

미국 저작권 최근 쟁점과 동향

도입

저작권 논쟁이 끊이지 않을 수 없는 이유는 그것이 단순히 경제적 영역에 국한된 문제가 아니기 때문이다. 저작권은 사적 재산권의 보호를 넘어서 저작물 이용자들의 문화 생산과 사회·정치적 참여에 관한 문제이기도 하다. 이는 현재 사회 구성원들의 다양한 문화 생산 및 사회·정치적 참여가 이른바 다양한 ‘미디어(media)’를 통해 ‘매개되는(mediated)’ 다양한 저작물이 중요한 역할을 한다는 것으로 이해되는 것을 의미한다. 영화를 보고 관객들은 다양한 의견을 개진하고, 선정적인 뮤직 비디오가 시청자들로 하여금 사회적 문제를 발견하도록 도움을 주기도 하며, 논쟁적인 신문의 사설이 정치적 이념의 문제에 관한 다양한 접근법에 대해 사회적 공기를 형성한다.

따라서 사회는 영화, 대중음악, 신문, 뉴스 등의 저작물에 대한 권리가 배타적으로 휘둘리지 않도록 법적 장치를 마련하는 데 동의한다. 그래서 저작권에 대한 법적 기간이나 공적 사용에 대한 예외 조항 등을 마련한다. 하지만 현대 자본주의 사회에서 저작권을 둘러싼 이해관계의 구성이 힘 있는 거대 기업에 의해 주도되는 미국의 문화산업 현실에서 법적 예외 조항들의 실효성과 정당성은 심각하게 도전받을 수 있다.

미국 저작권법의 역사는 1790년부터 시작되었다. ‘다양하고 창의적인 문화’를 만들어 나간다는 헌법적 취지 아래 제정되어 현재까지 여러 차례의 개정 절차를 거쳐 왔으며, 그 가운데 다양한 논쟁을 담아내고 있기도 하다(보다 자세한 논의는 본지 2006년 5월 15일자 통권 231호 <독립 다큐멘터리 제작과 지적재산권> 참조. http://kbi.re.kr/report/trend.jsp?book_no=231&menucode=3/1/1&midmenucode=2). 18세기 말은 미국에서 산업화가 본격화되었던 시기고, 문화의 생산과 소비 역시 급격히 팽창하기 시작했던 시기다. 문화가 상품으로 시장에서 거래되면서, 문화 생산

자가 자신의 저작물에 대한 적절한 보상 체계를 가짐으로써 지속적인 창작활동을 도모한다는 취지로 만들어진 것이 바로 저작권법의 출발이었다.

따라서 저작권법의 위반, 즉 저작권자에게 적절한 경제적 보상을 하지 않으면서 그 저작물을 무단으로 이용하는 행위는 저작권법에 따라 처벌이 이루어진다. 처벌의 내용은 저작물 무단 이용에 따른 저작권자의 경제적 손실을 배상하고 차후에 만들어질 수 있는 유사한 저작물 무단 이용 행위를 방지하는 것 등을 구성한다.

하지만 아래에서 소개될 최근 몇 가지 사례들은 현재의 저작권법의 실행 범위가 적절한 보상과 무단 이용 방지라는 틀을 과도하게 넘어서 처벌과 사회적 감시의 수단화가 될 수 있다는 우려를 제기한다. 이 사례들을 둘러싼 논쟁에 대한 보다 체계적인 이해를 도모하기 위해 버클리 소재 캘리포니아 대학교 법대의 파멜라 새뮤얼슨(Pamela Samuelson)과 태라 워트랜드(Tara Wheatland)가 최근 <Social Science Research Network>에 발표(<http://ssrn.com/abstract=1375604>)한 저작권법에서 법적 손실 판결의 일관성에 대한 문제제기 등을 소개해 본다.

테넨바움 사건

저작권법적 절차성 문제와 더불어 그 적용 범위의 문제라고 할 수 있는, 그와 같은 최근의 논쟁 배경을 할리우드 최대 제작사 중 한 곳인 월트 디즈니 스튜디오(Walt Disney Studio)의 사장인 리처드 쿡(Richard Cook)은 <뉴욕 타임스>와의 인터뷰에서 다음과 같이 요약한다. 쿡에 따르면, 지난해 개봉한 애니메이션 <월리(Wall-E)>는 같은 해 7월 중앙아시아 키예프의 한 극장에서 캠코더로 복제되었고, 이것이 한 달도 안 되어 12개 이상의 나라에 불법 복제되어 판매되었다. 유니버설 음악 그룹(Universal Music Group)의 사장인 잭 호로비츠(Zach Horowitz)는 현재 인터넷을 통해 유통되는 음악 CD 3개 중 불과 1개와 20여 다운로드 중 하나만이 합법적으로 혹은 적법한 절차를 통해 유통된다고 주장한다. ‘엄청난 비용’을 들여 제작한 저작물의 불법 도용에 따른 막대한 경제법적 손해배상의 문제와 더불어 캠코더와 인터넷 등 디지털 기술을 이용한 불법 제작, 유통, 소비의 문제가 다루어져야 한다는 것을 의미한다.

