

‘그릇에 담겨져 있는 무형적인 저작물에 대해’

네티즌이 알아야 할 저작권 상식

〈저작권·저작인접권에 관한 기초지식〉

▶ (저작물) 저작물이란 무엇인가?

저작물은 사람의 사상이나 감정을 일정한 형식에 담아, 이를 다른 사람이 느끼고 깨달을 수 있도록 표현한 것이라 할 수 있다. 저작물을 지각할 수 있는 유형적인 수단으로는 책이나 디스켓 등이 있다. 이는 저작물을 담고 있는 그릇으로 소유권 등의 일반 재산권의 대상이 된다. 저작물은 그 그릇에 담겨져 있는 무형적인 것으로 이것이 바로 저작권 보호의 대상이 되는 것이다.

예를 들어, 어떤 사람이 서점에서 소설을 훔쳤다면 이것은 책이라는 유형의 복제물, 즉 재산을 훔친 것이고, 일반재산권을 침해하였기 때문에 민법상의 불법행위와 형법상의 절도죄를 저지른 것이 된다. 반면, 어떤 사람이 친구에게서 책을 빌린 후 이로부터 수십 부의 복제물을 만들고 나서 다시 되돌려주었다면, 이 행위는 일반 재산권의 침해라고 할 수는 없지만 책 안에 들어 있는 저작물에 대한 권리를 침해한 것이므로 저작권법 위반이 된다.

• 저작물의 보호요건에는 어떤 것들이 있을까?

- 1) 독창성을 지녀야 한다. 여기에서 독창성이란 표현의 독창성을 말한다. 자신의 사상이나 감정을 다른 사람의 표현형식을 빌리지 않고 독자적으로 표현할 경우에 독창성이 있다고 할 수 있다. 저작물로서 인정받기 위해서는 오직 독창성만을 요구한다. 따라서 특정 저작물이 예술성이 떨어진다거나 가치나 품격이 없다고 하더라도 독창성이 있다면 저작물이 된다.
- 2) 다른 사람이 느껴서 알 수 있을 정도로 외부에 나타내어야 한다. 어떤 구상이나 아이디어, 화풍 등은 바깥으로 나타나지 않는 것이므로 저작물이 아니다. 저작자의 머리속에 있는 것을 다른 사람이 느낄 수 있도록 어떠한 형식으로든지 나타내어야 한다. 그러나 저작물이 유형적으로 고정되어 있어야 하는 것은 아니다. 표현형식이 무형적인 것이더라도 다른 사람이 느껴서 알 수 있으면 된다. 예를 들어, 강연은 아무런 고정 과정을 거치지 않지만 저작물로 충분히 보호될 수 있다.

창업아이템과 같은 아이디어는 저작권법상 보호될 수 없다. 저작권법의 대전제는 ‘아이디어’(사상이나 감정)를 보호하는 것이 아니라 그 ‘아이디어’의 ‘표현’을 보호한다는 것이다.

저작권법은 저작물을 다음과 같이 예시하고 있다.

- ① 소설, 시, 논문, 강연, 연설, 각본, 그 밖의 어문저작물
- ② 음악저작물

- ③ 연극 및 무용, 무언극 등을 포함하는 연극저작물
- ④ 회화, 서예, 조각, 공예, 응용미술저작물, 그 밖의 미술저작물
- ⑤ 건축물, 건축을 위한 모형 및 설계도서를 포함하는 건축저작물
- ⑥ 사진 및 이와 유사한 제작방법으로 작성된 것을 포함하는 사진저작물
- ⑦ 영상저작물
- ⑧ 지도, 도표, 설계도, 약도, 모형, 그 밖의 도형저작물
- ⑨ 컴퓨터프로그램저작물

▶ **저작권을 보호하는 이유는 무엇인가?**

저작권은 저작자가 창작활동에 전념할 수 있도록 동기(인센티브)를 제공함으로써 궁극적으로 우리나라의 문화와 관련 산업의 발전을 꾀하는 데 있다. 이것은 나아가 세계 인류 문화유산의 축적을 가져다주기도 한다.

