

## 대중음악 음원제작과정에서의 분쟁발생과 그 개선점에 대한 고찰

A Study on the Disputes and its Improvement in the Process of  
Producing Digital Music Sources

강다혜\*  
Da-Hye Kang

### 〈목 차〉

- I. 서 론
- II. 대중음악 음원의 제작과정
- III. 대중음악 음원권리에 대한 문제점
- IV. 분쟁해결책으로서의 ADR 활용방안
- V. 결 론
- 참고문헌
- Abstract

**주제어** : 대중음악, 음원, 음악저작권, 음원수익, 스트리밍 서비스, ADR

\* 홀리우드 뮤직 ent 대표, 동아방송예술대학교 외래교수.

## I. 서론

스마트 폰의 보급과 디지털 기술의 발달로 인해 국내 음악산업의 중심은 음반<sup>1)</sup>산업에서 디지털 음원<sup>2)</sup>산업으로 옮겨졌다. 한국콘텐츠진흥원이 발표한 ‘2016년 음악산업백서’에 따르면, 2012년도에서 2015년도까지 디지털 음원시장의 규모가 892억 원에서 1,942억 원으로 가파르게 상승한 반면에 같은 기간 음반시장의 규모는 1,145억 원에서 992억 원으로 하락하였다. 또한 2015년 총매출액과 전체 수출액이 각각 전년대비 8%, 13.5% 증가했는데 이것으로 보아 음반산업의 붕괴로 침체되어있던 음악산업이 음원산업의 발달을 계기로 활성화 되고 있다는 것을 알 수 있다. 해외의 경우도 다르지 않다. 10년간 하락세를 보이던 세계 음악시장의 규모는 2014년 음원매출과 음반매출이 5:5의 균형을 이룬 것을 시점으로 하여 2015년에는 마침내 음원매출이 음반매출을 뛰어넘게 되었고, 이를 계기로 전체 음악산업의 규모 또한 5억 달러 상승하게 되었는데 이것은 근 20년 동안의 가장 큰 상승 폭이었다.<sup>3)</sup>

이러한 변화와 성장에 필연적으로 뒤따라오는 여러 가지 문제들에 대하여 국내 정부와 업계 종사자들은 꾸준한 노력을 해왔다. 문화체육관광부가 2015년 12월 그리고 2016년 1월 및 3월에 각각 저작권 사용료징수규정을 추가로 개정함에 따라 음원유통사의 묶음 다운로드 상품의 과도한 할인율이 개선되었고, 정부는 일부 제작사가 음원사재기를 통하여 차트 순위를 조작한다는 의혹이 일어나자 음원사재기에 대한 법안을 개정하여 처벌 근거를 마련하기도 했다.<sup>4)</sup> 그러나 산업화 되고 분업화 된 음원제작 구조 속에서 여전히 각 개체들의 이익이 충돌하며 크고 작은 문제가 존재하고 그러한 분쟁은 산업에 적지 않은 영향을 끼치고 있다.

본 논문은 대중음악 음원제작과정에서의 분쟁발생과 그 개선점에 대한 연구를 위하여 분쟁의 배경이 되는 음반형태의 시대적인 흐름과 음원제작과정에 대한 이해를 바탕으로 그 과정 속에서 대두되는 문제점들은 무엇인지를 알아보았다. 디지털 음원시장이 도래함에 따라 나타난 문제점을 다룬 선행연구들<sup>5)</sup> 살펴보면 대부분 불법복제를 비롯한 각종

1) LP, CD, Tape과 같이 음악을 유형물에 고정하여 재생하여 들을 수 있도록 제작된 것. 권기일, 「문화예술산업법」, 선비문화예술, 2017, p.155.

2) 음악을 MP3, MP4, WMV, FLAC 등의 디지털 파일형태로 기록한 것으로, 온라인 또는 무선인터넷을 통해 스마트 폰 및 컴퓨터, 재생기에서 들을 수 있다. 상계서, p.156.

3) 국제음반산업협회, “The Global Music Report 2017”, IFPI, 2017, p.10.

4) 한국콘텐츠진흥원 산업진흥정책본부, 「2016 음악 산업백서」, 한국콘텐츠진흥원, 2017, pp.28-29.

5) 김정욱, “유/무선 융합환경에서의 음악산업 구조분석과 뉴 비즈니스 모델 연구”, 경희대학교 대학원 박사논문, 2011.; 전병준, “음원의 디지털화에 따른 음악 시장의 변화에 관한 연구”, 「통상정보연구」, 제7권 제4호, 한국통상정보학회, 2005.; 정지영, “한국 온라인 음악시장의 음악사용료 징수규정과 창작자를 위한 저작권료 수

저작권 문제 또는 기형적인 수익분배율 및 음원 요금체계의 개선에 대한 문제를 다루고 있다. 그러나 그 이외의 다른 문제점을 제기한 선행연구가 드물고 연구배경에서 나타나는 통계 및 자료들이 시간이 지나 현재 상황에는 적용이 불가능하다는 점에 비교하여 볼 때, 본 연구는 최신의 통계 및 근거자료들을 통하여 음반제작과정에서 생길 수 있는 분쟁들을 총체적으로 다루고, 특히 분쟁해결책으로서의 ADR 활용방안을 도출했다는 데에 선행 연구와의 차별점이 있다.

## II. 대중음악 음원의 제작과정

### 1. 음반형태의 시대적 흐름

1877년 에디슨의 축음기 발명은 SP(Standard Play Record)라는 축음기 음반을 탄생시켰으며 이는 음악을 소리의 형태로 보관한 최초의 매체였다. 하지만 레코드를 읽는 바늘을 매번 갈아 줘야할 뿐더러 3~5분의 단시간 동안만 재생이 가능하다는 큰 단점 때문에 점점 쇠퇴하였고 그 후 1948년 콜롬비아레코드(Columbia Records)에서 개발한 LP(Long Play Record)는 그러한 단점들을 보완하며 음반시장의 표준이 되었다. 그 전까지 악보유통산업과 공연산업이 주를 이루었던 음악산업에서 LP의 등장은 음반산업이 급격히 성장하게 된 계기가 되었고 1950년대부터 1980년대까지 성행하며 음악저장매체로는 가장 오랜 시간동안 대중들에게 사랑을 받았다. LP는 SP보다 10배가 넘는 한 면당 25분의 재생가능시간을 가지고 있었는데, 이는 음악가들이 본격적으로 여러 곡을 묶어서 앨범의 형식으로 발매하는 포맷을 갖추는 데 큰 영향을 미쳤다. 이는 저작권법에도 변화를 주었는데, 미국의 음악저작권법에 라이브 연주뿐만 아니라 음반에 대해서도 저작권료를 지불해야 한다고 수정되는 계기가 되었다.<sup>6)</sup> 1963년에는 필립스(Philips)사에서 Cassette Tape를 개발하였다. Cassette Tape는 LP보다 저렴한 비용에 휴대하기도 편리하고, 내구성도 좋다는 장점이 있었다. 또한 소비자가 스스로 녹음과 재생을 둘 다 할 수 있었기 때문에 많은 사랑을 받았지만 다른 한편으로는 복제 또한 손쉽게 할 수 있어 불법복제 등의 문제도 야기 되었다.

이러한 LP나 Cassette Tape은 본격적인 음반산업을 이끌어 내었지만 아날로그 방식의 기록이기 때문에 재생횟수를 반복할수록 마모되어 소리의 변형이 온다는 큰 단점이 있었다.

익구조”, 「디지털융복합연구」, 제13권 제1호, 한국디지털정책학회, 2015. ; 김윤진, “저작권인센티브의 관점에서 본 국내 디지털음원시장의 저작권제도 고찰”, 「Law & Technology」, 제12권 제3호, 서울대학교 기술과법센터, 2016. ; 임남수, “엔터테인먼트 산업에 대한 저작권법상 보호에 관한 연구:음악산업을 중심으로”, 전남대학교 대학원 박사 논문, 2015 등이 있다.

6) 마이클 체넌, 박기호 역, 「음악 녹음의 역사: 에디슨에서 월드뮤직까지」, 동문선, 2005, pp.70-71.

그렇기에 음악을 디지털로 기록하려는 시도는 계속 되고 있었고 디지털과 컴퓨터의 발달에 힘입어 1982년 필립스와 소니(Sony)가 공동으로 CD(Compact Disk)를 개발해 내었다. CD는 총 74분 2초 동안의 긴 재생이 가능하고 682mb의 큰 용량을 기록할 수 있었으며 44.1khz, 16bit의 좋은 음질을 구현해 내었다. 게다가 LP에 비해 크기가 월등히 작고 레이저로 정보를 읽는 방식 덕분에 디스크의 마모 또한 없어서 CD는 음반매체의 판도를 완전히 바꾸어 버렸고 휴대용 CD Player의 보급은 음악의 생산과 유통에 획기적인 변화를 가지고 왔다.

1988년대 프라운호퍼 연구소(Fraunhofer Institute)에서 개발한 MP3의 등장은 인터넷과 초고속통신망의 발달에 힘입어 음악산업의 패러다임을 완전히 바꾸었다. 이제 음악은 유형적형태의 음반이 아니라 무형적형태인 디지털음원에 담겨졌다. MP3는 CD와 가까운 음질을 구현하면서도 용량은 1/12 이하로 줄일 수 있는 획기적인 파일로 더 이상 소비자는 CD나 Tape처럼 음반을 소유하지 않아도 누군가가 CD를 변환하여 배포한 MP3파일을 다운받아서 들을 수 있게 되었다. 그렇게 음반시장이 음원시장으로 변화하면서 복제와 배포 모두 손쉽게 할 수 있는 음원의 특성을 이용해 인터넷을 통한 광범위한 저작권침해가 일어났다. 미국의 '냅스터(Napster)'와 국내의 '소리바다'와 같은 P2P<sup>7)</sup> 프로그램은 그 논란의 중심에 있었고, P2P방식의 회사에서는 저작권 논란이 있을 때마다 P2P프로그램을 통해 배포되는 MP3는 CD를 구매하기 전 참고용일뿐이기에 음반판매에 부정적인 영향을 미치지 않을 것이라는 주장을 펼쳤지만 현실은 달랐다. MP3로 인하여 음반판매는 부진해졌고 음반회사는 온라인 음원판매를 필수적인 유통망으로 인식하여 합법적인 경로로 다운로드할 수 있는 시스템을 구축하기 시작하였다.

