

6

디지털경제하 저작권 문제에 대한 경제학적 고찰

강 대 오

한국 eBook산업협의회 사무처장(가천길대학 창업경영과 겸임교수)

목차

1. 서론
2. 정보재화와 디지털경제의 특징
 2. 1 정보재화의 특징과 디지털 경제
 2. 2 경합성과 배제성의 유무에 따른 정보재화의 유형 분류
3. 디지털 경제 하 정부의 역할
 3. 1 정보재화의 저작권 보호의 한계와 문제점
 3. 2 정책방안의 모색
4. 맺음말

1. 서론

현재 정보통신기술의 발전은 우리 사회에 많은 영향을 미치고 있다. 특히 소비의 문제에 있어서 기존 산업사회의 경우 유형재화의 소비가 주류를 이루었다면 정보통신기술로 촉발된 디지털경제에서는 기업의 생산활동이나 개인의 소비활동에 있어서 산업사회에 비하여 상대적으로 무형재화인 정보재화¹⁾의 소비가 늘고 있다. 이러한 변화를 앵겔법칙에서 말하는 소득과 소비의 문제를 응용하여 본다면 디지털경제에서는 소득의 변화와 정보재화 소비의 관계로 재구성해 볼 수 있다. 정보통신기술의 발전은 점차 정보재화 다소비 형태의 생산시스템과 소비형태로 소비패턴을 변화시키고 있다. 그러나 무형재화인 정보재화의 소비 일반화 추세 하에서 현재의 정보재 산업에 기존 경쟁정책의 적용이 유효한지 아니면 새로운 경쟁규범이 필요한지에 대하여 여러 의견이 있다.²⁾ 이러한 논의는 정보재화에 대한 저작권과 밀접한 관련을 가지고 있다. 정보재화는 특성상 아날로그 형태나 유형재화와 비교하여 여러 가지 차이점을 가지고 있다. 본 연구에서는 정보재화의 특징과 이에 따른 저작권 보호의 범위와 한계 그리고 이와 관련된 문제점들에 대하여 경제학적 관점에서 살펴보고 이에 대한 정책방안을 모색하여 본다.

2. 정보재화와 디지털경제의 특징

본 장에서는 먼저 무형재화인 정보재화가 가지고 있는 특징과 이러한 특징들로 구성된 디지털경제에 대하여 살펴본다. 그리고 공공재의 분석 기법을 가지고 정보재화의 유형을 분석하여 보고 이를 토대로 정보재화에 대한 저작권 보호를 비롯하여 여러 가지 문제점들에 대하여 논의를 전개한다.

2. 1 정보재화의 특징과 디지털 경제

정보통신기술의 발전에 따라 생산 및 소비가 일반화되고 있는 정보재화는 기존 아날로그 형태나 유형재화에 비하여 몇 가지 다른 특징들을 가지고 있다. 아날로그 사회와 대응되는 개념으로 우리는 현대사회를 정보화사회 혹은 디지털사회라 칭한다. 이러한 정보통신기술을 바탕으로 성립한 정보화사회의 특징을 살펴보면 기존 사회와 비교하여 무형재화인 정보재화의 소비 일반화 및 네트워크

1) 일반적으로 정보재화(information goods)란 디지털화 가능한 모든 상품으로 콘텐츠를 비롯하여 각종 소프트웨어, 데이터 베이스 등 디지털재화(digital goods)를 일컫는 포괄적인 개념으로 그 형태는 콘텐츠나 소프트웨어 등 개별적 재화의 형태를 취할 수도 있고 콘텐츠와 소프트웨어 등 개별 디지털화 요소의 조합형태를 취할 수도 있다.
 2) 이러한 논의에 대하여 오스트리아 학파와 미국의 주류 경제학자들이 각기 다른 입장을 취하고 있다. 오스트리아 학파인 coleman 등은 기존 경쟁정책에 비판적인 반면 미국의 주류 경제학자의 대표적인 인물인 Shapiro 등은 기존 경쟁정책의 유효성을 주장하고 있다.

