



MP3산업 활성화 방안

급변하는 정보화사회의 대표적인 한가지 축은 디지털화이다. 그러나 디지털시대 한국 최초 경박단소형의 제품화 및 세계 최고의 기술실현에 성공한MP3음악을 구현하는『MP3플레이어』까지 등장했지만 관련산업의 성장에 난기류를 예고하는 음악저작권 문제의 대두로 이의 해결이 초미의 관심사로 부각되고 있다. 따라서『MP3』의 개념 및 국내의 산업 동향을 간략히 살펴보고, 이와 관련하여 발생하는 저작권 문제의 해결방안을 제시해 보고자 한다.

홍순기 / (주)영대인 기획영업실장

급변하는 정보화사회의 대표적인 한가지 축은 디지털화이다. 그러나 디지털시대 한국 최초 경박단소형의 제품화 및 세계 최고의 기술실현에 성공한MP3음악을 구현하는『MP3플레이어』까지 등장했지만 관련산업의 성장에 난기류를 예고하는 음악저작권 문제의 대두로 이의 해결이 초미의 관심사로 부각되고 있다. 따라서『MP3』의 개념 및 국내의 산업 동향을 간략히 살펴보고, 이와 관련하여 발생하는 저작권 문제의 해결방안을 제시해 보고자 한다.

『MP3』의 개념

최근 인터넷 이용시 가장 많이 사용되는 국내 서치 엔진 키워드 검색 수위를 차지한 검색어 중의 하나가 『MP3』용어이다. 그리고 우리나라에서도『MP3』란 용어가 많은 사람들의 입에 오르내리기 시작한 것은, 국내 전자·정보통신 관련 모 전문 일간지에 게재된 기사 빈도수로 볼 때, 1997년도부터이다. 그 이전에는『MP3』란 용어를 쓰는 기사의 게재 건수는 거의 없었으나, 1997년 이후로 증가하여 1999년 8월 말 현재 540여건의 기사가 게재될 정도로 급속도로 관심을 모으는 분야가 되고 있다.

MP3는『MPEG1 레이어3』의 약자로 사람의 청각 특성을 이용한 압축기법을 사용한다. MPEG은 시스템, 비디오, 오디오 등 여러 부분으로 구성되는데 이 가운데 오디오 부분은 압축률에 따라 계층적으로 3

개의 레이어(레이어1, 레이어2, 레이어3)로 구분되는데, 압축률이 가장 크고 복잡한 것이 레이어3이다. 대개의 경우 데이터를 압축하면 음질이 떨어지지만 데이터 압축기술로 MPEG을 사용하면 음질을 손상시키지 않고도 데이터의 양을 12분의 1로 압축하여 줄일 수 있다. 물론 음질이 약간 저하됨을 감안하면 24분의 1까지도 데이터를 압축할 수 있다. 3분 정도의 노래를 음반용 CD로 만들면 31.5MB의 데이터가 필요한 반면, 이를 MPEG로 압축하면 이의 12분의 1인 2.6MB의 데이터만 필요하게 되는데, 이같은 형태로 음악이나 어학 등 각종 오디오 데이터를 디지털화하여 저장한 컴퓨터 파일로서, 통상 파일의 확장자가 mp3로 되어 있다. 오디오 데이터를 디지털 방식으로 기록한 파일형식으로는 mp3파일을 비롯, wav 파일, rm파일 등이 있으나, 이 가운데 mp3파일이 압축기술과 음질면에서 가장 뛰어나 주목을 받고 있다.

이러한 MP3의 활용사례로 독일의 경우 프랑스 알베르빌 동계올림픽 기간에 모든 사설방송국에서 각 경기장과 중앙방송국 사이의 방송 내용을 mp3파일을 사용해 성공적으로 연결한 사례가 있으며, FFN 라디오에서는 전용선을 ISDN으로 교체하고 mp3파일을 활용하여 매일 20분씩 8개 지역 프로그램을 중앙방송국으로 보냄으로써 연간 30만 달러의 비용을 절감하는 등 방송국에서 종합정보통신망(ISDN) 등을 활용해 디지털 방식으로 오디오 데이터를 전송하

는데 mp3파일이 사용되고 있다.

한편 컴퓨터 통신에서는 음악뿐만 아니라 어학용 소프트웨어를 mp3파일로 제작, 공급하고 있으며 보편화되어 있는 인터넷의 주문형 오디오(AOD)에서 mp3파일이 주로 사용되어지고 있다. 한마디로 MP3는 인식코딩기술의 산물인 것이다.

