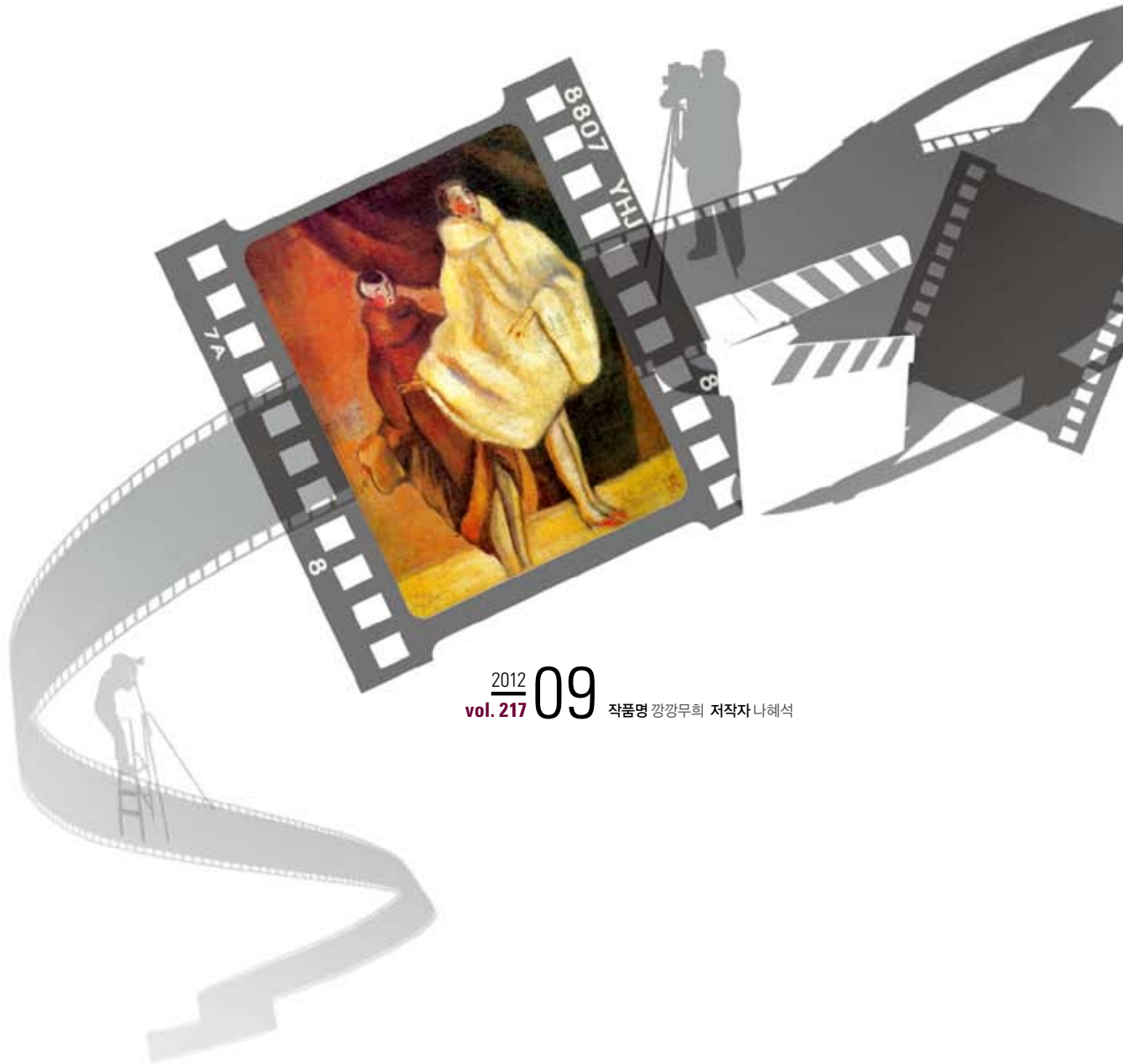


모두가 즐겁고 행복한 세상을 꿈꾸는

저작권 문화



2012 09
vol. 217 작품명 강강무희 저작자 나혜석



한국저작권위원회
KOREA COPYRIGHT COMMISSION

19살 생일 맞은 <저작권 문화>, 새로워진 모습으로 인사드립니다!

<저작권 문화>가 창간 19주년을 맞았습니다.

그동안 함께 해 주신 독자 여러분께
진심으로 감사의 인사를 드립니다.

1994년 9월 <저작권 소식>으로 첫 선을 보인 후

각 분야의 생생한 목소리와 다양한 정보를 전해드리며

올바른 저작권 문화 정착의 사명을 다하기 위해 꾸준히 노력해 왔습니다.

이제 20주년을 향하여

생활 속 저작권 정보를 더욱 재미있고 알차게 담기 위해

새롭게 개편된 모습으로 인사드립니다.

개편을 위한 설문조사에 참여해 주신

독자 여러분께 다시 한번 깊이 감사드리며,

**모두가 즐겁고 행복한 세상을 꿈꾸는
<저작권 문화>가 더욱 열심히 뛰겠습니다.**



※ 한국저작권위원회가 발행하는 <저작권 문화>는 친환경 재생용지를 사용하여 제작하였습니다.

모두가 즐겁고 행복한 세상을 꿈꾸는

저작권 문화

재미있는:

- 04 이야기 하나, 상상마당 복제와 창작 사이, 그 경계를 긋다
- 12 도전! 퀴즈퀴즈
- 20 이야기 들, 저작권 세상만사 어느 댄싱보이의 칠전팔기
- 22 저작권 산책 짝퉁, 모방과 퓨전 그 애매한 경계
- 34 이야기 셋, 다시 읽는 고전 <옥단춘전>

즐겁게 만나는 저작권 이야기

알고싶은:

- 08 만나고 싶었습니다 행복을 작곡하는 사나이, 주영훈
- 13 기획특집 클라우드, 구름 속에 펼쳐진 새로운 세상
- 24 지구촌 저작권 알쏭달쏭 저작권, 지구촌 곳곳에선 어떻게 볼까?
- 26 저작권 따라잡기 추석과 함께하는 생활 속 저작권은 무엇?
- 28 이달의 저작물 인간의 내면을 보듬는 馬, 그 아름다움 속으로
- 38 통계로 보는 저작권 국내 최초 저작권 통계집 창간

언제, 어디에서나 생활 속 저작권

소통하는:

- 30 공감, 저작권 내 창작물은 지금 핑퐁 게임 중!?
- 35 릴레이 인터뷰 쏠스펙트럼 이보람 대표
- 36 이렇게 생각합니다 소중한 경험
- 40 클로즈업 웹하드에도 블랙박스 도입
- 42 위원회 뉴스 한국 만화 <풀하우스> 중국 상해에서 연극 공연으로 재탄생 외
- 44 저작권 다이어리 9월의 저작권 행사
- 46 독자편지

위원회가 여러분께, 여러분이 위원회에



작품명 광강무희
저작자 나혜석(나정월)
사망연도 1948년
통합저작권관리번호
ICN-F200-17411
공유저작물 자유이용사이트
<http://freeuse.copyright.or.kr>

SEPTEMBER 2012 vol.217

저작권 문화 2012년 9월호 통권 217호 등록 1994년 8월 18일 발행일 2012년 9월 1일 발행인 유병한
ISSN 1975-2385 기획·편집 기획홍보팀 디자인·제작 하나로에드컴(02-3443-8005) 발행처 135-240 서울특별시
강남구 개포로 619(개포동) 6, 7층 전화 02-2660-0000 팩스 02-2660-0049
홈페이지 www.copyright.or.kr 구독신청 및 문의 기획홍보팀(02-2660-0027)

*<저작권 문화>는 스마트폰에서 e-book으로도 보실 수 있습니다.
본지에 실린 글의 내용은 한국저작권위원회의 의견과 다를 수 있습니다.



복제와 창작 사이, 그 경계를 긋다



재미있는
이야기 하나,
상상극장

하늘이 두 쪽 나도 옳다고 생각하는 것엔 뜻을 굽히지 않는 주인공 김사과 씨. 고지식하지만 그만큼 성실하게 일해 왔기에 업계에서는 꽤 인정받는 컴퓨터 프로그래머가 되었다. 하지만 사회는 전쟁터와 같은 곳. 사과 씨의 사회생활에는 험난한 여정이 있었으니...

글 김경희 그림 이지민



깐깐하고 꼼꼼한 그, 사고치다

스티브 잡스 사촌동생이라고 할 만큼 뛰어난 실력을 자랑하는 컴퓨터 프로그램 개발자 김사과 씨.

그는 올곧은 성품과 성실함으로 주변 사람들에게 늘 신임을 얻고 있지만 다소 고지식하고 융통성이 없는 점이 흠이라면 흠이었다.

사과 씨가 현재 일하고 있는 곳은 국내에 내노라 하는 대형 유통업계의 D마트.

“사과 씨가 온 다음부터 우리 마트 계산대 줄이 반으로 줄었어. 무인 계산 시스템까지 개발하면 계산원도 확 줄일 수 있겠어, 아주 훌륭해!”

“그래요? 그렇다면 무인 계산 시스템 개발은 보류해야겠군요. 그만큼 일자리가 줄어드는 것 아닙니까? 실업난이 심각한 현 시점에 본의 아니게 저까지 사태를 심각하게 하고 싶진 않군요.”

신념이 강한 건지, 눈치가 없는 건지... 모두가 뒤돌아 혀를 차며 안타까워했지만 사과 씨의 일방통행은 거기서 멈추지 않았다.

“프로그램을 개발하다 보니 매장에 이전에는 없던 떡볶이, 순대, 피자 메뉴가 추가됐군요.”

“어, 그거? 요즘 매출 효과 아이템이야! 위생적이고 저렴하고 값까지 싼데 누가 길에서 사먹고 싶겠어? 안 그런가? 하하하~”

“그래요? 인근 영세 상인들이 받을 타격은 생각해보지 않으셨습니까? 이권 대형마트의 상도덕이 아니라고 생각합니다. 그들도 함께 먹고 살아야지 않습니까?”
특히나 퇴근 후 늘 들르는 떡볶이 집 아줌마의 눈물 어린 하소연을 생각하니 사과 씨의 목소리는 격양될 수밖에 없었다.

결국 인고의 시간을 버티던 부장은 폭발하고 말았고 그 후로 D마트에서는 김사과 씨를 볼 수 없게 되었다.

불법 복제? 그 애매한 기준

하지만 이름에서부터 느껴지는 능력자, 사과 씨는 곧 윤리적 경영을 모토로 하는 또 다른 유통업체 GG마트와 계약을 하고 전과 같은 POS(point-of-sale, 판매·회계의 거점에 컴퓨터 단말을 설치하여 판매정보 등을 시스템타입하게 관리하는 방법) 소프트웨어 개발을 하게 되었다.

비록 임금은 전보다 적었지만 사과 씨는 자신의 신념과 소신대로 일할 수 있어 좋았고 GG마트에서도 성실하고 유능한 사과 씨를 흠족해 했다.

그런데 마른 하늘에 날벼락이라고 갑자기 김사과 씨는 이전 회사 D마트로부터 고소장을 받았다. 자신의 회사와 계약해서 개발한 프로그램을 복제했다는 것이었다.

마른 하늘에 날벼락이라고 갑자기 김사과 씨는 이전 회사 D마트로부터 고소장을 받았다.
자신의 회사와 계약해서 개발한 프로그램을 복제했다는 것이었다.



지금 이 상황에선
D마트에서 개발한 프로그램,
즉 소스코드에 얼마만큼
새로운 창작성이 부가되어
GG마트 프로그램,
즉 목적코드가 만들어졌는지를
비교하는 거죠.

“우리가 돈 들여 개발한 프로그램을 다른 마트에 가서 팔아먹어? 엄청난 불법 복제야!”
“복제라뇨? 제가 여기 와서 얼마나 많은 시간과 노력을 투자해 프로그램을 개발했는데요.”
“그걸 우리 보고 믿으라구? 버젓이 증거가 있는데?”
“증거라뇨?”

“우리 회사에서 개발하며 쓰던 노트북 들고 나간 거 다 알고 있어! 그걸로 복제한 거잖아!”
“그... 그건... 프로그램을 유지, 보수해주기로 한 계약내용 때문에 관리 차원에서 어쩔 수 없어...”
기존의 프로그램을 바탕으로 개발한 것은 사실이기 때문에 사과 씨는 당황스러울 수밖에 없었다. 그렇다고 정말 이것이 불법 복제일까? 소설도 아니고 그림도 아니고 복잡한 기호와 특수 언어로 된 컴퓨터 프로그램은 무슨 기준으로 복제냐, 아니냐를 결정하는 것일까?
사과 씨는 억울하고 답답하기만 했다.

프로그램 개발, 복제와 창작의 기준을 두다

“저런... 그런 일이 있었어? 이를 어찌...”
이번엔 단골 떡볶이집 아줌마가 사과 씨의 하소연을 들어 주었지만 아줌마가 해 줄 수 있는 거라곤 어묵 국물 리필 뿐, 안타깝기만 했다.
그런데 옆에서 사연을 듣던 한 손님이 자신 있게 아는 체를 해왔다.
“에이, 뭐 그렇게 간단한 문제를...”
“간단해? 그럼 자세히 좀 알려줘 봐. 이 총각 참 좋은 사람이야. 내가 순대, 떡볶이, 라면 풀 서비스 해줄테니까. 응?”
아줌마의 통 큰 응원에 손님도 필을 받았는지 술술 이야기를 풀어냈고 사과 씨도 자신의 아이패 폰에 녹음까지 하며 집중을 했다.
“일단 컴퓨터 프로그램 저작권 복제권의 판단기준은 실질적 유사성에 관한 거예요. 즉 두 개의 프로그램이 얼마나 유사한가를 따지는 거죠. 지금 이 상황에선 D마트에서 개발한 프로그램, 즉 소스코드에 얼마만큼 새로운 창작성이 부가되어 GG마트 프로그램, 즉 목적코드가 만들어졌는지를 비교하는 거죠.”

“아, 그렇게 유사도를 따져서 비교하는 거군요! 감사합니다. 맞아요, 그럼 되겠어요.”
“또 한 가지 유념할 것은 아시다시피 컴퓨터 프로그램은 표현이 제약되는 기능적 저작물이기 때문에 전체적 저작물 제작에 어느 정도 노력과 시간, 그리고 비용이 투입되는지 여부도 함께 고려해야 해요. 그러니까 사과 씨가 GG마트에 와서 공들여 일한 티를 짝 내시라는 거죠.”
“알겠습니다. 이젠 자신 있어요. 유사도를 비교해도 낮은 수치가 나올 걸 확신하고 무엇보다 저 정말 열심히 일했거든요. 감사합니다.”
“감사해요. 저도 이 집 단골이거든요. 아줌마가 특별히 부탁하시니까, 근데 아줌마 순대 서비스는... 아줌마! 아줌마?”
아줌마는 알아들을 수 없는 외계 언어에 벌써 코까지 골며 즐고 있었지만 사과 씨는 고소를 피할 수 있게 된 것보다 아줌마의 푸근한 마음씨와 낯선 이의 친절이 더욱 감동스러웠다. 그리고 비록 회사에서 잘리긴 했지만 앞으로 옳다고 생각하는 것은 쪽 밀어붙이기로 했다.
이런 고급 정보(?)를 들을 수 있게 된 것도 바로 이 정겨운 동네 떡볶이집 때문이 아닌가! ❖

컴퓨터 프로그램 저작권 침해의 판단기준

- 컴퓨터 프로그램은 특정한 결과를 얻기 위해 컴퓨터 등 정보처리 장치 내에서 직간접적으로 사용되는 일련의 명령체계로 표현된 창작물이다. 기본적으로 어문저작물의 속성이 있으나, 다양한 표현의 여지가 적은 기능적 저작물의 특징도 가지고 있다.
컴퓨터 프로그램의 저작권 침해와 관련하여 법원은 프로그래밍 언어가 같거나 유사하여 소스코드 등의 언어적 표현을 직접 비교하는 것이 가능한 경우에는 표현을 한 줄 한 줄 비교하여 복제 등에 따른 침해 여부를 가릴 수 있으나, 프로그래밍 언어가 서로 달라 그 언어적 표현을 직접 비교하기 어려운 경우에는 의거성과 실질적 유사성을 따져야 한다고 기준을 정했다(대법원 2011.6.9. 선고 2009다52304,52311 판결). 컴퓨터 프로그램의 복제권 또는 2차적저작물 작성권 침해의 기준인 ‘실질적 유사성’ 판단을 위해 두 프로그램을 정량적으로 비교하는 방식을 사용한 최근 판례가 있다(대법원 2012.1.27. 선고 2010다50250 판결).