크 환경의 구축을 들 수 있다. 그리고 이러한 경제환경의 변화는 우리 사회에 새로운 사회문제를 제기하고 있다. 유형재화와 아날로그 형태의 저작물에 대한 재산권 행사의 문제는 기술의 특성상 일정한 한계가 있었다. 그러나 디지털기반의 정보화사회에서는 그 특성상 무형재화인 정보재화에 대한 저작권 문제가 산업의 중심적인 화두로 부각되고 있다. 우리는 소비패턴이 유형재화에서 무형재화로 바뀌고 있는 추세에서 아날로그 및 유형재화에 적용되는 논리와 무형재화인 정보재화에서 적용되는 논리와의 차이점을 발견할 수 있다. 이러한 차이점을 살펴보기 위해서 우선 정보재화의 성격을 살펴보면 다음과 같은 것들을 볼 수 있다.

첫째, 정보재화의 경우 아날로그 형태에 비하여 분화 통합의 유연성을 가지고 있다. 즉, 기존 유형재화와 비교하여 디지털 정보재화는 조작과 가공이 용의하고, 전달매체간 상관관계가 약하다. 이에 정보화 사회는 거대한 양의 지식과 정보가 생산되기 때문에 요소재화를 선택, 분석, 평가, 활용하는 능력과 창조적 가치를 재생산, 재창출하는 능력이 매우 요구된다.

둘째, 정보통신기술의 특성상 정보재화는 저작물 복제에 있어 저작권 침해를 위한 비용부담과 복제상품의 품질문제가 해결되었다고 볼 수 있다. 이에 따라 정보재화에 대한 저작권 보호 문제가 심각한 사회문제로 대두될 가능성이 증대되었다.

셋째, 정보재화의 경우 유통 네트워크 기반의 확충으로 거리와 시간의 한계가 극복되어 재화의 파급효과가 혁신적으로 증대되었다.

넷째, 정보재화는 네트워크화를 통한 쌍방향 정보유통을 지향하는 경향이 있다.

다섯째, 정보재화의 속성상 저작권 문제는 정보재화의 소비, 생산 및 사회후생과 밀접한 관계를 가지고 있다.

다음으로 이러한 정보재화의 성격을 통하여 디지털경제의 특징에 대하여 살펴보면 다음과 같은 특징들을 찾아볼 수 있다.

첫째, 한계비용의 특징을 들 수 있다. 정보재화의 경우 초기 투자비용은 크나 추가 생산에 따른 유형 요소에 대한 한계비용은 극단적인 경우 0에 가까울 수 있다. 이러한 한계비용의 문제는 기업의 가격차별화 전략의 폭을 확대시킴으로써 후발 기업의 시장진입을 차단시킬 수 있다. 또한 생산에서 수확체증과 규모의 경제효과를 발생시켜 시장을 자연독점 내지 과점형태로 형성시킬 수 있다. 그러나 저작권을 생산요소의 개념으로 볼 때 한계비용은 저작권 비용이 되어 정보재화의 공급곡선이 될 수 있다. 결국 정보재화에 있어서 저작권의 부과방식이 기업의 공급곡선 형태에 영향을 미치게 된다.

둘째, 범위의 경제를 들 수 있다. 음악, 방송, 영화 등의 요소 콘텐츠와 컴퓨터 및 소프트웨어 산업 등이 서로 연관되면서 비용의 절감이나 더 높은 부가가치의 상품을 생산함으로써 범위의 경제를 이룰 수 있다.

셋째, 네트워크 효과이다. 정보재화의 경우 네트워크를 통해 재화의 유통 및 소비가 촉진되는 긍정적 외부효과³⁾와 지배적 상품의 등장에 따른 부정적 측면의 외부효과인 고착의 문제와 교체비용

의 증대 문제가 발생할 수 있다. 즉, 네트워크 효과는 교체비용을 증대시킴으로써 기업에게는 초과수입을 발생시키나 사회적 측면에서는 부정적 외부효과인 고착현상 및 교체비용의 증대를 유발시킨다.

