



영화 한편 다운로드, '30만원 배상?'

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

나쁜 휴일 오후 '영화나 한 편 볼까' 라는 생각에 인터넷 파일공유 서비스(P2P)에 접속해 영화 한 편을 다운받고 있던 당신에게 이런 쪽지가 날아온다면?

“본 법률사무소는 귀하가 ID 000으로 활동하며, ‘킬빌’을 저작권자의 허락 없이 무단으로 유포시킨 사실을 확인했습니다. 이 글을 보시면 자료를 삭제하신 후 아래의 연락처로 연락을 주시기 바랍니다. 3일 이내에 연락이 없으시면 귀하를 성인으로 간주해 법적인 책임을 묻겠습니다.”

이 법률사무소가 ‘형사고소를 하지 않는다’는 조건으로 제시한 합의금은 30만원. 개인 입장에서는 황당하고 억울하다는 생각이 들 것이다.

이상의 것은 현재 우리나라에서 벌어지고 있는 엄연한 사실이다. 지난 3월부터 모 법률사무소는 이런 방식으로 영화 ‘신설국’, ‘킬빌2’, ‘주논2’ 등을 무단 복제한 네티즌 1,000여 명을 적발했다. 이 중 100여 명은 이미 합의금을 지급했고, 합의를 거

부한 20명에 대해서는 형사 고소할 방침이라고 한다. 해당 소송을 맡고 있는 변호사는 돈을 뜯기 위해 이런 일을 한다는 일부 네티즌들의 주장을 일축하고, 사회전반에 저작권에 대한 경각심을 불러일으키기 위한 교육지책이었음을 밝히고 있다.

적발된 네티즌들은 강하게 반발하고 나섰다. 이들은 ‘법률회사 탄핵 모임’ 카페를 만들어 대응책을 모색하고 있는 형편이다.

영화 시나리오 온라인 거래 시대

영화진흥위원회는 영화 시나리오를 온라인 상에서 사고 파는 인터넷 사이트를 개설한다고 밝혔다. 온라인 상설시장인 ‘한국영화 시나리오DB’는 완성 작부터 시놉시스까지 다양한 시나리오가 장르별로 모여 있으며 감독이나 프로듀서 등 수요자가 온라인상으로 시나리오를 보고 구입할 수 있다. 영화진흥위원회는 매년 400편 이상의 시나리오를 이 사이트에 소개할 예정이라며, 저작권 보호와 시나리오 작가 처우 개선 등 효과를 기대하고 있

다고 밝혔다. 영화산업은 이제 더 이상 '충무로' 라는 물리적 공간을 탈출하고 있다.

최근 인터넷으로 영화 파일을 무단 유포해 저작권을 침해한 네티즌들이 경찰에 입건됐다. 서울 강남경찰서는 2004년 5월 인터넷 업체들이 제공하는 파일공유 서비스를 통해 최신 개봉 영화를 불법 유포시킨 혐의로 최모(33)씨 등 87명을 불구속 입건했다. 최씨 등은 지난4월 초부터 최근까지 일부 인터넷 파일공유 서비스를 이용해 영화수입 배급업체 S사가 정식 수입 계약한 영화를 유포시킨 혐의다.

경찰은 또 파일공유 서비스를 통해 네티즌들이 최신 영화파일을 무단으로 올리고 내려 받는 행위를 묵인하고 이 서비스를 통해 수수료를 챙긴 6개 인터넷 업체대표들도 소환 조사할 방침이라고 밝혔다. 이제 네티즌들이 무더기로 그것도 같은 죄목으로 형사 처벌될 위험에 직면하고 있다.

저작권 침해 VS 가혹

MP3로 대표되는 '문화 콘텐츠 무단 사용' 문제는 영화를 비롯해 문화산업 전반으로 순식간에 번져가고 있다. 미국 영화 '킬빌 2'는 개봉 2주 전 국내 인터넷 사이트에 무료로 올라왔고, 태국 영화 '옹박'은 개봉 6개월 전 이미 인터넷에 돌아다녔다. 한국의 인터넷 속도로는 2시간 짜리 영화 한 편 내려받는 데 단 10분이면 된다.

한국영화협회는 지난 한해 인터넷에서 도둑맞은 영화 손해액을 369억원으로 추산하고 있다. 극장 관객으로 치면 520만명이 넘는 규모다. 업계에서는 99년 790만건이던 비디오 대여건수가 지난해 350만건으로 절반 이상 준 것 역시 '공짜 영화' 탓이라고 본다.

