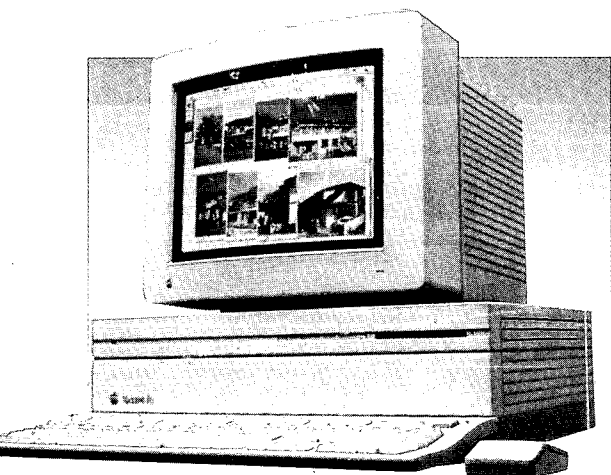




데이터베이스, 멀티미디어산업발전을 위한 법제 개선방향

The Direction of the Revision of Law for the Development of Database and Multimedia Industry

신각철
법제처 법제연구관
Shin, kak-chual./Ministry of Legislation, Legislative
Research Officer.



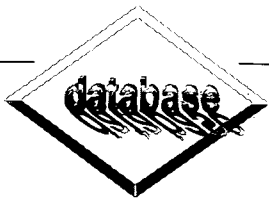
지적재산권법분야 개선의 움직임.

정 부에서는 『초고속정보화추진위원회』(94. 5. 30, 대통령령 제14,275)를 제정, 공포

하고, 정부내에 초고속정보통신기반의 구축과 관련된 중요정책 및 사업 계획등의 심의를 위하여 국무총리 소속하에 『초고속정보화추진위원회』를 구성 하였다.

또한 지난 '94년 11월에는 서울세종문화회관에서 『초고속정보통신망구축기획단』이 종합추진 계획(안)을 발표한다 있다. 초고속정보화시대에 진입하기 위해서는 이와 관련된 전기통신관계법등의 법령을 정비해야 하겠지만 무엇보다도 지적재산권분야에 대한 연구가 일본, 미국 등 외국에서 활발하게 진행되고 있다. 일본의 경우는 이미 1992년 4월에 문화청 장관의 자문 기관으로 있는 저작권심의회내에 『멀티미디어 소위원회』를 설치하고, 멀티미디어에 관한 저작권문제를 연구하고 있다.

또한, 미국에서는 『국가정보화추진위원회』



(Intormation Intrastructure Task Force: IITF)를 구성하고, 동위원회에서는 통신정책위원회, 응용 및 기술정책위원회, 정보정책위원회 등 3개의 소위원회를 두고 있다. 초고속정보화와 관련된 법제도는 위의 『정보정책위원회』(Information Policy Committee)의 소관이며, 이 위원회에는 ①행정정보작업반 ②프라이버시작업반 ③ 지적재산권작업반 등 3개의 실무작업반을 두고 있다. 이들 실무작업반에서 초고속정보통신시대를 대비하여 법제개선을 본격적으로 연구하고 있다.

초고속정보통신망 멀티미디어시대에 가장 문제점으로 지적되고 있는 분야는 지적재산권 분야로서, 특히 저작권에 관한 문제라고 볼 수 있다. 종래의 저작권법외에 따라 지나치게 권의 자에게 독점적 배타적권을 부여하고, 저작물의 이용에 크게 제한을 두게 된다면 데이터베이스는 물론 이를 기초로 하여 생성되는 『멀티미디어소프트』 산업은 발전할 수 없게 된다. 예컨대, 데이터베이스나 멀티미디어소프트를 제작함에 있어서는 그 소재(素材)가 되는 개개의 정보에서 기존의 저작물을 이용할 수 밖에 없다. 수천, 수만개의 저작물을 종합적으로 구성해서 기획·제작하게 된다.

이 경우 데이터베이스 또는 멀티미디어소프트제작자가 개개의 정보를 창작할 수 없고 또한 창작해서도 아니된다. 이미 유통되고 있어 보편적으로 가치가 인정되는 정보는 수집하여 체계적으로 구성해야 실용성을 인정받게 되는 것이다. 이와 같이 데이터베이스나 멀티미디어소프트를 제작함에 있어서 관련정보의 창작자 수천명 또는 수만명을 상대로 일일이 사용허락을 받을 수 있는가. 허락을 하지 않을 경우 사용할 수가 없다. 현실적으로 거의 불가능하다.

