

만화콘텐츠의 2차적 디지털 저작권 침해사례 연구

A case study of Infringement on the second digital copyrights of comics contents

김 하 영, 윤 기 현*

부산대학교 디자인학과

Kim ha-yeong, Yoon ki-heon*

Dept. of Design, Pusan National university

요약

만화가 각종 문화콘텐츠의 중요한 미디어믹스 원천 소스로 떠오르면서 이에 따른 2차적 저작권분쟁 또한 증가하고 있다. 이에 따르는 사회적 기회비용이 크고 향후 문화콘텐츠 산업에 악영향을 줄 수 있다. 따라서 기존의 공정이용 대책과 함께 만화 원작자와 관련단체, 그리고 정부기관의 콘텐츠 이용 형태와 권리 관계에 따른 구체적이고 세분화된 플랫폼이 개발되어야 하고 더불어 기술적 보호 장치와 보상제제를 갖추는 노력이 선행되어야 한다.

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

만화는 OSMU(One Source Multi Use)의 중요한 근간이 되는 콘텐츠이다. 매년 TV와 영화, 뮤지컬, 게임 등 다방면에서 만화를 원작으로 한 콘텐츠들이 쏟아져 나오고 있으며 만화만이 가진 특수성으로 앞으로도 만화는 원작산업으로서 충분한 가치를 가지고 있다는 것이 전문가들의 공통된 견해이다. 디지털 기술의 발달로 인해 만화를 감상할 수 있는 미디어 매체들이 증가하였고, 이런 변화는 작가들의 창작활동에 영향을 주어 다량의 만화콘텐츠를 생산하는데 도움을 주었다. 또한 이러한 현상은 미디어 믹스로 이어져 새로운 부가가치를 창출하고 있다. 고부가가치 산업으로 발전하고 있는 만화의 지속적인 발전을 위해서는 만화 창작환경 개선과 저작자의 권리 보호가 필요하지만 많은 만화작가들이 이를 보호받지 못하고 있다.

2000년 7월 1일을 기점으로 현행 저작권법은 ‘디지털’ 매체 환경을 수용하고 저작재산권 항목 중 전송권을 추가했다. 기존의 복제권·공연권·방송권·전시권·배포권·2차 저작물작성권과 더불어 전송권은 변화하는 저작물 이용형태에 맞추어 그 범위가 네트워크를 통한 무한한 공간까지 확대되었다는 것을 보여준다.

문제는 이러한 전송권과 기존 출판권의 차이를 이해하지 못하고 제도적 일관성 부족으로 저작권자의 권리가 침해되고 있다는 것이다. 미디어 매체의 발달로 인해 전송의 범위가 늘어났고, 그에 따른 부가적 수익도 늘어났지만, 현재까지도 디지털 복제 및 전송권 부분을 배제한 구시대의 출판권 중심의 계약이 이루어지고 있다. 이런 문제점들로 인해 날로 발전하는 디지털 매체의 특징에 맞추어 새로운 계약 시스템 정비를 절실한 실정이다.

II. 디지털 환경에서의 저작권

1. 디지털 환경에서의 전송권

전송은 네트워크를 통해 디지털 저작물을 복제 및 전송하는 행위다. 디지털 복제는 인쇄방식과는 달리 원하는 만큼 무한대로 복제 및 전송이 가능하고 휴대와 전송이 용이하기 때문에 앞으로도 꾸준한 발전 가능성을 가지고 있지만, 한편으로는 그만큼 복제가 간편하여 그에 따른 기술적 한계를 극복하지 못한다면 저작권을 보호하기 어렵다. 디지털 복제유형은 크게 일시적 복제와 영구적 복제 두 가지로 나뉜다. 먼저 영구적 복제는 ① 디지털 저작물을 같은 형태로 복제하는 것 ② 디지털 저작물을 인쇄물로 복제하는 것 ③ 인쇄저작물을 디지털 저작물로 복제하는 것 ④ 업로드, 다운로드방식과, 이메일 방식 ⑤ 저장장치를 통한 오프라인 복제로 구분할 수 있다. 현재 문제가 되고 있는 네이버 웹툰 애플리케이션 서비스의 일시적 저장 기능에 대해서 복제의 정의에 포함시키는가의 여부는 나라 별로 다르다.