그 즈음 2001년 애플(Apple)사의 MP3 플레이어 아이팟(Ipod)은 등장은 음원시장의 혁신을 일으켰다. 애플은 아이팟과 함께 아이튠즈를 선보이면서 앨범 수록 곡을 한 곡씩 따로 판매하는 결제시스템을 만들었고 소비자들은 이를 받아들이기 시작했다. 우리나라의 이동통신사들은 본격적으로 음반시장에 뛰어들어 음원유통을 시작하였고 이때의 음원은 DRM<sup>8)</sup>이 적용된 형태였으나 그것이 오히려 음원시장의 성장에 역효과를 준다고 판단하여 2008년에는 non-DRM 형태의 MP3가 주로 유통되었다. MP3 다운로드의 시대를 지나 본격적인 음악 스트리밍<sup>9)</sup> 시대가 시작 된 것은 스마트폰의 보급과 깊은 연관이 있다. 어

7) Peer to Peer의 약자로 개인과 개인 사이에 서버를 거치지 않고 컴퓨터들 간의 직접적인 교환을 통해 컴퓨터 리소스(Resource)를 공유하게 해주는 것을 의미한다.

8) Digital Right Management. 디지털 저작권관리기술로 디지털 콘텐츠를 대가없이 사용하거나 이를 정당한 대가를 지불 하지 않은 특정 다수에게 전달하는 것을 제한하기 위한 기술을 지칭한다. 여러 미디어에서 사용되고 있지만 가장 흔히 발견되는 것은 비디오와 음악 파일이며 음악파일에 DRM 장치를 하게 되면 해당 음악 파일을 재생할 경우 특정 기기에서만 재생 할 수 있게 한다거나 재생횟수를 제한하거나 하는 제약이 부과된다. 정현일, “폐쇄적 DRM 전략이 음악시장에 미친 영향과 정책적 시사점”, 한국문화관광연구원, 2008, p.5.

9) 스트리밍의 사전적 의미는 무언가가 “흐른다”는 뜻이다. 기술적 의미의 스트리밍은 1999년 미국의 리얼네트워크가 처음 개발에 성공한 데이터 전송 기술을 말한다. 장진원, “동영상, 음원수익의 새 금맥 스트리밍: 월 정액으로 무제한 감상. 국내 디지털 음원 수익의 91% 차지”, 「한국경제매거진」, 통권 1043호, 환경비즈니스, 2015, p.56.

플리케이션으로 실시간 재생되는 스트리밍 서비스를 통해 소비자들은 MP3플레이어와 휴대폰을 둘 다 가지고 다니지 않아도, 휴대폰에 음원파일을 저장하지 않아도 음악감상이 가능해졌다. 음원파일을 저장해야 할 공간과 다운받는 시간이 불필요해진 건 물론이다. 자신이 듣고 싶은 노래를 한 곡씩 골라서 리스트에 저장해놓고 감상하는 소비자들의 소비형태에 맞추어 음반기획사는 10곡 내외를 담은 정규앨범의 보다는 1~2곡이 담긴 디지털 싱글앨범을 주로 발매하였다.

스트리밍은 다운로드에 비해 저렴한 가격과 편리한 방법을 장점으로 점차 성장하여 음악 산업의 비약적인 성장을 도모하고 있다. 국제음반산업협회(IFPI)가 발표한 2017년 글로벌 음악산업보고서(Global Music Report, 2017)에 따르면, 2016년 전체 음악산업의 수익이 20년 만에 가장 큰 폭인 5.9%가 증가한 것으로 확인됐다. 그 성장의 일등 공신은 60% 성장을 기록한 스트리밍 음원수익이고 이에 비해 다운로드의 수익은 20.5% 감소하였다.<sup>10)</sup> 국내에서 또한 디지털 음원 유통사인 카카오, KT뮤직, 벅스, CJ E&M의 2016년 매출합계는 8000억 원을 돌파했으며 2018년 이후에는 1조원대의 시장이 형성될 것이란 전망도 나오고 있다.<sup>11)</sup> 음반의 형태는 그 시장과 밀접한 관계를 맺고 서로 영향을 주고받으며 발전해 온 만큼 음악산업의 미래를 예측하기 위해서는 앞으로도 그 귀추를 주목 할 필요가 있다.

## 2. 음원제작과정

### (1) 작곡

작곡이란 곡의 구성요소 중 주선율을 만드는 것이다. 주선율이란 곡에서 가수가 가창하게 되는 멜로디(Melody)를 뜻하며 작곡을 할 때에는 통상적으로 그 멜로디에 어울리는 화음도 함께 만들게 된다. 오선악보에 음표를 사용하여 멜로디를 그리고 화음기호를 표기하는 행위, 피아노나 기타와 같은 악기의 반주 위에 멜로디를 흥얼거리는 행위, 휴대폰이나 녹음기에 즉흥적으로 떠오르는 멜로디를 녹음하는 행위, 컴퓨터 안에서 음악소프트웨어를 사용하여 멜로디를 만드는 행위 등을 모두 작곡이라고 칭한다. 작곡의 주체는 작곡가이며 멜로디는 작곡가 내면의 영감과 음악적 논리에 따른 기술<sup>12)</sup>이 합하여져 만들어 진다. 그 중 작곡가 내면의 영감이 가장 중요한 모티브가 되므로 작곡된 멜로디에는 작곡가 개인의 창의성과 독창성이 반영되어야 한다.

이러한 멜로디 안에는 특정한 템포(Tempo) 및 리듬(Rhyme)이 나타나며 장르(Genre)를 나타내는 경우도 있다. 또한 전체적인 곡의 형식을 담고 있기 때문에 작사 및 편곡을 할

10) 국제음반산업협회, "The Global Music Report 2017", IFPI, 2017, p.6.

11) 오대석, "음원업계 빅4 지난해 모두 성장 매출 합계 8,000억 돌파", 「etnews」, 2017년 2월 15일자, <http://www.etnews.com/20170215000166> (방문일자 2017년 5월 21일).

12) 화성학, 대위법, 선율학, 악식론, 리듬론 등의 작곡법.

때에 참고기준이 된다. 그렇지만 음원제작과정에 있어서 작곡이 항상 가장 처음 단계인 것만은 아니다. 때론 가사가 먼저 만들어 지고 그 위에 멜로디를 붙이는 경우도 있고, 편곡이 먼저 완성되어 그 반주 위에 멜로디를 붙이는 경우도 있으며, 때론 작곡과 작사가 동시에 일어나는 경우도 있기 때문이다. 그리하여 작곡, 작사, 편곡 이 세 가지의 제작순서는 상황에 따라서 유기적으로 변할 수 있으며 주체 또한 각 사람이 아닌 한 사람이 모두 다 맡아서 할 수도 있다.

### (2) 작사

작사란 곡의 구성요소 중 가사를 만드는 것이다. 주체는 작사가이며 곡의 주제에 맞추어 가사를 붙여 멜로디에 의미를 부여한다. 이때의 가사는 산문적 형태 보다는 운문적 형태에 가까우며 주제, 악구, 운율, 발음 등의 여러 가지 요소들을 고려하여 멜로디를 돕는다. 가사의 주제는 멜로디가 가진 분위기를 잘 뒷받침해줄 수 있는 것이면서, 듣는 이의 공감대를 끌어낼 수 있어야 한다. 작곡가나 제작자가 주제를 제시해 주는 경우도 있으며, 상호 조율하여 가사를 완성한다. 가사의 구조를 곡의 악구에 맞추어주면 보다 자연스러운 흐름의 노래가 될 수 있으며 운율을 맞추는 것은 가사에 음악적인 색채를 부여한다. 또한 가사에 속한 단어들의 발음이 멜로디를 방해하지는 않는지 고려해야 하는데 이는 노래를 부르는 가수가 특정 음에서 표현해 내기 힘든 발음들이 있을 수도 있기 때문이다. 이렇게 작사 또한 작사가의 영감으로만 만들어지는 것이 아닌, 계산된 구조와 형식을 조화롭게 사용하여 곡이 지닌 주제를 효과적으로 전달한다.

### (3) 편곡

편곡이란 주 멜로디에 알맞은 반주를 만드는 것이다. 주체는 편곡가이며 작곡가가 만든 주 멜로디에 알맞게 드럼, 기타, 베이스, 피아노, 신디사이저 등의 여러 가지 악기를 적재적소에 편성하고 어떻게 연주할 것인지 연출하여 작곡된 곡을 실제로 구현하는 역할을 한다. 대부분의 편곡가들은 DAW<sup>13)</sup>를 기반으로 하는 소프트웨어안에서 VSTI<sup>14)</sup>를 사용하여 편곡에 필요한 악기를 시퀀싱한다. 그렇게 만들어진 각각의 악기의 트랙 중에 그대로 음반에 들어갈 트랙과 다시 실제연주로 녹음할 트랙을 선별한 후, 가편곡 상태의 음원을 실연자에게 보내어 연주를 준비하게 한다. 주 멜로디가 의도하는 장르적 특성, 리듬, 색채 등을 실제적 음원의 형태로 표현해내는 것이 편곡가의 몫이기 때문에 편곡자들은 여러 악기를 소프트웨어내에서 다루는 데에 능숙해야하며, 곡의 전체적인 구조와 상세한 부분을 동시에 파악할 줄 아는 능력이 있어야 한다. 때로는 작곡가가 만든 멜로디와 코드 및 곡의

13) Digital Audio Workstation으로 디지털 오디오의 녹음, 편집, 재생을 위한 시스템을 말한다.

