

디지털 콘텐츠의 보호강화를 위한 지적재산권적 고찰*

박동은*, 조준하*, 임종인*

*고려대학교 정보보호대학원

Intellectual Property Rights For Strengthening Digital Contents Protection

Dong-Eun Park*, June-Ha Joe*, Jong-In Lim*

*Graduate school of information security, Korea University.

요 약

초고속 인터넷망의 보급과 디지털 기술의 발전에 힘입어 디지털 콘텐츠의 대량 유통에 따른 지적재산권의 침해보호에 대한 필요성이 강조되는 시점에서 디지털 콘텐츠 유통 및 산업을 분석하고 각국의 디지털 콘텐츠 관련 법제도 동향을 조사·비교하여 지적재산의 침해를 줄일 수 있는 우리나라 현 법제의 보안 점을 찾아 제시 한다.

I. 서론

1.1 연구의 필요성

사이버공간의 급속한 팽창 세와 같이하여 지적재산의 활용도가 폭발적으로 증가하면서, 지적재산의 침해 요인도 그만큼 증가하였고, 더불어 이에 대한 보호의 필요성도 더욱 강조되고 있다. 또한 초고속 인터넷망의 보급과 디지털 기술의 발전에 힘입어 많은 콘텐츠가 디지털 형태로 생산 및 가공되어 유통되고 있다. 그러나 디지털 콘텐츠의 불법복제와 이로 인한 디지털콘텐츠 유통 체계의 혼란, 그리고 저작권 관리의 어려움은 그 심각성이 점점 부각되는 실정이다. 이 연구는 디지털 콘텐츠 유통 및 산업을 분석하고 지적재산의 침해를 줄일 수 있는 현 법제의 보안 점을 찾아 제시하고자 한다.

* 본 연구는 정보통신부 및 정보통신연구진흥원의 대학 IT연구센터 육성지원사업의 연구결과로 수행되었음

1.2 연구의 내용

디지털콘텐츠산업은 지식정보사회의 근간이 되며 기존의 SW의 한 유형으로 분류되던 것이 이제는 독자적인 산업영역으로 편입되고 있는 추세에 있으며, 디지털콘텐츠는 정보유통 및 전자상거래의 중요한 상품이 됨으로써, 국가의 전략적 상품화가 가능하며, 이를 위하여 우리나라는 물론 각국에서 콘텐츠산업을 문화산업과 연계하여 다양한 정책적 지원을 강구하고 있는 점에서 그 정당성을 찾을 수 있을 것이다. 디지털콘텐츠는 복제, 배포등이 용이하다는 특성 때문에 사업자의 사업상의 애로 및 이에 따른 보호 기술개발과 기술 라이선스에 대한 부대비용의 증가에 따른 법제도의 정비가 필요한 상태이다. 정보통신망이 아무리 완비되어 있다고 하더라도 고도화된 네트워크 위에 유익한 정보가 풍부하게 흐를 때 비로소 정보사회가 이룩되었다고 할 수 있으므로 디지털콘텐츠산업은 정보기술과 문화가 융합된 종합산업으로서 정보사

회의 핵심적 사업이자 기초산업이므로 종래의 정보콘텐츠에 관계된 법인 저작권법등은 기본적으로 출판문화시대에 적합한 법으로써 디지털시대에 그대로 적용하는 데는 문제가 있다고 할 것이다. 이에 디지털 시대에 적합한 새로운 제도의 창출이 요구되어 탄생한 것이 온라인디지털콘텐츠산업발전법이라고 할 수 있으나, 동법은 국내디지털콘텐츠산업 진흥을 위한 기본법으로서의 역할을 할 수 있도록 한다는 입법 취지가 퇴색되어 온라인으로 한정되어 입법화되었고 또한, 부처별 협의과정에서 정책적 마찰로 법에 반영되어야 할 많은 부분들이 흠결되면서 입법적인 문제를 낳게 되었다. 따라서, 국내 디지털콘텐츠산업육성을 위한 기본법으로서의 역할을 수행 할 수 있도록 현행법의 흠결사항에 대한 수정이 요구되며, 이러한 현행법의 흠결을 보완하고 디지털콘텐츠 산업의 건전한 발전을 견인할 보호제도 개선을 위한 연구가 필요하다고 할 것이다.

1.3 연구의 특징 및 기대효과

현재, 국내외 디지털콘텐츠 및 관련 산업의 보호와 육성을 위하여 다양한 법제가 입법화되거나 입안되고 있다. 우리나라도 온라인디지털콘텐츠산업발전법을 통하여 온라인콘텐츠의 보호와 산업육성을 지원해나가고 있다. 일본도 콘텐츠법을 입법하여 현재 시행중에 있으며 다른 여타 국가도 마찬가지라고 본다. 이처럼 콘텐츠 산업에 대해 국제적으로 관심을 가지고 있다는 점은 콘텐츠산업의 기본적인 인프라가 인터넷 비즈니스의 모델이라는 점이다. 콘텐츠의 유통 및 이용을 위하여 DRM과 같은 기술시장이 형성되고, 이를 부하없이 유통시키기 위하여 CDN 시장이 형성되고, 또한, 실제 이용자가 콘텐츠를 이용하도록 결제시스템을 위한 시장이 형성되고 있으며, 최근에는 온라인을 통한 교육시스템으로써 e-러닝이 산업의 한 축으로써 형성되고 있음을 알 수 있다. 이와 같이, 인터넷에서 형성된 기본적인 문화는 디지털콘텐츠에 기반한 것이라고 단언할 수 있다고 본다. 따라서, 이러한 문화산업으로써 디지털콘텐츠의 보호 및 이용활성화를 위한 법제도적인 정비의 필요

