

KBI 연구 2008-13

# 디지털 융합시대 방송콘텐츠의 효율적 보호방안과 정책과제

윤호진 · 윤재식 · 박웅진



한국방송영상산업진흥원  
Korean Broadcasting Institute



이 보고서는 한국전자통신연구원(ETRI)의 후원으로 작성되었습니다.

보고서 내용은 연구자들의 개인 견해이며, 한국전자통신연구원의 공식 입장과 다를 수 있습니다.



# 목 차

<b>제1장 서론</b> .....	1
I. 논의 배경 .....	3
II. 보고서의 구성 .....	4
<b>제2장 방송콘텐츠의 불법유통 실태와 저작권 보호 현황</b> .....	5
I. 방송콘텐츠 불법유통의 주요 경로 .....	7
II. 방송콘텐츠 온라인 불법유통의 규모 및 피해 현황 .....	10
1. 방송콘텐츠 온라인 불법유통의 규모 및 단위별 특징 .....	10
2. 방송콘텐츠 온라인 불법유통의 피해 현황 .....	11
3. 직접 제작한 콘텐츠의 불법유통 .....	16
4. 방송콘텐츠 불법유통에 대한 인식 변화 .....	19
5. 국내 방송콘텐츠의 해외 온라인 불법유통 .....	23
1) 국내 방송콘텐츠의 해외 불법유통에 따른 문제점 .....	23
2) 해외에서의 국내 저작권 보호 노력 .....	23
III. 세계 주요 국가의 저작권 보호 및 방송콘텐츠 불법유통 현황 .....	26
1. 세계 주요 국가들의 저작권법 인식 변화 .....	26
1) 지적재산권 확보의 중요성 .....	26
2) 저작권법의 산업 경제적 가치 .....	27
3) 저작권법 관련 국제조약 .....	29
2. 미국의 저작권법과 불법유통 현황 .....	34
1) 저작권 관련 기관 .....	35
2) 저작권산업의 규모 및 동향 .....	37
3) 방송콘텐츠의 불법유통 현황 .....	40
4) 저작권 보호정책 실행 관련 입법 .....	46

5) 한미 FTA로 인한 저작권법의 변화 동향 .....	51
3. 유럽의 저작권법과 불법유통 현황 .....	57
1) 저작권 관련 기관 .....	58
2) 저작권산업의 규모 및 동향 .....	60
3) 방송콘텐츠의 불법유통 현황 .....	62
4) 저작권 보호정책 실행 관련 입법 .....	62
5) 저작권 관련 유럽연합과 개별국가들의 마찰 .....	71
4. 일본의 저작권법과 불법유통 현황 .....	73
1) 저작권 관련 기관 .....	74
2) 저작권산업의 규모 및 동향 .....	78
3) 방송콘텐츠 불법유통 현황 .....	79
4) 저작권 보호정책 실행 관련 입법 .....	80
5. 중국의 저작권법과 불법유통 현황 .....	83
1) 저작권 관련 기관 .....	84
2) 저작권산업의 규모 및 동향 .....	88
3) 방송콘텐츠 불법유통 현황 .....	89
4) 저작권 보호정책 실행 관련 입법 .....	92

### **제3장 방송콘텐츠의 법적 보호와 국내외 판례 분석 .....** 97

I. 저작권법상 방송콘텐츠의 개념 .....	99
1. 방송콘텐츠의 정의 .....	99
2. 방송콘텐츠의 법적 유형 .....	101
II. 저작권 제도의 개요 .....	101
1. 저작권법의 역사 .....	101
2. 저작권의 개념과 법 제정 취지 .....	103
1) 저작권의 개념 .....	103
2) 저작권법의 제정 취지 .....	106
III. 방송콘텐츠의 법적 보호 관련 법제 .....	107

1. 저작권법 .....	107
1) 저작물로서의 방송콘텐츠의 보호 .....	107
2) 저작물로서의 방송콘텐츠의 저작자 .....	110
3) 저작인접물로서의 방송콘텐츠의 보호 .....	114
4) ‘포맷권’의 보호 문제 .....	115
2. 부정경쟁방지법 .....	118
3. 민법 .....	119
4. 디지털 환경 하에서의 새로운 입법 동향 .....	120
IV. 방송콘텐츠의 법적 보호와 관련된 국내의 재판례 .....	121
1. 한국 .....	121
1) ‘인터넷방송’과 저작권법상의 방송 .....	121
2) 벅스뮤직의 스트리밍 서비스와 저작권법상의 전송 .....	123
3) 디지털 위성방송에 대한 기술적 보호조치 .....	124
2. 미국 .....	125
1) 저작권법상 공연권에 의한 방송의 보호 .....	125
2) 케이블방송과 저작권 문제 .....	127
3) 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠 보호 문제 .....	129
4) FCC의 브로드캐스트 플렉 사례 .....	130
3. 영국 .....	131
4. 독일 .....	132
5. 일본 .....	133
V. 저작권법에 의한 방송콘텐츠의 보호를 둘러싼 문제점 .....	135
1. 저작권법의 입법취지와 공공이익의 보호 .....	135
2. 저작권의 보호 강화 흐름과 공공이익에 대한 위협 .....	135
3. 디지털 환경과 방송콘텐츠의 저작권 보호 .....	136
VI. 방송콘텐츠의 기술적 보호조치와 공익과의 갈등 .....	137
1. 기술적 보호조치 개관 .....	137
1) 현행 저작권법의 내용 .....	137

2) 한미 FTA 저작권법 협정문의 ‘접근통제조치’ 수용 .....	138
3) 기술적 보호조치 집행에 따른 문제점 .....	139
2. 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 보호 .....	140
1) 의의 .....	140
2) 저작권법의 기술적 보호조치와 방송콘텐츠 적용 사례 .....	141
3. 기술적 보호조치에 따른 저작재산권 제한규정의 형해화 .....	142
VII. 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 효율적 보호 방안 .....	144
1. 기술적 보호조치와 저작권법 상 구제절차와의 상호 관련성 .....	144
2. 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 효율적 보호 방안 .....	145
1) 문제의 소재 .....	145
2) 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠 보호의 필요성 .....	145
3. 기술적 보호조치와 공익과의 갈등관계 해소 방안 .....	147
VIII. 소결 : 방송 통신 융합에 따른 저작권법 제도의 개선 방안 .....	148

## **제4장 방송콘텐츠 보호와 기술적 보호조치 .....** 151

I. 기술적 보호조치의 등장 배경 .....	153
II. 기술적 보호조치의 개발 동향 .....	154
1. 브로드캐스트 플렉 .....	155
2. DTCP .....	157
3. CPRM .....	159
4. HDCP .....	161
1) 디바이스 인증 .....	162
2) 데이터 암호화 .....	163
3) 디바이스 인증 취소 .....	163
5. 제한수신 .....	163
6. DVB-CPCM .....	167
1) ADM .....	170
2) Security Control .....	170

3) Content Handling .....	170
7. B-CAS/Dub 10 .....	171
1) B-CAS의 콘텐츠 운영 모드 .....	173
2) Dub 10 .....	173
8. 워터마킹 .....	174
9. 필터링 .....	177
<b>III. 기술적 보호조치의 효과와 한계 .....</b>	<b>179</b>
1. DTCP 및 HDCP 분석 .....	179
2. 기존 기술적 보호조치의 분류 .....	180
1) 암호화 및 복사 횟수 제한 방식 .....	180
2) 플래크 삽입 방식 .....	181
3) 도메인에 기반을 둔 방식 .....	181
3. 도메인 현황 .....	182
<b>IV. 기술적 보호조치의 향후 전망 .....</b>	<b>183</b>
1. 저작권 보호기술의 바람직한 적용방식 .....	183
1) 기술적 보호조치는 스피드 범퍼로서의 역할을 수행 .....	183
2) 국민적 공감대 형성이 중요 .....	184
3) 저작권 보호기술의 인프라 스트럭처 제시가 필요 .....	184
2. 저작권 보호기술의 원활한 적용을 위한 요구조건 .....	185
1) 기존 인프라 및 인터페이스 지원 .....	185
2) 저작권법과의 충돌 최소화 .....	185
3) 경제적이며 실용적인 방식 필요 .....	185
4) 기기들 간의 상호호환성 문제 해결 .....	186
<b>제5장 콘텐츠 정책결정과정의 이해와 갈등프레임 분석 .....</b>	<b>187</b>
I. 미디어 정책결정과정의 이해를 통한 접근 .....	189
1. 정책결정과정이란? .....	189
2. 일반적인 커뮤니케이션 정책결정 관련 행위자 .....	189

1) 미국	189
2) 한국	191
3. 방송콘텐츠 온라인 불법유통 관련 정책과 이해관계자	191
II. 온라인 불법유통 관련 이해집단 간 대립구조의 이해	192
1. 온라인 불법유통 대립구조에의 접근 : 주체별 설명과 분석	193
1) 행정부	193
2) 법원	196
3) 기업	196
4) 개인(미디어소비자)	203
III. 온라인 불법유통과 저작권 문제 해결을 위한 프레임 분석	205
1. 갈등프레임에 대한 설명	206
2. 프레임의 개념 정의와 적용	209
1) 실체프레임	209
2) 특성프레임	212
3) 손익프레임	215
4) 과정프레임	216
5) 성과프레임	218
IV. 소결	220

## **제6장 방송콘텐츠 보호조치에 대한 참여주체별 입장** 223

I. 조사개요	225
1. 조사배경 및 목적	225
2. 조사구성 및 방법	226
3. 주요 조사내용	229
1) 불법이용의 심각성 및 피해 인식	229
2) 불법이용의 원인과 책임 소재	230
3) 방송의 디지털 전환과 불법유통 간의 상관관계	230
4) 규범적 대책과 기술적 보호조치에 대한 평가	230

5) 향후 저작권 정책의 방향 모색 .....	230
6) 저작권 보호를 위한 개선방안 .....	230
II. 심층면접 조사결과 .....	231
1. 방송콘텐츠 불법이용의 심각성과 피해수준 .....	232
1) 방송콘텐츠 불법이용의 심각성 수준 인식 .....	232
2) 방송콘텐츠 불법유통의 피해 수준 인식 .....	234
3) 방송콘텐츠 불법유통의 심각성/피해 수준 인식 차이 .....	235
4) 방송콘텐츠 불법유통 방지를 위한 자구노력 및 애로사항 .....	238
2. 방송콘텐츠 불법이용의 원인과 책임 .....	239
1) 방송콘텐츠 불법이용의 근본적 원인 .....	239
2) 방송콘텐츠 불법이용의 경험 및 이유 .....	242
3) 방송콘텐츠 불법유통의 참여주체별 책임 .....	243
3. 방송콘텐츠 저작권 보호대책의 평가 .....	247
1) 규범적 대책에 대한 인식과 평가 .....	247
2) 기술적 보호조치에 대한 인식과 평가 .....	250
4. 참여주체별 입장을 고려한 불법유통 방지대책 .....	253
III. FGD 조사결과 .....	254
1. 조사설계 .....	254
2. 조사결과 .....	255
1) 불법유통의 심각성 및 피해 .....	255
2) 불법이용에 대한 원인과 책임 .....	257
3) 규범적 대책과 기술적 대책 .....	260
4) 기술적 보호조치의 법제화 논의 .....	261
IV. 소결 .....	263
1. 디지털 전환에 따른 불법이용 대책 마련의 시급성 .....	263
2. 불법유통 차단정책의 구현 조건 .....	264
3. 정책적 합의 .....	267

<b>제7장 결 론</b> .....	<b>269</b>
I. 논의결과 요약 .....	271
II. 방송콘텐츠의 효율적 보호를 위한 정책 제언 .....	275
<b>참고 문헌</b> .....	<b>277</b>

## 표 목 차

〈표 2-1〉 TV 프로그램의 온라인 유통방식 비교 .....	8
〈표 2-2〉 방송사별 TV 프로그램 불법유통 현황 .....	10
〈표 2-3〉 TV 프로그램의 온라인 불법유통 단위 .....	11
〈표 2-4〉 비디오 관련업소의 양적 변화(2001~2005년) .....	13
〈표 2-5〉 이용자 제작 콘텐츠의 형태 .....	16
〈표 2-6〉 UCC 콘텐츠 유형 및 분류 .....	18
〈표 2-7〉 미국의 저작권산업 부가가치 추이(1997~2005) .....	38
〈표 2-8〉 미국의 저작권산업 관련 해외수출 성장률 .....	40
〈표 2-9〉 미국에 진출한 한국의 방송콘텐츠 기업 현황 .....	46
〈표 2-10〉 미국 저작권 관련 주요 연대표 .....	48
〈표 2-11〉 영국의 TV 제작 관련 제도 변화 .....	65
〈표 2-12〉 일본의 저작권 관련 정책 연혁 .....	73
〈표 6-1〉 심층면접 참여자 구성 .....	231
〈표 6-2〉 불법이용의 심각성에 대한 참여주체별 판단근거 .....	236
〈표 6-3〉 불법이용 근절을 위한 저작권자들의 지구노력 .....	238
〈표 6-4〉 저작권자들의 지구노력에 따른 애로사항 .....	239
〈표 6-5〉 불법이용에 대한 참여주체별 책임소재 .....	243
〈표 6-6〉 책임 주체에 대한 구체적인 판단근거 .....	244
〈표 6-7〉 ISP 책임론에 대한 ISP 주체의 의견 .....	245
〈표 6-8〉 규범적 대책의 개선을 위한 제안 .....	248
〈표 6-9〉 규범적 대책의 긍정적 측면과 부정적 측면 .....	249
〈표 6-10〉 기술적 보호조치의 효과에 대한 판단근거 .....	251
〈표 6-11〉 기술적 보호조치의 긍정적 측면과 부정적 측면 .....	252
〈표 6-12〉 기술적 보호조치의 개선을 위한 제안 .....	252
〈표 6-13〉 FGD 참여자 프로파일 .....	255
〈표 6-14〉 불법유통의 심각성 및 피해 수준에 대한 평가 .....	256

## 그림목차

〈그림 2-1〉 국내 음악산업의 불법복제 현황 .....	12
〈그림 2-2〉 국내 영화산업의 불법복제 현황 .....	13
〈그림 2-3〉 방송영상물 불법유통 사이트의 다운로드 현황 .....	14
〈그림 2-4〉 방송영상물 불법복제 시장규모 .....	15
〈그림 2-5〉 불법유통 시 주로 이용하는 콘텐츠 .....	20
〈그림 2-6〉 불법유통 시 주로 이용하는 방송콘텐츠 장르 .....	21
〈그림 4-1〉 브로드캐스트 플래к(BF) 개념도 .....	155
〈그림 4-2〉 DTCP 개념도 .....	158
〈그림 4-3〉 CPRM 동작 과정 .....	161
〈그림 4-4〉 HDCP 시스템 구성 예 .....	162
〈그림 4-5〉 CA 시스템 흐름도 .....	164
〈그림 4-6〉 CAS 블록도-송신부 .....	165
〈그림 4-7〉 ECM과 EMM 메시지 구조 .....	166
〈그림 4-8〉 CAS 블록도 - 수신부 .....	167
〈그림 4-9〉 DVB CPCM 환경 .....	168
〈그림 4-10〉 CPCM 시스템 .....	169
〈그림 4-11〉 B-CAS 키 구조 .....	172
〈그림 4-12〉 워터마킹 알고리즘(절차) .....	176
〈그림 4-13〉 내용 기반 특정 정보 추출 .....	178
〈그림 6-1〉 조사 설계도 .....	228
〈그림 6-2〉 주요 조사항목 .....	229
〈그림 6-3〉 불법유통 심각성에 대한 참여주체별 인식 .....	233
〈그림 6-4〉 불법유통 피해에 대한 참여주체별 인식 .....	234
〈그림 6-5〉 방송콘텐츠 불법유통에 대한 인식 차이 .....	235

〈그림 6-6〉 불법이용의 핵심 원인에 대한 참여주체별 인식 .....	241
〈그림 6-7〉 이용자들의 불법이용 주요 동기 .....	242
〈그림 6-8〉 규범적 대책의 효과에 대한 참여주체별 평가 .....	248
〈그림 6-9〉 참여주체들이 인식하는 저작권법 및 제도의 무게중심 .....	250
〈그림 6-10〉 기술적 보호조치의 효과에 대한 참여주체별 평가 .....	251
〈그림 6-11〉 방송콘텐츠 불법복제의 원인 분석 .....	258
〈그림 6-12〉 불법이용의 대책 마련을 위한 적정 시기 .....	264
〈그림 6-13〉 불법유통 방지를 위한 바람직한 정책방향 .....	265
〈그림 6-14〉 방송콘텐츠 불법이용에 대한 해법 .....	267



제1장

서 론





## I. 논의 배경

디지털 미디어 환경이 도래하면서, 방송콘텐츠의 저작권을 어떻게 보호할 것인가에 대한 관심이 증대하고 있다. 아날로그 방송의 비교적 폐쇄적인 프로그램 유통 시절을 탈피하여, 현재는 방송콘텐츠를 TV뿐만 아니라 인터넷과 DMB 등 다양한 기기를 통해 이용할 수 있게 되었기 때문이다. 언제 어디서나 원하는 방송콘텐츠를 접할 수 있는 유비쿼터스 시대가 활짝 꽃을 피웠지만, 그 이면에는 온라인 불법유통을 통해 창작자의 기본권을 침해하는 일이 종종 벌어지고 있다. 따라서 방송콘텐츠를 다양한 방식으로 유통시키면서 원소스 멀티유즈 전략을 통해 이용 활성화를 추구하는 것과 온라인 불법유통을 차단하여 저작권산업을 보호하는 것을 얼마나 조화롭게 추구하느냐야말로 향후 콘텐츠 진흥정책의 핵심이 될 것이다.

이런 관점에서, 이 보고서는 디지털 시대 방송콘텐츠를 보호하기 위한 정책방안과 효율적인 기술적 보완조치를 모색하기 위해 작성되었다. 특히 콘텐츠 저작권자와 콘텐츠 배포자, 기술관련 업체, 규제기관/학계/법조계, 이용자 등 방송콘텐츠의 창작, 유통, 이용과 밀접한 관련을 지닌 참여주체들을 심층 인터뷰하여 문제의 원인을 짚어보고 합리적인 해결방안을 모색하고자 했다. 보다 효과적으로 방송콘텐츠 불법이용을 차단하기 위해서는 관련 참여주체들의 서로 다른 의견과 차단정책에 대한 의견 수렴이 필수적인 과정이기 때문이다.

이 보고서는 2007년에 발간한 『방송콘텐츠 온라인 불법유통 현황 및 저작권 침해 유형 분석』(윤호진 외 4인)의 후속 연구에 해당한다. 2007년 보고서에서는 TV 프로그램의 온라인 유통현황을 직접 분석하여 그 피해규모를 공개하고, 실제로 온라인 불법유통에 참여한 이용자들을 심층 인터뷰하여 불법이용의 동기를 파악한 바 있다. 또한 방송콘텐츠의 불법 유통에 따른 경제적 파급효과를 분석하여, 2020년까지 최소 750억 원 이상의 피해가 있을 것으로 전망했다. 그리고 이와 같은 분석결과를 토대로 하여, 이 보고서에서는 방송콘텐츠를 효율적으로 보호하기 위한 법제도적 개선 방안과 기술적 보호조치의 적용가능성을 핵심적으로 검토하고자 했다.

## II. 보고서의 구성

먼저 서론에 뒤이어 기술된 제2장에서는 방송콘텐츠의 국내외 불법유통 실태와 저작권 보호현황을 살펴보았다. 2007년 보고서에 담긴 주요 분석결과들을 요약했고, 세계 주요 국가들(미국, 유럽, 일본, 중국 등)의 저작권 관련기관과 저작권산업의 규모 그리고 구체적인 저작권 보호정책들을 비교했다.

제3장에서는 방송콘텐츠의 법적 개념과 저작권법에 따른 보호방안을 검토했다. 또한 이와 관련된 국내외 주요 국가들의 판례를 분석하고, 기술적 보호조치와 공익과의 갈등해소 방안을 논의했다. 제3장은 박성호 교수가 책임 집필했다. 제4장에서는 방송콘텐츠 보호를 위한 기술적 보호조치의 등장배경과 개발동향을 살펴보고, 방송콘텐츠 저작권 보호기술의 바람직한 적용방식과 필요조건 등을 제언했다. 제4장은 황성운 교수가 책임 집필했다.

제5장과 제6장에서는 방송콘텐츠 불법유통을 개선하기 위한 기술적 보호조치를 도입하는 과정에서 야기될 수 있는 갈등프레임을 설명하고, 이에 근거하여 주요 참여주체별 입장을 심층 조사했다. 구체적으로 방송콘텐츠 불법이용의 심각성과 피해에 대한 인식 차이를 비교했고, 원인과 책임 소재에 대해서 논의했다. 마지막으로 효과적인 저작권 보호를 위한 규범적 대책과 기술적 보호조치를 평가하고, 참여주체별로 제시한 저작권 보호방안을 비교했으며, 분석결과를 통해 확인할 수 있는 정책적 함의를 기술했다.

## 제2장

# 방송콘텐츠의 불법유통 실태와 저작권 보호 현황





## I. 방송콘텐츠 불법유통의 주요 경로

최근 브로드밴드(인터넷)의 확산에 따라 인터랙티브한 콘텐츠 제공방식이 가능해지게 되었으며, 이는 콘텐츠 유통 방식에서 큰 변화를 야기하고 있다. 네트워크나 웹으로 대표되는 인터넷 세계에서의 콘텐츠 유통은 영상물의 유동성 강화는 물론, 다양한 노드(nod)와 허브(hub)를 통해 콘텐츠가 세계적으로 확산될 수 있도록 한다는 특징을 가지고 있다. 할리우드가 유통에 초점을 맞춤으로써 세계 영상산업의 지배력을 갖는데 성공한 사례에서 알 수 있듯이, 이제는 유통이 방송 영상물의 세계적인 성공뿐만 아니라 생존의 중요한 요인으로서 자리매김하고 있다. 따라서 세계를 상대로 한 한류의 확산전략 또한 체계적인 유통시스템의 확보가 가장 중요한 조건이라고 해도 과언이 아니다.

이처럼 인터넷과 디지털미디어의 출현은 새로운 유통 경로 확보와 서비스의 확대를 가져왔지만, 전혀 예상치 못했던 양상으로 콘텐츠를 복제 유통시킴으로서 방송영상물 저작권자들에게 심각한 경제적 위협을 가하고 있다. 디지털화에 따른 방송영상물 불법유통 및 배포의 용이성, 신속성, 복제의 질적 향상과 동질성, 조직과 편집의 용이성 등으로 인해 방송콘텐츠의 저작권 침해 가능성이 높아졌고, 특히 방송영상물의 불법유통은 영상물의 독특한 경제적 특성인 원소스 멀티유즈 윈도우 효과에 부정적인 영향을 가져오게 되어 결과적으로 방송영상물을 통한 2차, 3차 시장의 부가가치 창출에 심각한 장애가 되고 있다.

현재 온라인상에서 텔레비전 프로그램의 유통은 파일 공유 또는 스트리밍(streaming) 방식으로 이루어지고 있으며, 파일 공유 방식은 웹하드(webhard)와 P2P(peer to peer) 방식으로 구분된다. 먼저 스트리밍이란 인터넷에서 영상이나 음향, 애니메이션 등의 파일을 하드디스크 드라이브에 다운로드받아 재생하던 것을 다운로드 없이 실시간으로 재생해주는 기법을 뜻하며, 전송되는 데이터가 마치 물이 흐르는 것처럼 처리된다고 해서 '스트리밍'이라는 명칭이 붙여졌다.

웹하드란 일정한 용량의 저장 공간인 스토리지를 확보하여 디스켓이 없이도 어느 곳에서나 인터넷 환경과 함께 자신이 작업한 문서나 파일을 저장·열람·편집하고, 다수의 사람과 파일을 공유할 수 있는 인터넷 파일관리 시스템을 뜻하며, 웹하드 방식에서는 소수의 운영자들이 해당 프로그램을 연속적으로 자신의 사이트에 업로드

하는 방식으로 TV 프로그램을 유통시킨다. 각 사이트마다 공유되는 캐시머니(cash money)를 통해 원하는 방송콘텐츠의 다운로드가 공유되고, P2P나 스트리밍 방식에 비해 고화질의 콘텐츠가 제공된다. 또한 개인이 다운로드를 통해 방송콘텐츠를 직접 소유할 수 있으므로, 지상파방송사들은 ‘검색 금지어’(예컨대, 프로그램 이름이나 진행자 이름 등)를 활용하여 저작권 보호를 요구하는 일이 많다. 따라서 일반 네티즌들이 TV 프로그램에 용이하게 접근할 수 없고, 이를 무력화하기 위해 사이트 운영자는 프로그램 이름의 변형을 통해 콘텐츠를 유통하고 있다.

이에 비해 P2P 방식은 개인 컴퓨터끼리 직접 연결하고 검색함으로써 모든 참여자가 공급자인 동시에 수요자가 되는 방식을 의미한다. 개인과 개인 간의 온라인 유통이라는 특성상, 특정 프로그램을 보유하고 있는 사람이 어떤 시간대에 얼마나 접속하고 있는가가 콘텐츠 유통에 결정적인 영향을 끼친다. 일반적으로 낮 시간대보다는 저녁 또는 심야 시간대에 방송 콘텐츠 유통이 활발하게 이루어지고 있다. 요컨대, P2P 방식은 다양한 사람들이 자료를 공유할 수 있다는 장점을 지니고 있지만, 콘텐츠를 가지고 있는 사람이 서비스에 접속하지 않는 상태에서는 공유가 불가능하다는 한계를 지니고 있다.

〈표 2-1〉 TV 프로그램의 온라인 유통방식 비교

구분	웹하드 방식	P2P 방식	스트리밍 방식
서비스 비용	업로더가 설정한 만큼 캐시 지불	캐시를 지불하는 업체도 거의 무료	무료
검색 용이성	실제 프로그램 이름으로 검색 어려움	실제 프로그램 이름으로 검색 어려움	실제 프로그램 이름으로 검색 가능
콘텐츠 공유 형태	소장	소장	복제
유통 콘텐츠 단위	프로그램 1편	프로그램 1편	프로그램 1편뿐만 아니라 몇 초 분량의 주요 장면도 공유
검색어 사용	검색어 제약으로 인한 변형이 많아 검색하기 어려움	검색어 제약으로 인한 변형이 많아 검색하기 어려움	검색어 제약이 전혀 없음

\* 출처 : 윤호진 외(2007).

또한 디지털비디오 영상서비스를 가리키는 DVR 또한 방송콘텐츠의 저작권과 관련해 서비스 제공에 난항을 겪고 있다. 지난 2007년 3월 미국에서는 DVR 업체인 케이블비전(Cablevision)의 디지털비디오 영상서비스가 저작권 침해 사례에 해당한다는 판결이 내려지기도 했다. 케이블비전은 가입자들에게 소위 '원격영상 저장시스템'이라는 서비스를 제공하고 있었는데, 이는 기존의 티보(TiVo)처럼 자신의 가정 내에 DVR 하드웨어를 설치하여 텔레비전 프로그램을 녹화하여 재생하는 기술이 아니라, 케이블비전의 중앙서비스센터에 각 가입자들의 하드웨어(iO DVR이라 불리는)를 설치해 놓고 가입자들이 자신이 원하는 영상물을 다시 전송받아서 시청하는 서비스이다. 해당 지역의 연방지법 판사는 이처럼 원거리 서버를 이용하여 디지털 영상물을 저장 및 전송하는 것이 저작물을 허가 없이 복제하는 행위에 해당한다는 결론을 내렸고, 특히 서버를 이용하여 영상물을 녹화, 재생, 전송하는 과정에서 '버퍼 카피'가 생기게 되는데 이것이 바로 저작권 침해 행위에 해당한다고 밝혔다.

방송콘텐츠는 온라인상에서의 불법유통 문제를 야기하고 있을 뿐만 아니라, 최근에는 지상파 재송신 유료화를 두고 지상파방송사와 케이블TV간의 갈등 중심에 놓여있기도 하다. 이는 IPTV 등 새로운 미디어의 등장에 따라 미디어 시장의 환경이 바뀌면서 지상파방송사가 케이블TV업계에 디지털 지상파방송 재송신 중지를 요청한 것으로부터 기인했는데, '무료·보편적 서비스'인 방송채널의 유료화는 부당하다는 케이블TV업계의 주장과 이를 반대하는 지상파방송사의 의견이 첨예하게 맞서고 있는 상황이다.

특히 문화콘텐츠를 불법으로 유통시키는 장본인으로서 불법 온라인서비스 제공업체(OSP)가 지목되고 있다. OSP는 다른 사람의 저작물이나 실연·음반·방송·데이터베이스를 정보통신망을 통해 복제 또는 전송하는 업체를 의미한다. 인터넷 접속 서비스를 제공하는 통신사·웹하드·P2P사이트 등이 여기에 해당한다. 특히 우리나라의 경우 세계적으로 P2P·웹하드 등 불법 OSP가 광범위하고 대중적이어서 미국 등 주요 문화산업 수출국이 예의주시하고 있다. 세계 음반산업이 7년 전보다 24% 감소하는 데 그쳤지만, 한국의 경우, 같은 기간 80% 급감한 주요 원인으로도 불법 OSP로 유통되는 복제물이 지목되고 있다.

또한 2007년 무렵에는 디지털 시대를 상징하는 문화코드 중 하나인 UCC가 온라인 유통업계에서 큰 반향을 일으키기도 했다. 네이버와 다음, 야후 등의 인터넷 포털 사이트와 동영상 사이트에서 지상파방송사의 콘텐츠가 무료로 제공되면서 지상파방

송사측이 공동으로 콘텐츠 저작권 침해 배상을 요구하고 나서기도 했다. 현재 방송사들이 UCC에 대해 문제 삼고 있는 부분은 개별 이용자들이 방송사측의 허락을 받고 콘텐츠를 이용하는 것이 아니라는 점에 있다. 현재 인터넷을 통해 이루어지고 있는 불법유통 행위는 대부분 드라마나 오락 프로그램 자체의 동영상을 올리거나 캡처 화면을 올리는 것으로 저작권법을 위반한 사례가 많다. 유료인 방송콘텐츠를 일부나 혹은 전부를 다운로드하고 공유함으로써 무료로 즐기도록 하는 무책임한 행태를 비판하는 것이다.

## Ⅱ. 방송콘텐츠 온라인 불법유통의 규모 및 피해 현황

### 1. 방송콘텐츠 온라인 불법유통의 규모 및 단위별 특징

윤호진 외(2007)의 연구결과에 따르면, 10개의 온라인 불법유통 사이트에서 제공된 방송콘텐츠는 모두 1만 9681건인데 이 중에서 드라마가 1만 2304건으로 62.5%를 차지했으며, 연예오락 프로그램이 7377건으로 37.5%를 기록했다(분석기간 : 2007년 11월 14~30일까지 17일). 온라인상에서 불법 유통되고 있는 TV 프로그램의 단위를 살펴본 결과, 총 유통량 중 1편 단위로 유통되고 있는 사례가 1만 7330건(88%)으로 가장 많이 차지했고, 1편이 아닌 주요 장면 위주로 편집되어 유통되고 있는 경우가 2351건(12%)으로 조사되었다. 장르별로 살펴보면, 드라마의 경우 1편 단위가 1만 980건(89.2%), 주요 장면 위주가 1029건(13.9%)으로 집계되었다.

〈표 2-2〉 방송사별 TV 프로그램 불법유통 현황

방송사		KBS	MBC	SBS	합계
장르	드라마	801건	5,506건	5,997건	12,304건 62.5%
	연예오락	359건	3,942건	3,076건	7,377건 37.5%
합계		1,160건 5.9%	9,448건 48.0%	9,073건 46.1%	19,681건 100%

\* 출처 : 윤호진 외(2007)

〈표 2-3〉 TV 프로그램의 온라인 불법유통 단위

구분		장르		합계	
		드라마	연예오락		
1편	방송사	KBS	626건	163건	789건
		MBC	4,482건	3,132건	7,614건
		SBS	5,872건	3,055건	8,927건
	소계	10,980건	6,350건	17,330건 (88%)	
1편 이하	방송사	KBS	175건	196건	371건
		MBC	1,024건	810건	1,834건
		SBS	125건	21건	146건
	소계	1,324건	1,029건	2,351건	
합계		12,304건	7,377건	19,681건 (100%)	

\* 출처 : 윤호진 외(2007)

온라인에서 불법적으로 유통되고 있는 TV 프로그램, 특히 드라마와 연예오락 프로그램은 약 90%가 1편 단위의 완결본 형태로 제공되고 있기 때문에, 원하는 TV 프로그램을 굳이 실시간으로 시청할 필요 없이, 온라인으로 언제든지 감상하거나 개인적으로 소장할 수 있게 되어 있다. 실제로 온라인을 통해 원하는 TV 프로그램을 즐겨 다운받는 네티즌들은 드라마에 대한 몰입도를 고조시키기 위해 종영 이후 한꺼번에 전회를 감상하는 방식을 취하기도 한다.

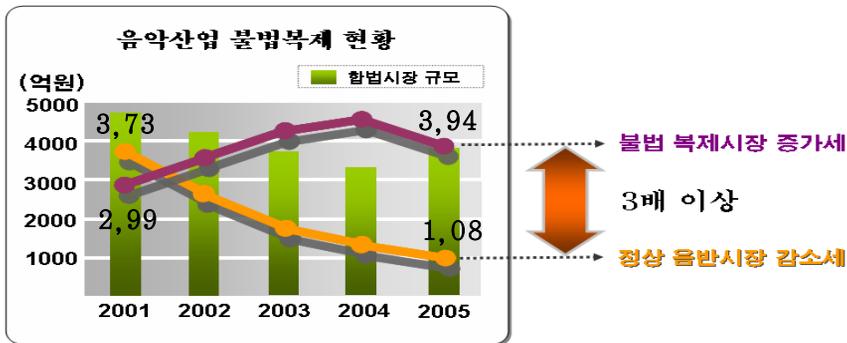
## 2. 방송콘텐츠 온라인 불법유통의 피해 현황

한국문화관광정책연구원에 따르면, 2001년부터 2007년까지 불법복제로 인한 전체 문화콘텐츠산업의 매출 손실은 20조 8000억 원, 고용 손실은 16만 6000여명에 달하는 것으로 조사되었다. 또 4대 주요 콘텐츠인 영화, 음악, 방송, 출판 산업의 피해액이 연간 2조원 이상(2006년 기준)으로 추정되고 있고, IT 기술의 발달에 따라 대부분의 저작물이 디지털로 제작되고 유통되면서 인터넷상 불법복제로 인한 산업 피해가 심각한 것으로 나타나고 있다.

2007년 문화체육관광부에서 발간한 『저작물 이용실태 및 저작권에 대한 인식조사』에 의하면 온라인에서 음악 콘텐츠를 이용한 방법으로 불법적인 음악파일 다운로드 및 스트리밍을 사용한 경우가 2007년도 42.8%로 2006년도 34.2%보다 더 높게 나타나고 있으며, 영화의 경우 온라인에서 불법 다운로드 및 스트리밍이 2007년도 43.0%로 2006년 31.5%보다 높게 나타나 특히 영화콘텐츠 분야의 온라인상의 불법 다운로드 실태가 전년보다 더 심각해진 것으로 나타나고 있다.

한국은 예전부터 불법복제 등 저작권 침해행위가 ‘범죄’라는 인식이 약했는데, 2006년 한국리서치에서 실시한 저작권 인식 관련 설문조사에서는 온라인을 통한 영화·음악·스캔만화 등의 불법 다운로드에 대한 이용자 인식이 심각한 수준에 이르렀다고 발표하기도 했다. 특히 온라인상에서 다운로드 받는 콘텐츠 중 불법저작물의 비율이 무려 59.4%를 차지하고, 다운로드를 하는 사람들의 53.3%는 콘텐츠를 유료로 다운받더라도 저작권자의 동의가 없으면 불법이라는 사실을 모르는 것으로 나타났다. 이는 인터넷을 이용하는 사람들의 저작권법에 대한 인식 부족과 함께 일반인들을 대상으로 한 저작권 관련 교육이 시급함을 나타내는 추세라고 할 수 있다.

<그림 2-1> 국내 음악산업의 불법복제 현황

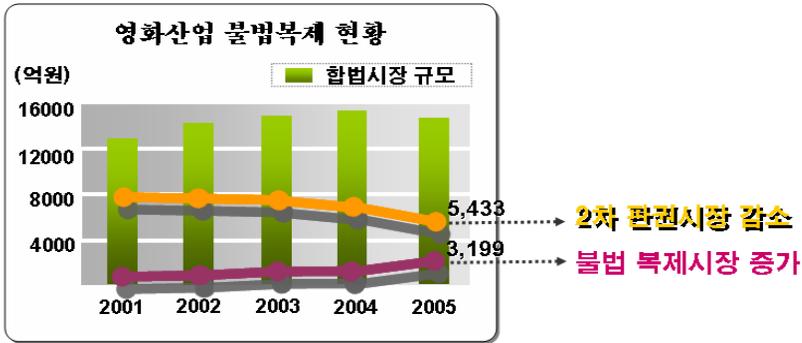


\* 출처: 문화관광부(2007a).

문화콘텐츠 중에서도 특히 음악(음반) 불법복제의 규모는 이미 합법시장을 초과했고, 음반 시장은 지속적인 감소 추세에 들어서고 있다. 여기에 영화산업의 불법복제 규모는 연간 50%씩 증가하고 있으며, 이 또한 2차 판권시장의 60%에 육박하는 것으로 나타났다. 불법복제의 증가로 인해 DVD/비디오 등으로 대표되는 국내 영화의 2

차 판권시장은 3년간 1800억 원 이상 매출 감소한 것으로 나타났다. 게다가 영화의 2차 판권 시장 규모 감소로 인해 최근 3년간 비디오 대여점 등이 3400여 개소 폐업을 하는 등, 결과적으로 2차 판권시장 전체의 26.6%가 감소하는 등 산업의 규모가 크게 축소되었다.

<그림 2-2> 국내 영화산업의 불법복제 현황



\* 출처: 문화관광부(2007a).

2007년 국내 저작권 보호센터에서 조사한 『2007 저작권 침해방지 연차보고서』에 나타난 영상물의 불법물의 유통량(건수)을 살펴보면, 2006년 한 해 동안 온라인에서 약 114억 2320만 편, 오프라인에서 약 1163만 편으로 총 114억 3484만 편이 유통되는 것으로 나타났다. 온라인과 오프라인 유통량 비율은 각각 전체의 99.9%, 0.1%로서 음악 불법시장과 마찬가지로 온라인의 유통량이 압도적으로 많다. 이러한 유통량은, 국내 인터넷 이용자 1인당 1달 평균 27편을 불법적으로 다운로드하거나 VOD 등의 불법 서비스를 이용하고 있음을 의미한다.

<표 2-4> 비디오 관련업소의 양적 변화(2001~2005년)

(단위: 개)

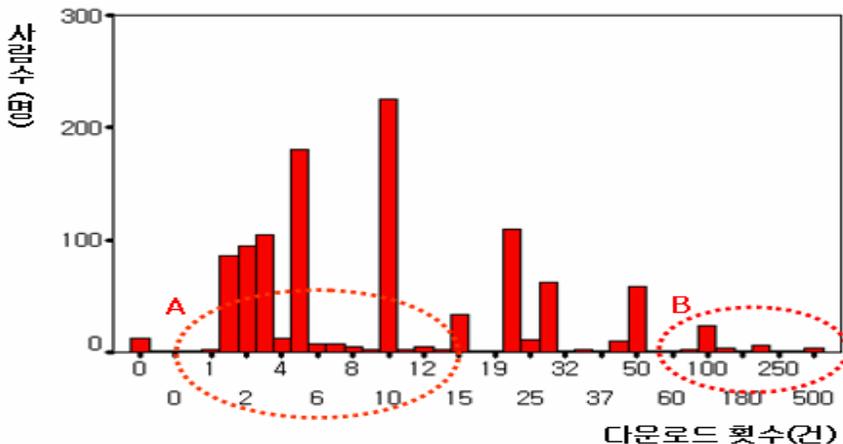
구분	2001	2002	2003	2004	2005
비디오 감상실 수	2,400	2,400	2,300	2,200	2,028
비디오 대여점 수	10,000	9,000	8,500	7,500	7,000

\* 출처 : 문화관광부(2007a).

금액을 기준으로 온라인 불법시장 규모를 살펴보면, 온라인의 경우 약 2조 6864억 원, 오프라인의 경우 약 383억 9108만 원으로 총 2조 7248억 원의 시장이 형성되어 있다. 온라인 시장과 오프라인 시장의 비율은 각각 98.6%, 1.4%로, 오프라인의 경우 유통량(건수) 비율보다는 금액 비율이 상대적으로 더 높다. 오프라인 영상 불법물은 1편당 약 3,300원으로 온라인 영상 불법물 가격(1편당 약 300원)보다 10배 정도 크나, 유통량 격차와 비교해보면 상대적으로 작은 차이임을 알 수 있다. 또한 불법 영상시장의 총규모인 2조 7248억 원은, 국내 인터넷 이용자가 불법 영상물(영화, 애니메이션, 드라마 등) 이용에 1인당 1년 평균 8만 원을 지출하는 수준에 해당한다.

영상 불법물 중 영화의 불법 유통량(건수)을 살펴보면, 2006년 한 해 동안 온라인에서 약 32억 9,651만 편, 오프라인에서 약 1,151만 편으로 총 33억 803만 편이 유통되는 것으로 나타났다. 온라인과 오프라인 유통량 비율은 각각 전체의 99.7%, 0.3%로서 온라인 유통량이 압도적으로 많다. 금액을 기준으로 불법시장 규모를 살펴보면, 온라인의 경우 약 5,710억 원, 오프라인의 경우 약 380억 원으로 총 6,090억 원의 시장이 형성되어 있으며, 온라인 시장과 오프라인 시장의 비율은 각각 93.8%, 6.2%를 차지하고 있다. 영화 불법물은 유통량 기준으로 영상 불법물의 28.9%, 금액 기준으로 22.4%를 차지하고 있다.

<그림 2-3> 방송영상물 불법유통 사이트의 다운로드 현황



\* 출처: 저작권보호센터(2007).

불법복제와 다운로드가 만연한 인터넷 환경 때문에 국제사회는 한국을 지적재산권 침해 국가로 주시하고 있으며, 2007년 미국 무역대표부(USTR)에서는 우리나라를 지적재산권 감시대상국 선정했다. 2008년 8월에 방한했던 미국 워너브라더스의 지적재산권 담당자 데이비드 캐플런 부사장은 한국의 디지털 저작권 침해 현황에 대해 이렇게 표현하기도 했다. “한국의 디지털 저작권 침해(digital piracy)는 심각한 수준이다. 법안을 지속적으로 개정하고 문화 콘텐츠를 보호할 수 있는 기술을 끊임 없이 적용하지 않는다면 한국의 부가관권 시장 회복은 요원할 것이다.”

<그림 2-4> 방송영상물 불법복제 시장규모

		비율	합계
건수 기준	온라인	114억2320만2954 편	114억3484만6616 편 영화, 애니메이션, 드라마 등을 1인당 1달 평균 27편 불법 이용
	오프라인	1163만3662 편	
		99.9 %	
		0.1 %	
		비율	합계
금액 기준	온라인	2조6864억6643만2768 원	2조7248억5751만7368 원 1인당 1년 평균 불법 영상물 이용에 7만9780원을 지출함
	오프라인	383억9108만4600 원	
		98.6 %	
		1.4 %	

\* 출처: 저작권보호센터(2007).

과거에는 방송콘텐츠를 비롯한 영상물 산업의 주요 소득원이 비디오, DVD 등 2차 부가관권 시장이었다면, 인터넷 불법 다운로드가 활성화된 최근에는, 특히 한국에서의 부가관권 시장은 거의 궤멸의 위기에 처해있는 것으로 나타났다. 따라서 부가관권 시장을 살리기 위해서는 불법 다운로드 행위를 철저히 단속하고, 온라인 서비스 제공자에게 확고한 책임 의식을 심어주어야 한다. 이를 위해서는 우선적으로 저작권 등록을 의무화하는 제도적인 체계가 선행될 수 있도록 시스템을 구축하고, 이 단계가 순조롭지 못하면 정부에서 저작권 보호를 위해 지원에 나서야 하며 정부의 노력이 실효를 거두지 못할 경우 마지막 단계로 법적 조치를 취해야 할 필요가 있다.

### 3. 직접 제작한 콘텐츠의 불법유통

이용자 제작 콘텐츠를 매체별로 살펴보면 텍스트(text), 오디오(audio), 이미지(image), 비디오(video), 그리고 복합 콘텐츠(packaged)로 구분할 수 있다(김대호, 2007). 텍스트 위주는 원제작물 또는 다른 텍스트, 소설, 시 등을 변경하는 것을 말하며, 이미지는 사용자가 제작 또는 수정한 포토나 이미지를 플리커(flicker)나 블로그와 같은 온라인에 게시하는 것을 의미한다. 오디오는 오디오 콘텐츠를 편집·녹음하고 디지털 형태로 보급하는 것을 말하며, 비디오는 비디오 콘텐츠를 녹화·편집하여 업로드하거나 기존의 콘텐츠와의 리믹스 등을 포함한 콘텐츠다(OECD, 2007).

한편 이만제(2007)는 이용자 제작 콘텐츠를 콘텐츠 창작 비율과 복제 정도에 따라 총 4가지로 구분했다. 첫 번째는 순수하게 이용자의 독창성을 발휘하여 제작된 사용자 생성 콘텐츠를 의미하며 영어권에서는 UCC보다 더 일반적으로 사용되고 있는 UGC(User Generated Contents)이다. 두 번째로는 기존에 존재하던 콘텐츠에 이용자의 의견을 첨가하거나 혹은 다른 소스 콘텐츠를 조합하여 변형시킨 콘텐츠를 의미하는 UMC(User Modified Contents)가 있다.

<표 2-5> 이용자 제작 콘텐츠의 형태

콘텐츠형태	설명	예
텍스트, 소설, 시	원제작물 또는 다른 텍스트, 소설, 시의 변경	Fanfiction.net Quizilla.com, Writely
포토/이미지	사용자가 제작 또는 수정한 포토나 이미지/사용자가 찍은 디지털 사진을 온라인상에 게시	사진을 플리커나 블로그와 같은 사이트에 게시; 리믹스된 이미지
음악/오디오	오디오 콘텐츠를 편집/녹음하고 디지털 형태로 보급	오디오 매시업(mash up), 리믹스, 마이스페이스 페이지나 밴드 웹사이트에 가정에서 올린 녹음한 음악, Podcasting 등
비디오/영화	비디오 콘텐츠를 녹화/편집하여 업로드; 기존의 콘텐츠와의 리믹스, 가정에서 제작한 콘텐츠, 이 두 가지의 결합 등을 포함	영화 예고편 리믹스; 립싱크 비디오; 블로그와 비디오 캐스팅; 홈 비디오 게시; 유튜브와 구글 비디오 같은 사이트에 게시; 현재의 TV 방송

콘텐츠형태	설명	예
시민 저널리즘	보통의 시민들이 현재의 사건들을 신문기자처럼 기사를 쓰고 블로그에 게재, 현 이슈에 대한 비디오나 사진을 찍고 온라인상에 게시	오마이뉴스, Global/Voices와 NowPublic; 뉴스가치가 있는 사건들의 비디오나 사진들을 블로그 사건을 게재
교육 콘텐츠	학교, 대학에서 제작한 콘텐츠, 교육적 사용을 목적으로 가진 콘텐츠	H2O와 같은 실라버스 공유 사이트, MIT의 Open Course Ware
모바일 콘텐츠	모바일 핸드폰이나 다른 무선기기로 제작된 콘텐츠(예: 문자메시지, 사진, 비디오)로서, 일반적으로 MMS를 통해 다른 사용자들에게 보내거나, 이메일하거나, 인터넷에 업로드	전통적인 미디어가 접근할 수 없는 공적인 사건, 자연재해 같은 환경에 대한 비디오와 사진; 텍스트 메시지가 정치적 조직화를 위해 사용됨
가상 콘텐츠	온라인 가상 환경에서 제작된 콘텐츠, 일부 가상세계는 실제로 구매 가능, 사용자제작 게임 성장 중	주택, 의류, 예술작품 등 세컨드 라이프에서 구매/개발 가능한 다양한 많은 가상 상품들

\* 출처: OECD(2007), 김대호(2007)에서 재구성.

세 번째는 기존에 있던 두 가지 이상의 콘텐츠를 조합하여 사용자가 재창조한 콘텐츠로서 전혀 새로운 의미나 부가가치를 생산해내며, 소스 콘텐츠와 형태는 유사할 지라도 제작목적과 그에 따른 실제내용이 다르기 때문에 독립적인 것이 특징인 URC (User Recreated Contents)이고, 네 번째는 전문가 수준의 실력을 갖춘 준전문가인 프로슈어가 직접 제작한 콘텐츠로서 자신의 관심 분야에서 전문가 못지않은 수준 높은 콘텐츠를 생산해내고 있는 PCC(Proteur Created Contents)이다.

일반적으로 UCC와도 같은 의미로 쓰이고 있는 UGC는 대부분 동아리, 동호회 등에 의해 많이 제작되는 수용자 직접 제작 콘텐츠로써 저작권 침해 문제가 없는 장점이 있으나 전체 UCC의 10%에도 못 미치고 있는 실정이다. 우리가 가장 많이 접할 수 있는 가장 보편적인 콘텐츠 유형인 UMC는 기존의 콘텐츠를 단지 변형시킨 데 그치기 때문에 변형 후에도 콘텐츠 제작자의 의도가 소스 콘텐츠와 동일화하게 되고, 이로 인해 저작권 문제를 대두시키게 되었다. 이에 비해 URC와 PCC는 독립성과 전문성을 대표 가치로 내세우고 있어 다른 두 가지와는 차별적 특징을 보인다.

<표 2-6> UCC 콘텐츠 유형 및 분류

분류	세분화	용어	예	제작 특징
형태	Generated	UGC	A	A가 고유한 창작에 의한 콘텐츠
	Modified	UMC	A+a=A'	소스 콘텐츠 A에 사용자의 아이디어 a를 덧붙인 A'는 A의 제작의도와 동일함
	Recreated	URC	A+B=C	서로 다른 콘텐츠 A, B를 조합하여 새로운 콘텐츠 C가 생성되었지만 제작 의도는 A, B와는 다른 고유한 아이디어로 이루어짐.
	Specilaized	PCC	AA	전문가 수준의 실력을 갖춘 준전문가인 프로슈어가 직접 제작한 콘텐츠. 자신의 관심 분야에서 전문가 못지않은 수준 높은 콘텐츠를 생산해내고 있음.

\* 참조 : 김문형 외(2006), 김대호(2007), 이만제(2007).

그렇다면 인터넷 이용자들은 UCC 동영상의 저작물 문제에 관해 어느 정도의 인식을 하고 있을까? 2007년 저작권보호센터에서는 10대에서 40대까지의 인터넷 이용자 2000명을 대상으로 UCC에 대한 인지도를 조사했는데, 조사 결과 81.4%가 'UCC를 알고 있다'고 응답하였으며, 18.6%가 '모른다'고 응답한 것으로 나타났다. 여기서 '알고 있다'에는 단순히 용어를 들어본 경우는 제외되며, UCC의 의미에 대하여 대략적으로 알고 있는 수준 이상만이 포함된다고 한다.

저작권보호센터에서는 UCC에 대한 인지도가 80%를 넘게 나온 것은, 2006년도 한 해 동안 다양한 UCC가 포털 사이트를 통해 활발하게 업로드 및 이용되고, 또한 신문, TV, 라디오 등 다양한 언론매체에서 UCC를 소개한 결과로 판단된다고 분석했다. 반면, 응답자들 중 UCC를 제작한 경험이 있는 자는 전체의 21.4%에 해당하며, 실제로 포털사이트 등에 업로드하여 불특정 다수인과 공유한 사람의 비율은 7.9%에 그친 것으로 나타났다. 이는 곧 'UCC를 제작한 경험이 없음'의 비율은 78.6%로써, 자신이 스스로 UCC 제작하는 경우보다는 타인이 제작한 UCC를 이용하는 비율이 훨씬 높은 것으로 조사되었다.

특히 UCC 제작 경험을 가진 자(21.4%) 중에서 '무'에서 '유'를 창출한 경우(순수 창작물)는 33.2%인 것으로 조사되었다. 반면에, 기존에 존재하는 음악물, 영상물, 출판물 등을 활용하여 제작하는 경우(2차 저작물)는 66.8%로 상대적으로 높게 나타

났다. 저작권 침해 확률이 높은 것으로 예상되는 UCC 형태는 주로 순수창작물이 아닌 2차 저작물로서, 후자의 비율이 높다는 사실은 저작권자 권익 보호와 관련한 부정적 측면으로 볼 수 있다.

기존의 저작물을 활용하는 이러한 특성 때문에 UCC는 최근 저작권 침해문제로 세계적인 관심사로 대두되고 있고, 주로 지상파 방송사업자들과 인터넷사회사들이 포털과 동영상 UCC 전문 회사들을 상대로 저작권 소송을 침해여부를 다투고 있는 실정이다. 이러한 UCC의 제작 성격 또한 저작물의 온라인 유통에 따른 결과로 등장한 것이며, 저작권 분쟁이 본격적으로 벌어지면서 불법 복제된 저작물을 인터넷에 올린 평범한 네티즌들이 민형사상의 책임을 지고 범법자가 되거나 벌금형에 처해지는 등의 법적 제재 또한 더욱 강력해지고 있는 추세다. 따라서 불법 UCC가 만연하지 못하도록 네티즌은 물론 UCC를 유통하는 포털과 웹사이트 또한 공동의 노력이 필요하다.

#### 4. 방송콘텐츠 불법유통에 대한 인식 변화

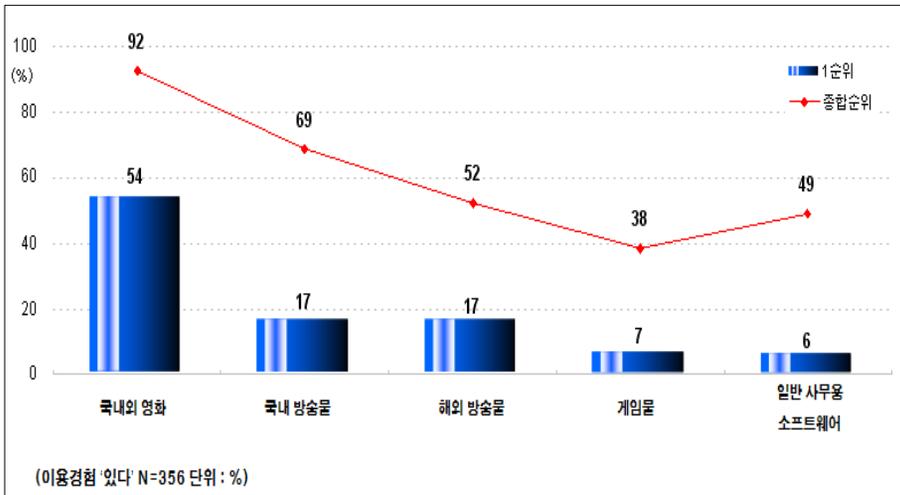
일반인들에게도 저작권 자체에 대한 인식은 높아지고 있으나, 이러한 인식이 실제 저작물 이용 상황에서 정품 사용이나 저작권 보호 행위로 이어지지는 못하고 있다. 지난 2004년부터 문화관광부가 실시한 『저작권에 대한 인식 조사』 결과에 따르면 저작권에 대해 ‘알고 있다’라고 응답한 비율이 2004년에 전체의 58.2%에서 2005년 83.5%, 2006년 87%로 꾸준한 증가세를 나타냈다. 하지만 2006년 조사에 따르면 정품 콘텐츠를 구매한 횟수는 평균 6.8회로 2005년 평균보다 1.2회 감소했으며, 부정품 콘텐츠를 구매한 횟수는 평균 9.8회로 2005년 평균 보다 1.9회 상승한 것으로 나타났다. 이는 곧 저작권에 대한 인지도 향상이 저작권 보호와 직접적으로 연결되지는 않고 있음을 보여주었다.

이와 함께 저작권 보호의 강화 필요성에 대해서는 응답자의 60% 이상이 긍정적으로 대답했는데, 이는 2005년 조사 결과와 비슷한 응답 수준이다. 또한 ‘저작권자 스스로의 대응이 어렵기 때문에 정부가 나서서 저작권 보호를 해야 한다(2005년 67.0%, 2006년 72.9%)’는 응답이 5.9% 증가한 것으로 조사되어 저작권 보호를 위한 정부의 보다 적극적 역할을 기대하는 것으로 나타났다. 따라서 저작권에 대한 이러

한 인식과 행위의 간극을 좁혀가는 것이 향후 대국민 저작권 홍보와 교육 정책에 있어 중요한 과제가 될 것으로 보인다.

지식기반사회에서 영화, 음악, 게임 등 저작권산업의 비중은 매년 증가하고 있으며, 미국의 경우 GDP의 11%, 한국은 6.9%를 차지(2005년/부가가치 기준)하고 있다. 그러나 저작권산업의 중요성에 비해 저작권 침해행위가 '범죄'라는 사회 전반의 공감대는 부족한 편이다. 2007년 문화관광부와 한국리서치의 『저작권 인식조사』 결과에 따르면, 음악콘텐츠를 이용하기 위해 가장 많이 사용하는 방법이 '불법적인 음악파일 다운로드 및 스트리밍'이라는 응답이 42.8%, 영화콘텐츠의 경우 22.9%에 달해, 불법이용이 광범위하게 이뤄지고 있음을 보여주고 있다. 아울러 응답자의 86.7%가 '우리나라가 저작권 침해가 심한 국가라는 지적에 동의한다'라고 응답하여, 저작권 보호를 위한 적극 대응이 필요함을 시사하고 있다.

<그림 2-5> 불법유통 시 주로 이용하는 콘텐츠



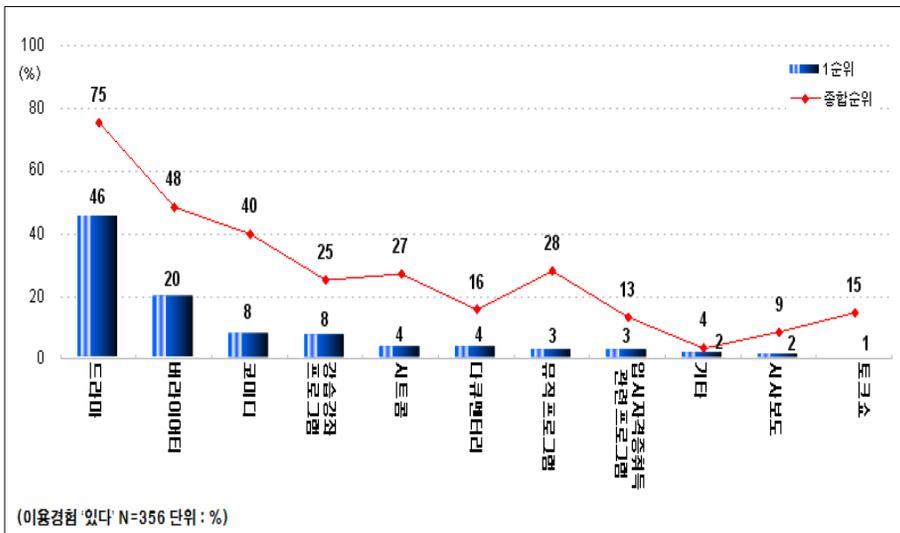
\* 출처 : 윤호진 외(2007).

2007년 한국방송영상산업진흥원(KBI)에서 실시한 방송콘텐츠 불법유통 이용자 의식 조사 결과, 웹하드, P2P와 같은 파일공유 서비스와 스트리밍 서비스 등을 통해 방송콘텐츠를 불법적으로 이용해본 사람은 전체 조사 대상자 중 71.2%에 달하는 것으로 나타났는데, 이는 전체 국민 10명 중 7명 정도가 방송콘텐츠의 불법유통에 관

여하고 있는 것을 뜻한다고 할 수 있다(윤호진 외, 2007). 방송콘텐츠의 불법적 이용 시 주로 사용하는 전송방식으로는 웹하드가 전체 응답의 60%로 가장 많았으며, P2P가 29%, 스트리밍 서비스가 11%의 비율로 나타났다. 또한 불법 유통 시 가장 많이 이용하는 콘텐츠 장르가 무엇이라는 질문에 1순위로 ‘국내외 영화’를 꼽았으며, ‘국내 방송물’과 ‘해외 방송물’은 각각 17%씩, 게임물이 7%, 기타 사무용 소프트웨어가 6%로 나타났다.

이처럼 자신들의 행위가 저작권법을 위반한 불법유통임에도 불구하고 계속 다운로드를 이용하는 이유에 대해서는 가장 많은 응답자들이 ‘원하는 시간에 편리하게 볼 수 있기 때문’(78%)이라고 답했고, ‘무료로 볼 수 있기 때문’이 65%, ‘다양한 프로그램을 검색하고 골라 볼 수 있기 때문’이 44%를, ‘프로그램을 동영상 파일로 소장할 수 있어서’가 22%로 뒤를 이었다. 앞서 본 바와 같이 주 활용 방송물의 방영 시기가 1~2주 내의 최신 프로그램이라는 점을 생각하면, 결국 이용자들이 방송물을 다운로드 받아보는 가장 큰 이유는 시청이 여의치 않았던 최근의 방송분을 자신이 편한 시간에 편리하게 보기 위함이라고 유추할 수 있다.

<그림 2-6> 불법유통 시 주로 이용하는 방송콘텐츠 장르



\* 출처 : 윤호진 외(2007).

위의 조사 결과에서도 알 수 있듯이, 불법 다운로드를 이용하는 사람들은 이것이 특별히 불법이라는 생각을 하지 않는다는 공통점을 지니고 있다. 이러한 인식을 하게 된 원인은 많은 사람들이 인터넷 상에서 방송콘텐츠를 다운로드 받아서 보는 것이 일상화 되었고, 주변의 모든 사람들이 일상적으로 하고 있는 행위이므로 이것이 누군가에게 피해를 주는 행위라는 양심의 가책을 느끼기가 힘들기 때문이다. 결국 도처에 만연해있는 불법유통 환경이 새로운 불법유통의 계기를 만들어주는 악순환이 발생하고 있는 셈이다.

김기태(2008)는 저작권에 대한 인식 부족의 원인을 우리 전통 사회의 습성에서 찾기도 했는데, ‘책 도둑은 도둑도 아니다’라는 속설이 용인되는 사회 분위기 속에서 글 도둑 또한 도둑의 범주에 속하지 않는 것으로 생각하는 사람이 많았다는 점과 설혹 자기의 글이 도둑맞은 것을 알았다 하더라도 체면상 드러내놓고 싸우는 것을 피하여 법정까지 가서 흑백을 가리려는 적극적인 노력은 거의 찾아볼 수 없었다는 점에서 오랜 시간 저작권 침해문제가 해결되지 못한 이유를 들기도 했다. 아울러 재판을 하면 시간과 비용이 많이 들 뿐 아니라 명예와 직결되는 지적 소산인 저작물을 금전적으로 파악하고 싶지 않다는 의식이 강해서 대부분의 저작권 관련 분쟁이 적극적으로 해결되지 못하고, 소극적 항의나 합의 정도의 선에서 해결되는 경향이 두드러졌던 것으로 보인다고도 밝혔다.

그렇다면 저작권을 침해하는 사람들은 어떤 생각을 갖고 있기에 엄연한 범법 행위를 저지르는 것일까? 저작권 침해자들의 심리상태에 따른 유형에 대해 일본의 저명한 출판인 미미사카 다로우는 다음과 같이 설명하고 있다(김기태, 2008).

“첫 번째는 저작권 또는 저작권법의 존재조차 알지 못하는 상태에서 침해 의식 따위는 염두에 두지 않은 채 태연히 침해행위를 저지르는 경우이다. 따라서 지식인 혹은 문화인을 자처하는 사람들에게서는 보기 힘든 양상이라고 할 수 있다. 두 번째는 저작권에 대해서 조금은 알고 있지만 다른 사람의 저작물을 자기가 이용하는 것은 침해가 되지 않을 것이라고 가볍게 생각하는 경우이다. 예컨대, 다른 사람의 저작물을 자기 저작물에 이용할 때 처음부터 당연한 ‘인용’이라고 정해놓고 무단으로 써먹고는 태연히 지나가는 경우가 바로 그것이라고 할 수 있다. 이런 종류의 사람들은 저작권법에서 규정하고 있는 ‘인용’의 조건을 모르고 있으며, 그러한 조건을 지키지 않으면 저작권 침해를 초래한다는 사실을 이해하지 못하고 있음이 분명하다. 마지막으로 세 번째는 저작권 또는 저작권법에 관해서 일단 이해의 폭이 넓고, 침해란 어떤

것인지 충분히 알고 있으면서도 버젓이 침해행위를 저지르는 경우이다. 이런 종류의 사람들은 아무도 자기의 침해사실을 알아차리지 못할 것이기 때문에 문제가 되는 일은 없을 것이라는 뻔뻔스러움이 강해서 만일 침해사실이 드러나더라도 당당히 싸운다는 태도를 갖고 있다.”

## 5. 국내 방송콘텐츠의 해외 온라인 불법유통

### 1) 국내 방송콘텐츠의 해외 불법유통에 따른 문제점

최근 한류의 영향으로 국내의 방송콘텐츠는 중국을 비롯한 아시아 시장에 진출하면서 꾸준한 성장세를 이어왔다. 그러나 불법 복제품의 범람으로 적절한 수익을 창출하지 못하고 있는 것으로 확인되면서 아울러 해외로 수출되는 방송콘텐츠에 대한 저작권 보호가 강조되고 있다. 이에 대해 문화부에서는 각종 보고서(2007 문화산업 백서 등)를 통해 국내 방송콘텐츠의 해외 불법유통에 따른 문제점을 지적한 바 있는데, 특히 중국 및 동남아 지역에서는 미국과 유럽·일본 등지에 비하여 저작권 집행 수준이 낮다는 점이 가장 큰 문제로 지적되고 있다. 한류의 영향으로 인하여 중국 및 동남아 지역에서 한국 방송 드라마에 대한 수요가 매우 많아졌으나, 이 지역에서는 저작권에 대한 인식 부족으로 저작권 침해가 갈수록 증가하고 있으며, 다단계의 해외 페이퍼 컴퍼니를 통한 계약으로 저작권 침해에 대한 적발도 어려운 상황이다.

### 2) 해외에서의 국내 저작권 보호 노력

앞의 경우처럼 한국의 문화콘텐츠가 해외에서 불법적으로 유통되는 사례를 막기 위해서는 현지에서 우리 저작권 보호를 위한 노력이 필요하다. 해외에서의 저작권 침해는 각국의 상이한 법체계, 막대한 소송비용 등으로 인해 업체 또는 권리자 차원의 단독 대응에 어려움이 있다. 이와 같은 문제를 해결하기 위해서 문화부 주도로 민관합동의 해외저작권보호협의체가 2005년 9월에 설립되었다.

해외저작권보호협의체는 외교통상부, 정보통신부, 법무부 등 관련 정부부처와 한국문화콘텐츠진흥원, KOTRA 등 저작물 수출지원기관 및 한국게임산업협회, 영화진

홍위위원회 등 문화콘텐츠 수출협회를 포함한 기관이 참여하고 있다. 협의체는 해외저작권보호 업무를 통합하여 추진하여 저작권 보호의 효과성을 높이고 우리 저작권 침해 실태에 대한 공동조사, 외교적 대응방안, 민간업체에 대한 해외 저작권 교육 홍보 등을 추진하고 있다.

또한 전 세계에서 아시아의 저작권시장이 차지하는 비중이 확대되어 가고 우리 문화콘텐츠가 경쟁력을 갖추어 가고 있지만 해외에서 우리 저작권이 침해되는 사례가 급증하고 있는 상황에서 저작권위원회 내에 해외저작권진흥센터를 설치하였다. 해외저작권진흥센터는 2006년부터 인터넷 해외 침해정보 사이트와 중국, 동남아 현지 센터 설치 등 온·오프라인 인프라를 구축하고 해외 저작권 진흥 증장기 로드맵 작성, 글로벌 저작권 선진시장 정책 연구, 중국 불법복제 합동조사, 저작권 해외진출 설명회, 저작권 해외진출 포켓북 개발, 아시아 태평양 저작권 포럼, 한중 저작권 포럼 등의 사업을 전개하고 있다(저작권보호센터, 2007).

다음은 문화관광부(2007c)에서 밝힌 해외에서의 국내 저작물 보호를 위한 방안에 관한 설명이다.

### (1) '해외 카피라이트 센터' 동남아 대표사무소 추가 설치

해외에서의 우리나라 저작권을 보호하고 합법적인 교역을 지원하기 위하여, 2006년 4월 중국 북경에 해외 카피라이트 센터를 설치한데 이어, 2007년 5월에는 태국 방콕에 해외 카피라이트 센터 동남아 대표사무소를 추가 설치하였다. 동남아 대표사무소는 태국을 비롯해 동남아 6개국에서 발생하는 우리 저작권 침해 현황 파악 및 보호를 위한 다양한 사업을 추진을 그 목적으로 하여, '한·태 저작권 교류 활성화를 위한 워크숍', '태국 현지 저작권 세미나'를 성공적으로 시행하였다. 한편, 북경 사무소는 '제3차(2007. 9) 및 4차(2008. 4) 한중 저작권 포럼'을 개최하여 한·중 간 저작권 보호 및 이용 활성화 방안에 대한 심도 있는 논의의 장을 마련하였다.

### (2) '해외저작권 정보플러스' 사이트 구축

한국의 저작권 해외 보호 및 교역 지원을 위한 온라인 인프라로서 '해외저작권 정보플러스'(www.koreacopyright.or.kr) 사이트를 구축하여 해외카피라이트센터의

기본 업무시스템을 온라인상으로 구현하고 있다. 또한 한국 저작권의 중국 내 권리 정보 확인을 위한 중문사이트인 ‘한국저작권정보넷’(www.koreacopyright.cn)과 동시 개발되어 상호 연동되어 운영 중이다.

### (3) 한중 저작권 포럼 및 아시아 태평양 저작권 포럼 개최

저작권 관련 국제 네트워크를 강화하고, 한국 저작권의 위상을 강화하기 위하여, 문화부와 중국 국가판권국 주최로 ‘제3차 한중 저작권 포럼’을 북경에서 개최(2007. 9. 17~19)하였다. 이 포럼에서는 정부 간 회의 개최를 통해 법제 자료 교류 및 인적 교류 활성화 방안이 논의되었으며, 저작권위원회와 판권보호중심 간에 ‘한중 저작권 교역 및 보호 협력체계 구축 관련 추진 제의서’ 공동 선언을 채택하는 등 양국 간 저작권 협력을 강화하기 위한 성과물이 도출되었다.

2008년 5월 15일에는 서울에서 ‘제4차 한중 저작권 포럼’이 개최되어, 디지털 시대 저작권 보호 방안에 대해 한중 양국의 정책 담당자 및 업계 전문가가 심도 있는 논의를 진행하였다. 또한 기존의 ‘아시아 저작권 포럼’을 확대 개편하여 미국, 호주, 중국, 일본, 베트남, 말레이시아, 인도네시아, 태국 등 아시아 태평양 지역 8개국 연사가 참석한 가운데 ‘아시아 태평양 저작권 포럼’을 개최하였으며, 이 포럼을 통해 각국의 저작권 분쟁사례와 ‘퍼블리시티권’ 보호 현황 등 국제적 이슈들이 논의되었다.

### (4) 한국 저작물 현지 유통 실태 조사

영화, 드라마, 게임 등 우리 저작물의 해외 진출이 본격화되면서, 해외 저작권 침해 사례도 증가하고 있는 추세이다. 우리 저작물의 정확한 유통 실태를 파악하기 위해, 동남아(태국), 중국, 미국(LA) 등지를 대상으로 온·오프라인 상의 한국 저작권 유통실태를 조사하였다. 태국의 경우, 2007년 12월부터 2008년 2월까지 방콕 지역을 중심으로 조사한 결과, 백화점, 쇼핑몰, 가관을 포함한 309개 소매점 중 불법 상품 판매 소매점이 243개에 이르렀고, 온라인의 경우, 불법 한국 영화상품을 거래하는 21개 웹사이트에서 총 1196편, 웹 당 평균 143.6편 정도가 조사되었다.

미국의 경우, 2007년 7월부터 11월까지 LA 카운티 지역을 중심으로 조사한 결과, 아시안계 미국인의 한국 저작물 불법 이용비율이 58% 수준이며, 전체 한국 저작물

불법 소비시장 규모는 1248만 달러 수준으로 추정되었다. 중국의 경우, 주요 인터넷 채널별로 서비스되는 한국 저작물은 드라마 270~430여 편, 영화가 1370~2190여 편에 이르고, 주요 포털이나 전문 사이트에서는 최소 2000곡 이상이 유통, 이용되고 있는 것으로 나타났으며 침해 이용률은 70% 이상으로 추정되었다. 정부는 향후에도 지속적인 조사를 통해, 우리 수출업계에 실질적 도움을 줄 수 있는 정책적 지원 방향을 모색할 방침이다.

### (5) 권리 정보 확인 및 법률 컨설팅 지원

해외 저작권 침해를 예방하고, 합법적인 저작권 교류를 활성화하기 위하여 해외 카피라이트 센터를 통한 ‘권리정보 확인’ 서비스 및 ‘법률 컨설팅’ 지원을 강화하고 있다. 권리정보 확인은 ‘한국음악저작권협회(KOMCA)’ 등 국내 권리자 단체와 연계하여, 중국에 진출한 국산 콘텐츠의 원저작자가 누구인지 확인해주는 것으로서 북경 카피라이트 센터가 중국 정부의 허가를 받고 ‘공식인증기구’로서의 기능을 수행하고 있다. 아울러 ‘법률컨설팅’은 현지 저작권 등록, 법률 상담, 증거보전 조치 등 각 기업이 필요로 하는 법률지원서비스를 제공하는 것으로서, 현지 로펌과 연계되어 이루어지고 있다. 2007년 한 해 동안 권리정보 확인 615건, 법률 컨설팅(온라인 컨설팅 포함) 215건이 이뤄져 한국의 문화콘텐츠 기업에 큰 도움을 제공한 바 있다.

## Ⅲ. 세계 주요 국가의 저작권 보호 및 방송콘텐츠 불법유통 현황

### 1. 세계 주요 국가들의 저작권법 인식 변화

#### 1) 지적재산권 확보의 중요성

이미 미국과 일본을 비롯한 주요 선진국들은 지적재산권의 가치를 알고 치열한 경쟁을 벌이면서, 저작권 보호에 막대한 자본과 시간을 투자하고 있다. 이는 지적재산

권을 보호하고 육성하는 정책이 차후 국가 경제와 생존 전략 등에 큰 영향을 끼칠 것임을 알기 때문이다. 정보통신정책연구원(이호영·정은희·이장혁, 2007)의 연구에 따르면 세계 최고의 지적재산권 강국인 미국은 수출로 벌어들이는 수익의 절반 이상이 지적재산권과 직접 관련되어 있다고 한다.

또한 세계의 주요 기업들은 자신들이 보유한 지적재산권을 무기로 기업의 사활을 건 특허전쟁을 벌이고 있으며, 정보통신기술 및 생명공학기술 등의 분야에서 한국의 기술개발 역량이 높아짐에 따라 우리 기업들에 대한 선진기업들의 견제 또한 심각한 실정이다. 따라서 전 세계적으로 지적재산권에 대한 인식과 경계의 벽이 높아짐에 따라 한국 또한 저작권산업을 보호하기 위한 국제적인 노력이 요구된다.

지적재산권을 대표하는 개념인 저작권산업의 발전을 더욱 앞당긴 것은 바로 창작물이 값싸고 빠르게 확산될 수 있는 유통 통로의 발전과 확보에서 비롯된다. 과거 저작권은 별다른 이슈가 되지 않았지만, 인터넷을 비롯한 뉴미디어의 등장으로 인해 이용자들이 더 저렴하고 편하게 이용할 수 있는 맞춤형 서비스, 양방향 서비스가 제공되고, 점차 산업 경제적 가치를 창출하게 되면서 문제는 더욱 커졌다고 볼 수 있다. 요컨대 웹 2.0의 보급으로 디지털화된 창작물들이 더 값싸고 빠르게 확산될 수 있고, 이로 인해 이용자들이 보다 저렴하고 손쉽게 콘텐츠를 활용할 수 있게 되었지만, 저작권 등과 관련한 창작자의 권리문제는 아직도 갈등에 휩싸여 있다. 자유로운 이용을 주장하는 이용자와 창작/제작사 간 갈등은 앞으로 해결해야 할 과제로 남아 있고, 인터페이스의 발달로 창작자들이 카메라나 캠코더 등 간단한 도구를 이용하여 자신의 창작물을 게시하기는 쉬워졌지만 과연 그것이 현실적으로도 창작을 활성화시키고 있는가의 문제는 여전히 의문으로 남는다. 앞서서도 말했듯이 UCC 동영상의 대부분이 방송콘텐츠의 캡처와 편집으로 이루어지고 있는 상황이기 때문에 앞으로 온라인 매체에서 능동적인 영상 창작 활동과 유통이 증가할 것이라는 전망은 회의적인 셈이다.

## 2) 저작권법의 산업 경제적 가치

지식기반경제 속에서 저작권산업의 중요성이 증대했고, 선진국에서는 이미 전체 GDP의 상당부분을 차지할 정도로 성장했다. 저작권산업이 발전한 나라로는 미국을

들 수 있는데, 한국정보통신연구진흥원(2007)이 발표한 최신 IT 동향 보고서에 따르면, 2006년 미국 저작권의 정당한 이용에 의한 매출이 4조 5천억 원에 달하며, 정당한 사용에 의한 매출이 미국 전체 GDP에서 차지하는 비중은 6분의 1이고 이는 미국 경제 성장 기여도의 18% 수준이다.

또한 보고서는 저작권물을 공정하게 사용함으로써 1100만개의 일자리가 창출되었고, 미국 노동자 8명 중 1명이 혜택을 받고 있는 것으로 나타났으며, 노동자 1인당 평균 급여는 4년 만에 5만 4000달러에서 6만 9000달러로 크게 성장했다고 전하고 있다. 게다가 고용력의 안정과 임금의 상승에 따라 저작권과 관련된 핵심 산업은 더욱 성장하게 되었는데, 그 중에서도 인터넷과 온라인 서비스를 포함하는 무역 관련 서비스의 수출은 2002년 5억 7800만 달러에서 연평균 65%의 성장률을 기록하며 2005년에는 26억 달러까지 기록한 것으로 나타났다. 이는 미국의 모든 산업들 가운데 가장 빠른 성장률을 보인 것이라고 한다. 이처럼 지식이 곧 산업이 되는 지식 기반 사회에서 '지식'에 대한 권리 중 하나인 저작권은 시장을 만들고 고용을 창출하는 절대적인 역할을 한다는 것을 알 수 있다.

세계적인 컨설팅 기업인 프라이스워터하우스쿠퍼스(PricewaterhouseCoopers)에 따르면, 2007년 세계 저작권 산업 총매출이 1조 5955억 달러(약 1595조 5000억 원)였고, 2012년에는 2조 1996억 달러(약 2199조 6000억 원)에 이를 것으로 예상할 정도로 세계 저작권 시장 규모는 어마어마한 상황에 이르렀다.

또한 음악, 영화, 출판, 게임과 같은 문화콘텐츠가 다양한 사업 분야로 확장되고 전 세계적으로 소비되면서 엄청난 수익을 창출하고 있다. 세계적으로 흥행을 기록한 해리포터 시리즈는 1997년 출판된 이래 2006년까지 308조원의 매출을 올렸고, 이는 같은 기간 우리나라 반도체 수출 총액인 231조원보다 많은 금액이다. 또한 해리포터 작가인 조앤 롤링이 벌어들인 한 해 저작권료는 10억 달러로 빌 게이츠 마이크로소프트 전 회장이 한 해 배당금으로 받는 액수보다 두 배 이상 많다고 한다.

영화 '반지의 제왕'이 한창 인기를 누릴 때 촬영지인 뉴질랜드에는 '프로도 경제(frodo economy)'라는 신조어가 탄생했다. 프로도는 영화 속 주인공의 이름으로 '반지의 제왕'이 뉴질랜드 경제에 미친 파급효과를 지칭하는 단어다. 실제로 뉴질랜드는 '반지의 제왕' 영화 촬영과 그에 따른 관광객 증가로 신규고용만 2만여 명이 증가했다. 창의와 감성을 재료로 하는 문화콘텐츠 산업의 위력을 일깨워주는 사례다. 최

근 전 세계적인 금융위기로 우리나라 경제도 침체돼 있다. 전 세계인이 함께 공감할 수 있는 문화콘텐츠 창출 노력과 저작권에 대한 올바른 인식이 더없이 필요한 시점이다.

### 3) 저작권법 관련 국제조약<sup>1)</sup>

저작권 관련 주요 국제조약으로는 베른협약(Berne Convention, 1886)과 세계저작권협약(Universal Copyright Convention, 1952), 로마협약(Rome Convention, 1961) 등을 들 수 있다.

#### (1) 베른협약

1958년 저작자 및 예술가협회(Congress of Authors and Artists)가 브뤼셀에서 처음 회의를 가졌고, 저작자로만 구성되고 빅토르 위고가 의장이 된 국제문학예술협회(AIAI)가 1878년 파리에서 개최되어 1886년의 베른협약의 토대가 된 5개의 결의안을 채택한 뒤, 1886년 9월 9일에 ‘어문·예술저작물의 보호를 위한 베른협약(Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works)’이 체결되었다.

##### - 베른협약의 기본원리

##### · 내국인 대우

베른협약은 “저작자는 본 협약에 따라 보호되는 저작물에 관하여, 본 협약이 특별히 부여하는 권리 및 본국 이외의 동맹국에서 각 법률이 현재 또는 장래에 그 동맹국 국민에게 부여하는 권리를 향유한다.”라고 규정하고 있다. 국제저작권법이라 할 수 있는 조약이 회원국에게 일정한 보호 기준을 마련할 것을 요구할지라도 저작권의 인정과 보호 범위는 국내 입법에 의하여 결정되기 때문에 각 국가의 국민에게 직접 적용된다는 의미의 국제저작권법이라는 개념은 사실상 존재하지 않는 것으로 보아야 한다.

따라서 내국인 대우 원칙은 ‘자국 저작자와 외국 저작자 간’의 비차별적 보호를 의

1) 본 ‘저작권법 관련 국제 조약’의 내용은 류종현(2008)에서 국제조약에 관한 부분을 요약·발췌한 것이다.

미하는 것이지 저작권의 보호 수준을 정하는 원칙이 아니기 때문에 외국 저작자들 간의 비차별적 보호를 보장하는 것은 아니다. 그러나 파리협약과 베른협약의 가입국은 비교적 많지만, 인도나 대만 등 해적 행위를 많이 하고 있던 국가들이 이 조약에 가입하지 않고 있는 것이 문제이다. 그리고 베른협약이 규정하고 있는 내국인 대우의 원칙이 외국의 지적재산권자를 적절하게 보호하지 못한다는 점도 문제점으로 지적되고 있다.

#### · 최소 보호수준

베른협약은 통합된 국제저작권법이라는 궁극적인 목적을 달성하기 위해 최소한의 보호수준(minimum standards)을 마련하고, 이러한 최소한의 보호 수준을 확대해 나가기 위해 보호 저작물, 저작인격권, 저작재산권, 보호기간 등에 대해 규정하고 있다. 우선 보호 저작물은 문학, 과학, 예술의 모든 영역으로, 서적과 연설·설교 기타 이와 동일한 성격의 저작물, 연극이나 악극 저작물, 무용저작물 및 무언극, 가사가 있거나 없는 작곡, 소묘, 회화, 건축, 조각, 판화, 석판화, 사진저작물, 응용예술저작물 등이 해당된다.

베른협약은 저작자에 대하여 총 10개의 배타적인 권리를 부여하고 있다. 1886년의 베른협약에는 번역권만이 인정되었고, 1908년의 베를린 개정에서 녹음권과 영화화권 등 2개의 권리가 추가로 인정되었으며, 1928년의 로마 개정에서 저작인격권과 방송권이, 그리고 1948년의 브뤼셀 개정에서 공연권, 공개낭독권, 2차적저작물작성권, 추급권 등이 인정되었다. 마지막으로 1967년의 스톡홀름 개정에서 복제권도 인정하였다. 또한 베른협약은 저작인격권(moral rights)으로서 성명표시권(right to claim-authorship)과 동일성유지권(right to object to certain modifications and other derogatory actions) 두 가지를 인정하였고, 저작재산권으로서 복제권, 번역권, 공중전달권, 공연권, 방송권, 공개낭송권(right of public recitation), 각색권, 추급권 등을 인정하고 있다.

저작권의 존속기간으로서 저작자 생존기간과 사후 50년을 규정하였는데, 이 기간을 모델로 여러 나라의 저작권 보호기간이 설정되기도 했다. 또한 베른협약은 “권리의 향유와 행사는 어떠한 방식에 따를 것을 조건으로 하지 아니한다”는 무방식주의를 채택하였다. 무방식주의와 대비되는 방식주의는 저작권의 발생이나 행사를 위하

여 저작권의 표시, 저작물의 등록이나 납본, 일정한 장소에서의 저작물의 인쇄·제본, 공중 등 일정한 방식을 요구하고, 이러한 방식 요건을 충족하지 않는 경우에는 저작권의 발생이나 저작권 침해에 대한 권리 행사를 인정하지 않거나 구제수단의 제공을 제한한다. 그러나 국내에서 특허가 실시되지 않았을 경우에 강제 허락(compulsory licensing)을 허용한다면 최소한의 보호 수준이 가지는 의미도 미약해질 수 있다는 문제점 등이 제기되고 있다.

#### - 베른협약의 변천

1886년 9월 9일에 서명된 이후 베른협약은 다섯 차례의 전면적인 개정과 두 차례의 수정을 거쳤다. 1886년 9월 9일 베른협약이 체결된 뒤, 1896년 5월 4일 파리 수정과 1908년 11월 13일 베를린 개정 그리고 1914년 3월 20일 베른 수정이 있었다. 그 후 1928년 6월 2일 로마 개정과 1948년 6월 26일 브뤼셀 개정 그리고 1967년 7월 14일 스톡홀름 개정, 1971년 7월 24일 파리 개정 등으로 이어졌다.

### (2) 세계저작권협약

세계저작권협약(Universal Copyright Convention, UCC)은 1952년 서명되고 1971년 개정되었다. 이 협약은 국제연합(UN) 산하기관인 유네스코(UNESCO)의 저작권 담당 부서에 의하여 관장된다. UCC가 성립된 기본적인 목표는 개발도상국의 이익을 보호하고 개발도상국에 대하여 기술 이전을 장려하기 위한 것으로, 조약의 초안이 마련되었을 당시의 최초 보호수준은 베른협약보다 높은 것이었으나, 이후 베른협약의 개정으로 인하여 베른협약의 보호수준보다는 높지 않게 됨으로써 그 중요성도 상대적으로 낮아지게 되었다. 베른협약의 체약국이 본국인 저작물에 관하여 베른협약의 체약국 간의 문제에 대해 세계저작권협약은 아무런 영향을 주지 않는다고 함으로써, 베른협약이 세계저작권협약에 우선하기 때문이다.

### (3) 로마협약

로마협약(International Convention for the Protection Performers Producers of Phonograms and Broadcasting Organizations)은 저작인접권을 보호하기 위한

최초의 조약이다. 저작인접권은 저작자의 권리에 인접하거나 연관되는 권리이고 따라서 베른협약과 세계저작권협약이 보호하고자 하는 대상이 되지 않는다. 로마협약 이외의 저작인접권 관련 조약으로서 음반의 무단 복제로부터 음반제작자를 보호하기 위한 제네바음반협약, TV 방송의 보호에 관한 유럽협정, 위성에 의하여 송신되는 프로그램 송신 신호의 배포에 관한 협약, 국경 외부에서 송신되는 방송의 금지에 관한 유럽 협정 등이 있다.

#### (4) WIPO 관장 조약

세계지적소유권기구(World Intellectual Property Organization, WIPO)는 지적재산권에 관한 국제조약을 가장 많이 관장하고 있으며 지적재산권을 보호하기 위한 국제적인 업무를 담당하는 가장 중요한 기관이다. WIPO는 2005년 현재 179개국의 회원국으로 구성되어 있으며 23개의 조약을 관장하고 있다. WIPO 관장 조약은 16개의 산업재산권 관련 조약, 6개의 저작권 관련 조약, WIPO 설립 협정 등으로 분류될 수 있으며, 지적재산권을 보호하기 위한 조약, 전 세계적인 보호 체계에 관한 조약, 분류 조약 등으로 크게 나누어진다.

디지털 기술의 발전은 세계지적소유권기구에도 영향을 끼치고 있다. IT 기술에 의한 정보유통 혁명이 국제적으로 확산되면서 이를 국제적 차원에서 대응하기 위하여 WIPO 신조약이 체결되었다. WIPO 신조약에는 세계지적소유권기구인 WIPO에서 체결한 WIPO 저작권조약(WIPO Copyright Treaty, WCT)과 WIPO 실연·음반조약(WIPO Performances and Phonograms Treaty, WPPT)이 있는데, 이 두 조약은 WIPO가 관장하는 조약들 중 가장 최근에 체결되었다.

##### - WIPO 저작권 조약

WIPO 저작권조약(WCT)은 2002년 3월 6일에 발효되었다. 이 조약은 저작권을 디지털 기술 환경에 적용할 수 있도록 관련 규범을 대폭 정비할 것이 특징이다. 첫째, 저작권자가 디지털 형태로 된 저작물의 복제를 통제할 배타적 권리를 갖는다. 둘째, 저작권자가 자신의 저작물을 일반인에게 전달하는 것에 대한 배타적인 권리를 가진다. 셋째, 공정이용과 같은 저작권에 대한 예외 및 제한에 관한 규정을 디지털 환경

에서 계속 적용할 수 있으며 디지털 환경에 적절한 새로운 예외 및 제한규정을 만들 수 있다. 넷째, 온라인서비스제공자의 책임에서와 같이 저작물을 통신으로 전달하는 시설만을 제공하는 것은 저작권 침해의 책임이 될 수 없다. 다섯째, 저작권 관리 정보를 부당하게 변경하여 디지털 환경에서 저작권 침해를 용이하게 하거나 침해를 은닉하는 것은 불법이다. 여섯째, 저작권자가 침해로부터 자신의 저작물을 보호하기 위하여 사용하는 기술적 보호조치를 좌절시키는 것에 대하여 각 국가는 적절한 법적 보호와 효과적인 법적 구제수단을 제공해야 한다.

