

전자매체와 저작권

윤 선 영

〈계명대학교 문헌정보학과 강사〉

目 次

1. 서 론
2. 멀티미디어
 - 2.1 멀티미디어의 개념
 - 2.2 멀티미디어의 특징
 - 2.3 멀티미디어의 변천과정
3. 사회적인 변화
4. 저작권과의 관계
 - 4.1 저작권의 보호 범위
 - 4.2 저작권에 미치는 영향
5. 제 언

1. 서 론

인류의 역사는 정보를 어떻게 획득, 처리, 전달하는가에 따라 크게 변화하여 왔으며, 정보를 수집, 축적 및 가공, 전달하는 기술개발이 역사 발전의 원동력이 되어 왔다. 이처럼 인류의 역사상 중추적인 역할을 하여 온 정보 또는 지식의 전달 방법은 과학기술의 급속한 발전으로 인하여, 제2차 세계대전 이후 경쟁적으로 축적되

어 온 정보와 지식을 다양한 형태로 이용할 수 있게 변화되어 왔다. 인쇄술의 발명과 함께 인쇄 매체를 이용한 정보의 획득 및 전달은 그 당시 대단히 획기적인 사건이었다. 활자에 의한 대량 인쇄기술의 등장은 각종 정보에 관한 접근과 활용에 대해 엄청난 잠재적 욕구와 수요를 충족시켜 주게 되므로써 사회적인 대변혁을 가져온 것이다. 이후 과학기술의 발전은 컴퓨터의 발명과 함께 세계 역사에 대 전환기를 가져 오

게 만들었으며, 특히 그 동안 축적되어 온 정보와 지식을 보다 많이 빠른 속도로 일반에게 전달할 수 있게 된 것이다. 컴퓨터의 급속한 성장은 이제 정보를 필요로 하는 사람이 지적욕구를 충족시키기 위해 많은 시간과 노력을 투자하지 않고도 원하는 정보를 원하는 시간에 자신이 편리한 장소에서 정보를 입수할 수 있는 시대를 맞이하게 하였다. 컴퓨터 사용의 일반화는 정보의 축적 및 전달 매체에도 변화를 가져 왔으며 사회 전반에 걸쳐 새로운 매체가 활용되고 있다.

오늘날 빠른 속도로 대중화 되어 가는 CD-ROM과 온라인 데이터베이스의 이용, 그리고 네트워크 기술의 발달과 더불어 급성장되고 있는 전자정보 즉, 멀티미디어 형태의 정보 이용은 새로운 정보매체의 등장이 우리 사회에 미치는 영향의 정도를 가늠할 수 있다 할 것이다. 이와 같이 컴퓨터의 도움으로만 이용할 수 있는 전자적 기록매체에 의한 정보의 출현은 우리 사회에 예상하지 못한 도움을 주고 있는 반면에 해결해야 할 많은 문제점을 야기시키고 있다. 특히, 정보의 자유로운 유통환경은 인쇄매체에 의해 유통되던 것과는 다르기 때문에 정보 즉, 저작물에 대하여 원저작자에게 권익을 보호하여 주던 기존 저작권법 등 관련 법제도가 이전에는 예상하지 못했던 해석상, 적용상의 문제점에 직면하게 된 것이다.

본 고에서는 새로운 정보매체 특히 멀티미디어의 등장으로 인하여 우리 사회에서 야기되는 문제점과 기존의 저작권제도에 미치는 영향을 분석, 제시하고, 원저작자의 원활한 저작물 제공

을 위해 그 권익을 보호해 줄 수 있는 방안을 제안하고자 한다.

2. 멀티미디어

미디어라는 어휘의 기본적인 의미는 매체, 수단, 방법 등이다. 이것이 발전하여 매스미디어(Mass Media)라는 어휘가 사용되었지만, 이는 일반대중을 상대하여 정보를 전달하는 매체, 기관 그리고 업계전반을 의미한다. 또한, 매체란 정보를 전하는 물리적인 매체로서 종이에 기록한 문자라는 정보 형태, 공기중에서 전달되는 소리라는 정보형태, 또는 시각이라는 수단을 통한 영상 등의 정보전달 수단이라는 개념이다.

그러나, 멀티미디어(Multi Media)라는 어휘는 조금 다른 개념으로 미디어가 복수로 통합되어 있음을 의미한다. 즉, 서로 다른 몇개의 정보 전달 수단이 복합적, 종합적으로 사용되어 정보의 유통이 이루어지는 세계를 의미하며 이를 활용하는 것이 멀티미디어 기술이다.

2.1 멀티미디어의 개념

21세기를 고도정보화사회 또는 멀티미디어 시대라고도 한다. 정보고속도로라고도 불리우는 초고속정보통신망과 같은 수단을 통해 정보의 수집에서 축적, 제공 그리고 관리 등 모든 것이 이루어지는 환경에서 정보는 멀티미디어의 형태로 표현하게 되고, 이 멀티미디어가 사회의 핵심적인 역할을 자연스럽게 하고 있음을 의미하는 것이다.

