

멀티미디어자료와 저작권 사용에 관한 연구*

주영주 • 이광희

이화여자대학교 교육공학과 • 수원과학대학 교육학담당

요 약

최근 정보사회의 멀티미디어 디지털 기술은 다양한 저작물의 창작, 전송, 그리고 신속한 대량 유통을 가능하게 할 뿐만 아니라 저작 환경에도 혁신적인 변화를 가져오게 될 것이다. 이러한 빠른 정보 통신 기술의 변화에 대응하기 위해서는 조속한 저작권 관련법의 현실적 개정이 요구된다. 따라서 저작자와 교육 현장의 이용자 모두의 이익에 근접할 수 있는 제도 마련과 기술적인 개발이 이루어지도록 관련 문제점과 국제적인 동향을 제시하고, 나아가 멀티미디어자료의 국내 저작권 사용을 위한 대안을 모색하는 것은 중요한 일이다. 이와 더불어 21세기의 요구에 부응할 수 있는 저작권에 대한 일반인의 의식 확대를 위한 교육과 홍보도 정기적이고 지속적으로 행해져야만 할 것이다.

Using the Copy Right of Multimedia Data

Young-Ju, Joo • Kwanghi Lee

ABSTRACT

Recently, multimedia in information society are renovating the methods of creating, communicating, and delivering information between people. Due to the rapid technological development of storing information through a digital network structure and a renewal on-line system, we cannot solve current various problems related to copy rights under our present law system.

This study will find out a concept of copy right in digital media, introduce a relationship between the characteristics of multimedia and the copy right environment and analyze international trends in protecting copy right of digital media. Finally, the some problems and suggestions will be summarized to give new directions to using the copy right challenging in 21 century.

1. 서론

현대 정보사회를 대표하는 용어 중 하나로 멀티미디어를 들 수 있다. 우리들은 컴퓨터를 켜서 전자매

일을 확인하고 얼굴도 모르는 사람들과 통신상에서 대화를 하며, 취미가 같은 사람들과 가상의 공동체를 형성하는 일상생활에 익숙해 있다. 집에 앉아서 디지털라이브러리를 통하여 원하는 논문의 전문(full text)

* 본 연구는 취약장학재단의 연구비지원으로 이루어졌음.

을 받아 보기도 하며, 나아가 인터넷을 이용하여 광범위한 자료를 검색하고 이를 바탕으로 개개인이 필요한 정보를 창조해 나간다. 이제 세계 각국은 정보시대에서의 국가경쟁력을 좌우할 정보통신망 구축을 위해 모든 노력을 기울이고 있으며 미국의 NII(National Information Infrastructure)나 우리나라의 국가 초고속정보통신망이 그 좋은 예라고 볼 수 있다[3][27]. 이처럼 정보사회가 멀티미디어 정보 중심의 네트워크로 위어지면서 우리들은 과거에는 상상도 할 수 없을 만큼 폭넓은 생활을 기대할 수 있게 되었다.

그러나 멀티미디어자료는 기존의 인쇄자료에 비하여 독특한 특징을 지니고 있어서 이용자들이 빠르고 편리하게 정보를 획득할 수 있는 반면, 정보제공자의 입장에서는 저작물에 대한 권리를 주장하기가 힘들어졌다. 정보통신망이 구축된다 하더라도 이를 통해 전송될 각종 정보에 대한 저작권 문제가 해결되지 않는다면 이는 분쟁의 불씨를 간직한 채 정보시대에 진입하는 결과를 초래할 것이다. 정보사회의 장래는 이제 지적재산권 보호에 관련된 문제 해결에 달려 있다고 해도 과언이 아니다.

이에 본 연구에서는 멀티미디어시대를 맞이하여 저작권의 개념과 멀티미디어자료의 특성 및 저작권 환경의 관계를 살펴 본 뒤, 관련된 문제점과 국제적인 동향을 제시하고, 나아가 멀티미디어자료의 국내 저작권 사용을 위한 대안을 모색하는데 그 목적이 있다.

II. 저작권의 개념 및 역사

저작권(copy right)이란 문학, 학술, 또는 예술의 범위에 속하는 창작물을 만든 사람, 즉 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고, 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화의 향상 발전과 저작물의 공정한 권리를 보호함을 목적으로 저작자에게 부여하는 배타적인 권리이다. 저작권은 좁게는 저작권자의 금전적인 이익을 보호하며, 넓게는 일반적인 복지를 증진시키기 위하여 지식이나 아이디어를 창조하고 이를 널리 보급하는 측면에서 많은 기여를 하게 될 것이다. 그러므로 저작자들에게 경제적 보상을 주고자 하는 경제적 목적을 가지게 되며, 이미

창작된 저작물은 공공재의 성격을 띠고 있다는 견지에서 그 저작물이 이용자들에게 널리 사용되어 궁극적으로 사회나 문화의 발전에 공헌하도록 한다는 사회·문화적인 목적을 지니고 있다.

저작권은 공표권, 성명표시권, 동일성 유지권의 '저작인격권'과 복제권, 공연권, 방송권, 전시권, 배포권, 2차적 저작물 작성권의 '저작재산권'으로 구분될 수 있다. 그러나 이중에서도 특히 동일성 유지권과 배포권, 복제권 등은 멀티미디어시대로의 진입과 함께 많은 문제점을 내포하고 있다.

저작권의 탄생을 초래한 직접적인 원동력은 이동식 활자를 이용한 인쇄 기술의 발명이라 볼 수 있다. 이동식 활자의 개발은 기계를 이용하여 저렴하게 서적의 복제를 가능하게 하여 일반 대중의 교육과 계몽에 긍정적인 공헌을 하였지만, 저작자의 배타적인 권리를 침해할 수 있다는 새로운 문제점을 야기하게 되었다. 이에 따라 창작 활동의 보호나 분위기 조성을 위하여 법적인 관리 제도가 필요하게 되었고 이는 곧 저작권이라는 일종의 소유권의 형태로 나타나게 되었다. 저작권법의 목적은 '저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호'함과 아울러 '저작물의 공정한 이용을 도모'함으로써 '문화의 향상 발전에 이바지'하기 위함이라 볼 수 있다. 즉 저작자와 일반 대중의 이익을 적절히 조화시켜 나가는데 있다.

세계 최초의 저작권법은 1709년에 영국에서 제정된 앤법(Statute of Ann)이다. 사실 상 그 이전에는 창조적인 활동에 종사하는 사람들은 창작 활동에 의해 돈을 벌지 못하고 왕이나 귀족 등에 의해 운영되던 후원회나 다른 활동에 의존하여 생활해 왔는데 앤법의 제정과 더불어 책의 필자로서의 독립된 전문직업을 가질 수 있게 되었다[17].

책이 중심이 되었던 앤법은 1950년대에 이르러 라디오나 TV를 통한 방송과 유선 방송 프로그램까지를 저작권자의 권리에 포함시키게 되었다. 1980년대에는 저작물의 형태가 사진, 음반, 컴퓨터 프로그램 등으로 다양해지면서 저작권법의 수정이 불가피하게 되었다. 또 이들 지적 창조물은 국가 간에 상호 유통되기 때문에 저작권자의 권리는 자국은 물론 다른 나라에서도 보호되어야 한다는 취지하에 19세기 후반부터 각 나라는 물론 국제적으로 저작권법의 기초

개념이 정립되면서 국제적으로 저작권을 보호하기 위한 두 개의 국제 협약이 탄생되었다. 베른협약(Berne Convention)과 국제저작권협약(Universal Copyright Convention: UCC)이 그것이다.