#### - WIPO 실연·음반조약

WIPO 실연·음반 조약(WPPT)은 지식정보화시대 디지털 기술과 인터넷 환경에 걸맞게 실연자의 권리를 보호하기 위한 것이다. 좀 더 정확히 말하자면 디지털 방식으로 전송되는 음악의 실연자 및 제작자의 권리를 보호하기 위한 표준을 현대화하고 최신화하기 위한 것이다. WPPT는 그 동안 저작자에게만 부여되었던 인격권을 실연자에게까지 부여함으로써 저작인접권의 보호에 전환점을 마련하게 되었다.

#### - WIPO의 방송사업자 관련 보호 조약

방송사업자 관련 WIPO 회의가 2006년 5월, 9월, 2007년 1월 등 세 차례에 걸쳐 개최되었다. 이 중 2006년 5월 당시에는 웹캐스팅을 주요 이슈로 회의가 진행되었다. 방송사업자는 기본적으로 저작인접권자이며, 저작인접권자의 권리보호에 대한 법 제정 취지는 저작물을 배포하고 전달하는 데 공헌한 주체에 대해 그 주체가 투입한 자본에 대한 공로를 인정하는 것이다. 따라서 송출된 방송 신호를 마음대로 가로채거나 이용하여 무임승차하는 행위에 대하여 규제하는 것을 조약의 목적으로 축소하였다. 즉, 동시중계권, 복제권 외에 방송사업자가 관심을 갖고 있는 배포권, 전송권, 공중전달권에 대한 권리 접근을 금지했다.

#### - 기타 WIPO 관련 조약

먼저 각 국가에서 지적재산권을 보호하기 위하여 국제적으로 합의된 기본적인 보호 수준을 정한 조약으로서, 베른협약(1886), 위성에 의하여 송신되는 프로그램 송신 신호의 배포에 관한 위성협약(1974), 음반의 무단 복제로부터 음반제작자를 보호

하기 위한 제네바음반협약(1971), 상품 출처의 허위 표시를 억제하기 위한 마드리드 협정(1891), 올림픽 상징물을 보호하기 위한 나이로비조약(1981), 파리협약(1883), 특허법조약(PLT, 2000), 로마협약(1961, UNESCO 및 국제노동기구와 공동 관장), 상표법조약(TLT), 집적회로의 지적 재산에 관한 워싱턴조약(1989) 등이 WIPO 관련 조약들이다.

그리고 전 세계적인 보호 체계에 관한 조약은 단 한 번의 등록이나 서류 작성에 의하여 모든 가입국에서 발효하도록 하고 있다. 이는 보호를 받고자 하는 국가에서 개별적으로 등록하거나 서류를 작성하여야 하는 절차를 간소화하고 그 비용을 감소시키기 위한 것이다. 여기에는 특허 절차를 위한 미생물 기탁의 국제적 인정에 관한 부다페스트조약(1977), 산업디자인의 국제적인 기탁에 관한 헤이그협정(1925), 원산지 명칭의 보호 및 국제 등록을 위한 리스본 협정(1958), 포장의 국제 등록에 관한 마드리드 협정(1891), 특허협력조약(PCT, 1970) 등이 있다.

## 2. 미국의 저작권법과 불법유통 현황

미국 저작권법은 역사적으로 영국의 ‘앤 여왕법(the Statute of Anne)’에 기초하고 있으며, 1787년 미합중국 헌법을 통해 저작자의 권리보호를 선언한 것을 시작으로 1790년에 최초의 저작권법이 제정되었다. 미국의 초기 저작권법은 저작자를 권리자로 보호하는 성격이 강했지만, 주 정부 차원의 보호입법이 먼저 만들어지면서 연방헌법에 의해 ‘저작자의 이익이 아닌 공중의 이익을 고려’하여 법을 제정할 수 있다고 규정해 결국 새로운 연방법으로 저작권법을 만들게 되었다. 1790년에 만들어진 연방저작권법은 당시 저작권법의 보호 대상으로 책, 지도, 차트 등으로 한정하되, 형식주의(formality)를 주로 채택하였고, 그 뒤 저작물의 열거대상이 확대된 후에도 19세기까지는 미국 저작권법의 대외적 관심 대상은 영국으로 대표되는 외국 저작물의 수입 규제였다고 한다.

미국의 저작권법은 1909년에 대대적으로 개편되는데, 이를 통해 권리자의 이익보다는 공중의 이익을 우선하고 있다고 천명하면서 이것이 미국 저작권법의 특색으로

남게 되었다. 이후 세계 2차 대전을 겪으면서 세계 최강국으로 자리를 잡게 되고, 국제 간 무역 거래에서 문학작품, 영화, 소프트웨어 등의 미국산 창작물의 비중이 커지게 되었다. 이로 인해 저작권법이 문화, 예술 창작물을 보호한다는 전통적 역할을 넘어 ‘국내 산업발전을 위한 도구로서의 저작권법’, ‘국제무역수지를 개선시킬 수 있는 수단으로서의 저작권법’이라는 새로운 역할에 미국은 더 큰 관심을 갖게 되었다. 이에 따라 저작권법은 순수 문학, 예술 영역에 대한 것이고 특허 등의 산업재산권은 실용적인 산업 영역에 대한 것이라는 구분이 깨지면서, 저작권법이 국내산업 발전, 나아가 국제무역거래와 통상교섭에서 중요한 의제로 자리잡게 되었다.

미국은 현대 국제사회에서 저작권법과 관련된 이슈를 주로 제기하고 있으며, 여전히 ‘저작인격권’의 개념을 연방저작권법에서만 예외로 인정하고 있고, 상대적으로 재산권의 자유로운 양도를 강조하고 있기 때문에 만약 저작자의 인격권 침해 문제가 발생할 경우에는 저작권법이 아닌, 일반 불법행위나 계약법 위반의 문제로 다루게 된다(방석호, 2007).

저작재산권의 측면에서는 복제권, 공연권, 전시(현시)권, 배포권, 2차적저작물작성권을 인정하고 있으며(미국 저작권법 제 106조), 전송권을 별도 인정하지 않고 배포권으로 전송행위를 규율하고 있다는 점이 우리나라의 저작권법과는 다른 점이라고 할 수 있다. 저작인격권의 측면에서는 우리나라와 달리, 시각저작물에 한하여 성명표시권과 동일성 유지권을 인정하고 있는 차이를 보인다(미국 저작권법 제106조의A).

## 1) 저작권 관련 기관

### (1) 미국저작권사무국<sup>2)</sup>

미국저작권사무국(US Copyright Office)은 미국 내 방송, 출판 활동과 관련된 저작권 시스템 성립과 적용에 관해 미국 의회에 권력을 행사할 수 있는 기관으로 미국 의회도서관의 주요 서비스 기관 중 하나다. 주요 기능은 효과적인 저작권 시스템 및 규정 정립과 이에 대한 관리, 발전 역할, 미 의회와 각종 행정 규제기관에 기술적 조언을 제공하고 있다. 이 기관은 오래전부터 저작권을 비롯한 인적 자원의 중요성을 알

2) 미국저작권사무국(US Copyright Office, <http://www.copyright.gov>)

리고, 이에 대한 가치를 창출하는데 역점을 두고 있는데, 주요 업무는 다음과 같다.

#### ○ 저작권 등록 관련

- 최초의 저작권적 권리 및 갱신된 저작권적 권리의 등록을 위하여 저작권청에 제출된 모든 신청서 및 납본물을 심사하여, 저작권법 및 저작권청 규정에 정한 바에 따라 그 등록의 허용 가능성을 판정하며, 저작권 보유에 관한 문서들을 기록
- 1984년도의 반도체집 보호법에 기한 마스크 워크(mask work)에 대한 권리주장 및 1998년도의 선박 등의 외관디자인 보호법에 기한선박 등과 같은 외관 디자인에 대한 권리주장 심사
- 모든 납본물, 등록, 문서작성 및 기타 행위에 관한 공적인 기록 작성, 제공

#### ○ 강행적 납본

- 납본업무 담당, 미합중국 내에서 간행된, 저작권의 객체가 되는 모든 저작물의 최상위 판(版)의 복제물 2부를, 간행된 때로부터 3개월 이내에 저작권청에 납본해야 함

#### ○ 강제적 허락 관련

- 강제허락 및 법정허락과 관련된 사용료 결정·징수업무 담당
- 강제허락 : 예컨대, 디지털 오디오송신을 수단으로 녹음물을 공연히 실행하는 행위에 대하여, 녹음물의 제작·배포 등에 대하여 부여
- 법정허락 : 케이블 시스템에 의한 2차적 송신, 송신을 위한 일시적 녹음물의 제작, 사적(私的)인 가정 내 시청을 목적으로 한 위성방송 송신사업자의 2차적 송신, 지역적 재송신을 목적으로 한 위성방송 송신자의 2차적 송신에 대해 허용

#### ○ 기록 보관

- 저작권청에 등록된 모든 저작물에 관한 서지사항과 저작권 관련사실 기록
- 납본되기는 하였으나 저작권청에 등록되지 않은 모든 저작물들의 저작권 관련 사실 기록
- 등록, 납본, 양도사실에 관한 기록 및 그 밖의 문서들의 모든 정보에 대한 실효성 있는 접근가능성을 제공

- 문서작성을 위해 제출된, 저작권 보유사실에 관한 모든 문서의 기록을 보존

이 밖의 저작권 관리 단체 및 조직을 소개하면서, 미국 작곡가, 작사가 및 음악출판사협회인 ASCAP(American Society of Composers, Authors and Publishers), 음악저작물 및 공연 관련 협회인 BMI(Broadcast Music Incorporated), 어문저작물 관련 협회인 CCC(Copyright Clearance Center), 음원권리단체인 해리 폭스 에이전시(Harry Fox Agency), 영화저작물협회인 영화라이선스발급협회(Movie Licensing USA), 영화제작과 영화행정에 따른 전반적인 운영 협력도모를 위해 설립된 미국영화협회(Motion Picture Association of America) 등이 있다.

## 2) 저작권산업의 규모 및 동향

오늘날 선진국들의 저작권산업에 대한 의존도와 경제적 창출 기여도를 방증하듯 미국의 저작권산업의 경제 규모는 전체 GDP의 일정 부분을 차지할 정도로 성장해왔다. NAICS(American Industry Classification System, 북미지역산업분류체계)에 의해 조사된 미국 핵심(Core) 저작권산업의 경제 규모는 지난 1997년에 4021억 달러로 미국 전체 GDP의 약 4.84%를 차지했고, 2001년에는 5149억 달러로 미국 GDP의 5.10%를 차지하는 것으로 나타났다. 이는 연간 평균 3.79%의 성장률로, 같은 기간 동안 미국 GDP의 상승률 2.47% 보다 높은 수준으로 분석되었다.

2002년 미국의 핵심 저작권산업 분야는 5144억 달러로 전년보다 약간 감소한 규모로 나타났으며, 전체 GDP의 약 4.91%를 차지한 것으로 나타났다. 이후 2004년 미국의 GDP 규모는 1조 1700억 달러 규모로 불어났고, 2005년에는 1조 2500억 달러 규모로 증가했다. 같은 기간, 핵심 저작권산업 분야의 부가가치 규모는 2004년 7조 6049억 달러 규모에서 2005년에는 8조 1906억 달러로 상승했는데, 이는 미국 전체 GDP의 6.48%와 6.56%를 차지하는 규모로 집계되었다. 핵심 저작권산업 분야와 함께 부분, 지원, 보완 분야를 모두 합한 미국의 전체 저작권산업 규모는 2004년 13조 달러, 2005년에는 13조 880억 달러를 기록했다. 이는 미국 전체 GDP의 11.09%와 11.12%를 차지하는 규모다.

<표 2-7> 미국의 저작권산업 부가가치 추이(1997~2005)

구분	1997	2001	2002	2004	2005
핵심저작권산업	402.1달러	514.9달러	514.4달러	760.49달러	819.06달러
미국의 전체 GDP	8,304.3달러	10,128달러	10,469.6달러	11,734.30달러	12,487.10달러
전체 GDP 중 핵심저작권산업이 차지하는 비율	4.84%	5.10%	4.91%	6.48%	6.56%
	1997	2001	2002	2004	2005
전체저작권산업	803.8달러	962.7달러	1005.6달러	1,300.77달러	1,388.13달러
미국의 전체 GDP	8,304.3달러	10,128달러	10,469.6달러	11,734.30달러	12,487.10달러
전체 GDP 중 전체저작권산업이 차지하는 비율	9.7%	9.5%	9.6%	11.09%	11.12%

\* 출처: IIPA(2004), IIPA(2006).

미국 저작권산업의 경제적 역할을 측정하는 또 다른 방법으로 ‘고용창출효과’ 분석을 들 수 있다. 2006년 국제지적재산권연맹(IIPA)은 ‘미국 경제에서의 저작권산업’ 보고서를 통해 미국 노동부의 통계자료를 바탕으로 저작권산업 분야의 고용창출 효과를 분석한 바 있다. 이 보고서에서는 국제지적재산권기구(WIPO)의 국제표준산업분류를 기준으로 핵심 저작권산업과 기타 저작권산업을 분류하고 각각의 고용창출효과를 측정하였다.

먼저 미국의 핵심 저작권산업 분야에서는 지난 1997년에 510만 명의 인원을 고용한 것으로 나타났으며, 이는 미국 전체 고용인구의 약 3.96%를 차지한 것으로 분석되었다. 2001년에는 핵심 저작권산업 분야의 고용인원이 580만 명으로 증가하여, 전체 고용규모의 약 4.25%를 차지하는 것으로 나타났다. 따라서 1997년부터 2001년까지 미국 핵심 저작권산업의 고용비율은 약 3.19%의 증가세를 보였으며 이는 같은 기간 미국 전체 고용증가율 1.39%의 2.3배에 해당하는 수치이다.

반면 2002년에는 미국 전체 고용인원의 감소와 함께 핵심 저작권산업의 고용인원도 다소 감소한 것으로 나타났다. 하지만 1997년부터 2002년까지 핵심 저작권산업의 전체 고용비율은 여전히 미국 전체 고용비율을 앞서고 있는 것으로 분석되었다.

구체적으로 2004년 핵심 저작권산업의 고용인원은 총 534만 명으로 이는 2004년 미국 전체 고용인원의 4.07%를 차지한다. 2005년 핵심 저작권산업 분야의 고용인원은 전년보다 3만 6000명 증가한 538만 명인 것으로 나타났지만 미국 전체 고용인원의 비율에 비추어봤을 때 0.4%가 감소한 4.03%인 것으로 나타났다.

한편 핵심과 기타 분야를 포함한 미국 전체 저작권산업의 고용인원은 1997년 1130만 명으로 전체 미국 고용인구의 약 8.71%를 차지하였으며, 2001년에는 1220만 명으로 증가해 약 8.91%를 차지하는 것으로 분석되었다. 그 결과, 1997년부터 2001년까지의 미국 저작권산업의 고용규모 성장률이 연평균 1.97%로, 같은 기간 동안 미국 전체 고용규모 성장률인 1.39%를 앞섰다.

또한 매년 미국의 저작권 제품들은 전 세계 엔터테인먼트 시장으로 수출되고 있다. 미국의 창작성 있는 저작권 상품들이 해외에서 제작되거나 미국 내에서 제작되는 것과는 상관없이 미국의 법률에 의해 보호 받으면서 세계 시장으로 퍼져나가고 있다. 미국의 지적재산권연맹(IIPA)에 따르면, 저작권산업 분야의 상품들의 경우(예컨대, 영화의 경우, 필름의 수출과 그에 따르는 로열티 수입, 리메이크 판권 계약 등) 거래 특성상 정확한 수출 통계자료를 집계할 수 없다고 밝히고, 현재 각종 수출 통계자료에서 계산되는 부분은 실제보다 매우 작은 부분이라고 강조했다.

2004년 미국 지적재산권연맹은 <저작권산업 보고서>에서 2002년 미국 수출 통계자료를 근거로, 핵심 저작권산업 가운데 특히, 테이프/CD 등에 의한 음반녹음 상품, DVD를 포함한 영화/TV 프로그램/가정용 비디오상품, 상업용/가정용 컴퓨터 소프트웨어 상품, 서적/신문/잡지 상품 등 4개 분야에 대한 해외판매 및 수출동향을 발표했는데, 전반적으로 감소한 것으로 나타났다. 음반산업은 2001년 89억 달러에서 2002년에는 85억 달러로 감소하였고, 컴퓨터 소프트웨어 분야의 해외 수출도 2001년 607억 달러에서 2002년에는 약간 감소한 600억 달러로 집계되었다. 또한 뉴스, 서적, 잡지 등의 수출에 의한 수입액은 2002년에 38억 달러 수준으로 나타났다. 반면, 영화, 방송, 비디오 시장의 수출액은 2001년 147억 달러에서 2002년에는 약 170억 달러로 증가세를 보였다. 위의 4개 핵심 저작권분야의 해외 수출액은 2002년에 전년 대비 약 1.1% 증가하는데 그쳤으며, 이는 지난 1999년도의 전년 대비 증가율 14.5%에 비해 매우 낮은 수준으로 분석되었다.

〈표 2-8〉 미국의 저작권산업 관련 해외수출 성장률

구분	1991	1996	2000	2001	2002	2003	2004	2005
성장률	6.4%	13.3%	8.3%	3.4%	1.1%	10.7%	7.5%	4.3%

\* 출처: IIPA(2006).

미국 지적재산권연맹(IIPA)은 그 이유를 분석한 결과, 전 세계적인 경기불황과 더불어 특히 최근 해외에서 급격히 늘고 있는 미국 저작권 상품들의 불법복제와 유통이 크게 영향을 미친 것으로 파악했다. IIPA의 2002년 수출동향 자료에 따르면, 미국 저작권 상품들의 수출액이 크게 증가하지 못하고, 제자리걸음을 하거나 오히려 많은 부분에서 감소하고 있는 추세를 보이고 있다. 하지만 PWC를 비롯한 관련 연구기관들은 지난 1991년 미국의 핵심 저작권 분야 수출액이 약 362억 달러였는데, 2002년에 893억 달러로 증가해 연평균 9.45%의 높은 성장률을 보인 것을 사례로 제시하면서, 2004년 이후 미국 저작권산업의 지속적인 성장세가 예상된다는 연구결과들을 발표해 왔으며, 이를 위해서는 세계적인 불법복제에 대한 법적조치들이 선결과제를 제시했다.

### 3) 방송콘텐츠의 불법유통 현황

#### (1) 미국 내 방송콘텐츠 불법유통 현황

최근 미국은 온라인상의 콘텐츠 불법복제 및 유통을 근절하기 위한 노력을 기울이고 있는 추세다. 구체적으로 저작권 보호를 위해 인터넷상에서 불법복제물을 유통시키는 조직(Warez group)<sup>3)</sup>들을 찾아내고 이들의 사이트 폐쇄 및 범법행위를 근절할 것을 미국 사법부에서 선언하거나, 인터넷상의 해적행위(불법 복제물의 생성, 유통 행위)와의 전쟁을 위한 노력의 일환으로 인터넷상에서 발견되는 불법복제 영화와 음악, 소프트웨어의 근원지인 조직들에 대한 범세계적인 소탕을 선언하기도 했다. 미국을 비롯한 10개 국가들의 사법집행기관들은 웹상의 90개의 검색엔진을 조사했으

3) 프로그램의 복사 방지장치나 등록 장치·셰어웨어의 시간제한 등을 풀어서 정품 소프트웨어를 누구나 사용할 수 있게 만드는 소프트웨어이다. 또 그러한 소프트웨어를 모아놓은 웹사이트를 의미하기도 한다.

며, 이 중 4명을 검거하고 50만 달러 가량의 불법복제물을 수거했다. ‘사이트 폐쇄’라고 부르는 이러한 일소작업의 일환으로 당국은 8개의 주요한 유통 사이트를 폐쇄했으며 120명 이상의 ‘와레즈 그룹’ 주요 멤버들의 신원을 확보했다. 사법부 관료에 의하면 와레즈 그룹들 간에는 새 영화나 음악 또는 다른 자료들을 가장 먼저 유포시키기 위한 심각한 경쟁이 일어나고 있으며, 이들은 전형적인 방식으로 먼저 정품 소프트웨어를 구입한 뒤 서버로 보내며 이를 통해 소프트웨어는 1시간 안에 전 세계로 유포되고, 디스켓에 복제되어 다른 조직체에 의해 다시 유포되는 형식을 취하는 것으로 나타났다.<sup>4)</sup>

미국에서는 인터넷 상의 불법복제 및 다운로드에 대한 단속을 BSA(사무용소프트웨어연합회, Business Software Alliance), SIIA(소프트웨어정보산업협회, Software & Information Industry Association) 등에서 실시하고 있는데, 특히 2001년 12월에 인터넷을 통한 불법 소프트웨어의 유통에 관련된 범죄조직에 대한 단속을 대대적으로 실시했다. 이를 통해 불법 소프트웨어, 게임 및 영화를 인터넷에서 거래하는 국제조직에 대하여 지금까지 단속한 것 중에서 가장 큰 실효를 거둔 것으로 평가되기도 했다. 실제로 미국은 자국을 비롯하여 다른 나라에서 활동하고 있는 와레즈 사이트 운영자들 및 회원들에 대하여 58개의 수색영장을 집행했고, 전 세계적으로 130개 이상의 컴퓨터를 압수하는 성과를 올렸다.

따라서 방송콘텐츠의 온라인 불법유통 문제는 비단 한국뿐만 아니라 비교적 저작권법이 일찍 성립된 미국에서도 매우 심각한 문제임을 확인할 수 있다. 특히 텔레비전 프로그램의 공짜 소프트웨어가 방송산업에 심각한 영향을 미치게 됨으로써, 이에 대한 관심이 고조되고 있다. 전문가들은 이러한 환경 변화가 단순히 셋톱박스나 디지털 비디오 레코더와 같은 하드웨어 산업에 대한 위협에 그치는 것이 아니라, 텔레비전 산업 전반을 위협하고 있기 때문에 더욱 심각하다고 지적하고 있다(이상미, 2005).

인터넷 상에서 방송콘텐츠의 불법복제 프로그램이 유통되는 원인은 크게 두 가지로 볼 수 있다. 첫 번째는 시청자들의 새로운 욕구가 창출되었기 때문이며, 두 번째는 이러한 욕구를 충족시켜 주는 기술적 뒷받침이 이루어지고 있기 때문이다. 사람들은 더 이상 텔레비전의 편성 스케줄에 맞추어 기다리는 것이 아니라, 자신이 보고

4) The Wallstreet Journal 2005년 7월 1일자 기사 참조.

싶은 것을 보고 싶은 시간에, 보고 싶은 장소에서, 자신이 원하는 장치를 통해 보고 싶어 하고, 나아가 광고 없는 프로그램을 소비하고 싶어 한다.

이러한 새로운 욕구충족의 모든 것은 디지털 비디오 리코더에서 시작되었다. TiVo와 ReplayTV에 이어서 개발된 디지털 영상저장장치인 DVR(Digital Video Recorder)은 소비자들에게 방송사의 스케줄대로 텔레비전을 보거나 VCR를 시청하는 대신에 자신의 스케줄에 맞추어 광고를 빠르게 넘겨가며 볼 수 있는 새로운 수준의 서비스를 제공할 수 있게 되었다. 현재 600만 명이 조금 넘는 미국인이 DVR을 사용하고 있으며, 2010년에는 미국인 시청자의 절반 정도에 해당하는 5,800만 가구가 사용하게 될 것으로 전망된다.

미국의 온라인을 통한 불법 다운로드 현황과 동영상 시청 열풍을 확인하기 위해, 비영리 온라인 리서치 기관인 PIALP(Pew Internet & American Life Project, [www.pewinternet.org](http://www.pewinternet.org))는 18세 이상 미국 성인들을 대상으로 2007년 2월과 3월 전화 인터뷰를 통해 온라인 비디오 시청에 대한 조사를 실시하였다(이양환, 2007). 그 결과, 조사 대상자인 성인(18세 이상) 인터넷 이용자의 57% 이상이 온라인 비디오 콘텐츠를 보거나 다운로드 받은 경험이 있다고 대답했는데, 온라인 비디오 콘텐츠를 배너 광고나 기타 경로로 시청한 '수동적' 시청까지 합하면 이 수치는 더 올라갈 것으로 예상되었다.

주지하다시피, 이러한 온라인 비디오 콘텐츠를 원활하게 시청하기 위해서는 브로드밴드의 이용이 필수적인데, 집이나 혹은 직장에서 초고속 인터넷 서비스를 받는 브로드밴드 이용자의 4분의 3 이상(74%)이 온라인 비디오 콘텐츠를 시청하거나 다운로드 받아 이용하고 있었다. 초고속 인터넷 서비스를 집에서 이용하고 있지 않거나 회사에서도 접할 기회가 없는 계층의 인터넷 이용자들은 약 31%만이 온라인 비디오 서비스를 이용한 경험이 있다고 답했다. 기술적인 측면에서와 별개로, 인터넷 접속/이용 횟수 또한 온라인 비디오 시청에 영향을 미치고 있었다. 매일 인터넷을 접속/이용한다고 응답한 성인 인터넷 이용자의 약 3분의 2(65%)가 가끔씩 온라인 비디오 서비스를 이용하고 있다고 한 반면, 인터넷 접속과 이용을 일주일에 몇 번만 한다고 밝힌 이용자 중에서 40%만이 온라인 비디오 서비스를 가끔씩이라도 이용한다고 답했다.

이상의 조사 결과에서 유추할 수 있듯이, 초고속 인터넷 서비스를 주로 이용하고

인터넷 접속률이 높은 젊은 층(18~29세)이 온라인 비디오 콘텐츠의 주 고객이었다. 이 연령대의 인터넷 이용자 76%가 온라인 비디오 소비 경험을 밝힌 반면, 30~49세 이용자의 57%만이 서비스 이용 경험을 가지고 있었다. 나이가 많아질수록 이 수치는 급격히 떨어지고 있는 것으로 조사되었다.

이렇게 온라인 비디오의 시청자가 젊은 계층을 중심으로 확산되고 있는 반면 콘텐츠를 온라인상에 업로드 시키는 인터넷 이용자들의 수는 아직 적은 것으로 나타났다. 성인 인터넷 이용자 중 다른 이용자들이 즐길 수 있도록 비디오 파일을 온라인상에 업로드한 사람의 수는 12명 중 1명꼴로 8%에 그쳤다. 여기에서도 18~29세 젊은 층의 비디오 파일 업로드 수(15%)가 다른 연령층을 월등히 상회하고 있었다(30~49세의 8%, 50세 이상의 5%). 성별로 보면, 남성 인터넷 이용자가 여성보다 더 많이 온라인 비디오 콘텐츠를 소비하고 업로드하고 있었고, 이는 온라인상에서의 음악 파일 소비와 비슷한 양상을 보이고 있었다. 여성 인터넷 이용자의 51%가 온라인 비디오 파일을 다운로드 받거나 시청하는 것에 반해, 남성 이용자들은 약 63%가 비디오 콘텐츠를 시청하거나 다운로드 받고 있었고, 11%의 남성 이용자들이 비디오 파일을 업로드하고 있다고 답변 반면 여성은 6%에 그쳤다. 그러나 이러한 결과들은 주 이용자로 나타나는 18~29세의 젊은 층에서는 큰 차이를 보이고 있지 않았다. 남녀 간의 성별 차이는 30세 이상으로 올라가서야 심해지는 경향을 보였다.

인터넷 이용자들이 온라인 비디오 시청을 위해 가장 많이 이용하는 웹 사이트는 유튜브(YouTube)이며, 전체 온라인 비디오 소비자들의 27%가 유튜브의 비디오 콘텐츠를 시청하거나 다운로드 받고 있다고 답했다. 다른 웹 사이트를 같이 이용하고 있는 인터넷 이용자들의 29%가 유튜브를 자주 들르고 있다고 답했다. 18~29세 젊은 층에서는 이 수치가 거의 두 배로 상승하고 있는데 이 연령대의 약 49%가 유튜브를 이용하고 있다고 답했다. 이 연령층에서의 유튜브 점유율은 마이스페이스(MySpace)의 15%와 케이블 및 지상파방송 웹사이트(7%)나 뉴스 사이트(6%)보다 상당히 높았다. 성별로 보면 남성이 여성보다 더 많이 유튜브를 이용하고 있었다(31% vs. 22%).

게다가 그 동안 TV 시청에 관련된 연구들은 사람들이 TV를 시청하는 이유 중 하나가 다른 사람들과의 교류를 위해서라고 밝혀왔었다. 즉, 다른 사람들과 내용을 공유하면서 대화하고, 이를 통해서 사회적 관계를 맺어나가는 데 TV가 이용된다는 것이다. 그러나 근래의 디지털 테크놀로지가 기반이 된 환경에서의 비디오 시청은 ‘고

립된(solitary)' 형태의 시청이 될 것으로 예측되어 왔고, 기술 발전에 의해 '사교적 시청(sociable viewing)'의 형태는 해체될 것으로 전망되었다. 그러나 퓨(Pew)의 연구 결과는 이러한 예측과는 다른 결과를 보여주고 있다.

즉, 온라인 비디오 시청에도 역시 콘텐츠들을 다른 사람들에게 알리고 공유하고자 하는 열망, 즉 비디오 시청의 사회적 동기가 부여되고 있다는 것이다. 온라인 비디오 시청자들은 콘텐츠를 다운 받아 혼자만 보고 있지 않음을 퓨 보고서는 보여주고 있다. 전체적으로, 57%의 온라인 비디오 시청자들이 그동안 다른 누군가와 같이 콘텐츠를 시청하거나 다운 받아 이용해 왔다고 답했다. 특히 젊은 인터넷 이용자들은 온라인 비디오를 사회적 관계를 맺는 데 아주 활발히 이용하고 있는 것으로 드러났다. 18~29세 사이의 인터넷 사용자 중 73%가 온라인 비디오를 다른 사람과 함께 공유하고 있었다. 하지만 이러한 열풍에도 불구하고 방송콘텐츠의 불법 다운로드와 이에 따른 저작권 문제가 심각하게 제기되고 있고, 이는 비단 유튜브의 문제만이 아닌 다른 비디오 사이트들이나 포털에서도 마찬가지 문제가 되고 있다. 또한 무료 서비스에 익숙한 인터넷 이용자들이 유료 비디오 서비스를 관대하게 받아들이지 못한다는 의견이 우세하다.

## (2) 미국 내 아시아인들의 방송콘텐츠 불법유통 현황

불과 몇 년 전까지만 해도 미국 내에서 한국의 방송콘텐츠를 접하는 것은 극히 드문 일이었으나 현재는 영어 자막을 넣은 한국 드라마가 미국 주류 시장에서 판매되고 있으며 현지에 한국의 방송영상물을 배급하는 회사들의 진출도 늘어나고 있는 실정이다. 이러한 변화에 따라 한국의 방송콘텐츠를 미국 내 아시아인들이 불법적으로 유통시키는 사례가 늘고 있는데, 저작권위원회의 분석에 따르면, 최근 미국에 거주하는 20~30대 한인과 유학생들을 중심으로 한국 영화와 드라마 등 문화콘텐츠 저작물을 인터넷을 통해 이용하는 빈도가 크게 늘고 있는 것으로 조사되었다(저작권위원회, 2007). 한국에서 각종 동영상을 제공하는 웹사이트들이 개설되는 한편, 기존의 포털 웹사이트의 카페나 블로그 등을 통해 불법적인 동영상 저작물이 널리 유통되고 있으며, 특히 최근에는 세계적인 동영상 웹사이트인 유튜브를 통해서도 한국의 영화나 방송콘텐츠들이 공공연히 유통되고 있는 것으로 조사되었다.

또한 미국 내 한인들을 중심으로 P2P 프로그램을 이용하여 국내 인터넷사이트를 통해 영화, 드라마, 음악 등의 저작물을 불법적으로 이용하는 빈도가 매우 높은 것으로 조사되었다. 특히, P2P 프로그램을 이용해 국내 TV 드라마, 최신 개봉 영화까지 불법적으로 다운로드 받는 것으로 나타났다. 미주 한인들이 이용하는 대표적인 P2P 인터넷 사이트는 파일구리, 피디박스, 프루나, 썬파일, IPOP 등이었다. 국내의 P2P 사이트들은 사용자가 만든 홈페이지에 영화, 음악, 게임, TV 드라마, 애니메이션, 컴퓨터 소프트웨어 등 거의 모든 저작물을 망라한 카테고리가 잘 정리되어 있어 이러한 불법 다운로드를 손쉽게 하고 있다.

한편 국내 저작물을 분야별로 살펴보면 한국 영화 및 TV 드라마의 미국 내 공식적인 온라인 배급사는 거의 없는 상태이므로 현지에서 VOD 서비스를 포함할 경우 온라인을 통한 국내 콘텐츠 유통은 거의 100%가 불법적인 유통으로 간주할 수 있다. 다음은 미국 내 인터넷 불법 온라인 공유 사이트의 실제 사례이다.

#### - Missy USA의 불법 동영상 공유 현황

2002년 11월 5일, 사이트 오픈 이래 미주 최대 여성 커뮤니티 공간으로 자리잡았고, 미국 생활 전반에 관한 회원들 간의 정보 공유 및 쇼핑물, 기타 서비스 등이 제공되고 있으며 주요 고객들은 미국 내 거주중인 한인 기혼 여성들이므로 나타났다. 사이트 내 동영상을 공유할 수 있는 동영상 카테고리를 통하여 회원들 간에 한국에서 방송중인 드라마나 쇼 프로그램, 다큐멘터리, 영화 등을 시청할 수 있도록 하고 있다. VOD 방식이 아닌 단순 파일 공유 형태로 운영되고 있고, 동영상은 건당 400~500회의 접속 회수를 기록하고 있으며, 최대 4천회 이상의 접속횟수를 기록하는 파일도 있는 것으로 나타났다.

미국 내 아시아인들의 한국 콘텐츠 저작물 불법 이용 여부의 조사 결과, 전체 응답자 중 약 58%가 '불법적으로 구입한다'고 응답했고, 42%가 '불법적으로 구입하지 않는다'라고 응답해 불법적인 구입이 더 높은 것으로 나타났다. 사실 그 동안 미국은 저작권 보호와 관련하여 일본과 더불어 발전되어 있는 나라라는 인식이 강했기 때문에 국내 저작물의 해외 저작권 보호 정책과 관련해서는 미국 지역에 대한 문제점이 크게 부각되지 않았다. 한편 미국 내 거주기간이 짧을수록 한국 콘텐츠 저작물을 이

용하는 비율이 높은 것으로 나타나 ‘미국 거주기간’과 ‘불법 이용률’ 관계는 반비례의 관계에 있는 것으로 알 수 있었다. 이는 미국으로 이주하기 전부터 자국 내에서 온오프라인으로 한국의 문화콘텐츠를 불법적으로 이용한 경험이 있고, 미국 내에서도 여전히 이러한 경로를 통해 접하고 있다는 것을 알 수 있다.

〈표 2-9〉 미국에 진출한 한국의 방송콘텐츠 기업 현황

진출 기업	미주 진출 지역	설립연도	웹사이트
KBS America	캘리포니아	2004	www.kbs-america.com
MBC America	캘리포니아	1991	www.mbcamerica.tv
SBS International	캘리포니아	2005	www.sbs-int.com
KISB, Co. Ltd. (한국위성방송)	캘리포니아	2005	www.kisb.tv
IMX America, Inc.	캘리포니아	2007	www.imxamerica.com (VOD서비스)

\* 출처 : 문화콘텐츠진흥원(2007).

#### 4) 저작권 보호정책 실행 관련 입법

미국은 저작권 보호에 있어 가장 적극적이며, 이에 대한 논리 및 대응 전략도 가장 앞선 나라라는 평가를 받듯이(정운경, 2005), 현재 미국의 저작권법은 기술변화를 반영하기 위해 평균 10~20년에 한 번씩 개정을 했다. 그러나 비교적 잦은 변화에도 불구하고 미국의 저작권법에서 핵심적으로 다루는 사항은 ① 저작물에 대한 정의 및 배타적 권리의 의미, ② 저작자가 상업적으로 누릴 수 있는 배타적 기간, ③ 저작권의 소유 및 양도 방법, ④ 저작자의 허락 없이 저작물을 이용한 경우의 벌칙, ⑤ 중요한 공공 정책을 위한 예외 규정 등이다.

저작권법의 기본 틀이 유지되고 있는 것과는 달리, 최근 미국의 저작권법은 과거에 비해 저작자 개인의 권리를 지나치게 보호하는 경향이 발견되기도 한다. 이는 1790년 미국 의회가 처음 제정한 저작권법이 ‘제한된 시간 동안’, ‘배타적인 권리’를 허용함으로써 국가에 의해 허가된 독점의 해약을 막으려던 근본적인 저작권의 재정

목적에서 상당히 거리가 있는 변화라고 할 수 있다.

미국 저작권법의 특징은 몇 가지로 요약이 가능하다. 우선 미국 저작권법의 특징으로 1976년의 개정을 통해 저작권이 연방법이 되었다는 점을 들 수 있다. 이와 달리 저작권의 거래의 준거 틀이 되는 계약법은 아직까지 보통법(common law)에 근거한 주법 차원에서의 규범력을 지니고 있다. 이에 따라 저작권법과 계약법 양자가 충돌할 경우 연방법인 저작권법이 우선시되는 특징을 지니고 있다.

미국에서는 저작물의 재산적 측면이 중시되는 경향이 있으며, 저작물에 관한 거의 모든 권리를 자유롭게 매매할 수 있다. 따라서 제작에 전혀 참여하지 않는 제3자라도 저작물의 소유자가 될 수 있는 곳이 바로 미국이며, 이것이 미국 저작권법의 특징이기도 하다. 방송 프로그램의 경우, 제작자가 프로그램 이용의 권리를 2차 이용까지 포함해서 일괄 취득하고, 2차 이용이 발생할 경우에는 당초의 계약에 의해 정해진 비율에 따라 수익을 배분하는 관행이 확립되어 있다.

또한 미국의 저작권법에서 특징적인 것은 ‘저작인접권’의 개념을 도입하지 않고 있다는 것이다. 전통적으로 영미법 국가들은 방송 저작물, 음악 저작물을 통상의 저작물과 마찬가지로 취급하고 있으며, 실연자의 보호에 있어서도 저작권 또는 그와 유사한 보호를 인정하는 데 인색한 입장을 취해왔다. 미국에서는 아직까지도 실연자에 대해 저작권법상 고정화(fixation) 요건을 갖추지 않는 한, 저작권법적인 보호를 정식으로 인정해주지 않고 있다.

1998년 미국은 저작권법을 전면 개정하였는데, 이는 디지털 시대의 시장 경제에 대비하기 위한 중요한 전략의 일환이라 할 수 있다. 1997년 클린턴 행정부는 디지털 네트워크를 통한 전자계약 체결 및 전자화폐 지급, 전 세계적인 디지털 시장 촉진을 목표로 하는 ‘글로벌 상거래를 위한 기본구도’(A Framework for Global Electronic Commerce)를 발표한 바 있으며, 디지털 밀레니엄 저작권법인 DMCA에는 디지털 경제에 대한 미국의 이 같은 생각이 적절히 투영되어 있다. 법적인 차원에 국한해 볼 때, DMCA는 디지털 시대의 저작권을 보호하고, WIPO 저작권 조약 및 실연·음반 조약을 이행하기 위해 마련된 것으로 이해할 수 있다.

<표 2-10> 미국 저작권 관련 주요 연대표

시기	주요 내용
1787. 8. 18.	제임스 메디슨(James Medison)에 의해 헌법에 “문학 저작권에 대한 일정한 기간 동안의 저작권을 보호해야 한다”는 내용이 제출됨.
1789. 6. 23.	저작권과 관련된 첫 번째 연방법안이 연방의회에 제출됨.
1790. 5. 31.	새로운 미합중국 헌법에 근거한 첫 번째 저작권법이 시행되어 서적, 지도, 차트 등의 저작물이 보호받음.
1790. 6. 9.	존 배리(John Barry)의 The Philadelphia Spelling book이 펜실베이니아의 지방법원에서 미국의 첫 번째 저작물로 등록됨.
1802. 4. 29.	인쇄물이 저작권 보호물로 추가됨.
1831. 2. 3.	저작권법 1차 개정: 음악을 저작권 보호물에 추가하여 출판과 판매에 대한 권리 부여. 저작권 보호기간을 28년으로 연장하고 더불어 14년이 추가로 가능해짐.
1870. 7. 8.	저작권법 2차 개정: 지방법원이 담당하던 저작물의 등록관련 업무가 연방의회 도서관(The Library of Congress)으로 통합됨. 저작자의 1차 저작물에 대한 번역물이나 각색물 등 파생물에 대한 권리 부여.
1891. 3. 3.	저작권법을 통해 최초로 다른 국가들과의 관련 협정이나 협의 등을 추진하도록 하는 규정을 법률로 지정. 오늘날 The Catalog of Copyright Entries'라고 불리는 등록 저작물 편람을 처음 발행.
1897. 1. 6.	음악의 무허가 공연(Performance)에 대한 저작권 보호를 추가.
1897. 2. 19.	미국 저작권청(Copright Office)이 연방의회 도서관의 독립기관으로 설립되었으며, 저작권 등록업무가 추가됨.
1909. 7. 1.	저작권법 3차 개정: 출판된 형태의 저작물에 대한 법정보호(Statutory Protection) 기간의 기준일을 저작물의 출판일로 확정.
1912. 8. 24.	종전까지 사진으로 등록되던 ‘영화’에 대한 저작물 분류가 새롭게 추가.
1914. 7. 13.	윌슨 대통령이 미국과 라틴아메리카 국가들 간의 협정을 통해, 미국은 1910년 부에노스아이레스 저작권 협약을 고수할 것이라고 선언.
1940. 7. 1.	상업용 출판물과 상표에 대한 등록업무를 특허사무소(Patent Office)에서 저작권청(Copyright Office)으로 이관.
1972. 2. 15.	음악 음반녹음(sound recording fix)에 대한 제한된 저작권 보호가 추가.
1974. 3. 10.	1973년 4월 8일부터 시행된 ‘음반의 무단복제로부터 음반 제작자를 보호하기 위한 협약’에 회원국으로 가입.
1974. 6. 10.	1971년 프랑스 파리에서 개정된 ‘세계저작권협약’에 가입.
1976. 10.19.	저작권법 4차 개정
1978. 1. 1.	저작권 보호기간을 저작자의 생존기간과 사망 후 50년까지로 지정.
1980. 12.12.	컴퓨터 프로그램에 대한 저작권 보호를 추가.

시기	주요 내용
1984. 11. 8.	반도체칩에 대한 보호 법률에 근거하여 음반 마스크작업에 대한 연방 법정보호(Statutory Protection)가 가능해짐.
1989. 3. 1.	문학 및 예술작품 보호에 대한 베른협약에 서명.
1990. 12. 1.	직, 간접적 상업용 목적의 컴퓨터 프로그램의 렌탈, 리스 등에 대한 배타적 허가권을 컴퓨터 프로그램 제작자에게 부여.
1992. 10.28.	Digital Audio Home Recording Act 조항에 의해 디지털 오디오 레코더에 대한 시리얼 번호 시스템 도입 및 디지털 오디오 레코딩 장치나 미디어의 판매에 대한 로열티 부화를 의무화함. 이 로열티는 음원 소유자, 음악 제작자, 실연자 또는 이들의 대리인들에게 분배됨.
1993. 12. 8.	북미자유무역협정(NAFTA) 실행조항에 따라 1978년 1월 1일부터 1989년 3월 1일까지 캐나다, 멕시코에서 처음으로 제작완료(fixed)된 영화에 대한 저작권 보호범위를 소급함.
1994. 12. 8.	우루과이 라운드 협정조항에 의해 해외 저작물에 대한 저작권 보호는 저작물 생성국가의 법률에 의해 보호하도록 복원.
1997. 11.16.	The No Electronic Theft Law를 통해 저작권 법률상 '경제적 이익(financial gain)'을 '특정한 가치가 있는 전자음반에 대한 의도된 복제와 유통에 따른 상업적 이득과 개인적 이득 모두를 포함하는 것'으로 정의하고, 이에 대한 벌금제도를 확정.
1998. 10.27.	The Sonny Bono Copyright Term Extension Act에 의해 저작권 보호 기간을 저작자의 생애와 사후 70년까지로 확대.
1998. 10.28.	The Digital Millenium Copyright Act에 WIPO의 ① 저작권 협정과 WIPO 실연 및 음반 협정에 대한 실행 절차가 제공되고, ② 인터넷 서비스 제공자들에게 특정 온라인 불법 사용에 대한 책임을 규정하고, ③ 보수나 수리 과정에서 일시적으로 복제되는 컴퓨터 프로그램에 대한 법률적 책임 면제조항을 포함하고, ④ 저작권청의 정책적 역할을 명확히 했으며, ⑤ 음반 수록 장치에 대한 보호형식을 제시.
2002. 11. 2.	2002년 TEACH(The Technology, Education and Copyright Harmonization) Act에 의해 공익 교육단체의 원격교육에 의한 저작권 보호물에 대한 사용을 허가.

\* 출처 : 저작권위원회(2007b).

미국은 지적재산 보호를 위해 저작권법뿐만 아니라 DMCA(Digital Millenium Copyright Acts) 개정 및 베른협약, 파리협약 등 국제적인 지적재산권 조약에 가입했다. 미국은 1998년 DMCA를 통해 가장 포괄적으로 저작권법을 개정했다. DMCA의 주요 내용은 저작화된 작품들을 보호하기 위해 사용되는 기술적 측정기준의 변경

제한과 온라인 서비스업체에 의한 저작권 침해 책임에 대한 규제를 명시하고 있다(문화콘텐츠진흥원, 2006). DMCA는 디지털 시대에 맞는 저작권법을 개정하기 위한 것으로 웹캐스팅에 대해 면책규정 적용을 배제하기 위한 의도로 만들어졌으며, 법정 허락의 대상을 확대해 케이블 가입 음악 서비스와 모바일 위성 디지털 오디오 서비스에 대해서도 법정허락 제도를 신설했다.

DMCA이 시행되면서 방송사업자들은 지상파 라디오 프로그램의 인터넷 스트리밍 서비스가 법정허락 대상이 아니라 방송 송신으로서 이용허락으로부터 면제되어야 한다고 주장했다. 하지만 미국 음반산업협회는 이용허락 면제는 지상파 송신의 경우에만 한정되며 인터넷 송신은 지상파방송과 같은 프로그램을 동시에 송신하더라도 이용허락 대상이 되어야 한다고 주장했다. 이에 저작권청은 방송국에서 인터넷상의 송신의 경우도 이용허락에서 면제되는 것이 아니며 방송 송신은 FCC의 허가를 받은 지상파방송에 의해 만들어진 송신을 말한다고 하였다(한정미, 2006).

디지털콘텐츠 보호에 대해서는 CBDTPA(Consumer Broadband and Digital Television Promotion Act), 디지털콘텐츠 보호법(Digital Content Protection Act 2006) 등을 통해 저작권 보호를 강화하고 있다. 2003년에 FCC는 2006년 디지털 텔레비전 방송의 전면 시행 준비단계로 디지털 방송콘텐츠의 대량 복제 배포를 막기 위해 2005년 7월 1일 이후에 만들어진 복조기에 '방송 플래그(Broadcasting Flag: BF)'(이하 BF)를 의무화하도록 규정했다(Paskin, 2003).

즉, FCC는 디지털콘텐츠에 대해 허가 없이 복제와 배포를 방지하기 위해 디지털 TV 신호를 수신할 수 있는 모든 기기는 디지털방송 전송에 추가되는 복제방지 코드인 BF를 인식할 수 있어야 하며 BF에 의해 암호화된 방송물을 인터넷 등을 통해 재배포하는 것을 제한할 것을 요구했다. 그러나 이러한 규정의 유효성에 대한 논란이 제기되었으며 미국 도서관협회가 FCC를 상대로 이 규칙을 검토할 것을 법원에 요청했다(Schaumann, 2002).

당시 미 도서관협회는 BF가 신형 디지털 장비와 구형 장비 간의 상호 작용성 문제를 잠재적으로 가지고 있기 때문에, 기술적 조치를 강제함으로써 저작권법에 의해 공공 교육시설이 교육적 목적을 위한 콘텐츠 사용이 어려워질 것을 우려하며 BF 규칙의 문제를 지적하였다. 이에 법원은 2005년 5월 6일 FCC가 수여된 권한을 초과하여 BF 규칙을 제정한 것으로 보고 BF 규칙은 무효라고 판결하였다. 이러한 상황에

서 2006년 디지털콘텐츠 보호법인 ‘Subtitle C’는 FCC의 BF 규칙 이행에 관해 제 342조 디지털 비디오 방송콘텐츠의 보호에서 상세히 규정하고 있다.

## 5) 한미 FTA로 인한 저작권법의 변화 동향

지난 2006년 2월에 협상이 개시된 한미 FTA 협상은 2007년 4월에 전격 타결되어 짐으로써 한국의 모든 분야에 큰 위력을 발휘하고 있다. 특히 IT와 인터넷 환경에서 지리적, 시간적 공간을 초월하게 되면서, 국회 기준을 통해 저작권법이 FTA 협정문에 따라 개정되어진다면 그 의미는 ‘경제적 이익 배분의 틀로서의 저작권재산권 체계’로 탈바꿈되어지는 것으로 이해하여야 한다. 또한 방송 프로그램 쿼터나 외국인 지분제한 등과 같이 방송에서 소위 ‘주권’을 지키기 위한 법제는 건드리지 못했지만 협상이라는 것은 본래 국익에 따라 현재 진행형임을 그 본질로 하기 때문에 언젠가는 테이블에 올라올 것으로 생각하지 않으면 안 된다. 따라서 저작권법 전체의 틀, 성격을 우리 국익에 유리한 방향으로 능동적으로 검토, 대비하는 작업이 요구된다.

한미 FTA 체결로 인해 우리나라 측에서 특히 조심해야 할 사항으로는, 날로 발전하는 디지털 기술에 맞춰 권리자의 이익과 보호에 익숙한 미국의 저작권법이 한국 실정에 맞는가에 대한 근원적인 문제에서부터 인터넷 서비스 제공자에 대한 책임 제한 문제, 미국에 비해 비교적 단순하고 좁은 영상 유통 시장의 경쟁 상황 노출 등에 대한 우려 등을 들 수 있다(방석호, 2007a). 한미 FTA가 체결되면 미국 국가기관인 FCC의 힘이 개입되면서 한국의 저작권법 또한 권리자의 이익 위주로만 집행되고, 디지털 사업자나 방송사업자들 또한 이를 채택할 가능성이 크기 때문에, 저작권법상의 각종 가치들이 사장될 수도 있다.

또한 인터넷 서비스 제공자에 대한 책임과 관련해서, 미국의 DMCA는 자국의 AOL, Yahoo 등과 같은 ‘인터넷 서비스 제공자(ISP; internet service provider)’를 저작권 침해 책임으로부터 면책시켜주기 위해 특별 조항을 도입했다. 연방고등법원에 따르면, ISP의 저작권 면책규정에 대한 의회의 입법의도가 면책의 ‘한계(ceiling)’를 설정하기 위한 것이 아니라 면책을 받기 위한 ‘기본(floor)’을 정하기 위한 것이라고 밝혔을 정도로 ISP에 대해서는 대체로 관대하게 면책규정을 운영하고 있는 것이 특징이다. 즉, 면책을 받기 위해서는 ① 침해를 통제할 권리와 능력이 있는 경우에는 침해와 직접 연관

이 있는 금전적 이익을 받지 않았거나 ② 침해사실을 실제로 알게 되거나 절차에 따라 침해사실을 효율적으로 통보받는 것과 같은 사실이나 상황을 알게 되면서 시스템이나 네트워크에 있는 침해내용물을 신속히 제거 또는 접근을 차단하거나 ③ 그러한 통보를 수령할 대리인을 대외적으로 지정하는 것을 조건으로 하고 있다고 한다.

그러나 ‘통보와 삭제’ 절차는 ISP가 ‘저장’과 ‘검색’기능을 수행하는 경우에 적용되어지도록 만든 규정이기 때문에 ISP가 제공하는 망이나 서비스를 이용, P2P 소프트웨어를 통해 음악물이나 영상물 등의 불법 공유가 일어나는 경우까지 저작권자가 ‘통보와 삭제’ 절차를 적용해 ISP의 책임을 물을 필요는 없다. 왜냐하면 P2P를 통한 불법 저작물의 책임추궁에서 ISP가 ‘제512조 a’에 해당되는 ‘전달경로 내지 통로의 역할’만을 수행하고 있는 경우에는 전달자로서의 책임을 물을 근거가 없기 때문이다. 게다가 한미 FTA 부속서에서 온라인 불법복제에 대해 별도로 규정하고 있기 때문에 한국은 향후 P2P를 포함한 온라인 불법복제의 환경에 대해 주의를 기울여야만 한다고 조언하고 있다.

마지막으로 저작권법에서 주의해야 할 사항은 영상유통물의 무한경쟁 노출이다. 국내 저작물 유통시장에서 인터넷을 통해 유통되는 디지털 콘텐츠의 대부분은 음악 저작물이 차지하고 있는 현황이며, 영상저작물의 경우 유통 시스템이 지상파방송사 위주로 짜여져 있기 때문에 구조적이고 체계적인 유통방안 마련이 시급한 실정이다. 위성 DMB, IPTV, 인터넷 포털 등이 영상 저작물의 새로운 유통 창구로 등장하고 있어 앞으로 영상저작물이 디지털 콘텐츠 유통에서 차지하는 양은 더욱 늘어날 전망이다.

그러나 영상저작물의 주된 공급 창구인 국내 지상파방송사의 경우만 하더라도 경쟁 환경이 진전됨에 따른 광고수입 감소와 제작비의 증가에 직면해 있다. 또한 프로그램 제작, 프로그램 패키징, 프로그램 전송의 3단계 간 수직적 결합정도가 높은 구조적 이유 때문에 효율적인 유통에 따른 가치 창조의 선순환 고리가 형성되지 못하고 있다. 때문에 이러한 문제점을 그대로 안고서 미국을 비롯한 다른 나라들과 디지털저작물의 본격적인 제작, 유통 경쟁을 벌인다는 것은 무모할 뿐만 아니라 외국 콘텐츠에 더욱 의존하는 구조가 심화되어진다면 우리 방송매체나 기타 다양한 매체 자체의 존립까지도 위태롭게 만들 수 있다.

이번에 체결된 한미 FTA의 내용 중 저작권 관련 분야의 주요 내용을 살펴보면 다음과 같다(김기태, 2008).

① 일시적 저장의 복제권 인정

보통 컴퓨터의 RAM(전원을 끄면 기억되어 있던 모든 데이터가 지워지는 메모리)에서 실행되는 일시적 복제에 대해 저작자에게 권리(복제권)을 준다.

▶ 관련조문: 제18.4조 저작권 및 저작인접권

1. 각 당사국은 저작자·실연자 및 음반제작자가 어떠한 방식이나 형태로, 영구적 또는 일시적으로(전자적 형태의 일시적 저장을 포함한다), 그의 저작물·실연 및 음반의 모든 복제를 허락하거나 금지할 권리를 가지도록 규정한다.

② 저작권 보호기간 연장

저작자 사후 기준 또는 저작물 발행(또는 창작) 기준에 관계없이 동일하게 70년으로 연장하되 경과규정에 따라 2년의 유예기간을 둔다.

▶ 관련조문: 제18.4조 저작권 및 저작인접권

4. 각 당사국은 저작물(사진저작물 포함)·실연 또는 음반의 보호기간을 산정하는 경우, 다음을 규정한다.

가. 자연인의 수명에 기초하는 경우, 그 기간은 저작권의 생존기간과 저작자의 사후 70년 이상이다.

나. 자연인의 수명 이외의 것에 기초하는 경우, 그 기간은

- 1) 저작물·실연 또는 음반이 최초로 허락되어 발행한 연도 말로부터 70년 이상이다.
- 2) 저작물·실연 또는 음반의 창작으로부터 25년 이내에 승인된 발행을 하지 못한 경우, 저작물·실연 또는 음반이 창작된 연도 말로부터 70년 이상이다.

③ 접근통제(Access Control) 기술적 보호조치 신설

저작물에 접근하는 것을 막는, 즉 접근통제(암호나 ID가 있어야 저작물을 이용할 수 있게 하는 것이 대표적인 예)나 기술적 보호조치를 우회(뚫거나 깨는)하는 것을 금지한다. 단, 고의·과실이 없을 경우(몰랐거나 알 수 없었던 경우), 저작권 침해가 되지 않으며, 향후 새로운 기술의 출현 등 필요시 추가적인 예외 도입을 가능하게 함으로써 이용자 보호를 위한 근거로 삼는다.

▶ 관련조문: 제18.4조 저작권 및 저작인접권

7. 가. 저작자·실연자 및 음반제작자가 자신의 권리행사와 관련하여 사용하고 그의 저작물·실연 및 음반과 관련한 허락받지 아니한 행위를 제한하는 효과적인 기술조치의 우회에 대하여 충분한 법적 보호와 효과적인 법적 구제를 제공하기 위하여, 각 당사국은 다음의 인이 제 18.10조 제 13항에 규정된 구제에 대하여 책임이 있고, 그 적용대상이 되도록 규정한다.

- 1) 보호되는 저작물·실연·음반 또는 그 밖의 대상물에 대한 접근을 통제하는 효과적인 기술조치를 허락 없이, 알면서 또는 알 만한 합리적인 근거를 가지고 우회하는 인, 또는
- 2) 다음의 장치·상품 또는 부품을 제조·수입·배포·공중에게 제의·제공 또는 달리 밀거래하거나, 다음의 서비스를 공중에게 제의 또는 제공하는 인
  - 가) 효과적인 기술조치의 우회를 목적으로, 그 인이 또는 그 인과 함께 그리고 그 인이 이를 알고 있는 상태에서 행동하는 다른 인이 홍보·광고 또는 판매하는 것
  - 나) 효과적인 기술조치를 우회하는 것 이외에는 상업적 의미가 있는 목적 또는 용도가 제한적인 것
  - 다) 효과적인 기술조치를 우회하는 것을 가능하게 하거나 또는 용이하게 하는 것을 주목적으로 고안·제작되거나 기능하는 것

각 당사국은 비영리도서관, 기록보존소, 교육기관 또는 비상업적 공공방송국 이외의, 어떠한 인이 고의로 그리고 상업적 이익 또는 사적인 금전적 이득을 얻은 목적을 위의 행위 중의 어느 하나에 관여된 것으로 판명되는 때에 적용될 형사절차 및 처벌을 규정한다.

#### ④ 법적손해배상제도 도입

실 손해배상 원칙에 따라 법정손해배상제도(배상액의 하한을 법으로 미리 정하는 제도)를 도입한다.

#### ▶ 관련조문 : 제18.10조 지적재산권 집행 중 ‘민사 및 행정절차와 구제’

6. 민사 사법절차에서, 각 당사국은 최소한 저작권 또는 저작인접권에 의하여 보호되는 저작물·음반 및 실연에 대하여 그리고 상표위조의 경우에, 권리자의 선택에 따라 이용가능한 법적손해배상액을 수립하거나 유지한다. 법적손해배상액은 장래의 침해를 억제하고 침해로부터 야기된 피해를 권리

자에게 완전히 보상하기에 충분한 액수여야 한다.

⑤ 비친고죄의 도입

‘상업적 규모’의 저작권 침해시 비친고죄를 적용한다.

▶ 관련조문: 제18.10조 지적재산권 집행 중 ‘형사절차와 구제’

2. 가. 각 당사국은 최소한 상업적 규모의 고의적인 상표위조나 저작권 또는 저작권접권 침해의 경우에 적용될 형사절차 및 처벌을 규정한다. 상업적 규모의 고의적인 저작권 또는 저작권접권 침해는 다음을 포함한다.

- 1) 직접적 또는 간접적인 금전적 이득의 동기가 없는 중대한 고의적인 저작권 또는 저작권접권의 침해, 그리고
- 2) 상업적 이익 또는 사적인 금전적 이득을 목적으로 하는 고의적인 침해나, 각 당사국은 위조되거나 불법복제된 상품의 고의적인 수입 또는 수출을 형사 처벌의 적용대상이 되는 불법행위로 다룬다.

27. 제18.10조 제26항에 더하여, 각 당사국은

가. 침해자의 금전적인 동기를 제거하려는 정책에 합치되게, 장래의 침해를 억제하기에 충분한 벌금형뿐만 아니라 징역형 선고를 포함하는 형벌을 규정한다. 각 당사국은 나아가 사법당국이 형사적 침해가 상업적 이익이나 사적인 금전적 이득을 목적으로 발생하는 때에 실형을 포함하여 장래의 침해를 억제하기에 충분한 수준에서 형벌을 부과하도록 권장한다.

나. 사법당국은 위조 또는 불법복제 의심상품과 위법행위를 행하는 데 사용된 모든 관련 재료와 도구, 위법행위에 관련된 증거서류 그리고 침해행위에 기인한 모든 자산의 압수를 명령할 수 있는 권한을 가진다. 각 당사국은 압수의 대상이 되는 품목이 그 명령에 규정된 일반적인 범주에 해당하는 한, 개별적으로 그 품목을 적시할 필요는 없는 것으로 규정한다.

다. 사법당국은 특히 침해행위에 기인한 모든 자산의 몰수를 명령할 권한을 가지도록 규정한다.

라. 사법당국은 예외적인 경우를 제외하고, 다음을 명령하도록 규정한다.

- 1) 모든 위조되거나 불법복제된 상품과 위조표장으로 구성된 모든 물품의 몰수 및 폐기, 그리고
- 2) 위조되거나 불법 복제된 상품의 제작에 사용되었던 재료와 도구의 몰

수 및 폐기 각 당사국은 나아가 피고인에 대한 어떠한 종류의 보상도 없이 이호와 다호에 따른 몰수 및 폐기가 이루어지도록 규정한다.

마. 형사사건에서, 사법 또는 그 밖에 권한 있는 당국은 폐기 예정인 상품과 그 밖의 재료의 목록을 유지하고, 손해배상을 위하여 민사 또는 행정소송의 제기를 희망한다는 권리자의 통보가 있는 경우, 증거 보존을 용이하게 하기 위하여 그러한 재료를 폐기명령일로부터 일시적으로 면제할 수 있는 권한을 가지도록 규정한다. 그리고

바. 자국의 권한 있는 당국은 이 장에 기술된 위법행위에 대하여 사인이나 권리자의 공식적인 고소 없이 직권으로 법적조치를 개시할 수 있다.

29. 각 당사국은 공공 영화상영 시설에서 영화 또는 그 밖의 영상저작물의 실연으로부터 그러한 저작물 또는 그 일부를 전송하거나 복사하기 위하여 그러한 영화 또는 그 밖의 영상저작물의 저작권자 또는 저작권집권자의 허락 없이, 고의로 녹화장치를 사용하거나 사용하려고 시도하는인에 대하여 형사절차가 적용되도록 규정한다.

#### ⑥ 온라인서비스제공자의 책임 강화

권리자의 요청이 있을 경우 온라인서비스제공자(인터넷서비스업체)는 온라인상 저작권을 침해한 자(네티즌)의 개인정보를 저작권자에게 제공하도록 하여 그 책임을 강화한다.

▶ 관련조문: 제18.10조 지적재산권 집행 중 ‘서비스 제공자의 책임 및 책임제한’ 30.10) 서비스 제공자가 침해주장 또는 의견상 명백한 침해에 기초하여 선의로 자료를 제거하거나 접근을 무력화한 경우, 각 당사국은 이로 인한 청구에 대한 책임으로부터 서비스 제공자가 면책되도록 규정한다. 다만, 이는 자료가 서비스 제공자의 시스템 또는 네트워크 상에 존재하는 경우, 서비스 제공자가 그의 시스템 혹은 네트워크 상에 자료를 이용 가능하게 한 인에게 서비스 제공자가 그렇게 하였다는 것을 신속하게 통보하는 합리적 조치를 취하고, 그 인이 효과적인 반대 통보를 하고 침해소송에서 관할권의 적용대상이 되는 경우, 유효한 일차 통보를 한 인이 합리적인 시간 이내에 법적 구제를 구하지 아니하는 한, 온라인상 자료를 복구하기 위한 합리적인 조치를 취하여야 한다.

11) 각 당사국은 침해주장에 대한 유효한 통보를 한 저작권자가 서비스 제

공자가 보유하고 있는 침해 혐의자를 확인하는 정보를 신속하게 획득할 수 있도록 하는 행정 또는 사법절차를 수립한다.

한미 FTA를 통한 저작권 보호수준의 강화가 일방적인 보호의무의 강화로 전락하지 않고 우리 문화산업 발전을 위한 긍정적 계기로 작용하려면 무엇보다 상대적으로 피해가 예상되는 분야에 대한 강력한 대책이 수립되어야 한다(김기태, 2008). 문화부에서는 크게 강화된 권리보호의 반대 측에 있는 이용자들을 위한 저작권 이용 활성화 정책을 꾸준히 추진하고, 향상된 저작권을 우리 창작자 및 문화산업이 백분 향유할 수 있도록 창작지원을 강화해 나갈 계획이며, 저작물(콘텐츠) 창작지원을 저작권 분야에 한정하지 않고 문화관광부 전체 기초예술, 문화산업 분야와 연계하여 대응할 것임을 밝힌 바 있다. 나아가 정부는 한미 FTA를 통해 문화산업이 우리 경제의 핵심 산업으로 성장해 나가도록 적극 지원해 나갈 계획임을 밝힌 만큼 관련업계와의 허심탄회한 협의를 통해 실질적인 지원책이 마련되기를 기대한다.

### 3. 유럽의 저작권법과 불법유통 현황

유럽연합(EU)은 제도 및 규제 면에서 여러 나라들이 견해 차이를 보이고 있음에도 불구하고 저작권과 관련된 변화에 상당히 적극적으로 대처하고 있다. 이는 각 국가별로 특수성을 고려하면서도 점진적으로 차이를 줄여나가는 노력으로 해석될 수 있다. 2002년 2월, 유럽의회와 유럽위원회는 전자통신 네트워크 및 서비스에 대한 일반적인 규제의 틀에 대한 내용과 보편적인 서비스 문제, 접속 문제, 인증 문제를 다루고 있는 기본지침을 채택한 바 있다. 기본지침 제5조에서는 “콘텐츠의 규제와 전송의 규제를 분리해야 한다”고 규정하고 있으며 기본 조항은 사회나 국가적 수준의 콘텐츠 규제를 저해하지 않으며 콘텐츠 규제를 제어하는 방침으로 ‘국경 없는 TV 지침’을 마련했다. 이는 콘텐츠와 전송 간 규제의 분리에 대한 내용을 담고 있다.

EU 또한 미국과 마찬가지로 저작권법의 실행으로 인한 산업적 가치 창출의 규모와 영향력을 일찌감치 알고 그와 관련된 음악, 영화, 미술, 컴퓨터 소프트웨어 등의 영역에 체계적인 정책을 운영하려고 노력해왔다. EU 의회(European Commission)

에서는 저작권법의 실제적인 조화를 통해 국가 간의 교류에 있어 장애물을 줄이고, 개척의 새로운 형식을 조정하는 역할을 하는 것이며, 세계시장에서의 지식 정보 권리 시장의 가능성 파악을 위해 저작권법의 상호보완적 측정 관리가 필요하다는 것을 강조하고 있다.

저작권을 재산적 측면에서 중요하게 생각하는 미국과 달리, 유럽의 저작권은 예술가의 창조적 측면을 더 중시하는 ‘저작인격권’에 더 주목한다는 특징이 있고, 따라서 저작물과 저작자를 불가분의 관계로 인식하고 있다. 유럽연합 각료회의는 오랜 협상 끝에 2001년 4월 저작권에 관한 새로운 지침을 통과시켰고, 이 지침은 전자 데이터 교환의 발달에 직면한 저작자들의 작품에 대한 권리가 강화되게 하는 새로운 전기를 마련하게 되었다. 또한 1997년 독일의 본(Bonn) 선언에서는 유럽 각국의 온라인상에서의 권리 침해 행위에 대한 책임 문제를 선언함으로써 인터넷 기술 발달로 인한 유럽 내 영상물 저작권 보호에 새로운 변화를 가져오기도 했다.

## 1) 저작권 관련 기관<sup>5)</sup>

### (1) 영국

영국은 미국과 같이 간접적인 방법으로 집중관리 제도를 규제하고 있다. 이러한 단체의 예로는 음악·가사의 연주권, 방송권을 취급하는 PRS(Performing Rights Society), 음악·가사의 녹음권을 다루는 MCPS(Mechanical Copyright Protection society), 음반제작자의 연주권, 방송권을 취급하는 PPL(Phonograohic Performance Ltd.), BPI(British Phographic Industry Ltd.), IFPI(International Federation of Phonogram and Videogram Producers) 등이 있다. 음악 분야의 업무 중복으로 1988년 PRS와 MCPS는 동맹을 시작하였는데, 이는 능률적인 운영, 수수료 절감, 교섭력 강화, 회원 권리의 보호와 강화, 단체 운영비의 절감 등을 실현하기 위한 전략으로 해석된다.

---

5) 이하 논의는 정윤경(2005)을 참조했음.

## (2) 프랑스

프랑스는 아직까지 저작권 집중관리 단체에 관한 구체적인 법 제도를 보유하고 있지 않지만, 정부의 승인에 의해 집중관리 단체의 의무, 권리, 책임이 규정된다는 특징을 지니고 있다. 프랑스 집중관리 단체의 특징은 저작권 행사를 신탁하는 단체와 과징금을 징수하는 단체 두 가지로 구분된다는 점이다. 우선 저작권 행사의 방법으로서 집중관리 단체를 취하고 있는 단체는 극작의 상영 등을 취급하는 SACD (Societe des Auteurs et Compositeurs Dramatiques), 음악·가사의 상연권을 취급하는 SACEM, 음악·문학·극작의 녹음권을 취급하는 SDRM(Societe pour l'Administration du Reproduction Mecanique des Auteurs Compositeurs et Editeurs) 등을 들 수 있다. 이들에 대한 규제는 단체의 투명성 확보, 행정기관에 의한 법원에 대한 해산 신청 등이 있으며, 설립인가와 관련된 규정은 존재하지 않는다.

저작권, 저작권인접권의 권리 행사와 과징금에 유사한 성격을 갖는 집중관리 단체로는 실연자의 보수청구권을 다루는 ADAMI, 음반제작자의 보수청구권을 다루는 SSCP 등을 들 수 있다. 이들 단체에 대해서는 이용자에 대한 보수청구권만을 인정하고 그 일부(50%)를 공공 목적에 지급하도록 의무화하고 있다. 또한 저작물의 이용을 위한 수단을 제공하는 자에 대한 보수청구권만을 인정하고 그 행사를 집중관리 단체에 한정하여 집중관리 단체가 징수한 보수의 일부를 공공 목적에 지급하도록 하는 단체도 이러한 유형에 포함된다.

## (3) 독일

독일은 저작권 집중관리 단체와 관련하여 상당히 포괄적이고 신중한 법 체제를 보유하고 있다. 1956년 저작권법과 동시에 입법된 ‘저작권 및 인접 보호권의 관리에 관한 법률’이 바로 그것이다. 독일의 집중관리 단체도 프랑스와 같이 두 가지 형태로 나눌 수 있다. 첫 번째는 저작물을 이용하기 위한 수단을 제공하는 자에 대한 보수청구권만을 인정하고 그 행사를 집중관리 단체에 한정하는 경우이다. 저작권법상 음악 녹음기구 및 매체의 제작자, 수입자에게 저작권자나 저작권인접권자가 보수를 청구할 수 있는데, 이를 담당하고 있는 단체로는 ZPU를 들 수 있다. ZPU가 징수한 보수는 ZPU를 구성하는 집중관리 단체들에 분배되고, ZPU는 공공목적에 지급하지 않는다.

두 번째 형태의 단체는 저작물 이용자에 대한 보수청구권과 저작물 이용을 위한 수단을 제공하는 자에 대한 보수청구권을 조합하여, 그 행사 주체를 집중관리 단체로 한정하고 집중관리 단체가 징수한 보수의 일부를 공공 목적에 적합하도록 하는 경우이다. WORT는 이를 신탁 양도받아 행사하는 단체이다. WORT는 독일 산업연맹 등과 계약을 체결, 연맹에 소속되어 있는 기업으로부터 보수 지급을 받으며 보수의 10%를 공공 목적에 지급하고 그 외의 금액을 관리자와 대학연맹에 분배한다.

## 2) 저작권산업의 규모 및 동향

저작권산업은 미디어, 문화, 각종 지식 산업과 연관되어 있기 때문에 유럽 내에서도 매우 중요한 분야로 인식되고 있다. 산업의 발전은 정보사회에서 특히 초기 산업 사회의 업무 수행력을 나타낸다. 저작권법은 유럽연합의 경제에 일찍부터 큰 이익을 가져왔는데, 지난 1999년 발표된 The Copyright and Neighbouring Rights Act에 따르면 전체 산업 중 저작권 산업은 1200만 유로 이상을 차지했고, 450만 유로 이상의 가치를 생산하며, 2000년에는 5.2만 명의 고용효과를 가져왔다고 한다. 저작권 산업의 전체 부가가치는 15개 EU 국가들에게 5.3% 이상의 경제 발전을 가져왔고, 고용분야에서는 EU 전체적으로 3.1%의 효과를 보였다고 한다.

2001년 4월 9일, EU는 정보사회에 앞서 저작권 강화한다는 목적으로 역외국 복제품 수입에 대한 규제를 강화시킨 바 있다(KOTRA, 2001). 이는 EU가 경쟁력과 지식에 기초한 진취적인 경제 구축을 위해 리스본 정상회담에서 결정한 최우선 사업 정책의 일환이다. EU 집행위원회는 서적, 영화, 음악 등 방면에 충분한 저작권 보호를 보장함으로써 창조와 혁신으로 정보사회의 발달을 고무할 것이라며 동 지침의 채택을 환영했고, 이를 채택, 시행함으로써 EU회원국들은 일명 인터넷 조약이라고 일컫는 1996년 세계 지적소유권 조약(World Intellectual Property Treaty)을 서명할 수 있는 권리를 부여받았다.

2004년 3월 9일에는 ‘EU 지적재산권 지침 수정안’을 통과시켰는데, 이 수정안은 특히 위조와 해적 행위 등의 지적소유권 침해 행위에 대한 법규를 EU 차원에서 강화 및 조화했다는 특징을 지니고 있다. 지금까지 유럽연합의 각 회원국마다 위조와 해적행위와 관련 법적 책임과 처벌 수준이 상이한 상황이었지만, 이번 수정안으로, 예

를 들어, 그리스나 향후 신 가입국 법과 같은 관대한 법을 영국이나 프랑스와 같은 엄격한 수준으로 균일화하려는 것으로 풀이될 수 있다.

이에 대해 유럽소비자단체(BEUC)는 EU 이사회가 업계의 압력으로 소비자의 개인용 복제를 위협할 수 있는 권리를 부여하는 방향으로 수정했으며, 이를 의회가 역시 받아들인 것이라고 비난했다. 아울러 BEUC는 집행위의 당초 목적은 위조 및 해적 행위에 대한 규제를 강화함으로써 소프트웨어, 장난감, CD 등을 비롯하여 고급 브랜드제품과 비아그라 같은 의약품의 위조와 해적행위를 방지하려는 것이었으나 이번 EU 의회가 채택한 수정안은 이 같은 당초 목적을 뛰어넘어 특허권(patent), 저작권(copyright), 상표권(trade-mark)을 포함한 모든 형태의 지적소유권으로까지 지침의 적용범위가 확대됐다고 비난했다. 또한 지침의 복제행위의 개인적 용도와 상업적 용도의 정의가 불분명해 이해당사자 사이에 상이한 해석이 가능하다는 점도 문제로 지적되었다. 다시 말해서, 개인이 인터넷을 통해 개인적 용도로 가끔 음악을 복제하는 것과 상업적 목적 하에 대규모로 복제하는 것이 불공정하게 한 묶음으로 취급될 수 있다는 것이다.

한편 지난 1년 동안 강력한 로비활동을 벌여왔던 업계도 이 지침에 불만을 표명하고 있다. 그 이유는 이 지침이 지적소유권 위배에 대한 벌칙으로 형법에 의한 규제보다는 민법과 행정법에 의한 규제를 선호하고 있기 때문이다. 물론 회원국이 내국법이나 국제적 의무(international obligations)에 따라 형법에 의한 법적 절차와 벌칙을 적용할 경우, 이를 막지는 않을 것이라고 명시하고 있지만 이는 그간 음반제조업체나 소프트웨어제작업체들과 같은 지적소유권 보유자들이 모든 형태의 지적소유권 위해 행위에 대해 형사법을 적용할 것을 요구해 온 것에 비하면 상당히 완화된 것이다.

하지만 2008년 4월 10일 벨기에 브뤼셀에서 열린 유럽의회에서는 각 유럽 국가들이 저작권 침해에 반대하는 수단으로 인터넷 접속 잠금에 대해 반대하는 것에 대해 각 국가들이 반대 의사를 강하게 표출함으로써 콘텐츠의 자유로운 유통을 강조하는 각 유럽 정부의 움직임에 반대 의사를 분명히 했다. 유럽의회는 브뤼셀에서 열린 '유럽 문화경제에 대한 결정'에서 저작권 침해에 반대하는 수단으로 인터넷 접속 잠금에 반대한다는 결정을 내린 것이다(최은희, 2008).

인터넷 잠금에 대한 논쟁에서 유럽 의회가 강조하고 있는 입장은 유럽의 문화에 대한 TF를 설치하고 문화를 위한 공공재정 가능성을 강화해야 한다는 것이다. 부가

가치세를 낮추는 것도 재정적인 지원으로 고려되어야 하고, 모든 정치 분야에서 문화를 고려해야 한다는 입장도 있다. 결론적으로, 유럽의회의 이러한 결정은 유럽위원회에서 결의한 ‘유럽문화 아젠다’에 대한 긍정적인 결정으로 이해될 수 있다. 저작권을 통한 상품의 가치를 무시할 수 없을 정도로 저작권 산업의 규모가 커졌기 때문에 자유로운 유통을 독려하지만, 그 자체로서의 문화에 대해 더 많은 관심과 지원을 해야 한다는 입장이기 때문이다.

### 3) 방송콘텐츠의 불법유통 현황

1990년대 후반부터 급격히 늘어난 인터넷 사용 인구로 인해 유럽에서도 인터넷을 통한 영상콘텐츠 불법유통 행위가 큰 문제가 되고 있다. 독일의 저작권침해 조사협회인 GVU의 연감에 따르면, 유럽에서 2007년에 있었던 영상 관련 불법유통 행위 중 90%가 인터넷을 통해 일어나고 있다. 또한 관객 수가 5만 명을 넘는 새로 개봉한 영화 중에는 54%가 불법적으로 인터넷에서 거래되고 있는 것으로 나타나기도 했다. 또한 개봉하기 전의 영화 중 16%가 이미 인터넷에서 불법으로 거래되고 있었으며, 개봉한 지 1주일도 채 안 되는 영화는 23%가 인터넷에서 불법 거래되고 있는 것으로 조사되었다. 하지만 2007년에 있었던 불법 다운로드 수는 2006년에 비해 낮은 수치를 나타냈고(62%), 독일에서 2005년부터 개최하고 있는 지적재산권의 가치와 보호에 대해서 알리는 ‘Respect Copyrights’ 캠페인이 효과를 보이고 있다는 긍정적인 평가를 얻기도 했다(최은희, 2008).

### 4) 저작권 보호정책 실행 관련 입법<sup>6)</sup>

유럽연합(EU)은 최근 인터넷 서비스 제공자(ISP)를 통해 지식재산권을 침해하다 3번 이상 적발되면 인터넷을 아예 쓰지 못하게 하는 ‘삼진아웃제’ 도입을 준비 중이다. 독일은 지적재산권을 침해해 영리적 이득을 취했을 경우 일반적인 침해에 비해 무거운 형벌을 내리고 있다.<sup>7)</sup> 하지만 이 전에도 정보화 시대에 맞춰 인터넷 서비스 제공

6) 이하 내용은 박준석(2006)을 참조했음.

7) 매일경제 2008년 10월 29일자 기사 “저작권, 외국은 어떻게 보호하나”

자의 책임제한과 관련된 입법을 마련한 적이 있었는데, 대표적인 사례가 1997년 7월 독일에서 ‘글로벌 정보 네트워크: 꿈의 현실화’라는 주제로 제정된 유럽장관회의, 이른바 본(Bonn) 선언이다. 본 선언에서 가장 주목되는 부분은 접속 제공자(access provider)의 경우 책임을 면제받는 것이 기본적인 원칙이고, 정보를 호스팅하는 인터넷 서비스 제공자에게 사전 통제의무, 즉 모니터링의 의무가 존재하지 않는다는 점을 분명히 선언하고 있다는 점이다. 이는 이후에 미국에서 입법된 DMCA 등 세계 각국의 입법과 학설에서 공통적으로 일치하는 부분이라고 할 수 있다.

본 선언 이후 유럽연합 차원에서 저작권 침해에 대한 인터넷 서비스 제공자의 책임문제를 해결하기 위해 노력했는데, 그 중 하나는 2001년 ‘정보화 사회에서의 저작권 및 저작인접권의 특정 분야를 통일하기 위한 지침(정보화 사회 지침)’이고, 두 번째는 2000년 ‘역내 시장에서의 전자 상거래를 포함한 정보화 사회 서비스의 특정 분야에 대한 지침(전자상거래 지침)’이라고 할 수 있다.

먼저 정보화 사회 지침은 유럽연합의 회원국들로 하여금 1996년 세계지적재산권 기구의 저작권 조약 및 실연음반 조약을 회원국들의 자국법으로 수용하게 하고, 그 과정에서 회원국 간의 법적 규제의 통일을 기하기 위한 목적을 가졌다. 이 지침에 따르면, 저작권자뿐만 아니라 저작인접권자에게도 복제권을 인정하고 있으며, 어떤 형태나 방법으로든 복제행위는 일시적인 것조차도 금지하고 있다. 다만 일시적 복제라도 그것이 잠정적이며 기술적 과정에서 불가피한 부분이고, 오로지 해당 저작물의 적법한 이용을 위하여나 매개자에 의한 네트워크 상 전송을 위한 것으로 독자적인 경제적 가치가 없을 때는 복제권 침해로 보지 않는다.

그러나 정보화 사회 지침에서 인터넷 서비스 제공자의 책임과 관련해 가장 중요한 규율은 바로 두 가지이다. 첫째, 공중전달권에 대한 제한으로서, 단순히 전달을 가능하게 하거나 수행하기 위한 물리적 설비를 제공하는 행위는 본 지침이 가리키는 내용이 아니라고 정하고 있다. 둘째, 매개자의 서비스가 제3자에 의한 저작권 등 권리 침해에 이용될 경우, 권리자로 하여금 매개자를 상대로 유지명령을 구할 수 있도록 강구할 의무를 회원국들에게 부여하고 있다는 점이다. 정보화 사회 지침도 인터넷 서비스 제공자의 책임과 어느 정도 관련이 있는 것은 사실이지만, 이처럼 인터넷 서비스 제공자의 책임을 제한하기 위한 특별규정을 둔 것은 아니다.

전자상거래지침은 서비스 제공자를 ‘정보화 사회 서비스를 제공하는 일체의 자연

인 혹은 법인'이라고 정의하여 위 지침에 포섭되는 인터넷 서비스 제공자의 범위를 지극히 넓게 분류하고 있다. 나아가 책임을 제한하는 인터넷 서비스 제공자의 서비스 유형을 '단순한 도관', '캐싱', '호스팅' 등으로 나누어 규정하고 있으며, 인터넷 서비스 제공자에게 일반적인 모니터링의 의무가 없음을 확인하고 있다.

인터넷 서비스 제공자의 기술유형에 의거한 구분방식과 구체적인 표현은 미국의 DMCA와도 유사하다. 더구나 면책 조건이 충족되는 경우, 인터넷 서비스 제공자는 경우에 따라서 일부 침해금지의 청구에 복종할 뿐이라는 효과 면에서도 DMCA와 상당히 유사하다는 평가를 받는다. 하지만 전자상거래 지침은 다음 두 가지 측면에서 DMCA와 차이를 두고 있다.

첫째, 전자상거래 지침에서는 하이퍼링크, 검색엔진의 경우 인터넷 서비스 제공자의 책임을 면제하기 위한 규정을 두고 있지 않다. 따라서 지침의 해석여하에 따라 인터넷 서비스 제공자가 타인의 저작권을 침해하고 있다는 사실을 전혀 알지 못하고 단지 링크만 했어도 책임을 부담할 가능성이 있다. 아울러 인터넷 서비스 제공자의 네트워크 상에 존재하는 침해물에 대한 저작권 측의 침해 주장 통지 및 이에 따른 인터넷 서비스 제공자의 침해물 제거 절차에 관한 규정을 따로 두고 있지 않다. 둘째, DMCA와 다르게 저작권 같은 특정한 권리 침해에 국한하지 않고, 독일의 온라인 서비스법의 경우와 마찬가지로 명예훼손행위 등을 비롯한 권리 침해 전반에까지 전자상거래 지침이 통일적으로 적용된다는 특징이 있다.

전자상거래 지침 이후 간혹 서비스 제공자가 유럽연합의 각종 지침 내용에 등장하는 경우는 있었지만, 서비스 제공자의 침해 관련 책임, 특히 이용자들의 침해 행위에 따른 간접적인 책임이 제대로 거론된 것은 2004년 4월 29일, '지적재산권 강제집행 지침'에서였다. 이후 2005년 12월 7일 유럽연합은 2004년의 '지적재산권 강제집행 지침'을 보완하는 차원의 검토를 하기도 했다.

다음은 각 국가별 저작권 입법 정책에 관한 내용이다(정운경, 2005).

## (1) 영국

1790년 영국의 '앤 여왕법(The Statue of Anne)'을 저작권법 효시로 하는 영국은 1911년 저작권법(Copyright Act)을 통해 영상물에 대한 저작권 보호를 시작했다.

1951년 저작권위원회(Copyright Committee)가 만들어지고, 1956년 저작권법이 개정되었다. 이후, 1988년 저작권, 디자인, 특허법(The Copyrights, Designs and Patents Act of 1988)을 통해 영상물의 저작권 환경을 공고히 하였다.

영상산업의 선진국인 영국에서도 방송 프로그램의 유통은 제한적으로 이루어지고 있다. 특히 위탁제작의 경우 모든 권한이 방송사에 귀속되기 때문에 유통은 더욱 저조하다. 이용계약에 의한 제작의 경우에도 5년간 국내 후속 시장에는 유통될 수 없는 상황이다. 영국은 1990년 방송법에 따라 전체 편성시간의 25~35%를 독립외주제작사의 프로그램으로 방영하도록 규정하고 있다. 독립제작사들의 배급수입은 아직 방송사에 비해 현저하게 낮다. 방송산업 전체 수익 중 프로그램 제작 부문에서 얻어진 수익은 19%(제작사 6%+방송사 13%), 배급 및 판매 수익은 19% 정도에 그치며, 수익의 대부분인 62%는 방송사의 방송 활동에서 얻어지고 있다. 배급 및 판매 분야에서는 방송사의 수익이 15%로 가장 높은 비중을 차지하고, 독립제작사의 수익은 2%, 배급 수익은 2%로 나타나고 있다.

1996년 방송법(Broadcasting Act of 1996) 개정 이후, 영국에서는 2003년 새로 만들어진 커뮤니케이션법과 연계하여 방송산업 전반에 관한 정비 작업이 한창인 가운데, 2003년 6월 4일 ITC가 공영방송사들이 외주제작 프로그램을 구매 시 준수해야 할 실천강령 가이드라인을 제시하였다. 1993년 독립제작 쿼터가 발효되면서 영국 방송시장은 자체제작 풍토에서 독립제작 중심의 분위기로 옮겨가고 있으며, 영국 정부 및 규제기관들은 법, 규제를 통한 정책적, 제도적인 지원을 활용하여 이러한 분위기 정착에 노력하고 있다. 영국의 프로그램 공급시장은 현재 지상파방송사들에 의해 주도되고 있고, 독립제작사들이 경쟁력을 갖추기 위해서는 이에 대한 지원이 필요하다는 것이다.

<표 2-11> 영국의 TV 제작 관련 제도 변화

연도	주요 내용
1986	피코크위원회, 독립제작쿼터 40% 권고
1990	방송법 개정: 독립제작쿼터 25% 도입
1993	독립제작 쿼터 발효
1996	방송법 개정: 지상파 디지털TV(DTT)에 대한 독립제작쿼터 10% 도입

연도	주요 내용
2003	커뮤니케이션법 발표: 독립제작쿼터 25%, 기자쿼터 강화
2003~2004	주요 지상파방송사, 독립제작 부문과의 거래 규정 구체화
2005	오프컴, 텔레비전 제작부문 현황 보고서를 위한 고려 사항(term of reference) 발표, 전반적인 검토 착수

\* 출처 : 정윤경(2005).

영국의 방송 프로그램 저작권은 흔히 '1차적 권한(primary right)'과 이에 부수하는 '2차/3차적 권한(secondary and tertiary rights)', 그리고 '포맷 권한(format right)' 등으로 구분된다. 독립제작 부문을 주로 상대하는 채널 4는 이를 더욱 단순화시켜 '핵심권한(core rights)'과 '2차적 권한(핵심권한 이외의 모든 권한)'으로 구분한다. 포맷 권한은 영국 내의 경우에는 핵심권한에 자동적으로 포함되도록 하고, 외국의 경우에는 2차적 권한에 포함시킨다.

이러한 실질적 차이에서 확인할 수 있듯이 이들 권한은 법적으로 확립된 개념은 아니며, 주요 방송사들과 거래 관행에 의존하는 경향이 있다. 그런 까닭에 2003년 커뮤니케이션법은 독립제작자들의 이익 단체인 PACT의 요구를 받아들여 독립제작 부문과 주요 방송사들의 불평등한 관계를 개선하도록 권고한 바 있다. 이에 따라 주요 방송사들은 각각 교역 조건(terms of trade)과 실행규칙(code of practice) 등으로 명문화된 규정을 만들고, 오프콤(Ofcom)이 그 과정을 수시로 감시하도록 하였다(정준희, 2005).

오프콤은 지상파방송사에게 독립제작사들과의 계약에 관한 구체적인 세부계획들을 만들어 2003년 7월까지 제출하고, 승인 받도록 했다. 한번 만들어진 강령은 내부 거래든 외부 거래든, 자격 있는 독립제작자들과의 거래든, 그렇지 못한 다른 사람과의 거래든 차별 없이 일괄 적용되어야 하며, 방송사가 원한다면 전국 네트워크 방송을 위한 프로그램과 지역 프로그램에 대한 두 가지 강령을 작성할 수 있도록 했으나 그 차이에 있어서는 이해할 만한 분명한 이유가 있어야 한다고 규정하고 있다. 강령에는 외주제작 전 과정에 있어서의 투명성을 유지하기 위한 ① 타임테이블과 과정, ② 저작권의 획득, ③ 1차 권한에 대한 정의, ④ 뉴미디어, ⑤ 1차 권한의 지속 기간과 배타성, ⑥ 표준 가격표, ⑦ 기타 권한에 관한 사항, ⑧ 재정에 대한 배려, ⑨ 강령 실천에 대한 모니터링, ⑩ 분쟁의 해결 등 총 열 가지 주요 항목이 포함되었다.