디지털 기술을 이용한 저작권 침해로 인해 입은 막대한 경제적 손해를 거대 미디어 기업들이 되돌려 받는 방식은 다름 아닌 저작권 침해를 만들었다고 간주된 사람들에게 그 경제적 손해의 몇 십 배 혹은 몇 백 배에 해당하는 금전적인 손해배상을 지우는 것이다. 최근 이와 관련하여 뜨거운 논쟁의 대상이 되고 있는 것이 바로 소비비엠지뮤직(Sony BMG Music)과 매사추세츠 주 보스턴 대학교의 한 물리학 대학원생인 25세의 조엘 테넨바움(Joel Tanenbaum)의 법적 공방이다. 이 사건은 테넨바움이 인터넷을 이용하여 디지털 음악 파일을 불법 다운로드 받았다는 것에 대하여 소비비엠지뮤직이 저작권 침해라고 주장하는 '각각'의 디지털 음악 파일 '1개당' 법적 최고 배상액(compensation for statutory damages)인 15만 달러를 요구한 것으로 시작되었다.

사건이 이렇게 번지자, 70세 노령의 하버드 법대 교수인 찰스 네슨(Charles Nesson)과 그의 학생들이 무료 변론에 나섰다. 네슨은 현재 하버드 대학교 벌크만 센터(Berkman Center for Internet and Society)의 설립자이자 소장인데, 그는 테넨바움이 저작물의 '공정 이용', 즉 저작권의 배타적 적용에 대한 예외 조항으로 간주될 수 있는 정당한 저작물 이용을 만든 것일 뿐이라고 주장하고 있다. <보스턴 글로브(the Boston Globe)> 신문은 네슨의 변론 전략이 주목을 받는 이유가 네슨이 해당 소송과 관련한 모든 자료를 공적으로 '공개'하여 현행 저작권 '처벌 체제'가 갖는 폐쇄성과 배타성을 지적하는 데에 있다고 전했다.

현행 미국의 저작권법에서 저작권 침해에 대한 민사상 손해배상은 (i)최대 법적 손해배상액(statutory damages)인 침해 사례 저작물 1건당 15만 달러에 더하여, (ii)저작권 침해자가 저작물의 무단 사용을 통해 벌어들인 수익(defendant's profits)과 그에 따라서 계산될 (iii)실제적 손실(actual damages) 등을 고려하여 판결된다. 그리고 저작권 침해 사례를 보통 세 가지로 분류하여 민사상 손해배상 규모의 적합성을 다음과 같은 분류를 통해 검토한다.

첫째, 저작권에 대한 분명한 사전 개념 없이 법적 침해와 관련하여 어떠한 분명한 의도도 가지고 있지 않은 경우(innocent infringers)로, 보통 법적 침해를 입은 저작물 1건당 250달러의 손해배상이 이루어진다. 둘째, 저작권에 대한 사전 개념뿐

만 아니라 저작권 침해 사실에 대한 인지를 가지고 이루어지는 가장 일반적인 경우 (average infringers)로, 법원은 저작물 1건당 750달러에서 3만 달러까지의 손해배상을 저작권 침해자에게 부과할 수 있다. 셋째, 저작권 침해의 분명한 의지와 의도를 확인한 경우(willful infringers)로, 앞에서 언급했던 것처럼 최고 15만 달러의 손해배상액을 규정한다.

그렇다면 이러한 현행 저작권법의 기준에서 볼 때, 현재 논쟁의 중심은 테넨바움의 사례가 법적 최고 배상액을 부과 받을 만큼의 이른바 '죄질'을 인정받을 수 있느냐 하는 것이다. 보통 미국의 인터넷 디지털 음악 파일 다운로드의 경우 한 곡당 약 1달러를 지불한다. 테넨바움의 경우 다운로드 받은 음악 파일을 개인 간 파일 공유 차원에서 다루었다는 것이 인정된다 하더라도 그것이 어떠한 '실제적 손실'을 야기했는지, 얼마만큼의 '수익'을 벌어들였는지 등을 입증하는 것은 쉬운 일이 아니다.

테넨바움의 변호인단은 바로 이 점을 지적한다. 즉, 법적 손해배상은 상업적 의도와 결과를 갖는 저작권 침해 사례에 적용되는 것으로, 테넨바움의 사례와는 부합하지 않는다고 주장한다. 게다가 저작권법은 저작권 침해 사례를 형사상 범죄로 규정하지 않는데, 소니비엠지뮤직을 대표하여 소송을 제기하고 있는 미국음반협회(Recording Industry Association of America, RIAA)는 테넨바움의 사례를 것처럼 다루려 한다고 비판한다.

네이트 앤더슨(Nate Anderson)에 따르면, 이에 대해 미국 법무부(Department of Justice)는 다음과 같이 반박하고 있다. 무엇보다(앞에서 간략히 언급했고 아래에서도 다시 한 번 다루겠지만) 미국 저작권법의 역사에서 확인할 수 있듯이, 연방의회가 저작권법을 개정하면서 저작권법 자체에 민사상(civil)과 형사상(criminal) 변제 모두를 비상업적인 저작권 침해 사례에도 동등하게 적용할 수 있게끔 했다는 것이다. 여기에 법무부는 저작물의 상업적 배포는 오로지 저작권 소유자에게 국한된 권리이며, 저작물의 무단 사용에 따라 일자리를 잃을 수 있거나 저작물의 합법적 구입에 따라 가격 차별을 받을 수 있는 공중의 피해도 당연히 고려되어야 한다고 주장한다.