결국 앞에서 본 한계비용과 규모의 경제를 비롯하여 외부효과를 발생시키는 범위의 경제, 네트워크 효과, 고착 등의 문제가 결합되면 정보재화 시장은 자연독점의 형태를 취하게 될 가능성이 높다. 정보재화를 생산하는 선도기업의 입장에서는 고착의 정도가 깊을수록 기업의 가치는 증대하나 사회적으로는 교체비용이 증대하게 되어 보다 우수한 정보재화를 생산하는 기업의 시장진입은 그만큼 더 어려워지게 만들어 사회후생을 감소시킬 수 있다. 결국 정보재화에 있어서 규모의 경제 및 고착현상 등은 자연독점 환경을 구축함으로써 기업의 독점이윤을 증대시키나 사회적 측면에서는 반대 현상이 발생한다. 이러한 독점기업의 초과이윤 실현은 결국 정보재화의 유료화를 통하여 가능하며 이러한 유료화 기반은 기술적 보호와 더불어 강력한 저작권³⁾ 보호기반을 필요로 한다.

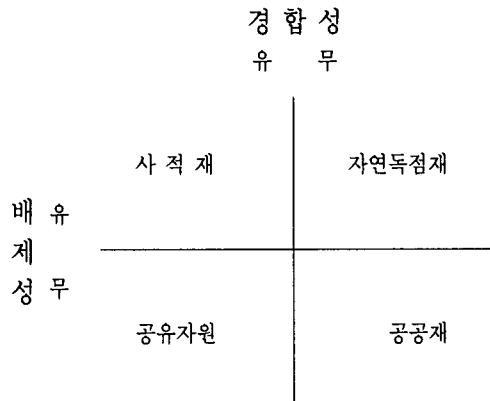
2. 2 경합성과 배제성의 유무에 따른 정보재화의 유형 분류

정보재화의 성격은 기존 경제학에서 다루던 공공재의 성격과 유사한 특성을 가지고 있다. 일반적으로 유형재화의 경우 자원의 희소성을 기초로 논리를 전개하나 무형재화의 경우 공공재화의 구분기준인 경합성과 배제성에 기초하여 논리를 전개할 수 있다. 다음에서는 정보재화의 분석을 공공재의 특성분석에서 사용하는 분석 틀을 사용하여 살펴본다. 사람들을 재화의 소비로부터 막을 수 있는가의 여부를 기준으로 배제성(excludable)을 판정할 수 있으며, 한 사람이 어떠한 재화를 소비함으로써 다른 사람이 이 재화를 소비하는 것에 제한을 받는지의 여부를 기준으로 경합성(rival)을 판정할 수 있다. 이러한 기준에 입각하여 정보재화의 성질을 설명할 수 있다. 정보재화의 경우 디지털의 속성상 비경합적인 성격을 가지고 있다. 즉 정보재화의 경우 다른 사람의 소비로 인하여 타인의 소비에 영향을 받지 않을 뿐 아니라 저작권을 고려하지 않을 경우 추가 생산에 투입되는 한계비용 또한 상당히 적어 비경합성과 더불어 규모의 경제효과를 얻을 수 있어 자연독점적 시장을 형성할 가능성을 충분히 가지고 있다. 다음으로 배제성의 측면에서 정보재화의 경우 기술 및 법적 기반을 통하여 배제성을 어느 정도 행사할 수 있다. 이러한 측면에서 볼 때 정보재화는 다음의 <그림 1>에서 볼 수 있듯이 비경합적이며 배제가능성이 존재하는 자연독점재의 성격을 가지고 있다.