우리 나라에서는 1957년 1월 28일 전문 5장 75조와 4개의 부칙으로 구성된 저작권법이 시행되었으나 국제적, 사회적, 문화적, 공학적으로 많은 변화를 맞이하여 1987년 7월 1일부터 새로운 저작권법이 시행되었으며, 같은 해 10월 1일부터는 국제저작권협약에 가입하게 되었다. 그 후 저작권에 대한 관심이 점차 높아지면서 1994년 일부 저작권법이 개정되었고, 1995년에는 지적재산권에 관한 협정(Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights)에 맞추기 위한 법안이 통과되었다.

III. 멀티미디어자료의 특성과 저작권 문제

1980년대부터 사용되기 시작한 멀티미디어는 컴퓨터를 기반으로 문자정보, 그림, 정사진, 소리정보, 애니메이션, 동영상 등을 디지털 방식으로 통합시킨 복합다중매체라 정의될 수 있다. 쌍방향커뮤니케이션과 상호작용을 수반하는 특징을 지녀, 종래와 같이 단순히 여러 매체를 뜻하기보다는 개별 매체의 약점을 보완하고 장점들을 모아 극대화시킨 것이라 볼 수 있다.

1. 멀티미디어자료의 특성과 저작권

Muenchinger[30]도 멀티미디어를 디지털 방식의 복합다중매체의 개념으로 다음과 같이 세 가지 측면에서 정의하였다. 첫째, 멀티미디어는 디지털매체를 사용하여 쌍방향으로 제공하는 종합체이다. 둘째, 둘 이상의 매체로 재결합된 어떤 문헌, 또는 동일한 매체에 둘 이상의 문헌이 저장 위임된 실체를 결합한 것이다. 셋째, 멀티미디어는 문자, 소리 및 이미지와 같은 정보를 표현하기 위하여 여러 가지 수단을 결합한 것이라고 했다[16].

멀티미디어는 구체적으로 다음 요소로 구성되어 있다.

① 문자정보: 우리가 제일 익숙해 있는 형태의 정보이다. 가장 기본이 되면서도 가장 다루기 손쉬운 정보이다.

② 그림: 그림을 그릴 수 있는 도구(drawing tool

이나 painting tool)-예를 들면 tool book이나 hyper card와 같은 저작도구-를 이용해서 제작한다.

③ 정사진: 스캐너를 이용하여 사진을 디지털 코드로 바꾼 뒤 컴퓨터의 주기억장치로 불러들인다.

④ 소리: 사운드보드를 통하여 소리를 디지털 코드로 바꾼 뒤 컴퓨터의 기억 장치로 받아들인다. 그러나 문자나 그림에 비해 훨씬 많은 양의 기억 공간을 요구하여 1초에 11~17KB 정도가 필요하다.

⑤ 애니메이션: 순차적으로 그려진 정지된 그림을 빠른속도로 제시하여 자연스러운 연속동작을 느끼게 한다.

⑥ 비디오영상: 초 당 30개의 연속된 프레임을 빠른속도로 제시하여 움직임을 느끼게 한다. 그러나 1초의 비디오영상을 위하여 830KB의 기억용량이 요구된다.

이상과 같은 요소로 구성된 멀티미디어는 크게 패키지형과 네트워크형의 두 가지로 대별될 수 있다[6]. 1980년대에 등장한 패키지형은 통신에 의한 것이 아니라 독립형(stand alone) 이용 방법이 중심이 되는 CD-ROM이 기본이 된다. 패키지형은 World Wide Web이 대중화되기 전인 1990년대 후반부까지 널리 사용되었으며 전자 출판, 게임 등의 형태로 보급되어 개인적으로 널리 사용되고 있다. 반면 인터넷과 같은 네트워크형은 패키지형의 다음 세대라고 이야기 할 수 있으며 복합적인 통신 기술을 바탕으로 개발되어 2000년대를 지향하며 활용되고 있다. 향후 21세기를 주도할 것으로 기대되며 Multimedia On Demand, Group Ware, Multimedia Mobile Computing이 실현될 것이다.

멀티미디어자료는 원본과 차이가 없는 복사 본을 간단하게 제작할 수 있고, 지엽하게 편집과 가공을 할 수 있다는 장점이 있지만, 저작권자의 입장에서는 저작물에 대한 배타적 권리인 저작권의 유지가 매우 어렵다. 구체적으로 멀티미디어가 기존의 매체와 다른 점을 저작권과 관련시켜 살펴보면 다음과 같다.

① 디지털화 되어 있어 복제가 손쉽고 저렴하다.

인쇄물은 복제 시에 비용이 상당히 많이 들며 복제물의 질도 원본에 비해 떨어지므로 굳이 복제 본을 제작할 유혹을 덜 느끼게 된다. 그러나 디지털방식으로 제작된 자료는 복제를 할 때 거리에 상관없이 순식간에 무한정의 복제, 배포가 가능하다. 복제물의 질이 또 하나의 원본이라고까지 할 수 있을 정도로 원본과 거의 동일하여 고품위 복제가 가능해 졌다. 이와 같은

특성은 불법 복제에 대한 유혹을 떨치기 어렵게 만들어서 저작권 보호의 문제를 야기할 수 있으며 저작자의 창작 의욕을 떨어뜨림으로써 순수저작물의 창작이 퇴보하는 현상까지도 초래할 수 있다.

② 네트워크화 되어 있다.

멀티미디어의 유형 중 하나인 네트워크형의 대표적인 특성이라 볼 수 있다. 특히 최근 전 세계적으로 관심을 모으고 있는 인터넷은 분산되어 널려 있는 데이터를 연결하여 자유롭게 사용할 수 있게 해 주며, 나아가 개인 각자가 정보의 공급자로서의 역할도 가능하게 해 준다. 그러나 이와 같은 네트워크의 특징은 지역간의 경계를 극복할 수 있게 해 주는 반면, 국가간의 경계를 불분명하게 하므로 기존의 저작권법으로 해결할 수 없는 문제가 발생할 수 있다.

③ 정보의 전달에 중간 매개자가 필요 없다.

이제까지 우리가 주로 접해 왔던 저작물은 반드시 중간 매개자를 필요로 하였다. 예를 들면 책을 보기 위해서는 출판자가 출판을 해 주어야 하며 음반을 듣기 위해서는 음반제작자가 필요하였다[12]. 그러나 멀티미디어는 전용선이나 전화회선을 통하여 컴퓨터에 연결된 이용자들이 저작물들을 직접 제작, 상호 교환 및 전달할 수가 있어 이용자 자신들이 정보의 생산자가 되는 경우가 흔하게 되었다. 즉 점차 저작물을 창작한 자와 그 이용자를 구분하기 어려워지고 있다.

④ 정보 사용에 시, 공간의 제한이 없고 유형(tangible)의 실체로 구입, 또는 확보할 필요가 없다.