가족, 봉사 그리고 새로운 삶 행복을 작곡하는 사나이

작곡가 주영훈(43)이 운영하는 서울 흥대 음악 아카데미에서 만난 그는 몇 달 새 못 알아 볼 정도로 달라진 모습이었다. 몸 전체가 날씬해졌을 뿐만 아니라 몸매에서 균형감이 느껴진다. 달라진 그의 모습에 깜짝 놀라며 이유를 묻자 “건강한 아빠가 되고 싶었다”고, 건강한 남자가 되어 돌아온 그에게 요즘 근황을 물었다.

주영훈

딸 아라를 위한 노력 ‘다이어트·딸바보송’

2010년 딸 아라가 태어나면서 좀 더 건강에 신경을 쓰게 되었고 그런 노력이 지금의 몸매를 만들었다고 한다. 요즘도 그는 하루 평균 2시간 피트니스 센터에서 운동을 하고 오후 6시 이후에는 음식을 하는 등 먹는 것 하나하나에도 신경을 쓰고 있다.

“살을 뺀 거요? 물론, 건강해지고 싶어서죠. 어느 날 ‘아라 시집보낼 때 건강하게 손잡고 들어가야 하는데’라는 생각이 들더군요. ‘아라가 첫째인데 아라 동생도 생긴다면 건강하게 아이들을 보내야 되지 않을까’ 이런 생각을 하면서 결심하게 되었어요.”

그는 딸에 대한 애정으로 지난해 ‘딸바보송’을 내놓았다.

‘딸바보송’은 주영훈이 딸 아라를 생각하며 직접 작사, 작곡한 노래로 이 세상 딸을 가진 모든 부모의 마음을 담은 노래다. 지난해 3월 아라 돌잔치에 처음으로 공개된 이 곡은 주영훈-이윤미 부부가 지인들 앞에서 불러 화제가 되기도 했다.

내 인생 최고의 노래는 ‘페스티벌’, 지금도 역대 저작권

요즘 제2의 전성기를 보내고 있는 주영훈은 지상파 라디오 DJ뿐 아니라 연예정보 프로그램 MC, 음악학원 원장 등으로 바쁜 나날을 보내고 있다. 그는 이런 가운데에서도 본업인 작곡 일을 게을리 하지 않고 있다. 작업실을 찾은 시간에도 그는 요청받은 몇몇 스타들의 노래 작업에 한창이었다.

그에게 작곡가로 전성기가 언제였냐고 묻자 “10년 전쯤인 2000년 초반”이라고 말한다.

당시 그는 바쁜 만큼 인기도 절정이었다. 실제 KBS 가요순위 프로그램 <가요톱텐>에서 10곡 중 그의 노래가 무려 7곡이나 오르는 진기록을 남기기도 했다.

주영훈에게 저작권료가 어떤 의미냐고 묻자 “평생 받는 연금 같은 것”이라면서 “그런 만큼 한국 한곡이 정말 소중하다”고 말했다. 이런 노력 덕분에 주영훈은 지금도 한 해 억대의 저작권료를 받고 있다.

Lee Young-hoon



“대중음악도 다른 예술 장르와 마찬가지로 타고난 재능이 있어야 성공하기 쉬워요. 작곡 등 대중음악 영재를 발굴해 K팝에 이바지하고 싶습니다. 가수도 좋지만 좋은 가수를 만들어 내는 작곡가를 만드는 일도 의미 있다고 생각해요.”

그렇다면 주영훈에게 최고의 저작권료를 안겨주는 곡은 어떤 노래일까. 그는 주저 없이 엄정화가 부른 ‘페스티벌’을 꼽았다. 그런데 ‘페스티벌’이 저작권료 1위에 오른 사연이 재밌다. 다름 아닌 선거 때문이다. 축제 분위기를 연상시키는 페스티벌이 선거 때면 여당 쪽의 선거 송으로 자주 활용됐고 이 덕분에 저작권료가 급등했다는 것. 소방차의 ‘G카페’로 처음 작곡가로 이름을 알렸던 주영훈은 모 방송 프로그램에서 수백억 원을 벌었다고 보도하기도 했지만 실제와는 차이가 있다고 말한다.

“제 나이에 비해 당시에 큰 돈을 번 것은 사실이지만 지금처럼 저작권 제도가 확실하던 시기가 아니라 수백억 원을 번 것은 아니에요. 제가 곡을 쓰던 초기에는 대부분 친분으로 작곡을 해 돈 대신 양복 한 벌, 몇 백만 원 받고 곡을 넘겨주기 일쑤였죠.”

주영훈은 노래를 소비하는 패턴이 달라지면서 저작권 문화도 바뀌었다고 밝혔다. 과거엔 노래 생명력이 길었던 반면 방송에 국한된 저작권료만 들어왔다면, 지금은 히트 수명은 짧지만 방송 외에도 다양한 곳에서 수익이 창출되고 있다는 것. 한마디로 원 소스 멀티 유즈 시대가 된 것이다.

“예전에는 인기가수도 1년에 히트곡 1, 2곡이 전부였어요. 지금은 아무리 인기 있는 노래도 2주 버티기가 힘들죠. 히트 주기는 짧아졌지만 방송뿐 아니라 영화, 연극은 물론 레스토랑, 커피숍에서까지 음원 수익을 받을 수 있는 세상이 됐어요. 그만큼 히트 작곡가들에겐 천국이 된 셈이죠.”



주영훈은 요즘 후배 양성에 매진 중이다. 그가 양성 중인 나오미(좌)와 그루(우).

주영훈의 요즘 최대 관심사는 제대로 된 후배 양성이다. 나오미와 그루가 그들이다. 서울 강남에서 음악 아카데미를 선보인 데 이어 최근엔 홍대로 자리를 옮겨 대중음악 영재를 키워내고 있다.

“대중음악도 다른 예술 장르와 마찬가지로 타고난 재능이 있어야 성공하기 쉬워요. 작곡 등 대중음악 영재를 발굴해 K팝에 이바지 하고 싶습니다. 가수도 좋지만 좋은 가수를 만들어 내는 작곡가를 만드는 일도 의미 있다고 생각해요. 그런 일을 꾸준히 할 생각이예요.”

나눌 수 있는 행복, 컴패션 봉사활동

음악, 방송 등으로 바쁜 주영훈이 요즘 폭 빠진 또 다른 분야가 있다. 봉사단체 컴패션(COMPASSION) 밴드가 그것이다. 컴패션 밴드는 2006년 4월 결성, 지금까지 130회 이상의 공연을 했다. 전 세계의 고통받고 배고픈 어린이들을 위해 춤추고 노래를 불렀다. 주영훈-이윤미 부부 외에도 차인표-신애라 부부, 선-정혜영 부부 등 연예계 대표 선행 부부들이 참여하고 있다.

“(차)인표 형을 만나고 있으면 정말 봉사활동 연구가 같아요. 모든 대화가 봉사와 나눔으로 이어지죠. 정말 대단하다는 생각이 들면서 제 자신이 부끄러울 때가 많아요. 종교가 같아 대화를 나누게 되었고 그 과정에서 컴패션을 알게 돼 참여하게 됐어요. 지금도 나눌 수 있다는 사실에 정말 감사하고 있어요.”

끝으로 주영훈은 아내 이윤미 자랑으로 인터뷰를 마쳤다.

“아내 자랑을 하면 아내 바보가 될 것 같지만 좀 해야겠어요. 우리 아내는 정말 모성애가 강한 것 같아요. 산후 후유증 때문에 관절염이 와 병원에서 모유수유를 끊으라고 했는데도 끝까지 포기를 않더군요. 그걸 보면서 ‘모성애가 무섭구나’라는 생각을 하는 한편 아내를 열심히 도와야겠다고 생각했어요. 그래서 뭘 하냐고요? 틈날 때마다 설거지에 집안 일 열심히 하고, 아라 목욕도 시키며 열심히 삽니다.” ❖

재미 • 도전! 퀴즈퀴즈
있는

일상 생활에서 쉽게 접하지만 알쏭달쏭하여 정확히 알지 못하는 저작권 문제들이 많지요.
'도전! 퀴즈퀴즈'에서 알아두면 좋을 저작권 상식을 퀴즈로 풀어보세요.
자! 그럼 준비하시고, 아래의 질문에 o 또는 x로 답해주세요.

도전! 퀴즈퀴즈



1. 명절날 가족과 친지가 모여 집에서 노래를 부르는 것도 불법이다. ()

2. 논문을 쓰면서 다른 사람의 저작물 일부를 출처표시하고 사용할 수 있다. ()

3. 야구장에서 응원할 때 나오는 음악이나 선수 주제가로 사용하는 음악의 경우 사용료를 내지 않아도 된다. ()

【9월호 '도전, 퀴즈퀴즈' 정답】

- 1 친구들과의 모임에서 자신이 즉흥적으로 낭독한 시도 저작물이다. 저작물을 표현할 때 어떤 매체에 고정해야 하는 것은 아니다. 예를 들어, 모임에서 즉흥적으로 시를 발표하거나, 또는 원고에 없는 발표를 한 경우에도 저작물로 보호받는다. **O**
- 2 저작권은 내가 어떤 독창적인 창작물을 만들었을 때, 등록하거나 신고하지 않아도 발생한다. 저작권은 저작물을 만드는 즉시 발생한다. **O**
- 3 축제에서 학교 연극반이 유명한 연극 대본을 이용하는 경우, 학교교육 목적이 아니므로 저작권자의 허락을 받아야 한다. 교육 목적으로 볼 수 없더라도 학교 연극반이 관람료를 받지 않고, 연극반원들도 연극 출연을 이유로 보수를 받지 않았다면 허락이 필요하지 않다. **X**

지난 호부터는 '도전! 퀴즈퀴즈' 코너를 새롭게 선보이고 있습니다. 매월 제시되는 3개 퀴즈의 정답을 아시는 분은 QR코드를 스캔하시거나 사이트(www.m-web.kr/copy/quiz)에 접속하시어 정답을 남겨주세요. 모두 맞추신 분께는 추첨을 통해 선물을 드립니다. 많은 참여 바랍니다.



기획특집

클라우드, 구름 속에 펼쳐진 새로운 세상

앨빈 토플러는 제3의 물결인 정보화 사회를 넘어 이제는 제4의 물결을 준비해야 한다고 말한 바 있다. 미래의 부를 재편성할 주역 중 하나는 역시 IT. 이 IT세상에서 주목받고 있는 것이 있으니 바로 '클라우드'다. 새로운 세상으로 이끌어줄 클라우드를 집중 분석했다.





내가 원하는 데이터? 구름 속에 있어!

요즘 IT세상에선 '구름'을 잡겠다고 난리다. 무슨 뜬 구름 같은 소리냐고? 클라우드(cloud, 구름) 서비스 얘기다. 아마존, 구글, 애플 등은 고객들에게 웹 저장 공간을 무료로 제공하고 있으며, 기업들 또한 비용 절감을 위해 클라우드 환경 구축에 나서고 있다. 클라우드 서비스는 미래 IT 시장을 견인하게 될 유용하고 부가가치가 큰 산업이긴 하지만 해결해야 할 문제 또한 산적해 있다. '양날의 칼'로 떠오른 클라우드 서비스에 대해 살펴보자.

사례 하나. 얼마 전 콤포로 휴가를 다녀온 직장인 A씨. 휴식 중 웹서핑을 즐길 생각으로 아이패드를 들고 갔다. 그런데 회사에서 보고서를 하나 작성해 달라는 급한 연락을 받았다. 그가 가지고 간 아이패드에는 문서 작업을 할 수 있는 소프트웨어가 탑재돼 있지 않았지만 그는 아이패드를 이용해 보고서를 작성했다. 얼마 전 회사가 구축해 놓은 클라우드 시스템에 접속해 문서 작업을 수행할 수 있었던 것이다.

사례 둘. 지하철로 출퇴근하는 직장인 B 씨. 그녀는 스마트폰으로 지하철에서 작업하던 문서를 마무리하곤 한다. 문서와 자료가 회사의 데이터센터에 저장돼 있기 때문에 언제 어디서든 열어볼 수 있고, 작업을 마친 문서는 회사 데이터센터에 다시 저장을 해둔다. 업무를 마친 후에는 스마트폰으로 음악을 듣는다. 스마트폰 메모리에 저장된 음악이 아닌 개인 클라우드에 저장해 놓은 음악을 실시간으로 스트리밍해서 감상하는 것이다.

몇 년 전부터 말만 무성했던 클라우드 서비스가 어느덧 일상 속 풍경으로 자리 잡고 있다. 클라우드란 소프트웨어나 데이터를 PC, 노트북, 휴대폰 등의 개별 기기가 아닌 웹상에 저장해 놓고 필요할 때마다 접속해 사용할 수 있도록 한 서비스다. 마치 구름처럼 보이지도 않고 잡히지도 않는 인터넷 상에 소프트웨어와 데이터들이 모여 있다고 해서 '클라우드'라는 이름이 붙여졌다.

클라우드란 사실 새로운 개념이 아니다. 1960년대부터 있어온 발상이지만 개념만 있을 뿐 기술로 구현이 되지 않았다. 그러다 2006년 아마존이 '아마존 웹 서비스(AWS)'를 시작하면서 클라우드 서비스를 최초로 상용화했다. 자신의 남은 네트워크 공간을 다른 기업들에게 제공하면서 클라우드 서비스를 비즈니스 모델로 만든 것이다.

클라우드 서비스가 IT업계의 핫 이슈로 떠오른 건 최근의 일이다. 여기에는 두 가지 배경이 있다. 스마트폰과 태블릿PC 등 모바일 기기가 폭발적으로 늘어나면서 같은 데이터를 여러 곳에서 활용하는 일이 많아졌다. PC, 노트북, 스마트폰, 태블릿PC 등 여러 기기를 활용하게 되면서 일일이 데이터를 USB로 옮겨야 한다는 게 굉장히 불편하다는 것을 깨닫게 된 것이다.

또 하나는 유선 뿐만이 아니라 무선을 통해서도 언제 어디서든 인터넷에 접속할 수 있게 된 네트워크 환경과 관련이 있다. 전문가들은 클라우드는 유비쿼터스 시대로 가는 핵심 서비스라고 전망한다. 유비쿼터스는 언제 어디서든 네트워크에 접속해 원하는 콘텐츠와 서비스를 이용하는 것을 말한다.

하나의 콘텐츠, 여러 기기로 즐긴다

2006년 아마존이 상용화하긴 했지만 사람들의 머릿속에 클라우드가 각인이 되기 시작한 것은 지난해 애플이 ios5를 통해 아이클라우드 서비스를 제공하면서 부터다. 스티브잡스가 자신의 트레이드마크인 청바지와 검정 터틀넥을 입고 나와 소개한 아이클라우드에는 애플 제품들(아이팟, 아이폰, 아이패드, 맥 컴퓨터 등) 간에 데이터를 자동으로 공유하는 서비스다. 그는 "아이폰으로 작성하던 문서, 찍은 사진이 바로 아이패드에 뜬다. 놀랍지 않느냐?"고 말했다.

아이클라우드로 클라우드가 부각되긴 했지만 개인용 클라우드를 선도한 기업은 구글이다. 구글은 웹메일, 캘린더(일정 관리), 피카사(사진저장 및 편집), 구글닥스(문서용 소프트웨어) 등을 제공하고 있다. 스마트폰으로 일정을 등록하면 데스크톱, 태블릿PC에서도 일정을 확인할 수 있다. 스마트폰으로 찍은 사진을 태블릿PC에서 편집할 수 있으며, 다른 사람들과 공유도 가능하다. 구글은 여기서 멈추지 않고 클라우드 전용 컴퓨터인 크롬북을 선보였다. 네트워크를 통해 작업이 이루어지기 때문에 하드웨어 크기를 대폭 줄여 무게가 1.3kg밖에 나가지 않는다.

