

멀티미디어 관련법 제도의 문제점과 개선 방안

저자: 丁相朝

발행년도: 1995

문헌: 한국저작권논문선집; 저작권관계자료집18

권호: II (1995년)

출처: 저작권심의조정위원회

[47]

I. 멀티미디어와 출판업

_ 수십 권의 백과사전 또는 수백 권의 판례집을 휴대하고 다닐 수 있다면 얼마나 마음 든든할까? 컴퓨터 화면을 통해서 원하는 시각에 원하는 내용의 신문이나 영화 또는 소설이나 음악 등을 선택해서 보거나 들을 수 있다거나 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 음성 정보까지 0과 1 등의 Digital information으로 변환·압축될 수 있게 되었고, 멀티미디어의 보급과 급속도의 컴퓨터 프로그램(Software industry) 발전으로 인하여 그러한 상상은 우리의 현실로 다가오게 되었다.

_ 이러한 멀티미디어는 출판업계에도 커다란 영향을 미치고 있다. 멀티미디어화에 관한 전 세계적인 경향에 따라서 국내 출판업계도 최근에 상당수의 CD-ROM 형식의 도서를 출판하였고 200여 권 상당의 소설이 컴퓨터통신에 의하여 공급 및 판매되고 있으며 이와 같은 소위 전자출판물 시장은 급격히 성장할 것으로 예상된다.주1) 멀티미디어는 출판 형태의 다양화를 의미할 뿐만 아니라 출판 및 유통 비용의 혁명적인 절감과 품질 향상을 동시에 가져다 주기 때문에 기존의 종이책 시장의 상대적 감소를 초래하고 때로는 종이책의 출판에만 의존해 온 출판사의 도산을 유발하기도 한다. 최근에 Comptron이나 Encarra와 같은 쌍방향성 백과사전(Interactive encyclopedia CD-ROM)이 저렴한 가격으로 널리 보급됨에 따라서 세계적으로 권위있는 백과사전 출판사 브리태니커사는 200여 년의 전통에도 불구하고 벼랑 끝에 몰려서 새 주인을 기다리는 신세가 되고 말았다.주2)

II. 멀티미디어의 영향

_ 오늘날을 정보화 시대라고 부르고, 정보화 시대의 꽃이라고 볼 수 있는 멀티미디어는 출판업계에 희망과 위기를 동시에 가져다 줄 뿐 아니라 더 나아가 우리의 정치, 경제, 사회,

문화 전반에 걸쳐서 커다란 변화를 가져다 주고 있다. 정치인들의 멀티미디어 활용이 증가함은 물론이고 앞으로 전산망을 통한 투표가 21세기의 직접 민주주의를 가능하게 해줄 수도 있을 것이다. 경제적으로는 멀티미디어에 의하여 생산방식이 급변하게 되고 근무방식도 재택근무가 가능하게 된다든지 가상현실을 이용한 직업훈련이 일반화되는 등 커다란 변혁을 맞이하고 있다. 이러한 변화는 사회, 문화적으로도 멀티미디어의 쌍방향성(Interactivity)은 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 비디오게임을 소비자가 자유로이 선택할 수 있도록 단일 미디어 업체가 하나의 패키지에 담아서 공급할 수 있도록 하기 위한 시도가 이미 본격화되었는 바, Viacom은 100억 달러를 지급하고 할리우드 영화 제작업자 Paramount Communications를 인수함으로써 급부상하는 멀티미디어산업의 선두주자가 되려고 하고 있다. 멀티미디어 산업의 성패는 많은 분량의 정보를 정확하고 신속하게 전송할 수 있는 네트워크의 구축에 달려 있고, 이러한 점에 착안하여 미국의 장거리 전화 전문업체 MCI Communications는 소수의 합작선들과 함께 우선 20여 개의 대도시에 fibre optic cable을 배선하여 소위 information super-highway를 구축하기 위하여 20억 달러를 투자할 계획을 세우고 추진중에 있다.주3) 일본 정부도 멀티미디어산업을 육성하기 위하여 우선 올해 5백억 엔 이상을 투입하여 멀티미디어 정보센터를 설립하기로 한 바 있다. 미국과 일본의 기업과 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

[49]

빠른 속도로 성장하고 있고 작년의 국내 시장도 약 213억 원에 달한 것으로 산정되고 있는 실정이다.

Ⅲ. 멀티미디어의 개념

_ 멀티미디어라는 용어가 자주 이용되고 있지만 그에 관한 통일된 개념은 없는 것으로 보인다. 혹자는 문자정보, 음성정보, 영상정보가 결합되어 있는 복합적인 정보 또는 소프트웨어(multimedia software)를 말하고, 또 다른 혹자는 컴퓨터와 전화, TV, Audio를 결합한 복합적 기능을 가진 하드웨어(multimedia hardware)를 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 1 등의 Digital information 형태로 되어 있어야 한다는 점이다. 디지털 형태의 정보는 기존 정보와는 여러 가지로 다른 특징들을 가지고 있어서 현행 저작권법 제도에 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 경우에 멀티미디어 하드웨어의 도움을 통해서만 전달될 수 있고 CD-ROM 등의 디지털 정보 전달 매체에 압축 저장되어 소비자에게 공급되는 것으로 본다.