멀티미디어자료는 활용에 시, 공간의 제약이 없어 정해진 시간 내에 도서관을 방문할 필요가 없다. 컴퓨터와 네트워크 접속이 이루어지는 곳이면 그곳이 바로 무한한 자료를 활용할 수 있는 곳이다. 나아가 직접 책장을 넘기면서 정보를 취하던 종래의 방식에서 벗어나 필요한 정보는 컴퓨터를 이용하여 접속하여 사용하기만 하면 된다. 디지털자료의 경우에는 장소나 물건의 개념보다 활용의 개념이 중요시되고 있다. 즉 종래와 현격하게 다른 저작물의 전송과 이용방법이 등장하였고 이는 복제에 대한 대가를 지불하던 데에서 사용대가 지불 형태로 전환되어야 함을 시사한다.

⑤ 네트워크형 멀티미디어자료는 본질적으로 가소성(plasticity)을 갖는다.

디지털화 된 멀티미디어는 텍스트나 이미지를 막론

하고 수정이나 침삭이 쉬우며 편집도 용이하다. 또한 하나의 매체에서 다른 매체로의 변환하기도 쉽고 재포맷도 가능하다. 그러나 이와 같은 특성은 저작물의 원형보존을 어렵게 한다. 예를 들어 인터넷상에서 정보를 검색할 경우, 오늘 개제되어 있던 정보가 내일은 달라진 모습으로 등장하기도 하고 아예 없어지기도 한다. 가소성은 유동성과도 일맥상통한데 이처럼 유동적인 정보량이 많아질 경우, 정보의 홍수 속에서 정보의 혼란이 가중될 것이 우려되고 있다. 나아가 저작권은 기본적으로 저작물을 공표한 때로부터 50년간 존속한다는 사실을 놓고 볼 때 인터넷상에서 새로운 정보가 지속적으로 추가 보완된다면 이는 사실상 영구적인 보호를 받게 됨을 시사할 수도 있게 된다.

⑥ 여러 종류의 저작물이 하나의 매체에 수록될 수 있다.

종래에는 따로 따로 수록이 되던 텍스트, 동영상, 음성, 사진, 그림 등의 다양한 정보가 하나의 매체에 수록이 되므로 저작물로서의 전통적인 구분이 애매해진다. 따라서 종래의 인쇄자료 위주의 저작권법을 그대로 적용하기에 많은 무리가 따른다.

⑦ 쌍방향으로 작용한다.

전통적인 저작물인 서적이거나 방송 등은 일방적으로 지정된 내용만을 정해진 사람에게 보내는 역할을 담당하였지만 멀티미디어의 경우에는 무제한에 가까운 일반 공중이 무제한의 사람들과 함께 정보를 상호 주고 받을 수 있다. 이 과정에서 자칫 저작권을 위배하는 일이 발생하기 쉽다.

⑧ 정보의 편중현상이 나타나며 통제가 어려울 수도 있다.

멀티미디어자료는 정보산업을 주도하는 강대국이나 경제적으로 여유가 있는 집단이나 기관에게 독점되거나 악용될 가능성이 높다. 이에 따라 정보의 부익부빈익빈 현상이 두드러지게 나타날 수 있다. 또 사용자의 가명, 익명, 혹은 대상을 개별적으로 식별하지 못하여 정보의 선택적 서비스가 불가능하게 된다. 기밀정보, 음란정보를 위시한 민감한 정보의 액세스에 대한 통제가 어려워 사회적인 문제를 유발할 수도 있다.

2. 멀티미디어자료와 저작권 문제

멀티미디어자료는 정보의 입수와 전송이 자유로울 뿐 아니라 복제와 편집이 간단하고 다른 형태의 자료로 만들어내기 쉬우므로 인쇄자료의 경우에 적용

되었던 공정사용을 그대로 적용시키기는 힘들다. 멀티미디어의 경우 다음과 같은 이유에서 저작권을 보호하는 문제가 쉽지 않다[1][8].

첫째, 손쉬운 정보 사용시 일반 이용자들이 저작자를 일일이 확인하기가 복잡하며 이들과 접촉하기도 쉽지 않다. 예를 들어 인터넷상에 소개된 사이트들 중에는 연구기관이나 전문단체에 종사하는 많은 사람들이 참여하여 방대한 자료를 개발해 놓은 것이 많다. 이때 제작에 참여한 모든 사람들, 혹은 저작을 주도한 단체를 저작자로 인정하는 것이 관례이다. 후자의 경우에는 단체가 참여자들로부터 저작권을 양도받게 된다. 그러나 위성통신망을 이용하여 특정 사이트를 제작한 경우에는 지리적으로 산재하여 있는 다수의 참여자들과 일일이 계약을 맺어야 하지만 현실적으로 쉽지 않은 작업이다.

둘째, 저작권 침해사해를 확인하기 어려우며, 따라서 법의 집행도 수월하지 않다. 막대한 양의 정보가 순식간에 이동하므로 이들 행위를 탐지하고 일일이 추적하기가 현재의 기술로는 어렵다. 또 저작권 침해 행위를 탐지했다 하더라도 이를 증명하고 멈추게 하는 일이 쉽지 않다. 심지어는 데이터베이스의 경우, 이용자와 직접 거래하는 데이터베이스 공급업자는 데이터베이스에 대한 저작권을 보유하고 있지 않으면서도 고객 중대를 위하여 이용자들의 무단복제를 용인하거나 심지어는 장려하는 경우까지 있다.

셋째, 사적인 복제가 용이하므로 상업적으로 이용될 가능성이 많다. 예를 들어 네트워크 이용자의 무단 복제를 저작권 침해로 규정할 것인가, 혹은 침해로 규정한다고 하더라도 복제의 금지가 현실적으로 가능한가 하는 문제가 대두된다. 대규모 저장능력과 고도의 정보처리 능력을 가진 개인용 컴퓨터를 보유한 이용자들이 개발 소프트웨어 및 네트워크 상의 정보를 복제하여 무분별하고 비윤리적 상업 수단으로 이용하여도 현실적으로 이를 제재하기가 어렵다. 많은 국내 사용 소프트웨어는 개인뿐 아니라 관공서와 기업체에서도 그 동안 관행적으로 불법 복제품을 써왔으며, 단속이 이루어지는 시기만을 피해가므로 아직도 도처에서 근절되지 못하고 있다.

넷째, 데이터베이스 구축시 데이터베이스 기술의 기능적 통합으로 말미암아 저작권 보호의 요건이 되

는 '독창성'이 유지되기 어렵다. 인공지능을 갖춘 컴퓨터가 자동적으로 데이터베이스를 구축하는 경우 저작자의 독창성이 유지될 수 있는가 하는 문제가 생긴다. 그럴 경우 오히려 컴퓨터 프로그램에 대한 특허권의 중요성이 부각되며, 특허권과 저작권의 경계가 애매모호해진다.