성을 도출하였다. 다만, 본연구의 한계는 현행 법체계의 정비라기 보다는 관련 법제의 현황을 파악하고, 현재 디지털콘텐츠와 관련하여 문제되고 있는 사항과 유통활성화를 위하여 필요한 법제도적 내용에 대해 살펴보았다. 결국, 이러한 사항에 대해서는 현재 온라인디지털콘텐츠산업발전법이 제정과정에서 많은 부침이 있었기 때문이었다고 본다. 따라서 현행 법제의 개선을 통하여 디지털콘텐츠에 대한 기본법으로써 온라인디지털콘텐츠산업발전법의 운용이 이루어져야함을 본 연구를 통하여 확인하였다고 할 수 있다

II. 디지털 콘텐츠 및 산업 개괄

2.1 디지털 콘텐츠의 의의 및 해석

일반적으로 디지털콘텐츠란 전자화된 정보를 말한다라고 정의할 수 있다. 따라서 기존의 영화필름, 비디오테이프, 음반과 같이 단순한 자기적 방식으로 기록된 정보나 출판·인쇄된 정보 등은 디지털콘텐츠의 범위에서 제외되며, 단순한 전기신호나 정보처리를 위한 지시·명령 역시 디지털콘텐츠의 범위에서 제외된다고 할 것이다. 현재 디지털콘텐츠의 상당부분은 단순한 Text 보다는 영상, 음성, 이미지, 텍스트 등이 상호결합 하여 이루어지는 경우가 많아 이를 멀티미디어콘텐츠로 정의하여 사실상 디지털콘텐츠와 동일한 개념으로 혼용하여 쓰이는 경우가 많으나 디지털콘텐츠의 개념안에 멀티미디어콘텐츠가 포함된다고 보는 것이 옳을 것이다. 디지털콘텐츠의 정의에 대해 OECD가 전통콘텐츠와 비교한 개념이외에 이렇다할 정도로 통일된 정의는 없는 것 같다. 즉, OECD에서는 전통 Text, data, 화상, 동영상 등을 디지털화하여 이용자들의 참여가능성 및 상호작용이 가능하도록 한 것으로 정의하고 있다. 온라인디지털콘텐츠산업발전법 제2조 제1호에서는 디지털콘텐츠의 정의를“부호·문자·음성·음향·이미지 또는 영상 등으로 표현된 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 있어서 효용을 높일 수 있도록 전자적 형태로 제작 또는 처리된 것”으로 정의하여 해석상 디지털콘텐츠의 개념이 멀티미디어콘텐츠를 포괄하는 것으로 보인다.

2.2 디지털 콘텐츠 산업 현황

디지털콘텐츠산업은 IT기반 또는 응용기술로서 IT의 비약적인 발전과 함께 발전을 해왔다. 디지털콘텐츠산업은 초기투자비용이 큰 반면, 매체의 다양한 활용과 수확체증의 법칙이 적용되는 네트워크산업으로 전세계에서는 새로운 국부원천으로 앞다투어 육성하고 있다. 우리나라는 세계 최고의 정보인프라가 구축되고 있으나, 초고속정보망에서 유통되는 국산 디지털콘텐츠는 아직 기반이 취약하여 외국의 콘텐츠에 의해 잠식당할 우려가 있으며, 디지털의 특성상 쉽게 복제 및 부정이용이 가능하여 새로운 제작의욕을 상실시키고 그 사업기반마저도 흔들리고있는 실정이다. 세계 신흥산업으로 급성장하고 있는 디지털콘텐츠산업은 창의성과 IT기술이 핵심으로서 대학인력 및 IT·벤처인프라가 우수한 우리나라에 적합하여 21세기 국가전략산업의 가능성이 있으며, 다른 나라에 비해 교육수준이 높고, 초고속통신망 등 기반시설이 우수하여, 여타 시장에 비하여 시장진입장벽이 적은 우리나라의 특성상 온라인콘텐츠산업은 불황을 타개하고 새로운 산업발전의 기회를 제공하는 견인차가 될 것으로 기대된다.

가. 국외 디지털콘텐츠산업동향

1998년 세계 디지털콘텐츠 시장규모는 510억 달러였으나 인터넷인구의 폭발적인 증가와 지속적인 초고속통신망 구축 및 관련기술의 급속한 발전으로 매년 평균 33.8%의 고속성장을 지속하여 2004년에는 2,228억 달러에 달해 반도체 시장(2,231억불)에 육박했다.

나. 국내 디지털콘텐츠 산업동향

현재 IP/CP사업자 등 국내 대부분의 디지털콘텐츠사업자는 고질적인 불법복제 및 부정이용과 산업기반의 미비로 영세함을 벗어나지 못하고 있는것이 사실이다. 그러나 인터넷의 확산과 관련기술의 발달로 국내 온라인디지털콘텐츠시장은 온라인게임, 교육용콘텐츠 등이 급성장하고 있으며 2002년에는 인터넷콘텐츠시장이 1조 6천억원에 이를 것으로 추정되고 있으며 이후 매년 56.7%씩 증가하여 2005년에 약 4조6천억원에 달했다.