문화의 향상 발전을 위해서는 내용과 형식을 달리하는 다양한 문학·예술작품이 창작되고 사회 일반에 의해 폭넓게 향수되어 재창작되어야 한다. 다양한 문학예술작품의 창작을 장려하기 위해서는 어떤 창작의 유인을 제공하여야 하는데 창작활동의 주체인 창작자도 물질적 소비생활을 해야 하는 사람이기 때문에 일정한 경제적 기초를 마련하여 경제적 부담없이 창작활동에 전념하게 하기 위하여 저작권을 부여하여 보호하는 것이다.

법리적 측면에서는 저작권을 보호하는 것이 헌법적 요청이기도 한다. 우리 헌법은 국민주권의 이념, 정의사회의 이념, 평화추구의 이념과 함께 문화민족의 이념을 기본 이념의 하나로 채택하고 헌법 제22조에서 저작자, 발명가, 과학기술자와 예술가의 권리는 법률로써 보호한다고 규정하고 있다. 그러므로, 저작권법에 의해 저작권을 보호하는 것은 국민의 결단인 헌법적 요청의 실현이기도 하다.

이 외에도 저작권 보호의 근거를 모든 노력에는 그에 합당한 몫을 지불하여야 한다는 사회정의 실현의 측면에서 찾기도 하고, 저작물은 저작자의 인격적 산물이라는 저작물의 인격적 성격에서 찾기도 한다.

한편, 문화의 향상발전의 핵심이 폭넓은 문화 향수에 있다고 보고 자유로운 창작물의 이용을 위하여 저작권을 공유하려는 움직임도 있다. 이러한 움직임을 소위 '카피레프트(copyleft)' 주의라고 한다. 저작물의 자유로운 향수가 중요한 것도 사실이고, 저작권자가 자발적으로 자신의 권리의 일부를 제한하는 것도 바람직하고 정책적으로 지원할 만한 일이지만 항상 저작권의 보호가 바탕이 되어야 한다는 것을 유념할 필요가 있다.

▶ **(저작권 발생과 등록)저작권은 무방식주의라는 원칙에 따라 창작과 더불어 효력을 발생하는데 저작권 등록은 왜 필요한가? 많은 비용을 들일 필요가 있는가?**

저작권 등록은 저작물의 존재를 세상에 알리고 침해가 발생할 경우 법적 보호를 받기 위해 소송 등에서 자신의 저작물을 입증하는 증거 자료로서 유용하다.

저작권 등록 중 양도등록은 특히 유용하다. 저작권자가 저작권을 이종으로 양도하더라도 먼저 저작권의 양도 사실을 등록을 해 놓으면, 나중에 저작권을 양도받은 사람에 대하여 항상 법적 대응을 할 수 있기 때문이다. 이를 제3자에 대한 대항력이라고 부른다.

저작권 등록은 한 번의 등록으로 저작자 생존 기간 동안과 사후 50년동안 저작권보호를 받는다. 등록 수수료는 신청 수수료 1회에 지나지 않는다. 신청료와 등록료, 연간 수수료 등이 따로 존재하지 않는다. 저작권등록 및 양도등록은 저작권심의회(02-2669-9950)에서 하고 있다.

▶ (뉴스 클리핑) 신문 기사를 미니홈피나 블로그 등에 올리는 것은 허용되는가? 출처를 표시한 경우에는 어떠한가?

신문 기사는 그것이 사실이나 논평 또는 칼럼인 경우에는 물론 일반 보도 기사나 스포츠 기사인 경우에도 저작물로 인정된다. 다만, 우리 저작권법은 “사실의 전달에 불과한 시사보도”는 비보호저작물로 규정하여 저작권 보호를 하지 않고 있다. 예컨대, 신문의 부고 기사, 인사 기사, 모임 기사, 기관의 동정에 관한 기사, 6하 원칙에 의하여 작성한 사건사고의 단신 등은 저작권자 허락없이 자유롭게 사용이 가능하다.

