

디지털 환경에서의 영화 저작권
보호를 위한 법·정책 연구

디지털 환경에서의 영화 저작권 보호를 위한 법·정책 연구

책임연구 : 장재옥(중앙대학교 법학전문대학원 교수)

공동연구 : 변용원(중앙대학교 법과대학 강사)

한상봉(주식회사 피수닷컴 부장)

이재우(영화진흥위원회 영화정책센터 연구원)

자 문 : 강호갑(디알엠인사이드 연구소장)

영화진흥위원회 연구보고서 2010-3

디지털 환경에서의 영화 저작권 보호를 위한 법·정책 연구

총괄책임 : 김보연(영화진흥위원회 영화정책센터장)
연구기획 및 진행 : 이재우(영화진흥위원회 영화정책센터 연구원)
책임연구 : 장재욱(중앙대학교 법학전문대학원 교수)
공동연구 : 변용완(중앙대학교 법과대학 강사)
 한상봉(주식회사 파수닷컴 부장)
 이재우(영화진흥위원회 영화정책센터 연구원)
자 문 : 강호갑(디알엠인사이드 연구소장)

발행인 김의석

발행일 2010년 12월 31일

영화진흥위원회

서울특별시 동대문구 청량리동 206-46

전화 (02) 958-7514 팩스 (02) 958-7537

홈페이지 www.kofic.or.kr

커뮤니케이션북스(주)/제작·유통 대행

121-869 서울특별시 마포구 연남동 571-17번지 청원빌딩 3층

전화 (02) 7474-001 팩스 (02) 736-5047

홈페이지 www.commbooks.com

©영화진흥위원회, 2010

ISBN 978-89-8021-088-6 93680

책값은 뒤표지에 있습니다.

차례

요약문 ... 1

I. 서론 ... 15

1. 연구의 목적 ... 15
2. 연구방법 및 범위 ... 17

II. 영화산업 디지털화에 따른 저작권 현안 ... 20

1. 디지털 환경에서의 영화 산업 환경 변화 ... 21
 - 1) 디지털 촬영을 통한 영화 제작 환경의 변화 ... 22
 - 2) 디지털 영사기의 출현을 통한 영화 배급 및 상영의 변화 ... 24
2. 영화산업에서의 불법 복제 현황 ... 26
 - 1) 한국 ... 26
 - 2) 미국 ... 27
 - 3) 프랑스 ... 29
3. 영화산업에서의 저작권 침해 유형(영화산업에서 디지털 불법 복제) ... 30
 - 1) 피어-투-피어(Peer to Peer) 파일공유 네트워크 ... 31
 - 2) 비영리 불법 복제 ... 32
 - 3) 게시판, 이메일 그리고 인스턴트 메세징 프로그램 ... 33
4. 영화산업에서의 불법 복제에 따른 산업 활성화 저해 요인 및 쟁점 ... 34
 - 1) 저해 요인 ... 34
 - 2) 불법 복제 근절 방안 ... 38

III. 디지털 환경에서의 국내외 저작권법 ... 42

1. 영상저작물의 권리관계·권리처리 일반 ... 42
 - 1) 영상저작물의 개념 및 보호 ... 42
 - 2) 영상저작물의 특징과 저작권 제도의 관계 ... 44
 - 3) 영상저작물의 권리 귀속 문제 ... 46
 - 4) 영상저작물의 제작 및 이용에 관한 권리관계 문제 ... 50

2. 저작권 보호와 저작물 이용사이의 상호 충돌 ... 54

3. 국내 저작권법 ... 56

1) 영화저작물의 저작자 ... 56

2) 저작권 보호 내용 ... 57

4. 국외 영화 저작권 관련 법률 ... 64

1) 일본 ... 64

2) 미국 ... 79

3) 프랑스 ... 98

4) 소결 ... 112

IV. 디지털 환경에서의 영화 저작권 계약 ... 117

1. 영화 저작권 계약 일반 ... 117

1) 계약의 대상으로서 영상물(영화) ... 117

2) 계약의 주체로서 저작자 ... 118

3) 계약의 목적으로서 저작권 ... 119

2. 국내외 영화 저작권 관련 계약 ... 122

1) 우리나라 ... 123

2) 미국 ... 130

V. 결론 및 제언 ... 140

1. 디지털 영화산업 공정별 저작권 보호를 위한 방안 ... 140

1) 디지털 영화산업 공정별 콘텐츠 보호 현안 및 저작권 보호 관련 현안 ... 140

2) 디지털 영화산업 공정별 저작권 보호를 위한 개선방안 ... 143

2. 제언(영화 유통 활성화를 위한 전담조직 구성안) ... 158

1) 1안: 실무중심의 저작권 보호기술 조직(TFT 구성안) ... 161

2) 2안: 영화 유통 활성화 센터의 신설 안 ... 162

3) 1안과 2안의 장단점 비교 ... 163

• 참고문헌 ... 164

• 부록 1. 미국 각 주법의 영화 도촬 금지에 관한 벌칙 규정 ... 166

부록 2. 미국 영화 계약서 ... 172

부록 3. 디지털 환경에서의 기술적보호조치 기술 현황 ... 213

표 차례

| | |
|---|-----|
| 〈표 2-1〉 디지털 촬영과 필름 촬영의 비교 | 23 |
| 〈표 2-2〉 영화산업 불법 시장 규모 | 26 |
| 〈표 2-3〉 업종별 영화 산업 부가 시장 활성화 저해 요인 | 35 |
| 〈표 2-4〉 2007년, 2006년 일본 상반기 셀스루 DVD 월간 매출액 비교 | 37 |
| 〈표 2-5〉 업종별 불법 다운로드 근절책 | 39 |
| 〈표 3-1〉 유럽 미국에 있어서 저작권법의 규정 비교 | 49 |
| 〈표 5-1〉 현행 영화진흥위원회 직제 및 주요 임무 | 160 |
| 〈부록 표 1〉 접근통제 및 기술적 보호조치에 관한 입법례) | 215 |
| 〈부록 표 2〉 암호화 대상/목적별 적용 암호화 기술 | 225 |
| 〈부록 표 3〉 권한통제기술의 구현방식 | 229 |
| 〈부록 표 4〉 템퍼링 방지기술의 종류 | 229 |
| 〈부록 표 5〉 해외 주요 DRM 업체 목록 | 241 |
| 〈부록 표 6〉 국내 DRM 업체 및 제품 현황 | 242 |
| 〈부록 표 7〉 국내 DRM 업체별 기술개발 분야 | 243 |
| 〈부록 표 8〉 국제 DRM 표준화 단체 현황 | 245 |

그림 차례

| | |
|---|-----|
| 〈그림 1-1〉 연구 방법 및 범위 | 18 |
| 〈그림 2-1〉 미국 MPAA의 불법유통 손실액(2005) | 28 |
| 〈그림 2-2〉 미국 비디오/DVD 부문의 매출추이 | 36 |
| 〈그림 5-1〉 실무중심의 저작권 보호기술 조직도 | 161 |
| 〈그림 5-2〉 영화진흥위원회 기구(안) | 162 |
| 〈부록 그림 1〉 DRM 개요 | 219 |
| 〈부록 그림 2〉 Creative Commons의 저작권 정보 표시 예 | 220 |
| 〈부록 그림 3〉 디지털 워터마킹 처리 과정 | 221 |
| 〈부록 그림 4〉 디지털 핑거프린팅 처리 과정 | 222 |
| 〈부록 그림 5〉 DRM 시스템의 일반적인 구조 | 224 |
| 〈부록 그림 6〉 CAS 시스템 구성도 | 232 |
| 〈부록 그림 7〉 CAS와 복제방지기술의 통합 구성도 | 236 |

요약문

1. 연구의 배경과 목적

디지털 영화의 도입과 활성화는 향후 한국 영화산업의 발전과 경쟁력 강화를 위한 중요한 정책과제이다. 하지만 디지털화를 통한 부작용으로 영화파일의 공유와 배포가 용이해져 저작권 침해 문제가 발생하고 있다. 근래 미완성 영화 콘텐츠가 상영 이전의 후반작업 단계에서 불법 복제의 대상으로 되어, 이로 인한 저작권 침해가 영화산업에 큰 타격을 준 바 있다. 예를 들어 2009년 1,000만 관객을 돌파한 영화 <해운대>는 불법 동영상 유출로 인하여, 300억 원에 이르는 피해를 입은 바 있다. 또한 영화 <박쥐>도 미국과 국내의 일부 웹하드를 통해서 동영상이 유출되어 상당한 피해를 입은 사례가 있다. 이렇듯 영화산업에서 저작권 침해는 기술의 발전과 더불어 날로 증가하고 있고, 영화산업에 법적인 분쟁을 야기하고 있다.

영화는 영상저작물에 속하는 저작물인 동시에 문화적·경제적 파급효과가 큰 고부가가치의 산업이다. 영화는 많은 인적 구성원들

이 복잡하게 권리관계를 맺고 있으며 다양한 매체를 통하여 이용되기 때문에 상당히 많은 법정분쟁이 발생하는 것은 당연한 것이다. 그래서 이러한 분쟁 방지를 위하여 사전적으로 콘텐츠를 보호하는 방법 및 사후적으로 침해가 발생한 경우 강력한 침해 책임을 묻는 방법이 존재하여야 할 것이다. 따라서 본 연구에서는 영화산업의 디지털화 프로세스별 저작권 계약내용(사전조치) 및 피해보상(사후조치)에 관한 법정책 개선방안을 제안하여, 영화산업의 새로운 성장 동력의 기반인 디지털 기술 발전에 따른 저작권의 보호 체계를 정비하는 것에 그 목적을 두었다.

또한, 본 연구는 국내외 영화 관련 저작권법에 대한 검토 및 분석을 통하여 디지털 시네마 산업 활성화를 위한 전략 계획을 수립하였다. 이를 위해 제작 단계부터 부가시장에 이르는 영화산업 전 공정별 저작권 보호 및 기술적 보호조치 활성화를 위한 정책 가이드라인을 제공하였다.

2. 디지털 영화산업 공정별 저작권 문제점과 그에 따른 개선방안

1) 제작 단계

(1) 계약부분

① 문제점

국내 영화계약은 저작권 귀속에 관한 사항들을 대체로 상세하게 규정하고 있지만 그에 대한 저작권의 보호 규정, 특히 디지털 영화 저작물의 보호에 관해서는 미비한 실정이다.

온라인상에서 불법 유통되고 있는 멀티미디어 콘텐츠, 예를 들어 영화나 음악콘텐츠의 경우에는 오프라인으로 발매된 CD 또는 DVD와 같은 광매체로부터 컴퓨터로 리핑(ripping)한 것들이 Dvix파일이나 MP3파일로 변환되어 유통되고 있다. 그래서 DVD나 CD로부터의 불법 복제를 원천적으로 방지하는 기술에 대한 필요성이 증대되고 있지만, 이에 관한 저작권 보호 관련 내용을 계약서에 담고 있지 않은 실정이다.

② 개선 방안

불법 복제 및 유출에 대한 책임을 누구에게 부과할 것인가 또는 방지책임(기술적 보호조치 의무자의 선정)을 누구에게 부과할 것인가를 명확히 하여야 할 것이다.

즉, 제작자와 배급자 사이의 계약 이외의 영역에서 불법 복제물

| 제작 단계에서의 기술적 조치 관련 계약 권고(안) |
|---|
| 기술적 조치 등을 고려한 보증책임 규정(안) |
| 제00조(기술보증책임) |
| 제0항 갑은 본 계약에 의거, 계약기간 동안 제작된 디지털 파일 형태의 '영상물'이 불법 복제 및 유통되지 않도록 하여야 하고, '갑'의 귀책사유로 불법 복제 및 유통이 되었을 경우 손해배상과 민형사상의 책임을 진다. |
| 제0항 갑은 디지털 영상 파일의 암호화 또는 DRM조치 등과 같은 기술적 보호조치를 통하여 불법 유통을 방지하기 위해 노력한다. 갑이 계약 작품의 영상 파일의 불법 복제 방지하지 못함으로 인하여 '을'의 권리가 현저히 침해된 경우, 갑은 이로 인해 을에게 발생한 손해에 대하여 그 손해액을 배상한다. |
| 제0항 갑과 을은 저작권 침해 행위에 대한 구제책 내지 방지책을 마련하기 위하여 공동 협력하여야 한다. |

(영화의 해적판)로 배급자가 손해를 입게 된 경우, 허가권자와 배급자 중 그 위험부담 비율에 관하여 규정할 필요가 있다. 다음으로 영화의 불법 복제 및 유통에 대한 방지를 위한 책임은, 예컨대 암호화 또는 DRM(Digital Rights Management: 디지털 저작권 관리) 조치를 누가 해야 하는가에 대해서 이를 허가권자의 책임인지, 혹은 배급자의 책임인지 명확하게 내용을 계약서에 규정해야 한다.

(2) 법정책 부분(영화 저작권 기술 인증제도 도입 방안)

인터넷 환경의 급속한 변화와 인터넷 이용률의 증가는 문화 콘텐츠 유통의 변화를 가져왔고, 신속하고 편리한 콘텐츠 이용을 극대화시켜 주었으나 이에 상응하는 각종 피해사례들도 발생하고 있다. 특히 저작권 침해 사례나 해킹·바이러스 문제 등은 심각한 수준이다. 이러한 정보화 역기능의 방지 및 계속적으로 증가하고 있는 저작물 피해 방지의 필요성은 더 이상 강조할 필요가 없다.

전술한 필요성을 인식하고, 이를 위하여 저작권법의 강력한 시행을 통해 불법 복제에 대한 사후적 피해구제가 이루어지고 있으나, 사전적인 피해예방을 위한 제도는 미비한 것으로 판단된다. 이런 사전적 피해예방을 위한 제도로 저작권 보호 기술 인증제도는 중요한 역할을 할 것으로 보인다.

특히, 개인정보·프라이버시의 보장, 웹 사이트 정보의 정확성, 계약의 충실한 이행 등 온라인상의 신뢰구축의 요구를 인증제도의 확대방향으로 정하고, 이용자의 안전한 이용을 위한 보장수단으로 인증제도의 확대되는 상황에서 이러한 인증제도를 영화 저작권 보호를 위하여 도입하는 방안은 고려될 필요가 있을 것이다.

영화 콘텐츠 제작 및 작업을 하는 업체의 저작권 보안기술 수준을 조사/평가하여 그에 따른 저작권 보안 인증 마크를 부여하여 인증

유사 인증제도의 운영현황

소프트웨어 품질인증제도

「소프트웨어산업진흥법」에서는 소프트웨어에 대한 품질인증을 제도를 도입하여 시행하고 있다.

한국소프트웨어산업협회의 자료에 따르면 2007년 3월 기준으로 국내 소프트웨어사업자(법인) 신고업체 수는 19,000개 이상이며, 이 중 SI사업을 전업으로 신고한 업체 수는 3,200개 이상이 된다고 한다. 이는 신고제의 특성상 신고시에 심사를 요건으로 하지 않고 있어 제도적 진입장벽이 없는 상태이고, 업종의 특성상 설립시 대규모의 시설투자 등이 불필요하여 자본적 진입장벽도 없기 때문일 것으로 보인다.

소프트웨어에 대한 품질인증제도는 소프트웨어산업진흥법상의 근거규정과 동법 시행령, 시행규칙을 비롯하여, '소프트웨어 품질인증의 세부기준 및 절차'에 관한 고시와 '소프트웨어 품질인증기관 지정고시'를 두고 있다.

소프트웨어산업진흥법 제13조 제4항에서는 지식경제부장관은 인증 받은 제품에 대하여 「중소기업제품 구매촉진 및 판로지원에 관한 법률」 제13조에 따른 공공기관의 우선구매 및 「기술개발촉진법」 제3조에 따른 자금지원 등을 중앙행정기관의 장에게 요청할 수 있도록 하고 있다.

온라인 디지털 콘텐츠 거래인증제도

「온라인 디지털 콘텐츠산업 발전법」에서는 온라인콘텐츠의 유통촉진을 위하여 거래 인증 및 품질인증 사업을 규정하고 있고, 문화체육관광부 고시로서 '온라인 디지털 콘텐츠 거래인증을 위한 업무지침'과 온라인콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립과 이용자의 보호를 위하여 온라인콘텐츠사업자의 자율적 준수를 유도하는 '디지털 콘텐츠 이용자보호지침'을 두고 있다.

업무지침에서는 거래인증을 위해서 서류심사와 현장심사를 하도록 하고 있으며, 심사위원회의 구성 및 운영에 관한 사항을 규정하고 있다. 또한, 온라인 디지털 콘텐츠산업 발전법 시행령 제15조 제2항에서 규정한 거래인증 시범사업을 할 수 있도록 근거를 두고, 업무지침에서 구체적인 사항을 정하면서 시범사업자의 선정(업무지침 제28조), 거래인증시스템 구축비용의 일부지원(업무지침 제29조)의 내용을 규정하고 있다.

따라서 온라인 디지털 콘텐츠 거래인증에 있어서 인증 받은 사업자에 대한 구체적인 지원규정은 시범사업자에 대한 거래인증시스템 구축비용에 일부지원이 가능한 것에 그치고 있는 것으로 보인다.

마크를 부여 받은 사업자에 대하여 자금 지원 및 인센티브를 부여함으로써 제작 및 후반작업에서 배급에 이르는 전 과정에서 저작권 침해 요소들을 제거할 수 있을 것이다.

사업자에 대한 구체적인 지원책의 하나로, 우수인증사업자 지정 제도를 도입하여 위에서 제시한 자금지원 등 지원제도의 혜택을 우선적으로 받을 수 있도록 하는 것이 고려될 수 있다. 우수 인증사업자 지정제도를 도입하기 위해서는 지정기준을 법령에서 규정하고, 이에 따라 사업자의 지정신청절차, 지정심사절차, 이의신청절차, 우수사업자 지정기관에 대한 지원사항 등을 규정하여야 할 것이다.

타법의 우수사업자 등에 대한 지원·우대사항의 입법례를 살펴보면, 첫째, 「국민체육진흥법」에 따른 우수업체 지정(§17)에 있어서는, 시행규칙에서 우수업체 지정 전에 지정대상업종 및 신청절차 등을 미리 공고하도록 규정하고 있고(시행규칙 §15), 이에 따른 우대조치로는 자금융자를 규정하고 있다(법 §17②).

둘째, 「건설기술관리법」에 따른 우수업자, 우수감리원의 지정(§36)에 있어서는, 시행규칙에서 정하는 일정 기준을 충족하는 자를 일정 범위 안에서(예컨대, 전체 업자 중 몇 % 이내) 용역능력 및 시공능력에 대한 평점의 순위에 따라 지정하도록 하면서(시행규칙 §48①), 우대조치로는 건설기술용역사업 또는 건설공사 발주시 우대하도록 하고 있다(법 §36③).

셋째, 「건강기능식품에 관한 법률」에 따른 우수건강기능식품제조기준적용업소 지정(§22)에 있어서는, 우수건강기능식품제조기준을 ‘고시’하도록 하고 이 기준을 준수하는 업소를 우수건강기능식품제조기준적용업소로 지정하여 고시할 수 있도록 하고 있으며(§22 ①, ②), 우대조치로는 출입·검사 면제, 용자 지원(법 §22⑥)을 규정하고 있다.

넷째, 「식품위생법」에 따른 우수업소·모범업소의 지정(§32)에 있어서는, 법에서 위생등급기준에 따라 위생관리상태 등이 우수한 업소를 지정할 수 있도록 규정하는 한편, 위생등급기준은 시행규칙에서 정하고 있다(시행규칙 §43②, 별표14). 우대조치로는 출입·검사 면제, 용자, 사업의 우선지원(법 §32②), 우수업소 마크 표시, 모범업소표지판 부착(시행규칙 §43③)을 규정하고 있다.

앞에서 설명한 우수인증사업자 지정제도의 예에서와 같이, 정보화·표준화 등 시설에 대한 자금융자 등을 할 수 있도록 하는 방안을 검토할 수 있을 것이다.

2) 후반작업 및 배급 단계

(1) 계약부분

① 문제점

우리나라의 경우 후반작업 및 배급 단계의 경우 콘텐츠 불법 유출을 방지하기 위한 기술적 보안 수준은 상당히 미비한 수준이다. 특히, 제작자와 후반업체와의 계약에서 콘텐츠의 보호를 위한 실질적인 사항들에 관하여 계약서에 명확하게 규정하고 있지 않다. 메이저 후반작업 업체는 자체적인 내부규정에 따라 콘텐츠 보호를 위한 물적·인적 관리를 하고 있지만, 다른 대부분의 후반업체는 그렇지 못한 실정이다. 또한 대부분의 후반작업 업체는 콘텐츠 자체에 대한 기술적 보호조치를 하고 있지 않다.

② 개선 방안

배급자에게 부여된 권리의 형태는 1차적 권리 또는 2차적 권리 중

하나이다. 1차적 권리는 일반적으로 저작물을 상영할 수 있는 권리 (상영권), 인터넷 상에 영화를 배포, 방송, 전시, 전송할 수 있는 권리(일명 ‘온라인권’) 등이고, 2차적 권리는 부수적 권리로서, 상품 판매권 등을 포함한다. 특히, 후반업체는 공정에서의 불법유출을 방지하기 위한 기술적 보호조치를 강구하여야 할 것이다. 다시 말해, 영화 저작권이 온라인상에서 침해되지 않도록, 기술적 보호조치를 강구하여야 한다는 저작권 보호 규정을 자세하게 둘 필요가 있다. 즉, 후반작업 업체는 디지털 콘텐츠 공정 작업 시 불법유출의 위험을 줄이기 위하여 사전, 사후 보안 조치를 취할 필요가 있다.

| 기술적 조치 관련 개선안 |
|---|
| 후반작업 단계에서의 고려해야 할 기술적 조치 내용 |
| <p>제00조(보증책임)</p> <p>제0항 후반작업 업체는 디지털 콘텐츠 공정 작업 시 불법유출의 위험을 줄이기 위하여 사전, 사후 보안 조치에 관한 세부적인 내용(물리적/데이터/인적 보안)들을 제작자 또는 저작권자에게 제공하여야 한다.</p> <p>제0항 저작권 침해 행위에 대한 구제책 내지 방지책을 마련하기 위하여 제작자 또는 저작권자와 공동 협력하여야 한다.</p> |
| 배급 단계에서 고려해야 할 기술적 조치 내용 |
| <p>제0항 계약기간 동안 제작된 디지털 파일 형태의 ‘영상물’이 불법 복제 및 유통되지 않도록 하여야 하고, ‘00’의 귀책사유로 불법 복제 및 유통이 되었을 경우 손해 배상과 민형사상의 책임을 진다.</p> <p>제0항 00은 디지털 영상 파일의 암호화 또는 DRM조치 등과 같은 기술적 보호조치를 통하여 불법 유통을 방지하기 위해 노력한다.</p> <p>제0항 저작권 침해 행위에 대한 구제책 내지 방지책을 마련하기 위하여 제작자 또는 저작권자와 공동 협력하여야 한다.</p> |

(2) 법정책 부분

후반작업 단계에서는 적합한 콘텐츠 보호기술이 없어 보안에 매우 취약한 환경이다. 따라서 후반작업 업체에 대한 등급별 저작권 인증마크 제도(예를 들어, 저작권 보호 기술 조치 체크리스트(Check-list)에 따라 80점 이상은 신뢰 마크(Reliability Mark), 60점 이상은 안전마크(Security Seal), 50점 이하는 취약성 마크(Vulnerability Seal)를 도입하거나 재정 및 기술적 지원을 통하여 문제를 해결하고자 하는 접근방법은 불법유출에 대한 빈도수를 현저히 감소시킬 수 있을 것이다. 이와 함께 후반작업 업체의 해당 직원들의 보안의식에 대한 철저한 교육 및 관리도 병행되어야 한다. 동 모델은 수익형태의 모델이 아니고 영화산업의 이익을 위한 제도인 만큼 영화의 질적 향상을 도모하고 영화산업의 진흥을 목적으로 설립된 공공기관인 영화진흥위원회의 일정한 지원이 필요하다. 따라서 영화진흥위원회 내에 영화 유통 활성화 센터를 신설하여 저작권 보호 기술 인증마크제도를 효율적으로 관리할 수 있을 것이다.

3) 상영 단계

(1) 계약부분

영화 상영을 하는 극장과 그 관계자들은 상영 중 불법 복제를 방지하기 위하여 필요한 조치를 취해야 한다는 의무 규정을 두어야 한다. 예를 들어, 상영관 내의 감시 강화 또는 방범 시스템 도입 및 필름에 워터 마크 등의 기술적 보호조치 의무화에 대한 규정이 필요하다.

상영 단계에서의 계약 체결 시 고려하여야 할 사항

- 영화의 도촬이 처벌의 대상이 된다는 것을 관객과 일반인에게 알려줄 수 있는 방안을 강구한다는 규정
- 녹음·녹화 기기의 상영관내에 가지고 들어올 수 없게 하는 경우 로커 설치 및 소지품 보관 방안이 있는지에 관한 규정
- 필름 또는 콘텐츠에 디지털 워터 마크 등의 기술적 보호조치에 의한 도촬된 영화관 특정과 감시

(2) 법정책 부분

영화의 불법 복제를 방지하기 위한 방법은 먼저 해당 영화관 직원들의 도움을 활용하는 것이다. 예를 들어, 캘리포니아에서는 캠코더와 같은 녹화장치를 이용하여 영화를 불법 복제하는 관람객을 신고한 직원에게 포상금을 지급하고 있다. 캘리포니아에서는 캠코더나 영화를 불법 복제하기 위한 다른 종류의 녹화장치를 가지고와서 영화를 녹화하는 관람객들을 신고한 극장 직원에게 최고 500불의 포상금을 현금으로 지급하였다. 또한, 최근에 캘리포니아의 한 십대가 신작영화 <스파이더맨 2>를 캠코더로 녹화하다 영화관의 영사 직원(projectionist)에게 발각되어 검거되었다. 한 십대가 불법으로 영화를 녹화하는 것을 영사실 직원이 막음으로써, 수많은 영화관객이 영화관을 찾는 대신 인터넷상에서 “스파이더맨 2”의 복제판을 다운로드하여 보는 것을 막은 것이다. 이런 인센티브의 지급을 통하여 문제를 해결하는 방법은 인터넷상에 돌아다니는 신작영화 불법 복제를 현저히 감소시킬 수 있다. 이와 함께 필름에 워터 마크 등의 기술적 조치를 통해 영화가 불법 복제된 영화관을 탐색하여 이를 관리하

는 방법도 병행되어야 한다.

4) 부가시장

(1) 계약부분

① 문제점

극장에서 큰 수익을 올리지 못한 영화의 경우에는 일정액의 돈을 받고 판권 자체를 넘기는 식의 ‘단매’ 혹은 ‘미니멈 개런티(MG)’ 방식으로 2차 판권을 파는 경우가 많다. 이렇게 한 편 혹은 여러 편을 묶은 패키지 단매의 경우에는 이후의 판권 사용이나 판권으로 인해 발생할 매출에 대한 저작권자의 관심이 떨어지기 마련이다. 이런 이유로 패키지 영화인 경우에는 불법으로 DVD가 유통되거나 온라인에서 공유되어도 저작권자의 매출변화에 영향을 미치지 못하므로 그동안 이러한 피해를 옆에서 지켜보고도 방관하는 자세를 취할 수밖에 없었다. 그러나 이런 피해는 판매만으로 끝나는 문제가 아니며, 이제는 하나의 영화에 국한되어 발생하는 피해규모 수준을 넘어서서 영화계 전반의 산업 수명을 좌지우지하는 문제가 되었다. 특히 웹하드 업체의 경우에 영상 콘텐츠를 이용자들에게 제공함에 있어 기본적으로 non-DRM 또는 DRM-free의 영상 콘텐츠를 제공하기 때문에, 한 번 다운로드를 받은 이후에는 불법적으로 유통될 가능성이 매우 크다.

부가시장 관련해서는 DVD 제작허락계약, 방송허락계약, 전송허락계약 등이 체결된다. 판례 중에는 영화의 저작권 존속기간 중 지상파방송은 5회, 케이블방송은 10회 정도 방송될 수 있다고 보아 그에 대한 손해배상을 명하면서 영화관 재상영, 해외수출, HDTV

방송, 비디오테이프 재출시, DVD 출시, 주문형 비디오 서비스 등으로 인한 수입의 상실은 증거부족을 이유로 인정하지 아니한 예가 있다.

아울러 단순히 저작권자들의 주인의식 문제를 넘어서서 재점검해 봐야 하는 사항 중의 하나는 지금까지 부가판권 계약상에서 이루어지고 있던 방식이다. 영화의 부가판권 판매 창구 역할과 수익관리를 담당하고 있는 메인 투자사들은 대부분 온라인 영화상영관이나 통신망사업자, 웹 캐스팅 정보업체, 포털 사이트 등의 한 업체에게 온라인 영화 배급, 상영에 대한 독점적 양도형식의 계약을 체결하고 있다. 독점적 양도를 받은 업체들은 이를 다른 온라인 영화상영 사이트에 재판매하기도 하고, 자신들의 사이트에서 월정액 또는 콘텐츠 서비스 제공 건수당 사용료를 받고 있다. 그러나 영화 제작사나 투자, 배급사들은 독점적 양도를 제공한 업체에게 단매 혹은 미니멈 개런티 금액만을 받고 모든 권한을 양도했기 때문에, 소비자들이 영화를 이용한 콘텐츠 사용대가에 비례하여 수익분배를 받고 있지 못할 뿐더러 앞서 언급한 바와 같이 판권에 대한 주인의식이 없어지기 때문에 판매 이후의 관리를 하지 못하고 있다.

② 개선 방안

제작자 및 배급자는 인터넷상에 영화를 배포·방송·전시·전송하는 경우에, 온라인 서비스 및 기술적 보호조치를 강구하지 않는 한 온라인권이 침해되지 않도록 하여야 한다. 다시 말해 영화 저작권이 온라인상에서 침해되지 않도록 기술적 보호조치를 강구하여야 한다.

이러한 계약을 유도하기 위한 구체적 방안으로는 저작권 보호 기술표준계약 가이드라인에 온라인상의 저작권 보호와 관련된 내용을

부가시장 영역에서의 계약 권고(안)

기술적 조치 등을 고려한 보증책임 규정

제00조(기술보증책임)

제0항 00업체는 디지털 콘텐츠 유통 시 불법유통의 위험을 줄이기 위하여 사전, 사후 보안 조치에 관한 세부적인 내용(물리적/데이터/인적 보안)들을 제작자 또는 저작권자(배급자)에게 제공하여야 한다.

제0항 계약기간 동안 제작된 디지털 파일 형태의 '영상물'이 불법 복제 및 유통되지 않도록 하여야 하고, '00'의 귀책사유로 불법 복제 및 유통이 되었을 경우 손해 배상과 민형사상의 책임을 진다.

제0항 00은 디지털 영상 파일의 암호화 또는 DRM조치 등과 같은 기술적 보호조치를 통하여 불법 유통을 방지하기 위해 노력한다.

제0항 저작권 침해 행위에 대한 구제책 내지 방지책을 마련하기 위하여 제작자 또는 저작권자와 공동 협력하여야 한다

구체적으로 삽입한 뒤 관련 업체에 제공하는 방안이 있다.

이러한 제도가 실현되면 저작권 보유 업체의 수입이 증대되는 효과 외에도 영화 상품의 계약 과정이 더욱 투명해지는 효과, 부가시장이 더욱 세분화되는 효과 등을 기대할 수 있다.

(2) 법정책 부분(P2P 및 웹하드 업체 합법화 방안)

권리자의 허락 없이 콘텐츠를 일반 네티즌에게 제공하거나 네티즌들의 불법행위를 방조하여 문제가 된 P2P사이트와 웹하드 업체 등의 인터넷 불법유통 서비스 업체와 해결해야 할 사항이 있다. 저작권법 개정에 따라 크게 달라진 점 가운데 하나는 특수한 유형의 OSP에게 기술조치를 의무화하고 문화체육관광부 고시를 통해 특수한 유형에 해당하는 OSP의 유형을 4가지로 규정하여 기술조치를 위

반한 OSP에 대해서는 최고 3,000만 원의 과태료를 부과하도록 규정
한 것이다. 그러나 과태료만으로는 이들 서비스를 모두 합법화시킬
수는 없으며, 법적 규제 외에 시장의 합의와 제도적 보완의 병행 방
법을 동원해야 한다.

일반적으로 P2P나 웹하드, 스트리밍 서비스를 통해 벌어들인 수
익은 OSP 회사와 파일 업로드를 통해 파일공유에 참여한 네티즌이
함께 나뉘가지며, 이 구조에서 실제 영화의 저작권자는 아무런 수익
을 공유하지 못한 채 빠져 있었다. 따라서 저작권자의 수익 배분이
우선되는 P2P, 웹하드 업체의 합법적인 양성화가 시급하다. 이러한
제도가 시행되면, 영화의 불법 유통이 감소할 것으로 예상되며, 부
가시장 운영 방식이 한층 투명해질 것으로 판단된다.

I

서론

1. 연구의 목적

디지털 기술과 IT 기술의 발전은 영화산업에도 영향을 미쳐 전통적 필름 위주의 영화산업 구조를 변화시키고 있다. 즉 영화제작 단계에서부터 상영에 이르기까지 영화 관련 모든 공정을 디지털화하고 있다. 이런 영화 콘텐츠의 디지털화는 영화산업의 경제적 비용 절감, 기술혁신, 부가가치 증대 및 타 산업에 대한 파급효과 등 영화산업의 새로운 성장동력으로 등장하고 있으며, 디지털 영화의 도입과 활성화는 향후 한국 영화산업의 발전과 경쟁력 강화를 위한 중요한 정책과제이다. 하지만 디지털화를 통한 부작용으로 영화파일의 공유와 배포가 용이해져 저작권 침해 문제가 발생하고 있다. 근래 미완성 영화 콘텐츠가 상영 이전의 후반작업 단계에서 불법 복제의 대상으로 되어, 이로 인한 저작권 침해가 영화산업에 큰 타격을 준바 있다. 예를 들어 2009년 1,000만 관객을 돌파한 영화 <해운대>는 불법 동영상 유출로 인하여, 300억 원에 이르는 피해를 입은 바

있다. 또한 영화 <박쥐>도 미국과 국내의 일부 웹하드를 통해서 동영상이 유출되어 상당한 피해를 입은 사례가 있다.¹⁾ 이렇듯 영화산업에서 저작권 침해는 기술의 발전과 더불어 날로 증가하고 있고, 영화산업에 법적인 분쟁을 야기하고 있다.

특히, 국내에는 제작계약, 배급계약, 상영 계약 등이 있으나 영상물의 창작과는 무관하며 다만 투자 및 배급계약을 통해서 제작자가 작가, 감독 등의 저작자로부터 양수받은 저작권을 투자자/배급자가 다시 재양도받거나 극히 일부의 경우 제작자와 공동으로 취득하는 경우도 있다. 국내의 영화 계약은 저작권의 귀속에 관한 사항들은 대체로 상세하게 규정하고 있지만, 그에 대한 저작권의 보호 규정, 특히, 디지털 영화 저작물의 보호에 관해서는 미비한 실정이다. 특히, 온라인상에서 불법 유통되고 있는 멀티미디어 콘텐츠, 특히 한국 영화나 음악콘텐츠의 경우에는 오프라인으로 발매된 CD 또는 DVD와 같은 판매체로부터 컴퓨터로 리핑(ripping)한 것들이 Dvix 파일이나 MP3파일로 변환되어 유통되고 있기 때문에 DVD나 CD로부터의 원천적인 불법 복제를 방지하는 기술에 대한 필요성이 증대되고 있지만, 이에 관한 저작권 보호 관련 내용을 계약서에 담고 있지 않은 실정이다.

영화는 영상저작물에 속하는 저작물인 동시에 문화적·경제적 파급효과가 큰 고부가가치의 산업이다. 영화는 많은 인적 구성원들이 복잡하게 권리관계를 맺고 있으며 다양한 매체를 통하여 이용되기 때문에 상당히 많은 법정분쟁이 발생하는 것은 당연한 것이다.

그래서 이러한 분쟁 방지를 위하여 사전적으로 콘텐츠를 보호하는 방법 및 사후적으로 침해가 발생한 경우 강력한 침해 책임을 묻는

1) 헤럴드경제뉴스, 2010.03.29(http://biz.heraldm.com/common/Detail.jsp?new_sMLId=20091111001472)

방법이 존재하여야 할 것이다. 따라서 본 연구에서는 영화산업의 디지털화 프로세스별 저작권 계약내용(사전조치) 및 피해보상(사후조치)에 관한 법정책 가이드라인을 마련하여, 영화산업의 새로운 성장 동력의 기반인 디지털 기술 발전에 따른 저작권의 보호 체계를 정비하는 것에 그 목적을 두었다.

2. 연구방법 및 범위

본 연구는 국내외 영화 관련 저작권법에 대한 검토 및 분석을 통하여 디지털 시네마 산업 활성화를 위한 전략 계획을 수립하였다. 이를 위해 제작 단계부터 부가시장에 이르는 영화산업 전 공정별²⁾ 저작권 보호 및 기술적 보호조치 활성화를 위한 정책 가이드라인을 제공한다.

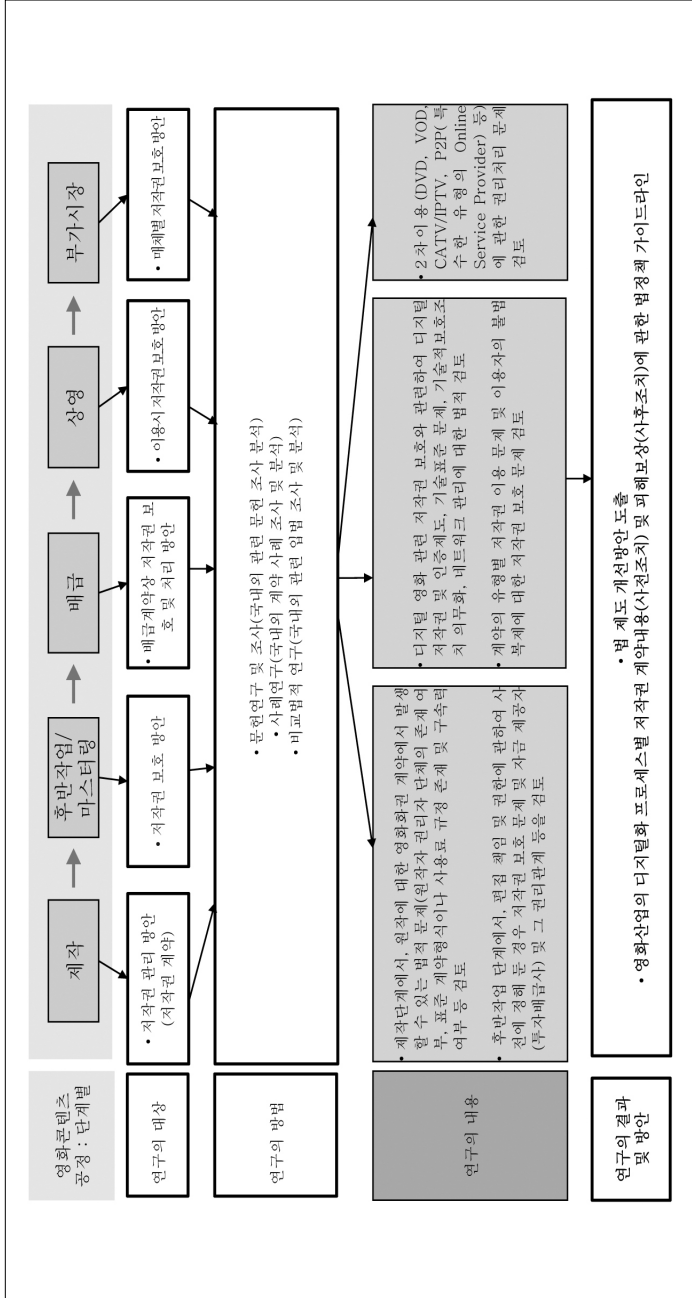
첫 번째로, 국내외 저작권법, 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법, 문화산업진흥 기본법, 온라인디지털 콘텐츠 산업발전법을 면밀히 분석하여 영화 저작권 보호를 위한 방안을 수립한다. 비교법적으로는 저작권 관련 미국의 Copyright act(DMCA), 일본의 저작권법(著作権法) 등을 검토한다. 이를 통하여 법체계상 디지털 영화의 제작에서부터 부가시장에 이르기까지 단계별로 저작권 계약 관련 법적 문제를 검토하고, 미비한 부분이 있으면 그에 대한 개선방향을 제시한다.

두 번째로, 디지털 영화 시장은 저작물への 접근과 이용이 편리한

2) 영화산업 공정별 단계

| 공정 구분 | 디지털 영화 | | | | | 부가시장 | | | |
|----------|--------|----------|----------|----|----|------------|-----|---------------|-------------|
| | 제작 | 후반 작업 | 마스터 링 | 배급 | 상영 | DVD/ BD | VOD | CATV/ IPTV | P2P/ 웹하드 |
| | | | | | | | | | |

(그림 1-1) 연구 방법 및 범위



만큼 저작권에 대한 침해가 광범위하게 발생하는 부작용이 나타나고 있다. 그러나 침해사실을 발견하고 법을 집행하기에는 어려움이 있다. 이것은 음악저작물이 P2P에 의하여 공유되어 저작권 침해가 있었던 예를 생각하면 쉽게 알 수 있다.

따라서 영화 등 영상저작물도 불법 복제 행위로부터 어떻게 보호할 것인가가 중요한 관건이 될 수밖에 없다. 디지털 콘텐츠의 저작권자는 DRM과 같은 기술적 조치로서 불법 복제를 방지하고, 불법 사용을 통제하여 스스로의 권리를 보호할 수 있는 방안 마련이 요구된다. 영화 콘텐츠에 대한 불법적인 사용이나 복제를 방지하기 위한 기술들에 관한 현황 및 각 영화 계약 단계별 적용시킬 수 있는 기술적 보호조치들을 검토한다.

세 번째로, 영화 제작 단계부터 배급, 상영, 기타 부가시장에 이르는 영화 계약 관련 전반에 관한 사례를 검토한다. 영화 관련 계약의 문제점을 도출하고 이에 근거하여 합리적인 개선방안을 제시하기 위하여, 제작 단계에서는 원작에 대한 영화화권 계약에서 발생할 수 있는 법적 문제(원작자 권리자 단체의 존재 여부, 표준 계약형식이나 사용료 규정 존재 및 구속력 여부 등³⁾)를, 후반작업 단계에서는 편집 책임 및 권한에 관하여 사전에 정해 둔 경우 저작권 보호 문제 및 자금 제공자(투자배급사) 및 그 권리관계 등을 검토하고, 부가시장 단계에서는 영상저작물의 2차이용(부가시장)에서, 2차이용(DVD, VOD, CATV/IPTV, P2P(특수한 유형의 Online Service Provider) 등에 관한 권리처리 문제 등을 검토하여, 디지털 영화 산업을 활성화하기에는 적합한 저작권 계약 가이드라인 및 법·정책을 제공하고자 한다.

3) 원작 또는 각본의 모델이 있는 경우 모델이 되는 인물의 사생활권, 퍼블리시터권 등의 권리를 배려하여 계약을 체결하였는지의 여부.

II

영화산업 디지털화에 따른 저작권 현안

영화불법 복제는 비단 최근에 발생한 것은 아니다. 실제로, 극장에서 영화를 상영하기 시작한 19세기 말부터 할리우드 영화사들은 영화의 해적(불법 복제자)들과 끊임없이 분쟁을 치러 왔다. 초기 영화불법 복제의 예로는 “필름 돌려보기(bicycling of prints)”를 들 수 있다. “필름 돌려보기”란 극장 운영자가 영화사의 허락을 얻지 않고 필름을 다른 극장에 제공하는 것으로, 영화 상영으로 인한 라이선스 비용을 지불하지 않으려고 많이 사용되었다. 그러나 영화가 필름에서 디지털화되면서 불법 복제는 기하급수적으로 증가하게 된다. 이런 불법 복제 행위의 정확한 수치를 산정해 내는 것은 사실상 불가능하지만, 미국 영화협회(Motion Picture Association of America: MPA)가 최근에 실시한 조사 결과에 의하면, 약 30만 건에서 35만 건의 불법 다운로드가 매일 자행되고 있다고 한다.⁴⁾ 이미 할리우드

4) Valenti to Congress: “350,000 movies pirated online every day!”
(<http://www.mail-archive.com/politech@politechbot.com/msg01089.html>), (2

영화사들이 매년 아날로그 불법 복제에 대한 대가로 연간 40억 불에 해당하는 잠재적 이익을 잃고 있는 현실을 볼 때, 디지털 불법 복제의 지속적인 성장은 영화산업의 존재 자체를 위협하는 것이라 할 수 있다. 이로 인하여 MPAA뿐만 아니라 MPAA 회원사인 파스와 소니 등은 디지털 불법 복제로 야기되는 문제들을 해결하기 위한 효과적인 방안들을 마련하는 데 역량을 집중하고 있다.

1. 디지털 환경에서의 영화 산업 환경 변화

디지털 기술의 발전과 함께 영화산업의 새로운 성장동력으로 주목받고 있는 디지털 시네마는 미디어 융합 환경 속에서 그 필요성이 더욱 강조되고 있다. 하나의 미디어 시스템 내에서 다양한 정보유형이 수렴되고 단일한 채널을 통해 유통되는 미디어 융합 시대에는 디지털 시네마를 통해 다양한 영상 콘텐츠를 여러 미디어에 보급함으로써 융합의 상승효과를 기대할 수 있을 뿐만 아니라, 원 소스 멀티 플랫폼(One Source Multi-platform) 또는 콕(COPE: Create Once Publish Everywhere) 환경에 효율적인 대응도 가능케 한다.⁵⁾

영화진흥위원회의 디지털 시네마 비전위원회가 정의한 디지털 시네마는 “필름 혹은 디지털 카메라로 촬영한 영화를 디지털 파일 형태로 가공처리하고 포장해서 이 디지털 파일을 고정매체(하드디스크)나 위성, 광대역 접속망(네트워크) 등을 통해 디지털 영사기 및 홈시어터와 이동용 단말기 등 다양한 매체를 통해 배급하고 관람객과 이용자에게 고품질의 디지털 영상 서비스를 제공하는 영화”를 의

010,3월 방문)

5) 디지털 시네마 비전위원회(2005). “D-Cinema 비전 2010”, 영화진흥위원회, p. 12.

미한다.⁶⁾ 그러나 디지털 시네마는 현재까지 제작에서 배급, 상영까지 전 단계에 걸쳐 이루어지지 않기 때문에 일반적으로 생각하는 디지털 시네마는 디지털 카메라로 촬영하고 편집하여 제작된 영화이기도 하고 필름으로 촬영했지만 최종적으로 디지털화되어 상영되는 영화를 가리키기도 한다.

1) 디지털 촬영을 통한 영화 제작 환경의 변화

전통적으로 영화는 아날로그 기반의 필름 매체를 이용해 촬영되어 왔으며, 오늘날까지도 국내외 대부분의 영화들은 여전히 필름에 기반하여 촬영되고 있다. 하지만 많은 정보기술 전문가들은 머지않은 미래에 영화 촬영현장에서 필름이 사라질 수도 있다고 경고한다. 일반 사진을 찍는 필름 카메라와 디지털 카메라의 경우, 초기 디지털 카메라의 높은 가격과 낮은 품질로 인해 디지털 카메라에 대한 수요가 매우 낮았었다. 하지만 기술의 지속적인 발전은 디지털 카메라의 화소와 품질을 꾸준히 향상시켰으며, 그 결과 현재는 디지털 카메라의 시장 점유율이 월등히 높게 나타날 정도로 카메라의 디지털화는 빠르게 진행되고 있다.

영화제작 현장에서 활용되는 카메라와 필름 역시 유사한 형태로 변화될 가능성이 높다. 그동안 디지털 카메라가 영화 제작 현장에서 외면당했던 것은 지나치게 선명한 색감과 날카로운 화면 질감이 필름으로 촬영된 기존 영화의 서정적인 화면 질감, 즉 필름 룩(Film Look)을 훼손시킨다는 우려 때문이었는데, 이러한 우려가 기술이 발전함에 따라 점차 사라지고 있기 때문이다.

6) 위의 책.

〈표 2-1〉 디지털 촬영과 필름 촬영의 비교

| 구분 | 디지털 촬영 | 필름 촬영 |
|---------|--|---------------------------------|
| 해상도 | HD: 1920 x 1080 24p D-Cinema: 4046 x 2048 24p | 2048 x 1536 24p |
| 밝기 | 20,000 ANSI까지 지원 | 18,000 ANSI까지 지원 |
| 화질 | 화면진동 없음 | 영사기 모터, 진동으로 인한 떨림 발생 |
| 화질의 지속성 | 원본 화질의 무한 재생 가능 | 필름과 영사 시스템의 특성과 열화로 인한 화질 손실 발생 |
| 음향 | 16채널 디지털 사운드 | 8채널 아날로그 및 디지털 지원 |
| 유지보수 | 정기적인 A/S로 유지보수 가능 | 정기적인 A/S 외에 수시로 하자보수 필요 |
| 운영비용 | 원격제어 시스템 구성을 통한 인건비 절감 가능 | 상영관 숫자에 비례하여 인건비 증가 |
| 물류방법 | 콘텐츠 직접 수급 외에 위성, 인터넷 등을 통해 배급 가능 | 필름 직접 운반과정 필요 |

출처 : 김용훈(2004), 『국내외 디지털 영화산업 현황』, 영화진흥위원회.

〈표 2-1〉은 디지털 촬영과 기존 필름 기반 촬영의 각 항목별 특성을 보여주고 있다. 이 표에서 볼 수 있듯이, 디지털 촬영은 필름 촬영에 비해 많은 장점을 갖고 있다. 화질이나 음향면에서 우수한 것뿐만 아니라 디지털 본연의 특성으로 인해 저장-유지보수-배급이 간편하고 비용이 저렴하다는 점이 가장 큰 장점이다.⁷⁾

디지털 제작과 관련한 국내의 움직임은 특정 범주 영화에 국한된 경향이 있으며 이들 영화에 대한 시장의 반응도 그다지 좋지 못했던 것이 사실이다. 특히 아직까지는 국내에 HD제작과 관련한 인프라나 전문 인력이 많이 부족하여, 디지털 방식으로 영화를 제작하고자 해도 제약이 많이 따르고 있는 것도 사실이다. 그러나 제작

7) 물론, 디지털 영화 제작 초기에는 디지털 제작 전문 인력의 부족으로 비용의 절감 효과가 크지 않을 수 있다. 하지만 이는 영화 인력이 노하우를 터득하고 기술이 발달하면서 해결될 수 있으리라 본다.