국내에서는 포털 업체를 필두로 최근 이통사들이 클라우드 서비스에 가세하고 있다. 2009년 NHN이 출시한 N드라이브는 개인당 30GB의 용량을 제공하며 고객몰이에 나섰다. 음악이나 영화, 사진, 문서 등의 콘텐츠를 N드라이브에 저장해 놓으면 스마트폰과 컴퓨터 등 다양한 기기에서 공유가 가능하다. 다음은 가입자당 50GB의 저장 공간을 주는 다음 클



클라우드 서비스를 제공 중이다. 이통사 중에는 KT가 가입자들에게 50GB를, LG 유플러스가 15GB를, SK텔레콤이 10GB의 저장 공간을 무료로 제공하고 있다.

IT 신세계의 먹구름

혹은 흰 구름

클라우드 서비스는 국내에서는 아직 초기 단계이긴 하지만 스마트폰 이후 달라진 우리들의 라이프 스타일을 또 한 차례 바꿔 놓을 예정이다. 기업들은 비용 절감을 위해 클라우드 환경을 구축 중이다. LG CNS는 2008년부터 모든 업무를 서버에서 처리하는 가상 데스크톱을 추진했다. 덕분에 인터넷이 가능한 어디서든 똑같은 업무 환경이 제공된다. 삼성 SDS는 클라우드를 통해 채택근무를 실현해 워킹맘들에게 환영을 받고 있다.

업무 편의성을 높이는 것 외에도 모든 자료가 서버에 저장되기 때문에 기업 정보 유출을 막을 수 있고, 보안 역시 서버만 집중적으로 관리하면 되기 때문에 편리하고 경제적이다. 또한 직원 각자의 PC에 소프트웨어를 설치해야 했던 예전과 달리 클라우드 시스템 하나에만 설치하면 모두 공유해 쓸 수 있기 때문에 비용도 줄일 수 있다. 개인은 언제 어디서든 여러 기기로 하나의 콘텐츠를 활용할 수 있어 편리하고 시간도 절약할 수 있다.

또한 기기에서 나오는 발열을 줄여 에너지 절감과 그린 IT 환경 구축에도 도움이 된다. 지난해 KT는 클라우드 시스템을 도입하면서 연간 7억 원의 전기료와 이산화탄소 배출량을 7만 톤가량 줄이고 있다고 발표한 바 있다.

하지만 클라우드 서비스에 장밋빛 전망만 있는 것은 아니다. 특히 보안 문제는 클라우드의 아킬레스건이라 할 만하다. 네트워크를 통해 데이터가 오가고 중요 데이터가 클라우드 서비스 업체의 서버에 저장되기 때문에 해킹이라도 당하게 되면 그 파급력은 견줄 수 없다. 서버 보안을 철저히 하고, 데이터를 암호화한다고 해도 내부 유출 및 보안 사고가 생길 수 있는 만큼 공공 및 교육, 금융 등 특정 업무 분야에서는 도입을 꺼릴 수밖에 없다. 특히 비밀번호가 유

출될 경우 언제 어디서나 접속할 수 있는 클라우드의 특성상 데이터 유출이 쉽다. 또한 서비스 업체가 도산하거나 네트워크에 장애가 생길 경우 갑자기 서비스를 이용할 수 없게 되거나 데이터를 모두 날려버릴 수도 있다.

저작권 문제도 심각하다. 예를 들어 한 아이디로 여러 명이 한 사람의 음악, 영화 등의 콘텐츠를 공유할 수 있다. 공유를 기술적으로 차단한다고 해도 확장자명을 변경하거나 압축하면 완전히 차단하는 데는 많은 어려움이 따른다. 법률적인 문제도 해결해야 할 부분이다. 서비스 업체가 국외 서버를 이용할 경우 해당 국가의 업체와 분쟁이 생길 소지도 있다.

이처럼 클라우드 서비스는 새로운 디지털 라이프의 세계로 이끌고 있지만 잘못 사용할 경우 위험성 또한 크다. 전문가들은 서비스 업체들은 고객 정보 보호를 위해 이중 삼중의 노력을 집중하고, 이용자 스스로도 개인 정보와 콘텐츠 저작권 보호를 위해 주의를 기울일 필요가 있다고 조언한다. 클라우드가 IT 신세계의 먹구름이 될지, 흰 구름이 될지는 모두의 노력에 달려 있다. ❖

클라우드 시대의 뜨거운 감자, 저작권

적법하게 구매한 음원 파일을 개인 클라우드에 올려놓는 것은 합법일까? 클라우드에 저장해 놓은 동영상을 친구들과 공유하는 것은 저작권법 위반일까? 클라우드에 정품 소프트웨어를 올려놓고 여러 기기에서 사용하는 것은 저작권 침해에 해당될까? 클라우드 서비스가 우리를 일상 속으로 파고 들면서 새로운 고민이 생겼다. 바로 저작권 문제이다.

스마트폰과 태블릿PC의 폭발적인 성장으로 클라우드 시장이 커지면서 새로운 이슈들이 불거지기 시작했다. 그 중 하나가 저작권 문제이다. 특히 클라우드는 국경도 없고 실시간으로 네트워크에 접속해 데이터를 활용할 수 있기 때문에 저작권 침해 위험이 높고, 기존 저작권법으로는 포괄할 수 없는 새로운 문제들이 나타날 수 있다. 그럼, 클라우드 환경에서 불거질 수 있는 저작권 문제로는 어떤 것들이 있을까?

첫째, 클라우드에 저장해 놓은 콘텐츠를 여러 사람이 공유하는 것이다. 지난해 3월 다음은 자사의 클라우드 서비스인 다음 클라우드에 최대 4GB 크기의 파일을 업로드 할 수 있도록 했고, 이를 50명까지 공유할 수 있도록 해 저작권 논란을 부추겼다. 문제가 커지자 다음은 동영상과 음악 파일은 공유할 수 없도록 차단했지만 우회 경로를 통한 콘텐츠 공유는 계속 됐다. 예를 들어 음악 파일의 경우 저장명 'MP3'를 다른 이름으로 바꿔 올리거나 압축 형태로 올려 차단을 피해간 것이다. 이에 다음은 콘텐츠 스크린 시스템을 도입하고 클라우드 '공유' 계정에는 음악과 동영상 파일을 아예 올릴 수 없도록 조치했다. 저작권법에 따르면 적법한 디지털 콘텐츠를 클라우드에 저장하는 것은 '사적 복제'로 문제가 없지만 이를 공유하는 것은 침해에 해당된다. 콘텐츠를 공유하는 순간 이용에 제공하는 행위가 되어 전송권 침해에 해당되는 것이다.

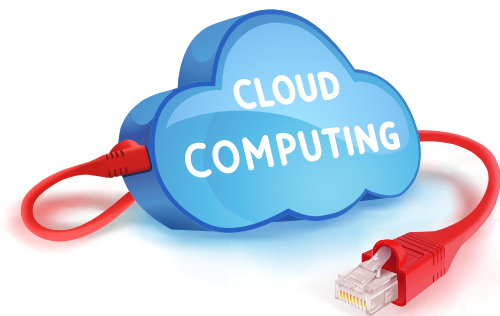
둘째, 클라우드 서비스가 불법 콘텐츠의 유통을 부추긴다는 점이다. 올 1월 해외 온라인 파일공유 사이트인 메가업로드(Megaupload)가 저작권법 위반으로 강제 폐쇄됐다. 지난 2005년 개설 된 메가업로드는 가입자들이 자신만의 클라우드에 파일을 저장해놓고 언제든 인터넷으로 접속해 사용할 수 있는 사이트로 사용자마다 독자적인 주소(URL)를 제공하고, 이를 기반으로 파일을 공유할 수 있도록 했다.



문제는 메가업로드가 사용자들이 올리는 불법복제 파일을 방치하고, 이를 자유롭게 공유할 수 있는 장을 열어줬다는 점이다. 미국 경찰은 메가업로드가 콘텐츠 수급을 위해 콘텐츠 공급자에게 현금으로 바꿀 수 있는 포인트를 제공했는데, 이것이 불법 콘텐츠를 유도했다고 판단했다.

국내 사정도 마찬가지다. 국내 포털업체와 이통사들은 고객들을 끌어들이기 위해 수십 GB의 저장 공간을 제공하고 있다. 공유 기능이 없더라도 대용량의 파일을 업로드할 수 있다는 점에서 소프트웨어, 드라마나 영화 등의 불법 유통이 한결 수월해졌다. 특히, 주민등록번호를 동용해 공유 전용 계정을 만드는 사례가 종종 나타나고 있는데, 이렇게 하면 서비스 제공 업체로서도 막을 방법이 없다고 한다.

저작권, 구름 속에서 길을 잃다
셋째, 클라우드를 기반으로 한 콘텐츠의 라이선스 문제이다. 작년 11월 애플은 미



국에서 클라우드 기반의 온라인 음악 서비스인 '아이튠즈 매치'를 시작했다. 사용자가 1년에 24.99달러(약 2만 8000원)를 내고 서비스에 가입하면 애플 소프트웨어가 사용자 PC에 있는 음악 파일을 분석해 2,000만 개가 넘는 애플 서버의 정품 음악 파일들과 매치를 시켜준다. 사용자는 매치된 음악 파일을 아이폰, 아이팟, 아이패드 등의 여러 기기에서 스트리밍 형태로 자유롭게 감상을 할 수 있다.

특히 사용자의 PC에 불법 음원 파일이 있어도 애플이 보유한 합법 파일로 대체된다. 사용자들이 불법 음원 파일을 쓸 수 없도록 막지는 않았지만 계약의 형태를 통해 다른 음원 업체들의 동의를 이끌어냈다는 점은 눈여겨 볼 필요가 있다. 애플은 아이튠즈 매치 사용료의 30%를 갖고 나머지는 음원 보유업체들에게 배분한다. 음원 업체들은 70% 중 12%를 갖고 58%는 저작권자들에게 다시 배분한다.

아이튠즈 매치 서비스 개시를 앞두고 애플이 국제 음원 업체들과 협상을 진행해왔다. 애플이 이러한 방식으로 음원 업체들과 협상을 해온 이유는 사용자가 올려놓은 음원들의 저작권 침해 여부를 일일이 파악할 수가 없기 때문이다. 클라우드 기반 음악 서비스의 저작권 해법이 뚜렷이 마련되지 않은 상황에서 당분간은 서비스 제공 업체가 음원 업체 및 음반사들과 일일이 계약을 체결하는 형태로 진행될 것으로 예상된다.

넷째, 클라우드 서비스 업체가 해킹을 당하거나 파산, 천재지변 등으로 사용자들이 서비스를 이용할 수 없게 되거나 데이터가 손실되는 경우이다. 지난해 6월 G메일 계정이 해킹을 당했다. 중국 해커들이 피싱 기법으로 사용자의 비밀번호를 수집해 메일 계정에 접속한 뒤 메일 전달 기능 설정을 몰래 변경해 다른 사람에게 이메일을 전달한 것으로 확인됐다. 해킹 피해자들은 미국 정부 관료를 비롯해 군사 관계자, 언론인, 중국 인권 운동가 등인 것으로 전해졌다.

우리가 친숙하게 사용하고 있는 메일 또한 클라우드 시스템의 한 모델이다. 자신의 이메일 계정으로 특정 서버에 접속해 그곳에서 메일을 보내거나 확인하는 형태이기 때문이다. 이메일 계정이 아닌 클라우드 계정이라면, 개인 클라우드가 아닌 기업 클라우드였다면 그 피해가 얼마나 클지는 상상이 가고도 남는다. 저작권 문제에 있어서도 사용자의 저작물이 손실, 훼손되거나 불법 유통될 수 있는 소지는 얼마든지 있다. 앞서 언급했던 메가업로드의 강제 폐쇄처럼 클라우드 서비스의 중단으로 저작물이 유실될 소지도 충분하다.

스마트 클라우드의 핵심은 저작권 보호

클라우드 시장은 앞으로 더욱 성장할 예정이다. 현재는 기술이 법과 제도를 앞서고 있는 상황이라 기존 법 규제로 클라우드라는 새로운 환경을 커버하는 데는 어려움이 많다. 이에 따라 세계 각국에서는 클라우드에 대한 법률을 제정하거나

가이드라인을 마련해 나가고 있다. 우리나라도 지난해 7월 방송통신위원회에서 '클라우드 개인정보 보호 수칙(안)'을 발표했다. 이 수칙은 개인정보 보호 관련 국내 법규상 관련 규정들을 적용하되 이용자 스스로 계약과 보호지침 등을 면밀히 확인할 것을 권고하고 있다. 이어 방송통신위원회에서는 지난 6월 클라우드 서비스의 이용 촉진 및 이를 안전하게 이용할 수 있는 환경 조성 등을 주요 내용으로 하는 '클라우드 컴퓨팅 발전 및 이용자 보호에 관한 법률'에 대한 제정안을 마련해 정부 입법을 추진하겠다고 밝힌 바 있다.

저작권법 관련해서도 문화체육관광부와 한국저작권위원회를 중심으로 토론회 개최 및 TF(태스크포스) 운영 등을 통해 개선 방안을 강구하고 있으며, 저작권 기술 R&D사업 또한 추진 중이다.

미국의 IT 전문 시장조사업체인 가트너에 따르면 지난해 세계 31조원에 달하는 클라우드 시장이 2014년에는 60조원으로 성장하고, 국내 시장도 지난해 1,604억원에서 2014년 4,985억원으로 성장할 것으로 예상된다. 전문가들도 클라우드가 잠시 주춤했던 우리나라 IT 시장에 활력을 불어 넣을 것으로 전망하고 있다. 클라우드 강국으로 향하는 길과 저작권이 보호되고 창작자의 노력으로 생산된 저작물이 공정하게 이용되는 '스마트' 클라우드 시대로 가는 길은 다르지 않을 것이다. 클라우드 시장이 올바른 방향으로 정착되기 위해 저작권 문제에 대한 깊은 고민이 필요한 시점이다. ❖



MINI INTERVIEW

“클라우드 강국은 클린 클라우드 환경으로부터”

유원영 박사 [ETRI(한국전자통신연구원) 콘텐츠보호연구팀]

최근 돌풍처럼 확산되고 있는 클라우드 서비스에서의 저작권 문제가 핫 이슈로 떠오르고 있다. ETRI(한국전자통신연구원) 콘텐츠보호연구팀 유원영 박사로부터 클라우드 환경에서의 콘텐츠 저작권 보호 기술 전반에 관한 이야기를 들어보았다.

1. ETRI에서 개발한 대표적인 콘텐츠 보호 기술로는 어떤 것들이 있습니까?

● 제가 속해 있는 ETRI 콘텐츠보호연구팀에서는 콘텐츠 저작물의 공정한 이용을 위해 다양한 콘텐츠 보호 기술들을 개발해 왔는데요. 대표적으로 '사용자 중심의 콘텐츠 보호 유통기술 개발'을 통해 사용자가 콘텐츠를 자유롭게 이용하면서도 콘텐츠가 보호(워터마킹, 핑거프린팅)되는 유통 환경을 구축했습니다. 또한 'DRM 비적용 환경에서의 콘텐츠 보호 유통기술 개발' 과제를 통해 웹하드의 기술적 보호 조치인 필터링 기술 등을 선보였습니다.

2. 최근 클라우드 환경에서 저작권 보호 기술의 변화에 대해 설명 부탁드립니다.

● 기존의 인터넷 환경에서는 콘텐츠 다운로드로 인한 문제점들이 많았습니다. 이를 해결하기 위해 파일 분석을 통한 저작권 보호 기술 개발에 중점을 두었고요. 하지만 스트리밍 서비스를 주로 채택하는 클라우드 환경에서는 실시간 처리 문제, 스트리밍 분석, 대용량의 콘텐츠 혼재 등의 문제가 새롭게 등장하고 있습니다. 실시간 방송 콘텐츠의 유출, 스트리밍 콘텐츠의 유포 가능성, 무분별한 공유 및 링크에 의한 불법

콘텐츠 확산, 그리고 대규모 콘텐츠의 저작권 관리 및 품질 제어 등에 대한 기술적 문제들이 해결 과제로 나타나고 있습니다.

3. 저작권 기술 R&D 사업인 '클라우드를 위한 내용 기반 이용 제어 기술'에 대해 소개해 주세요.

