



## 中, 애니메이션 산업 전폭 지원

Ms. Jin Hua iPark 북경 디지털콘텐츠 컨설턴트

중국 국무원 사무청은 지난 4월 25일 재정부 · 교육부 · 과학기술부 · 정보산업부 · 상무부 · 문화부 · 세무총국 · 상공업총국 · 방송광고총국 · 뉴스출판 총서 등 10개 부서에 중국 애니메이션 산업 발전에 관한 몇 가지 의견이 담긴 문서를 전달했다. 원문 내용은 다음과 같다.

애니메이션은 많은 사람들이 좋아하는 문화 상품이다. 애니메이션 산업의 발전은 사람들의 문화적 욕구를 만족시키며, 새로운 경제 성장을 도모하는 등 중요한 의의를 가지고 있다. 최근 몇 년간 중국 애니메이션 산업은 빠른 발전을 이뤘고 많은 대형 애니메이션 기업들이 등장했다. 반면 날로 증가하는 문화적 수요와 시장 수요 사이에는 여전히 큰 차이가 존재하고 있으며, 애니메이션 산업이 발달한 다른 국가도 여전히 큰 차이를 보이고 있다. 중국 애니메이션 산업의 올바른 발전을 위해 아래와 같은 의견을 제시한다.

### 1. 애니메이션 산업 발전의 지도사상 및 기본구상, 발전목표를 추진한다.

(1) 지도사상. 선진문화의 번영 및 발전은 물론 사회를 구성하고 조화롭게 하는 수요에 근거, 중화민족의 우수한 문화를 알리고, 사람들에게 친근하고 건강한 내용을 담은 애니메이션 제품 창작을 촉진하며, 대중의 정신문화 수요를 만족시켜야 한다. 미성년자를 위한 건강하고 양호한 분위기를 조성해야 한다. 사회주의 시장경제 발전수요에 근거하여 완벽한 산업체계, 합리적인 구조, 뛰어난 경제 효과를 갖춘 애니메이션 산업 발전 구도를 형성한다.

(2) 기본구상. 중국 애니메이션 산업발전의 실제내용에 근거하여, 사회주의 시장경제 발전과 문화 건설의 특징 및 규율에 따라 애니메이션 산업발전에 영향을 끼치는 시스템 및 제도적인 장애를 제거함으로써 애니메이션 산업발전에 유리한 사회 및 환경을 조성한다.

효과적인 조치를 실시함으로써 애니메이션 산업의 자주적인 발전 능력을 키운다. 국내 기업을 개발하여 중국이 독자적으로 재산권을 지원하는 만화도서 · 뉴스간행물 · 영화 · TV · 영상음향제품 · 무대극 및 현대정보 전파기술 수단을 근거로 하는 애니메이션 제품을 중점 지원한다. 이와 더불어 애니메이션 캐릭터 관련 의류 · 완구 · 컴퓨터오락 등 파생제품의 생산 및 경영을 지원한다.

(3) 발전목표. 정책지원을 통해 예술이미지 창작, 애니메이션 제품 생산, 공급회사와 판매단계의 각 부분이 서로 연결되는 성숙한 애니메이션 산업의 고리를 형성한다. 실력과 국제경쟁력을 갖춘 대형 애니메이션 선진기업을 양성하고, 활력 넘치고 전문성을 갖춘 중소형 기업을 양성함으로써 국제적으로 영향력을 발휘할 수 있는 중국 토종 브랜드를 창조한다. 5~10년 안에 국산 애니메이션 제품의 생산량을 대폭 증가시키고, 제품품질을 향상시키며, 창의적인 기술능력 제고, 우수작품을 생산하여 애니메이션 창작개발과 생산능력을 세계적인 애니메이션 대국 수준에 들 수 있도록 한다. 이를 통해 국내 주요시장을 확보하는 동시에 적극적으로 국제시장을 개척한다.

(4) 애니메이션 산업발전 지원할 수 있는 연석 회의를 설립한다. 부서간 연석회의는 문화부가 주재하며, 재정부 · 교육부 · 과학

기술부 · 정보산업부 · 상무부 · 문화부 · 세무총국 · 상공업총국 · 방송광고총국 · 뉴스출판 총서 등의 책임자가 참가한다. 본부는 문화부에 설치한다.

