

멀티미디어 소프트웨어 제작자의 권리

저자: 丁相朝

발행년도: 1995

문헌: 著作権

권호: 30호 (1995년)

출처: 저작권심의조정위원회

[80]

I. 머리말

_ 컴퓨터 화면을 통해서 원하는 시각에 원하는 내용의 뉴스나 영화 등을 선택해서 볼 수 있거나, 또는 베토벤의 교향악을 감상하면서 그 기초가 되는 악보를 동시에 살펴보고 또한 베토벤 개인에 관한 모든 문자정보를 찾아볼 수 있으며 때로는 악보 가운데 듣기 싫은 악기(예컨대 제1바이올린)의 연주만을 삭제한 채 감상할 수도 있다고 상상해 본다면, 얼마나 환상적인 문화 환경 또는 꿈 같은 사회 환경이 될 것인가? 그러나 Digital technology의 발전으로 문자정보뿐만 아니라 많은 분량의 영상 및 음성정보까지 0과 1등의 Digital information으로 변환·압축될 수 있게 되었고 멀티미디어(Multimedia)의 보급과 급속한 컴퓨터 프로그램(Software industry)의 발전으로 인하여, 그러한 상상은 우리의 현실로 다가오게 되었다.

_ 오늘날을 情報化時代라고 부르고, 정보화 시대의 꽃이라고 볼 수 있는 멀티미디어는 우리의 정치, 경제, 사회, 문화에 커다란 변화를 가져다 줄 것이다. 정치인들의 멀티미디어 활용이 증가함은 물론이고, 앞으로 전산망을 통한 투표가 21세기의 直接民主主義를 가능하게 해 줄 수도 있을 것이다. 경제적으로는 멀티미디어에 의하여 생산 방식이 급변하게 되고, 근무 방식도 재택 근무가 가능하게 된다면 가상 현실을 이용한 직업 훈련이 일반화되는 등 커다란 변혁을 맞이하고 있다. 이러한 변화는, 사회 문화적으로도 멀티미디어의 쌍방향성(Interactivity)이 사회 문화적 다양화를 더욱 현실화시켜 줄 것이고, 정보 중심의 사회 또는 소프트웨어 중심의 사회로 변화하는 데 주도적인 역할을 하게 될 것이다.

_ 뉴스 등의 TV 프로그램과 영화 및 비디오 게임을 소비자가 자유로이 선택할 수 있도록 단일 미디어업체가 하나의 패키지에 담아서 공급할 수 있도록 하기 위한 시도가 이미 본격화되었는 바, Viacom은 100억 달러를 지급하고 할리우드 영화 제작업자 Paramount Communications를 인수함으로써 급부상하는 멀티미디어산업의 선두 주자가 되려고 하고 있다. 멀티미디어산업의 성패는 많은 분량의 정보를 정확하고 신속하게 전송할 수 있는 네트워크의 구축에 달려 있고, 이러한 점에 착안하여 미국의 장거리전화 전문업체 MCI Communications는

[81]

소수의 합작선들과 함께 우선 20여 개의 대도시에 fibre optic cable을 배선하여, 이른바 information super-highway를 구축하기 위하여 20억 달러를 투자할 계획을 세우고 추진중에 있다.주1) 일본 정부도 멀티미디어산업을 육성하기 위하여 우선 올해 5백억 엔 이상을 투입하여 멀티미디어정보센터를 설립하기로 한 바 있다. 미국과 일본의 기업 및 정부가 이와 같은 과감한 투자를 하는 것은 물론 전세계의 멀티미디어 시장을 선점하기 위한 노력일 것이다. 멀티미디어 시장의 규모는 1996년에 30억 달러에 이를 것으로 예상되고 있다. 우리나라의 멀티미디어 산업은 아직 초기 단계에 있으나 아주 빠른 속도로 성장하고 있고, 작년의 국내 시장도 약 213억원에 달한 것으로 산정되고 있는 실정이다.

II. 멀티미디어의 概念

_ 멀티미디어라는 용어가 자주 이용되고 있지만, 그에 관한 통일된 개념은 없는 것으로 보인다. 혹자는 文字정보, 音聲정보, 映像정보가 결합되어 있는 복합적인 정보 또는 소프트웨어(multimedia software)라고 말하고, 또 다른 혹자는 컴퓨터와 전화, TV, Audio를 결합한 복합적 기능을 가진 하드웨어(multimedia hardware)라고 말하기도 한다. 여기에서 중요한 사실은 대부분의 멀티미디어 소프트웨어는 기존의 전자제품과는 상이한 멀티미디어 하드웨어를 필요로 한다는 점이고, 멀티미디어의 컴퓨터에 의하여 작동되고 전달되는 멀티미디어 정보 또는 소프트웨어는 아날로그 정보의 형태가 아니라 0과 1등의 Digital information 형태로 되어 있어야 한다는 점이다. 디지털 형태의 정보는 기존 정보와는 여러 가지로 다른 특징들을 가지고 있어서 현행 著作權法制度에 커다란 변화를 요구하는 요인이 되고 있고, 이러한 관점에서 본고에서 멀티미디어라고 함은 그 내용면에서 문자정보, 음성정보, 영상정보가 결합되어 있는 복합적 저작물로 파악하고, 그러한 복합적 저작물은 대부분의 경우 멀티미디어 하드웨어의 도움을 통해서만 전달될 수 있고 CD-ROM 등의 디지털정보 전달매체에 압축, 저장되어 소비자에게 공급되는 것으로 본다.