사용허락을 받지않고 이용하였을 경우는 분명한 저작권의 침해가 된다.

이와 같이 생각할때 멀티미디어소프트 또는 데이터베이스 제작에 커다란 문제점으로 지적되며, 국민일반에게는 인류공동의 문화유산을 보다 능률적으로 이용할 수 있는 기회를 상실하게 된다는 지적이다.

따라서 멀티미디어와 관련하여 저작권법의 개정논의가 최근에 새로운 측면에서 대두되고 있으며, 지적재산권의 강화추세에 약간 어긋날지 모르겠지만, 원칙적으로 저작권법상의 권리자 보호규정을 그대로두고, 다만 멀티미디어, 데이터베이스 등에 기존저작물을 이용하여 제작할 경우 이용허락의 간편화를 위한 제도적 측면에서 보완, 정비해야 한다는 논의가 활발하게 전개되고 있다.

이 글은 일본 문화청소관의 『저작권심의위원회』에 설치한 『멀티미디어연구소 위원회』에서 1994년초에 발표한 보고서의 내용을 참고로 살펴보기로 한다.

멀티미디어와 저작권법상의 문제점

멀티미디어의 법적성격

‘멀티미디어’에 대하여 사용이 보편화되어 있지만, 현재 정확하게 확립된 용어의 정의가 없다. 물론 외국에서 뿐만 아니라 우리나라에서도 저작권법이나 전기통신관계법에서 ‘멀티미디어’에 대한 법적 용어정의도 찾아 볼 수 없다. 따라서 학계, 정보통신분야에서 일반적으로 거론되고 있는 멀티미디어에 대한 용어를 그 특성을 기준으로 살펴보고자 한다.

『멀티미디어』라 함은 문자, 음성, 정지화면, 동작화면 등 다양한 표현 형태의 정보를 통합

한 전달매체로서의 이용수단이다. 또한 단순한 수동적이용 뿐만아니라 사용자의 자유로운 의사로 정보를 선택, 가공, 편집등이 가능한 쌍방향성을 갖추고 있다. 위의 특성을 저작권법적 측면에서 살펴 볼 필요가 있다.

첫째, 멀티미디어는 다양한 복수의 정보의 집합이라고 볼 수 있다.

컴퓨터프로그램이 컴퓨터를 기능시킬 수 있도록 창작적으로 표현된 『프로그램 저작물』이고, 데이터베이스가 컴퓨터등에 의하여 처리되는 체계적인 정보의 집합물로서 비교적 법제 용어정의가 마련된 셈이다.

그러나 멀티미디어는 복합적이고 다양하다. 음성정보, 화면의 상태(정지, 동작등)등이 문자정보 이외로 추가되었기 때문이다. 종래의 창작적으로 표현이 구체화된 것을 저작물로 본다면, 멀티미디어를 저작권법에 포함시켜 보호제도를 도입하기 위해서는 어쩔 수 없이 저작권법을 개정, 보완해야 한다는 논의가 뒤따르게 된다. 최근에는 디지털정보에 대한 저작권법상의 문제점과 함께 활발하게 연구되고 있다. 특히 멀티미디어소프트를 통신네트웍으로 전송할 경우, 저작물로서의 공표(公表)개념, 공표시점(時點)등이 데이터베이스와 함께 저작권법상 새로운 문제점으로 지적되고 있다.

둘째, 멀티미디어는 쌍방향성을 갖추고 있기 때문에 사용자가 마음대로 화면, 정보등을 변화시킬 수 있다는 점이다.

즉 사용자 자유의사로 정보의 가공, 편집등 변경을 할 수 있다. 저작권법의 법리에 따르면, 정보의 편집, 변경등은 권리자에 의해서만 가능하다.

저작권법상 '동일성유지권'은 저작자가 저작물의 내용, 형식 및 제호의 동일성을 유지할 권리를 말한다. 저작자의 동의를 받지 않고 무단히 저작물을 변경하였을 경우는 저작권의 침해가 된다.