### 2. 투자 확대, 창작활동 지원 및 성숙한 애니메이션 산업체계를 구축한다.

(5) 중앙재정부에 애니메이션 발전을 지원하는 자금을 조성한다. 이 전문지원자금은 우수 애니메이션 창작제품의 창작생산, 민간 애니메이션 소재 데이터 수집 및 애니메이션 공공기술 서비스 시스템 설립 등을 통해 애니메이션 산업체계 발전의 중요한 부분에 활용한다. 관련 지방정부는 효과적인 조치를 채택하고, 투자를 확대하며, 애니메이션 창작행위를 적극 지원하고, 성숙한 애니메이션 산업체계를 형성해야 한다.

(6) 우수 창작 애니메이션 제품의 평가 · 장려 · 확산 체계를 구축한다. 애니메이션 창작대상을 수여하여, 건강한 콘텐츠, 높은 예술성 및 창의성을 갖추고, 대중들의 사랑을 받는 국산 애니메이션 창작품을 장려한다. 애니메이션 · 원작 제품의 방송 · 공연 · 출판 장려하며, 각종 창작 애니메이션 콘텐츠 및 전시행사를 통해 창작 애니메이션 제품을 널리 홍보한다.

(7) 애니메이션 출판 및 방송 기구는 국산 애니메이션 제품의 출판 · 게재 · 방송비용이 늘어나도록 지원한다. 효과적인 조치를 통해 국산 애니메이션의 비용보상을 증가시킨다.

### 3. 애니메이션 기업의 발전을 지원하여 시장 경쟁력을 제고시킨다.

(8) 투자 지도를 확대한다. 애니메이션 기업의 현대적인 기업제도를 지원한다. 장애를 제거하고, 중소기업의 창업투자 관련기금 이동을 장려하여 애니메이션 산업에 대한 투자를 늘리고, 실력을 갖춘 대기업의 주식참여, 합병 등을 통한 애니메이션 산업 진입을 지원

한다. 비공유 자본이 각종 애니메이션 제품의 연구개발 및 창작생산에 투자, 투입될 수 있도록 지원한다. 정책은행은 자격조건에 부합되는 기업에 대해 융자지원을 제공해야 한다. 자격을 갖춘 중소기업 애니메이션 기업을 '과학기술형 중소기업기술 창업자금' 지원 범위에 포함시키고, 조건에 부합하는 애니메이션 기업의 상장유자를 우선 배치한다.

(9) 국무원 관련 부서의 인증을 거친 기업의 애니메이션 제품 독자개발 및 생산의 경우, 국가가 시행중인 소프트웨어 산업발전지원을 위한 관련 부가가치세, 소득세 우대정책을 신청할 수 있다. 애니메이션 기업이 독자개발, 생산하는 애니메이션 제품의 영업세 과세노무(광고업, 오락업종 제외)는 잠정적으로 3% 세율의 영업세 징수를 감면 받을 수 있다. 우대정책을 받는 애니메이션 제품과 기업의 범위 및 관리방법은 재정부와 세무당국이 관련 부서와의 협의를 거쳐 별도 제정한다.

(10) 국무원 관련부서의 인증을 거친 애니메이션 기업이 제품의 독자개발, 생산을 위해 수입하는 제품은 수입관세를 면제받을 수 있으며, 수입단계에서의 부가가치세 우대정책의 혜택을 받을 수 있다. 구체적인 면세제품의 범위 및 관리방법은 재정부와 관련부서가 별도 제정한다.

#### 4. 국가 애니메이션 산업기지 건설을 지원하여 애니메이션 산·학·연 발전을 촉진한다.

(11) 인재교육 및 훈련, 기술연구개발 및 서비스, 선두기업의 발전, 중소기업의 양성 및 국제경쟁기술 합작 등 여러 기능을 갖춘 애니메이션 산업기지 건설을 적극 지원한다. 부서간 연석회의를 통해 국제 애니메이션 산업 기지의 분포 및 기획 작업을 진행하고, 관련기준을 제정하며, 기지의 인증을 책임지며, 관련 평가제도를 만든다.

(12) 새로 인증한 국제 애니메이션 산업기

지 건설은 우선 기술개발구역과 소프트웨어 구역 건설을 결합시킴으로써 기존 정책·기술·서비스·장소 등의 환경 조건을 충분히 이용할 수 있어야 한다.

(13) 국가 애니메이션 산업기지는 매 3년마다 평가 및 조정 작업을 통해 우수기업은 계속 지원하고 실적이 떨어지는 기업은 퇴출시킨다.

