

# 아날로그 중심 저작권법 시대변화 발맞춰야

연재순서 ▶ 1. 온라인 영화와 저작권
2. 온라인 음악과 저작권
3. 온라인 게임과 저작권
4. 온라인 드라마와 저작권
5. 온라인 캐릭터와 저작권
6. 데이터베이스와 저작권

초기 저작권은 낱말 뜻 그대로 카피할 권리(right to copy), 즉 복사권을 의미했다. 그러나 IT의 발전과 더불어 방송권, 영화 판권 등이 이에 포함됐으며, 새로운 이용방법의 발달과 더불어 대여권이 저작권의 내용으로 논의되기에 이르렀다. 이렇듯 저작권은 사이버스페이스의 등장과 더불어 확장일로에 있으며 새로운 해석과 개념정립이 요구되고 있다. 특히 최근 들어 정보사회로 나아가면서 지적재산권의 개념은 정보 자체를 보호대상으로 하기 위해 본질적인 면까지 바꾸면서 정보재산권으로 발전하고 있다. 여기서는 디지털콘텐츠를 둘러싸고 벌어지는 저작권을 포함한 지적재산권 등 주요 법적인 문제를 일반인이 쉽게 이해할 수 있도록 사례 중심으로 설명한다.

글 / 성선제 가톨릭대 법학과 교수

온라인 음악산업이 급속도로 변하고 있다. 2000년 4,100억여원에 달했던 국내 음반 시장규모는 불법 MP3 파일 복제 때문에 2002년 2,861억원, 2003년 1,833억원으로 매년 급감하고 있다. 하지만 유·무선 온라인 음악 서비스 시장은 계속 커져, 지난해에 1,850억원으로 음반 시장을 앞질렀다.

벨소리·통화대기음시장만 1,767억원, 온라인 스트리밍(다운로드는 못하지만 실시간으로 음원에 접속해 음악을 듣는 것) 서비스도 445억원에 달했다. 2001년 911억원이던 온라인 음악시장 규모가 3년 만에 두 배 넘게 급성장한 것이다.

세계적으로도 음반시장이 위축되면서, 애플·MS·소니·월마트 등 세계적인 업체들은 이미 음반을 대체할 온라인 음악서비스의 패권을 놓고 경쟁 중이다. 한 시장조사기관은 온라인 음악서비스 시장이 세계적으로 2004년 1억 달러, 오는 2008년에는 7억 달러 규모로 성장할 것으로 내다봤다.

이런 상황에 네오위즈·다음 등 포털업체, 국내 최대 음악파일 공유 사이트인 소리바다, 심지어 CJ와 SK텔레콤 등도 유료

온라인 음악서비스를 시작했거나 검토하고 있다. 온라인 음악산업은 성장을 위한 '토양' 만 마련된다면 지금보다 더욱 빠른 성장세를 보일 것으로 전망된다.

국내의 대표적 온라인 음악사이트인 벅스뮤직이 7월 중순 저작권 문제를 둘러싼 음악업계와의 대립 끝에 결국 유료화를 선언했다. 벅스뮤직에 따르면 "국내 음악 스트리밍 시장은 인터넷 방송 개념으로 전면 유료화가 바람직하지 않다는 인식에는 변함이 없다"면서도 "그러나 현재 법원에서 진행중인 소송과 관련해 조정안이 나왔고 상대방에서 조정안 수용 조건으로 벅스 유료화를 내걸어 이를 수용키로 했다"고 말했다. 유료화 방식은 구체적으로 확정되지 않았으나 다른 음악사이트들과 같이 정액제나 1곡당 일정액을 부과하는 종량제 방식을 채택할 방침이라고 한다.

벅스는 실명 회원 1,600만명을 갖고 방문자수 기준 등으로 현재 국내 전체 인터넷 사이트 중 6위권을 확보하고 있는 대형 사이트다. 그간 음악업계의 유료화 요구를 받아들인 대다수 음악사이트들과 달리 음악 스트리밍 서비스를 무료로 제공해 무더기

소송을 당하는 등 갈등을 빚어왔으나 이번 유료화 선언으로 음악업계와의 합의를 통한 문제 해결의 실마리를 찾게 됐다. 그러나 그간 공짜로 벅스에서 음악을 듣던 네티즌들의 반발이 적지 않을 것으로 보여 유료화를 추진하면서 이용자 기반을 유지할 수 있을지 주목된다.

