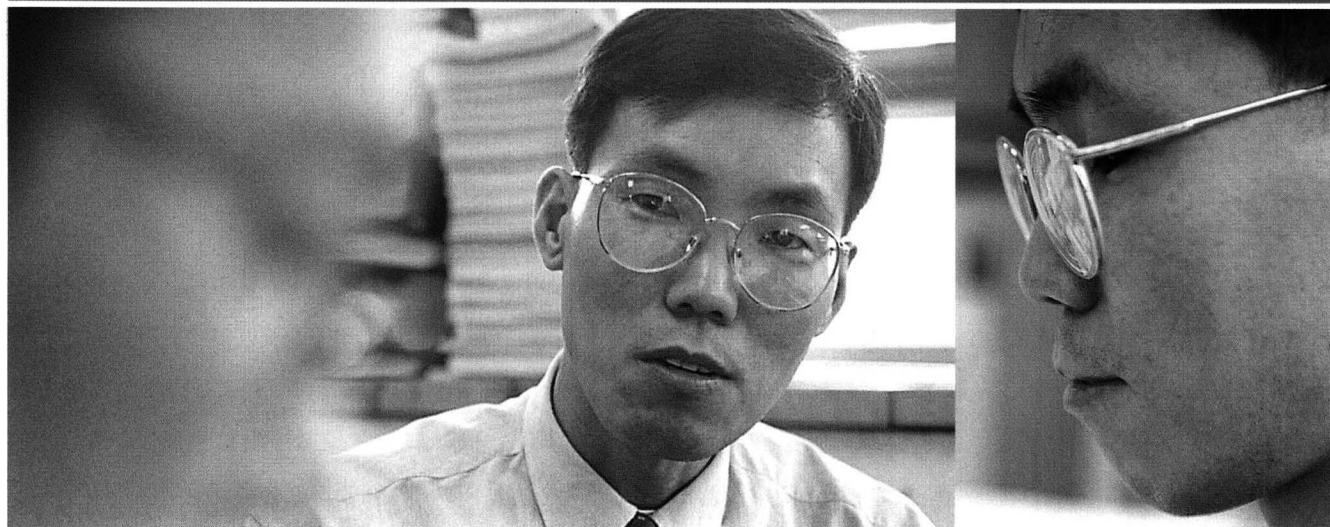


저작권 환경변화에 따른 '새로운 게임의 룰'



지난 7월 1일부터 디지털, 네트워크 환경에 적합한 '저작권법중 개정법률'이 시행에 들어갔다. 이번 개정안은 도서관간 저작물 복제·전송을 제한 없이 허용한 데 대한 부작용과 데이터베이스 산업발전 및 디지털 기술발전에 대한 대응 부족의 문제점을 보완하기 위한 것으로 ▲도서관 저작물복제·전송과 관련 법정 보상금제도 도입 ▲창작성이 없는 데이터베이스의 투자 보호 신설 ▲온라인서비스 제공자의 책임제한 규정 ▲기술적보호조치 및 권리관리정보 보호 ▲시각장애인을 위한 저작재산권 제한 규정 등의 내용을 담고 있다.

이번 저작권법 개정의 실무를 담당한 문화관광부 저작권과 임원선 과장을 만나 개정안의 취지와 의미를 들어보았다.

■ 노무현 대통령이 저작권법 개정을 통해 콘텐츠강국을 건설하겠다는 말을 한 적이 있다. 이번 개정을 통해 가장 크게 기대하는 것은 무엇인가?

저작권법이라는 게 쉽게 이야기하면 '게임의 룰'이다. 특정한 저작물에는 저작물에 대한 권리를 가진 자와 그 저작물을 이용하려는 이용자가 있는데 이 둘 사이의 게임의 룰을 정하는 것이다.

최근에는 디지털·네트워크화로 인해 과거에 게임을 하던 상황과 많은 차이가 있다. 환경이 바뀌었기 때문에 당연히 게임의 룰도 달라져야 한다. 이번 개정은 게임의 룰이 없어 혼란스러웠던 부분을 명백하게 정함으로써 예측 가능한 사업환경을 만들었다는 데 큰 의미가 있다.

■ 그렇다면 사업자에게 보다 유리해졌다는 것인가?

반드시 그렇지는 않다. 전에는 사업자의 책임이 어디까지인지 불명확했다. 개정안은 당신들은 여기까지 할 수 있다고 명확하게 그 선을 제시한 것이다. 물론 자기권리를 보호받을 수 있는 수단을 주기는 했지만 제한적이다.

만약에 이 법이 없을 때, 관련법이 없어 전혀 컨트롤할 수 없었다고 생각한 측면에서 보면 사업자의 권리가 강화된 것이다. 반면에 기존의 오프라인에 적용되는 법으로 유추했을 때는 대충 이 정도는 권리가 있는 거 아니냐고 생각한 사람의 입장에서서는 약화된 것이다. 다시 말해 개정안은 그러한 입장차이나 오해의 소지를 없앤 것이다.

■ 법 개정 과정에서 힘들었던 점은?

아무래도 법의 제정방향에 따라 당사자들의 이익이 결부되어 있다는 점이다. 특히 도서관과 관련된 법을 제정하는 과정에서 그랬다.

이러하면 이전에는 도서관이 소장한 도서는 제한을 받지 않고 디지털로 변환해 무상으로 전송할 수 있었다. 하지만 개정된 법에 따르면 출판된 지 5년 이내의 책은 디지털화하지 못하게 제한을 두었다. 또 기존에 디지털로 나와 있으면 안 되고, 해야 할 경우에는 보상금을 내야 한다.

■ 그렇다면 이미 자유로운 권리를 누려왔던 도서관 측에서는 전자도서관은 왜 하나냐는 문제제기를 할 수 있을 것 같은데...