14) Virtual Studio Technology Instrument로 가상의 오디오 이펙트 및 신디사이저이다. 최영준, 「사운드 디자인과 레코딩」, 예솔, 2005, p.186.

구성 등을 일정 부분 수정해야 하는 경우도 있으며, 이미 완성되어 발매된 곡을 새롭게 재편곡하는 경우도 있다.

편곡은 과거 작곡의 하위개념으로 생각되어 온 것이 사실이나, 최근에는 다양한 장르의 발달로 인해 작곡과 편곡이 대등하게 취급되고 있다. 그리하여 우리나라도 곡의 반주를 만든 편곡가를 공동작곡가로 함께 인정해 작곡에 대한 저작권을 갖도록 하는 방식으로 바뀌어 지고 있다. 또한 최근에는 하나의 작품을 여러 명의 곡자들이 나눠서 작곡 및 편곡을 하는 경우가 많이 있는데, 이는 음원시장이 성장함에 따라 작곡 및 편곡을 전문으로 하는 여러 명의 곡자들이 모여 팀을 이루어 각자의 능력대로 맡은 역할을 수행한 후, 그것을 모두 반영하여 완성도 있는 작품을 대량으로 만들어내는 산업화 및 분업화의 현상으로 보여진다.

#### (4) 녹음

녹음이란 작곡가가 만든 주 멜로디를 가수가 부르고, 편곡가가 구성한 악기를 연주자들이 연주하는 것을 기록하여 저장하는 것이다. 녹음의 주체는 가수 및 악기 연주자들을 뜻하는 실연자와 녹음을 받아주는 레코딩엔지니어, 그리고 디렉팅을 하는 작곡가 및 편곡가가 있다. 흔히 스튜디오라고 부르는 녹음실에서 레코딩엔지니어는 실연에 필요한 마이크 및 각종 장비들을 세팅하고 녹음을 실시하여 그 내용을 소프트웨어에 저장한다. 녹음한 여러 테이크들 중 작곡가 및 편곡자의 협의를 통해 엄선된 것만을 편집하여, 다음 단계인 믹싱을 위해 보내주는 것까지가 레코딩엔지니어의 역할이다.

레코딩엔지니어가 믹싱엔지니어까지 겸하는 경우가 많으며 이 모든 과정을 위해 엔지니어는 음향학적인 전문성을 가지고 있어야 한다. 또한 녹음의 결과는 실연자 개인의 역량에 큰 영향을 받는다. 악기연주자의 경우에 편곡가가 상세한 연주방법을 지시하기도 하지만, 연주자의 독창적인 역량에 의존하는 경우가 많으며 가수 또한 가창실력에 따라 녹음의 결과가 크게 달라진다. 이렇게 녹음이 되어진 모든 트랙은 레코딩엔지니어에 의해 멀티트랙으로 정리되어 믹싱스튜디오로 보내어진다.

#### (5) 믹싱

믹싱이란 곡을 구성하는 각각의 트랙의 주파수, 다이내믹, 공간감 등을 조절하여 조화로운 사운드로 다듬어주는 작업을 말한다.<sup>15)</sup> 주체는 믹싱엔지니어이며 믹싱은 엔지니어의 음악적인 소양을 바탕으로 한 음향기술의 역량이 매우 중요한 단계이다. 믹싱엔지니어는 각 트랙별 음원을 여러 가지 이펙터들을<sup>16)</sup> 통하여 조화롭게 어우러지도록 만드는데, 각각

15) 김진우·유지연·이아름·이창호·허영아, 「뮤직비즈니스 바이블」, 박하, 2016, p.112.

16) EQ, Compressor, Reverb, Delay, Autotune 등.

의 트랙이 조화롭게 어우러진다는 것은 곡을 구성하는 악기들이 서로 충돌되지 않고 끌고 루 각각의 위치를 지키도록 만들어 주는 것이다. 각 악기는 고음역대와 저음역대, 중음역대 등등 전 주파수에 끌고루 분포해야하며 다이내믹과 공간감 등을 이용하여 큰 음량과 작은 음량의 악기가 조화롭게 존재하도록 한다. 스피커의 좌우에 소리들이 균형있게 분배 되도록 조절하는 등의 조절을 마치면 트랙은 믹싱엔지니어에 의해 2채널로 정리되어 마스터링스튜디오로 보내어진다.<sup>17)</sup>

### (6) 마스터링

마스터링이란 믹싱을 마친 음원들 간의 레벨 및 밸런스를 조절하고, 마지막으로 음색을 보정한 뒤 유통을 위한 최종 결과물을 만들어 내는 단계이다.<sup>18)</sup> 이 단계도 역시 믹싱과 마찬가지로 주체인 마스터링엔지니어의 음악적인 소양을 바탕으로 한 음향기술의 역량이 매우 중요한 단계이다. 마스터링은 크게 세 가지의 목적을 갖는데 첫 번째 목적은 각각의 음원의 최종보정을 하는 것이다. 믹싱에서 다듬은 음원의 음색을 최종적으로 또 다시 미세하게 조절하고 음압을 올려준다. 두 번째 목적은 각 음원간의 레벨조절 및 앨범 전체 캐릭터의 일관성을 만들어 주는 것인데 이를 통해 소비자가 앨범을 들을 때에 각각의 트랙을 옮겨서 듣게 되더라도 레벨의 차이가 나지 않도록 해주고 여러 가지 장르 및 색채의 곡이 모여 하나의 앨범을 이루게 될 때에 앨범 전체의 통일감을 부여하게 된다. 세 번째 목적은 유통을 위한 준비이다. 음원이 완성이 되어 유통사 등에 전달될 때에 필요한 포맷으로 변환하여 주거나, 곡에 대한 정보를 파일에 심어주는 역할을 한다.

이러한 마스터링 단계를 지나면 이제 작곡가, 작사가, 편곡가, 연주가, 레코딩엔지니어, 믹싱엔지니어, 마스터링엔지니어 등 음악에 관여했던 창작자들의 역할은 끝이 나고 최종 음원은 제작사 및 유통사로 넘겨져 본격적으로 소비자들 귀에 들어 갈 준비를 하게 된다.

### (7) 홍보 및 유통

완성된 음원의 홍보 및 유통은 제작사와 유통사<sup>19)</sup>가 주체가 된다. 제작사는 가수 및 아티스트를 섭외하여 음원을 제작하고 그 가수 및 아티스트의 연예활동과 매니지먼트를 담당하며, 유통사는 제작사로부터 음원을 받아 시장에 유통하고 배급한다. 이 둘은 홍보 및 유통에 있어서 유기적인 관계를 맺는데 그것은 두 회사의 수익구조와 밀접한 관련이 있다. 유통사는 제작사에게 투자금을 지급하고 제작사는 그 자금으로 가수의 음원을 제작한

17) 믹싱에서는 녹음된 많은 악기들을 스테레오(2개의 스피커에서 서로 다른 소리를 내는 것)로 들을 수 있도록 2채널 사운드로 믹스 다운(Mix Down)한다. 유동길, 「K-pop 뮤직비즈니스의 이해」, Aximu, 2015, p.261.

18) 김진우·유지연·이아름·이창호·허영아, 전계서, p.113.

19) 음원의 유통에 관여하는 개체는 제작사에서 음원을 받아 온라인 음원 플랫폼에 대신 유통해주는 유통사와 그 온라인 플랫폼을 운영하는 서비스사로 나뉘나, 대부분의 유통사가 자사 서비스 플랫폼을 두고 운영하고 있으므로 본문에서는 음원서비스사와 유통사를 통칭하여 유통사로 표기한다.



다. 완성된 음원은 유통사가 제작사를 대리하여 유통하게 되는데, 그때 발생하는 유통수수료가 유통사의 가장 기본적인 수익모델이 된다. 음원의 성공여부에 따라 위험부담을 갖는 제작사보다 유통사는 여러 제작사들로부터 다양한 음원을 공급받고 대부분 자신들이 가지고 있는 온라인 음원서비스 플랫폼을 통해 그 음원을 판매하기 때문에 일정 규모의 유통량을 확보하여 유통의 수가 많아지면 전체적으로 안정적인 수익을 얻을 수 있다. 이전 CD나 Tape의 음반 위주의 시장에서는 재고나 제품파손 등의 문제로 판매량 하위 80%의 음반을 계속 전시하는 것이 힘든 일이였기에 발매 후 일정기간이 지나면 소비자가 찾지 못하는 경우가 많았지만, 온라인 음원시장에서는 소비자가 발매 후 오랜 시간이 지난 앨범을 찾아 듣는 것이 손쉽고 금전적인 부담도 없기 때문에 과거의 앨범들도 꾸준한 매출을 올리는 롱테일효과<sup>20)</sup>가 나타나게 되었다.