_ 멀티미디어의 예를 보면, 이제까지 대부분의 멀티미디어는 직업 훈련 등의 목적으로 다수의 생도가 작업 현장과 동일한 환경에서 훈련을 받고 실습을 할 수 있도록 작업 현장에 관한 영상정보와 작업 방법 및 규칙 등에 관한 문자정보 및 관련된 음성정보가 제공되고, 그러한 정보들이 훈련을 받고 있는 생도들의 학습 속도와 반응에 따라서 상이한 대응과 진도를 나가도록 만들어진 interactive 멀티미디어가 주종을 이루어 왔다.

_ 최근에는 학교 교육에 응용된 멀티미디어가 많이 개발되었고, 베토벤의 교향악 연주 내용 자체와 그 악보 및 베토벤 사진, 그리고 그에 관한 문자정보 등의 복합적 형태의 백과사전 류라거나 각종 서지류가 CD-ROM으로 출판되어 시장 규모가 급증하고 있다.주2) 따라서, 본고에서는 저작권법에 중대한 영향을 미치게 될 Digital information의 형태로 된 CD-ROM 등의 멀티미디어 소프트웨어를 중심으로 저작권법적 문제점을 살펴보고자 한다.

_ 또한, 과거의 정보 전달이 소비자에 대한 일방적 전달 형태를 취한 데 비하여, 멀티미디어의 특징은 소비자와의 쌍방향적인(Interactive) 정보 전달 또

[82]

는 정보 교환이 가능하게 된다는 점이다. 그리고 이러한 쌍방향성을 가능하게 하기 위하여 대부분의 멀티미디어는 소비자에게 편리한 컴퓨터 프로그램을 내포하고 있고, 따라서 컴퓨터 프로그램 보호법에 의한 보호가 더욱 중요한 문제로 부각된다. 예컨대, CD-ROM에 담겨

있는 각종 어문저작물, 음악저작물, 영상저작물 등은 통상의 저작물과 마찬가지로 저작권법에 의하여 보호를 받게 되고, 또한 그러한 정보를 소비자들이 검색하거나 이용할 수 있도록 해주는 내장 프로그램 또는 소비자와의 쌍방향적인 정보 전달을 가능하게 해 주는 내장 프로그램은 별도로 컴퓨터 프로그램 보호법에 의하여 보호를 받게 되는 것이다. 1994년 1월에 이미 저작권법이 개정되었지만 아래에서 살펴보는 바와 같이 많은 문제점과 추가적 개정의 필요성을 가지고 있고, 컴퓨터 프로그램 보호법도 지난 1월에 개정되어 '프로그램審議調停委員會³⁾가 신설되고 프로그램 산업의 발전을 위한 여러 가지 사업을 추진할 예정이다. 그리고 우리 나라가 WTO 협정을 비준함에 따라서 문화체육부와 정보통신부는 최근에 저작권법과 컴퓨터 프로그램 보호법 개정안을 마련하고 있으나, 그러한 개정안이 멀티미디어 시대에 적절히 대응하기에 충분한 것인지는 의문이다.

