

# 도서관에서의 디지털콘텐츠 법적 보호에 관한 연구

## A Study on Legal Protection of Digital Contents in Library

홍 재 현(Jae-Hyun Hong)\*

### 초 록

본 연구는 디지털콘텐츠의 법적 보호를 논의하기 위하여 디지털콘텐츠의 정의, 범위 및 특성을 고찰하였다. 미국, EU 및 일본을 중심으로 디지털콘텐츠의 보호를 규율하는 법률과 최근의 움직임에 대해 검토하였다. 우리나라에서 디지털콘텐츠를 보호하는 법률로서, 저작권법과 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법의 내용과 특징 등을 분석하였다. 이어서 도서관에서의 디지털콘텐츠와 저작권과의 관계를 데이터베이스 콘텐츠, 원저작물의 번역·편곡·변형·각색·영상제작 등에 의한 디지털콘텐츠, 기타 디지털콘텐츠, 디지털콘텐츠의 파일공유 부분으로 대분하여 분석하였고, 문제점을 논의하였다. 이와 함께 디지털콘텐츠와 관련해서 도서관이 취해야 할 바람직한 저작권 대응조치를 구체적으로 제시하였다. 끝으로 본 연구는 우리가 궁극적으로 지향해야 할 디지털콘텐츠의 법적 보호의 개선방향을 제시하였다.

### ABSTRACT

The research investigated definition, scope and feature of digital contents in order to discuss legal protection of digital contents. The protection law and current trend of protection of digital contents in United States of America, EU and Japan were examined. As the law which protects digital contents in Korea, the contents and characteristics, etc. of copyright act of Korea and online digital contents industry development act were examined and analyzed. And then relationship of digital contents and copyright, namely, the relationship of database and copyright; relationship of digital contents by translation, arrangement, alteration, dramatization, cinematization, etc. of an original work and copyright; relationship of other digital contents and copyright; relationship of file sharing of digital contents and copyright, were examined and copyright issues were discussed in library. And also the research suggested concretely necessary countermeasure of copyright which the library must take. Finally, this paper suggested the improvement direction for legal protection of digital contents we must aim ultimately.

키워드: 디지털콘텐츠, 저작권법, 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법, 저작권, 데이터베이스  
digital contents, copyright law, onlin digital contens industry development act, copyright,  
database

\* 중부대학교 문헌정보학과 부교수(jhhong@joongbu.ac.kr)

논문접수일자 : 2006년 11월 27일 논문심사일자 : 2006년 1월 28일 게재확정일자 : 2006년 1월 28일

## 1. 서론

21세기 지식정보사회에서는 다양한 디지털 내용물을 누구나 쉽게 접근하고 활용할 수 있는 시스템을 구축하고, 정보이용의 접근권을 제공하는 일이 그 어느 때보다 강조되고 있다.

공공의 이익을 위하여 사회적, 문화적 및 교육적 역할을 수행해 온 도서관들도 인터넷 환경과 정보이용의 패러다임의 변화에 부합하는 서비스를 제공하기 위하여 다양한 형태의 양질의 디지털콘텐츠를 제작 및 수집하여 이용자들에게 편리하게 서비스하는데 큰 관심을 갖고 이를 실현시키기 위해 노력하고 있다.

눈부신 디지털 기술의 발달과 인터넷의 보급은 디지털 정보의 축적과 활용을 가능하게 했다. 하지만 디지털 기술의 발달과 인터넷의 보급으로 인해 음악, 서적, 그림, 사진 등의 다양한 매체는 저렴한 비용으로 대량으로 완벽하게 디지털 형태로 복제될 수 있게 되었다. 뿐만 아니라 디지털콘텐츠가 복제되어 부당하게 이용되거나 불법적으로 불특정 다수에게 순식간에 배포, 전송 및 공유될 가능성도 동시에 증가되고 있다.

때문에 디지털 네트워크 환경에서의 디지털 콘텐츠의 제작자들은 자신의 디지털콘텐츠 관리에 두려움을 더욱 강하게 느끼고 있다. 국내외적으로 디지털 기술과 인터넷에 의해 새로운 도전을 받고 있는 저작권법과 관련 법률들은 그 기술의 발달 속도에 대처하기 위해 법을 제·개정하는 등 법적 정비에 노력하고 있다. 더욱이 최근에는 국제적으로 디지털콘텐츠의 법적 보호의 수준이 강화되는 추세가 형성되어가고 있다.

따라서 종전과 달리 도서관들은 텍스트형식

의 디지털콘텐츠는 물론, 디지털 음악, 디지털 영상, 멀티형 콘텐츠 등을 제작하거나 이를 이용자에게 제공하는데 있어 관련 보호법의 규정을 준수하고 저작물의 적법한 이용을 위해 권리자와의 권리 처리를 하는데 더욱 신경을 쓰지 않을 수 없게 되었다. 이를 위해서는 도서관 사서들이 디지털콘텐츠의 제작 및 서비스와 관련하여 준수해야 할 관련법과 그 법적 보호의 내용에 관한 폭넓고 명확한 지식을 갖추어 업무에 적용할 수 있도록 하는 것이 우선적으로 요구된다.

최근 2003년에 개정된 저작권법상의 도서관 면책 규정에 따른 디지털 복제 및 전송에 대한 연구 및 보상금제도에 관한 분석은 활발하게 이루어졌다. 그러나 디지털콘텐츠에 초점을 맞춘 국내외 관련 보호법에 대한 분석과 도서관에서의 디지털콘텐츠에 적용되는 법 규정 분석 특히 2003년 개정법 이후 새로이 강화된 창작성이 결여된 데이터베이스 보호 관련 규정, 편곡·변형·영상제작 등으로 제작된 디지털콘텐츠에 적용되는 규정, 그에 따른 권리자와의 권리처리 관계, 그리고 새롭게 쟁점이 되고 있는 디지털콘텐츠의 파일공유 이슈 및 분쟁 사례에 대한 연구는 미진한 실정이다.

이 점에 착안하여 본 연구는 다음과 같은 내용을 다루고자 한다. 디지털콘텐츠라는 말은 일상화되어 사용되고 있음에도 불구하고, 언급하는 사람이나 분야에 따라 그 초점과 개념 범위가 다르게 다루어지고 있다. 이에 디지털콘텐츠에 대한 법적 보호를 논의하기 위해 앞서 디지털콘텐츠의 의미와 포괄되는 범위 및 특성을 알아본다. 디지털 네트워크 기술의 변화에 대처하기 위하여 법률을 정비하고 있는 미국,

EU(European Union), 일본을 중심으로 디지털콘텐츠의 보호를 규율하는 법률과 최근 움직임에 대하여 고찰한다. 이어 우리나라에서 디지털콘텐츠를 보호하는 법률 즉, 저작권법과 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법의 내용과 특징 등을 검토 분석한다. 이어서 본격적으로 도서관에서의 디지털콘텐츠와 저작권과의 관계를 데이터베이스 콘텐츠, 원저작물의 번역·편곡·변형·각색·영상제작 등에 의한 디지털콘텐츠, 기타 디지털콘텐츠, 디지털콘텐츠의 파일공유 부분으로 대분하여 집중 분석하고, 문제점을 논의한다. 이와 함께 디지털콘텐츠와 관련해서 도서관이 취해야 할 바람직한 저작권 대응조치도 그 때 그 때 구체적으로 제시한다. 끝으로 본 연구는 우리가 궁극적으로 지향해야 할 디지털콘텐츠 법적 보호의 개선 방향을 제시한다.

한편 도서관에서의 디지털콘텐츠의 제작 및 서비스 제공 시 적용되는 저작권법의 규율 내용에 대한 분석 시에는 디지털콘텐츠에 적용되는 보호 규정과 함께 동시에 권리제한의 규정도 함께 고려한다. 도서관은 일정한 경우에 한하여 면책 특권을 부여받고 있는 기관이므로, 도서관에서 취급하는 디지털콘텐츠에는 저작권법 제28조(도서관 등에서의 복제 등) 면책규정이 그대로 적용된다. 다만 본 연구는 현행 도서관 면책규정 중 디지털콘텐츠의 법적 보호에 관련된 부분만을 다루고, 도서관 면책규정 및 보상금제도 자체의 본질적 부분에 관한 분석은 논외로 한다.

따라서 본 연구는 도서관 사서들이 디지털콘텐츠의 법적 보호의 국내의 동향에 대한 폭넓은 이해와 지식을 갖추도록 하는데 도움을 줄 것이

다. 이러한 지식을 기초로 하여 도서관 사서들이 디지털콘텐츠의 개발 및 서비스와 관련해서 준수해야 할 저작권법의 규정과, 콘텐츠 권리자와의 권리처리 관계 시 주지해야 할 사항에 대한 지식을 강화하고, 도서관이 안전하고 현명한 저작권 대응조치를 취할 수 있도록 하며, 나아가 디지털콘텐츠의 제작, 활용 및 유통과 관련해서 우리가 지향해야 할 법적 보호의 발전적인 개선 방향을 수립하는데 기여할 것이다.

연구의 방법으로는 주로 관련법 자체와 선행 연구 자료를 중심으로 한 문헌분석 방법을 사용하였다. 아울러 법 적용 및 사례 분석의 정확성을 기하기 위하여 저작권법 분야의 전문가들과의 전화 상담도 병행하였다.

끝으로 본 연구의 제한점은 다음과 같다. 본고는 디지털콘텐츠의 법적 보호를 위한 관련법과 그 보호규정의 적용관계를 심층 분석하는데 초점을 맞추었기 때문에, 디지털콘텐츠의 보호와 유통의 활성화를 위해 아울러 필요한 제도적, 기술적 보호에 관한 부분은 본 연구에 포함하지 않았다. 또한 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법 이외의 게임산업진흥법, 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률, 문화산업진흥 기본법, 이러닝(전자학습) 산업발전법 전자거래기본법, 전자서명법, 전자상거래 등에서의 소비자 보호에 관한 법률, 인터넷주소자원에 관한 법률 등은 부문별로 디지털 산업육성 및 거래를 규율하기 위해 제정된 법률이므로 본 분석범위에 포함하지 않았다. 한편 저작물의 이용허락은 통상 저작권자와 이용자의 계약에 의해 이루어지는데, 이용허락 관계의 당사자는 채권·채무의 법률관계를 가지고, 이용허락을 받은 자는 이용허락계약(licensing contract)에서 정해

진 이용방법 및 조건의 범위 안에서 그 저작물을 이용할 수 있는 권리를 취득할 뿐이다. 본 연구는 디지털콘텐츠의 법적 보호를 다루고자한 것이므로, 디지털콘텐츠의 이용허락계약 자체에 대한 내용은 연구범위에 포함하지 않았음도 아울러 밝힌다.

## 2. 디지털콘텐츠의 개념

### 2.1 디지털콘텐츠의 정의

일반적으로 '콘텐츠'라 함은 "인간의 사상과 감정을 표현한 내용물로서 문자, 소리, 화상, 영상 등의 형태로 표현된 것"(정보통신연구원 2000, 13-14), 또는 "인간이 관찰이나 지각한 결과로서의 문자, 데이터, 소리, 이미지 또는 기타 기록물들"(Bollen 2002)을 말한다.

콘텐츠에 대한 법률적 의미로는 「문화산업진흥 기본법」 제2조 제3호에서는 콘텐츠란 "부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보를 말한다"고 규정하고 있다. 또한 일본의 「콘텐츠의 창조, 보호 및 활용촉진에 관한 법률」(2004년 6월 4일 제정 법률 제1호)에 의하면 콘텐츠란 "영화·음악·연극·문예·사진·만화·애니메이션·컴퓨터 게임 기타 문자·도형·음성·동작이나 영상 또는 이를 조합한 것 또는 이에 관계된 정보를 전자계산기를 이용하여 제공하기 위한 프로그램(전자계산기에 대한 명령에서 하나의 결과를 얻을 수 있도록 조합시킨 것을 말한다)으로서, 인간의

창조적 활동에 의해 만들어진 것 중 '교양 또는 오락'의 범위에 속하는 것을 말한다"고 정의하고 있다.

디지털콘텐츠는 이러한 콘텐츠란 용어 앞에 디지털이 붙어 만들어진 새로운 용어라 할 수 있다. 일반적으로 디지털콘텐츠란 디지털 기술에 의해 구현된 내용물, 즉 디지털화된 콘텐츠나 처음부터 디지털 형태로 제작된 콘텐츠 모두를 의미한다. 여기에서 지칭되는 '디지털화'(digitalization)란 "원 정보의 보존 및 이용에 효율을 높일 수 있도록 전자적인 형태로 변환하는 것"<sup>1)</sup>을 말한다.

디지털콘텐츠에 대한 명문화된 법률적인 의미를 살펴보면, 「온라인 디지털콘텐츠산업 발전법」(2002년 1월 14일 제정, 법률 제6603호) 제2조 제1호에서는 디지털콘텐츠란 "부호·문자·음성·음향·이미지 또는 영상 등으로 표현된 자료 또는 정보로서 그 '보존' 및 '이용'에 있어서 '효율'을 높일 수 있도록 '전자적 형태'로 제작 또는 처리된 것을 말한다"고 정의하고 있다. 「문화산업진흥 기본법」 제2조 제4호에 의하면 디지털콘텐츠란 "부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 효율을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작 또는 처리한 것"이라고 규정하고 있다.

또한 최근에는 디지털콘텐츠와 함께 온라인 디지털콘텐츠, 멀티미디어콘텐츠, 디지털문화콘텐츠, 문화원형디지털콘텐츠 등의 용어도 널리 사용되고 있다. 그 법률적 정의를 살펴보면 다음과 같다.

'온라인디지털콘텐츠란 「온라인 디지털콘텐츠

1) 지식정보자원관리법 제 2조의 2.

츠산업 발전법」 제2조 제2호에 “정보통신망이 용촉진및정보보호등에관한법률 제2조 제1항 제1호의 규정에 의한 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)에서 사용되는 디지털콘텐츠를 말한다”고 정의하고 있다.

‘디지털문화콘텐츠’란 디지털 기술과 문화콘텐츠<sup>2)</sup>가 접목하여 최근에 등장한 용어로서 「문화산업진흥기본법」 제2조 제5호에 “문화적 요소<sup>3)</sup>가 체화된 디지털콘텐츠를 말한다”고 규정하고 있다.

그리고 ‘멀티미디어콘텐츠’는 「문화산업진흥기본법」 제2조 제6호에 “부호·문자·음성·영상 및 영상 등과 관련된 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현 및 저장기능을 갖게 한 콘텐츠를 말한다”고 정의를 내리고 있다.