다섯째, 2차적 생산물(derivative works)에 관한 저작권 보호의 문제가 대두된다. 예를 들면 데이터베이스 자체를 편집저작물로 인정하여 저작권을 인정하는 경우도 있지만, 데이터베이스 이용자가 데이터베이스에 수록되어 있는 정보의 상당부분을 이용하여 별개의 체계를 갖춘 새로운 2차적 데이터베이스를 제작할 때, 이에 대하여 저작권을 인정하여야 하는가 하는 문제가 생긴다. 데이터베이스 유통업자가 기존의 데이터베이스를 개조하여 새로운 2차적 저작물을 제작했을 경우, 저작권의 귀속문제와 관련해서 2차 저작물 제작자인 데이터베이스 유통업자와 데이터베이스의 마찰이 예상된다.

여섯째, 네트워크로 제공되는 정보는 무형(intangible)의 저작물인 관계로 이용자의 비용부담이 커질 수 있다. 인쇄에 의존할 때에는 저작자가 저작물의 출판에 관한 권리만을 갖고 구입시 1회의비용만 지불하면 이용자는 구입한 저작물을 소유하게 되므로 마음대로 이용할 수 있었으나, 전자서비스에 의존하는 경우에는 이용자는 정보가 필요할 때마다 여러 번 접근해야 하며 그때마다 비용을 지불해야 한다는 문제가 발생할 수도 있다.

IV. 국제적인 동향 및 국내 사용을 위한 고려점

이상에서 소개된 멀티미디어의 특성과 그로 인한 저작권 관련 문제가 야기함에 따라 많은 선진국에서는 기존의 저작권법에 대한 비판과 더불어 새로운 규정을 제정해야 한다는 목소리가 높아지고 있다. 선진국에서 저작권 보호와 이용에 대하여 국가 정보기관이나 관련 협회의 대응방안을 살펴보고 국내 저작권 사용에서의 고려 점을 제시하고자 한다.

1. 멀티미디어자료의 저작권에 관한 국제적인 동향

미국, 일본 및 유럽연합에서는 정보사회와 디지털 처리기술에 적합한 법률개정과 저작권 관련 권리 강화를

위하여 다음과 같은 움직임이 전개되고 있다[13].

1.1 미국

미국은 멀티미디어 관련 저작권 보호에 가장 빨리, 또 적극적으로 대응하고 있다. 1993년 클린턴 대통령은 Information Infrastructure Task Force(IITF)를 설치하여 미국이 필요로 하는 국가정보기반구조인 National Information Infrastructure(NII)에 대한 입장을 정리하였다[24][25]. IITF 산하의 Telecommunications Policy Committee는 NII가 야기하는 지적재산권 문제와 이를 해결하기 위한 개정안을 만들기 위하여 Working Group on Intellectual Property Rights를 설치하였다. 나아가 NII의 효율성을 높이기 위하여서는 정보사회에 적합한 법률이 필요 불가결하다는 전제하에 1994년에는 Green Paper로 불리는 중간 보고서를 작성하였다. 이용자 측을 다소 두둔한 중간보고서에 대한 공청회를 거치고 저작권의식 확산에 관한 캠페인을 벌인 끝에 저작권자의 권리를 약간 강조한 White Paper라 불리는 최종 보고서를 탄생시켰다. White Paper는 저작권법 전반에 관한 문제와 해결 방안을 확정하였으며, 저작권 보호를 위한 기술적인 방안에 대한 검토와 아울러 교육 프로그램의 필요와 지적재산권 관련 법률의 개정을 촉구하고 있다.

1.2 일본

일본은 1992년 저작권심의회에서 정보의 디지털 처리기술의 발달에 따른 전자 출판, 멀티미디어 등 새로운 미디어와 저작권 제도의 관계를 확실히 하기 위하여 멀티미디어 소위원회를 구성하였다. 동 위원회는 1992년에 '멀티미디어의 소재로 이용되는 저작물과 관계된 권리 처리를 중심으로'라는 1차 보고서를 발표하였다. 보고서에서는 ① 멀티미디어 소프트웨어의 저작물성, ② 멀티미디어 소프트웨어에 관한 권리의 귀속, ③ 정보의 디지털화 및 유선방송 사업자의 평가, ④ 멀티미디어 소프트웨어 이용에 관한 권리의 내용, ⑤ 멀티미디어 소프트웨어의 이용에 관한 권리 제한 등에 관한 제 문제를 지적하였다. 나아가 1995년에는 '멀티미디어 관련 제도상의 문제에 관하여'라는 검토경과 보고서를 작성하였다. 이 보고

서는 구체적으로 ① 저작자의 재산권, ② 실연자와 음반제작자의 재산권, ③ 인격권, ④ 저작자의 권리 제한, ⑤ 복제의 기술적인 제한, ⑥ 저작권의 귀속, 양도, 이용허락, ⑦ 정보의 디지털화와 공중에 제공하는 행위에 대한 평가, ⑧ 영화에 관한 규정 재고, ⑨ 국경을 넘는 방송과 송신의 문제 등 저작권 전반에 대한 검토와 대안을 모색하였지만 향후 산업 기술의 추이를 본 후 다시 검토하는 것으로 잠정적인 결론을 내렸다.

1.3 유럽연합

유럽연합은 정보사회에 대한 각국의 입장을 지켜나가기 위해 빠르게 반응하고 있다. 실제로 이미 1993년부터 정보사회를 대비한 각종 저작권문제에 대한 지침을 제시하고 있다. 1994년에는 working group을 구성하여 Bangemann 보고서를 작성하고 저작권 보호의 강화와 정보 제공자에 대한 보호 필요성을 강조해 오고 있다. 1995년에는 Green Paper라 불리는 '정보사회에서의 저작권과 관련된 권리'를 발표하면서 정보사회에서 제공되는 새로운 매체와 서비스에 담긴 정보에 저작권법을 어떻게 적용해야 하는지에 관한 문제를 제기하였다. 구체적으로 ① 준거법, ② 권리의 소진 및 병행 수입, ③ 복제법, ④ 공개전달, ⑤ 디지털 배포권 또는 송신권, ⑥ 디지털 방송권, ⑦ 인격권, ⑧ 권리의 취득 및 관리, ⑨ 신분 확인 및 보호를 위한 기술 시스템 등에 관한 문제가 다루어졌다.

2. 멀티미디어자료의 국내 저작권 사용을 위한 고려점

현 멀티미디어 시대의 각종 전송정보의 허용범위에 대한 저작권 문제 해결을 위하여 과거 인쇄매체에 적용되었던 저작권 사용에 대하여 다각적인 검토가 이루어져야 한다. 이때 요구되는 환경 요인에 대해 법적, 제도적, 기술적 및 교육적 측면으로 접근하여 국내 공정사용을 위한 고려점을 제시하고자 한다.

2.1 법적 측면

저작권이 보호되어야 하는 범위에 따라 저작자와 사용자 입장의 갈등이 초래하게 되므로, 현 정보사회의 저작권 확산과 공정이용을 위해서 무엇보다도 먼

저 복제권이나 배포권, 동일성 유지권 및 디지털 자료의 송신권에 관한 새로운 정의부터 이루어져야 한다[9][12][5][6].