III. 디지털 콘텐츠 관련 법제도 현황

3.1 각국의 디지털 콘텐츠 관련 법제도

3.1.1 미국

미국에서의 디지털콘텐츠라는 용어는 오히려 낮설고, DB나 정보수집물(Collections of Information), 컴퓨터정보(Computer Information) 등의 용어로 주로 사용되고 있다. 현재 디지털 콘텐츠에 국한된 보호를 위한 법령은 존재하지 않으나 디지털콘텐츠라는 용어가 갖는 추상성과 포괄성으로 인하여 인접한 여러 법령에 의한 중첩적인 보호가 이루어 지고 있다. 또한 이러한 인접한 법령에 규정이 없는 경우에는 보통법 또는 형평법상의 제원칙(예를 들어 Misuse 법리나 Unclean Hands원칙 그리고 Estoppel 법리 등) 및 기타 일반 사법상의 원칙에 따라 보호를 받는다.

가. 정보수집물 침해방지법안(Collections of Information Antipiracy Act)

정보수집물침해방지법(안)의 주요 특징은 일반인 및 경쟁사업자의 부정이용(Misappropriation)을 금지한다는 데 특징이 있다. 우선 정보수집물이란 "정보의 개별적 항목을 1개의 장소로 이동하고, 사용자가 이에 접근할 수 있도록 하는 것을 목적으로 하여 수집되거나 조직화된 정보"로 정의하고 정보는 "시스템적 방법으로 수집되거나 혹은 조직화 할 수 있는 사실, 저작물 또는 그밖의 무형의 소재"로 정의하고 있다. 이 법에서 금지하는 부정이용이란 "타인에 의하여 금전 그 밖의 자원을 투하여 결합, 조직화, 유지되고 있는 수집정보를 양적·질적으로 그 전부 또는 중요부분을 추출하거나 또는 거래에서 사용하여 정보수집물로 구성되고, 당해 타인 또는 이해관계를 가진 승계인이 판매 그 밖의 거래에 제공되거나 제공할 의도가 있는 제품 또는 서비스의 현실적 시장 또는 잠재적 시장에 위협을 주는 것"이라고 규정하고 있으며 제 작후 15년이 경과하지 않은 정보수집물에 대한 이러한 부정경쟁행위는 민·형사상의 제재를 받게된다.

나. 통일컴퓨터정보거래법(Uniform Computer

Information Transactions Act)

디지털 정보거래에 있어서 가장 큰 특징은 거래에 있어서 계약법적인 측면이 강하게 대두된다는 점이다. 성립된 UCITA의 목적은 컴퓨터 정보산업에 관한 거래의 계약 기반을 확립하는 점에 있다. 따라서 UCITA는 컴퓨터 정보거래에 있어 사용되는 특색있는 계약방법에 초점을 두어 관련 산업에 적합하도록 장래 계약법의 원칙을 수정할 것이다. UCITA는 “컴퓨터 정보거래”에 적용되는 계약법이다. UCITA의 적용범위는 아래와 관련한 상업계약의 작성, 수정, 양도 및 판매를 포함한다. 즉, 컴퓨터 소프트웨어, 멀티미디어 상호작용제품, 컴퓨터 데이터 및 데이터베이스, 인터넷 및 온라인 정보등이 그 대상이다. UCITA의 목적은 대체로 다음과 같다. 첫째, 컴퓨터 정보거래에 적용되는 법률을 국가 수준에서 명확히 하며, 둘째, 컴퓨터 정보거래를 지지하고 촉진하며, 셋째, 상업적 이용 및 당사자의 합의에 의해 컴퓨터 정보거래에 있어 상업실무를 촉진하고 확대한다.

다. SSSCA(Security Systems Standards and Certification Act)

98년에 제정된 DMCA(Digital Millennium Copyright Acts)를 훨씬 구체화하고 강화한 법안이다. 법안의 주요 골자는 향후 멀티미디어 콘텐츠 제공자는 콘텐츠를 보호할 수 있는 수단을 반드시 강구해야하고, 그러한 보호조치를 사용하지 않는 기술과 장치 사용은 불법으로 간주된다. 그리고 저작권보호의 표준기술은 신뢰성, 갱신가능성, 공격에 대한 내구성, 알고리즘의 수행 편의성, 모듈화 가능성, 다양한 플랫폼에 대한 적용 가능성을 채택의 판단 근거로 한다고 명시하고 있다. 예를 들면, DRM이나 워터마크기술이 표준기술의 대상이 될 수 있다.

라. 온라인음악경쟁법(MOCA : Music Online Competition Act)

온라인음악경쟁법(Music Online Competition Act)은 음반시장의 활성화를 위해 기존의 USC §110(7) 즉, “실연의 유일한 목적이 저작물의 복제물이나 음반의 소매를 촉진하는 것이고 실연이 판매시설이 소재한 장소 밖으로 송신되지 않고 판매가 행하여지는 인근 지역 내에서만

제공되는 경우” 등에 비연극적 음악저작물을 실연하는 것을 허용하던 규정을 다음과 같이 온라인음악전송에도 폭넓게 인정하는 것으로 하고(실연의 정의에 송신기관에 의한 판매시설 또는 디지털 온라인서비스에의 전송을 포함), 송신자의 전송 라이선싱으로 발생한 수익금의 일정부분을 저작권자, 기획자, 실연권자에게 배분토록 하여 공평한 이익분배를 꾀하고 있다. 또한, 가정내 단기간 복제에 있어서 서로 다른 bit rate(예: dial-up, broadband), format(예: Real Player, Windows Media Player)을 고려하여 다수의 단기복제를 허용하고, 방송사업자나 웹캐스팅업체의 음악전송을 위한 네트워크를 통한 캐싱을 허용하고 있다.