IT의 비약적인 발전으로 우리는 세계에서 유례를 찾기 힘들 정도로 인터넷 보편사회가 됐다. 이제 인터넷 없는 삶은 상상하기조차 어려워졌다. 이러한 IT를 기반으로 한 기술 분야는 이미 선진국과 어깨를 나란히 하고 경우에 따라서는 선진국을 앞서고 있다.

하지만 디지털콘텐츠를 둘러싸고 벌어지는 법적·사회적 현상은 그렇지 못한 형편이다. 예를 들면 극장에서 상영되기 시작 한지 며칠 안 되는 영화가 인터넷에서 버젓이 상영되고 있는 형편이다. 따라서 영화를 제작하는데 막대한 시간과 비용과 노력을 기울인 자의 창작의욕을 꺾고 있는 것이 작금의 현실이다. 이것은 다른 한편으로 영화의 유통과 관련해 심각한 문제임을 단

적으로 보여주는 것이다. 영화를 둘러싼 이와 같은 디지털 환경의 변화는 기존의 저작권관련법으로는 더 이상 영화의 유통을 효과적으로 보호할 수 없다는 것과 이 분야에 대한 새로운 법과 해석이 필요함을 강조하는 계기가 됐다.

18년 만에 발전의 속도가 두 배로 증가한다는 '무어의 법칙'은 더이상 현재의 이야기가 아니다. 이미 과거의 역사가 되어버렸다. 지금은 1년에도 몇 배의 증가속도를 보이고 있다. 21세기 IT사회에서는 더 이상 산업사회의 모델이 그대로 적용될 수 없다. IT사회에서는 이미 온라인 영화, 음악, 게임 등의 디지털콘텐츠가 새로운 유형의 부의 원천으로 부각되고 있다. 21세기에는 이러한 디지털콘텐츠에 대한 수요가 급증함에 따라 그 제작과 유통에 드는 투자노력을 인정하고 적극적으로 보호해야 지식정보화사회에서 낙오되지 않을 것이다.

예컨대 영화 제작자 또는 극장주가 영화의 불법복제로부터 자신의 권리를 보호하기 위해 행하는 기술적 보호조치 및 영화에 관한 권리를 다른 사람이 침해하지 못하도록 보호하는 등 디지털 네트워크 환경에서의 영화에 대한 저작권 보호를 강화할 시점이다. 그러면 막대한 자본과 노력의 결실로 이뤄진 디지털콘텐츠인 영화의 온라인 상에서의 문제에 대해 영화업자와 네티즌 양자의 주장을 살펴보자.

영화업자의 주장

다음은 미디어다음에서 영화업자를 대리한 법률회사와 가진 인터뷰 내용이다.

▶어떻게 네티즌을 직접 적발하게 됐나 = 영화사와 관련 협회 등 법인 6곳으로부터 의뢰를 받았다. 변호사가 이런 일을 하는 것에 대해 의아해 하던데 의뢰인을 대리해 형사고소를 하기 위한 사전 조치라고 보면 된다. 변호사는 의뢰인을 대리한다는 사실에 쉽게 적응하지 못하는 것 같다.

현행법상 저작권 침해는 친고죄에 해당하기 때문에 저작권자가 일일이 네티즌들을 쫓아다니며 '이 영화 저작권은 내게 있으니 무단 복제한 자료를 삭제해 달라'고 통보할 수밖에 없다. 2003년 7월 개정된 저작권법은 서비스업체의 책임을 더 경감시켜 주기까지 했다. 이런 상황에서 온라인 상에서 저작권을 지킬 수 있는 방법은 이런 방식 외에는 없었다.

▶적발된 네티즌들의 반발이 거센데 = 어느 정도의 반발은 예상했지만 카페까지 만들어 대응해 나설 줄은 몰랐다. 그만큼 자신들이 얼마나 심각한 잘못을 저질렀는지 잘 모르고 있는 것 같다.

▶초중고생 10만원, 대학생 30만원, 직장인 50만원으로 책정된 합의금을 두고 ‘법률회사가 돈을 뜯는다’, ‘너무 가혹하다’는 반응이 많다 = 합의금액은 우리측에서 자의적으로 정한 것은 맞다. 하지만 경각심을 주기 위한 최소한의 액수라고 생각한다. 사실 산술적으로 무단복제로 인한 피해가 얼마인지 측정하기란 쉽지 않다. 현재 상영중인 ‘킬빌2’를 인터넷에서 배포하는 것이 어느 정도의 피해를 줬다고 생각하나? 연대책임을 물어 수십억원대의 손해배상 소송을 낼 수도 있는 것 아닌가?