이 강령의 목적이 제작자들로 하여금 자신의 프로그램에 대한 권한을 소유하도록 유도하는 것이므로 저작권 획득 부분에서는 방송사들이 제작사로부터 프로그램을 구매할 때 취득하는 최소한의 '1차 권한'에 대한 정의를 분명히 했다. 1차 권한은 제 2, 제3의 판매권한과 명확히 구별되어 협상이 이루어져야 하고, 1차 권한에 대한 가격은 개별적으로 정산되어야 한다. 또한 하나의 계약이 기존계약보다 불리하게 체결되거나 조건을 만들어 제작자에게 부담을 주는 일은 없어야 한다. 즉, 방송사의 강령으로 인해 제작자들이 다른 재정적 지원을 받을 수 있는 가능성으로부터 배제되는 일이 없도록 해야 한다. 단, 방송사나 제작사 모두 전체 권한을 거래하는 것을 막거나, 양자가 합의하지 않는 방영권 번들링이나 재정보증을 강요하는 것은 아니다.

1차 권한에 대한 정의는 방송사가 자신의 방송편성에 필요한 만큼 최초 방영권 및 재방영권 횟수와 가격을 명확히 하도록 한 것이다. 또한 뉴미디어에 대해서도 1차 권한을 포함한 지적 권한에 대한 사항을 포함하도록 해, 인터넷에서의 스트리밍과 양방향 서비스와 온라인 장치들이 프로그램 안에 통합적으로 작동되도록 하였다. 뉴미디어에 대한 권한이 패키지에 포함되지 않을 경우, 각 방송사들은 인터넷 등 다른 매체에 프로그램을 재판매하기 전에 일정 정도 유예 기간을 가짐으로써 초기 방영계약으로 인한 피해가 제작자에게 돌아가지 않도록 배려할 필요성도 언급하고 있다.

1차 권한의 지속 기간과 배타성에 대해 ITC는 라이선스 기간이 5년 이상을 넘지 않도록 권고한다. 이 기간 동안 방송사는 영국 내 주요 채널에 관한 배타적인 권한을 가지는데, 이 같은 사항은 초기 권한을 5년으로 제한하고 상호 동의하에 필요한 경우 권한 기간을 2년 연장할 수 있도록 권고한 1993년 ITC의 보고서와 같은 내용이다. 이 기간 또는 마지막 프로그램이 방송된 이후에도 각 방송사는 일정 기간 '홀드백' 기간을 가질 수 있으나 이 기간 중이나 이후에 제작사의 동의를 얻는다면 다른 제2차 시장으로 판매할 수도 있다. 1차 권한 이외에 제2, 제3의 권한은 제작사가 소유하고 있기 때문에 영국 내 혹은 국제 시장에 대한 프로그램 판매가 가능하다.

2차 권한은 영국 내외의 다른 방송사 및 패널들에 대한 프로그램 판매권 혹은 배급권을 핵심적인 내용으로 다루고 있다. 그리고 마지막 유통단계 혹은 창구를 포괄하는 3차 권한은 다양한 종류의 상품화(merchandising) 권한이 포함되는데, VHS나 DVD, CD, 양방향 매체, VOD 그리고 캐릭터 상품 등 광범위한 관련 상품에 대한 권한이 그것이다. 보통의 경우, 제작된 프로그램이 발주 방송사의 주요 채널들을 통해

첫 방송된 후, 혹은 시리즈가 종영된 후 일정기간(대개 72시간)이 지나고 난 다음에는 이들 부차적 권한들이 발효되는 것으로 간주한다.

이 기간 또는 발효 조건 등에 대해서는 구체적인 협상을 통해 발주계약서에 반영시키는 것이 일반적이다. 이 경우 부차적인 권한에 연관되어 있는 국외용 포맷 권한은 보통 상당히 빠른 시간 안에 실현될 수 있지만, 국내용 포맷 권한은 원리상으로는 5년 이상을 묶여있게 된다. 따라서 방송사들이 자신의 권한을 과도하게 사용하여 국내의 포맷 권한이 사장된 채 묶여 있는 것을 방지하기 위해, 채널 4 같은 경우 일정한 기간 내에 해당 프로그램을 재발주(re-commission)하지 않으면 12개월 정도의 ‘침묵기(dark period)’를 거쳐 그 권한을 제작사에게 돌려주는 정책을 도입하고 있다.

표준 가격표 항목에서는 각 방송사들이 각 장르, 프로그램 방영 시간 등에 따른 상세한 프로그램 구매 가격에 대한 표준 가격표(Indicative Tariff)를 만들고, 예상 가격의 범위를 표시해 제작자들이 제작비를 예상할 수 있도록 하며, 물가상승률에 맞추어 탄력적으로 적용할 것으로 권하고 있다. 중요한 것은 가격 그 자체가 아니라 왜 그 가격이 산정될 수 있었는지 알려주는 가격 책정 방법에 대한 명확한 설명이 있어야 한다는 것이다. 또 특정 프로그램이 상업적 부가가치를 더 이상 만들어내지 못하는 프로그램의 경우, 프로그램 전체 제작비와 맞먹는 수준에서 1차 권한의 가격을 결정할 것을 권고하고 있다.

방송사와 독립제작사들 사이에 공정거래를 위한 약정과 실행 규칙의 명문화 요건에 힘입어 가격 결정 및 수익 구조에서 중요한 전환점이 만들어지고 있다. 1차적 권한을 두고 벌어지는 가격 협상에서 독립제작사들이 예전보다 조금 더 유리한 위치를 차지할 수 있게 된 것은 물론, 2차적 권한 이상을 활용하는 단계에서 제작사들이 훨씬 적극적으로 이익 실현을 할 수 있게 되었다. 이에 따라 2004년까지만 해도 2차적 권한을 갖지 못하거나 큰 폭의 이익 실현은 불가능했던 상황이 2005년 이후로는 상당히 개선되리라고 예측되고 있다. 실질적으로 2004년까지는 프로그램의 해외 판매에서 발주 방송사가 전체 수익의 70%를 가져갔지만, 2005년부터는 제작사가 이익의 85%를 가져가는 체제로 완전히 역전되었다.

하지만 이런 변화가 실질적으로 독립제작사들의 전반적인 이익 확대로 연결될지는 미지수다. 독립제작사들의 수혜 폭이 커질 것이라는 긍정적 전망이 있지만, 제도적 변화의 실질적인 수혜자는 극소수 거대 제작사나 대다수의 소규모 제작사들이 아

나라, 일부 중간 규모 제작사들이 될 것이라는 예측이다. 거대 제작사들은 이미 자신의 자본력과 배급력, 아이디어, 스타 동원력 등에 기반해 가격 결정력 및 수익을 확보해 놓은 상황이기 때문에 지금과 크게 달라지지 않을 것이다. 또한 소규모 제작사들은 방송사들이 1차 권한을 갖는 단계 이후로는 이익 실현 가능성이 지극히 낮기 때문에 2차 권한 및 기타의 부차적 권한이 강화되더라도 실질적으로는 별다른 차이를 보이지 않을 것이다. 따라서 일정한 경쟁력을 갖췄지만 제도와 관습상의 제약으로 정당한 보상을 받지 못하던 ‘중간’ 규모의 제작사들에게 가장 큰 이익이 돌아가게 될 것이다. 하지만 여기에도 제약은 존재한다. 즉, 2차적 권한 이후의 수익 구조가 대폭 개선될 것이라는 점을 빌미로, 방송사들이 외주제작비를 낮출 가능성도 배제할 수 없기 때문이다.

채널 4의 경우, 제작비 전액을 지급하고 방송사가 저작권을 취득하는 것이 관행으로 되어 있다. 하지만 이 경우에도 제작사의 저작권을 인정, 2차 시장에서 발생한 판매 수익에 대해 제 비용 제외한 수익을 방송사와 제작사가 분배하고 있다. BBC의 경우, 채널 4와 같은 전액지급 방식(fully funded commission)의 위탁제작과 이용계약 방식(licensed commission)의 위탁제작 모델 등 두 가지 형태의 계약을 사용하고 있다. 이용계약 방식은 BBC가 지상파에 한해 5년 이내에 1회 초방과 2회 재방권을 가지며, 프로그램에 대한 모든 기타 권리는 제작자가 갖는 것을 원칙으로 한다. 이용계약을 맺는 제작자는 전체 제작비의 약 40%를 방영권 대가로 지불받게 된다. 그러나 BBC는 전액지급 방식을 선호하기 때문에 실제 이용계약 방식은 많지 않다. 그 외 ITV의 경우 자동적으로 이용계약(licensing deal)을 맺고 제작자들이 프로그램에 대한 권한을 갖게 된다. 하지만 이 경우, 프로그램이 인도될 때까지 제작비가 지급되지 않기 때문에 이러한 계약 하에서 독립제작사가 프로그램을 제작하는 것은 규모가 큰 제작사로서도 부담스러운 상황이다.

## (2) 프랑스와 독일

유럽의 경우, 이용권의 양도에 대해서는 계약서에 의거, 양도 내용(매체별, 기간 등)을 명문화하는 것을 조건으로 하고, 기본적으로 개별 계약으로 배분비율이나 지불방법을 명시하고 있다. 프랑스의 저작권법에 따르면, 방송콘텐츠를 통한 저작자

수익은 저작물에서 발생하는 순익(시장 가격에 근거해 산출)에 비례하지 않으면 안 된다는 규정이 있기 때문에, 일정액을 판권료(fee)로 하는 방법을 취할 수 없다 (Canal Plus는 개별 계약에 의거, 순익의 1%를 각 저작자에게 환원함). 유럽 국가들은 지역에 따라 강력한 직능 집단이 존재하고 있어 강력한 집단의 경우에는 판권료의 징수나 분배를 하는 경우도 있지만, 판권료가 일정하게 정해지기 때문에 높은 판권료를 받을 수 있는 저명한 저작자는 직능 집단에 참가하지 않을 수 있다. 하지만 독일의 경우, 저작권 양도 자체가 없기 때문에 이용 허락의 범위만이 문제가 된다. 저작권 양도의 자유를 인정하고 현실적으로 제작사와 감독 등 제작진 간의 표준계약서에 저작권 양도 조항이 포함되어 있어 영상물에 대한 ‘저작권 그 자체’가 제작사로 이전될 수 있는 우리나라와 매우 차별되는 부분이다.

프랑스의 경우, 외주제작사는 방송국으로부터 1차 방송권료로 제작비의 50~70%를 받고 2~4년간의 방송권을 양도한다. 또한 제작사는 케이블, 위성방송 등 유럽 각국의 방송사에서 잔여 제작비 이상의 방송권료를 받고 재방영권 및 2차 이용권 계약을 맺고 있다. 2차 이용 등 기타 방송권 수익은 배분한다. 저작권 양도 계약에 있어서 가장 문제가 되는 부분인 ‘포괄적 양도’와 관련하여, 프랑스 판례는 ‘저작자의 권리 양도는 각 권리가 양도 계약서에 명문으로 기재되어야 한다는 조건 및 양도된 권리의 이용 범위는 일정한 한계와 목적, 일정한 장소와 기간에 국한된다는 조건에 따라야 한다’고 판시하고 있다. 즉, ‘모든 권리’를 양도하는 조항은 법이 규정한 양도 조건에 합치하지 않으면 이런 계약은 무효화하고 있는 것이다.

프랑스는 제작비 쿼터제와 같은 외주 정책이 상당히 강하게 작용하는 국가로서 2002년 시행령을 통해 독립제작사가 제작한 프로그램에 대한 권리도 기본적으로 제작사에 귀속되도록 강화하였다. 그러나 제작사가 프로그램에 대한 법적 권리는 확보했지만, 정작 그것을 이용해 수익을 확보할 수 있는 2차 시장이 미국처럼 발달하지 않았다는 점이 문제이다. 법적 강제에 의해 방송사가 재방영권을 옵션으로 획득하는 식의 계약이 이루어지고 있지만, 이것이 독립제작사가 보유한 프로그램을 다른 채널에 판매할 수 있는 가능성을 자동적으로 확보해 주지는 않는다. 프랑스의 사례는 장르적 특성에 대한 고려나 영상 콘텐츠 유통 시장의 구조에 대한 고려 없이 무조건 창작자로서의 제작사를 보호하기 위한 저작권 정책이 영상 콘텐츠의 원활한 유통을 도모할 수 없음을 보여주는 사례라 할 수 있다.

한편, 독일, 이탈리아, 스페인의 저작권법은 ‘포기 불가 규정’을 통해 저작자가 권리를 법문 상으로 포기할 수 없도록 하는 규정을 두고 있는데, 이는 저작자 자신이 권리를 포기할 수 없도록 함으로써 저작자에게 최소한의 권리를 남겨두기 위한 것이다. 이 규정은 저작자의 자유로운 의사결정을 방해하는 것일 수도 있지만, 독립제작사의 영상 저작물 보호 취지에서 볼 때 긍정적인 장치라 평가된다. 독일과 프랑스에서는 2차적 사용권의 경우 저작자와 이용자 간의 계약에 명시적인 방식으로 표기되는 것을 원칙으로 한다. 저작물의 이용에 있어서는 비례적 보상금을 지급하는 것을 원칙으로 하고 있지만, 정액제에 의한 경우는 가능한 한 그 원칙을 완화하고 있다.

## 5) 저작권 관련 유럽연합과 개별국가들의 마찰

2008년 4월 26일 '세계 지적재산권의 날'에 맞추어 독일 문화부 장관은 프랑스처럼, 인터넷 프로바이더와 저작권자 간에 자유 협의를 통해 인터넷 불법복제에 보다 효과적인 대처를 해야 한다고 주장했다. 프랑스에서 2008년부터 시행되는 저작권법에 의하면, 회원이 반복적으로 저작권침해를 하는 행위를 할 경우, 인터넷 프로바이더가 우선 경고장을 보내고, 그것으로 고쳐지지 않을 경우 네트워크 접속을 일정 기간 동안이나 장기간 이용할 수 없게 차단할 수 있도록 했다. 그는 또한 음악인들과 음악협회에서 요구하고 있는 사안인 저작권 보호기간을 현재의 50년에서 95년으로 연장해 달라는 요청을 올 상반기가 끝나기 전에 유럽연합 측에 공식적으로 요청할 것이라고 말했다.

이에 대해 독일 예술계는 못마땅한 반응을 보이면서, 더욱 강력한 법안이 통과되어야 한다고 요청했다. 이미 200여 명의 독일 예술가들이 독일 총리에게 공개서한을 보내어 더 향상된 지적재산권의 보호를 요청하였다. 이 서한에서는 구체적으로 인터넷을 통해 수백만 개의 음악, 영화 등이 불법적으로 서비스되고 있다는 것을 강조하고 있다. 구체적으로 2007년 독일에서 법적으로 판매된 것보다 훨씬 많은 3억 개의 음원이 불법적으로 다운로드되었다는 것이다. 이에 메르켈(Merkel) 총리는 이 문제를 이미 작년에 열린 G8 정상회담에서 테마로 제안하였다고 말하면서, 올해에도 이 문제를 테마로 제안할 것이라고 답변하였다.

하지만 유럽의회는 이러한 각 유럽 정부의 강력한 규제 움직임에 반대 의사를 분

명히 하였다. 즉, 4월 10일에 유럽의회는 브뤼셀에서 열린 '유럽 문화경제에 대한 결정'에서 저작권 침해에 반대하는 수단으로 인터넷 접속 잠금에 반대한다는 결정을 내린 것이다. 하지만 이 결정에 찬성한 표가 반대한 표에 겨우 17표를 앞선 것으로 나타나 반대 입장도 만만치 않았음을 드러냈다. 인터넷 잠금에 대해 반대하는 입장은 P2P 교환거래 사용자를 반대하는 조치로 대두되었지만 마지막에는 보수진영과 자유진영에서 공식적으로 이런 입장을 강제하는 데 문제점을 제기했다. 즉, 보수진영인 CDU/EVP의 대변인은 이 논쟁에서 보통 이용자를 범죄화하는 것이 투표의 목적은 아니라는 점을 강조했다. 즉, 인터넷의 공개와 저작권의 보호라는 양면에서 균형을 찾아야 한다는 것이다. 때문에 일반적인 시민권 규정이 인터넷 잠금을 거부하는 데 이용되어서는 안 된다는 것이다.

시민권 조직인 EFF(Electronic Frontier Founcation)에서는 인터넷 잠금에 반대하는 대규모 로비 작업을 계획하고 있다. 이들에 반대하는 입장은 음악업계인데, 이들은 유럽연합에 잠금 계획에 대한 지지를 요청했다. EFF 측에서는 이번 결정이 시민권에 대한 우호적인 결정으로 보고 있다. 인터넷 잠금을 정당화하려는 움직임은 기본적으로 자유로운 인터넷 커뮤니케이션을 공격하는 것이라고 EFF 측은 보고 있다. 하지만 이것으로 저작권에 대한 논의가 잠식된 것은 아니다.

인터넷 잠금에 대한 논쟁에서 대두된 입장은 유럽의 문화에 대한 태스크포스를 설치하고 문화를 위한 공공재정 지원을 강화해야 한다는 것이다. 부가가치세를 낮추는 것도 재정적인 지원으로 고려되어야 한다는 것이고, 모든 정치 분야에서 문화를 고려해야 한다는 입장도 있다. 유럽의회에서 내린 결정은 유럽위원회에서 결의한 '유럽 문화 아젠다'에 대한 긍정적인 결정으로 이해될 수 있다. 즉, 상품으로서 보다는 그 자체로서의 문화에 대해 더 많은 관심과 지원을 해야 한다는 입장이다.

유럽 정부의 인터넷에 관련된 지적재산권이 강화되는 움직임은 정보 이용자의 권리와 균형을 맞추어야 한다는 다른 분야의 견해를 간과하고 있다. 2004년부터 일부 예술가, 학자와 전문가들로 구성된 국제적인 모임에서는 저작권 체제의 무한한 확대에 반대하는 입장을 견지하고 있다. 이들의 주장은 Open Access와 Open Source를 할 수 있는 공공 도메인이 계속 강제 철거되는 것을 제지해야 한다는 것이다. 즉, 지적재산권을 강화하려는 재계나 정부의 움직임은 정보의 자유로운 접속과 이용권을 제한함으로써 결국 인간의 창조적인 능력, 아이디어를 지속적으로 생성하는 데 제한

을 두게 된다는 입장이다. 현재 저작권에 대한 EU와 각 국가들 간의 의견차, 저작권 실연자와 이용자 간의 첨예한 논쟁은 계속 진행되고 있다.

#### 4. 일본의 저작권법과 불법유통 현황

1970년 현행 저작권법의 틀이 갖추어진 일본에 대해 많은 학자들은 세계적으로 유례없이 엄격하게 저작권을 보호하는 나라라고 표현한다. 이는 방송 및 영상물의 저작권에 대해서도 동일하게 발견되는 현상으로, 환경 변화에 따른 법적, 기술적 논리 개발이 신속하게 이루어질 뿐 아니라, 이와 관련된 권리 처리 시스템 역시 잘 정비되어 있다.

<표 2-12> 일본의 저작권 관련 정책 연혁

연도	주요 내용
1887	판권조례 제정
1893	판권법 제정
1899	일본 베른협약 가입 최초의 저작권법 제정
1939	만국저작권조약을 체결
1951	샌프란시스코 평화조약 제 15조에 의해 전시가산(戰時加算) 생겨남 전시가산: 제2차 세계대전의 일본국 패전으로 인해, 전쟁에서 승리한 국가의 국민의 저작권에 대해, 기존의 저작권 보호기간에다 국가 간의 전쟁 기간을 더한 기간 동안 저작권을 보호하도록 되어있는 규정
1970	저작권법 전면 개정(현행 저작권법)
1972	만국저작권조약을 체결
1977	만국저작권조약의 파리개정조약에 가입
1986	프로그램 저작물 등록 특례에 관한 법률 시행령
1995	WTO 가입
1999	저작권법 전면 개정(방송의 디지털화, 네트워크화의 대응)
2000	저작권 등 관련사업법 시행 규칙
2002	저작권 등 관리사업법
2004	콘텐츠 창조 보호 및 활용 촉진에 관한 법률 제정

\* 출처: 저작권위원회(2008).

일본은 방송 도입과 더불어 방송권을 저작권의 파생적인 권리로서 수용했고, 음악 유선방송사업이 등장했을 때에도 유선방송을 방송의 개념에 포함시킬 수 있는가에 관한 심도 높은 논의가 이루어지기도 했다. 이를 계기로 일본에서는 1970년 저작권법이 개정되는 과정에서 방송권과 별도로 유선방송권이 설정되면서 모든 경우에 저작자의 권리를 인정하게 되었다. 1999년 12월 일본의 저작권법은 방송 통신의 디지털화와 네트워크화의 변화에 대응하기 위해 다시 한 번 전면 개정을 시행했다. 이 당시의 주요 특징으로는 연기자·음반제작자에 대한 ‘송신가능화권’을 신설한 점과 저작자에게 종래의 권리를 정리한 ‘공중송신권’을 인정함과 동시에 ‘송신가능화권’을 포함시킨 점, 컴퓨터 프로그램의 동일 구역 내 유선송신을 저작권 보호 대상으로 확립한 점 등을 들 수 있다(최영묵·이세영·이상훈, 2000).

또한 2002년부터는 저작권 집중관리제도 개혁을 위한 ‘저작권 등 관리사업법’이 시행되었는데, 이는 저작권 및 저작인접권의 권리를 위탁하는 자를 보호하고 저작물, 실연, 레코드, 방송 및 유선방송 이용을 원활하게 하기 위한 목적을 지니고 있다. 일본은 세계 어느 나라와 비교해도 가장 강경한 저작권법을 시행하고 있다. 한 번의 계약으로 2차 이용까지 일괄처리 할 수 있는 미국과 달리, 일본에서는 2차 이용 시 매번 저작권자, 저작인접권자와의 협의를 필요로 할 정도로 저작권법의 시행에 많은 인력과 예산을 투자하고 있다.

## 1) 저작권 관련 기관

일본 정부의 저작권에 관한 주요 관할 관청은 문화청(文化庁-文部科学省의 外局)이다. 저작권을 포함한 지적재산권의 활용과 이용촉진, 저작권산업진흥에 관해서는 경제산업성이 관할한다. 경제산업성의 외곽단체인 독립행정법인 일본무역진흥기구(独立行政法人日本貿易振興機構, Japan External Trade Organization, JETRO)는 사업적인 측면에서 저작권산업을 지원하고 있다. 상표권을 포함하는 산업재산권에 관해서는 특허청(特許庁-経済産業省의 外局)이 관할하고 있다.

저작권을 포함하는 지적재산권에 관해서 해외와의 교섭 창구는 외무성이, 세관에서의 복제품 규제에는 재무성이, 일본 국내 적발 단속은 경찰청이 관여한다. 아울러 「지적재산입국」을 지향하는 정책의 전반적인 추진과 각 부서(省, 庁)를 통솔하는 역

할은 내각부에 사무국을 둔 지적재산전략본부(知的財産戦略本部)가 하고 있다. 저작권과 관련한 민간기관으로는 디지털콘텐츠와 관련된 기관과 저작권 관련 조사연구 기관, 저작권 관리단체 등으로 나눌 수 있다.

### (1) 디지털콘텐츠 및 방송영상 저작권 관련 기관

먼저 디지털콘텐츠의 저작권에 관한 전반적 사항을 관장하는 기관으로는 재단법인 디지털콘텐츠협회(財団法人デジタルコンテンツ協会, Digital Content Association of Japan, DCAJ)가 있다. 이곳은 컴퓨터를 이용한 멀티미디어 콘텐츠와 고도 정밀한 영상 콘텐츠에 관한 사업을 적극적으로 행하고 있던 재단법인 멀티미디어콘텐츠진흥협회(財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会, MMCA)와 재단법인 신영상산업추진센터(財団法人新映像産業推進センター, HVC) 등의 두 단체가 결합하여 양질의 디지털콘텐츠 제작 유통 이용과 활용을 종합적으로 추진하는 역할을 담당하기 위한 새로운 단체의 필요성에 의해 2001년 4월 설립된 기관으로, 현재 일본의 경제산업성 관할 아래 운영되고 있다.

일본의 방송 및 영화 등 주요 영상 저작권 단체는 다음과 같다. 첫째, 사단법인 일본영상소프트협회(社団法人日本映像ソフト協会, Japan Video Software Association, JVA)는 일본의 경제산업성 관할 기관으로 임의 단체인 「일본비디오협회」(日本ビデオ協会)로 설립된 후 1978년에 통상산업대신으로부터 사단법인 허가를 받아 설립되었다. 1996년에는 명칭을 ‘일본영상소프트협회’로 변경하며 활동을 벌이고 있다. 둘째, 사단법인 일본민간방송연맹(社団法人日本民間放送連盟, National Association of Commercial Broadcasters in Japan)은 방송 윤리 수준 향상과 방송사업을 통해 공공복지를 증진시키고 그 진보 발전에 기여함과 동시에 일반 방송사업자간의 공통적인 문제를 처리하고 상호 친목과 융화를 도모하는 것을 목적으로 1951년 설립되었으며, 현재 일본 총무성 관할로 운영되고 있다. 셋째, 일본의 대표적인 공영방송사이기도 한 일본방송협회(日本放送協会, NHK)는 공공복지를 위해 일본 전국에서 수신할 수 있도록 다양하고 좋은 방송 프로그램을 통해서 국내방송을 하고 해당 방송 프로그램을 위탁하여 방송함과 동시에 방송 및 수신의 진보와 발달에 필요한 업무를 진행하고 아울러 국제방송 및 위탁협회 국제방송업무를 하는 것을 목적으로 1950년

에 세워졌다. 1925년 일본에서 처음으로 방송업무를 개시한 사단법인 동경방송국(社団法人東京放送局), 사단법인 나고야방송국(社団法人名古屋放送局) 및 사단법인 오사카방송국(社大法人大阪放送局) 업무를 통합하고 1926년에 설립된 사단법인 일본방송협회(社団法人日本放送協會) 업무를 계승하는 방송법에 기초한 법인이다.

## (2) 저작권 관련 조사연구 기관

저작권과 관련된 조사를 시행하는 기관으로는 먼저 사단법인 저작권정보센터(社団法人著作権情報センター, Copyright Research and Information Center, CRIC)가 대표적이다. 1967년 2월, 일본 국민에게 저작권 의식을 보급하고, 저작권제도의 개선과 적절한 운용을 위한 조사연구 등을 통해 저작권의 적절한 보호를 도모하고 문화발전에 기여하기 위해 일본방송협회(日本放送協會, NHK), 사단법인 일본민간방송협회(社団法人日本民間放送連盟), 사단법인 일본저작권협회(社団法人日本民間放送連盟, JASRAC), 사단법인 일본레코드협회(社団法人日本レコード協會, RIAJ) 등의 4개 단체가 모여 1959년 저작권자료연구소로 발족하였으며, 훗날 지금의 이름을 갖추게 되었다. 현재 일본 문화청 관할로 운영되고 있다.

1999년 설립된 디지털시대저작권협의회(デジタル時代の著作権協議會, Conference on Copyright for Digital Millennium, CCD)는 1994년 권리처리단체인 「멀티미디어 문제에 관련된 저작권 연락협의회」(マルチメディア問題に関する著作権連絡協議會, CCM)와 제작자 단체인 「멀티미디어 제작자 연락협의회」(マルチメディア製作者連絡協議會, CMP)가 함께 모여 디지털과 네트워크 시대에 맞는 저작권 및 저작인접권의 보호와 공평한 이용을 촉진시키고 아울러 연구 성과를 공개함으로써 저작권 사상 보급에 기여하는 것을 목적으로 설립되었다. 재단법인 지적재산연구소(財団法人知的財産研究所, Institute of Intellectual Property, IIP)는 1989년 설립된 기관으로 일본 국내외 지적재산에 관한 여러 문제에 대한 조사연구 및 정보를 수집, 제공함으로써 지적재산의 적절한 보호와 지적재산 제도의 국제적인 조화를 도모하는 것을 목적으로 하며 현재 일본 경제산업성 관할로 운영되고 있다(저작권위원회, 2006).

### (3) 저작권 관련 민간단체

일본의 저작권 집중관리의 역사는 1931년 독일인 플라게(Plage) 박사가 대리인으로 동경 사무소를 개설하고, 다음해 BIEM과 유럽 5개국(영국, 프랑스, 독일, 이탈리아, 오스트리아) 저작권 집중관리 단체 연합체의 일본측 대리인이 되면서 시작되었다고 한다(정윤경, 2005). 플라게는 일본 내의 무단 연주, 방송과 무단 번역출판을 적발하여 고액의 저작물 사용료를 징수하고 이에 따르지 않을 경우 법원에 제소하는 등 권리주장을 전개하였다. 더욱이 1937년에는 ‘대일본 음악작가출판자협회’를 조직하여 일본의 저작권자에게 저작권 위임을 호소하기도 하였다. 플라게에 대한 반감 및 일본인에 의한 저작권 집중관리 단체의 필요성에 따라 1939년 저작권에 관한 중개 업무에 관한 법률(중개업무법)이 제정되었다.

일본 집중관리 단체는 4가지 형태로 구분할 수 있다. 첫 번째는 저작권의 대리권 수여 또는 신탁의 제한을 통해 권리 행사를 제한하는 기관들로, 일본음악저작권협회(JASRAC), 일본문예저작권 보호동맹, 일본각본가연맹, 일본시나리오작가협회 등의 단체가 포함된다. 중개업무법에 의하여 권한을 대리 또는 수탁할 수 있는 기관을 허가하고, 이들이 징수하고 있는 요금 역시 규제를 받고 있다. 이는 집중관리 단체의 교섭력을 제한하고, 허락료를 저렴하게 유지하기 위함이다.

두 번째 형태는 저작자에게 저작물의 이용에 따른 보수청구권만을 인정하고, 그 행사를 집중관리 단체에 한정하는 경우인데, 일본음반협회, 일본예능실연가단체연합회가 이에 해당된다. 단체는 징수한 보수를 회원 단체에 분배하고, 단체는 실연자에게 분배한다. 세 번째는 녹음녹화를 하는 자(기기 제조자 등)에게 보상금을 지급하도록 의무화하고 그 권리 행사를 집중관리 단체가 행사하는 유형으로 사적녹음녹화 보상관리협회가 이에 해당한다. 단체가 징수한 보수의 20%를 공공 목적에 지급하도록 하고 있다. 마지막 형태는 예능실연가단체협의회와 같은 단체로 저작권, 저작인접권의 권리 행사라기보다는 세금 혹은 과징금을 징수하는 단체이다.

일본 저작권법은 실연자(저작인접권자)에게 실연자의 허락을 받아 녹음된 상업용 음반의 방송(유선방송)에 관하여 방송사업자(유선방송)에 대한 보수청구권을 인정하고, 이 청구권을 집중관리 단체만이 행사하도록 하고 있다. 단체는 회원에게 분배할 금액 중 10%를 공공목적에 지급해야 하며, 지급받은 회원 단체도 그 금액을 공공 목

적에 사용해야 한다고 규정하고 있다(김형준·김도학, 2005). 일본의 저작권법은 이처럼 국가에서 시작해 민간 주도형으로 전개되었다는 특징이 있고, 저작권 관련 민간 단체 성격의 기관들이 많아 서로 저작권 위반 사항을 감시하고 독려하면서 법 규정을 강화하고 있다.

## 2) 저작권산업의 규모 및 동향

일본의 사단법인 저작권정보센터부속 저작권연구소는 「저작권백서-저작권산업의 측면에서」(2000년 11월 및 2005년 3월 발간)에서 저작권산업을 “저작물을 통해 이루어지는 법인 및 개인 사업주에 의한 경제 활동의 총체이지만, 도매·소매업에서 포착되는 경제활동은 제외시킨다”라고 정의하고 있다. 이에 의하면 저작권산업 분류로 출판인쇄, 컴퓨터 소프트웨어, 방송, 광고, 음악, 영화·비디오, 게임 소프트, 오락시설, 디자인, 건축, 도서관·미술관, 저술가·예술가를 들고 있다.

일본의 경제산업성 상무정보정책국이 감수하고 재단법인 디지털콘텐츠협회가 발표하고 있는 「디지털콘텐츠백서 2005」에 의하면 일본 미디어 콘텐츠 산업의 시장 규모는 13조 3,362억 엔에 이르는 것으로 집계되었다. 저작권위원회(2006)의 「디지털콘텐츠백서 2005」에서 일본의 저작권 산업규모 등을 분석한 바에 따르면, 일본의 저작권산업은 생산액 기준으로 41조 1,470억 엔, 부가가치액 기준으로는 16조 1,360억 엔이 되고 GDP의 2.9%를 차지하며 전력, 철강, 자동차 등 기간산업을 능가하는 것으로 나타났다.

일본은 또한 본격적인 다채널 다매체 방송환경의 도래로 인한 원 소스 멀티 유스(One Source Multi Use) 시장이 가시화되면서 방송콘텐츠의 2차 유통시장이 부상되었다. 그 동안 초방(初放) 중심의 제작·유통 시스템에 안주해 왔던 지상파방송사와 일부 프로그램 제작사들은 풍부한 방송 프로그램 보유를 내세워 2차 이용 시장에 진출했고, 일본 공정거래위원회도 방송 프로그램의 2차 이용 시장 활성화를 위해 거대 공룡 방송사와 중소 TV 프로덕션간의 공정거래 확립에 나서는 등 다원적인 유통 시장 환경이 조성되고 있는 추세다(김영덕, 2003).

### 3) 방송콘텐츠 불법유통 현황

앞에서 밝혔듯 일본은 저작권을 보호하려는 법과 규정이 강력하기 때문에 저작권을 침해하는 실제적 행위는 다른 국가들에 비해 비교적 적은 것으로 알려져 있다. 하지만 일본 또한 ‘방송과 통신의 융합’으로 인한 지상파방송과 인터넷업체와의 갈등이 방송업계에서 큰 문제가 되고 있는데, 특히 그간 독점적인 지위를 누려왔던 지상파 방송사들은 인터넷산업의 출현과 발전으로 인해 위기의식을 느끼게 되었다. 디지털 방송의 확대와 제반 하드웨어의 발전의 이면에 비추어볼 때 일본 방송계에서 가장 문제시 되고 많이 논의되었던 문제는 바로 방송콘텐츠에 대한 저작권법 문제라고 할 수 있다(김향, 2005). 방송과 통신의 융합을 순조롭게 이끌어내려는 정부와 보다 강력한 저작권법의 실행을 바라는 방송사업자, 이용자 위주의 유연한 저작권법을 원하는 인터넷 이용자나 일반 시민, 케이블이나 웹 사이트 경영자들 사이의 대립과 세력 다툼이 커지고 있는 상황이다.

이러한 상황에서 지난 2005년에는 이른바 ‘녹화 넷 재판’이라 불린 사건이 벌어진 바 있었다. 이 사건은 방송과 통신의 융합을 둘러싸고 나올 수 있는 저작권법 관련 문제를 돌아보게 하는데, 큰 역할을 했다는 평가를 받는다. ‘녹화 넷’이란 PC와 인터넷을 사용하여 일본에 놓아 둔 TV형 PC에 녹화한 프로그램을 해외에서 시청할 수 있도록 해주는 서비스로서, 2004년 NHK와 민간방송 5개사가 ‘녹화 넷’에 방송 프로그램의 복제, 송신 서비스가 위법이라는 소송을 제기했고, 이에 도쿄 지방 재판소는 2005년 6월, ‘녹화 넷’에 패소라는 결정을 내린바 있다. 이 ‘녹화 넷’ 사건에서의 주요 화두는 ‘개인이 TV를 녹화한다’는 행위를 과연 어떻게 볼 것인가에 대한 것으로, 비디오나 컴퓨터를 사용해 프로그램을 녹화하는 행위가 과연 법에 위반되는 행위인지에 대한 문제를 다루기도 했다.

‘녹화 넷’ 측에서는 이 서비스에서 녹화하는 사람은 이용자일 뿐이라고 일관되게 주장했는데, 이는 즉 녹화하는 PC는 ‘녹화 넷’에서 각 이용자에게 판매한 것으로 그것을 리모트 녹화 예약하는 것뿐이라는 주장을 펼쳤다. 하지만 최종적인 판결문에서는 이러한 주장이 기각되었는데, 이는 서비스를 사용하는 PC가 사용자에게 판매되고 있는 것은 합법을 가장한 위장일 뿐 위법에 더 가깝다는 결론을 내린 것이었다. 또한 이 재판으로 인해 해외 거주 일본인이 인터넷을 경유하여 프로그램을 녹화하여

시정한다는 행위에 사업자가 개입하지 못한다는 규칙이 확립되기도 했다. 당시에 일본의 방송 전문가들은 이러한 판결이 현행법상으로는 타당한 것이라 지적하기도 했는데, TV 프로그램의 녹화라는 지극히 사적인 행위를 사업자가 개입해 조직적으로 관장한다는 것은 기술적으로 가능하다고 해도 법적으로까지 허용될 수 없다는 생각이 지배적이기 때문이다.

또한 최근 일본의 방송콘텐츠가 중국에서 불법적으로 유통되고 있는 사례가 늘고 있는데, 일본의 공영방송 NHK가 저작권을 침해하고 있는 중국의 동영상 공유 인터넷사이트에 대해 게시물 삭제를 요청하는 등 자국의 방송콘텐츠 저작물을 보호하기 위한 직접 교섭에 들어갔다고 니혼게이지이신문이 보도했다<sup>8)</sup>. NHK는 베이징과 상하이 등에 회사를 둔 동영상 공유 사이트 사업체 여러 곳에 무단으로 인터넷에 올려져 있는 NHK 제작 TV 프로그램의 즉시 삭제를 요청했는데, 일본 방송사가 저작권 침해를 문제 삼아 중국 사이트들을 대상으로 이 같은 조치를 취한 것은 이번이 처음이다. NHK 측은 이메일을 통해 중국의 인터넷 사업자에게 무단복제 TV 프로그램 삭제 요청문을 전달했고, 이 요청문에는 삭제에 응하겠다는 각서를 상대방이 작성하도록 하는 등의 요구사항도 포함되어 있는 것으로 알려졌다. 이처럼 일본에서의 방송콘텐츠 불법 복제와 다운로드에 관해서는 여전히 방송사와 저작권자의 권한이 강한 상태로 남아있음을 알 수 있다.

#### 4) 저작권 보호정책 실행 관련 입법

최근 몇 년 사이 일본은 디지털 시대를 맞이하여 방송정책의 초점을 브로드밴드 콘텐츠 영역에 맞추고 있으며, 콘텐츠가 다원적으로 활용될 수 있도록 브로드밴드 시장을 발굴하고 콘텐츠 유통 환경을 정비함으로써 문화적 다원성을 촉진시키는데 목적을 두고 있다. 이에 일본 총무성 또한 브로드밴드 상에서의 영상물 유통을 위한 권리처리 실증실험, 영상저작물 유통의 안전 확보를 위한 다양한 기술실험을 통해 원활하고 안전한 유통시장 환경을 정비하는데 노력하고 있다(김경환, 2003).

일본의 방송관련 법체제는 '방송법'과 '전파법'을 기본으로 하고 있다. 방송콘텐츠의 저작권 보호에 대해서는 저작권법에서 규정하고 있으며 저작권법에 의해 법적으로

8) 전자신문 2008년 9월 18일자 기사 “NHK, 중국에 무단복제 동영상 삭제 요청” 참조.

로 보호되는 저작물의 이용뿐만 아니라 무단으로 이용되는 저작물이 없도록 규정하고 있다. 2003년 디지털 기술의 발전에 대응하기 위해 저작권법이 개정되었으며, 2004년에 시행되었다. 방송기술의 발전에 따라 일본문화심의회는 2006년 3월 “인터넷상에서 TV 프로그램을 보다 자유롭게 방영하기 위한 저작권법 개정”, “디지털 녹음·녹화에 의한 저작권자의 손실을 보전하는 사적 녹음·녹화 보상금 제도의 검토” 등에 대한 내용을 중심으로 개정논의가 이루어지고 있다. 특히 “인터넷 상에서 TV 프로그램을 보다 자유롭게 방영하기 위한 저작권법 개정” 논의의 주된 내용은 TV 방송 등의 영상콘텐츠를 보다 자유롭게 인터넷으로 송신하도록 함으로써 난시청 지역 해소 및 콘텐츠산업 전체의 성장을 촉진하자는 것을 기본 골자로 하고 있다(박현주, 2006).

또한 1998년 특허법 개정 시 신설된 양도수량에 의한 손해액 청구 규정을 저작권법에 도입해 침해 물품의 양도 수량 또는 수신 복제물의 수량에 저작권자의 단위수량 당 이익액을 곱하여 손해액으로 청구할 수 있도록 하는(제114조 제1항) 민사손해액 청구규정이 마련되어 있다. 이 규정은 손해액 추정기능과 입증책임 전환 기능을 담당하며, 침해자의 영역 내에서 저작물이 이용되는 경우 구체적으로 침해를 특정하기 어렵기 때문에 1999년 특허법에 도입된 적극부인의 특칙을 저작권법에도 신설하여 피고 측이 원고인 저작권자의 주장을 부인하는 경우 자기의 행위를 구체적으로 밝히도록 하고 있다(제114조 제2항)

또한 콘텐츠촉진법은 지적재산기본법의 기본이념에 따라 콘텐츠의 창조, 보호 및 활용의 촉진에 관한 기본이념을 정하고, 국가, 지방공공단체 및 콘텐츠제작 등을 하는 자의 책무를 명확히 하여 콘텐츠의 창조, 보호 및 활용의 촉진에 기여하는 것을 목적으로 한다(한정미, 2006).

제2장 기본시책의 제11조에서는 콘텐츠에 관련된 지적재산권의 적절한 보호와 원활한 유통의 촉진을 규정하고 있으며 제3장 제17조에서는 콘텐츠사업의 진흥에 필요한 자금조달을 위한 제도를 구축하도록 하여 실질적인 지원책이 될 수 있도록 규정하고 있다. 제18조에서는 콘텐츠 사업자에 대한 지적재산권 침해에 대처하기 위한 조치를 강구하도록 하고 있다. 제4장에서는 행정기관의 조치로, 제24조에서 국가 등에 의한 콘텐츠의 제공을 규정하여 국민이 콘텐츠를 이용할 수 있도록 적극적인 시책을 마련하도록 하였으며, 제25조에서는 국가의 위탁 등과 관련된 콘텐츠에 대한

지적재산권의 취급을 따로 규정하고 있다. 일정한 경우에 해당 콘텐츠의 지적재산권을 수탁자 또는 도급자로부터 양수하지 아니할 수 있도록 규정하고 있다.

일본 정부는 2006년 6월 8일, 고이즈미 총리 주관으로 ‘지적재산전략본부’ 제14회 회의를 열어 <지적재산 추진계획 2006>을 발표했다. 주로 콘텐츠산업의 보호 및 육성을 생산·유통·법제도·행정지원 등의 측면에서 검토해 온 일본 정부는, 이 보고서를 기본 지침으로 삼아 각 부문에서 콘텐츠 산업의 진흥을 꾀해 나갈 계획이다. 현재 일본에는 영화, 음악, 게임, 애니메이션 등의 엔터테인먼트 콘텐츠뿐 아니라, 음식, 지역, 패션 등의 지적·문화적 자산이 널리 존재하고, 이러한 지적·문화적 콘텐츠의 꾸준한 활성화를 통해 새로운 비즈니스 기회의 창출과 해외 시장 진출을 기대할 수 있으면, GDP의 주요한 부분이 될 수 있다. 또한 일본의 다양하고 풍부한 문화력 향상을 촉진함과 동시에, 해외를 향한 발신을 통해 새로운 시대에 맞는 ‘일본 브랜드’의 확립에도 공헌할 수 있기 때문에 일본은 지적재산권의 보호와 활성화에 국가적 차원에서의 투자를 아끼지 않고 있다.

2003년 10월에는 방송 프로그램을 비롯한 콘텐츠의 불법복제에 대응하기 위한 조치로서 ‘콘텐츠비즈니스진흥법’에 대한 법안이 제시되었고, 이 법안은 2004년 6월 ‘콘텐츠의 창조, 보호 및 활용의 촉진에 관한 법률’(법률 제81조)로 공포되었고, 3개월 후 시행되었다. 2004년 4월에는 BS 위성방송과 지상파 디지털 방송의 콘텐츠 보호를 위한 B-CAS 카드를 도입하여, 이 카드 없이는 시청이 불가능한 시스템을 마련하기도 했다. 또한 ‘디지털 시대의 저작권 협의회’를 통해 브로드밴드 환경 하에서의 디지털콘텐츠 권리문제와 파일 교환 문제 등 종래의 저작권 개념으로는 대응하기 어려운 디지털 관련 문제를 지속적으로 해결해나가고 있다.

최근 일본 문화청은 해외로 나간 일본 영상콘텐츠가 저작권 침해를 받지 않도록 대처법에 대해 다룬 핸드북을 발간하기도 했다. 이는 영화, 애니메이션, 음악, 게임 등 해외에서 큰 인기를 얻고 있는 일본 콘텐츠의 해적판 문제도 극심해지고 있는 가운데 일본 문화청이 유럽연합을 겨냥해 발간한 것이다. 일본은 그간 대만, 중국, 한국 등 각국의 ‘저작권 침해 대책 핸드북’을 제작 배포해왔지만, EU를 대상으로 한 것은 처음으로 문화청과 이탈리아저작자출판자협회(SIAE)의 감수로 제작됐으며, ‘유럽에서의 저작권 침해대책 핸드북’(이탈리아공화국 편)이라는 이름으로 문화청 사이트에 공개됐다.

한편 NHK는 최근 자사 콘텐츠가 인터넷서 불법 유통되는 것을 막기 위한 신기술을 개발해 화제가 되기도 했는데, 전자부호를 이중으로 적용해 P2P에 NHK에서 제작한 콘텐츠가 올라올 경우 이를 추적해 누가 어떤 경로로 불법 행위를 저질렀는지 알 수 있는 시스템이다. 이 기술은 이미 널리 사용되고 있는 ‘디지털 워터마킹’, 즉 콘텐츠에 짧은 전자부호를 삽입해 불법여부를 식별케 하는 방식을 업그레이드한 것으로, “신기술은 100만 명을 대상으로 실험한 결과 불법 유저를 99.9% 잡아냈다”고 NHK가 자랑한 바 있다. NHK는 2008년 12월부터 콘텐츠 온디맨드 서비스를 실시하며, 여기에 이번 신기술을 탑재할 계획이다. NHK 관계자는 “불법 유저를 색출해 페널티를 주는 것 보다는 불법 콘텐츠 유통 억제 결과를 내는 것이 서비스 목표”라고 설명했다. NHK 측은 이 기술을 활용하여 방송콘텐츠의 불법유통 여부를 100% 확인할 수 있다고 자신감을 보이고 있다<sup>9)</sup>.

## 5. 중국의 저작권법과 불법유통 현황

중국에서 저작권 관련 법률은 <저작권법>으로 1990년 9월 제정되어 1991년 6월 1일부터 시행되었고, 2001년 10월 이를 개정하였다. 세계화 지향을 위해 1990년 저작권법 제정, 1992년 베른협약과 세계저작권협약 가입, 1993년 음반협약 가입, 2001년 WTO 가입, 2007년 WIPO 저작권조약(WCT) 및 실연음반조약(WPPT) 가입 절차를 마쳤다. WTO 가입 이후에는 국제기준에 부합하는 저작권법 체계의 확립을 위해 저작권법실시조례, 컴퓨터소프트웨어보호조례, 음반제품관리조례, 음반제품출판관리 등 2001년 이후 저작권 관련 법률 법규 전면 개정하기에 이르렀다. 유럽이나 미국이 19세기 중반부터 저작권 관련 기틀이 잡히고, 우리나라와 일본이 1970년대부터 저작권법이 시행된 점으로 미루어볼 때 중국의 저작권법은 최근 10여 년 간의 변화와 발전을 통해 지금에 이르러 다른 국가들에 비해 늦어졌다고 볼 수 있다.

현재 중국에서는 저작권 제도가 점차 자리를 잡아감에 따라 저작권 보호가 사회주의 문화와 과학 산업의 발전을 촉진하고 소득을 창출하는 주요 매개체로 인식되고 있다. 신문과 출판 산업, 방송, 영화, 문학, 오락, 광고, 디자인, 공예 미술, 소프트

9) ZD Net Korea 2008년 5월 26일자 뉴스 “日 NHK, 불법 콘텐츠 99% 검출 신기술 개발” 참조.

웨어, 정보 네트워크에 이르기까지 다른 국가들과 마찬가지로 저작권산업이 국민경제에 미치는 영향 또한 날로 증대되고 있다. 이 때문에 저작권법을 보호, 강화하고 이를 통해 국가 산업 발전의 기초로 삼는 것이 중국 사회에서 점차 중요해지고 있다.

저작권위원회가 2007년 발표한 중국관련 저작권법 보고서에 의하면, 중국의 현대적인 저작권제도는 1970년대 말부터 제정된 것으로 나타나고 있다. 1986년 ‘민법통칙’에서 처음 저작권이라는 개념이 도입된 이래, 1990년 9월에는 저작권에 관한 기본법인 ‘저작권법’이 제정되었고, 그 후 ‘저작권법실시조례’, ‘컴퓨터소프트웨어보호조례’ 등 변화하는 문화콘텐츠 환경에 발맞춘 법률 등이 제정되어 어느 정도의 저작권 체계를 갖추게 되었다. 또한 저작권법의 세계화와 교류의 활성화를 위해 1990년대 초반부터 각종 저작권 조약에 가입하면서 국제적인 규범을 승인하게 되었다. 이에 따라 2004년 이후부터는 ‘저작권집체관리조례’, ‘정보네트워크전파권보호조례’ 등을 공포하고, 국무원 기타 행정관리부서와 지방정부도 저작권보호관련 부서의 규장과 지방법규, 규장을 제정하였다.

이로써 중국의 저작권 보호작업은 짧은 기간 동안 뚜렷한 성과를 거둔 것으로 평가받고 있다. 비단 국가적 규범으로서의 저작권 보호가 아닌 사회 전반적으로 일반인들이 실천하는 저작권 보호 의식을 전파하려는 노력을 시행하고 있다.

## 1) 저작권 관련 기관

중국의 주요 저작권 관련 행정기관으로는 먼저 ‘국가판권국’을 들 수 있는데, 이곳은 국무원 직속기구로서 중국 최고의 저작권 행정집행기구이다. 1985년 문화부 산하에 설립되었다가 1987년 신문출판서로 이전하여 두 개의 명칭으로 불리고 있는데, 저작권 법규 제정 집행 및 권리침해행위에 대한 행정처벌 및 행정 관리, 저작권 침해 조사 및 단속, 지방 저작권 행정관리부분 업무지도, 저작권 집중 관리단체 및 섭외대리기관의 설립 비준·감독·기타 업무지도, 국가 소유 저작물 사용관리 및 저작권 섭외관리업무 기타 국무원 위탁 저작권관리 등의 임무를 맡아 시행하고 있다.

두 번째로 ‘중국판권보호중심’이 있다. 1998년 9월 설립된 중국판권보호중심은 국가신문출판총서와 국가판권국이 직접 관리하는 기구로서 종합적인 판권관리와 관련 서비스를 제공하고 있으며, 중국 국가판권국의 위탁을 받아 S/W 저작권 등록 등 국

내외 저작권등록(해외 저작물 복경 소재 판권보호중심에서 전적으로 처리) 및 관리, 심사 권리 침해의 감정 및 판권분쟁중재, 소송대리 판권중개 업무, 해외 계약서 인중(해외송금 필수 조건), 저작권 사용 보수 대행 국내외 저작권 관련 무역업무 관리와 저작권 상담 서비스 대행, 국가판권국과 함께 저작권 침해물(해적판)의 단속, 저작권 정보 수집·공개, 저작권 관련 전문 간행물인 <저작권> 발행, 저작권 분야의 인재 양성 및 일반인에 대한 저작권 의식 고취, 국가판권국에서 위탁한 저작권 업무 등을 맡고 있다.

세 번째 기관인 ‘중국판권협회’는 저작권과 관련된 개인 및 단체의 저작권 이론연구와 학술활동을 장려하고 저작권 제도를 완비하며 저작권자와 사용자의 연결을 목적으로 하여 중국 판권분야에 전문성을 기하기 위하여 1990년 3월 베이징에서 중국 판권연구회란 이름으로 창립된 전국적인 학술단체이자 출판사이다. 애니메이션 등 주요 저작권 관련 기업들을 회원으로 하여 구성된 민간단체이지만 국가판권국이나 중국판권보호중심의 인사들이 임원을 겸임하고 있는 준 정부기구이고 2002년 중국 판권협회로 개명한 바 있다. 주요 업무는 저작권의 입법 사법과 관련한 이론연구 및 국내외 저작권 학술교환, 저작권 지식의 선전 보급 및 저작권 문헌 수집·자료 편찬 출판, 저작권과 관련된 우수 인재의 표창 및 추천, 법률정보 제공·저작권 전문인 육성, 저작권 집중관리 대행, 반해적판연맹을 통한 해적판 조사 고발 및 권리자의 권리 보호 등이다.

저작권 관련 국가기관들 중 영상물과 음반에 관한 저작권법 대리역할을 하고 있는 곳으로는 ‘중화판권대리공사’와 ‘중국 TV 프로그램판권대리공사’ 등이 있으며, 저작권산업의 디지털화와 네트워크화에 발맞추어 새로운 저작권법 기구를 마련한 베이징 국제저작권거래센터(北京国际版权交易中心)가 있다. 2007년 9월 13일 정식 창립된 베이징 국제저작권센터의 정식 명칭은 베이징 신완더국제판권교역중심유한공사(이하 신완더로 약칭)로, 베이징 중앙상업지역인 CBD에 위치하고 있는 첨단산업, 국제화 표준, 국제저작권거래 관련 서비스를 제공하는 주식회사이다.

최근 중국 정부는 저작권 보호에 대한 의식을 강화했고, 국무원 차원에서 직속 산하단체로 ‘지적재산권 전략영도소조’를 구축하였으며, 관련 조직을 정비하고 있는데 본 거래센터 역시 이와 같은 취지하에, 저작권 거래를 활성화시켜 정판유통의 양호한 환경을 조성한다는 목적으로 설립되었다. 베이징 CBD의 핵심 자원 및 정부의 산

업정책적 지원을 바탕으로, 신촨더는 ‘베이징 국제저작권거래서비스센터’ 및 ‘중국국제저작권거래네트워크’를 설립하였다. 각종 저작권 관련 종합서비스를 제공하는 기업으로서, 중국 국내외 저작과 관련 단체와 개인에 서비스를 제공하고 있다.

구체적으로 저작권 대상물의 전시, 거래, 투자 및 비즈니스 활동을 진행하는 고도의 전문화된 플랫폼 역할을 수행하고 있고, 대상 콘텐츠는 문자, 음악, 그래픽, 동영상, 컴퓨터 등에서 저작권이 성립되는 부분이다. 동시에, 지적 재산권의 관건이 되는 자원(저작권, 특허, 상표)에 대하여, 전 세계를 대상으로 하는 거래 서비스 및 관련 무역서비스를 제공하고 있다. 인터넷 사이트를 통해서도 서비스와 정보, 거래의 플랫폼을 제공하고, 고객 간의 정보 소통을 위한 매개체의 역할을 하고 있으며, 최종적으로 시장 성장을 촉진하기 위한 거래 메커니즘을 수립하여, 사업의 핵심적인 역할을 하는 것을 목표로 하고 있다. 또한 15만㎡ 규모로 장소를 확대하여 거시적으로는 국제적인 저작권 거래의 중심지역으로 부상하고자 한다.

신촨더는 베이징시와 조양구 정부가 연합으로 설립한 기업으로서, 정부 행정부서로서의 임무와 기업으로서의 역할을 동시에 수행하고 있다. 정부의 임무를 수행하는 부분은 크게 판권에 대한 등기를 수행하는 부분과 판권에 대한 보호를 하는 두 가지 영역으로 나누어 볼 수 있는데, 특히 판권의 보호 없이는 판권의 거래라는 것 자체가 존재할 수 없고, 더 나아가 콘텐츠 산업의 발전에 저해요소가 된다는 인식을 바탕으로 관련 부분에 대한 관리에 박차를 가하고 있다.

저작권 보호를 위한 노력은 기술력 향상, 홍보교육 강화, 법적 대응수위 상향조정 등으로 진행하고 있다. 먼저 기술력 향상 면에서는 기술노하우를 보유하고 있는 기업체와의 협력을 통하여 보다 나은 소프트웨어의 이용을 추진하고 있다. 특히 워터마크, DRM 등의 방식을 업그레이드시켜 불법 다운로드 자체를 방지하는 데에 노력을 경주하고 있다. 홍보교육의 중점은 대학생 연령층을 비롯한 청소년층에 두고, 이들이 정판사용 의식을 고양하는 데에 목표를 두고 있다. 지난 11월에는 조양구지역에서 ‘불법복제판 근절운동 1주년 기념행사’가 개최되기도 하였으며, 향후에는 베이징에서 경제적 문화적 수준이 가장 높은 조양구 지역을 클린 문화 핵심시범지역으로 한다는 데에 인식을 같이했다.

법적 대응수단은 판권보호에 있어 가장 피동적인 방법이라고 할 수도 있으나, 다른 한편으로는 경각심을 불러넣기 위한 가장 확실한 잣대라고도 할 수 있다. 신촨더

는 저작권 침해의 피해자에게 서비스를 제공함으로써, 낯설고 복잡한 절차 때문에 법적 대응을 포기하는 당사자들에게 편의를 제공하고 있다. 베이징시 차원에서는 20개 부서가 연합하여 ‘베이징시 문화시장 법집행 부대’를 구축하고, 불법을 자행하는 여러 가지 경우에 대한 근절을 추구하고 있다. 또한 센터 내에 ‘저작권 침해사례 고발센터’를 마련하고, 시민들의 적극적인 참여를 유도하고 있다.

한편 기업적인 측면으로는 저작권 매매 쌍방의 중간자적 역할로서, 이윤 배분 혹은 에이전트 비용 등의 방식으로 운영을 하는 것이다. 최근 수년간 중국에서는 저작권 거래규모가 매년 50%라는 놀라운 속도로 확대되고 있으며, 이는 저작권 보호 의식의 대두와 밀접한 관계를 가지고 있다. 사회 일각에서는 저작권 사용비용의 하향 조정을 통하여, 사용자들의 준법사용을 유도하여야 한다는 목소리도 나오고 있으며, 실제로 이미지 사용료 등의 경우는 이미 상당부분 가격이 낮추어지고 있다. 신환터는 이러한 전반적인 시장 환경 속에서 시장경제의 질서를 이용한 새로운 거래문화를 정착시켜 나가기 위해 노력하고 있다

또한 한류의 영향으로 인해 한국 정부에서 파견한 저작권위원회 역할을 하는 기구가 있는데, KOREA CENTER(한국 문화원) 내 북경저작권센터가 바로 그것이다. 중국 내 한국 저작물 유통·이용 실태 및 사례 조사 연구를 시행중에 있으며, 국제판권 교역중심과 MOU를 체결하고 한국 저작물의 보호에 노력하고 있다. 이 기관은 한국 저작권자를 대리하여 중국 당국에 행정조치를 요구하거나, 구제조치를 요청할 수 있으며, 또한 중국 저작권대리업자로부터 한국 원저작권자에 대한 확인 업무도 수행하고 있다.

북경저작권센터 담당자가 밝힌 중국에서의 판권보호를 위한 구체적 조치(국가판권국 주도)는 다음과 같다(윤호진 외, 2007). 먼저 중국에서의 판권보호는 행정적인 분야와 사법적인 분야로 나뉘어서 관리가 되고 있는데, 먼저 행정적인 분야의 관리는 각 정부 부서별로 해당 영역의 사업 관리를 하는 것을 의미한다. 구체적으로는 신문출판총서(음반영상물 발행사 관리, 인쇄매체 관리), 광전총국(TV와 극장상영용 콘텐츠), 문화부(음반영상물 배급, 극장을 제외한 공공장소에서 유통되는 콘텐츠), 신식산업부(인터넷 콘텐츠) 등으로 나뉘어 관리를 하고 있다. 즉, 종적인 관리를 하고 있는 것이다. 이에 반해 국가판권국이 담당하는 것은 횡적인 구조에서의 관리이다. 즉, 상술한 영역을 포함한 각종 판권에 관련된 사안은 모두 총괄적으로 담당하는 책

무를 가지고 있다.

그 다음으로 사법적인 분야의 관리는 공안국(우리의 경찰국에 해당)과 검찰원에서 담당하고 있다. 이와 같이 행정과 사법부분이 동시에 관권보호책무를 수행하고 있는 것은 중국에서 행정부가 가지는 강력한 집권력 때문이다. 그러나 향후에는 세계적인 조류에 발맞추어, 사법적인 분야에서 일괄적인 관리를 하는 방향으로 전개될 것으로 전망된다.

## 2) 저작권산업의 규모 및 동향

최근 몇 년 동안 중국 정부는 저작권을 포함한 ‘국가지적재산권전략발견장요’를 제정해 지적재산권 보호를 장려하고, 관련 전문가와 학자들이 저작권과 관련한 생산, 투자, 가치평가, 국민경제에 대한 공헌도, 원가 및 저작권무역 등에 대한 연구를 시작하면서 중국의 저작권 산업은 최근 몇 년 사이 상당한 발전을 이루게 되었다.

저작권위원회의 조사에 따르면, 1998년 중국도서와 정기간행물, 음악영상, 전자출판물의 생산액 약 1200억 원과 소프트웨어 매출액 약 170억 원을 합쳐 총 1400억 원을 기록하여 국내생산총액인 7만 9000억 원의 1.8%를 차지한 것으로 나타났다. 저작권 산업과 기타부문의 생산액 전체 통계를 중국저작권산업이 국내총생산(GDP)에서 차지하는 비중으로 평가했을 경우 5% 안팎에 달하는 수치로서, 미국에서 저작권 산업이 차지하는 비중과 거의 비슷하다고 볼 수 있다(저작권위원회, 2007).

하지만 중국의 저작권 산업은 오랫동안 정부 위주의 투자와 계획경제 방식으로 운영되어 왔고, 사회사업으로 인식되는 경향이 강해 시장화에 있어 미흡한 부분을 보이고 있는 실정이다. 게다가 저작권 산업에서 시장성을 지향하는 산업화 정도 또한 여전히 제한적인 것으로 나타났다. 또한 중국의 저작권 산업은 오랜 시간 도서나 신문 간행물, 영상음반제품 등 전통적인 영역을 중시하였기 때문에 소프트웨어, 영화, 장난감, 도자기, 방직물 등 새로운 산업영역에 대한 관심과 보호가 아직 부족하고, 전체적으로 여전히 불완전한 상태라고 볼 수 있다. 일부 영역에서만 빠른 발전을 이룸으로써 산업별로 불균형적 성장을 하고 있으며, 지적 재산을 거래하는 사회화, 산업화 시스템의 형성도 아직 미약한 실정이다.

그러나 중국도 저작권에 있어 개방과 변화의 움직임을 점차 확대해가고 있는 추세

다. 중국에서의 저작권산업은 엄격한 투자허가제의 시행을 기본으로 실시되는데, 중국은 최근 영화와 TV 드라마, 애니메이션, 출판업 등의 영역에서의 규제를 풀고, 민간 자본과 외국 자본의 진입을 유치하고 있다. 하지만 전체 저작권 산업 영역에서 보았을 때 중국은 콘텐츠 제작, 시장운영 등의 영역에서는 민간자본과 외국자본의 진입을 허용 또는 장려하고 있으나, 출판과 방송에 대하여는 아직 개방화 정도가 매우 낮은 것으로 보이며, 특히 음악 산업과 게임 산업은 아직 시작단계이고, 인터넷 등 새로운 미디어 영역은 관련 법규나 정책들이 완비되지 않았기 때문에 시장 참여자들이 주로 비공유자본이고, 유입되는 외국자본도 적은 것으로 나타났다.

중국에서 저작권 산업의 발전을 더디게 만드는 또 다른 요인은 바로 저작권 가치에 대한 인식 부족이다. 중국에서는 현재 저작권 산업의 정의, 분류, 구분, 조사와 통계기준을 연구하는 단계에 있을 뿐, 저작권 산업의 경제와 사회발전에 대한 공헌에 관해서도 중앙에서 지방까지 통일된 인식이 형성되어 있지는 않다. 게다가 중국의 저작권 산업 발전을 지지하는 정책과 법규가 주로 행정기관과 정책으로 구성되고, 특정부서의 개별적인 정책만으로는 여러 부처에 걸쳐 있는 저작권산업을 효율적으로 육성, 발전시키는데 한계를 가질 수밖에 없어 각 부서의 법규 또한 산업발전을 제약하는 요인이 된다는 점 또한 중국 저작권산업 발전의 걸림돌이라고 볼 수 있다.

### 3) 방송콘텐츠 불법유통 현황

#### (1) 국내 불법유통 현황

중국에서는 오래 전부터 방송 프로그램의 불법복제 문제가 심각했고, 후진타오 주석이 미국을 방문했을 때 외교 담판에서 거론되었을 정도로 중국의 저작권 침해 문제는 꽤 심각하다. 여기에 중국 전역에 방송채널이 2000여개 가량 되다보니 통일적인 관리가 불가능해 방송에서조차 복제가 행해지고 있는 형편이다.

실제로 중국에서는 TV 방송사와 인터넷 회사 간에 저작권 분쟁을 겪은 바 있다. TV 방송유한회사와 해외제작유한회사는 인터넷 회사인 ‘마이렌’이 자체로 운영하는 웹사이트에서 방송사가 저작권을 소유하고 있는 드라마 〈수스칭전(俗世情真)〉, 〈페이창외이푸(非常外父)〉 등 6개 작품에 대한 다운로드 서비스를 제공하고, 비용을 지

불하지 않은 상태에서 드라마 작품에 대한 온라인 서비스 또는 다운로드 서비스를 제공했다. 이에 대해 방송사가 인터넷 회사 ‘마이텐’을 저작권 침해와 경제적 손실은 이유로 고소하는 사태가 벌어진 것이다. 이에 법원은 인터넷 회사 ‘마이텐’에게 IP주소 ‘www.17cn.com’과 ‘www.17cn.net’ 웹사이트에서의 방송사의 저작권을 침해하는 행위를 중지하고 전국적인 매체 및 권리침해 웹사이트에서 방송사에게 사과하는 것을 물론, 50만 위안의 손해배상과 본 사건 관련 소송비용을 부담할 것을 구하는 판결을 청구해 화제를 불러일으킨 바 있다(저작권위원회, 2007a).

한편 중국의 방송사들은 현재 ‘영상물 감상’ 류의 프로그램을 방송하고 있으며, 이들 중 일부 프로그램은 ‘평론’이라는 명목 아래, 합법적인 수권 과정을 거치지 않은 채 영상물 콘텐츠를 그대로 방송하고 있는 것으로 드러났다(이재민, 2006). 한 예로, 2004년 10월 23일 장쑤(江苏) TV의 영상물 채널에서는 선전(深圳) 영화 제작사와 홍콩 잉황(英皇)이 연합으로 제작한 <텐지비엔 2탄>(天機變2)을 방송한 바 있었다. 2005년에는 <서울공략>이 상영된 지 3주가 못 되어 다시 이 방송국에서 1시간 반 가량이나 방송되기도 했다. <서울공략>의 경우는 상영을 시작한 3주 내내 시장의 반응이 매우 우수하였으며, 정식 DVD 영상물은 물론이고 복제판도 시장에 나오기 전에 방송국이 먼저 복제 방송을 한 것이었다. 드라마의 경우, 불법 방송은 타 방송국이 방영한 영상물을 그대로 방영하는 경우가 많고, 이 과정에서 독립제작사들이 개입되기도 한다. 즉, 정식 구매계약을 맺은 방송국에게 콘텐츠를 제공하는 것 외에, 제2, 제3의 방송국에게 콘텐츠를 넘겨주는 경우이다. 때로는 영상물이 그대로 방송되지 않고, 약간의 편집을 거쳐 드라마 평론의 형식으로 변칙적인 형태를 띠기도 한다.

이에 대해 미디어 관련 전문가들은 중국 미디어 업계의 지적재산권 보호에 상당한 문제점이 존재함을 지적했는데, 무엇보다도 미디어업계 내에 방대한 콘텐츠 제작자들의 이익을 확보해 줄 일종의 연맹 형태 조직이 결여되어 있음을 지적했다. 선진국에서는 중립적인 성격을 띠고 있는 지적재산권 연맹 조직이 중요한 역할을 발휘하고 있다고 강조하고, 프랑스의 기자협회, 미국의 영화종사자협회, 일본의 문예저작권보호연맹 등이 효과적으로 저작권 보호활동을 벌이고 있다는 것이다. 두 번째 문제는 미디어업계를 주도하고 있는 주류 인사들 사이를 지적하고 있다. 세 번째 문제로는 미디어업계 종사자들이 체계적이고 잘 갖추어진 지적재산권 관련 교육을 받지 못하고 있다는 것을 지적하였다. 네 번째로는 중국의 지적재산권 법률 법규 체계와 시장

경제 체제가 현 수요에 적응하지 못하고 있으며, 지적재산권 보호에 대한 법률과 법규의 운영 메커니즘이 갖추어지지 못하였으며, 관련 정책에 대한 부분도 많은 개선이 필요하다고 언급하였다(이재민, 2006).

CCTV 프로그램 저작권관리처 처장인 스촌(石村)은 지적재산권이 미디어산업에 미치는 영향은 실로 지대하며, 전반적으로 보았을 때 미디어산업은 바로 저작권산업이라고도 말할 수 있다고 지적하고 강조하고 있다. CCTV에서 제시하고 있는 개념은 지적재산권을 CCTV의 각종 자산 중에 가장 핵심에 놓고, 매우 가치 있는 보유자산으로 보호한다는 것이다. 따라서 CCTV의 사옥 건물과 어떠한 설비보다도, 1958년 이래로 누적해 온 수백여 시간의 콘텐츠가 가장 귀중한 자산인 셈이다.

또한 방송국의 영리 방식은 원래 광고와 시청료, 저작권 거래라는 3대 요인에 의해서 구성되나, 중국의 방송국들은 오직 광고에만 의존해서 생존하고 있다. 원래 저작권 거래는 방송국 이윤 창출의 중요한 구성요소가 되고, 해외 대형 방송 매체들은 저작권 거래를 통한 매출이 총매출의 10~50%에 이른다. 하지만, CCTV의 경우, 사실상 중국 내에서 상대적으로 저작권 거래를 활성화시키고 있는 방송국임에도 불구하고, 전체 매출에서 차지하는 비율은 0.5%에도 못 미치는 상황이다. 따라서 방송국의 영리 문제의 상당 부분은 지적재산권 보호에 대한 노력 부족에서 기인하나, 많은 방송국은 이 부분의 문제에 대해 소홀하게 생각하거나 혹은 포기하고 있다.

## (2) 한국 TV 프로그램의 불법유통 실태

중국 온라인상에서 한국 드라마에 대한 권리 침해가 비교적 심각하다. 한국 드라마 팬들에게 있어서 인터넷은 편리한 도구이다. <대장금>, <궁>과 같은 흥행성이 높은 한국 드라마의 다운로드 건을 넘어선 것으로 나타났다. 한국 드라마의 다운로드 서비스 사이트는 유료와 무료가 있다.

대표적인 무료사이트에는, 冰漁(www.yycf.com)(<천국의 나무>, <불량가족>, <연애시대>, <어느 날 갑자기(남량특선8부작)>, <안녕하세요 하느님>, <봄의 왈츠> 등), 西陸(bbs15.xilu.com)(<내 이름은 김삼순>, <궁>, <형수님은 19살>, <폴하우스>, <천국의 나무>, <별은 내 가슴에> 등), 韓劇在線(www.hanjutv.com) (<구름계단>, <위대한 유산>, <연애시대>, <봄의 왈츠>, <불량가족>, <백만송이 장미> 등), 太平洋電腦網(www.pconline.com)(<옥탑방 고양이>, <인어아가씨>, <천국의 계

단), 〈발리에서 생긴 일〉, 〈유리구두〉 등) 등이 있다.

한편 유료사이트로는 21cn관안오락(v.21cn.com, servlet, SeriesListServ?id=194)이 유명하다. 또한 PC방에서 인터넷 상의 무료 자원들을 이용하여 개인 서버를 만든 후 무제한으로 다운로드를 받거나, CD에 있는 파일을 서버에 올려놓고 PC방을 찾아오는 고객들에게 무료로 제공하거나, 인터넷 사이트와 바로 연결해서 실시간으로 감상할 수 있도록 하고 있는 것으로 알려져 있다. 그 외에 중국 내의 대다수의 고등교육기관들에 설치되어 있는 인트라넷을 이용해서 TV 드라마를 공유하고 불법으로 유통하는 경우 또한 무수히 많다.

한편 TV 방송국 외에 최근 성행하고 있는 인터넷TV를 통한 불법방영의 우려도 존재한다. 영화가 인터넷TV 불법방송에 의해 손해를 보는 것과 같이 드라마도 비슷한 사례가 발생하고 있는 것이다. 중국의 주요 인터넷TV로는 PPLive, PPStream, QQ직파, 저운망낙전시, TVKoo, 비점망낙전시 등이 있는데, TV 쇼 프로그램을 제공하는 것이 아니라 가끔 한국 드라마를 실시간으로 제공해주고 있다.

중국은 불법복제 문제는 비단 한국의 콘텐츠뿐만 아니라 세계적인 문제로서 매우 심각한 상황으로 평가되고 있다. 중국은 계획경제에서 시장경제사회로의 전환기에 있으며, 겨우 10여년의 물권보호역사를 가지고 있어 일반인의 법률의식이 부족하고, 시장경쟁 참여자의 정신자세도 미흡하다. 따라서 불법으로 높은 이익을 얻으려는 복제물의 소비시장이 어느 정도 형성되어 있다. 하지만 1999년부터 2005년까지 중국 세관에 압수된 불법복제 CD는 2.1억장으로서 대부분은 해외에서 제작된 것으로 이는 중국도 불법복제물의 피해국이라는 것을 말해준다고 볼 수 있다. 불법복제물은 중국의 경제, 산업발전에 큰 영향을 주고, 국가의 재정세수에 영향을 주며 국가 이미지를 손상시킨다. 여러 가지 경로를 통하여 유입된 문화저작물과 서비스의 상당수는 음란, 도박, 폭력, 반동 등 국가가 전파를 금지하는 내용들로서 중국문화의 안전과 문화적 주권에 심각한 위협이 된다.

#### 4) 저작권 보호정책 실행 관련 입법

1997년 8월 1일 중국 국무원이 제61차 상무회의에서 통과시킨 〈방송관리조례(广播电视管理条例)〉에서는 저작권과 관련된 사안을 놓고, 저작권이 있는 방송 프로그

램의 송출과 사용에 대해서 〈중화인민공화국저작권법〉의 규정에 의거하여 처리한다고 규정하고 있다. 또한 2001년 10월 27일 제9회 전인대 상무위원회 제24차 회의에서 수정된 후의 〈중화인민공화국저작권법〉 및 〈실시세칙〉에서는 영화 작품과 영화 촬영 방법과 유사한 경로로 창작된 작품은 공히 저작권법의 보호를 받는 작품이라고 규정하고 있다. 저작권자는 법에 의거하여 그 작품에 대한 방송권, 정보 네트워크 전파권, 라이선스 사용권 및 보수 획득의 권리를 가진다. 타인의 작품을 사용할 때에는 저작권자와 계약을 체결해야 하며, 권리 허가의 범위를 전유 사용권으로 할 것인지 비전유 사용권으로 할 것인지를 명확히 해야 한다고 규정하고 있다.

따라서 중국에서도 방송국이 영상물을 방영하기 위해서는 사전에 콘텐츠 제공자와 계약을 체결해야 함은 당연한 전제이다. 하지만 일부 방송국에서는 황당한 주장을 하기도 한다. 자신들은 정판 DVD를 구입하여 방송한 것이기 때문에, 불법복제 방송에 해당하지 않는다는 것이다. 때로는 방송국이 저작권을 구입하면서, 실제로 계약 상대가 해당 범위의 저작권을 소유하고 있는지를 엄밀히 따지지 않는 경우도 있으며, 그러한 상태에서 바로 방송이 되는 상황도 전개되고 있다(이재민, 2006).

저작권법에 대해서는 2007년 들어 홍콩의 사례에도 관심이 모이고 있다. 예를 들어 홍콩의 경우, 〈2006년 저작권(수정)조례 초안〉에서 민사로 여겨졌던 권리 침해 행위를 형사화하고 처벌의 수위를 높인 후, 권리침해 사범에 대한 위협적인 작용이 확대되었기 때문이다. 세관통계에 따르면, BT에 〈구휘텐왕(古惑天王)〉을 업로드 시킨 위법 사범이 징역 3개월을 선고받고 나서, 홍콩 인터넷상에서 BT 형식으로 권리 침해를 하는 행위가 과거에 비해 80%나 하락한 것으로 전해지고 있다. 인터넷을 통한 콘텐츠의 유통과 관련된 화두도 제기되고 있으며, 이와 관련된 지적재산권의 보호에도 관심이 모이고 있다.

점차 글로벌화 되어가는 환경 속에서, 중국의 미디어산업이 어떻게 WTO 환경 하에서의 전통적인 지적재산권 보호 문제를 전환해 갈 것인가라는 문제도 매우 중요하다. 이 문제는 크게 세 가지 방향에서 접근할 수 있는데, 첫 번째는, 미디어산업의 포지셔닝 문제이다. 시장경제적인 각도에서 본다면 미디어산업은 순수한 서비스산업이라고 볼 수 있으나, 법률적인 각도에서 본다면 매우 중요한 저작권산업이라는 것이다. 둘째, WTO 환경에 대한 이해로, 여기에는 WTO의 서비스산업 관련 규정, 지적재산권 관련 규정, WTO의 분쟁해결 메커니즘을 포함하고 있다. 셋째, 미디어산

업의 지적재산권 보호로, 예를 들어 저작권 관련 권리의 보호, 인터넷 미디어의 저작권 보호 등이다. 최근 들어서는 중국에서 새로 공포된 <부당경쟁방지법(反不正当竞争法)>을 기반으로 하는 권리 보호 분야에도 관심이 모이고 있다. 업계 내에서는 이를 이용하여 프로그램의 전편일률적인 포맷 표절 등의 문제가 해결될 수 있지 않을까 기대하고 있다(이재민, 2007).

또한 중국 정부는 '2006년 중국 지적재산권 보호성과 전시회 개최 계획'을 발표했는데, 이는 중국 국가주석 후진타오와 부총리 우이(吳儀) 등 국가 최고지도자들이 참가하여 지적재산권 보호 실천을 독려하는 등 지적재산권 보호가 국가발전에 주요한 수단과 목표임을 강조하고 국가적인 중대과제로 설정하여 대규모 활동을 전개하기 위한 것이다. 이 전시회는 지적재산권 각 분야별 행정관리부문과 사법부문이 총망라되고, 각 지방별로 참가하여 사례발표를 하는 등 지적재산권 보호에 성과와 향후를 전망할 수 있는 실질적이고 구체적인 다양한 행사를 진행할 계획이라고 한다. 전시회요강에 의하면, 그동안 중국의 지적재산권 보호성과 및 그 사상과 원리, 법체계, 그 법집행 진행정도를 보여줄 수 있도록 전시회를 구성하며, 전형적인 사례를 전시하여 대내외적 선전효과와 보호의식을 고취시키는 것을 목적으로 하고 있다. 따라서 이 행사에서 중국의 지적재산권 보호의 현주소와 향후 변화를 예측할 수 있을 것으로 보고 있다.

그 동안 중국은 부총리 우이를 팀장으로 국가 지적재산권 보호사업팀을 구성하여 행정집행 기관과公安기관, 검찰원을 통해 지적재산권을 보호하는 사업연결을 강화해왔다. 이러한 일환으로 지적재산권 침해 범죄행위를 공동으로 단속하는 등 2004년부터 전국 각지에서 지적 재산권 보호 특수활동을 전개하여 지적재산권 보호에 다각적인 노력을 경주해왔다. 이와 같은 사실로 볼 때 상기 전시회 개최는 특히 2006년을 진정한 지적재산권 보호의 원년으로 삼을 계획임을 예측할 수 있다.

중국 정부는 무한한 저작권산업 중에서 통제 가능성 있는 시장부터 우선적으로 보호할 수 있는 정책을 제시하고 있는데, 먼저 공상행정관리와 유사하게 저작권보호에 대해서도 정부가 용이하게 통제할 수 있는 시장에서부터 저작권 정품사용을 추진할 것으로 보인다. 그리고 첫째 정부 및 정부투자 기관, 투자기업, 둘째 방송시장, 출판시장, 교육시장, 통신시장 등 정부통제업종시장, 셋째 나스닥 상장업체 등 대기업시장 등의 순서로 단계적으로 보호강도를 높일 것으로 보인다. 실제로 방송사, 출판사

통신사 등 정부투자기관들은 과거에 비해 외국의 저작권보호에 상당한 주의를 기울이고 있다.

한편 중국도 업종별로 전문적인 정품 DVD 판매연쇄점인 북경화린인상(華人音像)이 이미 전국에 300여개 연쇄점을 갖추고 최근 영화제작에 직접 참여하는 등 불법유통상들과 경쟁하면서도 급속히 성장하고 있다. 또한 정품을 발행하는 기업들이 점차 대규모화 되고 있고, 인터넷과 모바일 부가서비스 등에서 통신사나 서비스제공자들이 ICP들에게 저작권증명을 요구하는 등 정품을 사용하는 기업들이 향후 시장을 주도할 것으로 보인다. 이와 같은 중국의 환경 변화는 향후 중국 내 한류 콘텐츠의 저작권 사업에 밝은 전망을 던져주고 있다. 따라서 중국에 진출하는 한국기업은 이러한 중국 저작권시장의 특성과 변화에 대해 지속적으로 살펴야 한다. 그리고 한류기업 스스로 적극적인 저작권 보호 전략을 가지고 중국 시장에 진출하여야 한다(저작권위원회, 2006).

최근 외부환경의 최적화와 따라 중국은 저작권산업의 발전가능성을 보이고 있는데, 그 첫 번째 일환으로 정책적 지원을 들 수 있다. 최근 중국은 창조형 국가발전을 강조하고 있는데, 창조형 국가건설은 중국 저작권산업의 발전에 많은 기회를 부여할 것으로 보인다. 저작권 보호를 통하여 산업발전의 동력이 형성되고, 많은 창조적 성과물을 만들어 낼 것이다. 이와 같은 현상은 주로 지적 성과를 자원으로 하는 저작권산업에 풍부한 자원을 제공하여 저작권산업의 신속한 발전을 추진할 것으로 예상된다.

두 번째는 법제의 보장이다. 국제기준에 부합하는 저작권 법률체계와 중국 실정에 맞는 사법행정의 병렬적 보호체계는 저작권산업에 대한 제도적 보장이다. 국제적 저작권협약의 가입, WIPO 등 국제조직과 각국의 광범위한 협력 등을 통하여 중국 저작권산업의 발전을 위하여 양호한 외부환경을 조성했고, 이로 인하여 저작권산업은 큰 발전 잠재력과 발전 초석을 갖게 되었다.

세 번째는 경제적 발전이다. 중국 경제의 지속적이고 신속한 발전, 도시와 농촌주민의 물질적 생활수준의 상승과 나날이 성장하는 정신문화적 요구는 저작권산업 발전에 큰 시장을 제공하였다. 중국 저작권산업이 수년간의 발전으로 취득한 경제적 성과는 산업의 진일보한 발전을 위한 기초를 마련하였다. 저작권산업이 창조한 경제적 가치가 GDP에서 차지하는 비중이 날로 커지고 있고, 또한 사회경제의 기타영역과 긴밀한 산업적 연관관계를 형성하여 사회생산력의 중요한 구성부분이 되었다.



## 제3장

# 방송콘텐츠의 법적 보호와 국내외 판례 분석





# I. 저작권법상 방송콘텐츠의 개념

## 1. 방송콘텐츠의 정의

‘방송’과 ‘콘텐츠’가 결합된 ‘방송콘텐츠’라는 용어는 저작권법에 의해 정의된 개념이 아니다. 그럼에도 오늘날 방송콘텐츠라는 용어는 널리 사용되고 있다. 그렇기 때문에 방송콘텐츠의 법적 보호 문제를 저작권법을 중심으로 논의함에 있어서는 이 용어가 함의하는 내연과 외포를 정리해 둘 필요가 있다.

우선 방송콘텐츠는 ‘문화콘텐츠’라는 용어에 포함되는 하위개념으로서, ‘문화콘텐츠’라는 용어는 문화산업진흥기본법(이하, ‘문산법’) 상의 개념에 해당한다. 즉, 문산법 제2조 제1호 라.목은 ‘방송영상물과 관련된 산업’이 ‘문화산업’에 포함되고, 같은 조 제3호의2는 ‘문화콘텐츠’란 “문화적 요소가 체화된 콘텐츠를 말한다”고 각각 정의한다. 아울러 같은 조 제3호는 ‘콘텐츠’라 함은 “부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보를 말한다”고 정의한다. 따라서 이러한 문산법의 각 정의 내용들을 종합하면 ‘문화콘텐츠’란 방송영상물과 같은 다양한 문화적 요소가 체화된 콘텐츠를 말하는 것이고, 방송영상물이란 방송콘텐츠를 구성하는 한 요소라 할 것이므로, 결국 방송콘텐츠란 문화콘텐츠의 하위 개념에 해당한다고 볼 수 있다.

한편 우리나라 저작권법 제2조 제8호는 방송이라 함은 “공중송신 중 공중이 동시에 수신하게 할 목적으로 음·영상 또는 음과 영상 등을 송신하는 것을 말한다”고 정의하고 있다. 또한 위 같은 조 제7호는 공중송신을 “저작물, 실연·음반·방송 또는 데이터베이스를 공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공하는 것을 말한다”고 정의한다. 이러한 정의에 따라 저작권법이 규율하는 방송은 수신자의 동시성(同時性)과 일방향성을 특징으로 하는 것으로서,<sup>10)</sup> 무선통신에 의한 것은 물론이고 유선통신에 의한 송신도 일괄하여

10) 우리나라 현행 저작권법 제2조 제7호의 ‘공중송신’은 그 하위개념으로 방송, 전송, 디지털 음성송신을 포괄한다. 즉, 방송은 상위 개념인 ‘공중송신’의 하위개념에 해당한다. 전송(제2조 제10호)은 “공중송신 중에서 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 접근할 수 있도록 저작물 등을 이용에 제공하는 것”으로서 쌍방향성과 이시성(異時性)을 특징으로 한다. 디지털 음성송신(제2조 제11호)은 “공중송신 중에서 공중으로 하여금 동시에 수신하게 할 목적으

방송으로 취급된다. 따라서 공중파 방송, 위성방송, 유선방송은 모두 저작권법상의 방송에 해당된다.

저작권에 관한 국제조약들 중에서 방송의 개념을 직접 정의하고 있는 것으로는 ‘실연자, 음반제작자 및 방송사업자의 보호를 위한 국제협약’(이하, ‘로마협약’)이 있을 뿐이다. 세계저작권협약은 제4조의2 제1항에서 단지 저작자가 ‘방송을 허락하는 배타적인 권리’를 가진다고 규정할 뿐이고 그 권리의 구체적 내용에 대해서는 침묵하고 있다. 문학·예술저작물의 보호를 위한 베른협약(이하, ‘베른협약’)은 저작자의 방송권을 다루면서 간접적으로 방송을 정의하고 있다.

우선 베른협약에서 방송권은 1928년 로마 개정회의에서 처음 도입되었는데 로마에서 개정된 베른협약 제11조의2 제1항은 “문학적, 예술적 저작물의 저작자는 자신의 저작물의 무선방송에 의한 공개전달을 허락할 배타적인 권리를 향유한다”고 하였다. 무선방송은 당시에는 라디오방송을 의미하였는데, 라디오의 등장은 저작물의 전달수단의 발달에 따른 것이었다. 로마 개정회의에서도 텔레비전 방송에 대해 약간의 화제가 있었지만, 무선방송(radio diffusion)으로 표시하는데 그쳤다. 또한 유선방송에 대한 규정도 없었다. 무선방송이란 공중에 의해 직접 수신되는 것을 목적으로 하는 무선통신의 송신을 말한다.

따라서 이러한 방송의 개념을 전술한 문산법의 콘텐츠 정의 내용과 결합한다면 ‘방송콘텐츠’란 음·영상 또는 음과 영상 등의 자료 또는 정보로서 공중이 동시에 수신할 수 있도록 송신하는 것을 말한다고 정의할 수 있을 것이다. 또한 이러한 방송콘텐츠를 저작권법에 따라 방송사업자를 기준으로 분석하면, 방송콘텐츠는 방송사업자가 창작한 ‘저작물’과 창작성이 인정되지 않는 ‘저작인접물’로서의 ‘방송’ 양자를 포괄하는 개념이라고 이해할 수 있다.

---

로 공중의 구성원의 요청에 의하여 개시되는 디지털 방식의 음의 송신을 말하며, 전송을 제외하는 것으로서 쌍방향성과 동시성을 그 특징으로 한다.

## 2. 방송콘텐츠의 법적 유형

저작물과 저작인접물 양자로 구성되는 방송콘텐츠 중에서, 첫째, 저작물로 보호되는 ‘방송저작물’이란 음·영상 또는 음과 영상 등의 정보로서 창작성이 인정되는 것을 말하는 것이고, 둘째, 저작인접물로서의 ‘방송’ 그 자체 혹은 ‘방송물’이란 음·영상 또는 음과 영상 등의 정보로서 창작성이 인정되지 않는 것을 의미한다.

구체적인 유형으로 말하면 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물은 영상저작물, 어문저작물, 음악저작물 등에 해당할 수 있을 것이고, 저작인접물로서의 ‘방송’에는 단순한 일기예보나 뉴스, 스포츠중계를 공중이 동시에 수신하게 할 목적으로 송신한 경우 등이 해당된다고 할 수 있다(정상조, 2007).

## II. 저작권 제도의 개요

### 1. 저작권법의 역사<sup>11)</sup>

세계 최초의 저작권법은 1709년 1월 11일 영국 하원에 제출되어 1710년 4월 10일 확정된 영국의 앤 여왕법(the Statute of Queen Anne)이다. 1469년 베네치아시(市)는 인쇄술을 처음으로 도입한 요한 슈페이어(Johann von Speyer)에게 5년간 인쇄술에 의한 출판을 독점하게 한 사례가 있으나, 이것은 출판특권제도의 효시일 뿐이고 오늘날 저작권제도의 효시로 보기는 어렵다. 인쇄술의 발명과 보급으로 영국이나 유럽대륙에서 저작물을 값싸게 대량 복제하는 것이 가능하게 되자 통치자와 성직자들은 이것이 갖는 정치적·종교적 영향력을 인식하게 되었다. 그리하여 군주들은 특정 출판자만이 출판할 수 있도록 특권을 부여하였는데, 이것이 바로 출판특권제도이다. 즉, 이 제도의 본래 목적은 저작물을 통제·검열하고 출판을 억압하는 것이었다.