멀티미디어자료의 복제란 인쇄형태를 기반으로 한 저작물을 스캐닝 하거나 워드프로세서를 이용하여 다시 쳐 넣는 등의 처리 방법에 의해 기계가독형으로 축적·디스플레이·조작 또는 복제하는 것은 물론 전자저작물의 우편 또는 팩스로의 전송, 시각제시물을 이용하여 저작물을 보는 행위 모두를 포함한다[21]. 그러나 기존의 저작권법에서는 디스크나 ROM, RAM 등에 짧은 기간 저장하거나 스캐닝, 자료의 업로딩과 다운로드, 파일의 전송 등의 행위가 모두 복제로 간주되기 때문에 디지털 환경에서 일어나는 거의 모든 행위가 현 저작권에 의해 제한되는 셈이다.

미국의 White Paper 사례에서는 이용자의 입장보다는 다소 저작권자의 입장을 옹호하는 편이기 때문에 파일을 RAM에 일시적으로 보관하는 것도 복제로 보아야 한다고 주장한다. 그러나 이는 기존 저작권법에 규제되어 있지 않던 배타적인 읽을 권리를 제한하는 결과를 초래하므로 이용자의 읽고 들을 권리마저 박탈하게 된다[23]는 비판적 시각도 있다.

만약 White Paper의 이 법안이 실행되어 파일의 일시저장이나 browsing 등의 행위가 모두 복제권으로 인정된다면 사용자들은 디지털 환경내의 사적인 사용을 포함하는 모든 행위에 있어서 저작권자의 허락을 얻어야만 하는 문제가 생기게 된다.

사용자의 입장에서 본다면 위법을 하지 않고는 저작물을 이용할 수 없음을 의미하므로, 공공의 이익 보호라는 저작권의 또 하나의 목적에 어긋나게 되어 복제에 대한 개념의 재정립과 권리 제한이 있어야 한다는 것이다[4][6][14][19].

즉 저작권 침해와 관련하여 디지털 정보를 탐색하기 위한 행위나, 디스크나 ROM, RAM에서의 저작물 처리-순간적인 복제의 행위-및 browsing을 저작권 침해로 간주해서는 현실적 제도로 받아들이기가 어렵다. 공공기관, 기업체 및 가정에서 멀티미디어 자료 사용시 정보탐색과 정보저장은 필수적이다. 그러나 전자장치를 사용하여 저작물을 디스크, ROM, RAM과 같은 고정 기억장치에 입력하는 행위, 그리고 이들 장치에 입력되어 있는 저작물을 출력하는

행위는 저작권 침해로써 규제 할 필요가 있다. 99년 상반기 우리 나라 정부의 불법복제 소프트웨어 집중 단속과 벌과금 발표는 한글과 컴퓨터란 한 회사의 회생과 직결된 해결이었다.

디지털 복제와 더불어 저작권법의 개정을 요구하는 또 하나의 부분이 디지털 송신이다. 디지털 송신은 저작자의 저작재산권 중 배타권과 관련되어 새로운 해석을 필요로 하고 있다. 미국 저작권법은 저작권자에게 공중에게 "저작물의 복제물이나 음반을 배포할 배타적인 권리"인 배포권을 부여하고 있는데, 디지털 송신이 배포권의 개념에 포함되는지는 불분명하다고 하였다. 이는 저작물의 송신은 원래의 복제물이 송신 된 후에도 송신자의 컴퓨터 내에 그대로 남아 있으면서 동일한 복제물이 동시에 다수의 수신자 컴퓨터에 전달되어 저장될 수 있기 때문이다. 따라서 저작권법의 개정을 통해 저작물이 송신에 의해 일반공중에게 배포될 수 있다는 점과 그러한 송신행위는 저작권자의 배포권 개념에 포함된다는 점을 명백히 인정해야 한다[4][26].

디지털 송신에 대한 권리를 미국에서는 이처럼 배포권으로 주장하고 있지만, 유럽국가들은 공중전달권을, 일부국가에서는 새로운 권리로서 송신권을 주장하고 있다[4]. 이처럼 많은 국가들이 종류는 다르나 디지털 송신에 대한 배타적 권리를 인정하려는 노력을 보이고 있다. 그러나 우리나라의 저작권법에서는 배포를 "저작물의 원작품 또는 그 복제물을 일반공중에게 대가를 받거나 받지 아니하고 양도 또는 대여하는 것을 말한다"라고 규정하고 있기 때문에 이를 그대로 적용하기는 힘들다. 즉 우리나라에서는 배포권의 대상을 저작물이 유형적으로 고정된 유체로 보고 있기 때문에 디지털 송신에 대한 권리를 배포권의 범주로 보는 것이 어렵게 된다. 또한 우리나라에는 공중전달권이라는 개념자체가 없기 때문에 이를 공중전달권으로 보기도 힘들다. 그러므로 초고속 정보통신망 구축을 계획하고 있는 국내에서 디지털 송신에 대한 개념의 법적인 규정은 시급한 일이다.

한편 NII의 White Paper에서 주장하는 전송에 의한 배포의 인정은 이용자의 측면에서 볼 때는 최초 판매이론을 부정하는 행위라고 볼 수 있다. 최초판매

이론은 저작자의 배타적 권리에 대한 제한으로서 일단 저작권자가 저작물을 수록한 특정 복제물의 소유권을 이전하고 나면, 저작물의 복제물을 배포할 수 있는 저작권자의 권리는 그 특정 복제물에 대하여 소진된다는 이론이다[10][27][29]. 그러나, 저작권 옹호론자의 입장에서는 디지털 형태의 저작은 순식간에 복제가 가능하고 복제본의 질이 저하되지 않기 때문에 디지털 형태의 저작에 대한 최초판매이론이 적용될 여지가 없다고 주장한다.

양측의 주장이 모두 타당성이 있지만, 저작자 권리의 배분에 관해 이해당사자들인 저작권자와 이용자 간의 합의와 이용자 권리 보호를 위한 제도적 장치 없이 일방적으로 저작자의 권리만을 극대화하는 것은 저작권법의 근본이념에 배치되는 일이라고 보여진다. 따라서, 권리 보호에 대한 대안 책의 마련 없이 최초판매이론을 부인하거나 전송에 의한 배포를 인정하는 것은 이용자권리 옹호론자들이 주장하듯이 일방적으로 공중의 정보접근권을 제한하는 행위가 될 것이므로 함부로 실행해서는 안 될 것이다.

2.2 제도적 측면

저작권자로부터의 허락은 저작권법의 위에 존재하게 된다. 즉 이용자의 행위가 저작권을 위배하는 경우라 할지라도 저작권을 소유하고 있는 사람으로부터 개인적인 허가가 있으면 이를 합법적으로 사용할 수 있다. 많은 경우 저작권자는 자신의 창작물에 대한 복사에 있어 이를 단순히 금지하기 보다는 정당한 댓가가 보장되는 한 비교적 관대하게 이들의 사용을 허락하는 경향이 있다. 그러므로 정당한 복사 및 그 사용을 위해서는 저작권자의 허가가 갖추어져야 하는데, 이를 위해서는 ① 제목, 저자나 편집자, 판권, ② 복사할 부분의 양 또는 정도, ③ 복사 부수, ④ 복사된 자료가 사용될 용도, ⑤ 복사 방법과 같은 사항들이 포함된 일정한 서식의 허가서에 의해 이루어져야 하므로 관련 기관과 협회에서 제도적 사용을 알려야 한다.

