

컴

퓨터프로그램보호법 개정과 의의

조올래
정보통신부 정보통신지원국
정보통신진흥과 사무관

오늘날 우리가 살고 있는 현대사회는 자본과 기술이 중시되었던 '산업사회'로 부터 지식과 정보를 발전의 축으로 하는 '정보화사회'로 급격히 진전되면서 정보화의 수준이 곧 국가 경쟁력을 좌우하는 시대가 되었다.

이러한 가운데 우리 정부에서도 지식·기술·통신의 결합체로서 고도정보화 사회로의 도약을 목표로 한 '초고속정보통신기반구축계획'을 범부처적 차원의 국가전략사업으로 추진하고 있으며, 이의 구체적 실천을 위하여 '정보화 촉진기본법' 제정등 제도적인 체제정비와 각종 산업육성시책을 추진하고 있다.

특히, 컴퓨터프로그램을 포함한 소프트웨어산업은 정보화사회의 기반을 구축하기 위한 핵심분야로서, 부존자원이 빈약한 반면, 고급두뇌를 가진 우리나라에서는 매우 적합한 지식집약적 고부가치 산업이다.

이러한 소프트웨어산업을 육성해 나가기 위해

서는 기술개발 노력과 함께 컴퓨터프로그램에 대한 지적소유권을 철저히 보호하는 사회풍토의 조성이 필수적이다.

이에 따라 정부에서는 지난 '87년 7월 컴퓨터프로그램보호법을 제정·시행하여 왔으며, 저작권자의 권리보호 강화는 물론, 컴퓨터프로그램의 기술향상에도 많은 기여를 하여 왔는데, 이에 대하여 본법의 주요내용과 WTO/TRIPs협정의 국내 적용등을 위한 법령개정 내용 등을 소개하고자 한다.

컴퓨터프로그램보호법의 주요내용

1. 입법취지

컴퓨터프로그램보호법은 '86년 12월 31일 제정되어 '87년 7월 1일 부터 시행되고 있다.

법제정의 배경은 국내 컴퓨터프로그램 저작권 보호제도의 확립으로 소프트웨어 개발자의 저작권

보호를 통하여 개발의욕 고취 및 유통을 촉진하고 도래하는 정보화사회에 대비하여 무체재산인 소프트웨어에 대한 가치인식 풍토를 조성시키는 동시에 소프트웨어 발전기반을 정착시키며, 아울러 외국과의 통상 마찰과 이에 따른 불이익을 피하면서 장차 방대한 세계 정보산업의 시장진출을 위한 발판을 구축하는 데 있다.

대부분의 국가가 저작권법의 일부로 컴퓨터프로그램을 보호하고 있으나, 우리나라의 경우 별도로 입법하였다. 소프트웨어는 문화창달적 측면보다는 첨단기술과 관련되는 경제재인바, 정보산업육성 등 기술발전의 차원에서 보호 육성하여야 할 특수성을 보유하고 있고 저작권법에 규정하기 어려운 유통촉진, 기술이전, 프로그램 품질보증 등 우리나라 소프트웨어산업 육성을 위한 개념을 포괄하는 장치를 마련코자 함에 있다.

2. 주요내용

권리의 보호대상은 대한민국 국민이 창작한 프로그램과 국제협약 등에 의하여 대한민국이 보호할 의무가 있는 외국인의 프로그램 등으로 한정한다.

동법에서 정하는 권리의 내용은 공표권, 성명표시권, 동일성유지권 등의 저작인격권과 복제권, 개작권, 번역권, 배포권, 발행권 등 저작권재산권으로 되어 있으며, 저작자의 권리를 제한하게 되는 컴퓨터프로그램의 복제사용이 가능한 경우로는 재판을 위하여 필요할 경우, 교육기관에서 수업과정에 제공하거나 교과서에 게재하는 경우 및 가정과 같은 한정된 장소에서 개인목적으로 사용하는 경우 등이 있다.

그리고 컴퓨터프로그램저작권은 프로그램 창작 시부터 발생하고 권리존속기간은 50년으로 규정하고 있다.

컴퓨터프로그램은 창작후 1년 이내에 등록할 수 있으며, 프로그램 저작권에 대한 분쟁조정, 프로그

램 저작권에 관한 중요정책사항의 심의 등 원활한 심의분쟁조정체제 구축을 위하여 「컴퓨터프로그램 심의조정위원회」를 설치운영하는 근거를 규정하고 있다.