그러나 프리소프트웨어재단(Free Software Foundation)과 같은 시민단체들은 그

와 같은 엄청난 손해배상 청구가 상식적으로 이해될 수 있는지의 여부로부터 출발하는 것은 법 집행의 과도함을 평가하는 기준이라고 말한다. 게다가 법적 손해배상의 범위, 특히 '실제적 손해'의 범위를 규정하는 데 있어서 어떤 구체적인 증거가 채택되고 있는지에 대하여 법무부나 미국음반협회가 분명한 태도를 보이지 않고 있다는 비판도 제기되고 있다. 99센트의 수익(혹은 일반적으로 음반 회사 몫으로 돌아가는 35센트의 수익)이 어떻게 750배로 만들어지지 않는지에 대하여 구체적이며 현실적인 계산이 이루어지지 않는 한, 거대 저작권 소유 기업들의 줄 이은 소송은 그 설득력을 얻기가 쉽지 않을 것이라는 주장이다.

저작권 침해에 대한 법적 손해 판단 기준의 문제

이처럼 실제적 손해의 범위를 분명하게 규정하는 것이 저작권법 본래의 기능이어서 함에도 불구하고, 바로 그 범위를 규정하는 과정에서 모호한 기준이 적용되어 왔음은 어제오늘의 일이 아니다. 그렇다면 이번 테넨바움 사건 이전에 어떤 사례들이 현행 저작권법의 이러한 모호성을 보여주는지 새뮤얼슨과 위트랜드의 논문에서 제기된 사례들과 주장 등을 중심으로 살펴본다.

1. <UMG Recordings, Inc. v. MP3.com, Inc.>

2000년 유엠지레코딩사는 인터넷 디지털 음악 파일 판매회사인 엠피스리닷컴사가 유엠지레코딩사의 음악 CD 4,700여 장을 저작권 합의 없이 불법적으로 MP3 파일로 만들어 판매했다고 주장하였다. 그리하여 유엠지레코딩사는 CD 한 장당 2만 5,000달러의 법적 손해를 입었다고 주장했고, 이것이 받아들여져 법원은 엠피스리닷컴사로 하여금 무려 1억 1,800만 달러의 손해배상액을 유엠지레코딩사에게 지불할 것을 판결하였다. 두 회사는 판결 직후 합의하여 배상액 규모를 5,340만 달러로 조정하였다. 소송 당시 엠피스리닷컴사는 자사가 구입한 CD를 소위 '립(ripped)'한 것은 저작권의 공정 이용에 해당하는 행위라고 주장했지만, 이는 판사와 배심원들에게 지나친 주장으로 받아들여졌다. 그러나 소송 과정에서 배상액의 규모가 어떤 증거와 기준을 통해 마련되었는지, 어떻게 합의된 최종 배상액의 규모가 법원

판결 배상액에서 절반 수준으로 줄어들게 되었는지에 대해서는 분명하지 않았다.

2. <Columbia Pictures Television, Inc. v. Krypton Broadcasting of Birmingham, Inc.>

앨라배마 주 크립턴 방송사의 사장 엘빈 펠트너(Elvin Feltner)는 1997년 할리우드의 컬럼비아 스튜디오로부터 저작권 침해 소송을 제기 받았다. 크립턴 방송사는 컬럼비아 스튜디오가 제작한 텔레비전 프로그램들을 저작권에 관한 합의 없이 방송했던 것이다. 법원은 저작물 1건당 2만 달러의 배상액을 명령하여, 총 880만 달러의 법적 배상액을 크립턴 방송사에 부과하였다. 크립턴 방송사는 항소하였지만, 배심원은 배상액 규모를 1십보다 훨씬 많은 저작물 1건당 7만 2,000달러로 정하여 총 3,100만 달러의 법적 배상액을 크립턴 방송사에 부과했다.

3. <Capitol Records v. Thomas>

2008년, 미네소타 주에 사는 제이미 토머스(Jammie Thomas)는 캐피톨레코드사로부터 개인 간 파일 공유를 통해 디지털 음악 파일을 공유한 것으로 저작권 침해 소송을 제기 받았다. 당시 논란은 배심원들 사이에서 캐피톨레코드사의 '실제적 손해'의 규모에 관한 것이었는데, 한 배심원은 전체 실제적 손해를 약 50달러 정도로 보았는가 하면, 어떤 배심원은 음악 파일 한 곡당 750달러, 또 다른 배심원은 이를 15만 달러까지 보았다. 결국 법원은 제이미 토머스에 총 22만 달러의 법적 손해 배상액을 부과하였다. 그러나 판결 직후 양 소송 당사자들은 한 곡당 9,250달러로 손해배상액을 조정하였다.

