



DC 지적재산권 현황

# 더 좋은 콘텐츠 원해? 그럼 공짜라는 생각 버려!

## 불법복제 감소 추세... 공급자·사용자 간 점점 찾기 중요

인터넷의 고도화는 기업들에게 다양한 무형의 정보(콘텐츠)를 통해 성장할 수 있는 기반을 마련했지만 그 이면에는 불법복제로 대표되는 지적재산권의 광범위한 침해라는 또 다른 문제점을 양산하는 계기가 됐다. 정부에서도 DC산업 발전의 디딤돌로서 지적재산권 보호에 적극적이다. 지적재산권을 보호하고자 하는 노력이 궁극적으로 국내 DC산업을 견인하기 때문이다. 국내 DC 불법복제를 중심으로 지적재산권 이슈를 살펴봤다.

글 양기석 기자

**올** 해 DC업계를 뜨겁게 달군 이슈로는 불법복제, 콘텐츠 공유(P2P) 등으로 대표되는 지적재산권 문제를 빼놓을 수 없다. 불법복제 문제에서도 가장 심각한 것이 패키지 SW 불법복제. 특히 국내에서는 지난해에 이어 올해 들어서도 정부가 적극적인 불법복제(AP) 단속 의지를 밝히자 관련 SW업체들은 반색했다. 지난 2002년 AP 단속의 성과를 확인한 바 있는 SW업체들

에게 있어서 불법복제율 하락은 매출 상승의 바로미터이기 때문이다.

IDC 보고서에 따르면 SW 불법복제율을 10% 낮출 경우 국내에서만 3조1,000억원의 경제적 효과, 3,000억원의 세수 증가 및 8,000여 개의 일자리 창출 효과가 있는 것으로 분석됐다.

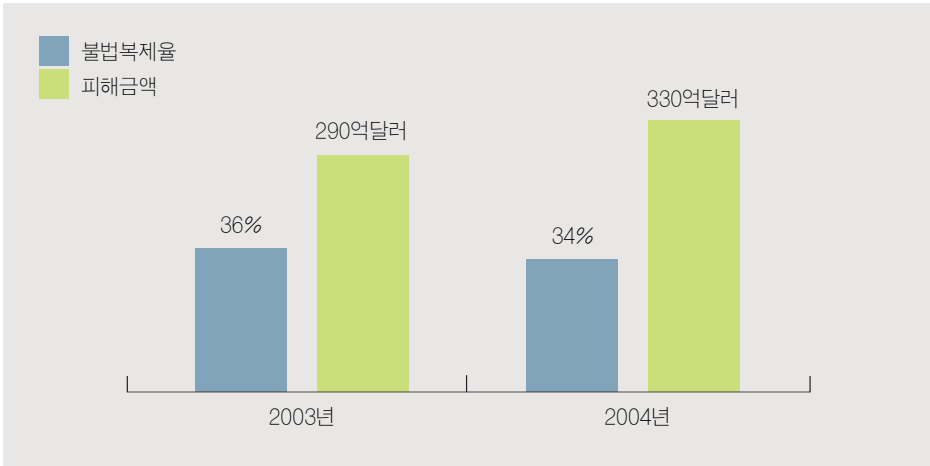
정통부는 SW 불법복제 단속반원에게 논란의 소지가 있었던 사법경찰관을 부여하면서

까지 불법복제 문제에 대한 해결 의지를 보였다. SW산업의 지적재산권 보호가 이뤄져야 시장 창출, R&D 및 재투자, 신기술 창조라는 선순환 구조가 가능하다는 판단 때문. 하지만 아직까지 국내에서의 불법 복제율은 세계 평균을 크게 웃돌고 있는 것이 현실이다.