이후 존 로크를 비롯한 여러 사상가들이 주창한 자유주의 사상의 영향과 개인주의 사상의 만연으로 출판물에 대한 규제가 완화되면서 출판특권제도가 붕괴되기 시작

11) 이와 관련해서 박성호(2001) 참조.

하자 출판특권업자들이 투자하여 출판한 서적들에 대한 무단복제가 범람하게 되었다. 그래서 영국 런던의 서적출판조합(Stationers' Company)은 투자보호를 요구하게 되었는데, 이에 따라 제정된 것이 앤 여왕법이다. 앤 여왕법은 서적출판업조합의 오랜 관습을 실정법화한 것이지만, 주목할 것은 그 이전에는 영구히 보호되던 권리를 일정 기간 동안으로 제한한 점이다. 즉, 이 법은 '저작자 및 그 권리승계인'에 대하여 출판되지 않은 책에 대해서는 최초 출판 후 14년간 독점적 출판권을 보장하고, 이 기간이 만료된 후 저작자가 생존해 있는 경우에는 또 다시 14년을 갱신할 수 있게 되었다.

그러나 이 권리는 문화적 창작행위로부터가 아니라 오히려 상업적 이용행위(commercial exploitation)로부터 연원(淵源)하는 것이었으며, 서적출판업자들은 저작자의 권리승계인에 해당하는 것으로 거명되었다. 또한 이 법에 따른 권리를 주장하기 위해서는, 출판 전에 책의 제목을 서적출판업조합에 등록할 것이 요구되었다. 요컨대, 앤 여왕법에 의해 보호되는 권리는 출판특권업자들이 자신들의 상업적 이용행위를 보호하고자 하는 목적에서 시작된 것이었다.

영국의 앤 여왕법은 다른 나라의 입법에도 영향을 주어 미국은 1787년 연방헌법에 기초하여 1790년 최초의 연방저작권법을 제정하였고, 프랑스는 1789년 인권선언에 입각하여 1793년 '문학 및 예술의 소유권에 관한 법률'을, 독일은 1871년 제2제국의 탄생과 더불어 제국 저작권법을 각기 제정하였다. 이러한 저작권법제의 공통되는 핵심개념은 '저작자'와 '저작권' 그리고 저작권의 보호객체로서 '저작물'이다.

저작권은 저작물의 창작행위로부터 발생하게 되는데, 그 창작행위는 바로 저작자의 개성의 표현이자 인격의 발현이라는 것을 의미한다. 그런데 저작권의 발생 기초로서 작용한 저작자의 인격적 요소를 저작권 속에 어떻게 포섭해 나갈 것이냐 하는 문제는 중요하다. 독일, 프랑스 등 대륙법계 국가는 저작권을 '저작자의 권리'(Urheberrecht; droit d'auteur; author's right)로 보아 저작자의 재산적 이익 외에 그 인격적 이익의 보호를 주요 내용으로 하고 있다.

이에 반하여 영미법계에서는 저작권을 '복제를 보호하는 권리'(copyright)로 파악함으로써 저작자의 재산적 이익의 확보에 중점을 두어 저작물의 외연을 넓게 보고 있으며, 그 결과 최초 창작자로서의 성격보다는 저작물 이용자로서의 성격이 짙은 필름제작자, 음반제작자, 방송사업자들까지 저작자에 포함시키고 있다. 다만 오늘날

저작인격권에 관해서는 대륙법계와 영미법계의 현실적인 차이점은 많이 없어져 가고 있다. 즉, 영국은 1988년 저작권법에서 저작인격권에 관한 보호규정(제77조 내지 제89조)을 두고 있으며, 미국은 1990년 저작권법을 일부 개정하여 시각적 미술저작물에 대해 저작인격권을 부여하는 조항(제106조의A)을 신설하고 있기 때문이다.

## 2. 저작권의 개념과 법 제정 취지

### 1) 저작권의 개념

전술한 저작권법의 역사에서 살펴보았듯이, 저작권은 연혁적(沿革的)으로 출판검열에 맞서 표현의 자유를 확보하는 역할을 해온 측면이 있고, 그런 점에서 언론·출판의 자유와 저작권은 상호 보완적 관계에 있다고 말할 수 있다. 이것은 저작권이 정보의 전파에 정(正)측매로서의 역할을 해왔다는 것을 의미한다. 문제는 표현을 담아내는 매체의 환경이 변화하면서 저작권이 표현의 자유에 역(逆)측매로서 기능하기 시작하였다는 점이다. 다시 말해 창작적 정보를 보호하는 저작권과, 정보의 자유로운 유통을 보장하는 표현의 자유가 서로 대립하는 양상이 빚어졌다는 것이다(박성호, 2006).

특히 ‘방송’이란 표현매체의 출현은 저작권법에 있어서 그 법이론 발전에 중요한 계기로 작용하였고, 또한 정보의 자유로운 유통에 긍정적 기여를 해온 것이 사실이다. 그런데 최근 정보의 디지털화와 이에 수반한 기술적 보호조치로 말미암아 방송콘텐츠의 법적 보호가 일반 공중(公衆)의 표현의 자유를 보완하는 기능을 하기보다는 이와 충돌하는 현상이 빚어지기도 한다. 이와 같이 정보의 보호와 그 유통을 둘러싼 환경이 급변하는 오늘날의 시점에서, 방송콘텐츠의 보호와 유통을 중심으로 하여 저작권의 개념을 살펴보고 저작권법 제정의 취지를 재음미해 볼 필요가 있을 것이다.

정보라는 관점에서 지적재산권을 파악하면, 특허와 실용신안은 새로운 실용적인 기술정보(technical information)를 보호하는 것이고, 상표는 상징정보(symbolic information)를 보호하는 것이다. 한편 저작권은 창작적인 표현정보(expressive information)를 보호하는 것이다(Goldstein, 1993; 최경수, 2001에서 재인용). 이와 같이 저작권은 지적재산권에 속하는 것으로서 창작적인 표현정보를 보호하는 권리이다.

창작적인 표현정보를 보호하는 권리를 법적인 관점에서 파악하면, 창작적인 표현 정보를 만든 사람을 저작자라고 하고, 창작적인 표현정보를 저작물이라 칭하므로, 저작권이란 저작자가 자기의 저작물을 통제하고 그로부터 이익을 얻을 수 있는 권리를 말한다. 이러한 이익을 얻을 수 있는 권리 중에서 인격적 측면의 이익을 보호하는 것을 저작인격권(moral rights)이라고 하고, 재산적 측면의 이익을 보호하는 것을 저작재산권(economic rights)이라고 한다. 따라서 저작권은 저작자가 저작물을 창작하였을 때 그 저작자에게 생기는 인격적 이익을 보호하는 배타적 권리와 재산적 이익을 보호하는 배타적 권리를 통틀어 일컫는 것이다.

한편 저작권과 비교할 때에 저작인접권이란 타인이 창작한 저작물을 공중에게 전달하기 위하여 중요한 역할을 하는 실연자(實演者)나 음반제작자 또는 방송사업자를 저작권법에서 ‘저작권에 이웃하는 권리’로서 보호하는 것을 말한다. 다시 말해, 예컨대 방송사업자가 타인이 창작한 저작물이나 창작성이 인정되지 않는 저작인접물을 방송함으로써 일반 공중에게 송신하는 경우에 비록 방송사업자가 방송을 함에 있어서 별도의 창작행위를 한 것은 아니지만, 일반 공중이 방송물을 수신할 수 있는 환경을 조성하였다는 점에서 이러한 방송사업자의 방송을 창작에 준(準)하는 행위로 파악하여 이것을 저작권에 이웃하는 권리(certain rights called neighbouring on copyrights), 즉 저작인접권(neighbouring rights)으로 보호하는 것이다.

저작권 보호의 헌법적 근거는 헌법 제22조 제2항과 제10조에서 찾을 수 있다. 즉 헌법 제22조 제2항은 “저작자·발명가·과학기술자와 예술가의 권리는 법률로써 보호한다”고, 제10조는 “모든 국민은 인간으로서의 존엄과 가치를 가지며, 행복을 추구할 권리를 가진다. 국가는 개인이 가지는 불가침의 기본적 인권을 확인하고 이를 보장할 의무를 진다”고 각 규정하는데, 저작권 중에서 저작재산권은 헌법 제22조 제2항에서, 저작인격권은 제10조에서 그 헌법적 보호근거를 찾을 수 있다. 다시 말해, 헌법 제22조 제2항은 저작자나 예술가 등의 창작행위로부터 발생하는 재산적 측면의 권리를 헌법적으로 보호하는 규정으로 이해할 수 있을 것이고, 제10조는 저작권의 인격적 측면을 보호하는 규정으로 이해할 수 있을 것이다(박성호, 2007). 따라서 저작물로서의 방송콘텐츠의 법적 보호에 관한 헌법적 근거도 헌법 제22조 제2항과 제10조에서 모색되어야 하는 것은 당연한 논리적 귀결이라 할 것이다.

한편, 저작권은 그 법적 보호의 효율성을 위하여 소유권과 같은 물권(物權) 유사

의 권리로서 보호된다. 물권과 같은 유체물에 대한 권리, 물권 중에서 가장 대표적인 것이 소유권이다. 이와는 달리 저작권은 정보라고 하는 무체(無體)의 재화상(財貨上)에 성립하는 권리이다. 그런데 저작권은 유체물을 보호대상으로 하는 물권(특히 소유권)을 모델로 하여 이것을 유추하여, 즉 이것에 준(準)하여 만들어진 것이다. 다시 말해, 준물권인 것이다. 이와 같이 저작권은 보호대상인 창작적인 표현정보를 유체물에 유사한 것으로 보고 여기에 물권(특히 소유권)에 준하는 효력을 부여했다. 그래서 영어인 ‘Intellectual Property’를 지적 ‘소유권’으로 번역하는 경우도 있는데, 이것은 지재권이 소유권(물권)을 모델로 하여 만들어졌다는 측면이 번역어에도 그대로 반영된 것이라고 할 수 있다.

그러나 지적재산권이 물권을 모델로 하였다고 하더라도 모델로서의 물권이란 어디까지나 하나의 의제(擬制; fiction)이기 때문에, 저작권은 물권(특히 소유권)과는 본질적으로 다를 수밖에 없다. 요컨대, 저작권은 물권의 개념을 차용해서 입법을 한 것에 지나지 않는다. 이로 인한 실익(實益)은 저작권에도 소유권의 경우와 유사한 금지청구권 혹은 정지청구권이 인정되는 것이다. 그리고 이러한 사정은 저작권 외에 특허권이나 상표권 등의 지적재산권의 경우에도 마찬가지이다(中山信弘, 1993). 아울러 저작권 침해에 대해서는 정지청구권 외에도 폐기청구권과 손해배상청구권이 인정된다.

그러면 왜 저작권을 비롯한 지적재산권은 물권 개념을 차용하는 보호 방식을 택한 것인가 하는 의문이 제기될 수 있다. 이에 관한 법인류학적 관점에서의 설명에 따르면, 수렵·목축 시대에는 토지를 공동으로 사용해 왔기 때문에 소유권 관념이 발생하지 않았으나, 축산·농경 시대에 접어들면서 토지를 사적 독점의 대상으로 하는 소유권 관념이 발생하였다고 한다. 그 이유는 농경 시대에는 생산력 증강을 위하여 토지에 노동력을 투입하는 등 자본을 투자함에 따라 이러한 자본 투자를 보호할 필요성이 대두되었다는 것이다. 즉, 토지의 생산재로서의 기능 때문에 소유권(물권) 개념이 발생하였다고 한다. 그리고 이러한 변화 과정을 무체물로서의 정보도 거치게 되면서 정보 보호의 필요성 때문에 토지를 보호하는 데 사용된 소유권 관념을 빌려서 사용하게 되었다. 다시 말해 자본주의 산업이 발전함에 따라 실용적인 기술정보나 창작적인 표현정보 등이 생산재로서의 기능을 발휘하게 되었고, 이러한 정보를 보호하기 위하여 물권 개념을 차용하게 되었다는 것이다(加藤雅信, 2001).

## 2) 저작권법의 제정 취지

우리나라 저작권법 제1조는 저작권법의 목적을 “저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화의 향상발전에 이바지함을 목적으로 한다”고 규정한다. 즉, 저작권과 저작인접권을 보호함과 동시에 일반 공중에 의한 저작물의 공정이용을 도모하며 문화의 향상발전에 이바지함을 그 목적으로 한다고 규정함으로써 저작권법의 제정취지가 저작권자 및 저작인접권자의 권리보호와 공공이익의 보호의 조화에 있다는 것을 밝히고 있다.

이러한 저작권자 등의 권리보호와 공공이익의 보호 간의 조화를 구체적으로 달성하기 위하여, 우리나라 저작권법은 저작자의 권리를 저작재산권과 저작인격권으로 나누어 보호하고,<sup>12)</sup> 그 권리의 침해에 관하여 구제절차를 마련하고 있으며,<sup>13)</sup> 저작인접권자의 권리도 이에 준하여 보호하고 있다.<sup>14)</sup> 그리고 공공이익의 보호를 위하여 저작재산권의 제한에 관하여 규정하고 있을 뿐 아니라,<sup>15)</sup> 그 권리보호의 영구성이 인정되는 소유권과는 달리 저작권은 저작재산권의 보호기간을 한정하고 있으며,<sup>16)</sup> 저작인격권은 일신전속적인 것으로 규정함으로써 원칙적으로 저작자의 사망과 동시에 소멸하되 일정한 예외적인 경우에는 저작자 사후에도 그 보호가 가능하다는 취지로 규정하고 있다.<sup>17)</sup> 또한 저작재산권의 제한규정 중 일부 조항들은 저작인접권에도 준용되고 있고,<sup>18)</sup> 아울러 저작인접권의 보호기간도 일정기간으로 한정되어 있다.<sup>19)</sup> 뿐만 아니라 저작권은 아이디어 자체를 보호하는 것이 아니라 아이디어의 창작적 표현을 보호한다는 ‘아이디어와 표현의 이분법’(idea/expression dichotomy)이라는

12) 우리나라 저작권법은 저작재산권에 관해서는 제16조 내지 제22조에서 저작인격권에 관해서는 제11조 내지 제15조에서 각 보호하고 있다.

13) 우리나라 저작권법은 제9장 ‘권리의 침해에 대한 구제’라는 표제 하에 제123조 내지 제129조를 규정하여 저작권 등의 침해를 구제하는 절차를 마련하고 있다.

14) 우리나라 저작권법은 제3장 ‘저작인접권’이란 표제 하에 제64조 내지 제85조를 규정하여 저작인접권을 보호하고 있다.

15) 우리나라 저작권법 제23조 내지 제38조 참조.

16) 우리나라 저작권법 제39조 내지 제44조 참조.

17) 우리나라 저작권법 제14조 제1항은 저작인격권의 일신전속성을 규정하는 한편으로 같은 조 제2항과 제128조는 저작자 사후에도 일정한 경우에는 저작자의 인격적 이익을 보호하는 것이 가능하다는 점을 밝히고 있다.

18) 우리나라 저작권법 제87조 참조.

19) 우리나라 저작권법 제86조 참조.

기본 법리가 확립되어 있다. 따라서 동일한 아이디어라 하더라도 구체적 표현을 달리하면 별도의 독자적 보호가 가능하게 된다.

### Ⅲ. 방송콘텐츠의 법적 보호 관련 법제

방송사업자의 방송콘텐츠를 법적으로 보호하고자 하는 경우 어떠한 법률에 의하여 구체적 보호가 도모될 수 있는지 검토할 필요가 있다. 이 문제와 관련하여 우리나라의 저작권법, 부정경쟁방지법, 민법 등으로 나누어 각각의 법률에 의한 보호 가능성을 살펴보고자 한다. 그리고 필요한 한도 내에서는 다른 나라의 입법례도 아울러 살펴보기로 한다.

#### 1. 저작권법

##### 1) 저작물로서의 방송콘텐츠의 보호

###### (1) 방송콘텐츠의 저작물로서의 성립요건

방송콘텐츠가 저작물로서 보호되기 위해서는 우리나라 저작권법 제2조 제1호가 규정하는 저작물인 “인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물”에 해당하여야 한다. 즉, ① 인간의 사상 또는 감정, ② 창작성, ③ 외부적 표현이라는 세 가지 요건을 갖추지 않으면 안 된다.

그런데 방송콘텐츠가 저작물로서 보호되는 경우에는 만일 그 저작물이 라디오 방송에서 이용되는 경우처럼 음성이나 음향으로 구성되는 저작물인 경우, 어문저작물이나 음악저작물로서 보호될 수 있을 것이고, 이러한 경우, 그 저작물이 위 세 가지 요건을 갖추면 저작물로서 보호된다. 문제는 세 번째 요건인 ‘외부적 표현’과 관련하여 고정(fixation)까지 요구되는지 하는 점이다. 저작물로서 저작권법의 보호를 받기 위해서는 그 저작물이 언어, 문자, 음, 색채 등의 형식을 이용하여 ‘외부적으로 표현’되어야 한다. 저작자의 내심의 영역에 머물러 있는 한 저작물로서 보호를 받을 수 없

다. 일반적으로 저작물을 내심의 영역으로부터 분리시켜 ‘외부적으로 표현’하는 수단으로는 원고용지, 화포(畫布), 레코드, 카세트테이프 등 ‘유형물로 고정’하는 방법이 이용된다. 그리고 ‘고정’이란 하나의 저작물이 계속성을 갖기 위해 어떤 매체에 수록되어 있어야 하는 것을 말한다.

대륙법계 국가의 저작권법은 ‘유형물로의 고정’을 저작물 성립의 일반적 요건으로 요구하고 있지 않다. 가령, 프랑스에서는 에펠탑을 비추는 조명에 창작성이 인정되는 한 그 조명의 전시(display of lights)가 유형물에 고정되어 있지 않더라도 그 조명의 전시는 저작권법에 의해 보호된다. 따라서 만일 저작권자인 조명 디자이너의 허락 없이 사진 촬영을 하거나 영상 촬영을 하는 경우 저작권 침해에 해당된다.<sup>20)</sup> 독일의 경우에는 “포장된 국회의사당”(Wrapped Reichstag) 사건에서<sup>21)</sup> 비록 고정되기에 충분한 기간 그 설치미술이 존재하지 않고 일시적으로(temporarily) 전시된 경우라 하더라도 설치미술가의 허락 없이 사진 촬영한 것은 저작권 침해에 해당한다고 하였다.<sup>22)</sup> 대륙법계 전통을 따르는 우리 저작권법도 마찬가지이다. 따라서 원고(原稿) 없이 하는 강연이나 연설은 소송상 입증의 곤란은 있을지언정, 저작권법상 저작물로 성립하는 데 아무런 지장도 없다. 왜냐하면 이러한 유형물 위에 저작자의 사상 또는 감정의 표현이 고정되었다 하더라도, 그러한 사상 또는 감정의 표현 자체가 저작물이 되는 것이고, 그 표현수단에 불과한 그 유형물이 저작물이 아니기 때문이다(박성호, 1990). 이와 같이 우리 저작권법상 저작물의 성립요건은 ‘일정한 형식으로 객관화’(외부적 표현)가 요구되는 데 그칠 뿐이지, ‘유형물로의 고정’까지를 요구하고 있는 것이 아니다.

이에 반하여 영미법계에서는 ‘유형물로의 고정’을 저작물의 성립요건으로 요구하고 있다. 예컨대, 미국 저작권법은 “현재 알려져 있거나, 장래에 개발될 유형적인 표

20) “Eiffel Tower”, Cass. 1 civ., March 3, 1992.

21) “Wrapped Reichstag I”, KG, Jan. 30, 1996(1997) G.R.U.R. 128; “Wrapped Reichstag II”, KG, May 31, 1996 (1997) G.R.U.R. 129.

22) “Wrapped Reichstag I” 사건에서 피고는 독일 저작권법 제24조의 ‘자유이용’(fee use)의 항변을 하였으나 피고가 원고의 저작물을 차용하여 전적으로 새로운 저작물을 창작한 경우에 해당하지 않는다고 보아 위 항변을 배척하였다. “Wrapped Reichstag II” 사건에서는 피고가 독일 저작권법 제59조에 의해 공공장소에 상설 전시(permanent display)되는 저작물을 사진 등의 방법으로 공개 재현하는 것은 허용된다는 취지의 항변을 하였으나 이 또한 받아들여지지 않았다. 자세한 내용은 Sterling(2003)을 참조할 것.

현매체로서, 직접으로 또는 기계나 장치에 의하여 저작물을 지각, 복제 또는 기타 전달할 수 있는 것에 고정된 저작자의 독창적인 저작물은 본법에 따라 저작권 보호를 받는다”<sup>23)</sup>고 규정하여 ‘유형적인 표현매체로서 고정된 것’(fixed in any tangible medium of expression)을 명문으로 요구하고 있다. 또한 영국 저작권법은 “문서 또는 그 밖의 방법으로 기록되지(recorded, in writing or otherwise) 않는 한, 어문, 연극 또는 음악저작물에 저작권은 존속하지 않는다. 또한 이 편에서 그러한 저작물이 창작된 시기는 저작물이 그와 같이 기록된 때를 말한다”<sup>24)</sup>고 규정하고 있다. 뿐만 아니라 건축저작물과 사진저작물을 포함하는 미술저작물의 경우에도 유형적 형태(a material form)로 존재할 것을 요구하고 있다.<sup>25)</sup>

## (2) 영상저작물의 경우

문제는 방송콘텐츠가 영상저작물로서 보호되는 경우이다. 저작물 성립의 일반적 요건으로서 유형물체의 고정을 요하지 않는 우리 저작권법 아래에서도 영상저작물에 대해서만은 예외적으로 ‘고정’을 요하는 것으로 해석되고 있다. 다만 ‘TV 생방송’을 영상저작물로 인정할 것인가에 대해서는 해석상 견해가 갈리고 있다.

즉, 우리 저작권법은 영상저작물은 ‘영상의 수록’과 ‘기계 또는 전자장치에 의한 재생’을 요구한다고 규정<sup>26)</sup>함으로써 예외적으로 영상저작물의 경우에는 유형물체에 고정될 것을 성립요건으로 요구하고 있는 것으로 해석된다. 다시 말해 여기서 말하는 영상의 ‘수록’이란 바로 연속적인 영상이 유형물체에 ‘고정’된다는 의미이고 ‘재생’이란 이러한 고정을 전제로 영상물이 제공되는 것을 뜻하는 것으로 이해된다. 한편, 영상저작물이 ‘고정’되는 유형물에는 제한이 없으며, 형상을 광학적으로나 전자적으로 고정하는 어떠한 물체라도 이에 해당할 수 있다. 예컨대, 전통적으로 사용되던 셀룰로이드판이나 비디오테이프 또는 광디스크나 어떠한 유형물체의 고정을 전제로 한 디지털 파일<sup>27)</sup> 등이라도 관계가 없다.<sup>28)</sup> 요컨대, 광학적으로 고정된 것이든 자

23) 미국 저작권법 제102조(a).

24) 영국 저작권법 제3조 제2항.

25) 영국 저작권법 제4조.

26) 한국 저작권법 제2조 제13호.

27) 디지털 파일 자체는 유형물이 아니지만, 디지털 파일은 CD나 DVD 등에 수록되어 있다가 재생되는 것은 물론이고, 서버 컴퓨터의 하드디스크에 저장되어 있다가 ‘스트리밍’ 방식에 의하

기타에 의해 녹화된 전자기적 고정이든 아니면 디지털 파일로 저장되는 DVD 등에 의한 고정이든 묻지 않는다(서달주, 2007a). 과학기술의 발전에 따라 영상저작물이 고정되는 유형물의 종류는 더욱 늘어날 전망이다.

이와 같이 우리 저작권법의 보호대상인 영상저작물은 그 영상의 형태가 어떤 ‘유형물에 고정’되어야 하는 것이므로, 필름이나 비디오테이프 등에 수록되어야 비로소 영상저작물로서 보호될 수 있는 것이라고 이해되어야 한다. 국내 학설 중에는 유형물에의 수록을 전제로 하지 않는 ‘TV 생방송’의 경우도 영상저작물로서 보호되어야 한다는 견해가 있으나(김경제, 1997), 전술한 것처럼 고정이 전제되지 않은 ‘TV 생방송’은 저작권법상 영상저작물에서 제외된다고 보아야 한다. 다만, ‘TV생방송’이라 하더라도 영상이 나가는 것과 동시에 비디오테이프 등에 고정되는 경우에는 영상저작물로서 보호된다고 할 것이다(황적인·정순희·최현호, 1988).

## 2) 저작물로서의 방송콘텐츠의 저작자

### (1) 문제의 제기

방송콘텐츠가 저작물로서 보호된다는 것의 구체적 의미는, 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 표현정보가 개개의 저작물로서 보호된다는 것을 뜻한다. 이러한 경우 핵심 문제는 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물의 저작자가 누구인가 하는 점이다. 만일 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물의 저작자가 방송사업자 자신이라면, 방송사업자는 누구의 허락도 받을 필요 없이 해당 방송콘텐츠를 일반 공중을 대상으로 그대로 송신할 수 있다.

그러나 반대로 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물의 저작자가 방송사업자 이외의 제3자(가령, 외국 방송사업자 또는 외주제작자)라면, 권리처리절차를 거치지

---

여 재생되는 것이므로, 디지털 파일 또한 유형물에의 ‘수록’(즉, ‘고정’)을 전제로 하는 것이라고 이해되어야 한다.

- 28) 전주(前註)의 해석과는 달리 국내 학설 중에는 영상저작물 정의 규정에서의 ‘재생’ 요건을 ‘고정’을 의미하는 것이라고 이해한 다음, 아날로그 시대에는 재생이 고정된 형태를 뜻하는 것이었지만 디지털 영상저작물의 경우에는 ‘스트리밍’ 기술에 힘입어 ‘재생’ 요건이 충분히 충족되고 있으므로 디지털 영상저작물에 대해서는 고정성 요건이 불필요하다는 취지로 이해하는 견해(방석호, 2004)가 있다.

않으면 안 된다. 구체적으로는 제3자로부터 방송에 대한 이용허락을 얻거나 방송할 수 있는 권능을 포함하는 저작재산권을 양도받지 않으면 안 된다.

## (2) 영상저작물인 방송콘텐츠의 저작자

우리 저작권법 제2조 제2호는 “저작물을 창작한 자”를 저작자라고 규정하고 있다. 따라서 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물의 저작자는 그 저작물을 실제로 창작한 자가 된다. 가령, 라디오방송이나 TV방송에서 소설을 낭독하거나 음악을 연주하는 경우 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 소설작품이나 음악작품의 저작자는 소설가 또는 작곡가가 된다. 따라서 방송사업자는 소설의 저작자인 소설가로부터 낭독에 대해 이용허락을 얻거나 음악작품의 저작자인 작곡가로부터 연주에 대해 이용허락을 얻으면 된다.

문제는 영상저작물이 방송콘텐츠를 구성하는 경우이다. 영상저작물의 저작자가 누구인가에 관해서는 우리나라 구 저작권법(1957년 법 및 1987년 법)과 마찬가지로 우리나라 현행 저작권법은 명문의 규정을 두고 있지 않다. 다만, 현행 저작권법 제100조 제1항은 “영상제작자와 영상저작물의 제작에 협력할 것을 약정한 자가 그 영상저작물에 대하여 저작권을 취득한 경우 특약이 없는 한 그 영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리는 영상제작자가 이를 양도받은 것으로 추정한다”<sup>29)</sup>고 규정하고 있을 뿐이다. 즉, 위 제100조 제1항 전단(前段)의 “영상저작물의 제작에 협력할 것을 약정한 자가 그 영상저작물에 대하여 저작권을 취득한 경우”라는 법문(法文)은 영상저작물의 제작에 협력할 것을 약정한 자가 저작자가 될 수 있음을 간접적으로 시사하고 있다(황적인·정순희·최현호, 1988).

여기서 “협력할 것을 약정한다”는 것은, 영상저작물의 제작, 감독, 연출, 촬영, 미술 등을 담당하는 자, 그 밖의 제작 스태프 및 실연자로서의 배우 등 수 많은 이해관계인과 영상제작자간에 체결되는 ‘영상제작계약’을 말한다.<sup>30)</sup> 그러나 영상저작물의

29) 우리 구 저작권법(2003. 5. 27. 법률 제6881호로 개정되기 전의 것) 제75조 제1항은 “...양도된 것으로 본다”는 양도 ‘간주’ 규정으로 되어 있었으나 이를 양도 ‘추정’ 규정으로 개정하여 현행 법 제100조 제1항에 이른 것이다.

30) 우리 저작권법 제100조 제1항의 “협력할 것을 약정한다”라 함은 ‘현대적 저작자’(modern authors)와 영상제작자 간에 체결되는 계약이라고 보는 견해가 있다(허희성, 2007). 이 견해는 일본 저작권법 제16조의 “영화저작물의 저작자는... 제작, 감독, 연출, 촬영, 미술 등을 담

제작에 협력할 것을 약정한 이해관계인 모두가 영상저작물의 저작자가 된다는 의미가 아니며, 저작권법의 일반원칙인 ‘창작자원칙’(Schöpferprinzip)에 입각하여 위 이해관계인들 중에서 영상저작물을 실제로 창작한 자가 누구인지를 결정하여야 한다. 요컨대, 이해관계인들 중에서 누가 저작권법 제2조 제2호에서 말하는 영상저작물의 창작자인가 하는 해석상의 문제로 귀착하게 된다(박성호, 1992).

일반적으로는 영상저작물의 제작, 감독, 연출, 촬영, 미술 등을 담당하여 영상저작물의 전체적 형성에 창작적으로 기여한 자, 다시 말해 ‘현대적 저작자’(modern authors)인 프로듀서, 감독, 디렉터, 촬영감독, 미술감독, 녹음감독, 필름편집자 등이 영상저작물의 공동저작자가 된다고 해석된다. 이에 반하여 조감독이나 보조카메라맨 등의 보조자는 공동저작자가 될 수 없으며, 원저작물의 저작자와 같은 ‘고전적 저작자’(classical authors)도 영상저작물의 저작자에 해당한다고 보기는 어려울 것이다(황적인·정순희·최현호, 1988).

국내 학설 중에는 영상제작자에 의한 영상저작물의 ‘제작’을 저작권법 제2조 제2호의 ‘창작’과 같은 개념으로 이해하여 우리 저작권법의 해석상 영상저작물의 저작자는 영상제작자라고 보아야 한다는 견해가 있으나(장인숙, 1996), 이는 타당하지 않다. 다만, 영상제작자라도 영화감독과 함께 주요배우의 캐스팅에서부터 편집작업에 이르기까지 깊이 관여하여 실질적으로 창작적 기여를 하는 경우가 있을 수 있는데, 이러한 경우에는 영상제작자도 영상저작물의 공동저작자 중의 1인이 된다고 할 것이다(이해완, 2007).<sup>31)</sup>

---

당하여 그 영화저작물의 전체적 형성에 창작적으로 기여한 자로 한다”는 규정과, 제29조 제1항의 “영화저작물의 저작권은 그 저작자가 영화제작자에 대하여 당해 영화저작물의 제작에 참가할 것을 약속하고 있는 경우에는 당해 영화제작자에게 귀속한다”는 규정에 관한 해석론을 그대로 옮긴 것으로 짐작된다. 그런데 우리나라 저작권법에는 영상저작물의 저작자에 대한 명문의 규정이 없을 뿐 아니라 저작권법 제100조 제1항과 일본 저작권법 제29조 제1항은 그 규정 내용이 다르므로 “협력할 것을 약정한 자”를 ‘현대적 저작자’에 국한하여 해석할 필요는 없다. 따라서 “협력할 것을 약정한 자”라 함은 영상제작에 참여하는 모든 이해관계인이라고 이해하는 것이 타당할 것이다.

31) 이해완은 예외적인 경우이기 하지만 주연배우가 영화의 구체적 내용에 창작적으로 관여하는 경우에는 실연자로서의 지위와는 별도로 영상저작물의 공동저작자가 될 수 있고, 시나리오 작가 등도 그러한 점에서 다르지 않다고 주장한다. 이 견해는 일본법의 해석론에 의거한 것이긴 하지만, ‘창작자 원칙’에 따라 영상저작물을 실제로 창작한 자가 누구인지를 결정하는 문제는 결국 사실인정(事實認定) 문제에 귀착되는 것이므로, 예외적인 사례를 들어 이 점을 강조한 것이 아닌가 생각된다.

여기서 유의할 것은, 방송사업자가 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 영상저작물을 제작함에 있어서 그 전체를 기획하고 책임을 지는 위치에 있다면, 방송사업자가 바로 위에서 언급한 “영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리”를 양도받게 되는 영상 제작자에 해당한다는 점이다.<sup>32)</sup>

### (3) 영상저작물인 방송콘텐츠에 저작권법 제9조의 적용 가능성

한편, 전술한 것처럼 영상저작물의 저작자를 결정하는 데에는 창작자원칙에 따라 저작권법 제2조 제2호가 적용되어야 할 것이지만, 문제는 제2조 제2호의 예외 규정인 영상저작물이 업무상 작성한 저작물에 해당하는 경우이다.<sup>33)</sup> 이러한 경우 저작권법 제9조가 적용되는 결과 법인 등 사용자가 영상저작물의 저작자가 될 수 있을지가 문제된다. 이에 관한 우리나라 학설을 소개하면 다음과 같다(박성호, 2007).

제1설은 영상저작물에도 저작권법 제9조가 적용될 것이지만 영상저작물에는 제작자, 감독, 출연자 등 여러 사람의 명의가 나오는데 누구의 명의가 중요한 것인가는 여전히 해결할 수 없는 문제이므로 저작명의요건(著作名義要件)과 관련하여 볼 때 저작권법 제9조는 사실상 영상저작물에는 적용될 여지가 거의 없고, 예외적으로 문화영화나 뉴스영화 등에 적용될 뿐이라고 한다(황적인·최현호, 1990).

제2설은 영상저작물의 저작자를 정하려면 창작자 원칙을 규정한 저작권법 제2조 제2호가 적용되어야 할 것이고, 또한 영상저작물이 업무상 작성한 저작물에 해당하는 경우에는 제9조가 적용되어야 할 것이라는 견해이다. 이에 따르면 영상저작물에 관한 특례규정(제5장의 제99조 내지 제101조)은 제9조가 적용되지 않는 경우에 적용되는 것으로 해석된다고 한다(장인숙, 1996).

생각건대, 영상저작물에도 저작권법 제9조가 당연히 적용된다고 할 것이다. 오늘날 영상저작물의 제작 실태에 비추어 보면, 상당수의 영상저작물은 업무상 작성한

32) 우리나라 저작권법 제2조 제14호 참조.

33) 참고로 우리나라 저작권법 제2조 제31호(업무상 저작물)와 제9조(업무상 저작물의 저작자)를 결합하여 이를 요건별로 분석하면, 법인 등 단체가 저작물의 저작자로 의제(擬制)되기 위해서는, ① 법인 등 사용자(使用者)가 저작물의 작성에 관하여 기획(企劃)할 것, ② 저작물이 법인 등의 업무에 종사하는 자에 의하여 작성될 것, ③ 업무상 작성하는 저작물일 것, ④ 저작물이 법인 등의 명의로 공표될 것, ⑤ 저작물의 작성 당시 계약 또는 근무규칙 등에 다른 정함이 없을 것 등의 각 요건을 갖추어야 한다.

저작물에 해당한다고 말할 수 있을 것이다. 방송사업자가 제작하는 TV 드라마는 그 전형적인 예이다. 특례조항 중 저작권법 제100조 제1항은 영상저작물의 저작자가 누구인가를 결정하는 규정이 아니라 영상제작자에게 저작재산권이 양도 추정된다는 것을 정한 조항일 뿐이다. 생각건대, 방송국이나 영화사를 명기(明記)하는 ‘○○○기획·제작’ 또는 ‘△△△제작·제작’이라는 표시만이 저작권법 제9조의 저작명의요건에 해당한다고 할 것이고, 감독, 출연자 등의 표시는<sup>34)</sup> 업무 분담 표시에 불과한 것으로 보아야 할 것이므로 제2설이 타당하다고 할 것이다. 우리나라 하급심 재판례(裁判例)도 제2설의 입장을 취하고 있다.<sup>35)</sup>

#### (4) 소결 : 저작권법 제9조와 제100조 제1항의 조화로운 해석

그러므로 영상저작물에 관한 특례 규정인 저작권법 제100조 제1항은 영상저작물이 업무상 작성한 저작물에 관한 저작권법 제9조의 요건에 해당하지 않는 경우에 그 유통을 원활히 하고 그 권리관계를 명확히 하기 위하여 적용되는 규정이라고 보아야 한다.

따라서 영상저작물이 저작권법 제9조의 요건을 갖추어 법인 등 사용자인 방송사업자(즉, 영상제작자)가 영상저작물의 저작자가 되는 경우에는, 당해 영상저작물을 이용하는 데에 필요한 복제권이나 배포권 등은 당연히 그 저작자인 방송사업자(영상제작자)에게 귀속되므로(박성호, 2006; 정상조 편, 2007 참조), 제100조 제1항은 적용될 여지가 없게 된다.

### 3) 저작인접물로서의 방송콘텐츠의 보호

저작인접물로서의 ‘방송’ 그 자체 혹은 ‘방송물’이란 음·영상 또는 음과 영상 등의 정보로서 창작성이 인정되지 않는 것을 말한다고 할 것이다. 우리나라 저작권법 제2조 제9호는 “방송을 업으로 하는 자”를 방송사업자라고 정의한다. 또한 저작권법은

34) 이것을 엔터테인먼트 업계에서는 크레딧(credit)이라고 부르는데, 크레딧이란 영화의 스크린이나 포스터, 예고편, 그 밖의 선전 매체에 아티스트가 영화제작에 기여한 바를 나타내는 표시이다. 크레딧은 아티스트를 영화작품과 관련짓게 하고 동시에 각각의 기여 형태를 나타낸다(福井健策 編著, 2003).

35) 서울고법 2000. 9. 26. 자 99리319 결정; 서울지법 2003. 7. 11. 선고2001가합40881 판결.

방송사업자의 방송이 저작권접권에 의해 보호받기 위해서는 “대한민국 국민인 방송사업자의 방송”이거나 “대한민국 내에 있는 방송설비로부터 행하여지는 방송” 또는 “대한민국이 가입 또는 체결한 조약에 따라 보호되는 방송으로서 계약국의 국민인 방송사업자가 당해 계약국 내에 있는 방송설비로부터 행하는 방송”이어야 한다고 규정한다.<sup>36)</sup>

또한 저작권법 제2조 제8호는 방송이라 함은 “공중송신 중 공중이 동시에 수신하게 할 목적으로 음·영상 또는 음과 영상 등을 송신하는 것을 말한다”고 정의하고 있는데, 위 같은 조 제7호는 공중송신을 “저작물, 실연·음반·방송 또는 데이터베이스를 공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공하는 것을 말한다”고 정의한다. 이러한 정의에 따라 방송에는 무선통신에 의한 것은 물론이고 유선통신에 의한 송신도 일괄하여 방송으로 취급된다. 따라서 저작권법상의 방송에는 지상파방송, 위성방송, 유선방송 등이 모두 해당된다.

방송사업자는 수많은 방송콘텐츠를 일반 공중에게 송신하기 때문에 자신의 방송콘텐츠를 보호하기 위해서는 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물을 저작권으로 보호받는 것보다는 저작권접물인 ‘방송’ 그 자체를 보호받는 것이 더 간편할 수 있다. 그 이유는 ‘방송’ 그 자체를 이루는 음·영상 또는 음과 영상 등의 정보에 창작성이 인정되지 않더라도 저작권접권에 의한 보호가 가능하기 때문이다. 방송사업자에게 저작권접권이 인정되면, 방송사업자는 그의 방송을 복제할 권리를 갖게 되고,<sup>37)</sup> 또한 그의 방송을 동시에 중계방송할 권리를 갖게 된다.<sup>38)</sup>

#### 4) ‘포맷권’의 보호 문제

##### (1) 일반론

TV 프로그램과 같은 방송콘텐츠에 특유한 것으로서 ‘포맷권(format right)’ 판매라는 방송업계의 일종의 영업모델이 있다. 특히 이것은 리얼리티쇼나 게임쇼 등과

36) 우리나라 저작권법 제64조 제3호 참조.

37) 우리나라 저작권법 제84조.

38) 우리나라 저작권법 제85조.

같은 버라이어티 프로그램 장르에서 특유한 것으로서 달리 표현하자면 일종의 TV 프로그램에 대한 리메이크를 허락하는 것과 유사하다. 다시 말해 TV 드라마에 대해서는 리메이크권을 판매하는 것(즉, 리메이크권 이용허락계약)이 대부분이고, 리얼리티쇼(가령, 1막 2일)나 게임쇼(가령, 상상플러스)에 대해서는 포맷권을 판매하는 것(즉, 포맷권 이용허락계약)이 대세를 이룬다.

포맷권의 판매를 좀 더 알기 쉽게 설명하면, 어느 게임쇼에서 고유한 약속 사항이나 스튜디오의 세트 구성이나 각종 필요 도구, 게임쇼 특유의 진행방식, 사회자의 결정적 대사나 포즈 등의 총체를 하나의 ‘권리’로서, 해외의 방송국에 라이선스(이용허락)하는 것이다. 이것에 의해 해외 방송국은 현지의 탤런트를 캐스팅하여 한국에서 방영되었던 게임쇼와 유사한 쇼를 제작할 수 있게 된다. 가령, “무한도전” 등이 이러한 포맷권 이용허락이 이루어져 실제로 해외(스웨덴)에서 제작될 예정이라고 한다.

포맷권 라이선스의 최대문제는 과연 그것이 ‘권리’라고 말할 수 있는 것인가 하는 점이다. 즉, 저작권이나 부정경쟁방지법에서 보호되는 권리인 것인가 그렇지 않으면 그러한 보호가 미치지 않는 단순한 아이디어의 집적에 지나지 않는 것인가 하는 점이다. 무릇 포맷권 거래의 대상으로서 특정된 것은 충분히 ‘표현’으로까지 구체화된 것이어서, 단순한 ‘아이디어’ 이상의 것인 경우가 대부분일 것이지만, 문제는 제3자가 그러한 ‘아이디어’ 부분만을 베껴서 유사 프로그램을 만들어도 문제를 삼기 어렵다는 점에 있을 것이다. 그렇기 때문에 포맷권의 이용허락계약에 있어서는 부쟁(不爭)조항<sup>39)</sup>이나 그 포맷의 독점성을 보증하지 않는다는 내용, 다시 말해 유사 컨셉에 기초한 경쟁 프로그램이 발생하지 않는다고는 보증할 수 없다는 것을 규정하는 등 이용허락계약 상 여러 가지 대책을 세울 필요가 있다.

또한 영화의 리메이크 계약과는 달리 이용허락을 받은 사람은 그 포맷을 이용한 프로그램을 해외에서 판매하지 못하도록 한다거나, 동 프로그램에서 파생하는 프로그램 등을 제작하지 않는다고 규정하는 경우가 많다. 그러한 의미에서 TV 프로그램과 같은 방송콘텐츠의 포맷권 이용허락계약은 영화의 리메이크 이용허락계약에 비하면 이용허락자(포맷권자) 측에서 여러 가지 컨트롤 할 수 있는 가능성이 많다(內藤

39) 부쟁조항이란 이용허락을 받은 자는 어떠한 경우에도 여기에 이용허락 받은 포맷권의 유효성을 다투다거나 포맷권이 원 방송국의 권리라는 것을 다투다거나 해서는 안 된다는 식의 조항을 말한다.

篤, 2004).

리메이크권 이용허락계약이 우수한 시나리오를 그 대상으로 하는 것과 마찬가지로 포맷권 이용허락계약이란 참신한 프로그램 기획이 보편적 가치를 갖고 있어서 계약의 대상이 되는 것이라고 말할 수 있다. 특히 새로운 형태의 엔터테인먼트 계약 유형인 포맷권 거래는 말하자면 해외에서의 해적판 대책으로서도 바람직한 것이라고 말할 수 있다.

과거 우리나라는 봄, 가을 프로그램 개편시기가 되면 방송국 PD들이 부산에 내려가 일본 상업방송이 수신되는 호텔을 방을 빌린 다음 2~3주간 일본 TV프로그램을 보면서 일본의 각종 버라이어티쇼를 베끼는 경우가 많았다고 한다. 최근에는 국내 모방송국이 일본의 후지텔레비전의 “트리비아의 샘”의 포맷을 베꼈다고 하여 문제가 된 적이 있고, 이 사례는 일본의 유명 엔터테인먼트 변호사의 실무지침서에도 소개되어 있다(八代英輝, 2005).

## (2) 저작권법에 의한 보호와의 비교

TV 드라마와 같은 방송콘텐츠의 포맷권을 이용허락하는 경우나 게임쇼와 같은 방송콘텐츠의 포맷권을 이용허락하는 경우는 저작권법에 의한 보호와 관련하여 문제가 있을 수 있다. 그 이유는 저작권법은 표현을 보호하는 것이지 아이디어를 보호하는 것이 아닌데, 포맷의 경우는 아이디어의 영역에 속하는 것이 많기 때문이다.

구체적으로 말하면, 포맷을 이루는 것은 특정 버라이어티 프로그램의 아이디어나 구성, 출연방식, 여러 가지 규칙, 무대세트, 디자인 등을 패키지로 한 것을 하나의 권리로서 거래의 대상으로 하는 것이다. 그런데 이 중에서 무대세트나 디자인은 별개의 미술저작물로서 보호를 받을 수도 있겠지만, 프로그램의 아이디어나 구성, 출연방식, 각종 규칙 등은 아이디어에 해당하여 저작권법에 의한 보호를 받을 수 없게 될 것이기 때문이다.

그렇다면, 구태여 포맷권 이용허락을 받으려고 하는 까닭은 무엇일까? 그것은 바로 아이디어의 집행과정에서 얻을 수 있는 각종 연출과정에서의 노하우이다. 이렇게 함으로써 불필요한 시행착오를 줄이고 게임쇼나 리얼리티쇼의 완성도를 한층 높일 수 있을 것이다.

## 2. 부정경쟁방지법

부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률(이하, ‘부정경쟁방지법’으로 줄임)은 “국내에 널리 인식된 타인의 성명, 상표, 상품의 용기·포장, 그 밖에 타인의 상품 또는 영업임을 표시한 표지”를 보호대상으로 한다.<sup>40)</sup> 즉, 부정경쟁방지법은 타인의 널리 알려진 성명, 상표 등과 같은 일정한 표지(標識)를 무단 사용함으로써 상품주체 또는 영업주체에 관하여 일반 소비자의 혼동을 초래하는 경우에 부정경쟁방지법에 의해 그러한 부정경쟁행위를 하지 못하도록 금지하는 것을 본질로 한다.

이와 같이 부정경쟁방지법은 널리 알려진 타인의 상품표지나 영업표지를 보호하는 것이다. 그리고 이때의 상품표지나 영업표지에 해당하는, 가령 상표 또는 서비스표(service mark)는 설령 그것이 상표법에 의해 보호받을 수 없는 미등록 상표인 경우라도 그 상표나 서비스 표가 국내에 널리 알려진 경우라면 부정경쟁방지법에 의한 보호를 받을 수 있다. 따라서 만일 방송콘텐츠를 부정경쟁방지법에 의해 보호하고자 시도하는 경우, 그 보호의 대상은 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물이나 저작인접물로서의 ‘방송’ 그 자체가 아니라, 방송콘텐츠를 구성하는 저작물이나 저작인접물의 널리 알려진 표지, 즉 제호(題號)가 될 것이다.

문제는 방송콘텐츠를 구성하는 TV 드라마나 예능 프로그램의 제호가 과연 부정경쟁방지법에 의해 보호 가능한 상품표지나 영업표지에 해당하는가 하는 점이다. 결론부터 말한다면, TV 드라마나 예능 프로그램의 제호가 부정경쟁방지법의 보호대상인 상품표지 또는 영업표지로서의 식별성을 갖는다고 일률적으로 쉽게 단언하기는 어려울 것으로 생각된다. 가령, TV 드라마 <주몽>의 시청률이 40%를 넘었다고 하더라도, 그 제호인 <주몽>은 역사상의 인물을 지칭하는 것이기 때문에 이를 사용하여 제3자가 소설을 쓰거나 영화를 만든 경우에 방송사업자가 그 제3자를 상대로 부정경쟁행위를 주장하기는 쉽지 않을 것이다(정경석, 2008). 그러나 이에 반하여 방송사업자가 기획하여 제작한 예능프로그램의 예컨대 <무한도전>과 같은 제호는 만일 그 제호가 국내에서 널리 알려진 경우라면 ‘주몽’과 비교할 때 부정경쟁방지법에 의한 보호를 받기가 좀 더 수월할 수도 있을 것이다.

40) 부정경쟁방지법 제2조 제1호 가목 및 나목.

참고로 미국의 경우 판례는 저작물의 제호를 저작권법에 의한 보호보다는 부정경쟁(unfair competition)이나 부정이용(misappropriation) 등의 법리에 의해 보호하고자 하는 경우 일반적인 경향이다. 방송콘텐츠에 관한 사건은 아니지만 미국 판례는 헤밍웨이가 쓴 희곡 제5열(The Fifth Column)은 일반 공중에게 그의 희곡을 연상시키거나 연관을 갖게 할 정도의 2차적 의미를 취득하였으므로 다른 사람이 제5열 분대(Fifth Column Squad)라는 영화 제목을 사용하는 것은 부정경쟁행위에 해당한다고 판시한 바 있다.<sup>41)</sup>

### 3. 민법

방송콘텐츠의 법적 보호 문제에 관해서는, 만일 저작권법이나 부정경쟁방지법에 의해 보호받기 어려운 경우라 하더라도 민법의 일반 불법행위 법리<sup>42)</sup>에 의한 보호 문제가 제기될 수 있다. 요컨대, 이때에는 법적으로 보호할 가치가 있는 방송사업자의 이익을 제3자가 위법하게 침해한 경우에 불법행위의 법리에 의해 보호받을 수 있게 될 것이다.

참고로 방송콘텐츠에 관한 판례는 아니지만 우리나라 하급심 판결 중에는 인터넷에 공개된 정보를 위법하게 이용한 경우와 관련하여 “인터넷에 공개된 정보는 저작권법에 따라 배타적인 권리로 인정되지 않는 한 제3자가 이를 이용하는 것은 원칙적으로 자유”라고 전제한 다음 그러나 이러한 정보를 “부정하게 스스로의 이익을 꾀할 목적으로 이를 이용하거나 손해를 줄 목적에 따라 이용하는 등 특별한 사정이 있는 경우에는 홈페이지를 통하여 인터넷에 공개한 정보를 무단으로 이용하는 행위가 법적으로 보호할 가치가 있는 상대방의 이익을 침해하는 위법한 행위에 해당하여 불법행위가 성립할 수도 있다”고 판시한 바 있다.<sup>43)</sup>

41) Hemingway v. Film Alliance of the U.S., Inc., 174 Misc. 725, 21 N.Y.S. 2d 827(1940).

42) 우리나라 민법 제750조 참조.

43) 서울중앙지법 2007. 6. 21. 선고 2007가합16095 판결.

## 4. 디지털 환경 하에서의 새로운 입법 동향

아날로그 환경 하에서의 방송콘텐츠의 법적 보호 문제는 디지털 환경이 전개되면서 그 법적 보호 방안이 좀 더 체계화되고 입체화될 필요가 있다는 지적이 대두된다. 그런데 이 문제와 관련하여 우리나라는 온라인디지털콘텐츠산업발전법(이하, ‘온디콘법’으로 줄임)을 제정함으로써 방송콘텐츠가 저작권법이나 부정경쟁방지법, 나아가 민법에 의한 일반 불법행위의 법리에 의해서도 보호되기 어려운 경우 온디콘법과 같은 새로운 입법에 그 법적 보호를 도모할 여지가 마련되어 있다.

온디콘법 제18조 제1항은 “누구든지 정당한 권한 없이 타인이 상당한 노력으로 제작하여 표시한 온라인콘텐츠의 전부 또는 상당한 부분을 복제 또는 전송하는 방법으로 경쟁사업자의 영업에 관한 이익을 침해하여서는 아니된다”고 규정하여 온라인디지털콘텐츠제작자가 제작한 온라인콘텐츠를 경쟁사업자가 무단복제·전송하여 영업상 이익을 침해하는 행위를 금지하고 있다. 또한 온디콘법에 의한 보호를 받기 위해서는 일정한 콘텐츠를 디지털화 하는 데에 ‘상당한 노력’이라는 요건을 갖추어야 하며, 그 외에도 일정한 사항을 온라인디지털콘텐츠에 ‘표시’하여야 한다. 이러한 표시 요건을 갖추면 표시한 날로부터 5년간 보호를 받게 된다.

따라서 방송콘텐츠를 디지털화 하여 온라인으로 전송하는 경우에 일정한 표지를 부착하는 경우 방송사업자는 온디콘법에 의한 보호를 받을 수 있게 된다. 다만 온디콘법의 한계는 지상파로 전송되는 방송콘텐츠는 보호할 수 없으며 디지털화 되어 온라인으로 전송되는 ‘온라인디지털콘텐츠’<sup>44)</sup>에 해당하는 방송콘텐츠만을 보호할 수 있다는 점이다. 또한 온디콘법 제21조는 디지털콘텐츠제작자가 저작권법에 의해 보호되는 경우에는 저작권법이 우선 적용되도록 하고 있다. 따라서 저작권법에 의해 보호받을 수 없는 온라인디지털콘텐츠제작자의 경우에만 온디콘법에 의한 보호를 받을 수 있게 된다. 이에 따라 방송콘텐츠를 디지털화 하여 온라인으로 전송하는 방

44) 우리나라 온디콘법 제2조 제1호는 ‘온라인디지털콘텐츠’를 “정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제2조 제1항 제1호의 규정에 의한 정보통신망에서 사용되는 디지털콘텐츠를 말한다”고 정의하고 있다. 또한 정보통신망이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제2조 제1항 제1호는 ‘정보통신망’을 “전기통신기본법 제2조 제2호의 규정에 따른 전기통신설비를 이용하거나 전기통신설비와 컴퓨터 및 컴퓨터의 이용기술을 활용하여 정보를 수집·가공·저장·검색·송신 또는 수신하는 정보통신체제를 말한다”고 정의하고 있다.

송사업자의 경우에도 저작권법에 의해 보호를 받을 수 없는 경우에만 온디콘법에 의한 보호를 받을 실익(實益)을 갖게 된다.

## Ⅳ. 방송콘텐츠의 법적 보호와 관련된 국내외 재판례

저작권법을 중심으로 방송콘텐츠의 법적 보호와 관련된 국내외 재판례(裁判例)를 우리나라를 비롯하여 미국, 영국, 독일, 일본 순으로 살펴보고자 한다.

### 1. 한국

#### 1) '인터넷방송'과 저작권법상의 방송

가장 주목해야 할 판례로는 인터넷방송이 저작권법상의 방송에 해당하는지 여부에 관한 대법원 판결이다. 사안은 피고 한국기독교인터넷방송이 원고 극단 현대극장의 뮤지컬 공연(지저스 크라이스트 슈퍼스타)을 무단 녹화하여 1997년 12월 29일부터 2000년 7월 6일까지 피고의 인터넷 홈페이지에 올려놓음으로써 VOD 방식으로 인터넷 방송을 한 것에 관한 것이었다. 위 사건에서 원고는 피고의 행위가 복제권 및 방송권 침해에 해당한다고 주장하였다.

위 사건에서 대법원은 “방송에는 일반 공중으로 하여금 동시에 수신하게 할 목적으로 유·무선통신의 방법에 의하여 음성 등을 송신하는 것뿐만 아니라 그와 달리 방송이 서버까지만 송신이 되고 일반 공중이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 인터넷을 통하여 그에 접속하여 비로소 서버로부터 개인용 단말기까지 송신이 이루어지는 ‘인터넷방송’과 같은 전송도 포함된다”고 판시하였다.<sup>45)</sup> 대법원 판결은 우리나라 구 저작권법(2000. 1. 12. 법률 제6134호로 개정되기 전의 것) 제2조 8호의 방송 개념과 관련된 것이었고 인터넷방송이 저작권법상의 방송에 해당하므로 피고의 행위는 방송권 침해에 해당한다고 판시한 것인데, 이에 관해서는 다음과 같은 비판적

45) 대법원 2003. 3. 25. 선고 2002다66946 판결.

검토가 가능할 것이다.

구 저작권법 2조 8호는 방송을 “일반공중으로 하여금 수신하게 할 목적으로 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 음성·음향 또는 영상 등을 송신하는 것(차단되지 아니한 동일구역 안에서 단순히 음을 증폭송신하는 것을 제외한다)을 말한다”고 규정하였다. 즉, 구 저작권법의 위 규정에는 현행 저작권법 제2조 제8호의 방송의 정의 규정에서 명시하고 있는 공중에 의한 동시 수신 요건이 빠져있었다. 그럼에도 불구하고 문제는 법 규정상 동시성 요건이 기술되어 있지 않더라도 방송이란 개념 자체에 내재적으로 동시성이 전제되어 있다고 볼 수는 없을 것인가 하는 점이였다. 구 저작권법의 방송 요건을 분석하면, 첫째는 일반 공중이 수신할 수 있도록 의도된 송신만을 방송이라고 할 수 있다. 둘째로 유선방송과 무선방송 모두 구별 없이 방송이 된다. 따라서 공개성의 요건을 충족하는 유선방송은 저작권법상의 방송이 된다. 셋째로 ‘차단되지 아니한 동일구역 안에서 단순히 음을 증폭 송신하는’ 것은 방송이 아니고 공연이 된다(최경수, 1990; 박문석, 1993, 박성호, 1996).

첫째 요건과 관련하여 전통적으로 방송도 공연과 마찬가지로, 공중, 즉 다수의 사람이 ‘동시에’ 수신하는 것을 전제로 한 것으로 이해하여야 하기 때문에 쌍방향의 방송이나 송신의 경우에 적합한 정의라고 할 수 없을 것이다. 따라서 우리 법에서 말하는 방송이 디지털 송신의 개념까지 염두에 두고 입안되었다고 말하기는 어렵다(최경수, 1995).<sup>46)</sup> 이와 같이 구 저작권법상의 방송 개념은 일반 공중에 의한 수신 동시성을 전제로 한 것이다.

그럼에도 구 저작권법에 관해 해설한 우리나라 거의 대부분의 교과서들은 구 저작권법상의 방송이 ‘수신의 동시성’을 전제로 한 것인지 여부에 관하여 침묵하였거나 설명하지 않았다.<sup>47)</sup> 그러한 점에서 구 저작권법의 방송 개념에 관하여 대법원

46) 최경수는 전통적으로 방송도 공연과 마찬가지로, 공중, 즉 다수의 사람이 ‘동시에’ 수신하는 것을 전제로 하기 때문에 쌍방향의 방송이나 송신의 경우에 적합한 정의라고 할 수 없을 것이라고 주장했다. 이는 구 저작권법의 방송 개념이 법문상(法文上)으로 수신의 동시성이 명시되어 있지 않지만 해석상으로는 그 수신의 동시성을 전제로 한다는 점을 밝힌 것이다. 이와 관련하여, 필자는 1996년 발표한 구 저작권법에 관한 논문에서 최경수의 두 논제(위성방송과 저작권 및 멀티미디어와 저작권)의 취지를 종합하여, 방송이란 “일반 공중이 수신할 수 있도록 의도된 송신만을 방송이라고 할 수 있다. 즉, 다수인이 동시에 수신하는 것을 전제로 한 것이다.”고 기술한 바 있다.

47) 오히려 장인숙(1996)은 “근래 보급되기 시작한 데이터베이스가 가입자에게 온라인으로 정보를 공급하는데, 그 정보가 저작물의 요건을 갖추었을 때에는 저작물의 방송에 해당되는 것이다”

2003. 3. 25. 선고 2002다66946 판결과 같이 법리적으로 이해하기 어려운 판결이 나온 것은 결코 우연이 아니라고 생각한다.<sup>48)</sup> 둘째 요건과 관련하여 구 저작권법은 무선과 유선 양자를 모두 방송 개념으로 포괄하고 있다. 이 점은 현행 저작권법도 마찬가지이다.

## 2) 벅스뮤직의 스트리밍 서비스와 저작권법상의 전송

전술한 대법원 2003. 3. 25. 선고 2002다66946 판결은 인터넷방송에 대해서도 저작권법상의 방송에 해당할 수 있다고 판시하였으나, 2000. 1. 12. 법률 제6134호로 저작권법이 일부 개정되어 같은 해 7. 1.부터 개정 내용이 시행되면서 수신의 동시성과 일방향성을 전제로 하는 방송과, 수신의 이시성(異時性)과 쌍방향성을 내용으로 하는 전송으로 준별(峻別)하게 되었고, 이러한 상황 하에서 이른바 ‘벅스뮤직’ 사건이 발생하였다.

위 사건의 사실관계는 다음과 같다. 벅스뮤직은 인터넷 사이트에서 스트리밍 방식을 이용하여 이용자들에게 실시간으로 음악 청취 서비스를 제공하고 있었다. 이에 대해 신청인인 한국음원제작자협회는 자신이 신탁관리하는 음반제작자의 권리 중 복제권 등이 침해되었음을 이유로 침해금지가처분 신청을 하였다. 피신청인인 벅스뮤직은 신청인의 위와 같은 주장에 대하여 스트리밍 방식에 의한 음악 청취 서비스 제공은 인터넷 방송에 해당하는 것이므로, 벅스뮤직은 저작권법상의 방송사업자에

---

고 함으로써 수신의 ‘동시성’을 전제하지 않는 디지털 송신도 방송 개념에 포함되는 것처럼 기술하였다. 단지 오승종·이해완(1999)만이 최경수의 글을 인용하면서 “원래 방송은 공연과 마찬가지로 공중, 즉 다수의 사람이 ‘동시에’ 수신하는 것을 전제로 하기 때문에 쌍방향의 방송이나 송신의 경우에 적합한 정의라고 할 수는 없다”고 하였다.

48) 그러한 점에서 구 저작권법상의 “방송의 개념이 전송을 포함하는 넓은 의미로 해석될 수 있다고 판시한 대법원 2003. 3. 25. 선고 2002다66946 판결은 전송권의 개념을 명시적으로 규정하기 위한 저작권법 개정이 이루어지기 이전의 구 저작권법상의 방송 개념을 지나치게 확대한 해석론에 해당되고, 그러한 해석론을 아무런 비판도 없이 형사책임의 판단에 그대로 원용한 서울지법 2003. 7. 7. 선고 2002노11814 판결은 확대해석을 금하는 죄형법정주의에 정면으로 반하는 판결이다”라는 비판이 제기된다(정상조, 2004). 이에 반하여, 위 대법원 판결은 “방송이 전송을 포괄하는 상위 개념으로 작용할 수 있음을 충분히 보여주었[고], 대법원 판결과 동일한 논리로 『뮤지컬 녹화물을 스트리밍 서비스한 행위는 전송행위가 아니라 방송행위에 해당된다』고 판시한 서울지방법원의 판결(2003. 7. 7. 선고 2002노11814)도 있었다”고 하면서 긍정적인 뉘앙스의 평가를 하는 견해도 있다(방석호, 2007b).

해당하고 따라서 저작권법 제68조<sup>49)</sup>에 의하여 신청인은 피신청인에게 판매용 음반의 방송 사용에 대한 보상청구권을 가질 뿐이고 복제권 등의 침해를 이유로 음악 청취 서비스의 중단을 요구할 수 없다고 주장하였다.

이에 대해 서울지법은 “이 사건 음악 청취 서비스는 개별적인 이용자들이 서로 다른 시간에 동일한 내용의 음악 청취 서비스를 이용할 수 있음을 특징으로 하므로 설령 다수의 이용자가 같은 시간에 동일한 내용의 음악 청취 서비스를 받을 가능성이 있다 하더라도 그 이유만으로 저작권법 제2조 제8호의 동시성 요건을 충족하지 못하여 방송에 해당한다고 볼 수 없고” 따라서 “피신청인과 같이 전송을 업으로 하는 자에게 함부로 방송사업자의 지위를 인정할 수 없다”고 판시하여 신청인의 복제권 등의 침해금지가처분 신청을 받아들였다.<sup>50)</sup>

### 3) 디지털 위성방송에 대한 기술적 보호조치

디지털 위성방송사업자는 방송 프로그램의 불법적인 무료 시청을 방지하거나 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물의 불법복제를 방지하기 위하여 방송에 대한 ‘수신제한시스템’(Conditional Access System, CAS) 또는 이를 위한 암호화 시스템인 컨트롤 워드(control word) 또는 스마트카드를 개발·도입하고 있다. 그런데 이러한 시스템에 대하여도 해킹 등 무력화 기술이 함께 발달했다(조정욱, 1997).

문제는 이러한 수신제한시스템과 암호화 시스템을 무력화 시키는 기술을 개발하여 제공하는 것이 저작권법상의 저작권 및 저작인접권을 침해하는 행위로 간주되는지 여부이다. 이와 관련하여 서울중앙지법은 위성방송의 도시청(盜視聽)을 막기 위하여 서비스 미가입자에게는 화면이 찌그러져 보이도록 방송을 내보내는 ‘스크램블’(scramble)을 무력화시키는 기술을 수출해 유럽·아랍권 위성방송업체들에 큰 피해를 입힌 IT업체 대표들을 저작권법 위반으로 형사처벌하는 판결을 선고하였다.<sup>51)</sup>

서울중앙지법 형사11단독 노태악 부장판사는 2007년 1월 5일 해외 위성방송 기술 보호 조치를 무력화시키는 기술을 수출한 혐의(저작권법 위반 등)로 기소된 D사 대

49) 우리나라 현행 저작권법 제82조 참조.

50) 서울지법 2003. 9. 30.자 2003카합2114 결정.

51) 서울중앙지법 2007. 1. 5. 형사 판결(판결 원문을 입수하지 못한 관계로 선고 일자 불확정); 연합뉴스 2007. 1. 5.자 기사 참조.

표 정모씨와 O사 대표 이모씨에게 각 징역 8월에 집행유예 2년을, H사 대표 심모씨에게 징역 6월에 집행유예 2년을 선고하였다고 밝혔다. 그리고 D사 등 3개 법인에게는 각 벌금 3천만 원을 선고하였다. 법원은 판결문에서 “피고인들이 해외에 불법 위성방송 수신기를 수출하고 이를 구입한 사람들에게 위성방송의 ‘컨트롤 워드’(암호화된 신호를 해독하는 데이터)에 관한 정보를 실시간 송신해 해외 방송업체의 기술적 보호조치를 무력화하는 기술을 제공한 것은 저작권법에 저촉되는 행위이다”고 판시하였다.

위 사건의 피고인인 정씨와 이씨는 2005년 10월부터 지난해 6월까지 ‘공짜 위성방송 시청’이 가능한 불법 수신기 3만 5천여 대(35억 원 상당)를 중동·유럽에 판매한 혐의로, 심씨와 이씨는 2005년 5~6월 폴란드 위성방송을 무료로 볼 수 있는 수신기 4천대(1억 5천만 원 상당)를 판매하며 관련 프로그램도 제공한 혐의로 각 서울중앙지법에 의해 기소되었고 서울중앙지법에 의해 유죄 판결을 선고받은 것이다. 피고인들이 기술적 보호조치를 무력화 하는 기술 등을 제공함에 따라 피해를 입은 위성방송 서비스는 ‘쇼타임’(중동·유럽), ‘노바’(그리스), ‘ADD’(아랍에미리트), ‘사이프러 플러스’·‘폴셋’(폴란드), ‘디지털크’(터키), ‘MCT’(유럽) 등이며 피해를 입은 방송사업자들이 국내 로펌을 통해 고발하면서 수사가 진행된 바 있었다.<sup>52)</sup>

## 2. 미국

### 1) 저작권법상 공연권에 의한 방송의 보호

전술한 것처럼 대륙법계 국가와는 달리 미국 저작권법에는 저작인접권 제도가 존재하지 않는다. 따라서 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물과는 별개로 방송 그 자체도 저작물로서 보호된다. 방송콘텐츠 중에서 라디오방송은 ‘녹음물’로서, TV방송은 ‘영화 그 밖의 시청각 저작물’로서 보호 대상이 된다.

미국 저작권법은 공연권(the right of public performance), 즉 ‘공개적으로 실연(實演)하는 권리’로서 “언어, 음악, 연극 및 무용저작물, 무언극 및 영화 그 밖의 시

52) 연합뉴스 2007. 1. 5.자 기사 참조.

청각 저작물의 경우 저작권이 있는 저작물을 공중에게 실연...하거나 또는 이를 허락하는 배타적 권리”를 인정하고 있다.<sup>53)</sup> 여기서 ‘실연’(perform)이란 “직접적으로 또는 어떤 장치나 공정에 의하여 그 저작물을 낭독, 표현, 연주하거나 또는 상연하는 것을 의미하거나 또는 영화나 그 밖의 시청각 저작물의 경우 연속적으로 그 영상을 보여주거나 그에 수반되는 소리를 들을 수 있도록 하는 것”을 말한다고 정의한다.<sup>54)</sup> 따라서 실연에는 전시 이외의 모든 것을 ‘공중에게 전달하는 것’이 포함된다. 따라서 우리나라 저작권법상 상연, 연주, 상영, 공중송신에 해당하는 것은 미국 저작권법상 공개적 ‘실연’에 해당한다. 요컨대, 우리 저작권법의 공중송신권에 속하는 무선방송이나 유선방송도 모두 공연권(public performance right)에 해당한다.

한편, ‘공개적으로’(publicly) 실연하는 것이란 직접적으로 또는 어떤 장치나 공정을 이용하여 간접적으로 ① 공공장소에서 또는 ② 공중에 대해서, 실연하는 경우에 ‘공중에게’ 실연하는 것에 해당하게 된다. 어떤 장치나 공정을 이용하여 간접적으로 실연하는 것이란 송신 또는 그 밖에 전달하는 것(transmit or otherwise communicate)을 말한다. 이에 관한 미국 판례를 보면, 호텔 프론트가 비디오를 대여하여 호텔의 객실에 설치된 VTR을 통해 고객에게 이를 감상하게 한 경우와 관련하여, 호텔의 객실이 공공장소이거나 반(半)공공장소인지가 문제되었다. 호텔은 불특정 다수인이 이용하지만, 다른 한편으로 호텔의 객실은 투숙객에게는 자택의 방실과 같은 역할을 하기 때문이다. 판례는 “호텔 자체는 공중에게 개방되어 있는 것이 분명하지만, 호텔의 객실에 일단 투숙하면 개방된 장소라고 할 수 없다”고 하여 공개적 실연, 즉 공연을 부정하였다.<sup>55)</sup>

한편, 비디오대여점에서 대여한 비디오를 대여점 내에 설치된 별도의 방에서 대여점 측이 일괄 관리·조작하는 VTR로부터 수신하여 감상하는 경우와 관련하여, 비디오를 시청할 수 있도록 별도의 방(room)을 제공하는 경우 개개의 방에 있는 시청자는 특정인이라 하더라도 그 방의 장소적 성격이 공중에게 개방된 공공장소에 해당하므로 당해 비디오의 재생은 공중에게 실연한 것에 해당한다고 판시한 것이 있다.<sup>56)</sup>

53) 미국 저작권법 제106조 제4호.

54) 미국 저작권법 제101조.

55) Columbia Pictures Indus., Inc. v. Professional Real Estate Investors, Inc., 866 F. 2d 278 (9th Cir. 1989).

56) Columbia Pictures Indus., Inc. v. Redd Horne, Inc., 749 F. 2d 154(3d Cir. 1984).

‘송신’(transmit)의 의미에 대해 미국 저작권법 제101조는 “발신지점에서 떨어진 장소에서 영상 또는 음성을 수신할 수 있도록 어떤 장치나 공정에 의해 실연 또는 전신을 전달하는 것을 말한다”고 정의한다. 이와 같이 ‘송신’이라고 하기 위해서는 발신지점과 수신지점이 떨어져 있을 필요가 있다. 다만, 공공장소에 ‘송신’할 뿐 아니라 ‘그 밖에 전달하는 것’도 해당되는데, 전달이란 송신보다 넓은 의미를 가질 수 있는 것이 아닌가 하는 의문이 제기될 수 있지만, 여기서 말하는 전달이란 송신과 마찬가지로 발신지점과 수신지점이 떨어져 있을 필요가 있다고 해석된다.

## 2) 케이블방송과 저작권 문제

미국에서 케이블TV와 저작권과의 문제는, 1965년부터 1970년대 중반까지 케이블TV를 지상파방송의 보조설비로 간주하던 시기와 1970년대 중반 이후 케이블TV를 광역대통신시스템(multifaceted broadband communication system)으로 간주하여 별개의 독립 매체로 인식하는 시기로 나누어 살펴볼 수 있다(박문석, 1993).

FCC는 1965년 케이블TV를 규제하기 위한 규칙으로서 유선방송국에 의한 네트워크 프로그램의 복제를 금지하는 ‘네트워크 프로그램 복제금지의 원칙’(Network Non-duplication Rules) 등을 강제하였다.<sup>57)</sup> 1965년부터 1972년까지 FCC가 케이블TV에 대해 발동한 이러한 규제 문제만이 제기되었고, 케이블TV의 재전송에 대한 저작권 보호문제는 본격적으로 제기되지 않았다. 이와 관련된 사건으로 미 연방대법원은 유선방송국에 의한 프로그램의 단순한 재송신은 1909년 미국 저작권법에서의 ‘실연’(performance)에 해당하지 않는다고 판시하면서 저작권 침해를 인정하지 않았다.<sup>58)</sup> 구체적 실시(說示)에서 법원은 “방송에는 송신자와 수신자가 있는데, 전자는 능동적이고 후자는 수동적이다. 여기서 케이블TV는 수동적 수신자로서 수신자들의 청취력을 증가시키는 존재에 불과하므로 케이블TV는 저작권을 침해한 것이 아니다”

57) 그 밖에도 FCC가 유선방송국(CATV)을 규제하기 위해 강제한 규칙으로는, 특정 지역 내에서 비 네트워크 프로그램의 방송에 대하여 배타적 권리를 가진 공중파 방송국에게 동 프로그램의 유선재송신을 금지할 수 있는 권리를 인정하는 ‘비 네트워크 프로그램 배타성의 원칙’(Syndicated Program Exclusivity Rules; Syndex Rules), 유선방송국으로 하여금 동일 구역에 있는 ‘지역공중파방송국’의 방송을 의무적으로 재송신하도록 하는 ‘의무재송신의 원칙’(Must-Carry Rules) 등이 있다(정상기, 1994).

58) *Fortnightly Corp. v. United Artist Television, Inc.* 392 US 390(1968).

고 한 것이다. 동일 지역 내에서 이루어지는 재송신에 대한 이러한 입장은 원거리 재송신에 대해서도 그대로 적용되었다. 즉, 연방대법원은 1974년과 1909년 저작권법이 문제된 사건에서 전술한 *Fortnightly* 법리를 원거리 전파의 재송신으로까지 확장하였다.<sup>59)</sup>

한편, 1976년 미국 저작권법에서는 강제허락 제도를 도입함으로써 케이블TV와 관련된 저작권 문제를 해결하고자 하였다. 1909년 미국 저작권법은 케이블TV를 미처 예상하지 못하였기 때문에 전술한 FCC의 규칙들과 저작권 문제를 해결하기 위한 미 연방법원의 판결들이 있었지만 1976년 저작권법은 케이블TV 문제에 대해 강제허락이란 제도를 통하여 해결을 도모하게 된 것이다. 강제허락(compulsory license)이란 저작권자와 협상을 하였으나 이용허락을 받을 수 없었던 경우 저작권자에게 일정액의 이용료를 지급하는 것을 조건으로 이용자로 하여금 적법하게 일정한 방법으로 당해 저작물을 이용할 수 있게 하는 것을 말한다.<sup>60)</sup> 즉, 제111조에서는 케이블TV 등에 의한 2차 송신에 대한 강제허락, 제118조는 비상업적 방송에서 일정한 저작물의 이용에 대한 강제허락 등을 규정하고 있다.

59) *Teleprompter Corp. v. Columbia Broadcasting System, Inc.*, 415 US 394(1974).

60) 미국 저작권법상 강제허락이란 소정의 법정절차(statutory formalities)와 이용료의 지급을 준수하는 것을 조건으로 저작권자의 허락이 없는 경우에도 이용자로 하여금 저작물을 일정한 방법으로 이용할 수 있도록 법에 명문의 규정을 두어 허락하는 것을 말한다(Gorman & Ginsburg, 2002). 여기서 말하는 법정절차란, 가령 제115조에서 규정한 강제허락의 경우 이용자가 저작권자에게 사전에 이용의사의 통지(notice of intention)를 하도록 요구하는 것을 말한다. 저작물을 이용하는 일정한 방법은 저작물의 종류와 이용방법에 따른 권리와 이용자의 이익 상황을 반영하여 각기 다르게 규정되어 있다. 강제허락의 개념과 관련하여 유의할 것은, 가령 제114조에서 규정한 법정허락(statutory license)과의 상호관계이다. 미국 학자들은, 저작권 이용료의 지급이 없더라도 허락을 강제함으로써 면제(exemption)에 가까운 것으로 이해되는 제122조 소정의 법정허락의 경우를 예외로 하면, 양자는 동의어라고 이해하고 있다(Nimmer & Nimmer, 2007; Goldstein, 2001). 이에 반하여 일본의 학설은 양자를 준별(峻別)하여 이해한다. 즉, 강제허락은 저작권자와 이용조건을 협의하였지만 합의에 이르지 못한 경우 법에서 규정한 일정한 요건에 해당하는 때에는 보상금을 지급하게 하고 이용자에게 그 이용을 허락하는 것으로, 법정허락은 저작권자와의 협의 자체를 거치지 않고 법에서 규정한 일정한 요건에 해당하는 경우 소정의 보상금을 지급하면 이용자에게 그 이용을 허락하는 것으로 각 이해한다. 요컨대, 전자는 저작권자와의 협의를 전제로 하고 있고 후자는 그렇지 않다는 점에서 양자는 구별된다고 한다(半田正夫, 2007). 우리나라 저작권법의 해석상으로는 양자를 구별하지 않고 일률적으로 '법정허락'이란 용어만을 사용하므로 그 구별의 실익이 없다고 보는 견해가 유력하다(오승중, 2007; 이해완, 2007). 그러나 우리 저작권법의 개별 조문을 체계적으로 해석·이해하고자 하는 경우, 과연 그 구별의 실익이 없다고 할 수 있을 것인지는 의문이다(자세한 것은 정상조 편, 2007을 참조할 것).

### 3) 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠 보호 문제

방송콘텐츠의 기술적 보호조치에 의해 보호와 직접 관련된 사건은 아니지만, 기술적 보호조치에 의한 저작물 보호에 관한 사건으로 우선 RealNetworks 사건이 있다.<sup>61)</sup> 이 사건에서 신청인인 RealNetworks사의 프로그램에 의해서 포맷된 음성 및 영상정보와 멀티미디어 정보는 소위 RealMedia 파일로서 'Secret Handshake'라는 일종의 접근을 통제하는 인증장치에 의하여 신청인의 프로그램인 RealPlayer에만 전송되어 재생 가능하도록 되어 있었다. 그런데 피신청인인 Streambox VCR은 신청인의 이러한 접근통제기술(Secret Handshake)을 우회하여 마치 피신청인의 VCR이 신청인의 프로그램 RealPlayer인 것처럼 오인하게 함으로써 RealMedia 파일을 받을 수 있게 하였다. 또한 피신청인의 제품은 RealMedia 파일에 존재하는 복제금지 명령(Copy Switch)을 무시하고 동 파일을 전송 및 복제 가능하도록 하여 신청인의 복제방지기술인 'Copy Switch'를 우회하였던 것이다. 이 사건에서 미 연방지법은 접근통제기술과 복제방지기술을 무력화하는 제품의 판매를 금지하는 가처분 결정(preliminary injunction)을 내린 바 있다(정상조, 2000).

또한 미국에서 기술적 보호조치와 관련하여 유명한 사건으로 미국영화협회(Motion Picture Association of America, MPAA)가 제소한 DeCSS 사건이 있다. 이 사건은 CSS(Contents Scrambling System)에 관한 것으로서, CSS는 DVD의 불법복제를 방지하기 위하여 암호에 기초하여 허가받은 DVD 플레이어에서만 암호가 해독되어 그 내용에 '접근'할 수 있도록 하는 인증 시스템이다. 그런데 노르웨이의 한 소년이 1999년 10월에 CSS를 해독하여 DVD 사본을 제작할 수 있는 DeCSS를 제작하여 인터넷에 배포하였고, 이에 대해 미국영화협회는 DeCSS 프로그램에 링크를 걸어 놓은 웹사이트 운영자들인 피고들을 상대로 금지청구를 하였다. 미 연방지법은 디지털 밀레니엄 저작권법(DMCA) 제1201조(a)(2) 접근통제 금지규정을 위반하였다는 것을 인정하여 미국영화협회의 가처분신청을 받아들였다.<sup>62)</sup> 그리고 여러 피고들 중에서 피고 Corley만이 항소한 사건에서도 미 연방제2항소법원은 위 가처분명령을

61) RealNetworks, Inc. v. Streambox, Inc. 2000 WL 127311(US District Courts, W.D. Washington, Jan. 18, 2000).

62) Universal City Studios, Inc. v. Reimerdes 111 F. Supp. 2d 346(S.D.N.Y. 2000).

유지하였다.<sup>63)</sup>

비록 DeCSS 사건은 방송콘텐츠를 보호하기 위한 기술적 보호조치에 관한 사건은 아니었지만, 영상저작물을 보호하기 위하여 CSS라는 기술적 보호조치를 사용한 사안에 관한 것이고, 또 영상저작물은 방송콘텐츠를 구성하는 핵심 저작물에 해당한다는 점에서, 방송콘텐츠의 법적 보호 문제와 관련이 있는 사건이라고 평가할 수 있을 것이다.<sup>64)</sup>

#### 4) FCC의 브로드캐스트 플래그 사례

미국 연방통신위원회(FCC)는 IPTV를 위시한 디지털방송 전환 과정에서 방송사업자, 가전업체, 콘텐츠 보유자들 간의 협의가 원활히 이루어질 수 있도록 제반 환경 조성을 위해 노력하였다. 그럼에도 위 세 당사자들 간에 협의가 잘 이루어지지 않게 되자, FCC는 디지털방송으로의 신속한 전환이 이행될 수 있도록 여러 가지 강제 규칙을 제정하였는데, 그 중에는 FCC가 2003년 11월 4일에 제정한 브로드캐스트 플래그(Broadcast Flag, 이하 BF) 규칙이 있다. 이것은 디지털TV 등 디지털방송을 수신하는 기기들은 방송콘텐츠에 추가된 BF를 인식할 수 있도록 하여야 하고, 이러한 플래그(Flag)이 부착된 방송콘텐츠에 대해서는 복제는 가능하지만 재전송은 불가능하도록 강제하는 것을 내용으로 한다(강태욱, 2007). 이와 같이 미 FCC가 강제하고자 했던 일종의 기술적 보호조치인 BF에 의한 보호체제는 ① 기술표준과 ② 연방규칙이라는 두 가지 요소에 의하여 구성된다.<sup>65)</sup>

이에 대하여 미국도서관연합(ALA) 등 여러 저작물 이용단체들은 FCC가 강제하는 BF의 유효성을 문제 삼으며 콜롬비아 연방항소법원에 소를 제기하였는 바, 법원은 2005년 5월 6일 BF를 발령할 권한이 FCC에 없다는 것을 이유로 BF가 무효라고 판시하였다.<sup>66)</sup> 위 사건에서 ALA 등은 BF라는 기술적 보호조치를 강제함으로써 도서

63) Universal City Studios, Inc. v. Corley 273 F.3d 429(2d Cir. 2001).

64) DeCSS 사건은 해당 기술을 개발한 노르웨이 소년을 대상으로 한 사건이 아니라 DeCSS 프로그램에 링크를 걸어놓은 웹사이트 운영자들을 상대로 한 사건이었기 때문에, 미 수정헌법 제1조에 의해 보장되는 표현의 자유와의 충돌 문제가 핵심 이슈로 제기된 바 있었다. 이에 관하여 상세한 것은, 이규홍(2009)을 참조할 것.

65) 이에 관하여 상세한 것은, 이대희(2006)를 참조할 것.

66) America Library Association v. F.C.C., 406 F. 3d 689(Fed. Cir. 2005).

관과 학교 등이 저작권법에 의해 보호되는 교육의 목적을 위한 콘텐츠 이용이 어려워질 것이라고 주장하면서 FCC의 규칙을 문제 삼은 것이었다. 이에 대해 미 항소법원이 FCC가 재량의 범위를 벗어나서 제정한 BF 규칙을 무효화하였지만 기술적 보호조치의 강제 여부에 대해서는 아무런 판단도 내리지 않았다. 따라서 미국의 경우 IPTV 등의 서비스와 관련하여 기술적 보호조치의 강제 여부에 관한 쟁점은 여전히 해결되지 않았으며 앞으로도 상당한 논란이 제기될 것으로 보인다.<sup>67)</sup>

### 3. 영국

영국 저작권법은 전술한 미국의 경우와 마찬가지로 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물과는 별개로 TV방송이나 라디오방송 또는 유선방송 그 자체를 독립 저작권으로 보호한다. 방송콘텐츠의 법적 보호 문제를 둘러싼 재판례는 많지 않지만, 가령 방송사업자인 BBC가 영국에서 배타적 방송권을 가지고 있던 월드컵 축구시합을 발취하여 방송한 것은 시사의 사건의 보도를 목적으로 한 공정이용(fair dealing)에 해당한다고 판시하여 저작권 침해를 부정한 사건이 있었다.<sup>68)</sup> 위 사건에서 발취된 분량은 14초 내지 37초에 상당하는 것이었고 발취의 대상이 된 해당 축구시합 이후 24시간 동안 계속해서 뉴스 보도를 하였다. 또한 구두(口頭)로 시합을 보도하면서 그 발취 영상의 출처를 명시한 사안이었다.

한편 방송 프로그램의 포맷(programme formats)에 대한 보호와 관련하여, 영국 특허청(Patent Office)은 1996년 3월 저작물의 형태에 수록된 방송 프로그램의 기획(scheme)이나 구상(plan), 즉 포맷에 저작권에 의한 보호를 도입할 것을 제안하는 자문의견서(consultative document)를 제시한 바 있다. 이 제안의 요지는, 포맷에 대한 법적 보호는 그 기획이나 구상이 ‘충분히 공들여 만들어진’(sufficiently

67) 미 연방항소법원의 무효 판결 이유가 FCC가 권한 없이 BF 규칙을 제정하였다는 것이었으므로, 2006년 미 상하 양원은 각기 FCC에 BF 규칙의 제정 권한을 부여하는 규정을 포함하는 법안을 만들어 심의하였다. 하원의 법률안은 하원을 통과하여 상원의 법안과 함께 심의에 들어갔고 상원에서는 수정 법률안까지 준비하였으나, 미국 중간선거 이후 위 수정 법률안은 상원 본회의에 의제로 상정되지 않아 폐기되었다. 오바마 대통령은 후보 시절 만일 대통령에 당선된다면 폐기된 위 2006년 법안을 부활시키겠다는 의견을 표명한 적이 있다.

68) BBS v. BSB Ltd. ([1991] SLR 174).

elaborated) 경우에만 발생한다는 것을 내용으로 한 것이었다. 그러나 영국 특허청의 이러한 제안은 관련 업계의 지원을 얻지 못하였기 때문에 충분한 자문을 거친 끝에 다음과 같은 결론을 내놓았다. 즉, 방송 프로그램의 포맷이란 것은 영업 비밀을 보호하는 법률(the laws of confidentiality)과 부정경쟁(passing off)의 법리에 의해 보호될 수 있고, 또한 복제나 개작과 같은 일정한 행위에 해당하는 경우에는 저작권법에 의해서도 보호를 받을 수 있으므로 포맷에 관한 별도의 법적 보호는 필요하지 않다고 결론지었다(Flint & Thorne, 1997).

#### 4. 독일

독일에서는 일찍이 방송권 개념이 국제조약상 승인되기 전에 ‘방송’이란 새로운 매체의 등장을 둘러싸고서 논란이 제기되었을 때, 독일 제국법원(RG)은 저작물을 ‘방송’하는 행위는 저작물의 ‘배포’ 행위에 포섭되는 것이라고 판시한 바 있다.<sup>69)</sup> 이에 대해 당시 학설은 배포의 개념을 그와 같이 확장하는 것을 비판하였고, 그래서 그 후 독일 저작권법은 배포권은 ‘유형적 형태의 이용’(die Verwertung in körperlicher Form), 방송권은 무형적 형태의 이용에 해당한다는 점을 명확히 하였다.<sup>70)</sup>

독일 저작권법의 해석상 방송 프로그램에 있어서 그 내용이 사실적 종류의 전달 내용에 해당하는 경우에는 저작권에 의한 보호 가능성이 인정되지 않고, 다만 그것이 공연물(Darbietung)로서 표현되었거나, 소재의 배열, 배치에 창작성이 인정되거나, 텍스트와 이미지를 삽입하거나 한 경우에 어느 정도의 저작권에 의한 보호를 인정하고 있다. 즉, 방송콘텐츠 중에서 텍스트로 표현된 부분은 어문저작물로 보호받을 수 있고, 소재의 선택, 배열, 배치에 창작성이 나타나거나, 텍스트와 이미지를 삽입하거나 한 경우에도 편집물로서 보호될 수 있다고 본다. 라디오 및 텔레비전의 프로그램 전체, 즉 일일연속극, 주간연속극 또는 주기적으로 방송하는 연속물 전부는 편집저작물로 보호받을 수 있다고 보는 것이 일반적인 입장이다(서달주, 2007). 법

69) RGZ 113, 413; 136, 377.

70) 독일 저작권법 제15조 제1항, 제2항.

