



# 저작권, 정보서비스 그리고 멀티미디어의 도전(I)

DB Focus

● 목 차 ●

1. 멀티미디어의 도래
2. 디지털 분야에 있어서의 저작권
3. 저작권 대상이란 무엇인가?
4. 저작권 침해와 권리
5. 권리획득
6. 저작권 침해소송
7. 협약, 저작권과 청원법
8. 멀티미디어의 도전과 특징
9. 결론

\* 이 글은 지난 12월 6일부터 10일까지 런던에서 개최된 "Online/CD-ROM Information '93"의 conference에서 발표된 글을 옮긴 것이다.

(번역/정리 : 이석기)

**“멀티미디어는 저작권 분야에** 서는 마지막영역이다. 하지만 멀티미디어 자체의 도전과 디지털 기술과 전자출판이 불러온 저작권에 대한 도전은 구분되어야 한다. 이글에서는 영국 저작권법의 기본원칙과 멀티미디어로 인해 극도의 긴장상태에 있는 저작권 분야의 중요쟁점들에 대해 알아본다. 필자는 이글에서 만약 이러한 문제에 대한 해결책이 조속히 만들어지지 않는다면, 멀티미디어산업과 정보서비스에 있어서의 멀티미디어적 응용은 중대하게 위축될 것이라고 주장한다.”

## 1. 멀티미디어의 도래

저작권법은 창조적인 집단의 권익을 우선적으로 보호한다. 이 집단은 작가, 예술가, 사진가, 음악가, 컴퓨터그래머 등을 말한다. 창작품에 하나의 새로운 미디어(매체)가 등장할 때마다, 이것은 저작권에 압력을 가해 법의 수정을 야기할 것이다.

멀티미디어도 예외는 아니다. 멀티미디어의 등장은 저작권에 실제적이고 개념적인 조건을 주었다. 어떤면에서는 그 도전이 예전의 어떤 것보다 심대한 것이다. 사진복제업자는 책이나 잡지출판업자에게 영향을 미치고 가정용 비디오 제작자는 영화, TV제작사에 심대한 영향을 미칠는지 모른다.

또 플로피디스크와 네트워크 PC는 소프트웨어 제작에 그 영

향을 미치게 된다. 하지만 멀티미디어는 창조적인 어느 한 부류 그리고 미디어나 정보산업에만 영향을 미치는 것으로 파악될 수는 없다. 그것은 기존의 모든 ‘창작성’인 그리고 산업의 경계를 넘나드는 하나의 ‘새로운 매체’이기때문에 이전의 새로운 매체와 비교될 수 없는 것이다. 디지털 기술은 온라인과 CD-ROM같은 물리적 은반매체의 어느 한쪽이 아닌 현존하는 모든 유형의 것들을 저장, 가공, 혼합 그리고 유포시키는 가능성을 신속하게 부여하고 있다. 미국의 한 저작권 전문가는 “모든정보가 컴퓨터가 이해하는 ‘0’과 ‘1’이라는 숫자로 바뀌게 됨으로 말미암아 어떤것의 최초의 혹은 궁극적 표현형태와 관련없이 그것이 다양한 매체로 유포되기 때문에 ‘창작성’의 범위가 점차 해체되고 있다.”고 말한다. 따라서 이글에서는 일반적으로 저작권과 관련한 디지털 기술의 도전에 관해 언급하고 관련된 분야의 영국의 법과 연관지어 멀티미디어 시대의 도래가 초래한 긴장상태의 핵심문제를 고찰해 보고자 한다.

## 2 디지털 분야의 저작권

디지털 포맷을 통한 전자출판의 등장은 그 천리의 소유자에게 다양한 분야의 의문점을 던져주었다. 그것들을 살펴보면,

- 디지털 형태의 포맷과 작품

의 재생산은 원작자의 개념을 흐리게 만들었다.

- 디지털적인 재생산은 권리소유자의 통제에 대한 인식을 불가능하게 한다.

- 네트워크를 통해 유통되는 디지털 정보에 대한 규제와 요금부과 방법이 불확실하다.

- 디지털화된 정보에 대한 불법복제를 강화하기위한 기술적 장치를 갖추려는 노력이 있지만, 그러한 노력이 기술적 진보를 따라가지 못하고 있다.