4. <LA Times, Inc. v. Free Republic>

2000년 4월, 보수 성향의 온라인 뉴스 사이트인 프리리퍼블릭은 <로스앤젤레스 타임스>의 자유주의적 성향의 뉴스를 비판하기 위해 해당 신문사의 기사 몇 개를 자신의 온라인 사이트에 게재하였다. 이는 어떤 측면에서 보면 비평을 위해 저작권의 예외를 인정하는 공정 이용에 해당하는 듯해 보였지만, 결국 프리리퍼블릭은 <로스앤젤레스 타임스>와 1,000달러를 지불하는 것으로 합의하였다. 특히 이 소송의 경우, 프리리퍼블릭이 신문 기사의 게재를 통해 어떤 상업적 이익을 취했는지에

대해 구체적인 증거가 제시되지 않았다는 점에서 손해배상 규모를 정하는 기준에 대한 저작권법상 모호성이 다시 한 번 제기되었다.

5. <Lowry's Reports, Inc. v. Legg Mason>

렉 메이슨은 <로우리 리포트>의 구독자로, 이 간행물의 240여 기사들을 이용해 자신의 회사 직원들을 위한 내부 자료를 작성하였다. 그러나 소송에서 메이슨은 자신은 이 간행물의 구독자로서 연구 목적으로 기사들을 활용하였고, 이것이 분명한 공정 이용에 해당된다고 믿었다고 주장했지만, 배심원은 이 주장을 이유 없다고 규정하고 저작물 1건당(즉, 기사 1건당) 8만 2,000달러로 총 1,970만 달러의 배상액을 부과하였다. 배심원의 결정에는 메이슨이 분명한 의도성을 가진 저작물 침해자(willful infringer)였다는 판단이 깔려 있는데, 이를 입증할 만한 신빙성 있는 기준이 제시되지 않는다는 평가다.

6. <Infinity Broadcasting Corp v. Kirkwood>

텍사스 주 델러스의 웨인 커크우드(Wayne Kirkwood)는 전화선을 통해 라디오 방송을 청취할 수 있는 다이얼업(Dial-Up)을 1996년에 개발했는데, 미국 최대 라디오 방송 기업인 인피니티는 이 기술이 자사의 라디오 프로그램들을 중계함으로써 저작권을 합의 없이 사용하는 것이라고 주장하였다. 소송 결과는 커크우드가 주장한 공정 이용에 대한 주장이 받아들여지면서 인피니티에 적절한 배상을 이루는 방식으로 합의되었다. 광고비를 지불 받는 방식으로 다이얼업을 통해 다른 라디오 방송 시장 지역으로 인피니티의 프로그램을 전송하였음에도 불구하고, 소송 과정에서 실제적 손실을 규정할 만한 명백한 근거를 찾을 수 없었다. 위에서 다룬 다른 공정 이용 문제가 제기된 소송의 결과와 비교하여 피해 배상액의 규모에 대한 기준 문제가 특히 대비될 수 있는 저작권 침해 소송 사례라고 새뮤얼슨과 워트랜드는 덧붙이고 있다.

7. <Warner Brothers, Inc. v. Dae Rim Trading, Inc.>

1988년에 한국의 대림무역이 워너브라더스의 캐릭터를 무단으로 도용해 장난감

을 제조하여 제기된 저작권 소송으로, 당시 미국 법원은 대립무역에 100달러의 법적 손해배상을 부과하는 것으로 마무리하였다.

8. <Quinto v. Legal Times of Washington, Inc.>

1981년에 한 하버드 법대생이 이전에 학교 신문에 게재했던 기사를 <워싱턴리얼타임스>가 원저작자의 허가 없이 자신의 신문에 게재하여 벌어진 소송이었다. 당시 법원은 원고인 하버드 법대생에게 250달러의 보상액이 적절하다고 판결하였다.

9. <Doehrer v. Caldwell>

1980년 정치자금 모금 캠페인을 벌이던 캘드웰은 도허리의 만화를 자신의 캠페인 팸플릿에 넣었다가 저작권 침해 소송을 받았다. 하지만 새뮤얼슨과 휘트랜드에 따르면, 당시 법원의 판결문 일부는 미국 저작권법이 실제로 어떤 의미에서는 지나치게 기계적으로 적용되고 있는 것을 지적했다.

10. <U.S. Media Corp. v. Edde Entertainment Corp.>

이 소송은 의도가 충만한 저작권 침해 사례라고 하더라도 배상액의 규모가 과도하게 책정되어서 안 된다는 원칙, 그리고 나아가 미국의 현행 저작권법이 그 적용의 비일관성을 보여주는 사례라고 새뮤얼슨과 휘트랜드는 주장한다. 이 사건은 에디엔터테인먼트사가 유에스미디어사가 제작한 성인 영상물을 불법 복제하여 판매하여 제기된 것으로, 법원은 그 의도성이 확인되었음에도 불구하고 5만 달러의 법적 손해배상과 에디엔터테인먼트사가 불법 복제 및 배포를 통해 벌어들인 수익을 계산하여 11만 2,700달러의 추가 이익 손실액에 대한 배상을 부과하였다.