또 그 합의금은 10%만 법률회사 몫이고 나머지는 의뢰인에게 지급된다. 100명과 30만원씩 합의를 했다고 해도 우리가 갖는 몫은 300만 원밖에 되지 않는다. 이 정도 돈은 우리 회사에서 드는 실제 비용에도 미치지 못한다.

▶적발된 네티즌에게 ‘쪽지’로 통보하고 다운받는 장면을 캡처한 사진을 증거물로 확보한 것으로 아는데, 이런 것이 법적 효력을 갖는다고 보나 = 충분히 법적 효력을 갖는다고 본다. 법적으로 증거력과 경고력이 입증되면 된다. 사실 아이디 뒤에 숨어 있는 익명의 네티즌에게 통보하는 방식으로는 이 방법 밖에 없다. 이름이나 주소도 모르는 상황에서 우체국을 통해 내용증명을 보낼 수도 없는 노릇이다.

▶그 최소한의 합의금도 못내는 사람은 어떻게 하나? 일방적인 통보에 감정적인 문제까지 개입된 것 같은데 = 억울하다고 생각하는 네티즌들은 내용증명 형식으로 정식으로 문제를 제기하고 자신의 잘못을 반성하는 자세를 보이면 이를 충분히 감안하려고 한다. 만약 경제적 여건이 안 되는 사람은 그런 사정을 밝히고 다시는 이런 잘못을 하지 않겠다고 약속한다면 우리가 의뢰인을 설득할 용의도 있다. 그런데 아직까지 이런 반응을 보인 경우는 없었다.

▶언제까지 법률회사가 나서 이런 방식으로 네티즌을 적발할 수도 없는 것 아닌가 = 당연히 제도 개선이 뒤따라야 한다. 최소한의 안전망으로 ‘온라인 공시제도’를 도입해야 한다고 본다. 영상물에 대해 저작권자를 정식으로 공시하고 공시된 것과 다른 사람이 배포한다면 서비스 제공업체가 삭제를 요청하는 것이다. 또 민사상 손해 배상을 청구할 때 합의할 수 있는 근거도 마련돼야 한다.

서비스 업체 측의 책임도 강화돼야 한다. 업체 측은 여과 장치를 확실히 할 필요가 있는데, 현행 저작권법의 맹점을 이용해 책임을 회피하려는 모습을 보인다. 심지어는 이번에 적발된 일부 네티즌들과 몇몇 서비스 업체 측이 신상 정보 삭제 등을 협의하

는 모습까지 나타났다.

▶인터넷의 생명은 정보 공유에 있다고 보는 ‘카피레프트’에 대해서는 어떻게 생각하나 = 카피레프트가 마치 대단한 ‘운동’인양 묘사되고 있는데 이는 불법 행동일 뿐이다. 자신의 창작물을 만들어 놓고 마음을 즐기는 투자자나 제작자의 심정을 한 번이라도 생각해 봤는지 의문이다.

정보공유는 네티즌의 당연한 권리라고 생각하는 사람이 많은데, 저작권을 보호하는 것은 향후에 또 다른 작품을 창조하기 위해 노력하는 원동력이 되는 것이다. 이를 보호하는 것이 공공의 이익에 더욱 부합한다고 본다. 사실 일부 대형 영화사들조차 이런 문제로 네티즌들과 부딪치는 것을 꺼리는 풍조가 있다. 네티즌뿐만 아니라 영화사, 사법당국 등 사회전반에 걸쳐 이번 일이 저작권 침해에 대해 확실히 인식하는 계기가 되길 바란다.

네티즌의 주장

저작권을 침해했다며 모 법률사무소로부터 합의를 요구받은 네티즌들은 ‘법률회사 탄핵 모임’ 카페를 웹상에 만들어 대책을 논의하고 있다. 법률회사가 이들에게 보낸 쪽지에서 “본 법률사무소는 귀하가 ‘OOO’ 영상물을 다른 사람으로부터 대가를 받고 무단으로 유포시킨 사실에 대한 증거자료를 이미 확보했으며, 이를 토대로 검찰 또는 경찰에 저작권법 위반으로 고소를 할 예정”이라며 합의할 것을 요구했다. 합의 방법은 쪽지를 받은 후 1주일 이내에 자필 반성문과 합의금(초·중·고등학생 10만원, 대학생 30만원, 직장인 50만원)을 내는 것이다. 현재 이 카페 회원은 1,000여명을 상회한다.