이와 같은 사회의 현저한 변화에도 불구하고

아직까지 멀티미디어에 대하여 확립된 정의는 없다. 우리 곁에 가까이 있는 것처럼 느껴지고 누구나 알고 있는 것처럼 생각하고 있으나 누구도 명확하게 정의하지 못하는 용어인 것이 현실이다. 문헌에 제시된 멀티미디어의 정의를 살펴 보면 실제로 멀티미디어가 속해 있는 상황에 따라 약간의 차이가 있다. 우선, 멀티미디어를 직역하면 ‘복합적인 이종다종의 미디어이며 음성, 화상, 문자 등 여러 종류의 미디어가 통합된 것’이다. 이런 의미에서 볼 때 가장 전형적인 예는 영화라고 할 수 있다. 그런데, 지금의 멀티미디어는 분명하게 영화와의 차이를 언급할 수는 없지만 의미가 달라졌다. 즉, ‘음성, 화상, 언어 등을 디지털화하여 기록하고 다시 만들어지는 통합적인 미디어’라고 할 수 있는데, 중요한 변화는 ‘디지털화’라는 기술이다. 멀티미디어에 관하여 문헌 상에 제시된 몇 개의 정의를 제시해 보고자 한다. 우선, 일본 저작권심의회 멀티미디어 소위원회에 의하면 “멀티미디어는 문자, 음성, 靜止畫, 動畫 등 다양한 표현형태의 정보를 통합한 전달매체 또는 그 이용수단으로서, 단순히 수동적인 이용 뿐만 아니라 사용자의 자유의사로 정보의 선택, 가공, 편집 등을 할 수 있는 쌍방향성을 갖춘 것이다.” 또, J. Cameron은 멀티미디어의 문제에 접근하는데 있어 용어에 대한 정의가 가장 근원적인 문제라고 지적하였다. 그리고, “멀티미디어는 비디오, 오디오 그리고 통신기술의 집합형이며, 소리, 그림 및 문장의 내용을 디지털 형태로 변환하여 통신, 컴퓨터 등의 매체로 제공되는 것이다.”라고 정의하고 있다. 또한, N. E. Muenchinger은 그의 논문에서

멀티미디어에 대한 정의를 세가지 측면으로 제시 하였다. 첫째, 멀티미디어는 디지털 매체만을 사용하여 쌍방향적으로 제공하는 종합체이다 (1994 Thery Report). 둘째, 둘 이상의 매체로 재결합된 어떤 문헌 또는, 동일한 매체에 둘 이상의 문헌이 저장 위임된 실체를 결합한 것이다 (1993 Bibliotheque Nationale). 셋째, 멀티미디어는 문장, 소리 및 이미지와 같은 정보를 표현하기 위하여 여러 가지 수단을 결합한 것이다. 일반적으로 멀티미디어에서 말하는 미디어는 정보의 물리적인 표현형태를 의미하고, 문자, 도형(표, 그래프, 기하도형 등), 이미지(사진과 회화 등도 포함), 동화(動畵), 음성 등이 개개의 미디어에 대응된다.

이들의 표현에서도 알 수 있듯이 멀티미디어의 정의에 공통적으로 사용되는 용어가 디지털 형태로의 변환, 쌍방향성을 지닌 종합체, 둘 이상의 매체 또는 정보의 집합체라는 것은 멀티미디어의 특성을 의미한다 할 수 있다. 멀티미디어는 단순히 미디어를 모으는 것만이 아니고, 이용자의 요구에 맞추어 미디어들 사이에 공간적, 시간적인 관련성이 내재되어 있는 것이 그 조건이다. 현재는 멀티미디어의 개념 정립이 명확하지 못하여 CD-ROM의 연장인 패키지 멀티미디어도 그 범주에 포함하고 있지만, 본래의 의미로 볼 때 멀티미디어는 네트워크계 멀티미디어이며 (표 4-1) 본격적인 멀티미디어의 등장은 20세기 말로 예측하고 있다. 그러나 장래에는 패키지계도 확장되어 네트워크계와 공존할 것으로 예견하고 있다.

(표 4-1) 멀티미디어의 2가지 측면

	패키지계 멀티미디어	네트워크계 멀티미디어		
내용	<ul style="list-style-type: none"> ○Stand Alone (통신 제외) ○CD-ROM이 기본 매체 ○정보 가전 (PC, 게임기, AV기기의 통합 형태) 	<ul style="list-style-type: none"> ○처리와 통신의 통합 (C&C) ○B-ISDN, Multimedia LAN, HDTV 등 현재 연구개발 중인 기술을 적용→장래는 패키지계를 흡수, 통신, 방송 컴퓨터의 융합으로 		
대상기종	게임기, Player(재생 전용), PC	PC, Work Station, Server		
주된응용	개인 이용, 단체 지향 ○전자출판(사전, 도감, 미술관, 백과사전...) ○Authoring ○Video Game ○전자OHP(Presentation Tool)	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> 네트워크 이용의 그룹웨어 멀티미디어회의 분산S/W개발, CAD, 협동디자인 원격보수 원격교육 원격의료 </td> <td style="vertical-align: top; padding-left: 20px;"> 멀티미디어 검색(MMOD) 전자뉴스, 신문 홈쇼핑, बैं킹 티켓예약, 구입 행정서비스 (등·초본, 인감증명) </td> </tr> </table>	네트워크 이용의 그룹웨어 멀티미디어회의 분산S/W개발, CAD, 협동디자인 원격보수 원격교육 원격의료	멀티미디어 검색(MMOD) 전자뉴스, 신문 홈쇼핑, बैं킹 티켓예약, 구입 행정서비스 (등·초본, 인감증명)
네트워크 이용의 그룹웨어 멀티미디어회의 분산S/W개발, CAD, 협동디자인 원격보수 원격교육 원격의료	멀티미디어 검색(MMOD) 전자뉴스, 신문 홈쇼핑, बैं킹 티켓예약, 구입 행정서비스 (등·초본, 인감증명)			

2.2 멀티미디어의 특징

위와 같은 정의에서 살펴볼 때 멀티미디어 소프트웨어는 다음과 같은 2가지의 특징이 있는 것을 알 수 있다.

하나, 문자, 음성, 정지화(靜止畵), 동화(動畵)로 이루어진 종래의 아날로그 시대에서는 각각 개별독립의 정보미디어로 되어 있던 것이, 디지털 신호로 치환됨에 따라, 같은 수준의 정보로서 하나의 미디어에 통합되는 것으로 이루어진다는 점이다.