원은 창작성이 인정되지 않는 프로그램 저작물에 관해서는 부정경쟁방지법에 의한 보호가 가능하다고 본다.<sup>71)</sup>

또한 방송콘텐츠가 방송으로 송출된 것은 방송물로서 보호되며, 특히 텔레비전에서 영상물로 방영된 것은 영상저작물로서 보호된다. 구체적으로, 법원은 인터뷰 방송에서 일상적 잡담보다는 창작적 수준을 능가하는 질문, 답변, 반박으로 이어지는 인터뷰 방송에 대해서는 창작성과를 인정하고 있다.<sup>72)</sup> 정치적, 경제적, 사회적, 문화적 사건을 단순히 재생하여 보도하는 스포츠경기, 콘서트, 일일 TV뉴스나 주간 TV뉴스 등의 영상물에 대해서는 통상적으로 영상물로서의 저작물성을 인정하지 않으나, 법원은 이에 대해 반대의 입장을 취한다.<sup>73)</sup> 저작물성이 인정되지 않는 영상물에 대해서는 연속영상(Laufbildern)으로서 저작인접권에 관한 독일 저작권법 제95조에 의해 그것에 투여한 투자보호는 인정한다. 판례는 독일 제1방송국의 로고인 ‘ARD-1’ 중에서 ARD가 하나씩 하나씩 낙하하고 ‘1’이 회전하는 영상도 영상물로서의 저작물성은 부인하였지만 독일 저작권법 제95조 소정의 연속영상으로서 영상제작자(Filmhersteller)에 대한 저작인접권적 보호는 인정하였다(서달주, 2002).<sup>74)</sup>

## 5. 일본

우리나라 방송콘텐츠의 제작 실무에 많은 영향을 주고 있는 일본의 경우를 검토한다. 일본 저작권법 제2조 제1항 제7호의2는 공중송신이란 “공중에 의해 직접 수신되는 것을 목적으로 하여 무선통신 또는 유선전기통신의 송신을 하는 것”을 말한다고 정의한다. 그리고 이 공중송신의 하위 개념으로 방송,<sup>75)</sup> 유선방송,<sup>76)</sup> 자동공중송신<sup>77)</sup>을 각 규정하고 있다.

방송과 관련된 일본 재판례를 살펴보면, 우선 위 공중의 개념과 관련하여 1주 분

71) BGHZ 27, 264ff.

72) OLG Köln GRUR 1994, 47-48(Filmausschnitt).

73) LG München 1 ZUM 1993, 370.

74) OLG Köln GRUR 1986, 669/890(ARD-1)

75) 일본 저작권법 제2조 제1항 제8호.

76) 일본 저작권법 제2조 제1항 제9호의2.

77) 일본 저작권법 제2조 제1항 제9호의4.

량의 TV 프로그램을 녹화 가능하게 하는 집합주택용 자동녹화장치의 판매업자가 10세대 이상의 입주자라면 공중이라고 해도 무방하다고 한 사건이 있다.<sup>78)</sup> 상업용 음반의 저작권접권에 관한 사건에서 CS디지털방송서비스를 저작권법상의 방송이라고 하여, 저작권 제한사유 중의 하나인 일본 저작권법 제44조의 방송사업자 등에 의한 일시적 고정에 해당한다고 판시하였다. 즉, 이 사건에서 일본 재판소는 통신위성을 이용한 음반의 공중송신을 ‘방송’으로 인정하고, 방송사업자에 의한 일시적 고정(일본 저작권법 제102조 제1항에 의해 준용되는 제44조 제1항)에 해당한다고 하여 복제권 침해를 부정하였다.<sup>79)</sup>

한편, 일본 저작권법상의 해석으로도 우리나라 저작권법의 경우와 마찬가지로 유형적 매체에 고정이 전제되지 않은 ‘TV 생방송’은 저작권법상 영상저작물에서 제외된다고 보고 있으며, 다만 ‘TV생방송’이라 하더라도 영상이 나가는 것과 동시에 비디오테이프 등에 고정되는 경우에는 영상저작물로서 보호된다고 한다. 이와 관련하여 일본 판례는 미국 법인인 골프경기 주최단체로부터 일본 회사가 영상을 제공받아서 일본에서 TV 방영하는 권리의 취득과 관련하여 일본 회사가 미국 법인에게 지급한 스포츠 방영권료가 일본 소득세법상의 ‘저작권 사용료’에 해당하는지가 다투어진 사건이 있다.

이 사건에서 일본 국세청은 스포츠 방영권료는 저작권 사용료에 해당하는 것임에도 일본 회사가 원천징수를 하지 않았다는 이유로 원천징수소득세 부과처분을 하자 일본 회사는 생방송은 저작권법의 보호대상인 영상저작물이 아니므로 저작권 사용료에 해당하지 않는다고 보아 원천징수소득세 등 결정의 취소청구소송을 제기하였다. 이에 대해 위 사건의 항소심 재판부는 스포츠경기의 생방송을 위한 영상이 송신과 동시에 녹화되는 경우에는 영상저작물의 고정성의 요건을 충족하는 것으로 인정되고, 이러한 생방송의 영상은 ‘영화저작물’에 해당하므로 이에 관하여 방영권료로 지급된 부분은 ‘저작권 등의 사용대가’에 해당한다고 판시하였다.<sup>80)</sup>

78) 오사카지방법재판소 2005. 10. 24. 판결.

79) 도쿄지방법재판소 2000. 5. 16. 판결.

80) 도쿄고등재판소 1997. 9. 25. 판결.

## V. 저작권법에 의한 방송콘텐츠의 보호를 둘러싼 문제점

### 1. 저작권법의 입법취지와 공공이익의 보호

방송콘텐츠를 일반 공중에 대하여 서비스하는 방송사업자는 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물이나 방송 그 자체인 저작인접물의 권리자로서의 법적 지위에 놓이는가 하면, 다른 한편으로는 타인의 저작물이나 저작인접물을 이용하는 이용자로서의 지위에도 놓이게 된다. 이에 따라 우리나라 저작권법 제1조가 규정하는 저작권 또는 저작인접권의 법적 보호와 일반 공중을 위한 공정이용을 도모함으로써 문화의 향상발전에 이바지한다는 저작권법의 입법목적은, 권리자와 이용자 양쪽의 지위를 항상 겸유하게 되는 방송사업자에 있어서 특히 중요한 의미를 갖는다.

그런데 최근 방송콘텐츠의 상업적 가치가 부각되면서 권리자로서의 방송사업자의 법적 지위가 유독 강조되고 있으며, 디지털과 네트워크의 결합으로 인한 방송콘텐츠의 손쉬운 복제와 배포 혹은 전송으로 말미암아 방송콘텐츠에 대한 법적 보호의 취약성이 자주 제기되고 있다. 그리고 그 대책의 하나로서 방송콘텐츠에 대한 기술적 보호조치가 강조되고 있다. 하지만 이러한 환경변화에도 불구하고 저작권법의 입법 목적 중의 하나인 공중을 위한 공정이용에 대한 배려를 소홀히 취급해서는 안 될 것이다.

### 2. 저작권의 보호 강화 흐름과 공공이익에 대한 위협

세계 여러 나라의 저작권법이 설정하는 권리와 의무는 특정한 표현 매체를 전제로 하고 있어서, 시대에 따라 그리고 커뮤니케이션 기술이 변화함에 따라, 저작권법의 구체적 내용을 조정하는 것이 필요하게 되었다. 손쉽게 정보를 복제·배포하고 재생하는 것이 가능하게 된 컴퓨터 네트워크의 시대에서 지적재산권의 보호라는 것은, 상당한 비용을 요하는 신문이나 서적 그 밖의 유형적 매체를 통한 배포에 의존할 수 밖에 없었던 시대에 필요하였던 지적재산권의 보호와 비교할 때, 앞으로는 그 권리

내역을 다소 약하게 규정하여도 무방한 것이 아닌가 하는 지적이 있었다(Pomeroy, 1996).

또한 네트워크 환경 아래에서는 이용자와 직접계약을 한다거나, 기술적으로 정보의 이용을 제한하는 능력도 증대될 수 있으므로, 이렇게 되면 타자의 이용을 효율적으로 배척할 수 없다는 의미에서의 정보의 공공재로서의 측면이 약해지게 된다. 따라서 정보의 공공재적 성격을 전제로 등록이나 침해를 탐지하여 권리를 실행하는 법제도의 비용을 소비하게끔 저작권의 보호제도를 정당화할만한 경제적인 이유는 약하게 되는 것이 아닌가 하는 논의도 전개되었다(Elkin-Koren, 1995).

다시 말해, 기술적으로 복제나 공중에의 전송이 이렇게까지 손쉽게 이루어짐에도 불구하고, 창작자의 권리로 인해 방해로 인하여 그 편익을 사회가 향유할 수 없게 되다는 것은, 오히려 저작권제도의 취지에 어긋나는 것이 아닐까 하는 의문이 제기되었다. 상당한 자본투자를 필요로 하였기 때문에 복제 등의 행위를 행하는 자가 극히 일부의 자에 한정되던 시대를 전제로 한 권리의 틀을 그대로 유지하여 창작자의 보호를 강화한다는 사고방식에 대해서는 근본적인 의문을 품어야 마땅할 것이 아닌가 하는 의문들이 제기되었던 것이다(田村善之, 2000).

### 3. 디지털 환경과 방송콘텐츠의 저작권 보호

그러나 위와 같이 저작권 보호의 강화 흐름이 공공이익의 위협이 된다는 주장이 있는 반면에, 이와는 반대로 저작권법의 보호 강화가 한층 요구된다는 입장도 주목을 받고 있다. 특히 방송콘텐츠 등의 법적 보호 문제와 관련하여서 그러한 보호 강화의 목소리는 크게 부각되고 있다. 즉, 정보의 전달량이 증대함에 따라 창작자의 보호를 도모하여 그 인센티브를 확보하는 것이 문화산업 발전에 도움이 되고, 따라서 그러한 보호 강화의 방향이 사회적 또는 국가적 이익 창출에 도움이 될 것이라는 논의가 이루어지고 있다. 특히, 후술하는 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 보호를 피할 필요가 있다는 일련의 주장들이 자주 제기되고 있다.

## Ⅶ. 방송콘텐츠의 기술적 보호조치와 공익과의 갈등

여기서는 기술적 보호조치의 내용을 개관하고, 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 보호 문제와 이에 수반하는 공공이익과의 갈등 문제 등을 살펴보고자 한다.

### 1. 기술적 보호조치 개관

#### 1) 현행 저작권법의 내용

인터넷은 그 자체가 하나의 ‘거대한 복사기’라고 할 수 있어서,<sup>81)</sup> 정보의 복제와 유통이 매우 손쉽게 이루어진다. 저작권법은 전술한 것처럼 복제하는 것이 어렵고 값비싼 과정임을 전제로 성립한 것이었기 때문에, 디지털환경에서도 작동 가능한 저작권 법제를 정비할 필요성이 대두되었다. 이러한 논의의 결과 1996년 12월에 각각 체결된 것이 WIPO 저작권조약과 WIPO 실연·음반조약이다.

양 조약의 공통의제는 디지털 기술에 대한 대응이라 할 수 있는데, 가장 주목하여야 할 것은 기술조치(technological measures)의 보호에 관한 것이다.<sup>82)</sup> 여기서 말하는 기술조치란 “이 조약 또는 베른협약에 따른 권리의 행사와 관련하여 저작자(실연자나 음반제작자)가 이용하는 효과적인…기술조치”를 의미하는 것이므로, 이와 관련하여 우선적으로 고려할 수 있는 것은, 복제방지장치(copy-protection) 등과 같이 저작권이나 저작인접권을 보호하는 기술적 보호조치라고 이해할 수 있다. 이와 같이 저작권(또는 저작인접권)을 보호하는, 즉 그러한 권리의 이용을 통제하는 기술적 보호조치를 약칭하여 이용통제조치(use control measures)라고 부른다.

81) 이것은 Mike Godwin의 표현으로, 홍성태(1999)에서 인용한 것이다. Godwin은 긍정적 맥락에서 이 표현을 사용한 것으로 보인다.

82) WIPO 저작권조약 제11조(WIPO 실연·음반조약 제18조)에 ‘기술조치에 관한 의무’라는 표제가 붙은 이 WIPO 규범은 체약 당사자가 “이 조약 또는 베른협약에 따른 권리의 행사와 관련하여 저작자(실연자나 음반제작자)가 이용하는 효과적인…기술조치를 우회하고자 하는 행위에 대하여 충분한 법적 보호와 효과적인 법적 구제”를 부여할 것을 요구한다. 여기서 기술조치란 “자신의 저작물(실연이나 음반)에 관하여 저작자(실연자나 음반제작자)가 허락하지 아니하거나 법에서 허용하지 아니하는…행위를 제한하는 것”을 말한다.

이러한 기술적 보호조치는 WIPO 저작권조약과 WIPO 실연·음반조약에 규정된 이래 각국의 입법례에 의해 그 제도적 수용이 이루어졌다.<sup>83)</sup> 우리나라 저작권법의 경우도 마찬가지이다. 저작권법은 기술적 보호조치란 “저작권 그 밖의 이 법에 의해 보호되는 권리에 대한 침해행위를 효과적으로 방지하기 위하여 그 권리자나 권리자의 동의를 얻은 자가 적용하는 기술적 조치를 말한다”<sup>84)</sup>고 정의한 다음, “정당한 권리 없이 저작권 그 밖에 이 법에 의하여 보호되는 권리의 기술적 보호조치를 제거·변경·우회하는 등 무력화 하는 것을 주된 목적으로 하는 기술·서비스·제품·장치 또는 그 주요부품을 제공·제조·수입·양도·대여 또는 전송하는 행위”를 저작권 등의 침해로 보는 행위로 규정한다.<sup>85)</sup> 즉, 이러한 일련의 행위를 저작권이나 저작권인의 침해행위로 간주(看做)한다는 침해 ‘의제’(擬制) 규정을 둔 것이다.

또한 이러한 침해 간주 행위에 대해서는 민사 책임을 지우는 것 외에도 이를 위반하여 “업으로 또는 영리를 목적으로” 저작권법 제124조 제2항의 규정에 의한 침해행위로 간주되는 행위를 한 자는 형사처벌한다고 규정한다.<sup>86)</sup> 이와 같이 우리나라 저작권법은 복제방지장치와 같은 이용통제적 기술적 보호조치의 무력화 행위(우회행위) 자체를 금지하는 것이 아니라 무력화 하는 것을 주된 목적으로 하는 기술이나 서비스 등을 제공하거나 제조하는 등의 행위를 침해 의제 행위로서 금지하고 있다. 즉, 직접적 무력화 행위를 금지하는 것이 아니라 간접적 무력화 행위를 금지하고 있다.

## 2) 한미 FTA 저작권법 협정문의 ‘접근통제조치’ 수용

우리나라와 미국은 2007년 4월 2일 자유무역협정(FTA) 협상 타결을 이루었고 같은 해 5월 25일 그 협정문이 공개되었다. 그런데 이에 따르면, 저작권법과 관련하여 접근통제(access control)를 위한 기술적 보호조치를 보호하도록 규정하고 있다.<sup>87)</sup>

83) 그런데 미국의 디지털 밀레니엄 저작권법(DMCA)과 EU의 저작권 지침은 기술적 보호조치를 저작권법 혹은 저작권 관련 지침 속에 입법화하여 수용하면서 이용통제조치 외에 접근통제적 기술적 보호조치, 즉 접근통제(access control)조치까지 포괄하여 규정함으로써 기술적 보호조치에 허용범위를 확장시키는 계기를 가져왔다.

84) 우리나라 저작권법 제2조 제28호.

85) 우리나라 저작권법 제124조 제2항.

86) 우리나라 저작권법 제136조 제5호. 그런데 제140조에 따르면 이 제5호의 죄는 비친고죄이다.

87) 한미 FTA 제18장 중 저작권 관련 협정문 제18.4조 제7항 참조.

이러한 접근통제조치는 미국의 디지털 밀레니엄 저작권법(DMCA)과 EU 저작권 지침<sup>88)</sup>에서 규정하는 접근통제조치를 우리의 국내법으로 수용하여야 한다는 것을 의미한다. 접근통제조치는 저작권의 침해와 관계없이 저작물에의 접근 자체를 통제하기 위한 기술적 보호조치, 즉 쉽게 말하면 일정한 정보에 대하여 인증 없이 접근하는 것을 금지하는 기법을 말한다. ‘접근’할 수 없다면 원천적으로 그 ‘이용’이 불가능한 것이므로 접근을 통제한다는 것은 근본적으로 정보에 대한 통제 중 가장 강력한 것을 의미한다.<sup>89)</sup>

전술한 것처럼 현행 우리나라 저작권법은 이용통제조치만을 보호대상으로 하고 있으며 이에 대한 간접적 무력화행위만을 금지행위로서 규제하고 있다.<sup>90)</sup> 그런데 한미 FTA의 저작권 관련 조항들은 현행 저작권법 규정 내용에 더하여 접근통제조치까지 보호대상으로 하고 있을 뿐 아니라 이러한 접근통제조치에 대한 직접적 무력화행위와 간접적 무력화행위 양자를 모두 금지행위로서 규제함으로써<sup>91)</sup> 기술적 보호조치의 보호대상과 그 금지행위가 광범위하다. 그리고 장차 한미 FTA의 저작권 관련 조항들이 반영된 저작권법 개정이 진행될 것이 예상되므로, 접근통제조치 및 이에 대한 직접적이고 간접적인 무력화행위의 금지는 기술적 보호조치의 중핵(中核)을 이루게 될 것이 분명하다.

### 3) 기술적 보호조치 집행에 따른 문제점

기술적 보호조치가 저작물을 보호하기 위한 방편으로 저작권법 체제 속에 수용되면서 제기된 가장 큰 문제는, 저작물로 인정되건 인정되지 않건 상관없이 디지털화된 일체의 정보를 보호하는 결과를 낳을 가능성이 많다는 점이다. 가령, 기술적 보호조치가 ‘click-on(click-wrap)’ 라이선스 방식과 결합하게 되면 저작권법에 의해 보호되지 않는 비보호저작물까지 보호를 피할 수 있게 될 것이다.

따라서 방송콘텐츠가 저작물이든 저작인접물이든 관계없이 만일 그 보호기간이

88) 정식명칭은 ‘정보사회에서의 저작권 및 저작인접권에 관한 특정 측면에서의 조화에 관한 유럽 의회 및 이사회 지침’이다.

89) 이에 관하여 상세한 것은, 이규홍(2009)을 참조할 것.

90) 우리나라 저작권법 제124조 제2항.

91) 한미 FTA 제18장 중 저작권 관련 협정문 제18.4조 제7항.

만료하였음에도 기술적 보호조치에 의해 ‘사실상’ 보호되는 결과가 초래될 수도 있을 것이다. 더구나 기술적 보호조치 중에서 접근통제조치는 저작물 등에의 접근 자체를 아예 봉쇄하는 것이기 때문에 특히 문제가 심각하다. 한미 FTA 저작권 관련 조항들이 반영된 우리나라 저작권법 개정이 이루어지면, 다음 장에서 후술하는 것처럼 접근통제조치와 같은 기술적 보호조치로 말미암은 공익의 위축 현상은 본격화될 것이다.

이렇게 되면 만인의 자유 이용 영역(public domain)에 속한 방송콘텐츠임에도 불구하고, 기술적 보호조치의 집행으로 인해 비보호저작물이 저작권법에 의해 사실상 보호되는 결과가 발생함으로써 공공의 이익을 위축시킬 가능성이 상존하게 된다. 나아가 보다 본질적으로는 저작권을 비롯한 지적재산권 시스템에는, 과소보호든 과잉 보호든 어느 경우어나 공공재의 역설이 상존하게 된다는 점이다. 특히 저작권의 경우에는 표현의 자유와의 갈등을 고려해야 하기 때문에 문제의 양상이 한층 복잡하게 전개된다.<sup>92)</sup>

## 2. 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 보호

### 1) 의의

기술적 보호조치의 집행에 따라 발생하는 일정한 문제점에도 불구하고, 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 보호는 디지털 환경 아래에서 방송콘텐츠의 복제 내지 전송이 손쉽게 발생하기 때문에, 디지털화된 방송콘텐츠의 법적 보호를 실효성 있게 하기 위하여 필요한 방안이라 할 수 있다. 문제는 저작권재산권의 제한조항과 같은 공공이익과의 조화를 어떻게 도모할 것인가 하는 점이다.

---

92) 기술환경의 변화에 따른 저작권을 비롯한 지적재산권의 패러독스에 관해서는 Goldstein (2007)을 참조할 것.

## 2) 저작권법의 기술적 보호조치와 방송콘텐츠 적용 사례

### (1) 현행 저작권법이 규정한 기술적 보호조치의 내용

우리나라 저작권법은 기술적 보호조치란 저작권 그 밖에 저작권법에 의해 보호되는 권리에 대한 침해행위를 효과적으로 방지하거나 억제하기 위하여 권리자나 권리자의 동의를 얻은 사람이 적용하는 기술적 조치를 말한다.<sup>93)</sup> 저작권법은 정당한 권리 없이 이러한 기술적 보호조치를 제거, 변경, 우회하는 등 무력화하는 것을 주된 목적으로 하는 기술, 서비스, 제품, 장치 또는 그 주요부품을 제공, 제조, 수입, 양도, 대여 또는 전송하는 행위를 저작권 침해행위로 간주(看做)함으로써 이를 보호하고 있다.<sup>94)</sup>

이와 같이 우리나라 저작권법은 기술적 보호조치의 무력화에 대한 예비행위, 즉 기술적 보호조치를 제거, 변경, 우회하는 등 무력화하는 것을 주된 목적으로 하는 기술, 서비스, 제품, 장치 또는 그 주요부품을 제공, 제조, 수입, 양도, 대여 또는 전송하는 행위 등(간접적 무력화행위)만을 금지할 뿐이며, 기술적 보호조치를 무력화하는 행위 그 자체(직접적 무력화행위)를 규제하지는 않는다. 또한 저작권법은 저작권법에 의해 보호되는 권리를 보호하기 위한 기술적 보호조치(이용통제조치)만을 보호하고, 그 밖에 저작물에의 접근 등을 통제하기 위한 기술적 보호조치(접근통제조치)는 보호하지 아니한다(임원선, 2006).

또한 기술적 보호조치를 무력화하는 것을 목적으로 하는 모든 제품이나 서비스가 규제대상이 아니라 이를 ‘주된 목적’으로 하는 경우만이 규제대상이 된다. 따라서 비록 기술적 보호조치를 무력화하는 데에 사용될 수 있는 제품이나 서비스라 할지라도 그것의 주된 목적이 기술적 보호조치를 무력화하는 데에 있지 않다면 규제대상에 해당하지 않는다.

93) 우리나라 저작권법 제2조 제28호.

94) 우리나라 저작권법 제124조 제2항.

## (2) 기술적 보호조치의 방송콘텐츠에의 적용 사례

현재 지상파로 송신되는 방송콘텐츠에 대해 기술적 보호조치를 도입한 사례는 존재하지 않는 것으로 보인다. 방송콘텐츠에 기술적 보호조치를 적용한 사례들은 위성방송이나 유선방송의 경우에서 발견할 수 있다. 위성방송의 경우에는, 전술한 디지털 위성방송의 수신제한시스템(CAS) 부작을 거론할 수 있을 것이다. 우리나라 저작권법상 보호되는 기술적 보호조치는 다른 나라 저작권법의 경우와 마찬가지로 그 보호범위를 ‘모든 기술적 보호조치’가 아닌 ‘저작권법상 권리 침해를 방지하기 위한 기술적 보호조치’로 제한하고 있다.<sup>95)</sup> 그런데 위성방송의 경우 부착된 수신제한시스템은 주로 시청료를 지급하지 않은 시청자의 방송물에 대한 접근을 제한하는 것이기 때문에, 이러한 수신제한시스템과 암호화 시스템을 무력화시키는 기술을 개발하여 제공하는 행위가 과연 저작권법상 저작권 및 저작인접권을 침해하는 행위로 간주될 수 있을지 의문이다.<sup>96)</sup>

## 3. 기술적 보호조치에 따른 저작재산권 제한규정의 형해화

방송콘텐츠를 기술적 보호조치에 의해 보호한다는 의미는, 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물의 저작권을 기술적 보호조치로 보호하거나 방송 그 자체에 대해 발생하는 저작인접권을 기술적 보호조치로 보호한다는 것을 뜻한다. 다시 말해 방송콘텐츠의 저작권 또는 저작인접권을 보호한다는 의미이다. 그런데 전술한 것처럼 우리나라 현행 저작권법 제124조는 이용통제적 기술조치만을 보호대상으로 하고 있고, 금지행위는 이용통제적 기술조치의 간접적 무력화 행위이다. 또한 제124조 제2항은 “정당한 권리 없이” 기술조치를 우회하는 기술 등을 제공하는, 이용통제적 기술조치의 간접적 무력화 행위를 침해행위로 의제한다고 규정함으로써 저작권법 제4절 제2관에서 규정하는 저작재산권의 제한규정(제23조 내지 제38조)이 당연히 적용되는

95) 우리나라 저작권법 제124조 참조.

96) 여기서 제기되는 본질적 문제는 우리나라 현행 저작권법이 보호대상으로 하는 이용통제적 기술조치란 저작물이나 방송 그 자체를 무단으로 복제하거나 전송하는 등의 이용행위를 규제하기 위한 기술조치를 의미하는데, 위성방송에서 적용한 위 본문의 기술적 보호조치는 방송에 접근하여 방송을 시청하는 것을 방지하기 위한 조치이므로 이것은 접근통제적 기술조치에 해당하여 보호대상 밖에 있다고 보아야 하는 것이 아닌가 하는 의문인 것이다.

것을 전제로 하고 있다.

따라서 표면적으로만 보면, 현행 저작권법의 해석상으로는 기술적 보호조치에 의해 방송콘텐츠의 보호가 이루어지더라도 저작재산권의 제한규정과 관련하여 공익이 위축될 우려는 크지 않을 것처럼 보일 수도 있다. 그러나 저작권법 제124조 제2항은 “오로지”가 아니라 “주된 목적으로” 일반 공중이 이용할 수 있는 기술적 보호조치의 무력화에 활용되는 기술이나 장치 등을 개발하는 자를 저작권 침해행위자로 간주한다고 입법화하고 있기 때문에, 대다수의 무력화 기술이 침해행위로 의제될 가능성이 높다. 따라서 이러한 상황 하에서는 일반 공중의 입장에서는 저작권 제한사유에 해당하는 이용행위를 하고 싶어도 기술조치를 우회하는 기술을 제3자로부터 제공받지 않으면 우회할 수 없기 때문에, 결국 보호조치가 작동된 방송콘텐츠에 대해서는 사실상 저작권 제한사유에 따른 이용행위를 하는 것이 불가능하다는 결과가 초래될 수밖에 없다고 생각한다.<sup>97)</sup>

그런데 한미 FTA의 저작권 관련 조항들은 현행 저작권법 규정 내용에 더하여 접근통제적 기술조치까지 보호대상으로 하고 있을 뿐 아니라 이러한 접근통제조치에 대한 직접적 무력화행위와 간접적 무력화행위 양자를 모두 금지행위로서 규제함으로써<sup>98)</sup> 기술적 보호조치의 보호대상과 그 금지행위가 광범위하다. 뿐만 아니라 저작재산권의 제한규정이 현행 저작권법의 경우처럼 전부 적용되는 것이 아니라, 한미 FTA의 저작권 관련 조항들에 의하면 8가지의 명시된 제한사유 외에는 저작재산권 제한규정은 적용되지 않는다.<sup>99)</sup> 결국 이러한 내용에 따라 우리나라 저작권법의 개정 작업이 완료되면, 공익을 대변하는 대표조항이라 할 수 있는 저작재산권의 제한규정의 상당부분이 기술적 보호조치가 부착된 방송콘텐츠에는 적용되지 않는다는 결과가 초래될 것이다.

---

97) 이 뿐만이 아니라 현행 저작권법의 보호대상이 아닌 접근통제적 기술조치를 권리자가 디지털 정보에 부착하는 경우 이러한 기술조치를 우회하는 기술을 제3자가 저작재산권의 제한규정과 관계없이 제공한 경우에 대하여, 우리나라 법원이 이를 이용통제적 기술조치를 우회하는 기술 등의 제공행위로 확대 해석하여 법적 책임을 물을 가능성도 있다는 점이 또 다른 문제로 지적될 수 있다.

98) 한미 FTA 제18장 중 저작권 관련 협정문 제18.4조 제7항.

99) 한미 FTA 제18장 중 저작권 관련 협정문 제18.4조 제7항 라. 1) 내지 8) 참조. 이에 따라 마련된 저작권법 개정안과 그 설명에 대해서는, 김현철(2007)을 참조할 것.

## Ⅷ. 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 효율적 보호 방안

### 1. 기술적 보호조치와 저작권법 상 구제절차와의 상호 관련성

우리나라 저작권법에서는 기술적 보호조치의 보호와 관련하여, 기술적 보호조치의 무력화에 주로 이용되는 기술이나 장치 등을 개발한 자에 대하여 저작권 침해행위자로서 간주하는 규정을 두고 있고(제124조), 저작권 침해행위자에 대해서는 저작권자 등이 정지청구권, 폐기청구권, 손해배상청구권 등을 행사할 수 있다고 규정하고 있다(제123조, 제125조). 이와 같이 기술적 보호조치가 저작권법에 의해 저작권 침해행위로 의제(擬制)되고 구제절차를 통해 보호됨으로 인하여 디지털 환경 하에서 방송콘텐츠의 무분별한 복제와 전송이 일반 공중에 의해서 이루어지는 것을 방지하는 효과를 가지게 된다.

그러나 전술한 바와 같이 기술적 보호조치가 저작권법에 의해 일률적으로 보호되고 또한 일반 공중이 이용할 수 있는 기술적 보호조치의 무력화에 활용되는 기술이나 장치 등을 개발하는 자를 저작권 침해행위자로 간주하는 규정이 입법화됨으로 말미암아 일반 공중이 저작권 제한사유에 해당하는 이용행위를 하고자 하는 경우에도 기술적 보호조치가 작동된 방송콘텐츠에 대해서는 사실상 저작권 제한사유에 따른 이용행위를 불가능하게 하는 결과가 초래된다.

특히 한미 FTA의 저작권 관련 조항들에 따라 우리 저작권법이 개정되게 되면 이용통제조치뿐만 아니라 접근통제조치까지 기술적 보호조치로서 가능하게 되므로 일반 공중의 이용행위는 더욱 위축될 수밖에 없다. 따라서 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 효율적 보호 방안을 강구함에 있어서는 일반 공중의 이익을 어떻게 확보해 나갈 것인가 하는 점도 신중하게 고려되지 않으면 안 된다. 특히 IPTV 서비스의 시행을 앞둔 현 단계의 여러 환경을 고려할 때 이러한 검토의 필요성은 더욱 시급하다고 할 것이다.

## 2. 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 효율적 보호 방안

### 1) 문제의 소재

IPTV는 방송과 통신의 융합의 결과물이라 할 수 있는데, 방송과 통신의 융합과정에서 IPTV를 통해 이루어지는 구체적 융합의 양상은 다음과 같이 여러 층위에 걸쳐서 전개된다. 첫째는 네트워크의 융합이다. IPTV는 네트워크 측면에서 당장은 통신망으로 분류되는 초고속인터넷망을 이용하겠지만 향후 광대역 통합망을 통해 서비스가 이루어질 것이므로 네트워크의 융합에 기반한다는 것이다. 둘째는 사업자의 융합이다. 추진 주체가 초고속망을 소유한 기간통신사업자라는 점에서 사업자의 융합을 보여주고 있다는 것이다. 셋째로 서비스의 융합이다. IPTV를 통해 제공될 것으로 예상되는 서비스가 기존의 방송서비스와 통신서비스를 모두 포괄한다는 점에서 서비스 융합적 성격이 있다는 것이다. 넷째로 단말기의 융합이다. IP 및 광대역 네트워크를 통해 시청자의 TV 수상기로 디지털TV나 그 이상의 품질로 제공되는 TV 서비스라는 것이다. 이와 같이 IPTV는 방송과 통신의 융합 현상으로 나타나는 ① 네트워크 융합, ② 사업자 융합, ③ 서비스 융합, ④ 단말기 융합을 모두 포함하고 있다(박석규·전상권·이경희, 2008).

### 2) 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠 보호의 필요성

IPTV로 대표되는 디지털 방송 환경 하에서는 방송콘텐츠를 기술적 보호조치에 의해 효율적으로 보호하는 방안의 필요성이 제기된다. IPTV는 IP 프로토콜 기반의 물리적 인프라 층위와는 달리 서비스 층위 차원에서 파악할 때, 기존의 방송과 거의 동일하다고 할 수 있다. 즉, IPTV는 네트워크 기술적 특성 위에 대중매체적 서비스 특성을 가진 미디어를 제공하는 TV를 의미하는 것으로서, 이는 네트워크 기술의 도입이라는 점에서 ‘방송의 전송화’를, 그리고 통신망을 통해 대중매체적 미디어서비스가 제공된다는 점에서 ‘전송의 방송화’를 의미한다. 그런데 IPTV가 기존의 방송서비스와 구별되는 두드러진 차이점은 개별적 전송이 가능하고 또 일반 공중에 의한 방송

콘텐츠의 저장과 변경이 가능하다는 점이다(정진근, 2008).

그렇기 때문에 만일 공중(公衆)이 P2P 파일공유 프로그램을 통해 방송콘텐츠를 공유하게 되면 광범위하게 유포·확산될 가능성도 상존한다. 특히 최근 유행하는 ‘이용자 제작 콘텐츠’(user created content)와 결합하여 유포될 가능성도 많다. 따라서 IPTV를 통해 일반 공중에게 서비스되는 방송콘텐츠와 관련하여 기술적 보호조치를 통한 효율적 법적 보호 방안이 강력하게 주장되고 있는 것이다.

만일 방송콘텐츠에 기술적 보호조치를 적용한다면 이용통제조치와 접근통제조치 중에서 어떠한 유형의 기술조치가 바람직한 것인가? 접근통제조치는 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물이나 방송 그 자체에 대한 ‘접근’ 자체를 통제한다는 점에서, 기존의 공중과 방송사업자의 방송콘텐츠를 IPTV 방식으로 서비스하는 경우를 대상으로 하여 기술적 보호조치를 상정(想定)한다면, 방송콘텐츠에 대한 접근 자체를 봉쇄하는 접근통제조치는 바람직한 방안이 아니라고 생각한다. 더욱이 지상파방송의 공공적 성격과 나아가 지상파방송을 포함한 모든 방송이 수행해야 할 공익적 측면을 고려할 때 접근통제적 기술조치는 타당한 보호 방안이라고 생각되지 않는다.

따라서 종래의 지상파방송을 IPTV로 서비스하는 것을 전제로 하는 경우, 규범적으로 채택 가능한 바람직한 기술적 보호조치는 이용통제적 기술조치이어야 한다고 본다. 그리고 이용통제적 기술조치의 구체적인 실천 형태로서는, 전술한 미 FCC의 BF 제도를 검토해 볼 필요가 있다고 생각한다. 즉, 방송콘텐츠에 BF를 부가한 다음 이러한 방송콘텐츠를 수신하는 전자기기로 하여금 이를 인식하게 하여 BF가 부착된 방송콘텐츠에 대해서는 복제는 가능하게 하되 재전송은 불가능하게 하는, 미 FCC의 위 제도가 현재로서는 그 제도적 부작용을 최소화 할 수 있는 방안을 함께 고려할 수 있다면, 타당한 실천 형태로서 검토될 수 있을 것으로 생각한다. IPTV로 서비스되는 방송콘텐츠의 기술적 보호조치에 관한 국제적인 기술 표준 문제 등을 염두에 둔다면, 미국의 입법 정책을 고려하지 않을 수 없다는 점에서<sup>100)</sup> 우리나라로서는 검토할만한 실익이 있을 것으로 본다.

100) 전술한 것처럼 미 상하 양원이 각기 심의한 FCC에 BF 규칙의 제정 권한을 부여하는 규정을 포함하는 법안들이 상원 본회의에 의제로 상정되지 않아 폐기된 바 있지만, 오바마 행정부는 위 법안들을 부활시켜 재논의할 가능성이 크다.

### 3. 기술적 보호조치와 공익과의 갈등관계 해소 방안

‘기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 보호와 저작권재산권 제한규정의 형해화’ 부분에서 전술하였듯이, 저작권법의 저작권재산권 제한규정을 통하여 표현의 자유와 같은 공익적 관점을 관철해 나가는 것은 용이한 일이 아니다. 지적재산권의 보호 강화 흐름을 선도하고 있는 미국의 지적재산권에 관한 철학적 관점이 변경되지 않는 한, 현재의 세계 자본주의 질서 틀 내에서 어느 일국(一國)만의 규범적 결단만으로 공공성이 관철되는 자율 영역을 확보해 나간다는 것은 지난(至難)한 일이 아닐 수 없다.

그러한 점에서 IPTV로 서비스되는 방송콘텐츠를 기술적 보호조치에 의해 보호하는 경우 이로 말미암은 공익과의 갈등관계를 입법적으로 해결하려는 시도는 그 효과를 발휘하기가 어렵다고 할 것이다. 여기서 우리가 주목할 것은 기술적 보호조치의 일종인 DRM 표준기술에 CCL(Creative Commons License)을 접목하려는 움직임이 있다는 것이다.<sup>101)</sup> CCL은 인터넷에서 타인의 저작물을 이용할 때 발생하는 법적 문제를 해결하기 위해 구상된 것이다. CCL이란 남의 글이나 그래픽 디자인, 사진, 음악, 영상물 등의 이용과 관련하여 저작권자 등의 권리자가 당해 저작물의 이용조건을 미리 명시하는 것이다. 저작권자로부터 번거롭게 이용허락을 받는 절차를 생략함으로써 인터넷상에서 저작물이 자유롭게 이용될 수 있도록 한 것이다. 요컨대, CCL은 “저작권을 지키면서 이용을 촉진하는 것이다”라고 정의할 수 있다. 미국 스탠포드 대학 로렌스 레식(Lawrence Lessig) 교수가 2001년 제창한 이 CCL은 저작물의 저작권자가 간단한 네 가지 마크를<sup>102)</sup> 조합하여 재이용의 조건을 미리 밝힘으로써 저작물의 자유로운 이용을 꾀하는 것이다.

방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물이나 방송 그 자체인 저작인접물에 저작물의 권리자 또는 저작인접권자가 CCL에 따라 네 가지 마크를 조합하여 재이용 조건을 미리 밝히는 것은, 저작권법에 규율됨으로써 규범적으로 강제되는 것이 아니라 권리자들이 자율적으로 선택하고 결정하여 실행하는 영역에 속한다. 그렇기 때문에 전술한 바와 같은 입법적 한계 하에서는 UCC와 관련된 저작권 갈등 문제를 해소하

101) 이에 관해서는, 이규홍(2009)을 참조할 것.

102) 네 가지 마크는 저작자 표시(attribution), 비영리(noncommercial), 변경금지(no derivative works), 동일조건 변경허락(share alike)이다.

는 데에, CCL은 하나의 대안이 될 수도 있을 것이다. 특히 방송사업자가 방송콘텐츠의 권리자인 경우에 합법적인 UCC의 제작과 유통 환경을 마련할 수 있다는 점에서 그 효과가 클 것이다. 따라서 이에 관한 향후 과제는 방송콘텐츠를 보호하는 기술적 보호조치와 CCL을 구체적으로 어떠한 양태로 결합시킬 것인가에 달려 있다.

## Ⅷ. 소결 : 방송 통신 융합에 따른 저작권법 제도의 개선 방안

전술한 것처럼 여러 층위에 걸쳐서 방송과 통신의 융합이 발생하고 있고, 그러한 결과물이 IPTV 서비스라고 할 것이므로 궁극적으로 IPTV를 통해 서비스 되는 방송 콘텐츠의 법적 보호와 관련한 제도 개선 방안에 관한 고찰은 여러 법률들에 걸쳐서 전개되어야 하겠지만, 여기서는 특히 저작권법의 기술적 보호조치와 관련하여 전술한 바 있는 개선 방안을 중심으로 하여 몇 가지 의견을 제시하고자 한다.

첫째, IPTV 출현으로 인한 방송콘텐츠의 법적 보호 방안으로는 미 FCC가 제시한 BF 규칙을 중심으로 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 보호 방안을 검토할 필요가 있다. 이를 위해서는 미국의 입법 방향을 면밀히 조사·연구하는 것이 요구된다.

둘째, 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 법적 보호로 인하여 발생하는 공공이익과의 갈등 관계는 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물의 권리자 등이 CCL과 같은 자율적 해결 방안을 통하여 해소해 나가는 방안을 고려할 필요가 있다. 방송사업자가 방송콘텐츠의 권리자인 경우에 특히 CCL을 통한 공공이익과의 갈등 관계 해소 방안은 그 의미가 클 것이라고 생각한다.

셋째, IPTV는 인터넷을 통하여 국가 간을 유통하는 매체로 기능하므로 이를 통해 서비스되는 방송콘텐츠를 기술적 보호조치에 의해 보호하는 경우에는 국제적으로 통용될 수 있는 표준기술을 개발하는 것이 요구되고 이에 관한 국제조약 등에 대비할 필요가 있다.<sup>103)</sup>

103) 비록 타결에까지 이르지 못하는 못하였지만 이른바 '방송사업자 보호조약'의 논의과정에서도 방송 콘텐츠의 보호를 위한 기술적 보호조치 등에 관한 논의가 진행된 바 있었다. 위 조약안의 경과 및 방송사업자의 법적 보호에 관하여 상세한 것은 조용순(2008)을 참조할 것.

넷째, 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 법적 보호를 논하는 것은, 인터넷 환경 아래에서 방송콘텐츠를 제3자가 허락을 얻어 이용하고자 하는 경우 그 권리처리 절차를 투명하게 하는 것과 직결되는 것이다. 따라서 방송콘텐츠의 이용허락절차가 신속하고 원활하게 이루어질 수 있도록 방송콘텐츠에 관한 권리집중처리 시스템을 활성화 하는 작업이 필요하다고 하겠다.<sup>104)</sup>

다섯째, 디지털화된 방송콘텐츠의 권리처리절차와 관련하여 기존의 저작권법 제도를 통한 권리처리절차나 저작권법 개정을 통한 권리처리의 원활화에는 한계가 있다고 보고, 별도의 독자 입법을 통하여 인터넷 환경 하에서 디지털콘텐츠의 권리처리를 간명하게 이루고자 최근 일본에서 제기되는 입법안의 동향에 관심을 가질 필요가 있다.<sup>105)</sup>

---

104) 이에 관한 논의로는, 정운경(2005)을 참조할 것.

105) 가령, 재단법인 지적재산연구소 디지털 콘텐츠 보호·유통에 관한 조사연구위원회에 의한 가칭 ‘디지털 콘텐츠법’과, 디지털 콘텐츠법 유식자(有識者) 포럼에 의한 가칭 ‘네트법’이 있다. 이에 관한 상세한 정보는 社団法人 知的財産研究所 編(2008)을 참조할 것.



## 제4장

### 방송콘텐츠 보호와 기술적 보호조치





## I. 기술적 보호조치의 등장 배경

복제 및 송신기술의 발달은 저작권자에게는 치명적 위협으로 인식된다. 저작권자들은 먼저 판매가 아닌 제한된 범위 내에서의 이용허락(licensing)만을 함으로써 침해를 막아보려 시도했다. 하지만 디지털화로 인해 저작물의 유통량이 엄청나게 증가하면서 곧 한계가 드러났다. 라이선스 조건을 위반하는 경우 일일이 찾아내 개별적으로 책임을 묻는 것이 현실적으로 불가능하고, 배포속도를 감안할 때, 현재 ISP에게 부과된 필터링 등의 사후적 구제장치로는 그야말로 사후약방문(死後藥方文)에 불과하기 때문이다.

이런 연유로 저작권자들은 스스로의 권리를 보호하기 위한 자동집행체제(self-enforcing system)를 찾게 되었는데, 이러한 노력의 결과가 기술적 보호조치(Technological Protection Measures, 이하 TPMs)다. 하드웨어나 소프트웨어 또는 양자를 결합한 형태로 원하는 조건을 기술적으로 저작물에 부착하여 이러한 조건을 충족시키지 못할 경우, 저작물을 이용할 수 없게 하는 통제시스템을 구축한 것이다. 그러나 매체 ‘기술’의 발전을 ‘기술’로서 통제하려는 시도는 태생적으로 영구적인 대책이 되기 어렵다. 끊임없는 기술경쟁 속에서 저작권자가 설치해놓은 장벽은 언젠가 무력화되기 마련이고, 더 높은 장벽을 쌓으려는 저작권자의 노력은 비용의 상승과 이용의 불편함으로 돌아오게 된다.

여기에서 무모하게 높은 담을 쌓게 되는 폐해를 막기 위해 적당한 담에 대해 무너뜨리는 자를 법적으로 제재하자는 논의가 나왔는데, 이것이 바로 TPMs의 입법배경이 되었다. TPMs의 범위를 넓게 확장하고 있는 대표적인 나라가 미국인데, 미국은 이 규정을 통해 최종 사용자(end user)에 대한 통제권을 부여하고자 하는데, 통상과 연계하여 다른 나라들에게도 이러한 체계를 강권하고 있다. 저작권자의 권리가 법이 아닌 기술에 의해 보호되고, 그 기술을 다시 저작권법이 보호하는 현상이 발생하면서 오랜 기간을 통해 정치하게 조정되어온 저작권자와 이용자 간의 균형은 새로운 도전에 직면했다.

TPMs에 의한 저작권의 보호는 일반적으로 디지털 권리 관리(DRM) 또는 자동화 권리관리시스템(Automated Rights System) 등을 구성하는 요소로서 저작권 관리 정보나 click-wrap license와 함께 사용된다. 이는 저작물의 무단사용을 억제하여

공유자의 비극을 막아주고, 침해 회피를 위한 비용을 줄여줘 시장의 실패를 치유해 줄 뿐만 아니라, 이용자 측면에서도 거래비용을 인하시켜 결국 저렴하게 더욱 다양한 저작물을 활용할 수 있게 해주는 장점이 있다. 하지만 이로 인해 발생할 수도 있는 과보호 조치들은 저작권법의 정책목적에 어긋날 소지가 다분하다. 특히 미국 저작권법 제1201조(a)에 규정된 간접적인 접근권은 저작물이 아니라 기술적 보호조치 그 자체를 보호하는 결과가 되어 예술이나 과학의 발전을 저해할 수 있다.

나아가 최근 일각에서는 기술적 보호조치 조항을 이용해 독점적인 권리를 창조해 경쟁을 저해하고 나아가 저작권 남용에 이르는 현상도 나타나고 있다. 프랑스에서 애플(Apple)사는 ipod MP3 플레이어에서만 재생되는 음악파일에 FairPlay DRM을 부착시켜 판매하였는데, 이에 대해 경쟁사인 버진메가(VirginMega)사가 FairPlay에 접근할 수 있도록 라이선스를 요청하였으나 거절당한 사건이 있었다. 프랑스 경쟁위원회에서는 본 사항에 대해 애플사가 온라인 유료음악 전송시장에서 우월적 지위를 가지고 있다고 하더라도, 애플사의 DRM은 필수설비에 해당하지 않으며, 지적재산권 침해의 소지가 크고, 해킹 등 보안의 문제가 있음을 들어 FairPlay에 대한 접근을 다른 사업자에게 허용하여야 할 의무가 없다고 판단하였다. 이 사건을 통해 기술적 보호조치가 단순한 저작권 보호 이외의 목적으로 사용될 수 있음이 드러났고, 이를 기화로 한 저작권법 개정논의가 일어나 세계적 관심을 끌게 되었다. 한국에서도 SK텔레콤의 음악 저작물에 대한 폐쇄적인 DRM 정책을 이유로 벅스뮤직과 맥스 MP3 등이 공정거래위원회에 재소한 적이 있는 바, 과거에 없던 기술의 법적 보호는 공정경쟁의 문제도 불러 일으켜 여러 이해관계를 조정해야 하는 숙제를 남겨두고 있다.

## II. 기술적 보호조치의 개발 동향

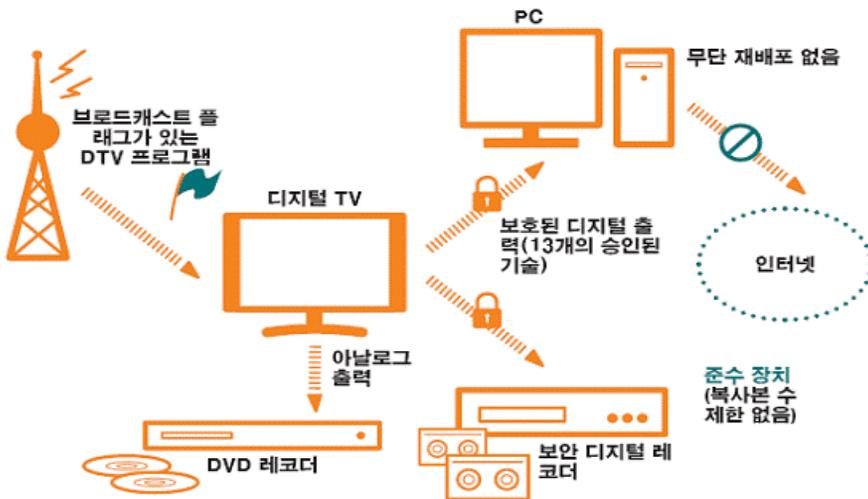
지금까지 수많은 저작권 보호 관련 기술들이 기업, 기업들의 컨소시엄, 표준화 단체들을 통해 제안되었다. 그 중에서 일부 기술들은 현재 우리 일상생활에서 쓰이고 있으며, 일부는 제안되었으나 실현되지 못한 것도 있으며, 일부는 아직 표준화 또는 기술 스펙이 완성되었으나 실생활에 적용되지 못한 것도 있다. 아래에서는 이렇게

다양한 상태의 저작권 보호기술들 중에서 방송콘텐츠 저작권 보호에 관련된 주요 기술들을 선정하여 특징, 작동 원리 등을 중심으로 살펴본다.

## 1. 브로드캐스트 플래그

브로드캐스트 플래그(Broadcast Flag, 이하 BF)은 아날로그TV에서 디지털TV로의 전환 과정에서 디지털TV 방송콘텐츠를 보호하기 위해 제정된 신호를 말한다. 문제는, 아날로그와 달리 디지털 형태의 TV 방송콘텐츠는 인터넷 상에서 광범위하게 배포되는 경우 컴퓨터, PVR(Personal Video Recorder), P2P 등을 사용하여 쉽게 복제가 일어날 수 있다는 점이다. 따라서 디지털TV 방송콘텐츠의 인터넷 상에서의 대량배포를 억제하는 것이 중요하며 이를 기술적으로 뒷받침하기 위해 나온 개념이 BF이다.

<그림 4-1> 브로드캐스트 플래그(BF) 개념도



\* 출처 : MPAA

아날로그에서 디지털로의 전환 과정을 담당하고 있는 미국 FCC에서는 이러한 문제점을 인식하고 해결하기 위한 방안으로 ATSC 플래그(ATSC Standard A/65B)에 기초한 재전송 제어 보호 시스템(redistribution control protection system)을 실행

하기 위해 BF 제안을 채택하였다. BF는 인터넷 상에서 BF가 부착된 콘텐츠의 재전송(re-transmission)을 허용할 것인지 여부를 표현하는 일련의 on/off 신호에 불과하며, 실제로 재전송 억제는 별도의 콘텐츠 보호기술 및 이를 처리하는 디지털 기기에 의해 이루어진다. 2003년 11월에 채택된 FCC 규칙에 따르면, 디지털TV 콘텐츠를 수신하는 모든 디바이스는 (i) 플래그의 존재 여부를 먼저 체크해야 하고, (ii) 플래그가 적용된 콘텐츠의 경우에는 FCC에 의하여 승인받은 보호기술을 통해서 그리고 해당 보호기술이 규정하는 이용 허락 조건을 준수하는 방법에 의하여 콘텐츠 이용 및 배포가 허용된다.

지금까지 FCC에 의해 승인 받은 보호 기술은 다음과 같은 13가지이다.

- 안전한 비디오 레코딩을 위한 Hi-MD 하드웨어용 Sony MagicGate Type-R
- 안전한 비디오 레코딩을 위한 Hi-MD 소프트웨어용 Sony MagicGate Type-R
- 안전한 비디오 레코딩을 위한 Memory StickPRO 하드웨어용 Sony MagicGate Type-R
- 안전한 비디오 레코딩을 위한 Memory StickPRO 소프트웨어용 Sony MagicGate Type-R
- Thomson SmartRight 콘텐츠 보호시스템
- Philips/HP Video 기록 가능 DVD 보호 시스템(VCPS, Video Content ProtectionSystem)
- 고대역폭 디지털 콘텐츠 보호(HDCP, High-bandwidth Digital Content Protection)
- 비디오 콘텐츠에 대한 기록 가능한 미디어의 4C 콘텐츠보호(CPRM, Content Protection for Recordable Media)
- TiVoGuard 디지털 출력 보호 기술
- 5C 디지털 전송 콘텐츠 보호(DTCP, Digital Transmission Content Protection, over IP)
- RealNetworks Helix DRM 개방형레코더
- Microsoft Windows Media 디지털저작권 관리
- JVC D-VHS

BF 보호 체제는 오로지 재배포 제어에만 중점을 두고 있으며 소비자들이 집에서 만드는 방송콘텐츠의 복사본 수를 제한하지는 않는다. 디지털TV를 프로그램을 시청하는 용도로만 사용하거나, 디지털 셋톱박스를 표시할 아날로그 신호를 출력할 때에만 사용하는 경우에는 추가로 지켜야 할 요건이 없다. 그러나 디지털 수신기로 디지털 리코딩을 하려 하거나 디지털 인터페이스(예: 이더넷)로 디지털콘텐츠를 출력하려는 경우, 해당제품의 제조업체는 승인된 기술 목록의 안전한 리코딩 및 출력 기술을 구현해야 한다. 제조업체는 복사본 개수를 제한하지 않는 대신 인터넷을 통한 무단 재배포만 제한하는 13개의 기술을 참고해야 한다. 13개 기술 대부분을 구성하는 주요 재배포 제어 방식은 근접식 제어를 통한 특정 형식의 현지화이다. 예를 들어, 13개 기술 중 하나인 DTCP over IP에서는 보호방법을 사용하여 ‘현지 근접식 제어’를 구현한다. 로컬이 아닌 경우 다음과 같은 세 가지 기본 구성요소가 포함된 근접도구에 의해 결정된다.

- 7ms 이하의 왕복 시간(RTT) 측정
- 3개 이하의 라우터 홉 시간 제한(TTL) 설정
- IP 무선 네트워크에 필요한 WEP(Wired Equivalent Privacy) 사용

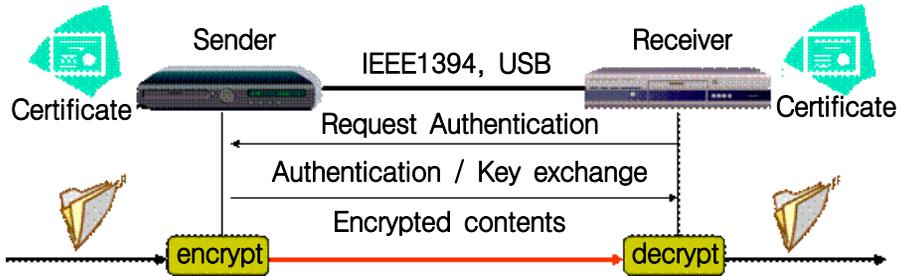
## 2. DTCP

DTCP(Digital Transmission Content Protection) 규격은 1998년 2월 히타치, 인텔, 마츠시타, 소니, 도시바에 의해 개발되었다. 이들 회사를 총칭하여 5C라 한다. DTCP는 IEEE 1394 시리얼 버스, USB(Universal Serial Bus), MOST(Media Oriented Systems Transport)와 같은 고성능의 디지털 전송로 상에서 불법복제, 가로채기, 탭퍼링 등의 공격으로부터 콘텐츠를 보호하기 위한 방법들을 정의하고 있다.

최근에는 불법복제 방지기법을 IP 프로토콜에 적용시킨 DTCP-IP, 무선 HD 디스플레이 장치에 적용시킨 WirelessHD 규격을 발표한 바 있다. 구체적으로 살펴보면, DTCP는 연결된 두 개의 디지털 장치(예를 들면 디지털TV, 디지털 VCR, DVD 플레이어

이어 등) 사이에서 인증, 암호화된 콘텐츠 및 CCI의 교환, 시스템 갱신 능력을 제공함으로써 보호방법들을 실현하고 있다.

<그림 4-2> DTCP 개념도



DTCP 스펙은 크게 다음과 같은 네 가지 부분으로 나누어 설명할 수 있다.

- CCI(Copy Control Information)
- 인증 및 키 교환
- 콘텐츠 암호
- 시스템 갱신

DTCP는 콘텐츠의 복제허용 여부 정보를 소스 디바이스로부터 싱크 디바이스로 전달하기 위하여 CCI를 콘텐츠 포맷(예컨대, MPEG-2)에 따라 콘텐츠 스트림에 삽입하여 전달하거나, EMI(Encryption Mode Indicator)에 매핑한 다음 최초의 패킷 헤더에 넣어서 전달할 수도 있다.

구현 복잡도 및 다루어지는 콘텐츠의 가치 사이에 균형을 맞추기 위해서 다음과 같이 두 가지 레벨의 인증방식을 제공한다. ‘CopyNever’ 콘텐츠를 위해서는 반드시 완전한 인증(Full Authentication) 방식을 사용해야 한다. 물론 모든 콘텐츠에 완전한 인증방식이 사용될 수 있다. 완전한 인증방식은 공개키 기반의 전자서명(Digital Signature Algorithm) 및 Diffie-Hellman 키 교환 알고리즘을 사용한다. 제한적 인증(Restricted Authentication) 방식은 ‘Copy Once’와 ‘Copy No More’ 콘텐츠 보호를 위해 사용된다. 참고로 ‘Copy Free’ 콘텐츠는 아무런 인증도 거치지 않는다. 모

든 DTCP 장치는 제한된 인증을 기본적으로 지원해야 한다. 그러나 완전한 인증은 컴퓨터와 같이 충분한 처리 능력을 갖춘 장치에서만 일어날 수 있다. 콘텐츠는 위의 인증 및 키 교환 과정에서 수립된 비밀 키로 56비트 M6 대칭키 알고리즘에 의해 암호화 된다.

시스템 갱신도 해당 훼손된 인증서의 취소를 통해 제공되며, 취소된 목록은 라이선스 관리자(Digital Transmission Licensing Administrator, DLTA)에 의해 디스크 또는 디바이스에 담겨서 전송될 수도 있고, 다운로드 또는 방송 형태로 전달될 수도 있다. 완전한 인증 방식을 지원하는 디바이스는 이러한 취소 목록을 수신하고 저장한다. DLTA는 또한 장치 제조자들에게 디바이스 인증서를 라이선싱한다. DLTA에 의해 허용되는 주요 규칙(4가지 인코딩 룰)을 살펴보면, 먼저 뉴스나 공익 프로그램과 같이 복제 자유(Copy Free) 콘텐츠는 자유로운 복제를 허용하나, EPN(Encryption plus non-assertion) 룰이 적용된 콘텐츠는 반드시 암호화되어야 하고 5C 기기에서만 자유로이 복제되고 플레이될 수 있다. 즉, 복제 횟수에 제한이 없다. 1회 복제(Copy Once) 룰이 적용된 프로그램은 하드디스크에 저장할 수 있으며 일반적으로 다른 장치로의 복제는 허용되지 않으나, 다른 복사 방지 미디어로의 이동은 허용된다. 또한 1세대 복제 허용(Copy One Generation) 룰이 적용된 콘텐츠는 Copy Once 모드에서 이동된 프로그램의 모드이며, 더 이상의 이동이나 복제가 허용되지 않는다. 복제 불가능(Copy Never) 룰이 적용된 콘텐츠는 복제 자체가 될 수 없다.

### 3. CPRM

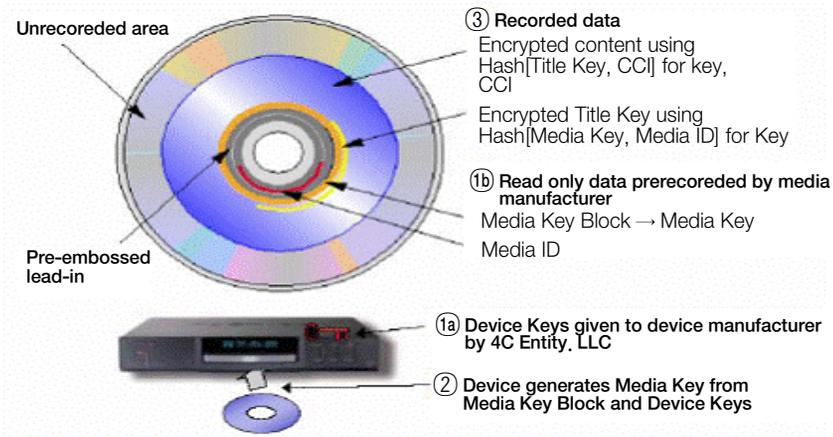
CPRM(Content Protection for Recordable Media)은 IBM, 인텔, 마쯔시타, 도시바(총칭하여 4C라 부름)에 의해 1998년에 개발된 기술로서, DVD 리코더, 하드 드라이브(휴대용 ATA Storage), SD(Secure Digital) 메모리 카드와 같은 저장 장치로의 복사를 제어한다. 4C 라이선스 발행기관에서 발행하는 Media Key Block(MKB)과 디바이스 키에 추가하여 기록이 가능한 공 DVD에는 물리적으로 미디어 식별자가 각인되어 있다.

다음은 CPRM의 시스템의 구성도 및 동작 과정을 보여주는 예제이다.

- 1.a 4C Entity, LLC는 생산되는 각각의 디바이스에 포함될 디바이스 키를 디바이스 제공자에게 제공한다.
- 1.b 미디어 제조자는 4C Entity, LLC에서 생성된 Media Key Block(MKB)과 Media Identifier를 배포될 미디어(예를 들면 빈 DVD 또는 SD 메모리 카드)에 저장한다. 이들은 디스크의 읽기 전용 영역에 저장되기 때문에 기록되거나 수정될 수 없다.
2. CPRM과 호환되는 미디어가 디바이스 또는 플레이어에 저장될 때, 디바이스 또는 플레이어는 디바이스 키 및 MKB를 이용하여 미디어 키를 생성한다.
3. 미디어에 저장되는 콘텐츠는 콘텐츠 키에 의해서 암호화 및 복호화가 이루어진다. 콘텐츠 키는 타이틀 키와 콘텐츠의 CCI 정보를 C2 암호화 알고리즘에 기반한 일방향 함수에 넣어서 계산함으로써 구한다. 타이틀 키는 미디어 키와 미디어 식별자를 C2 일방향 함수에 넣어서 계산된 값을 이용하여 암호화되고 미디어에 저장된다.

CPRM은 미디어의 비트 단위(Bit-by-Bit) 복제가 이루어지더라도 복제된 미디어의 콘텐츠가 사용될 수 없도록 함으로써 복제방지 기능을 제공하고 있다. 비록 콘텐츠 자체를 비트 단위로 복제를 할 수 있다고 하더라도 소스 DVD의 미디어 식별자는 타깃 DVD(즉, 공 DVD)로 복사할 수 없다. 왜냐하면 미디어 식별자는 미디어의 읽기 전용 영역에 저장되기 때문이다. 따라서 소스 DVD에서 타깃 DVD로 콘텐츠 자체는 복사할 수 있더라도 타깃 DVD의 미디어 식별자는 소스 DVD의 식별자와 다른 상태로 남게 된다. 그런데 콘텐츠 키는 미디어 식별자 및 미디어 키를 통해 만들어지게 된다. 타깃 DVD에서는 미디어 식별자가 다르기 때문에 이로부터 생성되는 복호화 키도 소스 DVD에서 만들어지는 복호화 키와 달라지게 되며, 이 키는 복사된 콘텐츠를 복호화할 수 없다.

<그림 4-3> CPRM 동작 과정



\* 출처 : CPRMSR 1.0(2003).

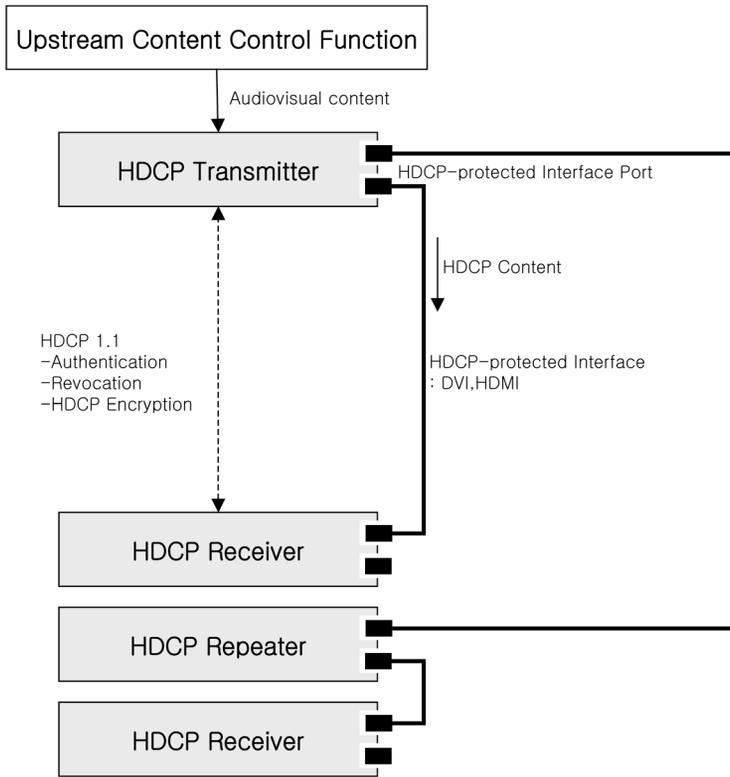
## 4. HDCP

HDCP(High-Bandwidth Digital Content Protection)는 2000년 인텔에 의해 개발된 기술로 DVI 또는 HDMI 등 디지털 버스를 통해 전송되는 디지털 오디오, 비디오 콘텐츠의 전송을 제어하기 위해 사용된다. HDCP 라이선스 관리 기관이 요구하는 주요 규칙을 살펴보면, 모든 HDTV 수신기는 플랙이 있는 콘텐츠를 수신하면 보호받는 출력장치(protected output)로 출력하거나 열화된 형태(HDTV의 최고 해상도의 1/4에 해당하는 720픽셀×420라인 정도의 비디오 해상도)로만 출력하도록 요구하고 있다. 또한 DVD 오디오 콘텐츠는 HDCP 비호환 수신기로 전송 시 CD 오디오 음질 이하로 제한된다.

HDCP의 주요 목적은 암호화 되지 않은 고화질의 콘텐츠의 전송을 방지하는 것이다. 이를 위해 HDCP 기술 규격은 다음과 같은 세 개의 과정으로 구성된다.

- 디바이스 인증
- 데이터 암호화
- 디바이스 인증 취소

<그림 4-4> HDCP 시스템 구성 예



\* 출처 : Digital Content Protection LLC(2003).

## 1) 디바이스 인증

HDCP 인증 프로토콜은 HDCP 수신기가 HDCP 콘텐츠를 받을 수 있는 권리가 있는지를 HDCP 송신기가 확인하는 과정이다. HDCP 디바이스는 HDCP 라이선스 관리기관(Digital Content Protection, LLC)으로부터 유일한 디바이스 키 및 식별자(Key Selection Vector KSV)를 발급받는다. 따라서 권리확인 과정은 HDCP 수신기가 송신기에게 이러한 디바이스 키 정보를 가지고 있음을 증명함으로써 이루어진다. 이러한 인증 과정에서 양쪽 디바이스는 KSV를 교환하고 교환된 KSV에 대응하는 디바이스 키로부터 각각 공유키를 생성한다. 공유키는 나중에 HDCP 콘텐츠의 암호화를 위해 사용될 수 있다.

## 2) 데이터 암호화

DVI 또는 HDMI 인터페이스 사이에서 콘텐츠가 전송될 때에는 엿보기, 중간자 공격 등을 방지하기 위해서 암호화를 해야 한다. HDCP 송신기에서 발생하는 데이터 암호화 과정에는 HDCP Cipher가 사용된다. HDCP Cipher는 인증 프로토콜의 강인성과 압축되지 않은 비디오 데이터의 암호화를 위해 특별하게 설계된 전용 암호화 알고리즘이다.

## 3) 디바이스 인증 취소

DTCP와 비슷하게 HDCP도 인증서 취소를 통한 시스템 갱신 기능을 제공하고 있다. HDCP 라이선스 관리기관은 디바이스의 키가 훼손되었는지를 확인한다. 만약 특정한 키가 훼손된 경우에는 해당 디바이스 식별자를 폐기 목록에 포함하여 새로 만들어진 HD DVD에 담아서 또는 독립적인 메시지 형태로 배포한다. 이러한 폐기 목록은 HDCP 라이선스 관리기관이 전자서명(DSA 알고리즘 사용)을 함으로써 무결성을 검증할 수 있다. 이것은 악의 있는 사용자가 합법적인 장치를 사용하지 못하게 하는 것을 방지한다.

## 5. 제한수신

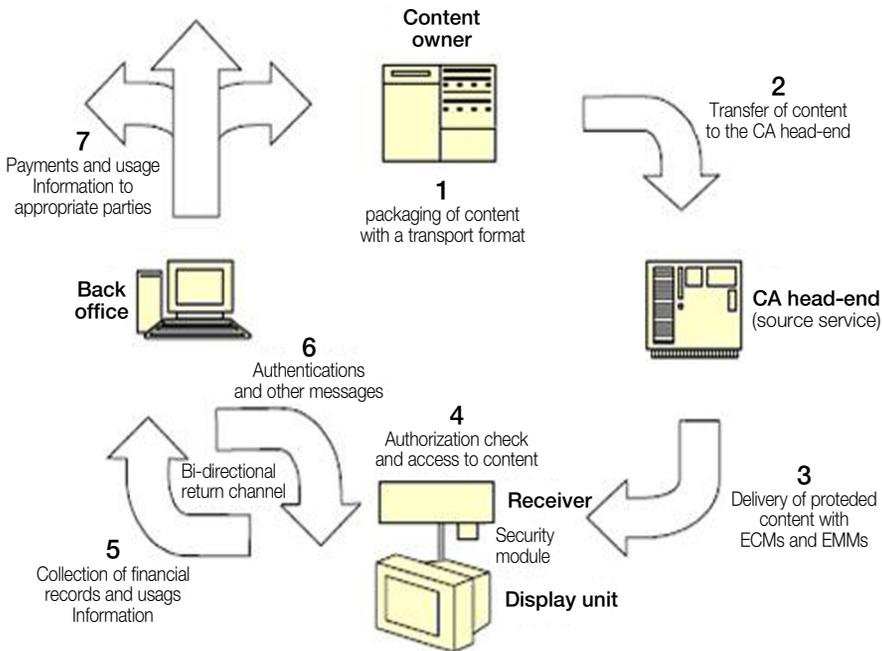
제한수신(Conditional Access, CA)이란 콘텐츠에 대한 접근을 허용하기 전에 만족되어야 할 어떤 기준을 요구함으로써 콘텐츠를 보호하는 것을 말한다. 이 용어는 위성 또는 케이블을 통해 방송되는 텔레비전과 관련하여 주로 사용된다. 이를 구현한 것이 바로 제한수신 시스템(Conditional Access System, 이하 CAS)이다.

CAS는 방송에 가입자 개념을 도입하여 정당한 시청권리를 가진 가입자만이 특정 프로그램을 수신할 수 있게 하는 시스템으로 수신자에게 어느 특정한 방송 프로그램에 대한 수신 가능 여부를 각각의 디지털 방송 수신기가 결정하도록 하는 일련의 과정을 의미한다. CAS의 기본 요구사항은 다음과 같다.

- 프로그램 및 데이터는 스크램블링(암호화)되고 통신링크 상에서 보호되어야 한다.
- 인증을 위한 가입자 신분 확인(authentication) 기능과 접근 제어(access control) 기능이 있어야 한다.

<그림 4-5>에서 볼 수 있듯이 케이블방송국에는 각종 콘텐츠 서버 및 헤드엔드(방송송출 시스템)가 존재하게 된다. 또한 가입자 측에는 케이블방송을 수신할 수 있도록 도와주는 셋톱박스라는 장치가 존재한다. 셋톱박스는 방송신호를 수신하고 이를 디코딩한 다음 디스플레이 장치, 예를 들면 텔레비전으로 전송하는 역할을 담당한다. 이러한 방송 시스템에 CAS가 적용되는 구조는 다음과 같다. 먼저 송신단에는 방송신호를 송출하기 전에 이를 스크램블링(암호화)하고, 이 과정에서 발생한 키(control word, CW)를 관리하며, 스크램블된 신호를 수신할 사용자를 관리하는 서버 기능이 존재해야 한다.

<그림 4-5> CA 시스템 흐름도



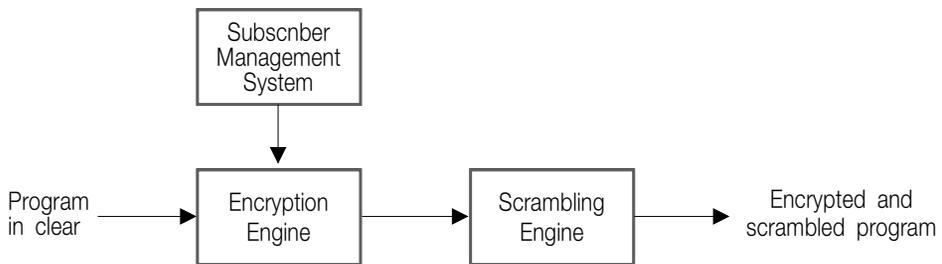
\* 출처 : 황성운(2007).

수신단에는 도착된 스크램블 신호를 받아들여 해석하고 수신자가 적법한 수신 권리가 있는지를 체크한 다음, 디스크램블에 필요한 키를 통해 디스크램블을 수행하는 클라이언트 기능이 존재해야 한다. 보통 이러한 클라이언트 기능은 셋톱박스에 자유롭게 장착이 가능한 스마트카드나 PCMCIA 카드 형태로 CAS 제공업체에 의해 제공된다. 따라서 송신단에서 수신단에 전송하는 방송 스트림에는 스크램블된 콘텐츠 스트림뿐만 아니라 디스크램블에 필요한 정보도 함께 실어서 전송하게 된다.

다음으로 위의 과정이 기술적으로 어떻게 이루어지는지를 보다 구체적으로 살펴보기로 한다. 즉, 어떻게 송신단과 수신단에서 자격 있는 사용자에게 디스크램블에 필요한 키를 전송하고 이를 통해서 디스크램블이 이루어지는지를 알아본다.

먼저 송신단은 다음과 같은 모듈로 구성되어 있다; (1) 가입자 관리시스템 (Subscriber Management System, SMS)-가입자 정보(아이디 및 인적 사항, 빌링 정보 등)를 관리, (2) 암호화 엔진-CW를 발생하고 이를 통해 스크램블러 및 자격 있는 디스크램블러들에게 알려준다. 이를 위해서는 자격 있는 가입자들을 식별하고 그들에게 안전하게 전달하는 것이 필수적이다. 이를 위해서 다음과 같이 두 가지 메시지를 만들어 수신측에 전달한다.

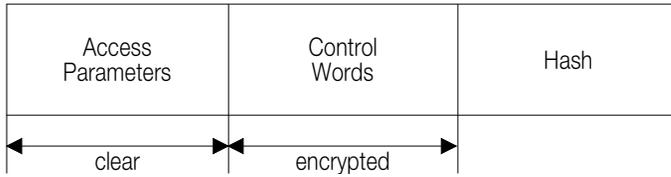
<그림 4-6> CAS 블록도-송신부



\* 출처 : 황성운(2007).

<그림 4-7> ECM과 EMM 메시지 구조

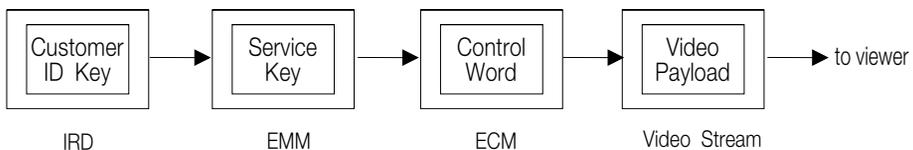
ECM(Entitlement Control Message)



다. 예를 들어 34~45Mb/s TV codec에 대한 CAS는 64bits의 CW를 가지고 8.2초마다 갱신시킨다. ECM 또한 불법적인 시청을 막기 위해 주기적으로 변경되어야 하는데 보통 한 달 또는 이것이 불충분하다고 판단되면 몇 분 간격으로 변경될 수도 있다. ECM은 제때에 CW를 얻기 위해서 전송 및 계산상의 지연을 고려하여 미리 (적어도 150ms 이전) 수신자의 스마트카드로 보내져야 하며, 이러한 문제의 해결을 위해서 실질적으로 두개의 ECMs(current CW, next CW)을 사용한다.

정당한 수신 권리가 없는 수신자는 프로그램을 수신할 수 없도록 방송 스트림을 CW를 이용하여 스크램블한다. 수신단은 수신기(Integrated Receiver/Decoder, IRD) 및 CA 클라이언트 모듈(보통 스마트카드로 구현됨)로 구성된다. 수신기(보통 Host라 부르며 셋톱박스로 구현됨)는 ECM을 받게 되면, 암호화된 CW와 제어조건들을 수신기와 접속된 스마트카드로 보내고, 스마트카드는 먼저 합당한 데이터인지를 체크한 후(스마트카드에서는 프로그램 취득 조건 및 자격을 심사한 후 정당한 수신자로 판명되면), 스마트카드 내의 서비스키를 이용하여 CW를 복호화하여 디스크램블러로 전송하며 디스크램블러는 이를 이용하여 스크램블된 신호로부터 디스크램블된 신호를 복원한다. 서비스 키는 CAS 구현업체마다 달라질 수 있다. 서비스 키는 기본적으로 채널 키와 그룹 키로 구성된다. 채널 키는 각각의 채널에 주어진 키이며, 그룹 키는 여러 개의 채널을 묶은 그룹 단위로 할당된다. 둘 다 주기적으로 변경된다.

<그림 4-8> CAS 블록도 - 수신부



\* 출처 : 황성운(2007)

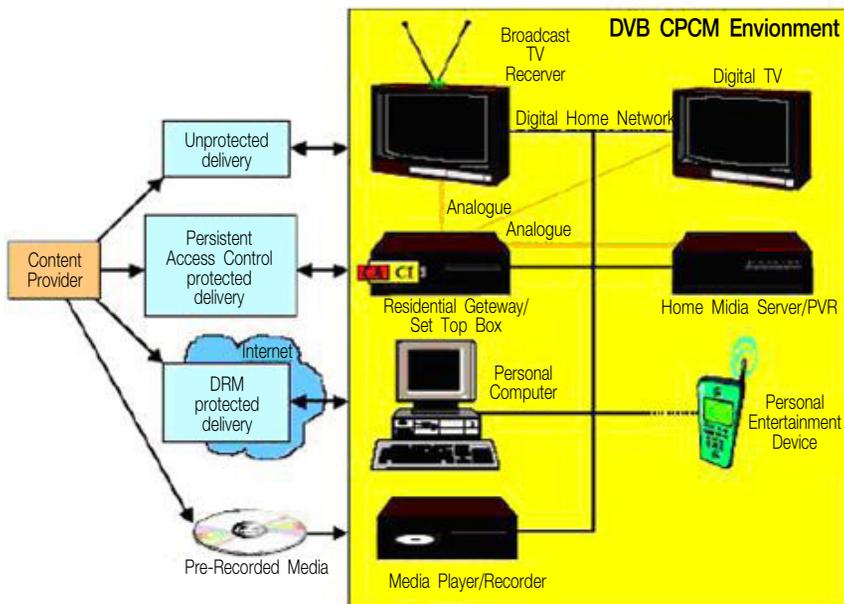
## 6. DVB-CPCM

DVB-CPCM(Digital Video Broadcasting-Content Protection & Copy Management)은 전 세계적으로 가장 널리 채택된 사양을 보유한 유럽식 디지털 비

디오방송(DVB) 컨소시엄에서 정의한 방송 보호 솔루션이다. 1999년 9월, DVB는 DVB 호환의 CAS 범위를 넘어서 유통되는 디지털 콘텐츠의 보호와 관리를 위한 일반적인 프레임워크를 제공하기 위해, Commercial Module 산하에 DVB-CP(Copy Protection)라는 새로운 하위 그룹을 설립하였다. 이것은 DVB CAS가 셋톱박스과 같은 수신자 장치까지의 통로만 보호할 뿐, 셋톱박스로부터 그 이후의 경로 및 환경(예를 들면, PVR이나 미디어 서버를 갖춘 홈 네트워크 환경)에 대해서는 보호 메커니즘이 없기 때문에 필요성이 대두된 것으로 보인다.

그러나 DVB-CPCM은 DVB 특정 시스템에 그 범위를 한정하지 않고, 위성, 케이블, 지상파, 인터넷과 같은 환경뿐만 아니라 일반적인 디지털 홈 네트워크 환경에서의 콘텐츠 보호 프레임워크를 제공하기 위한 것으로 범위가 넓다. 그림 <4-9>에서와 같이 DVB CPCM은 다양한 전송 시스템(Access Control Protected Delivery, DRM Protected Delivery, Pre-recorded Media, Unprotected Delivery)을 통해 소비자 도메인(Consumer Domain)에 들어오는 콘텐츠를 보호해야 한다.

<그림 4-9> DVB CPCM 환경

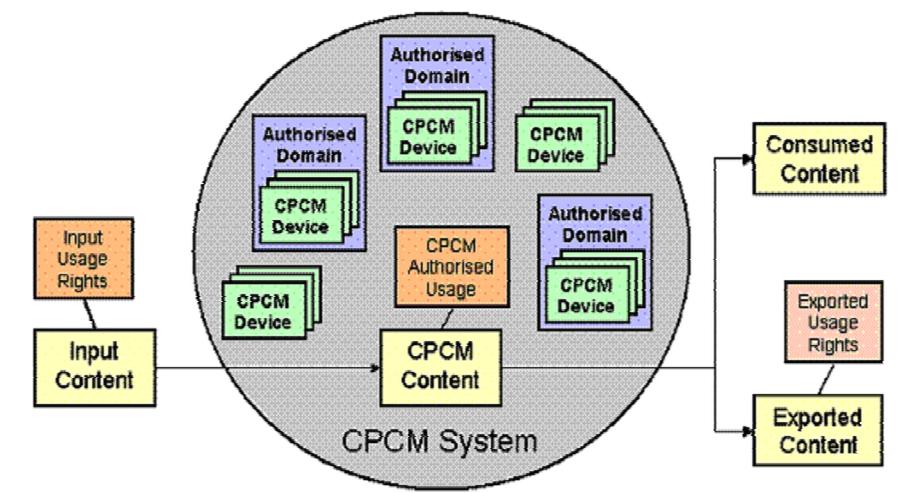


\* 출처 : DVB CPT(2003).

2005년 1월에는 Authorized Domain, CPCM Reference Model, USI(Usage StateInformation)에 대한 구체적 기술사양을 정립하고, 이를 CPTWG에 제안하였으며, 2007년 8월 ETSI 표준규격으로 승인을 받은 상태이다. CPCM 콘텐츠는 CPCM 시스템에게 보호, 관리되는 콘텐츠를 말한다. 콘텐츠 메타데이터 CL(Content License)과 콘텐츠를 5가지 기능(Acquisition, Storage, Processing, Consumption, Export)에 따라 관리하는 것을 CPCM 시스템이라고 정의한다.

CPCM 시스템의 개략적인 과정을 설명하면, 입력단자를 통해 들어온 입력 콘텐츠를 CPCM 시스템이 CPCM 콘텐츠로 변환한 후, CPCM 시스템을 통해 관리, 보호한다. CPCM 콘텐츠는 외부의 출력단자를 통해 화면에 출력되어 Consumed Content로 변환되거나, 다른 기기로 전달되어 Exported Content로 변환되는 과정을 거친다.

<그림 4-10> CPCM 시스템



\* 출처: Digital Video Broadcasting(2007).

CPCM 시스템은 CPCM 기기로 구성된다. CPCM 기기는 CPCM의 기능이 구현되어 있는 장치이다. 이러한 CPCM 기기들의 논리적인 집합을 Authorised Domain이라고 정의한다. Authorised Domain을 이용하여 그룹에 속한 기기들 간의 CPCM 콘텐츠를 교환하고, 기기를 관리할 수 있다. CPCM 이용규칙(Usage Rules)은 CPCM

콘텐츠가 CPCM 시스템 상에서 제어될 때, 콘텐츠가 할 수 있는 행위(Storage, Consumption, Export 등에 대한 기능)를 정의한다. CPCM 이용은 콘텐츠, 서비스 제공자, 콘텐츠의 출발지에서 정의한다. CPCM 기기는 CPCM 기능을 구현한 장치를 가리키는 말이다. 이러한 기기 내에 CPCM 기능을 구현한 부분을 CPCM Instance라고 한다. CPCM Instance는 크게 세 가지 부분으로 이루어진다.

## 1) ADM

ADM(Authorised Domain Management)은 말 그대로, CPCM 내의 Authorised Domain을 관리하는 기능을 수행한다. CPCM Instance 상에서 선택적인 부분으로 구현이 되어 있지 않아도 된다. ADM은 Non-Secure Communications를 통하여 주변의 AD를 찾는 작업(AD Discovery)을 수행한다. CPCM 기기는 AD가 생성하거나, 기존의 AD에 추가되고 탈퇴하는 작업(AD Membership Management)을 수행한다. 또한 AD를 구별하기 위해 이름을 부여하고 관리하는 작업(AD Name Management)을 수행한다.

## 2) Security Control

CPCM 기능을 구현하기 위해 필요한 보안도구(Security Tool)를 제공한다. CPCM 콘텐츠 라이선스를 발급, 관리(License Processing)하거나 다른 콘텐츠 보호 시스템과의 연결을 위한 매핑 작업(Mapping to Other Content Protection Systems)도 수행한다. 또한 콘텐츠의 암호화, 데이터 관리를 위해 기능(Secure Data Management, Cryptographic Tools, Key Management)들을 정의한다.

## 3) Content Handling

CPCM 기능을 구현한다. 기기들이 모든 기능을 가지고 있지 않기 때문에, Device에 필요한 기능들을 구현한다. 또한 CPCM content의 암호화/복호화를 수행(CPCM Scramble/Descramble)하며, 디지털 콘텐츠를 아날로그 콘텐츠로 변환하는 과정

(CPCM Content D/A Conversion)도 포함된다. 또한 다른 콘텐츠 보호 시스템과의 Acquisition, Consumption, Export를 하기 위하여 콘텐츠를 변환하는 기능(Exchange to/from Other Content Protection Systems)도 포함된다.

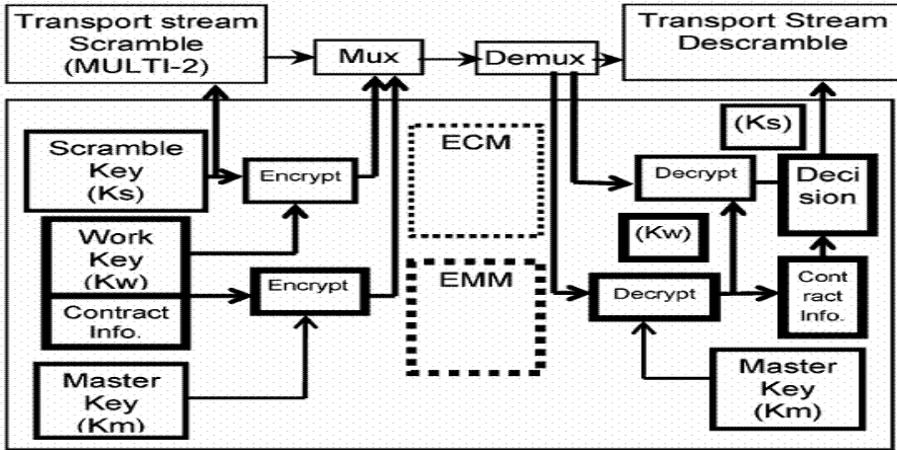
## 7. B-CAS/Dub 10

일본 ARIB(Association of Radio Industries and Businesses)에서는 일본의 방송 프로그램 규격인 ISDB(Integrated Services Digital Broadcasting)을 만들었다. 이 규격에서는 영상 및 음성의 압축, 전송, 통신 프로토콜, 인터페이스 및 보호를 다루고 있으며 주요 보호 규격에는 CAS가 주를 이루고 있다. 따라서 방송을 전송하기 전에 콘텐츠 내용을 암호화하여 전송하고, 수신기는 셋톱박스에 삽입된 B-CAS 카드를 이용하여 복호화한다.

B-CAS(BS Conditional Access System Co, Ltd.)는 일본 ISDB CAS의 벤더이자 오퍼레이터를 말하며 사용자에게 IC(스마트카드) 형태의 카드를 발급하고 있다. 이 카드는 내부에 방송 프로그램 수신 계약 및 수신 채널/콘텐츠 계약 정보를 저장하고 확인하며 Copy Control 기능, PPV 기능 등을 지원하고 있다.

콘텐츠의 복호화를 위해서 세 개의 키가 사용된다. 먼저 콘텐츠는 Scramble Key로 암호화되며, Scramble Key는 Work Key로 암호화되며, Work Key는 Master Key(B-CAS IC 카드에 저장된 유일한 키)로 암호화된다. 이때 Scramble Key는 ECM을 통해서 전달되고 Work Key는 EMM을 통해서 전달된다. 수신단에서는 B-CAS IC 카드 내에 저장된 Master Key를 이용해서 Work Key를 복호화하고, 이 추출된 Work Key를 이용해서 Scramble Key를 복호화한 다음, 이 Scramble Key를 이용해서 최종적으로 암호화된 콘텐츠를 복호화한다.

<그림 4-11> B-CAS 키 구조



B-CAS의 운영 규칙을 보면 프로그램은 Free Program, Free Program with Contents Protection, Pay Program, Free Program with Rights Protection 등으로 나누고 있다. Free Program은 무료이면서 어떠한 보호도 필요하지 않은 프로그램을 말하며 광고, 재해 등 긴급 방송(Emergency Broadcasting)이 여기에 해당된다. Free Program with Contents Protection은 무료이면서 콘텐츠 보호가 필요한 프로그램을 말하며(프로그램이 암호화됨), Free Program with Rights Protection은 무료이면서 배포 허용 여부 등 저작권 관련 정보를 보호할 필요가 있는 프로그램을 말한다(프로그램이 암호화되지 않음). Pay Program은 유료 프로그램을 말한다. 참고로 일본에서는 NHK와 같은 공영방송 프로그램들이 대부분 암호화되어 전송된다고 한다.