● 클라우드에서 저작권이 보호되는 환경을 '클린 클라우드'라고 정의하였고, 이를 위해 필요한 요소별 기술을 개발하고 있습니다. 좀 어렵기는 한데, 방송의 실시간 저작권 판별을 위한 온타임(On-Time) 식별자 생성 기술, 스트리밍 기반의 포렌식마킹 기술, 저작권 유무에 따라 링크 및 공유를 제어하기 위한 가변적 이용제어 기술, 대용량의 콘텐츠 품질 분류 및 개인용/상업용 영상 분류 기술 등이 있습니다.

이러한 기술들이 개발되면 사용자는 자유롭게 콘텐츠를 클라우드에 올리고 공유할 수 있고, 서비스 업체는 저작권을 보호하면서도 대용량의 콘텐츠를 관리할 수 있으며, 저작권자는 불법 저작물을 실시간으로 모니터링할 수 있게 됩니다.

4. 그 밖에 필요한 기술로는 어떤 것들이 있는지, 앞으로 저작권 보호를 위해 유념해야 할 부분은 무엇인지 설명 부탁드립니다.

● 현재 클라우드 서비스는 플랫폼 제공이 주를 이루고 있어 아직 다양한 콘텐츠 유통 모델이 등장하지 않은 상황입니다. 따라서 예측하기 쉽지는 않습니다만 단말기의 N스크린, SNS와 연동된 클라우드 서비스에서 저작권 침해가 증가할 것으로 예상되며 이에 따른 기술 개발이 필요할 것으로 여겨집니다. 즉, PCL나 서버에서의 보호 기술에서 휴대단말기나 네트워크 환경에서의 보호 기술로 진화할 것으로 예상됩니다.

보호 기술 개발에 있어 저희가 염두하고 있는 점은 저작권의 보호와 함께 콘텐츠의 이용 활성화라는 두 마리의 토끼를 잡는 것입니다. 클라우드에서의 저작권 문제가 불거지자 무조건 링크를 못하게 하거나 개인적 동영상도 특정 포맷이면 업로드를 막는 등의 제한을 하고 있는데, 이러한 방법은 서비스 활성화를 가로막습니다.

앞서 말씀드린 '품질분류 및 개인용/상업용 분류 기술'은 사용자의 편리한 이용, 제공 업체의 손쉬운 콘텐츠 관리 등을 지원하기 위한 기술입니다. 이러한 기술 환경이 마련되어야 사용자는 콘텐츠 이용에 제약받지 않으면서도 자연스럽게 저작권이 보호되는 생태계가 구축될 것이라고 생각합니다. ❖

어느 댄싱보이의 칠전팔기





‘고급 브랜드의 상품을 모방하여 만든 가짜 상품을 속되게 이르는 단어’. ‘짝퉁’ 이 갖는 사전적 의미이다. 그동안 짝퉁이라는 단어가 명품 신발이나 가방 등 주로 고급 제품의 모조품에 쓰였다면 지금은 전방위적으로 사용되고 있다. 산업 전반에 걸쳐 짝퉁이 만들어지고 있는 것이다.

짝퉁, 모방과 퓨전 그 애매한 경계

진짜? 가짜! 게임 애플리케이션의 비밀

먼저, SW산업에서 가장 트렌디한 애플리케이션을 보자.

‘Temple Run vs Temple Jump / Tiny Wings vs Tiny Birds / Words With Friends vs Numbers With Friends’. 요즘 우리나라 모바일 상에서도 최고의 인기를 끌고 있는 해외 게임들이다. ‘vs’를 중심으로 앞이 진품 게임이고 뒤가 짝퉁 게임이다. 보는 바와 같이 비슷한 이름에 게임플레이는 물론 캐릭터도 비슷해 유저들은 1달러 99센트를 내고 진품과 짝퉁 구별 없이 게임을 구입하게 된다.

Temple Jump 같은 경우 유료 애플리케이션 중에서도 매출순위 상위에 올라 상당한 수익을 거둔 탓에 진품을 제작한 애플리케이션 회사에 상당한 타격을 안겨주었다. 그래서 최근에 애플이 미국의 앱스토어에서 이러한 짝퉁 애플리케이션을 추방했다고 한다. 하지만 지금도 앱 상에선 짝퉁 애플리케이션이 진품 애플리케이션과 어깨를 나란히(?)하고 있다.

세계는 지금 짝퉁 아이돌 전성시대

몇 년 전부터 동남아시아에서는 한국 아이돌을 베껴 활동하는 짝퉁 아이돌이 화제다. 한국 아이돌 그룹의 이름은 물론 노래 콘셉트, 의상, 분위기까지 모두 모방해 활동하고 있다.

K-pop의 선두에 서있는 ‘소녀시대’의 경우 그 인기를 입증이라도 하듯 짝퉁 소녀들이 여기저기서 등장하고 있다. 중국에서는 콘셉트를 베낀 ‘아이돌 걸스’가 그 주인공. 모든 의상과 안무 일부 등 전체 콘셉트를 완전히 따라하고 있다. 대만 판 소녀시대도 다르지 않다. ‘슈퍼’은 그룹 이름대로 7인조 여성그룹으로 최근 동영상 사이트 유튜브에 뮤직비디오 ‘마이퀵서’를 선보였다. ‘슈퍼’의 의상은 물론 군무까지도 소녀시대의 것과 유사해 주목을 받았다.

일본에서는 9인조 여성그룹 ‘플라워’가 데뷔하면서 소녀시대 짝퉁 논란이 있었으나 어느 정도 노래와 연기 실력을 갖췄다는 이유로 일단 그 논란에서 열외되었다. 이밖에도 ‘빅뱅’을 베낀 중국의 짝퉁 ‘OK 밴’, ‘슈퍼주니어’의 짝퉁 ‘슈퍼보이’, 태국에선 ‘2NE1’의 짝퉁 ‘캔디마피아’가 등장했다. 또 캄보디아에선 사이니의 노래 제목을 모방한 ‘링딩둥’이라는 짝퉁 그룹들이 등장해 활발히 활동 중이라고 한다.

영역 없는 짝퉁의 넓고 넓은 분야

짝퉁 시장의 천국이라는 오명을 가지고 있던 중국에서 몇 년 전 또다른 짝퉁 사건으로 온라인이 들썩거리기도 했다. 바로 짝퉁 드라마 때문이었다.

미국 인기 드라마 ‘24’, ‘프리즌 브레이크’, ‘로스트’ 등이 중국에서도 인기를 끌면서 이를 모방한 ‘짝퉁 드라마’가 잇따라 제작되었다. 하지만 중국 최대 포털 사이트 163.com의 네티즌들은 미국 드라마를 보고 나서야 자기네들이 만든 드라마가 얼마나 형편 없는지 알게 됐다며 게시판을 통해 심하게 반발하고 나섰다.



우리나라 배우 김윤진이 출연한 ‘로스트’의 중국판 ‘모루텐탕’은 거의 흡사한 스토리 전개와 출연진만 다른 짝퉁 드라마라며 혹평을 받았고 ‘24’를 모방한 ‘웨이칭’도 창의성은 물론 노력도 보이지 않아 도덕적 의식도 결여돼 보인다는 지적과 함께 시청자를 우롱하는 드라마라고 비판을 받았다.

이밖에도 ‘프리즌 브레이크’의 중국판 짝퉁 드라마 ‘극동 제1의 감옥’, ‘섹스 앤 더 시티’의 짝퉁 드라마 ‘드림스 링크’ 등이 제작되었지만, 중국 시청자는 물론 이 드라마를 봤던 네티즌들은 너무도 성의 없음에 화를 냈다고. 한편, 캐릭터 산업 분야에서도 오랫동안 짝퉁 문제가 빈번하게 불거져 왔다. 한국콘텐츠진흥원은 최근 국내 캐릭터 산업 규모는 2006년 4조5509억 원에서 2011년 7조591억 원으로 6년간 55.1% 증가했으나 짝퉁 캐릭터가 상품 전체의 20%를 상회하면서 연간 1조 원 가량의 피해가 발생하고 있다고 밝혔다.

짝퉁 애플리케이션, 짝퉁 아이돌, 짝퉁 드라마... 이러한 모방 상품들이 과연 정당한 것일까? 표절일까? 엄밀하게 말하면 저작권법에서 아이디어는 보호되지 않고 표현만 보호되기 때문에 이러한 짝퉁 상품들이 만들어지는 것에 대해서는 제재가 쉽지 않은 상황이다. 저작권법이 아이디어를 보호하여 누군가에게 독점시키지 않는 이유는 결국 문화의 파생 발전을 위한 하나의 방법이기 때문이다.

이러한 짝퉁 산업들이 문화발전이라는 큰 방향에 촉매제가 될 지 아니면 독이 될 지는 좀 더 지켜봐야 할 것이나, 창의력 없는 단순 모방은 확실히 문제인 것만은 분명해 보인다. ❖

알쏭달쏭 저작권, 지구촌 곳곳에선 어떻게 볼까?



캐나다

연방법원, 신문 사실에 대해 폭넓은 공정 이용 인정

캐나다에서는 공정이용의 경우 신문 사실의 이용 폭이 넓어질 전망이다.

연방법원은 저작권 침해 여부에 대한 판단 기준이 되는 '저작물의 상당 부분 이용'에 대한 평가의 기준을 저작물의 양뿐만 아니라 질적인 부분도 평가해 결정해야 한다고 판시하면서 창의적인 부분이 인용되지 않았다면 저작권에 문제가 없다고 결정했다.

논설위원인 Richard가 Mark Fournier와 Constance Fournier가 자신의 저작물을 허락 없이 온라인 정치 뉴스 토론 포럼 사이트인 www.freedominion.com에 게시해 저작권을 침해했다고 주장하면서 소를 제기한 사건에서, 법원은 사실에 대해 몇 가지 기준을 적용해 저작권 침해 여부를 판단했다. 첫 번째는 사용된 저작물의 양과 질, 두 번째는 피고의 이용 행위가 저작물과 관련된 원고의 활동에 미친 부정적인 영향 및 그로 인한 저작물의 가치 하락의 정도, 세 번째로는 문제가 되는 작품이 저작권의 보호 대상인지 여부, 네 번째는 피고가 단지 시간과 노력을 줄이기 위해 원고의 작품을 의도적으로 이용했는지 여부, 마지막으로 피고가 원고의 저작물을 원고와 동일한 목적과 방식으로 사용했는지 여부 등이 그 기준이다.

법원은 위와 같은 기준을 들어 Richard가 제기한 문제에 대해 작가의 논평과 독창적인 생각은 인용하지 않았고 인용된 양이 상당하더라도 질적으로 중요한 부분을 인용했다고 볼 수 없다고 판단하고 저작권 침해의 문제가 발생하지 않는다고 판시했다.

이 판결은 뉴스 보도와 관련해 온라인 뉴스 토론 포럼에서 뉴스 보도의 목적으로 사실을 게시하는 것도 공정이용에 해당하는 뉴스 보도로 봄으로써 공정이용을 넓게 인정했다는 데에 의의를 갖는다.

중국

"저작권 산업의 빠른 성장과 경제 기여도 향상"

저작권 산업의 경제 기여도 조사 연구 발표

중국의 저작권 산업의 경제 기여도에 관한 조사 연구에 따르면 저작권 산업의 부가가치 및 GDP에서의 비중이 지속적으로 증가하고 있고 2009년 GDP의 6.55%를 점유하고 있는 것으로 나타났다. 특히 저작권 핵심 산업의 부가가치 및 GDP에서의 점유율이 빠르게 상승하고 있으며 2009년 전체 GDP의 3.5%를 차지한다고 밝혔다.

'중국 저작권 산업의 경제 기여도' 조사는 국가판권국이 신문출판연구원에 위탁하여 2007년부터 세 차례에 걸쳐 진행됐다.

중국에서 저작권 산업의 취업 인구는 991만 명으로 전국 취업 인원수의 8%에 해당하고 그중 핵심 산업에 취업한 인원수는 506만 명으로 전국 취업 인원수의 4%를 차지하고 있다. 또한 수출액은 모두 2,103 달러로 수출 상품의 17.5%를 차지했으며 지난 5년 동안 평균 90% 이상 큰 성장률을 보였다.


중국에서 저작권 산업의 상품 수출액은 비교적 높은 편이지만 저작권 핵심 산업의 수출액은 낮고 저작권 생산 상호 의존 산업의 수출 총액이 절대적인 우위를 차지하는 등 중국에서 저작권 산업의 수출은 제조업을 중심으로 이루어지고 있는 것으로 평가된다.

독일

파일 호스팅 서비스는 허용, 방해자 책임은 부담

독일 대법원은 파일 호스팅 서비스가 현행 법질서에서 허용되는 사업 모델이지만 검색어 필터링이나 링크 모음 사이트에서 저작권을 침해하는 링크를 점검하여 해당 파일을 서버에서 삭제하는 것은 파일 호스터에게 기대 가능한 조치이므로 이를 취하지 않은 경우 방해자 책임을 인정하는 판시를 했다.

이용자들에게 파일 저장 공간을 제공하는 파일 호스터 서비스 업체인 Rapidshare는 이용자가 파일을 업로드하면 이후에 이를 다시 다운로드할 수 있도록 별도의 주소를 제공하지만 이러한 다운로드 주소를 모아 목록을 정리한 와레즈 사이트가 등장하여 제3자가 Rapidshare의 서버에 저장되어 있는 데이터를 다운로드할 수 있게 됐다. 이런 배경에서 Rapidshare의 이용자가 Atari가 판매하는 컴퓨터 게임을 서버에 업로드한 후 와레즈 사이트에 주소를 공개하고 제3자가 이 게임을 다운로드하면서 피해를 입어 Atari가 Rapidshare를 상대로 소를 제기하기에 이른 것이다.

이 사건에 대해 하급심 법원은 Rapidshare가 텔레미디어법에 의한 면책을 주장할 수 없으며 점검 의무를 위반해 방해자 책임을 져야 한다고 판결했다. 그러나 항소법원은 점검 의무를 이유로 전체의 사업 모델이 문제가 될 수 없다고 하면서 방해자 책임을 부정한 바 있다. 이에 대해 대법원은 방해자 책임을 인정하면서 Rapidshare가 저작권을 침해한 데이터를 구체적으로 인식한 경우에 한하여 심사 및 점검 의무가 존재하며, 침해 데이터를 인식하는 즉시 침해가 재발되지 않도록 조치해야 한다고 판결했다. Rapidshare에게 소위 '검색어 필터'를 '기대 가능한 조치'로 인정한 것이다. 대법원은 이번 판결을 통해 파일 호스터의 사업 모델이 현행 법질서에 의해 허용된다고 인정함으로써 그동안 견해가 갈려 있던 하급심 판결을 정리하였으며 '기대 가능성'의 내용을 보다 구체화했다는 점에서 긍정적 평가를 받고 있다. 

너도 나도 풍성한 한가위, 추석과 함께하는 생활 속 저작권은 무엇?

‘더도 말고 덜도 말고 한가위만 같아라~’ 모두 한마음으로 풍요를 기원하고, 온 가족들이 한자리에 모이는 명절 추석이 가까워지고 있다. 추석에 알고 있으면 더 재미있는 저작권 이야기를 모았다.



Q 추석에 빠질 수 없는 것이 송편입니다. 그런데 제일 인기인 것은 항상 꿀 송편이지요, 저는 이런 모습을 보고 과감히 아이들이 좋아하는 피자치즈를 넣은 송편을 만들었습니다. 내가 만든 나만의 치즈 송편! 저작권으로 보호될까요?

저작권법에서 보호하는 저작물이란 인간의 사상이나 감정을 표현한 표현물이며, 방법이나 아이디어 자체는 보호하고 있지 않습니다. 이러한 구분을 두는 이유는 아이디어 자체를 보호하여 누군가에게 독점적인 권한을 부여한다면 그 아이디어에서 나올 수 있는 수많은 결과물을 막을 수 있기 때문입니다. 송편에 아이들이 좋아하는 피자치즈를 넣는다는 아이디어 자체를 보호한다면, 일반 사람들은 이런 저런 맛의 송편을 맛볼 수 있는 기회를 잃게 됩니다. 그래서 좋은 아이디어는 누구나 이용할 수 있게 열어두되, 창작적으로 표현된 결과물만을 보호하는 것입니다. 가령 피자치즈 송편을 만드는 레시피를 글과 함께 사진, 이미지 등을 편집하여 블로그에 올렸다면 표현된 그 레시피 자체는 저작물로 보호를 받을 수 있습니다.