또 하나는, 종래의 소프트웨어와 같이 정보제공자에 의한 일방적인 정보의 전달만이 아니고, 소프트웨어의 이용자가 정보에 접근하여 그 정보를 자유롭게 편집, 가공할 수 있는 쌍방향(In-

teractive)성을 가지고 있다는 점이다. 이 두번째 특징에 의해 멀티미디어 소프트웨어는 다양하게 이용할 수 있게 되고, 지금까지는 CD-ROM 등에 의한 패키지형의 멀티미디어 소프트웨어가 계속 등장하고 있지만, 장래는 통신 네트워크형의 멀티미디어 소프트웨어가 주류를 차지하게 될 것으로 예측하고 있다.

2.3 멀티미디어의 변천과정

이처럼 놀라운 변화를 가져온 멀티미디어라는 용어는 1977년경에 컴퓨터분야에서 사용하기 시작하였다. 당시에는 동화(動畵)와 음성과 같이 시간 요소를 포함하지 않는 축적계 미디어(문자, 도형, 이미지)만을 대상으로 하여 멀티미디어 문서를 다룬 것이었다. 현재는 본격적인

멀티미디어 시대를 바라보는 중간 지점이라고 할 수 있으며, 현재까지의 발전 상황을 돌이켜 보면서 21세기를 전망할 때에 서비스 면에서 다음과 같은 큰 변화가 있을 것으로 예측하고 있다.

- 1) 방송과 통신과의 융합에 의한 고품질 영상 서비스의 보급
- 2) 컴퓨터와의 융합에 의한 멀티미디어 정보 서비스 (Multimedia On Demand), 그룹웨어 (쌍방향 실시간 통신)의 전개
- 3) 무선 멀티미디어 통신과 휴대단말의 결합에 의한 Multimedia Mobile Computing의 실현
- 4) 이상의 결과로 사무실과 가정에서 멀티미디어 이용환경의 융합

日本科學技術情報センター는 멀티미디어의 발전단계를 크게 3단계로 구분하고 있는데, 이것은 매체의 형태를 기준으로 한 것이다.

1단계는 멀티미디어 초기단계(Pre-multimedia)로서 1977-1988의 시기로 보며, 이때는 시간요소가 없는 매체로 제한되고 있다. 즉, 문자, 숫자, 이미지로 구성되었다.

2단계는 패키지형 멀티미디어 (Package Type Multimedia)로서 1단계 이후부터 1997년 까지로 예상하며, 통신에 의한 것이 아니고 고정된 (Stand Alone) 이용 방법이 중심이 되는 시기로 CD-ROM이 주요 매체이다.

3단계는 네트워크형 멀티미디어 (Network

Type Multimedia)로서 2단계 이후 2000년대를 구분한다. 복합적인 통신 기반을 기틀로 한 종합적 멀티미디어로서, 멀티미디어 정보 서비스 (Multimedia On Demand), 그룹웨어 (쌍방향 실시간 통신)의 전개, 무선 멀티미디어 통신과 휴대단말의 결합에 의한 Multimedia Mobile Computing의 실현 등의 시대로 예측하고 있다.

이와같이 사회적 변화에 부응하여 변천하는 멀티미디어의 중요한 기술적인 두가지 요소는 즉, 정보의 디지털화(digitised)와 네트워크화(networking)이다.

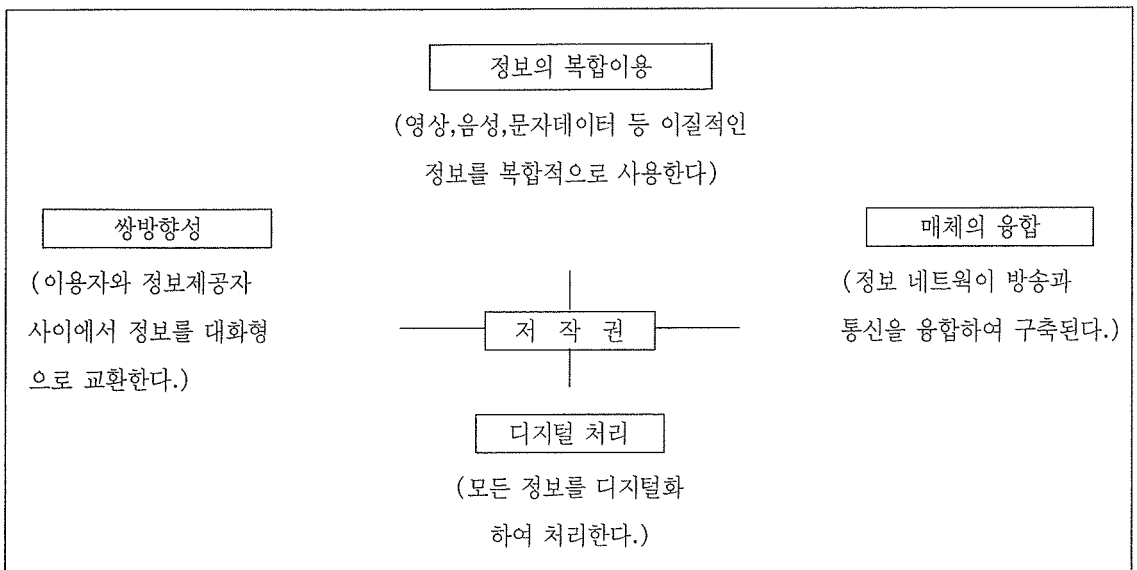
디지털 기술은 우선 변환처리가 상당히 자유롭게 행해지고, 전송, 축적, 가공시의 질적인 수준 저하가 적을 뿐만 아니라 서로 다른 매체의 통합적 이용이 가능하다는 등의 성질이 있다. 이러한 성질 때문에 디지털 형식의 저작물은 대단히 쉽게, 신속하게, 정확하게 유통, 이용할 수 있으며, 디지털 형식으로 기억된 저작물은 그 근원이 되는 저작물이 어떠한 것이라도 간단하게 복사할 수 있다. 그래서 생산적 사용이 가능한 반면에 저작권 침해의 위험이 발생하게 되는 것이다.