또한, 프로그램저작권 침해행위 및 처벌을 규정하고 손해배상청구를 할 수 있도록 하였고, 프로그램저작권 침해행위에 대해서는 3년 이하의 징역 또는 3,000만원 이하의 벌금을 부과하고, 징역과 벌금형은 병과할 수 있도록 하고 있으며, 컴퓨터프로그램 관련산업의 육성을 위해 컴퓨터프로그램보호와 연계하여 소프트웨어산업에 대한 육성시책을 강구할 수 있는 근거규정을 마련하고 있다.

컴퓨터프로그램보호법 개정 배경

1993년에는 벌칙에 대한 현실성의 확보와 프로그램 저작권 분쟁의 조정제도 도입 등 법제정 이후 나타난 운영상의 문제점을 보완하기 위하여 본법을 개정하였으며, '95년 1월 발효된 WTO/TRIPs 협정의 규정과 프로그램보호법의 내용이 상충되는 부분을 정비하고 멀티미디어 등 새로이 등장되는 지식산업을 체계적으로 육성될 수 있는 기틀을 마련하기 위한 동법의 개정이 '95. 12. 6 법률제4996호로 공포됨으로써 마무리 되었다.

이에 대한 구체적인 내용과 WTO/TRIPs(무역관련지적소유권) 협정등에 대하여 간략히 소개하고자 한다.

1. WTO/TRIPs(무역관련지적소유권) 협정 관련 조문

'95년 12월에 개정된 컴퓨터프로그램보호법의 내용을 살펴보면, 우선 WTO/TRIPs 협정과 관련된 개정내용은 프로그램 저작권의 보호기간과 '87년 7월 이전에 창작된 프로그램에 대한 소급효를 인정하는 규정이다.

컴퓨터프로그램의 보호기간은 WTO/TRIPs 협정의 제9조 제1항에 의하여 저작권자의 사망시 기산주의 즉, 저작권자의 사망일을 기준으로 기간을 산정하는 방법을 채택하는 경우에는 베른 협약의 규정에 따라 저작자의 생존기간 및 사망후 50년간 보호하는 것이 원칙이며, 사망시 기산주의를 채택하지 않을 경우, 본 협정의 제12조(보호기간)에 명시된 내용과 같이 공표(발행)된 년도의 말부터 50년간으로 규정할 수 있다.

따라서 보호기간이 창작후 50년간으로 규정된 현행 컴퓨터프로그램보호법과 가장 유사한 내용을 채택하기로 하였으며, 프로그램의 Life Cycle이 통상 5년 내외임을 감안하면 보호기간 변경으로 인하여 국내 산업계에도 미치는 영향은 거의 없을 것으로 판단된다.

다만, 기산점을 공포된 년도의 말로 할 경우, 보호기간의 종료일이 50년이 경과 되는 년도의 12월 31일로 해석되는 등 법률적용에 혼란을 가져올 우려가 있으므로 기산일을 “공표된 다음년도 부터”로 수정하였다.

프로그램저작권의 소급보호에 관한 사항을 알아보면, 우리의 프로그램보호법은 '87년 7월부터 발효되었으며, 동법 발효이전에 창작된 프로그램은 보호의 대상이 아니었다.

그러나 WTO/TRIPs 협정 제10조 1항에 의하여 프로그램 저작권은 베른협약서상의 어문저작물과 같은 방법으로 보호하도록 되어 있으며, 어문저작물은 베른협약 제18조에 의하여 소급보호의 원칙을 적용하도록 규정하고 있다.

베른협약상 소급보호의 원칙이란, 어떤 국가가 처음 베른협약의 동맹국으로 가입할 당시 그 국가에서 어떤 저작물이 공유의 것(일반인이 저작권자의 허락없이 사용할 수 있도록 저작권이 공유화 된 것)으로 공표된 것을 제외하고는 다른 동맹국에서 현재 보호하고 있는 모든 저작물을 보호해 주어야 한다는 상호주의 원칙을 말하는 것이다.

예를 들면, 우리나라의 경우 현행법상 '87년 7월 이후에 창작된 프로그램만 보호하도록 규정되어 있으나, 동 협정에 의하여 '87년 7월 이전에 창작된 것이라도 미국 등 다른 회원국에서 보호하고 있는 것은 모두 보호의 대상이 된다는 것이다. 다만 우리나라에서 베른협약에 가입하기 전에 공유의 것으로 공표를 했을 경우에는 보호의 대상이 아니다.

정부에서는 컴퓨터프로그램 저작권에 대한 소급보호 원칙을 적용하기에 앞서 우리의 산업계에 대한 프로그램 사용실태를 조사한 바 있으며, 조사결과 '87년 7월 전에 창작된 국내·외 프로그램중 현재 국내에서 사용하고 있는 프로그램은 거의 없는 것으로 나타났기 때문에 특별한 경과조치 없이 소급보호에 대한 규정을 전면적으로 적용하기로 하였다.