단순사실에 불과하지 않는 신문 기사를 인터넷에 게재하기 위해서는 원칙적으로 해당 신문사 또는 신문 기자의 허락을 얻어야 한다(대부분 신문사의 허락). 영리를 목적으로 하지 않는 개인 홈페이지에 출처를 표시하고 이용하더라도 허락을 받아야 한다.

〈저작권법상 권리자〉

▶ (음악·음반) ○○가요제 수상곡을 모아 MP3 파일로 저장하여 인터넷과 모바일로 서비스하려고 한다. 누구에게 허락을 받아야 하나?

음악저작물을 이용하기 위해서는 저작자(작곡자, 작사자, 편곡자), 실연자(가수, 연주자, 코러스 등), 음반제작자(음반에 맨 처음 소리를 고정한 자) 등 3부류의 권리자로부터 허락을 받아야 한다.

가요제 참가 곡들은 아마추어 창작곡으로서 대개의 경우 작사·작곡·연주·가창 등을 참가자들이 직접 하는 것으로 알려져 있다. 따라서 일차적으로 이들의 허락을 받아야 할 것으로 보인다. 또한, 가요제를 주최하는 방송사 등에서 가요제 참가 공모 시에 권리 귀속 또는 행사에 대한 일정한 내용을 수상 조건으로 하였는지 여부를 잘 살펴봐야 한다. 특히, 수상곡의 2차 이용(LP를 CD로 변환하여 발매한다든가, 광고나 영화에 삽입한다든가, 온라인 매체에서 이용할 수 있다든가 등)에 대한 권리를 누가 가지는지 확인할 필요가 있다.

한편, 음반기획사가 이들 수상곡으로 음반을 기획하여 새롭게 가수나 연주자를 섭외하여 음반을 제작한 경우에는 음반기획사와 그에 관여한 실연자도 저작인접권자로서 일정한 권리를 행사할 수 있고, 따라서 이러한 음반을 이용해 MP3 파일을 제작하고자 한다면 이들의 허락을 받아야 한다. 이 경우에도 같은 가사와 악곡을 이용하는 것이므로 작사자와 작곡가의 허락을 얻어야 한다.

〈저작권법상 부여된 권리〉

▶ (링크) 인터넷에 올라와 있는 사진이나 이미지들에 링크를 걸어 홈페이지에 이용하려고 한다. 이렇게 링크를 건 경우에도 저작권 침해가 되는가?

링크는 통상 링크를 거는 방법에 따라 단순 링크(simple link), 직접 링크(deep link), 프레임 링크(framing link), 임베디드 링크(embedded link)로 나누어지는데, 단순 링크는 저작권 침해가 아니라 할 수 있다. 프레임 링크는 링크를 건 자료가 자신이 홈페이지속에 곧바로 나타나는 것을 말하며 임베디드 링크는 홈페이지를 열거나 링크를 클릭하면 자신의 홈페이지에 해당 링크음악이 자동으로 흘러나오는 경우 등을 말한다. 링크된

자료가 링크를 건 웹사이트의 자료인 것처럼 보이는 프레이밍 링크나 링크가 자동으로 실행되는 임베디드 링크의 경우에는 저작권 침해라고 보는 견해가 다수를 차지하고 있다.

직접링크(deep link, 해당 자료에 직접 링크하는 것)는 당해 사이트의 영업적 이익을 해친 경우에 불법 행위가 될 수 있다는 것이 다수의 견해이다.

따라서 저작권자의 허락없이 저작물에 프레이밍 링크나 임베디드 링크를 한 경우에는 저작권 침해 책임 또는 민법상 불법행위책임을 질 가능성이 크다고 하겠다.

