

1

디지털콘텐츠 저작권

인터넷음악서비스 '저작권'에 발목잡혀 '끼끼'

합리적 저작권료 합의 하루빨리 이뤄져야 ... DC시장 파이 키우기 업계 공감

정보사회는 다양한 매체의 사회이기도 하며, 또한 한계가 불명확한 사회라고 할 수 있다. 우리는 P2P나 스트리밍서비스 등 인터넷이라는 매체를 통해 다양한 정보콘텐츠를 이용하기도 하고, 제공하기도 한다.

매체의 다양화에 따른 법적 문제점들이 대두되고 있으며, 특히 음악과 게임관련 분야에서는 풀리지 않는 실타래처럼 얽혀있는 것이 사실이다. '소리바다'와 같은 P2P 서비스, '벅스뮤직'과 같은 음악 스트리밍서비스, '테트리스'와 같은 게임 분쟁 등 다양한 문제가 발생하고 있지만, 마땅한 해결책을 찾지 못하고 있다. 결국 당사자간의 합의나 비즈니스화 함으로써 문제해결의 차선책을 찾을 수밖에 없을 것으로 보인다. 다행히도 인터넷상의 콘텐츠가 무료라는 인식은 줄어들고 있으며, 더욱이 전자결제와 소액단위까지 확대되면서 인터넷 유료화와 함께 비용지불이라는 인식은 확대되고 있다.

김윤명 오리진넷(orzine.net) 발행인

디지털음악 저작권은 미디(MIDI), MP3과 같은 다운로드 서비스에서 통화연결음과 같은 스트리밍서비스로 전환되고 있으며, 앞으로는 PC나 디지털가전이 네트워크화 되면 스트리밍서비스가 주를 이룰 것이다.

현재 음악저작권 관련 문제는 모바일 서비스에 제공되는 음원과 벨소리 등에 대한 요율 배분 문제이며, 스트리밍서비스의 경우에 있어서 저작권접권자의 권리처리에 대한 부분이다. 그리고 많은 관심을 가지고 있는 소리바다 사건의 형사책임에 대한 법원의 판결이다.

>> 음원 문제

통화연결음서비스나 스트리밍서비스에서 사용되는 실제 음반이라고 할 수 있는 음원은 풀리지 않는 실타래와 같이 서비스사업자, 음반제작자, 실연자, 기획사, 저작권자 등 다양한 이해관계인이 서로 권리를 주장하고 있어 쉽게 해결책을 찾지 못하고 있다.

사업자와 권리자간에 서로 상반된 입장을 펴고있기 때문에 적절한 협의 없이는 서비스사업자는 불법행위 책임에서 벗어나기 어려울 것이다. 그러나 여전히 음악저작권에 대한 수요는 크다고 하지만, 시장의 자생력은 많지 않기 때문에 저작권 사용 요율을 낮추어서 시장을 키우는 것이 필요하다는 주장을 펼치고 있는 상황이다.

>> 모바일 서비스

모바일 서비스는 크게 핸드폰이나 PDA를 통해 서비스되는 통화연결음서비스나 벨소리서비스가 주종을 이룬다. 특히 문제되는 것은 통화연결음서비스와 같이 원음을 사용할 경우, 저작권자는 물론 저작권접권자가 포함되기 때문에 다양한 권리관계가 형성된다는 것. 저작권자의 경우에는 복제권, 전송권으로서 권리처리가 가능한 반면, 저작권접권자에게는 전송권이 없기 때문에 복제권으로 권리처리가 이뤄져 불합리할 수 있다는 문



디지털음악 저작권은 미디(MIDI), MP3과 같은 다운로드 서비스에서
통화연결음과 같은 스트리밍서비스로 전환되고 있으며,
앞으로는 PC나 디지털가전이 네트워크화 되면 스트리밍서비스가 주를 이룰 것이다.

제가 있다.

물론 문화관광부에서는 관행상 복제권으로 권리보호가 가능하기 때문에 저작권접권자의 전송권을 신설하지 않았다고 하지만, 이는 명백히 입법불비라고 보며, 법원의 적극적인 해석을 통해 인접권자의 권익을 보호해주는 것이 전송권에 대한 입법취지와도 맞는 것은 아닐까 싶다.