자연독점재의 경우 경합성은 없으나 배제성은 있는 재화로 유료의 정보재화나 케이블 TV 등의 저작권 보호 무형재화들이 여기에 포함될 수 있다. 그러나 기술적 법적 보호를 받지 못하는 재화나 보편적 서비스 차원에서 무료로 제공되는 정보재화의 경우 비경합성과 비배제성을 모두 가지고 있

3) 사람의 행동이 타인의 경제적 후생효과에 영향을 미치나 그에 대한 거래가 이루어지지 않는 것으로 긍정적 외부효과와 부정적 외부효과로 구분할 수 있다.

4) 저작권은 그 객체가 관념적 무체물이라는 점에서 동산, 부동산 등 유체물을 개체로 하는 소유권 등과 구별된다.



〈그림 1〉 경합성과 배제성을 기준으로 한 재화의 유형 분류

기 때문에 공공재로 분류할 수 있다. 이러한 측면에서 저작권의 문제는 정보재화를 자연독점재와 공공재를 구분하는 기준이 될 수 있다. 결국 장기적으로 저작권이 보장된 정보재화는 자연독점 혹은 지배기업이 우위를 누리는 형태의 시장이나 차별화된 유사한 상품들이 제한적으로 경쟁하는 과점 내지 복잡 형태의 시장을 취할 수 있다.

3. 디지털 경제 하 정부의 역할

3.1 정보재화의 저작권 보호의 한계와 문제점

무형재화의 소비가 일반화되는 경제구조에서 저작권 문제가 재화의 가격, 시장구조, 대외무역 등 경제 전반에 미치는 파급효과 계속적으로 증대할 것으로 생각된다. 따라서 정보재화에 대한 저작권 보호는 다각적인 시각에서 그 보호의 한계와 범위를 고려할 필요가 있다. 여기서는 정보재화에 대한 저작권 보호와 관련된 몇 가지 문제점들을 살펴보도록 하겠다. 먼저 정보재화의 특성상 지나친 저작권 보호는 시장 진입장벽으로 작용하여 정보재화 시장을 독점시장으로 만들 가능성이 크다.

둘째, 독점에 따른 고착 현상은 독점기업의 혁신의지를 약화시킴으로써 기업경쟁력을 저하시키는 한편, 교체비용을 증대시킴으로써 자원배분을 왜곡시킬 수 있다.

셋째, 소프트웨어 및 콘텐츠의 설계 기법 등은 기존에 설계된 내용을 개선하고 편집하여 새로운 내용으로 만드는 것이 점차 일반화되어 가고 있다. 이러한 상황에서 저작권을 보유한 요소시장의 독점은 조합형 정보재화의 발전을 저해시켜 기업의 상품경쟁력을 저하시킬 수 있다.

넷째, 국가 간 저작권보유량 차이는 자원의 종속문제를 발생시킬 수 있다. 저작권은 결정을 내리는 사람들의 이데올로기와 사회적 힘에 따라 보호정도가 결정될 수 있으며, 생산과정에서 저작권이

사용되는 방식은 그 사회 세력간의 힘의 관계에서 자유로울 수 없다. 따라서 저작권 보호의 한계와 범위는 개인, 기업, 국가의 생존문제와도 연결될 수 있다.

다섯째, 저작권보호는 시장의 규모를 고려하여 유연하게 대응할 필요가 있다. 한계비용이 0에 가깝고 시간과 거래의 문제가 극복된 환경에서 정보재화에 대한 보호의 수준에 따라 엄청난 수익이 보장될 수 있는 측면과 기본적인 비용조차도 회수하기 힘든 극단적 측면이 공존하고 있다.

여섯째, 정보재화에 대한 저작권보호는 기존 유형재와 달리 소유권은 소멸되고 사용권만 남는 현상을 발생시킨다. 이러한 측면은 정보재화의 저작권 보호와 가격설정 과장에서 충분히 고려되어야 할 것이다.