이렇듯 최근 몇 년 사이 IT의 발전으로 새롭게 등장한 온라인 음악 저작권을 둘러싼 논쟁들이 본격화되고 있다. ‘소리바다’, ‘벅스뮤직’ 사건에서 법원이 소리바다와 벅스 측에 불리한 판결을 내리면서 ‘저작권보호’와 ‘정보공유’ 사이에 첨예한 대립이 형성되고 있다. 법원의 결정이 내려진 이후에도 여전히 대부분의 네티즌들이 제2, 제3의 소리바다 사이트들로 이동해 음악을 서로 공유하고 있는 상황이고, P2P 방식의 음악서비스가 존속되고 있는 상황이어서 과연 온라인상에서의 음악파일 공유가 완전히 소멸될지는 의문이다.

21세기에 들어서 전세계는 인터넷과 디지털 혁명이 몰고 온 문화와 라이프 싸이클의 심각한 변화에 직면해 있다. 디지털 혁명은 정보통신과 산업의 구조를 바꿔놓았을 뿐만 아니라 인간의 문화에도 많은 변화를 초래했다. 한국은 이미 십여년전부터 시작된 광케이블의 설치로 인한 통신인프라의 구축과 컴퓨터의 비약적인 보급확산에 힘입어 인터넷 사용자 수가 인구비율로 볼 때 세계에서 몇 손가락 안에 꼽힐 정도이며, 인터넷을 이용한 새로운 사업형태들이 활발히 받아하고 있다.

인터넷과 디지털 혁명을 가장 실감할 수 있는 산업분야중 대표적인 것이 바로 음악산업이다. 종래에는 인터넷을 이용해 음악을 배포하는 온라인 사업자는 극히 적은 수에 불과했으나 불과 1년 만에 MP3.com 등 디지털음악의 배포를 주요 사업으로 하는 회사들이 다수 등장하게 된 것이다. 작금의 현상으로 볼 때, 현재 음반산업의 관심은 모두 디지털 음악의 미래와 그 법적 규제에 관한 문제에 쏠려 있다고 해도 과언이 아닐 것이다.

한국이 세계에서 최초로 MP3 플레이어를 개발하고 상용화했다는 사실에서 알 수 있듯이, 한국에서 음악의 디지털화는 급속도로 진행되고 있다. 이에 따라 인터넷상의 MP3 파일에 의한 저작권 침해문제가 커다란 사회적 문제로 돼 있으며, 새롭게 등장한 온라인 음악사업자들의 사업을 지원하고 틀을 마련해 줄 법적, 제도적 장치에 대한 논의가 활발히 일어나고 있다.

**온라인 음악에 대한 기존의 시각**

종래 음악저작권자들이나 실연자 및 음반사들은 디지털 형태의 음악 배포를 부정적인 시각으로 바라봤다. 그들에게 디지털 음악은 불법복제의 수단이었으며, 음반판매량을 감소시키는 위협

요소였다. 인터넷에서의 디지털 음악은 저작권에 대한 위협이고, 불법복제로의 초대라고 생각했다. 디지털 음악에 대한 우려는 대충 3가지로 요약할 수 있다.

먼저, 음반사들은 디지털 음악에 대해 저작권의 보호가 어렵다는 점을 들어 디지털 음악의 대량유통에 적극적으로 반대했다. 디지털 음악파일의 불법복제는 복제가 개인들에 의해 손쉽게 은밀하게 진행되므로 그러한 복제행위 자체를 단속하거나 이를 적발해내는 것이 지극히 어렵기 때문이다. 또한 디지털 음악 파일은 한번 만들어지면 컴퓨터를 이용해 대량으로 복제하기가 용이하고, 또 인터넷을 통해 짧은 시간 내에 대량으로 유통되므로 이를 방지하기 어렵다는 것이 주된 고민거리였다.

