트리밍 불법복제 방지 법안 초안

유럽 의회는 유럽 연합의 입법 기관으로서, 주도적으로 입법을 제안할 수는 없지만 많은 정책 영역에서 수정 요구나 거부권을 행사할 수 있습니다. 최근 유럽 의회는 스포츠 스트리밍 불법복제(sports streaming piracy)와 관련된 문제가 지속적으로 발생하고 있음을 인지하고 유럽 의회 차원에서 상당한 기간 동안 관련 논의를 진행했습니다. 결국, 2021.05.19. 유럽 의회는 479명 찬성, 171명 반대, 40명 기권으로, 유럽 집행위원회가 스포츠 스트리밍 불법복제 방지 법안을 제안할 것을 촉구하는 보고서를 채택했습니다.

스포츠 이벤트를 중계하는 라이선싱 등과 관련된 권리를 지적 재산권으로 보호하는 것은 당연하고 또 매우 중요함에도 불구하고, 현재 유럽 연합(EU)에 소속된 일부 국가들이 개별적으로 스포츠 이벤트의 방송과 관련된 권리자를 보호하고 있는 것² 과는 달리, 유럽 연합 차원에서 특정한 법안을 제정하여 스포츠 이벤트 중계권 보유자를 보호하고 있지는 않습니다. 특히, 유럽 의회는 짧은 시간 동안 경기가 이루어지고 종료되는 스포츠 이벤트의 특성을 고려해보았을 때, 복잡한 절차들을 거쳐야 하는 현재의 법적 체계(legal framework)³로는 스포츠 이벤트에 대한 불법 스트리밍을 효과적으로 차단할 수 없다고 보았습니다.

이에 유럽 의회는 스포츠 이벤트의 방송권자(right holder) 또는 인증된 트러스티드 플래거로부터 스포츠 이벤트에 대한 불법 스트리밍에 관하여 통지를 받는 경우에는 늦어도 30분 이내에 해당 불법 스트리밍을 차단할 수 있도록 하는 법안을 유럽 집행위원회가 제안할 것을 촉

구했습니다. 유럽 의회는 불법 스트리밍에 관하여 통지할 수 있는 자로서, 스포츠 이벤트의 방송권자뿐만 아니라 트러스티드 플래거를 도입하였는데, 트러스티드 플래거는 유럽 연합에 공통적으로 적용되는 기준을 통과하여 인증(certification)을 받은 자로 제한했습니다. 나아가, 인증된 트러스티드 플래거로부터 통지를 받는 경우에는 해당 통지가 정확하고 신뢰할 수 있는 것으로 간주한다는 내용도 포함하고 있습니다. 다만, 실시간으로 불법적인 스트리밍을 차단하는 경우에 합법적인 콘텐츠를 잘못 차단하지 않도록 불법적인 스트리밍의 신속한 차단의 필요성과 제3자의 권리 보호의 필요성 사이에 적절한 균형을 유지해야 한다고 명시하고 있습니다.

3. 본 보고서에 대한 찬반 논의

이에 일부 유럽 의회 의원은 위 보고서 채택과 관련하여 반대 의견을 개진하였는데, 대표적으로 “법원의 검토 없이 사적인 이익 그룹에게 자의적으로 콘텐츠를 차단할 수 있는 권한을 주는 것은 합법적인 콘텐츠에 대한 과도한 차단이 우려”되고, “현재 유럽 의회의 제안은 온라인 서비스 제공자에게 과도한 부담일 뿐만 아니라, 현재의 디지털 서비스법(“Digital Services Act”)⁴으로도 온라인 저작권 침해 이슈를 다루기에 충분하다” 등입니다. 또한, “상업화된 스포츠 로비의 승리이고, 이러한 급진적인 방법은 비효율적일 뿐만 아니라 스포츠 팬과 이용자들에게 해를 끼칠 것이다”고 하며 본 보고서 채택이 부적절하다는 주장도 있었습니다.

하지만, 이와 같은 반대의견에 대하여, 위 보고서를 채택한 유럽 의회는 “잠재적인 합법적인 콘텐츠에 대한 과도한 차단(overblocking)이 일어나지 않도록 유념해야 할 것이며, 스포츠 이벤트의 불법 스트리밍의 책임은 어디까지나 해당 스트리밍의 제공자에 한정되는 것이지, 해당 스트리밍을 통해 스포츠 이벤트를 관람하는 팬 또는 이용자에게 그 책임을 묻지 않을 것”이라고 반박하였습니다.

4. 최근 EU 위원회의 온라인 불법복제 방지를 위한 조치들

유럽 의회가 불법적인 스포츠 스트리밍 방지 법안을 제안할 것을 촉구하는 위와 같은 보고서를 채택하기 전에도, 유럽 연합은 온라인 불법 복제 방지를 위해 다양한 법률들을 제안 및 채택해왔습니다. 예를 들면, 유럽 연합은 2019. 4. 15. 온라인상에서의 저작권 침해행위 근절을 위해 디지털 단일시장(“Digital Single Market”) 저작권 지침을 제정했습니다. 본 지침의 주된 내용은, 플랫폼 내에서의 사용자들의 저작권 침해행위에 대하여 온라인 서비스제공자가 제3자로서 책임을 부담하는 것이 아니라 직접 책임을 부담하는 것으로 변경하여 온라인 서비스제공자의 책임 구조를 변경시킨 것에 핵심이 있습니다.