WCT는 디지털 복제에 대한 배타적 권리가 저작자에게 있다고 명시하고, 공중전송권을 신설하여 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 장소와 시간에 저작물에 접근할 수 있는 방법으로 공중의 이용에 제공하는 것을 포함하여 유선 또는 무선의 수단에 의한 저작물을 공중에 전송하는 것을 허락할 배타적인 권리를 향유한다고 규정하고 있다.

DMCA는 제 1201조의 반우회금지조항을 통해 실질적으로 일시적 복제에 대한 저작자의 권리를 인정한다.

국내에선 복제에 대해 따로 정의 하지 않았지만 제 18조 2항의 전송권을 통하여 네트워크상에서 저작물을 유통시킬 때는 반드시 원저작자의 허락을 받아야 한다고 명시하고 있어 일시적 복제에 대한 권리를 사실상 인정하고 있다.

일시적인 저장 외에 화면을 통해서 보는 행위에 대해서도 앞서 언급한 저작권법은 온라인 전송에 대해 저작자의 권리를 보호하고자 하였다. 그러나 이러한 복제행위들 외에 전송을 전제로 한 복제행위에 대한 규정에는 제한이 없어 사실상 전송권에 관한 사안은 어떤 경우라도 저작권자의 권리를 침해하는 것이 된다.

2. 침해사례

최근 들어 디지털 저작권 관련 분쟁은 늘어나고 있는 실정이며, 만화콘텐츠를 둘러싼 법적 분쟁 또한 끊이지 않고 있다. 현행 만화관련 전송권 문제들은 다음과 같다.

1.1 스캔만화

2009년 9월 한국 만화가 협회와 젊은만화가 모임은 웹하드와 P2P사이트를 상대로 콘텐츠의 검색과 공유를 조장하고 업로더들에게 경제적 이익을 제공했다는 혐의로 100여개의 업체를 형사고발하고 민사소송을 제기했다. 웹하드와 P2P에서 불법으로 공유되고 있는 대다수는 스캔만화로 개인이 소유하고 있는 책을 개인이 아닌 제3자가 스캔하고 소유하는 행위는 명백한 저작권 위반 사항임에도 불구하고 이들이 위반한 북 스캔 서비스에 대한 규제방안이 없는 실정이다. 스캔만화로 인한 피해는 2006년 462억원에서 2010년에는 130억원으로 점점 줄어드는 추세이지만 여전히 높은 수치이며, 저작권 분쟁 조정 신청 또한 전년대비 71%나 증가한 것으로 나타나 아직도 이에 대한 폐해는 크다.

1.2 웹툰의 불법복제

2007년 11월 한국만화가협회가 법무법인을 통해 초·중·고생을 상대로 무차별적 소송을 진행해 물의를 빚었던 사안이다. 만화가협회는 8월 양영순, 양재현, 신영빈 등 13명 작가의 동의를 받아 법무법인 솔로몬을 통해 저작권법 위반을 고소하는데서 유료로 제공되거나 출판된 작품외에 무료로 게재가 가능한 만화에 대해서도 경중없이 소송을 진행해 네티즌들의 반발을 샀다.

1.3 네이버 웹툰 애플리케이션

2009년 2월 네이버가 모바일 웹 전용 애플리케이션을 공개했다. 이 서비스는 네이버에서 연재 되고 있는 웹툰을 스마트폰에서 WIPI나 3G통신이 되는 곳 어디서나 작가의 이름이나 웹툰 제목을 검색하여 무료로 감상할 수 있고, 다운받아 일정기간 보관할 수도 있다. 하지만 자신들의 작품을 앱에서 무료로 서비스하고 일시적으로 복제하는 행위는 단순한 스트리밍이 아닌 소장을 하는 행위이며, 콘텐츠별 부과금원칙에 위배된다는 이유로 작가들의 반발을 샀다.