비 및 배급비용 절감 효과가 크기 때문에 앞으로 국내 영화산업에서도 디지털 촬영 및 편집을 통한 영화 제작이 보다 활성화될 것으로 전망된다.

2) 디지털 영사기의 출현을 통한 영화 배급 및 상영의 변화

제작비 절감 효과 및 촬영의 용이함에 대한 기대로 2000년대 초부터 디지털 영화가 제작되었지만, 디지털 상영 장비가 국내에 설치된 것은 2004년부터이고, 네트워크 전송방식을 통한 디지털 배급은 2006년에 최초로 이루어졌다.

상영 부문에서의 핵심은 디지털 영사기(Digital Projector)다. 디지털 영사기는 디지털 신호로 기록된 영화를 스크린에 투사하는 장비로, 주로 텍사스 인스트루먼트(TI: Texas Instrument)社에서 개발된 DLP(Digital Light Processing) 방식의 프로젝터가 극장용 상영에 활용되고 있다. 현재 극장용 DLP 프로젝터는 크리스티(Christie), 바코(Barco), NEC 등 3개 회사가 생산하고 있으며, 모두 TI의 인증을 받아 DMD(Digital Micromirror Devices)⁸⁾ 기술을 공통으로 사용하고 있다. 이러한 디지털 영사기를 사용할 경우, 극장은 여러 가지 이점을 얻을 수 있다.

첫째, 디지털 영사기는 필름을 사용하지 않기 때문에 항상 똑같은 화질과 음질을 유지할 수 있다. 기존 필름의 경우, 같은 필름을 계속 사용하다 보면 화질의 손실을 불가피하게 경험할 수밖에 없는데, 디지털 영사기는 영상 및 음향이 디지털 정보로 저장되어 있으므로 정보의 손실이 생기지 않기 때문이다. 아울러 필름을 쓰지 않을 경우

8) DLP의 가장 핵심적인 기능을 담고 있는 하드웨어.

필름을 만드는 데 들어가는 비용을 줄일 수 있으며, 동시에 환경도 보호할 수 있다. 미국의 한 환경단체가 지적했듯이, 필름이 만들어 내는 환경 공해도 만만치 않기 때문이다.

둘째, 디지털 영사기는 우수한 화질을 제공할 수 있다. 최근 등장하고 있는 DLP기술은 밝기나 선명도 측면에서 매우 우수한 성능을 보여주고 있을 뿐 아니라, 색상의 경우 무려 35조(兆)개의 색을 표현할 수 있을 정도로 그 성능이 우수한 것으로 알려져 있다.

이러한 디지털 영사기의 출현은 상영뿐만 아니라, 배급 방식에도 커다란 변화를 가져오고 있다. 사실 기술 진보와 더불어 발전해 왔던 영화산업 100년의 역사 이래 가장 변화가 없었던 것이 바로 배급 형태였다. 필름 프린트를 극장에 직접 운반하여 나르던 방식이 100년 전이나 지금이나 변화 없이 가장 많이 활용되고 있기 때문이다. 하지만 앞서 살펴보았듯이 배급의 앞 단계에 해당되는 제작 단계에서 디지털화가 가속화되고 있고, 또 뒤 단계에 해당되는 상영 단계에서 디지털 영사기가 점차 활성화되고 있는 상태에서, 배급방식 역시 변화가 요구되고 있으며, 그 결과 '디지털 배급' 방식으로 새롭게 발전하고 있다.

디지털 배급은 크게 두 가지 형태로 이루어질 수 있다. 하나는 위성 및 광케이블을 통해 영화를 디지털 신호로 전송하는 방식이고, 다른 하나는 하드디스크 배송을 통하는 방식이다. 전자의 경우 전송 인프라를 구축하기 위해 초기에 대규모 설비투자를 해야 한다는 부담이 있지만, 후자의 경우는 불법 복제의 공격대상이 되기 쉽고 물리적 장치의 한계 때문에 해외 동시개봉이 어렵다는 문제가 있어 향후 디지털 배급은 주로 전자의 방식을 통한 구현을 지향하게 될 것이다.

2. 영화산업에서의 불법 복제 현황

1) 한국

정보의 공유, 저장을 목적으로 하는 배포, 혹은 제공되는 P2P 프로그램이나 웹하드 제공업체는 프로그램 가이드나 운영 사이트를 등을 통해서 인기 있는 영화, 음악 등을 소장하고 있는 클럽을 안내하고 활동을 장려하여, 음성적 불법 콘텐츠를 양성화하는 인프라의 역할을 하고 있다. 또한 불법방조 사이트는 불법파일을 웹하드에 올리는 회원들에게는 마일리지를 주고, 반대로 다운받는 회원들은 마일리지를 구입해야 하는 방식으로 사이트를 운영하고 있다. 이러한 방식으로 2008년 연간 2,800억 원의 영화산업 피해액 가운데, 656억 원으로 추정되는 금액이 불법방조 사이트가 취득한 것으로 추정되고 있다. 영화산업 불법시장 규모는 2009년을 기준으로 1,563억 원

〈표 2-2〉 영화산업 불법 시장 규모

| | | | 2006 | 2008 | 2009 |
|----------------|------|------|-------------------------|-------------------------|-----------------------|
| 불법 시장 규모 | 전체 | 유통편수 | 33억 803만 5,053편 | 3억 4,936만 3,985편 | 2억 2,845만 849편 |
| | | 시장규모 | 6,090억 7,178만 3,050원 | 2,073억 7,968만 6,920원 | 1,563억 1,114만 748원 |
| | 온라인 | 유통편수 | 32억 9,651만 7,728편 | 3억 1,553만 8,920편 | 1억 9,846만 92편 |
| | | 시장규모 | 5,710억 6,460만 9,376원 | 1,302억 5853만 8,499원 | 879억 3,221만 4,833원 |
| | 오프라인 | 유통편수 | 1,151만 7,325편 | 3,382만 5,065편 | 2,999만 757편 |
| | | 시장규모 | 380억 717만 3,754원 | 771억 2,114만 8,420원 | 683억 7,892만 5,914원 |

출처 : 영화산업 부가시장 활성화 모색-제269회 국회 정기회(2010)

에 달하고, 영화산업 합법시장 침해 규모는 6,630억 원에 이르고 있다.

이용자들에게 다운로드 횟수가 곧 관람횟수를 의미하는 것은 아니다. 따라서 불법다운로드 횟수와 비교하여 인터넷 및 모바일 기기 관람 경험을, 무료다운로드 이용율을 살펴보면 기존 영화산업에 없었던 신규 소비자를 창출한 면과 기존 영화산업 부가시장을 대체한 부문이 결합되어 형성된 것이므로, 이 규모가 곧바로 영화산업 내로 모두 환원될 수 있다고 볼 수 없다. 또한 불법 다운로드(불법 업로드, 혹은 불법 복제) 행위를 단속한다고 해서, 불법 다운로드 편수 전체가 같은 방식으로 환입될 것이라 보기 어렵다. 이러한 현실적인 문제들을 고려하더라도 불법 행위로 인한 국내 영화산업 부가시장의 피해는 해를 거듭할수록 그 규모면에서 엄청난 속도로 급증하고 있다.

2) 미국

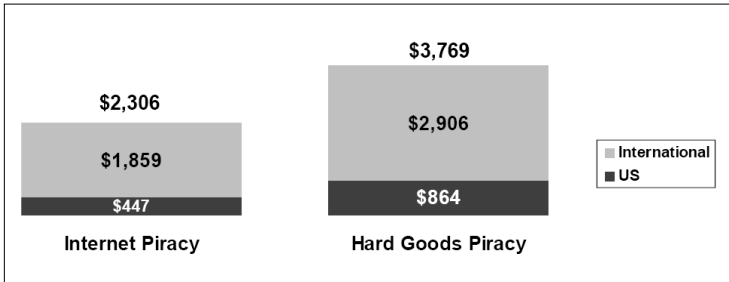
미국 영화 제작사들이 불법 복제를 막는 데 투자하는 비용만 하더라도 매년 25억 달러에 이르며, 국제적으로 볼 때는 연간 350억 달러가 이를 위해 소비되고 있다. 또한 최근 미국 영화협회(MPAA)가 집계한 조사에 의하면, 한 해 동안 미국 영화의 불법 유통량은 VHS, DVD, VCD, 인터넷을 포함 총 50억 불에 이르는 것으로 분석된다. 미국 내에서의 불법 유통액수의 3배가 넘는 양이 해외에서 이루어지는 것으로 집계되고 있다.⁹⁾

이와 같이 불법 이용에 따른 피해가 증가함에 따라 미국은 정부와 시장, 업계 간 공조 시스템의 구축을 통한 대응책을 마련하고 있다.

9) Motion Picture Association of America, "The Cost of Movie Piracy" p.5.

〈그림 2-1〉 미국 MPAA의 불법유통 손실액(2005)

(단위 : 백만)



출처 : Motion Picture Association of America, "The Cost of Movie Piracy".

영화 업계와 뮤직비디오 업계는 이미 오래전부터 불법 복제에 공동 대응을 해 왔다. 이들의 공동대응은 몇 년 전 넷스터 인터넷 파일공유 서비스에 대한 공동소송을 승리로 이끌어 낸 바 있다. 그러나 이러한 법적 구속력이 미국과 일부 유럽 지역에 한정되어 있는 점은 문제로 지적된다. 따라서 급속도로 성장하고 있는 아시아 등에 대해서는 상대적으로 무기력할 수밖에 없다. 이런 문제점을 해결하기 위해 미국 정부는 FTA 등 범국제적인 협약 체결을 최우선 과제로 하고 있다. 또한 영화업계도 불법 복제를 축소하기 위한 방안 중 하나로 적정 가격의 설정에 노력하고 있다. 미국 애플사의 'iTunes Music Store'의 예를 보면 알 수 있듯이 '정품을 이 가격으로 구입할 수 있다면 차라리 사는 게 낫다'고 소비자(user)가 생각하게 하는 것이 가장 현실적인 해적판 대책이 될 수 있다는 것이다.¹⁰⁾

10) 아이튠즈 서비스는 음악을 한 곡당 1달러가 안 되는 99센트에 인터넷을 통해 다운로드 받아 PC에 저장하거나 CD로 굽거나 애플사의 플레이어 '아이포드(iPod)'를 통해 언제 어디서든 재생할 수 있는 서비스다. 처음에는 PC시장의 3%를 점유하고 있는 애플사의 맥컴퓨터 사용자에게 한해 서비스됐지만 의외로 열광적인 반응을 얻어 지난 10월부터 PC 시장의 97%를 차지하고 있는 MS 컴퓨터 사용자들에게까지 서비스가 확대되고 있다(<http://terms.naver.com/item.nhn?dirId=706&docId=4534>,

3) 프랑스

프랑스에서도 영화에 대한 불법다운로드가 증가추세를 보이고 있다. 2006년 1월부터 12월 사이, 극장 개봉한 영화와 불법 다운로드된 영화의 93.6%가 DVD 출시 전에 파일로 변환되어 있었다. 이는 2005년 91.8%와 2004년 91.0%에 이어 상승 추세가 지속되고 있는 것이다.

프랑스 반 불법 복제협회(association de lutte contre la piraterie audiovisuelle: ALPA)는 2007년 11월부터 2008년 6월까지 Thomson 및 Adverstigo 회사에 의뢰하여 P2P 관련 업체를 조사한 결과, 프랑스에서는 행해지는 불법 영화 다운로드수가 하루 평균 450,000건에 이르고 있고, 불법 다운로드 영화의 66%는 미국 영화이며 19%는 프랑스영화였다. 조사기간 8개월 동안 가장 많이 불법 다운로드된 영화는 미국 영화 <트랜스포머>로서 총 다운로드 횟수가 370만 건을 기록하였다.¹¹⁾ 이러한 불법 복제의 문제에 대하여, ALPA는 일명 '삼진 아웃제'라고 불리는 인터넷 이용중단조치에 관한 법률(Porjet de loi Hadopi)이 규정¹²⁾한 단계적 대응조치가 그 해결책이 될 수 있을 것으로 보고 있다.¹³⁾

2010년 10월 방문)

11) Statistiques ALPA de téléchargement de contrefaçons de films sur les réseaux P2P, 1e semestre 2008(<http://www.la-croix.com/documents/doc.jsp?docId=2345816&rubId=47604>(2010년 10월 방문).

12) 이 법률에 관해서는 국외 영화 저작권 관련 법률 부분에서 자세히 살펴보겠다.

13) 한국정보보호진흥원, 정보보호 법제 동향(Security & Privacy Law Trend), 제11호 (08.8), 56~57쪽 참조.

3. 영화산업에서의 저작권 침해 유형(영화산업에서 디지털 불법 복제)

DeCss와 DivX¹⁴⁾ 등의 기술의 개발 및 주택 내 초고속 인터넷망의 증가로 인하여 영화 불법 복제는 누구나 할 수 있는 쉬운 일이 되어 버렸다. 그러나 DVD를 복제할 수 있는 기술과 이를 수분 이내에 다른 사람들에게 전송할 수 있는 기술을 가지고 있음에도 불구하고, 영화 불법 복제지들에게는 영화 다운로드를 제공하는 신뢰할 만한 단일한 소스(source)가 부족하여 여전히 장애가 존재한다. 즉 광범위한 사이버 공간에서 특정 영화파일의 위치를 찾아내는 작업은 쉽지 않고, 찾았다고 해도 디지털 해적들이 복제를 위하여 따라가야 하는 길(avenue)들이 너무 많이 존재하여 작업이 더욱 복잡해진 것이다. 이에 영화 불법 복제를 위하여 가장 자주 사용되는 방법은 피어-투-피어 파일공유 네트워크를 이용하는 것이다. 이러한 네트워크들은 다양한 이름들을 가지고 있지만, Napster 방식¹⁵⁾ 혹은 Kazaa 방식¹⁶⁾으로 설계된다. 피어-투-피어 네트워크뿐 아니라 웹상의 디지털 저장 서비스(digital storage web service), 이메일(via e-mail), 게시판(bulletin boards), 온라인 채팅 서비스(online chat services) 등

14) DeCss는 DVD 암호화 기반의 '콘텐츠 혼잡화 시스템(Contents Scramble System: CSS)'를 해독하는 기술이고, DivX는 DVD에 저장되어 있는 소스 파일을 압축하여 용량을 적게 하는 기술이다.

15) 개인이 가지고 있는 음악파일(MP3)들을 인터넷을 통해 안정적으로 공유할 수 있게 해주는 프로그램을 말한다. 1999년 노스이스턴대학교에 재학 중이던 대학생 패닝(Shawn Fanning)이 만들었다. CD음질의 음악파일을 무료로 다운로드할 수 있고, 오디오 파일을 쉽게 저장하고 전송할 수 있는 이점이 있다(네이버 백과사전).

16) 음악파일 교환 사이트인 냅스터(Napster)의 뒤를 이어 나온 것으로 1990년대 말 네덜란드인이 개발한 것으로 알려져 있다. 소프트웨어를 보급하는 셔먼네트워크(Sharman Networks)는 남태평양의 도서국가인 바누아투(Vanuatu)에 있고, 프로그램 관리는 오스트레일리아에서 이루어지고 있으며 컴퓨터 서버는 덴마크에 있다(네이버 백과사전).

을 활용한 “비영리 불법 복제(charitable pirate)”를 통하여도 불법 복제가 행하여진다. 피어-투-피어 네트워크에 비하면 그 이용도는 낮지만 이러한 대안들이 불법 복제된 영화를 배포하는 데에는 훨씬 더 용이하게 하는 방법이라고 할 수 있다. 왜냐하면 주로 이러한 대안들은 검색엔진을 활용하여 콘텐츠를 찾는 것이 아니라 개인과 개인이 바로 주고받을 수 있도록 하기 때문이다.

1) 피어-투-피어(Peer to Peer) 파일공유 네트워크

ARPANET과 USENET¹⁷⁾의 개발에 숨어 있는 개념들을 기초로 정의하자면, 피어-투-피어 파일공유 시스템은 “클라이언트와 서버의 역할을 모두 수행하는 다자간 상호교류 장비(multiple interactive devices acting both as clients and as servers)”의 결과물이다. 이러한 네트워크 중 가장 잘 알려진 것이 냅스터(Napster)이고 1,000만 명에 달하는 사용자들을 보유하고 있다. 그러나 아이러니하게도 냅스터는 진정한 의미의 피어-투-피어 네트워크라고 할 수 없고, 클라이언트-서버 네트워크의 요소들과 피어-투-피어 네트워크의 요소들이 결합된 하이브리드 네트워크라고 할 수 있다. 냅스터 사용자들은 각자가 네트워크에 접속한 다른 사람에게 저작권 있는 자료를 요구하기도 하고 또 이러한 자료를 제공하기도 한다는 점에서 상호 간에 피어(동료)가 된다. 자료가 사용자들 사이에서 전송되기 전에, 자료에 대한 요청내용이 냅스터가 소유하고 운영하는 중앙 서버에 의

17) ARPANET은 미국에서 군사적인 목적으로 최초 개발된 인터넷이고, USENET은 사용자 네트워크로서 전자게시판의 일종이다. 특정한 주제나 관심사에 대해 의견을 게시하거나 관련 분야에 대한 그림, 동영상, 실행파일, 데이터파일 등의 자료를 등록할 수 있는 전 세계적인 토론 시스템이다.

해서 접수되고, 이러한 요청자료는 컴퓨터에 저장하고 있는 다른 사용자에게 전달된다.

냅스터 이후에는, 피어-투-피어 네트워크 개발자들은 냅스터의 운명을 결정한 클라이언트-서버 요소들을 거의 사용하지 않는다. 최근에 가장 잘 알려진 피어-투-피어 네트워크는 독일의 컴퓨터 프로그래머인 니클라스 쟌스트롬(Niklas Zennstrom)과 야누스 프리스(Janus Friis)에 의하여 개발된 “FastTrack 네트워크(공유프로그램)”를 들 수 있다. FastTrack 네트워크는, 카자(Kazaa)와 모피어스(Morpheus)와 같은 P2P 서비스 프로그램으로, 클라이언트의 어플리케이션에 직접 접근이 가능하도록 되어 있는데, 냅스터에서처럼 몇몇 통합 서버 기능에 부분적으로 의존한다. 실제로 FastTrack 네트워크의 통합서버는 사용자 등록을 관리하고, 네트워크에 접근할 수 있도록 하고, 네트워크에 최근에 접속한 다른 사용자들에 대한 검색을 용이하게 해준다. 그러나 냅스터와 다른 점은 FastTrack 네트워크를 통한 자료 전송은 요청된 자료들을 주고받는 데 있어서 효과적으로 파일들을 정리하기 위하여, 사용자의 컴퓨터 기능에 전적으로 의존한다는 것이다. 일자정보를 기록하는 데 있어서도 이와 같은 통합 아키텍처와 함께 작동하는 시스템은 미국의 저작권법에서 규정한 책임을 면하게 했다. FastTrack 네트워크의 생존은 여전히 계속되는 것으로 보인다.

2) 비영리 불법 복제

존 요한슨(Jon Johansen)이 인터넷상에서 단순히 프로그램을 제공할 목적으로 그의 웹사이트에 DeCSS를 게시함으로써 많은 디지털 불법 복제들은 비용을 거의 들이지 않고도 그들의 영화파일에 다

른 사람들이 접근할 수 있게 되었다. 한 논평가에 따르면 그들은 불법 복제를 통하여 금전적인 이익을 얻고자 한 것이 아니었기 때문에 “비영리 불법 복제(charitable pirates)”로 묘사하고 있다. 그들을 비영리 불법 복제들을 온라인 세계에서 자선적 활동이라고 생각하고 있다. 비영리 불법 복제는 대학생들 사이에서 주로 나타난다. 그들은 교내 네트워크를 통하여 다른 사람들과 자료를 공유하려고, 자신의 영화파일에 다른 사람들이 접근할 수 있도록 하였다.

그러나 일부의 비영리 불법 복제들은 불법 복제된 영화파일에 대해 법적 책임이 발생할 수 있는 위험을 감수하면서, 웹사이트에 영화파일을 링크한다. 이것은 앞서 예를 든 대학 내의 네트워크에서 벗어나 인터넷에 접속한 사람이라면 누구나 다운로드 할 수 있도록 하는 것이다. 하지만 이러한 웹사이트는 드물고, 존재하더라도 그 위치를 찾아내는 것이 쉽지는 않다.

3) 게시판, 이메일 그리고 인스턴트 메세징 프로그램

디지털영화의 불법 복제가 행하여지는 또 다른 방법은 이메일, 게시판, 메신저 서비스를 통해서다. 이러한 웹 통신 기능들은 불법 복제를 한 영화들을 교환하거나 팔기를 원하는 자들이 그들과 유사한 관심을 가지고 있는 자들을 만날 수 있도록 하여, 디지털 불법 복제를 용이하게 만들었다. 예를 들어 조지 루카스(George Lucas) 감독의 영화 <스타워즈> 프랜차이즈의 한 팬이 프랜차이즈 또는 공상과학영화를 전적으로 다루는 게시판에서 영화의 등장인물들과 줄거리에 대하여 다른 사람들과 토론할 수 있다. 그런데 이 팬이 <스타워즈> 영화 필름의 DivX 복제본을 갖기를 원한다면 그는 오로지 게시판에 복제본의 교환이나 판매를 원한다는 내용의 메시지를 게시하

면 된다. 이러한 게시판에 일반적으로 방문하는 사용자들의 수와 DVD가 DivX를 통하여 손쉽게 변화된다는 점을 고려하여 볼 때, 이 팬은 곧 회신을 받을 수 있을 것이다. 계약이 성사되면 DivX 파일은 이메일에 첨부되어 또는 AOL 인스턴트 메신저와 같은 인스턴트 메세지 프로그램을 통하여 쉽게 전송될 수 있다. 이러한 은밀한 전송은 법집행 기관이 사실상 찾아내기가 어렵기 때문에 디지털 불법 복제들에게는 유용한 방법이라고 할 수 있다.

4. 영화산업에서의 불법 복제에 따른 산업 활성화 저해 요인 및 쟁점

1) 저해 요인

영화 산업 부가시장 활성화 방안 연구보고서¹⁸⁾에 의하면, 불법 복제, 다운로드 등의 영화산업 저해 요인 비율들이 1차 시장 업계(영화 제작사, 배급사, 극장, 홍보 마케팅 업체 등) 및 2차 시장 업계(DVD/VHS 유통업, 온라인 상영업체 등)에서 전반적으로 높게 나타났다. 특히, DVD/VHS 도매업계의 경우 ‘불법 다운로드’와 ‘불법 복제’를 활성화 원인으로 지목한 경우가 각각 4.86, 4.43점으로 높았으며, DVD/VHS 대여업계는 4.46점, 4.36점으로 나타났다. 이는 영화의 불법 이용에 따른 가장 큰 피해자가 DVD/VHS 도매 및 대여업계를 보여주는 것이라 할 수 있다. 흥미로운 점은 인터넷 상영관업계의 경우 ‘불법 다운로드’를 지목한 비율이 업계에서 가장 낮은 3.0점에 그쳤다는 점이라 할 수 있다. 반면, 인터넷 상영관이 비활성

18) 영화진흥위원회(2008. 2), 『영화 산업 부가시장 활성화 방안 연구』.

〈표 2-3〉 업종별 영화 산업 부가 시장 활성화 저해 요인

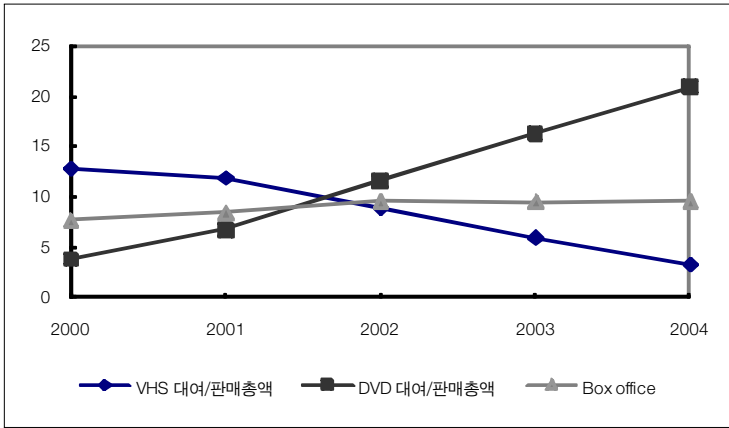
(평가기준 : 5점 척도)

| | 구분 | | 업종 | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------------|-------------|-------|-------|------|-------|------|-------|----------|-------|------------|-------------|-------------|------------|---------|
| | 전체 | 1차 시장 | 2차 시장 | 제작 | 투자/배급 | 수입 | 극장 상영 | 홍보 및 마케팅 | 제작 지원 | DVD/VHS 제작 | DVD/VHS 도매 | DVD/VHS 대여 | DVD/VHS 상영 | 인터넷 상영권 |
| | | | | | | | | | | 1.67 | 3.64 | 4.03 | 3.94 | 4.00 |
| 여러 매체의 난립 | 3.76 | 3.27 | 3.99 | 2.78 | 2.43 | 2.75 | 3.58 | 3.17 | 2.96 | 1.67 | 3.64 | 4.03 | 3.94 | 4.00 |
| 홀드백 혼란 (케이بل, 지상파, 위성방송, 하나TV) | 3.98 | 3.43 | 4.24 | 2.89 | 3.43 | 2.88 | 3.68 | 2.83 | 3.38 | 3.00 | 3.93 | 4.32 | 3.97 | 4.00 |
| 불법 다운로드/스트리밍 | 4.38 | 4.31 | 4.42 | 4.46 | 3.86 | 4.38 | 4.32 | 4.67 | 4.04 | 5.00 | 4.86 | 4.46 | 4.17 | 3.00 |
| 불법 복제 | 4.31 | 4.27 | 4.33 | 4.38 | 4.00 | 4.38 | 4.28 | 4.33 | 4.04 | 4.67 | 4.43 | 4.36 | 4.15 | 5.00 |
| 불합리한 계약관행 | 3.73 | 3.35 | 3.90 | 3.65 | 2.71 | 3.63 | 3.13 | 3.83 | 3.88 | 3.00 | 3.64 | 3.96 | 3.76 | 4.00 |
| 단기 이익에 초점을 맞춘 극장 위주의 수익 구조 | 3.83 | 3.62 | 3.92 | 4.19 | 3.29 | 3.88 | 3.20 | 4.67 | 4.35 | 4.00 | 3.62 | 3.98 | 3.75 | 4.00 |
| 부가시장 창출에 대한 진반점 무관심 | 3.90 | 3.60 | 4.04 | 3.68 | 3.00 | 3.63 | 3.54 | 4.00 | 3.73 | 3.00 | 3.93 | 4.12 | 3.78 | 5.00 |

출처 : 2005문화산업통계

〈그림 2-2〉 미국 비디오/DVD 부문의 매출추이

(단위: 10 억 달러)



출처 : 2005년 MPA Worldwide Market Research와 2005년 VSDA Annual Report에서 재구성.

화 원인으로 ‘불법 복제’를 지목한 비율은 5.0점으로 가장 높았다.

새로운 매체의 등장과 불법 복제가 확산되면서 가장 직접적인 영향을 겪고 있는 분야는 바로 비디오 시장이다. 최근 5년간 북미 시장을 비롯한 아시아, 유럽 등 대부분의 지역에서 VHS 비디오 대여 및 판매시장의 축소는 뚜렷하다. 일본의 경우, VHS 출하가 계속 감소하여 전체적으로 비율이 15%까지 감소하였다. DVD 시장은 3천억 엔대를 돌파하면서 DVD와 VHS의 비율이 2:1로 역전되고 있다.

미국, 일본 등의 선진 국가들은 VHS의 위축보다는 DVD의 도입에 따른 효과를 분석하고, 이를 바탕으로 시장 활용방안을 모색해 온 것으로 보인다. 미국의 메이저 영화사들과 그 밖의 MPAA 소속 영화사들은 영화의 사전제작 단계부터 DVD 소장가치 제고를 위한 서플먼트를 제작하는 등 치밀한 DVD 판매 확대 전략을 도입하였다. 이들 시장의 홈 엔터테인먼트 산업의 성장은 이러한 분석을 기반으로 하고 있는 것이다. DVD를 단순한 VHS의 대체재로 파악하

〈표 2-4〉 2007년, 2006년 일본 상반기 셀스루 DVD 월간 매출액 비교 (단위: 백만 엔)

| | 1월 | 2월 | 3월 | 4월 | 5월 | 5개월간 합계 |
|----------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|
| 2007년 | 16,978 | 14,340 | 20,459 | 14,525 | 15,075 | 81,377 |
| (전년 동기비) | 102.5% | 93.6% | 120.0% | 65.0% | 98.2% | 93.9% |
| 2006년 | 16,567 | 15,319 | 17,047 | 22,350 | 15,344 | 86,627 |

출처: 일본영상소프트협회 조사. 수치는 속보치를 기준으로 『The New Release DVD』 편집부에서 집계, 6월분은 미집계.

고, 대책 모색에 수동적이던 우리와는 사뭇 다른 양상이다.

또한 이들 국가의 경우 DVD 기기의 가격 인하를 통해 DVD 타이틀의 대여 및 판매의 전제조건이 되고 있는 DVD 보급대수를 늘리는 전략을 도입하고 있다. 프랑스의 경우도 DVD 가격의 하락과 기능 향상을 통해 DVD 대중화에 노력하고 있다. 독일의 경우도 마찬가지이다. 독일 GfK(Growth from Knowledge; 시장조사 전문업체)의 조사결과에 의하면 DVD 영화 시청자 중 20세에서 39세의 소비자들은 집에서 영화를 완벽하게 즐길 수 있는 장비를 갖추고 있는 것으로 나타났다. 특히 60% 정도는 DVD 플레이어를 텔레비전에 연결하여 보는 방식을 취하고 있으며, 21% 이상은 가격이 높은 홈키노시스템(Home Kino System)을 구비하고 있는 것으로 보고되고 있다. 즉, 선진국의 경우 기존 VHS 시장을 DVD로 흡수하기 위한 전략이 사업자와 정책적인 차원에서 적극적으로 도모되었고, 특히 DVD 기기의 가격 하락은 이러한 전략에 긍정적인 영향을 주었음을 알 수 있다.

최근까지도 미국과 일본 등 각국은 DVD가 지닌 기술적 한계를 극복함으로써 비디오 시장을 유지, 확장하기 위해 노력하고 있다. 특히 미국에서 DVD는 영화산업을 활성화한 주된 요인으로 주목되

며, 최근 DVD 대여와 판매실적 증가는 이러한 예측들을 뒷받침해 주고 있다. 따라서 DVD가 지닌 과제, 즉, 기술표준화 및 불법 복제 방지를 해결하기 위해 노력하고 있다.

2) 불법 복제 근절 방안

영화 산업 부가시장 활성화 방안 연구보고서에 의하면 불법 다운로드를 근절하기 위해서 필요한 지원책에 대해 질문한 결과, ‘기술보호장치(DRM)’와 같이 기술적인 지원이 우선되어야 한다는 의견이 높았다(5점 평균 4.23점). 그 다음으로는 ‘웹하드/P2P 업체에 대한 법적 대응’과 같은 정책적 지원이 필요하다는 의견이 높았으며(평균 4.15점), ‘불법 다운로드 적발 시 개인별 벌금 부과’와 같은 의견 역시 상대적으로 높게 응답되었다(평균 4.05점).

‘기술보호장치(DRM)’의 우선 지원에 대한 의견은 업종에 따른 차이를 보이지 않았으나, ‘웹하드/P2P 업체에 대한 법적 대응’이나 ‘불법 다운로드 적발 시 개인별 벌금 부과’와 같은 강경한 정책에 대한 요구는 2차 시장에서 더 높게 나타났다. 1차 시장의 경우 ‘저작권 교육 및 대국민 저작권 홍보’와 같은 간접 교육이 필요하다는 의견이 더 높았다.

영화 산업 부가시장 활성화 방안 연구보고서에 의하면, 영화 제작사, 배급사, 극장, 홍보 마케팅 업체, DVD/VHS 유통업, 온라인 상영업체 등 영화 관련 업계는 국내 영화산업에 대한 회의적인 전망을 공유하고 있었다. 특히 부가시장 관련 업계의 회의적인 시각은 보다 심각한 것으로 나타났다. 부가시장 내 경쟁 심화에도 불구하고 1차 상영관에 관객이 집중됨에 따라 상대적인 박탈감이 더욱 커진 것으로 보이며, 이러한 인식은 다시 전반적인 영화 업계의 회의적인 인

(평가기준 : 5점 척도)

(표 2-5) 업종별 불법 다운로드 근절책

| | 전체 | 구분 | | 업종 | | | | | | | | | | |
|----------------------|------|-------|-------|------|-------|------|-------|----------|-------|------------|------------|------------|------------|---------|
| | | 1차 시장 | 2차 시장 | 제작 | 투자/배급 | 수입 | 극장 상영 | 홍보 및 마케팅 | 제작 지원 | DVD/VHS 제작 | DVD/VHS 도매 | DVD/VHS 대여 | DVD/VHS 상영 | 인터넷 상영권 |
| 신고 포상제 | 3.79 | 3.48 | 3.92 | 3.56 | 3.83 | 3.75 | 3.58 | 3.33 | 2.89 | 3.67 | 3.64 | 3.93 | 4.06 | 2.00 |
| 저작권 교육 및 대국민 저작권 홍보 | 4.05 | 4.01 | 4.07 | 4.03 | 4.00 | 3.63 | 4.04 | 4.00 | 3.96 | 4.33 | 3.86 | 4.09 | 4.04 | 1.00 |
| 원하드/P2P 업체에 대한 법적 대응 | 4.15 | 4.02 | 4.20 | 4.08 | 3.83 | 3.75 | 4.06 | 4.17 | 3.85 | 4.67 | 4.29 | 4.20 | 4.17 | 5.00 |
| 적법 시 개인별 벌금 부과 | 4.02 | 3.73 | 4.16 | 3.78 | 3.83 | 3.75 | 3.85 | 4.20 | 3.04 | 4.67 | 4.00 | 4.18 | 4.08 | 5.00 |
| 기술 보호 장치 (DRM) | 4.23 | 4.28 | 4.21 | 4.36 | 4.17 | 4.13 | 4.28 | 4.67 | 4.19 | 4.67 | 4.29 | 4.22 | 4.21 | 5.00 |

출처 : 영화 산업 부가시장 활성화 방안 연구, 영화진흥위원회(2008)

식으로 전이, 확산되고 있는 것으로 판단된다.

이 같은 회의적인 태도는 부가시장에 대한 투자나 전망에서도 그대로 연결되어 나타난다. 차세대 DVD인 블루레이 사업을 준비하는 업체는 소수에 그치는 것으로 나타났다. 비디오나 DVD 시장의 경우 시장성에 대한 예측뿐만 아니라, 여러 가지 지표를 통해서 난관에 직면하고 있음이 그대로 나타나고 있다. 2006년 VHS 제작편수가 DVD 제작편수의 1/5에 그쳐 하향산업임을 반증하고 있으며, DVD도 판매보다는 대여에 집중되어 있어 새로운 시장을 창출보다는 비디오를 단기적으로 대체하고 있다고 판단된다. DVD가 주로 소비되는 장소는 대여업체가 아닌 상영업체이지만, 이 부분의 수요가 어느 정도나 증가할 수 있을지에 대해서도 낙관하기 어렵다. 더욱이 비디오나 DVD 기기 판매수치가 현재 담보상태에 이르고 있기 때문에 당분간 이 시장의 성장을 기대하기는 어려울 것으로 판단된다.

영화 시장을 활성화할 수 있는 방안 중 영화 관련 업체가 가장 강력하게 요구하고 있는 것은 바로 불법 복제나 다운로드에 대한 규제라 할 수 있다. 1차 시장에서 영화 콘텐츠의 합법적 이용에 대한 교육이나 홍보, 지원을 중요하게 언급한 것과는 달리, 2차 시장 종사자들은 보다 강력한 단속이나 규제를 요구하고 있는 것으로 나타났다. 이는 현재 문제가 되고 있는 불법 복제, 홀드백 단속 등으로 인하여 가장 직접적인 피해를 겪고 있는 대상이기 때문이라 판단된다.

특히 블루레이뿐만 아니라, 유통매장 개설이나 DVD 제작 지원, 구매 지원 등의 방안에 대해 상대적으로 낮은 우선순위를 부여한 점은 흥미롭다. 이는 영화산업 및 부가시장의 침체는 하드웨어 부족이나 새로운 유통 시스템의 부재 때문이 아니며, 이의 해소를 통해서 문제가 해결될 수 없다는 것을 의미한다. 영화산업 및 부가시장의 활성화는 불법 복제의 문제가 해결되지 않는 한 부가시장의 문제와

영화산업의 문제는 개선될 수 없음을 알 수 있다.

동 연구보고서에 의하면, 조사에 응한 영화 종사자들은 불법 복제나 다운로드에 대한 강력한 제제조치를 요구하고 있으며, 홀드백에 대해서도 기준안 마련을 통해 질서가 유지되어야 한다는 의견이 높았다.

III

디지털 환경에서의 국내외 저작권법

1. 영상저작물의 권리관계 · 권리처리 일반

1) 영상저작물의 개념 및 보호

‘영상저작물’이라는 용어는 국가마다 달리 사용되고 있는데, 미국과 프랑스에서는 ‘시청각저작물’이라고 표현하고, 독일과 베른협약¹⁾에서는 ‘영상(영화)저작물’이라고 하며, 일본에서는 ‘영화저작물’이라고 한다. 일본의 경우에는 영화저작물이란 영화의 효과에 유사한

1) 베른협약 제2조 제1항(Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works Article 2 (1)) ‘문학·예술 저작물’이란 표현은 그 표현의 형태나 방식이 어떠하든 간에 서적, 소책자 및 기타 문서, 강의·강연·설교 및 기타 같은 성격의 저작물, 연극 또는 악극 저작물, 무용저작물과 무언극, 가사가 있거나 또는 없는 작곡, **영화와 유사한 과정에 의하여 표현된 저작물을 포함하는 영상저작물(cinematographic works to which are assimilated works expressed by a process analogous to cinematography)**, 소묘·회화·건축·조각·판화 및 석판화, 사진과 유사한 과정에 의하여 표현된 저작물을 포함하는 사진저작물, 응용미술저작물, 도해·지도·설계도·스케치 및 지리학·지형학·건축학 또는 과학에 관한 3차원 저작물과 같은 문학·학술 및 예술의 범위에 속하는 모든 제작물을 포함한다.

시각적 또는 시청각적 효과를 발생시키는 방법으로 표현되고 또한 물건에 고정되어 있는 저작물을 포함한 것으로 한다.²⁾ 미국의 저작권법에서는 “시청각 저작물(audiovisual works)”이란 저작물이 수록되어 있는 필름이나 테이프와 같은 구체적으로 표현되는 물(物)과 무관하게 본질적으로 영사기(projector), 확대투사기(viewer) 또는 전자장치와 같은 기계 혹은 장치의 사용에 의하여 보여 지도록 하는 일련의 관련 영상(image)으로 구성된 저작물이다’고 정의하고 있고, 이 개념의 하위개념으로 ‘영화(motion pictures)란 연속적으로 보게 되면 움직이는 모습을 나타내주는 일련의 영상과 소리를 수반하는 시청각 저작물이다’라고 한다.³⁾

우리나라 저작권법에서는 통상 영상저작물이란 연속적인 영상이 수록된 그 영상을 기계 또는 전자장치에 의하여 재생하여 볼 수 있거나 보고 들을 수 있는 것을 말한다.⁴⁾ 영상저작물은 저작권법 제4조⁵⁾에서 열거하고 있는 독립된 저작물로 보호되는 동시에 기존 저작물의 2차적인 창작물에 해당되어 2차적 저작물로도 보호된다.⁶⁾ 영상 저작물의 종류로는 영화, 만화영화, TV프로그램, 컴퓨터 게임, 영화의 효과를 가지는 광고 등과 같이 시각적으로 볼 수 있는 연속적인 영상이 모두 해당된다. 영화는 이런 영상저작물의 하나다.

2) 일본의 저작권법 제2조 제3항.

3) 미국의 저작권법 17 U.S.C. §101.

4) 저작권법 제2조 제13호.

5) 저작권법 제4조(저작물의 예시 등) ① 이 법에서 말하는 저작물을 예시하면 다음과 같다. 1. 소설·시·논문·강연·연설·각본 그 밖의 어문저작물 2. 음악저작물 3. 연극 및 무용·무연극 그 밖의 연극저작물 4. 회화·서예·조각·판화·공예·응용미술저작물 그 밖의 미술저작물 5. 건축물·건축을 위한 모형 및 설계도서 그 밖의 건축저작물 6. 사진저작물(이와 유사한 방법으로 제작된 것을 포함한다) 7. **영상저작물** 8. 지도·도표·설계도·약도·모형 그 밖의 도형저작물 9. 컴퓨터프로그램 저작물

6) 저작권법 제5조 제1항.

영상저작물의 고정요건의 존재에 대한 문제제기들이 많이 있으나 국내법의 경우 일본이나 미국의 저작권법과 달리 고정요건을 명문으로 규정하고 있지 않아 현재 ‘재생’이라는 단어를 폭넓게 해석하는 경우가 일반적이다. 한편 디지털 기술의 발전과 정보통신 기술의 발전 등으로 급격하게 변한 미디어 환경은 특히 저작권, 지적소유권과 관련한 많은 문제를 야기한다. 저작권법의 목적은 저작자 등의 권리를 보호함으로써 문화 발전에 기여한다는 것인데, 전술한 디지털 환경의 변화에서 영상저작물과 저작자, 저작재산권을 둘러싼 문제는 다음과 같다.

수많은 저작물에 용이하게 접근할 수 있는 멀티미디어의 특성으로 인해 영상저작물의 대량 이용과 재이용이 용이하지만 사용할 때마다 해당 권리자에게 허락을 받는 것은 현실적으로 어렵다. 또한 영상저작물의 경우 소설이나 음악처럼 한 두 사람의 저작자가 있는 것이 아니라, 시나리오작가, 음악 작곡가, 감독, 영상제작자 및 투자(배급)자 등 다양한 저작자들이 있어 이들에게 이용 허락을 받기는 어려운 문제가 있다. 이와 같은 문제를 해결하기 위해 영상저작물에 대한 특례 규정을 두어 복잡한 미디어 환경과 다수의 저작(권)자의 존재로 인한 이용의 불편을 해소하고자 하고 있다.

2) 영상저작물의 특징과 저작권 제도의 관계

인터넷과 정보시스템의 발달은 콘텐츠의 이용 및 유통 등에 엄청난 변화를 초래하고 있고 관련 산업의 급성장을 가져오고 있다.⁷⁾ 특

7) 유럽에 있어서도 영상시장은 지난 10년간 급격히 팽창하여 왔고 장차에도 계속하여 발달할 것으로 예상되며, 유럽의 영화산업도 지난 20년간 가장 많은 수의 영화를 제작하여 왔고 이 분야에서 투자도 증가하고 있다(Pascal Kamina, Film Copyright, in

히 영상저작물은 이용 및 유통에 있어서 엄청난 변화를 경험하고 있는데, 이와 같은 변화는 영상저작물의 보호와 관련된 저작권법에도 중대한 영향을 미치고 있다(우리나라의 경우 영상저작물의 이용 및 유통은 ‘영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률’, ‘영상진흥기본법’ 및 ‘문화산업진흥기본법’ 등에 의하여 규율된다). 따라서 영상저작물은 일반저작물처럼 저작권법상의 보호요건을 갖추어야 하고 그 침해 시에 일반저작물과 동일한 원리에 의하여 보호를 받는다. 그렇지만 영상저작물은 일반저작물과 달리 하나의 저작물로 이루어져 있는 것이 아니라 다양한 저작물의 복합물이고 다수인의 공동 작업으로 창작되는 새로운 창작물에 해당된다. 이렇다 보니 영상저작물은 일반저작물과 구별되는 여러 특성이 있으며 다음과 같은 문제가 발생한다.

첫째, 영상저작물의 제작에는 많은 개별저작물이 이용된다. 예컨대, 스토리가 되는 시나리오의 원작, 음향의 기초가 되는 음악저작물, 배경이 되는 미술저작물 등이 이용되므로 이들 저작물의 저작자로부터 어떠한 내용의 이용 허락을 받아야 하는가? 그리고 창작된 영상저작물은 저작권법상의 독립된 저작물로 인정할 수 있는가가 문제된다.

둘째, 영상저작물의 제작과정에는 개별저작물의 저작자들 외에도 배우, 음향·무대장치·조명·녹음·의상·촬영·편집 등의 전문가와 감독·연출자 및 영상제작자 등의 공동노력이 필요하다. 따라서 영상저작물은 종합저작물이자 공동저작물에 해당되므로 영상저작물의 저작권이 누구에게 귀속되는가가 문제된다.

the European Union, Cambridge Press, 2002 p.1).

셋째, 영상저작물의 제작에 기여한 많은 이해관계인들은 영상저작물에 대하여 어떠한 권리를 갖는가가 문제된다.

이상과 같은 문제와 관련된 사항은 저작권법의 규율내용과도 직접적으로 관련되어 있고 근본적으로 당사자가 계약을 통하여 정하여야 할 사항에 해당된다. 그러므로 당사자가 계약으로 정하지 아니하였거나 또는 불분명한 경우에 일반저작물과 구별되는 영상저작물의 특수성을 반영한 계약의 보충 내지는 보완이 문제된다. 이와 관련하여 저작권법은 영상저작물의 제작에 참여하는 자 사이의 계약에 대하여 별개의 장(제3장 영상저작물에 관한 특례)을 두고 있다.⁸⁾

영상저작물의 제작과정에 참여하는 다양한 이해관계자의 권리관계에 대하여 충분한 배려를 하고 있는지 그리고 영상저작물의 제작과정에서 체결하는 계약의 해석에 대한 적절한 배려를 하고 있는지가 검토되어야 할 것이다.

3) 영상저작물의 권리 귀속 문제

영상저작물은 완성에 이르기까지 다수의 저작자들이 참여 또는 기여를 필요로 하는 저작물이다. 먼저 제작과정에 있어서는 다수의 창작자(감독, 편집, 촬영, 음향 등)의 기여가 필요하다는 점에서 흔히 ‘공동저작물’⁹⁾로서 설명된다. 또한 영상저작물은 음악, 미술, 각

8) 유럽에서도 영상산업과 관련기술의 급성장에 불구하고 영상산업 분야에서 입법 활동은 정지 내지는 이례적이었고, 회원국 차원에서는 주로 새로운 영상저작물에 관련하여 실연자와 제작자에 대한 보호를 강화하기 위한 저작권법의 개정에 머물렀다 (Pascal Kamina, op. cit., p.2).

9) 공동저작물이란 2인 이상이 공동으로 창작한 저작물로서 각자의 이바지한 부분을 분

본 등의 '1차 저작물'을 이용한다는 점에서 '2차적 저작물'의 성격을 갖기도 한다. 한편 영상저작물에 이용되는 각본, 시나리오, 음악 등의 원저작물의 저작자를 이른바 고전적 저작자라고 하고 영화저작물 자체의 형성에 창작적으로 기여하는 영화, 촬영, 미술 감독 등을 근대적 저작자라고 칭한다. 이들 중에서 누구를 어떤 조건 하에 저작자로 볼 것인지 저작권법상 문제가 된다. 특히, 영상저작물을 제작, 기획하고 일정한 경우에 자금의 공급에 책임을 지는 자, 즉 '제작자'(영화회사 등)가 존재하게 되는데 이 경우 제작자를 저작권법상 어떻게 처리할 것인가의 문제는 더욱 복잡하다. 이와 같이 영상저작물은 다수가 참여하거나 기여하여 만들어지는 종합예술로서의 성격을 가지기 때문에 누가 저작자(= 창작자)이고 누구에게 권리를 귀속시킬 것인지를 정하는 것은 그리 쉬운 문제가 아니다.¹⁰⁾

영상저작물에 있어서 저작자의 결정 내지 권리귀속의 문제는 저작물의 이용 내지 유통과 밀접한 관련을 가진다. 저작권법상 저작물을 이용하고자 하는 경우에는 저작물의 저작권자로부터 이용의 허락을 받든지 권리를 양도받아야 하기 때문이다. 만약 하나의 저작물에 다수의 저작자나 저작권자가 관여되어 있다면 그 관련된 모든 저작권자로부터 이용의 허락을 받아야 할 것이다. 하지만 관련된 모든 저작권자로부터 허락을 받아야 한다면, 그 영상저작물을 원활하게 이용할 수 없게 될 것이며 그 결과 영장저작물의 제작자뿐만 아니라, 관련된 저작권자들의 이익에도 손해를 끼칠 우려가 있다. 한편, 이용할 때마다 모든 저작권자들로부터 허락을 받아야 한다면, 저작물의 이용이 방해될 것이고 결국 저작권법의 목적인 '문화 및

리하여 이용할 수 없는 것을 말한다(저작권법 제2조 제21호).

10) 김경숙, 영상저작물의 권리귀속 문제에 관한 일 고찰(한국 저작권법의 비교법적 위치), 『창작과 권리』, 제51호, 2008.6, 세창출판사, 35~37쪽.

관련 산업의 향상발전'(저작권법 제1조)에 위배되는 결과가 될 가능성이 있다.