_ 멀티미디어의 예를 보면, 이제까지 대부분의 멀티미디어는 직업훈련 등의 목적으로 다수

의 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 백과사전류라거나 각종 서지류가 CD-ROM으로 출판되어 시장 규모가 급증하고 있다.주4) 따라서, 본고에서는 저작권법에 중대한 영향을 미치게 될 Digital information

[50]

의 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 정보 전달 또는 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 해주는 내장 프로그램은 별도로 컴퓨터 프로그램 보호법에 의하여 보호를 받게 되는 것이다. 1994년 1월에 이미 저작권법은 개정되었지만 아래에서 살펴보는 바와 같이 많은 문제점과 추가적 개정의 필요성을 가지고 있고, 컴퓨터 프로그램 보호법도 지난 1월에 개정되어 '프로그램심의조정위원회'주5) 가 신설되고 프로그램산업의 발전을 위한 여러 가지 사업을 추진할 예정이다. 그리고 우리나라가 WTO 협정을 비준함에 따라서 문화체육부와 정보통신부는 최근에 저작권법과 컴퓨터 프로그램 보호법 개정안을 마련하고 있으나, 그러한 개정안이 멀티미디어 시대에 적절히 대응하기에 충분한 개정인지는 의문이다.

IV. 복합 저작물로서의 멀티미디어 저작물

_ 멀티미디어의 저작권법상 문제점은 여러 가지가 있겠지만 우선 멀티미디어 자체에 대한 저작권과 멀티미디어의 제작에 이용된 원저작물에 대한 저작권으로 나누어 볼 수 있다. 멀티미디어 자체의 저작권을 살펴봄에 있어서는 멀티미디어를 제작업자가 편집저작물의 저작권자로서 어떻게 보호될 수 있는가, 특히 컴퓨터 프로그램 저작물과의 융합으로 인한 문제점과 그리고 멀티미디어가 저작권법상 보호되는 저작물로서의 창작성 요건을 갖추고 있는가 하는 문제부터 살펴보아야 한다.

1. 컴퓨터 프로그램 저작물과의 관계

[51]

_ 가장 전형적인 멀티미디어 저작물로서의 CD-ROM 저작물은 문자, 음성, 화상, 동화상으로 구성된 전통적인 의미의 어문저작물, 음악저작물, 미술저작물, 영상 저작물 등에 해당될

뿐만 아니라 동시에 그러한 저작물을 검색하고 출력시켜 주는 데 필요한 컴퓨터 프로그램을 내포하고 있기 때문에 컴퓨터 프로그램 저작물로서도 보호될 수 있는 측면이 있다. 이러한 CD-ROM 저작물의 저작권법적 보호의 현실적인 문제로서 보다 철저한 보호를 위하여 저작권 등록을 하는 경우에 당해 CD-ROM의 어문저작물 등은 문화체육부에 그리고 동 CD-ROM의 컴퓨터 프로그램 저작물은 정보통신부에 각각 별도로 등록해야 한다는 번거로움이 발생하게 된다는 점이다. 이러한 불편을 해소한다는 차원에서 정보통신부는 최근에 마련한 컴퓨터 프로그램 보호법 개정안에서 비디오게임의 일련의 동화상 등의 프로그램 결과물을 프로그램과 함께 등록할 수 있도록 허용하고자 하고 있다.주6) 이러한 개정안을 볼 때, 미국 저작권청이 수회의 입장 변화를 거친 후 최종적으로 프로그램에 관한 단일의 저작권 등록으로 프로그램 저작권에 관한 등록뿐만 아니라 동 프로그램의 작동시 모니터에 나타나는 일련의 화면들(Screen displays)에 대한 저작권 등록의 의미도 포함된 것이라는 입장을 취하게 된 것과 일맥상통하는 개정안으로 볼 수 있다. 다만 프로그램의 결과물 가운데는 어문저작물과 미술저작물 등이 포함되어 있는데, 어떤 어문저작물 등은 문화체육부에 그리고 어떤 어문저작물 등은 물리적으로 프로그램과 함께 존재한다는 이유만으로 정보통신부에 등록되어야 한다는 점에서 일관성이 결여된다는 문제점을 내포하고 있으며, 그 결과로 최근의 글자꼴 디자인에 대한 등록 거절에서 경험한 바와 같이 경우에 따라서는 있을 수 있는 등록 거절 등에 관하여 문화체육부와 정보통신부의 입장이 상이하게 될 위험도 도사리고 있다고 생각된다. 이 점에서도 문화체육부와 정보통신부는 서로 긴밀한 협력과 상호 공동의 정책 연구가 필요할 것이다.

— 멀티미디어 저작물의 공중 대여의 경우에도 복합 저작물로서의 특징이 잘 나타난다. 즉, 저작권법상 어문저작물 등의 경우에는 대여권을 인정하지 않지만 음반저작물의 경우에는 판매용 음반의 대여에 있어서 배포권자의 허락을 받도록 요구하고 있고 컴퓨터 프로그램 보호법은 판매용 프로그램의 대여에 있어서 배포권자의 허락을 받도록 요구하고 있다.주7) 따라서 CD-ROM의 대여

[52]

에 있어서 동 CD-ROM 속의 어문저작물에 관해서는 배포권자의 허락이 필요없지만 동일한 CD-ROM 속의 음악저작물이나 컴퓨터 프로그램에 관하여 배포권을 가진 자의 허락은 받아야 한다. 최근에 비디오게임의 대여가 급증함에 따라서 대여권의 침해 여부가 문제될 가능성도 커지게 되었다고 보여진다.