둘째, 기존의 음악 산업을 사양화시켜 버릴 것이라는 우려가 컸다. CD나 테이프와 같은 고정된 매체에 여러 곡을 담아 판매하는 형태가 아니고, 특정 곡들을 디지털 파일의 형태로 네트워크를 통해 유통을 시킨다면, 소비자들의 관심은 인기 있는 특정 곡으로만 몰리게 될 가능성이 있다. 그러한 인기곡을 제외한 나머지 음악들은 모두 외면당하게 될 것이므로 결국 전체적으로는 음악 산업에 있어서의 총체적 매출저하를 가지고 올 것이고, 그것이 기존의 음악 산업의 전체적인 사양화를 초래할 것이라는 우려였다.

셋째, 기존 음악의 유통구조는 프로듀서가 가수를 발굴하고, 작사가, 작곡가로부터 곡을 받아 음반을 제작한 후, 이 음반을 음반판매사로 하여금 유통시키는 프로듀서 중심의 구조였다. 그러나 인터넷의 발달로 이러한 기존의 음악의 유통구조가 심각한 영향을 받게 됐다. 이제는 가수들이 자신의 노래를 녹음한 테이프를 들고 프로듀서를 일일이 찾아다닐 필요가 없이, 자신의 노래를 직접 디지털 음악파일로 만들어 인터넷에 올려 직접 유통을 시키는 것이 가능하게 된 것이다. 또 프로듀서들도 음반사와 수입을 나눌 필요 없이 인터넷을 통해 직접 음악을 판매하는 것이 가능하게 됐다. 이와 같은 아티스트와 소비자의 직접적인 연결이나 프로듀서에 의한 음악의 직배급은 기존 음반 배급사들이나 음반도매상, 소매상에 대해 사망선고와 같은 것이었다.

**MP3폰의 등장**

고교생과 대학 초년생 등 감각이 빠른 젊은이들은 워낙 음악에 민감한 세대인 데다가, 휴대전화의 기능을 전부 갖추고 거기 에다 자신이 좋아하는 음악을 들을 수 있는 기능이 장착된 MP3 폰은 매력적인 상품이 아닐 수 없다. 게다가 MP3폰은 우리가 당당 세계 최초다.

기성세대에게는 낯설 수밖에 없는 어휘인 MP3는 비단 휴대전

화에 처음 적용된 말은 아니다. 적어도 문화 부문에서는 대략 4년 전인 2000년부터 회자돼, 특히 음악에서는 상식적인 언어로 정착됐다. ‘고음질 오디오 압축파일’을 의미하는 이것은 그동안 음악계를 벌집 쑤시 듯 뒤집어놓은 인터넷 사이트 소리바다와 벅스뮤직 사태의 핵심 키워드였다.

인터넷으로 음악을 듣는다는 사실은 이제 어른들도 인식할 정도이다. 바로 이런 환경이 MP3라는 신기술에 의한 것이다. 젊은 세대는 이제 테이프와 CD를 사지 않고도 라디오에서 음악을 들을 수 있는 것처럼, 인터넷으로 음악을 접한다. 라디오는 방송국이 전달하는 노래를 수동적으로 듣지만 인터넷은 자신이 원하는 곡만을 골라 언제든지 접속하는 능동성을 갖기 때문에 그 개념은 전혀 다르다.

이것은 한마디로 음악을 접하는 환경의 혁명적 변화를 의미한다. 그 전까지는 LP든 테이프든 CD든 제품을 ‘소유’해야 청각적 욕구를 채웠지만 MP3와 함께 이제는 ‘접속’으로 방식이 바뀌어버린 것이다. 원하는 제품을 사야만 가졌다는 만족감을 갖는 기성 세대는 젊은 세대의 인터넷 접속을 소유에 상응하는 개념으로 여기지 않을 테지만, 모든 것을 컴퓨터와 인터넷으로 해결하는 신세대 입장에서 접속은 소유나 마찬가지다. 언제든지 원하는 것을 들을 수 있고, 그 곡을 자신의 컴퓨터에 다운받아 저장할 수 있는 까닭이다.

인터넷 사이트든 휴대폰이든 MP3는 도도한 시대의 대세이지만 그것에 대한 일반의 눈이 네티즌처럼 반갑지만은 않다. 반갑기는커녕 특히 음악 업계는 그 무서움과 반감에 치를 떨고 있다. 소비자들 CD를 사지 않는 탓에 음악 시장은 추풍낙엽처럼 매출이 푹푹 떨어지면서 산업의 기반이 와해될 상황을 맞았기 때문이다. “음악 시장은 죽은 게 아니라 없는 것”이라는 말은 음악 제작자들이나 가수들 입에 공공연히 퍼져있다.