제작사가 유통사에게 음원제작에 필요한 투자금을 받는 이유는 홍보 때문이다. 앞서 설명했듯이 유통사는 대부분 자사의 온라인 음원서비스 플랫폼을 가지고 있기 때문에 그 안에서 소비자들의 접근을 높이는 이벤트, 추천검색어 등의 여러 가지 방식의 홍보가 가능하다. 유통사 입장에서 또한 자신들이 투자한 제작사의 음원이 안정적인 매출을 올려야 투자금을 회수 할 수 있으므로 그 음원에 대한 노출을 높일 수밖에 없고 제작사는 그로 인해 경쟁음원보다 우위를 차지할 확률이 높으므로 음원제작에 필요한 제작비가 부족하지 않더라도 이러한 효과를 위해 투자를 받는 경우가 많다.<sup>21)</sup>

국내 대표적인 제작사로는 SM엔터테인먼트, YG엔터테인먼트, JYP엔터테인먼트, 로엔엔터테인먼트 등이 있고 유통사로는 카카오, KT, CJ E&M, 네이버, NHN 등이 있다. 이들 유통사가 각각 가지고 있는 음원서비스 플랫폼은 멜론(카카오), 지니(KT), 엠넷뮤직(CJ E&M), 네이버뮤직(네이버), 벅스(NHN)이며 외국 기업인 애플의 애플뮤직(Apple Music), 구글(Goole)의 유튜브뮤직(Youtube Music)등도 국내시장에 진출하였지만 이미 대부분의 사용자들을 흡수한 국내플랫폼에 밀려 안착하지 못한 실정이다. 위에 나열한 유통사의 국내 음원시장 점유율은 카카오의 멜론이 국내 음원매출의 57%를 차지하며 독주하는 체제를 이루고 있다. 카카오는 지난해 멜론을 운영하던 로엔엔터테인먼트를 1조 9000억원에 인수 합병함으로써 카카오톡을 비롯한 소비자 서비스와 시너지를 일으켜 2017년 1분기 음원매출이 1,336억원을 기록했다. 2위인 KT의 지니가 337억원을 기록한 것으로 보면 이는 경쟁 유통사를 멀찌감치 따돌린 성장이고 이에 다른 유통사들도 자사의 플랫폼을 이용한 게임, 웹툰, 인공지능 스피커, 영상콘텐츠 등을 통해 다양한 시너지 창출을 도모하고 있다.<sup>22)</sup>

20) 주목받지 못하는 다수가 핵심적인 소수보다 더 큰 가치를 창출하는 현상으로 IT와 통신서비스의 발달로 시장의 중심이 소수(20%)에서 다수(80%)로 옮겨가고 있는 것을 말한다. 롱테일현상에 따르면 80%의 비주류 상품 혹은 고객의 매출이 20%는 충분히 뛰어넘을 뿐 아니라 시장지배자보다 더 많은 매출을 올릴 수도 있기 때문에 상대적으로 판매 빈도가 낮은 수많은 틈새 상품의 판매를 촉진한다. 방영찬, “제조업 2.0 환경에서의 디지털 리터러시를 활용한 디지털 비즈니스 디자인 모델 연구”, 중앙대학교 대학원 박사논문, 2012.

21) 유동길, 전계서, pp.295-298.

### Ⅲ. 대중음악 음원권리에 대한 문제점

#### 1. 음원수익에 대한 권리자 및 분배율

음원 판매수익에 대한 권리는 음원을 창작한 작곡, 작사, 편곡가를 통칭하는 저작권자 그리고 가수 및 악기 연주자를 통칭하는 실연자, 가수를 발굴하여 음원을 제작하는 제작사, 제작사를 대리하여 음원을 유통해주고 온라인에서 음원을 서비스하는 유통사에게 있다. 2016년 2월에 개정되어 현재까지 시행되고 있는 문화체육관광부 음악저작물 사용료 징수규정에 따르면, 음원서비스 중 가장 큰 비중을 차지하는 스트리밍 서비스에 대한 음원수익은 44%, 40%, 10%, 6%로 나누어 각각 제작사, 유통사, 저작자, 실연자에게 분배된다.<sup>23)</sup> 그렇지만 이것은 표면적인 분배율일 뿐 각각의 분배에 필요한 신탁수수료를 제외한 실질적인 분배는 조금 다르다. 세부적인 분배율을 살펴보면 제작사는 총 음원수익의 44%를 분배받는데, 저작물이 누구에 의해 언제 어떻게 사용하고 있는지를 스스로 다 파악하기 힘들기 때문에 사단법인 한국음반산업협회에 분배금액의 평균 20%를 수수료로 지불하고 집계를 신탁한다. 그 수수료를 제외한 수익은 일정부분 다시 저작권자와 실연자에게 회수된다. 제작사는 작곡가, 작사가, 편곡가에게 지급할 창작의뢰비용 및 연주자에 대한 연주의뢰비용, 그리고 음향엔지니어에 대한 인건비도 지급하기 때문이다. 그렇게 실제 음원제작에 필요한 비용을 지불한 나머지 금액을 또 다시 소속가수와 음원수익 분배계약에 따라 나누어 갖게 되고, 그때 제작사와 가수의 분배비율은 소속가수의 경력 및 여러 가지 계약조건에 따라 각기 달라진다.

유통사는 온라인 음원서비스 플랫폼에 음원을 배포하고 총수익의 40%를 분배받는데, 분배금액에서 또 다시 지불 할 곳이 없기 때문에 결국 유통사는 실질적으로 총 음원수익 중 가장 큰 비율을 가져가게 된다. 저작권자는 총 음원수익의 10%를 분배받고 저작권협회와 신탁계약을 맺어 분배금액의 평균 9%를 수수료로 지불한다. 그 수수료를 제외한 나머지 수익을 작곡가, 작사가, 편곡가가 각기 5:5:2의 비율로 나누어 분배받고 공동작업의 경우에는 1/n, 혹은 기여도에 따라 비율을 나누게 된다.<sup>24)</sup> 현재 저작권신탁관리를 하는 협회로는 현재 사단법인 한국음악저작권 협회와 사단법인 함께하는한국음악저작권협회가 있다.<sup>25)</sup>

22) 오대석, “로엔, 지니, 벅스, 매출 쑥 불륨커지는 스트리밍 시장”, 『Enews』, 2017년 5월 17일자, <http://www.etnews.com/20170517000277> (방문일자: 2017년 5월 21일).

23) 문화체육관광부, “음악저작물 사용료 징수규정 개정에 따른 신규 조문 대비표 및 개정전문”, <https://www.mcs.go.kr>

24) 한국음악저작권협회, “음악저작물 사용료 분배규정”, <https://www.komca.or.kr/>

실연자는 총 음원수익의 6%를 분배받고 분배금액의 평균 20%를 사단법인 한국음악실연자협회에 신탁수수료로 지불한다. 그 중 주실연자인 가수와 부실연자인 연주자는 5:5의 비율로 나누어 분배받는데, 악기연주자는 여러 명일 경우가 많으므로 1/n로 나누게 된다. 지휘자 또한 실연자로 인정받아 지휘자가 있는 곡의 경우 부실연자가 12인 이상이면 주실연자 45%, 부실연자 45%, 지휘자 10%를 적용하고, 부실연자가 12인 미만이면 주실연자 50%, 부실연자 50%로 적용하되 지휘자도 1명의 부실연자로 간주해 분배를 받는다.<sup>26)</sup> 이를 정리하면 수수료를 뺀 각각의 분배율은 유통사 40%, 제작사 35.2%, 저작권자 9.1%, 실연자 4.8%가 되는데, 이러한 음원수익의 분배율에 있어 실제 음원을 창작한 저작권자 및 실연자의 분배비율은 너무 적고, 유통사의 분배비율은 기형적으로 크다는 것이 두드러지는 점이다.

## 2. 음원권리에 대한 문제점

### (1) 작곡가 간의 표절 문제

표절은 타인의 저작물을 자신의 것처럼 도용하는 것으로 저작권법 상으로는 저작재산권과 저작인격권을 침해하는 행위이다. 서울중앙지방법원 2013.8.14. 선고 2012 가합 48232 판례에서는 “음악저작물에 대한 저작권의 침해가 되기 위해서는 피고가 원고의 저작물을 이용하였을 것, 즉 창작적 표현을 복제하였을 것, 피고가 원고의 저작물에 의거하여 이를 이용하였을 것, 원고의 저작물과 피고의 저작물 사이에 실질적 유사성이 있을 것 등의 세 가지 요건이 충족 돼야한다.”라고 명시하고 있다. 이러한 창작성, 의거성, 실질적 유사성의 기준에 의해 1심 및 2심에서는 원고의 저작물이 저작권의 침해판정을 받아 원고 승소하였다가, 대법원에서는 파기환송된 판례를 통해 표절 판단의 실질적인 기준과 그 개선점에 대해 살펴보고자 한다.

2012년에 노래 “썸데이”에 대한 저작권 침해소송의 제1심<sup>27)</sup>에서는, 원고의 저작물인 노래 “내 남자에게”와 피고의 저작물인 노래 “썸데이”의 후렴구가 거의 유사하다고 판단하여 피고의 저작물이 원고의 저작물에 기초한 2차적인 저작물이라고 판시하였다. 이에 대해 피고가 항소한 제2심<sup>28)</sup>에서는 역시 제1심과 동일하게 피고의 저작권침해 책임을 인정

25) 우리나라는 저작권법에서 저작권 “신탁관리업”이라는 것을 정의하고 있으며, 이를 문화체육관광부 허가사항으로 하고 있다. 그리고 오랜 기간 정부는 정책적으로 한국음악저작권협회 외에 제2의 협회를 허가하지 않았기 때문에 한국음악저작권협회가 국내 유일의 음악저작권 신탁관리업체로써 활동해왔다. 그러나 2013년 4월, 문화체육관광부는 기존의 한국음악저작권협회에 음악저작권을 신탁 관리할 수 있는 신규 단체를 허가하여 두 단체 간의 경쟁체제를 도입하였고, 이에 2014년 “함께하는음악저작권협회”가 신탁관리허가를 받게 되었다. 김진우·유지연·이아름·이창호·허영아, 전게서, p.261.