- 디지털적인 방법이 저작권으로 보호된 작품이 표준적인 유포수단을 피해갈 수 있도록 한다. 예를 들면, 학술저널의 발행은 전자적으로 저장된 저널의 내용이 흔히 온라인으로 유통되는 것에 의해 위협받고 있고, 비디오카세트 임대 혹은 판매업은 온라인 대화형 TV의 등장으로 그 입지를 위협받고 있으며 음성전달 역시 디지털오디오 방식에 의해 위협받고 있는 것을 예를 들수 있다. 권리소유자들은 이러한 디지털 유통방식에 대해 권리를 보상받는 방법에 대해 해결점에 이르지 못하고 있다.

멀티미디어의 도전을 세세하게 이해하기 위해서는 먼저 저작권법에 대한 일반적인 원리들을 알면서 시작할 필요가 있다.

## 3. 저작권이란 무엇인가?

대부분의 멀티미디어 응용제

품들은 저작권이 있는 것들의 이용과 연관되어 있지만 먼저 어떤 작품들이 보호될 수 있으며 저작권자의 인정을 필요로 하는지를 아는 것이 중요하다.

### 3-1. 창작과 소유권

저작권은 지적재산권(property right)의 일종이다. 그것은 매우 넓은 범위의 '原作품'의 창작과 관련이 있지만 그 작품이 저장되어 있는 물리적인 매체와는 구별된다. 그러한 물리적인 매체를 소유하고 있는 사람이 반드시 저작권의 소유자는 아닌 것이다.

文學의 영역에서 보면, 저작권은 책, 정기간행물 그리고 신문, 간행되지 않은 활자물에 대해 보호한다. 예술의 영역에서는, 미술품, 지도, 사진, 음악기호, 삽화나 그림, 그래프 그리고 건축도면이 해당된다. 또한 저작권은 컴퓨터 소프트웨어 기호(code)를 문자적인 작품의 일종으로 보아 보호하며 아울러 디렉토리와 과학 데이터베이스와 같은 모자적인 편집저작물(compilations of literary works)을 정보를 편집하기 위해 충분한 정도의 기술과 노력을 기울인 한 보호하고 있다.

### 3-2. 원저작자

영국의 저작권법 아래에서 저작자는 저작권의 최초 소유자이

며 따라서 그 사람은 그 작품의 이용을 통제할 수 있다. 따라서 어떤 사람이 상대방에게 저작권이 있는 것을 복제할 수 있도록 위임을 받게되면 그 사람은 통상 그 결과물에 있어서 최초의 저작권 소유자가 되는 것이다. 그런데 만약 그 상대방이 저작권을 얻으려고 하면, 저작권에 관한 법적 양도계약서와 같은 문서화된 위임서를 서로 주고받아야 한다. 이러한 예는 어떤 멀티미디어 제작자가 응용제품을 개발하기 위해 소프트웨어를 영도하고 그 소프트웨어에 대한 권리를 확보하려고 할때 발생할 수 있다.

그러나 저작자가 피고용인이고 업무중에 그 제품을 (혹은 작품을) 개발했다면, 고용인과 피고용인간의 합의가 없는 경우에는 고용인이 최초의 저작권 소유자가 된다고 볼 수 있다.

### 3-3. 인접권(Neighbouring rights)

저작권은 원작자의 창의적인 결과물(creative works)뿐만 아니라 그 결과물의 형태(Form)도 보호한다.

따라서 저작권은 음악의 경우 내재된 음악 자체뿐만 아니라 그 작품의 기록에도 존재한다. 또 라디오와 TV물, 케이블TV, 영화 등도 마찬가지이다.

흔히 '인접권'이라고 알려진 (영국이외의 지역에서는 'related Rights') 이런 저작권의 소유자

는 레코드, 영화회사에서 작품의 창작을 위해 필요한 조정을 하는 사람을 말한다.

원래 발행인이나 레코드 제작자는 다른사람의 창의적 작품을 이용하고자하는 사람들인데, 그 점으로써 그들은 저작권을 공개적으로 획득하거나 합의된 방식과 가격으로 그 작품을 이용하기 위해 그 원작자의 인증을 얻고자 노력한다. 가령 지도책을 출판하려고 하는 사람은 내용중의 글의 저자, 지도제작자, 삽화가 그리고 표지제작자로부터 적절한 허가권을 얻을 필요가 있다.