>> 스트리밍서비스

음원을 통한 모바일 서비스와는 달리 스트리밍서비스는 실시간으로 서비스되기 때문에 일시적 복제와 저작인접권자 전송권의 유무에 대한 사항이 문제가 되고 있다. 물론, 저작권자의 복제나 전송권, 저작인접권자의 복제권의 침해는 법적용이 가능하지만, 저작인접권자의 전송권은 규정돼 있지 않기 때문에 저작인접권자의 권리는 모바일 서비스와 같이 약화될 수밖에 없다.

일시적 복제의 경우에는 국제적으로도 컨센서스가 이루어지고 있지는 않지만, 이용자의 권리를 제한할 수 있기 때문에 원칙적으로 복제의 범주에 포함시키되 다양한 면책범위를 형성시켜주는 것이 시장형성에도 바람직하다고 본다.

>> P2P 서비스

그록스터(Grokster) 판결에서 법원은 P2P 서비스제공자의 저작권침해 책임을 인정하지 않았고, 개별 사용자 책임을 인정한 것과 같이, 최근 미국의 판결은 P2P사업자 책임을 묻지 않는 경향이다. 이는 냅스터와 달리 P2P프로그램이 서버운영에 관여하지 않기 때문이다. 또한 버라이즌 판결에서는 서비스제공자의 책임이 아닌 불법이용자의 개인정보 제공을 승인한 판결은 더욱 이용자에게 책임을 물으려는 경향이 강해질 것으로 보인다.

우리의 경우는 소리바다 사건에서처럼 소리바다에 대한 서비스금지가처분은 법원에서 받아들여졌고, 다시 가처분이의에서도 확정돼 서비스가 중단된 상태다. 그러나 소리바다2를 서비스함으로써 냅스터와 성격이 다른 그록스터와 같은 서비스를 통해 법적 굴레를 벗어나고 있다. 더욱이 2003년 5월에 법원은 소리바다에 대한 형사소송에서 검찰이 왜 소리바다가 문제가 되는지와 같은 범죄구성요건을 특정하지 않았다는 이유로 공소기각을 내림으로써 판결을 유보했다. 그러나 기본적으로 정범(실제 침해를 한 이용자)의 특징이 불가능하다는 점이 주된 이유인 것으로 보인다. 또한 2003년 7월부터 시행되는 개정 저작권법에서는 서비스제공자가 이용자의 저작권 침해행위를 통제할 수 없다면 서비스제공자에 책임을 물을 수 없도록 규정하고 있기 때문에 소리바다는 물론 소리바다2에 대해 책임을 묻기는 어려울 것이라는 예상이다. 따라서 관계자들은 소리바다 공소기각 판결로 P2P 서비스 활성화가 이루어질 것으로 내다보고 있다.

>> 음악방송 및 사이버자키

커뮤니티 사이트 가운데 개별적 음악방송이 가능하도록 서비스하고 있는 곳이 있다. 커뮤니티 이용자는 사이버자키가 돼 음악서비스를 해주는 것이다. 인터넷방송의 경우, 아직 전송인지 방송인지 명확한 기준이 설정

된 것은 아니지만, 전송의 개념에 가깝기 때문에 방송보상금 청구권에 대한 문제가 상존하고 있다.

게임 저작권 현황과 이슈

우리나라의 대표적인 디지털콘텐츠 산업인 '게임산업'은 IT 강국으로서 면모를 과시하는 역할이외에 실제 해외시장을 개척해나가고 있는 성장산업이며, 영상산업중 성장력이 큰 산업이다. 그렇지만 개발자의 입장에서는 저작권 등에 대한 대응이 미흡하고, 아이템거래가 문제화되기도 했다. 또한 해외진출기업의 라이선스나 로열티의 불이행에 따른 문제가 발생하고 있기도 하다.

>> 게임관련 분쟁 현황

국내 게임사는 개발여건이 취약하기 때문에 저작권과 같은 법률문제에는 신경쓸 여력이 없다. 그렇기 때문에 결과적으로 타사의 게임 저작물을 하드카피해 제공해 문제제기를 받기도

상존하고 있다.

'미르의 전설'와 관련해 중국과의 로열티 분쟁은 국제적인 분쟁의 단편적인 예에 불과하다. 라이선스와 로열티의 분배문제는 항상 사업성장의 결과에 따른 문제로서 대두되게 된다. 중국과의 게임 서비스에서도 이런 문제가 제기됐고, 다른 분야도 마찬가지일 것이다.