현재 B-CAS에서 적용되고 있는 복사 제어 방법을 보면, 먼저 아날로그 비디오 출력의 경우에는 Macrovision ACP(480i, 1080i), CGMS-A(480i)을 사용하여 보호하도록 하고 있다. 디지털 비디오 출력의 경우에는 SCMS(Serial Copy Management System)가 사용되며, 블루투스 인터페이스를 이용한 디지털 오디오 출력의 경우에는 A2DP(Advanced Audio Distribution Profile) SCMS-T, 고속 디지털 인터페이스 출력(예: USB, IEEE 1394)의 경우에는 DTCP-USB, DTCP-IEEE 1394가 각각 사용된다. IP 인터페이스 출력의 경우에는 DTCP-IP가 사용되며, 이때 전송은 동일

한 서브넷으로 제한되고 unicast만 허용된다. 또한 대역폭을 고려하여 동시에 재전송 가능한 스트림 수를 8개로 제한하고 있다. 따라서 일본의 지상파방송을 받아서 최대 8개의 디바이스로 재전송할 수 있다. 복사 제한된 HD 콘텐츠의 경우에는 최대 프레임 당 520,000 픽셀로 열화시켜 출력하도록 하고 있으며, 비압축 HD 디지털 비디오 출력의 경우에는 HDCP를 이용하여 복사를 제어하고 있다. 또한 CPRM을 통해 DVD 레코딩 기능을 보호한다.

## 1) B-CAS의 콘텐츠 운영 모드

일본은 이전부터 ‘Copy Once’라 불리는 룰에 따라 저작권 보호 방식을 채택하여 사용하고 있었다. ‘Copy Once’란 디지털 방송의 녹화를 1회로 한정하고, 녹화한 방송은 1회만 다른 기기로 이동(move)이 가능하며, 이 때 원래의 디지털방송 콘텐츠는 사용이 불가능하게 된다. ‘Copy Once’는 DTCP의 인코딩 룰을 이용하여 실현되고 있다. B-CAS의 이동 함수(Move Function)는 다음과 같다.

- No More Copies로 규정된 콘텐츠들은 이동이 금지된다.
- 저장된 콘텐츠의 이동은 Single Built-in Recordable Media와 Digitally Connected Single Recordable Media로 제한된다.
- Single Recordable Media가 검증되지 않으면 이동이 금지된다.
- 이동이 진행 중일 때는 1분 이상 분량의 콘텐츠가 Source와 Destination에서 동시에 Play되는 것이 금지된다.
- 이동이 완료된 이후, 콘텐츠가 Source와 Destination에 동시에 존재하지 않음을 보장한다. 즉, 이동이 완료된 후, Source의 콘텐츠를 사용 불가능하게 처리해야한다

## 2) Dub 10

그러나 Copy Once는 일본 내에서 여러 가지 비판을 받았다. Copy Once는 저작권법에서 인정한 가정 내에서의 사적 복제까지 과도하게 제한하기 때문에, 결국에는

저작권자의 이익과 그 저작물 이용자의 권익을 균형 있게 보호함으로써 궁극적으로는 문화의 향상 발전에 기여하고자 하는 저작권법의 목적에 위배된다는 비판을 받았다. 또한 Copy Once는 이용자들에게 불편을 초래하는데, Copy One Generation하에서는 이동을 행할 때 원본의 백업을 보존할 수 없게 되어 있으며, 이동이 실패하면 원본 방송 콘텐츠와 복사본 방송 콘텐츠 모두를 사용할 수 없게 된다.

Copy Once에 대한 이러한 비판과 불편을 감안하여 일본 총무성 정보통신심의회는 Copy Once 정책에 대한 재검토에 들어갔으며 2007년 7월 Copy Once를 완화한 형태의 Dub 10이라는 새로운 정책을 채택하였다. 예전의 방식(Copy Once)은 한번 프로그램이 하드디스크 리코더에 저장되면 더 이상 복사는 안 되고 복사 방지된 미디어로의 이동만 허용되었다. 그러나 Dub 10에서는 프로그램을 9개의 하드디스크 리코더(디바이스)에 저장할 수 있으며, 이 저장된 프로그램은 복사 방지된 미디어로 이동이 가능하다.

## 8. 워터마킹

디지털 워터마크(watermark)는 디지털 데이터(주로 오디오, 비디오, 또는 정지 영상)에 덧붙여진 신호로서 이것은 나중에 데이터를 확인할 때 감지되거나 추출될 수 있다. 따라서 암호화 기술이 콘텐츠 자체 데이터를 손상시키지 않고 콘텐츠 전체에 대한 암호화를 통해 콘텐츠를 보호하는 반면, 워터마킹(Watermarking) 기술은 콘텐츠 자체 데이터에 사람이 인지할 수 없도록 신호를 삽입하여 콘텐츠를 보호하는 기술이다.

콘텐츠에 삽입되는 워터마크 신호는 소유권(사용자 혹은 저작권) 정보로서 콘텐츠가 불법적으로 유통되었을 때, 불법유통 경로 또는 소유권을 확인시켜주는 역할을 한다. 일반적으로 암호화된 콘텐츠가 해킹되었을 때 콘텐츠 내부에 어떤 소유권 정보도 남아있지 않는 것에 비해, 워터마킹 기술은 콘텐츠 자체 내에 정보를 삽입하기 때문에 콘텐츠가 해킹되더라도 콘텐츠에 대한 소유권 정보를 확인할 수 있다.

워터마킹 기술이 갖추어야할 조건으로는 비가시성, 견고성, 삽입정보량 등이 있는데 이들 조건은 서로 상반되는 기술로써 워터마킹 기술에 대한 연구는 특정 조건을

특화시키거나 이들 조건들의 trade-off를 통해 조건들이 서로 만족되는 방법을 찾는 방향으로 진행되고 있다.

워터마크 신호는 다음과 같은 용도로 사용될 수 있다.

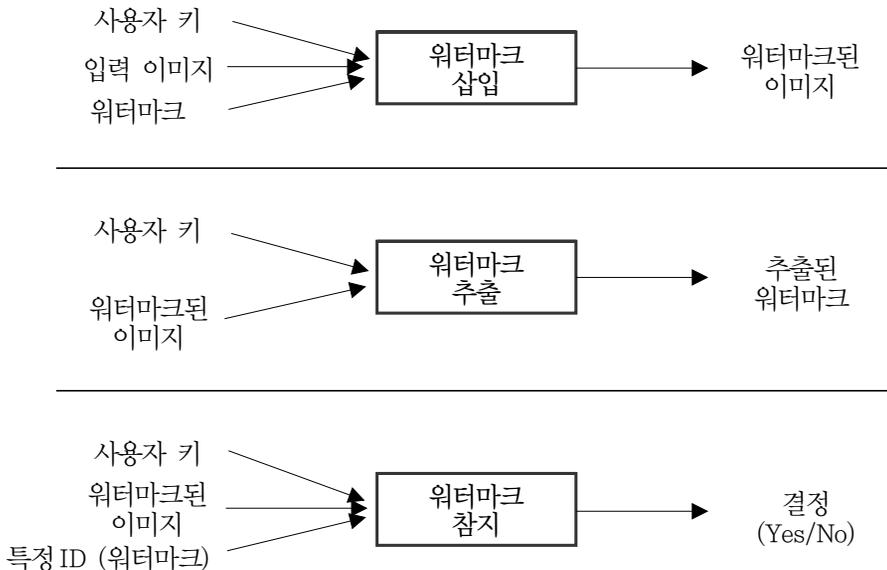
- 소유권 확인 : 어떤 콘텐츠, 예를 들어 영상파일에 대한 소유권을 확립하기 위하여, 예를 들어, 앨리스는 자신의 비공개키를 사용하여 워터마크를 생성하여 원래의 콘텐츠에 삽입한 후 그 삽입된 영상을 공개한다. 후에 밥이 그 영상에 대하여 자신의 소유권을 주장하는 경우에, 앨리스는 마크가 안 된 원래의 영상을 만들어 밥이 주장하는 영상 속에서 그녀의 워터마크를 보일 수 있다. 앨리스의 원래의 영상은 밥이 가지고 있지 않으므로, 밥은 동일하게 행할 수 없다.
- 핑거프린팅 : 콘텐츠의 불법적인 복사와 유포를 방지하기 위해서, 저자는 각 콘텐츠에 서로 다른 워터마크(보통의 경우, 콘텐츠 플레이어에 대한 정보를 넣음) 정보를 삽입한다. 후에 불법 복사본이 발견되면, 핑거프린트를 추출함으로써 어디서 불법 복사가 되었는지를 결정할 수 있다.
- 콘텐츠 레이블링 : 데이터 속에 콘텐츠에 대한 추가 정보가 삽입될 수 있다. 예를 들면, 사진 영상에 사진작가의 연락처뿐만 아니라 사진이 찍힌 시간과 장소 정보가 주석될 수 있다.
- 사용 제어 : 멀티미디어 콘텐츠가 특별한 하드웨어 속에서 플레이되는 폐쇄형 시스템에서, 허용되는 복사 횟수 등과 같은 정보가 삽입될 수 있다. 따라서 복사본이 매번 만들어 질 때마다 워터마크 정보가 그 하드웨어에 의해서 계속 업데이트 되며, 복사 허용 횟수를 지나면 더 이상 복사가 안 된다. 대표적인 사례가 DVD(Digital Video Disc)이다.

현재 모든 어플리케이션의 요구조건을 만족시키는 유니버설 워터마킹 기법은 존재하지 않는다. 대신 각 워터마킹 어플리케이션의 특정 요구사항은 보호대상의 종류, 크기, 유포 채널에 따라 달라진다.

다음은 워터마킹이 사용되는 어플리케이션에 따라 크게 워터마킹 기법을 연성(fragile), 강성(robust), 핑거프린트 워터마킹 기법으로 나누어 설명한다.

- 연성 워터마킹은 워터마크가 적용된 후에 이루어진 변화를 탐지하기 위해 사용되므로 외부 변환에 쉽게 손상된다. 이것은 크게 워터마크 삽입과 워터마크 추출로 이루어진다. 삽입 알고리즘의 입력으로는 워터마크가 안 된 객체, 워터마크, 키 정보가 들어가고 워터마크된 객체가 출력된다. 추출 알고리즘의 입력으로는 워터마크된 객체와 키 정보가 들어간다. 만일 그 객체가 마크된 이후로 변경되지 않았고 정확한 키가 사용된다면 워터마크가 출력된다. 객체가 변경되었거나 잘못된 키가 사용된다면, 에러 메시지를 출력한다.
- 강성 워터마크된 객체는 압축, 필터링, 스케일링, 크로핑 등과 같은 변환에도 살아남으며 주로 출처 증명에 사용된다. 강성 워터마킹 입력 알고리즘의 입력과 출력은 연성 워터마킹과 같다. 추출 알고리즘의 입력으로는 워터마크된 객체(이것은 정상적인 사용 과정 중에 합법적으로 변경될 수도 있음), 객체 안에 삽입된 워터마크 그리고 키 정보가 들어간다. 탐지 알고리즘은 그 객체가 원래의 워터마크에 ‘가까운’ 마크를 가지고 있는지를(Yes or No) 미리 주어진 임계치(threshold)를 가지고 나타낸다.

<그림 4-12> 워터마킹 알고리즘(절차)



\* 출처: 디지털 저작권 관리(2007).

- 핑거프린팅 기법에서는, 삽입 알고리즘의 입력으로, 객체를 받는 수신자 정보가 추가된다. 출력으로는 마크된 객체가 나오는데, 마크 정보가 수신자 신원을 밝혀준다. 서로 다른 두 구매자가 구매하는 경우 동일한 저작물을 구매하는 경우, 사람의 눈으로는 동일한 콘텐츠들을 받는 것으로 보이나 실제로 각 콘텐츠에는 서로 다른 워터마크 정보가 들어있다. 따라서 나중에 불법 복사본이 발견되면, 해당 복사본으로부터 핑거프린트를 추출하여 어디서 불법 복사가 이루어졌는지를 파악할 수 있다

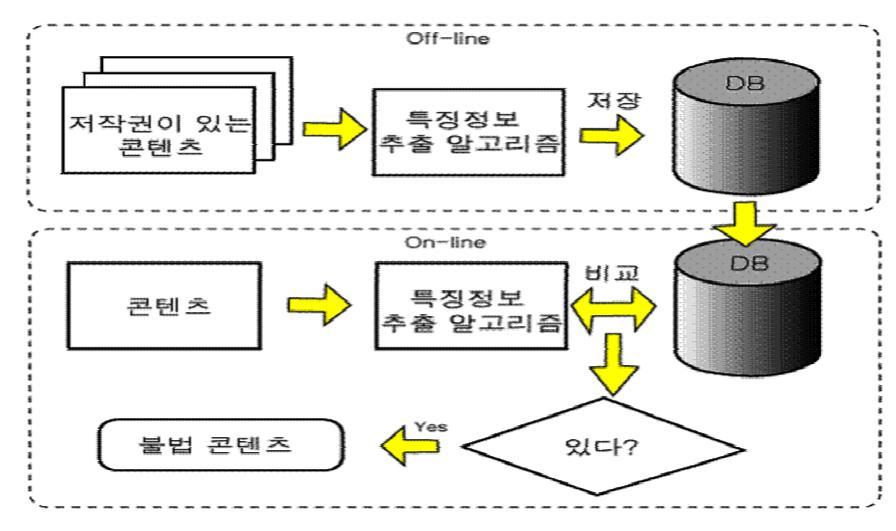
워터마크가 삽입된 저작물이 인터넷 상에 게시되면 워터마크 서치엔진을 돌림으로써 그 워터마크를 스캔 및 정보를 분석하여 언제 어디서 마크된 이미지가 불법 유통되고 있는지를 추적하는 것이 가능하다. 이를 위해 나온 기술이 바로 필터링 기술이다.

## 9. 필터링

필터링(Filtering) 기술은 온라인에서 유통되는 저작물들이 저작권자의 허락을 받지 않고 유통되는 불법 복제물인지의 여부를 판별함으로써 저작권 침해물의 불법적 전송을 차단하는 기술이다. 2006년 개정된 저작권법에 ‘저작물 등의 불법적인 전송을 차단하는 기술적인 조치’ 조항이 포함됨으로써 많은 인터넷 포털 및 온라인 서비스 업체들에서 이 기술을 채용하기 시작했다. 필터링 기술은 크게 텍스트 필터링과 내용 기반 필터링으로 분류될 수 있다.

텍스트 필터링은 특정 텍스트를 검색어에 사용하지 못하게 하거나 또는 검색 결과에서 제외하는 방식으로, 제목 필터링, 확장자 필터링 등이 있다. 이 방법은 구현이 간단하나 사용자들이 얼마든지 우회할 수 있다는 단점이 있다.

<그림 4-13> 내용 기반 특정 정보 추출



\* 출처 : 김주섭, 남제호(2008).

내용 기반 필터링은 텍스트 필터링과는 다르게 검색어를 사용하지 않는 콘텐츠에 대해서 필터링을 적용한다. 내용 기반 필터링의 종류는 워터마크(watermark)와 같이 콘텐츠에 저작권 정보를 직접 삽입하는 방법과 콘텐츠 자체의 내용(content) 분석을 통하여 특징 정보(feature)를 생성하는 방법이 있다. 전자는 이미 배포된 콘텐츠의 경우는 적용할 수 없고 삽입한 정보가 공격에 취약할 경우 동일한 정보를 추출하기 어렵다. 후자인 특징 기반 내용 기반 필터링은 콘텐츠의 종류에 따라 음원 필터링과 동영상 필터링으로 분류된다.

음원은 한번 변형하면 그 가치가 많이 떨어진다. 그러나 동영상은 일반적으로 변형이 쉽고 그 방법 및 종류도 다양하며, 또한 변형을 해도 정보의 손실이 적다. 이 때문에 다양한 유형의 변형 공격에도 특징 정보가 변하지 않는 강인한 동영상 필터링 기술이 요구된다. 따라서 동영상 필터링 기술은 음원 필터링 기술에 비해서 어렵고 해결할 문제가 많다고 한다. 음원 필터링 기술이 20여 년 전부터 연구되어 지금은 많이 안정화 되었지만, 상대적으로 동영상 필터링 기술은 최근 들어 연구가 많이 되고 있는 실정이다.

### Ⅲ. 기술적 보호조치의 효과와 한계

앞에서 소개한 기술적 보호조치들 중에서 현재 사용되거나 앞으로 참고할 필요가 있는 기술들을 효과 및 한계 측면에서 분석했다.

#### 1. DTCP 및 HDCP 분석

이미 사실적 표준(defacto standard) 상태로 사용되고 있는 기술들로 여러 기술이 나왔으며 그 기술은 각각 다른 시장과 영역에 치중하고 있다. 다음에서는 주로 방송콘텐츠에 국한해서 사용될 수 있는 기술로 주로 DTCP & HDCP에 대해서 몇 가지 이슈를 살펴본다.

DTCP는 공개 키 기반이며 압축된 미디어 전송을 목적으로 하고 있으나 HDCP는 대칭키 기반이며 비압축된 미디어 전송을 목적으로 한다. DTCP의 경우 보호 기능을 제공하기 위해서는 제조 단계에서 DTCP 라이선스 기관으로부터 인증서 및 키를 사와서 심어야 한다. HDCP의 경우에는 대칭키를 사용하는데 HDMI 칩셋에 포함되어 있다. 따라서 HDCP를 위해 기기 제조사가 별도로 제작비용이 소요되지 않는다. 미국 FCC에서는 2005년 7월 1일 이후에 생산되는 모든 디지털 케이블 신호를 수신할 수 있는 TV에 HDMI-HDCP 또는 DVI-HDCP 인터페이스 장착을 의무화 하고 있다. 유럽 EICTA는 2005년 1월 19일 'HD Ready' 표지 부착 단말기에게 모두 HDMI 또는 HDCP 인터페이스 장착을 의무화하고 있다. DVD CCA는 CSS 콘텐츠를 플레이(해상도 480p/576p)하는 모든 DVD 플레이어에 HDMI-HDCP 또는 DVI-HDCP를 장착하도록 하고 있다. 아직 한국에서는 일부 디지털TV에 HDMI가 들어가는 정도이며 그 외에는 아직 없지만 전 세계적인 추세를 살펴볼 때 HDCP의 사용은 보편화될 전망이다.

DTCP와 HDCP는 둘 다 Device-to-Device Link 보호 기능을 제공하지만 적용되는 분야나 기술은 차이가 있다. DTCP에서는 CCI 정보를 인식하고 이에 따라 콘텐츠 흐름을 제어하나 HDCP는 않는다. DTCP-IP는 현재 가전, 컴퓨터, 모바일 기기 업체들의 컨소시엄인 DLNA(Digital Living Network Alliance)에서 링크 단위의 보안 메커니즘으로 채택되었다. 현재의 HDCP 버전에서는 Display(모니터로 가는 마지막 단계)가 목

적이지 이동이 목적이 아니기 때문에(현재의 HDCP는 콘텐츠를 전달한 후 다시 콘텐츠를 획득하여 재전송하는 것을 막는 것을 원칙으로 막음) CCI 정보에 따라 제어할 필요가 없을 수도 있다. 그러나 다른 기기(예를 들어, 무선 셋톱박스)를 거쳐서 최종 디스플레이 장치로 전달될 필요성이 있는 상황에서 CCI 지원은 필요하다고 본다.

그리고 HDCP는 비압축된 형태의 콘텐츠만을 전송하는 데 현재의 가정 내 무선 대역폭 환경에서 비압축 전송이 어려운 점을 감안할 때 압축된 형태의 전송도 고려할 필요가 있다고 본다. 현재 미국 제품의 현황을 보면, 지상파는 암호화된 상태로 녹화 및 PC로의 복사가 가능하지만, 케이블의 경우에는 다른 기기로 옮기는 것은 불가능하고 저장 기기에서만 플레이되며 DTCP을 이용하여 스트리밍만 가능하다.

## 2. 기존 기술적 보호조치의 분류

다음에서는 앞에서 살펴본 방송콘텐츠 관련 기술적 보호조치들을 분류하고 각각의 장단점 및 이슈들을 살펴보기로 한다. 분류는 주로 방송콘텐츠를 어떻게 보호할 것인가, 즉 기술적인 방법 측면에서 살펴본 것이다.

### 1) 암호화 및 복사 횟수 제한 방식

일본에서 채택한 B-CAS 시스템에서는 복사 횟수를 종래 1회에서 10회로 확대하여 방송콘텐츠의 복사를 제한하는 방안의 시행을 진행하고 있다. 이 방법의 특징은 방송국에서 송출하는 단계에서 방송콘텐츠를 스크램블링함으로써 보호하는 방안으로 이미 위성방송 및 케이블 방송에서는 비교적 잘 정착된 보호 방법이다.

이 방법을 지상파방송에 쉽게 적용하기 어려운 이유는, 암호화하게 될 경우, 기존의 TV 수상기로는 디지털TV 방송콘텐츠를 수신할 수 없게 되고 새로운 컨버터를 구입하여야 하는 문제가 발생하기 때문이다. 이 추가 비용이 디지털TV로의 전환 자체를 지체하는 요인이 될 수 있으며, 지상파의 오랜 전통을 고려할 때 암호화는 사회 통념상 채택이 어려울 수도 있다. 미국 FCC가 비용 및 지연을 이유로 이 방법보다는 BF 체제를 선호한 반면, 일본의 경우 사회 통념을 깨고 이 방법을 채택하여 2004년부터 무료 지상파 디지털 TV 방송을 암호화하고 있다.

## 2) 플렉 삽입 방식

이 방식은 FCC에서 채택한 BF 방식이 그 시초인데, 방송 송출단에서 암호화를 하지 않되 어떻게 해당 방송콘텐츠를 보호할 것인가를 지시하는 정보만을 심어서 보내고, 수신단에서는 이 정보를 인식하고 이 정보에 따라 구체적으로 방송콘텐츠 보호 메커니즘이 구현되는 방식을 말한다. FCC에서 채택한 BF 방식이 가장 염려하는 부분은 인터넷을 통한 대량 재배포이다. 이를 방지하기 위해서 BF에서 채택하고 있는 방식 중 DTCP-IP를 살펴보면, 7m 이하의 왕복 시간(RTT) 측정, 3개 이하의 라우터 홉 시간 제한(TTL) 설정, IP 무선 네트워크에 필요한 WEP(Wired Equivalent Privacy)의 조건을 만족하는 경우, 로컬 영역 네트워크의 범위로 인정하고 횡수에 관계없이 무제한 복제를 허용한다.

그러나 로컬 근접 제어는 물리적인 거리(수치)만을 가지고 콘텐츠 복제의 기준으로 삼기 때문에, 기준 근거리를 벗어나서 사용하는 사용자에게는 불편을 초래할 수 있다. 예를 들어, 무선 환경에서는 상황에 따라 무선 통신 자체 딜레이가 7ms 이상일 경우 7ms 이하의 왕복 시간은 부족할 수도 있다. 또한 집이 아닌 자동차나 별장, 사무실에서 집에 있는 방송콘텐츠를 이용할 수 없다. 3개 이하의 라우터 홉 시간 설정 이유는, 디지털 홉이(DVD 플레이어→라우터→TV)와 같이 3개의 디바이스로 구성된다는 가정에 바탕하고 있다. 그러나 TV를 중심으로 연결되는 홉 네트워크 내의 디바이스들이 모두 3홉 이내로 연결되리라는 보장은 없다. 이렇게 DTCP-IP의 로컬 근접 제어방식은 사용자의 정상적인 사용에 불편함을 초래할 수도 있는 반면, 근거리 이내에서 해커 등 공격자에 의해 발생 가능한 콘텐츠 무단 복제에 취약한 특징을 가지고 있다.

## 3) 도메인에 기반을 둔 방식

도메인은 원래 네트워크에서 특정 디바이스들을 묶어서 관리하기 위해 나온 개념이다. 이 개념은 DRM 등 콘텐츠 보호 분야에서 광범위하게 채택되어 사용되고 있다. 이 개념을 방송콘텐츠 영역에서 최초로 도입한 것이 DVB-CPCM이라고 볼 수 있다.

DVB-CPCM에서는 AD(Authorized Domain)를 도입함으로써, 콘텐츠의 소유 관

계 및 콘텐츠를 사용할 수 있는 장치에 대한 범위를 지정하여 콘텐츠의 사적 이용 및 이용자의 편리성을 보장하고, 콘텐츠의 무단 복제를 막는 것을 효율적으로 관리하고자 함에 그 목적이 있다. 따라서 한 가정 내의 여러 사용자들은 가정 내 여러 단말들에서 복제가 자유롭다. DVB-CPCM은 지상파방송과 관련하여 인터넷 등을 통한 재배포 제어 메시지를 SI에 정의하여 송출하며, 수신 단말에서는 CPCM의 제어 메커니즘에 의거하여 표준화된 보호출력을 사용하게 된다.

이에 비해 앞에서 기술된 두 방식은 각각 저작권법이 허용하는 사적 복제와 공정이용 측면에서 문제가 있다. 즉, 암호화 및 복제횟수 제한 방식은 가정과 같은 사적 복제가 허용되는 지역에서 복제 횟수의 제한은 분명 사용자에게 큰 불편이 아닐 수 없다. 플렉 삽입 방식은 가정 내의 사적 복제에 횟수 제한을 두지는 않으나, 인터넷 상에서 저작권법을 위반하지 않는 재배포, 예를 들면 자신의 집에 녹화한 방송콘텐츠를 사무실에서 시청하는 경우, 친구에게 방송콘텐츠를 전송하는 경우 등도 허용하지 않게 되어 저작물의 정당한 이용 범위를 축소시킨다. 이에 반해 DVB-CPCM에서는 복제 횟수에 제한을 두지 않으며, 인터넷 상에서 콘텐츠 이용 및 배포를 기술적으로 지원할 수 있다. 그러나 해당 방송콘텐츠에 명시된 사용 규칙이 이를 금지하는 경우에는, 사용자는 해당 콘텐츠를 이용할 수 없게 된다는 점에서 기술적 보호 조치는 여전히 저작권법과 충돌할 수 있다.

### 3. 도메인 현황

위에서 살펴본 바와 같이, 도메인에 기반을 둔 방식이 다른 방식에 비해서 훨씬 기술적으로 이상적이라고 볼 수 있다. 그렇다면 과연 도메인은 현실성 측면에서 문제는 없는가? 이하에서는 도메인이 갖고 있는 문제점을 살펴보고 기본적으로 만족해야 할 요구사항을 알아본다.

도메인은 제품 제조 단계에서 포함하거나 아니면 나중에 설치하는 방안으로 나눌 수 있다. 즉, 제조 단계에서 하드웨어적으로 설치될 수도 있고, 이미 출시된 후 방송국의 채널(방송국의 방송 채널에 데이터를 실어 보내어 이를 수신한 단말에서 설치하는 방식) 또는 기타 방식(사용자가 펌웨어 업그레이드 등)으로 소프트웨어적으로

설치할 수도 있을 것이다.

그런데 문제는 대부분의 도메인들의 경우, 일반 사용자들이 도메인이 무엇인지 알 것을 요구하고 있으며 도메인에 가입, 탈퇴 등의 동작을 해줘야 한다는 점이다. 또한 현재 기업들 또는 표준화 단체에서 제안된 도메인(OMA, CORAL, MARLIN, DMP, xCP, DVB CPCM AD 등)들은 모두 도메인간의 상호호환성 문제 또는 연동 문제가 해결되지 않기 때문에 소비자에게 콘텐츠 공유가 힘들고 불편할 것은 자명하다. 따라서 바람직한 도메인은 아주 간단하고 실시간적이며(도메인 생성 및 가입 등의 연산이 사용자가 인지할 정도로 길어서는 안 됨), 사용자에게 이용이 편리한 도메인이 바람직하다. 그리고 홈 네트워크를 구성하는 각 기기별로 적용되는 도메인 기술이 설사 다르더라도 이들 간에 충분히 상호호환성 기능을 제공함으로써 일반 사용자는 불편함이나 추가적인 과정(예를 들어, 설치 또는 별도의 연동 과정) 없이 콘텐츠 공유가 가능해야 한다.

## IV. 기술적 보호조치의 향후 전망

앞에서는 저작권 보호 관련 기술을 주로 기술적인 측면에 한정하여 고찰하였다. 이하 논의에서는 개별적인 기술보다 저작권 보호라는 거시 명제 하에서 저작권 보호 기술이 어떤 특성을 가지며, 향후 한국에서 어떤 방식으로 적용될 것인가를 살펴보고, 마지막으로 저작권 보호기술이 가져야 할 요구조건을 제시하기로 한다.

### 1. 저작권 보호기술의 바람직한 적용방식

#### 1) 기술적 보호조치는 스피드 범퍼로서의 역할을 수행

사실상 기술적 보호조치를 취한다고 해서 디지털 복제와 인터넷 대량 배포를 완전히 막을 수는 없다. 따라서 이러한 기술적 보호조치들은 일반 이용자들이 인터넷상 대량 배포하는 것을 어렵게 만드는 스피드 범퍼(speed bumper)로서의 역할로부터 기본

적으로 출발하고 있다. 현재 부분적으로 시장에서 채용되고 있는 기술들이 이미 스피드 범퍼로서의 역할을 수행하고 있다. 향후 개발되거나 채용될 저작권 보호 기술도 이러한 연장선상에 위치할 것으로 본다. 저작권 보호 기술이 저작권법이 정하는 사적 이용 및 공정 이용을 모두 표현하고 강제하지 못할 것이기 때문에 더욱 그렇다.

## 2) 국민적 공감대 형성이 중요

방송콘텐츠 보호 문제는 우리나라만이 아닌 대부분의 국가가 안고 있는 문제이지만 각 국가별로 법률, 규정 등이 다르며 사회적으로 중요시하는 가치가 다르다. 이에 따라 접근방법 및 해법이 다를 수 있다. 특히 디지털TV 방송콘텐츠 보호와 관련해서, 여러 이해 당사자(콘텐츠 제작자, 방송사업자, TV 수신기 및 기타 기기제조사, 소비자 등)의 이해가 대립되고 충돌이 일어날 수 있다. 따라서 여러 기술적 대안을 놓고 사회 전체적으로 각계각층의 참여를 통해 의견을 수렴해 나가는 방법밖에 없을 것이다. 그 과정 또한 시청자를 포함한 폭 넓은 관계자의 이해를 얻을 수 있도록 투명하게 결정되어야 할 것이다. 그렇지 않으면 미국 FCC의 BF 규정이 반대자들에 의해 좌초되었듯이, 동일한 전철을 답습할 가능성도 있다.

## 3) 저작권 보호기술의 인프라 스트럭처 제시가 필요

기술은 계속 발전하고 변화한다. 따라서 저작권 보호기술은 사회 전체적으로 필요로 하는 기반구조(infrastructure)에 해당하기 때문에 이러한 기술의 발전을 수용할 수 있는 방향으로 논의되어야 한다. 현 단계에서 수용 가능한 기술이 미래에서는 의미 없는 기술이 될 수도 있기 때문이다. 따라서 정부에서는 구체적인 기술을 정하기보다는 기술적 보호조치가 만족해야 할 요구 사항, 방송콘텐츠 보호를 위한 기반구조와 같은 큰 그림과 구체적인 승인 기준을 제시하는 것이 바람직하다. 이러한 상황에서 세부구조를 정하고 채워 넣는 것은 각 기업 및 관련 단체에서 하는 것이 바람직할 것이다. FCC의 경우, BF에 의하여 승인된 기술 이외에는 사용할 수 없어 사용자는 자칫 폐쇄된 기술적 환경 속에 놓이게 될 수 있다. 특정 기술에 종속적인 인프라를 가져가게 되는 경우에는 기술 발전의 혜택을 보지 못할 수도 있다.

다음은 향후 한국에 채용되거나 개발될 수 있는 기술적 보호조치의 요구조건을 나열한 것이다. 이 요구조건들은 모두 만족되면 좋겠으나 현실적으로 쉽지 않으며, 향후 연구개발 시 가이드라인 형태로 참조하는 것이 바람직할 것으로 보인다.

## 2. 저작권 보호기술의 원활한 적용을 위한 요구조건

### 1) 기존 인프라 및 인터페이스 지원

기존의 인프라 기기(DTV, PC, DVD, 셋톱박스) 및 인터페이스(IEEE1394, USB, Bluetooth, IP; HDMI, DVI; DisplayPort; CI)를 수정하지 않고 그대로 사용하면서 이를 범용적으로 지원할 수 있는 방안이 필요하다.

### 2) 저작권법과의 충돌 최소화

저작권법과의 충돌을 최소화(예를 들어, 최대한 사적 복제를 허용)하면서도 인터넷에 의한 대량 재배포를 막기 위한 방송콘텐츠 보호기술 개발이 필요하다. BF에서는 FCC가 직접적으로 제어를 하지 않고 승인된 기술의 라이선스 정책을 따르도록 함으로써 간접적으로 규제를 하고 있다. 이것은 결과적으로 소비자나 이용자가 특정 회사의 라이선스 정책에 따를 수밖에 없는 구조를 가져올 수 있기 때문에 소비자의 사적 복제 또는 공정 이용과 같은 저작권법이 허용하는 권익을 해칠 가능성이 상존한다. 따라서 기술적 보호조치는 콘텐츠를 보호하면서도 저작권법이 허용하는 이용자의 정당한 권익을 허용해야 한다.

### 3) 경제적이며 실용적인 방식 필요

기술적 보호조치 도입 및 실현 비용이 적어야 하며, 어느 한쪽이 아닌 기기 생산자, 소비자 모두에게 효율적인 해결책이 되어야 한다. 그 동안 하드웨어에 기반을 둔 방법들(CAS, DVD CSS 등)은 성공적이었으나 소프트웨어에 기반을 둔 방법들은 대체로 실패했다. 하드웨어 방식은 높은 레벨의 보안성을 제공하나 경제적인 부담과

다른 디바이스와의 인터페이스 호환 문제 등이 발생한다.

방송콘텐츠를 비롯하여 대부분의 콘텐츠 보호 시스템들은 해커 등 전문가들의 공격에 강인한 정도의 보안 레벨을 요구하는 것이 아니라, 일반 사용자 레벨에서 쉽게 우회할 수 없는 정도의 보안 레벨을 요구하고 있다. 또한 정보기술의 발달로 기존 구현물도 계속 업데이트하는 것이 일반적이다. 이런 점들을 고려할 때 향후 기술적 보호조치들은 일부 소프트웨어 방식으로 개발될 필요도 있을 것이다. 최근 일본에서 B-CAS를 소프트웨어적으로 구현하는 방식을 모색하고 있으며, CAS 진영에서 DCAS(Downloadable CAS)를 채용할 움직임을 보이고 있는 것 등이 대표적인 사례라고 할 수 있다.

#### 4) 기기들 간의 상호호환성 문제 해결

BF의 경우에는 당장 상호호환성 문제 발생이 예상된다. 기업체간에는 어떻게든 해결되겠지만 사용자에게 불편을 초래하고 비용을 부담시키는 측면이 있을 수 있다. 이에 비해 DVB-CPCM은 일원화된 기술 및 스펙을 제공함으로써 기기 간 상호호환성 문제가 덜 심각할 것으로 보인다. 앞으로 사용자들이 사용하게 될 디지털 홈 네트워크는 다양한 디바이스들이 한 곳에 모이는 형태가 될 것이다. 이때 기기들 간의 상호호환성 문제는 단순히 이론적인 문제가 아니라 실제적인 문제로 부상할 것이다.

## 제5장

# 콘텐츠 정책결정과정의 이해와 갈등프레임 분석





# I. 미디어 정책결정과정의 이해를 통한 접근

## 1. 정책결정과정이란?

정책을 결정하고 시행하는 것은 한 사람이나 조직의 힘으로 이루어지는 것이 아니며, 그 안에서 이해관계로 얽힌 다양한 구성부분들이 복잡한 상호작용을 통해 연계되어 있다. 다시 말해서, 정책결정과정이란 이해관계자(stakeholder)들이 각자의 문제의식과 동기에 기반을 두고 다양한 전략으로 상호작용을 펼쳐가는 역동적인 과정으로 설명할 수 있으며, 정책결정과정을 조망하는 모델로는 정부주도형, 사회조합주의, 다원주의 등이 제시되어 왔다.

최근 들어 가장 보편적인 관점으로 인정되고 있는 것은 다원주의적 모델인데, 다원주의적 관점에서는 이해관계로 연결된 집단 간 상호작용을 가장 핵심적인 정책결정요소로 판단한다. 따라서 다양한 이해집단간의 타협과 조정은 정책의 결정과정에서 무엇보다 중요하게 여겨진다. 이와 같은 관점에 따라, 미국에서는 자국의 방송 정책결정에서 나타나는 이해관계자들의 상호작용을 정책결정을 위한 역동적인 체계로 설명한 바 있다(Krasnow, et al., 1982).

## 2. 일반적인 커뮤니케이션 정책결정 관련 행위자

### 1) 미국

전술한 Krasnow 등(1982)의 연구에 따르면, 기존 연구에서 전통적으로 연구되어 온 정책결정의 행위자들은 연방통신위원회(이하 FCC), 산업계, 백악관, 법원, 의회, 시민단체 등이다. 집단 간의 이해관계 구조에 대한 이해를 돕기 위하여 이들의 특징을 간략하게 밝히면 다음과 같다.

#### (1) FCC

행정기능, 입법기능, 사법기능을 모두 담당하고 있는 거대 조직으로서, 산업 발전

과 시청자 보호라는 두 개의 짐까지 짊어지고 있으며, 기본적으로 의회로부터 권한을 위임받아 커뮤니케이션 산업에 대한 정책결정 및 규제를 담당하는 독립위원회이다. 실제 기능이나 운영 면에서 FCC는 행정부처와 큰 차이가 없다.

## (2) 산업계

산업계와 FCC 간의 관계는 역동적이고 가변적이며 상당히 복잡하다. 방송통신업체는 FCC 규제의 대상이지만 규제사안에 관해 가장 많은 전문적 정보와 인적·물적 자원을 지니고 있기 때문에, 실제 정책결정과정에서 가장 강력한 영향을 미치는 행위자이다. 행정부처 및 의회와 다양한 채널(산학연대 자문집단, 상호 간 인적교류, 업계 출판물, 각종 위원회, 사회적 접촉, 직접 방문, 비공식적 토론 등)을 통해 긴밀한 연계를 맺고 있다.

## (3) 시민집단

시민집단의 참여가 시작된 것은 1966년 미 법원의 판결(WLBT)에서 이들의 권리가 인정받은 것을 시발점으로 하는데, 시간이 지나면서 점차 이들의 영향력은 시들해졌다. 시민집단의 경우, 방송통신 관련 사안들의 내용에 무관심한 경우가 많은데 이런 사안들이 대체로 매우 복잡할 뿐 아니라, 이들의 영향 역시 간접적이기 때문이다. 이들을 대표하는 시민운동집단은 대개 조직, 전문성, 인적·물적 자원에서 열악한 처지에 놓여 있고, 행정부나 의회와 긴밀한 채널도 지니고 있지 못한 경우가 많다. 따라서 시민집단은 조직적 운동을 통해 가시적 성과를 거두기보다는 방송사가 이를 의식하게끔 견제(sensitization)하는 효과가 더욱 큰 것으로 평가된다.

## (4) 법원

사법부가 커뮤니케이션 정책을 실제로 만들어 내는 것은 아니지만, 법원은 FCC가 정책을 만들도록 허가하면서 동시에 거부권도 가지므로, FCC는 자연히 법원에 촉각을 곤두세우게 된다. 실제적으로 커뮤니케이션 영역에서 FCC가 원하던 그렇지 않은 사법적인 간섭에서 자유롭게 되기는 어려울 수 있다.

## (5) 행정부(백악관)

백악관은 여러 방면에서 커뮤니케이션 정책에 영향을 준다. 기본적으로는 대통령이 FCC의 의장을 임명하고 있으며, 백악관이 비공식적으로 FCC의 다른 직책 선정에 있어서 영향을 미치기도 한다. 또한 대통령은 FCC를 비롯한 규제기관뿐만 아니라 자신이 지휘하는 핵심기관들을 통제함으로써 정책을 만들어낸다고 볼 수 있는데, 예산안 검토, 주요 법안의 인준, 이외에 각종 행정부 수반으로서의 각종 권한을 통해 방송통신 법규에 대한 직간접적인 영향력을 행사할 수 있다.

## 2) 한국

한국의 정책결정과정에서 일어나는 역동적 이해관계를 이해하기 위해서는 각 이해집단의 구성요소를 우선적으로 살펴볼 필요가 있다. 한국의 미디어 정책결정과정에 관한 연구들에 따르면 각 이해집단은 크게 청와대, 행정부(문화관광부, 방송통신위원회), 국회, 관련 사업자, 노동조합, 전문가집단, 시민단체, 학계 등으로 나타났으며, 특히 주요한 역할을 담당하는 집단은 행정부처와 청와대인 것으로 조사되었다(권장원, 2000; 이병길, 1992; 윤재식, 1995; 윤석민, 1997; 정인숙, 1992, 1996; 정용준, 2000).

위와 같은 연구들은 전통적으로 한국의 미디어 정책결정과정은 정부 주도형으로 이루어져 왔다는 결과를 제시하고 있으나, 최근 발표된 연구들은 국내 방송 정책결정과정은 과거의 정부주도형에서 점차 다양한 집단이 참여하는 다원주의 형태로 변화하고 있다는 분석결과를 제시하고 있다(김대호, 2003; 유대선, 2006; 윤상길·홍종윤, 2004; 주정민, 2000; 황근·최영목, 2000).

## 3. 방송콘텐츠 온라인 불법유통 관련 정책과 이해관계자

본 연구가 다루고자 하는 온라인상의 콘텐츠 불법유통 사안은 그 특징에 따라 기존의 정책결정 주체들과는 다른 각도에서 주체가 결정된다고 볼 수 있다. 콘텐츠의 온라인 불법유통은 주로 저작권의 침해와 밀접한 관련을 가지므로 이해집단을 청와

대, 행정부(문화관광부, 방송통신위원회), 국회, 관련 사업자, 노동조합, 전문가집단, 시민단체, 학계 등으로 나누는 것은 부정확할 수 있다. 오히려 크게 보아 저작권의 기틀을 제정하고 적용을 담당하는 행정부와 사법적 규제를 담당하는 법원, 저작권 위반에 의해 경제적 이익과 손실에 영향을 받는 해당 기업체, 미디어의 소비를 통해 저작권과 관련된 직접행위를 하는 개인 소비자로 나누는 것이 더욱 적절할 것으로 보이며, 본 연구에서는 이에 따라 분석을 진행하도록 하겠다.

## II. 온라인 불법유통 관련 이해집단 간 대립구조의 이해

온라인 불법유통과 관련하여 문제의 해결은 곧 이해집단 간의 역학관계를 고려한 정책적인 결정과 연결된다. 이는 기타 미디어 관련 사항에 있어서도 상당 부분 동일하게 생각되고 있는 것이며, 그 특징은 다음과 같다.

첫째, 정책결정과정의 이해관계자들은 상호갈등적인 목표를 추구한다. 즉, 정책결정과정을 통해 특정 행위자가 획득한 이익은 다른 행위자의 이익을 희생시키는 경우가 많으므로 다양한 행위자들은 상호 경쟁관계를 형성하게 된다.

둘째, 개별 이해관계자들은 정책결정과정을 지속적으로 주도할 수 있을 만큼의 충분한 자원을 소유하고 있지 못하다. 즉, 개별 이해관계자들은 다양한 사회적 자원을 불균등하게 소유하고 있기 때문에 정책결정과정에 있어서도 하나의 압도적인 집단이 등장하기 어렵다.

셋째, 이해관계자들은 통제력 및 영향력 측면에서 불균형한 힘을 보유하고 있으므로, 사안의 특성에 따라 상이한 갈등양상이 나타나게 된다.

넷째, 이해관계자의 하위집단들은 상위집단의 정책적 선택에 자동적으로 동의하지 않는다.

다섯째, 정책결정과정은 대규모의 변화보다는 소규모의 점진적 정책 진전을 보인다.

여섯째, 법적·이념적 상징들이 정책결정과정에서 중요한 역할을 한다.

일곱째, 정책결정과정은 대개 이해관계자들 간의 상호조정에 의해 이루어진다.

온라인 콘텐츠 불법유통과 관련된 이해관계는 결국 이윤관계 왜곡을 해결하기 위

한 저작권 관련 분쟁으로 연결된다고 볼 수 있으며, 근본적으로 많은 부분이 미디어 유통업체 및 미디어를 소비하는 개인 그리고 미디어 생산업자간의 마찰로 설명할 수 있다. 즉, 미디어 소비자인 개인들이 웹을 통하여 불법으로 미디어 콘텐츠를 다운로드받거나, 심지어 저작권자가 아닌 미디어 유통업자에게 미디어 콘텐츠에 대한 가격을 지불하는 상황이 발생하게 된다. 이에 미디어 유통에 있어 수익, 이윤구조가 잘못 되어 있다는 지적이 제기되고, 점차 사회적으로 저작권과 온라인상의 콘텐츠 유통이 큰 이슈가 되었다.

## 1. 온라인 불법유통 대립구조에의 접근 : 주체별 설명과 분석

### 1) 행정부

행정부에서는 부처를 나누어 직접 저작권 문제를 담당하고 있는 한편, 저작권위원회 등 별개기관을 두어 저작권과 온라인 불법유통에 관련된 업무를 담당하고 있다. 행정부처는 저작권 관련 정책의 수립이나 실행에만 그치는 것이 아니라 법원의 판결로 넘어가기 이전에 일어나는 저작권 관련 사항에 있어 다른 주체들의 조정 및 분쟁 해결의 역할을 총체적으로 맡고 있다고 볼 수 있다.

#### (1) 문화체육관광부

문화체육관광부(이하 문화부)에서는 문화콘텐츠산업실 산하에 있는 ‘저작권정책관’이 직접 저작권 문제를 담당한다. 문화부의 저작권 관련 업무분담은 저작권정책과와 저작권산업과, 저작권보호팀이 나누어 맡고 있다.

저작권정책과에서는 저작권 정책에 관한 종합계획을 수립하고 이를 조정 및 추진하며, 저작권에 관한 허가 및 등록에 관한 사항 전반을 감독하고 있다. 정책과에서는 저작권과 관련된 국제협력 및 교류, 저작권 침해방지 등 보호에 관한 사항을 담당하고 있으며, 저작권 산업 발전기반 조성에 관한 사항이나 저작권법 교육 및 제도홍보에 관한 사항, 저작권심의회조정위원회에 관련된 업무도 함께 맡고 있다.

저작권산업과에서는 저작권 산업 활성화를 위한 정책을 수립하고, 저작권 집중관리 및 활성화를 지원하기 위한 사업을 추진하며, 저작권 신탁관리단체 허가 및 지도 감독을 담당한다. 또한 저작권과 관련된 각종 보상금 관련 업무나 저작권 대리중개업 신고 및 지도감독 업무, 저작권등록 및 법정허락 제도 개선을 통해 저작권의 강화를 꾀한다. 한편 저작권산업과에서는 산업과 관련하여 디지털저작권 유통을 지원하고 문화콘텐츠 유통을 활성화하기 위한 방안을 마련하고 있으며, 저작물 이용활성화 지원, 불법저작물 단속 및 권리구제 강화의 업무도 동시에 분담하고 있다. 마지막으로 저작권보호팀이 있는데, 이들은 종합적으로 계획되고 활성화된 저작권의 직접적인 보호를 담당하고 있다.

## (2) 저작권위원회

저작권위원회(구 저작권심의조정위원회)는 저작권과 관련하여 가장 광범위한 업무를 맡고 있는 독립기관이다. 한국에서는 저작권법에 의거하여 저작권위원회가 1987년 7월 1일 법정위원회로서 설립된 후 저작권제도에 대한 심의와 저작권 분쟁 조정제도의 운영, 저작권 전문 인력의 양성을 위한 교육기능, 저작권 의식 확산을 위한 홍보기능을 수행하고 있다. 위원은 학계, 법조계, 언론계 등 각계 인사 가운데 문화부 장관이 위촉한 15인 이상 20인 이내로 구성되며, 임기는 3년이다.

저작권위원회는 저작권과 관련하여 조정, 심의, 감정, 기증, 상담 및 저작권 정보 데이터베이스 관리 등의 업무를 시행하고 관련 정책을 연구하고 있다. 또한 저작권 침해방지 기술개발이나 저작권 관련 정보자료 관리시스템 구축, 저작권 의식변화를 위한 홍보와 교육, 저작권 추진체계 재정비, 해외저작권 보호 및 국제교류 협력강화, 창조, 보호, 활용 등도 저작권위원회가 담당하는 업무이다.

저작권위원회는 산하에 3개 조정부와 3개 분과위원회가 설치되어 있고, 조정부는 저작권법에 의해 보호되는 권리에 관한 분쟁을 조정하며 변호사 자격을 갖춘 3인의 위원으로 구성된다. 분과위원회는 법정 사항 등의 심의와 저작권제도 연구 등을 맡고 있으며, 각각 5~6인의 위원으로 구성된다. 그 밖에 특별한 과제의 조사, 연구를 위하여 필요한 경우에는 특별분과위원회를 둘 수 있도록 하고 있다.

한편 저작권위원회는 저작권에 관한 사항을 심의하고 분쟁을 조정하기 위해 저작

권심의조정위원회를 둔다. 위원회는 조정신청이 있는 날로부터 3월 이내에 조정해야 하며, 그 기간이 경과한 경우에는 조정이 성립되지 아니한 것으로 본다. 조정은 당사자 간에 합의된 사항을 조서(調書)에 기재함으로써 성립되며, 이 조서는 재판상의 화해와 동일한 효력이 있다. 조정 비용은 신청인이 부담한다. 다만, 조정이 성립된 경우로서 특약이 없는 때에는 당사자가 각각 균등하게 부담한다.

저작권의 침해와 관련하여 문화부에서 제공하는 저작권위원회의 역할을 소개하면 다음과 같다. “저작권이 침해되었다고 생각되는 경우에 일반적으로 가장 먼저 해야 하는 것은 침해자로 판단되는 사람에게 자신의 저작권이 침해되고 있음을 알리고 이를 중지할 것을 요구하는 것이다. 이를 중지서한(中止書翰, cease and desist letter)이라고 하는데, 이것은 더 이상의 저작권 침해를 방지하는 것과 함께 침해자가 그 이후로도 침해를 계속하는 경우, 고의적인 침해가 되게 하는 효과를 가진다. 이러한 중지서한에 이어서 침해의 중지와 그간의 침해에 대한 손해배상 등에 관하여 협의가 이루어지는데 저작권 침해의 존재 자체나 그 손해배상액 등에 대해 협의가 이루어지지 않은 경우에 이를 저작권 분쟁이라 한다.

이러한 저작권 분쟁을 해결하는 가장 기본적인 방법은 소송을 제기하는 것이다. 그러나 일반적으로 소송은 많은 시간과 경비가 소요되므로, 이를 대신하는 대안적 분쟁해결절차(ADR, Alternate Dispute Resolution)가 요청되고 있는데, 저작권법상 저작권위원회의 조정은 매우 효과적인 분쟁해결 방법의 하나라고 할 수 있다. 저작권법상 저작권위원회를 통한 저작권분쟁조정은 분쟁의 소송계류 여부와는 관계없이 분쟁을 저작권 전문가로 구성된 조정위원의 도움을 받아 당사자 간에 신속하고 저렴하게 해결할 수 있는 제도이다. 또한 비밀유지를 원칙으로 진행되기 때문에 분쟁당사자의 인격이나 명예가 손상되거나 영업상의 비밀이 밝혀지지 않으며, 강제적 중재와는 달리 당사자 간 자율적 합의가 절대적으로 존중되므로 참여에 부담이 없다는 장점도 있다. 나아가, 조정이 성립되는 경우 법적으로 재판상 화해와 동일한 효력을 가지므로 합의에 대한 이행 확보가 용이하다.

이와 같은 조정의 신청은 침해를 당한 저작권자뿐만 아니라 그러한 주장을 받고 있는 사람도 신청할 수 있으므로 저작권자가 부당한 협박을 하는 경우에 효과적인 대항수단이 되기도 한다. 다만, 이 조정은 소송을 제기하기 위한 전제조건이 아니므로 언제든지 경우에 따라서는 조정 중이라도 소송을 제기할 수 있다. 그리고 어느 한

쪽 당사자라도 조정에 응하지 않으면 조정은 성립되지 않는다. 한편, 컴퓨터프로그램에 관한 저작권 분쟁은 컴퓨터프로그램보호위원회에서 담당하고 있다.”<sup>106)</sup>

## 2) 법원

법원은 저작권 관련 문제에 사법적 판결을 내리게 되는데, 이에 따라 저작권의 법리해석에 따른 사회적인 저작권 개념의 형성에 큰 영향을 준다. 이 점에 있어 한국 법원은 미국보다 온라인상의 저작권에 대해 더욱 적극적이며, 온라인 불법유통과 관련해서는 OSP(Online Service Provider)의 저작권 침해방지 책임을 강하게 요구하고 있다는 점을 지적할 수 있다. 이와 관련한 예로, 서울중앙지법의 판결(2006.3.13. 2005카합 4187결정)에서 온라인 서비스제공자인 “프루나”가 저작권 침해 방조하였으며, 이는 해당 저작권의 침해와 밀접하게 관련되어 있다고 보았고, 따라서 프루나가 저작권 침해에 대하여 미필적으로 인지하면서도 마땅히 방지조치를 취하지 않았으므로 프루나를 저작권의 직접침해자와 동일한 것으로 판단한 경우가 있다.

또한 한국 법원은 소리바다 1의 민사소송에서, OSP의 행위가 민법 760조 1항의 ‘협의의 공동불법행위’ 동조 2항 ‘교사 혹은 방조에 의한 공동불법행위’라고 보았다. 법원은 OSP인 소리바다가 직접적으로 침해행위에 관여하지는 않았으나, 교사 혹은 방조에 의한 불법행위책임에 있어서는 음악 저작권자들의 복제권과 전송권 침해를 방조한 책임이 있다고 하였다(서울고등법원 2005.1.25 2003나80798). 하지만 형사상으로는 부작위에 의한 방조책임이 인정되지 않았으며, 이들이 공중에게 프로그램을 무상 제공함으로써 발생하는 저작권침해의 위험성을 미리 방지해야 할 의무는 없다고 보았다(대법원 2003 1212 2003 도 5207 등).

## 3) 기업

저작권과 가장 밀접한 관련을 갖는 주체 중 하나는 바로 기업이다. 이들은 저작권의 보호대상에 해당하는 콘텐츠를 상당부분 생산하여 저작권 침해로 커다란 피해를 입고 있거나 혹은 온라인에서 콘텐츠가 유통됨에 주요한 역할을 하면서 그 결과로

106) <http://copyright.go.kr/>에서 발췌

이익을 얻는 경우도 있기 때문에, 저작권에 있어 다 같은 입장을 취하는 것은 아니다. 다시 말해 이들은 콘텐츠의 온라인 불법유통에 의해서 받는 직접적인 이해관계에 있어 사뭇 다른 입장에 처해 있다.

### (1) 미디어생산: 콘텐츠제작자(저작권자)/저작권자의 모임(사단법인)

우선 저작권자가 어떤 권리를 가지는가를 서술하기에 앞서, 저작권법에 의해 보호를 받는 것이 무엇인가 살펴볼 필요가 있다. 저작권법에 따르면 저작물은 인간의 ‘지적이고 정신적인 활동의 결과’로 창작된 지적 산물인 문학, 학술, 예술범위에 속하는 창작물이어야 하며, 별도의 등록 없이도 창작과 동시에 권리가 발생하는 것으로 인정되고 있다. 저작물은 다음의 카테고리로 분류된다.

- 소설·시·논문·강연·연설·각본 그 밖의 어문저작물
- 음악저작물
- 연극 및 무용·무언극 그 밖의 연극저작물
- 회화·서예·조각·판화·공예·응용미술저작물 그 밖의 미술저작물
- 건축물·건축을 위한 모형 및 설계도서 그 밖의 건축저작물
- 사진저작물(이와 유사한 방법으로 제작된 것을 포함)
- 영상저작물
- 지도·도표·설계도·약도·모형 그 밖의 도형저작물
- 컴퓨터 프로그램 저작물

온라인 불법유통에 의해서 가장 직접적으로 ‘피해’를 입는 사람들은 바로 위에 제시된 카테고리에 해당되는 저작물을 만드는 저작권자와 저작인접권자이다. 이들은 저작권법이 정하는 권리를 가지는데, 온라인 불법유통에 의해 저작권법이 인정하는 복제권, 공연권, 방송권, 배포권, 2차적 저작물 등의 작성 및 이용권에 손실을 입게 되며, 이는 주로 판매를 위한 콘텐츠 제작에 영향을 주는 경제적인 손실로 이어지게 된다. 최근 자주 회자되고 있는 온라인상의 저작권 문제는, 적법하게 비용을 저작권자에게 지불하고 소비되어야 할 디지털 콘텐츠들이 웹상의 파일공유라는 방식으로

공유되고 불법적으로 소비되는 현상으로부터 기인한다.

이런 현상에 민감하게 대응할 수밖에 없는 사람들이 영화나 음반, 방송을 제작하는 저작권자들이다. 특히 음반이나 영화의 경우, 사람들이 일반적으로 많이 소비하는 미디어이다. 영화는 극장 배급 및 DVD등의 판매를 통해, 음반은 전통적으로 CD나 카세트테이프의 판매를 통해 각각 큰 시장을 형성해 왔다. 그러나 컴퓨터를 통해 간단한 방법으로 음원이나 영상을 디지털화하는 것이 가능해지면서 이들 콘텐츠가 웹상에서 가장 불법적으로 많이 유통되었고, 결과적으로 저작권자들에게 적법하게 돌아가야 할 이익이 큰 폭으로 감소되는 결과를 낳았다.

한편 저작권위원회에서는 한 개인 혹은 기업의 저작권과 저작인접권을 보호할 뿐만 아니라, 위와 같이 어문 저작물, 음악, 연극, 미술, 건축, 사진, 영상, 도형, 컴퓨터 프로그램 등 다양한 저작물을 생산, 저작권을 획득한 개인 혹은 집단이 모여 있는 단체를 저작권법으로 보호하고 있기도 하다. 이는 구체적으로 한국예술실연자단체연합회, 한국방송작가협회, 한국문예학술저작권협회, 한국음악저작권협회, 한국음원제작자협회, 한국언론재단, 한국문화콘텐츠진흥원, 한국복사전송권관리협회, 한국시나리오작가협회, 한국영화제작자협회, 한국방송실연자협회, 한국영상산업협회, 한국음악실연자연협회, 한국문학저작권협회 등이며 저작권위원회의 특별 관리대상으로 지정되어 있다.

## (2) 미디어유통 : 웹하드 등 OSP, UCC업체와 포털사이트

### - OSP

OSP는 온라인 서비스 제공자(Online Service Provider)의 줄임말이며, 온라인 서비스 제공자는 온라인 통신망 상에서 각종 서비스를 제공하는 사업자를 총칭한다. 저작권법 제2조 제22호에 따르면 이들은 다른 사람들이 저작물이나 실연 음반 방송 또는 데이터베이스를 정보통신망(정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 제2조 제1항 제1호의 정보통신망)을 통해 복제 또는 전송할 수 있도록 하는 서비스를 제공하는 자이다. 한편 인터넷 서비스 제공자(Internet Service Provider)는 인터넷을 통해 이용자들에게 인터넷 접속이나 웹사이트 호스팅, 검색엔진, 전자게시판 등의 서비스를 제공하는 자를 지칭한다. OSP가 인터넷 외 특정집단 자체의 네트워크 서

비스를 포함하므로 ISP보다 큰 개념이지만 두 가지를 혼용해서 사용하기도 한다(박준석, 2006).

무엇보다 여기서 가장 문제가 되는 것은 인터넷을 통해 개인 간 파일공유를 가능하게 해주는 순수 개인 파일공유 P2P 프로그램(peer-to-peer network의 약어로서 프루나, 소리바다, 냅스터 등이 여기에 해당)과 인터넷상에서 대용량의 저장공간 및 접근편의성을 제공하는 웹하드업체이다. 파일 공유 프로그램은 P2P 프로토콜을 이용하여 사용자들끼리 파일을 주고받도록 돕는 것으로 주로 검색 및 전송기능을 수행한다.

국내에서는 초고속 인터넷망의 보급으로 2000년대부터 소리바다가 널리 쓰이기 시작했다. 이런 P2P는 비교적 소수의 서버에 집중하기보다는 망 구성에 참여하는 기계들의 계산과 대역폭(bandwidth) 성능에 의존하여 구성되는 통신망이다. P2P 통신망은 일반적으로 노드(node)들을 규모가 큰 애드혹(Ad hoc)으로 서로 연결하는 경우에 이용된다. 이런 통신망은 여러 가지로 쓸모가 있는데, 오디오나 비디오, 데이터 등 임의의 디지털 형식 파일의 공유가 매우 보편적으로 이루어지는 것들이다. 순수 P2P 파일 전송 네트워크는 클라이언트나 서버란 개념 없이, 오로지 동등한 계층 노드들(peer nodes)이 서로 클라이언트와 서버 역할을 동시에 네트워크 위에서 하게 된다.

이런 기술을 이용한 P2P 음악공유 사이트로 가장 유명하다고 볼 수 있는 미국의 냅스터는 신기술을 이용한 획기적인 서비스라는 찬사와 음반 불법복제를 부추긴다는 비판을 동시에 받았는데, 결국 1999년 12월 미국음반산업협회에 의해 '불법 해적행위의 천국'이라는 이유로 고소당했다. 그런데 논란이 된 부분은 냅스터가 실제 MP3 파일을 자사의 서버에 올리지 않고 파일 공유를 위한 일종의 도구만을 제공한다는 점이였다. 2001년 2월 미국 법원은 냅스터를 통해 음악파일을 주고받는 것이 저작권을 침해하는 위법이라고 판결했으며, 냅스터는 결국 저작권이 존재하는 100만곡의 파일 교환을 중단시키는 여과작업을 벌였고, 2001년 7월에는 법원 명령에 의해 음악파일 공유서비스를 중단하였다.

#### - 웹하드

웹하드는 P2P 서비스와 양상은 다르지만 파일공유가 가능하다는 점에서는 기본적인 성격이 동일하다. 웹하드란 일정 용량의 저장 공간을 웹상에 확보해 문서나 파일을 저장·열람·편집하고, 다수의 사람과 파일을 공유할 수 있는 인터넷 파일 관리

서비스이다. 일정한 용량의 저장 공간인 스토리지를 확보해 디스켓이 없이도 어느 곳에서나 인터넷 환경과 함께 자신이 작업한 문서나 파일을 저장·열람·편집하고, 다수의 사람과 파일을 공유할 수 있도록 하는 편리함 덕분에 많은 사람들이 이용하고 있다. 이들 업체는 파일 올리고 내리기, 파일 및 폴더의 생성·변경·이동·삭제·복사, 메모장 작성, 간편한 자동 백업 따위의 다양하고 편리한 기능을 제공해 많은 가입자를 확보하고 있는데, 2008년 현재 한 검색사이트에 등록된 웹하드 업체만도 200군데가 넘는다. 웹하드는 자유롭고 편리한 파일 공유·전송·저장, 안전한 데이터 백업 및 복구, 전 세계 어디서나 이용 가능한 서비스 제공, 대용량 자료의 빠르고 정확한 전달 등이 장점으로 꼽히는 것이 사실이다. 그러나 비싸지 않은 가입비와 막대한 저장용량, 빠른 다운로드, 검색 기능 등으로 P2P등과 함께 계속해서 콘텐츠의 온라인 불법유통을 대량으로 가능케 하는 대표적인 원인 중 하나로 지적되어 왔다.

온라인 콘텐츠 유통과 관련하여 기본적으로 논란의 소지가 있는 것은 웹하드가 집단 내 유용한 정보의 공유 및 웹상의 스토리지 마련이라는 의도에서 시작된 기술이라 하더라도, 결국 이런 기업체들은 온라인상에서 다양한 유료 콘텐츠가 유통되는 것을 이용하여 상당량의 이익을 창출하게 된다는 것이다. 웹하드나 P2P 업체들은 광고수익으로 이익을 내기도 하지만(무료 P2P의 경우), 대부분 파일 용량의 크기나 업로드 혹은 다운로드 할 때의 속도에 차이를 두어 포인트 형식으로 다운로드에게 과금을 부과하고 있다.

심각한 문제는, 많은 웹하드 업체들이 특히 사업초기에 많은 다운로드들을 끌어모으기 위해서 컴퓨터파일로 저장된 많은 콘텐츠를 가지고 있는 헤비 업로더(혹은 콘텐츠 공유자)와 일종의 밀착된 관계를 형성하고 있다는 것이다. 이들은 실제로 업로더에게 서버 운영비를 주기도 하고, 알게 모르게 해당 콘텐츠의 다운로드 횟수에 따라 일정량의 금전적 또는 그에 상응하는 보상을 하는 경우가 있는 것으로 알려져 있다. 업체로서 그런 선택을 할 수밖에 없는 이유는 몇 테라에 이르는 서버를 운영하는 몇몇 대규모공유자들이 일반 유저들을 대량으로 끌어들이고 그들로 포인트를 구입하도록 하는 힘이 있기 때문이라고 볼 수 있다. 즉, 이들은 웹하드 업체에 수익을 창출하도록 하는 원천이다. 따라서 업체 입장에서는 어떻게 보면 헤비 업로더가 반드시 필요한 사람이고 보호해야 하는 사람이 된다. 이런 업로더와 OSP간의 밀착된 관계는 웹하드 업체 혹은 P2P업체가 의식을 했든 그렇지 않았든 온라인상의 콘텐츠

불법 유통 문제를 심화시키는 결과를 낳는다고 볼 수 있다.

- UCC

UCC는 사용자가 직접 제작한 콘텐츠를 말하며 사용자가 상업적인 의도 없이 제작한 콘텐츠를 온라인상으로 나타낸 것이다. 미국에서는 일반적으로 UGC(User Generated Contents)로 알려져 있다. 이는 인터넷·디지털카메라·휴대전화 등 정보통신 분야가 발달함에 따라 전문가 집단이 아닌 일반인들도 기존의 미디어보다 빠르게 정보들을 생산해 내면서 점차 확산되었다.

초기의 UCC는 단순히 보고 즐기는 글과 사진 위주의 엔터테인먼트 콘텐츠(Entertainment UCC) 형태였다가 동영상 위주의 정보제공 콘텐츠(Information UCC) 위주로 발전하고 있다. 그러나 UCC의 빠른 발전과 함께 저작권 침해와 부적합한 콘텐츠의 범람, 명예 훼손과 프라이버시의 침해, 정보조작 문제 등이 끊임없이 제기되어 왔다. 대표적인 동영상 포털 사이트로는 미국의 유튜브(YouTube)가 있으며, 한국에서는 판도라TV, 곰TV, 아프리카, 아우라, 엠군, 엠엔캐스트 등이 운영되고 있다.

현재 국내 1위 동영상 UCC 전문업체인 판도라TV를 예로 들면, 이들은 기업의 마케팅 채널로 브랜드 채널 유료 서비스 제공과 배너 및 동영상 광고, 아이템 판매 등을 통해 수익을 창출하고 있으며 개인이 콘텐츠를 유료화할 수 있는 시스템도 제공한다. 웹하드 업체가 헤비 업로더들에게 금전에 상응하는 보상을 하듯, 양질의 UCC를 확보하기 위한 일환으로 이들 역시 동영상 UCC를 제작한 이용자들을 대상으로 동영상 클릭 수에 따라 현금을 지급하는 방식으로 이용자를 끌어 모은다. 한 예로 자신의 채널에 업로드 한 동영상을 방문자가 재생하여 동영상 광고(ICF)가 1회 노출될 경우 2큐피(0.1원)씩 적립되고 외부 사이트로 퍼간 동영상이 한번 재생될 때마다 1큐피가 적립된다. 일정액이 쌓이면 '큐피'를 현금으로 환전해 주는데 일정액 이상이 되면 '현금화'가 가능해지기 때문에 불법적인 콘텐츠 유통을 부추길 위험성이 존재한다.

판도라TV가 국내 업계 최초로 UCC 동영상의 앞뒤에 붙는 동영상 광고의 수익 중 일부를 제작자와 공유하고, 사용자가 채널에 등록된 게시물에 대해 원저작권자의 요청이 있을 경우 환전 승인이 거절될 수 있다고는 하지만, 여전히 규정의 허점을 이용한 콘텐츠의 불법유통이 이루어지고 있는 실정이기 때문에 저작권 문제에 계속해서

휘말리고 있다. 실제로 모 일본 애니메이션의 국내 독점판권을 보유한 제이제이미디어웍스는 판도라TV에서의 콘텐츠 불법유통을 이유로 ‘애니메이션 복제 등 금지 가치분’을 신청하였다. 이에 대해 서울중앙지법 민사합의 50부는 “판도라TV는 저작권을 침해할 수 있는 동영상의 지속적으로 업로드될 가능성이 많다는 것을 알고 있었음에도 불구하고, 오히려 업로드 행위를 한 이용자에게 사이버머니를 지급하고, 이용자가 한번 시청할 때마다 광고가 반영됨으로써 더 많은 이용자가 저작권 침해 동영상을 시청하기를 바란 측면이 있다”면서 “판도라TV는 저작권자의 복제권 및 공중 송수신권을 침해하는 행위를 쉽게 한데 대한 방조책임을 부담한다”는 이유로 2007년 11월 저작권침해 방조 책임 판결을 내렸다. 이 결정은 동영상 UCC 사이트에서 이루어지는 저작권 침해 행위에 대해 서비스업체의 방조책임을 인정한 첫 사례가 되었다. 이와 관련된 동영상 UCC 서비스업체와 저작권자들 간의 크고 작은 분쟁이 이뤄지고 있는 시점에서 적잖은 파장이 예상된다.

#### - 포털사이트

포털사이트가 온라인 불법유통에서 문제가 되는 것은 이들이 사람들로 하여금 웹하드, P2P서비스, UCC업체 등을 통해 많은 콘텐츠에 접근할 수 있는 가장 기초적인 검색 창구가 되기도 하면서, 그 자체로 카페/블로그 등을 통한 콘텐츠 저장창구로 기능하기 때문이다. 최근까지도 음원파일이 가장 문제가 되었는데, 2008년 검찰은 ‘포털사이트’ 네이버와 다음에 대해 음악 파일 불법 유통을 방조했다는 것을 이유로 11일만에 걸친 압수수색을 실시한 바 있다. 이는 인터넷 상에서 불법 음원 유통이 그만큼 광범위하게 이뤄지고 있다는 것을 반사적으로 입증하고 있는 셈이다. 검찰은 불법 음원이 대량 유통되고 있는 포털의 카페와 블로그의 실태 파악, 포털 측의 불법 유통 방조 의혹을 살펴보기 위해 압수수색을 실시했으며 이들 카페와 블로그 중에서 유통 규모가 큰 카페들의 리스트를 작성해 상업적으로 카페를 운영한 혐의가 확인되는 카페 운영자에 대해서는 사법적 처리를 할 예정임을 밝힌 바 있다. 검찰은 네이버와 다음 관계자들이 불법 음악 파일 유통 사실을 알고서 방조했는지의 여부에 초점을 맞추고 있는 상황이다.

최근에는 불법으로 유통되고 있는 영상물 역시 자주 도마에 오르고 있다. UCC업체를 통한 공중과 방송프로그램의 배포가 문제시되는 한편, 2007년 ‘불법복제 방지

를 위한 영화인협의회’는 영화온라인 유통업체 90개사에 대해 저작권침해 중지요청서를 발송하면서 (주)나우콤, (주)드림위즈 등의 전문 파일공유서비스 제공사, (주)판도라 tv, (주)엠군미디어 등 UCC 업체뿐만 아니라, (주)다음커뮤니케이션, (주)SK커뮤니케이션, NHN(주) 등 대형 포털사이트를 포함시켰다. 영화인 협의회의 이준동 대표(나우필름 대표)는 “인터넷을 통한 영상물 불법복제는 도를 넘어서 이미 영화산업 자체를 위협하게 하는 수준”이라면서 “이번 저작권침해 중지요청은 무분별하게 불법영상물 공유를 조장하고 방조하는 기업들에 경고를 한 것에 불과하며 향후 일련의 강력한 법적 대응을 준비하고 있다”고 밝힌 바 있다.

또한 주요 음반사와 제작사의 모임인 디지털음악산업발전협의체의 경우 2008년 네이버에 온라인을 통한 불법음원 유통방지 조치를 요구하면서, “네이버는 블로그 및 카페에서 디발협 회원사의 음원들이 불법으로 복제 및 전송되고 있는데도 이를 중단하기 위한 조치를 전혀 취하지 않고 오랜 기간 방치해 왔다”고 지적했다. 이어 “불법 복제를 행하는 개인보다 불법 복제를 할 수 있는 환경을 만들어 주는 서비스 사업자들이 더 큰 문제”라며 “포털 및 P2P 사이트 등에 대해 음원의 불법 복제를 금지하는 조치를 강도 높게 요구할 것이며 필요하다면 법적 대응도 병행할 것”이라고 강조한 바 있다. 협의체는 특히 국내 검색점유율 80%에 육박하고 있는 네이버를 겨냥하고 블로그, 카페 뿐 아니라 e-메일이나 지식검색을 통해 직간접으로 콘텐츠 불법복제를 확산하고 있다는 것이다. 그런데도 지난해 개정된 저작권법 102조 2항 ‘기술적으로 불가능한 경우에는 온라인서비스 제공자의 책임은 면제된다’에 기대 책임을 피해가고 있다고 비판했다. 트래픽을 기준으로 추정하면, 네이버는 콘텐츠 침해 수준이 웹하드나 P2P 서비스보다 높을 수 있지만 그럼에도 현행 저작권법으로는 제재가 어려운 것이 사실이다.

#### 4) 개인(미디어소비자)

개인들이 온라인 콘텐츠 불법 유통 과정에 관계되는 것은 대부분 웹을 통해서 콘텐츠를 업로드하거나 혹은 다운로드 하는 경우 생겨나게 된다. 문제는 한국에서 인터넷 이용자들이 콘텐츠를 다운로드 하거나 업로드하는 행위가 저작권의 개념이 미처 뿌리내리기 이전에 일상화되어 어느 정도 ‘정보의 공유’ 라는 차원에서 이해되고

있다는 데 있다.

실제로 문화부가 2006년 전국 15세~39세 남녀 1000명을 대상으로 실시한 ‘누리꾼 저작물 이용실태 및 저작권 인식조사’에 따르면, 지난 6개월 동안 온라인에서 콘텐츠를 다운로드한 경험과 업로드한(올린) 경험을 묻는 설문에 응답자의 92%가 다운로드 경험이 있다고 응답했고 52.1%는 업로드 경험이 있다고 답변해 온라인상에서의 콘텐츠 이용이 일반화된 것으로 드러나고 있다. 다운로드 콘텐츠로는 음악 75.3%, 영상 59.7%, 게임 35.5%를 각각 차지했고 업로드 콘텐츠로는 음악 32%, 영상물 20.8%, 사진 19.3% 순으로 나타났는데, 업로드 콘텐츠 중 25.3%만 본인이 직접 창작한 창작물이고 51%가 다른 사람의 창작물이라는 응답은 많은 경우 네티즌이 이용하는 온라인상의 콘텐츠 이용이 저작권법상 문제의 소지가 있음을 시사한다.

한편 P2P를 통한 콘텐츠 다운로드에 대한 응답자들의 인식은 인터넷을 통한 지식과 정보의 공유라는 ‘copyleft’ 측면에 기울어져 있는 것이 현실이다. 인터넷을 통한 스트리밍 서비스 방식의 콘텐츠 감상이나, 웹상의 콘텐츠 업로드 혹은 다운로드의 경우 기존 미디어의 소비방식보다 절대적으로 접근과 이용이 편리하기 때문에 그 점이 인터넷 이용자들에게 강하게 어필한다는 것은 현재 부정하기 어렵다. 웹을 이용한 콘텐츠 감상은 이용자들에게 시공간적 제약을 없애주므로, 사람들은 굳이 시간을 맞춰 텔레비전을 보거나 영화관에 가지 않아도 클릭 한 번으로 쉽게 콘텐츠에 접근할 수 있다.

또한 콘텐츠를 다운로드하는 사람들의 경우 웹사이트에 지불하는 돈이 콘텐츠 구입비보다 상대적으로 저렴하다 보니 경제적 부담감이 덜하고, 여러 업체들이 나타남에 따라 결과적으로 공유 데이터베이스가 풍성해지게 되어 자신이 원하는 콘텐츠를 여러 곳에서 쉽게 찾을 수 있게 되므로 웹상의 콘텐츠 이용이 전체적으로 자신들에게 플러스가 된다고 생각하게 된다. 특히 업로더의 경우 위의 UCC업체나 웹하드 업체 부분에서 서술하였듯 자신의 자료 업로드가 많은 다운로드 수나 클릭수를 받으면 직접 경제적인 이득을 얻을 수 있기 때문에, 자신들의 행위를 지속할만한 동기가 부여된다고 볼 수 있다. 안타깝게도 저작권은 IT 기술이 발전하고 실제로 불법적 행위가 한참 일어나고 난 뒤에야 문제가 제기된 실정이다. 상당 기간 동안 ‘값싸고’ ‘편리하게’ 콘텐츠를 이용하는 습관이 생긴 이후로는 자신의 행위가 저작권법상 문제가 될 수 있음을 알아도 정상적인 방법으로 미디어를 점차 소비하기 힘들어지는 것이

다. 실제로 문화부의 조사에 따르면 응답자의 67.6 %가 인터넷상의 업/다운로드가 ‘정보 공유의 가능성을 높여 사회적인 평등을 유도한다’고 답했고, 이것이 ‘인터넷의 기술 특성에 기반을 둔 정당한 적법 행위’라고 대답한 경우도 64.8 %나 됐다.

뿐만 아니라 전자신문 K리서치가 ‘新인터넷’ 기획의 일환으로 2008년 8월 14일부터 25일까지 12일간 국내 인터넷 이용자 617명을 대상으로 실시한 ‘디지털 콘텐츠 보호화 활성화 인식 조사’에 따르면, 네티즌들의 상당수가 디지털 저작물 가격에 불만을 갖고 있으며 유료 콘텐츠의 이용경험은 2명 중 1명(47.2%)에 불과했다. 유료 콘텐츠를 이용하지 않은 이유는 57%가 가격이 비싸서라고 답했고, 즐길 것이 별로 없어서라는 대답도 40.2%나 됐다(중복 응답 허용). 또한 이들은 온라인에서의 저작권 적용은 오프라인과는 달라야 한다고 느끼는 등, 저작권지들과 상당한 인식차를 드러내고 있는 상황이다.

하지만 문화부의 조사에 따르면 저작권보호를 위한 사회적 노력에 힘입어 ‘저작권 보호를 위해 유료화해야 한다’는 의견도 48.5 %를 기록하고 있으며 전술한 ‘디지털 콘텐츠 보호화 활성화 인식 조사’에서도 국내 네티즌 상당수가 인터넷 콘텐츠 이용 시 원작자의 동의가 필요하며 이를 허락 없이 복제하면 저작권법에 저촉된다고 생각하고 있다. 또한 국내 인터넷 이용자 절반 이상(54.3%)은 디지털 콘텐츠 이용 시 원작자의 동의가 필요하다고 생각하며 허락받지 않은 디지털 콘텐츠 복사는 저작권법에 위반된다고 답변한 응답자도 46.2%에 달해 상당히 높은 저작권 개념을 가졌다는 실제 저작권에 대한 도덕적 판단과 행동에 괴리가 있다는 설명도 가능한 상황이다.

### Ⅲ. 온라인 불법유통과 저작권 문제 해결을 위한 프레임 분석

온라인상의 불법 콘텐츠 다운로드 문제의 경우 사회문제로 대두된 것이 어제오늘의 일은 아니다. 많은 사람들이 자신도 모르게 인터넷을 통해서 온라인상에 불법으로 제공되는 콘텐츠를 접하게 된 것이 사실이지만, 상대적으로 저작권자의 피해가 콘텐츠 소비자에게 한참동안 직접적으로 와 닿지 않는 편이라고 볼 수 있다. 이런 문

제는 상황이 심각해졌을 때 비로소 저작권자들의 고소로 인한 저작권문제로 불거져 법원이나 행정부의 손을 거치게 되는데 대개 법리적 해석에 따르면 미디어 유통업자들 혹은 헤비 업로더 혹은 다운로드들이 어떤 수준에서든 저작권법 위반이라는 것이 인정되는 경우가 대부분이다(소리바다 등). 하지만 그런 법적 결과 역시 불행하게도 상대적으로 절대다수를 점하는 콘텐츠 소비자들의 극심한 반발에 부딪히는 경우가 잦은 것이 현실이다. 이처럼 저작권 및 온라인상의 불법콘텐츠 유통문제는 계속해서 일부가 문제를 제기하고 다수가 비협조적이거나 불만을 가지는 불안정한 사회적 이슈로 기능할 뿐, 직접적이고 근본적인 문제해결은 여전히 요원한 상황이다.

이처럼 ‘불법 다운로드’ 문제가 해결되기 어려운 것은 저작권의 개념과 그 범위, 실천에 관련하여 각 주체들이 받아들이는 방식이 다르기 때문일 수 있다. 갈등상황을 다르게 인지하는 것은 이해주체가 각자의 위치에 따라, 같은 문제를 보더라도 자신 위주의 해석을 내리는 데서 출발하게 된다. 우리는 단순히 저작권이 법적으로 어떤 문제가 있고 어떤 강력한 처벌이 효과를 불러올 것인지 생각하기에 앞서 사회 주체들이 이 문제를 보는 시각이 어떤지 살펴보는 데서 출발해야 한다. 즉 생산자, 소비자, 유통업자 사이에 불법유통 혹은 저작권이라는 개념과 지각, 문제의 원인을 분석하는 방법이나 해결책에 대한 구상이 각각 구체적으로 어떻게 다르게 나타나는지 알아봐야 할 것이다. 각 해당 주체가 지각하는 저작권 문제의 현황과 실태, 해결방안에 대한 차이를 인지하고 거기서부터 해결책을 도출하지 못하면 저작권 문제해결은 계속해서 지연될 뿐만 아니라 반복적으로 되풀이될 수밖에 없는 문제가 될 것이다. 본 연구는 최근 문제가 되고 있는 ‘저작권과 온라인 불법유통 문제’와 관련된 인지적인 접근을 시도하기 위하여 ‘집단 행동론’ 등에서 제기된 바 있는 문제인식의 ‘프레임’ 분석을 시도할 것이다.

## 1. 갈등프레임에 대한 설명

많은 사회문제에 있어 갈등 유발의 요인과 기술적인 해결책을 사회적인 조건이나 제도의 문제에서 설명하고자 하는 객관주의적 성향이 존재해 왔다(주경일, 2003). 하지만 사회문제 해결을 객관적인 해답을 찾는 과정으로 풀어나갈 것이 아니라, 해

당주체들이 그 문제를 어떻게 이해하고 있으며 어떻게 받아들이고 있는지의 차이, 즉 문제의 해석 기제의 차이점을 통해 설명되어야 할 필요성이 존재한다고 볼 수 있다.

일반적으로 사회문제에 있어 객관적인 해결책의 상정과 제시라는 방법을 통해 실질적으로 각 구성원들에게 합의를 끌어내지 못하게 되고, 이에 따라 문제해결에 실질적 도움을 주지 못하는 경우가 상당수 발생한다. 많은 경우 각각의 해당 주체들은 자신이 처한 입장에 따라서 문제를 전혀 다른 각도에서 바라보고 있을 가능성이 매우 높으며 실질적으로 문제는 각 주체의 입장 차이를 모르기 때문에 발생할 소지가 높기 때문이다. 따라서 사람들의 의식 속에 자리하고 있는 집단적인 해석의 스키마를 정리, 분석하는 일이 문제해결에 있어서 가장 먼저 이루어져야 할 부분이라고 할 수 있을 것이다.

Bateson(1936)에 의해 사회과학에 도입되기 시작한 프레임은 초기, 개인이 수용한 정보와 기존 정보와의 차이점을 좁혀나가면서 상황에 대응하는 방식과 관계되는 개인의 심리적이고 인지적인 사물해석의 구조체계를 의미하였다. 그러나 이것은 사회내의 분쟁상황과 같이 집단적이고 문화적 맥락이 작용하는 경우에는 적용상에 어려움이 있었다. 주경일(2003)에 따르면, Goffman(1974)이 이를 보완하여 개인으로 하여금 구체적인 사회사건을 명명하고 인식하고 위치시키도록 하는 해석적인 스키마라고 프레임을 다시 정의하였고, 이것이 사회적인 상호작용 속에서 행해질 일이나 해당 상황의 정의를 가능케 함으로써 경험의 조작화에 기여하리라고 보았다. 이런 해석으로부터, 점차 행위주체의 인지 자체가 사회의 특정 구조와 행위의 결과를 연결하는 하나의 매개 변인으로 부각되기에 이르렀다.

프레임의 효과를 미시적으로 접근한 연구들 가운데는 예상이론(Prospect theory)이 있는데 이는 논리적으로 같은 계획이라도 그것이 부정/긍정으로 틀지어지는 방향에 따라서 선택결과가 달라진다는 것에 주목하고 있다. 하지만 이보다 더 자세한 프레임효과에 대한 설명은 프레임의 유형화와 관련되는 것으로, Gray(1988)등이 협상 과정에 있어서 프레임 효과를 여러 가지 차원에서 설명하였다. 우선 그는 협상과정에서 갈등당사자들은 여러 프레임을 가지고 있기 때문에 갈등당사자들이 가지는 프레임의 부조화성이 갈등을 만들어낸다고 보았다. 즉, 프레임의 유형과 내용이 다르거나 구체성에서 차이가 날 때 이해관계 집단들 사이에 갈등이 생겨나며, 이것이 심화되면 서로가 타협할 수 있는 프레임의 재구성이 일어나기 힘들어진다고 설명하였다.

다음으로, 열망프레임(aspiration frame)의 사용은 합의도달에 도움을 주지만 손익프레임(loss-gain frame)과 부정적인 특성프레임(characterization frame)의 사용은 상대방에 대한 불신과 구체적 결과에 대한 집착을 강화하여 문제해결을 지연시키는 경향이 있는 것으로 밝혀졌다. 마지막으로, 각 집단이 다른 프레임을 사용하는 것은, 가치와 속성 등의 차이에서 비롯되기도 하지만, 이들의 사회적 맥락 자체가 다르기 때문(Gray & Donnellon, 1989; Gray & Purdy & Bouwen, 1990)이라고 설명된 바 있다.

갈등프레임의 이해는 각 문제에 있어 해당 당사자들이 어떻게 문제를 구조화하여 이해하고 있는지, 그들의 목표에 대한 기대치와 선호도는 어떠한지, 그리고 그 이슈에 대하여 주장을 제시하면서 취하는 표현방식이나 절차 등은 왜 차이가 나는지를 이해하는데 도움이 된다. 상호간의 프레임을 이해하는 것은 자신들과 타인의 사고방식 차이를 이해함으로써 이슈를 보는 다른 관점에 대한 상호 이해의 폭을 넓게 만들 수 있고, 나아가서는 문제해결의 단초를 제공할 수 있는 것이다. 그러므로 사회문제를 바라보는데 있어 프레임을 통한 분석은 갈등해결을 위해 도움이 되며 실질적인 협상 과정의 정립에도 많은 시사점을 준다고 볼 수 있다.

또한 Pinkley & Northcraft(1994)의 경우, 의사 결정자의 프레임이 협의과정에 포함되어 갈등 당사자들의 결과에 영향을 미칠 수 있다고 증명함으로써 대립프레임들이 재구성될 가능성을 제시하기도 하였는데, 이는 문제와 갈등해결 및 합의 도출을 위하여 프레임을 재구성하는 방식이 실질적으로 요구될 수 있다는 함의를 지닌다. 기존 프레임을 재구성하기 위해서는 첫째, 실행 가능한 해결책을 제시하거나, 둘째, 이슈의 중요성 및 안전성을 공격하는 논쟁이 되어야 하고, 상대방을 설득할 수 있는 정당한 주장을 내세울 수 있어야 하며, 셋째, 그 이슈에 대한 새로운 관점이 제기되어, 그 문제의 기본전제에 대한 의문을 제기, 새롭게 학습하는 절차가 가능해야 한다고 본다(Putnam, 1992).

갈등과 분쟁 문제에 대한 인지연구를 통해 얻어낸 6가지 프레임 유형의 결과를 서술한 Gray & Donnellon(1989)은 프레임 각각에 대한 각 집단 간의 이해 차이가 갈등에 있어 주된 원인이기 때문에, 이를 합의를 통해 해결해 나가는 것이 중요하다고 주장한다. 그들이 제시하는 프레임 유형을 주경일(2003)이 재정리한 바에 따르면, 갈등프레임은 다음 장의 내용과 같이 6가지 정도로 조작화된다. 본 연구에서도 이

들을 분석도구로 사용하여 각 집단들이 ‘저작권 문제와 콘텐츠의 온라인 불법유통’에 대한 의미를 어떻게 구성하고 있는지 분석을 실시할 것이다.

## 2. 프레임의 개념 정의와 적용

### 1) 실체프레임

실체프레임이란 각 이해 당사자들이 해당사안을 무엇에 대한 갈등, 분쟁으로 파악하고 있는가를 의미하고, 주요 내용에 대한 시각과 하위 이슈에 대한 정의와 관련되어 갈등의 핵심 사안을 어떻게 해석하고 있는가에 대한 해석적인 정향을 나타낸다. 이것이 중요한 이유는 당사자들의 실체프레임에 따라 갈등상황에서의 논쟁점이 다르게 나타나기 때문이다. 각 당사자는 필요에 따라 각각 실체프레임을 다르게 이용하기 때문에, 동일한 현상도 이들 사이에서 서로 다르게 이해되는 현상이 발생한다. 결과적으로 이는 주체들 간에 합의를 어렵게 하는 요인으로 작용하게 된다. 온라인 불법유통 문제에 있어 실체프레임에 관련된 사항은 다음과 같다.

#### (1) 온라인콘텐츠 이용자(네티즌, 다운로더, 업로더), 저작권자, 유통업자는 온라인 콘텐츠 유통에 대한 현재 상황을 어떤 입장에서 파악하고 있는가?

각 이해집단은 온라인 콘텐츠 유통에 대해서 긍정적, 혹은 부정적 입장이 다를 수 있다. 네티즌의 경우 도의적인 합의를 지각하고 있는가의 여부와는 별도로 개인적으로는 경제적 이득을 비롯하여 온라인을 통한 정보의 공유 쪽에 상당부분 의식이 기울어 있는 경우가 많을 것으로 예상된다. 이들은 온라인상에서 콘텐츠가 유통되는 것이 불법이라는 것을 인지하면서도, 콘텐츠의 유통 자체에 대한 부정적인 감정은 가지고 있지 않을 수 있는 것이다. 이는 유통업자들에게서도 마찬가지인데 콘텐츠 유통을 통해서 이득을 올리고 있는 사업자들의 경우 역시 자신들의 경제적 이익과 충돌하지 않는 콘텐츠의 유통에 크게 반발감을 가지고 있을 것 같지는 않고 오히려 콘텐츠의 유통 자체가 가지는 흐름이라고 지적하는 다소 긍정적인 방향성을 내비칠

것으로 예상된다. 문제의 실체를 어떤 측면, 특히 어떤 방향에서 주로 바라보고 있는가의 문제는 콘텐츠 불법유통의 해결책 마련에 가장 중요한 단초 중 하나이다. 반면 이들과는 반대로, 불법 유통과 관련하여 직접적으로 피해를 보고 있는 저작권자들은 콘텐츠가 온라인상에서 유통되는 것에 대한 강한 부정적 감정을 드러낼 것으로 예상된다.