#### 5. 애니메이션 핵심 기술 연구 개발을 지원하여 애니메이션 산업을 위한 기술적 보장을 제공한다.

(14) 과학기술, 정보산업 등의 부서는 기존 루트를 통해 애니메이션 산업발전의 핵심기술 연구개발 및 산업화에 대한 지원을 확대하고, 애니메이션 기술설비와 공공기술 지원 서비스 시스템 및 공유체계의 구축을 적극 추진한다.

(15) 국내외 기업·연구소·학교 등이 각종 방식을 통해 관련기관에 애니메이션 창작 도구 및 관련서비스를 지원하도록 격려한다.

#### 6. 애니메이션 인재 양성을 지원하여 애니메이션 산업발전의 역량을 강화한다.

(16) 국내 교육 및 훈련자원을 이용한다. 애니메이션 인재를 국가문화예술 인재로 구분하여 그에 맞는 지원을 제공한다. 시장수요 및 애니메이션 산업 발전 추세에 따라 애니메이션 인재 양성 비용 분담체계를 수립하고, 인재양성규모를 확대하며, 인재양성 방식을 혁신한다. 직업교육, 원격교육 등의 방식을 적극 활용하여 애니메이션 인재를 양성한다. 창작콘테스트를 시행하거나 동호회 등의 방식을 만들어 국산 애니메이션 제품의 영향력을 확대한다. 애니메이션 기업, 연구소, 관련분야의 협회, 고등교육 및 직업교육 등의 구조와 각 기관의 적극성을 충분히 이용하여 애니메이션 기술과 인재교육을 실행한다.

(17) 해외 우수교육 자원을 이용한다. 애니

메이션 산업을 발전시키기 위해 '해외유학경비' 등을 통해 애니메이션 교육 강사와 우수 인재를 양성한다. 해외의 애니메이션 창작, 기술, 기업경영 관리 전문가를 초빙하여 강의 및 업무교육을 받는다.

#### 7. 시장감독 및 지적재산권 보호를 강화하여 애니메이션 산업 발전을 위한 좋은 환경을 조성한다.

(18) 애니메이션 산업의 지적재산권 보호를 강화한다. 지적재산권 보호는 애니메이션 산업 발전의 기본조건이다. 애니메이션 제품의 저작권 등기를 적극 지원하고, 법률에 근거하여 애니메이션 제품의 지적재산권을 보호할 수 있는 정책을 취한다. 동시에 애니메이션 운영시장에 대한 감독 관리를 강화함으로써, 각종 밀수, 재산권 침해 및 해적판 제작 등의 행위를 엄격히 관리한다.

(19) 수입 애니메이션 제품에 대한 심사를 강화하여 애니메이션 제품의 콘텐츠 및 건강한 발전을 추구한다.

#### 8. 애니메이션 제품의 수출을 지원함으로써, 애니메이션 산업의 발전공간을 확장한다.

(20) 건전한 애니메이션 산업의 해외 서비스 지원 시스템을 설립한다. 국내 애니메이션 기업의 해외 시장 개척을 지원하며, 제품수출 경비 등을 적절하게 보조한다. '중소기업 국제시장 개척 자금' 등의 방법을 통해 우수한 국내 애니메이션 작품의 해외 전시회 참여를 적극 지원한다. 중국 수출입 은행은 애니메이션 기업의 제품 수출을 위한 신용대출을 제공할 수 있다. 국가의 수출입 보험을 적극 이용하여 애니메이션 제품의 해외시장 영업 판매를 촉진한다.

(21) 기업이 애니메이션 제품을 수출할 경우 국가가 규정한 수출 감세 및 면세 정책을 제공받을 수 있다. 기업이 애니메이션의 판권

을 수출할 경우 장려금을 제공받을 수 있다. 애니메이션 기업이 해외에서의 활동을 통해 얻은 수입에 대해 영업세를 징수하지 않는다. 해외에서 이미 납부한 소득세액의 경우 규정에 따라 공제받을 수 있다.

### 9. 애니메이션 분야의 자율을 유도하여 애니메이션 산업의 건강하고 체계적인 발전을 추진한다.

(22) 각 급 문화·방송·뉴스출판 및 정보산업 등의 부서는 애니메이션 산업에 대한 관리 및 감독을 실시한다. 애니메이션 산업발전의 집약도에 따라 다른 단계의 애니메이션 협회를 조직하여 협회가 정부 부처와 협의하여 산업기준 및 애니메이션 등급 분류 제도를 제정하고, 기업과 정부간의 의사소통 루트를 마련하도록 지원함으로써, 애니메이션 산업의

건강하고 체계적인 발전을 촉진한다. 각급 협회가 주최하는 행사의 경비는 협회구성원이 공동 부담할 수도 있고, 승인을 통해 사회찬조 지원을 받을 수도 있다.

