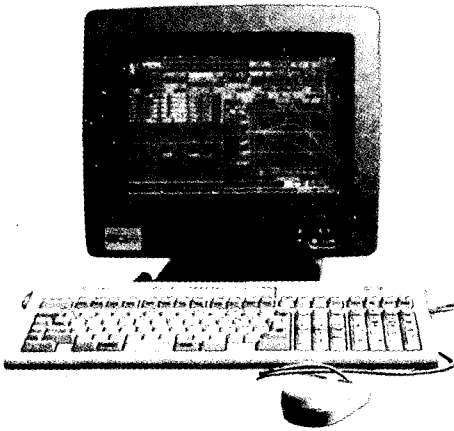


저작권, 정보서비스 그리고 멀티미디어의 도전(II)

번역/정리 : 이 석 기
(조선일보사)

● 목 차 ●

1. 멀티미디어의 도래
2. 디지털 분야에 있어서의 저작권
3. 저작권 대상이란 무엇인가?
4. 저작권 침해와 권리
5. 권리획득
6. 저작권 침해소송
7. 계약, 저작권과 소송법
8. 가속되는 멀티미디어의 도전
9. 결론



* 이 글은 작년 12월 6일부터 10일까지 런던에서 개최된 "ONLINE/CD-ROM INFORMATION 93"의 CONFERENCE에서 발표된 글을 옮긴 것이다.

5. 권리획득

권 리권자의 허가가 있을 경우 어떤 사람은 복제권만 가질 수도 있고, 혹은 기타 몇가지의 제한된 권리행사를 할 수도 있다. 권리권자는 그 내용을 추적할 필요가 있지만 그것은 쉽지 않은 일이다. 물론 사용권의 활용을 거절한다든지 혹은 특정조건이나 상황하에서만 활용하게 만

들 수도 있다. 이러한 제반권리 사용에는 로열티(사용료) 지급이 포함될 수도 있으며(해당제품의 품질을 검토) 사용권의 조기 종결문제도 포함시킬 수 있다. 복제권(Reproduction Right) 소유자의 교섭력은 해당권리의 상품화 정도에 의존하게 마련이며, 실제로 상황은 엄청나게 변동이 있다.

복제권 소유자는 여러가지 방식으로 권리를 활용할 수 있다. 복제권(Reproduction Right)은 몇개의 활용권으로 겹쳐서 분할될 수 있으며, 배포권(Distribution Right)은 지역별로 분할될 수도 있는 것이다. 멀티미디어분야에 있어서 가장 중요한 Licensing 문제중 하나는 바로 의도적인 유용(활용)의 범위에 관련된 문제이며 이에따른 도용의 문제가 쉽게 발생할 소지가 있다.

멀티미디어 제품에 있어서 소위 복합적인 Licensing 체계의 부재가 실제 생산자들에게는 심각한 걸림돌이 된다.

6. 저작권침해 소송

저작권에 대한 침해소송이 발생하면 저작권자에게는 다양한 대응방법이 생긴다. 그중에는 일반적인 손해배상, 특히 침해의 정도가 심할때 내려지는 소위 본보기형 손해배상, 그리고 임시 또는 항구적인 금지명령 등이 포함된다. 금지명령은 만약 원고가 명백한 권리침해 사례가 됨을 증명할 수 있는 경우 전체소송과 과정중 간단한 예비 청문회 정도로만 상대적으로 신속하게 내려질 수 있다.

저작권 소송은 비용이 많이 들고 시간을 요하는 일이다. 설혹 피고가 권리를 침해하지 않았음이 증명되더라도, 법정에 상정되는 것만으로도, 커다란 어찌면 회복할 수 없는 금전적 손해와 공공적 명예손상, 시간손해를 입게 되는것이다. 그러므로 권리소유자와 바람직한 상업적, 법적관계

를 유지해 두는것이 최고의 고려사항이 되어야만 한다. 특히 제품이 탁월한것이라고 판단될 경우에 그러하다는 것이다.

7. 계약, 저작권과 소송법

저작권은 일반적인 계약과는 다르다. 계약은 그것과 관련이 있는 상대자들에게만 발효되는 반면, 저작권은 권리를 침해한 미지의 제3자에 대해서 적용될 수 있는 권리이기 때문이다. 그러므로 저작권은 위조범들, 예를들면 소프트웨어 또는 CD-ROM의 불법복제자들에게 대해서 행사되는 권리인 것이다.