영상저작물의 원활한 유통을 위하여 영상저작물의 저작권자를 누구로 할 것인가에 대한 문제를 해결하기 위한 국제적인 차원에서 노력은 베른협약 체제하에서 시작되었다. 즉, 동 협약의 스톡홀름개정(1967년) 때 영화저작물의 원활한 유통을 위하여 '영화의 저작물의 저작권자의 권리'에 관한 규정(§14의2)¹¹⁾을 새롭게 규정한 것이다. 베른협약 제14조의2 제2항에는 영상저작물의 저작권자를 누구로 할 것인가의 문제에 대하여는 국내법에 위임하고 있으나, 그

11) 베른협약 제14조 2

- (1) 각색되거나 복제된 저작물에 대한 저작권에 영향을 미치지 아니하고, 영상저작물은 원저작물로서 보호된다. 영상저작물의 저작권자는 전 조에서 언급한 권리를 포함하는, 원저작물의 저작자와 같은 권리를 향유한다.
- (2) (가) 영상저작물의 저작권자의 결정은 보호가 주장되는 국가의 입법에 맡긴다.
 - (나) 다만, 입법으로 영상저작물의 제작에 기여한 저작자를 그 저작물의 저작권자 중에 포함시키는 국가에 있어서, 그러한 저작자는 그러한 기여를 할 것을 약정한 경우에, 다른 규정이나 특별한 규정이 없는 한, 그 저작물을 복제·배포 또는 공개 실연하거나 유선에 의하여 공중에 전달하거나, 방송하거나 또는 기타 다른 방법으로 공중에 전달하거나, 또는 그 본문을 자막에 넣거나 더빙하는 것에 이의를 제기할 수 없다.
 - (다) 위에 언급한 약정의 형태가 (나)의 적용상 서면 합의로 하는지 또는 같은 효과를 가지는 문서로 하는지에 관한 문제는 영상저작물의 제작자가 주사무소나 상거소를 가지는 국가의 입법에 맡긴다. 다만, 위의 약정을 서면 합의로 하는지 또는 같은 효과를 가지는 문서로 하는지를 정하는 것은 보호가 주장되는 동맹국의 입법에 맡긴다. 입법으로 그와 같이 정한 국가는 사무국장에게 선언서로 통고하고, 사무국장은 이를 다른 모든 동맹국에 즉각 전달한다.
 - (라) '다른 규정이나 특별한 규정'이란 위 약정에 관련되는 제한적인 조건을 의미한다.
- (3) 국내법으로 다르게 정하지 아니하는 한, 제2항 (나)의 규정은 영상저작물의 제작을 위하여 창작된 각본, 대사 및 음악저작물의 저작자 또는 영상저작물의 주감독에게 적용되지 아니한다. 다만, 입법으로 그러한 감독에게 제2항 (나)의 적용에 관한 규칙을 두지 아니한 동맹국은 사무국장에게 선언서로 통고하고, 사무국장은 이를 다른 동맹국에 즉각 전달한다.

〈표 3-1〉 유럽 미국에 있어서 저작권법의 규정 비교

| | 미국 | 영국 | 프랑스 | 독일 |
|--------------------|---|---|--|-------|
| 저작권의 귀속 (영화/영상) | 감독 등의 주요 관계자가 저작자가 되지만, 많게는 계약에 의하여 직무저작으로서 다루어져 제작자가 최초의 저작자가 된다.(저작권의 원시적 취득) | 영화의 작성에 필요한 준비를 마련한 사람(제작자가 해당되는 경우가 대부분)이 저작자가 된다. 또한, 감독에게는 저작자 인격권과 동등한 권리가 인정된다.(저작권 원시취득) | 영화 제작에 실제로 관련한 자(감독 등의 메인 스태프)가 저작자가 되지만, 저작권법에 의해 제작자에게 배타적 이용권이 인정된다.(저작권의 승계적 취득) | |
| 저작자 인격권 | 명문규정은 없지만, 법제도 전반에서 인격권을 보호 | | 규정 있음 | |
| 직무저작의 규정 | | 규정 있음 | | 규정 없음 |
| 실연가의 권리 (경제권) | 보호규정 없음(규정은 생음악 실연의 고정물에 한정) | 보호규정 있음 • 시청각적으로 고정된 실연 : 실연가의 동의 유무와 관련 없이 시청각적 고정물에 로마 조약 이상의 폭넓은 배타적 권리를 주고 있다.(컷 오프 규정 없음) | | |
| 실연가의 권리 (인격권) | | 규정 없음 | | 규정 있음 |

영상저작물에 저작권자는 유통을 위한 일정한 권리를 행사할 수 있음을 명시하고 있다.

저작권법상의 규정은 미국과 대륙 제국(프랑스, 독일)으로 크게 차이가 난다. 영국은 일반적으로 미국과 같은 법체계를 가지는 나라지만, 저작자 인격권이나 실연가의 권리(경제적 권리) 등에 관해서는 미국과 달리 대륙법계의 법률과 동일하게 규정하고 있다(〈표 2-6〉 참조).

영화의 저작물에 관해서는, 미국과 영국에 있어서는 제작자에게 저작권이 귀속하는(저작권의 원시적 취득) 규정이지만, 프랑스, 독

일에서는 어디까지나 실제로 영화를 창작한 사람이 저작자이며 그 저작권이 제작자에게 이전된다(저작권의 승계적 취득).

4) 영상저작물의 제작 및 이용에 관한 권리관계 문제

영상저작물은 다수의 협력자 내지 참여자가 관련되어 있기 때문에 영상제작자가 영상저작물을 제작하여 유통시키는 과정에는 복잡한 권리관계·권리처리의 문제가 내재하게 마련이다. 특히 영상저작물의 저작자를 어떤 조건 하에 누구로 결정할 것인가의 문제 내지 저작권자에의 권리귀속 문제를 어떻게 해결할 것인지는 대단히 어려운 입법 정책상의 문제다. 따라서 이러한 문제를 각국의 법제가 어떻게 해결하고 있는가를 비교법적으로 고찰하는 것이 필요하다.

영상저작물의 제작 및 이용에 관한 권리관계·권리처리의 문제는 크게 네 가지 경우로 나누어서 파악할 수 있을 것이다.¹²⁾

첫째, 소설·음악 등의 1차 저작물(원 저작물, preexisting works)을 이용하여 영화 등의 영상저작물(2차적 저작물)을 제작할 경우에 1차 저작물의 저작자와의 권리관계이다. 영상제작자가 처음부터 해당 영상저작물과는 관계가 없이 창작된 소설이나 음악 등을 영상저작물의 제작에 이용할 때에는 소설 등의 원저작자로부터 이용허락을 받아야 한다.

이 점과 관련해서, 베른협약은 영상물 제작을 위한 각색과 복제 및 그와 같이 각색되거나 복제된 저작물의 배포·상영 등에 대한 배타적 권리를 원저작자에게 인정하고 있다(영상화권, 상영권).¹³⁾ 비

12) 이하 내용은, 김경숙, 전계논문, 38~41쪽 참조.

13) 베른협약 제14조

교법적으로 볼 때, 일본에서는 저작권법 제27조¹⁴⁾에서 번안권에 관해서 규정하고 있지만, 미국에서는 영상화권 내지 각색권에 대해서는 규정이 없다. 어떤 법제도를 취하든 원 저작물을 이용해서 영상물을 제작할 때는 각색 또는 영상화에 관한 사항 외에 상영 등 이용에 관한 사항에 관해서는 계약에 의해 그 권리처리의 문제를 해결하는 것이 보통이다.

하지만, 계약의 내용이 분명하지 않거나 합의가 없을 때는 분쟁이 일어날 수도 있다. 그래서 저작권법 제99조 제1항에서는 저작재산권자가 저작물의 영상화를 허락한 경우에 특약이 없을 때에는 영상 저작물의 이용에 관한 권리¹⁵⁾를 포함하여 허락한 것으로 추정하고 있다.

둘째, 제작 단계에서 창작적 기여자(creative contributors)들의 권리구속이 문제된다. 여기서는 창작적 기여자들 중 누가 저작자가 될 것인지의 문제(공동저작물인가 단독저작물인가의 문제, 영상제작자가 저작자가 될 수 있는지의 문제)와 완성된 영상물의 이용에

-
- (1) 문학·예술 저작물의 저작자는 다음을 허락할 배타적 권리를 가진다. (i) 이 저작물의 영상적 각색과 복제 및 그와 같이 각색되거나 복제된 저작물의 배포, (ii) 그와 같이 각색되거나 복제된 저작물의 공개 실연 및 유선에 의한 공중예의 전달
 - (2) 문학·예술 저작물로부터 파생된 영상제작물을 기타 다른 예술적 형태로 각색하는 것은 영상 제작물의 저작자가 허락하는 것에 영향을 미치지 아니하고, 원 저작물의 저작자의 허락을 받아야 한다.

- 14) 일본 저작권법 제27조(번역권, 번안권 등) 저작자는 그 저작물을 번역, 편곡, 또는 변형하거나 각색, 영화화, 기타 번안할 권리를 갖는다.
- 15) 1. 영상저작물을 제작하기 위하여 저작물을 각색하는 것
 2. 공개상영을 목적으로 한 영상저작물을 공개 상영하는 것
 3. 방송을 목적으로 한 영상저작물을 방송하는 것
 4. 전송을 목적으로 한 영상저작물을 전송하는 것
 5. 영상저작물을 그 본래의 목적으로 복제·배포하는 것
 6. 영상저작물의 번역물을 그 영상저작물과 같은 방법으로 이용하는 것

관한 권리는 누구에게 귀속하는지에 대한 문제(영상제작자가 저작자가 될 수 없는 법제에 있어서 영상제작자에게 저작물의 이용에 관한 권리를 귀속시킬 수 있는지의 문제)가 특히 논의의 핵심이 된다.

이러한 문제들에 관하여 각국의 입법례는 크게 두 가지로 유형화할 수 있는데, 영화제작에 창작적으로 참여한 자들(감독, 편집, 촬영, 음향 등)을 공동저작자로 보는 법제(한국, 일본, 독일, 프랑스)와 영화저작물의 형성에 대한 창작적 기여를 따지지 않고 제작자를 저작자로 간주 또는 의제하고 있는 법제(미국, 영국¹⁶⁾)로 나눌 수 있다. 공동저작자로 보는 법제에서는 대체로 영상제작자는 저작자가 아니지만, 영상저작물에 대한 이용권은 영상제작자가 보유할 수 있음을 명문으로 인정하고 있다. 영상제작자의 이용권을 보장하는 방법에는 두 가지가 있다.

가. 독일이나 프랑스 저작권법에 있어서와 같이, 계약에 의한 이용권의 이전을 전제로 특약이 없는 경우에는 영상제작자에게 영상저작물의 이용권이 귀속됨을 인정하는 법제(‘임의규정주의’)

나. 일본의 저작권법에 있어서와 같이, 영상저작물에 대한 저작권(저작재산권)을 영상제작자에게 법정 귀속시키는 법제(‘법정 귀속주의’ 또는 ‘법정양도주의’)

한국의 경우는 초기에는 후자의 방법(법정양도주의)을 명문화하였으나(1986년 개정), 최근에 전자의 방법(임의규정주의)에 접근한 법 개정을 완료하였다(2003년 개정). 한편 미국이나 영국과 같이 영

16) 영국 저작권법 제9조 및 제10조 참조.

상제작자를 영상저작물의 저작자로 인정하는 법제에서는 영상제작자에게 별도의 이용권 귀속 문제는 발생하지 않는다(저작자=저작권자).

셋째, 배우나 가수 등의 실연가의 권리를 어떻게 처리할 것인지 문제된다. 영상저작물에는 배우 등의 실연을 필요로 하는 경우가 많기 때문에 영상물을 이용할 때마다 일일이 실연가의 허락을 받아야 한다면, 영상물의 이용이 원활하게 이루어지지 않을 것이다. 이를 논의하기 위해서 WIPO의 ‘영상물의 실연의 보호에 관한 외교회의’¹⁷⁾가 1996년에 개최되었다. 이후 2000년 12월에는 120개국 이상의 국가가 참가해서 열린 마지막 외교회의에서는 제안된 실질규정 20조문 중 19조문에 관해서 잠정합의가 있었다. 그러나 제작자가 영상물을 용이하게 이용하기 위해 실연가의 권리를 어떻게 제작자에게 이전할지에 대해서는 합의가 이루어지지 않아, 그 결과 조약이 채택되지 못했다.¹⁸⁾

넷째, 영상저작물에 참여한 창작적 기여자들의 저작인격권의 문제이다. 앞선 세 가지 경우는 영상저작물에 관한 권리자들의 저작재산권(이용권)을 영상제작자에게 양도 또는 이전함에 있어서 이를 간소화하기 위한 입법적 조치에 관한 것이라는 점이다. 이에 반해 저

17) Basic Proposal for the Substantive Provisions of an Instrument on the Protection of Audiovisual Performances to be Considered by the Diplomatic Conference, World Intellectual Prop. Org. Diplomatic Conference on the Prot. of Audiovisual Performances, U.N. Doc. IAVP/DC/3, at 2
http://www.wipo.int/documents/en/document/iavp/pdf/iavp_dc3.pdf.

18) Bernard, Adler, “The Proposed New WIPO Treaty for Increased Protection for Audiovisual Performers: Its Provisions and Its Domestic and International Implications,” 12 Fordham Intell. Prop. Media & Ent. L.J. 1089, at 1092.

작인격권은 저작자의 인격에 관련되는 권리라는 점에서 저작재산권과는 다른 측면에서의 접근이 필요하다. 저작인격권에 대해서 베른 협약은 저작자가 저작재산권이 (계약 또는 법률의 규정에 의해) 이전된 후에도 이것과는 별도로 저작물의 저작자임을 주장할 수 있는 권리(성명표시권)와 저작물의 왜곡·절단·기타 변경 또는 기타 훼손행위에 대하여 이의를 제기할 권리(동일성유지권)를 가짐을 규정하고 있다.¹⁹⁾ 한국 저작권법도 베른협약의 저작인격권 규정을 도입하여 저작자에게 저작인격권을 인정하고 있다(저작권법 제11조 내지 제15조).

2. 저작권 보호와 저작물 이용사이의 상호 충돌

저작권법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용이라는 두 가지 목적을 가지고 있다. 그러나 이들 목적 사이에는 상호 모순되는 측면이 있다. 따라서 어느 한쪽에 치우치지 않고 균형을 이루는 것이 중요하다. 저작권 제도의 이러한 속성은 저작권을 저작권자의 온전한 권리로 남겨 두지 않고 여러 가지 제한을 가하고 있는데, 저작재산권의 제한, 보호되지 못하는 저작물, 법정허락 및 보호 기간 등이 그것이다.

현대의 디지털 기술 및 정보통신 네트워크의 발달은 기존 저작권 제도로 해결할 수 없는 수많은 문제를 발생시키며 이로 인해 저작권

19) 베른협약 제6조의 2 (1) 저작자의 재산권과 독립하여, 그리고 이 권리의 양도 후에도, 저작자는 저작물의 저작자라고 주장할 권리 및 이 저작물과 관련하여 그의 명예나 명성을 해치는 왜곡·절단·기타 변경 또는 기타 훼손행위에 대하여 이의를 제기할 권리를 가진다.

의 개념과 제도도 그에 대응하여 변화하고 있다. 근본적으로 기존 저작권제도가 근거하고 있는 창작자에 대한 보호논리 및 배타적 권리 부여라는 개념에 상치되는 정보 공유의 현상 속에서 저작권의 침해가 빈번하게 발생되고 있다.

저작물의 창작과 유통 양쪽에서 모두 빚어지는 혁신적 변화에서 나타나는 이러한 디지털 딜레마는 기존 저작권체계에는 위협이 되는 것이며 저작권의 개념과 제도는 바야흐로 변환기에 있다.

디지털 콘텐츠의 등장과 저작인접권 보호 강화 추세는 저작권이 문화 예술적 가치보호의 대상에서 산업적, 상업적 가치보호의 체계로 전환되고 있음을 보여준다.

컴퓨터와 통신의 결합, 각종 미디어 산업 간 융합이 모든 일상에 파급되는 이른바 ‘디지털 혁명’으로 다양한 미디어에 영화, 영상 저작물, 정보, 음악 등 멀티미디어 서비스를 제공하는 정보제공 산업이 급속도로 발전하고 있다. 이러한 추세에 발맞추어 세계 각국은 통신 및 정보산업, 미디어 관련 규제 정책 등을 재검토하면서 새로운 환경에 적응 가능한 신규 법안과 제도의 정비에 골몰하고 있다.

디지털 혁명은 산업을 재편하고 시장 구조를 변화시킨다. 그래서 이해관계가 다른 집단 간의 갈등을 제도화할 필요성이 생기고 특정 집단의 이해를 위한 법률도 생겨난다.

선진국들은 멀티미디어와 통신 부문 같은 정보기간산업과 지적재산권 간의 관계를 재조정하면서 한편으로는 지적재산권법 개정을 통해 디지털화된 자료와 정보에 대한 저작권 보호를 도모하고, 다른 한편으로는 방송, 통신법 개정을 통해 정보화 사회에 따르는 산업구조를 조정하려고 애쓰고 있다.

그런데 문제는 이러한 새로운 산업적 환경에서 저작자를 보호하고 동시에 저작물 이용을 촉진하는 것이 매우 어렵다는 것이다.

3. 국내 저작권법

1) 영화저작물의 저작자

우리나라 저작권법(2009.4.22. 법률 제9625호)에서는 영상저작물의 창작적 기여자의 저작권(이용권)은 영상제작자가 이를 양도받은 것으로 추정된다(저작권법 제100조 제1항). 이러한 입법주의(양도추정주의)는 영상저작물의 저작자가 누구인지에 대해서는 명문의 규정이 없지만, 기본적으로 저작권이 창작적 기여자(= 저작자)들과 영상제작자간의 ‘계약’에 의해 양도될 수 있음을 전제로 하고 있다.

현행저작권법 제100조 제1항은, “영상제작자와 영상저작물의 제작에 협력할 것을 약정한 자가 그 영상저작물에 대하여 저작권을 취득한 경우 특약이 없는 한 그 영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리는 영상제작자가 이를 양도 받은 것으로 추정한다”고 규정하고 있다. 여기서, ‘영상저작물의 이용을 위하여 필요한 권리’란 복제권·배포권·공개상영권·방송권·전송권 그 외의 방법으로 이용할 권리며, 이것을 양도 또는 질권의 목적으로 할 수 있다(동법 제101조 제1항). 특약이 없는 한, 창작적 기여자의 저작권(복제권 등의 이용권)은 영상제작자에게 양도되는 것으로 추정된다.

이 규정 자체는 영상저작물의 저작자가 누구인지를 규정한 것은 아니지만, ‘영상제작자와 영상저작물의 제작에 협력할 것을 약정한 자가 그 영상저작물에 대하여 저작권을 취득한 경우’라는 규정에 비추어, 영상저작물의 제작에 협력할 것을 약정한 자(창작적 기여자)가 저작자가 되는 것을 당연히 전제로 한다고 할 수 있다. 그렇게 되면, 영상제작자와 영상저작물의 제작에 합의한 창작적 기여자들이

‘영상저작물에 대하여 저작권을 취득한 경우에’ 해당 영상저작물은 공동저작물이 될 것이다. 이것은, “저작권은 원칙적으로 저작물을 창작한 자가 취득한다.”라는 저작권법의 일반원칙(창작자주의)에 따른 것이다.²⁰⁾

2) 저작권 보호 내용

(1) 저작권법상의 온라인서비스제공자 책임

P2P 네트워크를 통해 개별 이용자들이 MP3파일을 유포시키는 행위를 한 경우 이들 이용자들을 상대로 소송을 제기하는 것은 기술적, 법적, 사실적으로 지극히 곤란하다.²¹⁾

저작권자측이 일단 침해 행위의 존재를 알게 되었더라도 인터넷의 특성상 실제로 침해 행위를 한 자를 추적, 발견하는 것은 기술적으로 어렵다. 기술적 측면에서 볼 때, 저작권자측이 파일을 다량으로 유포하는 자를 추적하기 위해서는 그 사람이 P2P 서비스에 접속한 실시간에 추적을 실시하여야 함이 원칙이다. 왜냐하면, 종래 BBS 게시판에서 파일을 게시하여 유포하는 경우에는 저작권자가 해당 파일이 삭제되기 이전이면 언제라도 해당 BBS게시판을 제공하는 서버에 기록된 접속기록을 통하여 해당 파일저장주소에 최초로 접속하여 파일을 업로드한 자와 이후 동일한 주소에 접속하여 파일을 다운로드한 자들을 파악하기 용이하지만, P2P 네트워크에서는 교환되는 파일이 중간의 서버에 저장되지 않고 곧바로 개인 컴퓨터

20) 계승균, 저작권법상 영상제작자에 관한 고찰, 『재산법연구』, 제23권 제1호, 2006, 296 ~ 297쪽.

21) 박준석, 이용자의 저작권 침해에 따른 인터넷서비스제공자의 민사책임 : P2P복제 기술을 중심으로, 서울대학교 박사학위논문(2005. 8), 122 ~ 124쪽 참조.

터 사이에 전송되므로 저작권자가 실시간에 추적을 실시하여 그러한 전송상황을 탐지하지 않고서는 침해의 증거가 달리 남지 않기 때문이다.

둘째, 법적인 어려움으로, 위와 같이 어렵게 침해자의 IP주소를 밝혀내더라도 IP주소에 따른 침해자의 인적사항을 확인하기 위해서는 해당 IP를 관할하는 인터넷 접속 서비스 업체로부터 이용자의 인적사항에 관한 정보를 제출받아야 하는데 이용자의 프라이버시 권리와 충돌문제로 그러한 정보획득이 법적으로 곤란하다.²²⁾ 이러한 경우, 우리나라에서는 저작권자의 고소에 의하여 혹은 수사당국의 인지에 의하여 저작권법 위반 혐의가 포착될 때에 한하여, 수사당국이 보다 간편한 절차를 정한 관계법령에 의거하여 해당 ISP에게 가입자의 인적사항을 요구하여 제공받고 있다.

셋째, 실질적으로, 특정컴퓨터이용자로 일견 보이는 자의 인적사항을 제공받았다고 할지라도 침해에 동원된 컴퓨터가 가령 대학에 놓인 공용컴퓨터와 같이 실제 이용자가 불특정 다수라면 여전히 침해자를 특정할 수 없고, 최종적으로 어렵게 침해자를 특정하였더라도 그러한 침해자가 통상 수백 명에서 심지어 수십 만 명을 헤아릴 수도 있으므로 이들을 상대로 일일이 소송을 제기하여 저작권 침해 책임을 묻기는 곤란하다.

이러한 이유로 개별이용자들에게 저작권 침해 책임을 추궁하는 것이 어렵다. 그 결과 저작권자에게는 개별이용자들에 대한 책임문제보다는 ISP에게 책임을 묻는 것이 더 실효적인 수단이 되었다고 할 수 있다.

22) 미국의 경우에는 특정한 유형의 ISP에게 저작권자가 직접 침해이용자의 인적사항에 관한 정보 제출을 요구할 수 있는 법적근거가 이른바 정보제출명령(subpoena)이란 제도를 통하여 마련되어 있다.

온라인서비스제공자의 책임제한에 관한 입법이 처음으로 시도된 것은 2000년 7월 20일 정보통신망 이용촉진 등에 관한 법률을 개정하기 위한 공청회에서 정보통신부가 처음으로 공개한 개정안에서부터이다. 이후 문화관광부가 2001년 4월 입안한 저작권법 개정안에서 온라인서비스제공자의 책임 면책에 관한 조항을 담고 있었다. 이 저작권법 개정안은 수많은 검토와 변화를 거치게 되었고, 2003년 5월 27일 입법되었다.²³⁾ 그리고 저작권 보호를 위한 일정한 침해 방지 및 저작물 등의 공정한 이용을 도모하기 위한 사항을 규정하여 문화발전의 향상을 도모하고, 문화관광부장관에게 저작권 인증과 권리관리정보 및 기술적 보호조치에 관한 정책을 수립·시행할 수 있도록 하여 우리 저작물의 국외 진출을 돕고 저작물의 원활한 이용을 도모하여 문화산업의 발전을 촉진하기 위하여 2006년 12월 저작권법²⁴⁾을 전부 개정하였다.

2003년 5월 27일 개정되어 현재까지 시행되고 있는 온라인서비스제공자의 책임제한에 관하여 저작권법은 제6장 온라인서비스제공자의 책임 제한이라는 표제 아래 제102조 내지 104조²⁵⁾ 세 개의

23) 저작권법 제77조. 이러한 온라인서비스제공자의 책임제한 규정이 법률로서 최초로 규정된 것은 저작권법이 아닌 2002년 12월 30일 개정된 컴퓨터프로그램보호법이다. 이는 나중에 개정법률로 성립된 저작권법의 내용과 완전히 동일한 내용이다. 이에 관해서는 후술하겠다.

24) 저작권법(전부개정 2006.12.28 법률 제8101호)

25) 저작권법 제104조는 특수한 유형의 온라인 서비스제공자의 의무를 부과한 것이다. 본 조항은 우상호 의원 발의안에 들어가 있었는데, 세계제일의 IT강국이지만 온라인상 불법 복제의 천국이라는 오명을 없애고 저작권산업을 발전시키겠다는 입법자의 의지가 들어간 조항이라고 할 수 있다. 당초안에는 “다른 사람들 상호간에 컴퓨터 등을 이용하여 저작물 등을 복제 전송하도록 하는 것을 주된 목적으로 하는 온라인서비스제공자”로 되어 있었는데, 복제라는 문구가 들어가면 개인의 이메일까지 포섭하게 되는 게 아닌가 하는 논란이 있었다. 이메일은 복제를 주된 목적으로 하는 서비스가 아니라는 반론이 있었으나 보다 명확히 하기 위해 개정법에서는 복제를 삭제하였다. 심동섭, 개정 저작권법 해설, 『계간 저작권』, 2006년 겨울호(법 제104

조문을 두고 있다.²⁶⁾

우선, 온라인서비스제공자(OSP: Online Service Provider)란, 다른 사람들이 저작물이나 실연·음반·방송 또는 데이터베이스를 정보통신망(정보통신망 이용 촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제2조 제1항 제1호의 정보통신망을 말한다)을 통하여 복제 또는 전송할 수 있도록 하는 서비스를 제공하는 자라고 정의한다.²⁷⁾ 온라인서비스제공자가 저작물이나 실연·음반·방송 또는 데이터베이스(이하 이 장에서 “저작물 등”이라 한다)의 복제·전송과 관련된 서비스를 제공하는 것과 관련하여 다른 사람에 의한 저작물 등의 복제·전송으로 인하여 그 저작권 그 밖에 이 법에 의하여 보호되는 권리가 침해된다는 사실을 알고 당해 복제·전송을 방지하거나 중단시킨 경우에는 다른 사람에 의한 저작권 그 밖에 이 법에 의하여 보호되는 권리의 침해에 관한 온라인서비스제공자의 책임을 감경 또는 면제할 수 있다²⁸⁾고 규정하고 있다.

온라인서비스제공자가 저작물 등의 복제·전송과 관련된 서비스를 제공하는 것과 관련하여 다른 사람에 의한 저작물 등의 복제·전송으로 인하여 그 저작권 그 밖에 이 법에 의하여 보호되는 권리가 침해된다는 사실을 알고 당해 복제·전송을 방지하거나 중단시키거나 하였으나 기술적으로 불가능한 경우에는 그 다른 사람에 의한 저작권 그 밖에 이 법에 의하여 보호되는 권리의 침해에 관한 온라인서비스제공자의 책임은 면제된다²⁹⁾고 규정하고 있다. 그리고 온라인

조제1항)

26) 저작권법 제102조(온라인서비스제공자의 책임 제한), 제103조(복제·전송의 중단), 제104조(특수한 유형의 온라인 서비스제공자의 의무 등).

27) 저작권법 제2조 제22호.

28) 저작권법 제102조 제1항.

29) 저작권법 제102조 제2항.

서비스제공자의 서비스를 이용한 저작물 등의 복제·전송에 의하여 저작권 그 밖에 이 법에 의하여 보호되는 자신의 권리가 침해됨을 주장하는 자(이하 이 조에서 “권리주장자”라 한다)는 그 사실을 소명하여 온라인서비스제공자에게 그 저작물 등의 복제·전송을 중단시킬 것을 요구할 수 있다.³⁰⁾ 이 경우에는 온라인서비스제공자는 지체 없이 그 저작물 등의 복제·전송을 중단시키고 당해 저작물 등을 복제·전송하는 자(이하 “복제·전송자”라 한다) 및 권리주장자에게 그 사실을 통보하여야 한다.³¹⁾ 그리고 통보를 받은 복제·전송자가 자신의 복제·전송이 정당한 권리에 의한 것임을 소명하여 그 복제·전송의 재개를 요구하는 경우 온라인서비스제공자는 재개요구 사실 및 재개예정일을 권리주장자에게 지체 없이 통보하고 그 예정일에 복제·전송을 재개시켜야 한다.³²⁾ 한편, 온라인서비스제공자는 제1항 및 제3항의 규정에 의한 복제·전송의 중단 및 그 재개의 요구를 받을 자(이하 이 조에서 “수령인”이라 한다)를 지정하여 자신의 설비 또는 서비스를 이용하는 자들이 쉽게 알 수 있도록 공지하여야 한다.

(2) P2P관련 주요 사건(소리바다 사건)³³⁾

소리바다 1 프로그램³⁴⁾과 달리, 피신청인(주식회사 소리바다-이

30) 저작권법 제103조 제1항.

31) 저작권법 제103조 제2항.

32) 저작권법 제103조 제3항.

33) 저작권법상의 온라인서비스제공자 책임의 규정이 입법화되기 전의 사건임.

34) 소리바다 1 프로그램 이용자들에 의한 MP3 파일의 업로드 및 다운로드의 금지, 소리바다 서비스를 위한 서버의 사용증지 등을 명하는 가치분결정이 내려졌고, 위 결정에 대한 위 법원 2002카합284호 가치분이의 사건에서는 2003. 2. 14. 가치분 인가 판결이 선고되었으며, 위 판결에 대한 항소심에서는 소리바다 1 프로그램 이용자들의 저작권 침해 행위에 대한 방조책임을 인정하여 이용자에게 의한 다운로드 행

하 'OSP'라 칭함)은 중앙 서버가 개별 이용자에게 다른 이용자들의 IP 주소 등을 직접 제공하지 아니하고, 소리바다 이용자 중에서 인터넷 접속 상황이 좋은 이용자의 컴퓨터로 하여금 소리바다 사용과정에서 수집된 다른 소리바다 이용자들의 IP 주소를 보관하게 하고 파일검색을 시도하는 이용자들에게 IP 주소를 배포하는 기능을 하는 방식의 소리바다 2 프로그램을 개발하여 이용자들에게 배포하였다. 이어서 OSP는 위 소리바다 2 프로그램을 기반으로 음원 검색화면에 음원을 제공하는 이용자의 ID가 표시되지 않도록 검색화면 일부를 변경하면서 다운로드 시 끊김 현상의 개선, 실명 확인, 개인들의 파일 업로드 및 메일기능 등을 추가한 소리바다 3 프로그램을 개발, 배포하였다. 이에 대하여 신청인(한국음원제작자협회)은 OSP가 운영하는 소리바다 서비스를 통해 신청인이 신탁 받아 관리하고 있는 이 사건 각 음원이 신청인의 허락 없이 개별 이용자들 사이에 무단으로 업로드 및 다운로드 됨으로써 신청인이 보유하고 있는 이 사건 각 음원에 대한 복제권 및 전송권 등 저작권접권이 무단으로 침해되고 있음을 들어, 그 침해의 정지를 명하는 가처분을 구하였다.

① 법원의 판단

가. 이용자의 전송권 침해 여부

소리바다 서비스를 통해 개별 이용자들이 자신의 다운로드 폴더로 이 사건 각 음원의 MP3 파일을 다운로드받거나 개인적으로 보유하고 있는 MP3 파일을 다운로드 폴더에 저장하게 되면, 이러한 MP3 파일들은 그와 동시에 공유 폴더에도 저장된 셈이 되어, 그 즉시 다

위의 방조 금지 및 서버의 사용중지를 명하는 취지의 일부 인가 판결이 선고되었다(서울고등법원 2005. 1. 12. 판결 2003나21140).

른 소리바다 이용자들이 다운로드 받을 수 있는 상태에 놓이게 된다. 이에 대하여 법원은 소리바다 서비스의 네트워크에 접속하고 있는 다른 이용자들이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 수신하거나 이용할 수 있도록 저작물을 유선통신의 방법에 의하여 이용에 제공 하는 것으로서, 전송권 침해 행위에 해당한다고 판시하였다.

나. OSP의 저작권 침해 여부

법원은 OSP가 소리바다 3 프로그램의 배포 및 소리바다 서비스의 제공을 통해 개별 이용자들에 의한 신청인(한국음원제작자협회)에 대한 저작권법상 침해 행위를 용이하게 함으로써 개별 이용자들의 저작권법상 침해 행위를 방조하고 있다고 판단하였다.

즉, 첫째 소리바다 서비스는 적법한 MP3 파일의 교환보다는 음반 제작자들의 복제권 및 전송권의 침해를 필연적으로 수반하는 불법적인 MP3 파일 교환을 위한 공간으로 기능한다. 둘째, OSP는 단순히 이용자들에게 MP3 파일 교환을 위한 편의를 제공하는 데 그치지 않고 앞서 본 방식에 의해 이 사건 프로그램을 통한 MP3 파일의 교환 과정에 깊이 관여하고 있다. 셋째, OSP는 소리바다 서비스에 기하여 막대한 규모의 영업 매출 및 이익을 취득하고 있으므로 이를 종합하여, OSP는 원고의 저작권법상 침해 행위에 대하여 방조책임을 부담한다고 판시하였다.

4. 국외 영화 저작권 관련 법률

1) 일본

(1) 영화저작물의 저작자

일본 저작권법에서 영화저작물의 저작자는 “제작, 감독, 연출, 촬영, 미술 등을 담당하면서 그 영화 저작물의 전체적 형성에 창작적으로 기여한 자”라고 규정하고 있다.³⁵⁾ 일반적으로 프로듀서, 감독, 촬영 감독, 미술 감독, 특수 촬영의 감독 등 영화에 대해서 일관된 이미지를 갖고 그것을 실현한 자가 영화 저작물의 저작자로 여겨진다. 특히, 영화 제작에는 그 성격상 매우 많은 사람들이 관여하고 있기 때문에 그 영화의 “전체적 형성에 창작적으로 기여한 자”가 복수인 경우가 많다. 따라서 저작권법상의 동 규정은 영화저작물의 이러한 특성을 반영하여 영화저작물의 공동저작물성을 밝히고 있는 것이다. 영화저작자가 될 수 있는 자를 특정하는 것이 곤란하기 때문에 구체적으로 누가 저작자에 해당되는지는 개개의 영화에 대하여 개별 구체적으로 판단하고 있다.³⁶⁾

35) 著作権法 第十六条(映画の著作物の著作者) 映画の著作物の著作者は、その映画の著作物において翻案され、又は複製された小説、脚本、音楽その他の著作物の著作者を除き、制作、監督、演出、撮影、美術等を担当してその映画の著作物の全体的形成に創作的に寄与した者とする。ただし、前条の規定の適用がある場合は、この限りでない。

36) “영화의 저작물의 전체적 형성에 창작적으로 기여한 자”의 해석에 관해서, 東京地判 昭和52.2.28. 無.集9.1.145頁[九州.記事件]에서는 제작, 연출 등의 예시를 들고 있으며, 이야기 전개나 장면 구성 등의 구체적인 표현에 그 의도가 반영되어 있기 때문에, 창작적 표현을 한 자라고 평가할 수 있는 것이 전제되어 있다고 해석하여, 감독, 연출을 한 자 이외에 그 밑에서 촬영, 편집 또는 녹음에 관여한 카메라 맨, 편집 담당자 등도 영화의 공동저작자로 판결하였다. 하지만, 東京地判 平成15.1.20. 判時1823.146頁[超時空要塞マクロス事件]에서는 “애니메이션 영화의 제작에 관

(2) 영화저작물의 저작권(저작재산권) 귀속

영화 저작물(법인 저작 등에 해당하는 것은 제외)의 저작권은 “그 저작자가 영화 제작자에 대하여 해당 영화의 제작에 참가할 것을 약속³⁷⁾한 때에는 그 영화 제작자에게 원시적으로 귀속한다.”고 하여 영화저작권(저작재산권)을 영화제작자에게 법적으로 귀속시키는 ‘법정귀속제도’를 취하고 있다.³⁸⁾ 동 규정은 법률상 당연히 영화 저작권이 그 영화 제작자에게 이전한다는 것인데, 그 취지는 많은 인력 및 투자를 필요로 하는 영화 저작물에 관하여, 저작물의 원활한 이용을 촉진하고, 영화 제작에 투자 인센티브를 확보해 주기 위한 것이다. 또한, 오직 방송사업자가 방송을 위한 기술적 수단으로서 제작하는 영화저작물 및 유선방송사업자가 유선방송을 위한 기술적 수단으로서 제작하는 영화저작물에 대해서는 방송권 및 유선방송권을 방송사업자 및 유선방송사업자에게 귀속시키고 있다.³⁹⁾

여한 프로듀서, 현장 프로듀서, 총감독, 시리즈 구성자, 캐릭터 디자이너, 음향감독, 컴퓨터 애니메이션 제작 감독 중에서 “시나리오의 작성에서 애프터 리코딩, 필름 편집에 이르기까지 본 사건 TV 애니메이션의 현장에서 제작작업 전반에 관해서, 그 제작에 최종 책임을 진, 실제로 동영상의 작성, 전투 장면 등의 것에 관한 최종적인 결정, 촬영 후의 시사용 필름의 체크, 필름 편집 등에 관한 최종적인 결정을 한 자는 총감독인 이시쿠로(石黒)이므로, 이시쿠로 씨가 감독으로서 본 사건 텔레비전 애니메이션의 ‘전체적인 형성에 창작적으로 기여한 자’에 해당한다고 할 수 있다”고 한 반면에, 스폰서나 방송국과의 교섭을 담당하고 창작에는 구체적인 관계가 없이 스텝에게 지시를 하지도 않은 프로듀서 등은 전체적인 창작에 기여한 자라고 할 수가 없다”고 판시하였다.

37) ‘약속’이라함은 영화저작물의 제작에 참가할 의사가 있었는지를 의미한다. 일반적으로 이러한 약속에 기하여 제작자가 저작권자가 되는 것이다.

38) 第二十九条 映画の著作物(第十五条第一項, 次項又は第三項の規定の適用を受けるものを除く.)の著作権は, その著作者が映画製作者に対し当該映画の著作物の製作に参加することを約束しているときは, 当該映画製作者に帰属する.

39) 著作権法 第二十九条

2. 専ら放送事業者が放送のための技術的手段として製作する映画の著作

일본의 영화 저작물의 저작권은 모두 영화저작물의 저작권이 무조건적으로 영화 제작자에게 귀속하는 것은 아니다. 저작권법 제29조 제1항이 적용되기 위해서는 영화 저작물의 저작자가 영화 제작자에 대하여, 해당 영화 저작물의 제작에 참가할 것을 약속하고 있는 것이 요건으로 되어 있기 때문에, 이 참가 계약이 없는 경우에는 동규정에 적용의 여지가 없다.

영화 제작자란 “영화 저작물의 제작에 발의와 책임을 자지는 자”이다.⁴⁰⁾ 영화 제작은 일반적으로 고액의 제작비를 필요로 하기 때문에, 그 제작은 기업 활동으로서 행해진다. 영화 제작자로 인정되기 위해서는 단지 영화를 기획(발의)하는 것만으로는 충분하지 않고, 기업 활동으로서 영업상 계산과 리스크를 부담(책임)하여야 영화 제작을 수행하는 주체라고 볼 수 있다. 영화 제작은 기획에서, 자금조달, 스태프 등의 공용, 프로모션이나 광고 선전, 배급 등의 복합적인 활동으로 이루어져 있기 때문에, 영화 제작을 위해서 다양한 계약이

物(第十五条第一項の規定の適用を受けるものを除く。)の著作権のうち次に掲げる権利は、映画製作者としての当該放送事業者に帰属する。

- 一 その著作物を放送する権利及び放送されるその著作物について、有線放送し、自動公衆送信(送信可能化のうち、公衆の用に供されている電気通信回線に接続している自動公衆送信装置に情報を入力することによるものを含む。)を行い、又は受信装置を用いて公に伝達する権利、
 - 二 その著作物を複製し、又はその複製物により放送事業者に頒布する権利
3. 専ら有線放送事業者が有線放送のための技術的手段として製作する映画の著作物(第十五条第一項の規定の適用を受けるものを除く。)の著作権のうち次に掲げる権利は、映画製作者としての当該有線放送事業者に帰属する。
- 一 その著作物を有線放送する権利及び有線放送されるその著作物を受信装置を用いて公に伝達する権利
 - 二 その著作物を複製し、又はその複製物により有線放送事業者に頒布する権利

40) 著作権法 第二条 10号 映画製作者 映画の著作物の製作に発意と責任を有する者をいう。

필요하고, 그 계약에 의하여 다양한 법률상 권리를 취득하고 의무를 부담하게 된다. 일본의 법원은 영화 저작물 제작자는 저작물의 제작에 관한 법률상의 권리 위무가 귀속되는 주체이며, 동 저작물의 제작에 관한 경제적인 수입 지출의 주체가 되는 자라고 판단하고 있다.⁴¹⁾

(3) 영화 저작권 보호 관련 내용

① 영화 도촬 방지법(映画の盗撮の防止に関する法律)

가. 성립 배경

1990년대에 들어오면서, 카메라나 마이크의 고성능화, 소형화에 의하여 영화관에서 영화의 녹화 녹음을 보다 선명하고, 은밀하게 도촬하는 것이 가능하게 되었다. 또한, DVD나 인터넷을 통한 복제, 송신을 용이하게 하는 디지털 복제기술의 발전은 단시간에 전 세계적으로 유통시키는 것을 가능하게 하였다. 그 결과, 불법 복제판의 유통에 의한 영화산업의 수입에 엄청난 타격을 주고 있다.

또한, 이러한 영화 도촬의 단속이 힘들어지고, 실제로 불법 복제판 작성을 목적으로 녹음·녹화되고 있다고 하여도, 당사자가 녹음, 녹화의 목적이 사적사용이라고 주장하는 경우 그 주장을 뒤집는 것이 쉽지 않고, 저작권법상의 책임을 추궁하는 것이 곤란하게 되고, 사후적으로(불법 복제판이 유출된 후) 저작권법상으로 불법 복제판을 회수하는 것은 사실상 불가능하고, 권리자의 구제를 충분히 도모할 수 없다고 하는 문제가 야기되었다.

일본에서는 본 법률이 시행되기 전에도, 이미 많은 영화관에서 영

41) “燃えつきるキャロル・ラスト・ライブ』ビデオ・DVD事件(2)”平成18年09月13日 知的財産高等裁判所(平成17(ネ)10076).

회관의 시설 관리권이나 계약을 근거로 하여, 녹화 기기의 반입이나 녹화를 금지하였고, 영화 도촬이 발각된 경우 퇴장이나 재입장을 금지시키는 조치를 하였다. 그러나 시설 관리권에 근거하는 금지 조치에서는 위반행위에 대한 직접적인 형사처벌의 적용은 없고, 계약 위반에도 형사처벌의 적용은 없기 때문에, 도촬 행위를 효과적으로 억제할 수 없다고 하는 문제가 지적되고 있었다.

이러한 문제점을 해결하기 위하여 일본은 2007년 5월 30일에 법률 제65호 “영화 도촬의 방지에 관한 법률”을 제정하여 2007년 8월 30일부터 시행하고 있다.⁴²⁾ 이 법률은 영화의 도촬에 의해 작성된 영화의 복제물이 다수 유통됨으로써 영화산업에 막대한 피해가 발생하고 있는 점에 비추어 영화 도촬을 방지하기 위해 필요한 사항을 정하고, 이로써 영화문화의 진흥 및 영화산업의 건전한 발전에 기여하는 것을 목적으로 하고 있다.

나. 영화 도촬 방지에 관한 법률의 내용

동 법률은 영화관에서 영화의 녹화·녹음 행위를 원칙적으로 ‘도촬’이라고 취급하고, 그 목적이 일본 저작권법 제30조 제1항의 요건인 사적사용을 적용을 제외하고 있다.

영화 도촬이란 영화관 등에 있어서 관중으로부터 요금을 받아 상영을 하는 영화(유료상영중의 영화) 및 유료상영 중 이전에 무료 사회에서 상영 중인 영화를 저작권자의 허락을 얻지 않고, 해당 영

42) 일본 영화 제작자 연맹, 외국 영화 수입 배급 협회, 전국 흥행 생활 위생 동업 조합 연합회, MPA·아시아 태평양 지역 통괄 본부, 일본 영상 소프트 협회가, 연명으로 ‘영화의 도촬 행위 벌칙’이라고 제목을 붙인 성명을 발표하고, 일본 정부에 대해 영화 도촬을 금지하는 법률 제정을 요구했었다. 平成18年度 外国映画輸入配給協会 事業報告.

화의 영상 녹화 또는 음성의 녹음을 하는 것을 말한다.⁴³⁾

동 법률의 주요 내용은 다음과 같다.

가. 도촬 행위는 그 목적여하에 관계없이, 저작권법 제30조 제1항을 적용하지 않는다(동법 제4조 제1항). 그 결과, 영화의 도촬 행위가 사적 복제를 목적으로 하고 있다고 해도, 복제권의 침해가 된다. 따라서 영화 도촬 행위에 대해서는 사적사용 목적이어도 형사처벌의 대상이 된다. 영화 도촬 행위는 일본저작권법 제 119조 제1항에 의하여 10년 이하의 징역 1,000만 엔 이하의 벌금이 부과된다.

나. 도촬 방지를 위한 노력, 동법 제3조는 영화관 등에 있어서 영화 상영을 주최하는 자 및 그 외 영화 산업의 관계 사업자는 영화 도촬을 방지하기 위하여 필요한 조치를 강구하도록 노력하여야 한다고 규정하고 있다. 동 규정은 영화의 도촬을 방지하기 위한 조치를 강구할 의무를 부과하고 있는 것이다. 여기서, 영화관 등에 있어서 영화 상영을 주최하는 자는 영화 흥행 회사 등의 상영 사업자 또는 전국 각지에서 개최되는 영화제의 주최자 등을 가리키며, 그 외 영화 산업의 관계 사업자는 영화의 제작, 배급 사업자 등을 가리킨다.⁴⁴⁾

이 규정에 의하여, 일본 영화 제작자 연맹 및 전국 영화 흥행 연합회에서는 도촬을 방지하기 위한 조치로서, 다음의 5가지를 제시하고 있다.⁴⁵⁾

43) 映画の盗撮の防止に関する法律 第2条 3号.

44) 「映画産業関係事業者向けガイド/映画盗撮防止法 Q&A (2008年)」 Q11 参照.

45) 映画の盗撮が処罰の対象となることの観客, 一般向け周知(映画館でのポスター掲示, フィルム上映, 新聞広告などの手段による), 当該映画の日本国内における最初の有料上映日および著作権者に関する情報の映画館等に対する確実な伝達, 録音録画機器の映画館への持込禁止措置の徹底(持込荷物の検査, コインロッカー設置などによる預かりなど), 映画館内の監視強化や防犯システムの導入, フィルムにウォーターマーク(透かし)を埋め込むことによる, 盗撮が行われた映画館の特定と監視.

- 영화의 도촬이 처벌의 대상이 된다는 것을 관객과 일반인에게 공지하여야 함(영화관에서의 포스터게시, 필름 상영, 신문 광고 등의 수단에 의함)
- 해당 영화의 일본 내에 있어서의 최초의 유료 상영일 및 저작권자에 관한 정보를 영화관(상영관) 등에 확실히 전달
- 녹음 녹화 기기의 영화관예의 소지금지 조치 철저(소지품 검사, 로커 설치 등에 의한 예치 등)
- 영화관 내의 감시 강화 또는 방범 시스템 도입
- 필름에 워터 마크 등의 기술적 보호조치에 의한 도촬을 한 영화관 특정과 감시

② 온라인서비스제공자 책임

가. 개요

일본에서 서비스 프로바이더 책임에 대한 내용을 규정하고 있는 법률은 ‘특정전기통신역무제공자의 손해배상책임의 제한 및 발신자 정보의 개시에 관한 법률(特定電氣通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び發信者情報の開示に關する法律, 이하 ‘프로바이더 책임제한법’이라 한다)’이다. 일반적으로 온라인상의 서비스제공자가 매개한 정보에 의하여 권리가 침해된 경우에는, 먼저 권리 침해자와 정보발신자 사이에서 당사자 간의 해결이 우선되어야 하지만, 정보발신자가 해당정보의 삭제요구에 응하지 않거나 발신자가 분명하지 않는 경우에는 해당 정보를 매개한 온라인상의 서비스 제공자에게 정보의 유통을 방지하거나 발신자정보를 공개할 것을 청구함으로써 구제를 피할 수밖에 없다. 이때 정보의 위법성에 대한 판단의 곤란 기타 자주적인 대응조치에 대한 책임이 불명확한 경우 또는 민사사건에 있어서 발신자정보가 공개되지 않는다면 피해자

구제가 곤란하게 될 경우에 온라인상의 서비스제공자에 의한 자주적 대응을 촉구하고 그 실효성을 제고하기 위한 환경정비가 요구된다. 이러한 요청에 따라 제정된 프로바이더 책임제한법 제1조는 특정전기통신에 의한 정보의 유통에 의해서 권리의 침해가 있을 경우에 대하여 특정전기통신역무제공자의 손해배상책임을 제한하고 발신자정보의 개시를 청구할 수 있도록 하기 위하여 이 법을 제정한다고 규정하고 있다.

나. 프로바이더 책임제한법의 내용

▶ 적용범위

프로바이더 책임제한법은 특정전기통신역무제공자가 이용하는 특정전기통신설비의 기록매체에 정보를 기록하거나 해당 특정전기통신설비의 송신장치에 정보를 입력한 자가 해당 정보를 수신 받는 자의 권리를 침해한 경우에 그 침해로 인한 책임으로부터 특정전기통신역무제공자가 일정한 범위 내에서 면책이 인정되도록 규정하고 있다. 따라서 이 법은 ‘특정전기통신역무제공자’에게 적용되며, 간접적으로 발신자와 권리가 침해되었다고 주장하는 정보 수신자에게 적용된다.

- ④ 특정전기통신역무제공자: 특정전기통신역무제공자란 특정전기통신설비를 이용해 타인의 통신을 매개하거나 기타 특정전기통신설비를 타인의 통신용으로 제공하는 자를 말한다(동법 제2조 제3호). 특정전기통신설비란 불특정인에 의해 수신되는 것을 목적으로 하는 전기통신의 송신을 위하여 제공되는 전기통신설비를 말한다. 전기통신 및 전기통신설비란 전기통

신사업법 제2조 제1호 및 제2호에서 규정하고 있는 개념과 동일하다. 다만, 이 법이 적용되는 특정전기통신은 불특정인에 의하여 수신되는 것을 목적으로 전기통신의 송신이 이루어지는 것에 한하며, 공중에 의해 직접 수신되는 것을 목적으로 하는 전기통신의 송신 즉, 전기통신설비를 활용하더라도 방송과 같이 일방적인 정보의 제공은 제외되며(동법 제2조 제1호), 이는 우리나라 저작권법 상의 전송과 유사한 개념이다.