### 10. 애니메이션 산업 기준 제정 및 지원 정책을 받을 수 있는 애니메이션 기업 인증 작업이 필요하다.

(23) 애니메이션 산업기준 및 본 의견서에서 규정한 애니메이션 기업인증기준은 부처간 연석회의를 통해 제정한다.

(24) 본 의견서에 규정한 정책지원을 받는 애니메이션 기업에 대해 매년 심사 제도를 실시한다. 연간 심사에 불합격한 기업은 더 이상 관련우대 정책을 지원받을 수 없다.

(25) 본 의견서에 규정한 정책지원을 받을 수 있는 기업의 인증 및 연간 평가조치 업무는

성급 이상의 문화·방송·뉴스출판·정보산업·세무 등의 부처가 구체적으로 실시한다.

### 11. 조직적인 지도와 협력을 강화하여 애니메이션 산업발전을 공동 추진한다.

(26) 각 지역 및 관련부서는 본 의견서의 요구에 따라 사상을 통일하고 인식을 제고하며, 조직적인 지도를 강화함으로써, 애니메이션 산업발전을 의사일정에 반영하고, 각 정책범위 실행에 적극 노력한다. 공무원 관련부서는 상호지원을 통해 애니메이션 산업 발전 과정에서 중대 문제를 적극 연구하고 해결함으로써 애니메이션 산업발전을 공동 추진한다.

(27) 각 성, 자치구, 직할시 인민정부와 공무원 관련부서는 본 의견서의 정신에 근거하여 실제상황과 결합하는 실행세칙 및 구체적인 정책조치를 제정해야 한다.



## 지재권 보호 강화에 팔 걷은 베트남 정부

Mr. Leo Hwa Chinag iPark 싱가포르 디지털콘텐츠 컨설턴트

베트남은 1949년 파리조약의 회원국이 되었지만(당시 남베트남이 조약에 서명) 저작권·특허권·실용신안·상표 및 산업 디자인을 효과적으로 보호하는 법령 및 정부 시행령 형태의 법률은 1981년에 와서야 공포되었다. 그러나 시장 메커니즘의 도입과 그에 따른 급속한 경제 성장과 더불어 베트남이 세계적인 경제 주체가 되기 위해서는 이에 상응하는 지적재산권 보호의 필요성이 절실해졌다.

2005년에 채택되고 올해 7월 발효된 지적재산권법은 WTO 가입 요구사항을 충족시키기 위한 가장 최근의 조치였다. 새로운 지적재산권법은 이전 제도에 비해 실질적으로 국

제 표준에 적합한 현대적인 법률 체계를 갖추었다. 이에 베트남 진출을 계획하고 있는 디지털콘텐츠 업체들에게 유용한 베트남 지적재산권법의 주요 사항을 설명하고자 한다.

### 저작권 및 관련(인접) 권리

저작권과 관련 권리는 작품이 특정한 형태를 갖추고 작성된 후에 효력을 발휘한다. 베트남은 베트남의 자연인 또는 법인이 보유한 저작권, 베트남에서 처음으로 작품을 발행한 외국인의 저작권, 베트남이 가입한 국제 및 상호협약, 조약 또는 합의에 의거, 개인 및 조직체의 저작권을 보호한다.

### 저작권 보호 기간

- 문학, 예술, 과학 및 음악 작품의 원본, 서적, PC 프로그램, 수집 데이터, 이와 유사한 기타 작품의 저작권 보호 기간은 저작/소유권자의 생존 기간 전체와 저작권 또는 마지막 공동 저작자의 사후 50년간 유효하다.
- 드라마·영화·산업 예술, 이와 유사한 기타 작품의 원본에 관한 저작권 보호 기간은 작품이 제작되거나 발행된 날로부터 50년으로 한다.
- 저작을 알 수 없는 원본 작품에 대한 저작권 보호 기간은 저작자 또는 마지막 공동 저작자 사후 50년으로 한다.
- 파생권리가 해당 원본 작품의 저작자가 보유하고 있는 저작권에 반하지 않는 한 위에서 기술한 바에 따라 보호 받을 수 있다.
- 관련 권리의 저작권 보호 기간은 작품이 발행·작성·발행 또는 방송된 연도 만료일 이후 50년으로 한다.