Ⅲ. 複合著作物로서의 멀티미디어 著作物

_ 멀티미디어의 저작권법상 문제점은 여러 가지가 있겠지만, 우선 멀티미디어 자체에 대한 著作權과 멀티미디어의 제작에 이용된 原著作物에 대한 著作權으로 나누어 볼 수 있다. CD-ROM이나 On-line Database 등의 멀티미디어 저작물이 문자, 음성, 화상, 동화상 등 다양한 소재가 결합되어 있는 편집저작물이라고 보는 경우에, 그러한 편집저작물의 창작성의 구체적 기준은 무엇인가? 편집저작물의 창작성 기준에 관해 커다란 변화를 보여 주고 있는 美國에서는 종전까지만 해도 대부분의 편집저작물이 편저자의 독자적인 "勞力과 資本의 투입(Sweat of the brow)"에 의해서 만들어진 결실로서 저작권법에 의하여 보호될 수 있는 것으로 보아 왔으나, 최근 Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co., Inc. ^{주4)} 사건에서는 電話番號簿의 著作物性이 부인되어 그 창작성 기준이 엄격하게 바뀐 것으로 보여진다. 이 사건에서, 지방법원과 抗訴法院은 상당한 노력과 자본이 투입되어 만들어진 전화번호부의 저작물성을 전제로 해서 저작권 침해를 인정했는데,^{주5)} 美國聯邦大法院은 전화번호의 수집에 노력과 자본을 투입한 것만으로 창작성이라는 요건이 충족된 것이라고 볼 수 없고, 수집한 전화번호의 선택에 창작적인 기준이 있었던 것도 아닐 뿐만 아니라 알파벳 순이라고 하는 극히 평범한 방법으로 전화번호를 배열한 전화번호부는 창작적인 저작물이라고 볼 수 없기 때문에 그러한 전화번호부에 저작권이 성립될 수 없다고 판시하였다. Feist 사건에서 연방대법원은 편집저작물의 창작성의 기준으로 "노력과 자본의 투입 여부"라고 하는 기존의 기준을 버리고 "구성 사실 및 정보(facts)의 선택, 정리 또는 배열"이 창작적인가의 여부를 그 기준으로 채택함으로써, 편집저작물의 창작성의 기준에 관한 항소법원들의 상호 모순되는 판결들에 대해서 중대한 결론을 제시해 주었다. 노력과 자본의 투입 여

[83]

부라고 하는 기존의 기준이 더 이상 저작물의 창작성 기준이 될 수 없다고 판시한 Feist 판결이 編輯著作物 일반에 널리 적용될 것인지, 그리고 특히 데이터베이스와 CD-ROM 등의 멀티미디어 형태의 저작물에도 그대로 적용될 것인지의 여부는 극히 불분명한 것으로 보여진다. 그러나 일단 편집저작물에 있어서 다른 저작물과는 상이한 창작성 기준이 제시되었다는 점에서 멀티미디어 형태의 저작물의 저작권 보호에 있어서도 커다란 영향을 받게 되는 점은 부인할 수 없을 것이다.

_ 미국 판례에서 인정되어 온 "아이디어와 表現의 융합(merger of idea and expression)" 이 편집저작물에 적용될 가능성도 많기 때문에, 편집저작물의 저작권법적 보호 범위가 줄어들 것이다. 즉, 상당수의 편집저작물에 있어서 그 구성 소재들이 한정된 방법으로 정리·배열될 수밖에 없어서 그 아이디어와 표현이 융합되어 있다고 보여질 수 있을 것이고, 그러한 한도에서 저작권법적 보호를 받지 못하게 될 것이다. 특히, 전문가 시스템(expert system) 등이 발전된 이른바 人工知能(Artificial Intelligence)에서와 같이, 정보 베이스 또는 지식 베이스(knowledge base)와 論理 엔진(inference engine)으로 구성되어 있어서 사람의 판단과 마찬가지로 논리 엔진에 의하여 지식 베이스의 지식과 정보가 일정한 방법으로 처리되는 시스템이 일반화되는 경우에, 유사한 지식 베이스가 경쟁적인 업자들에 의하여 이용될 것이고, 지식 베이스 자체의 저작권법적 보호의 범위는 아이디어와 표현의 융합으로 인하여 제한될 가능성도 있을 것이다.주6)

_ 멀티미디어 자체에 대한 저작권법적 보호를 하는 경우에, 멀티미디어를 새로운 유형의 저작물로 규정하는 저작권법 개정이 이루어지기 이전에는 편집저작물로 보호해야 할 것이고, 편집저작물로 보호하는 경우에 그 창작성 기준은 Feist 사건에서 미국 연방대법원이 보여준 "選擇, 整理 또는 配列의 創作性"에 의하여 판단될 것으로 보인다. 다만, 멀티미디어는 종이책으로 된 편집저작물과는 달리 그 소재 되는 사실과 정보들의 정리 또는 배열이 한눈에 보여질 수 없는 것이고, 멀티미디어에서의 정리 또는 배열이라고 하는 것은 사실과 정보의 압축(Data compression), 저장(Storage), 검색(Retrieval)을 효율적으로 할 수 있도록 하는 방법과 기술을 말하는 것으로서, 압축, 저장, 검색을 위한 컴퓨터 프로그램에 의하여 좌우된다고 볼 수도 있다. 여기에 멀티미디어에서의 "선택, 정리, 배열의 창작성"이 독특한 의미를 가지게 되는 이유가 있고, 따라서 멀티미디어의 창작성은 그 소재 되는 사실과 정보들의 압축, 저장, 검색 등에서의 창작성에 의하여 판단되어야 할 것으로 보인다. 이러한 창작성 기준에 의하여 멀티미디어를 보호하는 경우에, 소재 되는 사실과 정보들의 수집에 막대한 자본과 시간을 투입하더라도 그러한 사실과 정보 자체는 보호될 수 없다고 하는 문제점은 여전히 남게 되고, 이에 관한 심각한 토론과 연구가 진행중이다.