2. 편집저작물로서의 멀티미디어와 창작성

— CD-ROM이나 On-line Database 등의 멀티미디어저작물이 문자, 음성, 화상, 동화상 등 다양한 소재가 결합되어 있는 편집저작물이라고 보는 경우에 그러한 편집저작물의 창작성의 구체적 기준은 무엇인가? 편집저작물의 창작성 기준에 관하여 커다란 변화를 보여주고 있는 미국에서는 종전까지만 해도 대부분의 편집저작물이 편저자의 독자적인 '노력과 자본의 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. 주8) 사건에서는 전화번호부의 저작물성이 부인되어 그 창작성 기준이 엄격하게 바뀌어 보여진다. 이 사건에서 지방 법원과 항소 법원은 상당한 노력과 자본이 투입되어서 만들어진 전화번호부의 저작물성을 전제로 해서 저작권 침해를 인정했는데,주9) 미국 연방대법

원은 전화번호의 수집에 노력과 자본을 투입한 것만으로 창작성이라는 요건이 충족된 것이라고 볼 수 없고 수집한 전화번호의 선택에 창작적인 기준이 있었던 것도 아닐 뿐만 아니라 알파벳순이라고 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 기준으로서 '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 항소 법원들의 상호 모순되는 판결들에 대해서 중대한 결론을 제시해 주었다. 노력과 자본의 투입 여부라고 하는 기존의 기준이 더 이상 저작물의 창작성 기준이 될 수 없다고 판시한 Feist 판결이 편집저작물 일반에 널리 적용될 것인지 그리고 특히 데이터베이스와 CD-ROM 등의 멀티미디어 형태의 저작물에도 그대로 적용될 것인지 여부는 극히 불분명한 것이라고 보여진다. 그러나 일단

[53]

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 표현의 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) 등의 발전된 소위 인공지능(artificial intelligence)에서와 같이, 정보 베이스 또는 지식 베이스(knowledge base)와 논리 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.주10)

_ 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 '선택, 정리 또는 배열의 창작성'에 의하여 판단될 것으로 보인다. 다만, 멀티미디어는 종이책으로 된 편집저작물과는 달리 그 소재되는 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 멀티미디어와 창작성은 그 소재되는 사실과 정보들의 압축, 저장, 검색 등에서의 창작성에 의하여 판단되어야 할 것으로 보인다. 이러한 창

[54]

작성 기준에 의하여 멀티미디어를 보호하는 경우에, 소재되는 사실과 정보들의 수집에 막대

한 자본과 시간을 투입하더라도 그러한 사실과 정보 자체는 보호될 수 없다고 하는 문제점은 여전히 남게 되고, 이에 관한 심각한 토론과 연구가 진행중이다.

V. 원저작자와의 관계

1. 출판권의 범위

_ 특정 저작물에 관한 출판권을 가지고 있는 자는 저작권자의 동의 없이도 동일한 저작물을 멀티미디어의 형태로 출판할 수 있는가, 아니면 전자출판물을 출판하고자 하는 자는 저작권자로부터 별도로 그에 관한 허락을 받아야 할 것인가 하는 문제를 살펴보기 위하여는 출판권의 범위가 어떠한가부터 살펴보아야 할 것이다. 출판권의 범위는 저작권자와 출판자와의 사이에 출판권 설정계약이 체결되었는가 아니면 단순한 출판허락계약이 체결되었는가에 따라서 달라질 수 있다. 출판권설정계약이 체결되면 출판자는 저작권법에 규정된 범위의 배타적인 출판권(설정출판권)을 취득하는 것으로 해석되는데^{주11)} 반하여 단순한 출판허락계약이 체결되면 출판자가 가지는 출판권(허락출판권)의 범위는 출판허락계약의 구체적 내용에 따라 좌우되게 될 것이고, 그러한 계약의 해석의 문제로 남는다.

_ 우선, 저작권법에 규정된 출판권이 설정된 경우에 있어서는, 그 출판권의 내용과 범위가 저작권법에 규정되어 있는 바, 출판권이란 '저작물을 인쇄 또는 그와 유사한 방법으로 문서 또는 도서로 발행하는 권리'를 뜻한다. 다시 말하면, 출판권은 저작물을 인쇄 등의 기계적인 방법으로 그리고 문서 또는 도화의 형태로 발행하는 권리이다. 기계적인 방법에는 인쇄 이외에도 각종 현대적인 방법이 포함될 수 있으므로 별다른 문제는 없을 것이지만, 문서 또는 도화의 형태 이외의 형태로 발행하는 것은 출판권의 범위 밖의 행위인가 하는 어려운 문제가 제기된다. 이 문제에 대하여 문서 또는 도화라고 하는 복제물 형태로 제한할 것이 아니라 기계적인 방법으로 저작물을 복제·배포하는 것을 널리 출판이라고 보는 광의의 출판 개념에 따라서 출판권의 범위도 넓게 해석하여야 한다는 견해도 있다.