홈페이지를 만들면서 무협지, 무협만화 또는 음악 파일 등의 불법 복제물에 대한 링크를 거는 경우가 많이 있다. 이런 경우, 불법 복제물을 인터넷상에 올린 사람은 당연히 복제권 및 전송권 침해의 직접책임을 지는 것은 당연하며 이와는 별도로 어떤 자료가 불법 복제물임을 알았거나 알 수 있었던 경우에 해당 자료에 링크를 건 때에는 불법 복제물임의 링크가 불법 복제물의 확산에 도움을 준 경우에는 방조책임을 질 수 있다.

예컨대, 다른 홈페이지에 수록된 만화나 무협지가 유료로 서비스되는 유명작가의 것이어서 그 홈페이지 운영자가 창작한 것이 아니라는 것을 쉽게 알 수 있는 경우에는 고의 또는 과실이 인정되므로 비록 당해 불법 복제물을 직접 복제 또는 전송하지 않았다고 하더라도 링크를 건 사람도 저작권 침해의 방조책임을 지게 된다.

▶ (보호기간) 클래식음악을 웹사이트에 배경음악으로 사용하는 경우에도 저작권 침해가 되는가?

저작권은 기본적으로 저작자 사후 50년까지 보호된다. 일반적으로 1956년 12월 31일 이전에 저작자가 사망한 저작물의 저작권은 소멸하였다고 보면 된다. 모차르트와 같은 클래식 음악의 작곡자 대부분은 1956년 이전에 사망하였기 때문에 클래식 음악의 저작권은 소멸하였다.

그러나, 그러한 클래식 음악을 연주한 실연자와 연주한 음을 고정한 음반제작자에게는 저작권과는 별도로 저작인접권이 부여된다. 그러므로, 클래식 음악이라고 하더라도 이를 이용하기 위해서는 연주자와 음반제작자의 허락을 얻어야 한다. 다만, 클래식 음악을 직접 연주하여 녹음한 경우에는 물론 자유롭게 이용할 수 있다.

▶ (적법한 이용허락) 음악 파일을 적법하게 이용하려면 어떻게 해야 하나?

음악 파일을 적법하게 이용하기 위해서는 번거롭지만 음악 저작자, 실연자 및 음반제작자의 허락을 얻어야 한다. 다만, 해당 권리자들이 저작권 신탁관리단체에 권리를 신탁한 경우에는 해당 신탁관리단체의 허락을 얻어야 한다.

현재 음악 저작권은 (사)한국음악저작권협회(02-3660-0900), 실연자의 전송권은 (사)한국예술실연자단체연합회(02-745-8286), 음반제작자의 전송권은 (주)한국음원제작자협회(02-711-9731)가 신탁관리하고 있다.

또한 저작권자나 신탁관리단체로부터 적법하게 이용허락을 받고 음악파일을 서비스하는 웹사이트들도 많이 있으므로 이러한 사이트를 통해 정당한 대가를 지불하고 이용하면 된다.

〈저작권 이용, 침해 및 구제〉

▶ (인터넷상 저작물 이용) 저작권법이 인터넷상의 자유이용 또는 공정이용을 저해하여 오히려 문화발전을 저해한다는 지적이 있다. 그럼 인터넷상에서 어떻게 침해 없이 저작물을 이용하는 방법은 무엇인가?

현재 가장 문제가 되는 것이 소위 평행위를 통한 자신의 홈페이지 가꾸기이다. 저작권법은 사법(私法)으로 사적자치(계약)의 원칙에 따라 움직이므로 자신의 저작물에 대해 스스로 권리를 포기할 수 있다. 따라서 다음과 같은 방안을 제시해 본다.