이상과 같은 사례를 통해 새뮤얼슨과 휘트랜드는 미국의 저작권법에서 어떤 법 집행의 일관성을 찾아볼 수 있는지, 그리고 저작권이 본래의 취지와 달리 처벌 중심의 체제에서 과연 이 법 집행의 일관성 문제를 다룰 수 있는지 등을 묻고 있다. 그런데 위에서 다루었던 것처럼 미국 법무부는 ‘처벌’ 체제가 저작권법 제정의 본래 취지라고 주장하고 있다. 그렇다면 ‘법적 손해배상’의 논점이 미국의 저작권법에서

어떻게 다루었는지에 관하여 새뮤얼슨과 위트랜드의 주장을 살펴보자.

법적 손해 문제에 대한 법제화 과정

이들에 따르면, 미국 저작권법에서 법적 손해(statutory damages)에 관한 사항은 저작권 침해 사례가 발생했을 때 어떤 정도의 손해를 입었는지 증명할 수 없는 경우 저작권자의 손해를 적정히 보장할 수 있는 법적 장치로서 고안되었다. 이것이 명문화된 것은 1909년 개정된 저작권법인데, 101(b)조항은 당시 저작물의 종류에 따라 구체적인 법적 손해배상의 범위를 규정하고 있다. 가령, 대학의 강의나 대중 집회 연설의 경우에도 공적인 퍼포먼스로서 해당 저작물 1건당 저작권 침해자에게 50달러의 손해배상을 지우게 되어 있었다.

흥미로운 점은 당시 의회로 하여금 손해배상의 최고액을 정하도록 적극적인 로비를 한 주체가 신문사들과 영화 제작자들이었다. 산업화된 창작활동에서 발생할 수 있을 저작권 침해 가능성에 대비했던 것이며, 여기에 저작물 침해에 따른 법적 손해가 '죄(penalty)'로 간주되지 않도록 만들어졌던 것은 산업화된 문화 창작활동에 긍정적인 역할을 하였다. 게다가 당시 저작권법은 저작권 침해에 따른 금전적인 피해가 구체적인 증거와 더불어 제시되는 경우 법적 손해배상에 대한 적용이 가능하지 않음을 명시하였다. 이는 달리 말하면, 저작권 침해에 따라 야기된 피해가 입증되지 않은 경우 그 법적 배상은 당시 최고액이었던 250달러를 넘지 않도록 하였다는 것을 말한다.

새뮤얼슨과 위트랜드에 따르면, 1909년 저작권법 개정 이후 법적 손해 문제와 관련한 두 번째 중요한 저작권법 개정은 1976년에 이루어졌다. 의회는 법적 손해배상이 저작권의 공정 이용에 대해 면제될 수 있도록 했고, 법적 손해배상은 저작물 발표 이후 3개월 이내에 저작물 등록을 한 저작권자에게 제한하도록 했다. 또한 앞서 언급했던 저작권 침해 정도를 분류하는 세 가지, 즉 단순 침해(innocent infringement), 일반 침해(average infringement), 의도적 침해(willful infringement) 등이 바로 1976년 저작권법 개정에서 만들어졌다. 이에 따라 법적 손해배상액도 조정되었다. 일반적인 침해 사례의 경우 250~1만 달러까지(의도적 침해 사례의 경우 최

고 5만 달러까지) 법적 손해배상액 규정되었다. 이후 개정을 통해 그 범위는 750~3만 달러로 늘어나게 된다(의도적 침해 사례의 경우 최고 15만 달러까지).

1976년의 저작권법 개정에서 가장 중요하게 간주되는 것은 저작권 침해의 범위를 ‘침해 사례 건당(per infringement)’에서 ‘침해 저작물 건당(per infringed work)’으로 변경시킨 점이다. 그 차이는 가령, 어떤 영화 한 편을 제작하면서 특정 부분의 스토리 구성을 어떤 소설의 내용으로부터 차용했지만 그 크레딧을 인정하지 않는, 즉 소설의 저작권을 침해한 경우, ‘침해 사례 건당’의 경우는 그 영화가 제작되어 상영된 수만큼 저작권 침해에 대한 천문학적인 배상을 만들게 된다. 그런데 ‘침해 저작물 건당’ 손해배상으로 범위를 만들면, 그 소설 작품 저작물 하나에 대한 저작권 침해 배상을 고려한다는 것을 의미한다. 그런데 새뮤얼슨과 위트랜드는 이러한 변화에도 불구하고 그 기준의 모호함, 구체적인 지표의 부재로 인해 그 실효성이 지금까지 문제가 되고 있다고 본다.

저작권자와 이용자들 간의 권리의 충돌

이러한 저작권 체제에서 저작물 이용은 위축될 수밖에 없다는 우려가 제기된다. 특히 최근 유튜브와 같은 인터넷 사이트 등을 통해 개인의 아마추어 동영상 제작 및 배포가 손쉬워지면서, 음반 회사나 영화 제작자들의 경우 자신의 저작물들에 대한 권리가 침해 받는 것을 방지할 만한 기술적 수단을 강구하고, 이것이 결국에는 개인의 창작활동에 대한 지나친 제한으로 이어진다는 것이다.