>> PK 및 게임아이템 문제

PK(Player Killing)는 게임사나 게이머간의 자율적인 규제로서 해결되고 있는 듯 하다. 또한 게임은 이용자에 있어서 아이템 거래와 관련해 문제되고 있으며, 아이템거래 사이트가 청소년유해매체물로 지정됨으로써 우회적인 해결방안을 쓰고 있다. 아이템에 대한 귀속관계에 있어서도, 투자분에 대한 게이머의 소유권을 주장하기도 하지만 결국 게임약관을 통한 아이템의 거래를 금지하는 것은 문제가 없다는 공정거래위원회의 판단으로 현행 법제 하에서는 어느 정도 정리된 상태다.

저작권 강화만이 능사가 아니며, 저작권이라는 수단을 효율적으로 활용해야 한다. 디지털콘텐츠의 비즈니스화와 결제의 결합을 통한 유료화 등 합리적인 해결방안을 제시하고 이를 수용할 수 있는 환경도 마련돼야 할 것이다.

한다. 이처럼 저작권을 해결하지 않고 서비스하면, 결국 회사의 서비스 중지는 물론 회사의 이미지까지 나빠질 수 있는 문제에 직면하게 된다.

넷마블의 '캔디바'나 넥슨의 '비앤비서비스'가 대표적인 사례이다. 이들은 현재 서비스를 중지하거나 새로운 협력관계로 문제해결에 적극적으로 나서고 있다. 또한 아이템 귀속이나 1·25 인터넷대란과 같은 서비스제공자의 책임 등에 대한 문제들이 상존하고 있다. 인터넷대란의 경우와 같이 게임방사업자나 온라인게임제공자는 서비스장애가 발생할 경우, 바로 수익과 직결되기 때문에 문제가 될 수 있다. 이 문제는 현재 ISP 등을 대상으로 민사소송을 진행 중에 있다.

>> 온라인게임의 국제화와 라이선스 문제

우리나라는 온라인게임의 선도국에서 수출국으로서 역할을 해나가고 있다. 온라인게임은 IT 산업 시대에 새로운 수출상품이 되어가고 있는 것이 현실이다. 그러나 국제계약의 문제는

등급분류에 대한 정보통신부와 문화관광부의 업무영역의 조정도 정리됐으며 이제는 민간의 자율적인 시행을 유도하는 것이 게임문화를 위해서도 필요할 것이다.

>> 개발자의 저작권 인식

최근 많이 야기되고 있는 저작권분쟁으로 인해 저작권에 대한 위기감과 필요성에 대한 인식이 확산되고 있다. 저작권이 전체 엔터테인먼트산업의 문제가 될 수 있다는 우려 때문에 저작권문제의 해결에 적극적으로 나서고 있는 것이다. 게임의 경우는 저작권과 관련해 개발자의 문제가 크게 작용하는 분야이다. 이제는 저작권을 목적으로 하지말고, 수단화해 사업화에 잘 활용할 수 있는 방법을 찾는 것이 필요하다.


저작권 강화 위한 합리적 방안 모색해야

디지털저작권의 경우에는 다양한 권리 관계가 상존하기 때문에 이용허락을 받기는 더욱 어려워질 것이다. 따라서 사전에

이용허락을 받는 것보다는 사후 저작권자에게 보상을 지급할 수 있는 보상금청구권제도의 확대, DRM을 통한 저작권 로열티의 관리·분배의 투명성 확보가 향후 디지털콘텐츠의 저작권문제에 있어서 바람직한 해결방안이라고 본다.

또한 디지털콘텐츠의 사업화에 있어서 중요한 것은 계약을 통한 문제해결이 필요하며, 계약서는 사전에 변호사의 자문을 받는 것이 바람직하다. 특히 해외진출의 경우, 현지 법인이 없다면, 국내 로펌을 통해 현지 대리인을 선임하는 것이 필요하며, 국제계약의 경우에는 반드시 변호사의 조력을 받아야 할 것이다. 사업자체에 대해서 받는 것이 필요하겠지만 그렇지 못할 경우에는 최소한 계약서에 대해서라도 자문을 받는 것이 사

업의 안전성을 위해 필수적이다.

