

# 멀티미디어 관련법의 제문제

## 복합미디어의 성격에 따른 대응 마련이 시급

정상조

서울대학교 교수·법학

대한출판문화협회·아시아태평양출판협회(APPA)가 공동주최하고 문화체육부가 후원한 '95 서울국제도서전 세미나'가 지난 5월 18일(목) 서울 인터컨티넨탈 호텔에서 열렸다. '95 서울국제도서전(5.17~5.23)행사 기간 중 주제발표는 '멀티미디어 관련 법제도의 문제점과 개선방안'(정상조, 서울대 법학과 교수) '전자출판 기술과 그 저작권의 보호'(간지 매다, 일본전자출판협회 회장) '전자매체를 이용한 저작물(전자물)에 대한 권리의 취득 및 양도'(위베르 띠에, 프랑스 출판업협회 법률고문) '저작권, 멀티미디어와 정보사회: 몇가지 근본적인 문제점'(토마스 드라이에, 독일 뮌헨 막스 플랑크 연구소 국제특허·저작권·경쟁관계법규 법률고문) '초고속 정보통신기반구축계획과 멀티미디어 저작권'(이성해, 정보통신부 정보통신지원국 국장) '멀티미디어: 지적 재산법, 새로운 기술과 사회와의 조화 가능성'(캐슬린 카론, 미국 출판협회 저작권·뉴테크놀러지 국장) 순으로 진행됐다.

그 가운데 정상조 교수와 토마스 드라이에의 발표문을 간추려 소개한다. <편집자>

멀티미디어의 저작권법상 문제점은 여러 가지 있겠지만, 우선 멀티미디어 자체에 대한 저작권과 멀티미디어의 제작에 이용된 저작물에 대한 저작권으로 나누어 볼 수 있다. 멀티미디어 자체의 저작권을 살펴보면 있어서는 멀티미디어를 제작업자가 편집저작물의 저작권자로서 어떻게 보호될 수 있는가, 특히 컴퓨터 프로그램 저작물과의 융합으로 인한 문제점과 그리고 멀티미디어가 저작권법상 보호되는 저작물로서의 창작과 요건을 갖추고 있는가 하는 문제부터 살펴보아야 한다.

가장 전형적인 멀티미디어 저작물로서의 CD-ROM 저작물은 문자, 음성, 화상, 동화상으로 구성된 전통적인 의미의 어문 저작물, 음악 저작물, 미술 저작물, 영상 저작물 등에 해당될 뿐만 아니라 동시에 그러한 저작물을 검색하고 출력시켜 주는데 필요한 컴퓨터 프로그램 저작물로서도 보호될 수 있는 측면이 있다.

CD-ROM이나 On-line Database 등의 멀티미디어 저작물이 문자, 음성, 화상, 동화상 등 다양한 소재가 결합되어 있는 편집 저작물이

라고 보는 경우에 그러한 편집 저작물의 창작성의 구체적 기준은 무엇인가? 멀티미디어는 종이책으로 된 편집 저작물과는 달리 그 소재되는 사실과 정보들의 정리 또는 배열이 한눈에 보여질 수 없는 것이고, 멀티미디어에서의 정리 또는 배열이라고 하는 것은 사실과 정보의 압축, 저장, 검색을 효율적으로 할 수 있도록 하는 방법과 기술을 말하는 것으로서, 압축, 저장, 검색을 위한 컴퓨터 프로그램에 의하여 좌우된다고 볼 수도 있다.

출판권의 범위는 저작권자의 출판자와의 사이에 출판권설정계약 체결되었는가 아니면 단순한 출판허락계약이 체결되었는가에 따라서 달라질 수 있다. 출판권설정계약이 체결되면 출판자는 저작권법에 규정된 범위의 배타적인 출판권("설정출판권")을 취득하는 것으로 해석되는데 반하여 단순한 출판허락계약이 체결되면 출판자가 가지는 출판권("허락출판권")의 범위는 출판허락계약의 구체적 내용에 따라 좌우되게 될 것이고, 그러한 계약의 해석이 문제로 남는다.

멀티미디어의 제작·보급이 급증함에 따라서, 수십 권 분량의 정보와 사실 또는 저작물이 용이하게 복제·개작될 것이고, 이에 따라서 신속하고 간편하게 저작물 이용료를 징수하고 지급하는 효율적인 절차가 절실히 필요하게 된다. 특히 멀티미디어는 대부분 다수의 원저작물을 수집하고 편집·배열·정리한 것이기 때문에, 멀티미디어를 제작하기 위하여 그러한 원저작물에 관한 이용 허락을 받고 이용료를 지급하기 위한 신속하고 효율적인 절차가 중요한 의미를 가진다.