- ⑥ 발신자: 프로바이더 책임제한법에서 규율되는 발신자는 특정 전기통신역무제공자가 이용하는 특정전기통신설비의 기록매체(해당 기록매체에 기록된 정보가 불특정인에게 송신되는 것에 한한다)에 정보를 기록하거나 또는 해당 특정전기통신설비의 송신장치(해당 송신장치에 입력된 정보가 불특정인에게 송신되는 것에 한한다)에 정보를 입력한 자를 말한다(동법 제2조 제4호).

▶ 온라인상의 서비스제공자의 책임의 명확화

프로바이더 책임제한법이 적용되기 위해서는 먼저 일반적인 요건으로서 매개·전달된 위법한 정보에 의하여 권리가 침해된 사실이 존재하여야 한다. 이를 바탕으로 책임이 면책되기 위한 요건으로서 특정전기통신역무제공자의 침해사실의 인식과 관련된 요건과 침해제거를 위한 조치와 관련된 요건 등이 요구된다. 이상의 요건들이 충족되었을 경우에 해당 서비스제공자는 위법정보로 인한 침해에 대하여 책임을 지지 않는다.

- ① 일반적 요건: 특정전기통신역무제공자의 특정전기통신설비

또는 송신장치에 정보가 입력된 후 해당 정보가 불특정인에게 전달되어 타인의 권리를 침해하여야 한다. 특히 이 법의 대상이 되는 권리 침해에는 The Digital Millennium Copyright Act(DMCA)나 The Communication Decency Act(CDA)와 같이 특정한 권리에 한정하지 않으며, 명예훼손, 저작권 침해, 프라이버시침해 기타 불법행위가 모두 해당된다.

⑥ 책임제한을 위한 요건

- 침해정보의 송신방지조치가 기술적으로 가능한 경우: 특정전기통신역무제공자가 타인의 권리를 침해한 정보의 불특정인에 대한 송신을 방지하는 조치를 강구하는 것이 기술적으로 가능한 경우에는 다음과 같이 인식가능성이 인정되는 경우를 제외하고는 원칙적으로 책임이 없다. 다만, 온라인상의 서비스제공자가 해당 권리를 침해한 정보의 발신자인 경우에는 예외이다(동법 제3조 제1항). 구체적으로 권리침해사실의 인식가능성이 인정되는 경우로는 서비스제공자가 ① 해당 특정전기통신에 의한 정보의 유통에 의해 타인의 권리가 침해되는 것을 알고 있었을 때와 ② 해당 특정전기통신에 의한 정보의 유통을 알고 있을 경우에, 해당 특정전기통신에 의한 정보의 유통에 의하여 타인의 권리가 침해되는 것을 알 수 있었다고 인정하기에 충분한 상당한 이유가 있을 때 등이다.
- 침해정보의 송신방지조치를 강구한 경우: 온라인상의 서비스제공자가 특정전기통신에 의한 정보의 송신을 방지하는 조치를 강구한 경우에 해당 조치가 침해정보의 불특정인에 대한 송신을 방지하기 위해서 필요한 한도 내에서 행

하여진 경우일 뿐만 아니라 다음과 같은 요건이 충족되는 경우에는, 해당 조치에 의해 송신이 방지된 정보의 발신자에게 생긴 손해에 대해서 책임이 없다(동법 제3조 제2항). 즉, ① 특정전기통신역무제공자가 해당 특정전기통신에 의한 정보의 유통에 의하여 타인의 권리가 부당하게 침해되었다고 믿기에 충분한 상당한 이유가 있었을 때와 ② 특정전기통신역무제공자가 특정전기통신에 의한 정보의 유통에 의해 자기의 권리가 침해되었다고 주장하는 자로부터 침해정보, 침해되었다고 하는 권리 및 권리가 침해되었다고 하는 이유(이하 ‘침해정보 등’)를 제시받고 침해정보의 송신을 방지하는 조치(이하 ‘송신방지조치’)를 강구하도록 하는 신청이 있는 경우에, 해당 침해정보의 발신자에 대해 해당 침해정보 등을 제시하고 해당 송신방지조치를 강구하는 것에 동의할 것인가의 여부를 조회하였으나 해당 발신자가 해당 조회를 받은 날로부터 7일을 경과하여도 해당 발신자로부터 해당 송신방지조치를 강구하는 것에 동의하지 않는다는 취지의 신청이 없는 때 등의 요건을 갖추어야 한다.

- ㉟ 효과: 정보의 유통으로 인해 타인의 권리를 침해한 경우에 온라인상의 서비스제공자가 기술적으로 침해정보의 송신을 방지할 수 있고 서비스제공자의 인식가능성이 존재하지 않는다면 해당 서비스제공자는 타인의 권리가 침해됨으로 인한 손해배상에 대하여 책임을 지지 않는다. 또한 침해정보의 송신방지조치를 취한 경우에는 해당 정보의 위법성 존재 판단에 합리적인 이유가 있거나 송신방지조치요청에 기하여 발신자

의 의사를 요청하였으나 7일 이내에 동의하지 않는다는 내용의 의사표시가 없는 경우에는 송신방지를 위하여 필요한 한도 내에서 행해진 해당 송신방지조치로 인하여 생긴 손해에 대하여 책임을 지지 않는다. 프로바이더 책임제한법이 규정하는 면책의 범위는 정신적인 손해이든 재산적인 손해이든 구분하지 않지만 민사상 손해배상에 한정된다.

▶ 발신자정보의 공개

프로바이더 책임제한법은 온라인상의 서비스제공자에 의한 정보의 유통에 의하여 자신의 권리가 침해된 경우에 침해된 당사자가 침해와 관련되는 발신자정보의 개시(공개)를 청구할 수 있도록 규정하고 있다. 이는 당사자 간 해결, 민·형사상 조치 또는 조정이나 중재와 같은 대체적 분쟁해결절차를 통하여 권리구제를 받을 수 있도록 당사자를 확정하는데 필요한 정보를 확보해줌으로써 실질적인 권리보호가 이루어질 수 있도록 하는 데 그 의의가 있다.

④ 청구요건: 발신자정보의 개시는 특정전기통신에 의한 정보의 유통에 의하여 자기의 권리가 침해되었다고 하는 자가 다음과 같은 요건 하에 청구할 수 있다(동법 제4조 제1항). 즉, ① 침해정보의 유통에 의해 해당 개시청구를 하는 자의 권리가 침해되었다는 것이 분명할 때, ② 해당 발신자정보가 해당 개시청구를 하는 자의 손해배상청구권의 행사를 위해서 필요한 경우 기타 발신자정보의 개시를 받아야 할 정당한 이유가 있을 때 등이다.

⑤ 대상정보: 개시청구의 대상이 되는 발신자정보는 해당 온라인

인상의 서비스제공자가 보유하는 권리의 침해와 관련되는 발신자정보로서, 이름, 주소 기타 침해정보의 발신자의 특징에 도움이 되는 정보이다(동법 제4조 제1항). 다만, 구체적인 발신자정보의 범위는 총무성령으로 정하도록 규정하고 있다.

- ㉔ 발신자의견 청취 의무: 온라인상의 서비스제공자가 발신자정보의 개시를 청구 받았을 때에는, 해당 개시청구와 관련되는 침해정보의 발신자와 연락할 수 없는 경우 기타 특별한 사정이 있는 경우를 제외하고는, 개시여부에 대하여 해당 발신자의 의견을 듣지 않으면 안 된다(동법 제4조 제2항).
 - ㉕ 발신자정보를 개시받은 자의 의무: 발신자정보의 개시를 받은 자는, 해당 발신자정보를 임의로 이용하여 부당하게 해당 발신자의 명예를 훼손하거나 또는 생활의 평온을 해하는 행위를 하지 말아야 한다(동법 제4조 제3항).
 - ㉖ 책임제한: 온라인상의 서비스제공자가 프로바이더 책임제한법의 의한 개시청구에 따르지 않음으로 인하여 해당 개시청구를 한 사람에게 생긴 손해에 대해서는 고의 또는 중대한 과실이 있는 경우가 아니면 배상책임이 없다(동법 제4조 제4항 본문). 다만, 해당 서비스제공자가 해당 개시청구와 관련되는 침해정보의 발신자인 경우에는 예외로 한다(동법 제4조 제4항 단서).
- ③ 영화 저작권 침해 방지를 위한 일본 영화제작자 연맹의 정부에 대한 요구 사항

가. 침해 콘텐츠의 신속한 삭제를 용이하게 하는 방안에 관하여, 권리자는 침해 콘텐츠의 삭제를 동영상 게시 사이트 등에 요청하고 있지만, 침해 콘텐츠의 수가 방대하고, 권리자 측의 시간과 비용이 많이 소모된다. 한편, 동영상 게시 사이트 등은 유저에 의한 동영상 게시에 의해서 이익을 얻고 있는 것이기 때문에, 권리자 측에서의 삭제 요청이 없어도, 침해 콘텐츠를 발견·배제하는 합리적인 조치를 강구하는 것이 요구된다. 이러한 합리적인 조치를 사이트 운영자에게 명시적으로 의무 지워야 하는 것이다.

중국의 경우 동영상 게시 사이트에 일본의 콘텐츠가 많이 게시되고 있다. 중국의 동영상 게시 사이트에는 권리자가 삭제 요청을 해도 대응하지 않는 곳이 많다. 따라서 정부가 교섭을 통하여 중국의 동영상 게시 사이트에 대한 엄격한 지도를 중국 정부에 요구할 필요가 있다.

나. 권리침해자의 특징을 용이하게 하기 위한 방안에 관하여, 현재의 특정전기통신업무제공자의 손해배상 책임제한 및 발신자 정보의 개시에 관한 법률(特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律)(이하, ‘프로바이더 책임 제한법’이라고 한다.) 제4조 제4항은, 개시관계업무제공자는 제1항⁴⁶⁾의 규정에 의한 개시 청

46) 프로바이더 책임 제한법 제4조 제1항 “특정전기통신에 의한 정보유통에 의하여 자신의 권리가 침해되었다고 하는 자는, 다음 각 호의 어느 것에 해당하는 때에 한하여, 당해 특정전기통신의 사용에 제공되는 특정전기통신설비를 사용하고 있는 특정전기통신업무제공자(이하 ‘개시관계업무제공자’라 한다)에 대하여 당해 개시관계업무제공자가 보유하고 있는 당해 권리의 침해에 관계되는 발신자 정보(성명, 주소, 기타 침해정보의 발신자 특징에 도움이 되는 정보에서 총무성령으로 정하는 것을 말한

구에 응하지 아니함에 의하여 당해 개시 청구자에게 발생한 손해에 대하여는, 고의 또는 중대한 과실이 있는 경우가 아니라면, 배상책임을 지지 아니한다. 다만, 당해 개시관계업무제공자가 당해 개시청구에 관계되는 침해정보의 발신자인 경우에는 그러하지 아니하다. 이러한 규정에도 불구하고, 개시 청구를 받은 개시 관계 업무 제공자의 처리 기간이 너무 길고, 특히, 동영상 게시 사이트 등에서의 게시자를 특정하기 위해서, 동영상 게시 사이트로부터 IP주소 등의 개시를 받은 후, 접속 프로바이더에 대한 개시 청구를 실시한다고 하는, 2단계의 개시 청구가 필요하지만, 제1단계에서 시간이 지체되면, 제2단계에서의 로그 정보가 보존되지 않아, 권리자가 개시를 받을 수 없는 우려가 발생한다. 따라서 개시 청구를 받은 개시 관계 업무 제공자의 처리기간을 일정 기간 내에 하도록 하여야 하고, 일정기간 이상의 로그 정보 보존을 의무화할 필요가 있다.

(4) 검토

인터넷에서 공개된 정보를 원하는 만큼 부담 없이 신속히 획득할 수 있는 인터넷 세상이 도래했지만, 한편으로 불법 복제 사용, 초상권 침해 화상의 범람, ID 불법 도용을 통한 사기 등의 다종다양한 범죄가 급증하면서 사이버 범죄가 심각한 문제로 부상하고 있다. 일본은 이러한 추세에 적극 대응하기 위해 법적 정비를 서둘러 추진하여 2002년 5월부터 「프로바이더 책임제한법」을 시행하여, 온라인상에

다. 이하 같다)의 개시를 청구할 수 있다. 1. 침해정보의 유통에 의하여 당해 개시 청구자의 권리가 침해되었음이 분명한 때, 2. 당해 발신자 정보가 당해 개시 청구자의 손해배상청구권 행사를 위하여 필요한 경우, 기타 발신자 정보의 개시를 받아야 할 정당한 이유가 있는 때.”

서 활동하고 있는 프로바이더(Provider), 서버의 관리·운영자 등과 같은 온라인상의 서비스제공자가 자신의 정보통신서비스를 통하여 정보를 발신하는 자와 해당 정보를 수신하는 자와의 사이에 일정한 책임범위를 설정하고, 정보수신자가 자신의 권리를 보호하기 위하여 온라인상의 서비스제공자에게 일정한 절차와 요건에 따라 발신자에 대한 정보를 제공할 것을 청구할 수 있는 장치를 도입하여 소기의 성과를 달성하고 있다.

2) 미국

미국헌법 제8절 제1조는 “과학과 응용 예술의 발전을 촉진하기 위하여 제한된 기간 동안 작가와 발명가들에게 그들의 작품과 발명품들에 대한 배타적 권리를 제공할 수 있는 권한을 의회에 부여한다.”고 규정하고 있다. 이러한 규정에 따라 의회는 저작자의 사전 동의 없이 영화를 복제하여 다른 사람에게 배포하는 것을 금지하는 세 개의 법을 제정하였다. The Copyright Act of 1976(Copyright Act), The No Electronic Theft Act(NET법), The Digital Milium Copyright Act(DMCA)가 그것이다. 인터넷이 등장하기 이전에는 저작권법은 영화의 불법 복제를 막을 수 있는 상당히 효과적인 장애물로서의 역할을 하였다. 그러나 저작권법이 디지털 영화불법 복제 문제를 다루기에는 역부족이었다. 디지털 시대에 미국의 저작권법이 당당하게 맞서게 하기 위하여 의회는 NET 법을 통과시키고, 이후 DMCA 역시 통과시킨다. 전자는 디지털 영화불법 복제를 범죄로 규정하기 위하여 단순히 저작권법을 수정한 것에 불과했다. 반면에 DMCA는 디지털 영화불법 복제에 대응한 소송에 관하여 규정하는 완전히 새로운 조항을 신설했다.

(1) 영화 관련 법률

① 저작권법

출판물 및 창작물을 보호하기 위한 통일적인 기준을 수립하기 위하여 제정된 저작권법은 창작 저작물로부터 나오는 예술가의 모든 권리를 보호한다. 창작저작물은 “이미 알려졌거나 향후 개발될 모든 유형 표현 매체에 고정화(fixed)된 것으로서, 인식되고 재생산되거나 그렇지 않은 경우 직접 또는 기계나 장비의 도움을 얻어 전달될 수 있는 것”을 의미한다. 이렇게 보호받는 권리에는 예술가가 그의 작품을 재생산(reproduce)하고 개작(adapt)하고, 배포(distribute)하고, 공연(perform)하고, 전시할 수 있는 권리가 포함된다. 예술가의 작품은 “고정화(fixed)”된다고 규정하는데, 저작권법에 의하면 이 의미는 “작가의 권한 하에 또는 작가의 권한에 의하여, 복제본 또는 레코드판에 저장된 요소들이 일정 기간을 넘는 동안에도 인식되고 재생산되거나 그렇지 않은 경우 전달되도록 할 수 있을 만큼 충분히 영구적이거나 지속성이 있는 상태”를 말한다. 이러한 권리가 다른 사람에 의하여 침해되는 경우, 권리의 소유자는 저작권법 제501조 규정에 따라 침해에 대한 소송을 제기할 수 있다. 501(b)는 “저작권에 의하여 배타적인 권리를 소유하는 합법적인 저작권자 혹은 수익권을 가진 저작권자는 그가 그러한 권리를 소유하는 동안 발생한 특정한 권리의 침해에 대하여 소송을 제기할 수 있는 권한을 가진다.”라고 더욱 명확하게 규정하고 있다.

저작권법을 위반한 것으로 판결된 경우, 민·형사상 책임을 지게 된다. 예를 들어 제502조는 법원이 “저작권을 침해하는 것을 막거나 억제하는데 적정하다고 인정될 만한 범위 내에서 잠정 또는 최종 금지명령을 내릴 수 있다”고 규정하고 있다. 제503조는 공평의 견지에

서 법원의 권한을 더욱 확대하여 소송이 계류 중인 동안 저작권을 침해한 것으로 주장되어지는 물건들을 압수할 수 있도록 하고 있다. 그리고 최종 판결로서 저작권을 침해한 물건의 파기나 제거를 명할 수 있도록 하고 있다. 제502조와 제503조의 규정에 의하여 정당한 보상을 받지 못하는 원고에 대해서는 제504조의 규정에 의하여 저작권자가 입은 실 손해에 대하여 저작권 침해자가 얻은 추가적 이득의 범위 내에서 금전적인 손해의 배상이 가능하도록 하였다. 그러나 저작권법상 내릴 수 있는 가장 엄중한 처벌은 미합중국법 제18장 제2319조(18 U.S.C. § 2319)에서 규정하는 형벌을 부과하는 것이다. 이 규정에 따르면, 고의적으로 다른 사람의 저작권을 침해한 자는 침해의 정도와 침해기간 등을 고려하여 10년 이하의 징역에 처하도록 하고 있다.

이러한 구제책들이 존재함에도 불구하고, 저작권법이 예술가들의 권리를 보호하는 쪽에 완전히 무게를 두고 있는 것은 아니었다. 예술가들이 그들의 노력의 결과를 생산해 낼 수 있는 권리와 일반 대중이 예술가들의 작품을 감상할 수 있는 권리 사이에 균형을 맞추기 위하여, 저작권법은 일반적인 침해금지규정들에 다양한 제한을 두고 있다. 예를 들어 저작권법 제107조는 예술가의 작품을 일반 대중들이 권한은 없지만 “정당하게 사용(fair use)”하는 것을 허용하고 있다. “정당한 사용”이란, 저작권법에서 규정한대로, 비판, 논평, 뉴스보도, 교육(교실에서 사용하기 위한 다수의 복제본을 포함), 학문 또는 연구를 위하여 재생산하여 사용하는 것을 말한다. 이러한 정당한 사용을 위한 목적의 열거는 예시이며, 소송에서 예술가의 작품에 대한 사용이 정당한 사용에 해당하는지가 문제되는 경우 사안별로 판단하여 결정된다. 이러한 결정을 내림에 있어서, 다음 네 가지 사항이 고려되어야 한다.

- 사용 목적과 성격(the purpose and character of the use)
- 저작물의 본질(the nature of the copyrighted work)
- 저작물 전체 중 사용된 부분이 차지하는 양과 성질(the amount and substantiality of the portion used in relation to the copyrighted work as a whole)
- 이러한 사용이 잠재적 시장에서 저작물의 가치에 미치는 영향 (the effect of the use upon the potential market for or value of the copyrighted work)⁴⁷⁾⁴⁸⁾

② 전자절도 금지법(The No Electronic Theft Act: NET Act)

저작권법에 의거하여 부과되는 민·형사상 책임은 영화산업이 전통적인 아날로그 방식으로 필름을 불법으로 복제하여 배포한데 대하여 불법 복제자들에게 적절한 보상을 청구하도록 규정하였다. 그럼에도 불구하고 인터넷을 기초로 한 기술시대가 전개됨에 따라 인터넷은 영화를 다른 사람에게 배포할 수 있는 실질적인 방법이 되어 버렸고, 영화사들은 저작권법이 커져가는 디지털 불법 복제들로

47) 미국 연방법률 제17부 제107조에서는 제106조 및 제106조A의 규정에도 불구하고, 비평(criticism), 논평(comment), 뉴스 리포팅, 수업(teaching): (교실에서 다수의 복사로 이용되는 경우), 학문(scholarship), 연구(research) 등과 같은 목적을 위하여 저작물을 복제물이나 음반으로 제작하거나 또는 기타 제106조 및 106조 A에서 규정한 방법으로 사용하는 경우를 포함하여 공정이용 하는 행위는 저작권 침해가 되지 아니한다.

48) 캐나다의 경우는 미국의 개념을 받아들이는 작업을 저작권위원회에서 거절하였다. 그리고 Fair dealing을 특별한 경우로 제한한다. 캐나다의 저작권법 제29.1조에서는 비평 또는 평론의 목적으로 Fair dealing한 것은 저작권을 침해하지 않는다고 하면서 출처와 작품의 경우에 저작자, 공연의 경우에 공연자, 레코드의 경우에 제작자, 보도의 경우에 방송자를 표시하여야한다고 한다. Catherine Ng, "When Imitation is Not the Sincerest Form of Flattery Fair Dealing and Fair Use for the Purpose of Criticism in Canada and the United States", 12 IPJ-CAN 193,195.

부티의 위협에 적절하게 대응하기 어렵다는 것을 곧 깨닫게 되었다. MPAA의 압력에 의하여, 의회는 NET법을 제정하게 된다. NET법은 다른 무엇보다도 “소매가격 기준으로 전체의 가치가 1,000 달러 이상 되는 1개의 저작물(그 외의 복제본이 있는 경우 포함) 또는 1개의 레코드판(그 외의 저작물이 있는 경우 포함)을 180일 동안 재생산하거나 배포하는 것(전자적인 방법을 통한 것을 포함한다)”을 범죄로 규정하도록 저작권법을 개정하였다. 또한 NET법은 상업적인 목적으로 또는 개인적인 경제적 이득을 보기 위하여 고의적으로 저작권을 침해한 경우에 대하여 형사상 책임을 신설하였다.

③ 디지털 밀레니엄 저작권법(The Digital Millennium Copyright Act: DMCA)

비록 위에서 설명한 개정내용들이 저작권법에서 규정하고 있는 보호를 개선하고 확대하기 위한 것이었지만, 1997년에 NET법이 제정된 이후에는 영화산업이 저작권법 위반을 이유로 소송을 제기하는 일이 드물었다. 대신 할리우드 영화사들은 거의 DMCA만을 근거로 하여 디지털 불법 복제자들을 고소하였다. 많은 보도들에 따르면, 1976년 저작권법이 가장 광범위하게 개정되었다고 할 수 있는 DMCA는 1998년 “컴퓨터 소프트웨어, DVD 상의 영화 필름 등 디지털 작품에 대한 저작권자들에게 온라인상의 불법 복제로부터의 보호”를 ‘합리적으로 보증(reasonable assurance)’하기 위하여 제정되었고 한다. 이러한 보증이 경제성장의 엔진이라고 할 수 있는 인터넷의 장기간 생존을 보장하게 되었다. 결국, DMCA의 제1편(Title I)은 디지털 작품들을 보호하기 위하여 저작권자들이 사용하는 기술적인 조치들을 우회하는 행위를 불법으로 규정하였다. 비록 이러한 일반적인 금지 원칙에는 많은 예외가 존재하기는 하지만, DMCA의

우회금지 조항을 위반한 것으로 판결 받은 자는 민·형사상의 책임을 피할 수 없다.

반면에 DMCA 제2편은 인터넷서비스제공자(“ISP”)들에게 서버 사용자들의 불법행위들로부터 안전한 피난처를 제공한다. 이는, 인터넷서비스제공자의 서버에 있는 자료가 다른 사람의 저작권을 침해한다는 사실이 공지된 경우, 인터넷서비스제공자가 DMCA에서 규정하는 인터넷서비스제공자로서의 자격을 갖춘 자이고, 그의 서버에서 저작권을 침해한 자료들을 즉시 제거하기만 하다면 저작권법을 위반하였다는 판결을 받지 않는다는 것이다.

가. 우회금지조항

DMCA의 우회금지조항은 “저작물에의 접근을 효과적으로 통제하기 위한 기술적인 장치들을 개인이 우회하는 것”을 불법으로 하고 있다. 게다가, 이 법은 이와 같은 기술장치들의 우회를 원조하는 것 역시 금지하고 있다. 예를 들어 1201(a)(2)(A)는 “기술장치들을 우회하기 위함을 본래의 목적으로 설계되었거나 생산된 기술의 거래를 금지한다”고 규정한다. 1201(b)(1)(A)는 더 나아가서 “DMCA의 규정에 따라, 저작권자의 권리를 효과적으로 보호하기 위하여 기술장치가 제공하는 보호를 우회하기 위함을 본래의 목적으로 설계되었거나 생산된 기술의 거래를 금지한다”고 규정한다. 비록 이 두 조항의 표현은 비슷해 보이지만, 각각의 조항에서 제공하는 보호는 구분된다. 전자가 저작물에의 접근으로부터 보호하기 위한 규정이라면, 후자는 미국의 저작권법 하에서 저작권자에게 제공되는 전통적인 권리를 보호하기 위한 규정으로서, 저작물의 보호를 위하여 사용된 기술적 피난처를 우회하기 위해 사용된 장비들에만 적용된다고 볼 수 있다.

17 U.S.C. §1203(b)(1) 규정에 의하면, 일방당사자의 저작권 보호 시스템이 우회되면, 피해자는 “DMCA의 우회금지조항을 더 이상 위반하지 못하도록 하거나 위반을 억제하기 위하여 법원이 합리적이라고 판단하는 범위에서” 금지명령을 내려줄 것을 청구할 수 있다. 더 나아가서, 법원은 “위반에 사용된 장비나 제품을 개조(remedial modification)하거나 제거하라고 명”할 수 있다. 제1203조에서 규정한 구제방안은 “공평의 견지에 의한 제한”을 받지 않는다. 제1203조는 오히려 법원이 실 손해(actual damage)와 법정손해(statutory damage) 모두의 배상을 인정할 수 있도록 하고 있다. 1203(c)(2)에서 규정하고 있는 실 손해란 “침해로 인하여 받은 당사자의 고통과 침해자가 침해하여 얻은 수익 중 피해자의 실 손해 산정 시 계산되지 않은 것”을 포함한다. 법정손해는 우회행위가 발생한 경우 각 우회 행위마다 200달러 이상 또는 2,500달러 이하의 배상이 이루어질 수 있다. 형사상 처벌은 초범의 경우 500,000달러 이하의 벌금 그리고 (또는) 5년 이하의 징역에 처할 수 있다. 재범자의 경우 1,000,000달러 이하의 벌금 또는(그리고) 10년 이하의 징역에 처할 수 있다.

DMCA에서는, 저작권 보호시스템을 우회한 것은 이렇게 엄격하게 금지하고 있는 반면, 우회금지조항에 대한 예외로서 몇몇 공정한 사용을 허용하고 있다. 예를 들어 비영리 도서관, 아카이브(기록보관소), 그리고 교육기관은 그들이 합법적인 저작물의 복제본을 자료로 소장할지를 결정하기 위한 제한된 목적에서라면, “상업적으로 개발된 저작물에 접근할 수 있는 권한”을 가진다. DMCA는 “합법적인 조사·검사·정보보안·학문활동”을 위하여 기술을 우회할 것이 요구되어지는 경우, 이를 가능하도록 하여 우회금지조항의 적용을 면제해준다. 또한, “개별 컴퓨터가 독립적으로 정보를 처리하는 데 필요한 프로그램 요소들을 확인하거나 분석하기 위한 제한된 목적”

또는 “저작물에 적용되는 암호화 기술의 흠결 또는 취약성을 확인하고 분석하기 위한 제한된 목적”에서라면 우회를 합법으로 보고 있다. 후자의 예외는 무엇보다도 암호화 작업을 위하여 우회가 반드시 필요한 경우에 한한다. 그리고 사전에 우회할 수 있는 권한을 얻기 위하여 신의성실하게 노력할 것을 요구한다.

나. 인터넷서비스제공자(ISP)의 피난처 조항

DMCA의 우회금지조항은 저작자들이 디지털 해적들에게 디지털 불법 복제에 대한 추가적인 보상을 청구할 수 있도록 하였음에 반하여, 이 법 제512조는 사용자의 범죄행위(wrong doing)에 대한 인터넷 서비스제공자의 책임을 제한하고 있다. 인터넷서비스제공자의 피난처 조항의 보호를 받을 수 있기 위해서는 먼저 그가 제512조에서 규정하고 있는 “서비스 제공자”의 요건을 갖추어야 한다. 서비스 제공자는 “디지털 온라인 통신을 위하여, 특정 사용자들 사이에서 사용자들이 선택한 자료를 받은 그대로 변경 없이 전송(transmission)하고, 배송(routing)하거나 또는 커넥션을 제공하는 자”를 포함한다. ‘인터넷서비스제공자 피난처’ 규정에 의하여 DMCA에서 규정하는 책임을 제한받기 전에, 인터넷서비스제공자로서의 자격을 부여받기 위하여 다음 두 가지의 자격 요건을 추가로 갖추어야 한다. 첫째는, 512(i)의 규정을 적용받기 위하여 인터넷서비스제공자는 반드시 “DMCA 규정을 지속적으로 위반하는 가입자 또는 계정 보유자를 탈퇴시킬 것을 정한 정책을 수용”하여야 한다는 것이고, 둘째는 “기술조치기준(standard technical measures)을 수용하고 이러한 기준에 저촉되지 않도록” 하여야 한다는 것이다.

512(i)항의 추가요구사항을 충족하여 인터넷서비스제공자로서의 자격을 갖추게 되면, 네트워크나 시스템에 DMCA 규정을 위반하

는 자료가 저장되어 있더라도 이에 대한 책임을 면할 수 있게 된다. 예를 들어 512(a)은, ‘인터넷서비스제공자는, “자신이 운영·관리하거나 혹은 자신을 위하여 운영·관리되는 시스템 또는 네트워크를 통하여 자료를 전송(transmission)·배송(routing)하거나 또는 이를 위한 커넥션을 제공한 것으로 인한 책임을 면한다.” 여기서 전송은 오로지 “서비스 제공자 자신이 아닌 다른 사람의 지시에 따라(at the direction of) 혹은 다른 사람의 유인(initiate)에 의하여” 행해진 경우만을 의미한다’고 규정한다. 512(b)의 규정에 따르면, “중간 연결 창구로서 자료가 제공된 시스템이나 네트워크에 제공된 자료를 잠시 저장한 것”에 대한 인터넷서비스제공자의 책임을 제한한다. 여기서 “자료는 서비스 제공자가 아닌 다른 사람에 의하여 사용되는 것”이어야 한다. 512(c)는 저작권의 침해가 “인터넷서비스제공자가 직접 관리·운영하거나 그를 위하여 관리·운영되는 시스템 또는 네트워크에 있던 자료를 사용자의 지시에 따라 저장함으로써 인하여 저작권을 침해한 것”에 대한 책임을 제한한다. 이러한 경우 인터넷서비스제공자는 자료가 저작권을 침해한다는 사실을 인식하지 않았어야 하고, 512(c)(3)에 의거한 침해 주장이 제기되었음을 알게 된 “즉시” 자료를 시스템에서 제거하여야 한다.

또한, 512(a) 내지 (c)에서 규정하는 책임의 제한에 덧붙여서, 이후의 조항들은 인터넷서비스제공자들에게 더욱 안전한 피난처를 제공한다. 예를 들어 512(d)는, 인터넷서비스제공자가 “침해하는 자료 또는 침해하는 행위가 존재하는 온라인상의 위치를 정보검색틀을 사용하여 사용자들에게 알려주거나 링크시켜 주는 것”으로 인하여 발생하는 침해가 발생하는 경우 “이러한 침해 행위로 인하여 직접적으로 금전적인 이익을 취하지 않는 한” 침해로 인한 책임을 제한한다. 512(e)는 비영리 교육기관의 경우에, “기관이 정보 시스템

이나 네트워크의 모든 사용자들에게 저작권과 관련된 미국의 법들을 정확하게 설명하고 이에 따르도록 장려한 경우”에는 기관의 직원이나 학생이 다른 사람의 저작권을 침해하고자 기관에서 제공한 인터넷에 접근하여 발생한 금전적 손해에 대한 기관의 책임을 제한한다. 512(g)는 “저작권 침해와 관련하여 소송이 제기된 경우, 인터넷 서비스제공자가 신의성실하게 소송이 제기된 자료에의 접근을 금지하였다면, 자료나 행위가 궁극적으로 저작권을 침해하였는지 여부를 묻지 않고 책임을 면하도록 규정하고 있다”

(2) 영화 저작권 보호 관련 내용

미국 연방법에서는 2005년 4월에 “가족오락 및 저작권법(Family Entertainment and Copyright Act of 2005(‘FECA’))”을 제정하였다. 동 법률은 저작권자의 허락 없이, 영화관에서, 영화나 그 외의 시청각 작품을 복제, 송신하는 것을 목적으로 녹음, 녹화기기를 사용하거나, 사용을 시도하는 행위를 금지하고 있다. 위반 시에는 초범의 경우 최고 3년, 재범의 경우 최고 6년의 징역형이 부과된다. 또한, 영화관에서 기기를 소지하는 행위는 해당 범죄행위의 증거로 채택된다(18 U.S.C. § 2319B(a)).⁴⁹⁾

49) § 2319B. Unauthorized recording of Motion pictures in a Motion picture exhibition facility (a) Offense. — Any person who, without the authorization of the copyright owner, knowingly uses or attempts to use an audiovisual recording device to transmit or make a copy of a motion picture or other audiovisual work protected under title 17, or any part thereof, from a performance of such work in a motion picture exhibition facility, shall— (1) be imprisoned for not more than 3 years, fined under this title, or both; or (2) if the offense is a second or subsequent offense, be imprisoned for no more than 6 years, fined under this title, or both.

The possession by a person of an audiovisual recording device in a motion picture exhibition facility may be considered as evidence in any proceeding to

미국의 각 주법도 도촬을 금지하는 조항을 독자적으로 제정하고 있다.⁵⁰⁾ 2007년 7월 버지니아주 알린톤의 영화관에서 일어난 사례에서, 영화 ‘트랜스포머’를 휴대전화 무단으로 녹화한 19세의 여성이 체포되었다. 녹화 시간은 불과 20초에 불과했고, 체포 여성은 집에 가지고 돌아가 남동생에게 보여주려고 하였다고 주장했지만, 영화관은 검찰에 이 사건을 송부했다. 이 여성은 버지니아 주법에 따라 최고 1년 이하의 징역 또는 2,500달러의 벌금에 처해질 가능성이 있었지만,⁵¹⁾ 결국 71달러의 벌금이 부과되었다.⁵²⁾

① 미국 P2P 관련 사건(Grokster 사건)

Grokster 사건의 제1심은 캘리포니아 중앙지방법원,⁵³⁾ 항소심은 연방 제9항소법원이었고, 최종심은 연방대법원이었다. 항소심은 제

determine whether that person committed an offense under this subsection, but shall not, by itself, be sufficient to support a conviction of that person for such offense.

50) 부록1 참조.

51) Va, Code Ann. § 18.2-187.2

52) <http://torrentfreak.com/teen-arrested-for-recording-20-second-movie-clip/> 참조.

53) 지방법원에서는 “이용자들의 직접침해는 증명되었지만, 피고 등은 홈 비디오 레코더나 카피 머신을 판매하는 회사와 다르지 않다. 따라서 양쪽 모두 저작권 침해에 사용할 수 있다. 그러나 P2P 파일 공유 기술이 원고의 저작권을 침해하기 위해서 사용될 수 있다고 하는 이유만으로, 기여 침해의 책임을 질 것은 없다(기여책임부정). 그리고 본건에 대해서는, Napster 사건과는 달리, 제품이 이용자에게 건네진 후에 생기는 침해 행위를 피고 등이 감독 관리하는 능력을 가지고 있는 것을 나타내는 증거는 존재하지 않는다. 관리할 수 없는 이용자들의 제품사용의 불법을 줄여야 한다는 것으로 하여 책임을 인정할 수 없다(대위책임 부정)”고 하면서 기여책임 및 대위 책임을 인정하지 않았다. 결론적으로 하이브리드형 P2P방식이 아닌 순수형 P2P방식 체계 하에서는 P2P 서비스제공자의 간접침해가 성립되지 않는다는 것이다. Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Inc. v. Grokster, Ltd, 259 F.Supp. 2d 1029 (April 25, 2003).

1심법원의 판단내용을 대부분 그대로 지지하였기 때문에 여기에서는 연방대법원의 판단을 중심으로 검토한다.

가. 연방대법원의 판결⁵⁴⁾

연방대법원은 “제3자의 행위를 인식하고 단순한 배포를 넘어서 저작권을 침해하는 이용을 조장할 목적으로 어떤 장치(a device)를 사용하는 제3자에 의한 결과적인 침해 행위에 대하여 책임이 있다.”고 판단함으로써 저작권자의 손을 들어 주었다. 이하는 연방대법원의 판결요지이다.

본 건의 대상은 저작권 보호를 통해 창작을 지원하는 것과 침해에 대한 책임을 제한함으로써 기술 혁신(innovation)을 촉진하는 것의 관계를 형량 하는 것이다. 고려하여야 할 사항을 형량한다 하여도, 피상고인 등의 소프트웨어를 사용함으로써, 매일같이 침해되는 다운로드의 수를 생각하면, 본건에 대해 간접책임을 부과한다고 하는 논의는 설득력이 있다. 광범위하게 공유되고 있는 제품이 침해를 범하기 위해서 사용되고 있는 경우, 모든 직접적인 침해자에 대하여 보호되는 작품에 관한 권리를 효과적으로 행사하는 것은 불가능할 것이다. 그런데, 유일한 실질적인 대책은 제품의 배포자에게 기여 침해 또는 대위 침해론에 의한 2차적 책임을 인정하는 것이다. 기여 침해는 직접 침해를 고의로 일으키거나 유발하는 것에 의한 것이고, 대위침해는 침해를 정지 또는 제한하기 위해서 권리를 행사하지 않고 직접 침해로부터 이익을 얻는 것이다. 저작권법은 제3자의 침해

54) Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. v. Grokster, Ltd., 125 S.Ct. 2764 U.S. Jun 27, 2005. 대부분의 미국 법률가들은 이 사건은 Sony 사건 이후 연방대법원의 저작권 사건 중 가장 중요한 것(the biggest copyright case)이라고 보고 있다. David G. Savage, The Net Effect - High Court Enters the Digital Age with Cases on File-Sharing, Cable Competition, 91-MAR A, B, A, J. 18(March, 2005)

에 관해서 책임을 지는 자에 대해서는 명확하게는 규정하고 있지 않다.⁵⁵⁾ 그러나 이러한 2차적 책임론은 판례법의 법리에 의해 발생하였고 충분히 확립되어 있다.⁵⁶⁾

이전 Sony 사건⁵⁷⁾은 2차적 침해에 대한 책임은 확실하게 상품의 배포로부터 야기될 수 있다는 주장에 서 있다. 이 사건에서 저작권자는 비디오카세트 레코더(VCR)의 소유자가 저작권으로 보호되는 프로그램을 녹화할 경우에 발생하는 기여 침해 책임을 주장하면서, VCR의 제조업자인 Sony사를 상대로 소를 제기하였다. VCR의 주요한 사용은 ‘time-shifting’, 즉 프로그램을 녹화한 후, 적절한 시간에 시청하는 것이다. 대법원은 이를 공정한 비 침해 사용이라고 판단하였다.⁵⁸⁾ 게다가 Sony사가 저작권 침해를 목적으로 녹화하기를 원하거나 비합법적인 녹화로부터 이익을 증대시키려는 적극적인 행위를 하였다는 증거는 존재하지 않았다.⁵⁹⁾ 이러한 사실은 제품의 배포를 통한 기여 침해론을 바탕으로 한 것이었다.⁶⁰⁾ 대법원은 “VCR은

55) Sony, 464 U. S., at 434

56) 예를 들어, id, at 486.

57) 원고(피상고인) Universal City Studios, Inc. 및 Walt Disney Productions은 TV 프로그램 저작권을 가진 자이고, 피고(상고인) Sony사는 베타맥스(Betamax) 방식의 가정용 VTR(Video Tape Recorder)의 제조 및 판매하는 자이다. 이 VTR의 주요 기능은 VTR안에 ‘TV Tuner’를 내장하여 이용자들이 생방송을 시청하면서도 다른 방송을 나중에 볼 수 있도록 동시 녹화할 수 있고, 타이머 기능을 이용하여 소비자들이 미리 작동시간을 설정해 이용자 자신이 집에 없더라도 원하는 프로그램을 녹화할 수 있다는 점 등이다. 이러한 것에 대하여, 원고는 VTR를 구매한 자들이 원고가 저작권을 가지는 TV에서 방영된 저작물을 무단으로 녹음하여 복제권을 침해하고 있으므로, VTR을 제조 판매한 피고 Sony사는 저작권(복제권) 침해의 책임을 부담하여야 한다고 주장하면서 손해배상과 금지청구를 한 사건이다(Sony Corp. Of America. v. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417(1984)).

58) 464 U. S., at 423-424.

59) Id., at 438.

60) Id., at 439.

상업적으로 상당한(significant) 비 침해에 해당하는 것이다.”라고 하면서, Sony사의 책임을 부정하였다.⁶¹⁾ 이 법리는 특허품에서 하나의 부품 배포는, 그것이 다른 방법으로 사용하는 데 적합하면, 특허를 침해하지 않는다고 하는 특허법의 전통적인 주요 상품론(35 U.S.C §271(c))을 반영한 것이다. 그 법리는 합법적으로도 비합법적으로도 사용할 수 있는 품목의 판매 행위를 면책하고, 책임을 보다 중한 과실의 경우로 제한한 것이다. 본건에 대해, 제9순회합소법원은 Sony 사건은 제품이 상당한 정도의 합법적인 사용이 가능한 경우, 침해 사용을 일으키는 사실상의 목적이 증명되었다고 해도 배포자가 특정의 침해를 알아, 그 정보에 근거하여 행동하지 않았기 때문이 아니라면, 그 제조자는 제3자의 침해 사용에 대해서 기여 책임을 지지 않는 것을 의미한다고 해석한 것은 잘못된 것이다.

Sony 사건에서 Sony사가 침해를 유발하는 의도의 증거가 존재했을 경우, 하급심이 이마저 무시하라고 요구했던 것은 아니다. 그리고 판례법(Common law)으로부터 나오는 과실 책임(fault-based liability)의 원칙을 배제시키라는 것을 의미하지 않는다.⁶²⁾ 침해 사용에 사용될지도 모른다고 하는 제품의 특징 또는 그것을 알고 있는 이상의 증거가 있고, 그 증거가 침해의 유발을 지시하는 성명 또는 행동을 나타내고 있는 경우, Sony 사건의 주요 상품 물이 책임을 배제시킬 수는 없을 것이다. 판례법에서 밝힌 것처럼, ‘침해 사용’을 예측할 뿐만 아니라 광고에 의해 일으킨다.’는 경우 저작권 또는 특허권 사건의 피고는 침해에 책임을 져야 하는 것이다.⁶³⁾ 초기의 사건으로 발달한 침해의 유인(inducement) 원칙은 지금도 변함이 없

61) Id., at 442.

62) 464 U. S., at 439.

63) Kalem Co. v. Harper Brothers, 222 U. S. 55, 62-63.

다. “침해적 사용을 광고 하거나 침해 사용의 방법을 가르치는 것 같은 직접 침해를 장려하기 위한 적극적 행동의 증거가 존재한다.”는 것은 그 제품이 침해에 사용되는 것이다.

제출된 기록에 의하면, 피상고인 등의 불법적 목적은 명백하다. 다른 사람의 위반을 유발하기 위해서 마련된 메시지를 발송하는 광고 또는 권유에 의한다는 사례는 유인의 고전적인 것이다. MGM의 이러한 주장은 설득력을 가지고 있다. 고의의 증거에서 세 개의 특징은 특히 주목할 만하다. 첫 번째, 피상고인은 소프트웨어를 처음 공급하였을 때 자신들의 그것을 차기 넵스터로 광고하면서, 종전의 넵스터 이용자들로 하여금 저작물을 다운받는 데 소프트웨어를 활용하게 할 목적임을 분명히 하였던 사실이 인정된다. 두 번째, 어느 쪽의 피상고인도 필터링 툴 또는 그들의 소프트웨어를 사용한 침해 행위를 감소시키는 다른 메커니즘의 개발을 시도하지 않았다. 제9항소법원은 “그것을 하지 않는 것은 피상고인이 그들의 이용자의 행동을 감시하는 독립적인 의무가 없기 때문에 관계가 없다고 보았지만, 이 증거는 이용자의 침해의 의도적인 촉진인 것을 강조하고 있다. 세 번째로, 피상고인은 광고 공간(advertising space)을 판매하여, 그들의 소프트웨어를 사용하는 컴퓨터의 스크린에 광고를 하는 것으로 금전적 이득을 얻고 있다. 그들의 소프트웨어가 더 사용되는 만큼 보다 많은 광고가 보내져 고객의 광고 수입이 된다. 소프트웨어 이용자의 확대는 배포자의 이익을 결정하기 때문에, 이들 기업의 상업적 판단력에 의해 대량 사용이 일어난 기록은 그것들이 침해인 것을 나타내고 있다. 이 증거만으로 비합법적 의도의 추론을 정당화할 수는 없지만, 그 중요성은 전체 기록의 전후관계로부터 명백하다.

침해를 일으키는 의도 및 침해 사용에 해당된 제품의 배포에 더하여, 유인론은 그 제품(본 사안의 소프트웨어)의 수령자에 의한 실제

침해의 증거를 요구한다. 그러한 침해에 대한 방대한 규모의 증거가 존재하고, 이 모든 실질적인 증거가 영화사 MGM(원고)의 주장을 뒷받침하고 있기 때문에, 항소심판결을 파기하고 연방대법원의 위 의견에 따라 재심리하기 위하여 환송하기로 한다.⁶⁴⁾

(3) 검토

Grokster 하급심판결 및 항소심판결은 기여책임의 성립여부에 대한 판단에서 성립요건인 ‘알고 있을 것’과 ‘중요한(실질적) 기여’에 대한 증거 및 증명의 불충분을 들어 피고에 대한 기여책임을 인정하지 않았다. 즉, 기여책임의 요건 중 ‘알고 있을 것’에 대하여 ‘소프트웨어 배포자 등이’ 침해에 기여했을 때에 특정의 침해를 알고, 그 정보에 근거하여 행동하고 있지 않았다는 것의 증명을 요구한다. 냅스터 I 사건 및 냅스터 II 사건에서 쟁점이 된 소프트웨어는 이용 가능한 파일목록 보관을 유지하는 중앙 서버를 사용하고 있었던 것과 달리, 본건 소프트웨어인 StreamCast는 비중앙화된 Gnutella 타입의 네트워크와 Grokster의 비중앙화된 슈퍼 노드의 KaZaa 타입의 네트워크는 중앙 목록이 보관 유지되고 있지 않았다. 실제로, 현재 StreamCast 및 Grokster는 목록 파일을 관리하고 있지 않다. 본건 소프트웨어 배포자 등이 사이트를 폐쇄하여 그들이 관리하는 모든 컴퓨터를 정지했다고 해도, 그들 제품의 이용자는 거의 또는 완전히 방해되는 일 없이 파일공유를 계속 할 수가 있기 때문에 ‘알고 있다는 것’을 인정하지 않았고, 중요한(실질적) 기여에 대하여, Grokster StreamCast는 ‘다음(next)의 냅스터’가 되려 하고 있을지도 모르지만, 분쟁되고 있는 P2P 파일 공유 기술은 냅스터 I 사건 및 냅스터 II

64) 380 F. 3d 1154, 판결을 파기하고, 반송한다.

사건의 판시를 우회하기 위해서 설계된 단순한 툴(tool)은 아니다. 이 기술은 다수의 다른 사용이 이루어지고 있어 퍼블릭 도메인 및 묵인되어 공유되고 있는 예술 및 언론의 배포 비용을 현저하게 저하시켜, 그 배포의 중앙화된 관리를 감소시키고 있다. 특히, 항소법원은 “저작권 기여침해 책임은 침해로부터의 직접적인 금전상의 이익의 증거를 필요로 하지 않는 것에 비추어, 저작권자 등이 요구하는 방법으로 저작권 기여책임을 확장하는 것은 문제가 있다.”고 하여 인정하지 않았다. 대위책임 성립여부 판단에서도, 항소법원은 “소프트웨어 배포자들의 감독할 권리와 능력에 대하여 자기 자신의 컴퓨터 시스템상에 존재하는 소프트웨어와 파일을 변경할 의무는 타인의 컴퓨터상에 존재하는 소프트웨어를 변경할 의무와는 성질을 완전히 달리한다.”라고 하여 대위책임을 인정하지 않았다. 그리고 항소법원은 침해를 ‘눈 감아 주는 것’에 대해서는 소프트웨어 배포자등이 감독할 권리와 능력을 가져 예방적으로 실행을 거부하고 있는 경우에 문제가 된다. 본건의 소프트웨어 배포자들에게 감독할 권리와 능력을 인정하고 있지 않기 때문에 성립되지 않는다고 판단하였다. 그러면서 항소법원은 “과학과 유용한 기술과 예술의 발전을 촉진하는 권한은 의회가 가지고 있는 것이기 때문에, 입법으로 명문화되어 있지 않는 경우, 어느 쪽을 더 보호해야 한다는 것은 오직 의회로부터만 얻을 수 있는 것이다”⁶⁵⁾라는 입법론적 해결론을 제시하였다.

65) “The direction of Art. I is that Congress shall have the power to promote the progress of science and the useful arts. When, as here, the Constitution is permissive, the sign of how far Congress has chosen to go can come only from Congress.” 464 U.S. at 456 (quoting *Deepsouth Packing Co. v. Laitram Corp.*, 406 U.S. 518, 530 (1972)).