마. CBDTPA법

‘소비자 광대역 및 디지털 텔레비전 촉진법안’(CBDTPA : Consumer Broadband and Digital Television Promotion Act)

법안의 주요 골자는 향후 멀티미디어 콘텐츠 제공자는 콘텐츠를 불법 사용으로부터 보호할 수 있는 수단을 반드시 사용해야 하고, 그러한 보호 장치를 사용하지 않은 기술과 장치는 이 법안이 제정된 늦어도 2년 이내에 개발되어야 한다고 규정하고 있다. PC·휴대폰·CD플레이어 등 각종 디지털 하드웨어와 소프트웨어 개발회사들은 앞으로 정부가 지정하는 복제방지 기술을 제품에 반드시 포함시켜야 한다.

3.1.2 EU

가. 데이터베이스의 법적 보호에 관한 유럽공동체 지침

1996년 3월 11일 유럽연합의회에서 통과된 동 지침은 1998년까지 각 회원국들은 기존 법체계이든 입법을 통해서든 데이터베이스에 대한 보호의무를 두고 있다. 현재, 거의 모든 회원국들이 입법화시켜놓은 상태라고 한다. 영국이나 프랑스 독일 등 저작권법 체계나 특별법 체계 등 다양하게 이루어져 있다고 하겠다.

나. 정보사회에서의 저작권 및 저작인접권의 특정분야를 통일하기 위한 지침

본 지침은 주로 저작권자의 권리강화 및 EU회원국들의 WIPO 조약 기준을 목적으로 하고 있다. 주요 내용은 직접 또는 간접 복제 및 일시

적 또는 영구적 복제를 허락하거나 금지할 배타적 권리를 규정하도록 하고 있는 “복제권”, 저작자에게 공중구성원이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 저작물에 접근할 수 있는 방법으로 저작물을 공중의 이용에 제공할 권리를 포함하여, 유선 또는 무선의 방법에 의하여 저작물의 원본 및 사본의 공중전달을 허락하거나 금지할 배타적 권리인 “공중전달권”, 판매 또는 그밖의 방법으로 공중에 배포하는 형태에 대한 배타적 권리인 “배포권”, 저작권 등을 보호하는 효과적인 기술조치의 우회를 권한 없이 허용하거나 조장할 사실을 알거나 그러한 사실을 알만한 상당한 이유가 있는 경우, 관련자가 행한 행위에 대하여 법적인 보호를 규정하도록 한 “기술적보호조치” 및 전자적 권리관리정보를 권한 없이 제거함으로써 저작권이나 법에서 규정한 저작권관련권리나 데이터베이스관련 권리의 침해율 유인, 허용, 또는 조장할 것이라는 사실을 알거나 그것을 알만한 상당한 이유가 있는 경우에 법적 보호를 규정하고 있는 “권리관리정보의 의무”에 대한 것이다.

3.1.3 일본

가. 저작권법

-2003년 저작권법 개정의 주요내용

그 주요내용은 다음과 같다. 먼저 영화저작물의 보호기간이 현행 공표 후 50년에서 공표 후 70년(창작 후 70년 이내에 공표되지 않은 경우에는 창작 후 70년)으로 연장되었다. 개정배경으로는 영화저작물의 경우 영화관에서 상영된 후에도 비디오 판매나 방송 등 2차적 이용이 많아지고, 위성방송, 케이블 TV의 보급, DVD 등의 발달에 따라 과거에 창작된 영화도 다양하게 이용되는 경향이 있어 저작자의 이익을 적절하게 보호하기 위해서는 보호기간을 연장하는 것이 타당하다고 정책적으로 판단한 것이다. 또한 미국이나 EU도 원칙적으로 저작자 사후 70년까지를 보호기간으로 하고 있다. 교육과 관련하여 저작재산권의 제한 규정도 일부 개정되었는데, 약시자를 위한 교육용 확대로서의 작성을 위한 복제의 경우 저작권 제한 규정을 신설하고(제33조의2), “수업을 받는 자”가 학교 등 교육기관에서 수업과정에서 사용할 목적으로

복제하는 경우에도 저작권이 제한되도록 복제의 주체를 추가하였으며, 원격수업의 경우 송신, 시험문제로서의 공중송신에 대하여도 저작권 제한 규정을 개정하였다. 이밖에 민사구제규정도 정비하고 있는데, 1998년 특허법 개정시 신설된 양도수량에 의한 손해액 청구 규정을 저작권법에도 도입하여 침해물품의 양도수량 또는 수신 복제물의 수량에 저작권자의 단위수량당 이익액을 곱하여 손해액으로 청구할 수 있게 하였다(제114조 제1항 신설). 이 규정은 일종의 손해액 추정기능과 함께 입증책임 전환의 기능을 한다. 또한 침해자의 영역내에서 저작물이 이용되는 경우 구체적으로 침해를 특정하기 곤란하여 1999년 특허법에 도입된 적극부인의 특칙을 저작권법에도 신설하여 피고측이 원고(저작권자)의 주장을 부인하는 경우 자기의 행위를 구체적으로 밝히도록 함으로써(제114조의 2 신설), 특히 컴퓨터프로그램 저작권 침해의 경우 유용하게 활용될 수 있도록 하였다.