저작권법, 컴퓨터프로그램보호법, 음반·비디오물및게임물에 관한 법률 등 다양한 법률이 디지털콘텐츠와 관련이 되지만 실제 현재의 디지털저작권을 적절하게 반영할 수 있기는 어렵다. 따라서 디지털환경을 포괄적으로 적용할 수 있는 법제 정비도 필요하다. 다만 저작권 강화만이 능사가 아니며, 저작권이라는 수단을 효율적으로 활용해야 한다. 디지털콘텐츠의 비즈니스화와 결제의 결합을 통한 유료화 등 합리적인 해결방안을 제시하고 이를 수용할 수 있는 환경도 마련돼야 할 것이다. 

“온라인 음악저작권 징수체제, 무엇이 문제인가” 토론회 개최 음원 요율 및 신탁관리에 대한 다양한 견해 제기

지난 5월 13일 문화연대 주최로 '온라인 음악저작권 징수체제, 무엇이 문제인가'라는 주제로 토론회가 열렸다. 최근 인터넷 스트리밍 서비스와 휴대폰 벨소리, 컬러링 서비스가 보편화되면서 온라인 음악콘텐츠의 이용과 저작권을 둘러싸고 많은 논쟁이 진행되고 있는 가운데 진행된 세미나에 업계 관계자들의 관심이 집중됐다. 토론회는 온라인상의 저작권집권 신탁관리 단체로 지정된 한국음원제작자협회(회장 서희덕)의 대표성과 포괄적 신탁관리 등에 관해 다양한 견해가 제기됐다.

취재 김진경 기자



음원제작자협회 백강 사무총장은 문화연대가 음원제작자협회에 대해 “음원을 확보하지 못하고 유명 무실화할 우려가 있다”고 주장하자 “음제협 신탁관리 허가는 온라인 저작권 약관이나 규정이 전혀 없었던 이전 상태에서 진일보한 것”이라면서 “현재 본격적으로 신탁관리 업무를 추진하고 있다”고 말했다.

또한 “4월 초부터 현재까지 54개 음반사가 신탁관리 의사를 밝혀 왔으며 기획제작자협회 소속 28개사들도 개별적으로 협의를 진행 중”이라고 밝혔다.

YBM서울음반 등 10개 대형 음반사의 단체인 음반회사협의회 함용일 대표는 “문화관광부가 음제협에 저작권집권을 허가하면서 업계와 대화가 부족했다”고 지적한 뒤 “음원관리자가 인터넷 및 전화를 통한 복제배포권을 포괄적

으로 음제협에 신탁하라는 신탁계약약관 2조는 음원제작자의 중요한 재산권을 제한하고 있다”고 불만을 표했다. 함 대표는 또 “현행 신탁약관에서 포괄신탁을 곡별 개별신탁으로 하고, 일률적인 사용료 기준을 권리자의 자율적인 가격 책정할 수 있도록 개선해야 한다”고 말했다.

한국콘텐츠산업연합회(KIBA) 최동진 기획실장은 “사용자인 온라인 업체 입장에서 현재 책정된 저작권집권 사용료는 스트리밍 서비스의 경우 가입자당 월 500원×가입자수, 또는 매출액의 20% 중 많은 금액으로 책정돼 있어 가입자 100만명을 기준으로 볼때 연간 60억원을 내야 하는 등 지나치게 높아 재고가 필요하다”고 말했다.

음반기획제작자연대 김영준 대표는 “음반산업

협회와 연예제작자협회가 함께 만든 음원제작자협회에 신탁관리 업무를 허가한 것은 처음부터 음반 업계의 대다수 여론과 괴리돼 있어 처음부터 다시 논의가 필요하다”고 말했다. 또 “음제협의 포괄적 신탁 규정을 적용할 경우 JYP 박진영 대표가 신인가수 노을의 콘텐츠를 SK텔레콤 ‘준’과 계약하는 사례도 불가능해진다”며 “사안별로 개별적인 사용료 규정을 마련해야 한다”고 말했다.

이에 대해 문화관광부 저작권과 임원선 과장은 “포괄적 신탁 및 일률적 사용료 기준 적용은 대부분의 신탁단체가 채택하고 있는 방향으로 번거로움과 비용절감 차원에서 편의적으로 규정한 것”이라며 “문제가 불거진다면 앞으로는 적당한 그룹별로 음원의 가치를 다르게 매기는 방향이 바람직하다”고 말했다.