한편 ‘문화원형디지털콘텐츠’에 대한 정의는 현행 관련법에서 따로 명문화되어 있지 않지만, 2002년부터 문화관광부와 한국문화콘텐츠진흥원에서 「문화원형 디지털콘텐츠화사업」을 추진하면서 사용되고 있다. 문화원형디지털콘텐츠란 문화콘텐츠산업에 필요한 창작기반을 조성하고 경쟁력 확보를 제공하기 위하여 한국의 역사, 신화, 전설, 풍물, 복식, 문양, 민화, 전통놀이, 전통건축, 지도 등의 다양한 문화원형을 디지털화한 콘텐츠를 말한다.

이와 같이 디지털 형태의 정보를 저장한 콘텐츠가 유통 수단이나 용도, 미디어 등에 의해 다양한 용어로 표현되어 사용되고 있다. 현재 디지털콘텐츠의 상당부분은 단순한 텍스트 보다는 영상, 음성, 이미지, 텍스트 등이 상호 결

합된 경우가 많아 사실상 디지털콘텐츠의 개념 안에 멀티미디어콘텐츠가 포함된다고 할 수 있다. 또한 방송과 컴퓨터의 융합화 추세에 따라 공중과 방송에 필요한 문자·음성·화상 등의 방송정보와 컴퓨터 네트워크로 교환되는 교육용 소프트웨어, 게임소프트웨어, 영화 등의 디지털로 된 모든 정보를 의미하는 것(경희대학교 2001, 1)으로 사용되고 있다. 최근에는 신문과 인터넷의 융합으로 인터넷 신문, 방송과 통신의 융합으로 디지털 멀티미디어 방송(DMB), VOD(Video on Demand) 등이 방송과 인터넷의 결합으로 인터넷 방송이 탄생되는 등 매체·콘텐츠간 융합과 변화가 자유로워지고 있다.

이상에서 살펴 본 바를 종합해 보면, 디지털 콘텐츠가 디지털 형태로 저장된 정보 또는 자료를 총칭하는 광의의 용어라 하겠다. 그러므로 본고에서는 디지털콘텐츠란 용어를 채택하여 사용한다.

## 2.2 디지털콘텐츠의 범위

현재 디지털콘텐츠에 포함되는 대상 범위는 매우 다양하고 폭넓다. 전체적으로 디지털콘텐츠를 아우르는 표준 분류체계는 아직 개발되어 있지 않은 상황이다.

일반적으로 디지털콘텐츠의 포괄 범위는 그 형태, 내용, 용도, 사용기기, 거래유형, 전달방법, 사용료 유무 등에 따라 분류할 수 있다. 이러한 기준에 따라 디지털콘텐츠의 범위를 정리하여 나타낸 것이 다음의 표 1이다

2) 문화콘텐츠란 “문화적 요소가 체화된 콘텐츠를 말한다”(문화산업진흥기본법 제2조 제3호의 2).

3) 문화적 요소란 콘텐츠가 문화상품으로서 경제적 부가 가치를 창출하기 위해 요구되는 문화적 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성 요소를 의미한다.

(표 1) 디지털 콘텐츠의 일반적 범위 분류

구분	내용	구분	내용
형태	텍스트 콘텐츠	용도	교육용 콘텐츠
	사운드 콘텐츠		가정용 콘텐츠
	이미지 콘텐츠		산업용 콘텐츠
	동영상 콘텐츠		문화 콘텐츠
	멀티형 콘텐츠		서비스용 콘텐츠
	배열형식의 콘텐츠		
내용	전자책	사용기기	일반 컴퓨터용 콘텐츠
	디지털 그림		소형 컴퓨터용 콘텐츠
	디지털 사진		휴대폰용 콘텐츠
	디지털 소리		방송용 콘텐츠
	디지털 영상	유통 방식	온라인 디지털콘텐츠
	멀티형 콘텐츠		오프라인 디지털콘텐츠
	디지털 방송	정보거래 방법	라이선스형 디지털콘텐츠
	게임		매매형 디지털콘텐츠
	데이터베이스	사용료 유무	유료 디지털콘텐츠
	컴퓨터프로그램		무료 디지털콘텐츠

아울러 디지털콘텐츠업무를 담당하는 관련 기관에서 사용하고 있는 콘텐츠의 범위분류를 알아보면 다음과 같다. 한국소프트웨어진흥원에서 사용하고 있는 디지털콘텐츠의 범위 분류의 내용을 소개하면 다음의 표 2와 같다.

또한 한국콘텐츠산업연합회에서는 디지털콘텐츠 산업을 제작&서비스, 유통, 솔루션의 3가지로 구분하고 있다. 이 중에서 디지털콘텐츠의 유형 분류에 해당하는 제작&서비스의 분류 내용은 표 3과 같다.

이상에서 살펴 본 바, 디지털 기술과 정보통신기술의 빠르고 지속적인 변화 그리고 매체·콘텐츠 간 융합으로 다양한 종류의 디지털콘텐츠가 이미 존재하거나 탄생되고 있음이 확인되었다. 새로운 형태 또는 기능을 갖춘 디지털콘텐츠의 탄생을 지속적으로 이어질 것이므로, 향후 디지털콘텐츠의 대상은 더욱 확대될 것으로 전망된다.

(표 2) 한국소프트웨어진흥원의 디지털콘텐츠 범위 분류

분야	내용
디지털 영상	컴퓨터그래픽기술을 적용하거나 디지털화된 영상모델 및 캐릭터를 활용한 디지털영상콘텐츠(디지털영화, 디지털애니메이션, 디지털이미지등)
온라인 게임	네트워크상에서 구현 가능한 PC / 비디오 / 온라인 게임
교육용콘텐츠	네트워크형 또는 패키지형 디지털학습콘텐츠
모바일콘텐츠	무선통신을 이용한 정보제공 및 음악, 문자, 영상, 게임 등
웹정보콘텐츠	인터넷상에서 활용 가능한 콘텐츠(디지털정보, 디지털신문, e-book 등)
차세대콘텐츠	u-IT839전략의 8대 서비스 환경에서 구현 가능한 콘텐츠(HSDPA/W-CDMA, WiBro, 광대역융합 DMB/DTV, u-Home, 텔레매틱스/위치기반, RFID/USN 활용, IT 서비스)

(표 3) 한국콘텐츠산업연합회의 디지털콘텐츠 범위 분류

구분		내용
제작 & 서비스	게임	아케이드게임, PC용 게임, 비디오게임, 온라인게임, 모바일게임
	애니메이션	2D 또는 3D 로 제작된 각종 애니메이션
	디지털영상	디지털영화, 디지털방송(지상파), 인터넷 방송, 디지털위성방송, 컴퓨터그래픽, 온라인영화서비스(VOD), 모바일영상
	정보콘텐츠	디지털신문/잡지, 디지털금융/경제, 디지털생활정보, 디지털엔터테인먼트, 온라인의료(건강) 정보, 온라인법률정보, 위치기반정보
	디지털교육	디지털교육(e-learning) 교육용콘텐츠
	전자출판	e-book, 온라인 만화
	디지털캐릭터	아바타, 캐릭터

### 2.3 디지털콘텐츠의 특성

디지털콘텐츠의 법적 보호가 기술의 발달 속도를 따라잡지 못하고 있다는 지적을 받고 있다. 이에 대처하기 위해 각국은 디지털 인터넷 환경에서 디지털콘텐츠의 법적 보호를 위하여 관련 법률을 제·개정하고 있다. 그 주된 원인은 디지털콘텐츠가 기존의 아날로그 콘텐츠와 다른 특성을 지니고 있는 점에서 기인한다 하겠다. 디지털콘텐츠의 특성을 간략히 정리하면 다음과 같다.

- 디지털콘텐츠는 하드웨어와 소프트웨어를 통해 기록, 저장되며 사용된다. 그로 인하여 디지털콘텐츠의 이용 및 접근은 하드웨어와 소프트웨어에 높은 의존성을 나타낸다.
- 디지털콘텐츠는 제작, 사용, 추가·삭제·변조, 변환, 편집, 복제, 저장하는 것이 매우 쉽다.
- 디지털콘텐츠는 복제본과 원본의 구별이 어렵고 아무리 복제하여도 그 품질이 무제한 유지된다.
- 디지털콘텐츠는 인쇄된 책과 달리 오리지널 디지털콘텐츠를 이용하는 실제적인 장점이 발생하지 않는다.

- 디지털콘텐츠는 시공간을 초월하여 불특정 다수에게 동시에, 쉽게 그리고 거의 비용이 없이, 신속하게 전송할 수 있다.
- 디지털콘텐츠는 콘텐츠 제공자와 콘텐츠 이용자의 구분이 모호하다.
- 디지털 콘텐츠를 제작, 이용, 변형 및 전송하는데 필요한 CD 플레이어, 퍼스널 컴퓨터, 스캐너 등의 장비 가격이 비교적 저렴하다.
- 디지털 콘텐츠는 압축 등의 기술로서 파일 크기를 축소시켜 저장하거나 여러 곳에 분산하여 저장할 수 있는 보관의 편리성을 제공한다.
- 디지털콘텐츠는 음성, 문자, 이미지, 데이터, 영상 등 모든 형태의 콘텐츠가 결합되어 창작 또는 제작될 수 있으며, 디지털콘텐츠는 원거리 소유자들의 소량의 데이터를 결합하여 가치를 극대화한 디지털콘텐츠를 작성할 수 있다.
- 디지털콘텐츠는 기존의 둘 이상의 디지털 콘텐츠를 결합하거나 또는 기존의 디지털 콘텐츠에 자신의 디지털콘텐츠를 추가하여 2차적 디지털콘텐츠를 쉽게 작성할 수 있다.

### 3. 국내외 디지털콘텐츠의 법적 보호 동향 분석

#### 3.1 미국

미국에서는 디지털콘텐츠의 보호를 위한 별도의 법률은 존재하고 있지 않다. 그러나 인터넷이나 디지털 환경에서 유통되어지는 콘텐츠 자체는 대다수가 저작물이다. 그러한 관계로 디지털콘텐츠의 보호는 저작권법의 일반 원리가 그대로 작용하고 있다.

그런데 여기에서 우리들은 콘텐츠가 아날로그 형식의 콘텐츠인지 디지털 형식의 콘텐츠인지, 또는 온라인 방식이나 오프라인 방식으로 유통되는지에 따라 그 법적 보호를 같게 다루어야 하는 것인지 아닌지의 여부에 대해 의문을 가질 수 있다.

저작권법은 '기술 중립'(technology neutral)에 입각하여 제정된 법이다. 따라서 기술(technology)이 아날로그 방식이든 디지털 방식이든, 유통 방식이 온라인이든 오프라인이든 또는 모바일이든 간에 관계없이 글이나 그림, 음

악이나 영상이 모두 창작적 표현을 담고 있다면 동일한 원리와 법칙이 작용한다. 다시 말해 저작권법은 기술이나 이용 환경이 어떠한 창작물의 제작과 유통 전 단계에 걸쳐 창작자를 보호한다는 점이 특징이라 하겠다.

미국 저작권법은 저작권의 보호 대상을 현재 알려져 있거나 장래에 개발될 유형적인 표현매체로서, 직접 또는 기계나 장치에 의하여 저작물을 지각, 복제, 또는 기타 전달할 수 있는 것에 고정된 독창적인 저작물로 규정 있다. 저작물의 종류는 제102조(a)항을 두어 어문저작물, 음악저작물(음악에 수반되는 가사 포함), 연극 저작물(연극에 수반되는 음악 포함), 무언극 또는 무용저작물, 회화, 도면 및 조각저작물, 영화 및 기타 시청각저작물, 녹음물, 건축저작물이 포함된다고 예시하고 있다.

또한 편집저작물(compilations)과 2차적저작물(derivative works)도 제103조(저작권의 보호대상: 편집저작물 및 2차적저작물)에 의거하여 저작권으로 보호대상임을 명문화하여 규율하고 있다. 그 조문의 내용은 다음의 표 4와 같다.

(표 4) 제103조(저작권의 보호 대상 : 편집저작물 및 2차적저작물)의 내용

제103조 (a)	제102조에 열거된 저작권의 보호대상에는 편집저작물 <sup>4)</sup> 과 2차적저작물 <sup>5)</sup> 이 포함된다. 그러나 저작권이 존속하는 기존 자료를 사용하는 저작물에 대한 보호는, 당해 저작물 중 그 자료를 불법적으로 사용한 부분에 대하여는 미치지 아니한다.
제103조 (b)	편집저작물 또는 2차적저작물에 대한 저작권은 그 저작물에 사용된 기존 자료와 구별되는 것으로서 이러한 저작물의 저작자가 기여한 자료에 대해서만 그 효력이 미치며, 기존 자료에 대한 아무런 배타적 권리를 수반하지 아니한다. 이러한 저작물에 대한 저작권은 기존 자료에 대한 저작권 보호와는 별개의 것이며, 기존 자료의 저작권 보호의 범위, 보호기간, 소유, 또는 존속에 영향을 미치지 아니한다

4) 편집저작물이란 그 결과적인 저작물이 전체로서 독창적인 저작물을 구성하는 방법으로 선택, 정리 또는 배열된 기존의 소재나 데이터를 수집 및 조합하여 이루어진 저작물을 말한다. '편집저작물'에는 집합저작물이 포함된다. 또한 집합저작물(collective works)이란 정기간행물, 선집 또는 백과사전과 같이, 그 자체가 별도의 독립된 저작물인 다수의 기여분이 집합적인 전체에 조합되어 이루어지는 저작물을 의미한다(제101조).

따라서 기존 저작물을 디지털화하여 작성한 디지털콘텐츠가 편집저작물과 2차적저작물에 해당되는 경우에는 디지털콘텐츠와 기존 저작물과의 저작권 관계 및 그 자체의 저작권 유무는 상기의 규정에 입각하여 결정될 것이다. 그런데 여기에서 제기되는 문제는 디지털콘텐츠가 이러한 새로운 저작물로 보호받기 위해서는 어떤 독창성의 기준을 갖추어야 하는가이다.

편집저작물의 저작물성 인정과 관련해서 그 독창성에 관해 언급한 판례로는 미국 연방대법원이 판시한 Feist 판결(1991년)<sup>6)</sup>이 있다. 종래 법원에서는 편집저작물의 경우 편집저작물을 작성하는데 투입된 '이마의 땀 이론'(sweat of the brow doctrine)이 대체적으로 신봉되어 저작권 보호가 인정되어 왔다. 그러나 본 Feist 사건에서는 '이마의 땀 이론'만으로는 부족하며, 많은 비용과 노력이 투입되었을지라도, 그 소재의 '선택', '정리', '배열'(selection, coordination, arrangement)에 있어서 독창성이 있는 경우의 저작물만 저작권법의 보호가 된다고 판시하였다. 이는 미국의 데이터베이스를 포함한 정보산업계에 커다란 반향을 불러 일으켰다. 과연 저작권 법리로 데이터베이스를 충실히 보호할 수 있겠는가 하는 의문과 우려를 낳았지만, 현재까지 이 독창성의 요건은 필수적인 것으로

받아들여지고 있다.