오프라인 음악 시장의 매출은 1990년대 중반 5,000억원 규모에서 지난해에는 3분의 1 수준인 1,800억원대로 급감했다. 올해는 1,000억원 선도 지키지 못할 것이라는 불안감이 파다하다. 현재 2개월째 음반 판매 1위를 지키고 있는 가수 박효신의 신보는 예전 같으면 50만장을 거뜬히 넘겼겠지만 지금은 15만장 선에서 허덕이고 있다. 음악인들은 분노와 허탈을 넘어 이제는 뿔해도 안 된다는 무기력증에 빠져 있다.

여기에는 여러 요인이 존재하지만 무엇보다 네티즌들이 앨범을 외면하고 디지털로 음원을 접속할 수 있게 된 현실이 압도적으로 작용한다(MP3는 언제부터인가 음악 용어도 ‘음반’에서 ‘음원’으로 이동시켜 버렸다). 주지하다시피 디지털 접속은 전처럼 소비자들이 음원 접근에 상응하는 비용을 지불하지 않는 무

로 형태로 지속돼 왔다.

음악을 만드는 데는 막대한 비용이 드는데, 그것을 듣는 사람이 돈을 내지 않고 공짜로 듣는다면 음악 제작자는 손을 놓을 도리밖에 없다. 그리하여 MP3 세대는 한편으로 ‘공짜 세대’이기도 하다. 그들이 무료로 음악을 즐기는 통에 대중문화의 심장부를 차지해왔던 음악 산업은 사양길로 내몰리고 있는 것이다.

### 온라인 음악에 대한 새로운 인식

1999년을 기점으로 음악산업 관계자들은 디지털 형태의 음악 배급에 대하여 종래의 부정적인 인식을 버리고 긍정적으로 사고를 하기 시작했다. 컴퓨터의 보급과 인터넷의 비약적 발전을 지켜보면서 이제 디지털 음악의 배급은 피할 수 없는 현상임을 받아들여지게 된 것이다. 이러한 인식의 전환으로 음반 제작사들은 발빠르게 온라인 음악 산업에 참여하기 시작했고, 때마침 불어닥친 벤처기업의 열풍과 맞붙어 짧은 시기에 기존의 음반 제작사를 중심으로 한 온라인 음악사업자들이 생겨났다. 그들은 디지털 음악의 배급을 통해 오히려 종래보다 더 많은 음악에 대한 수요를 손쉽게 창출해 낼 수 있으며, 그와 같이 확대된 수요는 CD나 MC의 판매감소로 인한 손실을 보전하고도 남는다는 판단을 하기에 이르르게 됐다. 이미 CD의 출연시기에 LP의 퇴조를 경험했던 음반사들의 입장에서는 발빠른 현실의 적응만이 경쟁에서 살아남는 길임을 체득했던 것이다.

그리하여 온라인 음악사업자들은 정부에 대해 인터넷상에서의 불법음악파일의 단속을 강하게 요청하고, 불법복제를 방지하는 보안장치를 채택하는 방법으로 온라인 상에서 디지털음악의 불법복제를 막는 한편, 인터넷상에 온라인 음악판매사이트를 개설함으로써 적극적으로 온라인 음악사업을 추진해가기 시작했다.

### 온라인 음악에 대한 저작권 침해의 현황

우리나라는 그 어느 나라보다도 디지털 음악의 불법복제, 불법이용에 따른 저작권침해의 문제가 심각한 사회적 문제로 대두했다. 그 중에서도 현재 각 개인들의 홈페이지에 올려져 있는 MP3 파일에 의한 저작권침해가 가장 심각한 문제인데, 오늘날 야후나 라이코스과 같은 검색엔진에 가장 많이 사용되는 검색어가 이미 sex가 아닌 MP3로 바뀌었다는 사실만을 보더라도 얼마나 많은 MP3 파일이 인터넷에서 불법복제 및 다운로드 돼 유통되고 있는지를 쉽게 알 수 있다. 최근 새로운 기능을 갖추고 있는 MP3 폰의 개발과 초고속인터넷망의 보급으로 MP3 파일의 불법복제가 더욱 가속화되고 있다.