Q 명절을 맞아 오랜만에 만난 사촌들과 컴퓨터 게임이 한창 중인데, 어머니께서 여기까지 와서도 컴퓨터 게임이라며 윗놀이를 권해 주셨습니다. 다함께 서로 말을 잡으며 너무 즐겁게 놀았어요. 그런데 이런 전통놀이에도 저작권이 있나요?

앞 질문에서도 언급했듯이 저작권법은 방법이나 아이디어를 보호하고 있지는 않으므로, 일반적으로 게임의 룰이나 게임의 방법이 보호되는 것은 아닙니다. 윗놀이도 마찬가지로 누구나 자유롭게 이용할 수 있습니다. 그러나 윗놀이에 쓰이는 말의 캐릭터나 윗판을 창작적으로 새롭게 제작한 경우에는 말의 캐릭터 및 윗판 자체에 대한 미술 저작권이 발생할 수 있고, 컴퓨터에서 게임할 수 있도록 프로그램으로 제작된다면 이 역시 컴퓨터 프로그램 저작물로 보호될 수 있습니다.

Q 추석날 차례를 지내고 성묘를 마친 후 고궁으로 나들이를 갔습니다. 고궁에서 뛰어놀고 있는 조카들의 사진을 잔뜩 찍어주고 미니홈피에 업로드하여 스크랩해가게 하고 싶습니다. 사진은 제가 찍었지만, 배경으로 찍힌 고궁이나 조각상들의 저작권이 마음에 걸리네요. 문제가 될까요?

저작권은 영구히 존속되는 권리가 아니고, 일정한 기간이 지나면 소멸합니다. 따라서 조선시대의 고궁들은 건축저작물로 보호를 받는다 해도, 보호기간이 훨씬 지났을 것이므로 자유롭게 촬영하거나, 그 모양을 본떠 모형이나 건축물을 다시 지어도 됩니다. 또한 저작권 보호기간이 끝나지 않은 건축물이나 조각상 등 개방된 미술저작물의 경우에도 저작권법 제35조 제2항에 따라 이용이 가능합니다. 공중에 개방된 거리나 공원, 건물의 외벽 등에 항상 전시된 저작물은 복제하여 이용할 수 있도록 허락하고 있습니다. 따라서 고궁뿐만 아니라 거리에 항상 전시되어 있는 조형물이나 건축물을 배경으로 사진을 찍고 미니홈피나 블로그 등에 업로드하여 공유하는 것은 해당 저작물에 대한 저작권 침해의 문제가 발생하지 않습니다. 다만, 판매나 영리적인 목적은 허락되지 않기 때문에 촬영한 사진을 판매하거나, 엽서나 캘린더로 제작하여 판매하면 안 됩니다.

NAVER 네이버 지식iN 귀성길 도로교통정보를 실시간으로 공유하고자 합니다. 도로교통정보 상황을 직접 이야기하거나, 뉴스 속보를 링크하는 방식으로 SNS를 이용하고자 하는데 이러한 정보나 뉴스도 저작권으로 보호되나요?

저작권은 창작적 표현을 보호하므로, 객관적인 사실정보에 저작권이 주어지지 않습니다. 따라서 도로교통정보나 지도 등의 사실정보를 공유하는 것은 저작권 침해 문제가 발생하지 않습니다. 다만, 이러한 사실정보를 근거로 작성된 뉴스의 경우에는 기사문 작성에 대하여 어문저작물로서의 저작권이 발생하고, 보통 업무상 저작권으로 신문사에 귀속되는 것이 일반적입니다. 그러므로 기사문을 그대로 복제하여 붙여넣기 하기 위해서는 저작권자인 해당 신문사의 이용허락이 필요합니다. 그러나, 기사의 URL만을 표시하여 이용자들이 원 기사가 수록된 페이지로 이동할 수 있도록 하는 링크의 방식은 저작권 침해 문제가 발생하지 않습니다.



사유의 정원 1125

인간의 내면을 보듬는 馬, 그 아름다움 속으로

삶의 압박과 일상에서 오는 스트레스, 그리고 좌절과 우울... 현대인들에게 주어진 무거운 단어들을 견어내는 방법은 없을까? 이 질문에 대해 많은 이들은 '순수미술'에서 답을 찾기도 한다. 사람의 마음을 어루만지는 순수미술이야말로 지친 일상에 힐링이 되기도 하기 때문이다. 이번 호에서는 우리들 마음을 보듬어줄 순수미술 작품을 소개한다.

'아빠의 손을 꼭 잡고 탔던 회전목마 위 어린아이의 행복한 미소가 보인다. 웃고 있는 말들 사이로 사람들이 가졌던 꿈과 행복이 몽게몽게 피어난다.'

어느 덧 무릉도원에 온 듯 편안하고 아늑하게 만드는 힘, 바로 작품 '사유의 정원'이 뿜어내는 아름다움 일게다.

이 작품은 인간에게 잠재된 의식의 표출과 신화적인 모티브를 근간으로 하고 있다. 다양한 판화 작업과 한지로 캐스팅과 페인팅을 병행한 작품으로 입체감이 살아있다. 사유의 정원은 이영애 작가의 생각이 피어있는 정원이며 관객들의 생각도 함께 심는 정원이다. 작품 속에서 서로가 함께 느끼며 나누는 소통의 정원이다.

이영애 작가는 말을 주요 작품 소재로 쓰고 있다. 오래전부터 말들은 기쁜 소식을 전하고 짐이나 사람을 태우고 원하는 목적지까지 데려다 주는 등 사람들과 친숙했기 때문이다. 여기에 사람들이 바라는 소망이나 사랑, 행복 등을 작품 속 말들이 누군가에게 전해 주길 바라는 마음에서 말을 이용하는 것이라고.

"현대 사회가 병들고 어두운 그늘이 많다 해도 희망의 씨앗은 늘 움트기에 삶이 늘 절망적인 것만은 아니라고 생각한다. 그 희망의 씨앗을 작품 속의 말들이 싣고 누군가에게 달려간다고 상상만 해도 마음이 행복해진다."

나누고 공유하는 통합적 예술작품 만들 터

이영애 작가의 작품들은 간단히 구도를 그려 놓는 에스키스라는 밑그림 작업을 거쳐 한지 등 여러 가지 재료를 사용하는 것이 특징이다. 작품 제작시 초기 구상 작업은 비교적 간단하고 단순하다. 하지만 제작 과정 중에 작품과 작가가 서로 교감하면서 결과물이 초기와는 사뭇 달라지기도 한다. 작가는 처음부터 의도대로 작품을 끌고 가지 않는 다며 작품이 흐르는 대로 자연스럽게 말긴다. 그래서 더 특별하고 신선한 결과를 얻기도 한다고.

제1회 유나이티드페스티벌 대상전에서 대상을 수상한 것을 비롯해 각종 상을 받기도 했으며, 전시회를 통해 관객과 소통하는 것을 좋아하는 작가는 남들보다는 조금 늦은 나이에 판화를 시작했다. 판화는 작품을 더욱 풍성하게 해줄 뿐만 아니라 여러 사람들과 좋은 작품을 나눌 수 있는 매력이 있다고 그녀는 말한다.

한정된 표현기법 보다는 다양한 방법으로 표현하는 것을 즐기는 작가는 예술과 인문학과 철학, 자연과학이 모두 함께 어우러진 통합적 예술작품을 만들고 싶은 것이 바람이다.

"미술계에서도 K-Pop처럼 글로벌 스타작가들이 많이 나와 한국의 작가들이 세계적으로 주목받았으면 좋겠다. 그러기 위해서는 작가들도 끊임없는 도전과 열악한 환경이지만 생명의 꽃을 피우기 위해 부단히 연구하고 노력해야 할 것."이라며 말 위에 희망의 메시지를 열심히 싣고 달려겠다고 전한다. ✨

1. 저작물 제호 : 사유의 정원-흔적 외
2. 저작물 종류 : 미술 저작물/순수미술
3. 등록 권리자 : 이영애
4. 등록연월일 : 2012. 8. 1
5. 등록 번호 : C-2012-015199 외

1. 사유의 정원 1213 2. 사유의 정원1207 3. 사유의 정원 1128-lithography



내 창작물은 지금 핑퐁 게임 중?!

지난 IMF를 기점으로 우리 사회는 경제, 문화적으로 많은 변화를 경험했다. 이러한 변화는 특히 창작분야 종사자들에게 '위기'라는 단어로 대변되며 어려움을 안겨주기도 했던 것이 현실이다. '창작과 저작권' 과의 관계 속에서 어려움을 경험했던 김영곤 바이일러스트 대표에게 현장의 생생한 이야기를 들어본다.

지난 2000년 여름 국내에서 처음으로 일러스트레이션 포털사이트인 바이일러스트(www.byillust.com)서비스를 시작했다.

당시의 온라인은 쌍방향이라기 보다는 그림과 관련된 다양한 콘텐츠를 제공하고 그 것을 감상하는 수준이었다.

사이트 오픈과 함께 국내에서 활동하는 대부분의 그림작가들과 지망생까지 짧은 시간에 많은 회원이 생겨났고 더불어 무수히 많은 이미지들이 사이트상에 올라오기 시작했다. 자연스럽게 많은 이미지가 온라인상에서 돌아다니기 시작하였다.

물론 사이트에는 각 이미지의 저작권은 작가에게 있다는 공지를 붙여놓은 상태였다. 하지만 이때만 하더라도 온라인 보다는 오프라인 상의 일러스트 에이전시 사업부가 더 활성화 되어 있던 시절이었기에 온라인 상의 이미지는 많은 사람에게 알리고, 웬만하면 사용에 대해 쉽게 허락하는 미덕(?)이 일반화 되어 있던 때이기도 했다.

하여튼 국내에서 처음으로 만들어진 그림관련 사이트이고, 각종 소식과 해외 도서전 스케치, 동영상 강좌 등 당시로서는 획기적인 서비스를 제공했던 것만은 분명하다. 이후 국내에는 크고 작은 일러스트레이션 사이트가 생겨났고 시대의 흐름에 따라 재빠르게 움직여 안정적인 서비스를 제공하는 곳도 많아졌다.

그러나, IMF와 함께 전자출판, 컴퓨터의 발달, 디지털 작업의 확산이 맞물리면서 일러스트레이션 업계는 급격히 위축되었다. 비단 그 시기에 위축되지 않은 분야가 또 있을까만은, 그동안 풍선처럼 부풀어 있던 시장은 축소되고 그림이 있던 자리는 사진이나 컴퓨터 그래픽이 대신하여 비싼 그림을 빼고 간행물을 만드는 것이 일반적으로 되었다.

자연히 광고나 일반 간행물을 위한 그림을 그리던 작가들은 불황의 영향을 덜 받던 아동출판과 교육관련 매체에 그림을 그리기 시작하였고 이는 수요보다 공급이 많아지는 불균형을 만들었다.

여기서 문제는 시작된다. 사용자가 저작권을 침해하는 경우도 있지만 창작물을 생산하는 작가들에게서도 저작권을 침해하는 경우가 생겼고, 사용자는 공급의 과잉에서 비롯된 기회주의적 저작권 침해를 버젓이 만들어내는 경우가 생겨나게 되었다.

“
사용자가 저작권을 침해하는 경우도 있지만 창작물을 생산하는 작가들에게서도 저작권을 침해하는 경우가 생겼고, 사용자는 공급의 과잉에서 비롯된 기회주의적 저작권 침해를 버젓이 만들어내는 경우가 생겨나게 되었다.”

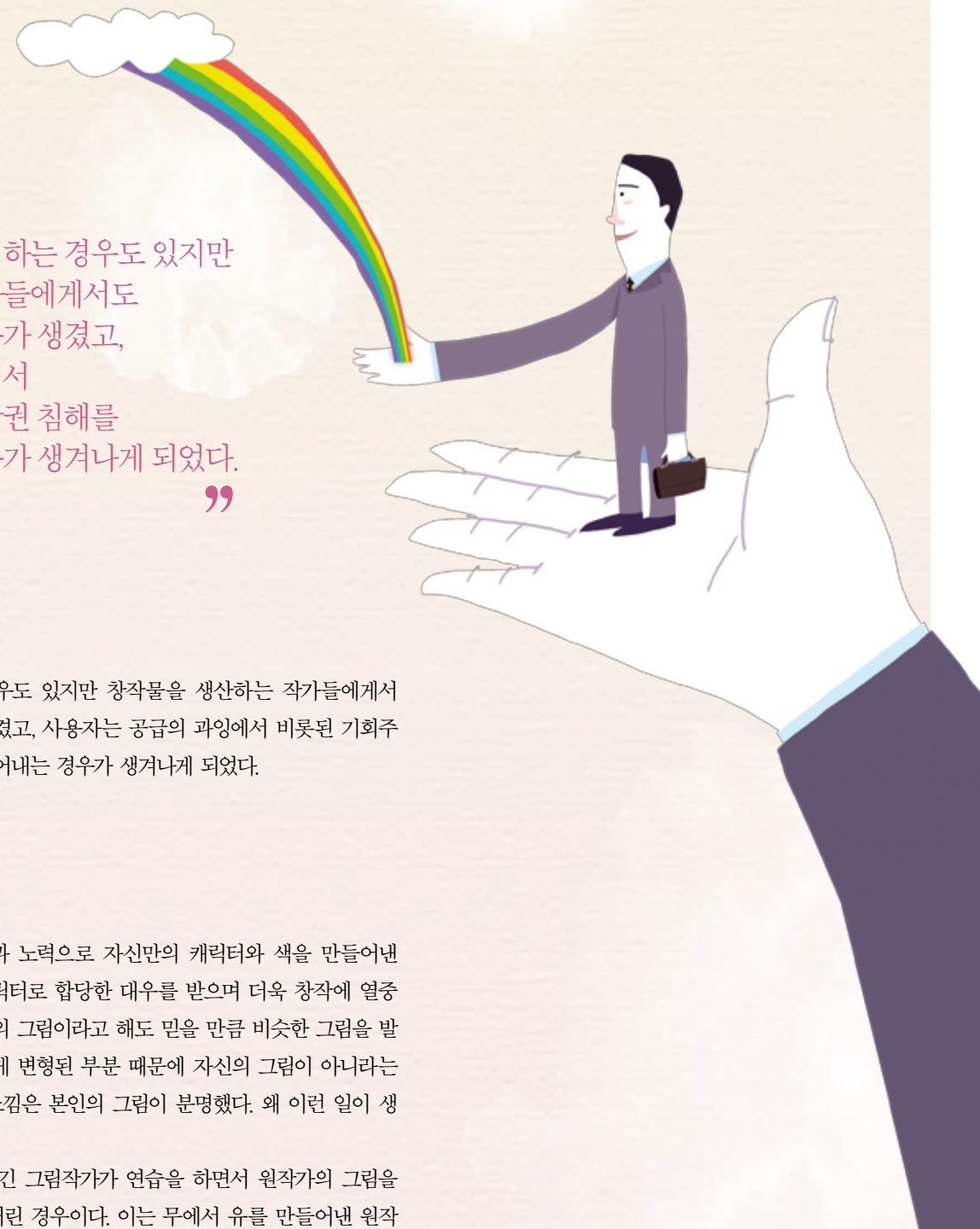
여기서 문제는 시작된다.

사용자가 저작권을 침해하는 경우도 있지만 창작물을 생산하는 작가들에게서도 저작권을 침해하는 경우가 생겼고, 사용자는 공급의 과잉에서 비롯된 기회주의적 저작권 침해를 버젓이 만들어내는 경우가 생겨나게 되었다.