『MP3』관련 산업 동향

세계 최초로 상품화에 성공한 MP3 음악기기인 『MP3플레이어』가 MP3관련 이 분야 최고의 제품인데 이것은 컴퓨터가 설치된 곳에서 사운드 카드의 음질로밖에 들을 수 없었던 기존의 한계를 극복한 것이다.

현재 『MP3플레이어』시장에는 새한정보시스템이 1997년 세계 최초로 개발에 성공, 1998년 3월 상품화에 성공한 이후 게이트스케어, 디지털캐스트, 에이맥정보통신, 바로비전, 고려미디어, 디지털웨이 등 수많은 벤처기업과 삼성전자, LG전자 등의 대기업들이 CD에 버금가는 고급 음질과 일반파일과 동일하게 사용할 수 있는 편리함, 원하는 음악만 골라 들을 수 있는 장점들을 내세우며 수출 유망품목으로 육성하기 위한 제품개발과 출시에 박차를 가하고 있다.

여기에 가세하여 폰티스, 캠프리지디자인, 오스카, 메파스, 나이암 등 미국, 유럽 및 일본의 벤처기업들도 기술 및 제품개발에 박차를 가하고 있지만 국내 업체들은 이미 제품개발을 완료하여 양산을 시작하고 있기 때문에 시제품 단계에 있는 해외 벤처기업들에 비해 한발 앞서 제품을 출시할 수 있어, 『MP3플레이어』분야에서는 우리나라가 시장 주도권을 잡을 수 있는 매우 유리한 기회가 마련되어 있다고 할 수 있다.

또한 미국의 다이아몬드멀티미디어가 국내 기업인 디지털캐스트사와 개발한 제품을 앞세워 전세계적으로 MP3붐을 일으키고 있는 가운데 크리에이티브, 다이아몬드멀티미디어시스템, 보에트라터블비치 등 세계적인 멀티미디어카드 전문업체들도 국내업체들

과의 전략적 제휴를 통해 전사적인 마케팅을 펼칠 것으로 예상되어, 한편으로 우리 제품이 세계 시장을 석권하는데 기여할 것으로 기대된다.

인터넷 미디어 시장조사업체인 Media Metrix의 최근 자료에 의하면, 미국의 디지털 음악 이용자는 98년의 30만 명에서 지난 6월 현재 약 400만 명으로 폭발적인 증가를 기록했고, 매년 100%씩 증가하여 2004년의 인터넷 음악시장 규모는 전체 음반시장 규모의 8%선인 40억 달러로 전망했으며, 올해 MP3플레이어의 세계시장 규모는 최소 200만대로 추산, 매년 100%이상씩의 성장이 예상되어 시장성이 무한한 것으로 여겨지고 있다.

우리나라의 전자·정보통신 산업이 기술력과 생산력 등 전반적인 수준이 상당하지만 아직까지 미국이나 일본에 비해 한 수 아래의 중간 기술로 자리매김되는 경우가 대부분인 상황에서 세계 틈새시장을 개척할 수 있는 이 분야 산업은 그 가능성이 더욱 돋보이고 있는 것이다.

『MP3』관련 현안

그런데 PC통신, 인터넷을 통한 MP3음악파일 상거래가 시작되면서 전술한 바와 같이 MP3플레이어의 양산과 수출도 본격화하는 등 차세대 음악시장이 점차 열리고 있지만, MP3 음악의 핵심인 음원을 보유한 음반사 및 음악 관련 단체들의 위기의식에 따른 저작권료 지불문제가 쟁점으로 부각되면서 디지털 음악유통사업이 난항을 겪고 있다. 음악 관련 단체와 MP3서비스사업자 간에 벌어지고 있는 이러한 쟁점은 시장활성화와 저작권보호라는 두가지 측면을 놓고 치열한 공방전과 다양한 방법론이 동시에 논의되고 있지만 아직까지 현실과 이상 사이의 두꺼운 벽을 허물지 못해 이에 대한 갈등은 현재까지 계속 이어지고 있다.

이러한 음원사용의 저작권문제를 둘러싼 저작권·저작권접권 관련단체, 음반사, 음악정보제공업체,

PC통신업체, MP3플레이어 업체간의 갈등적 개별 입장은 다음과 같다.