카페 운영자 A(33, 회사원)씨는 저작권을 침해한 것은 인정하지만 법률회사의 접근 태도에도 문제가 많다고 주장했다. 그는 “많은 네티즌들이 P2P 서비스를 통해 영화를 다운받는 것이 저작권자에게 피해를 줄 수 있다거나 이것이 법적인 책임을 져야 한다는 사실을 충분히 인식하지 못했다”고 말했다. 하지만 저작권 침해에 대한 심각성을 제대로 알지 못했던 네티즌들에게 무조건 합의금을 요구하는 것은 지나친 처사라고 주장한다.

A씨는 “저작권을 보호하려면 사전공지나 제재 등 이를 보호할 수 있는 장치를 우선 만들어 놓고 단속을 해야 하는 것 아니냐”고 반문하며 “원하지 않아도 P2P 서비스에 가입하면서 자신도 모르게 공유가 가능해지거나 남이 다 하니까 법적으로 문제가 없는 줄 아는 경우도 많았다”고 말했다.

일단 카페측은 법률회사측과 대화를 통해 문제를 풀려고 노력

중이다. 다만 법률적 지식이 부족한 상황이고 법률회사측이 이들을 합의 대상으로만 생각하고 있어 선불리 접근하기 어렵다고 한다.

운영자 A씨는 “아무리 법에 명시돼 있는 것이라도 이해할 수 없는 방법으로 집행된다면 이는 분명 문제가 있는 것”이라고 주장하고 있다.

미국, 영화 다운로드 규제하라

미국 무역대표부(USTR)는 최근 미국 통상법 182조(스페셜 301조)에 따른 한국의 지적재산권 보호 실태에 대한 비정기 점검 결과, ‘감시대상국(Watch List)’에서 ‘우선감시 대상국(Priority Watch List)’으로 한 단계 상향조정하면서 밝힌 주된 이유는 ‘한국이 미국 영화에 대한 해적행위를 막기 위해 충분한 활동을 하지 않았다’는 것이다.

인터넷을 통한 영화의 다운로드드는 아시아 국가들에서 성행하고 있으며, 미국은 이번에 인터넷 보급률이 가장 높은 한국을 먼저 목표물로 삼은 것으로 보인다.

미국은 특히 저작권자에게 인터넷을 통한 전송을 통제할 수 있는 권리를 주는 법안 제정을 한국 정부에 요구하고 있다. 인터넷상에서 방송과 비슷한 형태로 음반을 전송할 수 있는 권리에 는 이용자의 요청에 따라 음반을 전송하는 ‘이용제공권’과 이용자의 요청 없이도 방송의 형태로 음반을 전송하는 ‘송신권’ 등 두 가지가 있다.

한국 정부는 ‘이용제공권’은 조만간 저작권법 개정을 통해 음반 제작자들에게 줄 계획이지만, ‘송신권’은 더 연구가 필요하며 난색을 표시하고 있다.

국내 관련 업계도 미국의 요구에 대해 반발하고 있다. 미국이 한국을 ‘우선 감시 대상국’으로 지정한 것은 앞으로 특별감시와 협의를 해나가겠다는 뜻으로 미국이 당장 제재에 착수할 수 있는 것은 아니다. 제재를 위해서는 ‘우선감시대상국’보다 한 단계 높은 ‘우선협상 대상국’으로 지정돼야 한다.

미국은 2003년 5월 우크라이나를 우선협상 대상국으로, 인도 등 11개국을 ‘우선감시대상국’, 캐나다 등 36개국을 ‘감시대상국’으로 지정했다. 미국은 당시 한국을 ‘감시대상국’으로 지정하면서, 비정기 점검을 통해 한국의 음반제작자에 대한 저작권 보호, 영상물 불법 복제 차단 노력 등에 대해 추가로 협의하겠다고 밝혔다. 미국은 궁극적으로 한국을 세계무역기구(WTO)에 제소할 수는 있지만, 미국이 승소할 가능성은 크지 않다.