멀티미디어는 전체의 디지털화에 의한 통합화를 전제로 하며 네트워크에 의한 서비스가 중요한 기능을 한다. 최근 전세계적으로 붐을 일으키고 있는 인터넷의 일반화와 컴퓨터의 기능 향상은 누구나 분산된 데이터를 네트워크화 하여

사용할 수 있도록 하며, 동시에 개인에게도 자유로운 정보발신의 기회를 제공하였다. 그러나, 이러한 네트워크의 확산은 국경을 무시로 넘나드는 범세계적인 상황이기 때문에 지금까지와는 전혀 다른 정보 유통을 촉진하게 된다. 이처럼 다양화, 광역화 되고 있는 멀티미디어 정보를

보호하는 권리로는 저작권이 중심이 되어야 한다. 그런데, 멀티미디어의 복잡한 특징에 대응한 법규제나 해석이 아직 확립되어 있지 않기 때문에 현행 저작권법의 실질적 적용이 어려운 것이 현재의 실정이다. (그림 7-1)

〈그림 7-1〉 저작권의 적용을 복잡하게 하는 멀티미디어의 특징



3. 사회적인 변화

통신기술의 발달과 컴퓨터의 가속적인 고성능화가 네트워크에의 접근이 자연스럽게 일반화 되도록 하였고, 이와 같은 네트워크의 보급은 사람들로 하여금 자신의 의지나 인식과 무관하게 멀티미디어 정보를 자유로이 주고 받게 된 것이다. 이처럼 우리가 전혀 느끼지 못하는 동안에 멀티미디어는 우리의 생활에 상당한 자리를 차지하게 되었으며, 일상적인 습관으로까지

익숙해져 버린 사람들이 날로 증가하고 있다. 보다 나은 고도정보화 사회의 실현을 위해 박차를 가하고 있는 현 시점에서 멀티미디어는 그 어의에 관한 정확한 정의와는 관계없이 우리 사회에서 중요한 역할을 하고 있는 것이 현실이다. 그러나, 이러한 멀티미디어 시대가 우리에게 바람직한 미래의 청사진을 제공하는 것 만은 아니라는 점도 고려해야 한다. 멀티미디어의 발달로 인하여 발생하는 역기능적인 문제 즉, 우리의 생활에서 미처 깨닫지 못하고 장점들에 가려

저서 피해를 입게될 수도 있는 문제를 살펴 본다.

첫째, 사생활의 침해 문제이다. 멀티미디어 시대에는 사회적인 정보 물론 각 개인에 관련된 정보까지 네트워크를 통해 이용할 수 있게 되므로 사생활유지나 보호가 어렵게 된다. 현재도 우리는 이런 문제에 당면하고 있으며 그 피해가 날로 늘어나고 있다. 이런 문제를 사전에 방지하거나 개인의 사생활을 보호해 줄 수 있는 방안이 제도적 또는 기술적 측면에서 강구되어야 하는 것도 시급하게 처리해야 할 과제의 하나이다.

둘째, 비인간화를 들 수 있다. 고도 정보화사회에서는 사람들 끼리의 직접적인 의사소통 보다는 컴퓨터와 네트워크를 통한 즉, 기계의 중개에 의한 의사 소통이 주류를 이루게 될 것이다. 현재 우리나라에서도 화상 회의 등의 경우처럼 컴퓨터에 나타난 모조인간과 같은 얼굴을 바라보면서 기계를 통해 음성을 보내고 있다. 모든 면에서 편리함을 느낄 수 있고 시간의 절약을 함께 얻을 수 있다고는 하지만, 인간의 진실된 모습이나 감정의 공유는 잃어 버린채 효율성만을 찾는 메마른 사회를 만들고 있는 것이다.

셋째, 정보 공해의 문제를 들 수 있다. 정보의 수요와 공급 사이의 불균형으로 인간의 환경에 대한 적응력을 약화 시킨다. 또한, 과잉정보로 인하여 판단력의 약화를 가져 올 수 있으며, 생

활의 나태함을 초래할 수도 있다.

넷째, 정보 격차의 문제를 들 수 있다. 고도정보화사회의 구현은 사회의 주류가 물질로 부터 지식으로 변화되는 사회를 의미하기도 한다. 그런데, 정보자원의 불공정한 분배로 인하여 정보 부유층과 빈곤층을 만들어 새로운 불만계층이 나타날 수도 있다. 사회적으로 지적교육수준이 향상되도록 하여도 개인간에 만들어지는 지적 능력의 차이는 없어지지 않을 것이다.

다섯째, 정보 편식의 문제를 들 수 있다. 정보를 전달하는 제공자의 입장에서 볼 때 정보화사회에서 정보매체의 특성은 다양화, 전문화라고 할 수 있다. 이러한 매체의 특성으로 인하여 내용의 다양화와 더불어 특정 정보의 전문화라고 하는 정보 편식 현상이 일어날 수 있다. 결국, 정보매체의 이용자들이 감각지향성으로 되어감을 반영하는 것으로 매체의 내용이나 이용자의 속성을 감각지향의 획일화로 변화시키게 된다.

이와 같이 사회의 구성원이 개인의 입장에 대하여 편리하고 유익한 부분들과 동시에 사생활 보호나 인간의 감성 등에 의외의 영향을 주게 된다. 그러나, 사생활 보호를 위한 관점에서 멀티미디어가 저작권에 미치는 문제를 살펴보고, 장애가 되는 요인들을 검토하여 멀티미디어의 발전을 저해하지 않도록 제도적 또는 기술적으로 발생되는 문제점에 대한 해결책과 대응 방안을 모색해야 할 것이다. 멀티미디어는 단순히 문자, 영상, 음향저작물 등의 통합화만을 실현하

는 것이 아니라, 저작물의 축적, 가공, 송신, 전시, 상영 등 이용방법까지를 혁신적으로 통합하고 이를 개개인의 사적 사용으로도 가능하게 해 주고 있다. 따라서, 멀티미디어에 대하여 풀어야 할 저작권 과제도 역시 간단하지 않다.