IV. 原著作자와의 관계- 著作權 理의 필요성

_ 멀티미디어의 제작·보급이 급증함에 따라서, 책 수집 권 분량의 정보와 사실 또는 저작물이 용이하게 복제되고 개작될 것이고, 이에 따라서 신속하고

[84]

간이하게 저작물 이용료를 징수하고 지급하는 효율적인 절차가 절실히 필요하게 된다. 특히 멀티미디어는 대부분 다수의 原著作物을 수집하고 편집·배열·정리한 것이기 때문에, 멀티미디어를 제작하기 위하여 그러한 원저작물에 관한 이용 허락을 받고 이용료를 지급하기 위한 신속하고 효율적인 절차가 중요한 의미를 가진다. 이용하고자 하는 원저작물에 무엇이 있는 지부터 시작하여 당해 원저작물의 저작자 및 이용 조건 등의 관련된 정보를 알아 내는 데 소요되는 시간과 비용이 최소화되어야 할 것이고, 이용료의 산정도 객관적인 기준에 따라 정하지 아니하면 저작물 이용의 장애 요인으로 되어 버린다.

_ 우선, 원저작물의 이용을 활성화하기 위해서는 일정한 기관이 원저작물의 등록을 받고 공표된 원저작물의 목록과 저작자 등에 관한 정보를 관리하고 있어야 한다. 현행 저작권법은

소위 무방식주의에 입각하고 있기 때문에 著作物の 登録이 의무화되어 있지 않지만, 著作物利用의 活性化를 위해서는 저작물에 관한 정보가 일정한 기관에 의하여 집중적으로 수집·관리되어야 한다는 지적이 많이 나오고 있다. 이러한 관점에서 著作權集中管理(Collective administration of copyright)가 아주 중요한 기능을 하게 된다. 저작권집중관리가 없으면, 멀티미디어를 제작하기 위하여 그 소재로서 타인의 저작물을 이용하고자 하는 경우에도 당해 소재에 대하여 저작권이 존재하는지 여부조차 알기 어렵고, 누가 저작자인가 하는 것과 저작자로부터 허락을 받고 이용료를 산정하는 것도 대단히 어렵고 많은 시간을 소요하는 작업이 되기 때문이다. 이와는 대조적으로 特許法등 다수의 産業財産權法の 경우에는 權利設定登録이 되어야 비로소 권리가 형성되도록 되어 있기 때문에, 특정 대상에 대하여 어떠한 권리가 존재하는지의 여부, 그리고 그러한 권리를 누가 가지고 있는지 등에 관하여 용이하게 파악할 수 있는 것이다.

_ 저작권 보호의 필요성과 저작물 이용의 활성화를 동시에 충족시키기 위해서 著作權集中管理의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 아니한다.주7) 특히 복합저작물 또는 멀티미디어로 표현되는 바와 같이 어문저작물과 음악저작물과 영상저작물 등이 복합되어 있는 경우가 많기 때문에, 기존의 音樂著作權協會와 특정 범주의 저작물만을 대상으로 하는 저작권집중관리에서 한 걸음 더 나아가 여러 가지 범주의 저작물을 모두 총괄하여 집중관리하는 기관이 필요할 것으로 생각된다. 이러한 포괄적인 저작권 집중관리단체의 설립은 모든 이용자에 대한 이용 허락 조건이 통일되고, 신속하고 효율적인 이용 허락이 이루어질 수 있다는 점에서 커다란 장점을 가지게 된다. 특히, 멀티미디어의 경우에는 다수의 원저작물을 이용하여 제작하게 되고 이용자 또는 경쟁업자들은 그러한 멀티미디어를 이용하여 제3의 저작물을 만드는 경우가 많기 때문에 原著作物과 저작물과의 관계가 2중·3중으로 생기게 되고, 또한 멀티미디어의 이용에 있어서 그 소재 되는 저작물을 이용자가 임의로 용이하게 변경할 수 있는 가능성이 커지기 때문에 改作에 대한 이용료의 산정 문제 등이 발생하게 된다. 저작권집중관리단체는 이러한 2중·3중의 원저작물 이용 또는 개작의 경우의 이용료를 통일적으로 산정하여 저작물 이용의 효율성을 높일 수 있게 해 줄 것이다.주8)

_ 제작물의 2차적 이용의 문제는 컴퓨터 프로그램의 경우에도 멀티미디어 제작과 관련하여 심각한 문제

[85]

로 등장하게 될 것이다. 여기에서 프로그램의 등록과 동시에 저작권자가 원한다면 프로그램 審議調停委員會 사무국 등으로 하여금 그 프로그램의 신탁관리 또는 사용 허락의 증개를 하도록 하는 방안도 고려해 볼 만한 것으로 생각된다.