로버트 쥘릭(Zoellick) 대표는 한국의 우선감시대상국 지정을 발표하면서, “미국 지적재산권의 해적행위는 미국인들의 재산을 강탈하는 것이며 혁신과 기술·투자 등에 경제를 의존하는 국가들에 손해를 끼치는 것”이라며 “우리는 무역 상대국들에 관련 규정들을 따르도록 강력히 압력을 넣을 것”이라고 말했다.

영화 관련 저작권법

2000년 이전의 저작권법은 ‘디지털’ 또는 ‘온라인’이라는 개념에 익숙하지 않았다. 따라서 디지털콘텐츠를 법적 보호의 대상으로 끌어들이기 위해 저작권법을 대폭적으로 개정하였다. 디지털 복제개념을 수용해 아날로그 형태의 유형물로 다시 제작하는 것 이외에 유형물에 고정하는 것도 복제 개념에 포함시켰다. 즉 기존 저작물을 전자적 기록장치에 디지털화해 저장하는 것도 복제로 규정했다.

디지털 기술의 등장으로 기존의 전통적인 영화 복제의 개념과는 완전히 다른 영화 복제가 탄생한 것이다. 기존의 영화 복제는 시간과 비용의 투자를 유발하고 질 저하의 문제를 야기하였으나 디지털 영화 복제는 이 모든 것을 뛰어 넘고 있다. 그러므로 웹상에서 더욱 더 보호의 필요성이 증가했다.

2003년에 저작권법이 개정됐다. 첫째, 온라인서비스제공자가 영화의 복제·전송과 관련된 서비스를 제공하는 것과 관련해 다른 사람에 의한 이들 권리의 침해사실을 알고서 당해 복제·전송을 중단시킨 경우에는 그 다른 사람에 의한 권리침해 행위와 관련되는 책임을 감면 또는 면제하도록 하고 있다. 즉 온라인서비스제공자에게 민법상의 선량한 관리자의 주의의무를 부과하고 이러한 주의의무를 다하도록 독려하기 위해 책임을 감면하고 있다.

둘째, 저작권 등의 침해를 방지하기 위한 기술적 보호조치의 무력화를 주된 목적으로 하는 기술·서비스·장치 등이나 그 주요부품을 제공·제조·수입·양도·대여·전송하는 행위를 저작권 및 그밖에 이 법에 의해 보호되는 권리의 침해행위로 보고, 동 위반행위를 처벌하고 있다. 이것은 상당한 시간과 비용과 노력을 투자해 제작한 영화를 기술적 방법으로 무력화시키는 것을 엄격히 금하고 있다.

셋째, 저작권 등 권리의 침해를 유발 또는 은닉한다는 사실을 알거나 과실로 알지 못하면서 전자적 형태의 권리관리정보를 제거·변경하는 행위 등을 저작권 등의 권리침해행위로 보고, 동 위반행위를 처벌하고 있다.

넷째, 종전에는 손해액에 관해 부정복제물의 부수 등을 산정하기 어려운 경우에 이를 출판물의 경우 5,000부, 음반의 경우 1만매로 추정하도록 돼 있었으나, 온라인 영화의 특성을 고려하여 앞으로는 변론의 취지 및 증거조사의 결과를 참작해 상당한 손해액을 인정할 수 있도록 하고 있다. 즉 디지털의 세계에서는 무한 복제가 가능하므로 현실적으로 이를 반영해 실제로 발생한 손해배상을 인정할 수 있는 근거를 마련하고 있다.

온라인디지털콘텐츠산업발전법

누구든지 정당한 권한 없이 타인이 상당한 노력으로 제작해 표시한 온라인콘텐츠의 전부 또는 상당한 부분을 복제 또는 전송하는 방법으로 경쟁사업자의 영업에 관한 이익을 침해해서는 안 된다. 다만, 온라인콘텐츠를 최초로 제작해 표시한 날부터 5년이 경과한 때에는 그러하지 아니하다.

즉 이 법은 정보통신망에 사용하기 위해 디지털 형태의 원정보를 가공하거나 아날로그 형태의 원정보를 디지털 방식으로 전환 또는 가공하는 것을 주로 보호한다. 3가지 형태의 온라인디지털콘텐츠 서비스를 5년간 보호한다. ① 디지털 창작 저작물(예컨대 PC로 작성한 소설)을 온라인사업자에게 복제를 허락함으로써 그 사업자가 e북으로 제작해 서비스할 경우, ② 저작권 있는 소설의 저작자에게서 디지털화를 허락 받은 사업자가 e북을 제작해 서비스할 경우, ③ 저작권이 소멸됐거나 공유로 된 저작물(예컨대 조선왕조실록)을 누구라도 디지털화해 서비스할 경우 등이다.