Episode1 현실과 양심

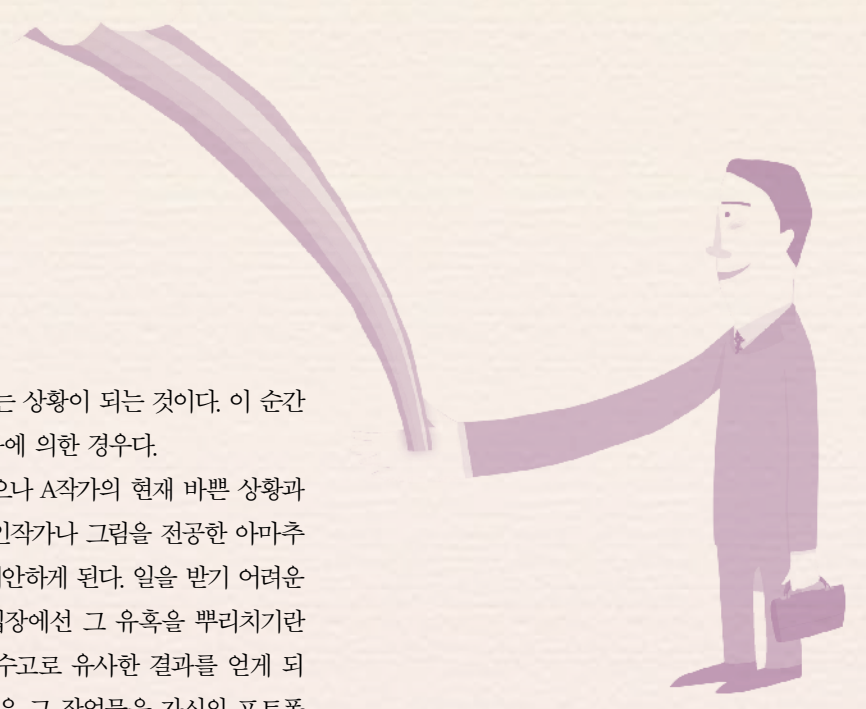
수 년 혹은 그 이상의 자기개발과 노력으로 자신만의 캐릭터와 색을 만들어낸 작가 A가 있다. A는 자신만의 캐릭터로 합당한 대우를 받으며 더욱 창작에 열중하고 있었다. 그러던 어느날 자신의 그림이라고 해도 믿을 만큼 비슷한 그림을 발견하게 된다. 자세히 보니 절묘하게 변형된 부분 때문에 자신의 그림이 아니라는 것을 알게 된다. 하지만 전체적 느낌은 본인의 그림이 분명했다. 왜 이런 일이 생긴 걸까? 두 가지로 볼 수 있다.

첫째는 새로운 분야로 자리를 옮긴 그림작가가 연습을 하면서 원작가의 그림을 그대로 자신의 스타일로 만들어버린 경우이다. 이는 무에서 유를 만들어낸 원작



“ 급변하는 시대의 속도 만큼이나 창작물의 유통기한도 점점 짧아지고 있다. 창작물을 생산하는 입장에서 남의 창작물을 보호하고 인정할 때 나의 창작물에 대해서도 가치상승과 보호를 받을 수 있다는 것도 생각해봐야 할 것 같다. ”

가의 긴시간의 노력이 한순간에 저작권을 빼앗기는 상황이 되는 것이다. 이 순간 자연스럽게 A1이 생겨나게 된다. 두 번째는 사용자에게 의한 경우다. 클라이언트가 A라는 그림작가와 일을 하고자 했으나 A작가의 현재 바쁜 상황과 높은 화료에 부담을 느껴 그의 그림을 가지고 신인작가나 그림을 전공한 아마추어에게 보여주며 비슷한 결과를 만들어 달라고 제안하게 된다. 일을 받기 어려운 현실, 언제 또다시 일을 받을지 모르는 신인의 입장에선 그 유혹을 뿌리치기란 쉽지 않은 상황이다. 클라이언트는 적은 비용과 수고로 유사한 결과를 얻게 되는 것이고 제안에 따라 결과물을 만들어 준 신인은 그 작업물을 자신의 포트폴리오로 사용함으로써 A2가 만들어진 것이다. 이와 같은 방법으로 원작을 모방한 A1, A2 그리고 더 많은 A들이 만들어지고 이는 다시 B, C, D의 복사품들이 만들어지는 결과를 낳게 되는 것이다. 시장의 축소와 과잉공급에 의한 결과이기도 하지만 작가 스스로가 자신의 작품에 대한 노력과 양심을 저버림에 따른 결과로 자칫 시장의 붕괴로 이어질 수도 있는 상황이다. 같은 일을 하는 사람들이 서로 저작권을 침해하는 것을 간과해서는 안된다. 물론 누구나 알고 있는 사실이다. 그런데 현실의 상황에 잠시 양심에 경화가 생긴 것은 아닌지...



Episode2 내 것인가? 네 것인가?

1993년 일러스트레이션 개인전 때였다. 전시 막바지에 한 분이 그림 몇 점을 사겠다며 내게 연락을 해왔다. 반가운 마음에 전시장으로 돌아왔다. 이런저런 얘기를 하다가 난 망치로 맞은 느낌이었다. 그림을 사서 퍼즐 놀이판을 만들겠다. 이거 참...
“내가 그림을 사면 내맘대로 해도 되는 거 아닌가요?” 하길래 “그림을 사시면 소유권을 갖는 겁니다. 저작권이나 사용권은 아닙니다.”라고 했다. 그런데 그는 그런게 어딴냐며 가버렸다. 그쯤 광고대행사와 일을 하게 되어 기업브로슈어에 들어가는 이미지 10점을 진행하게 되었다. 광고이니만큼 비용도 제법 되었고 기분 좋게 일을 진행하였다. 문제는 일이 끝나고였다. 지금처럼 데이터를 넘겨주는 것이 아니라 원화를 주고 스캔을 받아 작업을 한 후에 되돌려 받는 형식이였다. 클라이언트가 비용을 주고 작업한 그림을 왜 되돌려 주냐는 것이였다. 물론 비용을 지불한 클라이언트가 생각할 수 있는 부분이기도 하다. 이는 앞의 경우와 반대다. 오더를 받고 그림작업을 해주었지만 우선 사용권이 클라이언트에게 있는 것일 뿐, 여전히 저작권은 작가에게 있다. 물론 계약에 명시된 범위 내에서 말이다. 그림을 그린 작가 또한 그 그림을 유사한 기업의 브로슈어에 쓸 수는 없다. 앞서 두 경우가 상황은 다르지만 명확히 말하자면 창작물에 대한 완전한 소유는 정당한 비용을 지불한 경우에 이루어진다. 여기서의 정당함이란 사용과 소유에 대한 두가지 비용을 말한다. 하지만 그런 경우는 흔치 않다.

Episode3 양도와 설정

국내 일러스트레이션 시장의 구조를 보면 아동 관련 출판물이나 학습물이 시장의 70% 이상을 차지하고 있다. 아동출판물의 경우 8~90년대는 대부분 저작권 양도를 기본으로 해서 작업을 했다. 물론 2000년대 초반까지 이어졌으며 아직도 저작권 양도를 원칙이라며 화가들을 압박(?)하는 경우가 있다. 양도 계약서를 보면 그림이 완성되어 넘겨주는 순간 모든 권리를 포기해야 한다. 작가는 원치 않지만 일을 받기 위해서는 어쩔 수 없이 저작권을 포기해야 하는 경우다. 그 순간 화가는 창작을 하고 그에 상응하는 대가를 기대하지 못하는 노동집약적 산업의 피해자가 되는 것이다. 실제로 어느 그림작가가 본인의 창작물

을 매질의 형태로 출판사에 넘겼다가 그 창작물이 대박이 났다. 화가는 그림책 작업에 대한 비용만을 한 번에 받고 끝났지만 출판사는 그 창작물을 활용해 그림책의 수출은 물론 애니메이션, 뮤지컬 등 콘텐츠의 재가공을 통해 수십억, 그 이상의 가치를 만들어 냈다. 정작 화가는 남의 집 잔치를 보는 신세가 되어 버린 것이다. 그렇다면 양도와 다른 출판권 설정 계약서가 갖는 의미는 무엇일까? 창작물에 대한 사용용도, 기간, 범위까지를 명확하게 정한 계약서다. 창작을 한 주체로서는 최소한의 안전장치일 수 있는 것이다. 급변하는 시대의 속도 만큼이나 창작물의 유통기한도 점점 짧아지고 있다. 창작물을 생산하는 입장에서 남의 창작물을 보호하고 인정할 때 나의 창작물에 대해서도 가치상승과 보호를 받을 수 있다는 것도 생각해봐야 할 것 같다. 얼마 전부터 이미지 사용을 위해 연간 비용을 지불하는 사이트에 가입도 했고, 음원 사이트도 월정액을 내고 사용 중이다. 나의 이미지도 누군가가 정상적인 비용을 내고 사용해주리라 믿으며... ❖



몰락한 양반을 향한 기생의 사랑

옥단춘전 玉丹春傳



〈옥단춘전〉은 동문수학하며 봉우유신을 다져온 두 사람의 그릇된 우정과 평양기생의 순정과 의로움을 담고 있는 조선시대 애정소설이다. 그러나 시대 배경이 조선 후기라는 것만 알려졌을 뿐 작자가 누구인지 정확한 연대가 언제인지는 알지 못한다.

숙종이 통치하던 시기에 두 재상의 아들인 이혈룡과 김진희는 친형제보다 더 가깝게 지내며 세월이 지나도 서로 도우며 살기로 맹세했다. 그러나 김진희는 과거에 급제해 평안감사가 되었고, 이혈룡은 몰락한 양반의 전형적인 모습을 보이며 가난하게 살았다.

신분은 양반이지만 가난으로 너무도 힘겹게 살아가던 이혈룡은 김진희에게 도움을 청하려 평양으로 향했다. 그러나 김진희는 오랜 친구를 모른 채하는 것은 물론 사공을 시켜 강물에 빠뜨려 죽이려 했다. 평안감사의 곁에 있으면서 이 사실을 알게 된 평양기생 옥단춘은 사공을 매수하여 이혈룡을 위기에서 구하고는 인연을 맺는다. 이혈룡의 비범함을 알아봤던 것이다. 옥단춘은 비록 신분이 천민인 기생이었지만, 사람을 알아보는 능력은 물론 헌신적인 사랑과 신의를 지닌 인물이었다.

이후에 이혈룡은 과거에 급제해 평안도 암행어사가 되었고 걸인 행색으로 다시 평양으로 향한다. 당시 잔치를 벌이던 김진희는 이혈룡을 보고서는 다시 죽이려 했다. 순간 이혈룡은 어사출두와 함께 신분을 밝히며 김진희의 죄를 다스렸고, 옥단춘과 행복한 재회를 한다.

위 내용에서 보듯이 〈옥단춘전〉은 여러 면에서 〈춘향전〉을 연상케 한다. 두 주인공의 신분과 이름, 과거급제와 암행어사, 어사출두와 봉고파직, 심지어 가사처럼 운율을 가진 율문체라는 것까지 비슷하다. 비록 이러한 유사점만으로 〈옥단춘전〉이 〈춘향전〉을 모방했다고 단정할 수 없다. 그러나 두 소설을 비교하며 당시의 시대 상황을 파악하는 데 더욱 재미를 느낄 수는 있을 것이다. ❖

* 위 작품은 보호기간 만료저작물로 한국저작권위원회 자유이용사이트에서 원문과 함께 보실 수 있습니다.



“CSA로 개방형 저작권의 새로운 시대를 열어갑니다”

썬스펙트럼(주) 이보람 대표

국내 최초로 온라인 콘텐츠의 저작권 문제 해결은 물론 새로운 수익 창출이라는 두 마리 토끼를 잡고 있는 기업이 있다. 올 2월에 출시된 콘텐츠 소셜 광고(이하 CSA)로 온라인 콘텐츠 시장에 새로운 패러다임을 열어가고 있는 썬스펙트럼(주)이 바로 그곳이다.

온라인 콘텐츠 시장에서 저작권 문제는 어제오늘의 일이 아니다. 저작권 의식이 높아졌다고 하지만, 아직도 많은 네티즌이 뉴스나 음악, 사진 등을 불법으로 복제하고 있으면서도 불법이라는 것을 인식조차 못하는 게 현실이다. 그렇다 보니 미디어도 콘텐츠가 유통되는 것에 민감하지 않을 수 없다.

이보람 대표는 독창적인 아이디어와 기술로 콘텐츠의 불법 유통을 막고 나아가 새로운 수익까지 창출할 수 있는 서비스를 개발하려는 목적으로 2008년 2월에 썬스펙트럼(주)을 창업했다.

“지금처럼 저작권을 보호하는 것만으로는 한계가 있습니다. 콘텐츠는 많은 사람이 접해야 하는데, 보호하는 데 집중하면 불법을 양산하는 등 시대에 역행하게 됩니다. 콘텐츠로 수익은 창출하되 건전한 방식으로 널리 확산되도록 변화되어야 합니다. 이것이 우리가 콘텐츠 유통 플랫폼인 유니큐브(uniqube)를 개발한 이유이고, CSA는 이를 응용한 콘텐츠 소셜 광고 서비스입니다.”

기존의 온라인 광고가 배너나 디스플레이 형태였다면, CSA는 사진과 텍스트를 포함한 뉴스 콘텐츠의 핵심 영역에 광고를 삽입한 것이 특징이다. 콘텐츠의 가독성에 지장을 주지 않으면서도 주목도와 광고 효율성을 극대화했다. 사람들은 기사를 읽은 후에 다시 관련 이미지로 시선이 돌아오기에 그만큼 광고 효과가 높다. 지난 7월에 11번가, 옥션, 니콘, 부동산 1번지 등 다수 업체가 참여한 CSA 실사례 테스트 결과에 의하면 일반 배너광고와 비교해 평균 광고 클릭률이 10배 이상인 것으로 나타났다.

그렇지만 CSA의 진정한 장점은 저작권 보호에 있다. CSA가 포함된 콘텐츠는 SNS를 기반으로 설계되어 있어서 유저가 복제하더라도 추적할 수 있다. 이로써 얼마나 많은 사람이 해당 정보를 접하는지 확인이 가능하다. TV 광고가 시청률에 따라 광고비가 달라지듯이, 온라인 광고도 비용을 차등해서 적용할 수 있다. 이런 이유로 흑자는 온라인 광고의 새로운 패러다임을 만들고 있다고 말한다. “저작권이 지켜져야 하는 것은 너무도 당연한 일입니다. 하지만 누군가 해당 콘텐츠를 보지 않으면 의미가 없습니다. 저작권 보호라는 기본은 유지하되 이를 소비하는 사용자 입장에서 봐야 합니다. 모든 사용자가 기사 한 편마다 돈을 내고 보는 데는 한계가 있습니다. 사용자는 자유롭게 콘텐츠를 사용하고, 그에 대한 비용을 광고주가 내도록 하여 저작권을 보호하도록 변해야 하죠. 우리가 하는 일이 바로 개방형 저작권에 대한 새로운 비즈니스 모델을 만들고 있는 것입니다.” ❖

소중한 경험



중학교 때, 틈틈이 나만의 시간이 생기면 꼭 '코난'이라는 만화를 보곤 했었다. 친구들은 TV에서 하는 것도 물론 좋아했지만, 나는 언제든지 볼 수 있다는 이유로 인터넷에 올라와있는 만화책 형태를 더 좋아했다. 하지만, 나는 만화를 보는 것에만 멈추지 않고, 만화를 본 뒤에 다른 사람들이 올린 만화를 내 블로그에 퍼가서 많은 사람들이 볼 수 있게 하였다. 지금 생각해 보면, 내가 좋아하는 만화를 많은 사람들과 공유한다는 데에 큰 만족감을 느꼈던 것 같다. 하지만, 코난에 대한 내 열정은 그리 오래가지 못했다.