_ 그러나, 현행 저작권법은 전자출판물을 예상하지 않고 마련된 법이기 때문

[55]

에, 법규정의 문리해석으로도 그러한 광의의 출판 개념은 무리가 있고, 저작권자의 커다란 손실 위에 출판자의 부당한 이익만을 옹호하기 쉬운 균형 잃은 견해라고 하는 지적도 있다. 즉, 문서 또는 도화는 저작물이 유체물에 재현되어 있어서 시각적으로 직접 보고 읽을 수 있는 형태의 복제물을 뜻하는 것이고, 따라서 일정한 기계 장치에 의하여만 보고 읽고 들을 수 있는 녹음테이프, 음반, 영화 필름, 비디오 테이프 등은 문서 또는 도화에 해당되지 않는다고 보여진다.^{주12)} 이와 같은 저작권법상의 출판권 개념에 의하면, 저작물을 컴퓨터가 처리하는 코드로 변환하는 것은 출판권의 범위에 속한다고 볼 수 없고, 저작권이 출판권자에게 양도되었거나 출판계약에 그러한 소위 전자권(Electronic rights) 또는 디지털화권(Digital rights)을 특별히 포함하는 규정이 없는 한, 출판권의 범위가 전자출판물 출판까지 포함하도록 넓게 해석될 수는 없다고 보여진다.^{주13)} 이와 같은 출판권 개념에 의하면, 저작물을 CD-ROM의 형태로 제작·판매하거나 데이터베이스에 입력하여 통신망을 통하여 보급하는 것도 저작권법상의 출판권의 범위 밖의 행위라고 보아야 할 것이다.^{주14)} 생각건대, 이러한 논란과 문제는 결국 현행 저작권법은 전자출판물을 예상하지 못한 가운데 마련된 법

이기 때문에 생긴 문제로 보이고, 따라서 저작권법의 개정을 통해서 출판권의 개념을 다시 정의함과 동시에 저작권자와 출판업자와의 이해 조정을 위한 보다 상세한 규정을 두거나 문화체육부가 출판 계약서 등의 내용에 관한 지도를 해나가야 할 것으로 생각된다.

— 출판허락계약 하에서의 출판권의 범위는 계약의 구체적인 내용에 따라서 결정되는 것이겠지만, 출판권의 내용과 범위에 대하여 계약에 아무런 규정이 없으면, 그 출판권의 내용과 범위는 저작권법에 규정된 설정출판권의 내용과 범위에 따른다고 보는 것이 통설의 견해이다.주15) 특히 출판허락계약에 의하여 출판자가 배타적인 출판권을 가진다고 규정된 경우에는 그 배타적 출판권의 내용과 범위는 저작권법에 규정된 설정출판권의 내용과 범위와 마찬가지로 해석될 여지가 많을 것이다. 그러나 출판허락계약 내에 출판권의 내용과 범위

[56]

에 관한 특별한 규정이 있으면, 물론 그러한 계약 규정에 따라서 출판자의 출판권은 결정될 것이다. 출판권에 관한 계약 규정이 저작권법에 규정된 설정출판권보다 좁은 범위의 출판권을 규정하는 경우도 있겠지만 때로는 설정출판권보다 넓은 범위의 출판권을 허용하는 경우도 있을 수 있고, 특히 후자의 경우에 저작물을 문서 형태의 책으로 뿐만 아니라 CD-ROM 형태 또는 데이터베이스 형태로 제작·보급하는 것까지 포함하는 포괄적 허락이 이루어질 수도 있다. 이러한 포괄적 허락의 경우에 저작권자로서는 전자출판물의 제작 및 보급에 대한 일정한 보상도 함께 규정되도록 주의하여야 할 것임은 물론이다. 그리고, 출판권설정계약의 경우에도 저작권법에 규정된 출판권보다 포괄적인 범위의 출판권을 허락하는 것이 금지되어 있는 것은 아니기 때문에 전자출판물의 제작 및 보급에 대한 규정을 둘 수 있는 것은 물론이다. 추측하건대, 전자사식 등의 출판 기술의 발전에 힘입어서, 종이로 된 책의 출판과 데이터베이스 또는 CD-ROM 의 제작 및 보급은 서로 밀접히 관련된 영업이 될 것이고 하나의 회사에 의하여 총괄적으로 취급되거나 다수의 회사가 공동으로 취급되기 쉬운 영업이기 때문에, 앞으로의 출판권설정계약이나 출판허락계약은 모두 전자출판물의 제작 및 보급에 관한 별도의 규정도 포함하는 경우가 많을 것으로 예상된다.주16) 그리고 방송작가가 자신이 창작한 방송극본을 방송국에 대하여 방송하도록 허락한 방송허락계약을 체결한 경우에도 방송작가가 자신의 극본의 방송만을 허락한 것이지 결코 자동적으로 방송물의 비디오 테이프 제작 및 판매에 대해서까지 허락한 것으로 해석될 수 없다는 판례도 있는 바,주17) 출판허락계약의 경우에도 CD-ROM 등의 전자출판물의 제작 등에 관한 별도의 허락이 없는 원저작물의 저작자가 당연히 전자출판물의 제작에 동의하였다고 해석할 수는 없을 것이다.