26) 한국음악실연자협회, “저작권료 산정기준 징수분배”, <http://www.fkmp.kr/>

27) 2012.2.10. 서울중앙지방법원 선고 2011가합70768.

28) 2013.1.12. 서울고등법원 선고 2012나24707.

하고 손해배상액을 증액하였다. 그러나 이에 대하여 피고가 상고하였고 결국 대법원에서<sup>29)</sup> 원고의 음악저작물 후렴구가 그보다 앞서 미국에서 공표된 노래 “호산나(Hosanna)” 중 해당 부분에 의거하여 작곡된 것으로 추정하여 원고 대비부분에 새로운 창작성을 더한 정도밖에 이르지 않는 것으로 보고, 후렴구 부분은 창작성이 있는 표현이라고 인정하지 않았다. 따라서 파기 환송하였고 파기환송심에서 양측은 법원의 화해권고 결정을 받아들여 소송을 마무리 하였다.

결국 피고의 저작물이 원고의 저작물에 대해 유사성을 판정받았지만 정작 원고의 저작물이 창작성을 인정받지 못한 데에서 비롯된 판례인 만큼, 표절분쟁에서는 창작성과 유사성이 무엇을 근거로 하여 판단되어 지는지가 가장 중요한 쟁점이 되는 것이다. 앞서 본문에서는 작곡에 있어서 가장 중요한 것은 주실연자인 가수가 가장하게 되는 멜로디이며, 이 멜로디는 작곡가 내면의 영감이 가장 중요한 모티브가 되기 때문에, 그 멜로디에는 작곡자의 창의성이 나타나야한다고 언급하였다. 대법원 판결문에서 또한 “음악저작물은 일반적으로 가락, 리듬, 화성의 3가지 요소들이 일정한 질서에 따라 선택, 배열됨으로써 음악적 구조를 이루게 되는데 따라서 음악저작물의 창작성여부를 판단함에 있어서는 음악저작물의 표현에 있어서 가장 구체적이고 독창적인 형태로 표현되는 가락을 중심으로 하여 리듬, 화성 등의 요소를 종합적으로 고려하여 판단하여야한다” 라고 멜로디의 중요성을 명시하고 있다.<sup>30)</sup> 그렇지만 소송을 통해 표절의 시비를 가리기에는 멜로디의 창작성과 유사성을 판단하는 양적, 질적 근거가 부족하고 모호하기 때문에 소송이 모두 끝난 후에도 그 판결에 의문을 제기하는 경우가 많다.

## (2) 보조창작자에 대한 주창작자의 저작권권리침해 문제

저작권법의 중요한 목적 중 하나는 창작의 결과물을 소유권으로 보호하고 그에 대한 보상을 함으로써 창작을 계속할 수 있는 동기를 제공하는 것이다.<sup>31)</sup> 그러나 음원시장이 성장하며 제작과정이 산업화, 분업화됨에 따라 주창작자와 보조창작자간의 착취 및 저작권의 권리침해 문제가 대두되고 있다.

예를 들어 음악제작사인 ‘로이엔터테인먼트’<sup>32)</sup>의 소속 작곡가들은 월 80만원 정도의 임금을 받으며 매월 20곡 가량의 곡을 만들었지만 이에 대한 저작권을 전혀 인정받지 못하였고, 방송에는 회사대표의 이름만이 작곡가로 표기되었다. 이러한 문제를 제기하자 계약해지라는 통보를 받았고 작곡가들은 이런 불공정한 관행을 개선하기 위해 문화예술단체와 시민단체, 그리고 법률단체와 함께 로이엔터테인먼트를 고소 및 고발하고 공정거래위원회

29) 2015.8.13. 대법원 선고 2013다14828.

30) 2015.8.13. 대법원 선고 2013다14828 판결.

31) 김진우·유지연·이아름·이창호·허영아, 전거서, p.228.

32) 드라마 “응답하라 1994”, “응답하라 1997”, “송곳”, “프로듀서”, TV프로그램 “1박2일”, “개그콘서트”, “삼시세끼”, “비정상회담” 등의 배경음악을 만드는 국내 가장 큰 규모의 제작사.

에 신고하여 대중음악계에 만연한 불공정행위에 대한 조사와 처벌을 촉구했다.<sup>33)</sup> 이 사례는 창작능력이 없는 유명 인사 혹은 회사가 실제 창작자의 존재를 숨긴 채 작품을 자신의 이름으로 세상에 발표하면서 수익의 대부분을 차지하고 창작자를 하인처럼 부렸다는 점에서 착취논란을 피할 수 없었다.<sup>34)</sup>

대중음악 제작과정에서의 도제착취는 창작능력이 뛰어난 작곡가와 그 보조창작자에게서도 발생한다. 타 제작사에게 많은 작, 편곡 의뢰를 받는 유명 작곡가가 시간적으로 그 모든 의뢰를 스스로 충당 할 수 없을 때 자신의 보조창작자에게 실제적인 작, 편곡을 맡기고 결국 창작자 표기에는 타 제작사와의 계약대로 본인의 이름만을 표기하거나, 혹은 보조창작자의 이름과 참여 하지 않은 자신의 이름을 함께 표기하여 저작의 권리를 똑같이 나누는 부당한 일이 빈번하게 발생하기 때문이다. 스스로 곡 의뢰를 얻어내기 어려운 보조창작자는 그러한 방법으로라도 작품에 참여하는 경험 자체가 경력에 도움이 된다고 생각하여 불공정한 계약에도 암묵적으로 승인 하게 된다. 자연스러운 관행으로 굳어버린 지속적인 저작권의 권리침해는 후에 그 보조창작자가 주창작자가 되어서도 자신의 보조창작자에게 똑같은 착취를 반복하는 악순환을 일으킨다.

### (3) 레코딩, 믹싱, 마스터링엔지니어에 대한 권익 문제

앞서 살펴 본 것처럼 하나의 음원이 만들어지기까지는 여러 인적자원들을 필요로 하고, 그 구성원들은 최종음원에 대한 권리를 갖게 된다. 하지만 그 중 레코딩, 믹싱, 마스터링 엔지니어<sup>35)</sup>는 그 권리자에서 제외되어 있는 것이 현실이다. 사운드를 다루는 음향엔지니어는 저작권자 또는 실연자로 인정받지 못하기 때문에 음향엔지니어는 저작권 및 음원수익을 분배받지 못하며 인건비에만 의존하는 실정이다. 이것은 우리나라 뿐 아니라 해외에서도 마찬가지이긴 하나, 해외의 경우에 음향엔지니어에 대한 인건비가 우리나라보다 훨씬 높다.<sup>36)</sup>

음악의 장르가 다양화되고 음향기술이 발달함에 따라 사운드 자체에 관한 가치는 점점 높아지고 있다. 수량화되어 있는 화성 및 리듬이나 명확한 표기로 한정되는 멜로디와는 달리 사운드의 색채는 무한하기 때문이다. 소비자가 접근할 수 있는 음악의 종류가 많아지고 다양한 음악장르에 대한 관심이 많아짐에 따라 사운드에 대한 기대치 또한 높아지면서 음향엔지니어의 역할은 점점 더 커지고 있으며 같은 곡이더라도 레코딩, 믹싱, 마스터

33) 조유빈, “응답하라 1997에 숨겨진 유명작곡가들의 눈물”, 『시사저널』, 2016년 9월 24일자, <http://www.sisapress.com/journal/article/158160> (방문일자 2017년 5월 21일).

34) 손아람, “문화예술계 나쁜 관행, 법의 구멍을 막아라”, 『경향신문』, 2017년 3월 4일자, [http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201703041441001](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201703041441001) (방문일자: 2017년 5월 21일).

35) “음향 엔지니어”라고 통칭한다.

36) 미국의 믹싱 엔지니어 인건비는 우리나라 믹싱 엔지니어의 인건비보다 6배정도 높다. 남우정, “M기획.사운드 엔지니어3 저작권부터 홈레코딩까지.. 설자리가 사라진다.”, 『MBN』, 2016.4.20.자, [http://www.mbn.co.kr/pages/news/newsView.php?news\\_seq\\_no=2855757](http://www.mbn.co.kr/pages/news/newsView.php?news_seq_no=2855757) (방문일자: 2017년 5월 21일).

링을 누가 어떻게 했느냐에 따라 작품의 색깔이 확연히 달라진다. 이렇듯 대중음악의 제작과정에서 후반 작업을 도맡아하는 중요한 인적자원인 음향엔지니어들이 권리와 그에 따른 이익을 인정받지 못하는 것이 문제로 대두되고 있다.