이를 기반으로 하여 먼저 데이터베이스 콘텐츠가 편집저작물로서 저작권 보호를 받을 수 있는지의 여부와 그 소재와의 권리처리 관계를 분석한다. 디지털화에 이용된 소재가 그 선택, 정리, 배열에 독창성이 있는 경우에는 그 소재가 저작권이 있든 없든 간에 관계없이 데이터베이스 콘텐츠는 편집저작물로 저작권 보호를 받을 수 있다. 다만 여기에서 주목해야 할 점은 저작권이 있는 소재를 디지털화 하는 경우 데이터베이스 콘텐츠의 저작권과 무관하게 그 소재의 저작권은 그대로 존속한다는 점이다. 따라서 소재들의 디지털화 작업 시에는 사전에 각 소재의 저작권자와의 권리 처리가 요구되는 것이다. 그 관계를 정리하면 다음의 표 5와 같다.

또한 디지털콘텐츠가 2차적저작물에 해당하는 경우도 존재한다. 이에 2차적저작물로서의 디지털콘텐츠의 저작권 보호 여부와 그 원저작물과의 권리처리 관계를 살펴본다. 디지털콘텐츠를 만드는데 사용한 원저작물의 개작, 변형, 편곡, 각색 등에 독창성이 있는 경우에는 디지털콘텐츠 자체는 당연히 2차적저작물로 저작권 보호의 대상이 된다. 저작권이 있는 원저작물을 개작, 변형, 편곡, 각색에 의한 디지털콘텐츠 제작하는 경우, 그 원저작물의 저작권은 그대로

5) 2차적저작물이란 번역물, 편곡물, 극화물, 소설화물, 영화화물, 녹음물, 미술복제물, 축약물, 요약물 또는 기타 어느 저작물을 개작, 변형, 또는 각색한 형태와 같이, 기존의 하나 이상의 저작물을 기초로 하여 작성한 저작물을 의미한다. 전체로서 원저작물을 나타내는 편집적 수정물, 주석물, 퇴고물 또는 기타 수정물로 구성된 저작물을 말한다(제101조).

6) Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co, Inc. 499 U. S. 340(1991).  
본 사건은 전화번호부의 화이트페이지(white pages)의 이용에 관계된 소송사건이다 이 사건은 Feist 사가 그들 자신의 광범위한 전화번호부를 작성하기 위하여 원권리자인 Rural사에게 그 정보를 팔 것을 제의하였으나 거절하자, Feist사가 화이트페이지를 무단으로 사용하게 된 데에서 발단된 사건이다 이 사건에 대하여 연방대법원은 Rural 사의 화이트페이지는 저작권 보호를 받기 위하여 필요한 독창성이 결여되어 있으므로, Feist사의 사용은 저작권 침해가 되지 않는다고 하급심판결을 파기하였다.

(표 5) 디지털화에 따른 편집저작물로서의 디지털콘텐츠의 저작권 보호 관계

소재의 독창성 유무	소재의 선택, 정리, 배열에 있어서의 독창성 유무	디지털콘텐츠의 저작권 보호 유무(편집저작물)	디지털화에 따른 소재와의 권리 처리 유무
○	○	○	○
○	x	x	x
x	○	○	x
x	x	x	x

로 존속하므로 이때에도 적절한 권리처리가 필요하다.

디지털 콘텐츠 자체의 저작권 보호기간을 살펴보면 다음과 같다.<sup>7)</sup> 동법 제302조(b) 항에 의거하면, 디지털콘텐츠가 1978년 이후 1월 1일 이후에 공동으로 창작된 경우에는 마지막 생존한 저작자의 생존기간과 사후 70년 동안 존속한다. 또한 직무상 창작된 직무저작물(a work made for hire)에 해당되는 디지털콘텐츠의 경우에는 동법 제302조 제(c) 항에 입각하여 1978년 1월 1일 이후에 만들어진 디지털콘텐츠의 저작권 보호는 그러한 직무저작물이 최초로 발행된 해로부터 95년간 또는 그 창작된 날로부터 120년 중에서 가장 먼저 종결되는 기간 동안 존속한다. 이외에도 미국 저작권법은 저작권의 보호기간에 대한 여러 특례를 두고 있다.

이와 함께 저작권이 있는 저작물을 소재로 하여 편집저작물이나 2차적저작물에 해당되는 디지털콘텐츠를 제작한 경우, 그 소재의 저작권은 디지털콘텐츠 자체의 저작권 보호와는 별개로 원칙적으로 저작자의 생존기간과 저작자 사후 70년 동안 존속한다.

한편 현실적으로 디지털콘텐츠의 거래에 있

어서는 계약법적인 측면이 강하게 대두된다. 그래서 데이터베이스 제작자들은 저작권법에서 규율하고 있는 법규를 준수하면서, 주로 라이선싱 계약의 힘을 빌어서 자신의 권리를 최대한 행사하려는 모습을 보이고 있다.

현재 미국에서의 디지털콘텐츠의 저작권 보호는 창작성이 있는 데이터베이스에 적용되는 보호에 그치고 있다. 그래서 데이터베이스뿐만이 아닌 단순한 결합이나 집합에 해당하는 일반 디지털콘텐츠를 포괄하는 광범위한 개념으로서의 법적 보호가 충분히 이루어지고 있는가에 대한 의문은 여전히 존재한다. 이러한 상황에서 EU는 창작성이 있는 데이터베이스만을 저작권으로 보호하는 미국과 달리, 데이터베이스 산업에 대한 투자를 보호하기 위하여 특별한 재산권으로 창작성이 없는 데이터베이스를 보호할 수 있는 EU Directive(1996년)를 제정하였다. 이 후 미국도 그 영향에서 자유롭지 못하여 디지털콘텐츠산업의 보호를 강화하려는 움직임이 나타났고, 이를 특별한 법으로 보호하지는 특별 법안들이 잇달아 등장하고 있다. 특별법안의 타당성에 대한 논의가 활발히 진행되고 있기는 하지만, 저작권법상에서 독점적

7) 미국에서의 저작물의 보호기간은 원칙적으로 저작물이 창작된 날로부터 시작해서 저작자의 생존기간과 저작자가 사망한 후 70년(1998년에 제정된 저작권 보호기간연장법에 의해 종전의 50년에서 70년으로 연장됨) 동안 존속한다(미국 저작권법, 제302조(a) 총칙).

재산권을 부여하면서까지 특별법으로 보호하는 것에 대해서는 반대하는 입장이 상당히 거세다. 그리하여 아직까지는 법률안이 최종적으로 상하원을 모두 통과하여 입법화 되지는 못하고 있는 실정이다.

### 3.2 EU

EU의 각국에서도 디지털콘텐츠 보호를 위한 별도의 법률은 존재하고 있지 않다. 디지털콘텐츠의 법적 보호는 미국과 마찬가지로 저작권법의 일반 원리가 그대로 작용한다. 그러나 데이터베이스를 보호하는데 있어서는 미국이 디지털화권을 위해 데이터베이스에 적용하고 있는 보호 규정과 달리, EU는 소재의 선택과 배열에 창작성이 없는 데이터베이스도 보호하여 이에 대한 투자를 유도하지는 관점에서 특별법적 권리(*sui generis right*)의 보호제도를 도입하였다. 그것은 데이터베이스 제작자의 권리를 보호하는 추가규정을 신설한 것으로, 1996년 3월 11일 유럽의회에서 통과된 EU의 Database의 법적 보호를 위한 Directive(이하 EU Directive라 한다)<sup>8)</sup>이다.

본 EU Directive가 제정된 이면의 동기를 살펴보면 다음과 같다. EU의 회원국들의 데이터베이스 산업규모가 미국에 크게 미치지 못하고 있는 상황에서 미국의 Feist 판결 이후 통계나 정보의 단순한 리스트로 구성되어 있는 데이터베이스가 저작권 보호를 받을 수 있는지의 여부가 불투명하게 된 점이 크게 작용하였기 때

문으로 보인다. 이러한 현실에서 저작권에 의하여서는 보호될 수 없으나 자본을 투자하여 구축한 데이터베이스를 보호하지 않는다면, 창작성이 없는 데이터베이스는 쉽게 복제되어 이를 생산하기 위하여 초기에 투자한 비용을 회수할 수 없을 것이라는 우려의 목소리에 무게가 실리게 되었다. 즉 창작성이 없는 데이터베이스를 작성한 경우, 법의 보호를 받지 못하여 무단 복제나 부당한 이용에 대해 속수무책이라면 이러한 데이터베이스를 생산하려는 의욕은 감소하게 되고 아울러 이러한 데이터베이스에 의하여 사회가 얻을 수 있는 이익도 자연 감소될 것이라고 본 것이다. 따라서 저작권에 의하여 보호될 수 없는 데이터베이스에 대하여 독자적인 재산권을 부여하는 접근 방법을 취하여 EU Directive가 제정된 것이다.

이러한 의도로 등장한 EU Directive의 특징은 창작성이 있는 데이터베이스는 집합저작물(*collective works*)로 저작권 보호를 하고, 이와 함께 데이터베이스의 소재 자체가 저작물성이 없을 뿐만 아니라 데이터베이스 자체도 그 소재의 선택 또는 배열에 독창성이 없어 저작권 보호를 받지 못하는 경우의 데이터베이스를 독자적인 권리로 보호하는 이중적인 보호 제도를 취하고 있다는 점이다. 따라서 EU Directive는 저작권법으로는 보호받을 수 없는 데이터베이스까지의 법적 보호가 확대됨을 명문화하였다는 점에서 그 의의가 있다 하겠다. 다음의 표 6은 이러한 관계를 정리하여 나타낸 것이다.

8) 본 지침의 정식 명칭은 "DIRECTIVE 96/9/EC OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 11 March 1996 on the legal protection of databases" 임

(표 6) 데이터베이스의 법적 보호 구조

소재의 창작성	소재의 선택 또는 배열의 창작성	법적 보호
○	○	저작권
○	×	<i>sui generis right</i>
×	○	저작권
×	×	<i>sui generis right</i>

EU Directive의 독자적 권리는 데이터베이스<sup>9)</sup>에 '질적' 또는 '양적'으로 상당한 투자(substantial investment)<sup>10)</sup>를 한 경우 그 소재의 획득, 확인 또는 표현에 대해 제작자가 위험을 감수하고 행한 초기의 상당한 투자 자체를 보호하는 것을 목적으로 한다(제7조 제1항). 이를 위하여 독자적인 권리 규정에서는 그 적용 대상의 디지털화 여부를 불문하고 그 소재의 선택 또는 배열에 창작성이 없더라도, 데이터베이스 소재의 전부 또는 상당한 부분(substantial part)의 무단 추출(unauthorized extraction), 재이용(re-utilization)을 금지시킴으로써 제한적이거나 배타적 재산권을 '데이터베이스제작자'에게 부여하고 있다. 그리하여 창작성이 없는 데이터베이스들도 종전과는 달리 양도는 물론 이용허락계약의 대상이 되는 법적 기반이 마련되게 된 것이다.

여기에서 '추출'이라 함은 데이터베이스 소재의 전부 또는 상당한 부분을 어떤 수단이나 형태로 다른 매체에 영구적이거나 일시적으로 이전시키는 것을 말한다(제7조 제2항(a)). 그

리고 '재이용'이란 복제물 배포, 대여, 온라인 전송이나 기타 유형의 전송에 의하여 데이터베이스 소재의 전부 또는 상당한 부분을 공중이 이용할 수 있게 하는 모든 형식을 의미한다(제7조 제2항(b)).

또한 데이터베이스 제작자에게 부여되는 권리의 존속기간은 저작권에 비해 대폭 짧기는 하지만 15년 동안 존속(제10조 제2항)됨을 명시적으로 규정하고 있다. 그렇지만 정기적으로 갱신되는 데이터베이스에 첨가, 삭제, 변경 등을 포함한 '실질적인 새로운 투자'(substantial new investment)가 있음이 인정되는 경우에는 새로운 보호가 다시 시작되는 것으로 하고 있어(제10조 제3항) 대부분의 데이터베이스는 실질적으로 더 오래 보호되거나 심지어 반영구적으로 보호된다고 볼 수 있다.

### 3.3 일본

일본에서도 디지털콘텐츠의 법적 보호는 저작권법의 일반 원리가 그대로 작용한다. 다만,

9) 데이터베이스란 체계적이거나 조직적인 방법으로 배열되어, 전자적이거나 기타 다른 수단에 의해 개별적으로 접근이 가능한 독립적인 저작물, 데이터 또는 기타 자료의 집합물을 말하며, (제1조 제2항) 데이터베이스를 제작하거나 운용하는데 사용되는 컴퓨터 프로그램은 본 Directive의 보호에 포함되지 아니한다(제1조 제3항).

10) EU Directive는 '상당한 투자'의 기준을 제시하고 있지 않다. 그래서 그 상당한 투자에 해당하는지의 여부는 법원에 의해 판단되어질 것이지만, 양적 또는 질적 투자 모두를 통해 판단할 수 있을 뿐만 아니라 재원의 배분, 시간, 노력까지도 포함할 수 있다. 따라서 실제로는 모든 투자를 보호 대상으로 한다고 할 수 있다.  
한국문화콘텐츠진흥원, 2004. 『공공문화콘텐츠 권리처리방안 연구』, p.47.

미국과 달리 창작성 있는 데이터베이스를 편집 저작물과 엄격하게 구분하여 독립된 '데이터베이스저작물'로 규정하여 보호하고 있는 점이 특징이다.

여기에서 데이터베이스란 논문, 수치, 도형 기타 정보의 집합물로서, 그 정보를 전자계산기를 사용하여 검색할 수 있도록 체계적으로 구성한 것을 말한다(제2조 10의 3). 그리고 데이터베이스저작물이란 데이터베이스로서 그 정보의 선택 또는 체계적인 구성으로 인하여 창작성을 가지는 저작물이며(제12조의 2 제1항), 전항의 규정은 동항 데이터베이스 부분을 구성하는 저작물 저작자의 권리에 영향을 미치지 아니한다(제12조의 2 제2항)고 규정하고 있다.