멀티미디어 정보에 대한 시장이 점차 커짐에 따라 저작권의 위력은 그에 따라 커지고 있다. 저작권자는 권리사용자에 대해 세세하고 복잡한 제제조항등으로써 권리를 보호하려고 하므로 궁극적으로 그 권리는 사용자 자체를 구속하기만 하는 일종의 계약이며 만약 멀티미디어 소프트웨어 제품이 어떤 제3자의 손에 들어가면 그 제3자의 행위를 제한할 수 있는 권리인 것이다.

결과적으로 이 문제는 소송법분야로 넘어오게 된다. 저작권은 원칙적으로 그 소유자에게 독점적 권리를 부여하는 배타적인 권리이다. 독점권이란 본질적으로 경쟁이 허락되지 않는 反 소송적인 것이다. 권리소유자에 의한 독점권의 행사에 관해 유럽의 소송법은 "제품의 자유로운 이동"을 보호하기 위해 ["우월적 위치"에 있는 권리소유자는 그들의 권리를 남용하지 말아야 한다] (제5조)고 규정하고 있다.

8. 가속되는 멀티미디어의 도전

현 상황에서 저작권과 관련해서 가장 중요한 현안들은 다음과 같은 것이다.

(1) 멀티미디어 제품에 있어서의 저작권

- (2) 어디까지가 실제적인(Substantial) 복제인가의 문제
- (3) 중첩적인 권리부여의 문제
- (4) 멀티미디어 분야에서의 저작권과 윤리문제

8.1 멀티미디어 제품에 있어서의 저작권

여기에는 권리로서의 저작권 보호를 확보하기 위해 하나의 편집 저작물이 어느 정도까지 독창성이 있어야 하는가의 문제가 요체이다. 아직까지 멀티미디어 제품을 보호하기 위한 '인접권'은 없다. 영국법 아래서는 저작권을 획득하기 위해서 낮은 정도의 '독창성'만 있어도 되는 반면, 미국과 여타 여러나라들에서는 어떤 제품이 충분히 독창적인 것으로 판명되어 권리를 보호받기 위해서는 상당히 높은 수준의 편집저작물로서의 '선택과 배열'(Selection and Arrangement)정도가 요구된다.

이러한 문제는 멀티미디어 제품에 있어서 침해하게 등장된다. 그리고 분명한 것은 디지털 형태를 하나로 통합한 멀티미디어 응용제품들이 점차 늘어나고 있다는 것이다. 그러한 제품에 있어서 선택, 배열 그리고 어느 정도의 판단이 가미되면 '편집권'이라는 문제가 이어서 등장하게 된다. 하지만 생산자가 어느 정도 이해할 수 있는 수준에서 얻어진 것들을 재료로 했다면 그러한 멀티미디어 응용제품에도 전적으로 저작권이 존재하느냐의 문제는 논란의 여지가 있다. 또 멀티미디어 제품에 있는 저작권이 그 제품의 제조자 자신이 아니라 권리 소유자들이 각각 개별적으로 행사하는 하위 권리라면 문제의 소지가 있게 된다.

8.2 어디까지나 실제적인(Substantial) 복제인가의 문제

앞에서 설명했듯이 누군가가 어떤 독창적인 제

품의 전체 혹은 가장 중요한 부분(A Substantial Part)을 복제한다면 그것은 저작권을 침해하는 행위가 된다. 실제로 이러한 원칙을 멀티미디어 분야에 적용하는 것은 말처럼 쉽지가 않다.

하지만 분명한 것은 만약 어떤 멀티미디어 제품이 책에서 보듯 개정판 또는 증보판과 같은 것인데 그 책이 재생산되었다고 한다면 거기에는 멀티미디어 제품으로서의 책의 핵심적인 요소가 내재하므로 책의 발행인 그리고 저자로 부터의 허락을 반드시 얻어야 한다. 그런데 찢막한 소리와 한토막의 필름, 짧은 문장, 미술품이나 사진의 일부분과 같은 멀티미디어적인 부분들이 어떤 제품에 보조효과로 추가되었다면 거기에 사용된 것들이 실질적인(Substantial)부분이며 그러므로 권리소유자의 허가를 얻어야 하느냐의 문제는 의문의 소지가 있다. 이러한 문제는 새로운 것이 아니다. 전자출판이 등장하기 수십년전에도 그러한 의문이 인쇄출판분야에서도 제기되었고 당시의 법적원칙은 복제는 보호할 만한 가치가 있으므로 저작권보호의 대상이 된다는 것이었다. 이 원칙을 멀티미디어 영역에 적용하면 하찮은 부분이라도 디지털 정보는 권리소유자의 동의를 통해서만 사용될 수 있음을 의미한다고 볼 수 있다. 그리고 멀티미디어 분야에서는 좀 더 신중하고 세밀한 접근이 필요하다. 특히 작은 부분이 여러 다양한 미디어에서 추출된 정교한 디지털 형태를 취하고 있는 멀티미디어 분야에서는 좀더 복잡한 양상이 된다.