## 저작권이 적용되지 않는 항목

- 현재 이슈나 사건을 다루는 뉴스.
- 법률, 행정, 사법 분야의 문서 및 규정, 또는 이러한 문서의 공식적인 번역물.
- 프로세스, 네트워크, 운영 방법, 개념, 원칙, 데이터.

소스 코드, PC프로그램 등과 같은 몇몇 IT 제품은 저작권 형태로 보호 받을 수는 있지만 IT 제품의 활동 및 적용을 보장하는 조치는 2006년 6월 29일 발효된 IT 법에 따른다.

## 산업 재산권

산업재산권에는 특허·실용신안·상표·산업 디자인·IC(레이아웃 디자인 또는 집적 회로의 회로도)·지형 표시·거래 기밀 및 거래명이 포함된다. 사용 방법에 따라 보호되는 거래 기밀과 거래명을 제외하고 기타 모든 항목은 등록했을 경우에만 보호 받을 수 있다. 베트남은 '접수 순서' 방식으로 등록을 접수한다.

베트남은 파리조약, 베른협약, 마드리드의 정서, PTC와 같은 국제 협약에 가입했기 때문에 신 지적재산권법이 통과되기 이전에 이러한 국제 협약의 거의 모든 내용을 이전 규정에서 법제화하고 현지화 했다. 핵심적인 문제는 법에 있는 것이 아니라 법의 구현에 있지만 그럼에도 불구하고 베트남은 TRIP 협약 가입을 준비하고 있으며 이에 따라 몇몇 새로운 규정을 추가했다. 유의해야 할 사항은 다음과 같다.

- 법률에 상이하게 규정되어 있지 않는 한 해당 기관은 라이선스, 허가, 등록 또는 승인 요청을 위해 기밀 정보를 제출한 자연인/법인의 모든 시험 결과 및 기타 기밀 정보를 비밀로 유지해야 한다.(128항)
- 특허, 산업 디자인 또는 IC의 소유자가 각 IP의 소유자에게 지불해야 하는 최소한의 보상은 135항에 별도로 명시되어 있다.

- I. 소유자가 해당 지적재산권 대상을 사용/적용함으로써 획득한 이익의 10%.
- II. 라이선스 허가 계약 또는 제3자와의 계약을 통해 획득한 로열티의 15%.
- 중속 특허 소유자는 기본 특허의 소유자가 합당한 이유 없이 허용하지 않을 경우 해당 기관에 요청하여 기본 특허를 사용할 수 있는 라이선스의 발급을 요청할 수 있다.(137항)

사실상 베트남은 법률 조항과 실질적 측면 모두에서 지적재산권 보호와 관련하여 큰 진전을 이뤘다. 1981~1989년까지 9년 동안 460개의 특허 신청 건 중에서 단 한 건만 특허가 발급되었고 저작권은 전혀 보호되지 않았지만 1989~1996년 기간 중에는 위에 언급한 모든 지적재산권 대상이 완벽하게 보호받았다. 이전에는 특허를 신청한 당사자가 모두 외국인이었지만 NOIP(National Office of Intellectual Property : 베트남지적재산권부)에 지적재산권 보호 신청을 위한 서류 작성 절차가 좀 더 용이해지고 투명해짐에 따라 베트남 내국인에 의한 신청 건수가 급격히 증가하고 있다.

## 지적재산권의 집행

지적재산권을 침해당한 경우 해당 권리의 자/소유자는 침해자에게 침해 활동을 중단하고 공개 사과 후 보상금을 지불할 것을 요구하거나 해당 기관이 이러한 조치를 취하도록 요구할 수 있다.

권리 행사를 위해 다음 중 하나를 선택할 수 있다.

- 행정 조치: 해당기관(경제 범죄 전담 경찰, 지역 당 위원회, 시장 관리 기관, 세관, 감시관 등)은 경고·벌금·영업 정지 또는 사업장 폐쇄, 위조 또는 모조품 및 침해 수단의 압수와 같은 행정 제재조치를 취할 수 있다.
- 민사 조치: 지적재산권 자 또는 소유자가

손해 배상 또는 보상 청구를 원할 경우 민사 소송 절차에 따라 침해자에 대해 민사 조치를 취할 수 있다.