그런데 최근 정보기술의 발달 및 인터넷이 널리 보급됨에 따라 저작물의 창작수단·이용수단 등이 사회 전체로 보급됨과 함께, 다종다양한 디지털콘텐츠가 광범하게 유통됨에 따라 저작권제도에서의 그 보호방법에 대한 검토가 논의되기 시작하였다. 디지털콘텐츠의 보호에 대해 검토는 '법제문제소위원회에서 다루어졌는데, 그 검토 내용은 다음과 같다(文華審議會著作權分科會 『審議經過報告』 2003년).

디지털정보는 향후 매우 중요한 재산이지만, 그 자체가 갖는 특성으로 인하여 복제·개변이 매우 용이하면서 저렴하게 이루어질 수 있다. 컴퓨터프로그램, 음악, 영화 방송프로그램, 애니메이션 등의 디지털 정보가 강력하게 보호되지 않으면 디지털산업은 성립하지 않는다. 앞으로 이에 대한 법적 정비가 필요하다. 그러나 정보의 독점적 이용을 인정하는 제도인 지적재산법의 보호가 지나치게 과도해질 경우에는 학문·연구의 자유, 표현의 자유 등의 기본적인

가치를 저해할 가능성이 있다. 지적재산제도의 정비에 즈음해서는 이러한 기본적인 가치에 유의하면서, 균형 잡힌 제도가 되도록 지향해야 할 것이다.

향후 디지털콘텐츠의 보호가 개정될 일본 저작권법에 수용될 것인지, 그리고 바로 법에 수용된다면 어떤 방식으로 어느 정도의 보호가 꺾해질지는 아직 결정되어 있지 않다. 따라서 그 향방을 지속적인 관심을 갖고 지켜볼 필요가 있다.

### 3.4 우리나라

현재 우리나라에서 디지털콘텐츠는 저작권법이나 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법, 컴퓨터프로그램보호법에 의해 법적 보호를 받을 수 있다.

디지털콘텐츠는 인간의 사상과 감정을 표현한 내용이 디지털 형태로 저장된 것이므로 대부분 저작권법에서 말하는 저작물이라 할 수 있다. 저작권법의 보호를 받는 저작물은 어문 저작물에서 음악저작물, 연극저작물, 영상저작물, 컴퓨터 프로그램저작물 등에 이르기까지 다양하다.

다만, 컴퓨터프로그램저작물은 대부분의 국가에서는 저작권법에 의해 보호되고 있다. 그러나 우리나라에서는 이를 저작권법이 아닌 별도로 입법화한 컴퓨터프로그램보호법에 의해 보호하고 있는 것이 차이점이라 하겠다.

데이터베이스의 경우에는 종전에는 그 소재의 선택과 배열에 창작성이 있는 경우에 한하여 편집저작물로서 그 소재의 선택과 배열이 보호되었다. 그러나 이러한 저작권 보호는 특정 분

야에 해당하는 모든 소재를 빠짐없이, 그리고 가장 일반적인 방법(예를 들면, 가나다순)으로 배열하여 제작되는 대규모 전자적 데이터베이스의 대부분을 보호에서 제외시키는가 하면, 보호가 되더라도 소재의 선택과 배열만이 보호되므로 그 소재의 수집과 가공에 많은 투자가 소요되고 그에 따라 보호 필요성이 높은 소재의 이용 그 자체에는 사실상 아무런 보호가 미치지 않는 한계를 지니고 있었다(임원선 2003, 4).

이러한 이유에서 창작성이 없는 데이터베이스의 경우 투자를 기반으로 한 보호가 필요하다는 주장이 제기되었다. EU Directive의 영향을 받아 2003년 개정저작권법에서는 데이터베이스제작자의 권리 조항을 신설하여 창작성을 갖추지 못한 데이터베이스의 보호를 인정하고 있다.

그런데 EU Directive는 창작성이 없는 데이터베이스의 보호를 별도의 특별법의 형태의 보호를 취하고 있지만, 우리나라는 독일의 경우와 같이 저작권법에 관련 조항을 신설하여 데이터베이스제작자에게 저작권자와 유사한 지위인 인접권자의 형태로서 권리를 부여하는 정책을 취하고 있다. 따라서 우리나라는 EU Directive를 따라 창작성이 없는 데이터베이스의 법적 보호를 인정하되, 창작성이 없는 데이터베이스 보호도 전체적으로 단일의 저작권법 체계 하에서 관장되게 규율함으로써 법적 안정성과 법 집행의 효율성을 꾀하고 있는 점이 큰 특징이라 하겠다.

한편 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법은 2002년 1월 14일 공포되어 동년 7월 15일부터 시행되고 있는 온라인 디지털콘텐츠의 산업발전을 위한 기본법이자 기반조성법이다(디지털콘텐츠 산업백서 2006, 101).

온라인 디지털콘텐츠산업 발전법은 온라인 콘텐츠제작자가 디지털콘텐츠 제작에 들인 시간, 노력, 비용의 투자를 보호한다. 그러나 디지털콘텐츠를 무조건적으로 보호하는 것이 아니라 다음의 일정한 요건을 갖춘 경우에 한하여 서만 보호를 인정하고 있다.

- 정보통신망에서 사용되는 온라인 디지털 콘텐츠이어야 하고
- 온라인디지털콘텐츠제작자<sup>11)</sup>가 상당한 노력을 하여 표시<sup>12)</sup>한 온라인콘텐츠이어야 하며
- 다른 사람이 정당한 권한 없이 해당 온라인콘텐츠의 전부 또는 상당한 부분을 복제 전송하는 방법으로 이용해야 하며
- 그로 인하여 온라인디지털콘텐츠제작자의 영업에 관한 이익이 침해되는 경우.

이처럼 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법은 부정경쟁방지법적인 보호방법을 채택함으로써, 온라인디지털콘텐츠제작자에 대해 배타적 권리나 일정한 재산적 권리를 부여하지 않음을 알 수 있다. 때문에 온라인디지털콘텐츠의 이용은 원칙적으로 자유롭게 허용하되, 제3자의 무단 이용에 의해 온라인디지털콘텐츠제작자

11) 온라인디지털콘텐츠제작자라 함은 온라인디지털콘텐츠 제작에 있어 그 전체를 기획하고 책임을 지는 자를 말하며 이들로부터 적법하게 그 지위를 양수한 자를 말한다(온라인 디지털콘텐츠산업 발전법 제2조의 6).  
 12) 표시라 함은 온라인디지털콘텐츠제작자가 온라인디지털콘텐츠의 제작 및 표시연월일 등 이 법에서 정하는 사항을 이용자가 쉽게 알 수 있게 하기 위하여 당해 온라인디지털콘텐츠 또는 그 포장에 전자적 형태로 부가하는 것을 말한다(동법, 제2조의 9).

의 경제적 이익이 침해되는 경우 효율적인 규제수단으로 작용하고 있는 것이다.

저작권법은 디지털콘텐츠를 대상으로 재산권의 사전적 보호를 인정하는 법률인데 반하여, 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법은 사전적인 보호를 인정하는 것이 아니다. 그러므로 그 보호의 수준을 평가하자면 저작권법이 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법보다 강력하다고 할 수 있다.

온라인 디지털콘텐츠산업 발전법의 장점은 저작권법에 의해 보호받지 못하는 온라인 디지털콘텐츠 영역에 대한 보완 법률로서 의미를 부여할 수 있을 것이다. 즉 창작성을 없더라도 디지털화 하는 과정에서 상당한 투자를 한 경우에 제3자의 침해 행위를 규제함으로써 온라인 디지털콘텐츠제작자의 투자를 보호할 수 있다.

그러나 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법은 오프라인의 디지털콘텐츠는 보호대상에 전혀 포함시키고 있지 못하다. 또한 실제로 온라인 디지털콘텐츠제작자가 원저작물의 저작권을 가지지 않고, 2차적저작물로 볼 수 없는 온라인 디지털콘텐츠이면서, 인적 또는 물적으로 상당한 투자가 이루어지지 않아 창작성 없는 데이터베이스로도 볼 수 없는 경우에 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법에 따라 권리를 보호받는 온라인 디지털콘텐츠제작자가 과연 얼마나 존재할지도 자못 의문이다(이규호 2006, 55).

어쨌든 디지털콘텐츠는 저작권법과 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법에 의해 중복 보호될 가능성이 있다. 이러한 경우를 대비해 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법은 저작권법의 우선 적용 규정을 두고 있다. 즉 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법에서는 온라인콘텐츠제작자가 저작권법

또는 컴퓨터프로그램보호법의 보호를 받는 경우에는 저작권법 또는 컴퓨터프로그램보호법이 이 법에 우선하여 적용됨을 명문화 하고 있다(온라인 디지털콘텐츠산업 발전법 제 21조).

한편 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법은 온라인 디지털콘텐츠 그 자체만을 보호한다. 그래서 온라인 디지털콘텐츠를 구성하는 소재가 창작성이 있는 저작물인 경우에는 저작권자로부터 허락을 받아야만 한다.

이상에서 살펴 본 바를 바탕으로 디지털콘텐츠의 보호에 적용되는 저작권법과 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법이라는 두 법률의 입법 목적, 보호 대상, 보호 방법, 권리 발생, 보호 기간, 보호의 수준, 법률 간의 관계 등을 비교 분석한 내용을 정리하면 다음의 표 7과 같다.

#### 4. 도서관에서의 디지털콘텐츠와 저작권의 관계 분석 및 대응조치

##### 4.1 데이터베이스 콘텐츠

도서관에서 유통되는 디지털화된 콘텐츠의 상당수는 온라인 데이터베이스이다. 2003년 개정된 저작권법부터는 창작성이 있는 데이터베이스뿐만 아니라 창작성이 없는 데이터베이스도 보호대상에 포함시키고 있다. 본 내용의 심층 분석을 시도하기에 앞서 데이터베이스와 편집저작물에 대한 저작권법상의 정의를 알아본다.

편집물은 저작물이나 부호·문자·음성·음향·영상 그 밖의 형태의 자료(이하 “소재”라 한다)의 집합물을 말하되, 데이터베이스를 포함하며(제2조 12의 2), 데이터베이스란 소재를

(표 7) 디지털콘텐츠 보호에 적용되는 저작권법과 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법 분석

구분	저작권법		온라인 디지털콘텐츠산업 발전법
입법 목적	저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화의 향상발전에 이바지하는 것(제1조)		디지털콘텐츠에 대한 투자 보호를 통해 온라인 디지털콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하여 국민생활의 향상과 국민경제의 건전한 발전에 이바지하는 것(제1조)
보호 대상	디지털·비디지털 여부 또는 온라인·오프라인 여부를 불문하고 원칙적으로 창작성 있는 저작물을 보호대상으로 함.		정보통신망에서 사용되는 온라인 디지털콘텐츠 창작성 유무에 관계없음
	창작성 있는 디지털콘텐츠	일반 저작물 또는 2차적 저작물로 저작권 보호	오프라인 디지털콘텐츠 보호대상이 아님
	데이터베이스 콘텐츠	창작성 유 창작성 무	<ul style="list-style-type: none"> <li>온라인디지털콘텐츠제작자가 원저작물의 저작권을 가지지 않고</li> <li>2차적 저작물로 볼 수 없는 디지털콘텐츠 이면서</li> <li>인적 또는 물적으로 상당한 투자가 이루어지지 않아 창작성 없는 데이터베이스로도 볼 수 없는 경우</li> </ul>
	창작성 있는 디지털콘텐츠	저작권자에 대해 배타적 권리를 부여하는 방식으로 보호	온라인디지털콘텐츠의 전부 또는 상당한 부분을 복제 또는 전송하는 방법으로 경쟁사업자의 불공정한 행위에 의해 영업상 이익이 침해되는 경우에만 규제하는 부정경쟁방지법적인 보호방법을 채택
보호 방법	데이터베이스 콘텐츠	창작성 유 창작성 무	데이터베이스제작자에게 일정한 재산적 권리를 인정하는 보호 방법을 채택(2003년 개정)
권리 발생	창작하거나 제작을 완료함과 동시에 어떤 방식이나 형식을 필요로 하지 않고 자동으로 권리 발생(제40조 제1항)		표시를 통한 권리발생(제18조 제1항)
보호 기간	창작성 있는 디지털콘텐츠 및	개인 공통	생존 중과 사후 50년간 마지막으로 사망한 저작자의 사후 50년간
	창작성 있는 데이터베이스 콘텐츠	단체 명의	공표한 때부터 50년간
	창작성 없는 데이터베이스 콘텐츠	데이터베이스 제작을 완료한 그 다음해부터 5년간 존속(제76조의6)	온라인디지털콘텐츠를 최초로 제작하여 표시한 날로부터 5년간 존속(제18조 제1항)
보호의 수준	강력(재산권의 사전적 보호를 인정함)		낮은 수준(재산권의 사전적 보호를 인정하는 것이 아님)
주관 부서	문화관광부		정보통신부
법률 간의 관계	온라인 디지털콘텐츠제작자가 저작권법의 보호를 받는 경우에는 저작권법이나 컴퓨터프로그램보호법이 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법에 우선 적용(온라인 디지털콘텐츠산업 발전법 제21조)		

체계적으로 배열 또는 구성한 편집물로서 그 소재를 개별적으로 접근 또는 검색할 수 있도록 한 것을 말한다(제2조 12의4). 아울러 편집저작물은 편집물로서 그 소재의 선택·배열 또는 구성에 창작성이 있는 것(제2조 12의3)이라고 명시적으로 정의하고 있다.

저작권법에서 규정하고 있는 편집저작물의 저작권 보호 내용은 다음과 같다.

- 편집저작물(제6조)
- 편집저작물은 독자적인 저작물로서 보호된다(동조 제1항).

- 편집저작물의 보호는 그 편집저작물의 구성부분이 되는 소재의 저작권 그 밖에 이 법에 의하여 보호되는 권리에 영향을 미치지 아니한다(동조 제2항).

이에 입각하여 데이터베이스를 소재의 창작성 유무와 소재의 선택, 배열 구성에 있어서의 창작성 유무의 기준으로 구분한 후 저작권 보호의 유무, 권리보유자 디지털화에 따른 소재와의 권리처리 관계를 정리하여 나타내면 다음의 표 8과 같다.

먼저 창작성 있는 데이터베이스 콘텐츠의 제작 및 이용과 관련한 내용을 분석한다. 전술한 바와 같이 우리 법에서는 디지털화에 이용된 소재의 선택, 배열 구성에 창작성이 있는 경우에는 그 소재의 저작권 유무에 관계없이 데이터베이스는 편집저작물로 저작권 보호를 받을 수 있다. 한편 여기에서 주의해야 할 점은 그 보호의 범위가 소재의 선택과 배열, 구성에 미칠 뿐이며, 편집저작물의 소재의 저작권은 그대로 존속한다는 점이다. 따라서 저작권으로 보호되는 소재를 디지털화할 경우에는 그 권리자로부터 허락을 받아야 한다.