그러나 일반 이용자들이 저작권자의 소개를 파악하는 일은 번거로울 뿐 아니라 복잡하며 쉽지 않은 경우가 허다하다. 저작권자의 허락을 받아야 하는 절차상의 번거로움과 시간의 소요를 줄일 수 있는 저

작권 집중관리제도 방안은 저작권자의 권리 또한 보호할 수 있다는 장점이 있으나 아직 활성화되지 못하고 있는 수준이다[7][15][22][23][32].

저작권 집중관리제도는 복잡한 저작권의 관리를 고려한 방안으로, 저작권자를 대신해 저작권을 행사하고 이에 대한 사용료를 저작권자에게 분배하는 제도이다. 멀티미디어 시대에 있어 저작자의 권리를 침해하지 않고 저작물을 이용하기 위해서는 정보제공자이든 일반 공중이든 저작자로부터 이용물의 허락을 받고 나서야 이를 이용할 수 있다. 저작권자의 허락을 위해서는 이용자가 저작권자의 직접적인 개별 계약을 통해서 저작권 처리를 해야 하지만, 이는 매우 번거롭고 경우에 따라서는 이용자체를 불가능하게 할 수 있기 때문에 저작권자를 대신하여 일괄적으로 복제를 허락하고 동시에 일정한 사용료를 징수하여 이를 저작권자에게 분배하면 편리하다.

저작의 집중관리는 저작의 소개정보와 관리정보를 포함하며 이를 통해 이용자는 정보의 접근과 이용을 최대한 보장할 수 있고 저렴한 비용으로 저작물을 이용하게 할 수 있다. 또 저작자는 자신의 저작물을 널리 알리며, 저작의 이용을 감시하고 가치에 상응하는 대가를 받을 수 있고 전달자는 기존의 저작에 부가가치를 창출함으로써 저작자와는 별도로 자신의 이익을 도모할 수 있게 된다. 이처럼 저작권 집중관리제도는 권리자의 권익과 이용자의 이용편의, 전달자의 이익이라는 삼자의 이익을 모두 도모할 수 있을 뿐 아니라, 국제적인 저작물의 이용관리에도 올바른 작성 지도로 활성화되어야 할 방법이다.

1994년 “저작권 및 저작권접권의 미래에 관한 WIPO 세계 심포지엄”에서 제안된 Copymart가 저작권 집중관리제도의 좋은 예이다[31][2][11].

Copymart는 저작물이나 기타 정보에 관한 각종의 사항을 등록해 두는 Copyright Market과 고객의 요구에 따라서 저작물 등을 복제하여 주는 Copy Market으로 구성된 일종의 저작물 시장을 말하며 이러한 저작물 시장을 이용하는 고객은 Copyright Market을 통하여 이용하고자 하는 대상을 탐색하고 통신망을 이용하여 권리자와 계약조건을 결정한 후, Copy Market으로부터 필요한 만큼의 저작물 또는 정보의 복제물을 제공받은 다음에 신용카드로 결제하게 된다.

이와 유사한 전자저작권관리시스템(Electronic Copyright Management System)의 개발이 기존의 저작권관리를 담당하던 기관 또는 컴퓨터 회사와 공동으로 수행되어 실행단계에 이르고 있다. 이 시스템은 저작물의 등록에서부터 저작자의 권익보호와 관계되는 제반 행위가 자동적으로 관리되고, 저작자의 창작성에 대한 재산권의 관리가 가능하도록 되어 있다.

저작권집중관리센터(CCC : Copyright Clearance Center)도 저작권을 집중관리해 나가는 좋은 예이다. 저작권집중관리센터는 이용자를 위하여 저작권자로부터 저작물의 이용 허락을 받아 내고, 저작권자에 대해서는 저작물 이용자로부터 이용료를 받아서 저작권자에게 지급하는 역할을 담당한다.

이외에도 포괄허락 또는 일괄허락 계약 등의 보상제도를 고려해 볼 수 있다. 보상제도는 크게 계약제와 부과금제도의 두 가지 방법으로 나누어 생각해 볼 수 있다. 계약제는 사적보상금제도를 징수하는 단체와 복사 기기를 사용하는 단체가 계약서를 작성하여 정기적으로 보상금을 복사권 관리단체에 지급하고 이 단체가 보상금을 저작자에게 분배하는 방식이다. 부과금제도는 실제로 이 기기로 저작물을 복사한 하저 않던 간에 복제 기기나 기계에 대하여 처음부터 보상금을 일괄적으로 부과하는 방식이다. 이미 독일은 이와 유사하게 녹음 장비에, 오스트리아의 경우에는 공테입에, 노르웨이와 스웨덴은 녹음 장비와 공테입에 조세를 부과하는 포괄허가방법(blanket licensing scheme)이 시행되고 있어 큰 효과를 거두고 있는 실정이다[17].

2.3 기술적 측면

네트워크상의 디지털자료를 무조건적인 사용을 막기 위해서는 법적인 보호 이전에 일차적인 보호장치를 활용할 수 있다. 저작권의 보호를 위한 기술적인 고려를 다음과 같이 시행하여 볼 수 있다 [13][10][20][1].

① 암호화: 디지털 저작물을 보호하는 가장 기본적인 방법으로 저작물을 암호화함으로써 관련자 이외 사람들의 접근을 통제하는 방법이다.

② 디지털 서명: 디지털 서명은 저작물에 서명하

는 것으로 저작물의 출처를 보증하는 수단으로 이용된다. 디지털 서명을 이용함으로써 특정 저작물이 누구로부터 나왔는지 확인할 수 있을 뿐 아니라 저작물의 내용이 처음 배포된 내용으로부터 변경된 것이 아니라는 것을 입증할 수 있다.

③ 서버와 파일 수준의 통제: 이용자의 이름과 암호를 입력하게 함으로써 디지털 저작물을 데이터베이스의 서버에 접근을 통제함으로써 제한할 수 있다.

④ 전자문신: 전자문신은 파일과 분리할 수 없는 디지털정보를 암호화하는 방법으로 이 기술을 이용하여 보이지 않는 메시지를 디지털 방식의 비디오나 오디오 데이터에 수록할 수 있다.

⑤ 저작권리정보(copyright management information): 저작자, 저작물의 창작 년도, 저작권의 귀속, 저작권의 양도나 저작물의 이용 허락 관계, 경우에 따라서는 저작물의 합법적인 이용의 절차와 조건들 이른바 저작권리정보(copyright management information)을 디지털 저작물에 담아 놓음으로써 저작자가 자신의 저작물이 얼마나 어떻게 이용되는지를 파악할 수 있다.

2.4 교육 및 홍보

정보사회로의 진입에 따라 우리들은 각종 저작물에 무한정 접할 수 있는 혜택을 주게 되었다. 그러나 이와 같은 현상은 한편으로 우리들에게 저작권이라는 도전장을 전 국민에게 제시하게 되었다.

국내 사례로 '한글과컴퓨터'는 1998년과 지난 99년에 저작권에 대한 침해와 이 문제에 대한 국민적 의식화를 통하여 "극과 극"을 오르내렸다. 이 회사는 불법복제 프로그램으로 인해 수익기반이 악화된 데다 IMF위기가 겹치면서 워드프로그램인 아래아한글의 추가개발을 포기하는 것을 전제로 미국 마이크로소프트(MS)가 투자방향을 밝힘에 따라 1998년에는 간판상품이 절판될 뻔하기도 했다.