V. 原著作者 權利의 消盡

_ 멀티미디어 보급의 일반화에 따라 저작물 유통과 이용이 급증하는 경우에 필연적으로 원저작물이 2중, 3중, 4중으로 이용되는 사례가 많아지고, 따라서 원저작물을 이용하는 경우에 그러한 이용과정을 거슬러올라가서 최초의 원저작자의 허락을 받아야 하는가 하는 문제가 제기된다. 예컨대, 다수의 영상저작물을 소재로 한 영화 전집의 멀티미디어를 제작한 경우에 특정 영상저작물의 내용으로 된 소설이나 음악에 대하여 저작권을 가진자로부터 허락을 받지 아니한 경우에 특정 영상저작물의 내용으로 된 소설이나 음악에 대하여 저작권을

가진자로부터 허락을 받지 아니한 경우에 당해 멀티미디어 전체를 판매할 수 없게 된다는 심각한 문제에 직면할 수도 있을 것이다. 또는 특정 원저작물의 이용허락에 있어서 특정 地域 내에서의 배포를 조건으로 이용허락이 이루어진 경우에는 전산망을 통한 당해 멀티미디어의 國際的 보급이 원천적으로 봉쇄당할 수도 있는 것이다.

_ 또한 멀티미디어를 공급하는 방송사업자 등에게 인정된 저작권접권도 최초의 원저작자의 의사에 따라서는 커다란 제약을 받을 수 있을 것이다. 멀티미디어의 일반화 및 무선·유선의 통신기술의 발전에 따라 저작물 이용 및 공급이 다수의 단계에 걸쳐 이루어지기 때문에 원저작물의 저작권이 모든 단계의 저작물 이용에 대해서 완전한 형태로 작용되도록 하는 것이 과연 타당하나가 하는 의문이 생기고, 이미 출판되어 시판된 바 있는 원저작물을 이용하는 경우에는 저작권자의 허락 없이도 이용할 수 있고 다만 원저작권자에게 일정한 이용료를 지급해야 하는 것으로 일종의 법정이용허락제도를 대폭 확대해야 할 것이라는 의견이 조심스럽게 제기되고 있다.

_ 이러한 의견은 현행 저작권법에서 인정되고 있는 '판매용 음반의 제작에 관한 法定利用許諾制度'를 보다 넓은 범위에서 확대하자는 것으로 보인다. 즉, 우리나라 현행 저작권법은 판매용 음반이 처음으로 판매되어 3년이 경과한 경우 그 음반에 녹음된 저작물을 녹음하여 다른 판매용 음반을 제작하고자 하는 자가 그 저작재산권자와 협의하였으나 협의가 성립되지 아니한 때에는 일정한 기준의 보상금을 지급하거나 공탁하고 다른 판매용 음반, 즉 제3의 경쟁적 음반을 제작할 수 있다고 규정하고 있는데, 주9) 멀티미디어의 보급과 이용이 증가함에 따라서 판매용 음반속의 음악에 한정할 것이 아니고 일반 저작물 전체에 대하여 법정이용허락을 확대하고 출판된 날로부터 일정한 기간의 경과를 요구한다는 등의 요건도 완화하거나 삭제하는 등의 개선이 필요하지 않은가 하는 의견이다. 주10)

_ 또한, 영국의 1990년 放送法은, 放送 프로그램이 TV저널이나 전산망의 소비자 정보란 등에서 소개되고 있는 점을 고려하여 방송국이 방송 프로그램 목록이라고 하는 편집저작물에 대하여 가지고 있는 저작권을 제한하여, 주11) 방송 프로그램의 법정이용허락제도를 도입하고 있는 것도 시사하는 바가 크다고

[86]

보여진다. 멀티미디어의 법제화에 있어서 고려해 볼만한 개선방안이라고 생각된다.

VI. 멀티미디어에서의 複製權

_ 대부분의 멀티미디어는 컴퓨터의 도움으로 제작되고 그 내용을 읽어 볼 수 있게 되는데, 이러한 컴퓨터의 도움으로 제작·배포·이용된다는 것은 대단히 편리하다는 장점은 가지고 있지만, 동시에 정당한 권리를 가지고 있지 않은 자에 의하여 저작권자의 허락 없이 저작물을 용이하게 복제할 수 있다는 커다란 약점을 내포하고 있다. 종이로 된 책의 경우에는 기존의 복제 기기가 아무리 발달해도 상당한 시간과 노력을 들여서만 복제될 수 있고 복제된 저작물은 원본에 비하여 질적으로 떨어지는 것을 감수해야 하지만, 멀티미디어의 경우에는 아주 쉽고 신속하게 그리고 원본과 완전히 동일한 저작물을 복제할 수 있기 때문에 무단 복제에 의한 저작권 침해의 위험이 더욱 커졌다고 볼 수 있는 것이다. 멀티미디어의 출현으로 인하여 저작권 보호에 새로운 문제가 제기된 것은 분명한 것이고, 따라서 複製의 의미를 새롭게 구체화해 둘 필요가 있을 것이다. 이에 관하여 美國의 議會技術評價局(Office of

Technology Assessment)은 수 년 전부터 상당히 깊은 관심을 가지고 지속적인 연구를 해 오고 있다.