그런데 도서관은 디지털화에 따른 복제, 전송 등에 면책을 부여받고 있는 특별한 기관이

다. 도서관은 2003년 개정저작권법 이후 큰 폭으로 변화된 면책규정(제28조 도서관 등에서의 복제 등)에 입각하여 데이터베이스의 보호 규정을 준수해야 함을 요구받고 있다. 그래서 이하에서는 데이터베이스에 적용되는 보호 규정과 도서관 면책 규정을 함께 고려하여 분석을 시도한다.

자관이 보관하고 있는 도서 등을 대상으로 하여 데이터베이스화 할 경우에는 당해도서관 건물 안에서 열람용으로 디지털 형태로 복제하거나 관내에서만 전송하는 행위는 허용된다(동법 제28조 제2항). 그런데 여기에서 관내 복제 및 전송을 허용하는 그 물리적인 장소의 범위가 '당해도서관 건물 안'으로 제한되는 것에 대해서는 도서관계로부터 개선책이 마련될 것을 꾸준히 요구받고 있다. 현재 당해도서관 건물 안이라는 표현으로 그 장소의 범위를 경직되게 제한하는 것은 디지털 네트워크 환경에서의 도서관의 기능과 특성을 살릴 수 없게 할 뿐만 아니라 이용자의 연구 활동과 교육기능을 위축시킬 수 있다(홍재현·정경희·이호신 2005, 516). 앞으로 도서관, 저작권자(출판권자 포함), 입법 관련 담당자 등을 포함한 저작권 이해당사자들 간의 꾸준하고 깊이 있는 대화와 의견 검토를 통하여 학교 안 또는 그 도서관에 등록된 이용

(표 8) 데이터베이스 콘텐츠와 저작권의 관계

소재의 창작성 유무	소재의 선택, 배열, 구성에 있어서의 창작성 유무	편집저작물 여부	저작권 보호 유무	권리 보유자	디지털화에 따른 소재와의 권리처리 유무
○	○	○	○	편집저작권자	○
○	×	×	◎	데이터베이스제작자	○
×	○	○	○	편집저작권자	×
×	×	×	◎	데이터베이스제작자	×

◎ 상당한 인적 또는 물적 투자가 이루어진 경우에 한함.

자 등으로 그 물리적인 장소의 범위가 확대되기를 기대한다.

보관된 어문저작물이 5년이 경과하지 않은 판매용인 경우 그 일부 또는 전체를 데이터베이스화 하여 타도서관의 이용자의 열람목적에 위하여 전송하는 행위 즉, 디지털 복제 및 전송 행위는 모두 이용허락의 대상이다(동법 제28조 제3항). 더욱이 그 도서 등이 시중에서 디지털 형태로 판매되고 있는 경우에는 관내 및 공간 열람용 목적이라 할지라도 이용 허락 없이는 그 도서 등을 서버에 디지털로 저장할 수 없다(동법 제28조 제4항). 아울러 판매용의 디지털 도서 등을 인터넷이나 모바일 등으로 이용자들에게 전송하고자 한다면 전송권에 대한 이용허락이 반드시 필요하다.

한편 도서관이 소장한 저작권이 있는 LP음반 또는 카세트테이프에 저장된 음악저작물이나, 아날로그 영상저작물(이를 테면 비디오테이프에 저장된 영상저작물)등의 시청각자료를 데이터베이스화하여 관내 이용자들에게 서비스하고자 할 경우 어문저작물과 동일하게 면책이 적용되는지에 대하여 분석한다.

음반이나 영상저작물은 이용자들이 듣거나 또는 보고 듣는 작용을 통해 저작물을 이용한다. 그런데 법에서는 면책 적용의 합목적적 조건으로 '열람'을 명시하고 있다. 하지만 열람에 대한 정의는 현행법상에 명문화 되어 있지 않기 때문에, 이에 대한 해석상의 논란의 여지가 있어 보인다.

열람에 대한 사전적 의미를 살펴보면, 열람이란 "책이나 문서 따위를 쭉 훑어보거나 조사하면서 봄" 정도로 이해되고 있는 것이 일반적이다. 그런데 제28조에서 규율하는 관내열람을

위한 디지털화의 경우 열람은 화면에서 디스플레이 하여 보는 것이고 그 양도 물리적으로 제한하고 있는 것도 아니다. 결국 현행법의 제28조 조문에서는 열람에 대한 엄격한 기준이 있는 것도 아니고, 또한 보관된 '도서 등'이라고만 명문화 하고 있으므로 자료의 물리적 제한을 두고 있는 것도 아니다. 따라서 디지털도서관의 환경에서 관내 서비스의 경우 어문저작물, 음반저작물 및 영상저작물 등으로 디지털화 자료를 구분할 이유는 없다고 볼 수 있겠다.

다른 한편으로는 2003년 개정저작권법에서 '도서 등'이라는 용어로 도서관 자료를 지칭하고 있지만, 제28조 제2항에서의 관내 열람과 동법 제3항에서의 다른 도서관 등의 안에서의 열람이라는 용어를 사용한 것은 입법 당시 '어문저작물'을 주 대상으로 하여 조문화 한 의도로 보인다. 또한 보상금제도의 시행지침과 문화관광부 고시의 도서관보상금기준에서 보아도 출력과 전송에 대한 보상금 대상 저작물은 어문저작물(단행본과 정기간행물)에 한정되어 있다. 그러므로 음반저작물이나 영상저작물을 뺀 어문저작물에 한하여 면책이 적용되도록 한 것이므로, 도서관의 입장에서 안전한 서비스 제공을 위해서는 어문저작물만을 디지털화하는 것이 합리적이라고 주장할 수도 있다.

따라서 도서관이 소장한 시청각자료의 관내 서비스에 대하여 해석을 달리하고 있는 점을 합리적으로 해결하기 위해서는 조문 상에서의 '열람'이라는 용어 대신에 음반을 청취하거나 영상을 시청하는 것을 포괄하는 용어로 개정할 필요가 있다. 만약 열람이라는 용어를 개정하여 음반저작물이나 영상저작물이 제2항의 면책 대상이 됨을 명확화 한다면, 어문저작물과 마

참가지로 동시열람자의 수는 보관된 해당 저작물의 부수에 따라 제한을 받게 될 것이다<sup>13)</sup>.

그러나 음반저작물이나 영상저작물 등의 시청각자료가 시중에서 디지털 형태로 판매되고 있는 경우에는 어문저작물과 마찬가지로 관내 이용, 도서관간 이용, 관외서비스이든 간에 관계없이 서버에 저장하는 일체의 디지털 복제행위는 모두 이용허락의 대상이 된다는 점은 각 별히 유념할 사항이다. 또한 도서관이 다른 도서관등의 안에서의 서비스를 위해 음반저작물이나 영상저작물을 전송하는 행위도 이용허락의 대상이 됨은 물론이다.

국내 학위논문 데이터베이스의 경우에는 각 대학교에서 논문작성자로부터 이용허락동의서를 받지 않은 이전의 학위논문을 대상으로 이용자에게 원문서비스를 제공하고자 할 경우 주의가 요구된다. 즉, 이용허락동의서를 받지 않은 학위논문을 대상으로 원문서비스를 하기 위해서는 해당 저작권자로부터 권리처리가 반드시 필요하다. 왜냐하면 석사학위 또는 박사학위 논문의(디지털·아날로그)복제 및 전송 등에 대한 저작권은 이를 작성한 저작권자가 갖고 있기 때문이다. 도서관이 논문 작성자와의 권리 처리를 시도하고자 할 때 부딪치는 문제는 졸업 후 상당 시간이 경과한 후라 학위취득자의 소재 파악 및 접촉이 쉽지 않아 저작권자와의 권리 처리의 집행이 매우 어렵다는 점이 현실적인 문제라 하겠다.

그리고 실제로 학위논문 원문서비스와 관련한 저작권 다툼으로 소송이 제기된 사례가 있어 소개한다.(사)한국복사전송권관리센터(이하 복사전송권센터라 한다)가 서울대학교의 학위논문서비스에 대해 제소한 것이 그것이다.<sup>14)</sup> 2006년 2월 복사전송권센터는 서울대도서관을 상대로 당 센터가 신탁을 득한 13편의 논문에 대하여 저작권법 위반이라고 고소하였다.<sup>15)</sup> 현행법의 제28조 규정에 의해 이용허락을 받지 않은 학위논문의 원문서비스를 제공하려면 보상금 지급 또는 기술적인 보호조치를 취해야 하는 것이 원칙인데, 서울대도서관이 이를 무상으로 회원도서관에 제공했다는 것이 그 이유이다. 그러나 서울대도서관측은 2003년 개정법 이전에 구축된 학위논문은 그 당시에 이용허락을 받도록 규율하는 법이 존재한 것도 아니고 국립대학으로서 공익을 위하여 회원도서관들에게 학위논문서비스를 제공한 것이라는 입장이다. 이 무렵 학위논문 원문데이터베이스 서비스는 서울대도서관 서버와 학위논문공동협회의 서버에서 공동으로 제공되고 있었다. 복사전송권센터가 제소하자 서울대도서관은 복사전송권센터가 서비스 시정을 요구한 13편의 논문을 서울대도서관 서버에서 내렸다. 그런데 서울대도서관 서버에서 삭제하면 학위논문공동협회의 서버는 프로그램 상 자동으로 서비스가 중지될 것으로 알고 있었던 것과는 다르게 기술적으로 그렇지 못했다. 때문에 13

13) 도서관등은 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치(이하 "컴퓨터 등"이라 한다)를 이용하여 이용자가 그 도서관 등의 안에서 열람할 수 있도록 보관된 도서 등을 복제하거나 전송할 수 있다. 이 경우 동시에 '열람할 수 있는 이용자의 수'는 그 도서관등에서 보관하고 있거나 저작권 그 밖에 이 법에 의하여 보호되는 권리를 가진 자로부터 이용허락을 받은 그 도서 등의 부수를 초과할 수 없다(저작권법 제28조 제2항).

14) 한국복사전송권관리센터. <<http://www.copyright.or.kr/bbs/news.asp>>

15) 서울대도서관 서버에서 서비스되는 약 8만 편의 학위논문 중 이용허락을 받은 것은 약 35,000편에 이른다.

편의 논문은 학위논문공동협의회 서버에서 이용되게 된 것이었다. 이러한 상황이 고려되어 본 사건에 대하여 법원은 기술적 오류에 의한 증거불충분이라는 결정을 내렸다. 그러나 복사 전송권센터는 그 후에도 서울대도서관이 지속적으로 무상의 학위논문 원문서비스를 한다 하여 신탁 받은 2편의 학위논문을 증거로 동년 8월 24일에 서울관악경찰서에 고소장을 재차 제출하였다. 아직 법원의 저작권 침해의 사실관계에 대한 판결은 나오지 않은 상태이지만, 어쨌든 본 사건에 대한 법원의 판결은 도서관 관련 저작권 분쟁의 선례로서 도서관의 행위에 큰 영향을 미칠 것임에는 틀림없다. 따라서 법원으로부터 조만간 어떤 결정이 내려질지 그 귀추가 주목된다.

한편 저작권이 있지만 공익을 위하여 보호받지 못하는 저작물(제 7조 제 16)에 해당하는 것들과 저작권의 보호기간이 만료된 저작물, 당해 도서관이나 도서관의 모기관이 저작권을 가지고 있는 단체명의 저작물을 이용하여 데이터베이스 콘텐츠를 제작하는 것은 자유 이용에 해당된다.

이상에서는 창작성 있는 데이터베이스를 중심으로 살펴보았다. 그런데 2003년 7월부터 시행된 개정법에서는 데이터베이스의 권리 보호에서 크게 달라진 점이 있음에 주목할 필요가 있다. 종전과 달리 창작성이 없는 데이터베이스

라 하더라도 상당한 인적 또는 물적 투자가 이루어진 경우에 한하여 데이터베이스 제작자<sup>17)</sup>는 일정한 재산권을 행사할 수 있다는 점이다. 즉 데이터베이스제작자가 당해 데이터베이스의 전부 또는 상당한 부분을 복제·배포·방송 또는 전송(이하 이 조에서 “복제등”이라 한다)할 권리(동법 제73조의 4 제1항)를 가지도록 법이 명시적으로 규율하고 있기 때문이다.

뿐만 아니라 데이터베이스의 개별 소재 또는 그 상당한 부분에 이르지 못하는 부분의 복제등이라 할지라도 ‘반복적’이거나 특정한 목적을 위하여 ‘체계적’으로 함으로써 당해 데이터베이스의 통상적인 이용과 충돌하거나 데이터베이스의 이익을 부당하게 해치는 경우에는 당해 데이터베이스의 상당한 부분의 복제등으로 본다(동법 제73조의 4 제2항)고 명시적으로 규정하고 있다.

따라서 창작성이 없는 데이터베이스라 할지라도 도서관이 그 데이터베이스의 전체나 상당한 부분을 무단으로 복제하거나 전송할 수 없다는 사실을 명확히 주지해서 지켜야 함을 강력히 요구받게 된 것이다.

또한 창작성이 없는 데이터베이스에 대해 데이터베이스제작자가 가지는 권리는 데이터베이스 제작을 완료한 때부터 발생하며, 그 다음 해부터 기산하여 5년간 존속한다(동법 제73조의 6 제1항). 이 5년이라는 최초의 투자에 대한

16) 우리나라 저작권법상 제7조에 규정된 ‘보호받지 못하는 저작물’ 등은 다음 각 호의 1에 해당하는 것으로서 이법에 의한 보호를 받지 못한다.

1. 헌법·법률·조약·명령·조례 및 규칙 2. 국가 또는 지방자치단체의 고시·공고·훈령 그 밖의 이와 유사한 것 3. 법원의 판결·결정·명령 및 심판이나 행정심판절차 그 밖의 이와 유사한 절차에 의한 의결·결정 등 4. 국가 또는 지방자치단체가 작성한 것으로서 제1호 내지 제3호에 규정된 것의 편집물 또는 번역물 5. 사실의 전달에 불과한 시사보도 6. 공개한 법정·국회 또는 지방의회에서의 연설

17) 데이터베이스제작자란 “데이터베이스의 제작 또는 그 소재의 갱신·검증 또는 보충(이하 “갱신 등”이라 함)”에 인적 또는 물적으로 상당한 투자를 한 자를 말한다(동법 제2조 12의 5).