## (2) 온라인 불법유통에 관련된 저작권 문제에서 핵심원인은 무엇인가?

현재 온라인상에서 콘텐츠가 불법적으로 사용자들에게 유통되고 있는 상황이 경제적 손실과 맞물려 사회적인 문제로 인식되고 있는데, 각 주체들은 이 문제가 과연 어디에서부터 비롯된 것인가의 문제에 대하여 다르게 생각하고 있을 확률이 높다. 온라인상의 콘텐츠 유통과 저작권문제에 관련된 원인들은 다음과 같은 것들이 지적되고 있으며, 집단별로 해당 문제에 대한 심각성 지각이 다를 것으로 예상된다.

- 정보공개에 대한 인식(copyright/copyleft)
- 네티즌의 도덕적 기준에 대한 인식 미비
- 저작권을 담당하는 제도 미비성
- 기술의 발전(P2P 기술)과 손쉬운 콘텐츠에의 접근

무엇보다 각 주체들은 이런 여러 가지 이유들 중 어떤 것을 가장 심각한 저작권 침해 및 온라인 불법 유통의 원인으로 파악하고 있는가의 문제가 중요하다고 볼 수 있겠다. 하지만 그 뿐 아니라 각각의 원인에 대해서 어떻게 지각하고 있는지 역시 살펴볼 필요가 있다. 먼저 콘텐츠를 이용하는 소비자와 콘텐츠 유통업자의 경우 웹상의 정보공개에 있어서 보다 자유로운(copyleft) 성향을 보일 가능성이 높고 따라서 온라인상의 정보공개와 저작권 문제 사이의 관련성 및 문제 정도를 파악하는데 있어서도 그 심각성을 더 낮게 평가할 수 있다. 반면, 콘텐츠 제공업자, 저작권자들의 경우 온라인상의 정보유통 자체에 엄격한 룰이 요구된다고 생각할 가능성이 높고 네티즌들의 방만한 정보공개에 대한 인식이 현재의 문제 상황을 더욱 심각하게 만들고 있다고 생각할 가능성이 높다. 한편 네티즌들이 정보를 유통시키는데 있어서 저작권

을 도덕적인 기준에서 엄정하게 인식하고 지각하고 있는가에 대한 평가에 있어서도 각 주체별로 다른 성향을 보일 것이다. 한편 저작권을 담당하는 제도에 대한 미비성의 지각, 기술의 발전 등의 경우 이런 사회적 배경이 실제로 저작권 문제에 끼치는 영향에 대한 평가도 당연히 필요할 것이다.

### (3) 각각의 쟁점에 대한 각 집단별 생각 차이는 어떠한가?

온라인 콘텐츠 유통에 있어 각 이해 집단, 즉 이용자와 저작권자, 유통업자는 저작권 및 콘텐츠 유통에 관련된 이슈들에 대한 인식과 지각수준에서 다른 경향을 가지고 있을 확률이 높다. 주요한 쟁점들은 다음과 같으며 각각의 문제에 대한 각 주체의 해석방향을 조사할 필요성이 대두된다.

- 온라인상 정보공개에 대한 인식 : 필요한가, 그렇지 않은가?
- 저작권제도에 대한 지각수준 : 얼마나 높은가?
- 저작권제도에 대한 태도 : 저작권제도의 운용에 대해 긍정적인가 부정적인가?
- 콘텐츠 유통과 관련된 기술발전에 대한 생각 : 긍정적인가 그렇지 않은가?

한 예로, 콘텐츠 유통을 가능케 하는 기술발전의 경우 네티즌의 입장에서는 정보를 쉽게 공유하게 해 주는 둘도 없는 기술인데 반해, 저작권자에게는 콘텐츠 불법유통 및 해적판 복제의 근원으로 비춰지고 있는 것이 사실이다. 한편 콘텐츠 유통업자에게는 새로운 온라인상의 정보 유통이 1차적으로 새로운 시장개척 활로를 열어주는 경제적 기반이다. P2P 서비스업체 그래텍의 배인식 사장은 "P2P 기술이 불법 복제의 도구로 비치는 것은 빠른 기술 발전과 이를 따라잡지 못하는 산업 현실 사이의 단절현상"이라고 지적한 바 있다. 이는 해당업체의 시선을 정확히 반영한 답변인데, 저작권이 문제가 되는 것은 기술의 문제가 아닌 기술의 흡수와 전파가 사회적인 현실과 부딪히며 나타나는 현상이라는 해석은 콘텐츠 공급업체가 내리는 현재 기술발전에 대한 생각과는 상당히 다를 가능성이 존재한다. 한편, 아이리버로 유명한 레인콤의 김동환 과장은 "국내의 MP3 시장이 발달한 것은 기반이 잘 닦여진 인터넷 덕분"이라며, "특히 우리나라는 소비자들의 요구수준이 높아 세계시장 석권은 시간문

제”라고 말한 바 있다. 네티즌이나 콘텐츠 유통업자에게 온라인상의 정보 유통은 막을 수도 없고 막을 필요도 없는 자연스러운 현상이며 이를 도덕적으로 판단할 잣대는 없다고 생각할 수 있는 반면에 저작권자들이 이에 대한 평가를 어떻게 내리고 있는가는 실질적으로 차이가 나타날 수 있다는 것이다.

## 2) 특성프레임

특성프레임이란 각 집단이 갈등 상대방의 태도와 행태에 대한 평가와 기대를 어떻게 가지고 있는지 살펴보기 위한 것이며, 갈등의 중심에 있는 상대 이해집단들을 어떻게 해석하고 있는가에 대한 해석적인 정향을 나타낸다. 당사자들은 특성프레임에 따라 갈등상황에서의 상대방의 입장을 다르게 판단하게 되며 이는 결과적으로 이는 주체들 간에 합의를 어렵게 하는 또 하나의 요인으로 작용한다. 특히 상호 부정적 특성프레임의 구축 및 강화가 계속해서 일어날 경우 이해집단 간 상호불신을 조장할 수 있다.

한편 특성프레임의 경우, 상대에 대한 인식차원에 영향을 주기 때문에 갈등 상황에서의 대응방식을 선택과도 연관된다. 가장 대표적인 특성프레임 관련 사항은 상대 이해집단들의 행태에 문제가 되는 것이 무엇인가에 대한 자신들의 의견이라고 볼 수 있다. 온라인 불법유통 문제에 있어 특성프레임에 관련된 사항은 다음과 같다.

- ① 현재의 저작권 분쟁은 누구에게 책임이 있다고 생각하는가?
- ② 온라인 콘텐츠 유통이 문제되는 것은 누구에게 책임이 있는가?

이용자(다운로더, 업로더)와 저작권자, 유통업자(P2P서비스 운영자, 기술개발자)들의 경우 저작권 분쟁 및 온라인 콘텐츠의 유통에 있어 상대방의 태도를 각각 다르게 생각하고 이들의 행동에 대해서 사뭇 다른 방향에서 인식하고 있을 것이다. 이 점은 각 주체 간에 가장 큰 의견 차이와 대립이 예상되는 부분이기도 하다.

저작권 분쟁에서 저작권자들은 기본적으로 이용자들이 불법적으로 콘텐츠를 사용하고 있으므로 가장 큰 책임이 있다고 생각할 가능성이 높다. 또한 저작권의 불법적인 이용과 침해를 방조하는 다른 콘텐츠 유통 관련업체들에게도 무거운 책임을 지게

하려는 의견이 제시될 것으로 예상된다. 그리고 이들은 자신들에게는 온라인 불법유통에 대한 책임을 전혀 전가하지 않을 가능성도 있다. 하지만 이용자나 콘텐츠 유통업자의 경우 또 다르게 이 문제를 해석할 수 있는데, 자신의 의도와는 상관없이 이미 온라인상에서 불법적으로 유통되는 콘텐츠를 쉽게 접해버릴 수밖에 없었던 ‘이용자’들의 경우, 저작권자들이 온라인 불법유통의 문제점을 일부 발생시키는데 일조했다고 볼 가능성도 분명히 존재하고 있다. 이러한 지적은 언론보도에서도 나타난 적이 있으며 이런 특성프레임을 뒷받침할 만한 참고진술들은 다음과 같다.

“부가판권 시장을 몰락하게 만든 주범을 찾아내는 것만으로 모든 것이 해결되는 것은 아니라는 것이다. 관객의 요구를 제때 적절하게 읽어내지 못한 책임은 누가 질 것인가?”

“사실 ‘상품’은 음반제작사의 것인데 정작 음반제작사는 온라인 음악판매에 효과적으로 나서지 못하고 있는 상황이다. 그것은 그들이 고집해온 기존 음반 판매방식 때문이다. 수십 년간 LP판이나 CD만이 자사의 상품형태라고 믿어왔고 그래야만 자신들의 권리를 지킬 수 있다고 믿었기 때문이다. 매년 CD를 통한 음반판매는 줄어들고 있고 오프라인 매장은 하나둘씩 철수하고 있지만 몇 년째 음반제작사들은 이 모든 불황이 소비자의 불법복제와 불법 다운로드때문이라고만 항변할 뿐 뾰족한 대책을 내놓지 못하고 있다.”

“음반은 반드시 묶음판매(앨범단위 판매)만이 정답이라고 믿고 정작 음악을 소비하는 소비자의 음악 소비 패턴이 바뀌었다는 사실을 인정하지 않고 있다. 아이튠즈가 냅스터의 성공에서 아이디어를 얻었고 오늘날의 아이팟이 탄생하게 된 것은 애플이 소비자의 음악에 대한 욕구를 읽었기 때문이었다. 이제 많은 기업이 소비자가 자신이 원하는 음악을 좀 더 쉽고 편하게, 저렴한 가격으로 내가 가진 기기에 옮길 수 있도록 해준다면 기꺼이 돈을 지불하고 음악을 구입한다는 것을 알게 된 것이다.”

“나이는 어리지만 영화 마니아입니다. 마니아들에게 재미있다는 작품, 최신의 작품은 진짜 보고 싶어 미칠 정도입니다. 나중에 비디오가 나오면 보라는 사람들이 있습니다. 또 ocn 이나 cgv에서 공짜로 보여줄 때까지 기다리라는 사람도 있지만 인기 있는 영화의 경우 비디오가 나오려면 몇 달이 걸리는데 어떻게 참습니까. ocn과 cgv는 더 오래 있어야 하구요. 그래서 할 수없이 불법 다운로드를 할 수밖에 없어요! 돈을 안내고 보면 양심이 찢려서 N사, C사 등 약간의 돈이라도 내는 곳에서 다운받고 있어요... (중략) 불법 다운로드가 나쁘다고만 하지 말고 대책을 마련해줘야 하는 거죠.”

책임 소재를 묻는 것은 문제해결에 있어서 대단히 중요한 문제이다. 자신에게는 문제가 없는지, 다른 주체에 각각 어느 정도의 문제해결 책임을 부과하고 있는지에 따라서 차후에 저작권 보호 및 온라인 불법유통의 해결책에 대한 소정의 의무를 어떻게 받아들이고 해석할 것인지를 문제 역시 달라지기 때문이다. 따라서 무엇보다 먼저 문제 해결에 앞서 논란이 되는 ‘책임소재’에 대한 사회전반적인 합의점을 찾아내는 것이 중요한데 이를 위해서는 각 주체들이 정확히 어떤 부분에 있어서 책임을 서로 전가하고 자신이 받아들일 준비가 되어 있는지 파악할 필요가 있다.

또한 특성프레임이란 각 이해 당사자들이 갈등관계의 상대방인 이해집단이 어떻게 행동하기를 바라고 있고 어떤 기대를 가지고 있는지에 대한 해석 틀이기도 하다. 특성프레임의 경우, 타인에 대한 요구와 평가이므로 도덕적 가치가 결합하여 나타날 가능성도 높다. ‘양보해야 할 것이 상대방’이라는 생각은 갈등 상대방에 대한 공세 강화를 초래할 가능성을 높게 만드는 한편, ‘저작권 문제로 피해를 보고 있는 것이 상대방’이라는 생각은 보상이나 현안 처리에서의 양보 혹은 대화 모색으로 나아갈 가능성을 높인다. 이해 당사자는 상호 특성프레임을 다르게 형성하면서 그것을 타인에 대한 집단적 요구사항으로 형상화하고 가치를 부여하는 경향이 강하기 때문에, 결과적으로 이는 주체들 간에 갈등을 촉발하는 요인으로 작용하기 쉽다. 온라인 불법유통 문제에 있어 열망프레임에 관련된 사항은 다음과 같다.

- ③ 저작권 보호문제에 있어 각 상대방이 어떻게 행동하기를 바라는가?
- ④ 온라인 콘텐츠 유통문제에 있어 각 주체는 어떻게 행동해야 하는가?

한 예로, 저작권자들의 경우 저작권보호나 온라인콘텐츠 유통문제에 있어 수용자들이 법적으로 올바른 행동을 하기를 원하고 도덕적으로 도의에 어긋나는 행위를 하지 않아야 한다고 생각하고 있을 것이나, 반대로 온라인상에서 콘텐츠를 이용하는 사람들의 경우, 저작권의 보호나 온라인 콘텐츠 유통에 있어서 저작권자들이 법에만 의존하기보다 융통성을 지니고 사용자들의 욕구와 수요에 부응하는 방향으로 콘텐츠 유통문제와 저작권 문제를 해결하는 것이 더 옳으며, 강한 제재만이 최선의 방책이라고 생각하지는 않는 경향이 존재할 가능성이 높다. 온라인 콘텐츠 이용자들의 특성프레임에 대해서 참고할 만한 진술은 다음과 같다.

“애플사의 아이팟 성공 이유는 무엇인가? 원하는 음악만을 소비하길 바라며 언제 어디서든 자신이 구입한 음악을 즐기길 바라는 ‘소비자의 마음’을 알게 됐기 때문이었다.”

### 3) 손익프레임

손익프레임이란 각 이해 당사자들이 자신이 해당 이슈와 관련하여 손해와 이익을 받는 결과와 상황을 어떻게 파악하고 있는가를 의미하고, 주요 이슈에 대한 결과와 관련하여 자신들의 입장을 경제논리에 의거하여 어떻게 받아들이고 있는가에 대한 해석적인 정향을 나타낸다. 이것이 중요한 이유는 당사자들의 손익프레임에 따라 갈등상황에서의 행동방식이 다르게 나타나기 때문이다.

각 이해 당사자는 상호 손익프레임을 다르게 형성하면서 그것을 자신의 행동에 대한 정당화 기제로 이용하는 경향이 강하기 때문에, 결과적으로 이는 주체들 간에 이슈에 대한 불만과 의견불균형을 강화하는 요인으로 작용하기 쉽다. 온라인 불법유통 문제에 있어 손익프레임에 관련된 사항은 다음과 같다.

- ① 저작권 분쟁을 통해 이득을 얻을 사람은 누구라고 생각하나.
- ② 온라인상의 콘텐츠 유통을 통해 누가 이익을 보고 있다고 생각하나.
- ③ 나는 온라인콘텐츠 유통과 관련해서 손해를 보고 있는가 혹은 이익을 보고 있는가.

특히 저작권자들의 경우 누구보다 손익프레임에 강한 반응을 보일 것으로 생각되는데, 이들은 실제로 저작권침해를 통해서 경제적인 손실을 입고 있다는 피해의식이 강하게 자리 잡고 있기 때문이다. 이는 ‘손해나’ 박탈감이라는 감정으로 이어지며, 저작권이 보호받지 못했고 그에 따라 자신의 권익이 침해되었으나 그에 대한 보상은 적다는 생각에서 더욱 강화된다. 하지만 이용자들의 경우 온라인 콘텐츠 유통과 관련하여 시간적으로나 금전적으로나 경제적으로 얼마간 이득을 본다고 생각할 가능성이 있다. 손익프레임 상에서 한 주체가 강한 이득을 보고 있는 경우 이를 바로잡기 위한 노력은 자신들의 이익을 박탈하려는 시도로 파악, 반감을 느끼게 될 가능성이 높다. 이런 경우 네티즌들은 온라인상의 콘텐츠 유통에 있어 제한을 두는

각종 저작권법상의 제도시행이 마치 자신들의 실제적(혹은 기대한)이익에 대한 위협이라고 느껴 '손해'에서 오는 심리적인 거부감을 느끼게 될 수도 있다는 추측이 가능하다.

유통업자들의 경우 자신의 사업기반이 웹과 인터넷을 통한 사용자들의 정보 공유에 달려 있으므로, 어느 정도 긍정적인 입장을 고수하고 있을 확률이 높다. 이들은 현재까지 네티즌들의 다운로드 및 업로드를 통해서 경제적인 이익을 얻어왔기 때문에 실질적으로 이들은 저작권의 엄격한 적용과 침해시의 처벌에 의해 손해를 보게 되는 것이다. 따라서 앞으로 온라인상의 콘텐츠 유통을 법적으로 보다 엄하게 다스리려는 현재의 움직임이나 저작권 자체의 강화 절차가 자신에게 이익이 된다고 생각하기는 어려울 수도 있다는 예상이 역시 가능하다. 즉, 이들은 '저작권의 강화로 인해 자유롭게 정보를 공유할 수 있는 권익을 어느 정도 빼앗겼다'는 생각으로 나름의 억울함을 느낄 수도 있다.

이런 상황은 손익프레임 형성을 뒷받침할 만한 참고진술에서 어느 정도 살펴볼 수 있는데, 무엇보다 손익프레임에 있어 가장 민감할 것으로 생각되는 '저작권자'들의 경우, "손해를 감수하고서라도 양심을 지키겠다는 이용자가 있겠는가? 전국 200만 관객을 동원한 영화의 경우 불법복제파일 다운로드 건수 또한 200만 번은 족히 된다"는 업계 관련자들의 말이나 "한해 불법파일 다운로드가 3억 3천 번 이상 이뤄지고 있다"는 영화진흥위원회의 통계는 이런 현실을 여실히 말해준다.

#### 4) 과정프레임

과정프레임이란 각 이해 당사자들이 해당사안에 대한 갈등 과정 및 이런 상황을 해결하기 위한 다양한 절차를 어떻게 평가하고 인식하고 있는가에 대한 것이다. 현재의 문제 해결 상황 및 갈등상황이 진행되는 과정에 대해 평가하는 과정프레임이 중요한 이유는 당사자들의 과정프레임에 따라 갈등상황 이해와 해결방향 모색에의 태도가 다르게 나타나기 때문이다. 각 당사자는 필요에 따라 각각 과정프레임을 다르게 해석하기 때문에, 같은 갈등과정과 해결책에 대해서도 다른 시각을 견지하고 있을 수 있고, 결과적으로 이는 주체들 간의 의견 통합과 갈등 상황 종료를 더 어렵게 하는 요인으로 작용한다. 온라인 불법유통 문제에 있어 과정프레임에 관련된 사

항은 다음과 같다.

- ① 저작권 보호문제에 있어 현재 해결 방법을 어떻게 평가하는가?
- ② 온라인 콘텐츠 유통문제에 있어 현재의 문제해결 방식은 어떻다고 생각하는가?

네티즌(이용자)의 경우 현재의 저작권 문제 해결방식이 점차 강한 법적, 제도적 통제의 방향으로 나아가고 있다고 지각하고 있을 가능성이 높다. 온라인상에서 실시되는 강력한 키워드 검색 금지나 계속된 온라인 업로더 및 다운로드의 처벌 소식은 이용자들로 하여금 문제의 심각성을 깨닫게 하기도 하지만, 한편으로는 이들로 하여금 처벌 위주의 저작권 제도에 불만을 갖게 만들 확률도 상당히 높게 만드는 것이다. 이는 유통업자에게도 마찬가지 상황인데, 더 많은 이용자들이 웹을 통해서 온라인 콘텐츠를 공유하고 저장하는 행위의 중간교량 역할을 하는 유통업자들의 경우 정부나 저작권자들이 온라인 콘텐츠 이용에 대한 문제를 전적으로 ‘처벌 및 심사 강화 위주’로 해결하려 한다는 인상을 받고 있을 수 있다. 반면, 유통업자들의 경우 현재의 온라인 불법유통의 상태가 너무 심각하고 자신들에게 실제적으로 큰 손해를 입히고 있는 만큼 지금의 규제상황도 만족스럽지 못하다고 느끼거나, 지금보다 더 강한 수준의 규제가 이루어져야 한다고 생각할 가능성이 높다.

최근 영화인협회는 최근 흥행돌풍을 일으키고 있는 영화 <위낭소리>의 불법복제 문제와 관련하여, 웹하드와 P2P 불법복제로 인한 더 이상의 피해는 영화산업의 종말을 의미하므로 관계당국에 더욱더 강력한 해결방안을 내놓을 것을 요구했다. 실제로 <위낭소리> 제작자는 웹하드와 P2P에서 불법복제 파일을 발견해 저작권법 등에 규정된 여러 대응방법을 시도해 보았으나 모두 실패로 돌아갔고 참담한 심정으로 소송으로 대응하겠다고 밝힌 바 있다.

영화인협회에 따르면, 불법복제를 자행하고 있는 웹하드나 P2P 등에게 지난 수 년 동안 여러 차례의 경고장을 보내고, 기술적 조치를 강화할 것을 요구했으나 실질적인 개선은 이루어지지 않았다고 밝혔다. 결국 이들은 형사소송까지 진행해 지난 2월 나우콤 등 상위 8개 웹하드 운영자에 대해 저작권법 위반 방조죄로 최대 12개월 징역의 실형판결을 얻은 바 있으나 이런 처벌에도 불구하고 해당 웹하드 중 일부가 여전히 불법유통을 지속하면서 이번에 영화 <위낭소리>까지 불법 유통시킨 것으로

드러나 앞으로 웹하드나 P2P에 대한 적절한 제재 수위에 대한 논란이 일 것으로 보인다.

이미 웹하드나 P2P등의 불법복제 문제는 피해범위와 규모에서 극단을 향해가고 있으며 이에 따른 콘텐츠산업의 피해는 하루하루 눈덩이처럼 커져가고 있다. 문화콘텐츠산업의 생태계가 많은 부분 허물어진 가운데 이런 현실을 반영하는 조치가 더욱 강력해져야 한다는 것이 콘텐츠산업 관계자들의 주된 입장이다. 정상적인 서비스를 제공하는 업체나 정상적인 서비스를 이용하는 이용자들에게 피해를 주지 않기 위해서라도 강력한 대응이 필요하다고 할 수 있다.

## 5) 성과프레임

성과프레임이란 각 이해 당사자들이 해당 사안을 통해서 추구하는 성과가 무엇인가를 의미한다. 즉, 성과프레임은 이슈에 대한 논쟁 및 갈등과 관련하여 결과적으로 그런 과정을 통해 얻고자 하는 것은 무엇이며 이를 어떻게 해결해야 한다고 느끼는가에 대한 각 이해집단의 전반적인 정향을 나타낸다. 이것이 중요한 이유는 당사자들의 성과프레임에 따라 갈등상황 해결에 대한 반응 및 태도가 다르게 나타날 가능성이 높아지기 때문이다. 각 당사자는 성과프레임을 각각 다르게 생성하기 때문에, 동일한 현상의 해결책도 이들 사이에서 서로 다르게 이해되고 수용되는 현상이 발생한다. 결과적으로 이는 주체들 간에 갈등상황 해결을 위한 합의 도출을 어렵게 하는 요인으로 작용하게 된다. 온라인 불법유통 문제에 있어 성과프레임에 관련된 사항은 다음과 같다.

- ① 저작권 보호를 어떤 방식으로 해결해야 한다고 생각하는가?  
(법적 대응/ 유료 콘텐츠화 등 다양한 방식)
- ② 온라인 콘텐츠 유통문제에 있어 가장 바람직한 해결책은 뭐라고 생각하는가?
- ③ 그런 해결 방식을 지지하는 이유는 무엇인가?

이용자들은 온라인상의 콘텐츠 유통이 거스를 수 없는 흐름이며 이를 해결하는 방식이 규제나 강압으로서 해결되기는 어렵다고 볼 가능성이 상당히 높다. 이들은 별

써 새로운 콘텐츠 이용방식에 익숙해져 있다. 뿐만 아니라 장기적으로 볼 때 온라인 상의 콘텐츠 이용이 높은 수준의 편리성을 담보하는 이상, 많은 이용자들의 경우 기존의 아날로그식 콘텐츠 이용으로 다시 돌아가기란 실질적으로 불가능해 보인다. 대신 이들은 자신들의 편리함을 희생하는 방식으로 문제가 해결되기보다는, 기술적인 방식의 진화로 저작권 보호를 실천하는 것이 바람직하다고 여길 가능성이 높다. 혹은 도덕적인 기준이나 윤리적인 차원에서 자발적인 방식으로 저작권에 대한 인식을 바로잡아야 한다고 생각할 가능성도 있다.

저작권자나 유통업자들의 경우도 역시 이 점을 간과하지는 않을 터이나, 이용자들이 과는 달리 실리적인 이유로 인해 현실적인 어려움을 토로한다. 따라서 이 문제에 대해 회의적인 반응을 보일 가능성이 높으며 오히려 적극적인 제지를 통한 해결방식이 옳다고 반론을 제기할 가능성이 높다고 할 수 있다. 즉, 콘텐츠 제작자와 저작권자들은 이미 사람들에게 자연스러운 방식으로 저작권 보호를 호소하기란 거의 불가능하다고 믿을 수도 있고 혹은 기술적 방식에 의한 저작권 보호에 불신을 가지고 있을 가능성도 있는 것이다. 중요한 것은 어떤 방식을 선호하는가의 문제에 앞서 이들이 어떤 방식으로 온라인 콘텐츠 불법유통 문제를 해결해야 한다고 생각하는지, 그 이유는 무엇인지 알아보지 않으면, 궁극적인 문제 해결이 소원해질 수밖에 없다는 사실이다.

웹하드와 P2P라는 창구를 양성화해 합법적인 다운로드 서비스 창구로 활성화하는 것이 바람직하고, 홀드백 변화를 통해 이용자들의 달라진 관람 패턴을 적극 수용하면서 동시에 저작권자의 권리를 보장해야 한다는 것이 <씨네21i> 등의 비교적 온건한 입장이다. 그러나 CJ와 워너브러더스 등 대형 배급사들은 웹하드, P2P 업체들에 대해 좀 더 강력한 처벌이 먼저 이뤄져야 한다고 주장한다. 이들 회사의 한 관계자는 “부가관련 시장을 활성화하기 위한 여러 가지 노력에 동의한다.”면서도 불법 복제파일을 유통한 책임이 있는 업체들에 ‘면죄부’를 줄 순 없다고 말한다. 이들은 ‘불법복제 방지를 위한 영화인협의회’를 통해 진행 중인 저작권 침해 중지 가치분 신청 및 관련 법적 소송들이 선결돼야 한다고 강조한다.

이에 대한 반론도 만만치 않다. “웹하드와 P2P라는 창구를 양성화해 활용하는 것은 면죄부를 주는 것이 아니라 더 큰 책임을 지우는 것”이라는 주장이다. 그러나 또 다른 제작자는 “법적 책임을 묻는 것에 대해 반대하지 않는다. 다만 대안을 제시하지

않고 무조건 몰아붙이는 것은 적절하지 않다. 기존 홀드백 구조 안에서 합법과 불법을 논하는 것은 디지털 네트워크상에서 좀 더 빠르고 편한 방식으로 콘텐츠를 소비하길 원하는 이용자들의 요구를 무시하는 것으로 비칠 수도 있다”고 덧붙였다.

## IV. 소결

자신들이 처한 입장에 따라 이들 주체들은 각각 저작권을 보는 눈과 미디어 콘텐츠의 불법유통을 바라보는 시각이 다르다는 사실을 확인할 수 있다. 뿐만 아니라 온라인 콘텐츠 불법유통의 경우, 수익구조에서 이미 상당부분 고착화되어 있는 이해관계가 일종의 윈-윈 상태이기 때문에 더욱 해결이 어렵다고 볼 수 있다. 저작권자들은 온라인 불법유통을 통해 거의 100%가 피해를 볼 따름이지만, 미디어 유통과 관계되는 유통업자들의 경우 소비자들과 일종의 경제적 이득을 통한 커넥션을 맺고 있기 때문에 이 관계는 쉽게 단절되기 어렵다. 실질적으로 더 많은 다운로드가 생길수록 온라인상의 서비스제공자들이 이윤을 얻는 구조를 가지고 있고 이는 자연스럽게 더 많은 다운로드를 끌어들이기 위한 강력한 업로더 확보로 이어진다. 많은 콘텐츠를 확보한 업로더는 자신의 불법적 콘텐츠를 자산으로 경제적 이익을 얻고 있지만, 애초부터 그 콘텐츠 자체를 팔아서 상업적 이득을 노릴 생각이 없었을 경우가 많을 뿐더러 온라인 서비스제공 기업에 의해 어느 정도 보호를 받을 수 있는 경우도 있으므로, 서로의 수요와 공급이 맞아떨어지게 되는 것이다.

또한 일반 소비자인 다운로드들의 경우 더 많은 웹하드에서 싼 가격에 다양한 콘텐츠를 구할 수 있다면 전혀 손해 볼 것이 없다. 따라서 컴퓨터로 쉽게 변환되고 최근의 다양한 디지털 미디어기기에 저장이 가능한 형태의 콘텐츠 파일, 특히 가장 문제가 되는 음원이나 영상물의 경우 유통을 완벽하게 제지하는 것이 불가능한 이상, 저작권자들에게는 절대적으로 불리한 상황이다. 뿐만 아니라 소비자들은 어느 정도 당연하게 인터넷 상에서의 정보탐색 및 공유를 받아들이고 있는 실정인데다 온라인과 오프라인 상에서 콘텐츠의 과금 절차 등을 차별적으로 부과해야 한다고까지 생각하는 경향이 있으므로, 마냥 도덕률에만 매달리기도 어렵다. 일종의 윈-윈 전략을 끊어내는 방도가 없는 이상, 현재의 왜곡된 미디어생산자-소비자 간의 이윤구조는

정상으로 되돌아가기 어렵게 되어 있다.

소비자는 저작권이 중요하다는 인식을 가지고 있음에도 상당부분 웹상의 카피레프트 권리를 주장하려는 시도를 하고 있다. 또한 온라인상의 미디어 가격을 오프라인과 동등하게 책정하는 것은 너무 비싸다고 생각하는 등 저작권자들이 요구하고 예상하는 수준의 ‘윤리적’ 소비자의 의식과 상당히 분리되어 있는 상황이고, 일부는 계속되고 있는 강한 검열 및 저작권 관련 처벌제도에 상당한 불만을 가진 것으로 여겨진다.

이는 미디어를 검색에서 찾을 수 있는 한 자유롭게 저장 및 감상이 가능하게 된 데다(더불어 웹상의 저작권에 대한 윤리적 개념도 불확실), 시간이 지나거나 한번 소비되면 가치가 거의 상실되는 미디어 특성 때문에, 결국은 시험 삼아 미디어를 소비하고자 하는 ‘무료 다운로드’에 대한 열망이 점점 높아진 데서 온 결과로 해석 가능하다. 그런데 이는 결국 정상적인 이윤구조의 마비와 새로운 미디어 콘텐츠 창출을 위한 자본 순환구조의 방해라는 결과를 낳게 된다.

이에 따라 계속해서 피해자 의식을 가지고 있는 저작권자들은 법적인 대응, 유료 콘텐츠화를 논하는 한편, 불법으로 콘텐츠를 유통시키는 망 사업자(UCC, 포털, 웹하드사업자 등) 및 소비자에 대한 불만 표현과 함께 끊임없는 법적 대응에 초점을 맞추고 있는 느낌이다. 이들은 통신기술의 발달 및 사람들의 저작권에 대한 의식구조에도 계속해서 문제점을 제시하고 있는 상황이다. 그러나 소비자와 콘텐츠 유통의 중간다리에서 있는 통신관련 서비스 사업자들은 많은 접속을 통한 수익성과 끊임없이 벌어지는 저작권 사이에서 줄타기를 하고 있는 한편, 미디어의 유통을 가능케 하는 통신기술의 발달 및 네티즌의 컴퓨터와 네트워크 사용능력을 비교적 긍정적으로 평가하는 듯한 인상을 안겨주고 있어, 이 역시 저작권자들과는 큰 차이를 보이는 듯하다. 이런 상황을 고려할 때, 정부의 정책 과제는 규제 일변도보다는 저작권 시장 주체인 네티즌과 저작권자 간 인식 차이를 좁히고 요금·접근성 등 현안에서 보다 합리적인 가이드라인을 제시하는 데 집중해야 할 것으로 보인다.



## 제6장

# 방송콘텐츠 보호조치에 대한 참여주체별 입장





# I. 조사개요

## 1. 조사배경 및 목적

앞서 이론적 배경에서 검토된 바와 같이, 갈등프레임에 입각한 다원주의적 모델은 문제에 관련한 다양한 참여주체들의 입장과 의견을 확인함으로써 문제 해결을 위한 효과적인 방안을 마련하는데 그 목적이 있다. 다원주의적 모델을 통한 의견수렴은 문제의 원인과 해결방식에 대해 관계 집단들의 입장 차이가 첨예하게 대립할 경우, 정책의 효과를 높이기 위해 필수적으로 선행되어야 할 절차이다.

방송콘텐츠의 불법이용은 기존의 산업적 관행과 전통이 새로운 기술적 환경에 따른 소비 행태의 변화로 인해 도전을 받게 되어 유발된 갈등으로, 각 참여자들은 자신의 입장과 이해관계에 따라 문제의 원인을 진단하고 바람직하다고 여기는 해결방식을 주장한다. 이처럼 참여자들의 인식과 문제해결 방안이 첨예하게 대립된 상황에서는 정책 목표의 원활한 도달과 정책 효과의 지속성을 위해서 관계자들의 입장과 현실에 대한 인식에 대한 분석이 요구된다.

따라서 각 참여주체들이 문제해결 방식의 구상에 참여하고 도출된 결론에 대해 동의하는 방식으로 참여하여 관계자들의 이해에 근거한 정책이 마련될 때 정책의 효과가 극대화되고 이후의 환경 변화 하에서도 지속성 있는 정책으로 발전할 수 있을 것이다. 그러나 각 이해 당사자들의 의견과 상황에 대한 인식을 파악하지 못한 해결책은 각 구성원들의 동의와 참여를 끌어내지 못하고 반발만을 심화시켜 실패한 정책으로 끝날 가능성이 높다.

향후 디지털방송의 시행과 디지털화된 방송콘텐츠의 유통은 지금까지의 방송환경을 크게 변화시켜 방송콘텐츠의 불법이용과 관련된 갈등을 더욱 증폭시키고 각 참여주체의 상황 인식의 괴리를 더욱 확대시킬 수 있다. 지금까지 암묵적으로 용인되던 이용자의 방송콘텐츠 불법유통에 따른 경제적 피해 규모가 증가함에 따라 저작권자나 콘텐츠 배포자 입장에서 방송콘텐츠의 불법이용은 무시할 수 없는 갈등요인으로 증폭되고, 이용자나 ISP들에게는 저작권자나 방송사의 불법이용을 막기 위한 강화된 조치들이 사적 이용의 권리를 침해하고 온라인을 기반으로 한 신규 서비스의 확

산을 저해하는 요인으로 인식될 수 있다.

이에 본 연구에서는 방송콘텐츠의 생산과 유통, 이용에 관련된 참여자들을 중심으로 방송콘텐츠의 불법이용에 대한 심각성 및 피해 정도에 대한 인식 수준을 조사하고, 불법이용이 만연하게 된 원인에 대한 참여주체별 입장 차이를 확인한다. 또한 저작권 보호를 위한 제도로서 서로 상이한 성격을 보이는 규범적 대책(법·제도)과 기술적 보호조치에 대한 장점 및 부작용 등의 한계점에 대한 참여주체별 의견을 청취하였다. 아울러 효과적으로 방송콘텐츠의 불법유통을 차단하기 위한 정책적 방안을 토의함으로써 자연스럽게 모든 참여주체들이 동의할 수 있는 정책이 무엇인지 알아보고자 하였다.

이와 같은 논의를 통하여 본 연구는 향후 방송콘텐츠의 불법적 이용을 차단하기 위한 정책을 수립하거나 저작권 보호 기술을 개발할 때 발생할 수 있는 문제점들을 사전에 점검함으로써 보다 효과적인 대안을 마련하는데 기여할 수 있을 것으로 기대한다.

## 2. 조사구성 및 방법

이번 조사를 구성함에 있어 가장 중요하게 고려한 기준은 방송콘텐츠 산업에 관련된 참여주체들을 포괄적으로 구성하는 것이었다. 방송산업에 직접적으로 관련되어 있는 집단은 방송콘텐츠를 제작하는 집단, 배포하는 집단, 이용하는 집단 등이다. 아울러 간접적으로는 정부의 저작권 관련 정책을 집행하는 규제기관이나 저작권법을 연구하는 학계, 그리고 이를 사법적·공법적 차원에서 실천하는 법조계 등으로 구분할 수 있다. 이를 바탕으로 본 연구에서는 방송산업의 관련 참여주체를 크게 콘텐츠 저작권자와 콘텐츠 배포자, 기술관련 업체, 규제기관/학계/법조계, 이용자 등 5개 그룹으로 구분하여 조사를 진행하였다.

콘텐츠 저작권자는 온라인 불법유통에 의해 가장 직접적인 경제적 손실을 입는 주체이다. 디지털TV의 등장으로 인해 적법하게 비용을 지불하고 이용되어야 할 저작물들의 불법이용이 빈번하게 일어 날 것으로 예상됨에 따라 콘텐츠 저작권자들이 입는 피해 손실액이 더욱 증가할 것으로 판단된다. 한편 콘텐츠 배포자는 IT 인프라의 확충으로 이용자들이 원하는 서비스를 발 빠르게 제공함으로써 새로운 사업 기회를

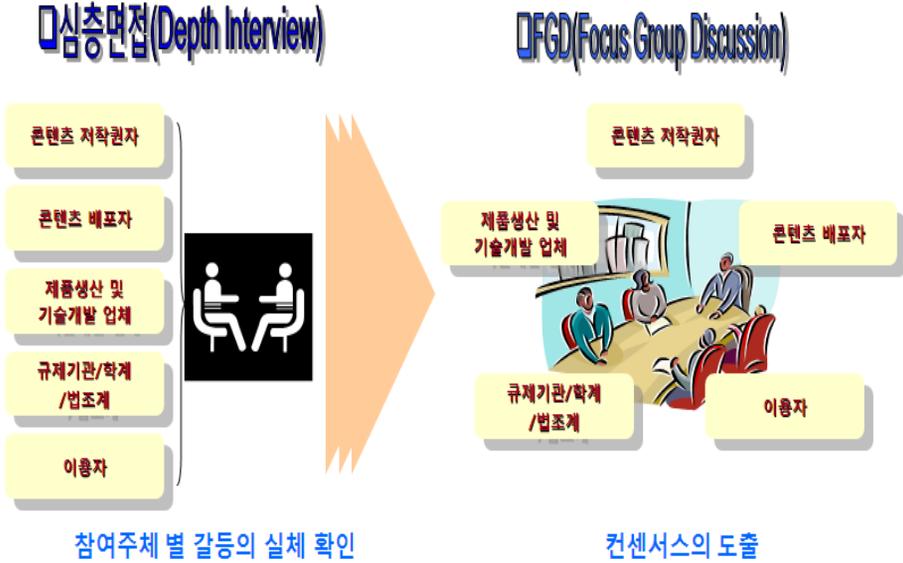
맞게 되었다. 그러나 콘텐츠 배포자들의 사업 모델은 콘텐츠 생산에 따른 비용을 지불하지 않으면서 무료 또는 매우 저렴한 가격으로 서비스를 제공하는 것으로서, 온라인을 통한 방송콘텐츠 불법 유통의 문제를 심화시키는 결과를 초래하였다.

한편 제품생산 및 기술개발 관련 업체들은 IT 기술을 통하여 이용자들이 원하는 방식으로 미디어를 이용할 수 있게 해 준다. 향후 디지털TV가 보급됨에 따라 디지털의 기술적 특성을 활용한 다양한 서비스를 제공함으로써 신규 시장을 창출하고 이용자들이 원하는 방식의 미디어 이용을 가능하도록 하여 방송콘텐츠 산업에 더욱 중요한 역할을 담당하게 될 것으로 기대된다. 규제기구/학계/법조계는 방송콘텐츠의 내재적 특성과 전통적 역할, 사회적 영향력 등을 비교적 객관적으로 판단할 수 있는 주체로 볼 수 있다. 특정한 경제적 이해관계에 얽매이지 않기 때문에 디지털TV의 보급에 따른 불법이용의 피해와 바람직한 정책에 관한 공정한 의견을 들을 수 있을 것으로 예상할 수 있다.

마지막으로 방송콘텐츠 이용자는 방송콘텐츠를 최종적으로 소비하는 최종 단계에 있는 주체로서 인터넷 인프라와 웹하드, P2P 서비스 등 자신의 욕구와 니즈를 충족시켜 줄 서비스를 활용하여 방송콘텐츠를 이용한다. 불법이용으로 인해 발생하는 피해 수준에 대한 개인적 인식 수준 하에서 불법이용을 위해 들여야 하는 시간적 비용 및 기술적 노력 등과 합법적 이용에 따른 비용을 비교하여 불법적 이용이나 합법적 소비 중 원하는 소비 방식을 선택한다.

방송콘텐츠 산업에 관련된 다양한 이해 당사자들에게 불법이용에 관한 견해를 묻기 위한 조사방법으로 본 연구에서는 심층면접(Depth Interview)과 FGD(Focus Group Discussion)를 활용하였다. 우선 저작권과 관련된 참여주체들을 대상으로 일차적으로 심층면접을 진행하여 참여주체별 불법이용에 대한 인식의 차이를 확인하고 다양한 참여주체들의 입장 차이로 인한 갈등의 실체를 확인하도록 한다. 이후 각 참여주체들을 대표할 수 있는 인원을 선발하여 FGD를 시행하도록 한다. 참여주체별 대표자와 사회자로 구성된 토론에서는 참여자의 자유로운 토론을 유도하여 서로의 입장을 확인하고 효과적인 불법이용 차단 정책에 대한 합의를 도출한다.

<그림 6-1> 조사 설계도



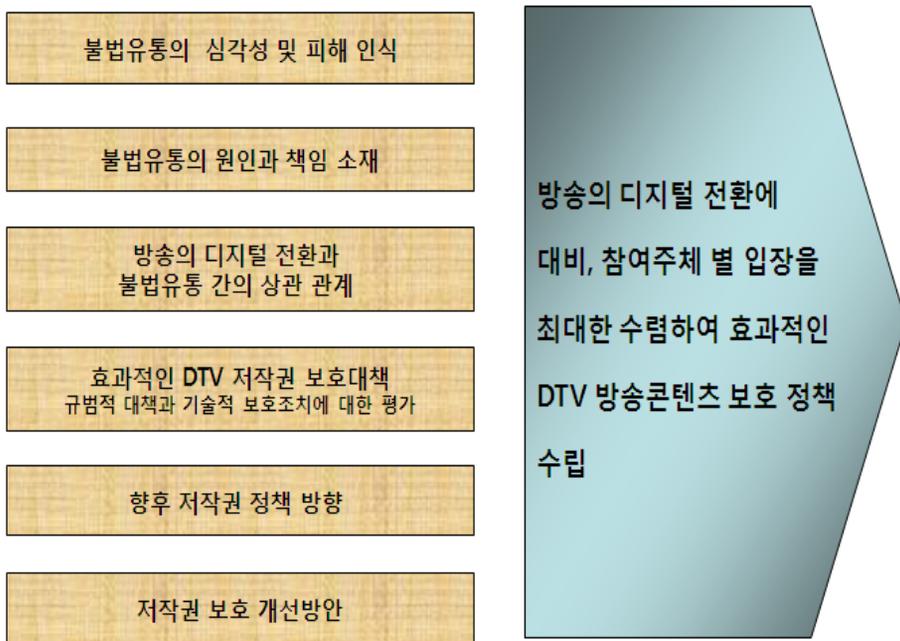
심층면접은 사전에 준비된 질문지를 통해 각 참여주체가 면접원의 질문에 응답하는 방식으로 이루어진다. 심층면접에서는 각 참여주체와 면접원의 질의응답은 일대일로 진행되어 각 참여주체들이 이야기 하고자 하는 의견을 진솔하게 들을 수 있는 장점이 있다. 방송콘텐츠 불법이용은 불법적인 요인이 존재하면서 도덕적인 비난도 받기 쉬워 공개된 질문이나 쉽게 응답할 수 있는 서면 설문에서는 진실된 응답이 나오기 어렵다. 그러나 심층면접의 경우 교육받은 면접원이 응답하는 이해당사자의 입장을 충분히 이해하고 솔직한 대답을 유도하므로 일반적인 설문조사에서 발생할 수 있는 거짓 응답의 가능성을 줄일 수 있다.

한편 FGD는 심층면접에서 다룰 수 없었던 효과적인 불법유통 방지정책에 대해 논의하도록 한다. 심층면접의 경우 응답자들은 면접관만을 상대로 질문에 응답하기 때문에 자신의 입장만 일방적으로 주장할 수 있다. 그러나 FGD의 경우 각 참여주체들이 한꺼번에 이야기를 나누기 때문에 서로의 의견에 맞춰 자신의 의견을 개진하고 서로의 의견을 교환하는 과정을 통해 모든 사람들의 합의된 결론을 도출하거나 서로 대립되던 논의가 조율될 수 있다는 장점이 있다.

### 3. 주요 조사내용

방송콘텐츠의 불법이용 및 그 대책에 관련한 참여주체들의 입장을 분석하기 위한 이번 조사의 구체적 항목은 크게 <그림 6-2>와 같은 내용으로 정리하였다. 이 부분 역시 앞서 이론적 배경에서 논의한 갈등프레임적 접근의 주요 관점들을 적용한 것이다.

<그림 6-2> 주요 조사항목



#### 1) 불법이용의 심각성 및 피해 인식

우선 각 참여주체들에게 방송콘텐츠 불법이용이 어느 정도 심각한지, 피해수준은 어떠한지를 물어봄으로써 불법이용에 대한 인식과 그렇게 생각하는 이유를 조사하였다. 불법이용에 의한 피해 수준을 객관적으로 측정하기는 매우 어렵고 각 참여주체들의 이해관계도 다르기 때문에, 관련 참여주체들이 느끼는 인식은 서로 다를 것으로 예상된다.

## 2) 불법이용의 원인과 책임 소재

불법이용에 대한 원인과 불법이용이 만연하게 된 이유 및 각 참여주체별 책임소재에 대해 질문하였다. 방송콘텐츠 산업에서 각 참여주체들이 가지고 있는 서로에 대한 기대역할에 따라 불법이용의 원인과 참여주체별 책임에 대한 응답이 다르게 나타날 수 있을 것이다.

## 3) 방송의 디지털 전환과 불법유통 간의 상관관계

송출되는 방송콘텐츠가 디지털로 포맷된 디지털TV의 경우 기존의 방송형태에 비해 불법유통과 이용이 더욱 용이할 것으로 판단된다. 향후 디지털TV 전환에 따른 방송콘텐츠 불법유통의 상관관계에 대한 각 참여자들의 의견을 청취하도록 한다.

## 4) 규범적 대책과 기술적 보호조치에 대한 평가

방송콘텐츠 불법이용을 근절시키고 디지털 저작권을 보호할 방안으로써 크게 규범적 대책과 기술적 보호조치로 구분하고 각각의 긍정적 효과와 부정적 측면에 대해 각 참여주체들의 의견을 구하였다. 실제 산업에 종사하거나 관련되어 있는 참여주체들의 입장에서 각 대책들의 개선점에 대한 의견을 물어보았다.

## 5) 향후 저작권 정책의 방향 모색

향후 방송의 디지털 전환에 따라 방송콘텐츠의 불법유통이 더욱 만연할 것으로 예상되어 저작권과 관련된 문제가 증폭되고 사회적 갈등이 증가할 것으로 예상되는 바, 각 참여주체들이 생각하는 바람직한 저작권 정책에 대해 질문하였다. 저작권 보호 정책이 추구해야 하는 목적과 선행 조건 등에 대해 논의하였다.

## 6) 저작권 보호를 위한 개선방안

마지막으로 저작권 보호 정책 이외에 방송콘텐츠의 불법유통을 근절시키고 방송

산업의 활성화를 위해 각 참여주체들이 어떤 노력을 해야 할지에 대해 조사하였다.

## II. 심층면접 조사결과<sup>107)</sup>

방송콘텐츠와 관련되어 있는 참여주체들을 크게 콘텐츠 저작권자, 콘텐츠 배포자, 제품생산 및 기술개발자, 규제기구/학계/법조계, 이용자의 5개 부문으로 구분하여 총 33명의 면접대상자를 판단 표본추출(Judgemental Sampling)을 통해 선별하였다. 조사기간은 2008년 11월 24일부터 12월 23일의 한 달 간이다. 5개 부문을 <표 6-1>과 같이 다시 세분하여 가능한 다양한 참여주체들의 의견을 묻고자 했다. 면접에 참여한 사람들의 구성은 다음과 같다.

<표 6-1> 심층면접 참여자 구성

상위구분	하위구분	조사대상자수	
콘텐츠 저작권자	지상파사업자	3	7
	MPP	2	
	독립제작사	2	
콘텐츠 배포자	MSO	2	9
	위성방송	1	
	IPTV	3	
	ISP	3	
제품생산 및 기술개발 업체	단말제조업체	4	7
	R&D	3	
규제기구/학계/법조계	규제기구	3	7
	학계	2	
	법조계	2	
이용자	이용자	3	3
총 계		33	33

107) 조사결과에서 제시하고 있는 통계수치는 각 참여주체들의 입장 차이를 분석하기 위한 하나의 참고자료로 산출된 것이며, 심층면접의 특성상 표본수가 충분치 않아 통계적인 유의미성은 확보하지 못했음을 미리 밝혀둔다.

심층면접에서는 방송콘텐츠 불법이용의 심각성과 피해수준에 대한 인식이 참여주체별로 어떻게 차이가 나는지 알아보고 각 참여주체들이 생각하는 불법이용의 원인과 각 책임 소재에 대해 조사하였다. 아울러 저작권 보호대책을 규범적 정책과 기술적 보호조치로 구분하고 각 참여주체들이 생각하는 각 정책의 장단점에 대해 알아보았다.

## 1. 방송콘텐츠 불법이용의 심각성과 피해수준

### 1) 방송콘텐츠 불법이용의 심각성 수준 인식

각 참여주체별로 방송콘텐츠 불법이용에 대해 인식하고 있는 심각성은 다소 차이가 존재하였다. 방송콘텐츠 불법이용이 산업에 미치는 영향의 심각성을 묻는 질문에 응답자들은 ‘보통’이라는 의견이 21.2%, ‘약간 심각하다’ 27.3%, ‘매우 심각하다’는 45.5%로 답해, 약 70%가 넘는 응답자가 불법이용이 보통 이상으로 심각한 수준이라는 인식을 보이고 있었다. 특히 5점 척도로 환산하였을 때(1점- 전혀 심각하지 않다, 5점- 매우 심각하다) 전체 평균이 4.26점으로 집계되어 전체적으로 응답자들은 불법이용의 심각성에 대해 높게 인지하고 있었다.

참여주체별로는 심각성의 인식 정도에 다소 편차가 존재하였다. 특히 저작권자가 4.57점으로 가장 심각하다고 판단하고 있으며, 콘텐츠 배포자 및 행정/학계/법조계의 경우 각각 4.11점, 4.14점으로 다른 주체에 비해 상대적으로 불법이용의 심각성을 낮게 인식하고 있음을 알 수 있다. 저작권자의 경우, 불법이용에 따른 경제적 피해를 직접적으로 경험하므로 피해의 심각성에 대한 인식이 가장 높은 것은 자연스러운 현상이라 할 수 있다. 이용자의 경우도 불법이용의 심각성에 대해 평균보다 높은 4.33점을 기록하여 불법이용에 따른 심각성이 일반인 사이에서도 어느 정도 인식되고 있었다. 한편 가장 낮은 점수를 보인 집단은 콘텐츠 배포자로, 불법이용을 통해 간접적 이득을 얻고 있는 집단에서 심각성에 대한 인식이 가장 낮은 수준임을 알 수 있었으며 행정/학계/법계에서도 4.14점으로 낮게 나타나 집단 별로 심각성에 대한 인식에 다소 차이가 존재하였다.

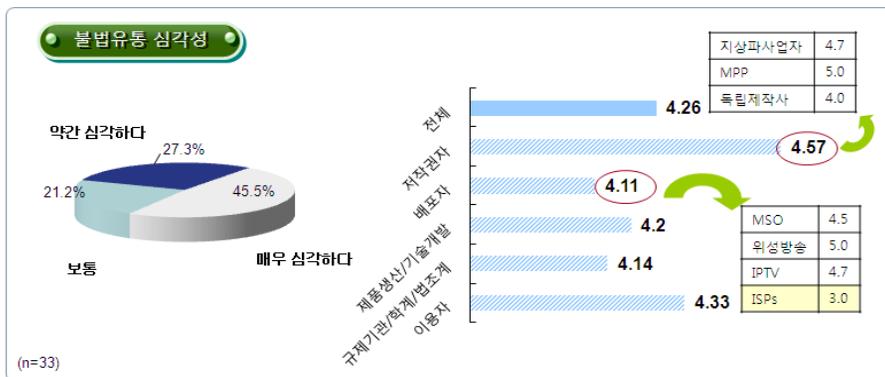
한편 같은 참여주체 내에서도 하위분류 구분에 따라 불법이용에 대해 느끼는 심각

성이 다른 것이 확인되었다. 저작권자들의 경우, MPP와 지상파 사업자가 독립제작사에 비해 심각성 수준을 좀 더 높게 생각하고 있는 것으로 나타났다. 이는 실제 방송콘텐츠의 저작권 행사가 독립 제작사 보다는 MPP와 지상파 사업자에 의해 이루어지고 있고 이들이 보유한 저작권을 통해 신규 사업을 진행할 때 가장 큰 위험 요인이 불법이용이기 때문인 것으로 유추할 수 있다.

콘텐츠 배포자의 경우 특히 세부 참여주체별 편차가 심하였다. ISP 사업자들은 불법이용의 심각성을 크게 느끼지 못하는 반면(3.0점), MSP(4.5점), 위성방송(5.0점), IPTV(4.7점) 등은 저작권 집단의 수준으로 불법이용의 심각성을 높게 인식하고 있음을 확인할 수 있었다. ISP 사업자가 다른 참여주체들과 불법이용의 심각성에 대한 평가에서 큰 차이가 나는 이유는 ISP 사업자의 사업모델 기반과 방송콘텐츠의 불법이용으로 인한 직·간접적 경제적 이득의 귀착을 통해 설명할 수 있을 것이다. ISP의 입장에서 불법적 이용으로 인한 인터넷 사용인구와 자사 서비스 사용자의 증가는 결국 ISP의 사업기반 확대로 이어진다.

또한 방송콘텐츠의 저작권이 없는 상황에서 불법유통의 증가로 인한 직접적 피해가 없다는 사실도 불법이용의 심각성에 대한 낮은 인식을 야기했을 것이다. 오히려 인터넷 망을 서비스하는 ISP의 경우 이용자들이 방송콘텐츠를 불법적으로 이용하는 경우가 증가할수록 광대역 서비스나 초고속 인터넷에 대한 수요가 증가하여 간접적으로나마 경제적인 이득을 얻을 수 있다. 이 같은 경제적 이해득실과 사업적 기반의 차이가 참여주체간 불법유통의 심각성에 대한 인식차이를 유발하는 것으로 이해할 수 있다.

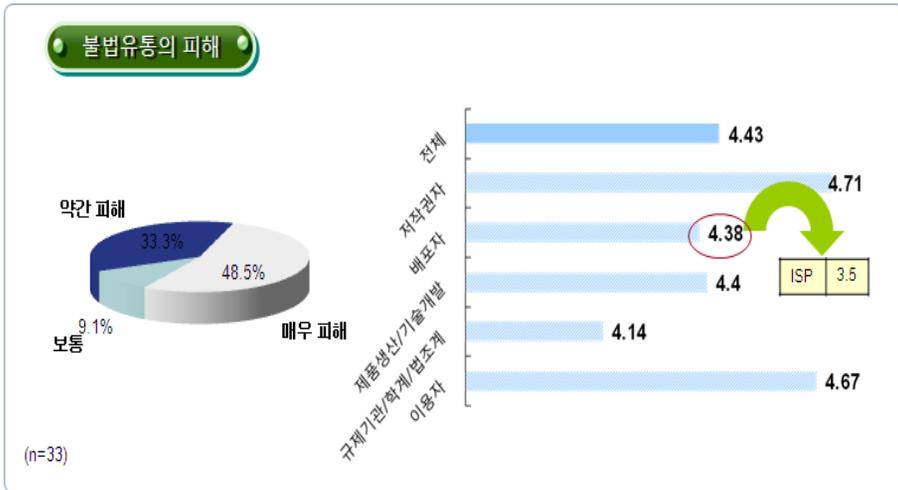
<그림 6-3> 불법유통 심각성에 대한 참여주체별 인식



## 2) 방송콘텐츠 불법유통의 피해 수준 인식

방송콘텐츠 불법유통의 심각성에 대한 질문과 유사하게 방송콘텐츠 불법유통에 대한 피해가 어느 정도 수준인지를 묻는 질문에 대한 응답으로 대부분의 응답자가 보통 이상이라고 답해 불법유통으로 인한 방송산업의 피해가 크다는 인식이 널리 퍼져 있음을 알 수 있었다. 5점 척도 기준으로 전체 평균이 4.43점으로 나타나, 심각성 수준에 대한 평가보다 피해 수준에 대한 평가는 좀 더 높게 나타났다.

<그림 6-4> 불법유통 피해에 대한 참여주체별 인식

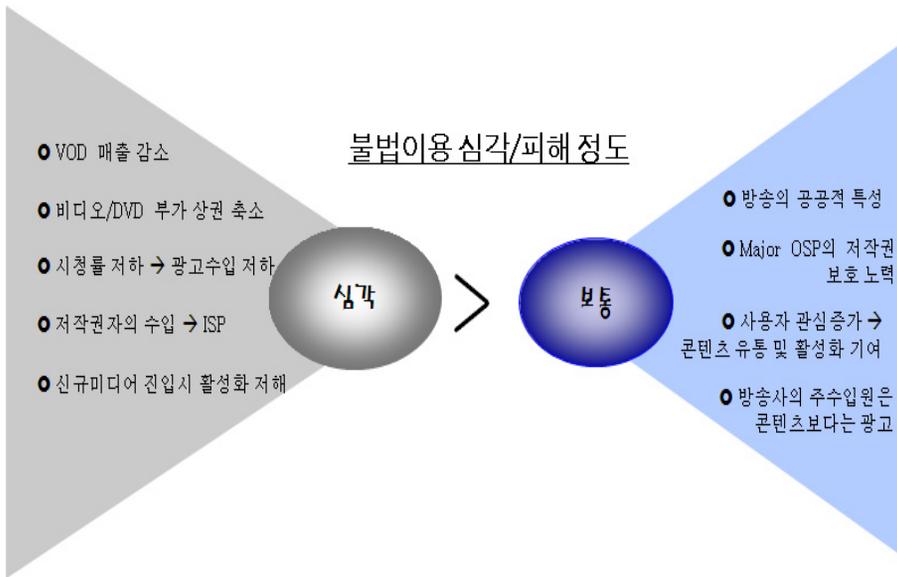


참여주체별 응답을 비교해 보면 저작권자가 4.71점으로 가장 심각하게 판단하고 있었으며, 실제 이용의 주체인 이용자의 경우에도 4.67점 정도로 피해 수준을 높게 인식하는 것으로 확인할 수 있었다. 특히, 불법유통의 심각성과 마찬가지로 배포자 중 ISP 사업자 및 행정/학계/법조계의 경우, 피해 수준에 대해서도 다른 참여주체에 비해 상대적으로 낮다고 응답하고 있었다. 이처럼 경제적인 이해가 얽혀 있지 않은 주체의 경우 불법유통의 심각성이나 피해수준에 대한 인식이 다른 참여주체에 비해 그다지 높지 않음을 확인할 수 있었다.

### 3) 방송콘텐츠 불법유통의 심각성/피해 수준 인식 차이

참여주체별로 불법유통의 심각성이나 피해 수준에 대해 차이가 발생하는 이유는 방송콘텐츠 불법유통에 대한 인식이 다르기 때문이다. 불법유통이 심각하고 피해가 크다고 보는 의견은 ‘VOD 매출의 감소’, ‘시청률 저하로 인한 광고수입 저하’ 등 집계하기는 힘들으나, 저작권자가 입는 경제적 피해로 인해 불법유통을 심각하다고 인식하게 된 원인으로 지적하였다. 또한 저작권자에게로 귀속되어야 할 방송콘텐츠 유통으로 인한 수입이 ISP에게 돌아가 제작자의 활동 의지를 약화시키고 콘텐츠의 부족으로 인해 산업화의 활성화가 방해받는다라는 의견이 있었다.

<그림 6-5> 방송콘텐츠 불법유통에 대한 인식 차이



이에 반해, 불법유통에 따른 문제를 인식은 하고 있지만, 방송콘텐츠의 경우 영화나 음원에 비해 심각성이나 문제가 상대적으로 크지 않다는 의견 제시도 상당수 제기되었다. 또한 방송콘텐츠의 경우 지상파 방송사의 저작권 보호노력이 이루어지고 있다는 점과 불법유통으로 인해 콘텐츠의 유통 및 활성화에 기여한다는 점, 방송사의 주 수입원은 콘텐츠의 직접적 매출 보다는 광고에 의한 것이라는 이유로 불법이

용에 대한 심각성이 그리 높지는 않다는 주장이 존재하였다.

방송콘텐츠 불법유통의 심각성과 피해 수준에 대한 인식의 차이는 결국 방송콘텐츠의 재화로서 지나는 성격과 방송콘텐츠의 합법적/불법적 유통으로 인한 수익의 귀착문제로 이해할 수 있다. 불법유통이 심각하고 그 피해정도도 심하다고 주장하는 저작권자는 방송콘텐츠는 정당한 요금을 지불하고 이용해야할 경제재(經濟財)적 성격을 강조하였다. 뉴미디어의 등장과 디지털화를 방송콘텐츠 산업 발전과 신규 사업 기회로 삼기 위해서 이들에게 방송콘텐츠의 불법이용 방지와 콘텐츠 이용에 따른 경제적 이득의 올바른 분배는 선결되어야 할 중요한 문제로 인식될 것이다.

다음은 각 참여주체들의 심각성 인식에 대한 근거를 보다 구체적으로 정리한 것이다.

<표 6-2> 불법이용의 심각성에 대한 참여주체별 판단근거

참여주체	내 용
<b>저작권자</b>	
지상파 사업자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시청률 하락 “30대가 많이 빠지고 있는 상황, 10대 20대의 경우 이미 다 빠져 나갔고 30대의 영화, 드라마, 미드 보는 자체가 불법 다운로드로 확산되고 있다고 봐야 함” “시청자들이 더 이상 ‘본방사수’를 하지 않는 추세”</li> <li>• VOD 매출 감소 “온라인 B2C 부분이 2006년 매출 80억에서 2008년 40억으로 연간 30%씩 감소” “저작권자의 수익으로 돌아가야 할 것들이 ISPs한테 돌아가고 있는 상태”</li> </ul>
MPP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시청률 하락/ VOD 매출 감소/ 광고수입 하락 “PPV나 프리미엄 채널의 경우 사업기반 자체가 흔들리는 상황”</li> <li>• 비용증가 “메이저 영화사의 홀드백 단축 요구에 따른 사용료 증가”</li> </ul>
독립 제작사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시청률 하락 “시청률 떨어지면 minimum guarantee가 줄어 수익 악화로 연결” “한국 웹하드에 배용준 작품이 다 올라와 있으니, 일본에서 다운로드 받아가지고 쓴다는 거예요”</li> <li>• 국가의 산업 경쟁력 훼손 “중국에서 &lt;태왕사신기&gt; DVD 판권을 단돈 300만원에 요구”</li> </ul>

참여주체	내 용
<b>콘텐츠 배포자</b>	
MSO	<ul style="list-style-type: none"> <li>시청률 하락 “콘텐츠 사업자(CP)에게 가장 큰 피해가 있으며, 다음으로 Service Provider(SP) 순으로 피해가 크다”</li> <li>VOD 매출 감소/ 잠재고객 감소 “디지털 케이블이나 케이블을 안보고 인터넷 TV로 시청하는 젊은 층 증가”</li> </ul>
위성방송	<ul style="list-style-type: none"> <li>시청률 하락/ PPV 매출 감소</li> </ul>
IPTV	<ul style="list-style-type: none"> <li>PPV 매출 감소/ VOD 매출 감소 “합법적으로 신작의 저작권을 사오지만 금방 구작이 되는 상황”</li> <li>유료콘텐츠에 대한 고객 저항 증가 “인터넷에서 프로그램을 공짜로 구하다보니 지상파 콘텐츠에 대한 유료화에 대해서도 인식 개선이 어려운 상황”</li> <li>신규시장 저해 “IPTV와 같은 신규 미디어의 정상적인 시장진입 시 활성화 저해”</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>ISP “영화나 음악의 경우 불법유통이 직접적인 대체재의 역할을 하지만, 방송콘텐츠의 경우에는 새로운 시장의 성장을 막는 것은 맞더라도 비즈니스 모델을 근본적으로 해치는 정도까지는 아니라고 본다.”</li> <li>제품생산/기술개발 “지상파는 기본적으로 'Free to Air'이기 때문에 공공적 성격이 강한테 왜 보호해야 하는가에 대한 설명이 부족해요”</li> <li>규제/학계/법조계 “방송사는 결국 광고 수입으로 수익 창출을 하는 것이기 때문에 불법유통으로 인한 피해는 생존을 위협할 만큼 그다지 크지 않다고 생각되네요.”</li> </ul>
--

한편 경제적 이해관계가 직접적으로 연관되지 않은 콘텐츠 배포자나 행정/학계/법조계, ISP는 방송의 공공재적 특성을 강조하며 방송콘텐츠 불법유통을 심각하지 않다고 판단하고 있었다. 또한 지금까지 방송콘텐츠가 거의 무상으로 제공되어 왔다는 사실을 지적함과 동시에 방송콘텐츠가 불법적으로나마 유통될 때 이용자의 관심

증대로 인해 부수적인 이득이 발생함으로써 불법유통으로 인한 피해가 절감될 수 있음을 주장하였다.

#### 4) 방송콘텐츠 불법유통 방지를 위한 지구노력 및 애로사항

방송콘텐츠의 불법유통을 막기 위해 각 참여주체들은 어떤 지구책을 시행하고 있는지 조사하였다. 불법이용을 근절시키기 위한 각 참여주체들의 지구 노력은 조금씩 다른 양상을 띠고 있는 것을 확인할 수 있다. 지상파 사업자의 경우 지상파 3사와 OSPs 8개사가 방송콘텐츠 저작권 보호협약을 체결하여 24시간 모니터링을 시행하고 포털 및 P2P 업체에 대해 패트롤을 시행하는 등 불법유통의 단속 위주의 노력을 기울이고 있었다. 한편 교섭력이 지상파 사업자에 비해 부족한 MPP나 독립제작사의 경우 홀드백 기간을 단축하거나 콘텐츠를 선판매하는 등 불법이용의 피해를 사전적으로 줄이기 위해 노력하고 있었다.

<표 6-3> 불법이용 근절을 위한 저작권자들의 지구노력

응답 주체		내 용
저작권자	지상파 사업자	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 3사 공동 대응 (3사 + OSPs 8개사 방송 저작권 협약 체결) - 발견 즉시 삭제, 24시간 모니터링 협약</li> <li>· 포털에 대한 자체 또는 외주 패트롤, 기계적 패트롤(특정 로고 검색) 및 인적 패트롤</li> <li>· 다운로드 서비스 시작</li> </ul>
	MPP	<ul style="list-style-type: none"> <li>· OSP 사업자에 공문을 통한 저작권 보호 요청</li> <li>· 합법적 OSP 업체에 적절한 가격에 콘텐츠 제공</li> <li>· 영화나 미드 중심으로 홀드백 기간 단축</li> </ul>
	독립 제작사	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 콘텐츠의 선판매 및 P2P 업체에 보호요청</li> </ul>
배포자	MSO 위성	<ul style="list-style-type: none"> <li>· CAS 및 매크로비전 적용</li> <li>· Scramble 및 HDCP의 복제방지 기술 도입 이용약관에 콘텐츠 유출금지 조항</li> </ul>
	IPTV	<ul style="list-style-type: none"> <li>· CAS, DRM, 워터마킹 기술을 이용한 누출 방지</li> <li>· STB에서 하드디스크 분리 시 이용 불가</li> </ul>

한편 MSO나 위성TV, IPTV등의 콘텐츠 배포자들은 단속 위주의 방지책이 아닌, 기술적 장치를 통한 방지노력을 사용하거나 계획하고 있었다. 저작권자의 요청이 있는 콘텐츠나 VOD와 같은 유료 콘텐츠의 경우 CAS 및 매크로비전을 적용하고 있었고 Scramble 및 HDCP의 복제방지 기술을 도입하고 있었다. 아울러 STB에서 하드 디스크를 분리했을 때 물리적으로 쓸 수 없게 하는 조치를 취하고 있었다.

<표 6-4> 저작권자들의 자구노력에 따른 애로사항

응답 주체		내 용
저작권자	지상파 사업자	· 군소 OSP의 난립으로 인한 단속의 어려움
	독립 제작사	· 합법적 유통구조 부재 “일부 P2P업체에서 합법적으로 유통하기 위한 제안을 하기도 하지만, 수익공유에 대한 신뢰성이 부족”
배포자	MSO/위성 /IPTV	· 보호조치에 드는 비용 및 운영상의 문제 · DRM 적용을 인한 사용자 불편 초래 “DRM 기술을 쓰면서, 원본 영상을 제대로 플레이할 수 없는 장애율이 약간씩 상승 가능성 존재”

한편 저작권자들의 불법이용 피해를 줄이기 위한 자구노력을 하는데 발생하는 애로사항으로는 저작권자의 경우 중소 OSP사업자까지 단속하기가 힘들다는 의견 및 OSP 사업자와의 수익 배분에 대한 신뢰성 부분을 제기하였고 MSO/위성/IPTV의 경우 보호조치에 드는 비용 발생 문제와 어려움 증가 및 불법이용자 처벌에 대한 애로사항을 제기하였다.

## 2. 방송콘텐츠 불법이용의 원인과 책임

### 1) 방송콘텐츠 불법이용의 근본적 원인

여기에서는 참여주체별로 방송콘텐츠의 불법이용이 발생하는 근본적인 원인에 대해 알아보았다. 모든 참여주체는 공통적으로 “공유와 개방을 특징으로 하는 웹 2.0

의 속성”과 “법/제도의 미흡”, “이용자들의 저작권과 관련된 낮은 의식수준”에 방송 콘텐츠 불법이용의 근본적 원인이 있다고 응답하였다. 이는 각 참여주체의 이해관계와 상관없이 디지털화와 네트워크화로 대변되는 기술적 환경의 변화와 변화의 속도를 따르지 못하는 제도와 이용자 인식에 방송콘텐츠 불법이용의 근본적 원인이 있음을 지적한 것이다.

한편 각 참여주체별로 언급된 불법이용의 근본적 원인은 미묘한 차이를 보이고 있어 불법이용에 대한 입장 차이를 보여주고 있다. 저작권자의 경우 감독기관의 교육 미비나 방송이 무료라는 의식 때문에 불법이용이 발생한다고 밝혀 방송콘텐츠 저작권에 대한 이용자들의 인식 부재가 불법이용의 주요 원인이라 인식하고 있는 반면, 배포자의 경우 기술적 보호조치가 미흡한 점을 들어 불법이용이 용이한 기술적 환경에서 실질적 저작권에 대한 보호수단이 없음을 원인으로 꼽았다. 한편 ISP의 경우 불법이용의 원인이 저작권자들이 제공하는 서비스가 소비자의 욕구를 부응하지 못하는 것에 있다고 밝혔다.

규제기관이나 학계, 법조계에서는 불법이용의 심각성이나 피해에 관한 질문에서 그 수준이 그리 높지 않다고 응답한 것과 무관하지 않게, 불법이용의 원인이 지상파의 공공재적 특성과 디지털 환경의 내재적 속성에 기인한다고 응답하였다. 또한 이용자의 경우 콘텐츠 이용패턴의 변화에 기존의 콘텐츠 공급업체에서 부응하지 못하기 때문이라고 응답하였다.

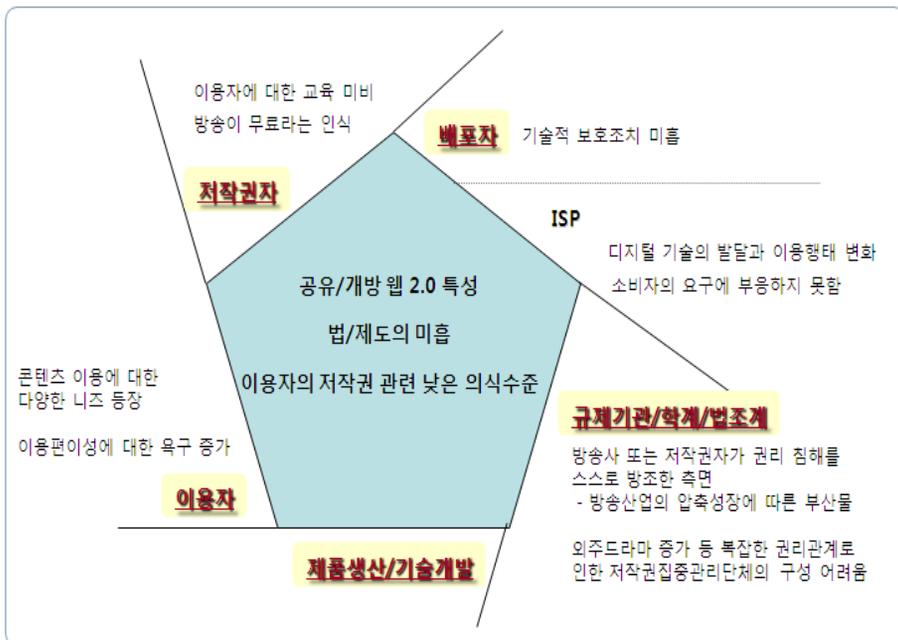
이처럼 각 참여주체들의 위치는 방송콘텐츠 불법이용의 원인에 대한 인식의 차이를 유발하는 것으로 판단할 수 있다. 저작권자들은 사용자의 인식이 불법이용의 주요 원인이라고 응답함으로써, 이용자들이 방송콘텐츠에 대한 요금을 지불하고 적법하게 이용해야 한다는 인식을 가지고 있었고 배포자는 이용자의 불법이용을 예방하면서도 네트워크를 통한 자유로운 이용을 가능하게 하는 기술의 필요성을 인식하고 있는 것으로 해석할 수 있다. 또한 ISP의 경우 정보통신 기술을 통한 새로운 서비스를 제공하고 있으므로, 불법이용의 원인을 저작권자들이 이용자 욕구를 충족시키지 못하는 데서 불법이용이 발생하고 있는 것으로 판단하고 있다. 한편 학계나 법조계의 경우 방송콘텐츠의 저작권에 관한 정립과 정보통신 환경의 내재적 특성이 상충됨에 따라 불법이용 문제가 불거진다고 인식하고 있음을 알 수 있다.

각 참여주체들의 불법이용에 대한 근본적인 원인을 전체적으로 종합하면, 다음과

같이 정리될 수 있다. 기술의 발전은 디지털 콘텐츠의 자유로운 복제와 전송을 가능하게 하였고, 개인 이용자의 참여와 활동이 더욱 왕성해지는 웹2.0의 환경은 이용자의 콘텐츠 이용을 수동적인 상태에서 적극적인 참여로 변화시켰다. 사용자들은 온라인에서 그들이 소유하고 있는 콘텐츠를 다른 사람들과 공유하기를 원하고 다양한 정보와 콘텐츠들을 얻을 수 있기를 희망한다.

특히 방송콘텐츠의 경우 그동안 무료로 이용할 수 있었던 관습 때문에 이용자들의 저작권에 대한 개념은 매우 미비한 상태이다. 또한 정부 정책이나 관련 법규는 변화 속도를 쫓아가지 못하고 있는 실태이고 법제정과 관련 규정 정비의 미비로 방송콘텐츠의 불법적 유통에 대한 이용자의 인식 변화를 더욱 더디게 하였다. 아울러 방송사의 발 빠른 대응 부족과 ISPs의 불법적 유통 방조가 불법이용을 더욱 활성화 시키고 이 같은 일련의 과정을 통해서 방송콘텐츠의 저작권 침해에 무감각해진 사회적 분위기가 형성이 방송콘텐츠 불법유통을 만연하게 만든 원인으로 볼 수 있다.

<그림 6-6> 불법이용의 핵심 원인에 대한 참여주체별 인식

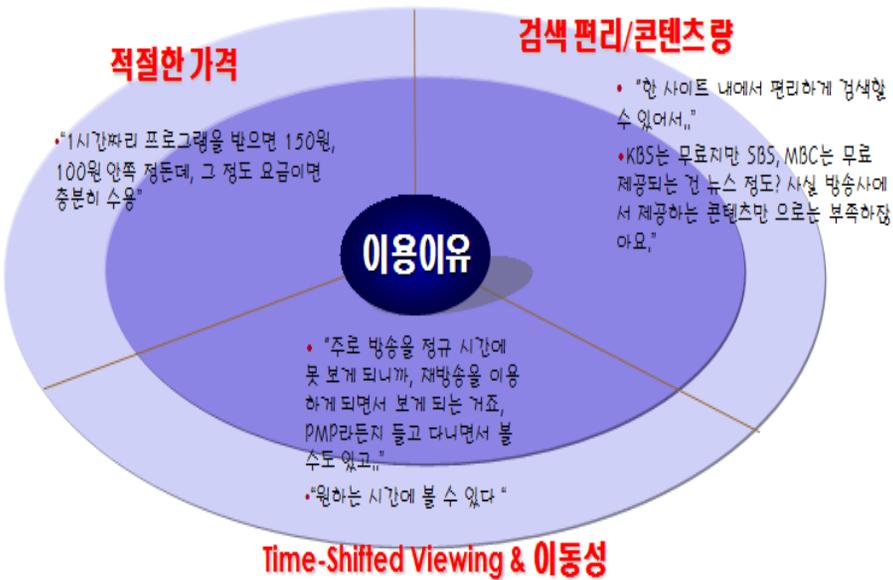


## 2) 방송콘텐츠 불법이용의 경험 및 이유

다음은 이용자들을 대상으로 실제 방송콘텐츠의 불법이용 경험이 있는지, 있다면 그 이유가 무엇인지를 묻는 질문에 대한 답변이다. 불법이용의 빈도는 이용자별로 상이하여 적게는 월 1~2회, 많게는 콘텐츠 기준으로 1주일에 10개 정도를 이용하는 것으로 나타났다. 주요 이용경로는 블로거나 P2P, 웹하드 등 다양하게 나타났고 주요 이용 콘텐츠는 예능, 드라마, 버라이어티 등 국내 방송콘텐츠 및 미드(미국 드라마)인 것으로 확인되었다.

한편 방송콘텐츠의 불법이용의 원인으로는 원스톱 검색 및 콘텐츠 량이 많다는 점이 꼽혔고, 콘텐츠 이용에 시간 제약이 없다는 점과 이동 시에 시청할 수 있다는 점과 비용이 저렴하다는 점도 언급되었다.

<그림 6-7> 이용자들의 불법이용 주요 동기



방송콘텐츠를 최종적으로 소비하는 단계에서 가장 중요한 것은 이용에 따른 비용과 그로 인해 얻을 수 있는 효용 및 이용의 편리성이다. 불법이용의 이유를 묻는 질문에 대한 응답에서도 알 수 있듯이, 불법이용은 저렴한 가격에 콘텐츠를 이용할 수

있다는 점과 검색 및 감상이 편리하다는 점 등이 언급되었다. 그동안 방송콘텐츠를 고정된 편성시간에 볼 수밖에 없었다면 이용자들은 불법유통을 통해 원하는 시간, 원하는 장소에서 소비할 수 있다. 더욱이 방송사를 불문한 다양한 콘텐츠의 검색은 이용자의 기호에 부합하는 콘텐츠를 손쉽게 검색하고 다운받을 수 있다는 측면에서 불법이용의 큰 이점으로 작용하였다.

### 3) 방송콘텐츠 불법유통의 참여주체별 책임

각 응답자들에게 불법이용에 대한 가장 큰 책임을 지닌 주체가 누구인지를 물어보았다. 불법이용에 대한 책임이 있다고 가장 많이 언급된 주체는 P2P나 웹하드, 포털 등 ISP로 조사되었다. 이는 여러 주체들이 P2P나 포털 등의 사업자들이 방송콘텐츠 불법이용의 활성화로 인해 사업기회가 확대되었고 데이터 전송에 따른 과금방식이 나 광고수익, 가입자를 대상으로 한 광고 활동 등으로 경제적인 이득을 얻고 있다는 사실을 인식한 판단이라고 이해할 수 있다.

한편 기타 의견으로 불법이용은 문화적인 요인에 기인한 것으로 이용자들에게는 큰 책임이 없다고 응답하거나 복합적인 원인이기 때문에 특정 주체에 책임을 물을 수 없다는 의견도 있었다.

〈표 6-5〉 불법이용에 대한 참여주체별 책임소재

책임 주체 평가자	저작권자	이용자	배포자	제품생산/ 기술개발	규제기관	사법기관
			P2P, 포털 등 ISP			
저작권자	★	★	★★★ ★★★	★	★★	
배포자		★★★ ★★	★★		★	
기술관련		★★★	★		★	
행정/학계/ 법조계	★	★★	★★★		★	
이용자			★★		★	
(합계)	2	10	14	1	6	0

주) ★개수는 불법이용의 책임 주체로서 언급된 회수, n=33

다음은 책임 주체별로 어떤 책임이 있는지를 구체적으로 묻는 질문에 대한 응답이다. 정도의 차이 및 어떤 책임이 먼저냐의 차이는 있으나, 각 참여주체별로 불법이용에 대해 일정부분 책임이 있다는 의견이 제시되었다. 구체적으로 살펴보면, 저작권자를 제외한 다른 주체들은 저작권자들이 방송콘텐츠를 이용하려는 시청자의 욕구를 만족시키지 못하고 전통적인 방식에 안주하는 등 적극적으로 새로운 환경에 대응하지 못하였다고 판단하고 있었다.

한편 이용자들에게는 합법적 콘텐츠 이용의 의식수준이 발달하지 않았다는 점이 언급되었고, ISP에게는 자사 이익을 추구하는 과정에서 이용자 관리가 소홀하고 합법적인 비즈니스 모델에 대한 고민이 부족하였다고 판단하고 있었다. 또한 행정기관 및 사법기관에게는 불법이용 근절을 위한 홍보활동과 제도 보완 등의 신속하고 적극적인 활동이 필요하며 저작권 보호를 위한 사법적 절차의 간편성이 보장되어야 한다고 판단하고 있었다.

이상의 결과를 전체적으로 보면, 응답자들은 방송콘텐츠의 불법이용에 대한 일차적 책임이 ISP에 있다고 판단하고 있음을 알 수 있다. 이용자들의 불법이용으로 인해 직접적인 경제적 이득을 얻고 있는 참여주체에 불법이용이 만연되게 된 가장 큰 책임이 있고, 이어서 규제와 홍보가 적절히 이루어지지 않은 저작권 관련 행정기관에 책임이 있다고 인식하고 있었다. 또한 저작권자들에게는 이용자의 욕구에 적극적으로 대처하지 않아 방송콘텐츠의 불법적 이용을 방조했다는 지적을 받았다.

<표 6-6> 책임 주체에 대한 구체적인 판단근거

책임 주체	내용
저작권자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시청자의 Needs를 제대로 파악 못함</li> <li>• 시장 변화에 늦은 대응과 전통적 권리수급 방식 고집</li> <li>• 과도한 이용료 요구</li> <li>• 미래 지상파 방송의 잠재고객 확보를 위해 불법 유통 묵인</li> <li>• 방송콘텐츠는 무료라는 인식을 확산 방조</li> </ul>
이용자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 합법사용에 대한 낮은 의식수준</li> <li>• 상업적 목적으로 사용하는 사람들에게는 직접적 책임 존재</li> </ul>
ISPs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자사 이익 우선하여 불법 이용을 조장</li> <li>• 이용자 관리감독 소홀</li> <li>• 공정 이용에 대한 교량 역할 미흡</li> <li>• 합법적인 BM모델에 대한 적극적인 자세 미흡</li> </ul>

책임 주체	내용
R&D	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 표준화 문제</li> <li>· 높은 기술 사용료</li> <li>· 이용자 권익을 보호하는 기술개발 필요</li> </ul>
행정기관	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 홍보 및 제도적 보완 부족</li> <li>· ISPs 관리감독 소홀</li> <li>· 음란물 단속 위주</li> <li>· 균형적인 관리 체계가 좀 미약</li> </ul>
사법기관	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 일시적 단속에 그침</li> <li>· 문화콘텐츠 산업의 세밀한 부분을 무시한 일률적 단속</li> <li>· 입법/사법적 절차의 복잡성</li> </ul>

이처럼 응답자들은 불법적으로 저작권물을 이용하고 있는 이용자보다는 ISP나 행정기관에 더 큰 책임이 있다고 판단하고 있었다. 불법이용이 발생함에 따라 이득을 얻는 주체가 불법이용을 방관하고 더 나아가 사업의 기회로 활용하고 있는 것에 대해 부적절하다고 인식하고 있었고, 시장 기능이 원활이 이루어지지 않을 경우 제도적 측면에서 보완해야 할 책임이 있는 행정기관의 적절한 조치의 필요성을 인식하고 있었다.

#### (4) ISP 책임론에 대한 ISP 사업자의 의견

방송콘텐츠 불법이용의 원인으로 언급된 ISP 사업자의 책임론에 대해 ISP 사업자는 어떤 생각을 가지고 있는지 물어보았다. 공통적으로 ISP 사업자들은 방송콘텐츠의 불법이용에 대해 도덕적 책임을 느끼고 있는 것으로 밝혀졌다. 그러나 세부적으로 포털과 P2P/웹하드의 의견에는 다소의 차이가 존재하였다.

<표 6-7> ISP 책임론에 대한 ISP 주체의 의견

주체	내용
포털	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 책임귀착에 의한 불법유통 방지 노력</li> </ul> <p>“포털 같은 경우는 불법이 진행되는 걸 확인하고도 자신들의 이득을 위해서 그걸 방송하거나 했을 때, 책임소재가 너무 완벽하기 때문에 그러려고 하지 않죠.”</p>

주체	내 용
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 불법이용 목적의 모호성 “웹하드/P2P의 경우 콘텐츠를 직접적으로 공유하는 목적성이 강하지만, 포털의 경우 다소 다름. 이용자들끼리 카페나 메일, 메신저 등을 하면서 할 수는 있겠으나, 사업자가 하는 행위와 이용자들이 하는 행위가 구분되어야.. 물론 이에 대한 주의관리 의무는 있지만, 서비스 목적이 상당히 다름.”</li> <li>• 높은 이용자 수에 따른 책임 집중 “단지 이용자가 많다는 이유로, 대형 사업자일수록 불법 유통이 많이 되는 것이 아니냐는 인식 부분은 불식이 돼야 되지 않나..”</li> </ul>
P2P/웹하드	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소비자의 요구 충족 “도의적이고 사회적인 책임은 통감. 합리적인 제도와 절차의 부족으로 소비자의 욕구를 충분히 충족시켜 주지 못한 데서 발생한 부분이 더 크다고 봄”</li> <li>• 합법적 비즈니스 모델의 필요성 “불법 이용의 유통 경로를 우리가 차지하고 있기 때문에 책임이 없다고 할 수는 없는데 ... 합법적인 BM 모델을 통한 원인. 콘텐츠를 저렴한 가격으로 이용하고 유통할 수 있는 그런 시장구조가 될 수 있는 사회적 합의 도출이 필요”</li> </ul>

포털의 경우, 불법유통이 사업자에 의해 적발되는 경우 차단을 하고 있기 때문에 불법이용 차단을 위해 어느 정도의 노력은 하고 있다는 입장을 보이고 있었다. 아울러 불법유통에 있어, ISP 성격을 따지는 것이 중요하지 단순히 이용자가 많다고 불법유통이 많을 것이라는 인식은 불식되어야 한다는 의견을 보였다. 한편 P2P/웹하드 업체의 경우, 불법유통에 대한 문제 제기보다는 합법적인 비즈니스 모델 도출의 필요성이 강조되어야 한다고 주장하였다. 불법이용에 대한 책임의 이유로 지목되는 방송콘텐츠 불법유통에 따른 이득에 관해서는 이것이 직접적인 이득이라기보다 트래픽 발생으로 인해 간접적으로 발생하는 광고 수입이라고 주장하였다. 또한 방송콘텐츠 불법이용에 따른 피해로 인한 보상 문제는 소송이나 분쟁의 가능성이 높아 무조건적인 단속이나 소송을 통한 문제해결에는 높은 사회적 비용이 발생하고 근본적인 대책이 되기에는 한계가 있다는 입장을 밝혔다.

방송콘텐츠 불법이용으로 인한 피해가 사회적으로 관심의 대상이 되고 저작권자들의 저작권 보호를 위한 활동이 진행되면서 ISP들도 불법이용을 없애기 위한 자구노력을 기울이고 있다. ISP 업체들의 노력으로는 지상파방송 3사와의 협약을 통해 필터링

조치를 강화하는 방안을 강구하고 있었으며 궁극적으로는 방송 관계자들과의 협의를 통해, 서로 조금씩 양보하여 합법적인 비즈니스 모델 안착을 원하고 있었다.