3. 2 정책방안의 모색

저작권법리의 기본원리는 세계인권선언 제27조에도 나타나 있듯이 지식의 성과물을 이용하려는 일반공공의 필요와 이에 대해 저작자에게 보답함으로써 창작활동에 동기를 부여하려는 필요성에 입각해 있다고 볼 수 있다. 즉, 개인의 이익 보호와 더불어 공공의 이익 양 측면을 보호하고자하는 것이다. 따라서 정보재화에 대한 정부의 정책은 이러한 취지를 기반으로 디지털경제의 속성을 충분히 반영하여 수립될 필요가 있다. 또한 정부의 정책은 저작권법의 취지와 더불어 사전적으로 정보재화의 특징과 국민경제 그리고 국제관계와 자국의 저작권 자원 보유수준을 충분히 고려하여 저작권 관련 정책이 수립될 필요가 있다.

현재 정보통신기술의 발달과 더불어 조정과 중계자로서 새로운 정부의 역할이 요구되고 있다. 고착효과, 교체비용, 경로의존성, 망외부성, 규모의 경제 등이 개별 경제주체에 미치는 영향을 충분히 분석하여 정보재화 소비의 사회후생을 증대시키는 것이 정부의 정보재 산업 관련 정책에서 중요하다. 다음에서는 앞에서 언급한 문제점들에 대한 정부의 역할모색이라는 측면에서 정보재화 산업에 대한 몇 가지 정책방안을 모색하여 보자.

첫째, 소비자 및 생산자의 인식전환을 위한 장기적인 교육정책이 필요하다. 정보공유와 저작권이 극단적으로 대립하고 있는 상황에서 법률적 접근과 함께 정보재화의 소비자와 생산자 간 상호 공존이 장기적으로 개별 경제주체들에게 모두 이득이 된다는 사실을 인식시킬 필요가 있다.

둘째, 저작권제도는 저작자 보호와 더불어 산업발전에 이바지하기 위한 제도이다. 정보재화의 동태적인 연구 및 생산개발의 효율성을 극대화하기 위해서 저작권이 갖는 독점력을 부분적으로 제한하는 방안을 모색해 볼 필요가 있다. 이를 위하여 수요자와 공급자 사이의 갈등을 합리적으로 신속하게 조정할 수 있는 조정장치의 도입을 검토할 필요가 있다. 또한 경쟁력 확보차원에서 최종정보재화의 가격책정에 기초한 저작권 가격조정 제도의 도입도 검토해 볼 필요가 있다.

셋째, 경쟁정책 측면에서 자원이동의 유연성의 확보를 위한 정책이 필요하다. 멀티미디어 환경 하에서는 필연적으로 수없이 많은 타인의 저작물을 이용하지 않을 수 없고 그 이용의 원활화를 위

한 제도적 장치가 필요하다. 이를 위하여 앞에서 논의한 조정장치와 연계해서 저작권 사후해결제도와 같은 제도적 장치의 도입을 검토해볼 필요가 있다.

넷째, 외부효과의 내부화(internalizing an externality) 차원에서 고착, 네트워크효과 등에 따른 정보재화 시장의 독점 이에 따른 초과이윤을 피구세(Pigovian tax)⁵⁾와 같은 개념의 정보세 제도를 도입하여 외부효과를 내부화 시킬 필요가 있다. 또한 정보재화의 파급효과와 시장의 규모 등을 고려하여 소프트웨어 정보재화의 경우 소스의 공개 등 보호의 질적 수준을 가변적으로 조정할 수 있는 제도적 장치의 도입을 검토할 필요가 있다.

다섯째, 정보재화의 경우 보호의 수준에 따라 공공지의 비극, 재생산가능성, 사회후생 감소 등의 경제적 효과가 발생할 수 있다. 그러나 정보재화의 저작권보호 등의 문제는 실제로 디지털경제에서 부각되는 새로운 사회문제이다. 이러한 문제의 해결을 위해 관련 인문사회과학의 연구가 법 제정 이전에 충분히 논의될 수 있는 환경을 조성할 필요가 있다.