나. 지적재산전략 대강(大綱)

특허 및 저작권등에 관한 지적재산권의 보호와 활용을 강화, 경제 활성화의 기폭제로 할 것을 목표로 하는 지적재산전략 대강을 정식 결정했다. 지적재산전략 대강은 지적재산의 창조, 보호, 활용, 인재 육성의 각 테마를 기본으로 하고 있다.

다. 콘텐츠창조·보호및활용촉진에관한법률

콘텐츠창조·보호및활용촉진에관한법률은 지적재산전략 대강의 실천의 일환으로 제정된 법률이다. 더욱이 동법에서 규정하고 있는 주요한 콘텐츠비즈니스 유형으로는 애니메이션, 영화, 게임, 음악 소프트웨어 등 콘텐츠산업을 육성하는 내용으로 하고 있다. 이를 위하여 실천원리로서 전문교육의 강화, 자금조달의 원활화, 불법복제에 대응할 수 있는 방안을 마련할 것으로 알려지고 있다.

라. IT기본법

동법은 전체 4장, 35개조로 구성되어있으며, 그 내용은 시책의 책정과 실시의 방향으로서의 기본이념, 시책의 책정에 관계되는 기본방침, 중점계획, 추진주체로서의 고도정보통신네트워크

사회추진전략본부 등이 있다. IT기본법의 주된 이념은 전국민에 대한 IT혜택의 향수, 경제구조 개혁의 추진과 산업국제경쟁력의 강화, 이용격차의 완화 등이다. 이러한 대책사업을 위하여 내각에 내각총리대신을 본부장으로 하는 모든 국무대신과 유식자를 위원으로 하는 추진전략 본부를 설치하고 중점계획의 작성업무등을 담당하도록 하고 있다.

3.2 우리나라의 디지털 콘텐츠 관련 법제도 및 문제점

3.2.1 저작권법

현재 저작권법에서는 창작성 있는 저작물만을 보호대상으로 하고 있다. 디지털 콘텐츠의 경우에는 저작권법상의 보호기간이 만료되거나 전혀 보호받지 못하는 내용도 있을 것이다. 따라서 적절한 보호가 이루어질 수 있는 지는 미지수라고 하겠다. 다만 저작권법의 보호대상이 아니라고 하더라도, 소재의 선택이나 배열에 있어서 창작성을 가지게 된다면 편집저작물로서 저작권법의 보호가 가능하다. 그렇지만 이러한 경우에는 그 기준을 선별하는 것이 쉽지는 않기 때문에 최종적인 판단은 법원에서 할 수밖에 없다는 한계성을 가진다고 할 것이다.

가. 2000년 개정법

저작권법 총칙 제9의 2에 전송의 정의를 “일반공중이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 수신 하거나 이용할 수 있도록 저작물을 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공하는 것”으로 정의하고 있으며, 인터넷 등 네트워크 상에서 거래되는 저작물을 전송할 권리를 저작권자에게 부여하고 있다. 디지털도서관사업의 활성화를 위한 근거조항을 마련하였다. 또한 사적복제 등에 있어서 일정한 제한규정으로, 일반 공중의 사용에 제공하기 위하여 설치된 복사기에 의한 복제는 사적복제의 영역에서 벗어나게 하였다.

나. 2003년 개정법

- 데이터베이스 보호 : 편집물이란 소재의 집합물을 말하며, 데이터베이스(정보처리장치를 이용하여 소재의 집합물을 검색할 수 있도록 체계적으로 구성한 것)를 포함한다고 정의하고 있으며, 편집저작물(편집물로서 그 소재의 선택·

배열 또는 구성에 창작성이 있는 것)으로써 데이터베이스제작자에 대해서는 5년간의 독점적인 권리를 부여하고 있다.

- 기술적 보호조치 및 권리관리 정보 : 기술적 보호조치 및 권리관리정보는 WIPO 저작권조약의 내용을 입법화하고 있으며, 이미 컴퓨터프로그램보호법에서는 입법화되어 있다. 개정안에서는 업으로서 또는 영리를 목적으로 기술조치 무력화를 주된 목적으로 하는 서비스제공·장치제조 등의 경우에는 저작권침해여부와 관계없이 처벌하도록 하고 있다. 먼저, 권리관리정보를 저작권 등의 보호 강화를 위해 침해를 방지할 수 있는 기술적인 조치와 저작물·저작권·저작물 이용에 관한 정보로 규정하고 있으며, 기술조치를 무력화하기 위한 기술 제공·장치 제조 등을 금지시키고, 권리관리정보를 제거·변경하는 경우 이를 저작권 침해로 규정하되, 영리적 목적이나 업으로서 행하는 경우만 처벌토록 규정하고 있다. 기술조치 보호를 위한 경우에는 그 피해 범위 등을 고려, 저작권 질서유지 차원에서 최고죄 규정을 완화하고 있다.