### 3. 방송콘텐츠 저작권 보호대책의 평가

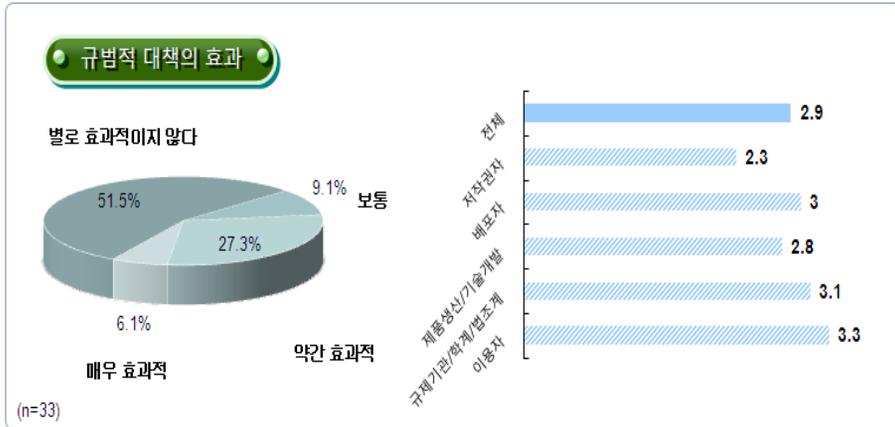
#### 1) 규범적 대책에 대한 인식과 평가

##### (1) 규범적 대책의 효과

다음은 불법이용의 주요 대책 중 하나인 규범적 대책에 관해 질문하였다. 불법이용을 근절시킬 수 있는 규범적 대책의 효과를 묻는 질문에 절반 정도의 응답자가 현재의 규범적 대책 효과가 “별로 효과적이지 않다”라는 인식을 보이고 있었다. 점수로 환산(1점: 별로 효과적이지 않다, 5점: 매우 효과적이다)했을 때, 전체적으로는 평균 2.9점을 나타내며 ‘보통’이하의 효과가 있는 것으로 나타났다. 특히 규범적 대책의 효과에 대한 응답을 참여주체별로 보면 저작권자의 경우 2.3점으로 규범적 대책의 효과를 가장 낮게 평가하였으며, 반면 이용자는 3.3점으로 집단 중 가장 높게 평가한 것을 알 수 있었다.

규범적 대책이 그리 효과적이지 않다는 것에 대한 판단근거로는 “실효성 있는 규제가 이루어 지지 못하다”는 점, “이용자/사업자 모두 두려워하지 않는다”는 점, 외국 사이트 등을 통해 불법이용이 제공될 경우 “법적영향력의 한계”가 있어 규범적 대책의 실효성을 문제 삼는 응답이 나왔으며 “산업전체를 양성화하기에는 부족하고 경고 정보의 효과 정도만이 있을 것”이라는 응답과 법무 법인의 수익창구로만 이용되어 방송콘텐츠 산업에 실질적인 도움이 되지 않는다는 응답도 존재하였다.

<그림 6-8> 규범적 대책의 효과에 대한 참여주체별 평가



이올러 규범적 대책을 개선시키기 위한 의견을 조사 하였다. 응답자들은 현행 단속과 처벌로 이루어진 규범적 대책에서 이용자의 저작권 인식 개선을 위한 홍보나 교육이 더욱 중요하다고 판단하고 있었고 형사적 모델보다는 민사적 모델로서의 분쟁조정 기구의 필요성을 언급하였다. 또한 모든 불법 이용자에게 대한 동일한 기준 적용 보다는 법인 및 상업적 이용자들을 구분하여 규제해야 한다는 의견을 제시하였다. 구체적인 제안 사항들은 다음과 같다.

<표 6-8> 규범적 대책의 개선을 위한 제안

개선 방향	세부 내용
규제 방향 수정	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 처벌강화 위주의 홍보나 교육에서 탈피 → 무형의 저작권에 대한 가치 부여</li> <li>· 합법적인 사용 장을 마련하는 것이 필요 → 합리적 공정이용 방안 마련</li> <li>· 사업자간의 합법적이고 합리적인 합의를 볼 수 있는 지원책</li> <li>· 형사적 모델보다는 민사적 모델 - “분쟁조정 기구”</li> </ul>
조직개선	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화 산업 전반을 총괄할 수 있는 부처의 필요, 주무 부처에서 총괄</li> </ul>
대상의 차별적 적용	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 법인과 개인을 구분하여 관리</li> <li>· 개인의 경우에도 Heavy Up-Loader와 일반 이용자를 구분하여 관리</li> <li>· ISP 규제 강화필요</li> </ul>

## (2) 규범적 대책의 긍정적 측면과 부정적 측면

규범적 대책의 긍정적 측면은 저작권 보호가 되고, 사용자들에게 경각심을 심어 줄 수 있다는 의견이 나왔다. 반면 콘텐츠 시장 자체의 위축, 인터넷 산업 위축, 범법자 양산 등 그로 인한 부작용도 큰 것으로 판단된다.

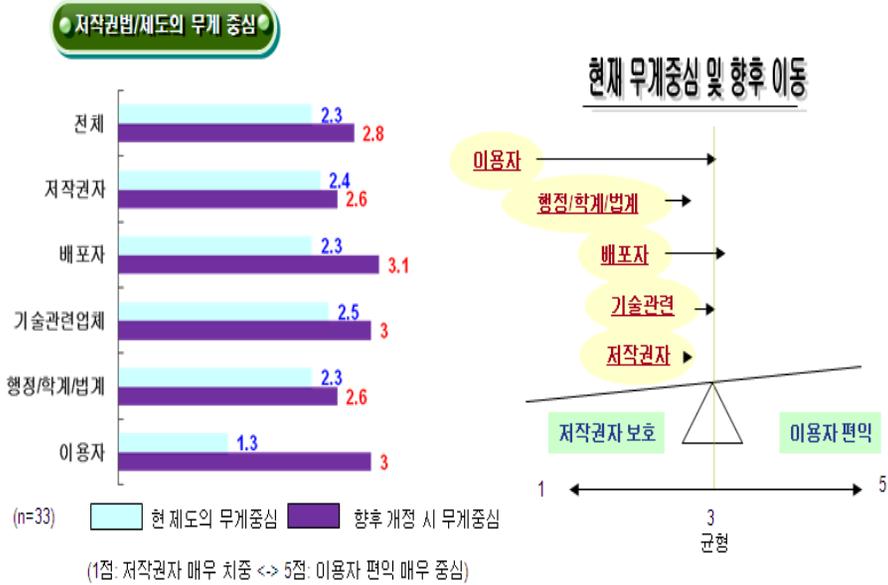
<표 6-9> 규범적 대책의 긍정적 측면과 부정적 측면

긍정적 측면	부정적 측면
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 저작권 보호</li> <li>· 처벌에 대한 두려움 및 경각심 제고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 콘텐츠 사용 감소로 인한 시장의 위축</li> <li>· 개인 통신, 표현의 자유 등 기본권 침해 소지</li> <li>· 기술적 발전을 신속하게 반영하기 힘들</li> <li>· 범법자 양산(특히 교육이 부족한 미성년자)</li> <li>· 창작 저하</li> <li>· 인터넷 산업 활성화 저해, 포탈 성장 동력 저해</li> <li>· 홍보 미흡 시 사용자들의 반발</li> </ul>

## (3) 저작권법 및 제도와 이용자 편의의 상충

저작권법 및 관련 제도가 이용자의 편의를 침해할 수 있다는 의견과 관련하여 현행 제도가 어느 수준에 있는지를 조사하였다. 질문 결과 현재 저작권법/제도의 무게 중심은 “저작권자 보호” 쪽으로 좀 더 기울어져 있다는 의견이 많았다. 5점 척도(1점: 저작권자 매우 치중, 5점: 이용자 편익에 매우 치중)로 측정하였을 때 평균 2.3점으로 나타났고, 향후 개정 시 무게 중심에 대해서는 대부분의 응답자들이 균형을 이루어야 한다는 의견을 제시하였다.

<그림 6-9> 참여주체들이 인식하는 저작권법 및 제도의 무게중심



각 참여주체들이 인식하는 저작권법 및 제도의 무게중심이 저작권자 보호에 너무 치중되어 있다는 사실은, 규범적 조치가 방송콘텐츠 산업의 활성화의 저해 요인으로써 작용하고 있다는 것을 간접적으로 시사한다. 특히 이용자 집단에서 현재의 제도가 저작권자에 치중되어 있다고 응답한 비중이 높다는 사실은 추후 저작권 제도의 개정을 통해 이용자의 편의성을 제고시킬 필요성이 높다는 것을 의미한다.

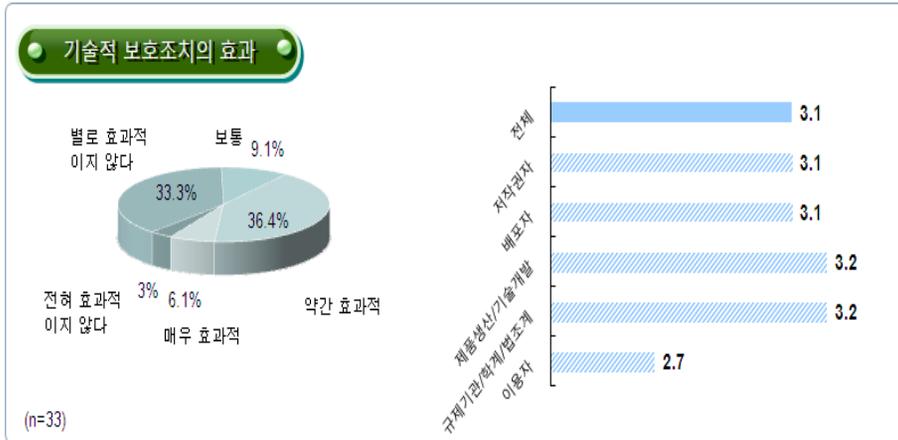
## 2) 기술적 보호조치에 대한 인식과 평가

### (1) 기술적 보호조치의 효과

기술적 보호조치의 효과에 대해, 긍정적 응답이 42.4%, 부정적 응답이 36.3%로 나타났다. ‘보통이다’라는 응답을 부정적으로 볼 경우, 긍정적 응답과 부정적 응답이 비슷한 수준이라고 볼 수 있다. 현재의 기술적 보호조치의 효과에 대해서, 전체적으로는 5점 척도 기준으로 평균 3.1점을 보이며, 보통수준으로 평가하였다. 특히 주목할 것은 실제 불법콘텐츠 사용자들이 기술적 보호조치의 효과에 대해 가장 낮게 평

가하였다는 것이다. 판단근거로는 방송산업에서 실질적으로 사용되어지는 조치들은 완벽하지 않고, 일반인 이외의 해커들과 같은 보호조치를 풀 수 있는 이용자들이 항상 존재한다는 점을 들었다.

<그림 6-10> 기술적 보호조치의 효과에 대한 참여주체별 평가



<표 6-10> 기술적 보호조치의 효과에 대한 판단근거

효과적이지 않다는 의견에 대한 근거	효과적이다 라는 의견에 대한 근거
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 방송콘텐츠에 대해서는 적용이 많지 않음</li> <li>· 우회적 조치가 많음. 완벽하지 않고, 완벽해 지려면 비용이 증가</li> <li>· 산업적인 측면과 조화를 이루어야 함</li> <li>· 보통의 사람들이 접근하는 것을 막는 역할은 하고 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· DRM, 워터마크 기술이 없다면 불법이용이 더 만연</li> </ul>

## (2) 기술적 보호조치의 긍정적 측면과 부정적 측면

응답자들은 기술적 보호조치의 긍정적 측면은 저작권 보호가 되고, 불법이용을 사전에 차단함으로써 불법콘텐츠 사용을 억제하는 것에 있다고 밝혔다. 반면, 부정적 측면으로는 사용자들의 정당한 사적 이용을 제한한다거나, 플랫폼 간 이동을 제약함으로써 이용자 불편을 초래할 가능성이 있으며, 그로 인해 시장 자체가 위축될 가능

성도 있다고 응답하였다. 또한 기술적 보호조치로 인한 비용 상승이 예상되며, 그로 인해 콘텐츠 비용이 올라가고 이것이 이용자에게 전가될 가능성도 있음을 인지하고 있었다.

<표 6-11> 기술적 보호조치의 긍정적 측면과 부정적 측면

긍정적 측면	부정적 측면
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 저작권 보호, 불법이용 감소</li> <li>· 범법자 양산 방지</li> <li>· 구조적 차단, 사전적 예방효과</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 콘텐츠의 사적 이용 제한</li> <li>· 융통성 있는 기술 개발의 어려움</li> <li>· 산발적 불법사이트 양산</li> <li>· 이용자 불편</li> <li>· 시장이 축소 가능성</li> <li>· 공익적 영역의 축소</li> <li>· 비용 상승, 이용자에게 비용 전가 가능성</li> </ul>

### (3) 기술적 보호조치의 개선사항

한편 기술적 보호조치의 개선사항을 묻는 질문에 응답자들은 원천적 차단과 불법이 용자들을 추적할 수 있는 기술적 개선의 필요성을 제기하였다. 아울러 중소기업들로 인해 표준화의 어려움이 존재하므로 정부의 지원과 주도를 통해 국내 기술 개발의 필요성을 강조하였다. 또한 불법이용의 주된 원인 중 하나가 이용의 편의성에 있으므로 기술적 보호조치로 인해 이용환경이 저해되지 않아야 한다고 주장하였다.

<표 6-12> 기술적 보호조치의 개선을 위한 제안

개선 방향	세부 내용
기술적 개선	· 사전 차단기술과 송수신단의 추적기술 필요
국내 기술 개발	· 해외 기술의 사용으로 외화 유출 · 간단하고, 저렴한 국내 기술의 개발
정부 주도의 표준화 마련	· 중소기업의 난립 가능성으로 인한 표준화 어려움 · 기술 개발의 선행, 정부지원
이용자 권익 보호	· 이용자 권익 보호, 사용자 이용환경을 저해하지 않는 기술 개발

#### 4. 참여주체별 입장을 고려한 불법유통 방지대책

지금까지 참여주체별 심층인터뷰를 통해 방송콘텐츠 불법유통에 관한 입장을 들어보았다. 방송산업과 관련된 참여주체들은 방송콘텐츠 불법유통에 관한 심각성과 피해 수준에 대해 대체로 심각하다는 의견을 보이고 있어 사회적으로 방송콘텐츠의 저작권 보호가 시급히 해결되어야 할 사안이라는 공감대가 이루어져 있음을 알 수 있다. 특히 저작권자들은 방송콘텐츠의 불법이용으로 인해 시청률 감소와 VOD 매출액 축소 등의 직접적인 피해를 입고 있어 저작권 보호의 필요를 더욱 절감하고 있다.

방송콘텐츠 불법유통의 원인은 각 참여주체들도 지적하고 있듯이, 방송콘텐츠 유통의 기술적 환경 변화와 그에 미치지 못하는 이용자들의 인식과 제도의 미흡의 원인이 있다. 경제적 피해가 가장 심각한 저작권자를 중심으로 단속을 위주로 한 지구책 마련이 시도되고 있지만 방송콘텐츠의 공공재적 성격과 무료 이용 관행 등으로 인해 이용자의 저작권에 대한 올바른 인식의 확산과 방송콘텐츠의 합법적 이용은 아직 갈 길이 멀다. 아울러 관련 법과 제도의 마련은 기술의 발전 속도를 따라가기에는 너무 더디기만 하다.

방송산업 관련 참여주체들은 가장 직접적인 원인을 제공한다는 이유로 ISP에게 방송콘텐츠 불법유통이 만연하게 된 책임을 묻고 있다. 그러나 법적인 구속력이 없는 상태에서 불법유통에 따른 간접적 이익을 받고 있다는 이유만으로 ISP를 처벌하거나 사업의 확대를 막을 수는 없을 것이다. 또한 이용자의 인터넷 상 활동을 기반으로 사업을 벌이고 있는 ISP에게 적극적이고 자발적인 대책 마련을 기대하는 것도 무리가 있는 일이다.

이 같은 시장 실패에 대해 정부는 불법이용 근절 대책 마련에 적극적으로 나설 것을 끊임없이 요구받고 있다. 앞으로 문화콘텐츠 강국의 위상을 정립하고 차세대 성장 동력으로서 문화산업의 발전을 꾀하기 위해서는 방송산업과 관련된 각 참여주체들의 입장과 불법유통 근절 정책에 대한 장단점을 인식하여야 할 것이다.

규범적 대책과 기술적 보호조치는 대표적인 불법이용 방지 정책으로서 몇 가지 문제점을 안고 있다. 무분별한 단속과 처벌 위주의 정책은 시장의 혼란을 가중시키고 개인의 기본권을 침해할 소지가 있다. 특히 이용자에게 불법이용에 대한 책임을 물

어 처벌하는 것은 범법자를 양산하고 합법적인 방송콘텐츠 이용까지 위축시켜 산업 전반에 해가 될 우려가 있다. 또한 군소업체가 난립하는 상황에서 모든 인터넷 이용을 모니터링하는 데에는 사회적인 비용이 많이 소모되는 반면 그 효과는 그리 높지 않다.

한편 기술적 보호조치의 경우 방송콘텐츠의 불법유통을 원천적으로 차단할 수 있고 관련된 사업자간 갈등의 소지를 줄일 수 있지만, 다양한 기술명세가 존재하고 개별적 저작권자가 부담하기에는 비용이 너무 많이 들어가 개별 기업이 개발에 대한 비용을 감당하기는 무척 어려운 실정이다. 또한 이용자의 경우 기술적 보호조치를 통한 다양한 사적 이용의 가능성이 차단됨으로써, 오히려 시장이 축소될 가능성이 존재한다. 이에 정부 차원에서의 지원이나 주도를 통해 필요한 기술 표준의 확립 등의 역할과 동시에 이용자의 편의를 보장하면서도 저작권자의 권리를 보호할 수 있는 기술적 보호조치의 개발이 필요하다.

### Ⅲ. FGD 조사결과

#### 1. 조사설계

FGD(Focus Group Discussion)은 정성적 조사의 일종으로 참석자들 간의 상호작용과 자유로운 대화 분위기에서 폭넓고 심층적인 자료를 수집할 수 있는 방법이다. 집중도 높은 논의를 통해 심도 깊은 내용 파악이 필요할 경우에 채택한다. 본 연구에서는 심층면접과 더불어 FGD를 통해 각 참여주체별 입장에 대한 심도 있는 논의를 유도하고자 하였다. 심층면접에 참여한 응답자 중 참여주체별로 대표자 6인을 선정하여 FGD를 실시하였다. 참여자는 선별 시 ‘심층면접을 통해 얼마나 활발히 의견을 개진하였는가?’, ‘심층면접 시 독창적이고 주체적인 시각을 가지고 있어 토론에 활발히 참여할 수 있는가’, ‘다른 참석자들과 직급이나 나이가 너무 차이가 나지 않는가?’, ‘각 참여주체를 대표할 수 있는가?’ 등의 고려사항이 판단 기준이 되었다.

각 참여주체별 프로파일은 <표 6-13>과 같다. 토론은 심층면접에서 물어보았던

주제들을 토대로 서로의 입장을 확인할 수 있도록 발전시켰다. 구체적으로 ‘불법유통의 심각성 및 피해 정도’와 ‘불법이용에 대한 원인과 책임’, ‘규범적 대책과 기술적 대책의 예상 효과와 한계점’, ‘기술적 보호조치의 법제화 논의’, ‘불법이용에 대한 해법’, ‘향후 전개 방향에 대한 평가’ 등의 논의가 진행되었다.

<표 6-13> FGD 참여자 프로파일

구분	소속
A	규제기관
B	R&D 업체
C	지상파방송사 기술연구소
D	지상파방송사 i업체
E	P2P 업체
F	이용자

## 2. 조사결과

### 1) 불법유통의 심각성 및 피해

심층면접에서와 마찬가지로 FGD에서도 방송콘텐츠 불법유통의 심각성과 피해 수준에 대한 토론이 이루어졌다. 심층면접에서의 결과와 비슷한 양상으로, 방송관계자(지상파방송사 기술연구소, 지상파방송사 i업체)는 불법이용에 따른 심각성 및 피해 정도가 크다는 입장을 밝혔으며, 나머지 참여주체들은 심각성과 피해 정도를 상대적으로 낮게 평가하는 경향이 있었다. 방송사의 경우, 불법 다운로드와 플랫폼의 다원화에 따라 실제 매출감소를 체감한다고 응답하였고, 규제기관의 경우, 방송콘텐츠는 영화나 음악에 비해 상대적으로 심각성이나 피해가 적다는 의견을 표명했다.

<표 6-14> 불법유통의 심각성 및 피해 수준에 대한 평가

평가자 \ 심각성/피해	매우 심각/피해	약간 심각/피해	보통
규제기관			★▼
DRM 업체		★	▼
지상파방송사 기술연구소	★	▼	
지상파방송사 i업체	★▼		
P2P 업체		★	▼
이용자		★▼	

★ : 심각성 평가, ▼ : 피해 정도 평가

지상파방송사 계열사인 이른바 ‘i업체’들은 방송콘텐츠를 합법적으로 서비스하는 주체로서 불법이용의 직접적인 피해자이기 때문에 체감하는 불법이용의 심각성이나 피해 수준이 다른 참여주체들이 체감하는 것보다 훨씬 높다. 그러나 다른 주체들의 가지고 있는 불법이용에 따른 피해에 대한 인식은 다소 차이가 있었다. 이들은 피해의 심각성을 그리 높지 않게 판단하는 근거로 방송콘텐츠의 경우 지금까지 주 수입원이 광고였고 관련 상품을 통한 파생성이 존재하기 때문에 음악이나 영화에 비해 피해 정도가 덜 하다는 점을 지적했다. 규제기관의 의견은 이러한 인식을 잘 반영한다.

· 지상파방송 I업체

“매출이 보면 매년 3분의 1씩 줄어요. ‘월화’ ‘수목’ ‘주말’ 세 개 드라마, 그 다음에 예능 주요 프로그램들만 갖다가 불법으로 많이 이용을 했죠. ‘월화’ ‘수목’ ‘주말’ 드라마 3개 합친 거 매출이 (일일드라마)우리의 성, 짧은 층이 보지도 않는 그 한 개 드라마만큼 (매출이) 안 나온다고요”

“드라마 하나 만들면 요즘 60억에서 100억 정도 가지 않습니다. 보통, 적게 가도 40억씩 가는데...다른 시장, 다른 매체나 웹이나 해외시장을 생각하고 (제작)했던 거였거든요 ”

· 규제기관

“피해액으로 보면 음반이나 영화에 비해서는 좀 보통이지 않을까, 상품화 같은 파생성이 크지 다운로드 시장이 크다고 생각을 안 하는데...”

그러나 이와 같은 인식은 영화와 음악과 같은 다른 콘텐츠에 비해 상대적으로 피해 수준이 낮다는 것이지, 절대적인 심각성이 덜 하다는 의미는 아니다. 방송콘텐츠

산업의 질적인 성장을 위해서는 높은 제작비를 요하는 고급 콘텐츠의 생산이 필요하고, 불법 다운로드로 인해 파생상품의 판매가 저조하고 시청률 저하로 광고매출도 하락하고 있다는 측면을 볼 때 불법이용에 의한 피해를 줄이는 일이 시급하다는 결론을 내릴 수 있다.

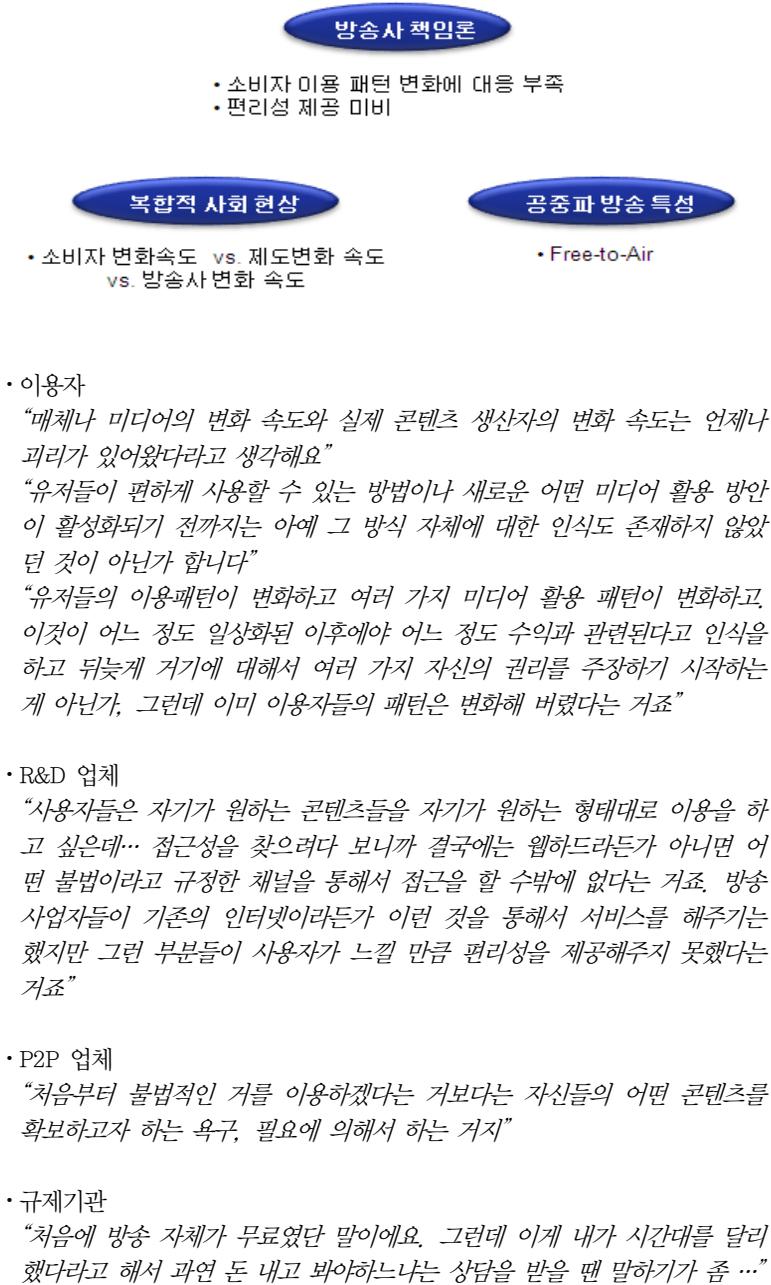
## 2) 불법이용에 대한 원인과 책임

불법이용에 대한 원인과 책임에 관한 토론에서도 심층면접에서 언급되었던 내용들이 다시 논의되었다. 불법이용에 대한 원인으로 참여자들은 ‘방송사의 책임’과 ‘복합적 사회 현상’, ‘지상파방송 특성’의 세 이유를 꼽았다. 참여자들은 방송사가 소비자의 방송콘텐츠 이용패턴의 변화에 신속하게 대응하거나 편리성을 제공하는데 실패함으로써, 이용자들이 불법콘텐츠를 찾도록 하는데 일조했다는 것에 대체적으로 동의했다. 이용자들은 방송사업자들이 인터넷을 통해 제공하는 서비스를 자신들이 원하는 형태로 이용하길 원하지만, 자신의 콘텐츠만을 VOD 형태로 서비스하는 방송사들의 경직된 서비스 방식으로 인해 이용자의 욕구를 만족시키지 못하고 있다는 것이다.

소비자의 욕구를 따라가지 못했다는 방송사의 책임은 다시 복합적 사회 현상으로 이해될 수 있다. 소비자의 변화 속도와 이를 가능하게 하는 기술적 변화는 매우 빠르게 진행되는 반면, 제도나 방송사의 서비스 변화속도는 그에 미치지 못할 수밖에 없다. 그로 인해 자신들이 원하는 서비스를 제공받지 못하는 이용자들은 그들 스스로의 방식으로 콘텐츠를 소비하는 방법을 고안해 내고 활용하게 되는데, 이용자들이 많지 않던 초기에는 크게 문제되지 않다가 나중에 수익성이 있다고 판단한 저작권자들이나 방송사가 권리를 주장하게 되면서 불법이용의 이슈가 발생하게 된다.

불법이용에 대한 또 다른 원인으로, 지상파방송에서는 콘텐츠가 무료로 제공되는 관행이 제시되었다. 이용자들 중에는 텔레비전을 통해 무료로 시청하던 프로그램을 시간대를 달리해서 본다는 이유로 비용을 지불해야 한다는 것에 동의하지 못하는 사람들이 많이 존재한다는 것이다.

## <그림 6-11> 방송콘텐츠 불법복제의 원인 분석



위에 언급된 원인에 대한 방송사의 입장은 다소 차이가 있었다. 방송사가 편리성

제공에 미비했다는 점에서는 방송사의 구조상 웹하드나 P2P와는 경쟁할 수 없다는 입장을 보였다. 우선 이용자의 업로드를 콘텐츠의 공급원으로 하는 웹하드는 개별 방송사가 자체적으로 만들거나 고가로 구입한 콘텐츠를 공급하는 방송사보다 훨씬 더 풍부한 콘텐츠를 제공할 수밖에 없다. 뿐만 아니라 콘텐츠 공급에 비용이 거의 안 들고 노동력이 저렴하면서 인프라 투자도 크게 필요하지 않아 서비스 공급이 공짜 내지는 공짜에 가깝게 이루어 질 수 있다는 것이다.

또한 지상파방송이 무료라는 인식에 대해서는 시대의 변화에 따라 변화할 필요성을 언급하였다. 콘텐츠 창작이 사업으로 변모하고 대규모의 자본투입이 요구되는 현 상황에서 무료로 제공되는 것은 불가능하다는 것이다. 더욱이 지상파 시청율의 감소로 방송광고 수입이 감소함에 따라 부수적인 수입은 더욱 절실하게 되었고 지금까지 방관되었던 방송콘텐츠의 불법이용에 대한 단속과 합법화가 필요하게 되었다는 점도 강조됐다.

• 지상파방송사 i 업체

“웹하드가 콘텐츠가 다양하면서도 저렴한 노동력을 충분히 활용할 수 있는 측면, 적은 인프라 투자로 서비스가 가능합니다. 그래서 공짜 내지는 공짜에 가깝죠”

“베이징 올림픽이라든지 김연아 경기 같은 거 가지고 왔는데 그렇게 하면 판권 같은 거를 안 팔겠죠”

“할리우드에서 그런 얘기를 하지 않습니다. 한국에는 영화 판권 못 팔겠다. 팔아도 방송 판권 나중에 팔아야 된다”

“콘텐츠 기획을 한다는 거는 창작인데, 창작이라기보다는 사업이라고 봐야 될 것이거든요. 사람을 뽑고 자본을 투하하고 마케팅 전략을 세워서 하는 사업을 하는 건데 그거를 그냥 갖다 쓴다는 거는 있을 수 없다고 보는 거구요.”

“사법 당국/정책 당국 같은 데서 조금 더 룰을 지킬 수 있게 관리를 해주면...”

“파파라치 좋은 제도는 아니지만은 단속을 한다고 하니까 그때부터 룰을 지키듯이...”

• R&D 업체

“방송 사업자 입장에서 보면 더 많은 보호가 이뤄지길 바라고 있고 이용자 입장에서 보면 더 많은 이용 편리성이 제공됐으면 하는 게 있는데, 그 겹을 좁혀나갈 방안을 강구해야지, 상대방을 공격만 하는 것은 바람직하지 않아...”

“공영방송 콘텐츠에 대해서 시청자들에게 허용해 줄 수 있는 범위까지는 방송사업자가 이런 거까지 허용 할 수 있다고 하는 부분을 너그러운 마음으로 오픈해 줄 수 있을 거 같고, 그렇지만 이리이러한 부분은 절대 안 된다는 부분은 사용자의 동의를 얻어서 그런 부분은 더 단속을 강화한다든가 이런 부분이 필요 할 거 같아요”

• P2P 업체

“TV에서나 여론 조사에서 나오지만 저작권을 보호해야 된다는 당위성에 대해서는 우리나라 국민들 90퍼센트에 가까운 사람들이 대부분 그거는 알고 있거든요. 다만 어디까지 저작권을 보호해야 되는 것이냐 아니냐. 그런 현실적인 인식이 약하다는 거지...”

방송콘텐츠의 합법적 이용이 활성화되기 위해서는 방송사업자와 이용자의 입장 차이를 인정하고, 이용자 및 사업자에 대한 일방적인 요구보다는 방송사업자의 저작권 홍보노력과 이용자의 저작권에 대한 이해가 선행되어야 한다는 의견이 나왔다. 아울러 개인의 편의성과 상충하는 저작권 보호를 위해 저작권 보호의 범주가 보다 명확하게 구분되어야 한다는 의견이 개진되었다.

### 3) 규범적 대책과 기술적 대책

불법이용을 근절시키기 위한 대책으로 규범적 대책과 기술적 대책이 논의되었다. 참여자들은 규범적 대책과 기술적 대책이 모두 필요하지만, 기술적 대책이 기본적으로 마련된 상태에서 규범적 대책이 적용되어야 한다는 의견이 다수였다. 규범적 대책이 무리하게 적용될 경우 관련 산업이 위축되거나 시장의 왜곡을 초래할 수 있다는 염려 때문이다. 규범은 최소한의 권리보호를 위해 적용되어야 한다는 목소리도 있었다. 아울러 규범적 대책의 효과적인 시행을 위해서는 기술적 기반이 마련되어야 한다는 측면에서도 기술적 대책이 규범적 대책에 선행해야 한다는 주장을 뒷받침 하는 논리로 제시되었다. 그러나 기술적 대책의 한계점으로 해킹 등의 방법을 통해 기술적 보호 장치가 무력화 되는 경우가 많다는 점을 지적하며 기술적 보호 장치의 마련으로 불법이용에 수반하는 비용을 높이면서 이용자의 의식을 높여야 한다는 의견도 있었다.

한편 방송사는 기존의 법이나 제도는 충분하지만, 단지 이를 단속하거나 관리하는

데 소홀한 측면이 없지 않다고 주장하면서 확실한 규범의 적용을 촉구하는 주장도 펼쳤다.

• P2P 업체

“기술적 대책이 우선되어야 된다고 보고요. 기술이 병행하고 제도가 따라가야지 규범이 먼저 나가고 기술이 뒷받침 되는 거는 힘들다고 보거든요. 규범적 대책이 지금 더 세졌지 않았습니까. 분명히 구속까지 시켜버리고 각 업체들이 굉장히 위축되어 있는 상황임에도 불구하고 그런 실제 내는 벌금 이랑 작은 형사처벌보다 수익이 있으니까 먼저 뛰어 들었다가 빠지고 각종 편법들이 더 많이 생기더라고요. 해외 서버를 두고 해외 유통망을 통해서 그런 서비스를 하다가 빠지고. 그러니까 규범적 대책이 선행이 강하게 될 수록 시장왜곡을 하게 되죠”

• 규제기관

“규범 그 자체에 대해서는 더 할게 없고요. 집행하고 실제 단속 활동을 하느냐 지금까지 조금 미흡했던 게 사실인데. 작년에 저작권 보호 센터가 생겼고, 자동추적 시스템도 계속 개발하고 그렇게 하기 때문에. 결국 그렇게 하면 기술적으로 가야 되지 않겠느냐. 규범이라고 하는 부분은 가장 최소한의 권리자들의 권익을 보호하기 위해서 가장 낮은 수준의 합의가 규범의 어떤 수준이라고 생각이 들거든요. 이 규범으로 해결할, 만족하지 못하는 그런 권리자나 사업자 같은 경우에는 다른 차원에서 그것을 보호할 수 있는 방법을 찾아야 되는데. 그 부분이 저는 기술적 보호 조치라고 생각이 듭니다”

• 지상파방송사 기술연구소

“기술적 보호 조치는 암만 한다고 해도 결국은 뺄꾸나는 데가 생기기 마련이거든요. 모든 불법적인 거는 다 편한 겁니다. 제가 여기서 운전을 해가지고 사무실로 가는데 뭐 하러 제가 그러면 신호등을 지키고 차선을 지키고 갑니까? 저작권을 침해하면 안 된다는 기본적인 인식이 제일 먼저 있어야 그 다음에는 규범도 있고 만일을 대비해서 기술적 보호도 있는 거지”

• 지상파방송사 I업체

“기술적으로 하는데요. 확실하게 단속 내지는 관리를 해줘야 된다는 거죠. 저는 법 충분하다고 보고요”

#### 4) 기술적 보호조치의 법제화 논의

방송콘텐츠의 불법이용을 원천적으로 차단하는 수단으로서 기술적 보호조치의 법제화에 대해 참여자들은 대부분 동의하였다. 그러나 기술적 보호조치의 법제화에 있

어 고려해야 할 요인으로 사회적 비용과 편익과의 비교와 각 참여주체들의 합의 도출 및 공조의 필요성 등이 고려되어야 한다는 의견이 많았다.

방송콘텐츠의 경우 공공재적 성격으로 인해 기술적 보호조치가 시장에서 자생적으로 발생하기 어렵다. 또한 방송콘텐츠의 감상이 가정에서 사용되는 텔레비전에서부터 휴대용 단말기, 휴대폰 등에 이르기 까지 다양하기 때문에 각 기기에 해당하는 기술적 보호조치를 개발하기 위해서는 많은 비용이 소모된다는 특징이 있다. 토론 참여자들은 기술적 보호조치의 개발에 따른 비용을 누구에게 귀속시킬 것인지에 대한 문제가 선행되어야 한다고 주장하였다.

아울러 방송콘텐츠에 대한 기술적 보호조치를 적용할 경우, 방송 시점부터 기술적 보호 장치가 작동해야 하기 때문에 지상파 방송사와 수신기기를 만드는 기업체의 공조가 중요 하다고 강조하였다.

· 규제기관

“이게 비용 대비 효과가 있을까 하는 고민을 했었어요. 비용 대비 효과 차원에서 효과가 클까. 만약에 전부 다 홈 네트워킹을 만들어버리면 다운로드 시장은 죽지 않을까요? 지상파이기 때문에 방송을 보내는 방송사와 수신기기를 만드는 회사와 다 같이 인터랙티브해야만 효과가 있는 거잖아요. 국가 차원에서 과연 그만큼 돈을 투자하고 그게 현실성이 있는가? 만약에 그 사업을 추진한다면 비용 대비 효과 부분에 대해서 설득할 수 있는 자료가 부족하지 않을까. 이것을 갖다가 개발하고 해야 될 필요성이 만약 그렇게 시장이 형성됐다 싶으면 그렇게 해야 되겠죠. 그런데 법으로 강제해야 될 거는 아니라고 저는 생각합니다. 저작권법으로 강제할 수는 없다는 사례도 없고, 방송법이나 다른 법에서 하는 거는 모르겠습니다”

· R&D 업체

“그게(법제화) 필요하기는 해요. 필요하기는 하는데. 거기서 가장 중요한 게 이게 일반적인 영리를 목적으로 하는 그런 콘텐츠라고 한다면 시장에서 알아서 하거든요”

“단돈 뭐 백억, 이백억을 가지고 해결될 수 있는 상황은 아니고, 백억, 이백억을 가지고 기술개발을 할 수는 있겠죠. 그런데 이게 실제 가전기기에 들어가서 내 가정에 어떤 기기에 탑재되기까지는 천 구백억, 천 팔백억 정도의 더 많은 정도의 그만큼 비용이 들어가게 되는데, 그 비용에 대해서 어떤 누가 부담을 할 건가 하는 부분에 대해서 어떤 해결책이 마련되지 않으면 시행하기 힘들 거 같아요. 단순히 어떤 기술적인 해결책만을 모색하는 게 아니라 사실 사회적인 편익이라든가 사회적인 부담 비용 이런 부분까지 다 감안을 해서 결정이 되어야 될 문제가 아닌가 그렇게 생각이 됩니다”

## IV. 소결

한국은 현재 IT 강국을 기반으로 콘텐츠 강국으로 전진하는 다리를 건너는 중이다. 이미 마련된 세계 최고수준의 IT 인프라 토대 위에 세계 최고수준의 방송콘텐츠 온라인 유통 시스템을 구축한다면, '글로벌 콘텐츠 빅5' 실현은 훨씬 앞당겨 질 수 있을 것이다. 그러나 불법적인 방송콘텐츠의 유통은 콘텐츠 강국으로 가는 길의 걸림돌이 분명하다. 본 조사에서 알 수 있듯이 저작권자뿐만 아니라 일반 이용자들도 방송콘텐츠의 불법유통이 심각한 수준에 이르렀다는 사실에 동의했고, 이들은 방송콘텐츠가 디지털 환경에서 유통될 때 피해의 수준이 더욱 증가할 수 있다고 예상했다.

불법유통의 원인과 대처 방식에 대해 각 참여주체들은 조금씩 다른 의견을 보이고 있음을 확인할 수 있었다. 저작권자들은 불법유통의 원인에 대해 ISP에게 주요한 책임이 있다고 인식하고 있었고, 대응책도 ISP와의 공조를 통한 단속을 위주로 진행하였다. 한편 ISP의 경우, 저작권자들의 소극적 대처를 불법유통의 주요 원인으로 꼽으며 기술적 조치를 통한 사전적 예방에 힘쓰고 있음을 알 수 있다.

보다 효과적인 방송콘텐츠 불법이용의 차단 정책을 위해 각 관련 참여주체들의 서로 다른 의견과 차단정책에 대한 의견 수렴은 필수적인 과정이다. 본 결론에서는 심층면접과 FGD를 통해 알아본 각 참여주체들의 방송콘텐츠 보호조치에 대한 의견과 규범적 대책과 기술적 보호조치로 대변되는 불법유통 차단정책의 바람직한 실행 방향에 대해 정리해 보도록 한다.

### 1. 디지털 전환에 따른 불법이용 대책 마련의 시급성

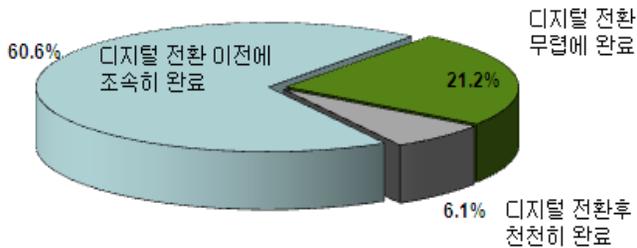
응답자들은 디지털 방송 전환에 따라 불법이용이 더욱 증가할 것으로 예상하고 있었다. 디지털 전환 후에 불법유통이 더 늘어날 것으로 전망하는 응답(54%)이 큰 변화가 없을 것이라는 전망(33.3%)보다 우세하였다. 변화가 없을 것이라는 의견의 이유에는 방송콘텐츠 시장의 크기가 정해져 있기 때문에 변화가 없을 것이라는 응답과 디지털 전환과 불법 이용은 별개의 것이라는 응답이 존재하였고 오히려 불법유통이 줄어들 것이라는 소수 의견도 있었다. 즉, 디지털 전환이 이루어지면 인터넷 등을 통해 굳이 방송콘텐츠를 볼 필요 없이, 가정 내의 TV를 통해서 쉽게 소스를 구할 수

있으리라는 의견이었다.

그러나 이 같은 낙관적인 전망은 몇 가지 문제가 해결되기 전에는 현실적이지 못하다. 인터넷에 불법적인 방송콘텐츠가 유통되는 상황에서 이용자들은 보다 풍부한 콘텐츠를 제약 없이 이용할 수 있는 인터넷을 통해 소스를 구하려 할 것이기 때문이다. 또한 디지털TV의 등장과 함께 시도될 새로운 비즈니스 모델은 방송콘텐츠를 방송사의 편성과 상관없이 자유로운 시간과 원하는 단말기에서 감상할 수 있도록 하는 것이다. 이 같은 새로운 비즈니스 모델의 성공적인 정착을 위해서는 인터넷에서 유통되는 무분별한 방송콘텐츠의 불법유통의 근절이 선행되어야 할 것이다.

이러한 문제의식은 응답자들의 불법이용 대책 마련 시기에 대한 응답에서도 잘 나타난다. 응답자들은 디지털TV 서비스가 제공됨에 따라 불법이용 대책이 마련되어야 하는 시기에 있어서는 보호조치를 디지털 전환 이전에 조속히 완료해야 한다는 의견이 60.6%로 다수를 차지하였고 일부 MPP, IPTV, ISPs 사업자 및 행정기관/법조계의 경우 디지털 전환 무렵에 완료하면 된다는 의견을 제시하였다. 이처럼 방송콘텐츠 불법이용에 대한 대책은 디지털TV 서비스의 성공적인 안착을 위해 시급하게 해결되어야 할 문제라 할 수 있다.

<그림 6-12> 불법이용의 대책 마련을 위한 적정 시기

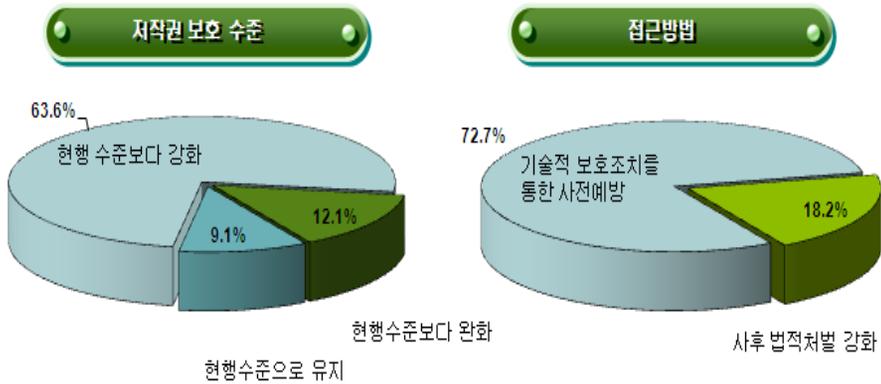


## 2. 불법유통 차단정책의 구현 조건

불법이용 대책 마련의 시급성과 함께 조사에 참여한 응답자들은 차단정책의 방향에 대해서도 어느 정도 합의를 이루었다. 심층면접에서 각 참여주체들은 방송콘텐츠

불법유통을 차단하기 위해서 저작권 보호 수준의 강화가 필요하다는 것에 대체적으로 동의하고 있었으며, 그 방안으로는 법이나 제도를 통한 사후 제재보다 기술적 보호조치를 통해 불법유통 행위를 사전에 차단하는 것이 방송산업의 발전과 사회 전반의 공공적 차원에서 더 유익하다는 의견이 주를 이루었다.

<그림 6-13> 불법유통 방지를 위한 바람직한 정책방향



마찬가지로, FGD에 참여한 응답자들은 규범적 대책과 기술적 보호조치가 모두 필요하지만 기술적 보호조치가 선행된 상태에서 규범적 대책이 적용되는 것이 바람직하다는 의견을 보였다.

• ISPs

“기술적 대책이 우선되어야 한다고 보구요. 기술이 병행하고 제도가 따라가야지 규범이 먼저 나가고 기술이 뒷받침 되는 거는 힘들다고 보거든요. 규범적 대책이 지금 더 세졌지 않았습니까. 분명히 구속까지 시켜버리고 업체들이 굉장히 위축되어 있는 상황임에도 불구하고 그런 실제 내는 벌금 이랑 작은 형사처벌보다 수익이 있으니까 먼저 뛰어 들었다가 빠지고 각종 편법들이 더 많이 생기더라구요. 해외 서버를 두고 해외 유통망을 통해서 그런 서비스를 하다가 빠지고, 그러니까 규범적 대책이 더 강해질수록 풍선효과로 인한 시장왜곡이 심해질 거라고 생각해요.”

• 규제기관

“규범 그 자체에 대해서는 더 할게 없구요. 집행하고 실제 단속 활동을 하느냐 지금까지 조금 미흡했던 게 사실인데, 작년에 저작권 보호 센터가 생

겼고, 자동추적 시스템도 계속 개발하고 그렇게 하기 때문에, 결국 그렇게 하면 기술적 보호조치로 가야 되지 않겠느냐 하는 생각인거죠.”

· 기술개발

“규범이라고 하는 부분은 가장 최소한의 권리자들의 권익을 보호하기 위해서 가장 낮은 수준의 합의가 규범의 어떤 수준이라고 생각이 들거든요. 이 규범으로 해결할, 만족하지 못하는 그런 권리자나 사업자 같은 경우에는 다른 차원에서 그것을 보호할 수 있는 방법을 찾아야 되는데, 그 부분이 저는 기술적 보호 조치라고 생각이 듭니다.”

· 웹하드, P2P 사업자

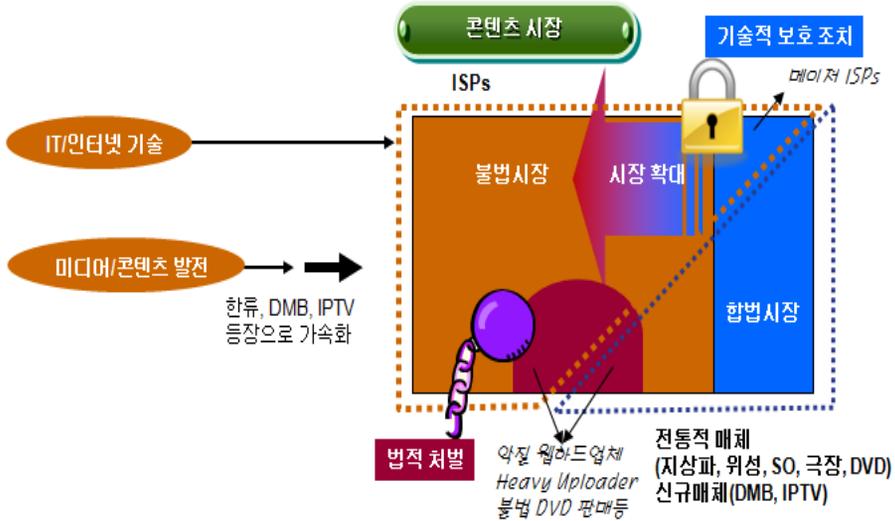
“사용자들에 의해서 주고받고 하는데 이게 저작물인지 아닌지를 식별할 수 있는 방법이 없거든요. 그러니까 방법을 만들어주지 않는 상태에서 저작물에 대한 유통을 하지 못하게 그것을 요구를 한다 라고 하는 것은 굉장히 받아들이기 어려운 요구를 하고 있는 거라고 생각합니다.”

“저작물로 보호가 되고 있는 걸로 쉽게 알아낼 수 있는 이런 장치들을 그 콘텐츠에 담아서, P2P 사업자들이나 웹하드 사업자들이 쉽게 그런 부분들을 필터링해서 쓸 있다고 한다면 좋을 텐데 말이죠.”

FGD를 통해 토론 참여자들은 방송 콘텐츠를 보호하여 창작의욕을 고취시키면서도 관련 산업을 육성할 수 있는 방법으로 콘텐츠의 추적기술을 제한하였다. 플래그등을 콘텐츠에 삽입하여 이용자는 자신이 감상하고 있는 콘텐츠의 저작권이 보호되고 있다는 사실을 인지하고 웹하드나 P2P 사업자들은 간단한 필터링을 통하여 저작물의 무단 이용을 막을 수 있다는 것이다.

현재 방송콘텐츠 불법유통의 심각성은 빠른 속도로 변화하는 콘텐츠 이용의 기술적 환경과 그 속도에 부합하지 못하는 법적, 제도적 기반에 있다고 할 수 있다. 향후 방송콘텐츠 불법유통을 방지할 수 있는 정책적 방향도 기술의 환경 변화와 그에 따른 소비 행태를 반영할 수 있어야 할 것이다. 지금까지 기술적 환경의 변화IT/인터넷 기술이 먼저 앞서 나갔지만, 후속적으로 미디어 환경 변화도 가속화됨에 따라 소비자의 행태 변화를 돌이킬 수는 없는 상황이므로 기술적 보호조치를 통해 시장을 확대하는 동시에 제도적 정비를 통해 방송콘텐츠 불법유통을 처벌할 수 있는 방안이 마련되어야 할 것이다.

<그림 6-14> 방송콘텐츠 불법이용에 대한 해법



### 3. 정책적 함의

각 참여주체들의 의견을 종합해 볼 때, 불법유통의 근본적인 원인은 이용자의 인식에서부터 정보통신 기술의 내재적 특성에까지 복합적인 성격을 띠고 있다. 앞으로 디지털TV가 보급되고 방송콘텐츠가 디지털화되어 전송되면 이용자들은 더욱 쉽게 저작물을 타인과 불법적으로 공유하고 이를 이용해 경제적인 이득을 취할 수 있는 요인이 더욱 커질 것으로 예상된다. 이에 방송콘텐츠의 불법적인 이용을 막기 위해서는 규범적 조치와 기술적 보호조치가 복합적으로 이루어지면서 각 참여주체들의 노력이 병행되어야 할 것으로 판단된다.

본 조사를 통해서도 각 참여주체들의 불법이용 근절조치에 대한 입장을 정리함으로써 규범적 조치와 기술적 보호조치가 방송콘텐츠 산업에 미칠 영향을 예측해 보고 정책적 함의를 도출해 보고자 했다. 이해관계 참여주체 중 콘텐츠 이용자의 응답처럼, 현 저작권자들의 서비스는 이용자의 다양한 욕구를 만족시키지 못하고 있다. 지금까지 방송사의 주요 전달 채널은 텔레비전이었고 아날로그 방식의 전송이 주요 수단이었던 시대에 타 단말기를 통한 콘텐츠의 소비는 주요 관심대상이 아니었음을 고

려한다면, 소비자의 욕구에 대해 발 빠르게 대응하지 못한 것은 어느 정도 수궁이 가는 일일 것이다. 다만 앞으로 디지털TV의 등장으로 인해 콘텐츠의 융합과 편재성이 강화되고 콘텐츠의 제작비용이 상승하는 시점에서, 콘텐츠의 유통과 소비로 인한 효용의 발생과 그로 인한 경제적 이득이 저작권자에게 귀속되는 비즈니스 모델의 구축은 시급히 해결해야 할 과제이다.

이를 위해 관련 행정기관과 사법당국은 보다 강력한 규범적 제도를 마련하고 단속을 통해 불법유통을 근절시키거나 기술적 조치로서 저작권 보호기술을 개발하는 방안을 모색할 수 있다. 규범적 제도의 시행의 경우, 불법적으로 경제적 이득을 취하는 자를 형사 처분하거나 제재를 가함으로써 저작권 보호에 대한 이용자의 인식을 고취시킬 수 있다. 그러나 웹2.0의 특성을 무시하고 일방적인 법적 규제만을 강요할 경우 이용자들의 참여와 다양한 형태의 이용을 막아 자칫 방송콘텐츠 산업의 발전을 저해할 가능성이 높다. 또한 불법과 합법의 명확한 구분이 쉽지 않고 단속의 비용이 많이 발생한다는 단점이 존재한다. 기술적 보호조치의 경우, 잠재적인 불법이용의 가능성을 최소화하면서 새로운 비즈니스 모델을 가능하게 하며 기술적 환경 변화에 따른 방송콘텐츠 불법 유통을 사전적으로 차단할 수 있게 하는 장점이 있다.

FGD를 통해 도출된 바람직한 차단정책의 방향에서 알 수 있듯이, 보다 실효성 있는 정책을 위해서는 규범적 대책과 더불어 콘텐츠 추적 기술과 같은 기술적 보호조치를 함께 활용하여 예방적 차원에서 불법유통을 근절할 수 있는 방안이 마련되어야 할 것이다. 좀 더 구체적으로, 정책의 우선순위와 각 대책의 적용수위를 조절하여 교통신호를 만들고(기술적 보호조치), 스쿨존도 시행하면서(법제화), 교통법규(단속)를 적용하는 수순이 된다면, 불법이용도 줄어들면서 방송콘텐츠 산업도 활성화시킬 수 있는 정책이 마련될 수 있을 것이다.

## 제7장

### 결 론





## I. 논의결과 요약

이 보고서는 2007년에 발간한 『방송콘텐츠 온라인 불법유통 현황 및 저작권 침해 유형 분석』(윤호진 외 4인)에 이어, 방송콘텐츠를 효율적으로 보호하기 위한 법제도의 개선방안과 기술적 보호조치의 적용가능성을 검토했다. 이를 위해 먼저 방송콘텐츠의 국내외 불법유통 실태와 저작권 보호현황을 살펴보았다. 2007년 보고서에 따르면, 웹하드나 P2P와 같은 파일공유 서비스와 스트리밍 서비스 등을 통해 방송콘텐츠를 불법적으로 이용해본 사람은 전체 조사 대상자 중 71.2%에 달하는 것으로 나타났다. 이는 전체 국민 10명 중 7명 정도가 방송콘텐츠의 불법유통에 관여하고 있는 것을 뜻한다고 할 수 있다.

방송콘텐츠의 불법적 이용 시 주로 사용하는 전송방식으로는 웹하드가 전체 응답의 60%로 가장 많았으며, P2P가 29%, 스트리밍 서비스가 11%의 비율로 나타났다. 또한 불법 유통 시 가장 많이 이용하는 콘텐츠 장르가 무엇이라는 질문에 1순위로 ‘국내외 영화’를 꼽았으며, ‘국내 방송물’과 ‘해외 방송물’은 각각 17%씩, 게임물이 7%, 기타 사무용 소프트웨어가 6%로 나타났다.

이처럼 자신들의 행위가 저작권법을 위반한 불법유통임에도 불구하고 계속 다운로드를 이용하는 이유에 대해서는 가장 많은 응답자들이 ‘원하는 시간에 편리하게 볼 수 있기 때문’(78%)이라고 답했고, ‘무료로 볼 수 있기 때문’이 65%, ‘다양한 프로그램을 검색하고 골라 볼 수 있기 때문’이 44%를, ‘프로그램을 동영상 파일로 소장할 수 있어서’가 22%로 뒤를 이었다. 주로 이용하는 방송물의 방영 시기가 1~2주 내의 최신 프로그램이라는 점을 생각하면, 결국 이용자들이 방송물을 다운로드 받아보는 가장 큰 이유는 시청이 여의치 않았던 최근의 방송분을 자신이 편한 시간에 편리하게 보기 위함이라고 유추할 수 있다.

이처럼 방송콘텐츠의 불법 다운로드가 만연되면서, 국내뿐만 아니라 중국을 비롯한 아시아 시장에서도 불법 복제품의 범람으로 적절한 수익을 창출하지 못하고 있는 것으로 확인되었다. 특히 중국 및 동남아 지역에서는 미국과 유럽·일본 등지에 비하여 저작권 집행 수준이 낮다는 점이 가장 큰 문제로 지적되고 있다. 한류의 영향으로 인하여 중국 및 동남아 지역에서 한국 방송 드라마에 대한 수요가 매우 많아졌으나, 이 지역에서는 저작권에 대한 인식 부족으로 저작권 침해가 갈수록 증가하고 있

으며, 다단계의 해외 페이퍼 컴퍼니를 통한 계약으로 저작권 침해에 대한 적발도 어려운 상황이다.

세계 주요 국가들도 방송콘텐츠를 비롯한 지적재산권의 가치를 알고 치열한 경쟁을 벌이면서, 저작권 보호에 막대한 자본과 시간을 투자하고 있다. 이는 지적재산권을 보호하고 육성하는 정책이 차후 국가 경제와 생존 전략 등에 큰 영향을 끼칠 것임을 알기 때문이다. 특히 또한 음악, 영화, 출판, 게임과 같은 문화콘텐츠가 다양한 사업 분야로 확장되고 전 세계적으로 소비되면서 엄청난 수익을 창출하고 있다. 세계적으로 흥행을 기록한 해리포터 시리즈는 1997년 출판된 이래 2006년까지 308조원의 매출을 올렸고, 이는 같은 기간 우리나라 반도체 수출 총액인 231조원보다 많은 금액이다. 또한 해리포터 작가인 조앤 롤링이 벌어들인 한 해 저작권료는 10억 달러로 빌 게이츠 마이크로소프트 전 회장이 한 해 배당금으로 받는 액수보다 두 배 이상 많다.

이와 같은 미디어 환경의 변화와 지적재산권의 중요성을 환기하기 위해 저작권 관련 주요 국제조약인 베른협약과 세계저작권협약, 로마협약 등의 주요 내용을 살펴보고, 미국·유럽·일본·중국의 저작권 관련 기관, 저작권산업의 규모와 동향, 방송콘텐츠 불법유통 현황, 저작권 보호정책의 실행과 관련된 입법동향 등을 기술했다. 예컨대, 일본의 경우, 디지털 시대를 맞이하여 방송정책의 초점을 브로드밴드 콘텐츠 영역에 맞추고 있으며, 콘텐츠가 다원적으로 활용될 수 있도록 브로드밴드 시장을 발굴하고 콘텐츠 유통 환경을 정비함으로써 문화적 다원성을 촉진시키는데 목적을 두고 있음을 강조했다.

다음으로 방송콘텐츠의 법적 개념과 저작권법에 따른 보호방안을 검토했다. 또한 이와 관련된 국내외 주요 국가들의 판례를 분석하고, 기술적 보호조치와 공익과의 갈등해소 방안을 논의했다. 저작권법상 방송콘텐츠의 개념을 분석하고, 저작권법의 제정 취지와 그동안의 변천사를 기술했다. 또한 저작권법을 비롯하여 부정경쟁방지법과 민법 그리고 디지털 환경 하에서의 새로운 입법 동향을 살펴보았다.

방송콘텐츠의 법적 보호와 관련하여 한국, 미국, 영국, 독일, 일본 등 주요 국가의 재판례를 비교 논의했다. 한국에서 가장 주목해야 할 판례로는 인터넷방송이 저작권법상의 방송에 해당하는지 여부에 관한 대법원 판결이다. 사안은 피고 한국기독교인터넷방송이 원고 극단 현대극장의 뮤지컬 공연(지저스 크라이스트 슈퍼스타)을 무단

녹화하여 1997년 12월 29일부터 2000년 7월 6일까지 피고의 인터넷 홈페이지에 올려놓음으로써 VOD 방식으로 인터넷 방송을 한 것에 관한 것이었다. 위 사건에서 원고는 피고의 행위가 복제권 및 방송권 침해에 해당한다고 주장하였다.

위 사건에서 대법원은 “방송에는 일반 공중으로 하여금 동시에 수신하게 할 목적으로 유·무선통신의 방법에 의하여 음성 등을 송신하는 것뿐만 아니라 그와 달리 방송이 서버까지만 송신이 되고 일반 공중이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 인터넷을 통하여 그에 접속하여 비로소 서버로부터 개인용 단말기까지 송신이 이루어지는 ‘인터넷방송’과 같은 전송도 포함된다”고 판시하였다.

미국의 경우, 디지털방송으로의 신속한 전환이 이행될 수 있도록 여러 가지 강제 규칙을 제정하였는데, 그 중에는 FCC가 2003년 11월 4일에 제정한 브로드캐스트 플렉 규칙이 있다. 이것은 디지털TV 등 디지털방송을 수신하는 기기들은 방송콘텐츠에 부가된 BF를 인식할 수 있도록 하여야 하고, 이러한 플렉이 부착된 방송콘텐츠에 대해서는 복제는 가능하지만 재전송은 불가능하도록 강제하는 것을 내용으로 한다. 그러나 이에 대하여 미국도서관연합(ALA) 등 여러 저작물 이용단체들은 FCC가 강제하는 BF의 유효성을 문제 삼으며 콜롬비아 연방항소법원에 소를 제기하였는 바, 법원은 2005년 5월 6일 BF를 발령할 권한이 FCC에 없다는 것을 이유로 BF가 무효라고 판시하였다.

한편 방송콘텐츠 보호를 위한 기술적 보호조치의 등장배경과 개발동향을 살펴보고, 방송콘텐츠 저작권 보호기술의 바람직한 적용방식과 필요조건 등을 제언했다. 브로드캐스트 플렉을 비롯하여, DTCP, CPRM, HDCP, CAS, DVB-CPCM, B-CAS/Dub 10, 워터마킹, 필터링 등 다양한 기술적 보호조치들의 특성과 장단점을 분석했다. 또한 기술적 보호조치를 암호화 및 복사 횡수 방식, 플렉 삽입 방식, 도메인에 기반을 둔 방식 등으로 분류하여 각각의 효과와 한계를 기술했다.

이와 같은 논의결과를 토대로 하여, 방송콘텐츠 불법유통을 개선하기 위한 기술적 보호조치를 도입하는 과정에서 야기될 수 있는 갈등프레임을 설명하고, 이에 근거하여 주요 참여주체별 입장을 심층 조사했다. 갈등프레임의 이해는 각 문제에 있어 해당 당사자들이 어떻게 문제를 구조화하여 이해하고 있는지, 그들의 목표에 대한 기대치와 선호도는 어떠한지, 그리고 그 이슈에 대하여 주장을 제시하면서 취하는 표현방식이나 절차 등은 왜 차이가 나는지를 이해하는데 도움이 된다. 상호간의 프레

임을 이해하는 것은 자신들과 타인의 사고방식 차이를 이해함으로써 이슈를 보는 다른 관점에 대한 상호 이해의 폭을 넓게 만들 수 있고, 나아가서는 문제해결의 단초를 제공할 수 있는 것이다. 그러므로 사회문제를 바라보는데 있어 프레임을 통한 분석은 갈등해결을 위해 도움이 되며 실질적인 협상 과정의 정립에도 많은 시사점을 준다고 볼 수 있다.

따라서 이 보고서에서는 방송콘텐츠의 생산과 유통, 이용에 관련된 참여자들을 중심으로 방송콘텐츠의 불법이용에 대한 심각성 및 피해 정도에 대한 인식 수준을 조사하고, 불법이용이 만연하게 된 원인에 대한 참여주체별 입장 차이를 확인한다. 또한 저작권 보호를 위한 제도로서 서로 상이한 성격을 보이는 규범적 대책(법·제도)과 기술적 보호조치에 대한 장점 및 부작용 등의 한계점에 대한 참여주체별 의견을 청취하였다. 아울러 효과적으로 방송콘텐츠의 불법유통을 차단하기 위한 정책적 방안을 토의함으로써 자연스럽게 모든 참여주체들이 동의할 수 있는 정책이 무엇인지 알아보려고 하였다.

구체적으로 각 이해당사자들에게 불법이용에 대한 가장 큰 책임을 지닌 주체가 누구인지를 물어본 결과, 불법이용에 대한 책임이 있다고 가장 많이 언급된 주체는 P2P나 웹하드, 포털 등 ISP로 조사되었다. 이는 여러 주체들이 P2P나 포털 등의 사업자들이 방송콘텐츠 불법이용의 활성화로 인해 사업기회가 확대되었고 데이터 전송에 따른 과금방식이나 광고수익, 가입자를 대상으로 한 광고 활동 등으로 경제적인 이득을 얻고 있다는 사실을 인식한 판단이라고 이해할 수 있다.

기술적 보호조치의 효과에 대해, 긍정적 응답이 42.4%, 부정적 응답이 36.3%로 나타났다. ‘보통이다’라는 응답을 부정적으로 볼 경우, 긍정적 응답과 부정적 응답이 비슷한 수준이라고 볼 수 있다. 현재의 기술적 보호조치의 효과에 대해서, 전체적으로는 5점 척도 기준으로 평균 3.1점을 보이며, 보통수준으로 평가하였다. 특히 주목할 것은 실제 불법콘텐츠 사용자들이 기술적 보호조치의 효과에 대해 가장 낮게 평가하였다는 것이다. 판단근거로는 방송산업에서 실질적으로 사용되어지는 조치들은 완벽하지 않고, 일반인 이외의 해커들과 같은 보호조치를 풀 수 있는 이용자들이 항상 존재한다는 점을 들었다.

한편 기술적 보호조치의 개선사항을 묻는 질문에 응답자들은 원천적 차단과 불법 이용자들을 추적할 수 있는 기술적 개선의 필요성을 제기하였다. 아울러 중소 기술

업체들로 인해 표준화의 어려움이 존재하므로 정부의 지원과 주도를 통해 국내 기술 개발의 필요성을 강조하였다. 또한 불법이용의 주된 원인 중 하나가 이용의 편의성에 있으므로 기술적 보호조치로 인해 이용환경이 저해되지 않아야 한다고 주장하였다.

## II. 방송콘텐츠의 효율적 보호를 위한 정책 제언

방송콘텐츠 보호 문제는 우리나라만이 아닌 대부분의 국가가 안고 있는 문제이지만 각 국가별로 법률, 규정 등이 다르며 사회적으로 중요시하는 가치가 다르다. 이에 따라 접근방법 및 해법이 다를 수 있다. 특히 디지털TV 방송콘텐츠 보호와 관련해서, 여러 이해 당사자(콘텐츠 제작자, 방송사업자, TV 수신기 및 기타 기기제조사, 소비자 등)의 이해가 대립되고 충돌이 일어날 수 있다. 따라서 여러 기술적 대안을 놓고 사회 전체적으로 각계각층의 참여를 통해 의견을 수렴해 나가는 방법밖에 없을 것이다. 그 과정 또한 시청자를 포함한 폭 넓은 관계자의 이해를 얻을 수 있도록 투명하게 결정되어야 할 것이다.

따라서 저작권법과의 충돌을 최소화(예를 들어, 최대한 사적 복제를 허용)하면서도 인터넷에 의한 대량 재배포를 막기 위한 방송콘텐츠 보호기술 개발이 필요하다. BF에서는 FCC가 직접적으로 제어를 하지 않고 승인된 기술의 라이선스 정책을 따르도록 함으로써 간접적으로 규제를 하고 있다. 이것은 결과적으로 소비자나 이용자가 특정 회사의 라이선스 정책에 따를 수밖에 없는 구조를 가져올 수 있기 때문에 소비자의 사적 복제 또는 공정 이용과 같은 저작권법이 허용하는 권익을 해칠 가능성이 상존한다. 따라서 기술적 보호조치는 콘텐츠를 보호하면서도 저작권법이 허용하는 이용자의 정당한 권익을 허용해야 한다.

또한 기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 법적 보호로 인하여 발생하는 공공이익과의 갈등 관계는 방송콘텐츠를 구성하는 개개의 저작물의 권리자 등이 CCL과 같은 자율적 해결 방안을 통하여 해소해 나가는 방안을 고려할 필요가 있다. 방송사업자가 방송콘텐츠의 권리자인 경우에 특히 CCL을 통한 공공이익과의 갈등 관계 해소 방안은 그 의의가 클 것이라고 생각한다.

기술적 보호조치에 의한 방송콘텐츠의 법적 보호를 논하는 것은, 인터넷 환경 아

래에서 방송콘텐츠를 제3자가 허락을 얻어 이용하고자 하는 경우 그 권리처리절차를 투명하게 하는 것과 직결되는 것이다. 따라서 방송콘텐츠의 이용허락절차가 신속하고 원활하게 이루어질 수 있도록 방송콘텐츠에 관한 권리집중처리 시스템을 활성화 하는 작업이 필요하다고 하겠다. 이와 관련하여, 기존의 저작권법 제도를 통한 권리처리절차나 저작권법 개정을 통한 권리처리의 원활화에는 한계가 있기 때문에, 별도의 독자 입법을 통하여 인터넷 환경 하에서 디지털콘텐츠의 권리처리를 간명하게 이루고자 최근 일본에서 제기되는 입법안의 동향에 관심을 가질 필요가 있다.

이 보고서의 제5장과 제6장에서 조사에 응답했던 대부분의 전문가 및 이해당사자들은 규범적 대책과 기술적 대책이 모두 필요하지만, 기술적 대책이 기본적으로 마련된 상태에서 규범적 대책이 적용되어야 한다고 주장했다. 규범적 대책이 무리하게 적용될 경우 관련 산업이 위축되거나 시장의 왜곡을 초래할 수 있다는 염려 때문이다. 규범은 최소한의 권리보호를 위해 적용되어야 한다는 목소리도 있었다. 아울러 규범적 대책의 효과적인 시행을 위해서는 기술적 기반이 마련되어야 한다는 측면에서도 기술적 대책이 규범적 대책에 선행해야 한다는 주장을 뒷받침 하는 논리로 제시되었다.

이처럼 방송콘텐츠 저작권 보호를 위한 기술적 보호조치의 경우, 방송콘텐츠의 불법유통을 원천적으로 차단할 수 있고 관련된 사업자간 갈등의 소지를 줄일 수 있지만, 다양한 기술명세가 존재하고 개별적 저작권자가 부담하기에는 비용이 너무 많이 들어가 개별 기업이 개발에 대한 비용을 감당하기는 무척 어려운 실정이다. 또한 이용자의 경우 기술적 보호조치를 통한 다양한 사적 이용의 가능성이 차단됨으로써, 오히려 시장이 축소될 가능성이 존재한다. 이에 정부 차원에서의 지원이나 주도를 통해 필요한 기술 표준의 확립 등의 역할과 동시에 이용자의 편의를 보장하면서도 저작권자의 권리를 보호할 수 있는 기술적 보호조치의 개발이 필요하다.

따라서 보다 실효성 있는 정책 집행을 위해서는 규범적 대책과 더불어 콘텐츠 추적 기술과 같은 기술적 보호조치를 함께 활용하여 예방적 차원에서 불법유통을 근절할 수 있는 방안이 마련되어야 할 것이다. 좀 더 구체적으로, 정책의 우선순위와 각 대책의 적용수위를 조절하여 교통신호를 만들고(기술적 보호조치), 스쿨존도 시행하면서(법제화), 교통법규(단속)를 적용하는 수순이 된다면, 불법이용도 줄이면서 방송콘텐츠 산업도 활성화 시킬 수 있는 정책이 마련될 수 있을 것이다.

## 참고 문헌

- 강태욱(2007). “디지털 방송콘텐츠 보호와 기술적 보호조치의 의무화”, 『Entertainment Law』, 박영사.
- 권장원(2000). “한국방송정책 환경에서의 사회적 연결망형성 및 변화에 관한 연구”. 서강대학교 대학원 박사학위논문.
- 김경제(1997). “TV 방송프로그램의 저작권”, 『법학연구』, 제38권 1호, 355.
- 김경환(2003). “일본정부, 시대에 부응하는 저작권 보호방안 모색”, 『방송/동향과 분석』, 통권 176호, 한국방송영상산업진흥원.
- 김기태(2008). 『웹 2.0시대의 저작권 상식 100』, 커뮤니케이션북스.
- 김대호(2003). “산업정책적 관점에서 본 디지털 지상파방송 추진 동인 연구 : 미국, 유럽, 한국에서 전자산업의 역할에 대한 비교를 중심으로”, 『한국방송학보』, 제17권 1호, 7~37.
- 김대호(2007). “방송콘텐츠 유통과 저작권”, 『방송연구』, 겨울호, 83~108.
- 김주섭·남제호(2008). “불법복제 콘텐츠 필터링 기술 동향 분석”, 『방송공학회지』.
- 김문형·남제호·홍진우(2006). “UCC의 동향과 전망”, 『ITFIND 주간기술동향』, 제1261호.
- 김문환(2007). “새해에는 불법 복제를 몰아내자”, 『소프트웨어저작권』, 1/2월호, 한국소프트웨어저작권협회.
- 김영덕(2003). “일본방송콘텐츠산업과 정책”, 『KBI 연구보고서』(03-23), 한국방송영상산업진흥원.
- 김원식·이상우·신호철(2005). “융합 환경의 네트워크·콘텐츠 규제: OECD 사례 및 시장 개방의 시사점”, 『KISDI 이슈리포트』(05-05), 정보통신정책연구원.
- 김향(2005). “2005 일본 방송계의 주요 동향”, 『방송/동향과 분석』, 통권 228호, 한국방송영상산업진흥원.
- 김현철(2004). “유럽연합, 저작권 집중관리에 관한 표준 입법 마련할 듯”, 『저작권 문화』, 제120호, 26~29.
- 김현철(2007). “한미 FTA 이행을 위한 저작권법 개정 방안 연구”, 저작권위원회, 109면.

- 김형준·김도학(2005). “영화저작권 관련 제도 및 계약 현황과 개선을 위한 연구: 영화저작권 침해 행위 단속 및 보상을 중심으로”, 『정책연구보고』, 한국영화제작자협회.
- 류중현(2008). 『현대 저작권의 쟁점과 전망: 1인 1미디어 시대 이용자와 저작자의 새로운 권리와 한계』, 커뮤니케이션북스.
- 박덕영(2007). “한·미 FTA 저작권 분야 합의 내용과 국내 법적 이행문제”, 『소프트웨어저작권』, 한국소프트웨어저작권협회.
- 박문석(1993). 『뉴미디어시대의 방송과 저작권』, 한국방송협회, 28면.
- 박석규(2007). “멀티플랫폼에서의 디지털콘텐츠 저작권 보호방안에 관한 연구: 기술정책을 중심으로”, 서울산업대학교 IT정책전문대학원 박사학위 논문.
- 박석규·전상권·이경희(2008). 『IPTV와 디지털 콘텐츠 저작권의 이해』, 진한 M&B.
- 박성호(1990). “저작물의 성립요건 및 보호범위”, 『국제법률경영』, 가을호.
- 박성호(1992). “영상저작물에 관한 특례규정’의 해석상 몇 가지 문제점”, 『계간 저작권』, 저작권심의조정위원회, 가을호, 56면.
- 박성호(1996). “정보의 디지털화에 따른 저작재산권의 대응방향”, 『계간 저작권』, 가을호, 70면.
- 박성호(2001). “지적재산권이란 무엇인가?”, 『정보화와 인권』, 진보네트워킹센터, 98~99.
- 박성호(2006). 『저작권법의 이론과 현실』, 현암사.
- 박성호(2007a). “지적재산권에 관한 헌법 제22조 제2항의 의미와 내용”, 『법학논총』, 제24집 제1호, 한양대 법학연구소.
- 박성호(2007b). “영화와 저작권법 제9조”, 『Entertainment Law』, 박영사.
- 박현주(2006). “일본 저작권법 개정 동향”, 『정보통신정책』, 제18권 제7호.
- 방석호(2004). “영상저작물과 방송”, 『계간 저작권』, 2004년 겨울호, 저작권심의조정위원회.
- 방석호(2007a). “글로벌디지털 시대의 저작권 문제: 한미 FTA를 중심으로”, 『방송연구』, 2007년 겨울호, 7~25.
- 방석호(2007b). 『디지털시대의 미디어와 저작권』, 커뮤니케이션북스.

- 서달주(2002). “독일 저작권법상의 작품성론(4)”, 『계간 저작권』, 겨울호, 18~19.
- 서달주(2007a). 『한국저작권법』, 박문각.
- 서달주(2007b). “독일 저작권법상의 작품성론(2)”, 『계간 저작권』, 여름호, 28면.
- 오승중(2007). 『저작권법』, 박영사.
- 오승중·이해완(1999). 『저작권법』, 박영사.
- 우제학(2006). “IPTV 콘텐츠 보호 기술의 비교”, 『한국콘텐츠학회논문지』.
- 윤상길·홍종윤(2004). “지상파 위성동시재송신 정책의 논쟁과정과 그 평가”, 『방송연구』, 제59호, 251~282.
- 윤석민(1997). “우리나라 방송정책 결정과정에 대한 체계이론적 분석: 통합방송법안의 입법시도와 그 실패를 중심으로”, 『의정연구』, 제3권 2호, 177~204.
- 윤석민·이현우(2008). “이명박 정부하의 방송통신 정책결정체계 재편과 방송정책의 변화 방향”, 『방송문화연구』, 제20권 1호, 35~68.
- 윤성옥(2008). “지상파 재송신의 저작권 인정 여부”, 『저작권문화』, 9월호.
- 윤호진 외(2007). “방송콘텐츠 온라인 불법유통 현황 및 저작권 침해 유형 분석”, 『KBI연구보고』(07-05), 한국방송영상산업진흥원.
- 이규홍(2009). “저작권법상 기술적 보호조치의 법적 보호에 관한 연구 — 헌법적 한계를 중심으로”, 연세대학교 대학원 법학과 박사논문.
- 이대희(2006). “방송통신융합에 따른 저작권 법제도의 개선방안”, 방송통신융합과 디지털콘텐츠 연속세미나 자료집.
- 이두영(2003). “디지털 딜레마”, 『중앙대 인문학연구』, 제36권.
- 이만제(2007). “동영상 UCC 전망과 과제”, 『KBI포커스』(07-09), 한국방송영상산업진흥원.
- 이상미(2005). “미국, 텔레비전 프로그램 불법복제 위협 증가”, 『방송/동향과 분석』, 통권 210호, 한국방송영상산업진흥원.
- 이양환(2007). “급속성장, 미국의 온라인 비디오 콘텐츠 이용”, 『방송/동향과 분석』, 통권 258호, 한국방송영상산업진흥원.
- 이재민(2006). “중국, 방송국의 불법복제 단속 강화”, 『방송/동향과 분석』, 통권 231호, 한국방송영상산업진흥원.

- 이재민(2007). “중국, 지적재산권 보호 의식 강화되나”, 『방송/동향과 분석』, 통권 264호, 한국방송영상산업진흥원.
- 이해완(2007). 『저작권법』, 박영사.
- 이호영·정은희·이장혁(2007). “웹 2.0시대 디지털 콘텐츠의 사회적 확산 경로 연구” 『KDI 연구보고』(07-03), 정보통신정책연구원.
- 임원선(2006). 『실무자를 위한 저작권법』, 저작권심의조정위원회, 293면.
- 장인숙(1996). 『저작권법원론(개정판)』, 보진재.
- 정경석(2008). “제호 또는 예명을 둘러싼 법적인 문제점”, 『인권과 정의』, 8월호, 21면.
- 정상기(1994). “미국 저작권법상 CATV 제도에 관한 연구”, 『저작권연구자료 19』, 저작권심의조정위원회, 12월, 37면.
- 정상조(2000). “인터넷 콘텐츠의 보호”, 『인터넷법률』, 법무부, 9월, 18면.
- 정상조(2004). 『지적재산권법』, 홍문사.
- 정상조 편(2007). 『저작권법 주해』, 박영사.
- 정용준(2000). “뉴미디어시대의 방송정책과 시장 그리고 민주주의: 방송개혁위원회 보고서와 통합방송법을 중심으로”, 『한국언론정보학보』, 제14권, 267~287.
- 정윤경(2005). 『저작권과 방송콘텐츠 유통』, 커뮤니케이션북스.
- 정인숙(1992). “방송정책에 대한 시론적 연구: 정책결정과정을 중심으로”, 『방송학 연구』, 제3권, 43~84.
- 정준희(2005). “프로그램 공급, 유통에 독립제작사들 비중 커져”, 『해외방송정보』, 7월, 20~34쪽.
- 정진근(2008). “IPTV 사업자의 콘텐츠 접근권과 공정경쟁”, 『정보법학』, 제12권 제1호.
- 조용순(2008). “문화콘텐츠의 제작·유통·이용에 관한 법·제도 연구”, 한양대학교 대학원 박사학위논문.
- 조정욱(2007). “저작권법상 기술적 보호조치에 대한 침해행위-디지털 위성방송의 수신 제한시스템(CAS) 및 방송사업자의 권리 보호의 문제”, 『Entertainment Law』, 박영사.
- 주경일(2003). “프레임 분석을 통한 수자원 갈등 각 이해집단의 의미구성 이해” 『행정논총』, 제41권 4호, 193-222.

- 주정민(2001). “위성방송 사업자 선정의 딜레마와 정책대응에 관한 연구”, 『한국방송학보』, 제15권 2호, 381~423.
- 최경수(1990). “위성방송과 저작권”, 저작권심의조정위원회, 1월, 29~30.
- 최경수(1995). “멀티미디어와 저작권”, 저작권심의조정위원회, 12월, 41~42.
- 최경수(2001). 『국제지적재산권법』, 한울.
- 최영목·이세영·이상훈(2000). 『디지털시대 영상 저작물과 저작권에 관한 연구』, 한국방송영상산업진흥원.
- 최은희(2008). “독일의 저작권법 관련 논쟁”, 『방송/동향과 분석』, 통권 272호, 한국방송영상산업진흥원.
- 추현곤·남제호·김준섭(2007). “지상파 DTV 방송프로그램 보호기술 특허 동향 분석”, 『전자통신동향분석』, 제 22권 6호.
- 한정미(2006). “방송콘텐츠 관련 법제의 개선방안 연구”, 한국법제연구원 연구보고서.
- 황근·최영목(2000). “사회조합주의 방송정책 모델에 관한 연구”, 『한국방송학보』, 제14권 1호, 469~516.
- 황성운(2007). 『디지털 저작권 관리(DRM)』, 진한 M&B.
- 황적인·정순희·최현호(1988). 『저작권법』, 법문사.
- 황적인·최현호(1990). 『저작물과 출판권』, 한국문예학술저작권협회, 62~63.
- 허재정(2002). “디지털컨텐츠 산업발전을 위한 연구: 기술적 보호조치를 중심으로”, 이화여대 석사학위 논문
- 허희성(2007). 『2007 신저작권법 축조개설 하』, 명문프리컴.
- 홍성태(1999). “정보화 경쟁의 이데올로기에 관한 연구”, 서울대 대학원 사회학과 박사학위논문.
- 문화관광부(2006). 2006 문화산업백서.
- 문화관광부(2007a). 2007 문화산업백서.
- 문화관광부(2007b). 프리사이트(저작물 자유이용사이트) 구축 계획.
- 문화관광부(2007c). 저작권산업보호를 위한 불법복제 근절 대책 수립 발표.
- 문화체육관광부(2008a). 방송영상산업진흥 5개년 계획.
- 문화체육관광부(2008b). 저작권산업과 보도자료.

문화산업백서, 음악산업백서, 영화산업협회, 게임산업개발원 등('06)

문화콘텐츠진흥원(2006), “미국저작권 및 상표 법규”, 미국문화산업 이슈페이퍼.

문화콘텐츠진흥원(2008). CT NEWS 홍지연 기자.

외교통상부(2006). 한미 FTA 용어집, 2006. 8.

저작권보호센터(2007). 저작권침해방지 연차보고서 2007.

저작권심의조정위원회(2008a). “쟁점토론-UCC를 둘러싼 방송 콘텐츠 저작권 논쟁”, 『저작권문화』, 2008년 4월호.

저작권심의조정위원회(2008b). “저작권포커스-한국 영화, 드라마, 음악 온라인 저작권 중국 내 침해실태 및 구제방안 설명회”, 『저작권문화』, 2008년 7월호.

저작권위원회(2006). 미국 저작권 선진시장 정책 연구

저작권위원회(2007a). 중국의 변화와 한류 저작권 보호환경 전망

저작권위원회(2007b). 미국 내 Asian American의 한국 저작물 이용실태 및 문화콘텐츠 저작권 시장규모 분석.

(사)한국음악산업협회(2006). 음악산업백서

한국정보통신연구진흥원(2007). “2006년 미국 저작권의 정당한 이용에 의한 매출 4조 5천억 달러”, 『주간기술동향』, 1318호, 35~40.

디지털타임스(2007.08.22). “블로그에 방송콘텐츠 답아가세요”

서울경제(2008.08.17). “저작권 침해 이대로는 안된다”

서울경제(2008.08.19). “저작권 침해의 온상 OSP”

서울경제(2008.08.21). “저작권 침해 이대로는 안된다-짜투리로 신음하는 부가판권 수익”

아이뉴스24(2008.10.19). “디지털 콘텐츠 저작권 보호 시장 만발”

전자신문(2008.11.10). “저작권과 문화콘텐츠 산업”

ZD Net Korea 뉴스(2008.05.26), “日 NHK, 불법 콘텐츠 99% 검출 신기술 개발”

저작권 위원회 홈페이지, <http://www.copyright.or.kr>

IIPA(미국), 현대경제연구원('07), OECD('05)

해외 저작권정보 플러스 홈페이지 <http://www.koreacopyright.or.kr>

미국 저작권 사무국 홈페이지 / <http://www.copyright.gov>

Bateson, G(1936). *Naven*. Stanford University Press.

Goldstein, P.(1993). *Copyright, Patent, Trademark and Related State Doctrines, Cases and Materials on the Law of Intellectual Property*, rev. 3rd ed., 1993, p.1.

Gray. B & Donellon, A.(1989). *An Interactive theory of Reframing in Negotiation*, Pennsylvania University Press.

Krasnow, E. G., Longley, L. D., & Terry, H. A. (1982). *The politics of broadcast regulation*. New York : St. Martin's Press.

Michael F. Flint/Clive D. Thorne, A(1997). *User's Guide to Copyright*, 4th ed., Butterworths, pp.21~22.

Niva Elkin-Koren(1995). "Copyright Law and Social Dialogue on the Information Superhighway: The Case Against Copyright Liability of Bulletin Board Operators", 13 *Cardozo Arts & Ent. L. J.*, pp.408-409.

Paul Goldstein(2001). *International Copyright: Principles, Law, and Practice*, Oxford University Press, p.309.

Paul Goldstein, Intellectual Property(2007). *the tough new realities that could make or break your business*, Portfolio, p9 이하

Paskin, N. (2003). *Digital Rights Management : Technical, Economical, Juridical, and Political Aspects in the European Union*, Geneva : Springer-Verlag

Putnam, L & Holmer. M(1992). *Framing and Reframing*, In Putnam, L & Roloff, M(ed.) *Communication and Negotiation*. Newberry park N.J: Sage.

Robert A. Gorman/Jane C. Ginsburg(2002). *Copyright: Cases and Materials*, 6th ed., Foundation Press, p.45.

Scott K. Pomeroy, Comment(1996). "Promoting the Progress of Science and the Useful Arts in the Digital Domain: Copyright, Computer Bulletin Boards and Liability for Infringement by Others", 45 Emory L. J., 1076-1077.

Digital Content Protection LLC, "High-bandwidth Digital Content Protection System Revision 1.1", 2003. 6. 9.

DVB CPT, DVB CPCM Functional Model -Definitions and Applications, 2003. Digital Video Broadcasting(DVB); Content Protection & Copy Management DVB Document, 2007.

IIPA, Copyright Industries in the U.S. Economy, 2004, 2006.

M.B. Nimmer/D. Nimmer, Nimmer on Copyright Vol.2, Matthew Bender & Company, Inc., 2007, §8.18[G][1][c] p.8-268. 38

J.A.L. Sterling, World Copyright Law, Sweet&Maxwell, 2003, pp.228~229 참조.

中山信弘(1993). "知的財産權の新しい動き", 『日本法のトレンド』, 有斐閣.

加藤雅信(2001). 『所有權の誕生』, 三省堂.

社團法人 知的財産研究所 編, 「デジタル・コンテンツ法のパラダイム」, 雄松堂出版, 2008 참조.

福井健策 編著, 「エンタテインメントの罨(新編)」, すばる舎, 2003, 205면 참조

内藤篤, 「エンタテインメント契約法」, 商事法務, 2004, 278~279면

八代英輝, 「コンテンツビジネス・マネジメント」, 東洋經濟, 2005, 98면

半田正夫, 「著作権法概説(第13版)」, 法學書院, 2007, 198~199면

田村善之, 「インターネットと著作権」, 「アメリカ法」, 2000, 204면.

## 연구진

---

**책임연구** : 윤호진 | 한국방송영상산업진흥원 책임연구원

**공동연구** : 윤재식 | 한국방송영상산업진흥원 산업연구팀장  
박용진 | 한국방송영상산업진흥원 연구원

**외부집필** : 박성호 | 한양대 법학과 교수  
황성운 | 홍익대 컴퓨터정보통신공학과 교수

**보조연구** : 김경보 | 서울대 언론정보학과 석사  
김보라 | 이화여대 언론홍보영상학부 석사  
도동준 | KAIST 문화기술대학원 석사과정  
사영준 | KAIST 문화기술대학원 석사과정

---

## 디지털 융합시대 방송콘텐츠의 효율적 보호방안과 정책과제

---

발행인 : 박준영

발행일 : 2009년 1월 3일

발행처 : (재)한국방송영상산업진흥원

서울시 양천구 목동동로 203-1

전화 (02)3219-5400 / 팩스 (02)2649-7313

인터넷(<http://www.kbi.re.kr>)

인쇄처 : 크리홍보주식회사

서울시 종로구 통의동 12 신영빌딩

전화 (02)737-5377 / 팩스 (02)737-5379

---