_ 대부분의 저작권법은 복제권의 범위를 규정하는 '복제'를 "인쇄·사진·복사·녹음·녹화 그 밖의 방법에 의하여 有形物로 다시 제작하는 것을 말한다"고 정의하고 있는데, 멀티미디어의 출현과 관련하여 복제의 의미를 보다 현대화할 필요가 있다. 다시 말해서 기존의 복제의 개념에 의하면, 멀티미디어를 컴퓨터 화면을 통해서 보는 등의 무단 이용 행위는 저작권 침해로 되지 아니할 것이지만, 정보화 시대를 맞이해서 정보의 유통 속도가 빨라지면 개개인 소비자들이 특정 정보를 책이나 프린트아웃된 유형물로 소유하기보다는 그때 그때 필요한 정보를 다양한 멀티미디어와 전산망을 통해서 접근하고 이용하는 소비자들이 대부분일 것이므로, 멀티미디어의 利用 또는 無形的인 複製도 저작권 침해로 새로이 규정할 필요가 있는가 하는 점을 신중히 검토해 보아야 할 것이다.주12)

_ 情報産業技術(Information technology)의 발전에 따른 이러한 무형적 복제를 규제하기 위한 입법으로서, 우선 유럽공동체의 '컴퓨터 프로그램의 보호에 관한 委員會指針'에서 저작권자가 가지는 복제권의 내용으로서 "컴퓨터 프로그램을 작동시키거나 보거나 입력 또는 저장시키거나 전송하는 행위"도 복제 행위로 금지된다(주13) 고 규정되어 있는 점이 주목된다. 유럽공동체의 이러한 지침은 컴퓨터 프로그램이라고 하는 저작물에 관하여 전통적인 복제의 개념이 부적절하다고 판단되어, 컴퓨터 프로그램의 이용에 해당되는 행위도 복제로 포함시켜 저작권자의 보호에 충실하고자 노력한 결과로 마련된 규정으로 평가되고 있다. 물론 적법하게 컴퓨터 프로그램을 구입한 소비자는 저작권자로부터 그러한 이용 행위를 허락받은 것으로 간주되지만, 구입자 이외의 제3자는 설사 구입자의 친구라고 하더라도 그리고 프로그램을 플로피디스크에 복제하지 않고 단순히 프로그램을 작동시키기만 하더라도 저작권 침해로 되는 것이다.

[87]

_ 또한, 英國 저작권법도 유사한 규정을 두고 있어서 주목된다. 즉, 복제의 개념 속에 "저작물을 어떠한 매체에 저장하더라도 電子的인 방법으로 하는 행위"가 복제에 해당되고, 더 나아가 "일시적인 형태의 사본이나 저작물 이용에 수반되는 사본"을 만드는 행위도 복제에 해당된다(주14) 고 규정되어 있다. 영국 저작권법이 1988년도에 개정되면서 이와 같이 복제에 관한 새로운 개념이 도입된 취지가 멀티미디어 등의 정보 산업 기술이 응용된 저작물이 일반화됨에 따라, 이에 저작권법이 적절한 대응을 하기 위한 노력의 결과라고 보인다.

_ 멀티미디어로부터 프린트해 내거나 컴퓨터 하드디스크에 저장시키는 행위를 복제로 볼 것 인지의 여부가 불분명하고 분쟁이 발생할 여지가 많아짐에 따라, 멀티미디어 제작업자들은 최종 소비자들에게 정보를 판매하는 것이 아니라 정보를 이용할 수 있도록 허락하는 계약만을 체결하는 형식을 취하고자 한다. 그러나 컴퓨터 프로그램에 관한 shrink-wrap licence의 경우에서와 마찬가지로, 멀티미디어 제작 및 공급업자와 최종 소비자와의 사이에는 다수의 중간업자가 개입되는 것이 대부분의 경우이고, 그러한 경우에 멀티미디어 제작업자가 마련한 정보 이용 허락 계약이 최종 소비자와의 사이에 체결되었다고 볼 수 있을 것인가, 즉 최종 소비자가 그러한 계약에 구속되는가 하는 계약 유효성의 문제가 제기된다.주15) 또 다른 한 가지 문제는, 설사 그러한 사용 허락 계약이 유효하다고 하더라도 멀티미디어의 양도가 이루어진 경우 새로운 취득자와의 사이에서는 어떠한 법률관계가 존재하는가 하는 점이

아직 불분명하다고 보여진다. 여기에서 英國의 1988년 저작권법은 "전자 형태의 저작물(work in electronic form)이 일정한 범위 내에서의 複製 또는 改作을 허락하는 조건으로 使用許諾契約下에 판매되어서 제3자에게 다시 양도된 경우에는, 상이한 특약이 없는 한 당해 양수인도 동일한 조건으로 저작물을 이용할 수 있는 것으로 본다"고 규정하고 있는 바, 시사하는 바가 많은 입법례라고 생각된다.