- 온라인서비스제공자의 책임제한 : 책임을 특정한 경우(과실 없이 알지 못하는 경우, 침해를 안 즉시 중단시킨 경우, 기술상 중단 불가 시)에만 면책시키고, 고지에 의한 중단을 위한 절차와 면책요건을 규정하고 있다. 따라서 온라인서비스제공자는 다른 사람에 의한 저작물 등의 복제·전송시 권리침해의 사실을 과실없이 알지 못하는 경우, 침해 사실을 안 즉시 중단시킨 경우, 중단자체가 기술적으로 불가능한 경우에는 저작권법상 권리침해 책임이 면책된다. 그리고 복제·전송하는 자에게 즉시 통보하고 이의 제기가 없을 시 중단토록 의무화하되, 이와 같은 의무를 이행하는 경우에는 중단으로 인한 책임을 온라인서비스제공자가 지지 않도록 규정하고 있다.

다. 2004년 개정법

실연자 및 음반제작자에게 그의 실연 및 음반에 대한 전송권을 부여함으로써 인터넷 등을 활용한 실연 및 음반의 이용에 대한 권리를 명확히 한다.

라. 저작권 개정안의 문제점

- 데이터베이스 보호

창작성을 기준으로 하여 저작물을 보호하는 저작권법에서 창작성 없는 데이터베이스를 보호한다는 것은 그 자체로서 문제가 있다. 특히 우리 저작권법은 다른 나라와 달리 “이 법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화의 향상발전에 이바지함을 목적으로 한다”고 규정하여 저작권법에 포섭될 범위를 명백히 하고 있어 투자보호라고 하더라도 저작물의 이용과 관련된 것에 한정된다. 따라서 보호가 필요하다 하더라도 저작권법에 규정하는 데는 문제가 있다. 산업보호 측면에서 보호의 필요가 있다면 그것은 저작권법보다는 다른 법률, 예컨대 데이터베이스 보호법이나 온라인 디지털콘텐츠 산업발전법과 같은 법률에 규정하는 것이 보다 올바른 방향이라고 본다. 현재 저작권법에 추가하려고 노력하는 입장에서는 EU의 예를 들지 모르나 EU 각국의 저작권법은 우리법 제1조와 같은 조문이 없고, 또 컴퓨터프로그램 등도 모두 하나의 저작권법에서 통합하여 보호하고 있다. 또 미국의 저작권법은 저작권법편에 컴퓨터프로그램은 물론 반도체칩의 회로배치까지도 포섭하고 있다. 이에 반해 현재까지의 우리나라 입법관행은 객체별로 별개의 법에서 보호하여 왔다. 현재 창작성 없는 데이터베이스 보호문제는 세계적인 관심사이나, 아직 그 보호방안에 대해 다툼이 있다. 예컨대 데이터베이스 그 자체를 EU와 같이 물권적으로 보호할 것인지 아니면 영리적 이용자의 도용으로부터, 즉 부정경쟁으로부터 보호할 것인지에 대해 논란이 그것이다. 우리나라에서도 현재 정보통신부에 의해 입법예고 되고 있는 법률안에는 부정경쟁으로부터 보호하는 방식으로 되어 있다. 따라서 보호 방법에 대한 보다 심도 있는 연구가 선행되어야 할 것이다. 또한 저작권법은 대부분의 문명 국가가 가지고 있는 법률이고 그 내용은 어느 정도 조화되는 것이 바람직스럽다. 그런 의미에서도 우리가 저작권법에서 창작성 없는 데이터베이스를 보호하는 것은 시기상조라고 본다.

- 기술적 보호조치 및 권리관리정보

저작권법 개정안은 권리관리정보의 제거행위는 친고죄로 규정하고 있으나, 기술조치의 무력화에 대한 범죄는 비친고죄로 규정하고 있다. 이것은 권리관리정보의 제거행위는 피해자가 특정되어 있으나 기술조치의 무력화에 대한 범죄는 당해 무력화를 본래의 목적으로 하는 기술·서비스·제품·장치 또는 그 주요부품을 제공·제조·수입·양도·대여·전송할 당시에는 피해자가 특정되어 있지 않아 이를 친고죄로 하면 무의미하다고 보았기 때문일 것이다. 그러나 기술조치를 무력화하는 장치 등의 제조는 저작권 침해라는 관점에서 보면 예비행위 내지는 방조행위에 불과하다. 본 죄인 저작권 침해자가 친고죄임에도 그 방조행위가 비친고죄라고 하는 것은 균형에 맞지 아니하다. 현실적으로 저작권 침해가 발생한 경우에 권리자의 고소를 기다려 그 침해행위에 기술조치의 무력화하는 행위 등이 가담되었다면 그 때 비로소 무력화를 본래의 목적으로 하는 기술·서비스·제품·장치 또는 그 주요부품을 제공·제조·수입·양도·대여·전송한 자를 처벌하면 될 것이다. 기술조치나 그를 무력화하는 기술은 모두 동등한 기술이며, 이들은 오늘날과 같은 사이버 전쟁 시대에 매우 중요한 기술이다. 그러함에도 기술조치의 무력화를 처벌하는 이유는 그것이 저작권 침해에 관여했기 때문이다. 따라서 비친고죄로 그 자체를 처벌하는 것은 커다란 문제라고 할 것이다. 저작권법은 일정한 경우에 저작물을 자유 이용할 수 있는 경우를 규정한다. 이러한 목적으로 이용되는 기술조치의 무력화는 허용되어야 한다. 그러함에도 이에 대한 규정이 없는 것은 입법적 불비라고 할 것이다. 미국 DMCA나 우리 프로그램 보호법에는 이에 대한 제한 규정을 두고 있다.