4. 저작권

역사상으로는 18세기부터 시작된 인간의 지적 활동에 대한 보호 방안이 지적내용을 기록하는 매체의 발달에 따라, 사회적인 변화에 부응하면서 추가, 수정, 변경하여 적절하게 대응하여 왔다. 저작권이란 초기에는 지적 내용을 창작한 개인의 명성을 인정해 주는 측면이 더 부각되었던 것 같다. 그 시대에는 인격을 존중하는 것으로 명예로운 인정을 받는 것이 더 중요하게 생각되었던 것이며 그래서 지적소유권에서도 알 수 있듯이 소유권의 한계를 명확하게 하고 그것이 보호의 전부라고 인식하고 있었다. 그런데, 사회의 급격한 발전은 경제적인 측면을 직시하게 만들고 지적 내용에 대한 보호도 결과를 위한 노력의 댓가를 지불하는 것으로 변하게 되었다. 이에 저작권의 개념도 변하였고 그 대상 범위도 달라졌다.

4.1 저작권의 보호 범위

저작권법이란 첫째는 저작자, 실연가의 보호를 도모하고, 둘째는 저작물 등의 문화적 산물의 공정 이용을 도모하고, 셋째는 문화의 발전에 기여하는 것을 목적으로 제정하였다. 저작권법에 의해 보호받을 수 있는 저작물은 첫째, 문

학, 학술 또는 예술의 범위에 속하여야 하고 둘째, 창작물이어야 하는 요건이 충족되어야 한다.

첫째 요건은 인간의 정신활동에 대한 표현영역을 구분한 것이며, 둘째 요건은 저작물로 인정받기 위해서는 창작되어진 것 즉, 창작성(originality)이 인정되어야 한다는 점이다. 일반적으로 어떤 저작물에 창작성이 있다고 함은 저작자(author)가 다른 기존의 저작물을 베끼지 아니하고 독자적으로 만들었다는 것, 다시 말하면 저작물이 그 저작자에게서 비롯되었다는 것을 의미한다. 이것은 특허법의 보호 대상이 되는 발명의 요건으로서의 신규성(novelty)의 개념과는 다르다. 특허법은 발명을 보호, 장려하여 기술의 발전을 촉진함을 목적으로 하기 때문에 신규성이 인정되기 위하여는 기존의 기술적인 지식에는 알려지지 아니한 것을 새롭게 만들어 내야 한다. 누군가가 독자적으로 무엇인가를 만들어 내었다 하더라도 기존에 그것과 같은 것이 존재하는 경우에는 신규성이 인정되지 않아 특허법의 보호를 주장할 수 없다. 그러나, 저작물의 요건으로서의 창작성은 저작자가 독자적으로 만들었다는 것 즉, 남의 것을 베낀 것이 아니라는 것만을 의미하고 있으며, 새로운 것을 요구하는 것은 아니다. 이처럼 창작성이 인정된 저작물이란 저작자가 만든 것이 반드시 그 이전에 세상에 알려져 있지 않던 것이기를 요구하는 것은 아니지만, 저작자가 독자적으로 만들었다는 것이 의미를 갖기 위한 저작자의 개성이 그 저작물에 나타나 있어야 한다. 저작물이 대단한 예술적 또는 학술적 가치는 없다 하더라도 법적으로 의미를 갖기 위한 최소한도의 수준은 되어

야 한다. 아무리 독자적으로 만들어진 것이라 해도 너무 진부하거나 단순하여 굳이 독자적으로 만들었다는 의미를 둘 수 없는 경우에는 저작물의 창작성이 인정되지 않는다. 최소한도의 수준을 정하는 경계선을 어디에 그을 것인가는 저작권법의 목적에 비추어 대상이 된 저작물의 성질에 따라 합목적적으로 결정할 수 밖에 없다. 창작성이란 상대적이고 비교적인 것이며, 모름지기 사람의 정신적 창작활동이란 선인들의 문화해택을 받아 생성되는 것이며 또 시대환경이나 교육 등 제반 사회현상 하에서 성립되는 것이기 때문이다. 그래서 인간의 정신적 창작활동에는 저작자의 개성이 반영되게 마련이며, 이때 나타나는 저작자의 개성은 창작성의 근원이라 할 수 있다. 이것은 저작자가 노력과 시간의 투자만으로 사실 그 자체만을 수집하여 저작물을 만들었을 경우에 그가 알아 낸 사실 그 자체는 저작권의 보호 대상이 되지 않는다는 것을 의미한다. 그러나, 사실이나 데이터를 집적하여 만들어진 저작물인 경우에 이른바 편집저작물로서 그 소재의 선택이나 배열이 창작성이 있는 경우에는 그 창작성이 있는 부분에 한하여 저작권의 보호를 받을 수 있다. 단순한 사실을 집적한 정보의 중요성은 컴퓨터의 발달과 관련되어 있으며, 특히 문제가 되는 것은 컴퓨터 데이터베이스이다. 현행 저작권법 제6조에서 “(편집저작물) ① 편집물(논문, 수취, 도형 기타 자료의 집합물로서 이를 정보처리장치를 이용하여 검색할 수 있도록 체계적으로 구성한 것을 포함한다)로서 그 소재의 선택 또는 배열이 창작성이 있는 것(이하 ‘편집저작물’이라 한다)은 독자적

인 저작물로서 보호된다.”고 하고 있다. 즉, 데이터베이스는 보호되나 소재의 선택이나 배열에 창작성이 있는 것만 보호된다는 것이다. 그런데, 문제는 현대사회에서의 정보의 가치 혹은 데이터베이스의 가치는 관련된 정보를 선택하지 않고 빠짐없이 모아 놓는 데서 생기는 것이 대부분이며, 한편 그 배열이나 검색은 데이터베이스 자체와는 상관이 없는 소프트웨어의 작용에 의하여 이루어진다는 점이다. 현재 우리 나라의 저작권법에서도 ‘컴퓨터프로그램보호법’을 별도로 제정하여 두고 있으나 정작 정보 그 자체 또는 정보의 집적물에 대해서는 적합하게 대응할 법 규정이 없다.