2. 프로그램 저작권의 제한 대상추가

프로그램저작권은 공공목적 또는 프로그램 특성상 일정한 제한을 받게된다. 동법 제12조에서 규정한 바와 같이, 재판상 필요한 경우, 수업과정에 제공된 경우, 교과용 도서에 게재하는 경우 등을 위하여 필요한 때에는 공표된 프로그램을 복제 또는 사용할 수 있도록 허용하고 있다.

금번 개정에서는 ‘학교의 입학시험 기타 학식 및 기능에 관한 시험 또는 검정을 목적으로 하는 경우’를 추가로 규정하였는데, 이는 정보화사회가 진전됨에 따라 컴퓨터프로그램을 직접사용하는 각종 시험방식이 급증할 것이 예상되므로 공공의 목적으로 사용되는 경우에 한하여 저작권 행사를 제한하도록 한 것이며, 국내 저작권법(제29조)이나 선진국의 경우 이미 규정한 내용이다.

또한 현행법 제12조2호에 의하여 프로그램 저작권을 제한할 수 있는 교육기관의 범위는 교육법에 의한 교육기관으로 한정되어 있으나, 다른 법률에 의한 교육기관(예: 경찰대학, 한국과학기술

술원 등)에 대해서도 적용될 수 있도록 추가하였다.

3. 프로그램 저작권 침해행위의 내용 추가

‘프로그램저작권자의 허락없이 그 프로그램을 통신망을 통하여 전송하거나 배포하는 행위’를 프로그램 저작권 침해행위로 추가 규정하였다. 이는 엄정히 말하면 프로그램 저작권중 배포권이나 복제권을 침해한 것으로 생각될 수도 있겠으나, 배포의 개념에는 자신이 소유한 저작물이 배포행위로 인하여 타인에게 이전되나, 통신망을 통한 배포는 자신의 소유물이 그대로 남게 되므로 배포권 침해로 해석하기 어려운 입장이다. 또한 복제의 개념속에 통신망을 통한 전기적 복사도 복제행위로 명확히 규정해줌으로써 정보화 사회발전에 적절히 대응해 나가고자 하는 것이다.

즉, 프로그램을 컴퓨터통신망을 통하여 전송할 경우 그 프로그램에 대한 복제행위가 발생하게 되며, 초고속정보통신망구축 등으로 불법복제품 등이 저작권자의 허락없이 통신망을 통하여 대량으로 배포될 경우 저작권 보호와 유통질서에 심각한 악영향을 미치게 될 것이므로 이를 방지하기 위한 처벌근거를 명확히 규정하고자 하는 것이다.

4. 프로그램저작권 위탁관리 기관의 지정

최근 정보산업발전으로 컴퓨터프로그램 대여업의 대중화가 예상될 뿐아니라, CD-ROM등 멀티미디어 제품의 보급이 확산됨에 따라 프로그램저작물을 2중, 3중으로 이용하는 사례가 급증하고 있다.

특히 멀티미디어는 대부분 여러가지 프로그램을 수집하고 편집·배열·정리하는 것이기 때문에 멀티미디어를 제작하기 위해서는 프로그램에 관한 이용허락을 받고 이용료 지급하기 위한 효율적인 절차 및 제도가 필요하다.

프로그램사용자들은 컴퓨터 및 통신 등을 이용

하여 정보를 수집하고 편집·제작하여야 하나, 프로그램 저작권 및 이용조건과 관련된 정보를 파악하는데 많은 시간과 비용이 소요될 것이다. 또한 이용료의 산정도 객관적인 기준에 따라서 정하지 않으면 프로그램의 유통 및 멀티미디어 제작자체에 커다란 장애요인으로 작용하게 된다.

따라서 프로그램저작권자들의 권리를 보호하면서 이용자들에게는 프로그램을 편리하게 사용할 수 있도록 공정하고 원활하게 중개해 주는 전문적인 단체 즉 위탁관리기관의 육성이 필요하다.

위탁관리기관의 지정에 관한 법적근거를 마련하고 정부가 위탁관리기관을 공식적으로 인정해 주게 되면 프로그램 저작권자 및 이용자 양측으로부터 신뢰성을 부여받게 되고, 이를 통하여 관련산업의 활성화를 도모할 수 있을 것이다.