이와 비슷하게 영화제작자는 극작가, 작곡자등으로부터 영화화시키기위한 충분한 허가를 얻을 필요가 있다. 각각의 경우, 제작자는 제작 혹은 간행된 형태에 있어 작품에 관한 인접권을 얻게되고, 이것은 작품의 내재적 요소에 있어서의 저작권과는 구별된다.

### 3-4. 무절차(No formalities)

원저작자의 작품, 인접권과 관련해서 새로운 작품의 탄생과 이러한 권리발생의 절차에 대한 제약은 없다. 저작권은 글이 완성되거나 영화, TV프로그램 혹은 음향녹음이 완료될때 발생하게 된다.

### 3-5. 멀티미디어 제품 관련조항

앞으로 많은 멀티미디어 정보 제품이 수많은 작품을 전산화시키고, 저작권은 제3자에 의해 소유될 것이다. 그리고 멀티미디어제품을 여러개의 별개작품을 묶은 형태로 만들어지게 됨으로써 수많은 별개저작권 이용료가 한 멀티미디어 제품안에 동시에 존재하게 된다. 더우기, 그 멀티미디어 제작자는 본인이

### 저작권 보호의 外的한계

저작권보호에도 한계가 있다. 거기에서 2가지의 제한정이 중요하다. 그것은 '독창성(Originality)'과 '보호기간(duration)' 문제이다.

#### ○ 독창성

저작권은 '독창적인' 작품만을

'창작성' 혹은 심지어 '미적' 요소를 포함해야만 한다. 하지만, 아무리 자유로운 규제하에서도 최소한의 요구사항이 있다. 단순한 슬로건, 상품명, 혹은 짧은 문장은 그것을 고안할때 독창성이 아무리 내재해 있더라도 저작권으로 보호할 수 없다고 본다.(하지만 그러한 슬로건이나 상표명은 상표권으로 보호될 수



전산화하고, 편집제작한 디지털 형태의 제품에 관해 독자적인 저작권을 소유할 수 있게 된다.

보호한다. 그러한 독창성이란 나라마다 다르다. 어떤 국가에서는 그 작품이 보호될 수 있는

있다) 비슷한 예로, 정기간행물의 내용은 보호되고 있지만 그 목차만은 그렇지 않다. 그러기

때문에 '목차를 데이터베이스로 편집해서 만드려는 사람은 간행물의 저자나 발행인의 허가 없이도 만들수가 있는 것이다.

멀티미디어제작자가 상품화시키려는 작품은 대개 '독창성'이라는 요구조건을 충족시키고 있지만, 가끔 통용되는 권리가 저작권이라기 보다는 상품권이나 브랜드관련 권리일때가 있다. 그때는 저작권 허가가 아닌 상품권 허가를 얻어야 한다.

### ○ 저작권 보호기간

저작권은 한정된 권리이다. 창작적 작품에 대한 저작권은 통상적으로 저작자가 사망한 해로부터 50년동안 보호해 준다. EC는 최근 이러한 보호기간을 1995년부터 70년까지 늘리기로 결정한 바 있다. 그리고 저작권에 대한 인접권은 원저작물과 인접한 성격이 있는 작품이 유포 혹은 방송된 날로부터 50년 동안 보호된다. 일단 저작권이 만료되면, 그 작품은 공공적인 영역에 들어가게 되므로 누구든지 자유롭게 재생산할 수 있게 된다.

공개된 작품들은 저작권소유자와 만나거나 허가를 얻을 필요가 없으므로 일단 멀티미디어 제작자들에게 특별한 관심을 유도하게 된다.

그러나 다음과 같은 이유때문에 주의를 할 필요가 있다.

(1) 나라에 따라 보호기간이 다

르다는 것이다. EC의 보호원칙이 동의를 언더라도 EC 비회원국에는 보호기간이 다르다는 것을 알아야 한다. 한 지역에서 저작권이 만료되었다고 하더라도 같은 작품에 대해 저작권이 계속 존재하는 어느 한 지역에서는 자유롭게 그 작품을 이용할 권리가 보장되는 것은 아니다.

(2) 이전에 설명된 이유에서 보듯 하나의 작품에는 다양한 저작권이 존재할 수 있다. 베토벤 교향곡 9번은 이제 더이상 저작권이 있는 작품이 아니라 공개된 영역의 것이다. 하지만 어떤 대규모 오케스트라에 의해 최근 녹음된 것은 저작권이 보호되는 음악이며 그 녹음된 것에 대한 저작권은 계속 보호될 것이다.