4.2 저작권에 미치는 영향

신기술의 급격한 발전에 따라 발생한 사회적 쟁점의 하나로 저작권의 문제가 현저하게 논의의 대상으로 부각되고 있다. 이것은 기술의 발전으로 인해 파생되는 여러 가지의 문제들—원 저작자 또는 저작물의 소유자와 이용자 간의 저작물 사용과 관련되는 권익의 문제 등—이 기존의 법적인 보호 기준으로는 더 이상 보호받을 수 없다는 현실적인 상황이 많은 관심을 유도하기에 충분한 것이다.

종래의 저작권법 체제에서는 새로운 기술로 제작된 멀티미디어에 대한 보호가 충분히 이루어지기 어렵다. 가장 큰 문제로는, 멀티미디어의 발전에 의해 저작물과 정보의 표현방법, 이용방법, 유통형태가 다양화된 결과로서 저작권에 관한 문제가 중요하게 부각될 것으로 예상된다. 그 해결책은 디지털 기술과 네트워크의 확립에

의존 가능성에 대한 전면적 이용을 저지하거나, 멀티미디어 제작자의 투자부담을 줄여서 보호하는 것과 권리자의 독점적 권리를 수용하는 것이어야 하는 것이다.

멀티미디어 환경은 '통합'과 '교류'를 특성으로 하여 각 개인 모두가 어느 곳, 어디에서나, 어느 때고 정보를 획득할 수 있게 하는 전달체제를 조성하게 되었다.

정보의 효용성 증대는 물론 종래와 판이하게 달라진 환경이 마련된 것이다. 그에 따라 종이를 비롯한 인쇄 매체를 기반으로 한 저작권제도는 근본적인 부분부터 변혁을 요구하는 상황에 처하게 되었다. 정보전달 환경의 변화에 부응하여 '정보혁명'이라는 말이 사회적으로 통용되고 있는 현대의 상황에서 멀티미디어 환경이 기존의 저작권 제도에 미치는 영향을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 종래와 현격하게 다른 저작물의 전송방법과 이용형태의 변화.

둘째, 디지털화의 급속한 진전에 따른 고품위 전달 가능.

셋째, 저작물을 창작한 자와 그 이용자의 구분경계가 무너진다.

넷째, 저작권 보호 인식이 희박화되는 현상.

다섯째, '순수저작물' 창작의 퇴보현상 초래.

여섯째, 복제 대가 지급 형태가 사용 대가 형태로의 전환 현상.

멀티미디어 환경이 저작권 제도에 미치는 저변적 영향은 이상과 같이 분석해 볼 수 있다. 그

러나, 보다 더 실제적이고 직접적으로 기존의 저작권 제도에 던지는 문제들이 있다. 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 멀티미디어 환경에서는 저작물의 대량 이용이 필연적으로 수반되는 바, 이에 따른 권리처리 문제가 심각하게 제기된다. 이에 대해 집중관리제도의 구축이나 저작권을 채권적 성격의 보상청구권으로 하자는 논의 또는 폭넓은 법정허락 제도의 도입 등이 대비책으로 제시되고 있다.

둘째, 손쉬운 이용이나 재이용 환경 속에서 종래와 달리 독창성이 없는 자료나 자료 수집물에 대한 보호문제가 제기된다. 멀티미디어 환경은 많은 자본과 노력을 투입한 자료나 자료 수집물이 과거에 비하여 수없이 나타날 수 있으며, 수많은 형태로 이용될 수 있는 이들 수집물에 대하여 뚜렷한 보상책이 마련되지 않는다면, 그러한 자료의 생산은 점차 기대하기 어렵게 될 것이다.

셋째, 멀티미디어의 환경에서 또 하나 증대한 문제로 대두되는 것은 '저작자 인격권의 위기'이다. 손쉬운 이용 또는 재이용 환경은 또한 저작인격권 특히 동일성 유지권의 침해문제가 제기된다. 멀티미디어의 특성인 쌍방향성으로 인하여 축적되어 있는 저작물을 이용자가 편집 또는 가공을 손쉽게 할 수 있는 문제가 발생한다. 이에 따라 저작자의 인격권 중 특히 동일성 유지권이 심각한 위기에 처하게 된다.

넷째, 저작물의 현시 (Display) 등 새로운 이용형태에 대한 권리 인정 여부의 문제도 제기된다. 즉, 저작물의 공중전달 (Communication to the public)과 관련한 문제이다. 현재 각국은 저작물 이용의 새로운 현상을 둘러싸고 포괄적으로 이들 이용을 처리할 수 있는 공중전달권에 관한 관심이 늘고 있다. 이에 관하여는 아직 초보적 논의단계에 있는 것으로 보여지나, 일시적 고정이라든가 현시, 방송, 공연, 배포, 송신 등을 둘러싼 세부적 문제를 벗어나고 포괄적으로 저작자의 권리를 수호할 수 있다는 점에서 매력적이라 할 수 있다.

다섯째, 멀티미디어 소프트웨어에 대한 특수한 저작물로서의 법적 취급론, 멀티미디어 소프트웨어의 제작자나 그 공급자에 대한 법적 보호문제가 나타난다. 멀티미디어 소프트웨어는 많은 노력과 비용이 소요되는바, 이를 제작하는 제작자에게 그에 합당한 보상이 이루어져야 한다는 면에서 이들에 대한 법적 보호문제가 제기되고 있는 것이다.