(4) 디지털 불법 복제의 효과적 대처

NET법과 DMCA는, 디지털 작품의 저작자들에게 디지털 불법 복제로부터 합리적으로 보호받을 수 있도록 함으로써 장기적인 인터넷의 경제적 생존력을 보장하기 위하여 의회가 제정한 것이었다. 표면상으로는, NET법과 DMCA법은 이러한 목적을 달성하기에 충분하도록 기초되었다. 개인에게 부과되는 민·형사상 책임은 분명 디지털 해적들이 영화를 불법 복제하고 인터넷상에서 배포하는 것을 재고하게 만들 수 있을 것으로 보여졌다. 그러나 사실상, NET법도 DMCA도 디지털 영화불법 복제를 막지 못하여 왔다. 실제로, 음반 산업에서 불법 복제를 방지하기 위하여 최근에 실시한 캠페인의 실패는 디지털 불법 복제가 너무 광범위하게 퍼져버렸기 때문에 법으로 정확하게 규정하는 것이 어렵다는 것을 잘 설명해 준다. 결국, 디지털 영화불법 복제는 해결하여야 할 과제인 것이다. 이를 위해서 영화사들이 저작권법, NET법, DMCA의 규정에 따라 배상을 청구하는 것에 의존하기 보다는 디지털 불법 복제를 하도록 하는 잠재적인 동기(underlying motivations)에 초점을 맞추어야 할 것이다.

영화산업과 마찬가지로 음반산업 역시 불법 복제를 직접적인 원인으로 발생하는 잠재적 이익에 대한 손실액이 매년 수십억 달러에 이른다. 초기에는 음반산업은, 냅스터와 같은 피어-투-피어 파일 공유 네트워크에 대하여 소송을 제기함으로써 디지털 복제 문제를 해결하고자 하였다. 그러나 최근에 들어서는 음반산업이 불법 복제를 막기 위하여 노력하는 초점이 피어-투-피어 파일 공유 네트워크의 소유자·운영자로부터 불법적으로 음악을 다운로드하는 네트워크의 사용자에게로 이전하였다. 예를 들어 2003년 9월, 미국음반산업협회(RIAA: the Recording Industry Association of America)는 디지털 음악의 불법 복제에 대한 유죄의 책임을 물을 수 있을 것으로

보이는 231명의 미국 전역의 개인들을 대상으로 소송을 제기하였다. 1차 소송 대한 보도매체들의 관심에 힘입어, RIAA는 두 개의 추가 소송을 뒤이어 제기하게 된다. 81명의 개인이 2003년 10월에 제소되었고, 41명의 개인이 2003년 11월에 제소되었다. RIAA가 제기한 소송은 “인터넷상으로 음악을 복제하는 것이 불법이라는 사실에 대한 인식”을 증가시키기는 하였지만, 이러한 소송들이 실제로 디지털 음악의 불법 복제에 대한 대중적인 인기를 감축시킬지는 사실상 명확하지는 않다.

음반산업이 불법 복제에 대하여 가장 최근에 벌인 캠페인이 청소년들을 대상으로 한 것이기에 이 결과는 장기적으로 지켜보아야 할 것이다. 그러나 음반산업의 노력에 대한 단기적인 성과는 가장 잘 조합되어 왔다. 연구결과에 의하면, RIAA가 제기한 소송들이 음악 불법 복제에 사용되었던 피어-투-피어 파일 공유 네트워크의 사용을 감축시켜왔다고 한다. Nielsen NetRatings의 최근 연구결과를 예로 들면, 유명 피어-투-피어 파일 공유 네트워크인 Kazaa에 접속하는 인터넷 사용자의 수가 RIAA가 1차 소송을 제기한 이래로 꾸준히 감소하여, 2003년 6월 동안 한주에 최고 7백만 명이 접속하였으나 같은 해 11월에는 접속자의 수가 일주일에 3백 20만 명으로 감소한 것으로 나타났다고 한다.⁶⁶⁾ 다른 연구결과에 의하면, 이외는 반대로, 인터넷 사용자들의 피어-투-피어 파일 공유 네트워크의 이용은, RIAA가 소송을 제기하는 위협에도 불구하고 지속적으로 증가되고 있다고 한다. 시장조사 및 피어-투-피어 기술 컨설팅 회사인 Big Champagne에 따르면, Fastrack 네트워크에 접속하기 위하여

66) John Barland, RIAA Lawsuit Yields Mixed Results, CNET News.com, Dec. 4, 2003, at http://news.com.com/RIAA+lawsuits+yeild+mixed+results/2100-1027_3-5113188.html.

Kazaa를 이용하는 사용자의 수는 2003년 10월에 실제로 최고 동시 접속자의 수가 5백 6십만 명까지 증가하였다고 한다.⁶⁷⁾

RIAA가 제소한 소송이 피어-투 피어 네트워크를 이용하는 디지털 해적들이 불법으로 음악을 다운로드하는 것을 막는데 성공적으로 기여하였는지가 불명확한 반면, 음반산업의 가장 최근의 캠페인은 기업이미지에 대한 재난(public relations disaster)과 같았다. RIAA는 오로지 자신들의 개인컴퓨터에 다운로드하기 위하여 제공한 것으로 보이는 “곡들의 수”에만 기초하여 제소할 개인을 선정하였다. 예를 들어, RIAA가 제소한 최초의 261명 중에는 12살의 소녀가 포함되어 있었다. 한해 수십억 불 규모인 산업이 어린이들을 제소하였다는 소식은 일반 대중의 동정심을 불러일으킬 수가 없었다. 65세의 할머니를 제소한 것으로 인하여 RIAA는 더욱 악명을 높이게 되었다. 교사로 재직하다 정년퇴직 한 후 조각가가 된 할머니는, 어느 늦은 저녁에 한 남자가 그녀의 대문을 두드린 후 RIAA가 그녀를 제소할 것이라고 통지를 할 때까지 피어-투 피어 파일 공유에 대한 지식이 거의 없었다고 주장했다. RIAA는, 이 할머니가 Kazaa를 통하여 2,000개 이상의 곡을 다운로드하라고 제공하였다는 이유로 최초 261명의 피고에 포함시켰다. 대중에 대한 기업이미지 측면에서 이에 대한 국민의 비난은 영화산업에 시사하는 바가 크다.⁶⁸⁾

3) 프랑스

프랑스는 영화 시장에 대한 국가의 개입이 가장 큰 나라 중 하나

67) id.

68) 12-Year-Old Settles Music Swap Lawsuit, CNN.com, Feb. 18, 2004, <http://www.cnn.com/2003/TECH/internet/09/09/music.swap.settlement/>

이다. 그 중심에는 국립영화센터가 위치하고 있다. CNC((Le Centre national du cinéma et de l'image animée)는 영화는 영상 사업 분야 전체의 법률을 제정부터 적용까지 관할하고, 영상 사업 분야 개체간의 관계를 조율하는 주관 기관이다.

프랑스 영화 관련 주요 법률로는 영화 및 영상 시각에 관한 법률(Code du cinéma et de l'image animée), 정보화 사회에 있어서의 저작권등에 관한 법률(Loi sur le Droit d'Auteur et des Droits Voisins dans la Socit de l'Information: DADVSI), 인터넷상 저작물 보급 활성화 및 보호를 위한 법(Loi n°2009-669 du 12 juin 2009 favorisant la diffusion et la protection de la création sur internet: HADOPI)이다.

(1) 영화 및 영상 시각에 관한 법률(Code du cinéma et de l'image animée)⁶⁹⁾

프랑스 영상 산업 분야에서 가장 상위에 위치한 법적 근거는 영화 및 영상 시각에 관한 법률이다. 동 법령은 프랑스 국립영화센터의 정의 및 기관의 임무 등을 규정하고 있다. 동법률 Articles L111-1이하에서는 국립영화센터 CNC를 문화부장관의 감독하에 있는 공공행정기관이라고 정의하고 있다.

CNC의 법률상 주요 임무는 다음과 같다.⁷⁰⁾

- ① 영화 및 다른 예술산업 활동의 발전을 위하여 기술 환경, 법률, 경제 및 사회에 뿐만 아니라, 교육, 비즈니스 등에 관여한다(영

69) Version consolidée au 1 janvier 2010.

70) The principal missions of the CNC are : 1) regulatory, support for the film, broadcast, video, multimedia and technical industries, 2) promotion of film and television for distribution to all audiences, 3) preservation and development of the film heritage

화에 대한 것으로는 제작 및 배급 지원, 제작사의 설립과 기술 분야 지원, 국내외 배급에 대한 지원 등이며 영상물에 대한 것으로는 TV프로그램 제작 지원 등이다.)

- ② 영화 인력의 양성에 주력하고 있다. 이점은 문화부와 교육부가 함께 주관하는 것이다. 이외에도 경제 사정이나 배급이 어려운 창작 예술 영화의 제작 지원도 진행하고 있다.
- ③ 국립 영화 센터는 다각적인 국제 교류를 통해 그 중에서도 특히 유럽 국가를 위한 프로그램 지원책이 프랑스 영화의 상영을 보장받고 있다. 프랑스 영화의 시장개척은 칸영화제를 주관하는 것으로 유명한 유니프랑스와 외상부, 외무부들 관련 정부 각 부처 간의 협력 하에 이루어진다. 이 기능을 위한 부서만도 5개나 된다. 영화 제작부, 배급 상영부, 영상프로그램부, 유럽과 국제사무부, 재정사무부 등이 그것이다.

동 법률은 영화산업 전반에 걸친 지원에 관한 사항을 규정하고 있고, 영화저작물의 보호에 관해서는 우리나라와 마찬가지로 저작권법에 의하여 규율되고 있다.

(2) 영화 저작권 보호 관련 내용

① 프랑스 신저작권법(DADVS)⁷¹⁾

디지털 시대의 도래에 맞추어 EU에서는 WIPO 저작권 조약을 역내법으로 적용하는 것을 목적으로, 2001년 5월 22일 「정보사회에 있어서의 저작권 및 관련권의 일정한 측면의 조화에 관한 유럽 의회 및 EU이사회의 지시문(유럽 정보화 사회 지령)⁷²⁾」을 채택했다. EU

71) Loi sur le Droit d'Auteuret des Droits Voisins dans la Socit de l'Information

가맹국은, 이 지령에 따른 국내법의 정비를 실시하고 있다. 그러나 프랑스에서는 유럽 정보화 사회 지령의 국내법화를 위한 법정비가 늦어 유럽위원회에 이것이 지적되고 있었다. 이에 따라 프랑스 정부가 법정비를 추진해 성립한 것이 2006년의 신저작권법이다.

일반적으로 DADVSI로 불리는 이 법은 프랑스 저작권법을 개정해, 유럽 정보화 사회지령(European Union Copyright Directive : EUCD)을 국내법화한 것이다.

이 법안은, 인터넷의 P2P를 통해서 영화 또는 음악, 비디오를 복제하는 것을 금지하는 내용이었다.

가. DADVSI법 성립의 배경

DADVSI법 성립의 과정

- 2003/11/12 : 문화부 장관Jean-Jacques Aillagon에 의해, 법률 초안이 하원에 제출
- 2005/5/31 : 하원 법제 위원회에서 심의
- 2005/12/22 : 하원으로 심의. 「글로벌 라이선스(global license)」 조항이 투표
- 2006/3/16 : 하원으로서의 심의 속행. “global license”조항이 철회
- 2006/3/21 : 하원으로서 법안 전체에 대한 투표⁷²⁾
- 2006/5/10 : 상원으로 심의. 「DRM의 상호 운용성(Interoperability)」 조항이 큰 폭으로 수정
- 2006/6/22 : 하원 · 상원 혼합 위원회. 「DRM의 상호 운용성(Interoperability)」에 관한 상원으로서의 심의 결과를 거의 유지
- 2006/6/30 : 하원 · 상원에 의한 최종 투표로 법률 성립
- 2006/7/27 : 헌법위원회의 결정(형사처벌 금액 변경)
- 2006/8/4 : 법 시행

72) La directive du 22 mai 2001 sur l’harmonisation de certains du droit d’auteur et des droits voisins dans la societe de l’information

73) 수정된 법안은 2006년 3월 21일에 296대 193으로 하원을 통과했다.

나. DADVSI법의 내용

DADVSI법은 인터넷 P2P를 통해서 음악이나 비디오를 복제하는 것을 금지하는 몇 개의 조항을 포함하고 있다.

▶ P2P로의 파일 공유

프랑스 지적 재산법(Code de la proprié intellectuelle) L335-2와 L335-5는 권리자의 허락 없게 저작물을 공표하는 행위에, 최고 3년의 징역·30만 유로의 벌금을 부과 하고 있다. P2P 파일 공유가 사적 복제에 해당되는 것인가에 대하여 많은 이론이 있었지만, DADVSI법 14조의 2에서는 P2P 네트워크로 저작물을 다운로드하는 것을 명확하게 사적 복제로부터 제외하고 있고, 상업적 목적 없이 저작물을 공공에 이용 가능하게 하는 것만으로도 사적복제에 해당하지 않는다고 하였다.⁷⁴⁾

▶ DRM 우회의 범죄화

DADVSI법의 13조, 14조는 DRM에 관련되는 행위에 다양한 형벌을 규정하고 있다. 리서치 이외의 목적으로, 고의로 DRM 기술 수단을 회피하는 행위(타인으로부터 얻은 수단으로 이루어지지 않은 경우)의 경우 3,750 유로 이하의 벌금, 기술적 조치를 우회 하는 수단을 제공 또는, 고의로 그러한 수단을 신청하는 행위는 6개월 이하의 징역 또는 30,000유로 이하의 벌금에 처해진다. 다만, 컴퓨터 보안 또는 연구를 위해 DRM 우회의 경우는 이러한 형벌은 적용되지 않는다.

74) Tribunal de commerce de Paris 8ème chambre Jugement du 20 février 2008 Flach Film et autres / Google France, Google Inc

▶ DRM의 상호 운용성

DADVSI법은 DRM등의 기술적 보호 조치(제7조에 정의 규정 있어)의 우회를 범죄화하는 것으로(13조·14조), DRM을 법적으로 보호하고 있다.

상호운용성을 목적으로 DRM의 핵심적 정보에 접근하기 위해서는 우선 권리자에게 동의를 구해야 하며, 권리자가 이를 거절한 경우에 한하여 '기술적 조치 조정당국'으로 하여금 해당정보를 공개하게 할 것을 신청할 수 있고, 이러한 경우에도 그에 상응하는 보상이 이루어져야 한다는 것이다. 내용은 다음과 같다.

- ① DRM 시스템의 제공자는, 상호 운용성을 확인하기 위해서 필요한 기술적 문서를, 그것을 필요로 하는 당사자에게 제공해야 한다. 이것은, 소프트웨어나 하드웨어 메이커가, DRM로 보호되고 있는 음악이나 영상의 제공자에, 그 음악 영상은 자신의 시스템으로 재생 가능한가를 확인하기 위해서 DRM 정보를 요구할 수 있는 것이다.
- ② DRM의 권리자는 자신이 소프트웨어의 소스코드와 기술적 자료의 공표가 DRM의 안전과 효율성에 심각한 피해를 야기할 것이라는 점을 입증한 경우에만 DRM 수혜자로 하여금 이들 정보의 공표를 포기하도록 강요할 수 있다.
- ③ 기술조정당국은 상호운영성에 반하는 행위를 중단하기로 하는 당사자들의 약정을 받아들일 수 있다. 당사자들 사이에 합의가 없는 경우, 이해관계자들로 하여금 의견서를 제출하도록 한 후에, 조정당국은 정보공개신청에 대한 기각 또는 정보공개에 이행명령에 관한 결정을 내린다. 이행명령에는 필요한 경우 '법정보상금(astreinte)'을 정하여, 보호되는 내용의 사용

및 접근에 관한 조건은 물론 신청자가 상호운영성에 필수적인 정보에 접근하는데 요구되는 조건과 DRM의 일체성 및 효율성을 보장하기 위해 신청자가 준수해야 할 규율이 명시되어야 한다.

- ④ 기술조정당국은 이행명령이 실행되지 않거나 약정이 준수되지 않은 경우, 벌금형을 내릴 권한을 갖는다. 각 벌금형은 이해관계자가 입은 손해액의 비중, 처벌되는 기업 또는 조직의 상황, 상호운영성에 반하는 행위의 반복성에 비례한다. 벌금형의 경우 그 이유가 명시되어야 하고 개별적으로 결정된다. 벌금의 최고액은 기업의 경우 상호운영성에 반하는 행위를 한 기간 바로 이전의 영업회계년도부터의 각 회계연도 중 가장 큰 매출을 기록한 회계연도의 비과세 상태의 국내 및 해외를 포함한 총매출액의 5%이고, 기타의 경우 150만 유로이다.

다. 검토

프랑스 신저작권법이 '기술조치조정부서'라는 전문기관을 신설하고, DRM등의 기술적 조치와 상호운영성의 저촉 여부에 관한 구체적인 판단 및 법 적용을 조정당국에 일임한 것은 매우 특이한 사항이다. 이는 불필요한 소송의 낭비를 제거하고, 그 판단에 기술적 전문성을 요하는 분야임을 고려한 입법이라는 점에서 그 의의가 있다.

(3) 인터넷상 저작물 보급 활성화 및 보호를 위한 법안⁷⁵⁾

가. 배경

문화 분야에서 디지털 네트워크를 통해 문화콘텐츠를 손쉽게 배포할 수 있고, 다운 받을 수 있게 되었지만, 동시에 이러한 저작물들의 침해가 빈번하게 이루어질 수 있는 환경이다. 프랑스에서는 2006년 한 해 동안 10억 개의 음악 및 시청각 저작물이 불법다운로드 되었다. 이러한 현상은 저작물의 창작과 진흥을 기반으로 하는 창조적 예술 경제에 악영향을 미친다. 많은 실연자들이 계약을 파기하고 새로운 음반사와 계약을 맺는 실연자의 숫자도 매년 40%씩 감소함에 따라 지난 5년간 음반 시장의 규모 및 매출액은 50%나 축소되었다. 영화업계와 방송업계도 이런 변화의 영향을 받기 시작하였다. 전통적·물리적 매체에 미치는 영향들 외에도 불법 복제물의 만연은 오늘날 프랑스의 합법적인 다운로드 시장 발전을 저해하는 가장 큰 장애요소로 작용하고 있다. 비물질적인 디지털 음악, 영화 및 시청각 프로그램의 매출액은 물리적인 매체(CD나 DVD 등)의 매출액에 비교하면 다른 선진국들에 비해 훨씬 적은 수준이다. 비물질적인 매체에 대한 소비자의 구매 경향을 비교해 보면 미국은 20% 이상을 차지하지만 프랑스는 7%가 조금 넘는 정도이다.

불법 복제는 예술가 및 후원 기업(특히 소규모의 독립 제작 업체들)에 피해를 줄 뿐만 아니라 투자환경을 저해하고 경쟁을 위축시킨다. 한편 지난 몇 년 간 합법적인 다운로드 시장의 규모 역시 크게 증가하였다. 그 예로 이제는 수백만 개의 음반을 인터넷을 통해 구할 수 있다. 특히 ISP들이 정액제 패키지 서비스를 제공한 덕분에 소비

75) Loi n°2009-669 du 12 juin 2009 favorisant la diffusion et la protection de la création sur internet

자 가격 역시 많이 낮아졌다. 따라서 현재 영화, TV프로그램 또는 온라인 음원의 합법적인 다운로드 시장의 빠른 성장 및 예술가와 문화 산업에 대한 공정한 보상을 저해하는 가장 큰 장애요인은 지속적인 대규모의 불법 복제이다.

나. 도입

프랑스의 HADOPI 법안은 인터넷 유저의 이용에 관한 공정성을 확립하여, 불법 복제 및 파일공유에 적극 대처하기 위해서 제안된 법안이다.

이 법의 집행을 담당하는 독립 행정 기관인 ‘인터넷상 저작물 보급 활성화 및 보호를 위한 고등 기관(Haute Autorit  pour la Diffusion des OEuvres et la Protection des droits sur Internet)’의 약어⁷⁶⁾이다.

동 법안은 사르코지(Sarcozy) 정부 시절 2007년 11월 23일 프랑스 정부 대표, ISP, 음악 영화 및 TV사업자 등의 권리 단체가 서명한 “Denis Olivennes 합의서”에 근거한 것이다. 이 합의서에는 인터넷상의 불법 복제 및 불법 파일 공유의 방지를 위해서 필요한 모든 수단을 포함하고 있고, HADOPI와 같은 독립 행정 기관의 설립 근거와 인터넷상에서의 불법 복제 공유자에 대한 유효한 대응을 위하여, 정부, 권리자, ISP의 삼자가 각자 부담해야 할 협력 의무를 포함하고 있다.

HADOPI 법안은 이 합의서에 포함된 일련의 합의 사항이 제도화된 것이다. 사르코지 정부는 그 법안(HADOPI)을 의회에 제출하여, 2009년 5월 12일 하원에서 가결된 후, 5월 13일에 상원을 통과하여, 대통령의 서명을 거쳐 성립할 예정이었다.

76) 영문으로, High Authority of Diffusion of the Art Works and Protection of Rights on the Internet으로 표기된다.

하지만, HADOPI라고 하는 행정 기관이 위법 다운로드 유저의 신원을 밝혀내 경고하고, 2회 경고를 받아도 위반을 계속하는 유저에게 최고 1년간 인터넷 접속을 정지시키고, 정지 기간 중 침해자의 명의로 다른 인터넷 망 서비스에도 가입하지 못하게 하고, 정지 기간 사이에도 인터넷 요금을 납부하도록 하고 있어, 국민의 인권을 부당하게 침해하는 것으로 비판을 받았고, 프랑스 헌법원은(Conseil Constitutionnel)은 2009년 6월 10일, HADOPI의 일부 내용에 대해서 헌법불합치 결정을 내렸다.⁷⁷⁾

그 내용을 살펴보면, 인권(의사소통의 자유)의 침해, 삼권 분립의 원칙의 위반, 그리고 입증 책임의 공평 부담 원칙의 위반을 이유로 헌법불합치 결정이 내려졌다. 인터넷의 접근은 민주주의의 본질로서 헌법상 커뮤니케이션의 자유에 해당하는 것이다. 인터넷 액세스 금지는 인권 관련 사항으로, 유저에게 불법 파일 공유를 이유로 인터넷 액세스 금지를 명령하기 위해서는 적어도 사법적 판단이 필요하게 된다. 하지만, 본 법안은 행정 기관(HADOPI)이 직접 액세스 접근을 금지하는 명령을 내릴 수 있다고 하고 있었다. 이 점이 헌법상의 기본사권(인권)의 침해이며, 삼권 분립의 원칙에도 위반한다고 하는 이유로 헌법불합치가 되었던 것이다. 또한, 민사소송법상 침해자의 과실에 대한 입증 책임은 피고의 침해 사실을 주장하는 자(원고)가 부담하는 것이 원칙이지만, HADOPI에서는 과실 추정 규정이 포함되어 있고, 저작권을 침해했다고 여겨지는 유저가 무과실 증명해야 했다. 이것은 상당한 이유가 없으면, 입증 책임의 공평한 부담이라고 하는 원칙에도 반하게 된다.

77) 프랑스 헌법원 결정(France Conseil-Constitutionnel) 10, juin, 2009-Déision n° 2009-580 DC. <http://www.conseil-constitutionnel.fr/conseil-constitutionnel/root/bank/download/cc-2009580dc.pdf>

헌법원에서 헌법불합치로 여겨진 부분과 관련 규정은 그 날로서 모두 효력을 잃어서 프랑스 정부는 침해자의 과실 추정 규정을 삭제하고, 인터넷 액세스 금지 명령은 사법적 판단을 받는 절차를 포함하는 내용으로 수정안(HADOPI 2)을 제출하였다. 수정안에서는 인터넷 액세스 금지의 판단은 재판관의 판단을 조건으로 하는 것으로 하고, 불법 복제·파일 공유자의 정보를 수집하여 법원에 제소하는 것을 행정기관이 담당하기로 하였다.

수정안은 2009년 7월 상원에서 통과되었고, 하원에서 2009년 9월 15일 최종적으로 통과되었다. 동 수정안도 헌법상 국민의 권리를 침해하지 않을까 하는 우려가 있었지만, 2009년 10월 22일 프랑스 헌법원은 수정 법안에 대해서 합헌이라고 판단하였다.⁷⁸⁾

다. 주요 내용

HADOPI의 주요 목적은, 새로운 통신 네트워크상에서의 저작물 보호, 저작물의 불법사용 및 합법 시장 개발에 대한 모니터링 그리고 기술적 보호조치 및 권리정보 영역에 대한 규율이다. 특히, 동위원회는 위원회는 현재 5명 위원(최고행정법원의 부법원장이 임명하고 최고행정법원에 보고하는 공무원, 항소법원장이 임명한 항소법원 소속의 자문관, 회계법원장이 임명한 회계법원 판사, 기술 아카데미장이 임명한 위원, 어문 및 예술 저작물 상급위원회 자이 임명한 위원)에 전기통신부, 소비자부 및 문화부 장관들의 공동추천에 의해 임명된 4명의 위원을 추가하여 총 9명의 위원으로 구성된다.

프랑스 지적 재산권법 L. 336-3조 17에서, ‘공중의 온라인 커뮤니티

78) France Conseil-Constitutionnel, 22 octobre 2009 -Désision n° 2009-590 DC.
<http://www.conseil-constitutionnel.fr/conseil-constitutionnel/root/bank/download/cc-2009590dc.pdf>

케이션(인터넷)의 유저는, 그 액세스가 저작권자 및 저작 인접권자의 허락 없이 저작물이 복제·전시·송신 가능화·공중의 송신하는 목적으로 사용되지 않는 것을 보증할 의무가 있다'라고 규정하고 있다.

저작권자 및 그 대리인에 의한 고발에 관하여, HADOPI는 삼진아웃제의 제1단계로서 우선 침해에 관련하는 IP주소를 추출하고, 그 담당 ISP에 메일을 보낸다. ISP는 클레임 된 액세스를 조사하여, 해당 액세스의 소유자들을 걸러낸다.

그 후, 권리자나 그 대리인에 의해서, 반복적인 침해에 대한 클레임이 있었을 경우, ISP 또는 HADOPI는, 제1단계로부터 6개월 이내에 제2단계로 나아간다. 제2단계에서는 제1단계와 유사한 정보가 메일로 송부된다.

2번째에도 저작권 침해가 계속 되는 경우 ISP 혹은 HADOPI는 1년 이내에 내용 증명 우편을 보내고, 제3단계 단계로 나아간다. ISP는 최단 2개월부터 최장 1년간, 해당 유저의 인터넷 액세스를 금지할 수 있다.

국가정보자유위원회(Commission Nationale de l'Informatique et des Libert)의 정보자유법(Loi informatique et libertes) 제18조와 HADOPI에 의한 청구는 지적 재산권 법전에 의한 청구(특히 L331-1조혹은 L335-2조)를 방해하지 않는다고 한다.

주요내용은 다음과 같다.

동기관은 저작권의 보호에 관한 모든 법령에 대하여, 정부에 의견을 제시하고, 정부 또는 국회의 위원회에 의견을 요구할 수 있다.(제 33114조⁷⁹⁾ - 제33115조)

제3장 인터넷상 저작물 보급 활성화 및 권리 보호를 위한 공적 기관

제1절 권한 구성, 기관

제33112조 인터넷상 저작물 보급 활성화 및 권리 보호를 위한 공적 기관은 독립적이고 공적인 기관이다.

제33113조 공적 기관은 다음과 같은 일을 수행한다

1. 합법 제공의 확대의 촉진과 온라인 공중 통신 서비스 제공을 위해서 사용되는 전기 통신망 위에서의, 저작물과 저작권 혹은 저작 인접권의 보호를 받는 작품의 합법, 불합법의 이용 감시
2. 온라인 공중 통신 서비스 제공을 위해서 사용되는 전기 통신망 위에서 벌어지는 권리침해에 있어서 저작물의 보호
3. 저작권 혹은 저작 인접권에 의해서 보호를 받는 작품의 보호와 특징을 위한 기술적 수단의 영역에 있어서의 규제 감시(기술적 수단 규제 기관(Autorite de regulation des mesures techniques)도 같은 기관에 통합된다.)

동 기관에서는 전기통신법의 제341조와 디지털 경제에 있어서의 신용을 위한 2004년 6월 21일의 법률 제 2004575호의 제6조의 1로 2에 기재되어 있는 의무를 적용 받는 전기통신사업자가 취급하는 모든 자료를 입수할 수 있다.

또한, 동기관은 불법 콘텐츠에 대한 검출과 필터링 기술의 영역에 있어서, 이러한 기술의 제안자, 보호를 받는 작품의 권리 보관 유지자와 온라인 서비스 제공자에 의해서 행해지는 기술 실험을 평가한다. 그리고 이러한 기술의 발전성 및 유효성을 연보로 작성한다.

동 기관은 저작권 또는 저작 인접권의 보호를 받는 작품의 합법

79) 제33114조 공적 기관은, 매년, 그 활동, 그 일의 수행, 그 의무의 준수와 관계하는 여러 가지 부분의 전문가의 채용과 그 의무의 준수에 관한 보고를 정부와 국회에 보고한다.

이용을 가능하게 하는 기술 형식을 특정하여 각 기관에 개선책을 제안한다.

동 기관은 특히, 국립영화센터의 기술적 조치팀(direction du multimedia et des industries techniques)⁸⁰⁾과 연계하여, 영화 작품의 합법 제공의 확대를 촉진하기 위하여, 합법적인 포털 서비스 방안을 마련하고 있다. 국립영화 센터의 기술적 조치팀은 일반적으로 영화기술 진흥을 위한 기술 및 재정적 지원 제공을 주요한 임무로 하고 있다. 주요한 임무로, 영화 디지털 기술의 개발, 콘텐츠 지원 기술 제공, 새로운 문화 정책과 관련된 새로운 기술 제공 등이다. 또한, 영화 관련 법정책 및 저작권 관련 보호 관련 기술은 영화팀(특히, 서비스 운영팀(service de l'exploitation)과 공동 수행하고 있다.

라. 검토

동 법안 시행 후, 법에 의해 처벌받는 P2P 등의 이용률은 낮아진 반면 법 테두리 밖에 있는 스트리밍, 다운로드 등 다른 저작권 침해 서비스 이용은 늘어나는 풍선효과가 뚜렷하게 나타나고 있다. 전문가들은 무조건 단속하기보다 디지털 콘텐츠의 가격을 낮추는 등 저

80) Elle a une triple mission :

- elle accompagne les mutations de l'audiovisuel et du cinema liees au developpement des technologies numeriques
- elle apporte des aides aux contenus culturels multimedias destines a tous les supports numeriques, DVD, Internet, consoles de jeux, telephones mobiles
- elle assure une veille sur l'emergence des nouveaux usages culturels lies aux nouvelles technologies
- Elle gere six mecanismes de soutien aux differents acteurs de ces secteurs, au travers de trois services: service des industries techniques et de l'innovation, service du jeu video et de la creation numerique, service de la video

작권 침해를 근본적으로 줄이는 방안을 도출하는 게 중요하다고 강조했다. 프랑스 르네대학 연구팀이 브르타뉴에 거주하는 2,000명 이상의 인터넷 이용자를 대상으로 조사한 결과 P2P 등 파일공유서비스 이용률은 법안 효력 발휘 전 17.1%에서 14.6%로 떨어졌다고 30일 밝혔다.

반면 이 법에 의해 감시받지 않는 스트리밍서비스와 다운로드 사이트 등의 서비스 이용은 오히려 12.4%에서 15.8%로 늘었다. 전체적으로도 저작권 침해 서비스 이용률이 소폭 늘어난 셈이다. 하지만 이 법안은 P2P 등 개인들이 직접 파일을 공유하는 사이트에 한정돼 있어, 유튜브 등 스트리밍사이트나 다운로드 사이트를 통해서 우회적인 저작권 침해가 일어나고 있는 것이다. 전문가들은 다운로드 사이트의 경우 가상 서버를 이용하거나 폐쇄된 포럼에서 이뤄지기 때문에 단속이 어렵다고 분석했다. 르네대학 연구팀은 “프랑스에서 저작권 침해의 변형된 형태가 나타나고 있다”면서 “인터넷 이용자들은 법 테두리 밖에서 저작권이 침해된 음악과 영화를 얻고 있다”고 설명했다.⁸¹⁾

4) 소결

최근 불법 복제 방지 노력을 통하여 얻은 결론은 디지털 불법 복제를 방지하는 데에는 좀 더 창의적인 접근방법이 필요로 한다는 것이다. 그러나 앞에서 설명한 해결방안들에서 증명된 바와 같이, 디지털 불법 복제를 제거할 수 있는 단일한 방법은 존재하지 않는다. 대신, 영화사는 무수한 다양한 방법들을 통하여 디지털 불법 복제를

81) Etnews, 2010.3.31자 뉴스 참조. <http://www.etnews.co.kr/news/detail.html?id=201003300145>.

억제하여야 한다. 디지털 해적들이 필름을 복제하여 인터넷을 통하여 다른 사람들에게 배포하고자 하는 심리적인 욕구와 기술적인 능력을 제거하는 것만이 디지털 영화불법 복제 문제를 해결할 수 있는 방법이 될 것이다. 이상으로, 각국의 영화저작물 보호 법·정책 방안을 살펴보았다.

(1) 미국 저작권법의 집행 시 더욱 신중한 제소자의 선정

디지털 불법 복제에 대항하기 위한 RIAA의 접근방법에서 설명하였듯이, 미국 저작권법에서 제공하는 보호규정에 따라 개개인 또는 불특정 집단을 제소하는 것은 어려움이 존재하지 않을 수 없다. 다시 말해서, 영화산업은 디지털 영화의 해적들에 대하여 이와 유사한 접근방법을 사용할 생각을 완전히 버려야 한다. 영화산업은 대신 RIAA가 저질렀던 과오로부터 교훈을 얻어야 한다. 예를 들어, DMCA의 규정에 의거하여 권리를 행사하는 경우에 영화산업은 소비자의 이동 없이 그들의 저작권을 보호할 수 있도록 노력하여야 할 것이다. 소비자의 이동을 막는 한 가지 방법은 DMCA 규정에 의하여 제소할 때 RIAA가 했던 것보다 더욱 신중하게 제소자를 선정하는 것이다. RIAA가 개인 컴퓨터에 다운로드 하기 위하여 사용하도록 한 불법 복제된 음악파일의 수를 가지고 제소할 개인의 수를 제한하였지만, 결국 모든 재판관할권 마다 엄청난 수의 소송이 뒤를 잇는 결과를 초래하였다. 이러한 단편적인 접근 방식은 디지털 불법 복제를 막는데 도움이 되지 않는다. 아주 두드러진 소수의 불법 복제자들을 표적으로 하여 하여, 개개인들을 대상으로 소송을 제기 할 경우 이러한 소송에서 이기기 위하여 들어가는 불법 복제 방지를 위한 산업의 모든 재원을 여기에 집중하는 것이다.

(2) 영화관 직원들에 대한 인센티브의 지급

영화의 불법 복제를 막기 위한 또 다른 방법은 지역 영화관 직원들의 도움을 활용하는 것이다. 예를 들어, 캘리포니아에서는 캠코더나 영화를 불법 복제하기 위한 다른 종류의 녹화장치를 가지고와서 영화를 녹화하는 관람객들을 신고한 극장 직원에게 최고 500불의 포상금을 현금으로 지급하고 있다. 이와 같은 인센티브 지급을 통하여 문제를 해결하고자 하는 접근방법은, 성공적일 경우에는, 인터넷 상에 돌아다니는 신작영화 불법 복제판의 수를 현저히 감수시킬 수 있는 가능성이 존재한다. 비록 초기단계이기는 하지만, 영화산업은 이미 그 효과를 보고 있다. 예를 들어, 최근에 캘리포니아의 한 십대가 신작영화 〈스파이더맨 2〉를 캠코더로 녹화하다 영화관의 영사직원(projectionist)에게 발각되어 검거되었다. 한 십대가 불법으로 영화를 녹화하는 것을 영사실 직원이 막음으로써, 수많은 영화관객이 영화관을 찾는 대신 인터넷상에서 〈스파이더맨 2〉의 복제판을 다운로드하여 보는 것을 막은 것이다.

(3) 교육을 통한 개선

디지털 영화불법 복제로 인하여 제기된 위협을 제거하기 위하여 선행되어야 할 것은 이와 같은 범법행위가 얼마나 잘못된 일인지를 대중이 먼저 인식하는 것이다. 법에 대하여 무지하였다는 사실이 그들의 책임을 면하여 주는 것은 아니지만, 영화산업이 의식하지 못하고 영화를 불법 복제하는 수백만 명의 미국 국민들을 고소하는 접근 방법은 경제적이지도 못하고 효과적이지도 않다. 영화의 불법다운로드의 위법성을 대중에게 교육하는 것은 영화의 불법 복제를 없애는데 있어서 더욱 쉽고 경제적인 방법이 될 수 있다. 어느 정도까지

는, MPAA가 미국 전역에 배포되는 신문, 잡지들에 “영화의 불법 복제가 위법인 이유, 기업과 경제에 미치는 영향, 그리고 이러한 불법적인 밀매에 가담한 경우의 결말”에 대하여 설명하는 광고를 게재함으로써 이러한 역할의 첫발을 내딛었다. 또한, MPAA는 미국 내 극장에서 영화 상영에 앞서 불법 복제 방지 광고를 상영하고 있다. 비록 이러한 방법들이 대중을 교육하는 중요한 첫걸음이라고 할 수 있긴 하지만, 좀 더 효과적이기 위해서는 이러한 광고들이 더욱 광범위하게 퍼지고, 디지털 영화불법 복제를 하기 가장 쉬운 10대들을 주요한 교육대상으로 삼아야 할 것이다.

(4) 디지털 대응책

디지털 대응책(Digital Countermeasures)을 사용하여 영화를 불법 복제하기 위한 인터넷상의 검색을 더욱 어렵게 함으로써 디지털 불법 복제를 제거할 수 있다. 피어-투-피어 기술의 등장은, 한때는 거의 불가능했던 광활한 사이버 공간에서 특정 영화파일의 위치를 찾아내는 작업을 간단하게 할 수 있도록 하였다. 그러나 디지털 대응책은 디지털 영화불법 복제를 위하여 사용되는 기술을 피어-투-피어 기술에서 사용할 수 없도록 함으로써 이러한 작업을 다시 어렵게 할 수 있다. 예를 들어, 영화사는 피어-투-피어 네트워크에 영화의 제목과 관련성이 높은 단어들로 구성된 파일명을 가지고 있지만, 사실상 전혀 다른 내용의 파일들을 무수하게 많이 제공할 수 있다. 이 결과 디지털 해적들은, 그들이 실제로 찾고 있는 파일을 성공적으로 다운로드 하기 전에 셀 수 없는 많은 모조 파일들을 다운로드 받게 될 것이다. 영화파일을 성공적으로 다운로드 받기 위하여 걸리는 시간을 길어지게 하는 것은 디지털 영화불법 복제를 막기 위한 최고의 방법이다. 피어-투-피어 네트워크의 사용을 이와 같이 복잡해

지도록 하는 것은 디지털 불법 복제에 대한 유혹을 크게 감소시킬 수 있을 것이다.

(5) 제품 구매자를 위한 혜택의 증대

영화산업은 인터넷에서 영화를 다운로드 받지 않는 대신 DVD를 구입하거나 또는 지역 영화관을 찾아 영화표를 구매하는 소비자들에게 더 많은 혜택을 제공함으로써 디지털 불법 복제를 더욱 억제할 수 있다. 예를 들어, 영화 DVD에 부록편을 수록하는 것이다. 부록편은 집에서 영화를 보는 사람들에게 본편 영화만큼의 중요한 역할을 하게 된다. 부록이 많은 DVD에 일반적으로 사용되고 있음에도 불구하고, 부록 없이 DVD를 통하여 발매되는 영화들이 여전히 존재한다. 또한, 부록을 담고 있는 DVD들은, 질적인 면에서나 엔터테인먼트 가치 측면에서 중대한 발전을 이룩할 수 있다.

IV

디지털 환경에서의 영화 저작권 계약

1. 영화 저작권 계약 일반

1) 계약의 대상으로서 영상물(영화)

영상저작물은 연속적인 영상이 수록된 창작물로서 그 영상을 기계 또는 전자장치에 의하여 재생하여 볼 수 있거나 보고 들을 수 있는 것을 말한다(저작권법 제2조 제13호). 이러한 영상물의 개념에 의하면, 영상물은 애니메이션, TV드라마, DVD, 비디오, 게임, 영상 뮤직, 가라오케용 영상, CF광고물, 영화, 다큐멘터리영화, TV홈쇼, 핑광고, 교육영상물, 문화영상물, 광고용 비디오테이프 등 그러한 특징을 지닌 다양한 영상을 포함하게 된다. 사진을 슬라이드로 나타내는 영상은 정지상이므로 영상물로 보지 않는다. 영상물은 공동저작물이다. 특정한 영상물에 대하여 1개의 저작권이 존재하나 다수의 저작자들에게 지분으로 분산되므로 영상물에 대한 권리를 행사하는 경우에는 그 전부의 협의를 거쳐야 하는 어려움이 있다(저작권

법 제48조). 이는 투자회수를 어렵게 하므로 막대한 비용을 들여 제작하는 영상물의 특수사정을 감안해서 특례규정을 두어 투자회수를 용이하게 도와주고 있다(저작권법 제99조부터 제101조).

2) 계약의 주체로서 저작자

영상물 이용계약이나 양도계약 시 정당한 당사자 적격(저작자 또는 저작권자)을 확정할 때, 영상물의 창작자를 누구로 볼 것인가 하는 문제가 선결적 과제이다.

만일 영상물을 감독 등의 공동저작물로 인정한다면 영상물 이용계약 또는 양도계약서에서 감독, 편집자, 사진작가, 의상디자이너, 영상건축디자이너 등이 공동당사자의 지위를 인정해야 할 것이다.

그러나 공동저작물의 경우 권리행사는 전원의 합의에 의해야 하므로 만일 영상물에 대한 다수의 공동저작자들의 지분이 각자에게 분산되어 있어 각자의 동의를 얻어야 제작자는 권리를 행사할 수 있게 된다(저작권법 제48조).¹⁾

만일 각공동저작자들의 동의를 얻어서 제작자가 권리를 행사해야 한다면, 제작자가 제3자와 영상물 이용계약을 체결하거나 이용

1) 저작권법 제48조(공동저작물의 저작재산권의 행사) ① 공동저작물의 저작재산권은 그 저작재산권자 전원의 합의에 의하지 아니하고는 이를 행사할 수 없으며, 다른 저작재산권자의 동의가 없으면 그 지분을 양도하거나 질권의 목적으로 할 수 없다. 이 경우 각 저작재산권자는 신의에 반하여 합의의 성립을 방해하거나 동의를 거부할 수 없다. ② 공동저작물의 이용에 따른 이익은 공동저작자 간에 특약이 없는 때에는 그 저작물의 창작에 이바지한 정도에 따라 각자에게 배분된다. 이 경우 각자의 이바지한 정도가 명확하지 아니한 때에는 균등한 것으로 추정한다. ③ 공동저작물의 저작재산권자는 그 공동저작물에 대한 자신의 지분을 포기할 수 있으며, 포기하거나 상속인 없이 사망한 경우에 그 지분은 다른 저작재산권자에게 그 지분의 비율에 따라 배분된다. ④ 제15조제2항 및 제3항의 규정은 공동저작물의 저작재산권의 행사에 관하여 준용한다.

하는 절차가 복잡하고 까다로워서 투자 회수가 어려워지게 될 것이므로 이러한 사정을 고려해서 독일, 프랑스 등의 저작권법에서는 영상물의 경우 감독 등 공동저작자나 실연자로부터 그들이 취득하는 저작권 및 인접권에 대한 배타적 이용권을 제작자에게 집중시킬 필요가 있다. 이것이 영상물 특례규정이다. 현행법상의 영상물에 관한 특례규정인 제99조 1항은 저작권의 준물권적 양도를 추정하는 점에서는 문제점이 있으나 취지는 동일하다.

3) 계약의 목적으로서 저작권

영상물에 대한 저작권도 저작인격권과 저작재산권으로 구분된다.

저작인격권은 저작물과 관련하여 저작자의 명예나 성망 등 인격을 보호해 주는 권리이다. 작품을 쓴 사람의 이름이 바뀌거나 작품의 내용이 바뀌는 것으로부터 작가를 보호할 필요가 있기 때문이다. 저작인격권은 저작자의 인격적 이익을 보호하는 것으로, 저작자 일신에 전속하는 권리이기 때문에 제3자에게 양도나 이전될 수 없다. 이러한 저작인격권에는 공표권, 성명표시권, 동일성유지권 등이 있다. 저작재산권은 저작물과 관련하여 저작자의 경제적 이익을 보전해 주는 권리이다. 저작재산권은 저작자의 재산적 이익을 보호해 주는 것으로 일반적인 재산권처럼 양도가 가능하다. 저작재산권은 원저작물에 대한 권리와 2차적 저작물에 대한 권리를 내용으로 하고 있다. 전자에는 복제권, 공연권, 방송권, 전송권, 전시권, 배포권 등이 있다. 또 후자에는 번역권, 편곡권, 변형권, 기타 편집저작물을 작성하거나 이용할 수 있는 권리가 포함된다. 또한, 저작권에 이웃하는 권리라는 뜻에서 저작인접권이 있다. 저작인접권이란, 저작물

의 창작자는 아니지만 저작물을 공중에 전달하는 데 중요한 역할을 하는 실연자, 음반제작자, 방송사업자 등에게 인정하는 권리이다.²⁾

(1) 저작재산권

영상물에 관한 저작재산권으로는 복제권, 방송권, 공연권, 배포권, 전시권, 전송권, 2차적 저작물 작성권 등이 포함된다.

영상물의 경우 복제권은 원본으로 음화(네가필름) 복사본 또는 양화(포지필름) 복사본을 제작하는 것을 말한다. 또는 양화 복사본을 이용자에게 배포하기 위해서 여러 개의 복제물을 만드는 것도 포함된다.

방송권은 TV지상파방송, 위성방송, 케이블방송으로 저작물을 송신하는 이용행위를 말한다.

2) ① 저작인접권자 :

- 실연자 : 저작물을 연기·무용·연주·가창·구연·낭독 그 밖의 예능적 방법으로 표현하거나 저작물이 아닌 것을 이와 유사한 방법으로 표현하는 실연을 하는 자를 말하며, 실연을 지휘, 연출 또는 감독하는 자를 포함(배우, 가수, 연주자, 지휘자 등)
- 음반제작자 : 음을 음반에 고정하는데 있어 전체적으로 기획하고 책임을 지는 자,
- 방송사업자 : 방송을 업으로 하는 자

② 저작인접권자의 권리 :

- 실연자 : 성명표시권, 동일성유지권, 복제권, 배포권, 대여권, (생실연)공연권, (생실연) 방송권, 전송권, 판매용음반 방송보상청구권, 디지털음성송신보상청구권, 판매용 음반 공연보상청구권
- 음반제작자 : 복제권, 배포권, 대여권, 전송권, 판매용음반 방송보상청구권, 디지털 음성송신보상청구권, 판매용음반 공연보상청구권
- 방송사업자 : 복제권, 동시중계방송권

이처럼 저작인접권자의 권리도 저작권과 마찬가지로 저작물의 이용에 있어 공공의 이익 등을 위하여 일정한 경우 그 권리가 제한됨. 또한 저작인접권의 보호는 저작권에 영향을 미치지 않음. 따라서 실연이나 음반 또는 방송물을 공연하거나 방송할 때에는 저작인접권자의 허락뿐만 아니라, 이용의 대상이 되는 저작물의 저작재산권자의 허락도 별도로 받아야 한다.

공연권은 영상물을 공중의 앞에서 공개상영하는 이용방식으로 국내외에서 극장 또는 그와 유사한 장소에서 상영, 재상영하는 것을 포함한다.

배포권은 영상물을 DVD, 비디오 등 매체에 녹음·녹화하여 시중에서 배포하는 것 또는 대여행위를 말한다. 전송권은 온라인상에서 영상물을 서버에 저장해 놓고 누구나 어느 장소에서나 언제든지 자기의 PC를 이용하여 그 서버에 접근하여 다운로드를 받을 수 있도록 공중에게 영상물을 제공하는 일체의 이용행위를 말한다.

2차적 저작물 작성권은 영상물을 이용하여 다른 저작물을 제작하는 것을 말하며 영상물의 일부를 발췌하여 그것으로 CF광고물의 배경에 이용하거나 영상물을 다른 영상물의 제작에 이용 또는 다르게 연출하는 것(Remake)을 포함한다. 그러나 영상물을 디지털로 복제하는 것은 여기에 해당하지 아니한다.

(2) 저작인격권

저작인격권으로서 공표권, 동일성유지권, 성명표시권이 있다. 일반적으로 영상물은 개봉관 등에서 상영함으로써 최초로 공표된다. 동일성유지권은 2차적 저작물 작성행위와 밀접한 연관성이 있으며 영상물을 변형, 개변, 수정하는 행위 일체를 포함한다.

그 예로서 원본을 번역한 더빙본이나 자막본도 2차성을 갖는다. CF광고물도 마찬가지이다. 저작권법 제45조에서 저작권 양도의 자유를 규정하고 있으나 본조 제2항에 의하면 이는 제22조의 규정에 의한 2차적 저작물 또는 편집저작물을 작성하는 권리는 포함하지 아니한 것으로 추정된다고 규정하고 있다. 흔히 제작자가 저작권 양도를 합의한 후 영상물의 원본에 대한 변형, 개작도 가능한 것으로 오해하고 계약서에서 저작권인격권의 이용을 합의한 사실 없이 영상

물을 변형, 수정(어느 장면을 다른 장면으로 교체하는 것)하여 저작
인격권 문제가 제기되는 때가 있다. 영상물의 어느 장면을 저작자의
허락을 얻지 아니하고 음란한 장면으로 교체하여 문제가 된 예로서
배니싱 트윈사건³⁾이 있다. 성명표시권은 필름 크레딧(인물자막),
영상물의 판촉물, 광고물 등에 약정한 바대로 표기하지 아니한 때
문제될 수 있다. 대개 계약서에서 크레딧이나 판촉물, 광고물에 표
기하는 방법(크기, 굵기, 위치, 표시방법 등)에 관해서 명시적 합의
를 하는 경우가 많다.

2. 국내외 영화 저작권 관련 계약

현행 저작권법 제45조에 의하면 저작권 자유처분의 자유를 인정
하고 있을 뿐만 아니라, 영상저작물 특례규정 제100조에서는 ‘저작권
이용에 필요한 범위에서’ 저작권 일부가 양도되는 것으로 추정하
고 있는데 저작자와 제작자가 역학적으로 매우 불균형한 현실을 고
려하면 그 특례규정은 실질적으로는 ‘저작권 자동양도’를 인정하는
것과 다르지 않다.