하루는 학교에서 돌아오니 직장에 계셔야 할 부모님이 굉장히 심각한 분위기로 앉아 계셨다. 그리고 나를 부르셨다. 나는 영문도 모르고 부모님 앞에 앉았고, 부모님은 내게 종이 한 장을 내미셨다. 내용은 내가 블로그에 올린 만화가 저작권을 침해했으며, 합의를 하지 않으면 고소하겠다는 내용이었다. 그 때는 당황스러운 마음에 내 행동이 왜 문제가 되는지 이해가 되지 않았다. 아무도 내게 그것이 문제인지 알려주지 않았고, 나는 남들에게 좋은 일을 하고자 하는 의도였는데 고소를 당한다는 사실이 너무 답답했다. 그러나 나는 그 고소장을 앞에 두고 부모님께 아무 말도 할 수 없었다. 그저 죄송하다는 말만 드렸다. 부모님도 이런 일에 내가 깊게 휘말리지 않았으면 한다는 이야기를 하였고, 결국 우리는 고소를 한 쪽에 40만 원이라는 합의금을 아무런 저항도 하지 못한 채 지급하였다. 그리고 그날의 충격적인 사건으로 인해 나는 그날부로 만화를 보는 것을 그만두었다. 그런데, 두 달 전, 나랑 가장 친한 학교 친구인 명동이가 내가 당한 것과 똑같은 일을 당했다. 명동이는 별다른 생각 없이 자신의 블로그에 일본 만화 몇 컷을 번역해서 올렸는데, 똑같이 고소를 당하였고, 고소를 한 쪽에서는 똑같이 합의금을 요구했다. 명동이는 어쩔 줄 몰라 했다. 나는 그 모습을 보면서 명동이 만큼은 나처럼 쉽게 포기해버리지 않았다는 마음이 들었다. 그리고 그날 이후 한 달 동안 나와 명동이는 저작권과 저작권법에 대해 자세히 알아보고, 해결책을 찾아보기로 마음을 모았다.

그런데, 저작권에 대해 알아보면서, 나와 명동이는 너무 많은 장애물들이 있다는 사실을 뼈저리게 느꼈다.

첫 번째는 저작권법이 너무 애매모호하다는 것이다. 만화를 몇몇 장면을 사용하는 것에 대해서도 기관마다 해설이 달랐다. 우리는 문제 해결을 위해 두 기관인 저작권법률상담위원회와 문화관광부에 문의를 해보았는데 답변이 다르고 모호했다. 저작권을 책임지는 두 기관 중에 어떠한 쪽의 말에 맞추어야 할지 아무도 알려주지 않았기에 우리는 한동안 혼란에 빠질 수밖에 없었다.

두 번째는 저작권이나 저작권법에 대한 홍보가 너무 적고 알기 쉽지 않다는 것이다. 명동이와 내가 저작권에 대해 알아보면서 공통적으로 느낀 것은 '만약 우리가 저작권법에 대해 조금만 알았더라면 이런 일이 발생하지 않았을 수도 있었을 텐데'하는 아쉬움이었다. 그러나 여전히 관심을 가지고 직접 찾지 않으면, 저작권법에 대해 알기란 쉽지 않은 일이다. 인터넷 콘텐츠를 가장 적극적으로 사용하는 우리에게 학교에서도, 방송매체에서도 저작권법에 자세히 알려주지 않는다는 사실이 우리에게 너무나 안타깝게 느껴졌다.

세 번째는 우리와 같이 저작권으로 인해 곤경에 처한 사람들이 도움을 받을 수 있는 방법이 너무나 부족하다는 것이다. 특히, 나와 명동이 같은 학생이 저작물 사용 시 저작권자를 찾아서 구매 계약을 맺고 비용을 전달하고 문서를 증빙하는 등 여러 법적인 절차를 처리하는 것은 거의 불가능하다. 이 저작권에 대해 자세하고 적극적으로 도움을 줄 사람이 필요하다는 것을 느꼈다. 저작권에 대해 자세히 알고 대처하는 것은 거의 불가능에 가까운 일이다.

그러나, 이러한 우리가 저작권법에 대해 알아보면서 이러한 어두운 면만을 본 것은 아니었다. 2005년부터 국내에 CCL(Creative Commons License)라는 시스템이 도입되어 포털사이트의 적극적인 홍보 등을 통해 저작권 운동이 활발하게 진행되고 있다. CCL이란 자신의 창작물에 대해 저작자가 일정한 조건하에 다른 이의 자유이용을 허락하는 내용을 담은 마크를 이야기한다. 이것을 통해 제작자는 자신의 작품을 널리 알리고 정당한 권리를 찾게 되며, 사용자는 합법적으로 다른 사람의 저작물을 활용하게 되는 것이다. 처음 CCL을 접했을 때, 알기 쉬우면서도 편하게 느껴져서 저작권 지키기에 혁신적인 방법이 될 수 있을 것이라는 생각이 들었다. 그렇게 한 달 동안 여러 가지를 알아보기도 하고 주위 사람들의 도움도 받으면서 명동이는 다행히 저작권법 교육을 받는 조건으로 기소유예로 마무리가 되었다. 하지만, 명동이가 받은 상처나, 그동안의 심리적 부담은 아무도 감추지 않았다. 그리고 명동이도 나와 마찬가지로 좋아하던 만화를 더 이상 보지 않게 되었다.

명동이와 나는 그렇게 한순간에 잘못된 판단으로 인해 마음속에 상처를 입게 되었고, 더 이상 좋아하던 만화도 보지 않게 되었다. 그러나 저작권에 대해 인터넷 등 다양한 방법을 통해 알아보면서 저작권에 대해 많은 것을 보고 배울 수 있었다. 한편으로는 더 이상 우리와 같이 저작권에 대해 잘 알지 못해 아무것도 모른 채 피해자가 되는 사람들이 더 이상 나오지 않기를 바라는 생각이 들었다.

결국, 저작권이 '저작물을 창작한 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화의 향상 발전에 이바지한다'라는 본래의 목적을 달성하기 위해서는 우선 우리 모두가 저작권에 관심을 가지고 CCL과 같은 저작권 운동에 참여해야 한다. 그리고 이를 위해서는 단순히 법을 만들어놓고 지키는 것이 아니라, 저작자, 이용자 그리고 그것을 지키려는 국가가 함께 만들어가는 분위기를 CCL과 같은 보다 친근하고 새로운 방법 통해 이루어나가야 할 것이다. 그것이 문화 발전을 위한, 그리고 모두를 위한 저작권이 되는 길이다. ✨

본 글은 '2011년 제7회 전국 청소년 저작권 글짓기 대회'에서 대상을 수상한 작품이다.

국내 최초의 저작권 통계집 「저작권 통계」 창간

2011년 전세계에서 생성된 디지털 정보량은 약 1.8제타바이트로서, 이는 대한민국 국민 전체가 트위터에 18만년동안 1분마다 3개의 글을 올려야 하는 양이라고 한다. IT리서치 기관인 가트너는 데이터가 미래 경쟁우위 여부를 좌우하게 된 만큼, 데이터 경쟁시대를 제대로 이해하고 정보 고립을 경계해야 성공할 수 있다고 강조하고 있다. 이러한 데이터 빅뱅, 지식정보화 시대에 통계정보는 관련 분야의 현황 파악과 분석, 예측 및 평가를 위한 매우 중요한 기초자료가 된다.

그러나, 저작권은 문화예술산업의 향상과 발전을 위해 무형의 지식재산인 저작물을 보호하기 위한 무체 재산권이기에 수치와 같은 계량적인 형태의 통계가 많이 발달되어 있지 않았다. 또한 존재하는 저작권 관련 통계정보도 누구나 쉽게 이용할 수 있도록 공개되거나 체계화되어 있지 않은 실정이었다.

이에 위원회의 산업연구팀에서는 지난해부터 저작권 통계정보 기반 구축 및 체계화 사업을 단계별로 진행하기 시작했다. 지난해는 저작권 통계정보 기반 구축 단계로서 <저작권 관련 통계 및 지표개발에 관한 기초연구>, <저작권 통계정보 수요조사>를 진행하여 현존하는 저작권 분야의 통계정보와 구축 가능한 통계정보들을 조사·연구하였고, 산·학·연·관의 통계정보 수요자를 대상으로 필요한 통계정보들을 조사하여 구축해야 할 통계항목들을 발굴하였다. 2012년 올하는 저작권 통계정보 체계화 단계로서, 작년 연구 결과를 토대로 저작권의 창작, 활용, 그리고 보호에 이르는 저작권 생태계의 현황을 보여줄 다양한 통계정보들을 수집·가공하여, 체계적으로 정리한 <저작권 통계집 발간> 사업과 <저작권 산업통계 체계화연구>를 진행하고 있다. 그 결과, 국내 최초의 저작권 통계집인 「저작권 통계」를 9월에 e-book으로 창간하게 되었다.

이번 달에 창간되는 저작권 통계집에는 창작, 제작·유통, 보호, 산업, 기타의 5개 분야별 통계항목에 따라 (아래의 <표> 참조) 140여개 이상의 통계표가 수록되어 있다. 통계집에 수록된 통계정보들은 위원회를 비

「저작권 통계」에 수록되는 분야 및 통계항목

분야	창작	제작·유통	보호	산업	기타
세부 분야	<ul style="list-style-type: none"> 저작권등록 창작인력 배출 창작환경 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털저작권거래소 신탁단체 운영 저작권 사용료 징수 저작권 사용료 분배 보상금 징수·분배 대리중개업 	<ul style="list-style-type: none"> 불법복제 현황 저작권 보호활동 해외저작권보호 저작권교육 	<ul style="list-style-type: none"> 생산액 부가가치 고용 물가 GDP 	<ul style="list-style-type: none"> 공유·창조 임치 법정허락 분쟁조정 감정

롯하여 문화체육관광부의 저작권정책관실, 문화관광연구원, 저작권보호센터, 교육과학기술부, 통계청, 한국은행, 대중소기업협력재단 등의 기관에서 보유하고 있는 저작권 관련 통계를 가공한 가공통계이다.

특히, 통계집에는 저작권 유통에 있어 중요한 역할을 하는 저작권 위탁관리업인 신탁관리단체들과 대리중개업체들의 저작권 사용료 징수, 분배, 수수료 및 단체업체의 현황을 나타내는 통계정보들이 수록되어 있는데, 이는 통계집을 통해 신탁관리단체와 대리중개업의 현황을 종합·정리하여 공식적으로 처음 발표한다는 점에서 매우 큰 의의를 갖는다고 할 수 있다.

저작권 통계집은 매년 2회 발간될 예정인데, 저작권 정책입안자, 저작권산업 관계자, 문화 및 경제 연구자, 법제 연구자 등 산·학·연·관의 관계자들에게 저작권 산업의 현황 파악과 추세 분석 뿐만 아니라 새로운 사실과 가치를 창출하는 기초 자료집으로써 많이 활용될 것으로 기대된다.

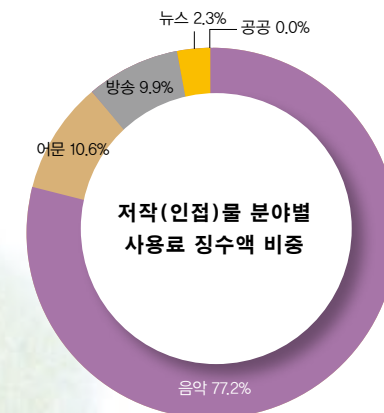
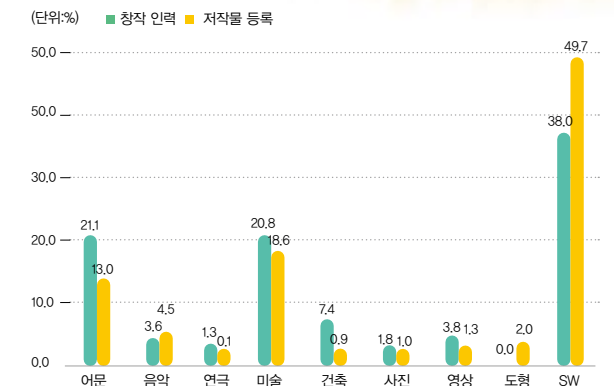
미리보는 저작권 통계집

○ 저작물 종류별 등록과 창작인력 배출 현황 비교

- 2011년 저작(인접)물 등록건수는 총 27,867건으로 컴퓨터프로그램저작물 13,858건(49.7%), 미술저작물 5,179건(18.6%), 어문저작물 3,612건(13.0%)의 순임.

- 저작물 종류별 등록건수와 창작인력 배출규모를 비교한 결과, 창작인력이 많은 저작물 분야가 저작물 등록건수도 많은 것으로 나타남. 이는 창작인력 시장이 클수록 창작되는 저작물도 많아지고 그에 따른 등록건수도 증가함을 의미함. (1순위컴퓨터 프로그램 저작물, 2순위미술저작물, 3순위어문저작물)

저작물 종류별 창작 인력과 등록 비중(2011년 기준)



○ 저작(인접)물 분야별 저작권 사용료 징수액

- 2011년 저작권 사용료 징수총액은 1,565억 원으로, 저작(인접)물 분야별로 보면 음악이 1,208억 원으로 전체 징수액의 77.2%를 차지하며, 어문 165억 원(10.6%), 방송 155억 원(9.9%), 뉴스 36억 원(2.3%)의 순으로 나타남. 📌

불법 콘텐츠 꼼짝마라! 웹하드에도 블랙박스 도입 추진



블랙박스의 용도

블랙박스는 본래 항공기용으로 개발된 것으로, 해당 항공기의 비행상태(고도, 항로, 속도, 엔진 상황 등) 및 교신 내용을 기록하는 역할을 한다. 때문에 사고 후 이를 회수하여 분석하면 해당 항공기의 사고 경위를 정확하게 알아내는 데 큰 도움이 된다.

최근에는 자동차 사고 발생시 원인규명을 효과적으로 하기 위해 카메라와 GPS를 탑재한 차량용 블랙박스가 많이 장착되고 있다. 또한 자동차 급발진 추정사고의 원인을 파악할 수 있는 사고기록장치(EDR, Event Data Recorder)의 장착을 의무화하는 내용의 법안이 제출되기도 했다. 자동차 제조사에서 블랙박스를 장착하는 경우에는 페달(액셀레

이터, 브레이크)이나 스티어링 휠(핸들)의 조작 여부, 차량의 속도, 안전벨트 상태 등이 기록되므로 보다 체계적이고 정확하게 사고 경위 조사가 가능하다.

이와 같이 블랙박스는 사고나 분쟁 발생시 원인을 분석하고 책임소재를 명확히 규명하는데 매우 효과적으로 활용되고 있다.

신뢰성 보장 및 투명한 정산분배가 관건

국내 웹하드는 급격한 가입자 및 매출 증대를 통해 빠른 성장을 했지만 불법 콘텐츠를 유통하는 저작권 침해의 온상이라는 비난도 함께 받아왔다. 최근에는 합법 콘텐츠인 제휴 콘텐츠의 증가 및 필터링 강화를 통해 불법 콘텐츠의 유통을 줄여 나가고 있으나 여전히 저작권자들로부터 의심을 받고 있는 상황이다. 특히 새벽시간이나 휴일 등 불법 콘텐츠 모니터링이 취약한 시간대에 필터링 기술을 일시적으로 적용하지 않음으로써 불법 콘텐츠의 업로드 및 다운로드를 조장하거나, 제휴 콘텐츠의 정산을 일부 누락시키는 사례가 나타나고 있다.

이러한 문제점을 개선하기 위해 웹하드등록제가 시행되고 있으며, 전기통신사업법 "기타 저장, 전송된 저작물 및 국가 정보화 기본법" 제3조제1호에 따른 정보의 목록(전송자 식별 정보 포함), 수량, 일시, 대가 등에 관한 기록(서버 로그(Log)파일 등)을 2년 이상의

기간을 정하여 유지, 보관해야 한다"고 명시되어 있다. 콘텐츠의 업로드 및 다운로드 관련 기록을 담은 로그정보를 2년 이상 보관함으로써 추후 분쟁이나 소송발생시 침해원인이나 피해보상액 산출 등에 활용할 수 있도록 하겠다는 것이다. 그러나, 분쟁이나 소송의 실마리를 풀어줄 근거자료로써 로그정보의 중요성이 높아지고 있지만, 아무리 로그 기록을 2년간 보관한다고 하더라도 일부 로그정보를 고의로 누락시키거나, 허위 로그를 생성·삽입하고, 로그 데이터를 변경하는 등 위변조가 이루어진다면 쓸모가 없어진다. 업로드 및 다운로드되는 콘텐츠 정보, 일시, 사용자 정보, IP주소, 필터링 차단 결과 등에 대한 로그정보는 하루에도 수백~수천 메가바이트가 생성될 정도로 방대하며, 간단한 조작에 의해서도 위변조가 가능한 취약한 구조를 갖고 있다. 2년간의 방대한 로그기록에 대해 위변조 여부를 찾아내는 것도 쉬운 작업이 아니다.