- 온라인서비스제공자의 책임제한

우선 우리 개정안의 특징은 미국 DMCA가 책임제한만을 규정한 것과 달리 복제 또는 전송의 중단을 일반적으로 인정한 점 및 독일법과 달리 저작권침해물에 대한 복제 또는 중단을 인정한 점이다. 우선 음란물이나 명예훼손물 등 그 게시물 자체의 위법성으로 인하여 그러한 게시물의 계속적 전송 등은 사회방위라는 측면

에서도 바람직하지 않아 그 중간이 시급히 요청되는 경우이다. 이에 대해 저작권 침해물은 게시물 그 자체의 문면에 의한 위법성보다는 허락없이 사용했다는 권리 귀속의 다름과 관련된 것이고, 특히 모방금지권인 저작권에 있어서는 단순히 같다는 것만으로 저작권 침해로 되는 것도 아니며, 또 권리범위와 관련하여 매우 어려운 문제를 제기한다. 이 경우에 권리의 소명만으로 복제·전송을 중단시킬 수 있다고 하는 것은 오히려 인터넷의 이용에 커다란 지장을 주며, 온라인서비스 제공자가 권리 분쟁에 휘말려 제공자의 업무를 오히려 어렵게 만든다고 본다. 반대로 이의제기만으로 복제·전송의 중단을 할 수 없게 규정하여 권리자의 보호라는 본래 취지가 무색하게 됨으로써 무엇 때문에 이러한 규정을 두었는지 그 의도를 의심케 한다. 또 권리의 소명, 통보 및 이의제기에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다고 규정하나 이러한 사항을 대통령으로 포괄위임 할 수 있는지도 의문이지만 권리소명이나 이의제기의 요건을 충족하는 내용의 규정도 결코 쉽다고 할 수 없다. 오히려 이 조문으로 인하여 관계자 모두에게 새로운 분쟁을 야기 시키는 것은 아닌지 하는 의구심이 든다. 한편 책임제한에 대해서도 “과실이 없는 경우”, “사실상 기대할 수 없는 경우”에는 책임이 없다고 규정하여 과실책임주의를 택하고 있는 우리 법 하에서는 너무 당연한 사리를 부연하고 있는데 불과하다. 또 “권리주장자 또는 복제·전송하는 자는 제2항의 규정에 의하여 저작물 등의 복제·전송이 중단되거나 중단되지 아니하는 것으로 인하여 발생한 손해를 배상하여야 한다”는 규정 역시 너무 당연한 사리를 규정한 것이다. 반면에 「다른 사람에 의한 저작물 등의 복제 또는 전송이 저작권 그 밖의 이 법에 의하여 보호되는 권리를 침해한다는 사실을 알고 즉시 당해 복제 또는 전송을 중단시킨 경우. 다만, 중대한 과실로 인한 중단의 경우에는 그러하지 아니하다」고 규정한 점 역시 이해하기 힘들다. 왜 이 경우에 중과실의 경우에만 책임을 저야하는지? 또 책임을 묻기 위해서는 서비스제공자에게 중과실이 있었다는 입증책임을 중단

당한 자에게 지움으로써 온라인서비스제공자가 인터넷 등의 이용을 방해하고 관여하는 것을 조장하는 것은 아닌지 하는 의심이 든다. 온라인서비스제공자의 책임을 완화하려는 미국에서의 경향은 온라인서비스사업을 활성화시키려는 정책적 고려와 지난날 지나치게 엄격한 책임을 지운 경우가 있다는 반성, 그리고 온라인서비스 제공자는 기본적으로 운송업자이므로 운송물의 내용으로부터 오는 책임에서 벗어나게 하자는 것이다. 그러므로 과실 책임에 기초한 우리 법 하에서는 온라인서비스 제공자 책임제한이라는 별도의 규정은 그다지 필요 없는 것이며, 또 이러한 규정에 기초하여 현재까지 우리 법원이 이 문제를 상당히 온당하게 처리하여 왔다고 본다. 그런 의미에서 본 개정안은 온라인서비스 제공자를 쓸데없이 분쟁에 휘말리게 하여 사업의 발전에 지장을 줄 우려마저도 있으며, 또 경우에 따라서는 서비스 이용자가 지나치게 제공자의 간섭 하에 놓일 우려도 있다.