위탁관리기관에서 수행할 수 있는 주요기능은 프로그램의 목록과 저작권자에 대한 정보관리, 프로그램 이용조건 등의 관련정보관리, 객관적인 기준에 의한 저작권 이용료 산정 및 제시, 공정한 수수료의 책정·관리 등이 될 수 있을 것이다.

향후 추진계획

1. 컴퓨터프로그램 결과물(영상, 음악 등)의 보호 규정 마련

정부에서 당초에 작성한 컴퓨터프로그램보호법 개정안 내용에서는 멀티미디어 산출물의 체계적 보호를 위하여 ‘컴퓨터프로그램에 의하여 표현되는 저작물(음악, 영상 등)도 그 프로그램과 동일하게 등록 및 보호’ 되도록 하는 조항을 신설하였다.

그러나 공청회 및 관계부처 협의과정에서 논의한 결과 ‘저작권법’에 의하여 음악, 영상 등은 별도로 보호되고 있으므로 컴퓨터프로그램보호법에서 규정하게 되면 그 내용이 중복될 수 있기 때문에 동 조항은 삭제되었다.

한편, 저작자의 입장에서는 동일한 멀티미디어 저작물을 관계부처에 각각 별도로 등록해야 하는 폐단과 보호기간 등의 불일치로 인하여 혼란이 야기될 우려도 있을 것이므로 장기적으로 재검토해야 될 사항이라 생각된다.

2. 데이터베이스 저작권 보호제도 도입

정보화사회 발전의 가장 기본바탕이 되고 있는 데이터베이스산업의 체계적인 육성을 위해서는 이와 관련된 저작권 보호제도의 개선이 시급한 상태이다.

현행 법령제도하에서는 저작권법(제6조)에 데이터베이스를 '논문·수치·도형 기타 자료의 집합물로서 이를 정보처리 장치를 이용하여 검색할 수 있도록 체계적으로 구성한 것'으로 표현하여 소재의 선택 또는 배열이 창작성이 있는 것은 독자적인 저작물로 보호토록 규정하고 있다.

이는 데이터베이스의 특성에 비추어 보호요건(창작성)이 구체적이지 못하여 해석상의 논란의 소지가 많을 뿐 아니라, '노력과 자본의 투입 여부'에 대한 기준이 전혀 고려의 대상으로 되지 못하고 있다.

또한 데이터베이스를 구성하는 각 저작물의 원저작권자와의 권리관계와 2차, 3차 제작자 사이의 권리관계 등에 대한 규정이 매우 미흡하여 분쟁의 소지가 많다.

따라서 데이터베이스 산업의 체계적 발전과 데이터베이스개발 및 이용의 활성화를 위해서는 데이터베이스를 구성하는 개개의 소재가 기존의 저작물이나 현재 설명되고 있는 정보들을 중심으로 구성하게 된다는 점 등의 특수성을 고려하여 창작성 뿐만 아니라, 제작에 소요된 노력과 경비, 부가가치 등을 충분히 인정할 수 있는 권리보호 제도를 확보해 나가야 한다.

이를 위해 정부에서는 초고속통신망 운영, 온

라인 멀티미디어 데이터베이스 등 신기술 매체에 의한 데이터베이스 수요의 창출 등을 감안하여 데이터베이스 저작권에 관한 법적·제도적인 장치마련을 신중히 검토해 나갈 예정이다.

결론

소프트웨어산업은 정보화사회의 국가 장래를 결정짓는 핵심 전략분야로서 21세기 첨단지식산업으로 부상되고 있다.

따라서, 정부는 세계화·개방화 추세에 능동적으로 대응해 나갈 수 있도록 정보산업분야, 특히 소프트웨어 부문의 국가 경쟁력을 반드시 확보해야 하며, 이를 위해 정부와 민간의 정책의지를 결집하고 상호 역할분담을 통한 민·관 합동의 육성전략이 필요시 되고 있다.

아울러, 소프트웨어산업에 대한 투자의욕 고취 등 발전여건 조성을 위하여는 컴퓨터프로그램 저작권 보호가 필수적이므로 불법복제 소프트웨어에 대한 단속과 지도계몽활동을 계속함으로써 정품 S/W 사용에 대한 국민의 인식을 전환해 나갈 것이다.

앞으로 우리는 컴퓨터프로그램보호법 개정을 통한 불법복제된 컴퓨터프로그램이 우리 사회에서 기생하지 못하도록 하는 사회분위기를 조성해 나가는 한편, 소프트웨어 핵심기술 개발을 위한 노력을 획기적으로 강화하여 컴퓨터프로그램 이용자로 하여금 값싸고 질 좋은 소프트웨어를 사용할 수 있도록 하는데 시책의 중점을 둘 것이다. DC