사무용소프트웨어연합(BSA) 관계자는 “국내 불법복제율은 지난 94년 75%에서 해를 거듭할수록 낮아지고는 있으나 아직도 세계 평

## 기획 II

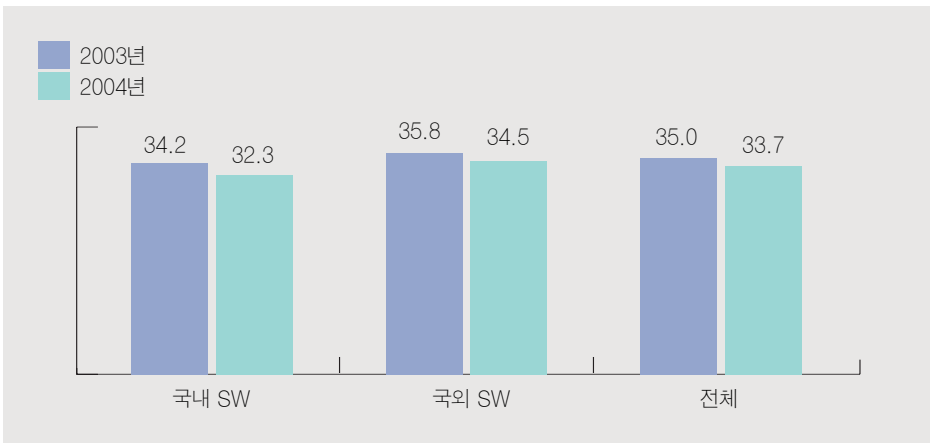
(그림 1) 전세계 SW 불법복제율 추이



자료: IDC

(그림 2) SW 불법복제율 추이

(단위: %)



자료: 프로그램심의조정위원회

균을 웃돌고 있는 상황”이라며 “이런 상황에서 정부가 내년까지 SW 불법복제 비율을 BSA 기준으로 40%까지 낮추기로 한 것은 매우 고무적”이라고 밝혔다.

실제로 BSA가 IDC에 의뢰해 조사한 ‘2004년도 전세계 SW 불법복제 조사보고서’에 따르면 2004년 전세계 SW 불법복제 평균은 2003년도에 비해 1%가 하락한 35%를 기록했으나 피해금액은 오히려 증가하는 추세에 있는 것으로 나타났다.

조사대상 전체 87개국 가운데 우리나라는 2003년 대비 2% 감소한 46%의 비율을 유지했지만 조사대상 OECD 28개 회원국 중 터키, 멕시코 등에 이어 일곱번째로 높은 수준의 불법복제율을 유지하고 있는 상황.

또 프로그램심의조정위원회(이하 프심위)가 조사한 자료에서도 지난해 국내 SW 불법복

제율은 33.7%로 나타났다. 이중 일반 기업에서의 불법복제율은 17.9%였고 일반 가정에서의 불법복제율은 45.6%에 이르렀다.

SW 불법복제가 정부의 단속만으로는 한계가 있다는 것을 여실히 보여주는 사례라고 할 수 있다.

업계 관계자는 “지적재산권 문제를 해결하기 위해 단속 위주의 정책을 펼치는 것은 한계가 있게 마련”이라며 “사용자들의 의식 수준을 높이기 위해서는 홍보나 계몽활동 강화 등 보다 근본적 접근이 필요하다”고 강조했다.

### 온라인음악은 제도 진입할 듯

불법복제가 큰 폭으로 떨어지지 않는 이유 중 하나는 불법복제 역시 상당한 기술적 진화를 거치고 있는 것과 무관치 않다. 구시대의 유물인 ‘구운’ CD가 사라지고 주로 와레스 사

이트나 P2P사이트를 통한 콘텐츠 내려받기가 주류를 이루고 있는 것. 이에 미국 저작권 업계에서는 P2P를 위축시키기 위한 방안으로 가짜 파일 배포에 적극적인 움직임을 보이고 있는 상황.

특히 P2P에서 가장 큰 문제점 중 하나는 온라인음악 서비스의 불법 공유 문제. 이 중에서도 폭넓게 확산되는 특징을 가진 P2P 등 유통과정에서의 불법복제 문제가 더욱 심각하다.

강대오 프심위 선임연구원은 “DC분야의 지적재산권 침해는 유통과정에서의 침해와 개작과 관련된 사용자 침해가 대표적”이라며 “이중 유통상에서의 침해가 대량으로 이뤄진다는 점에서 더욱 심각하다”고 말했다.