실제로 <뉴욕 타임스>의 보도에 따르면, 지난해 12월 캘리포니아 주 고등학생인 줄리엣 웨이브렛(Juliet Weybret)은 가수의 꿈을 키우기 위해 ‘Winter Wonderland’라는 크리스마스캐럴을 부르는 모습을 캠코더에 담아 자신의 유튜브 사이트에 올렸다. 그러나 웨이브렛은 유튜브로부터 자신의 동영상이 삭제되었다는 통보를 받았는데, 이유인즉 ‘Winter Wonderland’의 저작권자인 워너뮤직그룹(Warner Music Group)이 저작물의 무단 이용에 대한 문제를 제기했고, 유튜브는 이 요청에 따라 해당 동영상을 삭제하였다.

이는 현재 미국의 ‘디지털 밀레니엄 저작권법(Digital Millennium Copyright Act)’

에 따라 업로더에 대한 사전 통보 없이 사후 통보를 통해 저작권자의 요청에 우선하여 시행되고 있는 조치이다. 하지만 이는 단순히 오락용 아마추어 동영상 제작에 서와 같은 저작물 활용에만 적용되는 문제가 아니다. 물론 오락용 아마추어 동영상이라고 하더라도, 개인의 자유로운 창작활동이 위축될 수 있음은 분명할 뿐더러, 여기에 사회적 이슈들에 민감한 내용이 들어가는 경우 현재의 저작권 체제에서는 언제나 저작권자에 의한 힘의 논리에 문화활동이 좌지우지될 수 있다는 우려인 것이다.

이러한 염려를 확인시켜 주는 사건이 비밀비재한 것이 현재 미국의 현실이기도 하다. 올 초 영화평론가 매트 졸러(Matt Zoller)는 자신의 유튜브 사이트에 할리우드 영화에 대한 자신의 비평을 게재하였다. 여기에 졸러는 영화 몇 장면을 함께 올려 자신의 영화 비평을 읽는 독자들로 하여금 보다 쉬운 이해를 도모하고자 하였다. 그러나 이는 저작권법에 의거 저작권 침해로 간주되었고, 유튜브 사이트에서 삭제되었다. 그 후 졸러는 이와 같은 방식으로 몇 차례 다른 영화 비평을 자신의 유튜브 사이트에 게재하였고, 결국 유튜브로부터 이른바 저작권 침해 ‘삼진 아웃’이라는 유튜브 자체 규제에 의거하여 자신의 유튜브 어카운트가 잠정적으로 폐쇄되기에 이르렀다.

물론 현재 ‘디지털 밀레니엄 저작권법’ 1201조항에 의거, 영화평론가들이 자신들의 평론활동을 목적으로 영화 DVD를 ‘립’하는 것은 원칙적으로 불법이다. 하지만 여기서 논점은 유튜브가 불법적인 저작물 활용을 감시하기 위해 자체 사이트에 도입한 기술인 ‘콘텐츠 아이디(Content ID)’의 실효성이다. 이 기술 장치는 저작권자가 특정한 콘텐츠의 이용이 현재 저작권 침해의 위험에 있다고 판단하면, 이를 유튜브에 통보하고 유튜브는 이를 ‘아이디’로 만들어 자동으로 식별하여, 이용자들이 이 아이디에 해당하는 콘텐츠(가령 위에서 언급한 사례에서처럼, 어떤 크리스마스 캐럴)가 유튜브 동영상에 올라온 경우 이를 자동으로 삭제하는 기능을 갖는다.

그러나 미한 자야수리하(Mehan Jayasuriha)가 지적하여 보여주는 것처럼, 모든 영화나 음악 비디오의 ‘립’ 자체가 현재 저작권 침해로 간주되는 것은 아니다. 저작권의 공정 이용에 의거, 지난 2006년 영화와 텔레비전 등을 전공하는 교수들이 수업용으로 영화 DVD 일부를 컴퓨터 소프트웨어를 이용하여 립하여 그것을 교실에서

활용하는 것이 '디지털 밀레니엄 저작권법'에 면제될 수 있어야 함을 저작권 당국에 요청했고, 이것이 받아들여졌다. 현재 이들 교수들은 이러한 요구를 보다 확대하여, 자신들이 수업을 듣고 과제를 위해 영화 DVD 립을 만들어 학생들의 작업에 적용하는 것 역시 저작권법에 의해 면제될 수 있는 이유가 되어야 한다고 주장하고 있다.

다른 한편, 저작권을 보호하기 위해 마련해 놓은 기술적 조치들이 저작권 자체를 보호한다는 목적 아래 이용자들이 저작물을 구입하여 갖는 해당 저작물에 대한 활용 권리를 지나치게 제한한다는 목소리도 높다. 가장 대표적인 기술적 조치 중 하나가 바로 디지털 저작권 관리(Digital Rights Management) 기술이다(본지 2006년 9월 30일 통권 240호 <디지털 저작권 관리 현황분석> 참조. http://www.kbi.re.kr/report/trendview.jsp?book_no=240&book_seq=4316&menucode=3/1/1). 이 기술은 원래 디지털 저작물을 컴퓨터나 DVD 등 전자기기를 통해 이용하는 경우 이용자가 해당 저작물을 '필요 이상 활용'하는 것을 방지하기 위해 개발되었다. 여기서 '필요'라 함은 저작물에 대한 권리 침해를 목표로 하는 것을 의미하는데, 인터넷을 통해 영화를 대여하는 서비스에서 가장 현실적으로 유용하게 쓰일 수 있는 기술 장치이다.