VII. PC 통신을 통한 저작물 유통

_ 멀티미디어의 이용이 일반화·활성화되면 PC 통신 등의 전산망을 통하여 저작물 또는 멀티미디어 저작물을 공급하는 기업이 생기게 되고, CD-ROM의 경우에도 소비자들이 필요로 하는 모든 CD-ROM을 구입하기 어렵기 때문에 멀티미디어 공급업자가 전산망을 통하여 다수의 CD-ROM과 기타의 데이터베이스 정보를 공급해 주는 서비스를 제공하게 되고, 그러한 경우에 그러한 전산망 공급업자의 저작권법적 보호와 책임이 중요한 문제로 제기된다. 방송사업자 또는 유선방송사업자가 자신의 방송물을 녹음, 녹화, 복제, 방송할 권리라고 하는 著作隣接權¹⁶⁾을 통하여 자신의 이익을 보호받을 수 있게 된 것처럼, PC통신망 사업자 또는 전산망 공급업자도 유사한 저작권접권이 인정되어야 하지 않겠는가 하는 필요성이 제기된다. 즉, 무선 또는 유선에 의하여 방송을 하는 방송사업자에게 저작권접권이라고 하는 인센티브를 부여하는 것과 마찬가지로 취지에서, 유선송신의 방법으로 멀티미디어를 공급하는 有線送信事業者에게도 유사한 저작권접권을 부여해 줄

[88]

필요가 있다는 점이다.

_ 有線送信에 관하여 日本은 그 저작권법 개정에서 별도의 규정을 두고 있다. 멀티미디어에 관한 데이터 통신에 관하여 종전의 저작권법은, 著作隣接權은 물론 저작권자의 유선송신에 관한 아무런 권리도 규정하고 있지 아니하였었다. 종래의 저작권법에는 有線放送權에 관한 규정이 있으나 이것은 데이터의 흐름이 一方向型인 CATV를 대상으로 한 것이며, 그것이 雙方向型인 데이터 통신에는 그대로 적용될 수 없다.

_ 이러한 보호의 불충분성을 보완하기 위해 일본의 개정 저작권법에서 새로이 有線送信權을 규정하게 된 것이다.^{주17)} 이러한 유선송신권에는 종래의 유선방송권이 포함되어 있다. 이러한 법 개정의 결과, 데이터베이스의 온라인 서비스에는 저작자의 유선송신권이 미치게 된다.^{주18)} 이러한 일본의 입법례는 전산망을 통하여 멀티미디어를 공급하는 멀티미디어 공급업자에게 著作隣接權을 인정하고 있지는 않지만, 저작권 내용의 일부로서 有線送信權을 규정함으로써 멀티미디어 공급업자의 보호가 강화될 수 있음은 주목할 만한 것으로 보인다.

_ 현행 日本 저작권법하에서는 우리나라 저작권법에서와 마찬가지로, 멀티미디어 공급업자 또는 디스트리뷰터(distributor)가 원제작업자로부터 提供받은 原데이터를 加工해서 附加價値를 加하여 提供하고 있는 경우에, 그러한 가공 행위에 創作性이 認定되면 二次的 著作物의 著作物로서 保護를 받게 될 뿐이다.^{주19)}

_ PC 통신의 이용이 대중화됨에 따라, 우리나라에서도 최근에 『퇴마록』과 같이, 이른바 PC 문학이라고 불리는 새로운 범주의 저작물이 인기를 끌고 그러한 인기에 힘입어 PC 통신상의 저작물이 종이책으로도 출판되고 영화 및 비디오 게임으로 제작되는 단계에 이르기 도 한다. 그리고 PC 통신이 정보 전달의 주된 수단으로 등장하게 된 이른바 정보화 시대를

맞이하러, 우리나라 출판사들도 각종 도서를 종이책으로 출판할 뿐만 아니라 Digital information의 형태로 PC 통신을 통하여 공급, 판매하는 방안을 적극적으로 검토하기 시작하였고, 도서관들도 물리적 형태의 도서 대여뿐만 아니라 PC 통신을 통한 정보의 공급, 중심지의 역할로 형태가 바뀌어 가고 있다.

_ 이러한 경우에, 위에서 살펴본 바와 같이 복제의 개념을 다시 신중히 검토해 볼 필요가 있을 것이다. 즉, 컴퓨터 모니터를 통해서 읽어 보기만 하는 것도 저작물의 복제에 해당된다고 볼 수 있는 것인지, 그리고 컴퓨터 하드디스크 등의 개인적 저장 매체에 다운로드(Download)받아서 저장된 저작물을 LAN환경 속에서 다수의 이용자가 접근하여 읽어 보는 경우에 저작물의 복제에 해당되는 것인지 등에 관하여 보다 명확한 입법적 해결이 있어야 PC 통신을 통한 저작물 유통이 활성화될 수 있을 것이다.