- 형사 조치: 형사소송법 170조 및 171조는 지적재산권 침해를 금지하고 있다. 지적재산권을 침해할 경우 법정 최고형은 3년 이하의 징역이며 미화 6,250달러(1억 베트남 동)를 추가적으로 부과 할 수 있다. 인민 검찰(People's Prosecutors)이 침해자를 고발할 수 있다.

법률에 따르면 지적재산권 소유자는 위에서 언급한 내용 이외에도 기술적인 예방 조치를 취하거나 해당 기관이 예방 조치를 취해 줄 것을 요구할 수 있다.

행정 조치는 완료되기까지 몇 주 또는 몇 달이 걸리며 소송 절차는 몇 년이 걸릴 수도 있는 것으로 알려져 있다. 이러한 이유로 과거에는 지적재산권 집행에 있어 행정 조치를 선호해 왔다. 행정 조치가 가장 경제적이고 신속하게 처리될 뿐만 아니라 베트남 법정이 지적재산권 소송건을 잘 처리하지 못하는 것으로 악평이 높았기 때문이다. 수치적으로 볼 때 행정 조치 처리 건수가 약 3,000건이었으며 하노이와 호치민 시에서는 매년 10건 이상의 지적재산권 분쟁 관련 소송을 처리하고 있다. 소송 중 80%는 상표 분쟁이다. 하지만, 행정 조치를 취하면 보상을 청구할 수 없다는 점에 유의해야 한다.

## 신 지적재산권법 주요 내용

이전 지적재산권 제도와 비교했을 때 개정법은 여러 측면에서 실질적인 진전을 이루었다. 주요 내용은 다음과 같다.

### ■ 증거수집

개정법의 203조에 따르면 소송을 제기한 당사자는 침해자가 침해 내용에 관한 증거를 제출할 수 있을 뿐만 아니라 해당 증거를 소지

/통제하고 있는 당사자로부터의 증거 수집을 법정에 요청할 수도 있다. 이전에는 피고인이나 제3자에게 자신에게 불리한 증거를 제출하도록 강제로 요구하는 것이 상당히 어려웠다. 따라서 소송 제기인은 침해자가 소송 제기인의 지적 재산권을 사용하여 획득한 소득/이익을 증명하는데 어려움을 겪었다.

■ **보상적 손해 배상**

이전 지적재산권 제도에서는 '보상적 손해 배상'의 의미가 명확하지 않았기 때문에 다양하게 해석될 수 있었다. 다행히도 신 지적재산권 법에는 이러한 의미를 명확하게 정의했다. 특히, 침해로 피해를 받은 사람의 이익 손실 금액, 소송 제기인의 수입 감소, 침해 받지 않았을 경우 라이선스 발급 로열티 또는 기술 이전 계약으로 획득할 수 있는 금액과 동일한 보상액과 같은 물질적인 손해를 포함한다고 명

확하게 정의하고 있다.

또한, 소송 제기인이 물질적 손해뿐만 아니라 정신적 고통에 대해서도 고통을 받았다는 사실을 증명할 수 있다면 보상을 청구할 수 있다. 정신적 고통에 대한 보상은 미화 300~3,000달러(500만~5,000만 베트남동)에 이르기까지 다양하다. 정신적 손해 배상은 법인에게는 적용되지 않고 개인에게만 적용된다는 점에 유의해야 한다.

신 지적재산권법은 또한 소송 제기인이 침해자에 대하여 법적 조치를 취하기 위해 지불한 변호사 비용을 합리적인 수준에서 청구할 수 있도록 허용하고 있다.