결국, 웹하드 업체가 로그정보를 보관하고 저작권자에게 제공하더라도 저작권자의 신뢰를 얻지 못할 수 있으며, 웹하드 업체도 콘텐츠 가격, 거래내역 등 영업비밀을 이유로 전체 로그정보의 제공 및 모니터링을 꺼리고 있는 실정이다. 또한, 로그정보를 제출하는 과정에서도 위변조가 이루어질 수 있다. 따라서, 분쟁발생시 웹하드 업체의 영업비

밀을 침해하지 않으면서 필터링 시스템의 정상 가동 여부를 24시간 365일 확인할 수 있고 정확한 정산이 이루어지고 있는지 확인할 수 있는 웹하드 블랙박스 기술이 필요하다. 웹하드 블랙박스는 로그정보를 생성 및 보관하는 전 단계에 걸쳐 로그정보의 누락, 허위생성, 위변조를 방지해주는 역할을 한다.

웹하드 블랙박스 개발 진행 중

문화체육관광부와 한국저작권위원회는 올해 저작권기술 R&D사업을 통해 웹하드 블랙박스 기술 개발을 지원하고 있다. 주요 기술 개발 내용으로는 업로드 및 다운로드 관련 정보(콘텐츠 인지 정보, 식별정보, 업로드·다운로드 일시 및 횟수, 업로더 및 다운로더, 제휴 정보, 필터링 여부 등)를 24시간 모니터링하여 로그로 남기고, 로그기록기의 후회, 추가 삭제 등 위변조 발생시 탐지할 수 있는 실시간 제3자 인증 기술, 대용량 로그의 무결성을 효과적으로 검사하기 위한 기술, 성능저하를 최소화하기 위한 기술 등이 포함된다. 블랙박스의 효용성을 높이기 위해 시스템 이벤트 로그나 웹접속 로그 정보도 블랙박스로 보호함으로써 2중 3중의 위변조 검사가 가능하다. 또한, 임의조사(Random Inspection) 방법을 함께 사용함으로써 임의의 검사용 콘텐츠를 업로드·다운로드 및 이용결재 한 후, 블랙박스의 로그정보와 일치하는지 무작위로 조사하는 방식이 사용될 수 있다.



로그의 생성 및 보관주체가 웹하드에 있다 보니 로그에 대한 접근이 용이하고, 로그기록만 정밀하게 위조하면 침해사실을 숨길 수 있다는 유혹에 빠질 수 있다. 따라서 로그 기록 위변조에 대한 기술 또한 고도화될 것으로 예상되기에 정밀한 위변조 및 후회기술에 대응할 수 있는 연구 및 기술 개발이 필요하다.

웹하드 블랙박스 기술은 저작권 분쟁 및 소송시 침해원인을 규명하기 위한 목적 외에도, 저작권자에게 로그정보의 수집 및 상시 모니터링의 부담을 덜고, 웹하드 업체에게는 합법 콘텐츠의 유통에 전념할 수 있는 효과를 줄 것으로 기대된다. 웹하드 블랙박스 기술을 통해 권리자와 웹하드 업체간의 상호신뢰가 강화되고 더 나아가 합법 콘텐츠 유통이 활성화되는 계기가 되기를 기대해 본다. ❖

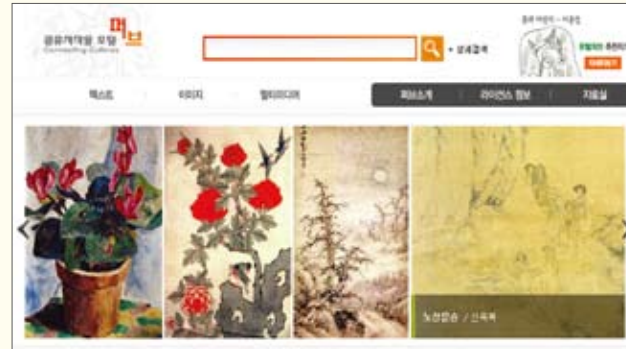
News

SEPTEMBER 2012 vol.217

한국 만화 <풀하우스>, 중국 상해에서 연극 공연으로 재탄생 위원회, 원작자 연결 및 저작권 계약 지원

위원회는 인기 만화 <풀하우스> 저작권자인 원수연 작가와 중국 제작자 간의 저작권 계약 체결을 지원하여 합법계약을 통해 중국에서 최초 연극 공연을 성사시켰다. 이 연극은 지난 7월 31일부터 8월 19일까지 중국 상해시 상해활극예술센터 연극 무대에 '낭만만옥(浪漫滿屋)'이란 제목으로 공연됐다.

위원회는 신경숙 작가의 소설 <엄마를 부탁해>도 상해지역 연극 공연을 위해 저작권 계약을 추진 중에 있다. 위원회는 주상해한 국문화원에 전문관을 파견하여 우리 문화콘텐츠의 상해 현지 시장 진출을 지원하고 있으며, 우리 콘텐츠의 합법적 이용을 위한 한국 저작권자와 현지 관계자 간 저작권 계약의 창구 역할을 해 오고 있다.



공유저작물 포털사이트 본격화 시동 만료저작물 등 7만4천여 건 제공

위원회는 지난 7월 31일부터 공유저작물 포털사이트 '포털 퍼브(가칭)'(publicdomain.copyright.or.kr)의 시범운영 서비스를 하고 있다. 포털 퍼브는 위원회에서 저작권 보호기간이 만료된 저작물을 중심으로 운영하던 기존 자유이용사이트를 개편하여 확대한 공유저작물 제공 사이트로 별도 회원 가입 없이 자유롭게 이용이 가능하다. 시범운영 기간 중에는 기존 만료저작물 3만6천여 건 이외에 공공누리에서 제공하고 있는 공공저작물 등을 추가하여 총 7만4천여 건의 공유저작물을 우선 제공할 예정이다.

위원회는 향후 e-Book 서비스를 통해 저작권 보호기간이 만료된 작가들의 작품을 활용할 수 있게 제공하며, 유럽의 공유저작물도 편리하게 검색할 수 있도록 시스템 연계 작업을 진행하고 있다. 이외에도 민간분야에서 보유하고 있는 공유저작물과 공공기관에서 작성된 자료에 대해서도 이용할 수 있게 된다. 위원회는 포털 퍼브의 공식명칭을 확정하고 11월부터 포털 서비스를 본격화할 계획이다.



저작권 기자단 Copyright SN-Ser 발대식 개최

위원회는 '2012 한국저작권위원회 저작권 기자단 Copyright SN-Ser 발대식'을 지난 8월 8일 개최했다. 기자단 Copyright SN-Ser는 대학생 및 일반인 신청자 중에 방문객을 많이 확보하고 있는 블로거를 중심으로 총 38명이 선발되어 "올바른 저작물 이용"을 주제로 올해 11월까지 블로그와 SNS에서 활동한다. 이러한 활동 내용은 위원회 페이스북(<http://www.facebook.com/koreacopyright>)에서 확인할 수 있다. 위원회는 저작권 기자단을 대상으로 저작권 교육과 멘토링 프로그램을 운영할 예정이며, 기자단은 저작권 관련 정보제공과 인식확산에 크게 기여할 것으로 기대된다.

2012년도 R&D기술 실용화자원을 위한 사업 공고 및 설명회 개최 R&D기술을 이전받은 중소기업의 실용화를 위한 예산 지원

위원회는 지난 8월 29일 문화체육관광R&D 등을 통해 개발된 저작권기술을 중소기업이 이전받아 실용화하는데 필요한 자금을 지원하는 사업 설명회를 개최했다.

올해는 업체별 2개 과제 이내, 과제별 1억 8천만원 이내의 지원금을 지원할 예정이며, 관련 내용은 9월 17일까지 위원회 홈페이지(www.copyright.or.kr)를 통해 공고된다. 위원회는 저작권 기술의 사장을 방지하고 상용화를 촉진하여 관련 시장 및 산업 활성화를 위한 중소기업의 기술 실용화를 지속적으로 지원할 예정이다.



특수교육 교과서 집필진 대상 저작권 교육 실시

위원회는 국립특수교육원(원장 김은주)과 공동으로 "특수교육 교과서 집필진 대상 저작권 교육"을 지난 8월 17일 국립특수교육원(충남 아산) 대강당에서 개최했다. 이날 진행된 교육은 특수교육 교과서 집필진들에게 집필시 유용한 저작권 지식을 제공하기 위해 추진됐다.

위원회는 2009년부터 매년 국검정 교과서 집필진을 대상으로 저작권 교육을 실시하고 있으나, 장애 청소년들에게 보급되는 특수교육 교과서 집필진을 대상으로 저작권 교육을 실시한 것은 이번이 처음이다. 이번 교육을 계기로 위원회는 장애 청소년들이 올바른 저작권 의식을 가질 수 있도록 국립특수교육연수원과 지속적으로 연계해 나갈 예정이다. ❖

2012 vol.217
09

독자 여러분과 함께 소통하는 위원회가 되기 위해 이달의 저작권 행사를 소개합니다.
풍요로운 한가위가 포함된 9월,
저작권 행사에도 많은 관심 부탁드립니다.

Diary on September

sun	mon	tue	wed	thu	fri	sat
						01
03 DICON 2012 (국제콘텐츠 콘퍼런스)	03	05 2012 BCWW (국제방송콘텐츠전시회)	05	06	14 시나리오 작가협회 교육원 창립 20주년 기념식	
	10		12	13	14	15
17 2012 제8차 한중 저작권 포럼		18	19	14 국제 저작권 기술 콘퍼런스(ICOTEC)		22
23	24	25	26	27	28	29
30						

저작권 행사 일정

- DICON 2012(국제콘텐츠 콘퍼런스)**
 일시 2012. 9. 3(월)~4(화)
 장소 코엑스 콘퍼런스룸 3,4층
 주최/주관 문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원
 문의처 진흥원 한류수출지원팀(02-3153-1269)
- 2012 BCWW(국제방송콘텐츠전시회)**
 일시 2012. 9. 5(수)~7(금)
 장소 코엑스
 주최/주관 문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원
 문의처 진흥원 방송영상산업팀(02-3153-1203)
- 공공저작권 관리 교육 및 공공누리 제도 설명회**
 일시 (행사일정) 2012. 9. 5(수) ~ 2012. 10. 30(화)
 (접수기간) 2012. 8. 16(목) ~ 각 교육일자 전일까지
 장소 13개 시도청(온라인 접수처 내 일정 참조)
 주최/주관 문화체육관광부/한국데이터베이스진흥원
 문의처 진흥원 공공저작권 신탁관리사무국(02-3708-5403/5404)
- 가족이 함께하는 저작권 포스터 공모전**
 일시 ~ 2012. 9.14(금)접수마감
 장소 (121-840) 서울 마포구 서교동 402-22(5층)
 한국저작권위원회 공모전 사무국
 주최/주관 문화체육관광부/한국저작권위원회
 문의처 공모전 사무국(<http://drawing.copyright.or.kr> / 02-334-9044)
- 제12회 저작권 클린 포럼**
 일시 2012. 9. 14(금)
 장소 누리꿈스퀘어 3층 국제회의실
 주관 한국저작권단체연합회/문화체육관광부 후원
 문의처 저작권보호센터 클린사업팀(02-3153-2444)
- 국제 저작권 기술 콘퍼런스(ICOTEC 2012)**
 일시 2012. 9. 14(금)~15(토)
 장소 누리꿈스퀘어
 주최/주관 문화체육관광부/ICOTEC조직위원회,
 한국저작권위원회, 한국저작권단체연합회
 문의처 ICOTEC 사무국(02-722-7754)
- 시나리오 작가협회 교육원 창립 20주년 기념식**
 일시 2012. 9. 14(금), 16:00~
 장소 충무로 PJ호텔 연회장
 주최/주관 (사)한국시나리오 작가협회/영상작가전문교육원
 문의처 협회(02-2275-0566)
- 2012 제8차 한중 저작권 포럼**
 일시 2012. 9. 17(월), 9:30~17:20(예정)
 장소 스위트호텔 제주 Suite Hall(제주도 서귀포시 소재)
 주최/주관 문화체육관광부·중국 국가판권국/
 한국저작권위원회·중국판권보호중심
 문의처 위원회 국제협력팀(02-2660-0094)

저작권 문화가 여러분들을 기다립니다!

〈저작권 문화〉를
아껴주시는 여러분, 감사합니다.
〈저작권 문화〉는 여러분의
사랑과 관심으로 만들어집니다.
칭찬과 격려도, 쓰디쓴 충고의 말도
편집팀에게 큰 힘이 됩니다.



만수아 ● 〈저작권 문화〉는 무겁고 복잡할 수 있는 저작권 안팎 문제를 항상 쉽게 풀어서 설명해줘서 좋아요. 이번호에서는 추급권과 고아저작물이 무엇인지 새롭게 배웠습니다. 가장 신기했던 것은 감정포렌식팀의 존재였어요. 저작권에만 특화된 수사대라니, 저작권 수호자라고 할 만하네요. 그런데 이름만 들으면 무슨 일을 하는 곳인지 전혀 짐작이 안되요. 앞으로 저작권이 체계화되고 관련 업무가 더 늘어나면 전문기관이 될 것 같은데 이름만 들어도 어떤 기관인지 알 수 있게 명칭이 바뀌면 좋겠습니다.

윤명현 ● 미술평론을 공부하고 있는 학생입니다. 이번 기획특집에 미술계 주요 이슈가 되고 있는 권리들에 대한 이야기가 나와 도움이 되었습니다. 그리고, 경기불황으로 미술시장이 많이 주눅 들긴 했지만, 예술 장르에 대한 이야기 등 폭넓고 재미있는 이야기도 많습니다. 앞으로 기회가 된다면 좀 더 다양한 미술 이야기도 부탁드립니다. 그래야 더욱 활성화 될 것 같거든요.

제임스우 ● 쿡쿡 찌어보는 저작권 핫이슈 관심 있게 보고 있습니다. 국경 없는 글로벌 시대 저작권은 이제 핵심경쟁력이자 국력의 바로미터라 해도 과언은 아닐 것이라 생각해 봅니다. 저작권에 대한 올바른 인식과 선순환 구조의 확립 그리고 해외동향에 발 빠르게 대응해나가는 자세가 어느 때보다 절실히 요구되지 않나 생각해보게 되네요.

【8월호 당첨자 명단】

지킴이 / 이준택 / 김지만 / 반짝반짝
올타리밖 / 배치기 / 이태영 / 김진영
오디션 중독자 / 워킹맘 / 달파란
김상조 / 박미혜 / 임윤희 / 신태수
김재훈 / 최선례 / 만수아 / 윤명현 / 제임스우

* 독자 이벤트 변경으로 이번 호에 한하여
2회분 당첨자를 공지합니다.



독자참여 안내

한국저작권위원회는 독자 여러분이 참여할 수 있는 독자편지와 퀴즈코너를 꾸리고 있습니다. 스마트폰으로 상단의 QR 코드를 스캔하시거나, PC접속을 통해 참여하실 수 있습니다. 참여해 주신 분들께는 추첨을 통해 해피머니상품권 2매씩을 총 10분께 드립니다. 많은 참여 바랍니다.

(www.m-web.kr/copy/quiz)



International Copyright Technology Conference 2012

September 14-15th, 2012 / Nuritkum Square, DMC

국제 저작권 기술 콘퍼런스 2012

9월 14-15일
welcome to the soft world
누리콤스퀘어



저작권, 콘텐츠의 생명이다!

Copyright First!

주최 Housed by 문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

협력 In Cooperation with WIPO
WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION

주관 Organized by ICOTEC 조직위원회
International Copyright Technology Conference Organizing Committee

한국저작권위원회
KOREA COPYRIGHT COMMISSION

한국저작권단체연합회
Korea Copyright Association

©ICOTEC Committee 2012 All Rights Reserved. www.icotec.or.kr
Secretary of ICOTEC2012: 504, Gyeongju-ganggol Acheon 4-Dang Apt., Nam-gu, Gyeongju, Korea. ZIP 71001

K-pop을 비롯한 한국 대중문화의 열풍이
이제는 아시아를 넘어 세계로 확산되고 있습니다.
국가 브랜드 향상과 문화산업 발전을 이끌고 있는
한류 콘텐츠의 핵심은 바로 저작권입니다.
세계가 인정하는 자랑스러운 문화자원,
저작권 보호와 올바른 이용을 통해
대한민국 희망자원으로 키워갑시다.

저작권은 우리의 소중한 자원이며 미래입니다!