1.4 해외 복제 전송사례

2010년 7월 국내에서 ‘누들누들’, ‘아색기가’ 등으로 큰 인기를 모은 양영순 작가와 광백수 작가의 국내 작가의 작품이 해외에서 불법 도용돼 유료 애플리케이션으로 판매된 것으로 확인됐다. 중국계 명의의 판매자가

‘Addictive Funny Comics’로 올려 유통돼온 이 애플리케이션은 미국·홍콩 등 해외 앱스토어 계정에서 0.99달러에 판매됐으며, 20편의 샘플이 담긴 무료버전도 함께 제공 됐다. 한때 홍콩 앱스토어 유료부분에서 2위까지 오르며 인기를 모았던 이 애플리케이션은 양 작가의 에이전시 측에서 애플측에 이 같은 문제를 제기하자 앱스토어에서 자취를 감췄다. 하지만 사실을 확인 후에도 현실적으로 어떤 법적 방식이 유효한 지를 가늠하기는 쉽지 않은 상황이어서 이러한 피해구제를 위해 정부차원의 지원책 마련이 필요한 것으로 보인다.

III. 결론 및 제언

현재 만화콘텐츠의 전송권과 관련하여 WCT의 디지털 환경에서 저작권법 상 디지털 전송에 관한 권리인 제 8조 공중전송권을 신설한 것에 대응하기 위해 국내 저작권법 역시 디지털 환경에 맞춰 저작권재산권에 전송권을 추가했다. 그러나 아직도 출판사와 출판권 계약 시 전송권도 함께 부여 받는 관례는 여전하여, 이렇게 부여받은 저작권을 이용하여 임의로 전송권을 행사해 저작자에게 불이익이 생기더라도 그로 인한 논란에 대해 저작자가 저항하기 어려웠다. 그 결과, 침체된 만화계의 새로운 전환점으로 인식되던 웹툰은 무료 콘텐츠라는 인식과 더불어 대형포털은 앱스토어에 무료로 웹툰 콘텐츠를 제공하게 되는 부정적인 결과를 초래하게 되었다.

따라서 이를 극복하기 위해서는 현재 만화가 단체를 중심으로 제시되고 있는 저작권 공정이용 가이드 라인과 사적복제 보상금제도 도입이 그 일단의 해결책이 될 수 있을 것이다. 또한, 복제에 대한 예방책으로 일부작가가 시도하고 있는 비영리 한도 내에 복제허락을 하여 자신의 만화를 스캔 할 수 있도록 하는 ‘손바닥’, ‘발바닥’ 표시마크 등의 방안도 일반화시킬 수 있을 것이다. 이와 함께 현장에서 출판사와 저작자 사이의 새로운 전송권에 대한 계약체계에 관한 사회적 인식 제고와 홍보제도가 충분히 진행되어야 한다. 따라서 만화 원작자와 관련단체, 그리고 정부기관의 콘텐츠 이용 형태와 권리 관계에 따른 구체적이고 세분화된 플랫폼이 개발되어야 하고 더불어 기술적 보호 장치와 보상체제를 갖추는 노력이 선행되어야 한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 배재권 “모바일 애플리케이션 마켓(앱스토어)의 수용의도 영향요인에 관한연구”, 대한경영학회, 제24권, 제5호, pp.2399-2422, 2010.
- [2] 오병일 “디지털 환경에서 현행 저작권 제도의 문제점”, 한국지적재산권법제연구원, 지적재산권, pp.22-31, 2005.
- [3] 정경희 “디지털 복제권 및 전송권 제한에 관한 연구”, 한국정보관리학회, 정보관리학회지, pp.127-142, 2001.
- [4] 이진순, Peer to Peer방식의 디지털 콘텐츠 유통과 저작권 분쟁에 관한 연구, 연세대학교 언론홍보대학원 석사학위논문
- [5] 네이버 지식사전, www.naver.com