

음원 트랙스토어 기반 2차 저작권 해결안

이승택⁰, 김인범^{*}, 박상현^{**}

⁰미디어캐스트 연구실

^{*}김포대학교 스마트소프트웨어과

^{**}연세대학교 컴퓨터과학과

e-mail: styi@ezfmx.com⁰, ibkim@kimpo.ac.kr^{*}, sanghyun@cs.yonsei.ac.kr^{**}

Copyright Dispute Resolution with Musical Track Store

Seung-taek Yi⁰, Inbum Kim^{*}, Sang-Hyun Park^{**},

⁰Mediacast Laboratory

^{*}Dept. of Smart Software, Kimpo University

^{**}Dept. of Computer Science, Yonsei University

● 요약 ●

음악은 원천적으로 합주가 매우 용이한 특성이 존재하므로 다수의 사람이 하나의 음악을 만들 수 있다. 따라서 자신이 기본 음악을 만든 뒤 음악 전문가가 제작한 사운드 트랙을 추가하면 음악적 품질이 쉽게 높아질 수 있다. 본 논문에서는 이러한 사운드 트랙을 쉽게 거래할 수 있는 효과적인 트랙스토어의 도입과 이에 따른 2차 저작권 침해 및 분쟁을 해결할 수 있는 방안을 제시한다. 이를 통해 전문가 수준과 버금가는 개인의 음악 제작, 유통, 소비를 활성화할 수 있고, 또한 이와 연관된 산업 및 문화의 확대 및 발전에 기여할 수 있다.

키워드: 인터랙티브 뮤직 스튜디오(interactive music studio), 사운드 트랙(sound track), 저작권(copy right)

I. Introduction

본 논문에서는 음악 저작 도구를 이용해서 제작한 자신의 기본 음악에 전문가가 제작한 별도 사운드 트랙을 추가하여 이를 유통시키 고자 할 때 이에 대한 활성화 방안과 이 과정에서 발생할 수 있는 2차 저작권 침해 요소에 대해 해결할 수 있는 방안을 제안한다. 이를 통해 음악이나 기존의 어려운 음악제작 도구에 어려움을 가지고 있던 많은 일반인이 고 품질의 음악을 제작할 수 있고 좀 더 나아가 관련된 문화 및 산업의 발전 및 확대에 기여할 수 있다.

II. Preliminaries

디지털 음악 유통을 위한 오디오 워터마크 기술에 대한 연구가 있었다[1]. 이 연구에서는 오디오 워터마크 알고리즘들의 평가 및 분석을 통해 각 알고리즘의 취약점 및 보완책을 제시하였다. 인터넷을 활용하여 작곡, 드럼 믹싱, 청음 기능을 제공하는 시스템에 관한 연구가 있었다[2]. 시공간의 제한 없는 작곡, 드럼 믹싱을 통한 고품질 작곡, 청음게임을 통한 음감향상이 가능하다고 주장하였다. 한국의 저작권료 분배체제와 현황을 분석하고 온라인상에서 음원서비스에 정액제와 종량제 징수체제를 분석 한 후 창작자에 대한 권익을 위한 제도

개선을 주장한 연구가 있었다[3]. 또한 음악저작물에 관한 '저작권침해 소송', '손해배상청구 소송' 판례들의 분석을 통해 법적인 판단의 근거를 기반으로 표절여부 판단에 대한 명확한 기준을 객관적 수치화된 창작성, 의거성, 실질적 유사성을 기반으로 정립해야 한다는 연구가 있었다[4].

III. The Proposed Scheme

음악 저작 서비스를 이용하여 개인이 웹브라우저만으로 고품질의 음악을 만들 수 있게 되었지만 이것이 음악의 완성도가 높아졌다는 것을 의미하는 것은 아니다. 음악은 원천적으로 합주가 매우 용이한 시스템이기 때문에 여러 사람이 하나의 음악을 만들 수 있다. 따라서 자신이 음악저작도구를 이용하여 기본 음악을 만든 뒤 전문가가 제작한 사운드 트랙을 추가하게 되면 전체적인 품질이 쉽게 높아진다. 이러한 사운드 트랙을 S-pack(sale pack 또는 sellable pack)이라고 하고, 이를 스마트폰 앱스토어처럼 음악 제작 전문가들이 기성곡에 대한 사운드 트랙을 미리 제작하여 올려두고 판매할 수 있으며 관련 서비스 내에서 생산과 소비의 생태계를 가능하게 한다.