누구든지 정당한 권한 없이 위의 행위를 효과적으로 방지하기 위해 온라인콘텐츠제작자나 그로부터 허락을 받은 자가 디지털 콘텐츠에 적용한 기술적 보호조치의 회피·제거 또는 변경을 주된 목적으로 하는 기술·서비스·장치 또는 그 주요부품을 제공·수입·제조·양도·대여 또는 전송하거나 양도·대여를 위해 전시하는 행위를 해서는 안 된다. 다만, 기술적 보호조치의 연구·개발을 위하여 기술적 보호조치를 무력화하는 장치 또는 부품을 제조하는 경우에는 그러하지 아니하다.

한편 정보통신망사업자는 합리적인 이유 없이 온라인콘텐츠사업자 또는 타인의 온라인콘텐츠를 전송하는 자에게 정보통신망 등 중개시설의 제공을 거부하거나 그 지위를 이용해 부당한 이득을 취득해서는 안 된다.

위에서 말한 금지행위로 인하여 자신의 영업에 관한 이익이 침해되거나 침해될 우려가 있는 자는 그 위반행위의 중지나 예

■ 이것도 불법인가요?

▶ 온라인상의 영화상영 홈페이지에서 무료영화를 다운로드 받아 혼자 보다가 도처에 있는 무료영화를 모아 저의 블로그에 한편에 100원짜리 영화관을 만들었습니다. 이것도 불법인가요?

명판결 - 온라인상의 무료영화의 경우 얼마든지 볼 수 있습니다. 다운로드도 가능합니다. 그러나 다시 조합해 유료로 상영하는 것은 가격에 상관없이 저작권 위반입니다.

▶ 저는 21세의 남자 대학생으로 아르바이트를 하여 새로 출시된 최고급 사양의 카메라폰을 구입했습니다. 여자 친구와 함께 극장에 가 <트로이>를 관람하려고 했으나 시간이 맞지 않아 저 혼자 조조할인 상영영화를 보게 됐습니다. 그런데 마침 새로 구입한 카메라폰이 얼마나 잘 작동하는지 그리고 함께 오지 못한 여자친구에게 좋은 장면을 보여주고 싶어서 촬영을 했습니다. 이 경우도 불법인가요?

명판결 - 영화사가 예고편으로 공개한 것이 아닌 다른 장면에 대한 저작권은 영화사에게 있고, 경우에 따라 극장주도 이를 행사할 수 있습니다. 온라인 또는 디지털의 특성상 카메라폰에 영화 내용을 저장하는 것은 명백한 저작권 위반입니다.

방 및 그 위반행위로 인한 손해의 배상을 법원에 청구할 수 있다. 법원은 손해의 발생은 인정되나 손해액을 산정하기 곤란한 경우에는 변론의 취지 및 증거조사 결과를 참작하여 상당한 손해액을 인정할 수 있다.

앞으로 해결 방법

이런 전대미문의 위협적 현상들은 영화를 둘러싼 디지털 문화시장의 폭발적 잠재력을 방증하기도 한다. 온라인 또는 디지털 충격이 당장은 영화산업을 위협하고 있으나 장기적으로는 문화산업의 총아가 될 수도 있다. 지하철에서, 집에서 자신이 원하는 영화를 10분만에 내려 받는다는 것은 비디오 판매·대여는 물론 영화 개봉까지 온라인으로 가능함을 보여주는 것이다.

이처럼 위기를 기회로 바꾸려면 우선 관련 법 정비가 필수적이다. 현재 저작권법 위반 행위는 최고죄로 권리자가 고소하기 전에는 처벌받지 않는다. 저작권법상 최고죄 조항을 최소한 '반의사불벌죄'로 고쳐 영화 등의 창작물을 도용하면 형사 입건되도록 해야 할 것이다.

그리고 네티즌들에게는 새로운 시대에 맞는 '디지털 모럴'이 필요하다. IT시대에는 무엇보다도 네티즌들의 자발적인 도움이 절실히 필요하다. 만약 그렇지 않다면 결국에는 공짜로 즐길 영화 자체도 사라지고 말 것이다.

한국의 온라인 영화 시장은 전세계가 주시하는 모델 마켓이 되고 있으며 우리가 세계의 기준을 만든다는 생각으로 해결책을 마련해야 할 것이다. 