전자도서관뿐만 아니라 가정에서도 정보를 이용할 수 있는 안방도서관이 가능해야 한다는 요구도 있다. 사실상 정당한 보상이 주어질 수 있다면 제한 없이 하는 게 맞다. A가 출판했을 때 기대치가 10,000부라고 치자면 디지털도서관이나 안방도서관으로 인해 10,000부 이하가 판매됐다면 문제가 되겠지만 그 이상 판매됐다면 문제가 없을 것이다.

하지만 이러한 이해관계를 조절하기가 현실적으로 쉽지 않다. 그래서 선택한 게 '도서관 내에서 만큼은 보상금을 지불하는 조건에 한해서 자유롭게 이용할 수 있다'는 제한적 범위를 둔 것이다. 물론 시간이 걸리겠지만 지속적인 보상을 통해서로의 이해에 부합하는 방향으로 접근하게 될 것이다.

■ 세계적으로 봤을 때 우리나라의 저작권법 수준은 어느 정도에 와 있나?

물론 진보적이진 않지만 국제법을 충실히 따르고 있는 수준이다. 보통 우리는 베른조약과 같은 국제조약이 제시하고 있는 저작권제한규정을 따른다. 권리자에게 이리이러한 권리를 줄 수 있고 이리이러한 권리는 제한해야 한다는 내용을 담고 있다. 그 규정에 따라 각 나라가 권리를 제한하게 되는데 이에 대한 제한 규정이 또 있다. 각 나라가 임의적으로 하는 것이 아니라 어느 정도까지는 되고 어느 정도까지는 안 된다고 정해 각 나라의 권리를 제한한다. 거기에 비춰봤을 때 이번에 개정된 일부 법안은 그 범위의 극단에 와 있다고 볼 수 있다. 솔직히 밖에서 보기에 '이건('창의성 없는 데이터베이스 보호', 이하 '데이터베이스 보호') 국제법 위반이다' 라고 제기할 소지까지 내포하고 있다.

'데이터베이스 보호'에 대해서 좀더 이야기하자면 이미 이전에 보호 필요성에 대한 인식은 있었는데 그에 대한 부작용으로 1996년의 개정안이 받아들여지지 않은 경우다. 그 후로 우리도 연구를 계속하고 있었고 특히 정통부에서 산업적으로 절실하다며 강하게 요구해 왔다. 그러던 중 유럽연합에서 이와 비슷한 법을 시행했는데 해보니 좋다는 결과를 얻을 수 있었다. 그래서 우리도 자신감을 갖고 진행시켰다.

■ 앞으로도 변화하는 기술에 따라 법도 개정될 것으로 보인다. 다음 개정 때는 어떤 면이 가장 많이 변하게 될 것 같나?

단정할 순 없지만 아무래도 '데이터베이스 보호' 쪽에서 변화가 있을 것이다. 유럽에서 성공했다고 해서 우리나라에서 성공하라는 법은 없다. 또 익숙하지 않은 제도기 때문에 사용

자 측에서는 불편한 면이 있을 것이다. 특히 경쟁업자들, 과거에는 전화번호 같은 것을 가져다 쓰는데 전혀 문제가 되지 않았지만 이젠 문제가 다르다.

■ 특히 인터넷상에서는 카피레프트의 목소리가 크다. 규제에 대해서도 논란이 있을 것 같은데.

추상적이었던 것을 누구나 알아볼 수 있도록 명백하게 했을 뿐이다. 카피레프트 역시 저작권을 전면 부정하지는 않는다. 결국 레프트나 라이트 모두 궁극적으로 추구하는 목적이 같기 때문이다. 우리의 입장에서 보호는 수단적인 방법일 뿐이다. 보호를 통해 더 많은 사람이 더 좋은 저작물을 더 활발히 창작하고 소비하기 위한 한 방법이다. 일반국민들이 보다 풍요롭게 문화생활을 하자는 데 이견이 없다. 단지 카피레프트는 적게 보호하고도 그렇게 할 수 있다는 것이고 우리는 기본적으로 이러한 보호가 있어야 그럴 수 있다는 것이다.

■ 저작권법을 담당하면서 가장 어려운 점은 무엇인가?

우선 저작권법이 다루는 분야는 기술적으로 많이 앞서 가고 있다는 것이다. 특히 이번 저작권법 개정 같은 경우가 그랬는데 단지 출판물뿐만 아니라 공중파방송, 인터넷 등 다양한 매체의 특성을 반영해야 한다. 물론 나도 아직 젊기는 하지만 솔직히 숨가쁘게 발전하는 기술을 따라가는 데 어려움이 있다.

두 번째는 단지 우리나라의 상황만 가지고 적용될 수 없다는 것이다. 우리가 활용하는 저작물이 단지 우리의 것만이 아니기 때문이다. 당연히 다른 나라의 법을 감안해 보다 큰 틀을 짜야 한다는 것이다.

■ 디지털과 네트워크가 점차 발전하는 과정에서 저작권을 둘러싼 분쟁이 커질 것으로 예상된다. 저작권법과 관련된 사람들에게 하고 싶은 말이 있다면?

앞서 저작권법은 게임의 룰이라고 말했다. 특정한 시기에 균형 잡힌 게임의 룰이 있다. 하지만 상황이 바뀌면서 균형점을 상실하게 된다. 문제는 또 다른 균형점으로 옮겨가는 과정에 있다. 많은 사람들이 그 변화되는 과정에서 증가된 편익을 독차지 하려는 경향이 있다. 없던 법이 생김으로 해서 파이가 커진 것인데 이 커진 파이가 다 내꺼다라고 생각하는 건 옳지 않다. 모든 권리에는 나만의 것이 아니라 상대방의 것도 있다는 것을 이해해 줬으면 한다. ■