S-pack을 적용하기 전의 반주 결과물 예제 (IMS를 이용한 무료 제작)
[http://www.storysound.com/ims/info/sounds/sorrow-of-love/sorrow-of-love\(-spack\).mp4](http://www.storysound.com/ims/info/sounds/sorrow-of-love/sorrow-of-love(-spack).mp4)

S-pack을 적용한 후의 반주 결과물 (2트랙 구입에 ₩1,500 지출)
[http://www.storysound.com/ims/info/sounds/sorrow-of-love/sorrow-of-love\(+spack\).mp4](http://www.storysound.com/ims/info/sounds/sorrow-of-love/sorrow-of-love(+spack).mp4)

그런데 이러한 서비스 내에서는 창작곡 뿐 아니라 기성곡이 제작·유통될 수 있으므로 저작권 침해 요소가 존재한다. 다만, 주 대상은 저작물이 아니라 2차적 저작물 또는 편집 저작물이 될 것이다. 저작물이란 멜론의 MP3처럼 dead-copy 형태를 말하며 2차적 저작물이란 원 곡을 따라 연주하거나 변형한 것이다. 저작권법에 따라 모든 저작물은 사용하기 전에 해당 저작권자에게 동의를 구해야만 한다. 그러나 이 과정의 편의성을 위하여 저작물에 대해서만큼은 해당 저작권자가 아니더라도 그 권리를 위임 받은 단체를 통해 동의 과정을 갈음할 수 있는데(저작권 신탁) 한국저작권협회가 이러한 역할을 한다. 그러나 2차적 저작물에 대해서는 저작권 신탁을 받은 기관이 없다. 따라서 원활한 유통 서비스를 위해서는 저작권협회를 통할 수 없고 개별 저작권자에게 직접 사용 동의 및 그에 따른 비용을 협의해야 하는데 이는 현실적으로 불가능하다. 저작권자와 개별 연락을 취하기 어려울 뿐 아니라 사용자들로부터 어떤 곡이 올라올 지 예측할 수 없기 때문이다. 따라서 이의 해결책으로 확보된 수익에 대하여 60%를 제작자와 저작권자에게 배분하는 정책을 취하며 해당 수익을 관련 저작권자의 이점으로 적당하고 웹사이트를 통해 공개하여 그 저작권자가 추후라도 자신의 이익을 획득할 수 있도록 한다. 즉, 저작권에 대하여 “선 승인 후 사용”이 아니라 “선 사용 후 사례”가 되는 것이다. 2차 저작물 유통 서비스의 저작권 관련 이해관계자는 저작물의 경우보다 훨씬 단순하여 작곡자와 작사자가 대부분이며 가끔 편곡자가 개입될 수 있다. 이러한 사업 모델에 대하여 (1)저작권협회 관계자에 문의한 결과 개인 의견임을 전제로 ‘수익을 나누겠다는 의지가 분명하므로 문제가 없을 것이다’ (2)관련 분야 전문 변호사는 ‘법이 기술과 트렌드를 따르지 못해서 생기는 문제이므로 그 이상의 해결책은 없을 것이다’라는 의견을 제시하였다.

IV. Conclusions

본 논문은 음악 저작 서비스를 활용해 제작한 자신의 기본 음악에 전문가의 사운드를 추가하여 이를 유통시키는 효과적인 방안과 수익배분을 통한 저작권 침해 요소 해결할 수 있는 방안을 제시하였다. 이를 통해 각 개인의 고 품질 음악의 제조, 유통, 소비의 생태계를 활성화 시키고 관련 문화 및 산업의 발전 및 확대에 기여할 수 있을 것이다.

References

- [1] Jin-Heung Lee, Min-Jeong Kim and Ji-Hwan Park, "A Study on Watermark Technique Evaluation for Secure Digital Music Distribution," 2011 Proceedings of the Korea Multimedia Society Conference, pp.646-651, 2011
- [2] Son Hayeseul, Jung Su-jin, Bae Myungsook, Hoo-Young Ahn, Hwa-Jin Park and Young-Ho Park, "Music Factory : A Composition and Listening System based-on Web Databases," Journal of Digital Contents Society, Vol. 11 No. 1, pp. 9-16, December, 2010.
- [3] Jiyoung Jung, "The Levy System of Music Service and Revenue Structure of Copyright's Royalty in the On-line Music Market in Korea," Journal of Digital Convergence, Vol.13, No.1, pp.429-438, January, 2015.
- [4] Jin-Wan Jo, Mi-Hae Shin, Areum Park and Young-Chul Kim, "An analysis of Empirical Studies of Musical Literary Work Plagiarism Standard: The Popular Music," The Journal of the Korea Contents Association, Vol.14, No.3, pp.176-185, March 2014.