_ 또한, PC 통신상에 공개된 저작물이라고 하더라도 그 공개의 구체적 의미에 관하여 분쟁이 발생할 가능성도 크다. 즉, 특정인이 자신의 의견이나 취미로 만든 프로그램을 널리 알리고자 PC 통신상에 그

[89]

러한 의견이나 프로그램을 공개한 경우에 다른 PC 통신 이용자들이 그러한 의견이나 프로그램을 복제하여 이용하는 것은 저작권자의 허락하에 이루어지는 것으로 볼 수 있지만, 제3자가 그와 같이 공개된 의견이나 프로그램을 수집·편집하여 마치 자신의 새로운 작품인 것처럼 출판하거나 판매하는 것까지도 저작권자의 허락 범위 내의 행위로 볼 수 있을 것인지의 여부에 대해서는 신중한 검토가 필요할 것이다.

_ 더욱 어려운 문제는 공개된 저작물 속에 제3자의 저작권을 침해하여 만들어진 정보 또는 복제물이 공급된다면, 그러한 복제물을 PC 통신상에 올려 공개하는 행위를 무단 복제 행위로 볼 수 있다는 전제하에서도, 그러한 무단 복제물이 PC 통신상에서 계속적으로 보급될 수 있도록 방치하거나 묵시적으로 허용한 통신망 사업자는 어떠한 책임을 질 것인가 하는 문제도 제기될 수 있다.주20)

_ 우리나라에서도 초고속정보통신망의 구축에 대비한다는 차원에서 검토해야 할 어려운 문제이지만, 배포를 방조한 통신망 사업자의 책임을 추궁하는 경우에 과연 통신망 사업자에게 어느 정도의 주의 의무를 부과할 수 있을 것인지, 그리고 통신망사업자에게 PC 통신상의 저작물의 내용을 검토하여 불법 복제물인지 여부를 검사할 수 있도록 허용하는 의미라면 통신망 비밀을 침해하게 되는 것은 아닌지 등의 어려운 문제가 수반될 것이다.

주1)

Financial Times(5 January & 16 February 1994)

주2)

Andrew White, Multimedia and Copyright Law. Copyright World(September 1993), p.21

주3)

[컴퓨터 프로그램 보호법 제29조 이하](#)

주4)

808 f. 2d 204, 206-8(2d Cir. 1986)

주5)

Ringer. Copyright in the 1980s, 23 Bull. Copyright Soc'y 299, 305(1976)

주6)

[Arthur R.Miller, Copyright Protection for Computer Programs, Databases, and Computergenerated Works: Is Anything New Since CONTU?, 106 Harv. L. Rev. 977\(1993\)](#)

주7)

石田正義, マルチメディアソフトの創作と知的財産権問題, SOFTIC Symposium Presentation Paper(1993. 11)

주8)

日本著作権審議會 第7小委員會, 데이터베이스 및 뉴미디어어에 관한 보고서(昭和 60年 9月, 文化廳)도 동일한 취지의 보고를 한 바 있음.

주9)

한국 [저작권법 제50조](#)

주10)

Brian Kahin, the Intellectual Property Problem in Multimedia and the IMA Strategy, SOFTIC Symposium(1993. 11. 10-11)

주11)

Section 175 of the Broadcasting Act 1990

주12)

Robert D.Hadl, The Crisis in International Copyright, 16 Columbia-VLA Journal of Law & the Arts 438(1992)

주13)

Article 4 (a) of the EC Council Directive on the Legal Protection of Computer Programs

주14)

Section 17 (2) and (6) of the Copyright, Designs and Patents Act 1988

주15)

David Lester and Paul Mitchell, Joyson-Hicks on UK Copyright Law(London, Sweet & Maxwell, 1989), p.188

주16)

한국 [저작권법 제2조 제8호](#) 및 [제69조](#)

주17)

日本 著作権法 제2조 제17호는 有線送信을 "공중에 의해 직접 수신되는 것을 목적으로 하여 유선통신의 송신 [유선전기통신 설비로서 그 일부분의 설치의 장소가 다른 부분의 설치의 장소와 동일 구내(그 구내가 2이상의 자의 점유에 속하는 경우에는 동일한 자의 점유에 속하는 구역내)에 있는 것에 의한 송신을 제외한다] 을 행하는 것을 말한다"고 정의하고 있다.

주18)

유선송신권에 관하여는 日本 저작권법 제23조 참조

주19)

日本著作権審議會 제7小委員會, 데이터베이스 및 뉴미디어에 관한 報告書(昭和 60년 9월, 文化廳)

주20)

Aian Wall Street Journal, Nov. 3. 1994이 세계적 통신망 Internet에서의 불법복제품 유통의 문제현황을 잘 보여 주고 있다.