### 현행 저작권법상의 온라인 음악의 보호

저작권법은 음악저작물의 작곡자, 작사가들을 저작권자로 보호해 이들에게 복제권, 공연권, 방송권, 전시권, 배포권 등의 권리를 인정하고 있으며, 실연자인 가수, 연주자들에게는 저작권접권(실연권)을 인정해 복제권, 실연방송권, 대여허락권 등을 인정하고 있다. 또한 음반제작자들에게도 음반에 대한 저작권접권을 인정해 복제권 및 배포권을 인정하고 있다. 또한 저작자에게 전송권을 명문으로 인정하고 있다.

그리고 저작권 침해행위에 대하여는 권리자가 그러한 침해행위의 중지를 청구할 수 있으며, 손해배상의 청구도 할 수 있다. 아울러 저작권이나 저작권접권을 침해한 자는 5년이하의 징역이나 5,000만원 이하의 벌금에 처하고 있다.

**디지털 음악파일 무단 작성행위에 대한 책임**= 현행 저작권법상 허락을 받지 아니하고, 판매용 음반을 이용해 MP3 파일과 같은 디지털 음악파일을 만드는 것은 음악저작권자의 복제권을 침해하는 것일 뿐만 아니라, 실연자의 복제권, 음반제작자의 복제권을 침해하는 행위가 된다. 특히 다른 사람들이 접근해 재복제나 다운로드가 용이한 형태로 인터넷 사이트에 디지털 음악파일을 작성해 올리는 행위는 복제권의 침해행위로서 규제를 받는다.

다만, 이러한 디지털 음악파일의 작성이 개인적인 이용만을 목적으로 이뤄진 경우에는 저작권의 침해로 되지 않는다. 하지만 이는 과거 복제기술이 발달하지 못했던 시대에 있어서 순수히 개인적인 연구나 취미에 의한 저작물의 복제를 허용해도 크게 저작권자의 이익을 해치지 않을 것이라는 입법취지에서 사적 복제를 허용했으나, 디지털에 의한 복제기술이 발전한 현재에 있어서 위와 같이 사적 복제를 광범위하게 허용하는 것은 저작권 자체의 존재의의를 상실하게 하는 것이다.

**디지털 음악파일의 무단 전송에 대한 책임**= 인터넷상에서 디지털 음악파일을 스트리밍 기법을 이용해 인터넷 사용자에게 전송하는 행위는 음악 저작권자의 전송권을 침해하는 행위가 된다. 또한 이렇게 전송된 디지털 음악파일을 인터넷 사용자가 리얼오디오나 윈도미디어 등의 소프트웨어를 이용해 감상할 수 있도록 하는 것은 저작권자의 공연권, 음반제작자의 배포권을 침해하는 행위에 해당한다.

인터넷 사용자가 스트리밍에 의해 디지털 음악을 감상하는 행위는 비록 스트리밍 시에 디지털 파일이 일시적으로 사용자 PC의 램에 잠시 저장되기는 하나, 램에 저장된 메모리는 일시적 저장에 불과한 것이므로 이를 현행법상의 복제라고 보기는 어려우므로, 인터넷 사용자에게 저작권침해의 책임을 묻기는 어려울 것으로 본다.

**디지털 음악파일의 무단 다운로드행위에 대한 책임**= 인터넷상에서 디지털 음악파일을 인터넷 사용자로 하여금 무단으로 다운로드 받게 하는 행위는 디지털 음악파일을 개인 PC의 하드디스크에 복제해 저장하는 행위로서 음악저작권자의 복제권, 배포권을 침해하는 행위인 동시에 실연자의 복제권, 음반제작자의 복제배포권을 침해하는 행위에 해당한다.