보호기간은 15년 동안 재산권을 보호하는 EU Directive 보다는 짧지만, 갱신이 이루어진 경우 그 보호기간은 연장된다. 이를 명확화 하기 위하여 법에서는 데이터베이스의 갱신 등을 위하여 인적 또는 물적으로 상당한 투자가 이루어진 경우에 당해 부분에 대한 데이터베이스제작자의 권리는 그 갱신 등을 한 때부터 발생하며, 그 다음 해부터 기산하여 5년간 존속한다(동법 제73조의 6 제2항)는 규정을 두고 있다. 때문에 갱신된 창작성이 없는 데이터베이스의 전부 또는 상당한 부분을 이용하고자 할 경우에는 그 보호기간을 확인하는 작업도 소홀히해서는 안 될 것이다.

#### 4.2 원저작물의 번역·편곡·변형·각색·영상 제작에 의한 디지털콘텐츠

디지털콘텐츠는 아날로그 형태의 원저작물을 디지털로 번역·편곡 또는 영상제작 함으로써 만들어질 수 있다. 또는 디지털로 존재하는 원저작물을 변형하거나 각색하는 등에 의해서도 제작될 수 있다. 여기에서는 이렇게 만들어진 디지털콘텐츠가 2차적저작물로 법적 보호를 받을 수 있는지의 여부와 원저작물 이용 시 어떠한 권리 처리를 해야 하는가에 대해 분석한다. 이 경우 2차적저작물로서의 보호 규정과 도

서관 면책 규정의 작용을 모두 받게 된다. 저작권법에서 규정하고 있는 2차적저작물의 조문 내용을 알아보면 다음과 같다.

##### 2차적저작물(제5조)

- 원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물(이하 “2차적저작물”이라 한다)은 독자적인 저작물로서 보호된다(동조 제1항).
- 2차적저작물의 보호는 그 원저작물의 저작자의 권리에 영향을 미치지 아니한다(동조 제2항).

상기 규정의 내용에 의거하여 먼저 아날로그 형태로 존재하는 원저작물을 디지털로 번역·편곡·변형·각색·영상 제작 콘텐츠에 해당하는 경우 2차적저작물로의 보호 유무와 원저작물과의 권리처리의 관계를 정리하면 다음의 표 9와 같다.

가령 도서관이 이용자에게 대한 검색의 편의성 및 질적으로 향상된 서비스를 제공하기 위하여 보관된 저작물을 디지털화 하면서 스캐닝 이외에 큰 폭의 색 보정, 체제 및 내용의 편집 등을 가하여 원저작물을 상당히 변형시킨 디지털콘텐츠를 만들고자 할 수 있다. 이 경우 원저작물과 구별될 수 있을 정도의 창작성이 있다면 이는

(표 9) 디지털로 번역·편곡·변형·각색·영상 제작된 콘텐츠와 저작권의 관계

아날로그 형태 원저작물의 창작성 유무	디지털로 번역, 편곡, 변형, 각색, 영상제작 등에서의 창작성 유무	2차적저작물로서의 디지털콘텐츠의 저작권 보호 유무	원저작물과의 권리 처리 유무
○	○	○	○
○	×	×	×
×	○	○	×
×	×	×	×

2차적저작물로서 보호를 주장할 수 있다. 그러나 이 경우 2차적저작물은 독자적인 저작물이 되지만, 이와는 별개로 원저작물에는 그 원저작자의 권리가 그대로 유지된다. 그러므로 도서관이 보관된 창작성이 있는 원저작물을 이용하여 디지털 형태의 2차적저작물을 만들고자 할 때, 원저작물의 저작권자로부터 허락을 받지 않고 하는 행위는 적법한 행위가 아니다. 이러한 경우 도서관은 저작권 분쟁에 휘말리지 않도록 원저작물의 저작권자와의 권리처리에 신경을 써야 할 것이다. 또한 이때 유념해야 할 사항이 또 하나 있다. 만약 원저작물의 내용이나 형식을 부당하게 변경하는 일이 발생할 경우에는 저작인격권의 침해 행위가 될 수 있다는 점이다. 법은 저작재산권과 아울러 저작인격권을 보호하고 있다는 사실도 또한 우리가 간과해서는 안 될 사항이다.

한편 일반적으로 디지털로 존재하는 콘텐츠를 디지털로 번역하거나 편곡·변형·각색·영상 제작 등을 한 경우 그 번역, 편곡, 변형, 각색, 영상제작 등에서 창작성이 인정되는 경우에도 2차적저작물로 독자적인 보호를 받을

수 있다. 그러나 도서관이 보관한 자료가 디지털 형태로 판매되고 있는 경우에는 디지털 복제 행위가 면책 대상에서 제외됨을 법에서는 엄격하게 규율하고 있다. 따라서 도서관이 구비하고 있는 자료라 할지라도 그것이 시중에서 판매되고 있는 디지털 형태의 저작물이라면 이를 편집, 변형하는 행위 등은 당연히 저작권자와의 권리처리의 대상이 된다.

그리고 2차적저작물의 디지털콘텐츠를 만들 때 확인해야 할 중요한 사항이 또 하나 있다. 그것은 바로 해당 원저작물의 저작재산권 보호 기간이다. 저작재산권은 원칙적으로 저작자의 생존하는 동안과 사망 후 50년간 보호하는 것으로 규정하고 있다. 단체명의 저작물, 영상저작물 등의 보호기간을 따로 규정하고 있는 바, 그 내용을 정리하면 다음의 표 10과 같다.

### 4.3 기타 디지털콘텐츠

최근 들어와서 도서관에서 많이 취급하고 있는 전자책이나 전자잡지의 경우에는 권리 행사가 라이선스 계약을 통해 이루어지고 있다. 이

(표 10) 원저작물의 저작재산권의 보호 기간

저작물의 유형	저작재산권의 보호 기간
개인저작물	저작자의 생존 중 + 사망 후 50년간. 다만, 저작자 사망 후 40년이 경과하고 50년이 되기 전에 공표된 경우에는 공표된 때로부터 10년간 (제 36조 제 1항)
공동저작물	맨 마지막으로 사망한 저작자의 사망 후 50년간 (제 36조 제 2항)
무명 또는 이명 작물	공표된 때로부터 50년간 (제 37조 제 1항)
단체명의 저작물 <sup>18)</sup>	공표한 때로부터 50년간 (제 38조)
영상저작물	공표한 때로부터 50년간, 다만, 창작한 때부터 50년 이내에 공표되지 아니한 경우에는 창작한 때부터 50년간 (제 38조의 2)

18) 단체명의 저작물이란 “법인·단체 그밖에 사용자(이하 이 조에서는 “법인등”이라 한다)의 기획하에 법인등의 업무에 종사하는 자가 업무상 작성하는 저작물로서 법인등의 명의로 공표된 것”을 말한다 (동법 제 9조).

경우 도서관은 전자책이나 전자잡지의 구매 라이선스 계약에서 명시적으로 정한 이용방법과 조건의 범위를 준수하면 될 것이므로 별 문제가 없을 것이다.

그러나 시중에서 판매되고 있는 오프라인 형태의 CD-ROM 자료나 DVD 자료 또는 단행본의 팸플릿 자료로 입수한 CD나 DVD 등의 디지털자료를 저작권자(저작인접권자 포함)의 허락 없이 다수인이 볼 수 있도록 도서관 서버에 올리거나 디지털로 복제해 배포하는 행위는 저작권 위반에 해당한다.

인터넷 언론 기사는 원칙적으로 해당 인터넷 언론에게 저작권이 귀속되므로, 인터넷상의 뉴스 또는 기사를 무단으로 복사하거나 발췌하여 도서관 이용자가 이용할 수 있도록 웹서버의 게시판이나 자료실에 업로드 하는 행위는 위법 행위이다. 일반적으로 고용된 기자가 작성한 기사는 지배종속관계에서의 단체명의 저작물에 해당하므로 그 인터넷 언론사가 저작권을 가지고 있지만, 인터넷 시민기자가 작성한 글 전체를 사용할 경우라면 시민기자로부터 허락을 받아야 할 것이다. 아울러 시민기자가 작성한 목음인 편집물 자체를 복제하거나 전송하고자 할 경우라면 편집저작권자에 해당하는 인터넷 언론사로부터도 사전 허락을 받아야 함도 유념할 사항이다. 또한 출처를 명시하는 것도 잊지 않도록 한다.

또한 인터넷상에 게시된 HTML, XML 등으로 된 웹 문서의 상당부분이나 전체를 퍼오거나 복사하여 게시판이나 자료실에 올릴 때에도 주의를 요한다. 특히 웹 문서의 경우에는 누

가 진짜 원저작자인지 또는 2차적저작물 저작자인지를 확인하기가 쉽지 않다. 때문에 꼭 이용자에게 제공할 필요가 있는 웹문서일 경우라면 저작자나 출처 표시가 확실한 문서를 대상으로 이용허락을 받은 후에 활용하되 그 출처를 명시하는 것이 바람직하다. 웹상에 탑재되어 유통되고 있는 다양한 디지털 파일들의 경우에도 저작권자가 명시적으로 자유이용을 허락하지 않은 것이라면 무단으로 웹서버에 올려 일반 공중이 이용할 수 있도록 하는 행위는 복제권 및 전송권 등의 위반 여부가 문제될 수 있으므로 자유이용에 해당되는지의 여부를 반드시 확인하는 자세를 취해야 할 것이다.

#### 4.4 디지털콘텐츠의 파일 공유

IT 기술의 발달은 디지털콘텐츠의 생성과 유통을 원활하게 하고 디지털콘텐츠를 보다 쉽고 편리하게 누릴 수 있는 환경을 조성했다. 최근에 들어와서는 P2P(Peer to Peer)나 웹스토리지(Web Storage)<sup>19)</sup>, 와레즈(Warez) 사이트 등 인터넷을 통해 파일을 공유할 수 있는 시스템이 일반화 되고 있다. 그로 인하여 불법 복제 저작물들이 쉽게 전파되는 등 과거에는 생각지 못했던 여러 가지 새로운 이슈가 등장하고 있다.

정보공유 기술의 최대 걸작품의 하나라 할 수 있는 P2P는 기존 서버와 클라이언트의 개념 또는 공급자와 소비자의 개념에서 벗어나 정보 제공자의 컴퓨터와 정보 수신자의 컴퓨터가 직접 연결되어 원하는 파일을 교환 및 다운

19) 한국소프트웨어저작권협회(SPC)의 김규성 부회장은 국내에 200여개의 웹스토리지 업체가 있다고 밝히고 있다 (소프트웨어도 기업 자산이다. 내일신문 2006년 11월 3일).

로드하는 파일공유 방식을 말한다. 초기 P2P 방식의 파일교환 서비스는 오디오 파일을 공유하는데 주로 사용되었지만, 이제는 기술이 발달하여 영화파일, 텍스트 파일 등 다양한 포맷의 콘텐츠를 개인 간에 자유롭게 복제 전송할 수 있는 것으로 확대되고 있다.

미국에서 최근 법정 분쟁으로 비화된 냅스터(Napster)와 우리나라의 소리바다의 경우가 파일의 목록과 위치 정보가 중앙 서버에서 저장 또는 관리되는 P2P 방식에 의한 파일교환 서비스에 해당한다.<sup>20)</sup>

냅스터와 소리바다 사건은 저작권 보호와 정보공유라는 대립된 가치에 대한 다툼이었다는 점에서 디지털정보 서비스를 제공하고 있는 도서관 사서들도 큰 관심을 가지고 그 결과에 주목해 왔다. 왜냐하면 만약 도서관이 서버를 통해 P2P 방식의 파일공유서비스를 제공하고자 한다면, 이들 소송 사건에 대하여 법원이 내린 판결들의 영향에서 자유롭지 못할 것으로 보이기 때문이다. 이에 냅스터와 소리바다를 중심으로 P2P 방식의 파일공유시스템에 연루된 저작권 분쟁에 대하여 법원의 판결 내용들을 간략히 검토하고 그 결정이 우리에게 시사하는

바를 알아본다.

① 냅스터(Napster) 사건

냅스터 사건(A&M Records v. Napster, Inc.)은 전미음반협회가 1999년 12월 냅스터사를 상대로 동사가 개발한 냅스터가 이용자에 의한 저작권 침해행위를 조장하고 있다고 하여 저작권으로 보호되는 음악파일의 정지를 구하는 가처분을 연방캘리포니아 북부지방법원에 신청한 사건이다. 이에 대하여 캘리포니아 북부지방법원은 2000년 7월 27일 전미음반협회의 신청을 받아들여 냅스터사에 대하여 위법한 음악파일의 사용금지를 명하는 가처분 명령을 내렸다. 이후 2001년 2월 12일의 판결<sup>21)</sup>에서도 P2P 파일교환을 사적사용이라고 보지 않고<sup>22)</sup> 가처분 명령을 인정하는 판결을 내렸다. 이렇게 재판부가 판결한 것은 기본적으로 냅스터의 이용자들이 직접적인 저작권 침해행위를 하고 있고, 냅스터사는 이용자들의 그러한 침해행위를 인식하면서도 이를 감독, 통제하기보다는 조장 내지 방조함으로써 경제적인 이익을 취하고 있었다는 점에서 기여침해 및 대위책임을 인정하는 판단을 한 것으로 보인다.<sup>23)</sup>

20) P2P 파일공유 서비스의 유형은 서버의 역할에 따라 크게 하이브리드(hybrid) 방식과 순수(pure) 방식으로 구분된다. ① 하이브리드 방식: 파일 공유 시 중앙서버에 각 사용자들의 IP 주소와 파일목록을 저장해 두고 개인 간 접속을 실현하는 방식. 냅스터(Napster), 소리바다, 씨프렌드 등이 대표적인 ② 순수 방식: 개별 클라이언트 상호간에 미리 IP 등의 개인정보를 공유하여 서버 없이 직접 연결하는 방식. 그누텔라(Gnutella), 당나귀, 케이텔라 등이 이에 해당함.

21) A&M Records, Inc. v. Napster, Inc., 239 F.3d 1004, 1011(9th Cir 2001).

22) 냅스터 사건 법원에서는 P2P 파일교환을 사적 이용이라고 볼 수 없다고 판단한 근거로, 이미 알고 있는 대상이 아닌 익명의 요청자들에게 파일을 배포할 수 있기 때문이라는 점을 들었다. 또한 돈을 주고 사야하는 물건을 무료로 얻었기 때문에 냅스터 사용은 저작물의 상업적 사용이라는 것이다. 그러나 이러한 판단은 인터넷이라는 공간의 중요한 특징 중의 하나가 익명성이라는 점과, 익명의 대상과의 커뮤니케이션을 가능하게 하는 새로운 기술 출현의 의미를 고려하지 않은 것이며, 그리고 유통의 비용을 거의 제로로 절감시켰다는 인터넷의 중요한 특징이 정당한 사용이라는 인정하지 않은 것이라는 비판을 받고 있다.