현행법에 의하면 영상물 분야에서 작가, 감독 등의 저작권은 대부
분 공동화되어 저작자의 권리와 이익의 보호에 있어서 거의 그 본래
의 역할을 충분히 현실화하지 못하고 있다. 특히, 영화산업 분야에

3) 시나리오 작가 겸 연출자의 승낙 없이, 여주인공 가족이 식사하면서 대화하는 장면, 여주인공이 친구들과 모여 대화하는 장면, 여주인공의 채팅하는 장면, 여주인공이 남편과 다투는 장면 등의 전부 또는 일부를 삭제하고 여주인공의 정사 장면, 가정부의 정사 장면 등 선정적인 장면을 길게 삽입하는 등 극장에서 상영된 이 사건 영화(상영시간 94분)의 내용과 다르게 편집하여 가정용비디오 테이프(상영시간 84분)를 제작 판매한 사건이다(서울지방법원 2001가단1247 손해배상).

서는 영화 관련 계약에 의하여 감독, 작가 등의 공동저작인 영화에 대한 저작권은 공동저작자들로부터 제작자에게 다시 투자자에게 전 전 양도되어가고 있는 것이 현실이다.

현재 영화산업에서 주로 이용되는 계약의 유형은 제작계약(투자 계약), 배급계약, 상영계약이다. 이들 계약과 관련하여 저작권 등의 처리는 대부분 투자자에게 양도되어 가고 있다. 이러한 저작권 귀속의 문제는 대부분의 계약서에서 명확하고, 포괄적으로 규정하고 있지만, 디지털 환경에서 영화 저작권의 침해 예방에 대한 규정들은 찾아보기 힘든 상황이다.

이하에서는 우리나라 영화계약상 저작권의 처리 방식 및 그에 대한 문제점을 검토하고, 미국의 영화 계약 관련 저작권의 처리 방식 및 디지털 환경에서의 저작권 보호 규정들을 검토하겠다.

1) 우리나라

(1) 계약상 저작권 관련 문제

국내에는 제작계약, 배급계약, 상영 계약 등이 있으나 영상물의 창작과는 무관하며 다만 투자 및 배급계약을 통해서 제작자가 작가, 감독 등의 저작자로부터 양수받은 저작권을 투자자/배급자가 다시 재양도받거나 극히 일부의 경우 제작자와 공동으로 취득하는 경우도 있다. 국내의 영화 계약은 저작권의 귀속에 관한 사항들은 대체로 상세하게 규정하고 있지만, 그에 대한 저작권의 보호 규정, 특히, 디지털 영화 저작물의 보호에 관해서는 미비한 실정이다. 특히, 온라인상에서 불법 유통되고 있는 멀티미디어 콘텐츠, 특히 한국 영화나 음악 콘텐츠의 경우에는 콘텐츠의 불법복제 및 유통 방지에 대한 저작권 기술보호관련 내용을 계약서에 담고 있지 않은 실정이다.

① 제작계약

국내의 영화계약은 저작권의 귀속에 관한 사항들은 대체로 상세하게 규정하고 있지만, 그에 대한 저작권의 보호 규정, 특히 디지털 영화 저작물의 보호에 관해서는 미비한 실정이다.

온라인상에서 불법 유통되고 있는 멀티미디어 콘텐츠, 예를 들어 영화나 음악콘텐츠의 경우에는 오프라인으로 발매된 CD 또는 DVD와 같은 판매체로부터 컴퓨터로 리핑(ripping)한 것들이 Dvix파일이나 MP3파일로 변환되어 유통되고 있다. 그래서 DVD나 CD로부터의 불법 복제를 원천적으로 방지하는 기술에 대한 필요성이 증대되고 있지만, 이에 관한 저작권 보호 관련 내용을 계약서에 담고 있지 않은 실정이다.

② 배급계약

극장뿐 아니라 비디오와 DVD, 인터넷 상영권 그리고 TV방송, 케이블방송 등에도 영화를 배급할 때에도 계약은 체결하게 된다. 비디오와 DVD 등 출시를 통해 판권을 임대차해주는 계약을 배급계약이라고 하고 TV방송과 케이블방송 등 방송을 허가해 주는 것을 방송계약이라고 한다. 이때 주의해야 할 것은 저작권을 양도하는 것인지 이용허락 계약⁴⁾을 할 것인지를 구별해야 한다. 저작권 양도는 종래의 전통적인 방식인 반면 최근 배급계약은 이용허락 계약으로 활성화되고 있다. 또한 저작권을 양도한다고 하더라도 기간이 무한정인 경우는 거의 없고 영화사들이 일정한 기간을 허가하게 되는데 보통

4) 이용허락 계약은 배타적 사용실시권을 가진 모든 재화에 대해서 이를 사용하고 사용료를 내는 것이다. 특허기술, 소프트웨어, 음악 등 배타적으로 사용할 수 있는 모든 것이 이용허락계약의 대상이 될 수 있다. 저작물의 라이선싱 계약은 이를 사용하고 로열티라는 것을 지불하게 된다. 이때 이용허락계약에 의해 이용허락의 방법, 시기, 범위 등을 정할 수 있다.

5년이다. 이때 비디오와 DVD가 대여되는 대여점을 중심으로 공급할 때 배급료의 정산시기와 출시일, 선금금 등을 영화사와 대여점은 계약하여야 한다.

TV와 케이블 방송계약의 경우에는 TV와 케이블 방송의 특성에 따라 배급시장의 사용료도 달라진다. TV방송의 경우 계약기간과 방영회수가 고려되고 케이블방송일 경우 TV방송과는 달리 무료채널과 유료채널 여부, 방영회수와 계약기간을 TV방송과 같이 정하기도 하지만 재방영이 많은 케이블 방송업계상 유료채널은 1년, 무료채널은 2년 정도의 계약기간을 중심으로 할 수 있다. 케이블 방송의 다음 배급창구가 지상파 TV이기 때문에 케이블 방송 대부분은 “케이블에서 최초 방영된 후 일정기간이 지난 후에 TV방송을 통해 방영이 가능하다”를 계약의 내용을 요구한다. 그밖에도 편집 등 판본이 바뀌는 경우 공동저작자들의 동의를 얻는 등의 지혜가 필요하다. 최근 인터넷 상영관이 늘어나면서 그 위치에 대해 영화사는 인터넷 온라인상영관배급계약 내용에 대해서도 미리 고려할 필요가 있다. 즉, 다운로드를 한번 할 때마다 발생하는 수익을 나눌 것인가, 일정계약기간을 정하고 계약금을 받을 것인가가 그것이다. 인터넷 배급에 있어서는 “온라인전송권”이 문제가 되는데 인터넷의 구조상 모든 권리 보유(All Right Deserved)라고 하여도 국경을 넘나들거나 한 아이디로 여러 인터넷 사용자가 사용하는 경우 저작권을 보호받기 어렵다는 것이다.

③ 상영계약

실제로 불법 복제판 작성을 목적으로 녹음 녹화되고 있다고 하여도, 당사자가 녹음, 녹화의 목적이 사적사용이라고 주장하는 경우 그 주장을 뒤집는 것이 쉽지 않고, 저작권법상의 책임을 추궁하는

것이 곤란하게 되고, 사후적으로(불법 복제판이 유출된 후) 저작권 법상으로 불법 복제판을 회수하는 것은 사실상 불가능하고, 권리자의 구제를 충분히 도모할 수 없다고 하는 문제가 야기 되었다.

영화 상영을 하는 극장과 그 관계자들은 상영 중 불법 복제를 방지하기 위하여 필요한 조치에 관하여 계약상 명확히 규정하고 있지 않아 사전조치에 관한 규정이 없는 실정이다.

④ 부가시장에서의 계약

한국영화 투자/제작 부문의 저조한 수익률은 한국영화 관객 증가율에 비하여 제작비용의 증가율이 더 컸던 것이 1차적인 요인이겠지만, 매출 부문 가운데 극장 수익이 차지하는 비중이 75% 이상을 유지할 정도로 부가관련 시장이 정상적으로 성장하지 못한 측면도 큰 이유다. 2000년대 들어 비디오와 DVD 시장을 제외하고 케이블·위성 등 유료방송 가입가구 수가 전체 가구의 90% 이상을 상회할 정도로 증가하였고, 위성방송PPV, 인터넷 상영관, 위성DMB 등 새로운 영상유통 매체가 늘어났음에도 불구하고 이들 매체와 관련된 부가관련 수익규모 증가율은 이에 미치지 못하고 있는 실정이다. 이처럼 영화를 유통하는 관련 매체의 성장률 대비 부가관련 수익의 저성장이나 전체 매출에서 차지하는 비중이 점차 감소하는 것은 한국영화의 안정적인 성장을 저해하는 것이라고 볼 수 있다.

부가관련 수익 규모 성장률이 관련 매체나 인프라 이용자 규모 증가율에 비하여 현격하게 낮은 이유에 관하여, 영화계에서는 홀드백 질서의 붕괴, 불법 복제로 인한 부가관련시장의 성장 정체, 투명하지 않은 계약 관행 등을 들고 있다.

영화계와 관련 매체 인프라 사업자 및 프로그램 공급업자와 협의하여 새로운 홀드백 질서를 성립하여 이를 정착시키기 위한 방안이

나 불법 복제의 실질적 단속 주체 및 책임의 명확화를 통한 저작권 보호를 위한 기준을 설정하는 문제 등도 계약내용에서 다루어야 할 부분이 존재한다.

현행 부가시장에서 이용되는 계약서들은 서비스 기간 및 제공 방법, 제공 대가 및 지급 방법, 계약특수 조건으로 서비스의 품질 및 콘텐츠 소재에 관하여 자세하게 규정하고 있지만, 저작 콘텐츠에 관한 불법 복제 및 유통에 대한 기술적 조치에 관한 사항들은 포괄적이고 추상적으로 규정하고 있는 실정이다.

(2) 계약상 저작권 보호 방안

저작권 보호 관련 내용을 마련하는 것은 각 매체에서 이루어지는 영화 방영권이나 배급 및 전송에 관한 권리와 의무를 명확히 하여 저작권자와 영상 저작물을 양수받은 업체와의 수익을 공정하게 배분시켜 양자가 상호 성장할 수 있는 기반을 마련하는 원천으로 작용할 뿐만 아니라 이처럼 부가관련시장의 저성장의 다른 원인요소를 해결하는 기준과 단초를 마련하는 방안이다.

① 제작계약

온라인상에서 불법 유통되고 있는 멀티미디어 콘텐츠, 특히 한국 영화나 음악콘텐츠의 경우에는 오프라인으로 발매된 CD 또는 DVD와 같은 광매체로부터 컴퓨터로 리핑(ripping)한 것들이 Dvix파일이나 MP3파일로 변환되어 유통되고 있기 때문에 DVD나 CD로부터의 원천적인 불법 복제의 유출을 미연에 방지하고 유출에 대한 책임을 명확히 하기 위하여 제작 단계에서의 행해지는 계약에서 이를 명확히 규정할 필요가 있다. 불법 복제 및 유출에 대한 책임을 누구

에게 부과할 것인가 또는 방지책임(기술적 보호조치 의무자의 선정)을 누구에게 부과할 것인가를 명확히 하여야 할 것이다. 즉, 제작자와 배급자 사이의 계약 이외의 영역에서 불법 복제물(영화의 해적판)이 배급자가 손해를 입게 된 경우, 허가권자와 배급자 중 그 위험 부담 비율, 불법 복제 및 유통에 대한 방지를 위한 책임에 관하여 규정할 필요가 있다.

② 배급계약

TV와 케이블 방송계약의 경우에는 TV와 케이블 방송의 특성에 따라 배급시장의 사용료도 달라진다. TV방송의 경우 계약기간과 방영회수가 고려되고 케이블방송일 경우 TV방송과는 달리 무료채널과 유료채널 여부, 방영회수와 계약기간을 TV방송과 같이 정하기도 하지만 재방영이 많은 케이블 방송업체상 유료채널은 1년, 무료채널은 2년 정도의 계약기간을 중심으로 할 수 있다. 케이블 방송의 다음 배급창구가 지상파 TV이기 때문에 케이블 방송 대부분은 “케이블에서 최초 방영된 후 일정기간이 지난 후에 TV방송을 통해 방영이 가능하다”를 계약의 내용을 요구한다. 그밖에도 편집 등 판본이 바뀌는 경우 공동저작자들의 동의를 얻는 등의 지혜가 필요하다. 최근 인터넷 상영권이 늘어나면서 그 위치에 대해 영화사는 인터넷 온라인상영권 배급계약 내용에 대해서도 미리 고려할 필요가 있다. 즉, 다운로드를 한 번 할 때마다 발생하는 수익을 나눌 것인가, 일정 계약기간을 정하고 계약금을 받을 것인가가 그것이다. 배급자에게 부여된 권리의 형태는 1차적 권리 또는 2차적 권리 중 하나이다. 1차적 권리는 일반적으로 저작물을 상영할 수 있는 권리(상영권), 인터넷 상에 영화를 배포, 방송, 전시, 전송할 수 있는 권리(일명 ‘온라인권’) 등이고, 2차적 권리는 부수적 권리로서, 상품 판매권 등을 포함

한다. 특히, 후반업체는 공정에서의 불법유출을 방지하기 위한 기술적 보호조치를 강구하여야 할 것이다. 다시 말해, 영화 저작권이 온라인상에서 침해 되지 않도록, 기술적 보호조치를 강구하여야 한다는 저작권 보호 규정을 자세하게 둘 필요가 있다.

③ 상영계약

영화관에서 영화관의 시설 관리권이나 계약을 근거로 하여, 녹화 기기의 반입이나 녹화를 금지하였고, 영화 도촬이 발각된 경우 퇴장이나 재입장을 금지시키는 조치를 하였지만, 도촬 행위를 효과적으로 억제할 수 없다고 하는 문제가 지적되고 있었다. 따라서 영화 상영을 하는 극장과 그 관계자들은 상영 중 불법 복제를 방지하기 위하여 필요한 조치를 취해야 한다고 하는 의무 규정 등을 계약에 담을 필요가 있다. 예를 들어, 상영관 내의 감시 강화 또는 방법 시스템 도입 및 필름에 워터 마크 등의 기술적 보호조치 의무화에 대한 규정 등이 필요하다.

④ 부가시장에서의 계약

현행 부가시장에서 이용되는 계약서들은 서비스 기간 및 제공 방법, 제공 대가 및 지급 방법, 계약특수 조건으로 서비스의 품질 및 콘텐츠 소재에 관하여 자세하게 규정하고 있지만, 저작 콘텐츠에 관한 불법 복제 및 유통에 대한 기술적 조치에 관한 사항들은 포괄적이고 추상적으로 규정하고 있는 실정이다. 따라서 제작자 및 배급자는 인터넷상에 영화를 배포·방송·전시·전송하는 경우에, 온라인 서비스 및 기술적 보호조치를 강구하지 않는 한 온라인권이 침해되지 않도록 기술적 보호조치의 내용들을 계약에 담을 필요가 있다.

이러한 계약을 유도하기 위한 구체적 방안으로는 저작권 보호 기술표준계약 가이드라인에 온라인상의 저작권 보호와 관련된 내용을 구체적으로 삽입한 뒤 관련 업체에 제공하는 방안을 모색하여야 할 것이다.

2) 미국

(1) 계약의 유형

① 계약에 의한 저작권 처리

미국에 있어서 영화와 관련되는 저작권처리는 원칙적으로 서면 계약에 근거하여 행해지고 있지만, 그 주된 메커니즘은 ①대기업 스튜디오(영화제작자)와의 개별계약에 의한 저작권 처리 ② 영화 제작자 연맹과 권리자단체와의 단체교섭에 근거한 기본계약에 의한 저작권 처리로 두 가지의 방법으로 크게 나눌 수 있다.

단체교섭을 행하는 권리자 단체는 일종의 노동조합으로서의 기능도 가지고 있어, 교섭의 내용은 저작권 처리뿐만 아니라 노동 시간이나 촬영 장소등도 포함한 노동 환경 전반에 걸친 것이다. 따라서 대기업 스튜디오와 관계자와의 사이에서의 개별 계약에 대하여서도 단체 간의 기본 계약으로 정하는 기준(최저보수액 등)을 명백하게 하고 있지 않으면 안 된다.

이러한 권리자 단체는 권리자의 분야마다 조직 되어 교섭에 임하고 있지만 일본에서는 음악 저작물, 문예 저작물에 한정된 분야에서만 단체 교섭에 근거하는 합의가 성립하고 있다는 점이 다르다. 또한, 일본에서 단체교섭의 범위는 미국의 교섭범위 보다는 좁고, 2차 이용 시의 요율 등으로 한정되고 있다.

② 개별계약에 의한 저작권 처리

워너, 소니픽처스, 폭스 등으로 대표되는 이른바 대규모 스튜디오 등(영화제작자)에서는, 각각 감독, 작가 배우등과의 기본계약서의 양식을 가지고 있어, 작품마다 개별적으로 저작권과 관련되는 사용료 보수액 등이 규정되어, 이것에 근거하여 권리처리가 이루어진다. 허락규정은 제작자 측에 당해영화의 모든 이용권이 귀속한다고 규정되어지는 것이 일반적이다. 이것에 대응하여, 2차적 이용의 경우에 제작자측으로부터 감독, 작가, 배우 등에 지불되어야할 액, 그 하한액 또는 일차이용시의 보수에 대한 비율 등으로 규정되는 것이 대부분이다(개별계약에 명기되지 않은 경우, 아래의 기본계약의 규정이 준용된다.). 다만, 이것은 제작자와 감독, 작가, 배우 등과의 계약상 지위 관계에 의한다. 계약상 지위가 높은 감독, 배우에 대해서는 더욱 개별 계약으로 행해져 파이널 컷의 권한이나 작품의 이차적 이용에 있어서의 허락 규정, 보수 청구권 등의 상세 내용 등이 별도로 규정된다. 계약 후에, 멀티미디어 등 새로운 미디어에의 이용·상품화 등의 가능성이 있는 경우, 별도 계약 혹은 기존 계약에 추가 규정 등을 두는 당사자 사이에 의하여 결정되는 메커니즘을 갖고 있다. 또한, 사용료보수액에 대해서는 개별계약이라도 제작자와 권리자 단체에서 결정된 기본계약의 규정에서 정한 액수 보다 하한액을 설정할 수 없다.

③ 기본 계약에 의한 저작권 처리

영상 작품과 관련되는 여러 가지 권리의무 관계는 저작권 처리만으로 한정하지 않고, 영화·TV프로 제작자 협회(AMPTP: Alliance of Motion Picture and Television Producers)와 감독 조합(DGA:

Directors Guild of America), 작가 조합(WGA: Writers Guild of America)⁵⁾ 등의 권리자 단체(조합)와의 단체 교섭에 의해서 체결되는 기본 계약(Basic Agreement)의 규정에 근거하여 행해진다. 저작권 처리에 관해서는 권리자의 사용자에게 대한 허락 규정이라고 하는 형태가 아니고, 보수 청구권이라고 하는 형태로 규정된다. 원칙적으로 개별 계약과 같이 작품(저작물)의 사용권은 원저작자(관계자)나 실연자에게 지급되는 사용료를 담보로 원칙적으로 제작자 측에 귀속되고 있다. 감독, 작가, 실연가 등의 2차 사용료의 배수는 제작자의 이익에 대한 비율로 규정되는 것이 많다.

기본 계약의 개정 등은 원칙적으로 3년 마다 행해지는 단체 교섭에 의한 쌍방의 합의 사항이라고 하는 형태로 규정되고, 제작자 협회에 있어서는 다수의 조합과 거의 상시, 단체 교섭을 하고 있다고 하는 상황에 있다.

(2) 계약의 종류

① 제작계약

영화 제작에는 많은 비용이 요구된다. 제작자들이 많은 취득 가액을 한꺼번에 전액 지급하는 대신, 최종 매수 가액의 10퍼센트 정도에 해당하는 금액으로 원저작물에 대한 옵션을 매수하는 방안을 고려해 보는 것이 통례이다.

옵션이란 급여의 대가로 저작권자가 제작자에게 원저작물에 포함된 일정한 권리들을 취득하는 배타적 기회를 제한된 기간 동안 부여하는 저작권자와의 계약을 말한다. 옵션의 이점은 제작자가 권리

5) 대본계약들의 가장 큰 조합이고, 이 조합은 그 구성원의 보호를 위해 계약의 전 단계에서 특별한 조언을 한다.

전부를 일괄 매수하는 것보다는 옵션을 취득하는 것이 비용이 적게 든다는 것이다. 저작권자의 관점에서 보면 제작자가 옵션을 행사하지 않는 경우 저작권자는 다른 사람에게 이 권리들을 매도하거나 이 권리들 위에 옵션을 재설정할 수 있을 것이다.

옵션 계약은 반드시 서면으로 확인되고, 다음과 같은 사항들이 옵션 계약에서 반드시 명시되어야 한다.

- 옵션의 존속기간
- 옵션의 대금
- 옵션이 설정되는 권리들
- 옵션을 행사할 때 옵션이 설정된 원래 권리들의 대금

옵션이 행사되는 경우 권리 취득 또는 양도의 조건은 더 이상 무동적이지 않으며, 옵션 계약이 체결되는 것과 동시에 확정된다는 것이 핵심이다. 매도인과 매수인은 반드시 실제 합의사항을 분명히 알고 있어야 한다.

이와 같은 상황에서 제작자는 물질적 권리에 의한 제작자의 제물을 붙이는 계약에 옵션·동의를 구하는 것을 시작할 것이다. 옵션⁶⁾을 행사하는 기간에는 저작권자는 특약 소유자 이외의 다른 어떤 자에게도 그 권리를 팔지 않게 된다. 이 동의를 고려하여 제작자는 저작권자에게 협상된 요금을 지급한다. 옵션을 행사하는 기간 동안은 부분의 협상기술에 달려있다. 대표적인 선택권 행사기간은 1년이 주어진다. 일반적인 선택권동의기간,⁷⁾ 다음의 기간과 상태에 따라

6) Exclusive right to acquire a work for a set period of time.
7) Contract used by producers to acquire screenplays by writers : 선택권의 동의는 원래의 옵션기간에 범위 안에 결정을 옵션의 권리를 가진 자에게 천체지변과 같이 불

알 수 있다.

영화 제작 계약시 제작자에게 부여되는 권리

7. 권리: 직원의 서비스(i) 모든 행위에 국한되지 않고, 직원의 외모와 연기 활동, 포즈; (ii) 직원에 의해 쓰여지거나, 공급하거나 즉석에서 하는 모든 문학적, 극적 및 음악 자료의 서면, (iii) 직원의 모든 디자인 그리고 발명품; 그리고 (iv) 앞 어떤 모두 또는 어떤 부분을 포함하는 모든 사진, 그림, 계획, 명세 및 녹음 또는 상기의 어떠한 부분도 모두 포함하되 제한하지 않고) 모든 결과와 과정을 포함한 직원의 서비스는 본 계약의 범위 내에서 진행하지만, 그에 따라, 당사자의 제작을 위해 고용을 동의하고 계약이 체결되고 제작되면 아래에 의하여 모두 보상하고 직원의 요청에 따라 제작자에게 모든 권리가 수여된다.

모든 권리는 저작권 그리고 모든 특허, 상표 및 기타 권리이며 제작자에게 수여된다. 제작자의 대리인은 계약의 효력인 권리, 실행을 인정하고, 미국 저작권 사무소 또는 다른 기록 등 관련된 모든 문서를 인정하고 전달하고 기록한다.

영화의 경우 제작하기 전 옵션은 모든 제작자의 권리로서, 소유하며, 취득한다. 어떤 이유로 직원의 일부 직원에 대한 기본권리 이외의 동일시되는 “제작을 위한 고용”을 포기한다. 그럼에도 불구하고 (a) 본 계약의 권리, (b)는 기본적인 소재, 그리고 (c) 모든 시나리오 소재를 개발하고 그에 따라, 제작자가 1년 안에 또는 이전에 기본 소재에 대한 해당 옵션의 만기 30일 전에 (이하 “옵션을 기간”), 대한 서면 통지함으로써, (i)를 지불하거나 원인이 제작자 옵션 기간의 금액 동일 이내에 지급하여야 한다. [비용을 평가하려면 동등한 범위에서 프로젝트와 관련하여 제작의 비용의 전액과 더불어 판

가항력의 사건으로 확장될 것이다. 근로자 파업이나 스튜디오의 폐업과 같은 사건은 천재지변이라고 간주하기에 충분한 준비의 계기가 된다. 일단 옵션이 실행되면, 모든 기대되었던 자료는 활동에 들어간다. 예를 들어 책을 동영상으로 개작하는 권리는 물질적인(판촉 티셔츠, 자켓 등) 상품이 되기 위한 권리를 동시에 자동적으로 수여하는 것은 아니다. 게다가 원작자는 여전히 원작을 다른 매개체로서의 개작할 권리를 가지고 있다. 이런 상황에서 많은 계약은 훈련되지 않았을 당사자들에 의해 어떤 권리는 보유되었을 시간동안 Holdback의 준비를 포함할 것이다. 이러한 준비는 다른 매개로 전환되기 전에 제작자는 그들의 재산을 극대화시킬 수 있는 담보로 제공된다.

단주요 상용 요금의 % [금융 기관의 이름] 효과가 시간에 이르기까지, (ii)에 제공 프로듀서 옵션 약정 기간 이내에 서면 부분이 재정적인 책임 프로듀서에게 만족, 어느 당사자 및 제작자 배상 및 제작자의 모든 책임에 따라 청구되는 비용으로부터 필요에 의해서 모든 종류의 어떤 계약이나 프로젝트와 연결하기 전에 포기되었을 수도 있다. 그리고 (iii) 제작자에게 미국의 기본 계약에 의해 소정의 계약을 제공하는 효과를 제공하지만, 그 제작자 하위의 직원 옵션의 진행으로 선출해야한다 (b)는 문단 3 조의 경우에는 제작 진행하도록 결정한 경우 아래 옵션을 선택 · 취소로 간주되어야한다. (b)는 언제든지 사전에 갱신하고 전술한 요구 사항의 준수 통지의 청구서이다.

상기 요구 옵션사항을 준수하여야 한다. 영화촬영의 경우 영화 제작사의 직원, 또는 직원의 후임이 개발, 생산, 자금 조달 및 배포에 대한 제 3 자와 어떠한 계약을 체결 하여 소재를 개발하거나 본 계약에 따라 기본 자료를 기반으로 합니다.

제 3 자의 또는 직원 받아들일 협상의 경우 그 이하 직원(예 : 주연배우, 감독 등)에게 유리한 모든 기본 이용 약관 또는 조건을 10일 이내에 변경하거나 새로 추가할 수 있다.

② 배급계약

배급자들은 이미 제작자가 소유하고 있는 권리를 취득하든지 아니면 그 대신에 초기 단계에서 자금을 투입하여 저작권의 전체 보호 기간 또는 제한된 이용허락 기간 동안 권리를 취득한다. 배급자가 얻는 권리의 종류는 제작자와 배급자 간에 협상할 문제이다. 제작자가 배급자에게 영화나 텔레비전 프로그램의 배급권을 조정할 권리는 주는 경우, 제작자는 배급 수익에 대한 상당한 금액의 선금을 받든지, 아니면 일정한 수익을 실현할 것이며 제작자가 일정한 기간 내에 스스로 일정한 수익을 올리지 못하면 배급자가 제작자에게 보증된 금액을 지급할 것이라는 보증을 배급자로부터 받기 위하여 협상하여야 한다.

배급자에게 부여된 권리의 형태는 1차적 권리 또는 2차적 권리 중

하나이다. 1차적 권리는 일반적으로 저작물을 상영할 수 있는 권리(상영권), 인터넷 상에 영화를 배포, 방송, 전시, 전송할 수 있는 권리(일명 '온라인 권') 등이고, 2차적 권리는 부수적 권리로서, 상품 판매권 등을 포함한다. 특히, 제작자 및 배급자는 인터넷 상에 영화를 배포, 방송, 전시, 전송하는 경우, 온라인 서비스 및 기술적 보호 조치를 강구하지 않는 한 온라인권이 침해되지 않도록 하여야 한다. 다시 말해, 영화 저작권이 온라인상에서 침해 되지 않도록, 전시, 배급, 방송, 전송, 또는 관람 시에 영화 저작물이 불법적으로 이용 되지 않도록, 기술적 보호조치를 강구하여야 한다. 다음의 온라인권의 규정은 미국 내에서 일반적으로 배급계약 시 첨부되는 내용이다.⁸⁾

8) 다음의 기준을 모두 충족 시켜야 한다.(영화 계약서상에 규정된 온라인 권에 관한 기술적 보호조치 사항)

- (i) All exhibition, distribution, broadcast or transmission of the Picture by means of On Line services and technology shall be in encrypted form;
- (ii) Decryption can only be achieved by means of a device made available to viewer by Distributor to download the Picture for private viewing after viewer has paid Distributor for the right to view the Picture in such manner;
- (iii) Distributor will have at its disposal the means to determine the country of origin of the viewer requesting the downloading of the Pictures;
- (iv) Viewers outside the Territory will not be able to download the Picture;
- (v) It will not be possible for the viewer to reroute or retransmit the Picture by any means to other viewers, whether inside or outside the Territory;
- (vi) The viewer will not be able to see the Picture more than once or to view it at a specific time; and
- (vii) The exploitation of the On Line Rights shall be in accordance with the Laws of the countries of the Territory and the Laws of the European Union.

온라인 권리 규정[Online rights provision(Standard Form)]

- 1) 온라인 서비스에 의하여 영화의 전시, 배포, 방송 또는 전송의 경우 기술적 보호조치를 하여야 한다.
- 2) 영화의 개인 관람(private viewing)을 위하여 배급자에게 이용료를 지불한 관람자들만 영화를 다운 받을 수 있게 암호해독장치(암호해제코드)를 가지고 있어야 한다.
- 3) 배급자는 영화의 다운로드를 요청한 자들의 국가를 결정할 수 있는 처분권 내지 양도권을 가지고 있어야 한다.
- 4) 3)에서 결정된 지역(국가)이외의 자들은 영화를 다운로드 할 수 없다.
- 5) 2)내지 3)에서 합법적으로 관람하는 이외의 자들에게 영화를 재전송 또는 변경하여 볼 수 있게 해서는 안 된다.
- 6) 관람자는 영화를 한번 이상 볼 수 없고, 특정한 시간에 영화를 볼 수 있다.
- 7) 온라인권의 이용은 그 국가의 법 및 유럽법에 따라야 한다.

그리고 배급자에게 부여되는 권리는 다음과 같다.⁹⁾

배급자에게 부여되는 권리

제작자는 배급자에게 영화와 그 예고편, 발췌편과 클립을 모든 언어로 그리고 더빙판, 자막판, 해설판을 포함한 편집판으로, 극장, 텔레비전, 가정용 비디오로 상영·배급하는 권리 전부를 배급자가 배급 지역 전역에서 행사할 권리를 부여한다. 배급자에게 부여된 권리는 다음의 독점 배타적 권리(전시, 배포, 방송, 전송권)를 포함한다.

- a) 극장상영권 : 영화 및 그 영화의 사운드, 음악을 제작, 배급, 상영, 마케팅하거나 기타 다른 활용을 하는데 관련 하는 모든 권리

9) Motion Picture Forms(Distribution agreement), Entertainment Law 3d : Legal Concepts and Business Practices Appendix A-74(<http://Westlaw.com>)

- b) 홈비디오권 : 비디오, DVD 및 기타 현재 알려지거나 향후 고안되거나 디자인 될 유사 장치들로 시각 영상을 할 수 있는 권리
- c) 유/무료 텔레비전권
- d) 광고권 : 배급자가 해당 기간, 지역에 광고 또는 선전하는 모든 권리
- e) 타이틀권 : 배급자는 계약 영화의 현재 타이틀을 사용할 권리
- f) 편집권 : 배급자는 계약 영화의 서두/말미에 메인타이틀과 엔드 타이틀을 넣고 트레일러 선전물을 넣을 권리 및 배급자의 상표 및 로고, 소개글, 이름 등을 넣을 권리
- g) 허가권 : 배급자는 1인 또는 그 이상의 제3자에게 본 계약에서 제공되는 상기 서술된 권리들을 해당 되는 지역(국가)에서 행사할 허락을 부여할 권리

③ 부가시장에서의 계약

미국영화, 비디오, 텔레비전 산업에 대한 자국 내 불법 복제 등의 감시·감독 단체. 미국영화에 대한 국제적 감시·감독에 대해서는 MPAA가 담당하고 있다. 오늘날에 있어서 MPAA는 극장용 영화만을 대변하는 것이 아니라 TV 오락프로그램이나 케이블, 홈 비디오 사업 분야 등의 주요 제작자와 배급사를 위해서 활동하고 있다. 1922년에 설립되어 전 세계에 걸쳐 문제가 되고 있는 불법 복제 및 위조로부터 미국영화와 회원사들을 보호하고 이들의 수익을 극대화하는 작업을 하고 있다. MPAA는 파라마운트, 유니버설, 워너 브라더스, 디즈니, 소니, 폭스 등 6개 메이저회사를 회원사로 두고 있다.¹⁰⁾ 6개 member사와 계약을 통해 불법침해에 대한 단속권한만은 가지고 있는 상황이다. 특히, MPAA는 저작권협회(Copyright Alliance)의 회원이고, 동 기관과 공동으로 인터넷 상에서의 저작권 보호 및 침해에 대한 가이드를 설정하여 제공하고 있는데, 저작권

10) <http://www.mpa.org/AboutUsMembers.asp>.

침해예방에 대한 기술적 조치로서, 방화벽 설치, 바이러스 침투에 대한 보호 기술, 해킹 차단을 위한 포트 스캐닝 등을 관련단체에게 취하도록 권고하고 있다.¹¹⁾

11) Organizations can take technical precautions to reduce the risk of unauthorized copying of copyrighted material. These include: Firewall configuration(Your corporate Internet firewall can be configured to screen out infringing files and illicit services), Port scanning(Software is available that detects attempts to use a peer-to-peer file transfer service), Virus protection(Up-to-date anti-virus software can screen out rogue files such as viruses and spyware), and so on. A corporate policy guide to copyright use and security on the internet.

V

결론 및 제언

1. 디지털 영화산업 공정별 저작권 보호를 위한 방안

1) 디지털 영화산업 공정별 콘텐츠 보호 현안 및 저작권 보호 관련 현안

| 공정 | 구분 | 내용 | 단계별 콘텐츠 보호기술의 한계 | 단계별 계약에 있어서 저작권 보호 문제 | |
|--------|-------|---|--|--|--|
| 디지털 영화 | 제작 | <ul style="list-style-type: none">• 디지털카메라를 이용한 촬영 | <ul style="list-style-type: none">• 디지털카메라를 통해 촬영된 영상물이 디지털 파일로 손쉽게 불법 복제될 수 있음• 촬영단계에서 이용되는 장비에서의 콘텐츠 보호 기술이 없어 보안에 매우 취약한 환경임 | <ul style="list-style-type: none">• 국내외적으로 기술적보호조치에 해당하는 기술 부재 | <ul style="list-style-type: none">• 저작권계약상 저작권 보호 문제• 제작자의 저작권 침해 미흡 |
| | 후반 작업 | <ul style="list-style-type: none">• CG, 색관리 등 디지털 편집 작업 | <ul style="list-style-type: none">• 촬영장에서 촬영된 영상물(필름 포함)의 디지털 편집 작업을 수행하고 있으나 아무런 기술적보호조치를 취하지 않은 상태로 불법 복제의 위 | | <ul style="list-style-type: none">• 저작권계약상 저작권 보호(보안조치) 문제• 저작권법상 저작권 보호 문제 |

| 공정 | 구분 | 내용 | 단계별 콘텐츠 보호기술의 한계 | 단계별 계약에 있어서 저작권 보호 문제 |
|------|--------|---|--|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • 협성이 매우 높음 • 후반작업 단계에서의 콘텐츠 보호기술이 없어 보안에 매우 취약한 환경임 • 후반작업 공정에서의 보안조치가 미비한 상태임 | |
| | 마스터링 | <ul style="list-style-type: none"> • 디지털 시네마 배급을 위한 패키징 작업 | <ul style="list-style-type: none"> • DCI의 디지털 시네마 표준에 따른 KDM 기술을 이용하여 디지털 시네마 파일을 보호하고 있음 • 그러나, 상영관에서의 디지털 시네마 장비 도입이 부분적으로 이루어지고 있어 필름 배급이 병행되고 있음 | <ul style="list-style-type: none"> • DCI의 KDM에 의해 디지털 시네마 콘텐츠 보호 |
| | 배급 | <ul style="list-style-type: none"> • 네트워크 기반 디지털 시네마 전송 처리 | <ul style="list-style-type: none"> • 할리우드에서 배급되는 디지털 시네마 영화는 KDM을 통해 보호되고 있으나 국내 영화의 경우에는 제작사, 배급사 등의 저작권 인식 미흡으로 KDM 적용이 이루어지지 않은 채 디지털 시네마로 배급이 이루어지고 있어 매우 보안상태가 취약한 상황임 | <ul style="list-style-type: none"> • 배급계약의 유형 및 저작권양도나 이용계약에 따른 저작권 보호 문제 • 매체별 저작권 처리 문제 |
| | 상영 | <ul style="list-style-type: none"> • 디지털 시네마 장비를 통한 영화 상영 | <ul style="list-style-type: none"> • 디지털 시네마 장비를 통한 영화 상영 | <ul style="list-style-type: none"> • 상영계약의 유형별 (프리부킹 및 블록부킹) 저작권 이용 문제 • 이용자의 불법 복제에 대한 저작권 보호 문제 |
| 부가시장 | DVD/BD | <ul style="list-style-type: none"> • 고화질의 영상저장매체를 통해 영화 콘텐츠 판매 | <ul style="list-style-type: none"> • DVD의 콘텐츠 보호를 위해 지역코드 및 CSS 기술이 적용되고 있으나 DECSS 등의 해킹 기술로 인해 거의 무력화된 상황임 • 차세대 고화질 영상매체인 BD에서는 AACSS 기술을 이용하여 콘텐츠를 보호할 예정임 | <ul style="list-style-type: none"> • 복제방지 기술 - DVD : CSS - DB: AACSS <ul style="list-style-type: none"> • 저작권자 (또는 영상 제작자)와의 배급계약상의 저작권 처리 문제 • 프로그램코드 역분석을 이용한 저작권 침해에 대한 처리 문제 |

| 공정 | 구분 | 내용 | 단계별 콘텐츠 보호기술의 한계 | 단계별 계약에 있어서 저작권 보호 문제 | |
|------|-----------|--|--|--|---|
| 부가시장 | VOD | <ul style="list-style-type: none"> • 네트워크를 통해 시청자가 원하는 영화를 선택하여 시청 | <ul style="list-style-type: none"> • 네트워크를 통해 VOD 형태로 영화 서비스가 이루어질 때 DRM 기술을 이용하여 콘텐츠를 보호하고 있으나 휴대용 개인기기로 이동할 때 DRM 호환성 부재로 인한 문제점이 해결되지 않아 이용자의 불만이 매우 높은 상태임 | <ul style="list-style-type: none"> • DRM 기술을 이용하여 시청자의 시청 제한 | <ul style="list-style-type: none"> • 온라인서비스사업자와 저작권자와의 문제 • 중앙서버 저장식 DVR 서비스의 저작권 침해 문제 |
| | CATV/IPTV | <ul style="list-style-type: none"> • 케이블방송, IPTV 등의 영화 채널을 통해 영화 시청 | <ul style="list-style-type: none"> • 유료방송채널의 보호를 위해 CAS 기술을 이용해서 보호하고 있으나 대부분 외산 CAS 기술을 도입하고 있어 기술의 해외 의존도가 매우 높은 실정임 • 방송의 녹화를 위해 PVR 기기의 이용이 높아지고 있으나 이에 대한 기술적보호조치 이행이 매우 낮은 상태임 | <ul style="list-style-type: none"> • CAS 기술을 이용하여 미가입자의 시청 제한 | <ul style="list-style-type: none"> • 저작권계약상 저작권 보호 문제 |
| | P2P/웹하드 | <ul style="list-style-type: none"> • P2P, 웹하드를 통해 영화 콘텐츠를 다운로드 하여 영화 재생 | <ul style="list-style-type: none"> • P2P, 웹하드를 통해 유통되는 콘텐츠는 DRM-Free로 유통되고 있어 불법 복제의 위험성이 매우 높은 상태임 • 저작권법 제104조에서 기술적조치를 취하도록 의무화하고 있고, 이에 대한 가이드로 필터링 기술이 사용되고 있음. 그러나 영상 콘텐츠에 대한 필터링 성능은 객관적으로 검증된 바 없음 | <ul style="list-style-type: none"> • 특징점 기반의 필터링 기술 | <ul style="list-style-type: none"> • 저작권법상 제3자의 침해(간접침해)에 대한 처리 문제 • 특수한 유형의 OSP의 책임 문제 |

2) 디지털 영화산업 공정별 저작권 보호를 위한 개선방안

(1) 제작 단계

① 계약부분

가. 문제점

국내 영화 계약은 저작권 귀속에 관한 사항들을 대체로 상세하게 규정하고 있지만, 그에 대한 저작권의 보호 규정, 특히 디지털 영화 저작물의 보호에 관해서는 미비한 실정이다.

온라인상에서 불법 유통되고 있는 멀티미디어 콘텐츠, 예를 들어 영화나 음악콘텐츠의 경우에는 오프라인으로 발매된 CD 또는 DVD와 같은 판매체로부터 컴퓨터로 리핑(ripping)한 것들이 Dvix파일이나 MP3파일로 변환되어 유통되고 있다. 그래서 DVD나 CD로부터의 불법 복제를 원천적으로 방지하는 기술에 대한 필요성이 증대되고 있지만, 이에 관한 저작권 보호 관련 내용을 계약서에 담고 있지 않은 실정이다.

나. 외국의 경우

제작자와 배급자가 계약할 때 온라인 권리 규정(Online rights provision(Standard Form))을 준수하도록 하고 있다. 디지털 영화 제작의 경우 및 온라인 서비스에 의하여 영화의 전시, 배포, 방송 또는 전송의 경우에 기술적보호조치를 해야 하는 규정을 명시하고 있다.

온라인 권리 규정[Online rights provision(Standard Form)]¹⁾

- 1) 온라인 서비스에 의하여 영화의 전시, 배포, 방송 또는 전송의 경우 기술적보호조치를 하여야 한다.
- 2) 영화의 개인 관람(private viewing)을 위하여 배급자에게 이용료를 지불한 관람자들만 영화를 다운 받을 수 있게 암호해독장치(암호해제코드)를 가지고 있어야 한다.
- 3) 배급자는 영화의 다운로드를 요청한 자들의 국가를 결정할 수 있는 처분권 내지 양도권을 가지고 있어야 한다.
- 4) 3)에서 결정된 지역(국가)이외의 자들은 영화를 다운로드 할 수 없다.
- 5) 2)내지 3)에서 합법적으로 관람하는 이외의 자들에게 영화를 재전송 또는 변경하여 볼 수 있게 해서는 안 된다.
- 6) 관람자는 영화를 한번 이상 볼 수 없고, 특정한 시간에 영화를 볼 수 있다.

다. 개선 방안

불법 복제 및 유통에 대한 책임을 누구에게 부과할 것인가 또는 방지책임(기술적 보호조치 의무자의 선정)을 누구에게 부과할 것인가를 명확히 하여야 할 것이다.

즉, 제작자와 배급자 사이의 계약 이외의 영역에서 불법 복제물(영화의 해적판)이 배급자가 손해를 입게 된 경우, 허가권자와 배급자 중 그 위험부담 비율에 관하여 규정할 필요가 있다.

다음으로 영화의 불법 복제 및 유통에 대한 방지를 위한 책임은, 예컨대 암호화 또는 DRM(Digital Rights Management : 디지털 저작권 관리) 조치를 누가 해야 하는가에 대해서 이를 허가권자의 책임인지, 혹은 배급자의 책임인지 명확하게 내용을 계약서에 규정해야 한다.

1) 미국 내에서 배급계약 시 첨부되는 내용

제작 단계에서의 기술적 조치 관련 계약 권고(안)

기술적 조치 등을 고려한 보증책임 규정(안)

제00조(기술보증책임)

제0항 갑은 본 계약에 의거, 계약기간 동안 제작된 디지털 파일 형태의 '영상물'이 불법 복제 및 유통되지 않도록 하여야 하고, '갑'의 귀책사유로 불법 복제 및 유통이 되었을 경우 손해배상과 민형사상의 책임을 진다.

제0항 갑은 디지털 영상 파일의 암호화 또는 DRM조치 등과 같은 기술적 보호조치를 통하여 불법 유통을 방지하기 위해 노력한다. 갑이 계약 작품의 영상 파일의 불법 복제 방지하지 못함으로 인하여 '을'의 권리가 현저히 침해된 경우, 갑은 이로 인해 을에게 발생한 손해에 대하여 그 손해액을 배상한다.

제0항 갑과 을은 저작권 침해 행위에 대한 구제책 내지 방지책을 마련하기 위하여 공동 협력하여야 한다.

② 법정책 부분(영화 저작권 기술 인증제도 도입 방안)

인터넷 환경의 급속한 변화와 인터넷 이용률의 증가는 문화 콘텐츠 유통의 변화를 가져왔고, 신속하고 편리한 콘텐츠 이용을 극대화시켜 주었으나 이에 상응하는 각종 피해사례들도 발생하고 있다. 특히 저작권 침해 사례나 해킹·바이러스 문제 등은 심각한 수준이다. 이러한 정보화 역기능의 방지 및 계속적으로 증가하고 있는 저작물 피해 방지의 필요성은 더 이상 강조할 필요가 없다.

전술한 필요성을 인식하고, 이를 위하여 저작권법의 강력한 시행을 통해 불법 복제에 대한 사후적 피해구제가 이루어지고 있으나, 사전적인 피해예방을 위한 제도는 미비한 것으로 판단된다. 이런 사전적 피해예방을 위한 제도로 저작권 보호 기술 인증제도는 중요한 역할을 할 것으로 보인다.

유사 인증제도의 운영현황

소프트웨어 품질인증제도

「소프트웨어산업진흥법」에서는 소프트웨어에 대한 품질인증을 제도를 도입하여 시행하고 있다.

한국소프트웨어산업협회의 자료에 따르면 2007년 3월 기준으로 국내 소프트웨어사업자(법인) 신고업체 수는 19,000개 이상이며, 이 중 SI사업을 전업으로 신고한 업체 수는 3,200개 이상이 된다고 한다. 이는 신고제의 특성상 신고시에 심사를 요건으로 하지 않고 있어 제도적 진입장벽이 없는 상태이고, 업종의 특성상 설립 시 대규모의 시설투자 등이 불필요하여 자본적 진입장벽도 없기 때문일 것으로 보인다.

소프트웨어에 대한 품질인증제도는 소프트웨어산업진흥법상의 근거규정과 동법 시행령, 시행규칙을 비롯하여, '소프트웨어 품질인증의 세부기준 및 절차'에 관한 고시와 '소프트웨어 품질인증기관 지정고시'를 두고 있다.

소프트웨어산업진흥법 제13조 제4항에서는 지식경제부장관은 인증 받은 제품에 대하여 「중소기업제품 구매촉진 및 판로지원에 관한 법률」 제13조에 따른 공공기관의 우선구매 및 「기술개발촉진법」 제3조에 따른 자금지원 등을 중앙행정기관의 장에게 요청할 수 있도록 하고 있다.

온라인 디지털 콘텐츠 거래인증제도

「온라인 디지털 콘텐츠산업 발전법」에서는 온라인콘텐츠의 유통촉진을 위하여 거래 인증 및 품질인증 사업을 규정하고 있고, 문화체육관광부 고시로서 '온라인 디지털 콘텐츠 거래인증을 위한 업무지침'과 온라인콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립과 이용자의 보호를 위하여 온라인콘텐츠사업자의 자율적 준수를 유도하는 '디지털 콘텐츠 이용자보호지침'을 두고 있다.

업무지침에서는 거래인증을 위해서 서류심사와 현장심사를 하도록 하고 있으며, 심사위원회의 구성 및 운영에 관한 사항을 규정하고 있다. 또한, 온라인 디지털 콘텐츠산업 발전법 시행령 제15조 제2항에서 규정한 거래인증 시범사업을 할 수 있도록 근거를 두고, 업무지침에서 구체적인 사항을 정하면서 시범사업자의 선정(업무지침 제28조), 거래인증시스템 구축비용의 일부지원(업무지침 제29조)의 내용을 규정하고 있다. 따라서 온라인 디지털 콘텐츠 거래인증에 있어서 인증 받은 사업자에 대한 구체적인 지원규정은 시범사업자에 대한 거래인증시스템 구축비용에 일부지원이 가능한 것에 그치고 있는 것으로 보인다.

특히, 개인정보·프라이버시의 보장, 웹 사이트 정보의 정확성, 계약의 충실한 이행 등 온라인상의 신뢰구축의 요구를 인증제도의 확대방향으로 정하고, 이용자의 안전한 이용을 위한 보장수단으로 인증제도의 확대되는 상황에서 이러한 인증제도를 영화 저작권 보호를 위하여 도입하는 방안은 고려될 필요가 있을 것이다.

영화 콘텐츠 제작 및 작업을 하는 업체의 저작권 보안기술 수준을 조사/평가²⁾하여 그에 따른 저작권 보안 인증 마크를 부여하여 인증 마크를 부여 받은 사업자에 대하여 자금 지원 및 인센티브를 부여함으로써 제작 및 후반작업에서 배급에 이르는 전 과정에서 저작권 침해 요소들을 제거할 수 있을 것이다.

사업자에 대한 구체적인 지원책의 하나로, 우수인증사업자 지정 제도를 도입하여 위에서 제시한 자금지원 등 지원제도의 혜택을 우선적으로 받을 수 있도록 하는 것이 고려될 수 있다. 우수 인증사업자 지정제도를 도입하기 위해서는 지정기준을 법령에서 규정하고, 이에 따라 사업자의 지정신청절차, 지정심사절차, 이의신청절차, 우수사업자 지정기관에 대한 지원사항 등을 규정하여야 할 것이다.