2. 저작권 집중관리의 활성화

— 멀티미디어의 제작·보급이 급증함에 따라서, 수십 권 책 분량의 정보와 사실 또는 저작물이 용이하게 복제되고 개작될 것이고, 이에 따라서 신속하고 간이하게 저작물 이용료를 징수하고 지급하는 효율적인 절차가 절실히 필요하게 된다. 특히 멀티미디어는 대부분 다수의 원저작물을 수집하고 편집·배열·정리한 것이기 때문에, 멀티미디어를 제작하기 위하여 그러한 원저작물에

[57]

관한 이용 허락을 받고 이용료를 지급하기 위한 신속하고 효율적인 절차가 중요한 의미를 가진다. 이용하고자 하는 원저작물이 무엇이 있는지부터 시작하여 당해 원저작물의 저작자 및 이용 조건 등의 관련된 정보를 알아내는 데 소요되는 시간과 비용이 최소화되어야 할 것

이고 이용료의 산정도 객관적인 기준에 따라서 정하지 아니하면 저작물 이용의 장애 요인으로 돼버린다.

_ 우선, 원저작물의 이용을 활성화하기 위해서, 일정한 기관이 원저작물의 등록을 받고 공표된 원저작물의 목록과 저작자 등에 관한 정보를 관리하고 있어야 한다. 현행 저작권법은 소위 무방식주의에 입각하고 있기 때문에 저작물의 등록이 의무화되어 있지 않지만, 저작물 이용의 활성화를 위해서는 저작물에 관한 정보가 일정한 기관에 의하여 집중적으로 수집, 관리되어야 한다는 지적이 많이 나오고 있다. 이러한 관점에서 저작권 집중관리(Collective administration of copyright)가 아주 중요한 기능을 하게 된다. 저작권 집중관리가 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 작업이기 때문이다. 이와는 대조적으로 특허법 등의 다수의 산업재산권법의 경우에는 권리설정등록이 되어야 비로소 권리가 형성되도록 되어 있기 때문에 특정 대상에 대하여 어떠한 권리가 존재하는지 여부 그리고 그러한 권리를 누가 가지고 있는지 등에 관하여 용이하게 파악할 수 있는 것이다.

_ 저작권 보호의 필요성과 저작물 이용의 활성화를 동시에 충족시키기 위해서 저작권 집중관리의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 아니하다.주18) 특히 복합저작물 또는 멀티미디어로 표현되는 바와 같이 어문저작물과 음악저작물과 영상저작물 등의 복합되어 있는 경우가 많기 때문에, 기존의 음악저작권협회와 특정 범주의 저작물만을 대상으로 하는 저작권 집중관리에서 한걸음 더 나아가 여러 가지 범주의 저작물을 모두 총괄하여 집중관리하는 기관이 필요할 것으로 생각된다. 이러한 포괄적인 저작권 집중관리 단체의 설립은 모든 이용자들에 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 경쟁업자

[58]

들은 그러한 멀티미디어를 이용하여 제3의 저작물을 만드는 경우가 많기 때문에, 원저작물과 저작물과의 관계는 2중, 3중으로 생기게 되고, 또한 멀티미디어의 이용에 있어서 그 소재되는 저작물을 이용자가 임의로 용이하게 변경할 수 있는 가능성이 커지기 때문에 개작에 대한 이용료의 산정 문제 등의 발생하게 된다. 저작권 집중관리 단체는 이러한 2중, 3중의 원저작물 이용 또는 개작의 경우의 이용료를 통일적으로 산정하여 저작물 이용의 효율성을 높일 수 있게 될 것이다.주19)

_ 저작물의 2차적 이용의 문제는 컴퓨터 프로그램의 경우에도 멀티미디어 제작과 관련하여 심각한 문제로 등장하게 될 것이다. 여기에서 프로그램의 등록과 동시에 저작권자가 원한다면 프로그램심의조정위원회 사무국 등으로 하여금 프로그램의 신탁 관리 또는 사용 허락의 중개를 하도록 하는 방안도 고려해 볼 만한 것으로 생각된다.

VI. 원저작자 권리의 소진

_ 멀티미디어 보급의 일반화에 따라서 저작물 유통과 이용이 급증하는 경우에 필연적으로

원저작물이 2중, 3중, 4중으로 이용되는 사례가 많아지고 따라서 원저작물을 이용하는 경우에 그러한 이용 과정을 거슬러 올라가서 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 가진 자로부터 허락을 받지 아니한 경우에 당해 멀티미디어 전체를 판매할 수 없게 된다는 심각한 문제에 직면할 수도 있을 것이다. 또는 특정 원저작물의 이용 허락에 있어서 특정 지역 내에서의 배포를 조건으로 이용 허락이 이루어진 경우에는 전산망을 통한 당해 멀티미디어의 국제적 보급이 원천적으로 봉쇄당할 수도 있는 것이다. 또한 멀티미디어를 공급하는 방송사업자 등에게 인정된 저작권접권도 최초의 원저작자의 의사에 따라서는 커다란 제약 받을 수 있을 것이다. 멀티미디어의 일반화 및 무선·유선의 통신 기술의 발전에 따라서 저작물이용 및 공급이 다수의 단계에 걸쳐서 이루어지기 때문에 원저작물의 저작권이 모든 단계의 저작물 이용에 대해서 완전한 형태로 작용되도록 하는 것이