사실 온라인 상에서 콘텐츠의 불법 공유가 크게 이슈화되면서 온라인음악 서비스의 경우 지난해 음악 스트리밍업체인 벅스뮤직이 관련 업체들의 압력에 못이겨 유료화로 선회한 것을 비롯, 올해에는 국내 대표적 P2P사이트인 소리바다도 그간의 무료 P2P서비스를 중단하고 유료화로 가닥을 잡았다. 소리바다의 경우 유료화로 돌아선 과정에서도 잡음이 끊이질 않았지만 요금제 등에 대한 선택의 문제가 남았을 뿐 사실상 유료화는 진행될 것이 확실해 보인다. 소리바다의 유료화 선언은 온라인음악 서비스 분야에서의 불법복제의 통로가 그만큼 좁아졌다는 것을 의미한다. 게다가 올해 들어 본격적인 온라인음악 시장에 진출해 대박을 터뜨린 이동통신 3사가 가장 심혈을 들인 부분도 바로 불법복제 방지를 위한 노력이었다는 것을 감안하면 온라인음악 서비스 시장에서 불법복제 문제가 자리를 잡을 것이라는 전망에 힘이 실리고 있다.

온라인음악 시장의 유료화가 자리를 잡아 가고 있지만 모바일이나 패키지게임 분야에서의 불법복제는 해결될 기미가 없다.

모바일게임의 불법복제로는 게임의 실행파일을 PC로 다운로드 해 휴대전화로 옮겨 실행할 수 있게 하는 QPST(Qualcomm Product Support Tool) 프로그램을 이용한 불법복제가 대표적. 가뜰이나 시장이 침체돼 있는 상황에서 불법복제는 관련 업체를 아사 직전으로 몰아놓고 있는 것이 현실이다. 특히 포털 사이트의 커뮤니티와 미니홈피 등을 통해 이뤄지던

불법복제가 올해 들어 급증하고 있어 관련 업계가 대책 마련에 전전긍긍하고 있다.

패키지 게임업체들의 경우도 심각한 수준이다. 그동안 불법복제는 주로 PC게임 위주로 이뤄졌으나 패키지게임 시장의 무게중심이 <플레이스테이션2>와 <X박스> 등 게임기로 이동하면서 관련 게임의 불법복제가 크게 늘어나고 있다. 이에 일부 업체들은 불법복제에 대한 대응책으로 온라인게임 분야로 선화하려는 시도까지 나타나고 있는 실정이다.

불법 복제 문제 못지 않게 국내에서는 기업 간 지적재산권 침해 공방도 이어지고 있다. 기업 간에 나타나는 지적권 공방은 SW의 소스코드 침해 여부가 주된 내용이다.

업계 관계자는 “사실상 타사 제품의 소스코드를 갖고 있다면 유사 제품을 만드는 것은 시간 문제”라며 “하지만 소스코드 도용을 입증하는 것이 쉽지 않은 것이 현실”이라고 말했다.

일례로 2000년을 전후한 시기에 공공시장에서는 K4인증이라는 새로운 보안 인증제도가 생겼다. 정부에 납품되는 방화벽이나 IDS 등 보안솔루션에 부여하는 이 인증을 획득한 업체들은 공공시장을 선점, 선두업체로서의 입지를 확실히 다지기도 했다. 하지만 당시 외국계 보안기업들은 입맛만 다셔야 했다. 이 인증을 받기 위해서는 정부에 소스 코드를 공개해야 했기 때문. 하지만 전세계 시장의 2%에 불과한 한국시장 공략을 위해서 존재 이유인 소스코드를 공개할 수는 없는 노릇이었다.

### 소스코드 침해 논란

국내에서 소스코드 침해 논쟁은 1년 이상 법정 공방을 벌여온 티맥스소프트와 BEA시스템즈코리아의 법정다툼이 대표적인 사례로 꼽힌다. 지난 2003년 BEA가 티맥스가 구축한 정통부와 동양증권 프로젝트와 관련해 저작권을 침해당했다면서 시작된 소송은 올 초 법원의 조정 결정이 나오면서 마무리됐다.

지난 2001년 정부가 추진한 한국형 무선인터넷 플랫폼인 위피(WIFI) 역시 지적재산권 논쟁에 휩싸인 바 있다. 현재 위피는 국내에서 판매되는 모든 휴대폰에 의무적으로 탑재되는 등 상용화에 급물살을 타고 있지만 지적재산권 통상 마찰에서는 자유롭지 못했다. 썬마

이크로시스템즈의 자바(JAVA) 관련 지적재산권과 기술 로열티 부분을 사전에 제대로 파악하지 못한 상태로 표준규격에 포함시켰던 것. 이 사건은 한국무선인터넷포럼(KWISF)이 썬과 위피(WIFI) 협상을 타결하고 위피 차기버전 공동개발과 기술지원 등을 포함한 양해각서에 조인하면서 일단락 됐다. 하지만 궁극적으로 위피가 존재하는 한 썬의 영향력이 지속된다는 점에서 아직 꺼지지 않은 불씨는 평가를 받고 있다.