2) 저작권 보안 인증 심사 기준(안) 예시

| 심사영역 | 평가군 |
|--------------------------------|---------------------------------------|
| 공통부분 | - 사업자 정보 |
| | - 안전성 |
| | - 개인정보보호정책 및 약관 |
| 물리적 보안 (Physical Security) | - 출입자 인식 및 신고체계 |
| | - 출입 시간장치(예: 지문인식 출입통제시스템) |
| | - 출입자ID 카드(직원, 방문객) |
| | - CCTV(길목마다, 주요 장비 공간) |
| | - 재난대비 |
| 데이터 보안 (Data Security) | - 네트워크 보안(핵심장비의 인터넷 연결 여부, 방화벽 설치 여부) |
| | - 시스템 보안(시스템 접근자 인증, 바이러스 백신, 백도어 방지) |
| | - 주요 데이터의 접근 제어(예: 매체제어, DRM or 보안감시) |
| 인적 보안 (Control environment) | - 보안 서약 |
| | - 보안 모니터링(시설에 의한 방법, 불시 보안점검 등) |
| | - 보안 교육 |

타법의 우수사업자 등에 대한 지원·우대사항의 입법례를 살펴 보면, 첫째, 「국민체육진흥법」에 따른 우수업체 지정(§17)에 있어서는, 시행규칙에서 우수업체 지정 전에 지정대상업종 및 신청절차 등을 미리 공고하도록 규정하고 있고(시행규칙 §15), 이에 따른 우대조치로는 자금융자를 규정하고 있다(법 §17②).

둘째, 「건설기술관리법」에 따른 우수업자, 우수감리원의 지정(§36)에 있어서는, 시행규칙에서 정하는 일정 기준을 충족하는 지를 일정 범위 안에서(예컨대, 전체 업자 중 몇 % 이내) 용역능력 및 시공능력에 대한 평점의 순위에 따라 지정하도록 하면서(시행규칙 §48①), 우대조치로는 건설기술용역사업 또는 건설공사 발주 시 우대하도록 하고 있다(법 §36③).

셋째, 「건강기능식품에 관한 법률」에 따른 우수건강기능식품제조기준적용업소 지정(§22)에 있어서는, 우수건강기능식품제조기준을 ‘고시’하도록 하고 이 기준을 준수하는 업소를 우수건강기능식품제조기준적용업소로 지정하여 고시할 수 있도록 하고 있으며(§22 ①, ②), 우대조치로는 출입·검사 면제, 용자 지원(법 §22⑥)을 규정하고 있다.

넷째, 「식품위생법」에 따른 우수업소·모범업소의 지정(§32)에 있어서는, 법에서 위생등급기준에 따라 위생관리상태 등이 우수한 업소를 지정할 수 있도록 규정하는 한편, 위생등급기준은 시행규칙에서 정하고 있다(시행규칙 §43②, 별표14). 우대조치로는 출입·검사 면제, 용자, 사업의 우선지원(법 §32②), 우수업소 마크 표시, 모범업소표지판 부착(시행규칙 §43③)을 규정하고 있다.

앞에서 설명한 우수인증사업자 지정제도의 예에서와 같이, 정보화·표준화 등 시설에 대한 자금융자 등을 할 수 있도록 하는 방안을 검토할 수 있을 것이다.³⁾

(2) 후반작업 및 배급 단계

① 계약부분

가. 문제점

우리나라의 경우 후반작업 및 배급 단계의 경우 콘텐츠 불법 유출을 방지하기 위한 기술적 보안 수준은 상당히 미비한 수준이다. 특히, 제작자와 후반업체와의 계약에서 콘텐츠의 보호를 위한 실질적인 사항들에 관하여 계약서에 명확하게 규정하고 있지 않다. 메이저 후반작업 업체는 자체적인 내부규정에 따라 콘텐츠 보호를 위한 물적·인적 관리를 하고 있지만, 다른 대부분의 후반업체는 그렇지 못한 실정이다. 또한 대부분의 후반작업 업체는 콘텐츠 자체에 대한 기술적 보호조치를 하고 있지 않다.

3) (관련 입법례)

| 고령친화산업진흥법 시행령 | 문화산업진흥 기본법 | 실험동물에 관한 법률 |
|--|---|--|
| 제8조 (우수사업자 지정의 기준 및 절차) ① 법 제12조제1항에 따른 고령친화우수사업자(이하 "우수사업자"라 한다)는 다음 각 호의 요건을 갖추어야 한다. 1. 서비스를 충족시킬 수 있는 전문인력 2. 서비스를 제공하는 데에 필요한 설비 또는 장비 3. 서비스 관리운영 방안 4. 서비스를 이용하는 데에 필요한 안전 및 권익보호 장치 ② 관계 중앙행정기관의 장은 제1항에 따른 우수사업자의 지정기준을 세부적으로 정하여 고시하여야 한다. | 제15조의2 (우수문화프로젝트의 지정 등) ① 문화체육관광부장관은 창작성 및 성공 가능성이 높은 문화상품 제작 프로젝트를 우수문화프로젝트로, 경제적·기술적 파급효과가 큰 문화상품 제작자 및 문화기술 개발자를 우수문화사업자로 각각 지정할 수 있다. ② 문화체육관광부장관은 우수문화프로젝트 또는 우수문화사업자를 발굴·육성하기 위하여 필요한 사업을 추진할 수 있다. ③ 우수문화프로젝트 또는 우수문화사업자의 지정의 기준·절차, 지원, 지도·감독 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. | 제10조 (우수동물실험시설의 지정) ① 식품의약품안전청장은 실험동물의 적절한 사용 및 관리를 위하여 적절한 인력 및 시설을 갖추고 운영상태가 우수한 동물실험시설을 우수동물실험시설로 지정할 수 있다. 이 경우 지정기준, 지정사항 변경 등에 관한 사항은 보건복지가족부령으로 정한다. |

나. 외국의 경우

미국의 제작사는 후반작업 업체와의 계약 성립 전 또는 계약 성립 시 후반작업 공정에서의 콘텐츠 보호를 위한 보안조치를 체크하고 있다. 최근 미국 메이저 영화사들로부터 3D전환 관련 물량을 대량 수주한 업체인 스테레오피처스코리아에 따르면, 제작사의 협력업체인 컨설팅회사를 통해, 계약 전 기술적 보안수준을 점검하여 적격여부를 판단하고, 부족한 항목에 대해서는 개선을 요구하는 형태로 계약이 진행된다고 한다. 평가항목은 통제환경, 물리적 보안, 디지털 보안의 3개 범주와 이하 8개영역⁴⁾ 및 25개 항목으로 구성되어 있다. 특히, 콘텐츠 저작물의 불법 복제의 위험을 줄이기 위한 기술적 보호 사전 조치로, 방화벽 구성(Firewall configuration: 불법적인 파일 또는 서비스를 차단 및 조사), 포트 스캐닝(Port scanning: P2P 파일 전송 서비스 이용에 대한 시도를 발견), 바이러스 차단(Virus protection: 바이러스 및 스파이웨어 같은 로그 파일등을 차단 및 검출), 자동기록장치(Automatic audit/inventories: 설치된 어플리케이션 및 파일들의 목록을 계속적으로 기록할 수 있는 소프트웨어)를 포함하고 있다.

다. 개선 방안

배급자에게 부여된 권리의 형태는 1차적 권리 또는 2차적 권리 중 하나이다. 1차적 권리는 일반적으로 저작물을 상영할 수 있는 권리(상영권), 인터넷 상에 영화를 배포, 방송, 전시, 전송할 수 있는 권리(일명 ‘온라인권’) 등이고, 2차적 권리는 부수적 권리로서, 상품 판매권 등을 포함한다. 특히, 후반업체는 공정에서의 불법유출을 방지

4) Organization and Management, Competency, Facility, Asset Management, Transport, Infrastructure, Content Management, Content Transfer.

| 기술적 조치 관련 개선안 | |
|------------------------------------|---|
| 후반작업 단계에서의 고려해야 할 기술적 조치 내용 | |
| 제00조(보증책임) | <p>제0항 후반작업 업체는 디지털 콘텐츠 공정 작업 시 불법유출의 위험을 줄이기 위하여 사전, 사후 보안 조치에 관한 세부적인 내용(물리적/데이터/인적 보안)들을 제작자 또는 저작권자에게 제공하여야 한다.</p> <p>제0항 저작권 침해 행위에 대한 구제책 내지 방지책을 마련하기 위하여 제작자 또는 저작권자와 공동 협력하여야 한다.</p> |
| 배급 단계에서 고려해야 할 기술적 조치 내용 | |
| 제0항 | <p>계약기간 동안 제작된 디지털 파일 형태의 '영상물'이 불법 복제 및 유통되지 않도록 하여야 하고, '00'의 귀책사유로 불법 복제 및 유통이 되었을 경우 손해 배상과 민형사상의 책임을 진다.</p> <p>제0항 00은 디지털 영상 파일의 암호화 또는 DRM조치 등과 같은 기술적 보호조치를 통하여 불법 유통을 방지하기 위해 노력한다.</p> <p>제0항 저작권 침해 행위에 대한 구제책 내지 방지책을 마련하기 위하여 제작자 또는 저작권자와 공동 협력하여야 한다.</p> |

하기위한 기술적 보호조치를 강구하여야 할 것이다. 다시 말해, 영화 저작권이 온라인상에서 침해 되지 않도록, 기술적 보호조치를 강구하여야 한다는 저작권 보호 규정을 자세하게 둘 필요가 있다. 즉, 후반작업 업체는 디지털 콘텐츠 공정 작업 시 불법유출의 위험을 줄이기 위하여 사전, 사후 보안 조치를 취할 필요가 있다.

② 법정책 부분

후반작업 단계에서는 적합한 콘텐츠 보호기술이 없어 보안에 매

우 취약한 환경이다. 따라서 후반작업 업체에 대한 등급별 저작권 인증마크 제도예를 들어, 저작권 보호 기술 조치 체크리스트 (Check-list)⁵⁾에 따라 80점 이상은 신뢰 마크(Reliability Mark), 60점 이상은 안전마크(Security Seal), 50점 이하는 취약성 마크(Vulnerability Seal)를 도입하거나 재정 및 기술적 지원을 통하여 문제를 해결하고자 하는 접근방법은 불법유출에 대한 빈도수를 현저히 감소시킬 수 있을 것이다. 이와 함께 후반작업 업체의 해당 직원들의 보안의식에 대한 철저한 교육 및 관리도 병행되어야 한다. 동 모델은 수익형태의 모델이 아니고 영화산업의 이익을 위한 제도인 만큼 영화의 질적 향상을 도모하고 영화산업의 진흥을 목적으로 설립된 공공기관인 영화진흥위원회의 일정한 지원이 필요하다. 따라서 영화진흥위원회 내에 영화 유통 활성화 센터를 신설하여 저작권 보호 기술 인증마크제도를 효율적으로 관리할 수 있을 것이다.

(3) 상영 단계

① 계약부분

영화 상영을 하는 극장과 그 관계자들은 상영 중 불법 복제를 방지하기 위하여 필요한 조치를 취해야 한다고 하는 의무 규정을 두어

5) 저작권 보호를 위한 주요 보안 사항

| | |
|-------------|--|
| 1. 합법성의 원칙 | 정보저리시스템은 합법적으로 구축되어야 한다. |
| 2. 분리저리의 원칙 | 서버의 분리 구성 |
| 3. 보안의 원칙 | 적절한 보안장치를 통해 내부자 및 외부자에 의한 불법적인 접근·이용·공개 등의 위험으로부터 보호되어야 한다. |
| 4. 책임의 원칙 | 관리주체를 명확히 설정하고, 관리주체에게는 상술한 원칙들이 지켜지도록 필요한 조치를 취해야 할 책임이 부여되어야 한다. |
| 5. 감독의 원칙 | 보안사항에 대한 이행 여부를 감시·감독할 수 있는 전문적인 감독체계가 마련되어야 한다. |

상영 단계에서의 계약 체결 시 고려하여야 할 사항

- 영화의 도촬이 처벌의 대상이 된다는 것을 관객과 일반인에게 알려줄 수 있는 방안을 강구한다는 규정
- 녹음·녹화 기기의 상영관내에 가지고 들어올 수 없게 하는 경우 로커 설치 및 소지품 보관 방안이 있는지에 관한 규정
- 필름 또는 콘텐츠에 디지털 워터 마크 등의 기술적 보호조치에 의한 도촬된 영화관 특정과 감시

야 한다. 예를 들어, 상영관내의 감시 강화 또는 방법 시스템 도입 및 필름에 워터 마크 등의 기술적 보호조치 의무화에 대한 규정이 필요하다.

② 법정책 부분

영화의 불법 복제를 방지하기 위한 방법은 먼저 해당 영화관 직원들의 도움을 활용하는 것이다. 예를 들어, 캘리포니아에서는 캠코더와 같은 녹화장치를 이용하여 영화를 불법 복제하는 관람객을 신고한 직원에게 포상금을 지급하고 있다.⁶⁾ 캘리포니아에서는 캠코더나 영화를 불법 복제하기 위한 다른 종류의 녹화장치를 가지고와서 영화를 녹화하는 관람객들을 신고한 극장 직원에게 최고 500불의 포상금을 현금으로 지급하였다. 또한, 최근에 캘리포니아의 한 십대가 신작영화 〈스파이더맨 2〉를 캠코더로 녹화하다 영화관의 영사직원(projectionist)에게 발각되어 검거되었다. 한 십대가 불법으로 영

6) SFGate, Com, Download Lawsuit Dismissed/RIAA Drops Claims That Grandmother Stole Online Music (<http://sfagate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/c/a/2002/09/25BUGJC1TO2D1.DTI>).

화를 녹화하는 것을 영사실 직원이 막음으로써, 수많은 영화관객이 영화관을 찾는 대신 인터넷상에서 〈스파이더맨 2〉의 복제판을 다운로드하여 보는 것을 막은 것이다.⁷⁾ 이런 인센티브의 지급을 통하여 문제를 해결하는 방법은 인터넷상에 돌아다니는 신작영화 불법 복제를 현저히 감소시킬 수 있는 가능성이 존재한다. 이와 함께 필름에 워터 마크 등의 기술적 조치에 의해, 영화가 불법 복제된 영화관을 탐색하여 이를 관리하는 방법도 병행되어야 한다(포상금지급에 대한 국가의 지원).

(4) 부가시장

① 계약부분

가. 문제점

극장에서 큰 수익을 올리지 못한 영화의 경우에는 일정액의 돈을 받고 판권 자체를 넘기는 식의 ‘단매’ 혹은 ‘미니멈 개런티(MG)’ 방식으로 2차 판권을 파는 경우가 많다. 이렇게 한 편 혹은 여러 편을 묶은 패키지의 단매의 경우에는 이후의 판권 사용이나 판권으로 인해 발생한 매출에 대한 저작권자의 관심이 떨어지기 마련이다. 이런 이유로 패키지 영화인 경우에는 불법으로 DVD가 유통되거나 온라인에서 공유되어도 저작권자의 매출변화에 영향을 미치지 못하므로 그동안 이러한 피해를 옆에서 지켜보고도 방관하는 자세를 취할 수밖에 없었다. 그러나 이런 피해는 판매만으로 끝날 문제가 아니며, 한 영화에 국한되어 발생하는 피해규모 수준을 넘어서서 현재는 영

7) CNN.Com, Piracy Arrest at ‘Spider-Man 2’ Opening Night(<http://www.cnn.com/2004/SHOWBIZ/Movies/06/30/spiderman.arrest.ap/>).

회계 전반의 산업 수명을 좌지우지하는 문제로 남아 있다. 특히 웹 하드 업체의 경우에 영상 콘텐츠를 이용자들에게 제공함에 있어 기본적으로 non-DRM 또는 DRM-free의 영상 콘텐츠를 제공하기 때문에, 한 번 다운로드를 받은 이후에는 불법적으로 유통될 가능성이 매우 크다.⁸⁾

부가시장 관련해서는 DVD 제작허락계약, 방송허락계약, 전송허락계약 등이 체결된다. 판례 중에는 영화의 저작권 존속기간 중 지상파방송은 5회, 케이블방송은 10회 정도 방송될 수 있다고 보아 그에 대한 손해배상을 명하면서도 영화관 재상영, 해외수출, HDTV 방송, 비디오테이프 재출시, DVD 출시, 주문형 비디오 서비스 등으로 인한 수입의 상실은 증거부족을 이유로 인정하지 아니한 예가 있다.⁹⁾

아울러 단순히 저작권자들의 주인의식 문제를 넘어서서 재점검 해박야 하는 사항 중의 하나는 지금까지 부가판권 계약상에서 이루어지고 있던 방식이다. 영화의 부가판권을 판매 창구 역할과 수익관리를 담당하고 있는 메인 투자사들은 대부분 온라인 영화상영관이나 통신망사업자, 웹 캐스팅 정보업체, 포털 사이트 등의 한 업체에게 온라인 영화 배급, 상영에 대한 독점적 양도형식의 계약을 체결하고 있다. 독점적 양도를 받은 업체들은 이를 다른 온라인 영화상영 사이트에 재판매하기도 하고, 자신들의 사이트에서 월정액 또는 콘텐츠 서비스 제공 건수당 사용료를 받고 있다. 그러나 영화 제작사나 투자, 배급사들은 독점적 양도를 제공한 업체에게 단매 혹은 미니멈 개런티 금액만을 받고 모든 권한을 양도했기 때문에, 소비자

8) 온라인 유통경로별 영상 불법물 유통 피해액 (단위: 원)

| P2P | 웹 하드 | 포털 |
|---------------|---------------|---------------|
| 4,611,609,048 | 5,021,232,490 | 1,790,361,415 |

9) 서울고등법원 1998.7.15 선고 95나32756 판결.

들이 영화를 이용한 콘텐츠 사용대가에 비례하여 수익분배를 받고 있지 못할 뿐더러 앞서 언급한 바와 같이 판권에 대한 주인의식이 없어지기 때문에 판매 이후의 관리를 하지 못하고 있다.

나. 일본의 경우

프로바이더 책임 제한이라는 규정을 통하여, 프로바이더 서비스 업자는 권리자의 요청이 있는 경우 해당 영상 저작물 등의 불법적인 전송을 차단하는 기술적인 조치 등 필요한 조치를 취하도록 의무화하고 있지만, 그 실효성에 관하여 여러 문제점을 야기하고 있어 현재 계속적으로 강력한 의무를 서비스 업자에게 부과하려고 하고 있다.¹⁰⁾ 특히, 일본의 경우 침해 콘텐츠의 신속한 삭제를 용이하게 하는 방안에 관하여, 권리자 측에서의 삭제 요청이 없어도, 침해 콘텐츠를 발견·배제하는 합리적인 조치를 강구할 의무 내지 권리침해자의 특정을 용이하게 하기 위한 방안에 관하여, 일정기간 이상의 로그 정보 보존을 의무화할 필요가 있다고 주장된다.

다. 개선 방안

제작자 및 배급자는 인터넷상에 영화를 배포·방송·전시·전송하는 경우에, 온라인 서비스 및 기술적 보호조치를 강구하지 않는 한 온라인권이 침해되지 않도록 하여야 한다. 다시 말해 영화 저작권이 온라인상에서 침해되지 않도록 기술적 보호조치를 강구하여야 한다.

이러한 계약을 유도하기 위한 구체적 방안으로는 저작권 보호 기술표준계약 가이드라인에 온라인상의 저작권 보호와 관련된 내용을 구체적으로 삽입한 뒤 관련 업체에 제공하는 방안이 있다.

10) 프랑스의 인터넷상 저작물 보급 활성화 및 보호를 위한 법안, 미국의 디지털 밀레니엄 저작권법 등.

부가시장 영역에서의 계약 권고(안)

기술적 조치 등을 고려한 보증책임 규정

제00조(기술보증책임)

제0항 00업체는 디지털 콘텐츠 유통 시 불법유통의 위험을 줄이기 위하여 사전, 사후 보안 조치에 관한 세부적인 내용(물리적/데이터/인적 보안)들을 제작자 또는 저작권자(배급자)에게 제공하여야 한다.

제0항 계약기간 동안 제작된 디지털 파일 형태의 '영상물'이 불법 복제 및 유통되지 않도록 하여야 하고, '00'의 귀책사유로 불법 복제 및 유통이 되었을 경우 손해 배상과 민형사상의 책임을 진다.

제0항 00은 디지털 영상 파일의 암호화 또는 DRM조치 등과 같은 기술적 보호조치를 통하여 불법 유통을 방지하기 위해 노력한다.

제0항 저작권 침해 행위에 대한 구제책 내지 방지책을 마련하기 위하여 제작자 또는 저작권자와 공동 협력하여야 한다

이러한 제도가 실현되면 저작권 보유 업체의 수입이 증대되는 효과 외에도 영화 상품의 계약 과정이 더욱 투명해지는 효과, 부가시장이 더욱 세분화되는 효과 등을 기대할 수 있다.

② 법정책 부분(P2P 및 웹하드 업체 합법화 방안)

권리자의 허락 없이 콘텐츠를 일반 네티즌에게 제공하거나 네티즌들의 불법행위를 방조하여 문제가 된 P2P사이트와 웹하드 업체 등의 인터넷 불법유통 서비스 업체와 해결해야 할 사항이 있다. 저작권법 개정에 따라 크게 달라진 점 가운데 하나는 특수한 유형의 OSP에게 기술조치를 의무화하고 문화체육관광부 고시를 통해 특수한 유형에 해당하는 OSP의 유형을 4가지로 규정하여 기술조치를 위반한 OSP에 대해서는 최고 3천만 원의 과태료를 부과하도록 규정한

것이다. 그러나 과태료만으로는 이들 서비스를 모두 합법화 시킬 수는 없으며, 법적 규제 외에 시장의 합의와 제도적 보완의 병행 방법을 동원해야 한다.¹¹⁾

일반적으로 P2P나 웹하드, 스트리밍 서비스를 통해 벌어들인 수익은 OSP 회사와 파일 업로드를 통해 파일공유에 참여한 네티즌이 함께 나눠가지며, 이 구조에서 실제 영화의 저작권자는 아무런 수익을 공유하지 못한 채 빠져 있었다. 따라서 저작권자의 수익 배분이 우선되는 P2P, 웹하드 업체의 합법적인 양성화가 시급하다. 이러한 제도가 시행되면, 영화의 불법 유통이 감소할 것으로 예상되며, 부가시장 운영 방식이 한층 투명해질 것으로 판단된다.¹²⁾

2. 제언(영화 유통 활성화를 위한 전담조직 구성안)

인터넷을 통하여 영화를 복제해서 다른 사람들에게 배포하는 과정이 용이해짐에 따라, 영화사들은 매년 디지털 불법복제로 인하여 수백 억 원의 잠재적 손해를 감내하고 있다. 그러나 이에 대한 해결책이 저작권법, 영화 관련 저작권 보호법에 담겨있는 것이 아니다. 실제로, 디지털 불법복제는 단순히 법적으로 해결하기에는 너무 광범위한 문제가 되어버렸다. 효과적으로 디지털 불법복제 문제를 해

11) 미국 영화협회 MPA는 P2P 네트워크의 스캔·침해의 확인·ISP에 통지·전달·데이터 관리, 그리고 보고 업무에 수반하는 일체의 비용을 부담하고 있다.

12) 영화진흥위원회 웹 기반의 영화 콘텐츠 장터 격인 공공온라인유통망(KOME: Korean Open Movie Exchange) 시스템 가동에 들어간다고 밝혔다. 공공온라인유통망이란 영진위가 영화 저작권을 가진 CP(콘텐츠 제공자) 또는 사업자들로부터 영화 콘텐츠를 공급받아 합법적인 영화 다운로드 서비스를 웹으로 구현하겠다는 것으로 일종의 정부기관이 운영하는 영화전문 온라인마켓 플레이스라 할 수 있다.

결하기 위해서는, 영화를 복제하여 인터넷을 통하여 다른 사람에게 유포하고자 하는 디지털 불법복제자들의 심리적인 욕구와 기술적인 능력을 제거하여야 한다. 이러한 목적을 달성하기 통일적이고 지속적인 운영체계를 수립하는 것이 주요한 해결책이 될 수 있다. 또한, 동 모델은 수익형태의 모델이 아니고 영화산업의 이익을 위한 제도인 만큼 영화의 질적 향상을 도모하고 영화산업의 진흥을 목적으로 설립된 공공기관인 영화진흥위원회가 통일적이고 지속적인 운영을 수행하게 하는 것이 바람직하다.

현행 직제규정상 저작권 관련 업무 등이 각 부서에 산재(저작권 관련 보호 사업은 진흥사업부, 영상산업분야 관련 기술연구 및 품질 인증 등은 기술사업부, 법제도 정책 현안 대응 관련 연구는 영화 정책센터에서 담당하고 있음)되어 있어서, 통일적이고 지속적인 영화 저작권 기술보호 법정책 및 관리가 미흡하여, 저작권 모니터링 및 관리 등의 후속관리가 체계적으로 이루어지고 있지 않다. 특히, 영화 저작권 침해 발생 시 주체적으로 대응할 수 있는 프로세스를 갖추고 있지 않다. 또한, 저작권 분쟁의 소지를 계약단계부터 우선적으로 최소화하여야 하는데 이에 관한 지속적인 모니터링이 어렵다.

디지털 영화제작에 있어서 계약을 통하여 영화저작물을 보호하는 데는 한계가 있다. 따라서 영화 제작자를 포함한 콘텐츠 제공자·유통업자·사용자 등 모두에게 저작권 보호 기술 및 관리 문제, 저작권 보호정책에 관하여 영화진흥위원회가 지원을 뒷받침해 줄 필요가 있다. 또한, 영화 저작권 정책변화에 현장중심적·체계적·구체적으로 관리할 수 있는 전담조직을 구성하여, 장기적이고 일관된 영화 관련 저작권 기술 정책 수립의 토대를 마련하여야 할 것이다.

프랑스의 경우처럼 ‘기술조치 조정부서’라는 전문센터를 신설하여, DRM 등의 기술적 조치의 지원에 관한 구체적 판단 및 계약 이행

〈표 5-1〉 현행 영화진흥위원회 직제 및 주요 임무

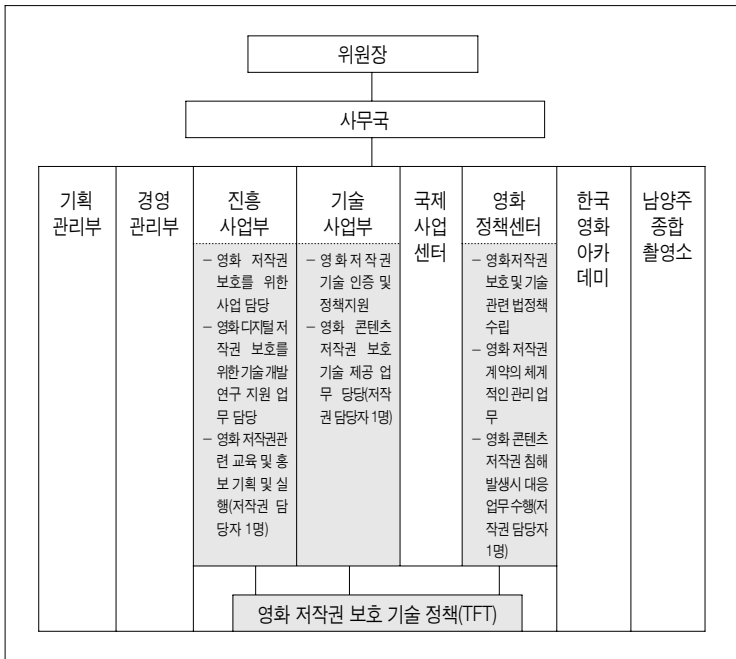
| | | | |
|---------|---------|--------------|---|
| 위원 장 | 사무 국 | 기획 관리부 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 위원회 비전 및 경영 목표, 발전계획, 전략 수립 업무 2. 위원회 소위원회 운영 및 위원회 정책보좌 업무. |
| | | 경영 관리부 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 직원 인사 및 복무관리 2. 임직원 보수 및 복리후생 관리 3. 직원교육훈련 및 경력관리 등 인력개발 업무 |
| | | 진흥 사업부 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 한국영화 제작활성화를 위한 제작지원 및 투·융자사업 2. 비디오 및 부가시장 활성화를 위한 유통지원과 온라인 유통사업 4. 영화저작권 보호를 위한 사업 5. 영화산업 공정경쟁환경 조성 업무 |
| | | 기술 사업부 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 영화 후반작업 기술운용및 기기 관리 5. 공공영상물 후반작업지원 6. 영상산업분야 관련 기술연구 및 기술표준화 지원 8. 영상분야 국가기술자격 검정 및 상영관 등의 품질인증 제도 운영 9. 디지털 시네마 기술개발 및 보급사업 |
| | | 국제 사업센터 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 국내외 영상물 시장 및 마케팅 정보 등 수집, 제공 2. 한국영화 해외 홍보 및 마케팅 활동 지원 3. 국제공동제작 활성화 및 투자 유치 활동 지원 4. 한국영화 해외 특별전, 교류행사 지원 |
| | | 영화 정책센터 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 중장기 한국영화진흥종합계획 수립 및 관리 2. 영화진흥사업 개발과 진흥사업 타당성 및 성과 평가 3. 법제도 및 정책현안 대응 관련 연구 4. 국내외 영화산업 및 문화 관련 통계 및 시장 조사 5. 영화 산업 및 문화 관련 정책 연구 |
| | | 한국영화 아카데미 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 한국영화아카데미 교육과정의 운영 및 평가 2. 영화인 교육 교재, 프로그램의 개발 및 운영 3. 영화인 교육생 및 영상인력 경력개발 등 사후관리 4. 민간 교육프로그램에 대한 활성화 지원 5. 국내외 인력양성과 관련한 조사연구 및 교육관련 정보제공 |
| | | 남양주 종합촬영소 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 촬영소 운영에 관한 종합계획의 수립 및 시행 2. 촬영소 내 기반시설의 유지관리 및 임대관리 3. 촬영소 내 촬영지원 시설의 관리 및 운영 4. 촬영소 시설보안 및 안전관리 5. 춘사관 관리운영 |

의 모니터링 제도를 고려해 볼 수 있을 것이다. 이는 불필요한 소송(책임문제에 관한 분쟁)의 낭비를 제거하고 전문성을 효하는 기술적 분야를 지원함과 동시에, 영상 콘텐츠 불법복제 기술의 발전에 대항할 수 있다는 의미로 그 의의가 있을 것이다.

불법 영화 콘텐츠에 대한 검출과 필터링 기술 등의 유효성 평가, 영화 콘텐츠의 유통활성화와 이용자의 저작권 침해 방지를 위한 영화 저작권 기술 및 정책을 수립, 동시에 영화 저작권의 통일성 및 일관성 있는 업무 표준화를 위한 전담조직 구성이 필요하다.

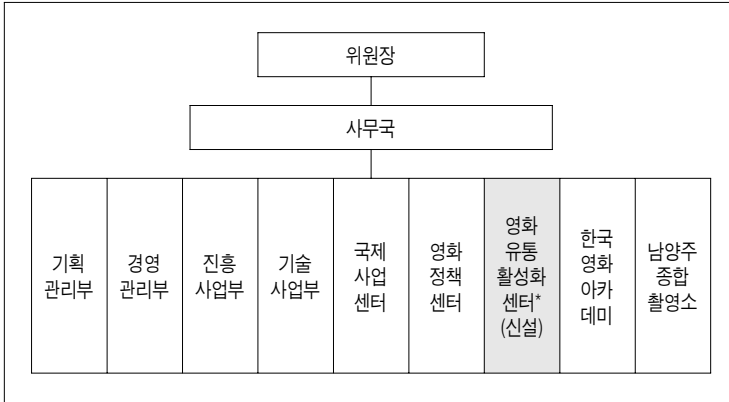
1) 1안: 실무중심의 저작권 보호기술 조직(TFT 구성안)

(그림 5-1) 실무중심의 저작권 보호기술 조직도



2) 2안: 영화 유통 활성화 센터의 신설 안

〈그림 5-2〉 영화진흥위원회 기구(안)



* 주요임무: ①영화 디지털 저작권 보호를 위한 기술 개발, ②콘텐츠 저작권 보호 기술 제공, ③국내외 문화 정책과 관련된 새로운 기술 제공, ④영화 콘텐츠 저작권 침해발생시 대응업무 수행, ⑤ 영화 저작권 관련 보호 관련 기술 관련 법정책(지적재산권 정책 수립을 위한 유관기관과의 상호 협력체계 구축), ⑥영화저작권 보호 기술 인증 심사 및 평가 지원, ⑦영화 저작권관련 교육 및 홍보 기획 및 실행 등

우선 영화 유통 활성화 센터는 저작권 또는 저작 인접권의 보호를 받는 작품의 합법적 이용을 가능하게 하는 기술 형식을 특정하여 각 기관에 개선책을 제안한다. 다음으로 영화 콘텐츠의 합법적 복제를 확대하고 촉진하기 위해 포털 사이트와 제휴 등을 통한 방안을 강구한다. 그래서 총체적인 영화 저작권기술 진흥을 위한 기술 및 재정적 지원을 제공하는 것을 주요한 임무로 한다. 또한 영화 저작권 보호 기술 관련 법령 및 정책들을 한국저작권위원회와 공동으로 수립 및 수행할 수도 있다.

이 같은 영화 콘텐츠 보호를 위한 기술적 조치를 위한 인력양성 및 재정적 지원을 수행할 수 있는 전문센터의 신설은 영화진흥위원

회가 갖고 있는 영화진흥 기관으로서의 성격을 확연하게 보여줄 수 있는 계기가 될 수 있을 것이다.

3) 1안과 2안의 장단점 비교

| 조직 | 1안) 실무중심의 저작권 보호기술 조직 (TFT 구성안) | 2안) 영화 유통 활성화 센터의 신설 안 |
|-------|---|--|
| 장점 | <ul style="list-style-type: none"> • 사업별 저작권 책임 명확화 • 쟁점별 신속한 대응 • 업무경비절감 • 현재 직제규정 활용 가능 | <ul style="list-style-type: none"> • 저작권 분야에 대한 전문성 강화 • 지속적이고 체계적인 정책 수립 가능 • 저작권 이외의 법률적인 체계(특허 등) 수립 • 사업의 연속성을 고려하여 적용가능 |
| 단점 | <ul style="list-style-type: none"> • 직무전환 시 책임문제, 업무분장 재구성 • 사업에 필요한 저작권 교육 실시 • 법적인 침해대처능력이 떨어짐 | <ul style="list-style-type: none"> • 책임 소재의 불분명 • 업무의 우선순위 밀릴 수 있음 • 조직신설에 따른 부담 |
| 검토 사항 | <ul style="list-style-type: none"> • 중장기적인 측면에서 영화저작권 보호기술 정책변화에 체계적, 구체적으로 관리할 수 있는 전담부서를 신설(2안)하는 것이 타당함 | |

참고문헌

- 강태욱(2005), P2P 서비스제공자의 책임관련 판례검토, 디지털 콘텐츠 정책동향 창간호.
- 김경숙(2008.6), 영상저작물의 권리귀속 문제에 관한 일 고찰(한국 저작권법의 비교법적 위치), 창작과권리(제51호).
- 김용훈(2004), 국내외 디지털 영화산업 현황, 영화진흥위원회
- 계승균(2006), 저작권법상 영상제작자에 관한 고찰, 재산법연구 제23권 제1호.
- 박준석(2005. 8), 이용자의 저작권 침해에 따른 인터넷서비스제공자의 민사책임 : P2P복제기술을 중심으로, 서울대학교 박사학위논문.
- 심동섭(2006), 개정 저작권법 해설, 계간 저작권(겨울호)
- 서달주(2005.12), 저작권모델계약서 II 영화관련계약서, 저작권심의조정위원회.
- 영화진흥위원회(2007.10), 영화 부가시장 표준계약 가이드라인.
- 영화진흥위원회(2008.2), 영화산업 부가시장 활성화 방안 연구.
- 이대희(2001), 기술적 보호조치를(접근통제) 보호에 관한 연구, 문화관광광부.
- 이영록(2001), 기술적조치의 보호입법에 관한 연구, 저작권심의조정위원회(저작권 연구자료 38).
- 장재욱·변용완(2007), 디지털 음악서비스와 저작권의 간접침해 :P2P관련 미국의 Grokster사건과 우리나라의 소리바다 사건을 중심으로, 중앙대학교 출판부.
- 한국디지털재산법학회(2001), 디지털 콘텐츠의 기술보호조치보호방안에 대한 연구, 한국소프트웨어진흥원.
- Bernard, Adler(2001), "The Proposed New WIPO Treaty for Increased Protection for Audiovisual Performers: Its Provisions and Its Domestic and International Implications,"

12 Fordham Intell. Prop. Media & Ent. L.J. 1089

Catherine Ng(1998), “When Imitation is Not the Sincerest Form of Flattery Fair Dealing and Fair Use for the Purpose of Criticism in Canada and the United States”, 12 IPJ-CAN 193, 195.

David G. Savage(2005), The Net Effect - High Court Enters the Digital Age with Cases on File-Sharing, Cable Competition, 91-MAR A.B.A. J. 18.

J. Thomas McCarthy(2006), McCarthy on Trademarks and Unfair Competition, 4th ed.

Lawrence Lessig(1999), The Law of the Horse : What Cyberlaw Might Teach, 113 Harv. L. Rev. 501, 519.

Pascal Kamina(2002), Film Copyright, in the European Union. Cambridge Press.

Salokannel, Marjut(1997), Ownership of Rights in Audiovisual Productions: A Comparative Study(The Hague, London and Boston: Kluwer Law International)

映画盗撮防止法Q&A, 「映画館に行こう！」実行委員会(2010).

ファイル共有ソフトを悪用した著作権侵害への対応に関するガイドライン(2009.11). ファイル共有ソフトを悪用した著作権侵害対策協議会.

平成18年(2008年). 外国映画輸入配給協会 事業報告書.

平成12(1999年). 文化関連サービス産業調査研究, 映像ソフトに係る著作権等の処理に関する調査研究－欧米等における動向－.

부록 1

미국 각 주법의 영화 도촬 금지에 관한 벌칙 규정

| STATE (주) | STATUTE CITATION (주 법률) | DATE ENACTED (시행일) | PENALTY (벌칙) |
|--------------|--|--------------------------|--|
| Alabama | | May 8, 2008 | The first offense is a class A misdemeanor, punishable by up to one year in jail and a \$2,000 fine, or both. Subsequent offenses are class C felonies, punishable by up to ten years in jail and a \$5,000 fine, or both. |
| Arizona | Arizona Revised Statutes: § 13-3723 | April 7, 2004 | Class 1 Misdemeanor, Maximum six month imprisonment; fine of not more than two thousand five hundred dollars; or both. |
| Arkansas | § 5-36-122 | April 15, 2005 | Class A Misdemeanor: One year in jail, \$1000 fine, or both. |
| California | Cal Pen Code: § 653z Theater Owners Immunity: § 490.5 | October 2, 2003 | Misdemeanor offense Imprisonment not exceeding one year and/or fine not exceeding two thousand five hundred dollars |
| Colorado | CRA § 18-4-516 | May 21, 2004 | Class 1 Misdemeanor with minimum of 6 mos of jail and \$500 fine and maximum of 18 months and \$5000 fine |
| Connecticut | Public Act 04-187 | June 3, 2004 | Class B misdemeanor: Maximum six months in prison, \$1,000 fine, or both. |

| STATE (주) | STATUTE CITATION (주 법률) | DATE ENACTED (시행일) | PENALTY (벌칙) |
|----------------------|---|--------------------------|---|
| Delaware | SB 321 | June 28, 2006 | Extraordinary misdemeanor with a maximum penalty of up to one year in jail and a fine of up to \$50,000. |
| District of Columbia | D.C. Code: § 22-3214.02 | October 31, 1995 | Imprisonment for not more than 90 days and/or fine not more than \$300 |
| Florida | Fla. Stat: § 540.12 | June 24, 2004 | First offense: First Degree Misdemeanor [maximum penalty of one year in jail and a \$1,000 fine] Second offense: Third Degree Felony [maximum penalty of five years in jail and a \$25,000 fine] |
| Georgia | O.C.G.A.: § 16-8-62 | May 17, 2004 | First offense: Misdemeanor [imprisonment for up to one year in jail, \$1,000 fine or both] Second offense: Felony [imprisonment for more than one year; \$100,000 fine or both] |
| Hawaii | Hawaii Revised Statutes (HRS): Chapter 708 Definitions/ penalty § 663-2 Detention/ immunity | May 18, 2005 | Misdemeanor with 1 year in jail, \$2000 fine or both. |
| Idaho | § 18-6901 | April 1, 2005 | Class A Misdemeanor: One year in jail, \$1000 fine or both. |
| Illinois | 720 ILCS 5/21-10 | July 24, 2004 | Class 4 Felony with up to 3 years in jail and \$25,000 fine |
| Indiana | Indiana Code 35-33-6-1 | May 3, 2005 | Class B Misdemeanor: 180 days in jail, \$1000 fine or both. |
| Kansas | KSA 51-301 KSA 51-303 detention/ immunity | April 12, 2004 | First offense: Class A misdemeanor [imprisonment for up to one year in jail, a \$2,500 fine, or both] Second offense: Level 9 felony [up to a \$100,000 fine, five to 17 months in jail, or both. |
| Louisiana | R.S. 14:223.9 | August 15, 2005 | Two-tiered misdemeanor/ felony and The first offense up to six months in prison and up to a \$500 fine, or both, A second or subsequent offense is a felony; up to five years in prison and up to a fine of \$5,000, or both. |

| STATE (주) | STATUTE CITATION (주 법률) | DATE ENACTED (시행일) | PENALTY (벌칙) |
|---------------|---|--|---|
| Maine | 17 MRSA §3521- Detention 17-A MRSA §353, sub-§1C- Theft provision 17-A MRSA, Sub-§ 5D Penalty | May 24, 2005 Effective mid-Sept ember 2005 dependin g on the session's end date | Class D Misdemeanor: 1 year in prison, \$2000 fine or both, |
| Maryland | MD Criminal Law § 7-308. Theater Owner Immunity: MD Courts and Judicial Proceedings §5-402 | April 27, 2004 | First Violation: misdemeanor [imprisonment not to exceed one year or a fine not exceeding \$2500 or both] Second Violation: misdemeanor [imprisonment not to exceed three years or a fine not exceeding \$10,000 or both] |
| Massachusetts | Chapter 266, § 143 | Novembe r 16, 2004 Effective February 10, 2005 | First offense: fine of up to \$100,000 may be imposed, and/or maximum imprisonment not to exceed two years. Second offense: maximum fine of \$250,000 and/or maximum of five years in prison. |
| Michigan | MCL 750,465a MCL 777,16w (penalty classification) MCL 600,2917a (Immunity) | Decembe r 15, 2004 [Immunity statute pending on Governor' s desk] | First offense: fine of up to \$10,000 and/or maximum imprisonment of one year. Second offense: felony punishable by up to two years in prison and/or a fine of up to \$20,000 Third and subsequent offenses: felony punishable by up to four years prison, and/or fine up to \$40,000. |
| Minnesota | Minnesota statute section 609,896 / Section 629,366 detention | June 3, 2005 Takes effect August 1, 2005 | 3-tiered penalty 1-st Offense misdemeanor with a Penalty of up to \$1,000 fine or 6 months in jail OR BOTH 2-nd Offense gross misdemeanor Penalty up to a fine of \$3,000 and up to 1 year in jail OR BOTH 3rd or subsequent offense it is a felony UP TO A FINE OF \$4,000 OR up to 2 years in prison OR BOTH |
| Mississippi | | March 14, 2005 | Up to 6 months jail, \$1000 fine or both, |

| STATE (주) | STATUTE CITATION (주 법률) | DATE ENACTED (시행일) | PENALTY (벌칙) |
|----------------|--|--------------------------|---|
| Missouri | § 578.500 | July 13, 2005 | Class A Misdemeanor with up to 1 year in jail and \$1000 fine on first offense and Class D Felony with up to 4 years in jail and \$5000 fine on second and subsequent offenses. |
| Nevada | Nevada Revised Statutes Chapter 205/ NRS 193.130 penalty section | October 1, 2005 | 2-tiered penalty 1st Offense, Misdemeanor- up to 6 months in prison or \$1,000 fine or both, Category D Felony for second or subsequent offense - 1 to 4 years prison and a possible \$5,000 fine. |
| New Jersey | NJS 2C:21-21 | September 10, 2004 | First offense: fine up to \$25,000, and/or maximum imprisonment not to exceed 18 months, Second offense: maximum fine of \$50,000 and/or three to five years in prison, Third and subsequent offense: fine up to \$100,000 and/or between three and five years in prison. |
| New Hampshire | Chapter 70 Laws of 2005 RSA 627:8-a Detention RSA 644:19 Penalty | January 1, 2006 | The first offense provides for up to one year in prison and up to a \$1,200 fine, or both, A second or subsequent offense provides for up to seven years in prison and up to a fine of \$4,000, or both |
| New Mexico | 2006 House Bill 577 | July 1, 2006 | Misdemeanor with up to 1 year in jail and/or \$10,000 fine |
| New York | NY CLS Penal § 275.32 Theater Owner Immunity: NY CLS Gen Bus § 218 | December, 2008 | Class A Misdemeanor with up to 1 year in jail and \$1,000 fine on first offense and Class E Felony with up to 4 years in jail and \$5,000 fine on second and subsequent offenses. |
| New York City | NYC Title 10 of Administrative Code in Chapter 7 §10-701 §10-702 | July 1st 2007 | §10-703 First Offense: Misdemeanor with up to 6 months in jail and/or fine between 1,000 and 5,000 dollars. Second Offense: Less than one year and/or fine of 5,000-10,000 dollars. |
| North Carolina | Session Law 2005-301 | August 22, 2005 | First Offense: Misdemeanor with up to 45 days in jail/discretionary fine Second Offense: Up to 6 months in jail/discretionary fine |

| STATE (주) | STATUTE CITATION (주 법률) | DATE ENACTED (시행일) | PENALTY (벌칙) |
|----------------|---|--------------------------|---|
| Ohio | ORC § 2913.07 Theater Owner Immunity: ORC § 2935.041(D) - 2935.041(G) | December 9, 2003 | First offense: Misdemeanor of First Degree [prison term of not more than 180 days and/or fine of not more than \$1000] Subsequent offense: Felony of the Fifth Degree [prison term of 6-12 months and/or a fine of not more than \$2,500] |
| Oklahoma | 21 Okl. St. § 1741 | April 19, 2004 | Up to a year in jail, a fine of not more than \$10,000, or both |
| Oregon | Chapter 459 | July 7, 2005 | Misdemeanor with six months in prison, \$2500 fine or both. |
| Pennsylvania | 18 Pa.C.S. § 4116.1 | 1994 | First offense: Misdemeanor of the first degree [imprisonment not more than 5 years and/or fine of not more than \$10,000] Subsequent offense: Felony of the third degree [imprisonment not more than 7 years; fine of not more than \$15,000] |
| Puerto Rico | Law Number 149 (new Penal Code of 2004) §§ 197-A and 197-B | July 19, 2006 | Violation of the anti-camcording provision, 197-A, is a 3rd degree felony with potential jail time of 3 years and one day to 8 years. Violation of the true name and address provision, 197-B, is a 4th degree felony with potential jail time of 6 months and one day to 3 years or a \$5000 fine or both. |
| Rhode Island | General Laws Title 11 Chapter 65 definitions 11-65-1/ penalty 11-65-2/ immunity 11-65-3 | July 6, 2005 | Misdemeanor with one year in jail/\$1000 fine or both |
| South Carolina | § 16-11-911 | May 23, 2005 | First offense provides for up to one year in prison and a \$5,000 fine, or both. Second offense is up to two years in prison and a \$10,000 fine, or both. Third and subsequent offenses provide for up to three years in prison and a \$15, 000 fine, or both. |
| Tennessee | TCA 39-14-153 | April 5, 2004 | Class A misdemeanor Imprisonment not to exceed 11 months 29 days; fine not to exceed \$2,500, or both |

| STATE (주) | STATUTE CITATION (주 법률) | DATE ENACTED (시행일) | PENALTY (벌칙) |
|---------------|--|--------------------------|--|
| Texas | § 35.935 of Business & Commerce Code | May 13, 2005 | First Offense: Class A Misdemeanor with penalty of \$4000 fine, a year in jail or both. Second Offense: State Jail Felony with penalty of 180 days to 2 years in jail, \$10,000 fine or both. Third Offense: Third Degree Felony with jail from 2-10 years, fine up to \$10,000 or both. |
| Utah | § 13-10b-101, Utah Code Annotated 1953 | March 14, 2007 | First Offense: Class A Misdemeanor-Up to one year in jail, \$2,500 fine or both. Second Offense: Third Degree Felony-up to five years in jail, \$5,000 fine or both |
| Virginia | Va. Code Ann, § 18.2-187.2 | April 5, 2004 | Class 1 misdemeanor Up to one year in jail, a \$2,500 fine, or both |
| West Virginia | § 61-3-58 | April 6, 2005 | Three Tiered Penalty based on intent (to be amended next session) 1st Penalty: 1-10 years in prison and \$500-1000 fine if done with intent to distribute for pecuniary gain 2nd Penalty: 1- 3 years in prison and \$100-500 fine if done with intent to distribute 3rd Penalty: fine of \$100 if done without intent to distribute and not for pecuniary gain. |
| Wisconsin | Wis. Stat, § 943.49 | 1999 | First offense: Class A misdemeanor [a fine not to exceed \$10,000 or imprisonment not to exceed 9 months, or both] Subsequent offense: Class D felony [a fine not to exceed \$100,000 or imprisonment not to exceed 25 years, or both.] |

부록 2

미국 영화 계약서

1. 제작계약

미국 영화제작 계약서(표준양식)

제작자 의거하여 장편의 극장영화를 위한 시나리오의 제작과 예산과 관련하여 직원을 고용한다. 그것은 처음에 근거한 개발을 기반으로 한다. [기초소재의 이름("기초 소재")]. 이러한 제작 서비스를 제작자와 제작자에게 선택된 작가에 의해 시나리오 제작과 예산, 위치선정, 배역의 캐스팅 테스트, 그리고 제작자에 의해 요구되는 다른 관례에 의한 영화제작준비작업서비스를 협의한다.

이러한 제작 서비스를 비 배타적인 기준으로, 직원은 자신의 이윤추구를 위한 서비스를 제공하거나 또는 제작자 이하

에서 요구되는 제작 서비스와 함께 크게 지장을 주어서는 안 된다. 제작자는 언제든지 8절에 관하여 제작을 포기할 수 있다. 이러한 제작 서비스는 계약일에 시작하고, 완료 또는 포기할 때까지 계속한다.