그 동안 아래아한글이 국내 사용 워드프로세서의 80%를 차지하면서도 개인, 관공서, 기업체에서 관행적으로 이루어져왔던 불법복제 때문에 수익이 없었으며, 새로운 워드 대체시 1조원에 상당하는 국가적 손실이 개인에게 되돌아 간다는 것을 업계와 경제인들도 지적하고 나섰다. 이는 한글에 대한 권위와 가

치를 훼손하는 것으로 받아들인 한국인들의 대상으로 국민운동으로 확산되었다. 우여곡절 끝에 MS가 투자를 포기하고 "아래아한글 지키기 운동본부"가 출자하면서 간신히 회생의 발판을 마련하였고 다행히 99년 상반기를 넘어서면서 정부의 단속과 불법복제에 대한 재인식으로 수익기반이 튼튼해졌다. 현재 네띠앙 하늘사랑 한소프트네트 등 인터넷 관련업체에 출자해 최대 5백만명 이상의 회원을 확보하고 국외에서도 홍콩의 통신전문 투자기관인 TVG(텔레콤벤처그룹)와 일본 통신회사인 히카리통신이 이 회사의 기술력과 성장성을 인정, 2백60억원을 투자하는 등 인터넷 업체로서 다시 태어나고 있다[20].

정부의 국민PC 보급 육성정책에는 한글이외에도 많은 저작물이 관련되는데, 국내 이용자들이 앞으로 계속 불법 복제품을 쓴다면 시장경쟁에서 또 다른 '한글과 컴퓨터' 사태를 맞게 될 것이다. 인터넷 사업에서 멀티미디어 정보는 막대한 수익성이 있는 자원이므로 충분한 경쟁력을 가질 수 있도록 우리 저작물에 대한 보호와 관리를 교육해야 한다.

그러므로 컴퓨터와 관련된 정규 교과 속에 컴퓨터 윤리교육의 목표와 내용, 세계적으로 사용되어지는 저작권의 종류와 내용이 구체적으로 제시되며 컴퓨터를 다루는 기술 뿐만 아니라 사람이 컴퓨터를 다루면서 어떤 태도를 가져야 하는지, 저작물을 잘못 이용하면 본인과 다른 사람들에게 어떤 손실과 해악을 초래할 수 있는지에 대하여 올바른 경제관과 가치관을 가지도록 무게 있는 교육을 실시해야 한다[18].

나아가 타인이나 타 기관이 제작한 디지털자료를 무단 사용하거나 변경하여 재산권을 침해하는 행위 등을 흥미 위주로 다루거나 눈 감아 주고, 오히려 능력있는 천재나 영웅으로 묘사하는 현재의 풍토도 반성되고 계몽되어야 한다. 일부 물지각한 기업들이 이들 해커를 전문인 취급을 하여 고용하는 사례까지 있었다. 이들이 엄연한 범죄자임을 적극적으로 홍보해야 하며 일반 이용자에게 의한 불법행위에 대한 감시와 신고를 통해 시민운동 차원의 자구책을 모색하여야 한다.

만일 일선 교사가 컴퓨터 소프트웨어를 다량 복사하여 사용하거나 학교 네트워크를 통하여 창작물인 교육자료를 배포하면 타인의 저작권을 침해하는

것이다. 그러므로 저작권에 대해 잘못된 인식을 갖고 있거나 잘 모르는 교사나 학생, 일반인들의 계몽을 위하여 이들에게 저작권법이 적용되는 저작물의 종류, 그 양 등에 관한 세부적인 안내 지침, 법규, 판례 등을 구체적으로 소개하는 홍보물 제작을 고려하여야 한다. 실제적으로 디지털복사가 많이 행해지고 있는 컴퓨터나 CD Writer 등이 설치된 곳에 저작권법에 대한 안내 홍보물을 게시하거나 인터넷과 방송매체를 통한 공익광고를 통하면 매우 효율적인 방안이 되겠다. 또 교사나 학생들을 대상으로 워크샵을 갖는것도 효과적일 것이다.

V. 결론

이상에서 살펴본 바와 같이 멀티미디어의 활용이 점차 일상 생활화되고 있어 이용자들은 빠르고 편리하게 정보를 획득, 전달, 창조, 복제 할 수 있는 반면, 정보제공자들은 저작물에 대한 권리를 주장하기에는 기존의 법령이나 제도로는 해결할 수 없다. 현실성 있는 저작권은 정보의 소유권과 이용욕구간의 갈등을 모두 다 충족시켜야만 한다는 근본적인 문제점을 지니고 있다. 즉, 저작권자는 자신의 저작물이 오용되거나 남용되는 것으로부터 보호받기를 원하며 자신의 지적 결과물에 대하여 공정한 보상을 받기를 원하는 반면에, 이용자는 여러 가지 방법으로 이를 사용하기를 원하기 때문에 이와 같은 상호간의 상반된 요구에서 저작권 문제가 발단된다. 그러나 이러한 두 측면의 실제 요구사항을 둘 다 만족시키는 저작권법이란 현실적으로 존재할 수 없으며, 상호간에 최대한의 합의점을 찾아내는 길이 최선의 방법이라 생각된다. 그러므로 현재의 과학기술에 적용할 수 있는 현실성 있는 저작권법이나 제도의 실시가 시급히 요구되고 있다.

본 논문에서는 현 멀티미디어 시대의 각종 전송정보에 대한 저작권 문제 해결을 위하여 저작권 개정시 요구되는 환경 요인과 멀티미디어 사용시 파생되는 고려점을 국내외 문헌 및 사례를 통하여 연구하였다. 이를 바탕으로 접근할 수 있는 법적, 제도적, 기술적 및 교육적 측면의 제안으로 결론을 대신하고자 한다.

첫째, 멀티미디어자료의 저작물 보호와 많은 사용자들을 위한 공정이용을 보장하기 위해서는 기존 복제권이나 배포권, 동일성 유지권 및 디지털 자료의 송

신권에 대하여 멀티미디어시대와 맞는 규정과 개정이 이루어져야 한다. 고정 기억장치에 입력 또는 이 장치로부터 출력하는 행위는 규정의 대상이나, 정보 탐색과 순간적 처리행위는 복제권에 대한 재정립이 필요하다. 또한 디지털 송신권은 국가마다 그 종류와 명칭이 다르므로 국제 협약에 가입하여 저작 침해를 방지하고 우리 저작물에 대한 보호가 필요하다.

둘째, 저작권자의 복잡한 허가 양식을 지도하고 저작자와의 접촉을 대행하는 저작권 집중관리제도의 시행은 일반인들의 편리와 저작자와의 공정한 거래를 이루기위해 시급히 활성화 해야 한다. 권리자, 이용자, 전달자의 삼자 이익을 도모하므로 저작권 집중관리 센터를 이용한 올바른 관리와 지도를 펴야 한다.

셋째, 저작물의 암호화, 디지털 서명, 서버 통제, 전자 문신등 다양한 네트워크 기술을 이용하여 저작자의 허락 없이 저작물에 대한 무조건적 사용을 통제한다. 한편으로 저작 관리용 정보를 디지털 저작물에 기록하여 이용 현황을 파악하게 한다.