우지숙, 2003, 디지털 기술에 대한 저작권법 적용의 한계: 파일공유 서비스 및 저작권 판결에 대한 이용자의식 및 행동을 중심으로, 『韓國言論學報』, p.89.

② 소리바다 사건

본 사건은 양일환과 양정환 형제가 2000년 5월 18일부터 소리바다라는 인터넷 사이트(www.soribada.com)를 개설하여 MP3 형식의 음악과 일을 상호 검색, 복제할 수 있도록 하는 P2P 방식의 인터넷 서비스를 제공한데서 발단된 사건이다. 인터넷 이용자는 소리바다 서비스를 통해 MP3 파일을 손쉽게 내려 받았는데 여기에는 저작권으로 보호되는 음반도 포함되어 있었다. 신촌뮤직 주식회사 등 11개의 음반회사들이 음반 복제권 및 배포권 침해로 이유로 수원 지방법원 성남지원에 음반복제 등 금지가처분을 신청하였다. 성남지법은 2002년 7월 11일에 이 가처분 신청을 수용하여 소리바다 프로그램의 이용자들이 이를 이용하여 음반협회 등이 음반제작자로 되어 있는 노래가 들어있는 MP3 파일을 업로드 또는 다운로드하도록 해서는 안 된다는 취지의 가처분 결정을 내렸다(수원지법 성남지원 2002카합 77 결정).

이후에도 양씨형제가 소리바다2 등을 개발하여 서비스를 개시하자 11개 음반회사는 양씨 형제를 상대로 '소리바다 서버운영을 중단하라'며 낸 가처분신청의 항고심에서 서울고등법원 제4민사부는 "소리바다 운영으로 인한 복제권 침해 방조가 인정된다"며 원심과 같이 소리바다 프로그램 및 서버 3대 운영 중단 결정을 내렸다(서울고등법원 2003 나 21140 가처분이의 판결). 재판부가 이렇게 가처분 결정을 내린 이유를 정리하면 다음과 같다. 이미 외국에서 넷스터 등 다른 P2P 방식 서비스로 인한 저작권 침해가 문제되었던 점등을 보면 양씨 형제는 소리바다 이용자들의 저작권접권 침해를 미필

적으로나마 알았을 것으로 여겨진다. 또한 양씨 형제가 소리바다 프로그램 설치 화면에 경고문을 고지한 것 외에 이용자들의 저작권접권 침해를 막기 위한 아무런 조치도 취하지 않은 것은 이용자들의 저작권 침해를 용이하게 한 것이다. 끝으로 현재 기존의 소리바다 서비스가 중단되고 이를 대체할 '소리바다2', '소리바다3' 등으로 프로그램을 순차적으로 개발하여 새로운 서비스를 제공하고 있다 할지라도, 이러한 서비스와 기존의 소리바다 서비스와의 기술적 차별성에 관하여는 당사자들 사이에 다툼이 있을 뿐 아니라, 서비스의 효율성이나 운영에 있어서의 경제성, 관리 가능성 확보 측면에서 기존의 소리바다 서비스 방식이 다시 이용될 수 있는 가능성도 전혀 배제하기 어렵다는 점에서 그러한 결정을 내렸다고 밝히고 있다.

한편 형사적으로는 검찰이 다시 법원에 제출한 항소장에 대해 서울중앙지방법원은 2005년 1월 12일 피고들의 저작권법 위반방조 혐의에 대하여 다음과 같이 판시하였다. 소리바다시스템은 불법도구라고 단정할 수 없고, 복제권을 침해하였다고 주장하는 구체적인 침해목록을 통지하였다는 증거가 없어 법적인 작위의무가 발생한다고 볼 수 없으며, 정범들의 배포권 침해가 성립하지 않기 때문에 저작권 침해 방조로 인한 형사책임을 물을 수 없다 하여 이들 형제에게 무죄를 선고하였다. 반면에 저작권자 허락 없이 MP3 파일을 다운받은 소리바다 이용자를 상대로 한 형사 판결에서는 소리바다 이용자들이 개인적인 목적 외에 타인과 함께 그 파일을 공유하려는 목적도 있었고, 파일공유 행위는 동시 접속자 등 불

23) 吳承鐘·李海完. 2004. 『著作權法』. 제3판. 서울: 博英社. p.295. ; 컴퓨터프로그램저작권위원회 P2P 와 소리바다 사건. [cited 2006. 11. 1.] <http://www.pdmc.or.kr>

특정 다수인들과 광범위하게 이루어지므로 '사적 이용을 위한 복제'라고 볼 수 없다고 판시하였다.

따라서 이를 종합해 보면 형사적으로는 P2P 이용자에 대해서 저작권 침해를 인정한 것이지만 기술은 불법이라고 볼 수 없고, 그리고 민사적으로는 이용자와 서비스제공자의 공동불법 행위를 인정하여 민사책임을 긍정적인 판결이라고 평가할 수 있겠다.

현재 P2P서비스와 관련한 저작권 분쟁에 대하여 법원들의 판례가 국제적으로 일관되게 침해를 판정하지는 않고 있고<sup>24)</sup>, 학자 및 네티즌들에게서 이에 대한 논쟁이 뜨거운 것도 사실이다. 그러나 대체적으로 법원들의 결정은 서비스제공자의 P2P 서비스 관여 정도에 따라 그 책임유무를 가리는 경향을 강하게 보이고 있다. 따라서 P2P 파일공유 사건에 대한 법원의 판단은 우리에게 시사하는 바가 크다 하지 않을 수 없다. P2P 방식의 파일공유 서비스가 매력적이고 진보적인 서비스임에는 분명하지만, 도서관은 저작권을 존중하여 정보서비스를 제공하는 공익기관임을 잊어서는 안 될 것이다.

## 5. 디지털콘텐츠 법적 보호의 개선 방향

### (1) 법체계 개선 및 다양하게 분산된 법률의 정비

상기에서 분석한 바, 디지털콘텐츠의 법적 보

호는 상당 부분 기존의 저작권 보호체계에 의해 이루어지고 있음을 알 수 있었다. 한편 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법은 디지털콘텐츠 제작자 보호 및 관련 산업육성을 관장하는 법률로서 제정이 되었지만, 2003년 개정 저작권법 이후 창작성이 없는 데이터베이스 콘텐츠에 대한 보호가 저작권에 포함되어 이루어지게 되면서 그 빛이 퇴색한 감이 없지 않다. 따라서 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법이 사회에서 필요로 하는 법률로서의 기능을 제대로 발휘하고 본래의 위상을 정립하기 위해서는 전면 개정을 통한 온·오프라인을 불문하는 디지털콘텐츠 보호 체계를 갖출 필요가 있다고 본다. 한편 저작권법과 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법으로 디지털콘텐츠 보호법의 체계가 이원화 되어 있는 것을 배제하고 보호체계를 일원화하자는 일각의 주장도 제기되고 있는바(이규호 2006), 이에 대한 관련 전문가의 다각적인 연구도 필요하다고 본다.

그리고 상기의 법률 이외에도 콘텐츠 산업육성을 위한 법률로 게임산업진흥법, 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률, 문화산업진흥 기본법, 이러닝(전자학습) 산업발전법 등이 디지털거래 자체와 관련된 법률로 전자거래기본법, 전자서명법, 인터넷주소자원에 관한 법률 등이 제정되어 있다. 이처럼 콘텐츠 관련 법률이 무분별하게 제·개정되면서 같거나 비슷한 사안이 여러 법률을 통하여 중첩적으로 규율되는 경우가 발생하고 있다. 이는 디지털콘텐츠 사업자 및 일반 국민들에게 혼란을 야기시킬 수

24) 네덜란드 법원에서는 카자(KaZaA)사의 웹 사이트에서 제공하는 프로그램(KaZaA는 중앙 서버를 통하여 파일 공유가 이루어지는 냅스터와 달리 사용자들의 컴퓨터가 직접적으로 연결되는 그누텔라형 P2P 프로그램을 사용함)이 인터넷의 개인 이용자들에게 여러 종류의 파일을 교환하도록 한 점에 대해, 저작물의 출판과 재생산을 가능하게 하는 도구를 제공하는 것은 출판이나 재생산의 행동 자체와는 다른 것이라고 판시하였다.

있다. 뿐만 아니라 디지털콘텐츠 관련 사업이나 법률이 부처별로 제각기 추진됨으로써 예산의 낭비 및 업무중복 등도 발생하고 있다. 그러므로 다양하게 분산된 법률 제도에 대한 정비가 요구되며 콘텐츠 산업 전반에 걸친 범부처적 종합 발전 체계의 구축에 대한 적극적인 검토가 필요하다 하겠다.

(2) 음반저작물, 영상저작물 등의 시청각자료 서비스 활성화를 위한 관련 규정 개정  
도서관에서 시청각자료의 비중이 커지면서 이에 대한 이용자의 서비스 요구가 증대되고 있다. 그러나 소장한 아날로그 형태의 음반저작물이나 영상저작물을 디지털화하여 관내 서비스할 경우 면책적용에 대한 해석이 다를 수 있음이 확인되었다. 현행법은 면책 대상이 되는 저작물을 '도서 등'이라고 규정하고 있고, 면책의 함목적적 조건도 단지 '열람'이라고만 조문화하고 있기 때문이다.

2003년 개정법 당시에는 어문저작물을 고려하여 '열람'이라는 용어를 사용했다 할지라도 시대적 요구와 기술의 진보에 따라 법은 변화를 수용할 수 있어야 한다고 본다. 그리고 우리 저작권법은 디지털 인터넷 환경을 수용하며 미흡한 점과 문제점들을 개선하기 위하여 지속적으로 개정되어 왔다.

이러한 점에서 도서관이 저작권을 존중하면서 동시에 아날로그 형태의 음반저작물이나 영상저작물 등의 시청각자료의 디지털화에 의한 관내 이용의 활성화 및 이용자의 편의를 도모할 수 있도록 '열람'이라는 용어를 '열람 등'으로 개정할 필요가 있다. 그리고 음반저작물이나 영상저작물의 다른 도서관 안에서의 이용을

위해 전송할 경우에도 보상금 지급에 의한 서비스가 허용될 수 있도록 면책의 적용을 확대할 필요가 있다고 본다. 이 경우 저작권재산권자 측으로부터의 반대급부가 있을 수 있으므로, 도서관은 이해당사자들과 만나 의견을 교환하면서 우리의 요구를 설득할 필요가 있다.

(3) 디지털콘텐츠 산업육성과 이용자의 정보이용권 활성화간의 균형 도모

디지털 인터넷 환경에서는 디지털콘텐츠 권리의 권익을 보호하면서 동시에 정보이용자의 원활한 정보이용권의 균형을 이룬 법률을 유지하기가 점점 더 어려워지고 있다. 상당한 의견의 불일치가 존재하고 조화로운 규율이 어려운 것이 현실이다. 하지만 이해당사자들과 법계 및 학계의 전문가들이 지속적인 만남과 오픈된 의견 교환을 통하여 디지털 정보산업의 육성이라는 측면과 정보이용권의 활성화 측면이라는 양측의 요구를 균형 있게 수용한 개선된 법률체계로 발전시켜 나가야 할 것이다. 결국 이는 우리가 해결해야 할 당면 과제이자 우리의 임무인 것이다.

(4) 제도적·기술적 대책과의 상생관계 유지  
디지털콘텐츠 법적 보호의 문제를 해결하기 위해서는 제도적, 기술적인 대책이 유연하고 상호 보완적인 수준으로 함께 추진되어야 할 것이다. 너무 지나친 법적 보호는 표현의 자유를 침해하고 개인의 연구 및 조사를 위한 정보이용권을 위축시킬 수 있다. 경직된 기술적인 보호조치도 새로운 기술의 진보를 차단하거나 효과적인 경쟁을 위협할 수 있는 한계를 가지고 있다. 또한 제도적인 측면에서 볼 때 신탁관리가 부진

하고 저작권집중관리제도가 비활성화 되어서는 디지털콘텐츠의 권리처리의 활성화를 도모하기가 어렵다. 따라서 향후 디지털콘텐츠의 원활한 제작, 활용 및 유통을 촉진하기 위해서는 법적, 제도적 및 기술적 대책이 고르게 뒷받침되어야 할 것이며, 상생의 기본 인식을 바탕으로 상호 건설적인 방향으로 맞물려서 개선책 및 대응 방안이 강구·전개되어야 할 것이다.

(5) 공중을 대상으로 한 저작권법에 대한 교육 강화

법 정비에 못지않게 중요한 것은 디지털콘텐츠를 필요로 하는 일반 사람들이 타인의 저작물을 자신의 저작물과 동일시하고 그것을 허락 없이 사용하는 행위가 범죄라는 인식을 사회 전체로 확대하고 그 사회적 인식을 확립하는 일이라 하겠다.

이는 정부는 물론 도서관이 일반 국민을 대상으로 법 규정의 의도와 내용을 충분히 알 수 있도록 전달하고 불일치되는 의견을 조율하기 위해 노력하는 것이 우선되어야 가능하다고 본다. 이를 위해서는 저작권법에 대한 다양한 교육 및 홍보 방법을 개발해야 할 것임은 물론 이용자들을 이해시키고 설득하는데 시간과 비용을 투자하여야 할 것이다. 또한 불법적인 복제 및 부당한 이용의 폐단에 대한 계몽의 전개와 함께 대국민 협조를 구하는 자세도 지속적으로 견지해 나가야 할 것이다.

## 6. 결 론

디지털콘텐츠는 인간의 사상과 감정을 표현

한 내용물로서, 디지털화된 콘텐츠나 처음부터 디지털 형태로 제작된 콘텐츠 모두를 총칭하는 의미의 용어이다. 디지털 기술과 정보통신기술의 빠르고 지속적인 변화 그리고 매체·콘텐츠 간 융합으로 다양한 종류의 디지털콘텐츠가 존재하고 있거나 새로 탄생하고 있다.

최근 국내외적으로 디지털콘텐츠를 보호하기 위한 관련법들이 제·개정되고 있으며, 국제적으로 보호가 강화되는 경향을 보이고 있다. 때문에 도서관들도 다양한 형식의 디지털콘텐츠를 제작하여 이용자에게 제공하는데 있어 관련 보호법의 규정을 준수하고 권리자와의 권리처리에 더욱 신경을 쓰지 않을 수 없게 되었다. 사서들이 디지털콘텐츠의 제작 및 서비스와 관련하여 준수해야 할 보호법과 그 규정 내용에 대한 폭넓고 명확한 지식을 갖추는 것이 더욱 중요해지고 있다.