그러나, 멀티미디어소프트는 그 이용형태 자체가 '동일성유지권'을 원천적으로 인정할 수 없다. 사용자 마음대로 편집, 변경, 가공등이 가능하기 때문이다. 마찬가지로 이러한 과정을 통해서 이용자에 의한 정보의 '복제'는 필수적요건에 해당된다.

결론적으로 본다면 저작권법상의 종래의 법리(法理)를 크게 수정해야 한다.

멀티미디어 권리의 귀속문제

멀티미디어 소프트웨어의 제작은 기획·제작의 주체자 즉 사업자 개인 또는 법인(단체)등이 권리자가 되느냐, 아니면 하나하나 구성된 저작물의 저작권자가 권리주체가 되느냐에 문제가 집중되고 있다.

현행의 저작권법 구성을 보면, 2차적 저작물(번역, 편곡, 변형, 각색, 영상제작 등)에 대하여 독자적인 저작물로서 보호하고 또는 편집저작물(데이터베이스 포함)도 독자적인 저작물로 보호된다. 그러나 이들 저작물은 그 저작물의 구성부분이 되는 저작물은 그 저작물의 구성부분이 되는 저작물의 저작자의 권리에 영향을 미치지 아니한다(저작권법 제5조, 6조).

다시말하면, 영상제작, 데이터베이스 저작물등을 설사 독자적으로 보호한다 하여도 그 정보(개개의 소재)에 대한 저작권을 그대로 원저작자가 행사하기 때문에 변경, 가공등 동일성유지권을 침해할 수 없다. 따라서 멀티미디어의 경우는 『영화제작물』의 저작권귀속문제와 동일

MULTIMEDIA

하게 그 제작자에게 통합적으로 귀속시켜야 한다. 저작권법상 영화저작물에 대한 특례규정(저작권법 제74호~77호)을 두고, 영상제작자에게 저작물이 양도된 것으로 보고 변경, 복제, 배포 등 모든 권리를 귀속시키고 있다.

멀티미디어소프트, 이와 관련된 데이터베이스 등에 관해서도 기획·제작자에게 권리의 귀속이 영화저작물과 같은 수준에서 이루어져야 할 것이다. 이를 위한 특례규정의 설정이 필요하다는 지적이다.

디지털정보의 복제금지 등 보호문제

멀티미디어, 데이터베이스등에서 가장 문제의 핵심이 되는 것은 저작물을 디지털화하였을 경우 복제권문제는이다.

예컨대, 최종사용자에 의하여 사용상 필요한 범위내에서의 복제는 현재 허용되고 있다. 그러나 다른 사용자, 예컨대 경쟁업자 기타 불순한 동기로서의 복제는 철저히 금지되어야 한다. 이를 금지하기 위해서는 현행저작권법체계에서 어려움이 있다.

음성정보, 화상정보(동작화상)의 복제는 저작인접권(저작권법 제4장) 측면에서 명문화되어야 한다. 현행규정은 실연(實演), 음반, 방송에 한하여 저작인접권으로 보호되고 있는바, 이를 멀티미디어, 데이터베이스사업을 영위하는 사업자 즉 네트워크로 정보를 제공하는 사업자에게 권리를 주어야 한다는 주장이다.

맺음말 : 데이터베이스의 복합성, 다양성

앞으로 초고속정보통신망의 구축, 멀티미디어 산업의 발전등에 따라 '데이터베이스'의 성격은 더욱 복잡해질 수 밖에 없다. '꿈의 정보고

속도로'는 데이터베이스를 바탕으로 이루어지는 종합정보통신망이기 때문에 데이터베이스 개념속에 모든 정보매체가 포괄되기 때문이다.

종래의 데이터베이스 개념이 단순한 '정보의 집합물'로서 편집저작물의 정의개념에 포함되었지만(현재 저작권법 제6조) 앞으로는 위에서 제시한 바와 같이 크게 변화될 수 밖에 없다.

따라서 데이터베이스산업 발전을 위하여 또는 다가오는 초고속정보통신사회의 기반조성을 위해서, 저작권법상의 문제점은 보다 더 심도 있게 논의되어야 할 것이다(지면관계로 DB산업발전을 위한 저작물의 유통과 이용문제는 다음호에 수록할 계획임). **MC**