디지털 기술을 통한 일부분의 복제를 찾아내는 수단이 점차 정교해지고 있는 와중에 권리소유자들이 디지털 복제기술이 그들을 단순히 앞질러 가도록 내버려 두는 것도 좀 경솔한 것이다. 그래서 디지털 복제기술의 빠른 진보에 대해 권리소유자들도 복제행위를 추적하는 기술에 있어서 앞질러 가려고 애쓰고 있다.

대부분의 권리소유자들이 취할 가장 좋은 생각

은 권리가 보호된 제품의 사용은 항상 권리침해라고 간주될 위험이 있다는 점을 인식하는 것이다. 제품의 일부를 사용함으로써 말미암아 모든 멀티미디어 제품의 사용중지라는 가능성에 직면하도록 이끌어 갈 수도 있다는 것이다.

이러한 조심스러운 접근이 실제로 산업 전반에서 적용되는지는 의문이다. 그렇지만 권리보호 여부와 이에 따른 산재한 권리소유자들로부터의 허가 취득의 복잡함 때문에 멀티미디어 제품에 대한 문제는 유보되거나 심지어는 자취를 감추는 경향이 많다는 보고가 있기도한 형편이다.

8.3 중첩적인 권리부여의 문제

각종 미디어 영역은 저작권이 보호된 제품을 대중들에게 동시에 확산시키는 일과 직접적인 연관이 있다. 라디오와 TV는 저작권으로 보호된 음악과 영화를 대중들에게 널리 확산시키는 대표적인 미디어인데 이러한 기관에는 조직안에 기본적으로 저작권을 인증/보호해주기 위한 대의적인 역할을 맡는 곳이 있어야 한다.

그러한 역할을 맡는 기관들이 모인 연합조직의 목적은

- (1) 작품의 사용자에게 권리사용기간을 정해주고
- (2) 모아진 로열티를 1차 권리소유자들에게 나누어 주는 것이다.

그렇지만 현재로서는 멀티미디어 제품을 만들기 위해 저작권이 있는 작품을 사용하기를 원하는 사람은 허가 획득을 위해 각 권리소유자에게 개별적으로 접근을 해야 한다.

8.4 멀티미디어 분야에서의 저작권과 윤리문제

저작권은 지적재산권의 일부이며 그 소유자에게 작품의 복제를 통제할 권한을 부여한다. 또한 저작권은 어떤 금전적 보상을 얻는 수단이기도

하다.

하지만 저작권은 그 저작자의 명예를 같은 형태로 보호하는것은 아니다. 이것은 '도덕적 권리'라고 불리는 이에 대응하는 규칙들과 연관이 되어 있다. 저작권으로 보호된 제품의 저작자는 아래와 같은 2가지의 '도덕적 권리'를 가지고 있다.

- (1) 본인의 제품에서 적절하게 명시된 형태로 그 저작임이 확인되는 권리(The Paternity Right)
- (2) 내용을 왜곡하거나 변질시키는 어떠한 행위 사실이나 또는 그렇지 않으면 명예를 실추시키는 것을 방지할 권리(The Integrity Right)

도덕적 권리는 일반적으로 저작권 보호기간동안 계속된다. 하지만 영국법에는 도덕적 권리가 적용되지 않는 상황도 있다. 예를들어 고용인은 고용된 기간동안에 만들어진 제품에 대해서 도덕적 권리를 누리지 못한다. 또 백과사전과 같은 여러가지 레퍼런스가 모여져 만들어진 제품의 창작에 참여한 사람들은 도덕적 권리를 누리지 못한다.

하지만 도덕적 권리가 적용되면 그를 통해 작가, 미술가, 음악가 등은 그들의 개인적 명성을 보호하는 강력한 수단을 얻게 된다. 더 나아가 다른사람 예를들어 발행인에게 권리를 양도했는지라도 그의 도덕적 권리를 행사할 수 있다.

9. 결론

디지털화가 몰고온 많은 도전들은 멀티미디어만 한정되지 않고 나아가 포괄적으로 디지털 기술에 적용된다. 그러나 적어도 위에서 언급된 영역에 있어서 저작권은 더욱 다양한 방법으로 도전받고 있으며, 조속한 시일내에 해결책이 얻어지지 않는다면(특히, 개인과 집단적인 권리문제에 있어서) 멀티미디어 정보서비스 산업은 중대하게 위협받을 것이다.