음반사(음반제작사·음악출판사) 및 저작권 관련단체의 입장

130~150곡이 수록된 CD음질과 유사한 음반을 자신이 원하는 곡들로만 선별되어 CD롬으로 몇 만 원에 구입한다든지, PC통신 및 인터넷망에 업로드된 무료 MP3파일은 사실상 원저작자와 저작권인의 허락을 받지 않고 복제된 음악파일이며, 창작자와 작사자, 작곡자, 실연자, 음반제작자의 권리인 복제 배포권을 침해했다고 볼 수 있다는 것이다. (이와 관련된 주요 법조항은 63조(복제) 64조(실연방송권) 65조(대여허락권) 67조(복제배포권) 67조2(대여권)이다.) 따라서 전면삭제 또는 저작권접권료 지불을 강력히 요구하고 있는 것이다. 이러한 관련 단체들의 요구는 우월적 지위의 남용이 아니라고 주장하고 있다. 음반유통구조 자체의 문제로 인한 이익 감소의 여지도 있겠지만, 사실 음반사업의 투자대비 성공률은 5% 미만임을 감안하면 음원사용 규제는 당연한 것일 수도 있다. 이러한 저작권 보호의 측면에서 본다면 MP3를 취급하는 점조직화된 불법물 유통업자 및 사용자들의 무단복제, 배포에 더 큰 문제점이 있으니 이에 대한 적극적인 단속 정화와 아울러, 소비자들의 정당한 음반구입만이 자신이 애호하는 연주자, 아티스트의 권익을 보호할 수 있다는 것이다.

그런데 이러한 MP3를 기존 음반시장을 잠식할 가능성이 있는 것으로 판단하다 보니 호응은 다소 저조(곡당 900~100원)한 편이지만 개별 음반사들이 직접 MP3 음악유통 사업을 병행하는 등 새로운 수익 창출과 음반홍보의 기회로 활용하고 있다. 음반사 및 관련 단체의 이러한 인터넷 음악파일서비스 제공 사이트의 개설은 증가일로에 서 있기는 하지만, 개별 음반사는 원저작자로부터의 권리를 소유한 음반만 취급, 서비스가 가능하므로 음반사별 제휴가 새로운

관건으로 대두되고 있기도 하다.

결국 업체 및 관련 단체간 개별 협의된 기준 안 범위 내에서, 음반사가 직접 MP3 파일서비스 사업을 운영하거나 MP3 플레이어 업체들과의 제휴를 통한 사업운영을 하든지 자율에 맡겨야 할 것이다.

컴퓨터 통신업체 및 음악 정보제공 업체

컴퓨터 통신업체 및 음악 정보제공 업체(단체)의 주장은 음악단체의 MP3 독점은 무리이며, 음원 사용료율이 너무 높아 실질적으로 대기업과 음반사들만이 온라인 음악사업을 할 수 있게 되어 결국에는 IP업체의 사장을 낳게 될 것이라고 말한다. 혹 저작권 사용료를 지불할 경우에도 음악 관련 업체나 지적재산권 보유단체들의 주장과 기준이 서로 상이하고 각자 로열티를 요구하는 등 너무 복잡하다는 것이다. 따라서 정부(문화관광부)가 집중관리단체를 조속히 지정하여 저작권접권 로열티 협상창구를 일원화해주는 것이 문제해결의 열쇠라고 주장한다. 그러나 최근 음악정보제공자협의회가「음악파일 전송서비스 방해 금지 가처분 신청」에서 승소한 것을 계기로 MP3 서비스 재개와 동시에 음원 사용계약 연장 등을 놓고 음악 저작권접권 단체들과의 재협상을 계속할 움직임이 보이고는 있다.

MP3플레이어 업체

플레이어 업체는 저작권 못지 않게 산업발전 및 향후 사업전망을 고려해 당분간 음원 사용료율 기준에 적합한 음반사들과 제휴해 저작권료 및 음원사용료를 지불하더라도 이 사업을 계속 진행하겠다고 한다. 세계 처음으로 기술개발과 상품화에 성공한 이 제품에 대한 시장의 주도권을 이렇게라도 하지 않으면 외국업체에 혈값으로 넘길 소지가 있다는 것이다. 그러나 내수시장을 포기할 움직임을 보이거나 해외시장 개척에만 눈을 돌리고 있는 지금의 현실은 음반사와 저작권접권 단체들의 MP3음악에 대한 인식전환이

이루어지지 않는 한 내수 활성화는 요원함을 알려주고 있다.