IV. 결론

4.1 디지털 콘텐츠 보호를 위한 법제도 정비방안 4.1.1 보호범위의 확대

가. 온라인디지털콘텐츠산업발전법상 보호 범위 기본적으로 디지털콘텐츠 산업발전을 위한 기본법이고 기반조성을 위한 법제라고 할 것이다. 또한, 디지털콘텐츠사업자를 보호하는 법이다. 그 범위에 있어서 정보통신망에 유통되어질 수 있는 모든 정보가 디지털콘텐츠가 될 것이나 일반 개인이 제작하여 서비스하는 것이 아닌 디지털콘텐츠 서비스를 업으로 영위하는 자가 제공하는 디지털콘텐츠로 제한할 필요가 있다. 개인적으로 제작된 것은 상업화하는 경우도 생각할 수 있겠지만 표시요건을 만족하는 경우에 한하여 동 법에 의해 보호되는 디지털콘텐츠의 범위로 포섭될 수 있을 것이다. 그러나 디지털콘텐츠라는 산업군 전체로써 이해할 수 있겠지만 이처럼 범위를 특정하지 아니하는 경우에 다른 법과의 관계가 불명확해지는 문제점을 가져올 수 있다. 대표적인 예가 이러닝산업발전법이라고 할 것이다. 동 법은 산업자원부에서 이러닝(e-learning)을 일종의 산업법의 측면에서

접근한 경우라고 볼 수 있다. 동법의 타당성 유무를 떠나서 내용을 본다면 이러닝이라는 정의 개념을 통하여 이러닝 콘텐츠를 포함하고 있기 때문에 이러한 경우 온라인디지털콘텐츠산업발전법과 그 영역과 보호범위가 바로 충돌할 수 있다는 점이다.

나. 온라인디지털콘텐츠산업발전법의 태생적 한계

온라인디지털콘텐츠산업발전법이 가지는 한계 및 보호범위에서 가장 큰것은 오프라인 유통을 철저하게 배재하였다는 점이다. 즉, 온라인디지털콘텐츠산업발전법은 디지털콘텐츠의 유통이 온라인에서만 이루어질 것이라는 전제하에서 만들어진 것으로 비추어지기 때문이다. 설령 온라인에서 사용한다고 하더라도 제작은 오프라인을 통해서 이루어질 수 있기 때문에 이러한 과정상의 문제는 어떻게 처리할 것이냐에 대해서는 입법시 논의되지 못한 한계성을 가진다고 할 것이다.

4.1.2 범위 확대 방안

가. 정의규정의 확대

예시규정을 통하여 그 범위에 대해서 확대가능성을 법문에 명시하는 것은 법의 대상의 확대가능성을 제시하는 것으로 이해될 수 있을 것이다. 따라서, 현행 정의규정을 다음과 같이 개선하는 것도 보호범위를 확대하는 효과를 의제할 수 있다고 본다. 즉 예시를 통하여 디지털콘텐츠가 어느 범위까지 의미하는 지에 대해서 일반국민에게 제시하는 것은 콘텐츠의 유형적 범위를 내보일 수 있기 때문에 확대하는 결과를 가져오는 효과를 가진다고 본다.

나. 보호요건의 간소화

현행 온라인디지털콘텐츠산업발전법은 표시제도의 엄격성으로 인하여 표시가 제대로 이루어지지 않는 콘텐츠에 대해서는 보호가능성이 작아진다. 더욱이 전자상거래소비자보호법을 준용하도록 하고있기 때문에 그 요건을 갖추는 것이 쉽지 않다고 하겠다. 따라서, 표시제도의 완화를 통하여 온라인디지털콘텐츠산업발전법의 정의에서 확대된 대상을 법적 보호로써 확대시키는 것이 필요하다고 하겠다.

다. 산업영역의 확대

디지털콘텐츠의 경우에는 그 자체만의 서비스 뿐만아니라 디지털콘텐츠를 개발하고 서비스하는데 필요한 기술분야도 중요한 요소이기 때문에 관련 기술을 포함시키지 아니하면 원천기술의 보호나 개발에 있어서 어려움이 생길 수 있다고 본다. 따라서, 현행 법제에서 포함되지 아니한 디지털콘텐츠 관련 기술을 개발하는 분야도 디지털콘텐츠산업의 범위에 포함시킬 필요가 있다고 본다.

4.1.3 부정이용의 방지

- P2P 등에 대한 규제의 필요성

P2P를 통하여 온라인상에서 불법적으로 유통되는 디지털콘텐츠에 대해서 쉽게 규제할 수 있지 않다는 점에서 P2P 및 온라인상에서 전송되고 있는 디지털콘텐츠에 대한 규제방안을 강구할 필요가 있다. 소리바다의 경우와 같이 사적복제의 영역을 벗어난 이용행태를 방지한다는 것은 디지털콘텐츠산업을 위축시키는 결과를 낳기 때문에 기술이 법적 안정성을 해치는 부분에 있어서 최소한의 방어로써 법률의 해석과 적용이 이루어져야할 것이다.

[참고문헌]

- [1] Fisher, Property and Contract on the Internet, 73 Chicago-Kent Law Review 1203-1256, 1998
- [2] Gordon, Intellectual Property as Price Discrimination: Implications for Contract, 73 Chicago-Kent Law Review 1367-1390, 1998
- [3] Lemley, The Economics of Improvement in Intellectual Property Law, 75 Texas Law Review 989-1084, 1997
- [4] 한국소프트웨어진흥원, 데이터베이스 보호방안 연구, 2000. 12
- [5] 한국소프트웨어진흥원, 디지털콘텐츠창업지원방안 및 집적화 특성에 관한연구, 2002. 12
- [7] 이춘수, 온라인디지털콘텐츠산업발전법에 의한 디지털콘텐츠제작자의 보호와 그 문제

점, 사법정보화연구, 2003.6.30.

- [8] 프로그램심의조정위원회, 멀티미디어콘텐츠, 소프트웨어, 컴포넌트 등 신지식재산권의 보호방안연구