(3) 저작권의 소멸시기 문제는 관련된 여러문제에 따라 복잡하게 얽혀 있다. 그것은 대개 이러한 것들이다. 그 작품이 저작자가 사망한 날로 보아 간행되었느냐의 문제, 또 공동저자인 작품인가의 문제, 신원이 확인되는가, 혹은 假名으로 쓰지는 않았는가 등의 문제가 그것이다.

저작권의 만료는 적절한 법적 조언이 요구되는 매우 기술적 주제이다.

## 4. 법적 침해와 권리획득

### 4-1. 법적제한

저작권소유자는 권리가 보호된 작품에 대해 아래에 제시된 활동을 할 수 있는 배타적 권리를 가지고 있다.

- 작품의 복사(전자적/디지털 형태 포함)
- 작품의 사본을 일반에 유통(온라인 혹은 CD-ROM 포함)
- 작품의 공공적 실행, 공연 등
- 작품의 방송(케이블 방송 포함)
- 작품의 번역과 개작(改作)

제3자는 저작권 소유자의 승인을 얻어야 이러한 행위를 할 수 있다. 그렇지 않으면, 그 사람은 저작권을 침해하는 것이다. 법에 있어 기본적인 몇가지 체크포인트가 아래에 제시되어 있다.

### 4-2 복사와 독자적 창작 (copying us independent creation)

먼저 중요한 제약행위는 복사이다. 만약 어떤작품이 독자적으로 창작되었다면, 비록 그것이 다른작품에 비슷한 점이 나타나더라도, 저작권 침해행위를 구성하지 않는다. 하지만 분명한 것은, 그러한 유사성이 점점 커질수록 그 작품이 복사본이 아니라는 것을 증명하기 위한 변호인의 부담은 더 무거워지는 것이다.

### 4-3. '실질적인' 복사

## (Substantial Copying)

누군가가 저작권을 침해하는 것은 그가 그 작품의 '핵심적인'(Substantial) 부분을 복사할 때 해당된다. 여기서 복사된 부분이 핵심적인지 아닌지는 복사된 부분의 질(質)에 관한 조사에 의해 결정된다. 즉 그 작품과 관련된 양(量)은 문제가 되지 않는다. 그리고 그 복사된 부분이 복사한 사람의 작품가운데서 중요하지 않은 부분을 차지한다 할지라도, 만약 그것이 복사한 작품의 핵심적 요소라고 한다면, 그것은 저작권 침해에 해당한다.

### 4-4. 공정한 활용(Fair dealing)

대부분의 저작권법에서는 표면상 불법적인 복사가 생기더라도 어떤 행위들은 인정을 받는 것으로 가정한다. 이러한 예외를 흔히 '공정한 활용'(Fair dealing) 혹은 '정당한 사용'(fair use) - 미국의 경우 - 라고 부르며, 이러한 경우는 대개 근본적인 침해가 저작권 소유자에게 나타나지 않는한, 복사행위의 사회적 가치와 중요성이 자유로운 사용을 보장하는 경우에 적용된다.

영국의 경우 이러한 예는 다음과 같다.

(1) 과학 연구자는 학술적 혹은 연구소내에서 산업적 연구목적

을 위해서 사용할 경우, 허용된 한계내에서 저작권이 보호된 작품을 복사할 수 있다.

(2) 도서관 관계자는 도서관 이용자를 위해 특별한 경우에 한해 한번 복사할 수 있다.

(3) 데이터베이스 편집자는 과학관계 논문의 초록을 하나의 데이터베이스로 만들기 위해 복사할 수 있다.

(4) 개인은 TV프로그램을 나중에 더 편리하게 보기위해 비디오테이프에 담을 수 있다.

(5) 종교, 교육 혹은 복지와 관련된 비영리 조직은 활동의 일부로서 음향을 자유로이 녹음할 수 있다.

공정한 활용(Fair dealing) 중요하지만 제한된 유형의 예외이다. 복사하는 사람의 목적이나 동기가 영리적이라면, 그 복사행위가 이 '공정한 활용'에 해당한다는 것은 매우 드문 일일것이다.