여섯째, 집중관리체제의 확립 문제이다. 멀티미디어 환경은 고도 정보화 사회답게 수많은 저작물이 창작되고 이용된다. 이러한 환경에서 원저작물에 대한 소재파악, 이용허락 조건, 대가의 객관화와 지급, 저작권 관리 등의 문제가 급격히 증가한다. 또한 대부분의 국가는 무방식주의를 채택하고 있기 때문에 저작권 등록도 그다지 활발하지 않은 것이 현실이다. 저작물의 다종, 다양의 대량적 이용에 직면하여 저작권의

집중관리가 요망되는 것은 이런 이유 때문이다.

그 밖에도 멀티미디어 환경에 기인하여 제기되는 기존 저작권 제도상의 문제는 부분 복제문제, 현시권 (Display Rights), 네트워크 운영자에 대한 책임제, 복제방지 해제장치 등에 대한 법적 대응문제 등도 대두되는 사항이다.

5. 제 언

이상에서 살펴 본 바와 같이 멀티미디어는 기술적 발전에 의한 매체의 변화가 가져 온 과급이 사회적 문제로서 저작자 및 저작물 관리자 또는 정보 제공자의 권익 보호를 위하여 종래 제정된 저작권법에 대해 심각한 문제를 제기하게 되었다.

특히, 저작자가 투자한 노력에 대하여 정당한 보호를 받고자 하는 의식과 저작물의 이용이 곧 경제적 이익으로 환원된다는 점에서 저작재산권의 보호 방안이 조속히 정립되어야 한다.

초고속 정보통신망을 이용하는 고도 정보화 사회 즉, 멀티미디어 사회로의 과도기적인 시점에서, 기술 변화에 부응하여 창작물의 권익 보호가 제대로 뒤따르지 못하는 사회 전반의 문제를 저작권 보호 측면에서 고찰, 그 보호 방안을 다각적으로 제안해 보고자 한다.

첫째, 법적인 제도의 조속한 정립이 필요하다. 우리나라의 저작권법은 데이터 베이스 성격의 저작물을 그 소재의 선택과 배열에 창작성이 있는 편집물로 포함하여 명문화하고 있다. 그러나,

데이터베이스가 멀티미디어의 형태로 제작, 유통되고 있는 시대의 흐름에 부응하여 멀티미디어와 관련하여 저작권의 보호를 받을 수 있도록 저작권법상에 해당 조항의 명문화가 조속히 이루어져야 한다. 편집저작물로 포함할 수도 있겠으나 시대의 변화가 데이터베이스 자체의 성질 까지도 복잡화, 다양화를 추구하고 있기 때문에 별도로 규정하여 명확한 보호를 하도록 하는 것이 바람직하다.

둘째, 기술적인 보호방법으로 미국의 의회도서관(Library of Congress)이나 영국의 국립도서관(British Library)등 정보의 수집과 제공이 광범위하게, 다수의 이용자를 대상으로 이루어지고 있는 기관에서 정보의 전자화가 시작되고, 동시에 이 정보를 공정하게 관리하기 위한 방법이 마련되고 있다. 전자저작권관리시스템(Electronic Copyright Management System)의 개발이 기존의 저작권관리를 담당하던 기관 또는 컴퓨터 회사와 공동으로 수행되어 실행단계에 이르고 있다. 이 시스템은 저작물의 등록에서부터 저작자의 권익 보호와 관계되는 제반행위가 자동적으로 관리되고, 저작자의 창작성에 대한 재산권의 관리가 가능하도록 되어 있다.

또한, 사회적인 변화에 부응하여 민간차원이나 정부차원에서 저작물의 이용을 원활하게 하면서 저작자의 권익을 보호하기 위한 저작권 집중관리기구를 설립하여 저작권 관리의 기능을 수행하는 단체도 있다.

미국의 저작권집중관리센터(CCC : Copyright

Clearance Center)는 1978년 1월에 발효된 개정 저작권법에 따른 저작물의 이용절차를 용이하게 하기 위하여 저작자, 출판사 그리고 저작물 이용자의 삼자에 의해 1978년에 설립된 단체이다. 당 센터는 저작물의 이용자를 위하여 저작권자로부터 저작물의 이용허락을 받고 또한 저작권자에 대해서는 저작물 이용자로 부터 이용료를 받아서 저작권자에게 지급하는 역할을 수행하는 비영리단체이다. 일본은 1991년 9월 文化廳 지원하에 日本複寫權センター를 발족하였다. 당 센터는 저작물의 복사에 관한 저작권의 집중관리를 하는 기관으로 설립되었다. 일본 내에서 공개된 여러 분야의 저작물에 대한 저작권자로부터 복사권을 집중적으로 위탁받고 이용자에 대해 저작자를 대신하여 유료로 복사를 허락하며 모아진 복사 사용료를 저작권자에게 분배 하는 것이 그 임무이다. 당 센터는 저작권 중 가장 문제가 되고 있는 복제권의 보호에 일익을 하고 있으며, 정부차원이나 민간차원에서 가능한 방법을 모색하여 저작권에 관한 중앙 집중관리를 할 수 있는 기구의 설립을 추진하고 있다. 우리 나라는 1987년 '저작권심의조정위원회'가 설립되어 현재까지 꾸준히 저작권에 관한 전반적인 내용을 다루고 그 기능과 역할을 성실하게 수행하고 있지만, 사회의 변화에 비추어 볼 때 아직도 모든 것이 미비한 상황이라고 하겠다. 설립 10주년을 맞고 있는 기구이지만, 저작권의 보호를 받아야 할 사람이나 단체도 그곳을 이용해야 한다는 점에 대해 모르는 경우가 있다는 것은 심각하게 고려해야 할 문제이다.