넷째, 저작권에 대한 인식을 확대해 나가기 위하여 교육 및 홍보에 의한 계몽운동이 절실히 요구된다. 적법하게 멀티미디어자료를 활용하기 위해서는 지적 소유권의 중요성을 깨달아야 함이 기본적인 조건이다. 우리 나라에는 아직 저작권에 대한 개념이 깊지 인식되지 않아 불법복제를 포함한 저작물의 무단사용이 타인의 재산권에 속하는 권리를 침해하는 행위라는 것을 모르는 사람들이 많다. 그러므로 교육을 담당하는 사람들은 저작권에 대한 정확한 이해나, 복제와 국제 협약상의 허용 범위를 파악하여 교과과정을 통한 교육, 워크샵, 홍보에 의한 국민적 계몽이 절실히 요구된다.

이제 곧 초고속정보 통신망과 연결된 멀티미디어 디지털 기술은 저작물의 신속한 대량 유통을 가능하게 할 뿐만 아니라 저작물의 창작 환경에도 혁신적인 변화를 가져오게 될 것이다. 그러므로 이러한 빠른 기술의 변화에 대응하기 위해서는 조속한 저작권 관련 법의 현실적 개정이 요구되며 저작자와 이용자 모두의 이익에 근접할 수 있는 제도적인 장치나 기술적인 장치가 개발되어야 할 것이다. 이와 더불어 저작권에 대한 일반인의 의식 확대를 위한 계몽과 교육도 안내지침, 법규에 대하여 학교기관 및

홍보기관을 통하여 정기적이고 지속적으로 행해져야만 할 것이다.

참고문헌

- [1] 김정관(1997). 디지털 도서관의 저작권 문제에 관한 소고. 「국립대학도서관보」. 15, pp69-82.
- [2] 김진희(1995). 초고속정보통신망과 저작권. 「계간 저작권」. 1995년 봄호, pp26-33.
- [3] 데이터베이스월드(1995). 초고속정보 통신 기반구축 계획과 멀티미디어 저작권. 「데이터베이스월드」. 1995, 6, pp83-88.
- [4] 박성호(1996). 정보의 디지털화에 따른 저작권 재산권의 대응방향. 「계간저작권」. 1996년 가을호, pp65-74.
- [5] 윤선영(1996). 전자매체 시대의 저작권. 「국회도서관보」. 33(6), pp66-77.
- [6] _____(1997). 전자매체와 저작권. 「도서관 문화」. 38(1, 2), pp35-47.
- [7] 이상정(1996). 이용자를 위한 디지털 시대의 저작권: 새로운 쟁점과 해석. 「계간저작권」. 1996년 가을호, pp75-83.
- [8] 이제환 외(1997). full-text 데이터베이스의 구축과 저작권 문제. 「도서관학론집」. 26, pp169-201.
- [9] 이호홍(1995). 「정보제공자의 저작권법상의 지위: 멀티미디어 S/W 중심으로」.
- [10] 임원선(역)(1996). 「초고속통신망과 저작권」
- [11] 장순걸, 박덕영(1995). 디지털 도서관에 있어서 저작권에 관한 고찰. 「주간기술동향」. pp281-295.
- [12] 저작권심의조정위원회(1995a). 「저작권법상 저작물 이용의 한계: 신기술과 관련하여」.
- [13] _____(1995b). 「멀티미디어와 저작권: 각국의 동향과 우리 저작권법상의 제 문제점」.
- [14] 정상조(1994). 전자출판물의 발전과 저작권

- 법의 대응. 「계간저작권」. 1994년 가을호, pp40-55.
- [15] _____(1995). 미국의 국가정보 기간망과 저작권. 「계간 저작권」. 1995년 겨울호, pp35-42.
- [16] 주영주(1999). 미디어 정보센터 경영. 서울:남두도서.
- [17] _____(1988). 교수매체와 저작권법. 「교육공학연구」. 한국교육공학연구회. 5(1), pp97-129
- [18] 주영주, 이광희(1998). 컴퓨터 윤리에 관한 연구. 한국정보교육학회논문지, 한국정보교육학회. 2(1). pp85-100
- [19] 최경수(1996). 디지털 시대의 출판저작권. 「출판연구」. 8, pp43-56.
- [20] 한국경제, 20000105, 경제: “코스닥 기업 탐방 ‘한글과 컴퓨터’ 인터넷업체 변신 성공“.
- [21] 홍재현(1996). 디지털 시대의 전자복제와 관련된 저작권 문제: 문헌배달 서비스를 중심으로. 「도서관」. 51(4), pp56-79
- [22] _____(1997). 네트워크 환경에서의 디지털 복제와 공정사용 법리 적용의 문제점. 한국 문헌정보학회지. 31(4), pp140-164.
- [23] 황찬현(1996). 전자도서관과 저작권. 「국회도서관보」. 33(6), pp15-29.
- [24] 황희철(1996a). NII 저작권 보호법안과 저작권법의 미래 (상). 「계간 저작권」. 1996년 가을, pp.4-14.
- [25] _____(1996b). NII 저작권 보호법안과 저작권법의 미래 (하). 「계간 저작권」. 1996년 겨울, pp.15-25.
- [26] Bruwelheide, J. H. (1995). Copyright Issues for the Electronic Age. *ERIC DIGEST*. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 381177).
- [27] Gassaway, L. N. (1996). Libraries, Educational Institutions, and Copyright Proprietors: The First Collision on the Information Highway. *Journal of Academic Librarianship*, 22(5), pp337-44.
- [28] Griffith, J. B., & Smith, M. S. (1994). The Information Superhighway and the National Information Infrastructure (NII). *Journal of Academic Librarianship*, 20(2), 93-95.
- [29] Levina, A. J. (1986). Proprietary Rights in Data Bases and Software. *Journal of Library Administration*, 7(4), pp99-110.
- [30] Muenchinger, Nancy E. (1996). French Law and Practice Concerning Multimedia and Telecommunications. *EIPR*. 18(4). pp186-197.
- [31] Schmidt, S. & Lewis, D. (1996). The Unlimited Potential of the Electronic Library. *Computers in libraries*, pp1-7.
- [32] Schockmel, R. B. (1996). The Premise of Copyright, Assaults on Fair Use, and Royalty Use Fees. *Journal of Academic Librarianship*, 22(1), 15-25.

주영주

1974 이화여자대학교 교육공학과(학사)
 1976 Boston University 교육공학 (석사)
 1979 Boston University 교육공학 (Ed.D.)
 1979 ~ 현재 이화여자대학교 교육공학과 교수
 관심분야: 멀티미디어 활용, 교육정보화, 교육공학경영
 E-Mail: youngju@mm.ewha.ac.kr

이광희

1981 성심여자대학교 불어불문학과(학사)
 1984 이화여자대학교 교육공학과 (석사)
 1990 State University of New York at Buffalo, 교육학 및 교육공학(Ph.D.)
 1991 SUNY at Buffalo 교육공학(Post Doc. Study)
 1998~ 현재 수원과학대학 전임강사 (교육학담당)
 관심분야: 멀티미디어 및 웹 활용, 개발, 교육정보화
 E-Mail: khlee@mail.suwon-sc.ac.kr