[59]

과연 타당한가 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 법정이용허락제도'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, 주20) 멀티미디어의 보급과 이용이 증가함에 따라서 판매용 음반 속의 음악에 한정할 것이 아니고 일반 저작물 전체에 대하여 법정이용허락을 확대하고 출판된 날로부터 일정한 기간의 경과를 요구한다는 등의 요건도 완화하거나 삭제하는 등의 개선이 필요하지 않는가 하는 의견이다. 주21) 또한 영국의 1990년 방송법은, 방송 프로그램이 TV저널이나 전산망의 소비자 정보란 등에서 소개되고 있는 점을 고려하여 방송국이 방송 프로그램 목록이라고 하는 편집저작물에 대하여 가지고 있는 저작권을 제한하여, 주22) 방송 프로그램의 법정이용허락제도를 도입하고 있는 것도 시사하는 바가 크다고 보여진다. 멀티미디어의 법제화에 있어서 고려해 볼 만한 개선 방안이라고 생각된다.

VII. 멀티미디어에서의 복제권

— 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 않은자에 의하여 저작권자의 허락없이 저작물을 용이하게 복제할 수 있다는 커다란 약점을 내포하고 있다. 종이로 된 책의 경우에는 기존의 복제기기가 아무리 발달해도 상당한 시간과 노력을 들여서만 복제될 수 있고 복제된 저작물

[60]

은 원본에 비하여 질적으로 떨어지는 것을 감수해야 하지만, 멀티미디어의 경우에는 아주 쉽고 신속하게 그리고 원본과 완전히 동일한 저작물을 복제할 수 있기 때문에 무단복제에 의한 저작권 침해의 위험이 더욱 커졌다고 볼 수 있는 것이다. 멀티미디어의 출현으로 인하여 저작권 보호에 새로운 문제가 제기된 것은 분명한 것이고, 따라서 복제의 의미를 새롭게 구체화해 둘 필요가 있을 것이다. 이에 관하여 미국의 의회 기술평가국(Office of Technology Assessment)은 수년 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 유형물로 다시 제작하는 것을 말한다"고 정의하고 있는데, 멀티미디어의 출현과 관련하여 복제의 의미를 보다 현대화할 필요가 있다. 다시 말하면, 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 프린트 아웃된 유형물로 소유하기보다는 그때 그때 필요한 정보를 다양한 멀티미디어와 전산망을 통해서 접근하고 이용하는 소비자들이 대부분일 것이므로, 멀티미디어의 이용 또는 무형적인 복제도 저작권 침해로 새로 규정할 필요가 있지 않은가 하는 점을 신중히 검토해 보아야 할 것이다.주23)

_ 정보산업 기술(Information technology)의 발전에 따른 이러한 무형적 복제를 규제하기 위한 입법으로서, 우선 유럽공동체의 '컴퓨터 프로그램의 보호에 관한 위원회지침'에서 저작권자가 가지는 복제권의 내용으로서 '컴퓨터 프로그램을 작동시키거나 보거나 입력 또는 저장시키거나 전송하는 행위'도 복제행위로 금지된다(주24) 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 저작권자로

[61]

부터 그러한 이용 행위를 허락받은 것으로 간주되지만 구입자 이외의 제3자는 설사 구입자의 친구라고 하더라도 그리고 프로그램을 플로피디스크에 복제하지 않고 단순히 프로그램을 작동시키지만 하더라도 저작권 침해로 되는 것이다.

_ 또한, 영국 저작권법도 유사한 규정을 두고 있어서 주목된다. 즉, 복제의 개념 속에 '저작물을 어떠한 매체에 저장하더라도 전자적인 방법으로 하는 행위'가 복제에 해당되고, 더 나아가 '일시적인 형태의 사본이나 저작물 이용에 수반되는 사본'을 만드는 행위도 복제에 해당된다(주25) 고 규정되어 있다. 영국 저작권법이 1988년도에 개정되면서 이와 같이 복제에 관한 새로운 개념이 도입된 취지가 멀티미디어 등의 정보산업 기술이 응용된 저작물이 일반화됨에 따라서 저작권법이 적절한 대응을 하기 위한 노력의 결과라고 보인다.

_ 멀티미디어로부터 프린트해 내거나 컴퓨터 하드디스크에 저장시키는 행위를 복제로 볼 것인지 여부가 불분명하고 분쟁이 발생할 여지가 많아짐에 따라서 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 마

련한 정보이용허락계약이 최종 소비자와의 사이에 체결되었다고 볼 수 있을 것인가, 즉 최종 소비자가 그러한 계약에 구속되는가 하는 계약 유효성의 문제가 제기된다.주26) 또 다른 한 가지 문제는 설사 그러한 사용허락계약이 유효하다고 하더라도 멀티미디어의 양도가 이루어진 경우 새로운 취득자와의 사이에서는 어떠한 법률 관계가 존재하는가 하는 점이 아직 불분명하다고 보여진다. 여기에서 법률 관계가 존재하는가 하는 점이 아직 불분명하다고 보여진다. 여기에서 영국의 1988년 저작권법은 "전자 형태의 저작물(a work in electronic form)이 일정한 범위 내에서의 복제 또는 개작을 허락하는 조건으로 사용허락계약 하에 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

[62]

생각된다.