여섯째, 저작권에 대한 문제는 단순한 권리보호의 문제를 넘어 국가자원으로써의 저작권 개념에서 접근할 필요가 있다. 개방경제 하에서 국제적 보호 없는 저작권 보호는 무의미할 수 있으며 국가간 공조와 더불어 저작권보유 정도에 따라 국가간 저작권에 접근하는 방식이 상이할 수 있으며 향후 저작권의 문제는 국가간 분쟁의 소지가 충분히 있다. 따라서 이에 대한 대비책으로 저작권에 대한 국제공조체제에 대한 연구와 검토가 필요하다.

4. 맺음말

앞에서 언급하였듯이 정보통신기술을 배경으로 등장한 지식정보화 사회는 기존 아날로그 사회에 비하여 많은 차이점을 가지고 있다. 특히 정보재화가 유통 및 활용에 있어서 시간과 공간의 문제를 해결하고 소비가 일반화됨에 따라 저작권 문제는 이제 단순한 저작권자의 보호 차원을 넘어 산업 정책에서 중요한 부분을 차지하고 있다. 따라서 디지털환경에 맞는 저작권보호 방안이 시급히 마련될 필요가 있으며, 저작권 보호의 당위성과 저작권 보호의 수준에 대한 논의는 별개의 문제임을 인식할 필요가 있다. 이제 국가경제적인 측면에서 저작권보호의 범위와 영역에 대한 심도 있는 논의가 다양하게 진행되어야 할 것이다. 아울러 무단복제에 대한 책임의 문제에서도 단순히 소비자에게만 책임을 전가시키기 보다 정보재화의 가격 책정을 비롯하여 그 안에 내재된 저작권 가격의 적정성도 문제로 제기될 필요가 있다. 사회에 만연한 대박의 꿈과 무단복제는 현재의 시장원리가 만들어낸 작품으로 결국 디지털환경에 적합한 시장논리의 개발을 통하여 건전한 산업문화를 정착할 필요가 있다.

5) 부정적인 외부효과를 시정하기 위해 고안된 세금을 청하는 용어로 처음으로 이것을 제창한 경제학자 아서 피구의 이름을 따서 붙인 명칭

참 고 문 헌

- 김경환·김종석(2001), 『맨규의 경제학』, 교보문고.
- 김희수 외(2000), 『정보통신 기술혁신에 대응한 공정경쟁정책 연구』, 정보통신정책연구원.
- 이재하(2000), 『네트워크 디지털 경제』, 한구경제신문.
- 송영식·이상정(2000), 『저작권법개설』, 세창출판사.
- 이준구(2001), 『재정학』, 다산출판사.
- 오병일(2001) 「디지털시대, 저작권 강화의 위험성」, 『문화콘텐츠와 디지털 저작권의 문제』, 문화개혁을 위한 시민연대 공개토론회 자료집.
- 임세윤(2000), 『정보법칙을 알면 .com이 보인다』, 미디어퓨전.
- 손용엽·이상호(2001), 『사이버 시장의 경쟁원리』, 시그마인사이트컴.
- 홍동표·이원준·이재성(2000), 『디지털 경제에서의 기업 및 산업구조와 경쟁정책』, 정보통신정책연구원.
- Artle,R. and C. Averous(1973), "The Telephone System as a Public Good: static and Dynamic Aspects", 4 Bell Journal of Economics, 89-100.
- Gilbert, R. and C. Shapiro(1990), "Optimal Patent Length and Breadth", 21 RAND Journal of Economics, 106-112.
- Navos,I and M, Waldman(1984), "The Effects of Increased Copyright Protection : An Analytic Approach", 92 Journal of Political Economy, 236-246.
- Shapiro, C.(1999), "Competition Policy in the Information Economy", mimeo.
- Squire, L.(1973), "Some Aspects of Optimal Pricing for Telecommunications", 4 Bell Journal of Economics, 515-525.