- 1) 자신의 글을 마음대로 퍼가서 쓰는 것을 허용하고 싶은 사람은 자신의 홈페이지에 누구나 다 볼 수 있도록 동 사항을 공지할 것을 권유한다. 일례로 강풀닷컴(<http://www.kangfull.com>)은 비영리 한도 내에서 출처를 밝히고 자신의 만화를 누구나 퍼가서 사용할 수 있도록 공지를 올려놓았다. 이 경우 상업적인 목적이 아니라면 일정 한도 내에서 마음대로 퍼가도 되는 것으로 이해할 수 있으며 퍼가는 사람도 저작권침해를 인식하지 않고 쓸 수 있다. 단, 이 경우에도 출처표시를 하는 것이 필요하며 이는 다른 사이트에서 해당 글을 퍼가는 사람이 원 홈페이지에 가서 자유사용을 확인할 수 있게 하기 위해서도 필요하다고 생각한다. 참고로, 자유이용을 허락한 글귀가 붙은 저작물이라도 원 저작권자가 아닌 임의의 사람이 이를 붙여서 유포하는 경우에는 자유이용을 믿고 퍼간 사람도 책임을 지므로 주의를 요한다.
- 2) 신문기사의 경우 대부분 '전제, 배포 금지' 라는 이용금지표시를 하므로 퍼가는 행위는 금지된다. 자신의 이야기가 기사화되었어도 이는 마찬가지이다. 따라서 기사를 자신의 홈페이지에 쓰고 싶을 경우 기사를 간단히 요약하거나 해당기사를 단순링크 시킬 것을 권유한다. 이 경우 링크를 하면 해당 언론사 홈페이지가 자신의 홈페이지와는 별도의 창으로 열려야 저작권침해 소지를 줄일 수 있다.
 거듭 부연하지만 해당 저작물에 대해 원 저작권자가 이용허락을 한 것인지 여부는 사용하는 본인이 확인해야 할 문제이며 제3자가 허위로 이용허락을 했다는 표시를 하고 유포한 저작물을 사용했을 경우에도 사용자 본인이 책임을 져야 한다는 점을 잊지 말아야 한다. 따라서 원 소스인 원 저작자의 홈페이지에 가서 이용허락 여부를 반드시 확인할 것을 권유한다.

▶ (처벌성-친고죄) 저작권을 침해하면 곧바로 처벌받는가?

그렇지 않다. 저작권법은 친고죄로 되어 있어 저작권자가 고소하여야 비로소 침해책임을 지게 된다. 따라서 폄행위를 하였다고 곧바로 범법자가 되는 것은 아니고 이를 안 저작권자가 형사고소나 민사상 손해배상청구를 한 경우에 책임문제가 발생하게 된다.

예를 들어 시속 100km 고속도로에서 그 이상의 속도를 낸다고 해서 곧바로 범법자로 처벌받는 것은 아니며 경찰의 단속에 적발될 경우에 비로소 벌금형이나 기타 다른 처벌을 받게 되는 것과 마찬가지 이치이다. 하지만 그렇다고 하더라도 그러한 행위를 했을 경우에는 언제나 고소될 수 있는 불안정한 상태에 놓이게 되므로 저작권 침해행위를 하는 것은 결코 바람직스럽지 않다.

▶ (형사 책임) 저작권을 침해한 경우에 형사적으로는 어떠한 처벌을 받는가?

저작권을 침해한 경우에는 민사상 손해배상책임을 질뿐만 아니라 형사 처벌까지 받게 된다. 저작권법에서는 “저작권재산권 그 밖에 이 법에 의하여 보호되는 재산권 권리를 복제·공연·방송·전시·전송·배포·2차적저작물 작성의 방법으로 침해한 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과할 수 있다”고 규정하고 있다. 다만 고소권자(저작권자 등)는 특별한 경우를 제외하고는 해당 저작권이 침해됨을 안 날로부터 6개월 이내에 형사고소하여야 한다(형사소송법 제230조).

민사상 손해배상청구권은 손해나 가해자를 안 날로부터 3년 이내에 행사하거나 불법 행위가 있었던 날로부터 10년 이내에 행사하여야 한다(민법 제766조)

[출처 : 문화관광부 저작권심의조정위원회]

‘Ubiquitous - 어디에나 있는’

유비쿼터스란?