■ **긴급 조치**

신 지적재산권법에 따르면 법 집행 대리인이 증거를 보호하거나 증거를 확보하기 위해, 또는 침해자가 지적재산권의 소유권을 제3자

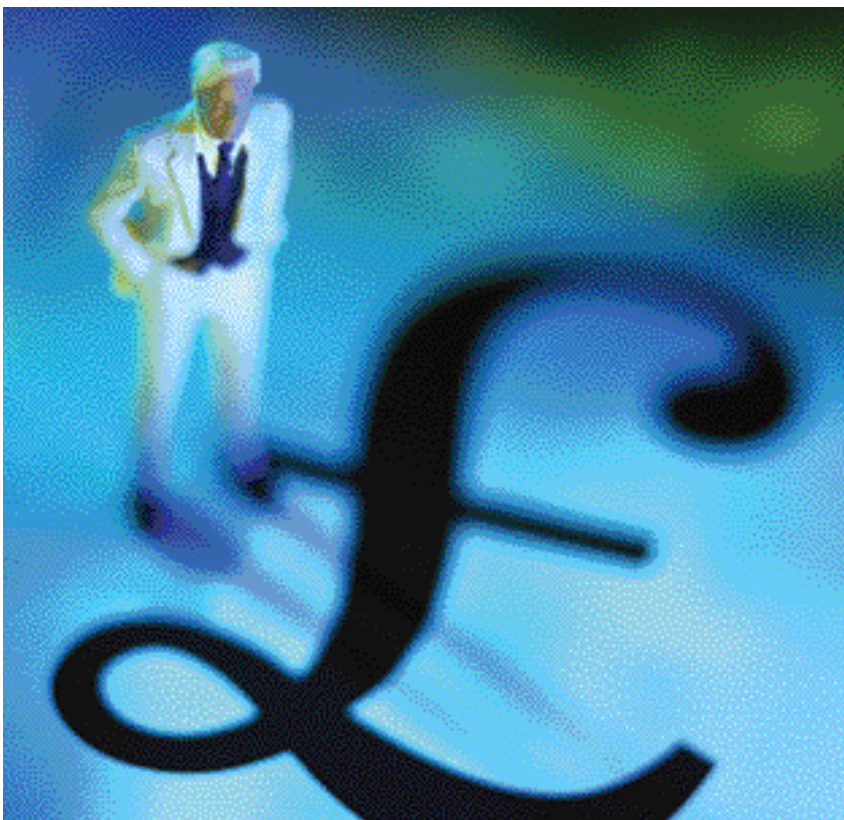
에게 이전/양도하는 것을 금지하기 위해 압류·유치·몰수, 침해 받은 재산의 차압과 같은 긴급 조치를 취할 수 있도록 허용한다. 특별한 경우에는 정상적인 절차에 따라 소송 제기인이 청원서를 법정에 공식적으로 제출하기 전이라도 긴급 조치를 취할 수 있다. 이러한 조항은 소송 제기인이 지적재산권 분쟁에 관하여 행정 조치보다는 민사소송 절차를 선택하도록 권장하기 위한 것으로 보인다.

베트남에서 지적재산권 보호와 관련하여 가장 어려운 과제는 법률 조항에 있는 것이 아니라 그 구현에 있다.

법정, 특히 지방 법정에는 지적재산권 소송건을 처리할 자격을 갖춘 인력이 부족하다. 지방법원은 법률과 사법부의 판례에 따라야 하며 자체적인 결정을 내릴 수 없기 때문에 지적재산권 침해와 관련된 모든 소송은 NOIP의 결정에 의존하고 있는 것으로 알려져 있다. 이러한 행태는 또한 긴급 조치를 취하기 위해 필요한 모든 법정 명령을 지연시키는 결과를 초래하고 있다. 지연이 발생하고 있는 동안 침해자가 증거를 모두 파괴하여 긴급 조치 요구를 허사로 만들 수 있기 때문에 특히 심각한 문제다.

주목해야 할 또 다른 점은, 과학기술부의 감독관, 시장 관리 공무원, 경제 범죄 전담 경찰, 지방 자치단체, 사법부도 행정조치를 취할 수 있다는 점이다. 사실상, 시장 관리 공무원이나 경제 범죄 전담 경찰은 특정 물품이 지적재산권을 침해한 것인지의 여부와 침해 물품의 처분 방법을 평가하는 데 어려움이 있다.

아직 몇 가지 과제가 남아있기는 하지만 베트남의 새로운 지적재산권법은 지적재산권 보호 수준을 향상시켰으며 구현과 집행을 개선할 수 있는 기반을 마련했다. WTO 통합을 준비하고 있는 베트남 정부로서는 지적재산권 법률 및 제도를 개선하고 강화하는 것이 국제 사회에 공헌하겠다는 의지의 표시일 뿐만 아니라 베트남 경제를 근대화 하겠다는 선언인 것이다.





## 일본 모바일 콘텐츠시장 현황

김환영 iPark 동경 디지털콘텐츠 컨설턴트

일본 전기통신사업자협회의 발표에 따르면, 일본 내 휴대전화 계약자 수는 2006년 5월말 기준으로 9,256만건인데 그 중에서 무선 콘텐츠를 이용할 수 있는 휴대전화는 8,047만건의 계약이 이뤄져 있다. 전반적인 휴대전화 계약 수는 둔화되는 경향을 보이고 있지만, 이 중 제3세대 휴대전화 계약자 수는 5,131만건(전년 5월 대비 158% 증가)으로 급속한 증가세를 나타내고 있다.