또한, 유럽 집행위원회는 최근에도 온라인 해적행위(piracy)를 근절하기 위해 다양한 법안을 제안하고 채택하고 있습니다. 2020년 12월 유럽집행 위원회는 잠재적인 불법 콘텐츠를 어떻게 처리할 것인지를 나타내는 디지털 서비스법(Digital Services Act)의 초안을 공개했습니다. 제안된 디지털 서비스법에는 유럽인들이 매일 사용하는 온라인 중개 서비스를 제공하는 플랫폼에 관한 규정 등을 포함하고 있습니다. 구체적으로 디지털 서비스법은 4가지의 카테고리로 구분하여 각 카테고리 별로 준수해야 될 규정을 다르게 정하고 있습니다. 즉, 4가지 카테고리는 i) 인터넷 액세스를 제공하는 서비스 ii) 클라우드와 같은 호스팅 서비스 iii) 온라인 앱 스토어와 같은 온라인 플랫폼과 iv) 유럽인들 대부분이 이용하는 대규모 온라인 플랫폼으로 구분합니다. 각 카테고리를 이루는 서비스 제공자(provider)는 이전 카테고리를 제공하는 서비스 제공자에 비해서 보다 많은 의무를 부담합니다. 예를 들면, i) 인터넷 액세스를 제공하는 서비스 업체는 유럽 각 회원국의 권한 당국에게 해당 플랫폼의 기준에 부합하지 않아 불법 콘텐츠로 고려되는 정보의 제거 등에 관한 투명한 보고와 같은 최소한의 규정 준수를 요건으로 하고, ii) 클라우드와 같은 호스팅 서비스는 인터넷 액세스를 제공하는 서비스 업체에게 요구되는 보고뿐만 아니라 사용자들에게 해당 플랫폼에서 불법 콘텐츠가 제거된 경우 제거된 이유에 관한 설명 등을 제공할 의무를 부담하며, iii) 온라인 앱 스토어와 같은 온라인 플랫폼은 투명한 보고 및 사용자들에게 관련 정보를 제공할 의무뿐만 아니라 범죄 행위(criminal offenses) 등을 보고할 의무가 있고, iv) 대규모 온라인 플랫폼에는 추가적으로 외부의 리스크 감사(auditing) 수용, 권한 당국과의 데이터 공유, 윤리 규범(code of conduct) 준수 등 보다 엄격한 의무를 부과하고 있습니다. 이러한 디지털 서비스법은 불법 콘텐츠의 제거를 위한 규제 메커니즘을 상당히

증대시킬 것으로 예상되고 있습니다. 유럽 의회는 올해 안에 유럽 집행 위원회의 디지털 서비스법 관련 제안을 검토할 것으로 보이며, 만약 유럽 의회가 유럽 집행 위원회의 제안을 채택하는 경우에는 유럽 연합에 또 다른 새로운 규칙이 적용될 것으로 예상되고 있습니다.

¹ 여기서 ‘트러스티드 플래거(trusted flagger)’는 불법 온라인 콘텐츠를 금지할 수 있는 능력과 책임이 있는 개인 또는 단체를 의미합니다 (“ ‘trusted flagger’ means an individual or entity which is considered by a hosting service provider to have particular expertise and responsibilities for the purposes of tackling illegal content online”).

² 예를 들면, 이탈리아는 스포츠 이벤트를 방송하는 행위로부터 이익을 얻는 권리자를 보호하는 ‘저작 인접권 (neighbouring rights)을 도입하였고, 프랑스는 저작권(copyright)이 아닌 별도의 전용권(exploitation right)을 인정하는 법안(French Sports Code)으로 스포츠 이벤트를 방송하는 권리를 가진 자를 보호하고 있습니다.

³ 현재의 법적 체계(legal framework)상으로도 불법 스트리밍을 제한할 수는 있도록 하는 규정은 있습니다. 예를 들어, 콘텐츠 제공자는 스스로 불법적인 콘텐츠라는 것을 인지하고 있는 경우에는 해당 불법 콘텐츠의 공유를 신속하게 제한해야 합니다(Article 14 of e-Commerce Directive). 하지만, 어떤 절차를 통해서 콘텐츠 제공자에게 불법 콘텐츠의 스트리밍 사실을 통지하고 차단할지에 대하여 규정하지 않았기 때문에, 법원 가처분(injunction) 절차를 별도로 이용한다든지 또는 콘텐츠 제공자에게 불법 콘텐츠의 스트리밍 발생에 대한 통지 및 증명하는 등의 절차가 요구됩니다.

⁴ 디지털 서비스법(Digital Services Act)의 Article 14는 콘텐츠 제공자(provider)가 불법 콘텐츠의 스트리밍 사실을 인지하는 경우 “신속히(expeditiously)” 관련 콘텐츠의 공유를 제한할 것을 규정하고 있습니다.

(참고) 위 기고는 한국저작권보호원에서 발간하는 ‘해외저작권동향’(2021.6.30.자)와 저작권 보호 전문지 ‘C스토리’ 2021년 6월호에도 소개되었습니다

관련구성원

임상혁

변호사

02-316-4055

shim@shinkim.com