우선, 원저작물의 이용을 활성화하기 위해서, 일정한 기관이 원저작물의 등록을 받고 공표된 원저작물의 목록과 저작자 등에 관한 정보를 관리하고 있어야 한다. 저작권집중관리가 없으면, 멀티미디어를 제작하기 위하여 그 소재로서 타인의 저작물을 이용하고자 하는 경우에도 당해 소재에 대하여 저작권이 존재하는지 여부조차 알기 어렵고 누가 저작자인가 하는 것과 저작자로부터 허락을 받고 이용료를 산정하는 것도 대단히 어렵고 많은 시간을 소요하는 작업이기 때문이다.

멀티미디어 보급의 일반화에 따라서 저작물 유통과 이용이 급증하는 경우에 필연적으로 원저작물이 2중, 3중, 4중으로 이용되는 사례가 많아지고 따라서 원저작물을 이용하는 경우에 그러한 이용 과정을 거슬러 올라가서 최

**멀티미디어의 저작권법상 문제점은 여러가지가 있다. 편집저작물의 창작성의 구체적인 기준, 출판권의 범위, 원저작물의 이용 복제의 개념, 통신상 공개된 저작물의 저작권 침해여부 등의 문제가 수반된다.**



정상조 교수.

초의 원저작자의 허락을 받아야 하는가 하는 문제가 제기된다. 이에 대해 이미 출판되어 시판된 바 있는 원저작물을 이용하는 경우에는 저작권자의 허락 없이도 이용할 수 있고 다만 원저작자에게 일정한 이용료를 지급해야 하는 것으로 일종의 법정이용 허락제도를 대폭 확대해야 할 것이라는 의견이 조심스럽게 제기되고 있다.

대부분의 저작권법은 복제권의 범위를 규정하는 '복제'를 "인쇄·사진·복사·녹음·녹화 그 밖의 방법에 의하여 유형물로 다시 제작하는 것을 말한다"고 정의하고 있는데, 멀티미디어의 출현과 관련하여 복제의 의미를 보다 현대화할 필요가 있다.

멀티미디어로부터 프린트해내거나 컴퓨터 하드디스크에 저장시키는 행위를 복제로 볼 것인지 여부가 불분명하고 분쟁이 발생한 여지가 많아짐에 따라서 멀티미디어 제작업자들은 최종 소비자들에게 정보를 판매하는 것이 아니라 정보를 이용할 수 있도록 허락하는 계약면을 체결하는 형식을 취하고자 한다. 그러나 최종 소비자와의 사이에 체결되었다고 볼 수 있을 것인가 즉 최종 소비자가 그러한 계약에 구속되는가 하는 계약 유효성의 문제가 제기된다.

PC통신의 이용이 대중화됨에 따라서 우리나라에서도 최근에 퇴마록과 같이 소위 PC문학이라고 불리는 새로운 범주의 저작물이 인기를 끌고 그러한 인기로 힘입어 PC통신상의 저작물이 종이책으로도 출판되고 영화 및 비디오 게임으로 제작되는 단계에 이르고도 한다. 이러한 경우에 위에서 살펴본 바와 같이 복제의 개념을 다시 신중히 검토해 볼 필요가

있을 것이다. 즉 컴퓨터 모니터를 통해서 읽어보기만 하는 것도 저작물의 복제에 해당된다고 볼 수 있는 것인지 그리고 컴퓨터 하드디스크 등의 개인적 저장매체에 다운로드(Download)받아서 저장된 저작물을 LAN 환경속에서 다수의 이용자가 접근하여 읽어보는 경우에 저작물의 복제에 해당되는 것인지 등에 관하여 보다 명확한 입법적 해결이 있어야 PC통신을 통한 저작물 유통이 활성화될 수 있을 것이다.

또한 PC통신상에 공개된 저작물이라고 하더라도 그 공개의 구체적 의미에 관하여 분쟁이 발생할 가능성도 크다. 즉, 특정인이 자신의 의견이나 취미로 만든 프로그램을 널리 알리고자 PC통신상에 그러한 의견이나 프로그램을 공개한 경우에 다른 PC통신 이용자들이 그러한 의견이나 프로그램을 복제하여 이용하는 것은 저작권자의 허락에 이루어지는 것으로 볼 수 있지만, 제3자가 그와 같이 공개된 의견이나 프로그램을 수집·편집하여 마치 자신의 새로운 작품인 것처럼 출판하거나 판매하는 것까지도 저작권자의 허락범위 내의 행위로 볼 수 있을 것인지 여부에 대해서는 신중한 검토가 필요할 것이다.

더욱 어려운 문제는 공개된 저작물 속에 제3자의 저작권을 침해하여 만들어진 정보 또는 복제물이 공급된다면, 그러한 복제물을 PC통신상에 올려 공개하는 행위를 무단 복제행위로 볼 수 있다는 전제하에서도 그러한 무단 복제물이 PC통신상에서 계속적으로 보급될 수 있도록 방치하거나 묵시적으로 허용한 통신망 사업자는 어떠한 책임을 질 것인가 하는 문제도 제기될 수 있다.