#### (4) 유통사의 음원수익 분배율 문제 및 과점형성에 따른 수직계열화 문제

현재 국내 음원시장은 이동통신사 및 IT기반의 3대 유통사인 카카오와 KT 및 CJ E&M이 장악하고 있는데, 특히 카카오의 멜론은 전체 음원매출의 57%나 차지하고 있다. 이런 과점형성의 근원은 과거 모바일휴대폰의 탄생과 음원서비스의 탄생을 맥락을 같이 했다는 데에 있다. 휴대폰에서의 컬러링, 벨소리서비스가 인기를 얻게 되면서 모바일음원시장이 성장하게 되었고, 그 음원들은 모두 통신사를 거쳐 결제되었기 때문에 이동통신사는 자사에서 서비스할 모바일음원에 관심을 갖기 시작하였다. 그러던 2005년 국내 가장 많은 가입자를 확보하고 있었던 통신사 SK텔레콤이 서울음반<sup>37)</sup>을 인수하고 당시 KTF는 도레미미디어를 인수하면서 이동통신사의 거대한 자본이 음악시장에 투입되기 시작하였고, 그때부터 음악시장의 주도권은 음반업계에서 통신업계로 넘어가게 되었다.<sup>38)</sup>

스마트폰이 보급되면서 음원시장은 스트리밍 방식이 주를 이루었고, 본문에서 살펴본 것처럼 그 음원수익은 제작자 44%, 유통사 40%, 저작권자 10%, 실연자 6%로 분배되는데, 각각의 신탁수수료를 뺀 나머지로 보면 실질적인 분배율은 유통사 40%, 제작자 35.2%, 저작권자 9.1%, 실연자 4.8%가 된다. 음원의 성패에 따른 위험부담을 안고 있으며 음반제작비용도 충당해야 하는 제작자는 35% 내외, 실제로 음원을 만든 창작자들은 5%에서 9% 내외인 반면에, 유통사는 음원을 온라인 플랫폼에 개시해주는 대가로 40%라는 큰 권리를 갖는 것이 불공정하다는 여론이 비등해지자 음원수익의 징수규정은 점차 개정되고 있지만, 아이튠즈 등 해외의 실정에 비하면 여전히 저작권자 및 실연자의 수익비율이 낮은 편이다. 현 시장에서는 음원이라는 콘텐츠 자체만큼이나 소비자들에게 그 콘텐츠를 노출시키는 플랫폼이 음원의 성패에 큰 영향을 미치기 때문에 유통사의 역할이 중요한 것이 사실이지만 분배율의 지속적인 조정을 통해 그 균형이 맞추어져야 할 것이다.

이러한 음원시장 구조에서의 또 다른 문제는 과점형성에 따른 수직계열화이다. 막강한 자본을 가진 몇 개의 유통사가 음원 수익구조에 있어서 더 많은 배분율을 가져가기 위해 유통 뿐 아니라 제작 및 아티스트 매니지먼트까지 스스로 하거나 혹은 이미 그러한 시스템이 갖추어져 있는 기존의 제작사를 인수하면 전체 음원매출의 88%를 차지할 수 있다. 그렇게 되면 음원의 성공여부가 더더욱 중요해지기 때문에 음원서비스 플랫폼에서는 자사

37) 서울음반은 SK로 편입된 후 '로엔'으로 개명하고 SK텔레콤의 온라인 음원서비스 플랫폼인 멜론을 양도받았다. 2008년 지금의 로엔 엔터테인먼트로 바뀐 후 사업을 확장하였으며 로엔 엔터테인먼트는 2016년 카카오에 인수합병되었다.

38) 김진우·유지연·이아름·이창호·허영아, 전계서, p.129.

에서 제작된 음원을 위주로 홍보하게 될 것이고, 그만큼 소비자들은 선택의 폭이 강제적으로 좁아질 수밖에 없을뿐더러 스스로 설 자리를 잃은 제작사들은 큰 유통사에 흡수되어 결국 몇 개의 유통사가 모든 음원을 제작하게 된다는 점에 그 문제가 있다. 실제로 현재 과점형성의 주인공인 카카오는 2016년 1월에 제작사이자 멜론을 운영하는 유통사였던 로엔엔터테인먼트를 1조 8,700억원에 인수 합병했고, 로엔엔터테인먼트는 이미 스타쉽 엔터테인먼트를 인수한 상태였다. 현재에도 이러한 음반제작사에 대한 대기업의 인수합병은 계속 되고 있다.

음악은 다양성을 추구하고 무한히 변화하는 문화인만큼 거대한 자본을 가진 몇 개의 회사가 시장을 독식하는 구조가 아니라, 크고 작은 다양한 제작자와 창작자들이 상생 할 수 있는 규제방안을 마련해야 음악산업의 질서가 지켜지고 시장의 가치 또한 높아질 것이다.

#### IV. 분쟁해결책으로서의 ADR 활용방안

재판의 분쟁해결제도인 ADR은 전통적인 분쟁해결 방법들 가운데 소송을 제외한 협상, 조정, 중재 등을 일컫는다.<sup>39)</sup> 음원제작과정에서 발생하는 여러 가지 분쟁을 소송을 통해 해결하기에는 많은 시간과 비용이 소요되며, 공개적이고 상호 적대적인 소송의 특성상 차후 음악활동에 악영향을 끼칠 수 있다는 부담이 크다. 또한 이러한 분쟁은 업계의 실무관행과 전문적인 지식을 반드시 필요로 하기 때문에 보다 더 유연하고 합리적인 해결점을 끌어내기 위해서는 전문성, 비공개성, 우호성, 경제성, 국제성, 신속성 등의 장점을 갖는 ADR이 적합하다. 앞서 제시한 각각의 문제에 따른 해결책으로서의 ADR 활용방안은 이러하다.

##### 1. 한국저작권위원회 분쟁조정제도의 활성화

작곡가간 표절분쟁의 경우에 소송보다 ADR을 통한 해결이 더 적합한 가장 큰 이유는 ADR의 비공개성과 전문성에 있다. 표절소송은 그 승패여부를 떠나 소송 자체만으로도 대중에게 비추어지는 이미지가 훼손되는데 이는 일반적인 법원의 소송절차와 판결문이 공개주의를 원칙으로 하고 있어 비밀을 유지하기가 어렵기 때문이다. 이에 비하여 비공개주의를 원칙으로 하는 조정절차에서는 당사자가 원하지 않으면 공개하지 않기 때문에 비밀유지가 보장되어,<sup>40)</sup> 언론 및 외부시선을 의식해야하는 가수나 작곡가들에게 표절관련 분쟁

39) 이주연, “국제 지식재산권 분쟁해결을 위한 중재의 활성화 방안 - 국내 ADR기관의 발전방안을 중심으로-”, 『중재연구』, 제23권 제2호, 한국중재학회, 2013, p.172.

40) 김용길, “지식재산권분쟁의 재판외 해결제도에 관한 연구”, 『중재연구』, 제19권 제1호, 한국중재학회, 2009, p.87.

이 향후 활동에 영향을 주지 않도록 한다. 또한 사실관계에 있어 특수성을 띄지 않는 일반적인 분쟁사건의 경우에는 법률전문가인 판사의 판결에 대해 이견을 가질 이유가 없지만, 표절소송에 있어서는 관련전문지식이 부족한 법관에 의하기보다는 관련법률과 전문적인 기술을 모두 이해하는 전문가를 조정인으로 선정하는 것이 더 공정한 결과를 낳게 해주기 때문에<sup>41)</sup> 그 해결방법으로 더 적합하다. 조정제도는 분쟁 당사자가 분쟁 사안에 대한 전문성을 갖고 있는 1인 혹은 3인의 패널을 조정인으로 직접 선정하거나 선정의 과정에 참여한다.<sup>42)</sup> 앞서 문제점으로 제기한 표절분쟁의 쟁점인 주 멜로디에 대한 창작성 및 유사성에 대한 판단에 있어서도, 모호한 법적 기준만을 근거로 하는 것이 아닌 작곡 및 편곡의 개념, 음악의 장르와 멜로디의 상관관계, 악곡의 구성에 따른 멜로디형식 등의 전문적 지식을 바탕으로 한 제3의 조정인을 통하여 표절여부를 논한다면 더 유연하고 쌍방에 만족도 높은 해결점을 찾을 수 있을 것이다.

이에 한국저작권위원회에는 다양한 저작권 침해 관련 분쟁을 해결하기 위한 조정제도가 마련되어 있다. 조정부는 1인 또는 3인의 전문인으로 구성 되어 있으며 신청비용은 1만원에서 10만원으로 저렴하다. 처리기간 또한 신청일로부터 3개월 이내로 소송에 비해 현저히 짧은 시간 안에 분쟁을 해결할 수 있다. 조정 신청 절차 또한 우편을 비롯해 온라인으로도 신청할 수 있는 홈페이지가 마련되어 있어 편리하다. 그러나 2016년 말 한국저작권위원회가 발표한 저작권 조정통계에 따르면 근 10년간 음악, 어문, 연극, 미술, 건축, 사진, 영상, 도형, 편집, 컴퓨터 프로그램 등의 전 분야 조정 건수에 대한 음악 분야의 조정 건수는 2007년 4/78, 2008년 15/62, 2009년 3/55, 2010년 6/62, 2011년 1/82, 2012년 13/78, 2013년 4/101, 2014년 1/130, 2015년 6/83, 2016년 9/80으로 그 이용이 활성화 되지 못하였다는 것을 알 수 있다. 이는 저작권 분쟁조정제도의 존재와 그 역할을 잘 알지 못하는 권리자들이 많다는 점에서 홍보활동의 강화 등이 필요함과 동시에 현행 조정제도에 대한 보완 또한 필요함을 뜻한다.<sup>43)</sup> 관련 종사자를 대상으로 하는 조정제도에 대한 교육 및 음악 산업에서 일어나는 분쟁의 쟁점을 잘 이해하고 해결 할 수 있는 조정인 양성 등의 노력 등을 통해 한국저작권위원회 분쟁조정제도를 활성화한다면 계속되는 표절분쟁의 신속하고 원만한 해결을 기대할 수 있을 것이다.

## 2. 표준계약서 중재조항의 적극적 활용

보조창작자에 대한 주창작자의 착취 및 저작권 권리침해에 관한 문제는 음악산업에서

41) 이주연, 전개논문, p.174.

42) 김홍석, “국제 지식재산권 분쟁 해결을 위한 ADR 활용 방안에 대한 연구”, 고려대학교 대학원 박사학위 논문, 2016, p.61.