그러나 디지털 저작권 관리 기술의 용도는 온라인 영화 대여에만 국한되는 것이 아니다. 인터넷 음악 사이트를 통해 MP3 파일을 구입하여 다운로드 받는 경우에도 쓰이고, 프린터를 구입하고 차후에 토너를 추가 구입하는 데에도 이와 같은 유사한 기술 방식이 적용 가능하다. 달리 말하면, 디지털 저작권 관리 기술은 저작물을 '구입'하여 해당 저작물에 대한 소유권을 갖고 있는 이용자의 특정한 권리 행사를 제한한다는 논란을 불러일으키고 있다. 가령, MP3 플레이어인 아이팟 이용자가 애플사의 온라인 음악 파일 판매 사이트인 아이튠을 통해 음악 파일을 구입하여 자신의 아이팟을 통해 음악을 듣다가, 자신의 아이팟을 분실하여 다른 종류의 MP3 플레이어를 구입하는 경우, 애플사가 음악 파일에 설치해 놓은 디지털 저작권 관리 기술 때문에 그 호환성이 제한될 수 있다는 것이다.

‘삼진 아웃’ 제도를 둘러싼 논쟁

이처럼 저작권자와 이용자 사이의 권리 충돌 문제를 해소하기 위해 최근 미국뿐만 아니라 프랑스, 뉴질랜드 그리고 한국에서도 논의가 되고 있는 제도 중 하나가 소위 ‘삼진 아웃’ 제도이다. 미국에서 이 제도는 저작권 침해 사례를 세 번 만든 개인에게 인터넷에 대한 접근 자체를 불허한다는 것을 주요 골자로 하고 있다. 최근 프랑스에서는 의회가 삼진 아웃에 대한 사르코지 대통령의 정부안을 부결하였다. 유럽 의회 역시 개별 회원국들이 삼진 아웃 제도를 채택하지 못하도록 표결을 하였다.

아무튼 현재 미국에서 논의되고 있는 삼진 아웃 제도의 문제는 무엇보다 저작권 위반을 범죄로 우선 규정한다는 것이다. 앞서 토론했던 것처럼, 저작권은 민사상 원칙을 먼저 고려한다. 처벌에 대한 조항은 저작권자에게 합당한 보상을 이루고 차후에 유사 사건을 방지하는 것을 목적으로 한다는 것이다. 그런데 만일 세 번 저작권을 위반하였다고 하여 인터넷 자체에 접근을 못한다는 것은 그야말로 저작권 체제를 처벌 중심 체제로 확고하게 만드는 과잉 조치라는 비판을 피하기 어렵다. 해당 개인이 지역 인터넷 사업자들이 운영하는 인터넷 서비스에 가입이 안 된다는 것은 마치 저작권 위반자들이 아동 성범죄자와 같은 사회적 처벌을 받아야 한다는 논리와 얼마나 다른지 논란이다(미국의 경우, 아동 성범죄자는 특정 지역에만 거주해야 하거나 지역 경찰에 자신의 주거지를 신고하여 이를 공적으로 알려야 한다. 그리하여 이웃 주민들로 하여금 자신의 주변에 성범죄자가 있는지 없는지, 있다면 얼마나 있는지 확인할 수 있도록 하고 있다).

프랑스 정부의 삼진 아웃 제도 채택 노력에 대한 예이지만, 유명 록그룹 U2의 매니저 폴 맥귀네스(Paul McGuinness)는 이러한 제도가 필요한 이유로 다음을 든다. 먼저, 음반 산업의 위기다. 그는 음반 산업의 전 세계적인 위기(사실인지도 논란이지만)의 저작권이 심각히 침해되고 있는 것에 그 원인이 있다고 말한다. 따라서 새로운 사업 모델은 저작권을 강화함으로써 안정적인 수익을 창출하는 구조를 만들어야 한다는 것이다.

그러나 적어도 초국적 기업들에 의해 지배되고 있는 독과점 구조를 고려한다면,

음반 산업의 수익구조는 이용자들의 저작권 침해와 단일한 인과관계를 구성할 만큼 단순한 구조를 가지고 있지 않다는 것은 사실이다(본지 2006년 9월 30일 통권 240호 <디지털 저작권 관리 현황분석> 참조). 맥귀네스가 말하는 음반 산업을 위한 새로운 사업 모델이라는 것이 결국 사회의 문화활동을 단순히 소비로 한정하는 생각을 담고 있다. 즉, 자신이 구입한 디지털 음악 파일을 가지고 음악 듣는 것 이외에 다른 것은 상상도 하지 말라는 것은 문화가 소비 이외의 어떤 의미를 갖는지에 대한 논의를 부족하게 만드는 소비문화의 전형적인 주장이다.

물론 이러한 문제제기가 현재의 저작권 침해의 심각성 자체를 폄하하고자 함이 아니다. 법 제정의 궁극적 목적인 합당한 절차성을 사회가 갖도록 하는 것이라면, 삼진 아웃 제도가 유일한 해결 수단이라고 강조되는 점은 저작권법이 궁극적으로 지향한다고 믿는 합당한 절차성의 문제를 얼마나 어떻게 담아내고 있는지 진지하게 되물어야 한다는 것을 말한다.