### 기업의 적극적 보호 의지도 중요

가장 대표적인 DC 지적재산권 침해가 불법복제나 콘텐츠 공유라면 지적재산권을 보호하는 가장 대표적인 방법으로는 BM특허가 있다. 이는 독특한 콘텐츠나 아이디어로 사업을 전개하는 무형기술에도 특허권의 행사가 보편화되고 있다는 방증이기도 하다.

BM특허 관련해서는 1인 커뮤니티로 1,200

<표> BM특허 등록건수 및 증가율

구분	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년
등록건수	174	338	776	976	1,327
전년 대비 증가율(%)	11.7	94.3	129.6	25.8	36.0

자료: 특허청

만명의 가입자를 확보하고 있는 싸이월드 사례가 시사하는 바가 크다. 현재 일본, 중국 등 외국에서는 싸이월드를 그대로 표절한 일명 ‘짝퉁’ 싸이월드 사이트들이 확대되고 있는 상황. 특히 최근에는 대형업체인 일본 소니그룹 계열의 한 인터넷 업체가 싸이월드의 ‘미니홈피’와 유사한 인터넷 커뮤니티 서비스를 시작하면서 크게 논란이 되고 있다.

소니커뮤니케이션네트워크가 서비스를 시작한 ‘미니홈(minihp.minihome.jp)’이라는 개인 커뮤니티 사이트가 싸이월드의 초기 화면 내용이나 메뉴의 구성 및 배치, 아바타가 등장하는 미니룸 공간이나 1층 설정 기능 등이 매우 유사하다는 것. 하지만 SK측이 미니홈피에 대한 BM 특허를 내지 않은 상황에서 지적재산권 침해를 주장하기란 쉽지 않다는 의견이 많다.

이처럼 BM특허는 불특정 다수의 기업들이

비슷한 방식의 기술로 영업을 전개하고 있다는 점에서 매우 중요한 사항이 되고 있다. 특히 일부 업체들은 특허 등록된 기술 중 기술 및 사업의 적용범위를 광범위하게 설정해 놓으며 기술 장벽을 높이고 있는 상황. 이런 점에서 싸이월드 사례는 되새겨볼 필요가 있다.

현재 전세계적으로 막강한 영향력을 행사하고 있는 기업들은 그들의 영향력만큼이나 많은 관련 특허를 갖고 있다. 더욱이 이들은 지적재산권 침해에 대한 체계적인 대응 체계를 갖추고 타사의 지적재산권 침해에 대한 치밀한 대응을 한다는 것도 주목할 만하다. 일례로 썬마이크로시스템즈가 위피 개발 단계에서는 침묵으로 일관하다가 정작 상용화가 가능해진 시점에서 지적재산권 침해를 들고 나온 것은 결코 우연의 일치가 아니다.

물론 DC분야의 지적재산권 문제는 일반적으로 사용자와 공급자 관계에서 발생한다. 따라서 어느 일방의 주장만을 받아들이기 힘든

‘합의’의 문제라고 봐야 한다.

네티즌들은 콘텐츠 제공 초기에는 ‘무료’라는 달콤한 마케팅으로 회원수를 채워놓고 어느 순간 돈을 내라는 식의 발상에 발끈하고 있다. 기업들도 나름의 노력과 투자가 들어간 디지털콘텐츠에 대한 사용자들의 저급한 인식에 불만이 많은 것은 마찬가지다.

다만, 지적 자산인 콘텐츠를 돈을 내고 사용하는 것은 시대의 큰 흐름인 것만은 분명해 보인다. 이제 중요한 것은 양자가 어떻게 접점을 찾을 것인가에 모아졌다고 할 수 있다.

강대오 프심위 선임연구원은 “공급자 입장에서는 국내 소득 수준을 고려한 합리적이고 탄력적인 가격 정책과 지적재산권에 대한 보다 적극적인 보호 의지가 있어야 한다”며 “사용자들 역시 SW 등 콘텐츠가 공짜라는 인식을 버리고 지적재산권이 왜 필요한지에 대한 이해가 필요하다”고 말했다. ●