유비쿼터스(Ubiquitous)를 영어 사전에서 찾아보면 “어디에나 있는”이라는 뜻을 가지고 있다. 철학적이고 종교적인 어감을 가지고 있는 유비쿼터스라는 단어를 IT분야의 신개념을 지칭하는 명칭으로 사용한 사람은 1988년 미국 제록스사의 마크와이저 박사이다.

그는 “유비쿼터스 컴퓨팅”이라는 단어로 차세대 컴퓨팅을 제안하였으며, 컴퓨터가 일상생활속에 스며들어 그 존재가 잘 구분이 되지 않는 것을 의미한다. 이를 "disappear", "invisible", "calm"이라는 개념으로 정의하였다. 이는 기술적인 문제보다 심리적인 문제가 더욱 중요하다는 것을 의미한다.

즉, 생활 속 모든 사물에 칩을 집어넣어 어디에서나 컴퓨터가 존재하고 이러한 컴퓨터를 사람들이 의식하지 않고 자연스럽게 사용하는 것이라고 요약할 수 있다.

1) 존재성: 컴퓨터가 어디에나 존재한다.

2) 관계성: 사람과 컴퓨터와의 관계를 의미하며, 사람들이 의식하지 않고 자연스럽게 컴퓨터를 사용한다.

유비쿼터스(Ubiquitous) 컴퓨팅은 벽이나 손목에 차고 있는 장치, 또는 주변에 놓여있는 각종 컴퓨터 장치들을 이용하여 컴퓨터에 액세스가 가능하다. 즉, 단어 뜻 그대로 언제 어디에나 존재하는 컴퓨터를 이용할 수 있음을 말한다.

1999년, 일본에 의해 “유비쿼터스 네트워크”로 개념이 확장이 되어 언제 어디서나 컴퓨터에 연결될 수 있는 네트워크 환경을 의미하게 되었다. 이는 휴대폰, PDA와 같은 휴대용 컴퓨터를 가지고 다니면서 멀리 떨어져 있는 각종 사물과 연결하여 그 사물을 사용한다는 개념으로까지 확장된 것이다.

[출처 : 마크와이저 홈페이지에 등록된 원문]

쉽게 풀어서 말한다면 모든 사물에 전자칩이 있어서 장소사물에 관계없이 모든 사물을 제어할 수 있다고 보면 된다. TV광고 속 라미안에서 핸드폰으로 집에 가스밸브를 잠구는 것과 같이, 모든 사물을 장소에 상관없이 제어하는 개념이다. 즉 다시 말해서 가스밸브에 전자칩이 들어가서 네트워크에 접속되어 원격조종이 가능했던 것이다.

DMB폰은 TV를 폰에서 수신 받을 뿐.. 어떤 제어하는 개념이 아니며, GPS의 경우도 중계기에서 지도와 위치만 수신받아 나타내어줄 뿐... 그 것으로 제어할 수 있는 개념이 아니기 때문에 유비쿼터스에 포함되지 않는다.

유비쿼터스(Ubiquitous)의 전제는 일단 사물에 칩이 들어있어야 하고 그 칩이 들어 있는 사물을 제어 할 수 있어야 한다.

아직은 유비쿼터스(Ubiquitous)의 초기단계기 때문에 아직은 실생활에 적용되는 것이 많지 않다. 대표적으로 본다면 TV속 광고처럼, 핸드폰으로 가스밸브를 잠구거나 집전 등을 끄고 켜는 정도이고, 비싼 냉장고에 액정모니터가 있어서 날마다 요리메뉴가 업그레이드 되어 표시된다거나, 신문을 볼 수 있는 냉장고정도다.

요즘에 말하는 것처럼 텔레비전으로 인터넷에 접속하는 경우이다. 기존의 단방향 TV를 제외한 쌍방향인 HDTV를 들 수 있겠다.

다른 예로는 음성을 인식해서 움직이는 사물들을 꼽을 수 있으며, 지문이나 홍채를 인식해서 문이(문에 칩이 들어간 형태이므로) 자동으로 열리는 그러한 제품들도 한 예로 볼 수 있다.