사실 이 삼진 아웃 제도는 거대 콘텐츠 사업자들과 네트워크를 운영하는 브로드밴드 사업자들 간의 긴밀한 공조의 산물이다. 지난 호에서 지적했던 것처럼, 최근 타임워너와 같은 거대 네트워크 사업자들이 인터넷 서비스를 사용량의 상한선을 부과함으로써 운영하려는 시도를 발표했다. 소위 ‘밴드와이드 독식가들(bandwidth hogs)’로 불리는 이용자들이 의해 네트워크 속도가 느려지고 있다는 주장인데, 이는 네트워크 관리라는 미명 아래 네트워크 중립성이라는 대의를 심각하게 저해할 수 있는 요인이었다.

여기서는 밴드와이드 독식가들이 음악이나 영화 같은 커다란 디지털 파일을 주고 받는 사람들로 의심받는 것이며, 이들에 대한 관리 혹은 통제가 네트워크 관리를 추가 비용 없이 이루는 길이라는 주장인 셈이다. 바로 여기서 네트워크 운영자들과 콘텐츠 사업자들 간의 이해관계가 맞아떨어지는 것이다. 즉, 밴드와이드 독식가들에 대한 효과적인 관리와 통제는 각각의 거대 미디어 산업이 ‘윈윈(win-win)’하는 전략인 셈이다. 다른 것은 차치하더라도, 거대 네트워크 운영자들이 네트워크의 속도 향상과 양질의 서비스를 위해 실제적인 설비 투자에 인색한 한 이러한 ‘밴드와이드 독식가들’ 만들기는 그리 설득력이 있어 보이지는 않는다(본지 2008년 6월 12일 통권 275호 <미국 밴드와이드 가격 차별 서비스> 참조. [http:// www.kbi.re.kr/](http://www.kbi.re.kr/))

report/trendview.jsp?book_no=275&book_seq=5652&menucode=3/1/1&midmenucode=1). 최근 타임워너 역시 밴드와이드 이용량에 따른 가격 차별 서비스가 이용자들의 커다란 비판에 부딪히자 이 서비스에 대해 재고려한다고 발표하였다.

나오며

어떤 규칙이 존재한다는 것은 구성원에 대해 형평성을 유지하고 그 형평성이 일관성을 갖도록 한다는 것을 말한다. 그렇지 않을 경우, 그 규칙에 기반을 둔 사회적 동의와 타협은 깨지기 쉽다. 현재 미국의 저작권법이 처벌 체제 중심으로 적용되는 것에 대한 문제의 중심에는 그 적용의 일관성에 대한 문제제기가 따르고 있다는 것을 볼 수 있었다. 법 적용에서 일관성에 대한 문제제기는 곧 현재의 저작권 체제 자체에 대한 불신으로 이어질 수 있음을 여러 전문가가 지적한다. 기술의 발전에 따라 변화된 사업 모델에 의해 발생하는 문제 모두를 이용자들이 떠안게 될 때 그 불신은 더더욱 커질 수 있음도 살펴보았다. 저작권자와 저작물 이용자 사이의 권리 충돌을 합의와 타협으로 지속시킬 수 있는지 여부에 대한 답은 합의와 타협을 지속시키는 규칙에 대한 문제이다.

● 참고 :

- Michael Cieply, "Digital Piracy Spreads, and Defies a Fix", <The New York Times>, April 6, <http://www.nytimes.com/2009/04/07/business/media/07piracy.html?partner=rss>.
- Jonathan Saltzman, "To Noted Lawyer, It's an Open and Shout Case", <The Boston Globe>, April 8, http://www.boston.com/news/local/massachusetts/articles/2009/04/08/to_noted_lawyer_its_an_open_and_shout_case/?page=1.
- Natalie Anderson, "Department of Justice Supports RIAA in Sony v. Tenenbaum Three Ring Circus", March 23, <http://arstechnica.com/tech-policy/news/2009/03/obama-admin-nothing-wrong->

with-statutory-damages.ars.

- Pamela Samuelson and Tara Wheatland, "Statutory Damages in Copyright Law: A Remedy in Need of Reform", <Social Science Research Network>, <http://ssrn.com/abstract=1375604>.
- Tim Arango, "As Rights Clash on Youtube, Some Music Vanishes", <The New York Times>, March 22 2009, http://www.nytimes.com/2009/03/23/business/media/23warner.html?_r=1&pagewanted=all.
- Mehan Jayasuriha, "Educators, Remixers Attempt to Legalize DVD-Ripping", January 28, 2009, <http://www.publicknowledge.org/node/1961>.
- Paul McGuinness, "Why France Has the Solution to Online Piracy", <The Guardian>, April 7, 2009, <http://www.guardian.co.uk/music/musicblog/2009/apr/07/france-solution-online-piracy>.

- 작성 : 성민규(미국 아이오와 대학교 커뮤니케이션 스테디즈학과
박사과정, MinkyuSung@gmail.com)