43) 김선정, “ADR을 통한 저작권분쟁 해결에 관한 검토”, 「중재연구」, 제21권 2호, 한국중재학회, 2011, p.97.



오랜 시간 답습되고 있는 관행이다. 보조창작자는 그러한 관행에 대해 암묵적으로 동의하였기 때문에 차후에 생기는 문제에 대해서도 법적인 보호를 받기가 어렵고, 앞서 사례로 들었던 로이엔터테인먼트 사건에서처럼 소송을 할 수 있다하더라도 주창작자와의 사업상 관계가 깨어지는 것을 각오해야하기 때문에 선불리 소송을 할 수 없는 실정이다.

이렇듯 엔터테인먼트 산업에서의 성공은 창작성, 타이밍을 비롯해 업계 사람들과의 좋은 네트워크에 강하게 의존한다는 특성이 있기 때문에 음악산업에서의 분쟁은 소송보다는 ADR이 더 적합하다.<sup>44)</sup> 중재에 의한 해결을 통하면 소송에서 오는 적대적 분위기를 완화할 수 있고 제3의 전문가에 의한 유연하고 안정된 해결책을 강구할 수 있으므로 주창작자와 보조창작자 간의 사업적 관계가 깨어지는 위험이 적다. 단, 중재절차는 사전에 계약서에 중재에 대한 명확한 합의가 있거나 분쟁발생 이후 당사자 간의 서면합의가 있는 경우에 한하여 신청할 수 있다.<sup>45)</sup> 그러므로 주창작자와 보조창작자 간의 계약서 작성의 중요성과 계약서상 중재조항 표기의 필요성이 요구된다.

2014년 9월 공정거래위원회가 개정한 ‘대중문화예술인 표준계약서’의 제17조에는 “①계약에서 발생하는 모든 분쟁은 갑과 을이 자율적으로 해결하도록 노력한다. ②제 1항에 따라 해결되지 않을 때는 중재법에 의하여 설치된 대한상사중재원의 중재, 민사소송법 등에 따른 법원에서의 소송 중 선택한 방식에 따라 해결한다”<sup>46)</sup>라고 분쟁의 해결방법을 중재와 소송 중 선택하도록 하고 있다. 이렇게 중재를 통한 분쟁해결 방법을 제시하고 있음에도 불구하고 표준계약서에는 구속력이 없기 때문에 실제로 창작자들이 맺는 계약서에는 중재에 대한 선택이 고려되어 있지 않은 경우도 있고, 중재조항이 있다하더라도 종사자들의 중재제도에 대한 인식 및 신뢰도가 매우 낮은 실정이다.

표준계약서가 권장하는 중재조항의 활용을 위해서는 ADR이 다른 분쟁해결 방법보다 더 나은 해결책을 신속하게 제공한다는 신뢰를 주어야 하는데 그러려면 중재인의 실무적인 역량이 매우 중요하다. 분쟁을 잘 해결하려면 법적인 연구와 함께 현실적으로 해당업계의 실무관행과 실무지식을 이해하여 체계화시키고 분쟁관련 자료들을 잘 관리하고 전문적인 경험을 누적시킬 필요가 있다.<sup>47)</sup>

보조창작자에 대한 주창작자의 저작권침해 문제를 해결하기 위하여 주창작자와 보조창작자가 반드시 계약서를 작성하고 분쟁해결을 위한 조항에 중재를 선택하여 적극적으로 활용해야한다. 저작권 침해로 인한 분쟁이 생겼을 때 중재인을 통해 곡 구성에 따라 각 부분의 멜로디를 누가 만들었는지, 곡의 구성 악기에 따라 각 트랙은 누가 만들었는지를 세세하게 밝히고, 이를 뒷받침할 시퀀싱 소프트웨어의 프로젝트 파일을 증거로 제출한다

44) 최승수, “엔터테인먼트 산업에서의 중재 활성화 방안”, 『중재』, 제326호, 대한상사중재원, 2008, p.14

45) 이영호, 소병희, “엔터테인먼트 산업 내 분쟁 해결 방안으로서의 중재 제도”, 『문화정책론』, 제25집 1호, 한국문화관광연구원, 2011, p.163.

46) 공정거래위원회, “표준계약서”, <http://www.ftc.go.kr/>

47) 김용길, 전계논문, p.95.

면, 해당 작품의 실제 권리자가 누구인지 명백해질 것이다. 이러한 중재조항의 적극적인 활용은 분쟁을 잘 해결할 수 있을 뿐 아니라 나아가 그 활용사례 자체가 주창작자들에게는 경고가 되어 갈등의 예방차원에서도 의미가 있을 것이다.

### 3. 상호간 협상을 통한 인건비 및 음원수익 분배율 재책정

음향엔지니어들의 권익문제나 유통사에 대한 음원수익 분배율 문제에 있어서 가장 적합한 해결방법은 협상이다. 이는 저작권 문제와 같이 일방에 의한 침해가 아니라 음악산업 구조상의 문제이기 때문에, 분쟁발생시 제일 먼저 활용되는 가장 보편적이고 친숙한 방법인 협상으로 해결점을 찾는 것이 효과적이기 때문이다. 협상은 당사자들이 스스로 문제를 해결하는 방법이며 상대방을 설득하는 방법으로 당사자 간의 문제를 직접적으로 해결함으로써 해결책을 통제할 수 있다는 장점이 있다.<sup>48)</sup>

사운드 기술의 발달과 음악의 장르의 다양화에 따라 음향엔지니어들의 역할이 커지면서 그들이 가지는 권리가 역할에 비해 적은 것이 문제시 되었으나, 그것이 실제로 음원수익의 배분으로까지 연결되는 데에는 복잡한 절차에 따른 어려움이 있는 게 사실이다. 그래서 미국의 경우 음향엔지니어가 음원수익에 대한 권리를 갖지 못하는 대신, 높은 인건비를 제공받는 식의 협상을 통해 그들의 권익을 인정하고 있다.

우리나라에서도 엔지니어의 경력, 작업의 난이도 및 작품의 향후 성공여부 등의 조건을 고려한 제작사와 음향엔지니어 간의 완만하고 합리적인 협상을 통해 음향엔지니어의 인건비를 재책정해야 할 것이다. 그러한 협상을 통해 엔지니어는 자신의 권익을 인정받게 될 것이고 제작사는 양질의 음원을 제작할 수 있다.

유통사에 대한 음원수익 분배율 또한 음원제작에 참여하는 각 개체들의 협상을 통해 조율이 가능하다. 국내 유통사의 분배율이 40%인데 비해, 해외의 경우에 아이튠즈(Itunes)는 유통사 30%, 제작사 48%, 저작권자 12%, 실연자 10%의 비율로 분배되고 있으며, 세계 최대 음원 스트리밍 플랫폼인 스포티파이(Spotify)와 스트리밍 라디오 플랫폼인 판도라(Pandora)도 유통사의 분배율이 30%로 지정되어 있다.<sup>49)</sup> 국내에서도 제작사와 유통사간의 유통수수료에 있어서는 투자금의 규모 및 회수율, 작품의 향후 성공여부 등의 조건에 의해 일정부분 협상이 가능하기에 분배율을 조절할 수 있으나 미미한부분이기 때문에 앞으로 전체 종사자들의 합리적인 협상을 통해 종사자 모두가 상생하는 방법을 도모해야 할 것이다.

협상은 미래지향적인 절차이며 당사자들 스스로 도출한 해결안은 다른 해결안에 비해

48) 이주연, 전계논문, p.173.

49) 황지영, “한국 디지털 음악 시장의 현황 및 수익분배구조 개선방안에 관한 연구”, 동아대학교 석사학위 논문, 2012. p.40.

훨씬 더 영속성을 가지게 된다.<sup>50)</sup> 음원수익 분배구조 및 인건비 재책정에 있어서도 이러한 협상을 통하여 모두가 만족 할 수 있는 방법을 찾아 갈등을 예방하고 관리하는 것이 바람직하다.

## V. 결 론

음악을 담는 매체는 시대의 흐름에 따라 LP, Cassette Tape, CD와 같은 유형적 음반의 형태에서 MP3, 실시간 Streaming과 같은 무형적 디지털 음원의 형태로 점차 단순화되었지만, 음악을 만드는 제작과정은 점점 더 복잡해지며 분업화되었다. 영화를 제작할 때 시나리오를 바탕으로 연출을 하고, 연출을 토대로 촬영을 한 뒤 편집과 최종 보정을 거쳐 홍보 및 유통에 돌입하는 것처럼, 하나의 음원을 제작할 때도 마찬가지로 영화의 시나리오에 비유되는 작사 및 작곡, 연출에 비유되는 편곡, 촬영에 비유되는 녹음, 편집에 비유되는 믹싱, 최종 보정에 비유되는 마스터링 그리고 홍보 및 유통 등의 일련의 과정이 존재하는 것이다. 이 과정에서 필요한 각각의 개체들은 서로 상생하고 갈등하며 산업을 이루어 나가는데, 디지털 시대를 맞아 급변한 시장구조 속에서 그 갈등의 해결점을 찾아 성장의 발판으로 삼는 것은 매우 의미 있는 일이다.