또한, 일본 총무성이 2006년 5월 19일 발표한 '2005년 통신이용 동향 조사'에 따르면, 휴대전화, PHS 등 이동단말기 보유자는 6,923만명으로 PC이용자(6,601만명)보다 높은 것으로 나타났다.

이러한 상황에서 일본의 모바일콘텐츠포럼(MCF)은 2005년 모바일콘텐츠 관련 시장조사 결과를 발표해 주목을 받았다.

MCF에 따르면 모바일콘텐츠 관련 시장은 2004년에 이어서 지속적인 증가세를 보인 것으로 나타났다. 현재 일본의 모바일 비즈니스는 착신음악, 게임 등 디지털콘텐츠를 서비스하는 모바일콘텐츠 시장과 상품판매·서비스·대행수수료 등의 모바일 커머스 시장으로 구별할 수 있다. 이 두 시장을 합친 모바일콘텐츠 관련 시장은 2005년에 7,224억엔에 이르렀는데 이는 전년대비 139% 증가한 수치였다.

모바일콘텐츠시장은 2005년 3,150억엔(전년대비 121%)규모였는데 이 중 착신음악 시장은 562억엔으로 2004년에 비해 280% 성장하였다. 반면 착신멜로디 시장은 착신음악 시장의 두배가 넘는 1,048억엔 규모였지만, 성장률에 있어서는 2004년 대비 90%에

그쳐 감소세를 나타냈다. 이것은 휴대전화 사용자들이 착신음 사용에 있어서, 한 곡 전부를 다운로드 받을 수 있는 '착신음악'을 점차 선호하고 있는 것으로 풀이되며 이러한 현상은 앞으로 지속될 전망이다.

또 모바일게임시장은 3G 휴대단말기의 보급에 따라서 RPG와 시뮬레이션 게임 등 리치 콘텐츠가 확대되고 있을 뿐만 아니라 미니게임을 하나의 패키지로 묶은 콘텐츠가 인기를 모으며 전년대비 143% 성장한 589억엔 규모

를 형성했다. 게임을 제외한 기타 모바일콘텐츠시장 분야에서도 메일을 활용한 리치 콘텐츠로서 '데코메일(데코레이션 할 수 있는 모바일 e메일)'이 유행하는 등 전반적으로 콘텐츠의 리치화에 따라 시장규모가 커지고 있다.

한편, 모바일커머스시장은 2005년 4,074억엔(전년대비 157%)의 시장 규모를 형성했는데 상품판매(모바일 통신판매), 서비스(항공·철도 티켓 등), 대행수수료(증권거래 수수료) 등 주요 분야의 성장세가 두드러졌다. 특히 모바일 커머스는 때와 장소를 불문한 편리성이 유저들에게 어필, 서비스와 대행수수료 이용이 증가했고 야후 등 쇼핑사이트의 확대, 예약 티켓 시장의 확대 등을 기반으로 지속적인 성장세를 보였다. ●

〈표 1〉 2005년 모바일콘텐츠관련 시장규모

(단위: 억엔)

시장카테고리	2002년	2003년	2004년	2005년	2004년 대비 2005년 성장률
모바일콘텐츠시장	1,793	2,133	2,603	3,150	121%
모바일커머스시장	1,193	1,709	2,594	4,074	157%
합계	2,986	3,842	5,196	7,224	139%

자료: 모바일콘텐츠포럼

〈표 2〉 2005년 모바일콘텐츠 시장규모

(단위: 억엔)

모바일콘텐츠시장	2002년	2003년	2004년	2005년	2004년 대비 2005년 성장률
착신멜로디시장	957	1,101	1,167	1,048	90%
착신음악시장	1	28	201	562	280%
모바일게임시장	201	270	412	589	143%
기타 모바일콘텐츠시장	634	734	823	951	116%
합계	1,793	2,133	2,603	3,150	121%

자료: 모바일콘텐츠포럼

〈표 3〉 2005년 모바일 커머스 시장규모

(단위: 억엔)

모바일커머스시장	2002년	2003년	2004년	2005년	2004년 대비 2005년 성장률
상품판매	344	541	969	1,542	159%
서비스	809	930	1,183	1,646	139%
대행수수료	40	238	441	886	201%
합계	1,193	1,709	2,593	4,074	157%

자료: 모바일콘텐츠포럼