VIII. PC통신을 통한 저작물 유통

1. 멀티미디어 공급업자의 권리

_ 멀티미디어의 이용이 일반화·활성화되면 PC통신 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 유선방송 사업자가 자신의 방송물을 녹음, 녹화, 복제, 방송할 권리라고 하는 저작권접권주27) 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, 유선송신의 방법으로 멀티미디어를 공급하는 유선송신 사업자에게도 유사한 저작권접권을 부여해 줄 필요가 있다는 점이다.

_ 유선송신에 관하여 일본은 그 저작권법 개정에서 별도의 규정을 두고 있다. 멀티미디어에 관한 데이터통신에 관하여 종전 저작권법은 저작권접권은 물론 저작권자의 유선송신에 관한 아무런 권리도 규정하고 있지 아니하였었다. 종래의 저작권법에는 유선방송권에 관한 규정이 있으나 이것은 데이터의 흐름이 일방향형인 CATV를 대상으로 한 것이며, 그것이 쌍방향형인 데이터통신에는 그대로 적용될 수 없다. 이러한 보호의 불충분성을 보완하기 위해서 일본 개정 저작권법에서는 새로 유선송신권을 규정하게 된 것이다.주28)

_ 이러한 유선송신권에는 종래의 유선방송권이 포함되어 있다. 이러한 법 개정의 결과 데이터베이스의 온라인 서비스에는 저작자의 유선송신권이 미치게 된다.주29) 이러한 일본의 입법례는 전산망을 통하여 멀티미디어를 공급하는 멀

[63]

티미디어 공급업자에게 저작권접권을 인정하고 있지는 않지만 저작권 내용의 일부로서 유선송신권을 규정함으로써 멀티미디어 공급업자의 보호가 강화될 수 있음은 주목할 만한 것으로 보인다. 현행 일본 저작권법 하에서는 우리나라 저작권법에서와 마찬가지로, 멀티미디어

공급업자 또는 디스트리뷰터(distributor)가 원제작업자로부터 제공을 받은 원데이터를 가공해서 부가가치를 가하여 제공하고 있는 경우에, 그러한 가공 행위에 창작성이 인정되면 2차적 저작물의 저작자로서 보호를 받게 될 뿐이다.주30)

2. 멀티미디어 공급업자의 저작권 침해 방조

_ PC통신의 이용이 대중화됨에 따라서 우리나라에서도 최근에 『퇴마록』과 같이 소위 PC문학이라고 불리는 새로운 범주의 저작물이 인기를 끌고 그러한 인기에 힘입어 PC통신상의 저작물이 종이책으로도 출판되고 영화 및 비디오게임으로 제작되는 단계에 이르기도 한다. 그리고, PC통신이 정보 전달의 주된 수단으로 등장하게 된 소위 정보화 시대를 맞이하여, 우리나라 출판사들도 각종 도서를 종이책으로 출판할 뿐만 아니라 Digital Information의 형태로 PC통신을 통하여 공급·판매하는 방안을 적극적으로 검토하기 시작하였고 도서관들도 물리적 형태의 도서 대여뿐만 아니라 PC통신을 통한 정보의 공급 중심지의 역할로 바뀌어 가고 있다. 이러한 경우에 위에서 살펴본 바와 같이 복제의 개념을 다시 신중히 검토해볼 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 LAN 환경 속에서 다수의 이용자가 접근하여 읽어 보는 경우에 저작물의 복제에 해당되는 것인지 등에 관하여 보다 명확한 입법적 해결이 있어야 PC통신을 통한 저작물 유통이 활성화될 수 있을 것이다.

_ 또한, PC통신상에 공개된 저작물이라고 하더라도 그 공개의 구체적 의미에 관하여 분쟁이 발생할 가능성도 크다. 즉, 특정인이 자신의 의견이나 취미로 만든 프로그램을 널리 알리고자 PC통신상에 그러한 의견이나 프로그램을 공개한 경우에 다른 PC통신 이용자들이 그러한 의견이나 프로그램을 복제하여 이용하는 것은 저작권자의 허락 하에 이루어지는 것으로 볼 수 있지만, 제3

[64]

자가 그와 같이 공개된 의견이나 프로그램을 수집·편집하여 마치 자신의 새로운 작품인 것처럼 출판하거나 판매하는 것까지도 저작권자의 허락 범위 내의 행위로 볼 수 있을 것인지 여부에 대해서는 신중한 검토가 필요할 것이다.

_ 더욱 어려운 문제는 공개된 저작물 속에 제3자의 저작권을 침해하여 만들어진 정보 또는 복제물이 공급된다면 그러한 복제물을 PC통신상에 올려 공개하는 행위를 무단 복제 행위로 볼 수 있다는 전제 하에서도, 그러한 무단 복제물이 PC통신상에서 계속적으로 보급될 수 있도록 방치하거나 묵시적으로 허용한 통신망 사업자는 어떠한 책임을 질 것인가 하는 문제도 제기될 수 있다. 초고속정보통신망의 구축에 대비한다는 차원에서 정보통신부는 금번 개정안에서 '프로그램의 복제물을 그 사정을 알면서 통신망을 통하여 일반에게 공개를 목적으로 이를 배포하거나 그 배포를 방조하는 행위'주31) 도 저작권 침해행위로 간주하는 규정을 두고 있다. 배포를 방조한 통신망 사업자의 책임을 추궁하는 경우에 과연 통신망 사업자에게 어느 정도의 주의 의무를 부과할 수 있을 것인지 그리고 통신망 사업자에게 PC통신상의 저작물의 내용을 검토하여 불법 복제물인지 여부를 검사할 수 있도록 허용하는 의미라면 통신망 비밀을 침해하게 되는 것은 아닌지 등의 어려운 문제가 수반될 것이다.