음원제작과정에서 발생할 수 있는 문제로는 지속적으로 대두되는 작곡가 간의 표절 문제, 제작환경이 산업화되고 분업화됨에 따라 생기는 주창작자의 보조창작자에 대한 저작권 침해 문제, 음향기술이 발달하고 음악장르가 다양해짐에 따라 그 역할과 중요성이 점점 커져가는 음향엔지니어의 권익 문제, 거대한 자본을 가진 몇몇 유통사 중심의 과점형성에 따른 수직계열화 문제가 있다. 본 연구의 결과 이들 문제를 해결하는 데에는 대체적 분쟁 해결제도(ADR)가 적합하다는 결론에 이르렀다. 위와 같은 문제들을 소송을 통해 해결하기에는 많은 시간과 비용이 소요되며, 공개적이고 상호 적대적인 소송의 특성상 차후 음악활동에 악영향을 끼칠 수 있다는 부담이 크다. 또한 문제의 특성상 업계의 실무관행과 전문적인 지식을 필요로 하기 때문에 전문성, 비공개성, 우호성, 경제성, 국제성, 신속성 등의 장점을 갖는 ADR은 이러한 분쟁에 있어 유연하고 합리적인 해결점을 끌어내는데 더 효과적인 것이다.

그리하여 본 논문에서는 ADR 활용방안으로 크게 세 가지를 제시하였다.

첫째, 한국저작권위원회의 분쟁조정제도를 활성화한다. 한국저작권위원회에는 다양한 저작권 침해관련 분쟁을 해결하기 위한 조정제도가 마련되어있으나 음악산업 관련자들이 그

50) 김경배, “대대적 분쟁해결제도의 활성화 방안에 관한 고찰”, 『중재연구』, 제12권 1호, 한국중재학회, 2002, pp.180-181

존재와 역할을 잘 알지 못하여서 활용이 미미한 실정이다. 조정제도에 대한 교육 및 전문적인 조정인 양성 등의 노력을 통해 한국저작권위원회의 분쟁조정제도를 활성화한다면 계속 되는 표절분쟁의 원만한 해결을 기대할 수 있을 것이다.

둘째, 표준계약서의 중재조항을 적극적으로 활용한다. 공정거래위원회가 개정한 ‘대중문화예술인 표준계약서’의 분쟁해결을 위한 조항에서는 중재에 따른 분쟁해결을 권장한다. 그렇지만 표준계약서에는 구속력이 없기 때문에 실제로 창작자들이 맺는 계약서에는 중재에 대한 선택이 고려되어 있지 않거나, 있다하더라도 중재가 다른 분쟁해결 방법보다 더 나은 해결책을 신속하게 제공한다는 데에 대한 신뢰가 부족하다. 보조창작자에 대한 착취 및 저작권침해 문제에 있어서 표준계약서가 권장하는 중재조항을 적극적으로 활용한다면, 분쟁을 조기에 잘 해결할 수 있을 뿐 아니라 나아가 그 활용 사례자체가 주창작자들에게는 경고가 되어 갈등의 예방차원에서도 의미가 있을 것이다.

셋째, 상호간 협상을 통하여 인건비 및 음원수익 분배율을 재책정한다. 음향엔지니어들의 권익 문제나 유통사에 대한 음원수익 분배율 문제에 있어서 가장 적합한 해결방법은 협상이다. 협상은 조정이나 중재에 비해 미래지향적인 절차인 만큼 인건비와 음원수익 분배에 있어서도 협상을 통해 모두가 만족할 수 있는 방법을 찾아 갈등을 관리하는 것은 바람직하다.

K-pop의 한류열풍으로 인해 음악산업은 우리나라를 대표하는 문화예술산업으로 인정받고 있다. 디지털 음원시장의 발전을 계기로 또다시 극적인 부흥기를 얻은 음악산업에 생길 수 있는 다양한 문제의 신속하고 합리적인 해결을 위해서 음악산업 종사자들은 적극적으로 ADR에 대한 필요성을 인식해야 한다.

## 참고문헌

- 권기일, 「문화예술산업법」, 선비문화예술, 2017.
- 김경배, “대대적 분쟁해결제도의 활성화 방안에 관한 고찰”, 「중재연구」, 제12권 1호, 한국중재학회, 2002.
- 김선정, “ADR을 통한 저작권분쟁 해결에 관한 검토”, 「중재연구」, 제21권 2호, 한국중재학회, 2011.
- 김용길, “지식재산권분쟁의 재판 외 해결제도에 관한 연구”, 「중재연구」, 제19권 제1호, 한국중재학회, 2009.
- 김정욱, “유/무선 융합환경에서의 음악산업 구조분석과 뉴 비즈니스 모델 연구”, 경희대학교대학원 박사논문, 2011.
- 김진우·유지연·이아름·이창호·허영아, 「뮤직비즈니스 바이블」, 박하, 2016.
- 김윤전, “저작권인센티브의 관점에서 본 국내 디지털음원시장의 저작권제도 고찰”, 「Law & Technology」, 제12권 제3호, 서울대학교 기술과법센터, 2016.
- 김홍석, “국제 지식재산권 분쟁 해결을 위한 ADR 활용 방안에 대한 연구”, 고려대학교 대학원 박사학위 논문, 2016.
- 남우정, “M기획.사운드엔지니어3 저작권부터 홈레코딩까지.. 설자리가 사라진다.”, 「MBN」, 2016년 4월 20일자.
- 대법원 2015.8.13. 선고 2013 다 14828
- 유동길, 「K-pop 뮤직비즈니스의 이해」, Aximu, 2015.
- 마이클 채넌, 「음악 녹음의 역사: 에디슨에서 월드뮤직까지」, 박기호 역, 동문선, 2005.
- 문화체육관광부, “음악저작물 사용료 징수규정 개정에 따른 신구조문대비표 및 개정전문”, <https://www.mcst.go.kr>
- 서울중앙지방법원 2012.2.10. 선고 2011가합70768
- 서울중앙지방법원 2013.8.14. 선고 2012가합48232
- 서울고등법원 2013.1.12. 선고 2012나24707
- 손아람, “문화예술계 나쁜 관행, 법의 구멍을 막아라”, 「경향신문」, 2017년 3월 4일자.
- 오대석, “음원업계 빅4 지난해 모두 성장 매출 합계 8000억 돌파”, 「etnews」, 2017년 2월 15일자.
- 오대석, “로엔, 지니, 빅스, 매출 쑥 불륨커지는 스트리밍 시장”, 「Etnews」, 2017년 5월 17일자.

- 이영호·소병희, “엔터테인먼트 산업 내 분쟁 해결 방안으로서의 중재 제도”, 「문화정책론」, 제25집 1호, 한국문화관광연구원, 2011.
- 이주연, “국제 지식재산권 분쟁 해결을 위한 중재의 활성화 방안 - 국내 ADR 기관의 발전방안을 중심으로-”, 「중재연구」, 제23권 제2호, 한국중재학회, 2013.
- 임남수, “엔터테인먼트 산업에 대한 저작권법상 보호에 관한 연구: 음악산업을 중심으로”, 전남대학교 대학원 박사 논문, 2015.
- 장진원, “동영상, 음원수익의 새 금맥 스트리밍: 월정액으로 무제한 감상. 국내 디지털 음원 수익의 91% 차지”, 「한국경제매거진」, 통권 1043호, 한경비즈니스, 2015.
- 전병준, “음원의 디지털화에 따른 음악 시장의 변화에 관한 연구”, 「통상정보연구」, 제7권 제4호, 한국통상정보학회, 2005.
- 정지영, “한국 온라인 음악시장의 음악사용료 징수규정과 창작자를 위한 저작권료 수익구조”, 「디지털융복합연구」, 제13권 제1호, 한국디지털정책학회, 2015.
- 정헌일, “폐쇄적 DRM 전략이 음악시장에 미친 영향과 정책적 시사점”, 한국문화관광연구원, 2008.
- 조유빈, “응답하라 1997에 숨겨진 유명작곡가들의 눈물”, 「시사저널」, 2016년 9월 24일자.
- 최승수, “엔터테인먼트 산업에서의 중재 활성화 방안”, 「중재」, 제326호, 대한상사중재원, 2008.
- 최영준, “사운드 디자인과 레코딩”, 예술, 2005.
- 한국음악저작권협회, “음악저작물 사용료 분배규정”, <https://www.komca.or.kr/>
- 한국음악실연자협회, “저작권료 산정기준 징수분배”, <http://www.fkmp.kr/>
- 한국콘텐츠진흥원 산업진흥정책본부, 「2016 음악 산업백서」, 한국콘텐츠진흥원, 2017.
- 황지영, “한국 디지털 음악 시장의 현황 및 수익분배구조 개선방안에 관한 연구”, 동아대학교 석사학위 논문, 2012.
- International Federation of the Phonographic Industry, “The Global Music Report 2017”

## ABSTRACT

### A Study on the Disputes and its Improvement in the Process of Producing Digital Music Sources

Da-Hye Kang

The purpose of this study is to find a solution to disputes in the process of producing digital music sources. At present, the center of the world music market including the domestic market has been completely transformed from the tangible musical record market to the intangible sound source market. Due to these environmental changes, the music production process becomes industrialized and specialized, causing conflicts of interest among the individuals in the process. First of all, this study examined changes in the music market which is the background of the dispute, identified the problems of the process and suggested solutions while summarizing the meaning and role of each process of producing a sound source that may arise during the sound production process. This study covers plagiarism between producers, copyright infringement of the creator against assistant creator caused by the industrialization and division of the production environment, issues related to the rights of sound engineers whose role and importance become bigger as acoustic technology develops and music genres become more diverse, and vertical hierarchy due to the formation of oligopoly by several distributors with huge capital. As a result of the study, it was concluded that Alternative Dispute Resolution (ADR) system is suitable for solving these problems. Specific methods of using ADR include activation of the dispute settlement system of the Korea Copyright Commission, active use of the arbitration clause specified in the standard contract, and recalculation of labor costs and earnings from copyright through mutual negotiations. This paper can be differentiated from previous studies in that it studied overall problems that might arise in the process of digital music source production and suggested ADR utilization as the solution.

**Key Words** : popular music, digital music sources, music copyright, earnings from music copyright, streaming service, ADR.