한편 이들은 이러한 산업활성화 측면이 오히려 음악시장 확대와 불법음반수요를 합법적인 시장으로 이끌어내는 데도 많은 역할을 할 것으로 생각하고 있다.

『MP3』산업 활성화 방안

음악파일 서비스제공 및 플레이어 관련 사업자들의 시장활성화 차원에서 MP3의 저작권 보호에 융통성 있게 대처해야 한다는 입장과, 시장을 키운다는 명분 아래 저작권자의 노력이 희생되어서는 안 된다는 음반제작자들의 반론은 제각각 충분한 설득력을 가지고 있다. 그리고 음악 저작권 인접단체들이 PC 통신업체의 통신망을 이용하는 MP3음악파일 서비스업체들을 상대로 한 음악파일의 전면삭제와 동시에 실연자들의 저작권접권료 지불을 요구하고 나선 것도 더 이상 불법채널을 방지하지 않겠다는 의미를 표출한 것이다.

그러나 MP3 관련 시장의 일출을 막아서는 안 된다는 사업자들의 현실인식을 무조건 무시할 수도 없다는 것이 국내 산업의 현실이다. MP3파일을 다운로드하는 형태는 새로운 유통 형태임에는 분명하며, 주문형 음악서비스(MPD)의 출현은 새로운 시장을 창출할 수 있는 기회로 보아야 한다. 바로 이러한 점에서 저작권자와 사업자간의 현저한 시각차가 존재하는 것이다.

불법복제와 저작권 문제는 그동안 명확한 개념과 인식이 정착되지 않아 좀더 실질적이고 효과적인 해결방안을 마련하는데 관계 당사자들의 많은 진통이 있어 왔다. 인터넷을 통한 음악파일 서비스제공 유통 사업을 두고 음반업계와 단체간에 혹은 관련 단체나 조직간에 저작권 및 저작권접권을 둘러싼 갈등을 표출하고 있는 것도 문제이지만 업계나 단체 스스로도 먼저 절충된 입장을 마련하는 것이 모두에게 도움이 될 것이다.

따라서 저작권 문제는 이해관계에 있는 당사자들의 협상을 통한 문제의 효율적인 해결이 우선이며, 이를 위한 저작권관련단체들의 통합협상 창구의 마련으로 저작권 소유자 및 로열티에 대한 개념과 분배율을 정확히 설정하여, 명확한 이용허락에 근거한 공정한 계약을 함으로써 양 주체간에 불필요한 오해와 갈등을 해소하고 시장활성화를 통한 관련 사업의 증흥을 도모하는 것이 사후 분쟁을 방지하고 원만한 합의를 도출해내는데 큰 도움을 줄 것으로 생각된다. 국내의 경우 5개나 되는 MP3저작권 관련 단체가 각각의 이해관계에 따라 서로 다른 기준과 주장을 표출하고 있어 사업자들의 입장에서는 여간 번거로운 것이 아닌 것이다.

MP3 관련 기술 및 제품을 세계적인 순위에 계속 올려놓기 위해서는 MP3업체, 복제방지시스템 개발업체, AOD서비스업체, 부품업체 등으로 구성된 『MP3 협회』와 같은 모임을 결성하여 업체간 과당경쟁을 방지하고, 표준화, 기술개발, 저작권 등의 현안 문제를 적극적으로 풀어나가는 것도 좋은 방안이 되지 않을까 한다.

최근 정부와 업계 일각에서는 저작권을 비롯, 총체적인 지적재산권 문제에 대한 해결책으로 민간으로의 위임을 표방하고 있다. 현재의 여건을 고려할 때 저작권이나 지적재산권 문제에 정부가 방임하기보다는 거시적인 틀을 만들어주고 이 틀 안에서 관련업계가 자생력을 키워가도록 하는 것이 바람직하다고 본다. 기술적인 문제는 민간 스스로 해결하도록 하고 제도적인 문제는 정부가 나서서 해결해 줘야 할 것이다.

디지털화된 정보화사회에서는 법적 장치로는 해결이 되지 않는 문제가 계속 발생할 수밖에 없다. 기존의 저작권법도 새로운 정보화사회 체계에 맞게 재개정을 서둘러야 할 것이다. MP3 이용과 관련한 음악저작권의 경제적 가치가 하루빨리 정해지기를 바란다.