_ 우리나라의 현행 저작권법은 이에 관한 명문의 규정을 두고 있지 않기 때문에 많은 논란이 제기될 수 있는 바, 이에 관하여 미국 판례를 참고해 볼 수 있을 것이다. Cubby, Inc. v.

Compuserve. Inc.주32) 사건에서 통신망 사업자 Compuserve는 출판사가 아니라 단순한 배포업자에 해당되기 때문에 그 통신망 속의 데이터베이스가 명예훼손적인 내용인지 여부를 조사할 의무가 없고 그러한 내용을 알 수도 없었기 때문에 명예훼손의 책임을 지지 아니한다고 판시되었다. 이에 반하여, Playboy Enterprises Inc. v. Frena주33) 사건에서는 피고 통신망 사업자가 고객들로 하여금 사진저작물을 게시판에 올리거나 게시판의 사진저작물을 다운로드 받을 수 있도록 하는 일종의 게시판 서비스(Bulletin board service)를 제공해 왔고, 그러한 게시판 서비스에 원고가 저작권을 가지고 있는 사진저작물도 게시되어 옴에 따라 원고가 저작권 침해를 주장하였고, 연방법원도 피고 통신망 사업자의 저작권 침해의 책임을 인정하면서 피고 통신망 사업자가 고객들에 의한 저작권 침해의 사실을 몰랐다고

[65]

하는 선의를 주장하는 것만으로는 피고의 저작권 침해의 책임을 면할 수 없다고 판시하였다. Compuserve는 컴퓨터화된 음악으로 구성되어 있는 소위 MIDI 파일을 주고 받을 수 있는 게시판 서비스를 제공하여 오다가 최근에 대형 음악사에 의하여 저작권 침해의 제소를 받아서 미화 7,000만 달러 손해배상 책임을 지게 될지도 모를 위기에 몰리게 되기도 하였다.

주1)

『저작권소식』 제8호, 1995. 4, 2쪽.

주2)

『한국경제신문』, 1995. 4. 11.

주3)

Financial Times, 5 January & 16 February 1994.

주4)

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

주5)

[컴퓨터프로그램보호법 제29조 이하.](#)

주6)

컴퓨터프로그램보호법 개정안 제21조 및 제2조의1.

주7)

[저작권법 제43조 제2항; 컴퓨터프로그램보호법 제16조의2.](#)

주8)

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

주9)

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

주10)

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

주11)

[저작권법 제54조 내지 제60조.](#)

주12)

황적인·최현호, 『저작물과 출판권』, 87쪽 참조.

주13)

松田政行, 『コンピュータ時代の知的所有權』, 東京: きょうせい, 1988, 57쪽.

주14)

신문의 온라인 서비스에 대하여 상당수의 자유기고가(Free-lancer)들이 그들의 저작권 특히 디지털화권을 침해한 것이라고 주장하면서 New York Times 등 신문사 등을 상대로 하여 소송을 제기하고 있다: Fred Greuras and others, "Multimedia and the Superhighway", 11 Computer Lawyer 12(Sept. 1994).

주15)

허희성, 『신저작권법 축조해설』, 288쪽.

주16)

Michael F.Flint, A User's Guide to Copyright, London: Butterworths, 1990, p.315.

주17)

1985년5월28일 대법원 판례.

주18)

石田正泰, 「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.

주19)

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

주20)

한국 [저작권법 제50조](#).

주21)

Brian Kahin, "The Intellectual Property Problem in Multimedia and the IMA Strategy", SOFTIC Symposium, 1993. 11. 10~11.

주22)

Section 175 of the Broadcasting Act 1990.

주23)

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

주24)

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

주25)

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

주26)

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

주27)

한국 [저작권법 제2조 제8호](#) 및 [제69조](#).

주28)

日本 著作権法 제2조 제17호 有線送信을 "공중에 의해 직접 수신되는 것을 목적으로 하여 유선통신의 송신 [유선 전기 통신 설비로서 그 일부분의 설치의 장소가 다른 부분의 설치의 장소와 동일 구내(그 구내가 2 이상의 자의 점유에 속하는 경우에는 동일한 자의 점유에 속하는 구역 내)에 있는 것에 의한 송신을 제외한다] 을 행하는 것을 말한다"고 정의하고 있다.

주29)

유선송신권에 관하여는 日本 저작권법 제23조 참조.

주30)

日本著作権審議會 第7次小委員會, 『데이터베이스 및 뉴미디어에 관한 報告書』, 昭和 60년 9월, 文化廳.

주31)

컴퓨터 프로그램 보호법 개정안 제26조.

주32)

776 F. Supp. 135(S.D.N.Y. 1991).

주33)

839 F. Supp. 1552(M.D.Fla. 1993).