**서비스제공자의 책임**= 공개자료실의 운영자나 PC통신의 운영자, 또는 홈페이지가 저장돼 있는 서버의 운영자 등, 직접적으로 저작권을 침해하는 불법 디지털 음악파일을 작성하거나 이를 배포하지는 않지만, 디지털 파일의 배포나 복제가 가능한 시설을 운영하고 있는 서비스의 제공자에게 대한 책임에 대하여는 저작권법에 명문의 규정이 있지 아니하다. 이에 대하여는 서비스 제공자가 저작권 침해를 막을 수 있는 위치에 있고, 이러한 서비스로부터 이익을 얻고 있으며, 직접적 침해자는 배상능력이 없는 개인이므로 배상의 실효성을 높이기 위하여는 서비스제공자의 책임을 인정해야 한다는 견해와 서비스제공자가 그 서비스를 이용해 제공되는 모든 자료를 조사하고 통제하는 것이 현실적으로 불가능하며 직접적인 행위자가 아니므로 책임을 인정할 수 없다는 견해가 있다.

이러한 서비스제공자의 책임에 대하여 최근 법원은 컴퓨터 프로그램회사가 공개자료실을 운영한 대학교를 상대로 공개자료실에서의 프로그램 복제권 침해를 주장하며 제기한 손해배상청구소송에서 서비스제공자는 “전송 등이 가능하도록 장소나 시설을 제공한 데 불과한 자”로서 “이를 통해 발생하는 불법행위에 관하여 자신이 직접적인 고의를 가지고 있지 아니한 이상 원칙적으로는 그러한 장소나 시설의 제공사실만을 가지고 곧바로 침해에 대한 직접적인 책임을 부담하는 것으로 봐야 할 근거가 없다”고 하여 원칙적으로 직접 책임을 부인했다. 다만 “예외적으로 이들이 이용자의 침해행위를 적극적으로 야기했다던가 우연히 또는 관리자로부터의 고지를 통해 이용자의 침해물 또는 침해행위의 존재를 인식하고 이를 방지한 경우 또는 이들이 침해행위를 통제할 권리와 능력이 있고, 그 침해행위로부터 직접적인 재산상 이익을 얻는 경우 등과 같이 이용자의 직접적인 침해행위와 동일하게 평가할 수 있을 만한 특별한 사정이 있는 경우”에 한해 책임을 인정할 수 있다고 판시했다. 또한 책임인정 여부를 판단하는 근거로서 당해 사건에서 제공되는 서비스의 종류와 형태, 범위, 침해행위의 정도 및 태양 등 제반사정을 종합해 구체적으로 판단해야 한다고 제시한 바 있다.

**음악파일 공유프로그램**= 음악파일 공유프로그램에 대하여는 시스템 메인 서버에는 어떠한 음악파일 복제물도 저장되지 않는

다는 점, 이러한 프로그램들은 MP3 파일을 온라인으로 검색하고 교환할 수 있는 도구를 제공하는 것뿐이라는 점들을 들어 그러한 음악파일 공유프로그램의 배포행위가 저작권 침해행위에 해당되지 않는다는 견해가 있다. 그러나 이러한 음악파일 공유프로그램이 디지털 음악파일의 불법적인 복제 및 다운로드를 위해 이용되고 있으며, 그러한 공유프로그램의 작성 및 배포자도 그러한 불법이용 가능성을 충분히 예견할 수 있었을 것이므로 그러한 프로그램의 작성자 및 배포자는 저작권 침해의 방조 책임을 면하기 어렵다.

### 온라인 음악저작물 보호를 위한 기술적 보호방법

디지털 음악파일의 불법복제로부터 저작권을 보호하는 기술적 방법으로는 정상 사용자에게 비밀키를 부여하는 암호화(encoding) 기술과 디지털 음악파일에 저작권정보를 삽입해 불법사용을 추적하는 워터마킹(watermarking) 기술로 크게 나뉜다. 최근에는 이 두 가지 기술을 복합한 개념으로 디지털 음악의 불법복제를 막고 온라인 유통을 활성화 시켜서 온라인 음악 사업을 가능하게 하는 저작권관리장치(DRM: Digital Rights Management)가 다수 개발되고 있다.

암호화기술은 디지털음악파일에 암호가 삽입된 파일을 전송해 합법적인 구매를 통해 비밀키를 가진 정상사용자만 재생할 수 있도록 하는 기술이다. 워터마킹기술은 디지털음악파일에 저작자에 대한 정보를 삽입해 불법유통시 배포자를 추적할 수 있도록 하는 기술이다.