미국에서는 디지털콘텐츠의 보호를 위한 별도의 법률이 존재하고 있지 않다. 디지털 환경에서 유통되는 대다수의 콘텐츠가 저작물인 관계로 디지털콘텐츠의 보호는 저작권법의 일반 원리가 그대로 작용하고 있다. 저작권법은 '기술 중립'에 입각하여 제정된 법이므로, 그 기술이 아날로그 방식이든 디지털 방식이든, 유통 방식이 온라인이든 오프라인이든 또는 모바일이든 간에 관계없이 콘텐츠의 법적 보호에는 동일한 원리와 법칙이 작용한다. 기존 저작물을 디지털화한 데이터베이스가 그 소재의 선택, 정리, 배열에 독창성이 있는 경우에 한하여 편집저작물로 보호하고 있다. 편집저작물로 인정받기 위해 요구되는 독창성의 조건은 미국연방대법원이 내린 Feist 판결의 영향을 받은 것이다. 한편 EU는 EU Directive를 제정하여 창작

성이 없는 데이터베이스의 경우에도 자본을 투입하여 제작된 데이터베이스의 보호가 이루어지도록 특별법적 권리 (*sui generis right*)의 추가규정을 신설하였다. 그에 따라 창작성이 없는 데이터베이스의 경우에도 데이터베이스 제작자에게 저작권보다 낮은 수준의 배타적인 재산권을 부여하고 있다. 일본의 경우에도 디지털콘텐츠의 법적 보호에는 저작권법의 일반 원리가 그대로 작용한다. 다만, 데이터베이스를 독립된 '데이터베이스저작물'로 보호하고 있다. 우리나라에서는 주로 저작권법이나 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법에 의해 디지털콘텐츠를 보호하고 있다. EU Directive를 따른 2003년 개정저작권법에서는 창작성이 결여된 데이터베이스의 보호도 인정하고 있다. 우리 저작권법은 창작성이 없는 데이터베이스의 보호를 전체적으로 단일의 저작권법 체계로 규율함으로써 법적 안정성과 효율성을 꾀하고 있다. 한편 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법은 온라인 디지털콘텐츠 산업발전을 위해 2002년에 제정되었다. 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법은 부정경쟁방지법적인 보호방법을 채택하여 제3자의 무임승차에 의해 온라인 디지털콘텐츠제작자의 경제적 이익이 침해되지 못하도록 하는 규제수단으로 작용하고 있다. 한편 디지털콘텐츠의 보호가 저작권법과 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법에 의해 중복될 경우에는 저작권법이 우선 적용되도록 하고 있다.

도서관에서의 디지털콘텐츠의 제작 및 서비스에 적용되는 저작권법의 규정 분석에서는 보호 규정과 함께 제28조(도서관 등에서의 복제 등) 면책 규정도 고려하였다. 본 분석은 크게 데이터베이스 콘텐츠(창작성이 있는 데이터베

이스와 창작성이 없는 데이터베이스 모두 포함), 원저작물의 번역·편곡·변형·각색·영상제작 등에 의한 2차적저작물에 해당되는 디지털콘텐츠, 그 외의 기타 콘텐츠, 그리고 최근 핫이슈로 등장한 디지털콘텐츠의 파일공유 부분으로 대분하였다. 이와 함께 디지털콘텐츠의 제작 및 서비스와 관련하여 숙지해야 할 저작권자와의 복제권, 전송권 등의 권리처리 관계와 관련된 문제점을 논의하였고, 저작권의 대응조치를 상세하게 제시하였다. 그 주요 내용을 요약하면 다음과 같다.

디지털화에 이용된 소재의 선택, 배열, 구성에 창작성이 있는 데이터베이스는 편집저작물로 저작권 보호를 받을 수 있지만, 편집저작물의 소재의 저작권은 그대로 존속된다. 때문에 소재를 무단 이용하면 위법이므로 적절한 권리처리가 요구된다. 보관된 어문저작물의 경우 관내열람을 위한 데이터베이스화는 무상으로 허용되지만, 아날로그 형식의 음악저작물이나 영상저작물을 디지털화하여 관내서비스 하는 것에 대하여는 논란의 여지가 있다. 이용허락 동의를 받지 않은 학위논문의 디지털 원문서비스는 다툼의 소지가 있으므로 주의를 요한다. 서울대도서관의 학위논문서비스의 소송에 대한 법원의 판결은 도서관 행위에 영향을 미칠 것이므로, 본 2차 소송에 대해 법원이 어떤 결정을 내릴 지 귀추가 주목된다. 한편, 2003년 7월부터는 종전과 달리 창작성이 없는 데이터베이스라 할지라도 상당한 인적 또는 물적 투자가 이루어진 경우에는 저작재산권자에게 일정한 재산권(복제·배포·방송 또는 전송할 권리)이 부여되고 있고, 그 권리가 5년 동안 존속된다는 점에 주목해야 할 것이다.

도서관이 보관된 저작물을 디지털화 하면서 큰 폭의 색 보정, 체재 및 내용 편집 등을 가한 디지털콘텐츠를 만들고자 할 때는 원저작물의 저작권자로부터 먼저 이용허락을 얻어야 할 것이다. 또한 원저작물의 내용이나 형식을 부당하게 변경할 경우에는 저작권자의 침해가 될 수 있다는 점도 유념해야 할 사항이다.

전자책이나 전자잡지의 경우에는 라이선스 계약에서 정한 이용방법과 조건의 범위를 준수한다. 시판되는 단독의 CD-ROM이나 DVD, 팸플릿 자료에 해당하는 CD나 DVD, 인터넷 언론 기사, HTML이나 XML 등의 웹문서 디지털 파일 등의 경우 자유이용에 허용되는 지를 먼저 확인한 후, 그 범위를 벗어난 무단 복제나 전송 등의 행위는 자제한다.

P2P 방식에 의한 파일교환서비스와 관련해 발생한 법적 분쟁 사례로 냅스터 사건과 소리바다 사건을 살펴보았다. 냅스터와 소리바다의 경우 법원들의 결정은 서비스제공자의 P2P서비스에의 관여정도를 배제하기 어렵다는 점에서 서비스제공자의 불법 행위를 인정하는 경향을 나타냈다. 따라서 P2P 방식의 파일공유 서비스가 매력적이고 진보적이라 할지라도, 공익기관으로서의 도서관은 이 판결을 존중해야 할 것이다.

끝으로 본 연구는 디지털콘텐츠의 법적 보호의 개선 방향을 다섯 가지로 제시하였다. 첫째, 법체계 개선 및 다양하게 분산된 법률의 정비 둘째, 음반저작물, 영상저작물 등의 시청각자료 서비스 활성화를 위한 관련 면책 규정의 개정 셋째, 디지털콘텐츠 산업육성과 이용자의 정보이용권 활성화간의 균형 도모 넷째, 제도적·기술적 대책과의 상생관계 유지 다섯째, 공중을 대상으로 한 저작권법에 대한 교육 강화이다.

따라서 본 연구는 사서들로 하여금 디지털콘텐츠의 제작, 활용 및 서비스와 관련하여 알아야 할 법 규정의 내용과 권리처리 관계에 대한 폭넓은 지식을 갖추도록 하고, 그리고 관련된 문제점을 명확히 인지하도록 하는데 도움을 줄 것이다. 본 연구의 의의는 현행법에 입각하여 우리가 취해야 할 안전하고 현명한 저작권 대응조치들을 구체적으로 제시하였을 뿐만 아니라, 궁극적으로 디지털콘텐츠의 제작 활용 및 유통과 관련해서 우리가 지향해야 할 법적 보호의 개선 방향을 제시한 점이라 하겠다.

한편 본 연구는 주로 법적 측면을 다루었는데, 후속 연구에서는 디지털콘텐츠의 유통과 권리처리의 활성화를 위한 제도적, 기술적 방안에 관한 연구가 이루어지기를 기대한다.

## 참 고 문 헌

경희대학교. 2001. 『디지털콘텐츠산업발전법(안) 종합해설서』. 서울: 한국소프트웨어진흥원.  
 노영희. 2006. 『디지털콘텐츠의 이해』. 서울: 건

국대학교출판부.  
 대한민국 저작권법.  
 <<http://www.copyright.or.kr>>  
 문화관광부. 2005. 『저작권법 제28조의 개정예

- 관한 연구』. 서울: 문화관광부.
- 미국 저작권법. [cited 2006. 10. 1.]  
 〈<http://www.copyright.or.kr>〉
- 박익환. 2001. 『계간 창작과 권리』, 25: 84-100.
- 박현경. 2002. P2P와 저작권 보호. 『法學研究』  
 43(1): 283-304
- 송영식, 이상정. 2005. 『저작권법개설』. 제 3판.  
 서울: 세창출판사.
- 성선제. 2006. 온라인 뉴스와 저작권 - 상생의  
 길. 『계간 저작권』, 74: 32-45.
- 安孝秩. 2002. P2P파일공유시스템과 저작권  
 침해. 『광운비교법학』, No. 2: 123-202.
- 오병철. 2002. 『디지털 정보재산의 유통과 권리  
 처리 활성화에 대한 연구』. [서울]: 프  
 로그램심의회조정위원회.
- 吳承鐘·李海完. 2004. 著作權法 제 판 서  
 울: 博英社.
- 우지숙. 2003. 디지털 기술에 대한 저작권법 적  
 용의 한계: 파일공유 서비스 및 저작권  
 판결에 대한 이용자 의식 및 행동을 중심  
 으로. 『韓國言論學報』, 47(1): 81-113.
- 윤중수. 2006. 저작물의 공유와 과제 Ver. 0.9  
 『계간 저작권』, 제74호: 73-102.
- 이규호. 2006. 디지털콘텐츠의 효율적 유통 및  
 보호를 위한 법체계 개선 및 정책 일원  
 화방안. 『방송통신 융합과 디지털콘텐츠  
 의 효율적 유통 및 보호 세미나』. 서울:  
 저작권심의회조정위원회, 한국방송영상산  
 업진흥원, 한국문화콘텐츠진흥원 45-71.
- 이상정. 2003. 데이터베이스제작자의 보호 『계  
 간 저작권』, 63:22-30.
- 이훈중. 2003. P2P방식에 의한 음악저작권침  
 해에 대한 인터넷서비스제공자의 책임.  
 『한국비교사법학회』, 10(4): 423-447.
- 임원선a. 2003. 개정 저작권법 해설 『계간 저  
 작권』, 63: 2-8.
- 임원선b. 2001. 디지털 콘텐츠의 법적 보호 『情  
 報保護學會誌』, 11(5): 43-51.
- 일본 저작권법. [cited 2006. 10. 2.]  
 〈<http://www.copyright.or.kr>〉
- P2P와 소리바다 사건 컴퓨터프로그램심의조  
 정위원회의 핫! 이슈. [cited 2006. 11.  
 1.] 〈<http://www.pdmc.or.kr>〉
- 한국디지털재산법학회. 2001. 『멀티미디어콘텐  
 츠, 소프트웨어, 컴포넌트 등 신지식재  
 산권의 보호방안 연구』. [서울]: 프  
 로그램심의회조정위원회.
- 한국문화콘텐츠진흥원. 2004. 『공공문화콘텐츠  
 권리처리방안 연구』. [서울]: 한국문  
 화콘텐츠진흥원.
- 한국소프트웨어진흥원. 2006. 『디지털콘텐츠산업  
 백서 2005~2006』. 서울: Jinhan M&B.
- 한국소프트웨어진흥원. 2004. 『디지털콘텐츠  
 보호강화를 위한 법령 연구』. [서울]:  
 한국소프트웨어진흥원. 정책연구 04-29.
- 한봉조. 2006. 음악라이선싱의 현황과 과제.  
 『계간 저작권』, 74: 112-122.
- 홍재현a. 2005. 도서관간 복제·전송에 의한 디  
 지털정보의 공동이용을 위한 도서관 면  
 책 연구. 『한국문헌정보학회지』, 38(1):  
 93-119.
- 홍재현b. 1995. EC 데이터베이스 보호지침에 관  
 한 연구. 『계간 저작권』, 29: 16-25.
- 홍재현·정경희·이호신. 2005. 도서관에서의  
 복제 및 전송에 관한 저작권 지침 개발 연  
 구. 『한국도서관·정보학회지』 36(1):

- 505-525.  
文化審議會著作権分科會「審議経過報告」.  
[cited 2006. 10. 1.]  
<[www.cric.or.jp/houkoku/h15\\_1b/h15\\_1b\\_main.html](http://www.cric.or.jp/houkoku/h15_1b/h15_1b_main.html)>  
コンテンツの創造,保護及び活用の促進に  
關する法律.(平成十六年六月四日法  
律第八十一号). [cited 2006. 9.15]  
<<http://law.e-gov.go.jp/htmldata/H16/H16HO081.html>>  
Bollen, Rhys.(HTML last modified: June  
2001). Copyright in the Digital Domain.  
[cited 2006. 9.17]  
<[http://www.murdoch.edu.au/elaw/issues/v8n2/bollen82\\_text.html](http://www.murdoch.edu.au/elaw/issues/v8n2/bollen82_text.html)>  
Congress of the United States Congressional  
Budget Office. 2004. Copyright Issues  
in Digital Media. [cited 2006. 9. 28]  
<[www.cbo.gov/ftpdocs/57xx/doc5738/08-09-Copyright.pdf](http://www.cbo.gov/ftpdocs/57xx/doc5738/08-09-Copyright.pdf)>  
Directive 96/9/EC of the European Parliament  
and of the Council of 11 March 1996 on  
the Legal Protection of Databases.  
[cited 2006. 10. 16.]  
<<http://europa.eu.int/ISPO/infosoc/legreg/docs/969ec.html>>  
Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone  
Service Co., 499 U.S. 340(1991)  
[cited 2006. 10. 15.]  
<[http://www.law.cornell.edu/copyright/cases/499\\_US\\_340.htm](http://www.law.cornell.edu/copyright/cases/499_US_340.htm)>  
Miller, Seth A. 2006. Peer-to-Peer File Dis-  
tribution: An Analysis of Design, Lia-  
bility, Litigation, and Potential Solu-  
tions. *Academic Research Library*,  
25(1): 181-230.  
Ponte, Lucille M. 2006. The Emperor Has  
No Clothes: How Digital Sampling  
Infringement Cases Are Exposing  
Weaknesses in Traditional Copyright  
Law and the Need for Statutory Re-  
form. *American Business Law Journal*,  
43(3): 515-560.