우리 나라의 여건상 영국이나 미국과 같이 시

시스템의 개발에 의한 전자정보의 저작권관리 방법 보다는, 중앙화된 저작권 집중관리기구를 설립하여 운용하는 것이 효율적이라 생각한다. 그러나, 우선 기 설립된 '저작권심의 조정위원회'의 활성화가 더 시급하고, 특히 저작권과 관련되는 정보를 일괄하여 얻을 수 있는 유일한 곳이라고 인정하는 '저작권 자료실'의 전반적인 확장 및 기능 보강은 가장 시급하게 해결해야 할 문제이다.

셋째, 교육 및 홍보에 의한 사전 의식화가 요구된다. 현재, 저작권심의조정위원회가 매년 수차례에 걸쳐 전국의 대학교를 순회하면서 저작권에 관한 교육을 실시하고 있다고 한다. 그렇지만, 저작권에 관하여 가장 정확하게 인식하고 있어야 하는 대상은 현재 컴퓨터의 이용이 생활화 된 세대라고 할 수 있다. 각 단계별 학교에서 교육을 받고 있는 학생들과 사회에서 모든 업무에 컴퓨터를 이용하고 있는 사람들을 대상으로

'저작권'에 관하여 기본 기본 교육이 시행되어야 한다. 학교에서는 각 수준에 적합하게 교육계획을 수립하고 정규 교과과정에 그 내용을 도입하여 컴퓨터 이용 교육과 동시에 저작권 교육이 시행되도록 제도적인 조치가 필요하다. 아무런 죄의식을 느끼지 못하고 다른 사람의 창작성을 침해하는 것은 그런 행위를 해서는 안된다는 사전 의식화가 행해지지 않은 때문이다. 다른 사람의 창작물에 대하여 침범하고 파괴하는 것이 영웅적인 행위인 것처럼 이루어지고 있는 것이 현재 우리 사회의 심각한 문제이다. 그 수단이 컴퓨터라는 기계에 불과한 것이기 때문에 어렵게 만들어 저장하여 두지만, 우연하게 아주 순식간에 노력의 결과가 물거품이 되는 경우를 우리는 비일비재하게 겪고 있다. 이러한 범법행위에 대한 의식 교육이 이제 본격적으로 시행되고 있는 각 학교의 컴퓨터 교육 시간에 함께 행해지도록 강력한 교육제도의 수립이 조속히 제정되어야 한다.

참 고 문 헌

- 1994, 著作権 법령집. 서울: 문화체육부. 30: 4-12.
- 1988, 著作権用語 解説. 서울: 저작권심의조정위원회.
- 1995, 정보제공자의 저작권법상의 지위-멀티미디어 소프트웨어에 대한 정보제공을 중심으로. 서울: 저작권심의조정위원회.
- 1996, "멀티미디어 時代의 著作権." 情報産業 166: 31-35.
- 곽경직. 1995, "創作性의 概念." 계간 저작권
- 浜野保樹. 1995, "멀티미디어의 2대 요소-디지털화와 네트워크." 정보화사회 4월호: 22-28.
- 송재극. 1994, "멀티미디어 時代의 到來와 著作権 領域." 계간 저작권 27: 34-39.
- 丁相朝. 1994, "電子出版物의 발전과 著作権法의 대응." 계간 저작권 27: 40-55.
- 丁相朝. 1995, "한국의 멀티미디어 관련 법제도

- 의 현황과 문제점.” 정보화사회 5월호 : 29-37.
- 허희성. 1993, “著作權의 保護 對象은 內容이 아닌 表現形式이다.” 계간 저작권 24 : 50-54.
- 吉田正夫. 1995, “マルチメディアと 著作權.” 人文學と 情報處理 No.5 : 47-51.
- 半田正夫. 1995, “マルチメディア 時代の 著作權.” 情報の 科學と 技術 45(6) : 254-259.
- 北村行夫. 1996, “マルチメディアと 知的所有權.” 情報管理 38(11) : 1029-1038.
- 山中伸一. 1995, “海外に おける 著作權의 動向-디지털 情報の 管理을 中心に-” 情報の 科學と 技術 45(6) : 287-293.
- 松田政行. 1994, “マルチメディア 時代の 著作權.” コピーライト No.403 : 2-24.
- 神森大彦. 1995, “日本複寫權 센터의 役割.” 人文學と 情報處理 No.5 : 38-46.
- 則近憲佑,服部裕子. 1996, “マルチメディアと 知的財産權.” 情報處理 37(2) : 117-121.
- Bernstein, Robert J. 1993, ‘Copyrights in the New Age of Interactive Multimedia.’ IEEE Comm. Magazine Dec. : 60-62.
- Cameron, Jonathan. 1996, ‘Approaches to the Problems of Multimedia.’ EIPR 18(3) : 115-119.
- Garrett, John R. & Lyons, Patrice A. 1993, ‘Toward an Electronic Copyright Management System.’ J. of the ASIS 44(8) : 468-473.
- Leonard, P. G. 1995, ‘Beyond the Future ; Multimedia and the law.’ Information Online & On Disc 95 : 91-110.
- Mecher, Heather J. 1994, ‘Multimedia and Copyright.’ Rutgers Computer & Technology Law J 20(1) : 375-414.
- Muenchinger, Nancy E. 1996, ‘French law and Practice Concerning Multimedia and Telecommunications.’ EIPR 18(4) : 186-197.

“도서관및독서진흥기금” 조성을 위한 도서관인 여러분들의 성금 기탁을 계속 접수하고 있습니다.

(관련기사 圖書館文化 95년 9·10월호 35p-41p, 11·12월호 29p-32p, 96년 3·4월호 66p-70p 참조)

● 은행계좌번호 : 국민은행 / 088-25-0011-260 / 한국도서관협회

● 상 담 · 문 의 : • 전화 (02)535-4868

• FAX (02)535-5616