그러나 이와 같은 각기 다른 기술적 표준에 의한 저작권보호 기술의 개발로 인해, 저작권보호기술의 상용화에 어려움을 겪고 있는 바, 이러한 저작권보호기술이 표준화될 필요가 절실한 실정이다. 미국에서는 디지털음악저작권보호단체인 SDMI(Secure Digital Music Initiative)를 중심으로 저작권보호기술의 표준화를 주도하고 있으며, 우리나라도 현재 산업자원부의 주도로 산학연이 공동으로 참여하는 SDMI 표준화 워킹 그룹을 구성하고 저작권보호기술정보의 제공, 국내표준의 마련, 국제표준의 제안, 표준기술의 개발 등의 사업을 전개하고 있으나, 아직 구체적인 표준이 제시되지 않고 있다.

### 온라인 음악저작물의 보호를 위한 대안

디지털 음악파일의 불법작성 및 사이트への 업로드, 불법전송, 불법 다운로드를 막기 위해서는 그러한 저작권 침해 행위자를 밝혀내고, 행위자에 대해 침해행위의 금지를 청구하고 손해배상을 청구하거나 저작권법 위반으로 형사고소를 하고 엄격한

법 집행이 가장 효과적인 방법이다.

또한 음악저작권자들이나 음반사들도 관련단체를 통해 보다 적극적으로 디지털음악의 저작권 침해행위에 대처해, 지속적으로 불법사이트를 찾아내고, 서비스제공자들에게 불법사이트의 폐쇄를 요구하는 등 권리보호에 만전을 기해야 한다.

음악저작권의 경우 출판이나 영상물에 비해 훨씬 복잡한 체계를 가지고 있다. 음악 저작권에는 저작권, 실연권, 저작인접권 등 동일한 저작물 안에도 서로 다른 이해 당사자가 존재한다. 또한 소리바다와 벨소리 스트리밍 업체에서 사용하는 온라인 상에서의 저작권의 범위나 징수의 기준도 초보적이고 복잡해서 제대로 정리가 되지 않고 있다. 이러한 복잡한 문제를 해결하기 위해서는 저작권 징수에 있어 저작권과 인접권, 실연권 기준들을 하나로 통합하는 방향이 바람직하다. 현재 저작권협회가 제시한 저작권 표준징수로 이외에 인접권이나 실연권의 경우는 표준징수료가 도입되고 있지 않고 있다. 저작권료 징수에 관한 조항들은 개별 협회의 약관에 의거하는 방식이 바람직하지만, 이에 대한 표준징수제 도입을 위한 법적 조문이 포함되는 것이 바람직하다. 또한 현재 3분화돼 있는 저작권징수 체제를 하나로 통합해 징수하는 방식도 고려해 볼만하다.

다른 한편으로 온라인에서의 저작권 관계는 오프라인과 다른 성격을 가지고 있기 때문에 영상, 출판을 포함해서 온라인에서의 저작권 문제를 독자적으로 다룰 수 있는 디지털저작권법을 별도로 신설할 필요가 있다. 현행 저작권법은 전송권을 첨가해 온라인에서의 저작권을 규정하고 있지만 이것만으로는 온라인에서의 복잡한 저작권문제들이 해결될 수 없다. 특히 온라인에서 공정사용(fair use)에 대한 기준들이 오프라인보다 강화돼야 할 것이다.

온라인 음악사업을 정상화하고 발전시키기 위하여는 우선, 인터넷상에서 불법복제되는 디지털음악 파일에 대한 단속과 복제금지가 선행돼야 하며, 불법복제를 원천적으로 봉쇄하는 저작권보호기술의 표준화를 통해 디지털 음악파일의 재복제를 방지해야 한다. 그와 동시에 기존의 음반사들은 인터넷을 통한 온라인 음악판매가 피할 수 없는 시대의 흐름임을 자각하고, 소비자들의 욕구를 충족시켜줄 수 있는 다양한 콘텐츠를 갖춘 온라인 음악사업자들이 자유경쟁을 통해 음악을 판매할 수 있도록 허용하는 메카니즘의 필요성을 인식해야 한다.

또한 디지털 시대에 맞지 않는 현행 아날로그 중심의 저작권법은 디지털환경을 충분히 수용할 수 있도록 기술의 발달과 급변하는 저작권환경 그리고 국내의 인터넷 환경에 맞도록 지속적인 보완이 뒤따라야 할 것이다. 