1. **예산 및 각본** : 예산이 준비된 제작자가 최종 영화 대본을 제작함과 동시에 제작자는 직원에게 통지하여야 한다.

2. **제작을 위한 준비** : 제작자가 2조에서 지정된 예산을 승인을 받는 경우에, 제작자는 제작에 대한 영화를 설정하는 시도를 계속하고; 제공한다. 그러나, 제작자는 언제든지, 8조에서 지정된 영화의 제작을 포기할 수 있다. 영화는 극본과 예산을 승인받고, 주연배우와 감독을 고용하고, 주촬영의 시작을 위한 정확한 날짜의 확정함과 동시에 ‘영화제작을 위한 준비’를 생각한다.

만약 예산을 준비한 선출된 제작자에 의해 최종각본이 제작된 후, 제작자의 서면통지를 받은 후, 6개월 이내에 “영화 제작을 위한 준비”가 아닌 경우에는 제작자는 10영업일 이내에 다음과 같은 통지를 하여야 한다.

(a) 제작을 위한 영화를 설정하기 위하여 필요한지 확인하거나; 또는

(b) 직원에게 통지함으로써, “영화 제작을 위한 준비” 또는

그 여부와 관계없이 직원과 제작서비스를 계약한다.
또는

(c) 직원에게 통지함으로써, 8 조의 대상 영화의 제작을 포기

만약 그렇게 직원 제작자 통지에 실패하면, 제작자는 위의 (c)의 아래 이상의 것으로 간주되어야한다. 제작자는 직원에게 제작자의 통지가 없이, 또는 위의 (c)의 아래의 진행을 생각하고 있거나 사전에 진행할 때, 또는 영화의 제작 또는 전개에 포기 통지를 하거나 또는 포기했을 때, 언제든지 위의 (b)의 아래를 진행할 수 있다.

3. 제작 서비스: 만약 영화 제작을 위하여 준비되었다면, 또는 2(b) 아래를 제작자가 진행하는 경우, 제작자는 본 직원을 이곳에 개별 제작 조건에 따라 영화 제작 서비스를 만들기 위하여 고용한다. 그러나 직원의 독점적인 제작서비스는 예약된 시작 날짜 8 주 이후에 시작될 것이다. 제작자가 요구한 모든 지속적인 독점적인 서비스 완료에 필요한 기간 동안 계속할 것이다. 그러나 첫 번째 감독의 컷 후 이러한 서비스를 독점적이지 않은 “첫 번째 소리 기준으로 실질적인 시간 이내에 제작에 필요한 영화의 완성을 방해하는 어떠한 외부 서비스도 제공되지 않는다.

직원에게 언제 어디서나 제작자와 같은 서비스를 제공한다. 양심적인 능력과 전문적인 방식으로 예산 범위 내에서 영

화의 제작으로 인해 필요할 수 있다. 그리고 모든 문제에 제작자의 지시에 따라, 그 예술적 취향과 판단에 따라 참여한다. 전술한 조항의 일반성을 제한하지 않는다 :

- (a) 각 직원의 경우 제작자의 특정 서면 승인 없이 사진이나 촬영 스케줄이나 예산의 마지막 촬영 대본에 있는 모든 자료를 변경 할 수 없다
- (b) 직원의 서비스, 권리, 신용, 재능 또는 감각을 위하여 영화에의 참가를 하지 않고 사용되지 않으며, 제작자의 특정의 서면 동의 없이 영화에 대한 모든 음악이 녹음 또는 권리가 발생하지 않는다.
- (c) 사원은 정한 독점적인 고용의 기간(정지 기간 포함)동안, 직원 자신의 계정 또는 다른 사람에 대한 각각의 경우 제작자의 서면 동의 없이 어떠한 서비스를 제공을 받지 않을 것이다.
- (d) 직원은 언제든지 문제가 되거나 홍보를 승인하거나 관련된 모든 기밀 정보를 공개할 고용이나 영화나 제작자 (개인의 홍보를 전적으로 직원에 관한 구별) 기자 또는 미디어, 각각의 경우 제작자의 서면 동의 없이 할 수 없다.

만약, 종결 또는 종료 후라도 제작자는 재촬영, 추가 장면,

루핑(looping), 음성 더빙, 홍보 인터뷰, 외모, 스틸 사진 및 이와 유사한 문제가 있을 시 직원에게 추가 보상 없이 서비스를 요구할 수 있다.

본 문서에 포함된 모든것에도 불구하고, 그들은 실제로 이 계약서에 의한 직원의 서비스 활용에 또는 영화에서 직원의 어떤 업무를 포함하는 것, 또는 제작하는 것, 영화를 중단하거나 계속하는 것에 의무를 지지 않는다.

4. 보상 : 본 계약의 조항에 따라 제공 및 직원 유지하여야 하고, 직원이 제작자 아래에 지켜지고 실행할 모든 계약 및 조건을 지키고 실행할 것을 조건으로 제작자 아래에 수여한 모든 권리보장, 서비스 제공을 위해 다음과 같이 보상을 만들었다,

(a) 1항에서 언급한 제작서비스에 대한 보상의 \$ [달러 금액의 합계로 분할 지불은 다음과 같다.

(i) 본 계약의 실행과 첫 번째 작가로 영화 촬영에 관여하는 서비스에 대한 서면 계약에 따른 \$ [달러 양을 합계

(ii) 제작자 아래에서 직원에게 요구되는 모든 제작 서비스의 완료에 따른 \$ [합계 달러 양

모든 보상이 세분된 (b)의 하위에 의거 구성되는 반환할 수 없는 세분된 (a)에 의하여 지불되어야 한다.

(b) 이벤트 프로듀서는 제작 서비스를 제공하는 직원을 고용하고, 프로듀서 보상의 \$ [달러 금액의 합계의 고정 보상을 지불한대로 분할하면 다음과 같다:

(i) [보상 비율 % (이하의 모든 하위에 따라 액수는 (a) 상기와 같은 시간에 같은 영화를 “제작하기 위해 설정되어있는 경우”로, 또는 제작자와 같은 시간에 진행하도록 결정한 세분된 (b)의 문단 3 조 이하의 경우

(ii) [보상의 백분율 [지불의 백분율 [주의 수 주 동안 주, 10 조 이하의 주제 당 %의 비율로 영화의 주요한 촬영기술이 영화 촬영 계획 시작 이전에 시작된 [주의 수 주. 생산자가 절 3의 세분 (b)의 밑에 의한 진행을 위하여 선임하는 경우에 [보상의 백분율 %는 10조에 관하여 선정된 후 [달의 수가 지난 후에 지불해야 할 것이다

(iii) 직원이 프로듀서가 요구한 모든 제작 서비스를 완료하는 것을 조건으로, 완성된 편집용 영화의 교부를 원인으로 [보상의 백분율 % . 제작자가 3 조의 세분 (b)이하를 진행하기 위하여 선임하는 경우 10 조에 의해 변경될 개월 후, 1년을 넘지 않게 지불되어야한다

%는 1 년 이후 지불해야 하는 , 절 10에 주제 여기에일 것이다

(c) 영화를 개봉했을 경우, 실질적으로 전체의 유일한 개별 제작자로 감독밑에서 직접적인 계약의 기본이 종료되지 않는 경우에, 영화 이익의 [단기 순이익의 비율의 [결제 비율 %가 계산되어 동등한 보수를 받는다. 지급 순이익의 % “A”에 의하여 일부 변경될 수 있다.

5. 비용: 만약 지정된 직원의 거주지가 제작 서비스를 요구되는 장소에서 100 마일 이상인 경우에도 가까운 거주 장소에의 직원과 같은 서비스를 요구하므로 최고급 운송을 있으면 변상하여야 한다. 이러한 서비스를 필수 및 제작 장소에, 항상 제공하는 서비스에 지정된 직원의 기숙사(직원 계약 동안에는 거주지가 100 마일 이상인 경우), 프로듀서 비용의 모든 필요한 생활과 합리적으로 이러한 서비스의 연속성 동안 직원에 의해 발생한 비용(사용 가능한 범위) 여행하는 비용에 대하여 변상하여야 한다. 프로듀서의 직원 생활과 여행 경비를 운송을 변상 의무는 프로듀서 일반적인 비용 회계 절차를 따라 어떠한 경우에도 프로듀서 생활과(독점: 교통)의 비용의 수주, 어떤 부분 주당 \$ [달러 양을 합계 초과하는 여행에 대한 의무가 되어야 한다. 일주일 7일간에 근거하여 할당되며, 경우에 따라서 호텔이나 기타 생활 숙박 시설의 정상적인 비율이 효력을 절약할 수 있다

6. 신용: 신용은 단지 영화를 개봉하는 것과 같이 실질적으로 단독 개별 제작이 허가된 경우에만 직원이 직접적인 감독의

하에, 제작되어야만 주어질 것이다,

유료 광고를 할 의무 결제 부분에만 (삽화와 광고 사본을 제외하고) 직접 컨트롤을 주로 영화의 공연 전시에 관하여 사전에 날짜 발급을 신청하여야한다. 과금 요구 사항을 언제든 지 맛보기, 예고편, 라디오, TV 광고, 그룹, 목록 또는 특정 광고, 상업적인 협력에 적용되지 않는다. 청구서 발송 필요조건에 부주의하지 말아야 할 요구 사항을 준수하고, 유일한 구제 수단이 단락의 어떠한 조항의 위반에 대한 손해 배상에 대한 법적 조치를 하여야 하며, 본 계약을 위반하는 것으로 간주된다. 그것을 동의한 경우라 해도 손해를 위한 배상에 법률적 자격이 있다.

7. **권리**: 직원의 서비스(i) 모든 행위에 국한되지 않고, 직원의 외모와 연기 활동, 포즈; (ii) 직원에 의해 쓰여지거나, 공급하거나 즉석에서 하는 모든 문학적, 극적 및 음악 자료의 서면, (iii) 직원의 모든 디자인 그리고 발명품; 그리고 (iv) 앞 어떤 모두 또는 어떤 부분을 포함하는 모든 사진, 그림, 계획, 명세 및 녹음 또는 상기의 어떠한 부분도 모두 포함하되 제한하지 않고) 모든 결과와 과정을 포함한 직원의 서비스는 본 계약의 범위 내에서 진행하지만, 그에 따라, 당사자의 제작을 위해 고용을 동의하고 계약이 체결되고 제작되면 아래에 의하여 모두 보상하고 직원의 요청에 따라 제작자에게 모든 권리가 수여된다. 모든 권리는 저작권 그리고 모든 특허, 상표 및 기타 권리이며 제작자에게 수여된다. 제작자의 대리인은

계약의 효력인 권리, 실행을 인정하고, 미국 저작권 사무소 또는 다른 기록 등 관련된 모든 문서를 인정하고 전달하고 기록한다.

이로써 직원을 부여하는 제작자 권리문제 및 홍보 직원에 관한 권한, 및 배포, 전시, 광고와 착취를 그림과 관련하여 직원의 이름, 음성 및 형상 및 데이터를 사용한다. 전술한 조항의 일반성을 제한하지 않는, 프로듀서와 관련 출판물에 의해 직원의 이름, 음성 및 초상화를 사용할 수 있다 - 제품, 상품, 원재료와 모든 종류의 서비스를 제공하는 장면이나 문단의 속성을 시나리오로 만들어 이를 기반으로 직원의 고용 부분에 대하여 고용 계약상 어떤 항목을 표현되지 않습니다.

영화의 경우 제작하기 전 옵션은 모든 제작자의 권리로서, 소유하며, 취득한다. 어떤 이유로 직원의 일부 직원에 대한 기본권리 이외의 동일시되는 “제작을 위한 고용”을 포기한다. 그럼에도 불구하고 (a) 본 계약의 권리, (b)는 기본적인 소재, 그리고 (c) 모든 시나리오 소재를 개발하고 그에 따라, 제작자가 1 년 안에 또는 이전에 기본 소재에 대한 해당 옵션의 만기 30 일 전에 (이하 “옵션을 기간”), 대한 서면 통지함으로써, (i)를 지불하거나 원인이 제작자 옵션 기간의 금액 동일 이내에 지급하여야 한다. [비율을 평가하려면 동등한 범위에서 프로젝트와 관련하여 제작의 비용의 전액과 더불어 판단주요 상용 요금의 % [금융 기관의 이름 효과가 시간에 이르기까지, (ii)에 제공 프로듀서 옵션 약정 기간 이내에 서면 부분이 재정적인 책임 프로듀서에게 만족, 어느 당사자 및 제작자 배

상 및 제작자의 모든 책임에 따라 청구되는 비용으로부터 필요에 의해서 모든 종류의 어떤 계약이나 프로젝트와 연결하기 전에 포기되었을 수도 있다. 그리고 (iii) 제작자에게 미국의 기본 계약에 의해 소정의 계약을 제공하는 효과를 제공하지만, 그 제작자 하위의 직원 옵션의 진행으로 선출해야한다 (b)는 문단 3 조의 경우에는 제작 진행하도록 결정한 경우 아래 옵션을 선택·취소로 간주되어야한다. (b)는 언제든지 사전에 갱신하고 전술한 요구 사항의 준수 통지의 청구서이다.

상기 요구 옵션사항을 준수 또는 개시하는 경우 직원 연습은 의무적이다. 영화촬영의 경우 영화 제작사의 직원, 또는 직원의 후임이 개발, 생산, 자금 조달 및 배포에 대한 제 3자와 어떠한 계약을 체결 하여 소재를 개발하거나 본 계약에 따라 기본 자료를 기반으로 합니다.

제3자의 또는 직원 받아들일 협상의 경우 그 이하 직원(예: 주연배우, 감독 등)에게 유리한 모든 기본 이용 약관 또는 조건을 10일 이내에 변경하거나 새로 추가할 수 있다.

직원 연습을 하지 않으면 시간 옵션이 본 계약에 포함된 옵션이 기간 동안에도 불구하고, 기본 소재와 모든 시나리오 소재 개발을 제작하였다 하여도 계약 및 모든 권리를 취소한다. 이벤트 직원은 옵션 기간 동안 별도의 서면을 통하여 발생한 프로젝트와 관련된 일을 해야 한다. 연습을 해서는 안 옵션 프로듀서 권리 옵션 기간이 만료된 후, 모든 직원의 권리, 소유권 및 이익과 같은 추가 서면으로 지불하여 직원의 실제 직

접적인 비용을 청구할 수 있다.

8. 보증 기간: 보증 직원: 그 직원이 계약에 어떠한 의무 사항이 충돌하지 못하게 한다. 직원이나 직원의 실행 및 본 계약의 성능에 영향에 장애가 되는 것은 무효이며, 그 모든 극적 문학 및 음악 자료, 디자인 및 직원의 발명품은 본 계약의 직원 또는 퍼블릭 도메인과 함께 전 세계에 걸쳐 독창적인 것이어야 한다. 이를 침해 또는 위반한 모든 저작권 또는 프라이버시 또는 기타 권리, 모든 사람의 권리 및 그 직원 이러한 노동 단체의 모범적인 구성원으로, 교섭 단체 협약에 의해 법이 및 적용 되며 필요한 관할권을 요구 할 수 있다.

9. 부수적 사건: 직원의 서비스 및 보상 본 계약의 적립 및 실행중인 모든 기간에 언급된 위해 제공하는 모든 기간에 (i)의 통지 없이 서비스 직원 중요한 질병, 무능력, 기본적으로, 또는 이와 유사한 이유로 본 계약을 제공하지 않고 중단되어야 한다. 프로듀서가 통제할 수없는, 그리고 · 또는 (ii) 그 영화의 제작을 방해하거나 불가항력적 사건 (즉, 모든 노동 분쟁, 화재, 전쟁, 정부 조치, 또는 기타 예기치 않은 이벤트 또는 파괴의 성능을 변명하는 데 충분한 이유로 중단 법률의 문제로서 본 계약), 또는 사망, 질병이나 감독이나 배우의 주요 구성원의 무능력이 모두 이에 포함된다. 모두 여기에 명시된 날짜 또는 제공 등의 촬영 기간에 상응하는 기간에는 연기하여야 한다. 만약 어떤 문제에 대해 기본조항이 아닌 다른 근무일

기준 5 일 이상, 또는 어떤 문제에 대해 (2)에서 8 주 혹은 그 이상, 또는 거부를 수행하는 방법이 존재한다. 직원의 일부 또는 다른 기본사항으로, 이를 이유로 계약을 해지할 수 있다. (ii)에 아래의 경우 2 주 이상 고용하지 않을 수 있다. 그러나 다른 사람과 같이 연기를 하는 동안, 즉각적으로 연기를 계속하여야 한다.

제작자의 생명, 건강, 사고, 배역 또는 기타 다른 직원의 안전을 보장하여야 하며, 이는 직원 권리, 소유권 또는 이익 보험과 같은 권한을 가진다. 사원 (자체 보험을 포함한 제작의 보험 목적을 위한 신체검사) 및 제출과 같은 응용 프로그램이나 다른 문서를 요구할 수 있다. 직원은 직원 자신의 의사를 제시 할 수 있다.

그러한 테스트 직원의 실제 능력은 직원의 서비스를 본 계약을 완료하기 위해 제작자는 본 계약을 해지할 수 있으며, 또한, 정상 보험료를 얻을 수 없는 경우 계약을 해지할 수 있다. 본 계약의 직원은 모든 서비스를 시작 날짜 2 주 전부터 직원의 요구가 완료될 때까지, 직원 모든 항공기는 미국이나 주요 국제 항공 출판 정기적으로 예약된 항공편 이외 타지 않을 것에 동의하여야 한다. 제작자의 동의 없이는 할 수 없다.

10. 지불: 모든 보상을 하고 그에 따라 주간 기준으로 지급 나중에 매주 목요일에 비해 기간은 앞의 토요일에 지불하여야 한다. 1 주일 미만의 기간 동안 지급 일일 요금 일반적인 작업을 1 주일 사이의 기준을 정하여 시간과 장소에 관계에서 적

용 - 교섭 단체 협약에 따라 매주 결정한다. 추가적인 지불 서비스는 야간이나 일요일, 토요일이나 휴일이나 식사 지연, 위험한 작업, 휴식 기간, 또는 달리, 또는 텔레비전이나 보충 시장에서 그림 전시회 위반 시 제외에 대한 제공을 존중하여야 한다. 구체적으로 해당 단체 - 계약 협상에 필요한 최소한의 범위 내에서, 모든 보상이 적용되는 최소 규모 - 교섭 단체 협약의 전체 범위를 허용 또는 그러한 합의가 금지되지 아니한다. 제공을 초과하는 본 계약에 의거한 추가 지불사항은 텔레비전 또는 보충 시장에서 초과 근무에 대하여 발생한 신용, 식사 지연 수당, 위험 작업, 휴식 기간, 퇴직금, 휴가를 내고, 병가와 유사한 위반 사항에 대한 수당 등이다. 모든 결제는 본 계약 제작자의 사무실에 제출하여야 한다 [도시의 이름]. 모든 돈을 지불 조건은 본 계약에 의하여 전달하고 모든 직원의 의무는 본 계약을 준수하여 즉시 지불하여야 한다. 제작에 언급된 모든 지불을 제 4 조를 (여부를 아래에 또는 다른 이유로)이유로, 그리고 직원과 제작자의 권리와 같은 지불은 직원의 유일한 구제 수단 법적 조치이므로 이를 지불하여야 한다. 그리고 어떠한 경우에도 그러한 지불을 직원이 철회하거나 권리를 본 제작자에게 부여했음을 취소해야 한다.

직원 공제 및 직원의 보상 의무로부터 원천 징수가 인정 된다: (i) [공제 비율의 모든 보상이 모션 이미지 구호 기금 여부, (ii) 모두 송금하여야 하고 그에 따라 직원에게 지급의 % 요금 및 기타 고정 부채를 제 4 조의 규정 하에 지불 (iii) 제작자는 본 계약에 의하여 어떠한 보상도 이에 상응하는 금액

으로 공제할 수 있다;

(4) 노동조합 회비 및 법이 허용하는 평가, 및 (v) 본 모두 제작자 법률에 의해 원천 징수할 것을 요구한다.

11. **과제**: 제작자는 본 계약을 임대하거나 아니면 다른 제작자에 병합하거나 통합, 또는 전부 또는 상당한 부분의 제작자가 성공할 수 있는 모든 자회사 또는 계열사 프로듀서의 법인, 또는 직원의 서비스를 할당할 수 있다. 제작자에 의해 제작을 위한 장면을 배포해야 할 수도 있다. 이에 대한 용자 또는 스튜디오 시설을 공급 수 있는 기관이 시나리오의 기본 문단의 속성에 정해져 있다. 제작자는 모든 결과 및 / 또는 직원의 서비스를 진행하는 자사의 권리 라이선스 및 / 또는 실체는 전혀, 직원 이름, 형상 및 데이터, 그리고 모든 진술 및 보증은 본 계약의 이용은 본 계약 효력이다. 이러한 권리를 양수인에게 라이선스를 부여한다.

12. **기타**: 기타 모든 조항 및 본 계약에 따라 해당 단체 - 협상하고 계약 하여야 한다. 이를 제외하고 본 계약에서 명시적으로 제공된 경우, 이 계약을 취소하고 이전의 모든 협상의 이해와 관련된 영화를 대체하고 모두 포함 조건, 표현 보증도 포함되므로 법률에 반하는 어떠한 행위에 대해서는 어디에 있든 그곳이 계약 및 기타 현재 또는 미래의 법령, 법률, 조례 또는 규정의 어떤 조항이 상충하는 경우, 후자가 우선한다고 해석하여야한다. 이러한 본 계약의 조항의 효과를 축소하여

야한다. 그리고 필요한 범위에서만 법적 요구 사항을 24시간 제한한다.

상기에 증거로써, 쓰여진 날짜를 현재로 이 계약을 수행하고 전달한다.

2. 배급계약

미국 영화 배급 계약(표준 양식)

계약일에 프로듀서와 배포자 사이에 작성된 계약내용 협의서에 덧붙여, 이 계약은 영화에 관해서 미국에서는 국내 배급자로서, 전 세계에서 외국판매 에이전트로써 활동할 배포자 즉 유명한 영화배급업자에 의해 조건이 설정된다.

1. **영화**: 영화는 제작자의 지시에 따른 제작회사에 의한 제작 서비스를 가지고 제작자에 의해 만들어질 것이다; 영화는 컬러 슈퍼 35mm 필름과 영어로 촬영되고 1:1:85의 비율로 제작될 수 있다.; 영화의 런닝타임은 95분과 120분 사이로 만들어질 것이다(메인 타이틀과 엔딩 타이틀을 포함하여 총 5분을 넘지 못한다); 영화는 MPAA R(집단적 열거) 보다 더 제한적인 등급을 받지 않을 수 있다.

2. **영화 예산**: 이 영화는 제작 예산 _____ \$ 들었다, 여기에는 모든 직접적 제작비용, 모든 기초적인 권리 취득 비용, 간접비 배당, 제작자 임금, 정당한 임시비용, 완성보증비용, 편집자 비용, 작가 비용, 모든 항목을 초월한 관습 그리고 배급자에 영화배달비용, 그리고 제작자를 대신하여 제작자의 회사가 수행한 서비스를 위한 비용(통칭해서, “제작 예산”) 포함한다.

제작자는 승인된 현금 흐름 예정에 따른 제작예산(‘제작자 기여’)의 완전한 자금 조달에 대해 동의했다. 제작서비스 은행계좌: 은행이름, 주소, 우편번호, 연락처: 이름, 계좌명, 계좌번호, 고유식별번호, 이로써 승인되거나 동의된 것, 그것은 배급자가 영화의 제작에 있어 자금조달하거나 제작과 관련하여 초과 지출에 대한 책임이 없다.

제작자의 기여는 아래에서 상술한 대로 제작자에 의해 보상된다. 제작자는 만약 제작자의 기여가 완벽하지 않다면 계약파기를 조건으로 영화에 대한 저작권을 100% 소유한다. 양 당사자는 동의했다 제작상 소비되지 않은 제작자의 기여 부분은 다음과 같이 제작자의 선임에 의해 충당된다. i) (배급비용의 배급자의 보상에 의해 배상되는) 영화와 관련한 배급비용의 기여 혹은 ii) (아래에 규정된) 배급자의 판해 보증에 대하여 선금으로써 제작자에 의해 보류된 것

당사자는 동의한다, 배급자가 이 계약에 의한 영화의 배급을 성공적으로 수행하기 위한 요구되는 초과지출, 배급자는 초과지출에 관하여는 제작자의 기존 서면승인에 의해 배급자

자신의 비용으로 그러한 초과지출에 대하여 수행할 권리를 갖는다. 전술한 것과 일치하게 배급자에 의해 지출된 초과비용은 배급자에 의해 아래처럼 보상될 것이다.

더욱이 당사자는 다음을 동의한다, 영화에 대해 요구되는 특별한 초과지출(예를 들어, 배급자의 초과지출에 더하여)의 결과로서, 배급자는 그러한 돈을 지출하는데 동의하고 당사자는 배급자가 아래에 제시한 P&A비용의 배상에 더하여 이런 돈을 배상하는 권리를 갖는다.

3. 해제 조건: 비록 제작자가 동의하다 영화에 대한 완성보증과 계약내용협의서의 실행후에 투자하는 것에 동의했다 하더라도, 당사자는 영화와 관련한 제작자에게 다음의 권리의 할당의 제한 없이, 배급자 보증에 관련하여 보증문서 제시, 그리고 기부계약을 포함하여 충분한 형식의 증서교부를 신뢰하여 협상한 것에 동의해야 한다.

4. 승인: 배역과 중요 요소는 제작자의 유일한 승인을 요건으로 한다. 이 결과로 다음은 사전승인된 것으로 간주된다: (a) 배역: 출연자 이름 (b) 감독: 감독이름 (c) 완성보증회사: 이름 (d) 국내배급자 (e) 외국 판매 에이전트: 배급자; (f) 기부 에이전트 (g) 급료 회사 (h) 영화대본: 작가의 대본 (i) 항목 예산; (j) 예산 초과; (k) 중요한 배역의 나머지; (l) 영상감독 (m) 라인 제작자 (m) 편집자; (n) 제작 회계원; (o) 제작 디자이너 (p) 음악(작곡가를 포함하여) (q) 이전에 지불되어야 할

모든 비용 (r) 우발적 배상을 포함한 중요한 연예인 계약(앞의 전술한 배역과 관련한 것도 포함하여) (s) 촬영 스케줄. 당사자는 의무 개시일자보다 늦지 않게 실질적인 배역을 캐스팅하는 것을 조건으로 제1의 영상촬영을 시작할 것이다.

5. **영역:** 전세계(모든 언어). 배급자는 미국과 다른 나라에서 판매 에이전트로 활동할 것이다. 배급자는 미국(국내 영역)에서는 이 계약조건에 따라 배급자로서 활동할 것이다.

6. **조건:** 인도로부터 25년. 배급자는 원래 기간보다 더 긴 기간동안 공급하는 하위배급계약은 맺지 않을 것이다. 기간만료시에는, 배급자는 최초 협상, 마지막 권리를 갖는다. 제작자는 자신의 자유롭고 제한 없는 판단으로 배급자는 배상받지 못하는 배급자 판매 보증(아래에서 규정된)의 결과로 부가적인 5년 기간이 확대되는 것으로 자동적으로 간주되는 기간에 의하여 권리를 재인가하거나 파는 것을 선택한다. 배급자는 보조자와 함께, 제휴하거나 제3자를 기간 만료를 넘어서 영화의 배급을 허가한 하위 배급자와 계약을 맺지 않는다.

7. **배급자 판매 보증:** “배급자 판매 보증”(이것에 첨부해서 증거물로서 “B”)은 배급자 법인의 보증 같은 제작자의 기여의 법인 보증의 %와 같은 것으로 구성하고 주요 영상(지불 날짜)의 개시로부터 _____ 달보다 늦지 않게 지불되어야 한다.

배급자에게 영화의 배달 중에, 배급자는 제작자를 위하여

배급자 판매 보증에 대한 부수적으로 수행되는 신용장(letter of credit)을 발행해야 한다.

신용장은 신용장의 발행 이전에 제작자에 의해 공제되거나 지불된 금액을 차감하고 제작자 기여의 ____%의 양으로 발행해야 한다.

신용장은 은행으로부터 발행되어야 하고, 주요한 상영이 개시되고 _____달 동안 지불만기가 된다. 신용장과 배급자 판매 보증은 각각 제작자가 공제받은 금액을 기초로 해서 일정 금전으로 축소된다.

제작자가 어떤 수단에 의해서든지(제한 없이 인상지급을 포함하여) 제작 기여의 부분 혹은 전체에 대해 공제받은 경우에, 신용장과 배급자 판매 보증부분은 상응하게 그러한 공제 한 것을 기초해서 줄어든다; 제작자가 배급자 판매 보증에 동등하게 공제한 경우에, 배급자는 이 문단에 의한 부가적 금액의 지불을 하지 않아도 된다(비록 배급자가 섹션12 이하와 관련하여 제작자에게 지불이 요구된다 할지라도).

배급자 판매 보증 지불은 여기에 특정된 조건에 의하지 않는 경우에, 배급자의 모든 배급, 판매 에이전트 권리, 허가는 즉시 판매되지 않은 영역에 관하여 제작자에게 복귀한다.

제작자는 특히 배급자에게 그러한 배달의 영업일 이내에 조치할 권리를 부여하기 위한 처음 배급자에게 배달한 채무 불이행의 통지에 의해 부여된, 전술한 채무불이행은 전술한 구제기간의 만기까지 구제되지 않은 채로 남아 있다.

8. 권리사항 :

a. 외국 영역 : 배급자는 외국영역에서 모든 미디어(이미 알려진 혹은 장차 개발될)에 관한 모든 권리를 판매 에이전트로서 행동할 배타적 권리를 갖는다.

그러한 권리는 외국 영역에서 모든 미디어에서 일정기간 동안 제작자에 의해 소유되거나 통제되는 제한 없이 모든 형식의 극장을 포함하여 현재 혹은 장차 알려진 방법과 수단에 의한 저작권상 단독적인, 배타적인 권리와 전시, 배급, 광고, 촉진, 공연, 판촉과 이외의 영화 개발을 포함한다.

모든 텔레비전 양식(제한없이 Pay Per View, Pay Cable, Basic Cable, Syndication and Free TV를 포함하여); 모든 홈 비디오 양식(제한 없이 비디오카세트, DVD, video disc, 8 mm, laser, optical, linear 그리고 모든 디스크와 현재 혹은 장차 개발될 다른 비디오 장치를 포함하여)

모든 비극장 형식(제한 없이 비행기, 대학, 대학교, 병원, 호텔, 주유소, 군대와 크루즈선을 포함하여); 모든 유선형식의 전자적으로 읽는 상호작용 형식; 모든 유선형식의 디지털화, 상호작용과 컴퓨터 기반 혹은 컴퓨터 보조 시스템과 장치 형식; 그리고 제한없이 배급자로서 영화의 전편, 속편, 리메이크(통칭해, “외국 판매 에이전트 권리”)에 하는 권리를 포함하여 모든 관습적인 관련되고 보조적 권리

외국 판매계약의 조건과 기한은 단독으로 배급자에 의해 결정된다. 배급자는 자신의 이름으로 외국 판매 계약을 맺을 권리를 갖는다.

b. 국내 영역: 배급자는 국내영역에서 모든 매체(이제 알려진 혹은 장차 발명될) 관한 배급자로서의 행동할 모든 배타적 권리를 받는다.

그러한 권리는 포함한다 국내 영역에서 모든 미디어에서 일정기간 동안 제작자에 의해 소유되거나 통제되는 제한 없이 모든 형식의 극장을 포함하여 현재 혹은 장차 알려진 방법과 수단에 의한 저작권상 단독적인, 배타적인 권리와 전시, 배급, 광고, 촉진, 공연, 판촉과 이외의 영화 개발을 포함한다.

모든 텔레비전 양식(제한 없이 Pay Per View, Pay Cable, Basic Cable, Syndication and Free TV를 포함하여); 모든 홈 비디오 양식(제한 없이 비디오카세트, DVD, video disc, 8 mm, laser, optical, linear 그리고 모든 디스크와 현재 혹은 장차 개발될 다른 비디오 장치를 포함하여)

모든 비극장 형식(제한 없이 비행기, 대학, 대학교, 병원, 호텔, 주유소, 군대와 크루즈선을 포함하여); 모든 유선형식의 전자적으로 읽는 상호작용 형식; 모든 유선형식의 디지털화, 상호작용과 컴퓨터 기반 혹은 컴퓨터 보조 시스템과 장치 형식; 그리고 제한 없이 배급자로서 영화의 전편, 속편, 리메이크(통칭해, “국내 배급권리”)(국내 배급 계약과 해외판매 에이전트 권리는 총체적으로 “권리들”이라고 칭해진다)에 하는 권리를 포함하여 모든 관습적인 관련되고 보조적 권리

c. 배급자는 배급자와 제작자의 상호간 최대 이익이 되는 영화의 개발과 관련한 모든 수입을 극대화하는 세심한 기업가

에 의해 숙련된 선의의 상업적 판단을 이용할 수 있다.

9. 속편, 리메이크, 혹은 전편 : 제작자가 영화의 속편, 리메이크, 혹은 전편을 제작하는 경우에(혹은 제3자가 제작하는 것을 허용하는 경우), 다음 제작은 영화에 대한 적용 가능한 같은 조건으로 제작될 것이다. 배급자는 영화에 대한 적용 가능한 같은 조건으로 차기영화에 대한 제작 의무가 아니라 권리를 갖는다.

이것과 관련하여 제작자가 속편, 리메이크, 혹은 전편을 제작하지 않는 것을 배급자의 심리를 서면으로 _____ 영업일 이내에 통지하면, 배급자는 _____\$로 제작자로부터 그러한 권리를 얻는 의무가 아니라 권리를 갖게 된다.

10. 납품 : 납품은 제작자의 단독 비용과 지출(예를 들어, 모든 비용은 제작자의 자금 흐름에 의한 제작예산에 의해 충당된다)은 본질적 요소(주로 완성보증인이 납품을 담보 잡히기 위한 것)와는 구분되는 여기에 첨부된 스케줄 “A”상 작성된 모든 항목의 기술적 인수와 배급자에 의해 특정된 위치에 납품되는 것을 의미한다.

전술한 것에도 불구하고, 제작자는 영화의 부제판 또는 더빙의 준비와 관련하여 발생하는 비용 혹은 지출에 대하여 책임이 있다.; 배급자는 그러한 것에 자유로운 접근을 할 수 있는 정도에서, 배급자는 제작자의 요청에 의한 자유로운 접근을 제공한다.

배급자는 그 항목에 대한 검토를 배달을 수령한 _____ 일 동안 하고, 만약 서면으로 정당한 기간 내에 그러한 항목을 교체 혹은 수정하라는 제작자의 지시를 수용하지 않으면 그 결점에 대한 배급자의 배상이 주어진다.

불가항력, 제작의 위급상황, 통지, 구제, 완성보증의 중재와 구제규정을 조건으로 당사자의 상호간의 합의에 의해 연장되지 않으면 배달은 불가항력의 사유로 인한 연장을 조건으로(배달 날짜) 주요 영화의 시작으로부터 몇 개월 이내에 완성되어야 한다.

기간의 마지막에, 제작자의 선정으로 배급자는 (a) 제작자의 비용으로 제작자에게 배달 항목을 각각 돌려주거나 (b) 배달 항목을 파괴하고 파괴증명서를 제공해야 한다.

11. 판매 에이전트/ 배급 비용 : 배급자는 외국영역에서 모든 미디어로 영화의 개발로부터 얻은 총수익 (“외국 판매 에이전트 비용”)의 _____%와 동일한 판매 에이전트 비용을 가질 권리를 갖는다.

배급자는 배급비용 국내 영역에서 모든 미디어로 영화의 개발로부터 받은 총수입의 _____%와 동일한 배급비용을 가질 권리를 갖는다.

아래에 확정된 총수령액의 처분에 관하여, 처음 외국 판매 에이전트 비용의 _____%과 국내 배급 비용은 “최초 비용”으로 칭해지고 잔존하는 그러한 외국 판매 비용과 국내 배급 비용의 _____%는 “유예 비용”이라 칭해진다. 배급자는 어

면 제한 없이 섹션 12.C에 의해 비디오/ 외국배급비용으로 배급자에 의해 공제된 나머지 모든 제3자에게 책임져야 하고 지불해야 한다.

12. 총수령액의 처분 : 총수령액은 다음과 같은 계속적인 회전을 기초로 적용된 영역내의 영화의 개발로부터 발생한 것이다.

a. 배급자는 최초 비용(주로 그 해외 판매 에이전트 비용의 최초 비용의 _____%와 그 국내 배급비용의 국내배급비용의 _____%)을 공제할 권리를 갖는다.

b. 배급자는 실제 직접적 제3자 P&A비용을 공제할 권리를 갖는다.

c. 배급자는 비디오/해외 배급비용(아래에서 정의된)상한을 한도로 그 비디오/해외 배급비용(아래에서 정의된)을 공제할 권리를 갖는다.

d. 배급자는 배급자 공제액의 _____\$까지 상승된 배급자의 부분을 공제할 권리를 갖는다.

e. 제작자는 제작자 기여(공제되지 않고 남아 있는 제작자의 기여의 부분의 한도)의 _____%를 회복할 권리를 갖는다.

f. 배급자는 제한없이 신용장과 관련된 모든 비용을 포함하여 제작자에게 지불한 배급자 판매 보증부분을 공제할 권리를 갖는다.

g. 제작자는 제작자 기여(공제되지 않은 한도)의 _____%를 보존을 회복할 권리를 갖는다.

h. 완전보증인은 제작자와 배급자에 의해 문서로 인정되고 완전보증인에 의해 촉진된 완성총액과 똑같은 양의 공제를 받을 권리를 갖는다.

i. 배급자는 배급자의 공제되지 않고 남아 있는 상승부분을 공제할 권리를 갖는다(여기에서 영화 재정비용은 _____% 공제된다).

j. 배급자는 총수령액을 달러로 기초로 추정된 _____%로부터 판매에 관한 비용, 그 유예 비용(주로 외국 판매 에이전트의 유예비용의 _____%과 국내 배급 비용의 유예비용의 _____%)을 공제할 권리를 갖는다.

k. 잔존하는 수익은 순수익으로 간주되고 다음과 같이 나뉘 진다.

순수익이 순제작비용의 2배가 되기까지, 순수익의 _____%는 배급자에게, 순수익의 _____%는 제작자에게

나눠진다.

남은 순이익금 수령은 다음과 같이 배급자 50% 제작자 50%에게 나눠질 것이다.

전술한 것에 불구하고, 모든 제3자 참가는 계약된 것에서 공제될 것이고, 그러한 제3자 참가의 비용은 다른 당사자에 대하여 할당되지 않는다.

이 계약의 목적으로, “총수령액”은 실제로 배급자에게서 받은 총액 혹은 여기에 부여된 권리를 행사 혹은 개발에 의하여 배급자에게 발생한 신용을 의미하고 포함한다.

최소 보증 지급, 선불, 보증금, 그리고/혹은 가정용 비디오 예비 기금(아래에 규정된)은 그들이 환불되지 않는다면, 획득될 때까지 총 수령액에 포함하면 안 된다.

배급자는 가정용 비디오 개체와 관련하여 직접적으로 대여 개체로 하는(“대여 준비 기금”) 총수령액의 부분 중 잔류량의 _____%를 반환을 위해 비축할 권리,

직접적으로 판매용과 dvd 수량(“판매용 준비 기금”(대여 준비 기금과 판매 준비 기금은 전체적으로 “가정용 비디오 준비 기금”으로 말해진다) 총수령액의 부분 중 잔류량의 _____%를 비축할 권리를 갖고 있다. 환불되지 않는 정도에서, 대여 준비 기금은 배급자에 의해 수령된 후 _____달 동안 계속되는 회전을 기초로 벌어진 것을 의미한다. 그리고 판매 준비 기금은 배급자에 의해 수령된 후 _____달 동안 계속되는 회전을 기초로 벌어진 것을 의미한다.

총수령액은 어떤 미디어 그리고 혹은 아래의 완전히 공동

담보된 배급자에게 권리가 부여된 영역에서 영화의 개발로부터 발생한 것임을 동의하고 있다.

여기에 배급자에 의한 영화 개발과 관련하여 실현된 총수익에 대하여 배급자를 대표로 해석되지 않는다.

13. 가정용 비디오/ 외국 배급 비용: 외국에서 영화에 대한 양화 인화, 복제, 편집, 공개, 선전, 판촉, 광고, 개발 및 보급과 관련하여 제3자와의 발생된, 지불되기 위한 야기된, 발생한, 지불한 모든 관례적, 직접적, 실질적, 현금의(일시불) 비용과 지출은 “비디오/외국 비용”으로 인용된다.

비디오/외국배급 비용에 관하여, 배급자는 제작자의 사전 서면동의 없이 _____\$(“비디오/ 외국배급비용 상한”)보다 더 공제받을 권리를 받지 않는다.

전술한 것에 불구하고 다음의 비용은 비디오/외국배급비용 상한에 해당하지 않고, 배급자에 의해 전체에서 공제될 수 있다:(a) 비디오 배급과 관련한 제조, 복사, 선적, 일괄 거래 할인(예를 들어, “Spiffs”과 “MDF’s”) (b) 외국 배급과 관련한 모든 행사와 언론회견 (c) 모든 나머지 제3자

현재의, 직접적 제3자의 나머지와 초과예산 부담액은 배급자에 의해 지불되고, 비디오/외국배급비용의 수준에서 공제될 것이다. 여기에 설정된 것과 반대로 되는 것에 불구하고, 전술한 비용은 여기에서 특정된 상한이 되지 않고 전체에서 배급자에 의해 공제될 수 있다.

만약 예산이 허용한다면, 나머지는 최소 조합을 근거로 적

절한 조합 혹은 단체에 의해 허용되는 최대 정도에 인수된다.

14. 극장개봉/ P&A 비용/ 협의 : 당사자는 상호 국내영역에서 영화의 극장개봉과 관련한 국내영역(주로 “국내 배급 비용”)에서의 배급 비용과 P&A 비용을 포함하여(성실하게 협의된) 동의하고 있다. 그러나 만약, 협의되지 않은 경우에, 배급자의 판단은 이것이 적용될 것이다. 대체로, 배급자는 여기에 영화가 미국의 극장에서 개봉하는 것을 보증한다. 제작자는 그 때 국내에서 영화의 이용기간과 방법, 시간에 관한 영화의 판매, 판촉활동에 있어 중요한 협의와 참가를 할 것이다.

배급자는 제작자가 영화의 최적의 배급을 도울 수 있게 하기 위해 영화를 배급하기 위해 배급자가 하는 노력에 대해 제작자에게 통상 기준으로 알려준다. 제작자가 제한없이 포스터, 비평, 광고를 포함하여 영화의 판매와 관련한 사용되는 모든 것의 자유로운 접근과 중요한 credit을 인정한다.

15. 배포자의 선취 특권 : (a) 제한 없이 배급자에게 권리의 수여와 관련된 그런 의무를 포함하여 아래의 제작자의 중요한 의무와 (b) 영화에 대한 배급자의 권리를 확보하기 위하여, 제작자는 이 문서에 의하여 배급자에게 제한 없이 스케줄 “B” (저작권 담보)로서 첨부된 양도와 저작권 담보로 규정된 그러한 기간으로서 평행한 모든 것을 포함하여 여기에 영화에 대한 제작자의 권리, 자격, 보증 전부에 대한 지속적인 선취 특권을 수여하고 배당 한다.

이 문서의 배급자에게 수여되는 선취특권은 사법권의 법, 규정, 규칙 혹은 이와 유사한 것과 마찬가지로의 미국상법전을 목적으로 하는 “선취특권”으로 간주되고, 그러므로 배급자는 그리고 권리를 수여받고, 보증된 당사자를 위한 그런 다른 유사한 법률, 규칙, 규율과 UCC에 의해 생긴 보증된 당사자의 이익과 모든 권리를 받는다.

제작자는 제한없이 적절한 재정상태와 동시에 이 계약의 집행에 포함된 저작권담보 를 포함하여 UCC와 적용가능한 사법권내 혹은 이 계약의 의도와 목적을 유효하게 하는 이와 유사한 법률, 규정, 규칙하에서, 배급자가 여기의 선취특권을 갱신, 증거, 보호, 완성 혹은 지속을 위한 정당한 요청을 하는 모든 서류를 배급자에게 집행하고 배달한다.

16. 제작자의 선취특권: (a) 제한 없이 배급자 판매 보증과 총 수입의 양도 관련한 그런 의무를 포함하여, 이에 의거하여 배급자의 중요한 의무 (b) 영화에 대한 제작자의 권리를 확보하기 위하여, 배급자는, 이것과 함께 동시에 제작자와 배급자의 영화에 대한 권리, 자격, 부담과 그것으로부터 나온 수익 모두에 대한 지속적인 선취특권 제작자에게 수여하거나 배당하는 배급자와 관련된 제작자와 보증 계약을 맺는다.

이것과 함께 제작자, 배급자와 은행사이에 맺어진 정확한 날짜의 the Intercreditor Agreement의 조건으로 제한 없이 그런 조건 같은 모든 “평행한” 조건은 보증계약에서 규정되는 것을 포함하여,

적용가능한 재판권의 적용가능한 법률, 규정 혹은 규칙 그리고(혹은) 이 계약의 의도와 목적을 실현하기 위해 제작자는 이 문서에 의해(the Intercreditor Agreement에 관련하여) 부여된 선취특권 계속하거나 갱신하거나 입증하거나 보호하거나 완성하기 위해 합리적으로 요청하는 모든 서류를 집행하고 배달한다

17. 신용장: 제3자 계약상 신용 요구에 더하여, 제작자와 배급자에 의해 서면으로 승인되지 않으면 여기에 설명된 신용명세서가 적용된다. 제작자와 배급자 각각 주요 표제 앞에 상영 로고를 받는 권리를 받는다.

다음의 신용장은 스크린과 주요 제목(주요 제목이 보이는 어디든지), 광고 블록(광고블럭이 보이는 어디든지) 모두에 표시되고 i) 배급자는 대표 신용장을 인용하는 권리를 받는다 (배급자 신용장) ii) 배급자는 “배급자와 관련하여” 대표 신용장을 받는 권리를 받고, 대표신용장은 배급자 신용장 바로 다음에 나타나고 배급자의 신용장과 같은 크기, 종류, 존속기간이 된다. iii) 제작자와 제작 회사는 대체로 “제작 회사와 관련한 제작자”의 형식으로 제작회사 신용장을 단체로 받는다. iv) 제작자와 배급자는 같은 크기, 종류, 존속기간인 두개의 집행제작자 신용장을 지명하는 권리를 각각 받는다. v) 제작자와 배급자는 각각 같은 크기, 종류, 존속기간인 한 개의 제작자 신용장을 지명할 권리를 받는다.

전술한 것에 더하여, 지불된 광고의 광고블럭에 개개의 제

작자와 집행제작자 신용장의 출현에 관하여 (a) 그러한 표시는 관례적인 “배척된 광고”가 조건이다. 그리고 (b) 모든 그러한 신용장은 같은 크기와 종류이다. 그 지명된 제작자와 배급자는 모든 call sheets, 제작 보고서와 제작 회사 편지 윗부분에 명명된다.

제작자와 배급자의 로고는 각각 적어도 또 하나의 로고는 광고블럭에서 언제든지 지불된 광고의 광고블럭에서 나타나고 모든 다른 그러한 로고 중 주로 사용되는 같은 크기가 될 것이다.

배급자는 화면에서 또는 지불된 광고와 배급자 혹은 배급자 통제 아래에서 문제된 평판에서 부여된 신용장에 관하여 계약상 의무에 따라 제작자의 적시의 서면지시에 따른다.

배급자는 계약적으로 모든 하부배급지들과 영화 인가자가 그러한 계약상 의무를 따르기를 요구한다. 전술한 것에도 불구하고, 전술한 신용장에 관하여 계약상 의무를 따르는 배급자 혹은 보조자, 단체, 하부배급자 또는 인가자에 의한 임시로 혹은 부주의한 실패는 이 계약의 위반이 된다.

배급자 혹은 그 보조자는 제작자에 의해 배급자에게 공급된 신용장을 따르는 것이 실패해서 제작로부터 배급자의 통지의 수령할 때, 배급자는 단지 장래를 기초로 그러한 실패를 바로잡기 위한 정당한 노력을 하고, 어떠한 경우에도 발생되거나 제작된 광고 혹은 영화를 취소하는 것이 배급자에게 요구되지 않는다.

(a) 배급자의 로고 혹은 신용장을 첨가 (b) 관련영역에서

하부배급자의 그러한 신용장의 첨가(c) 이 섹션 관련의 크레딧 결점을 수정의 목적 외에 배급자는 스크린상의 저작권 통지 혹은 어느 크레딧을 삭제하거나 그렇지 않고 수정할 수 없다.

18. 편집: 배급자는 제한 없이 검열과 텔레비전 편집에 요구되는 것을 포함하여 제작자와 유효한 협의를 통해 수정, 삭제, 편집할 권리를 갖는다. 그러한 편집 비용은 배급비용으로 취급되고 위의 특수한 한도를 조건으로 하지 않는다. 영화의 감독과 감독의 동의를 요구되는 범위에 대한 정당한 통지를 할 때, 배급자는 감독에게 그러한 수정을 할 최초 기회를 제공한다.

19. 저작권: 이 문서에 의해 배급자는 기간 종료시에 영화의 저작권에 있어서 공정시장가격에 구매하는 “경쟁권”과 “우선협상권”을 부여된다.

제작자가 저작권을 기간 종료이전에 팔기로 선택할 수 있고, 그렇게 할 수 있는 권리를 다음의 조건으로 갖게 된다. (i) 배급자는 영화에 대한 저작권을 공정시장가격에 구매할 “우선협상권”과 “경쟁권”을 갖는다. (ii) 이 계약을 조건으로 제3자와 거래하기로 한다.

영화의 저작권이 제3자에게 팔린 경우에는, 국내영역과 외국 영역 모두의 배급자의 배급 조건이 여기에서 진술한 대로 같은 조건하에 영구귀속권이 연장된다.

여기서 사용된 “우선협상권”과 “경쟁권”은 다음의 과정을 의미한다.

a. 제작자가 영화에 대한 저작권을 팔기 위한 의도로 배급자에 대한 제작자의 서면 통지 이후의 30일의 기간 동안, 제작자와 배급자는 서로서로 저작권에 대한 공정시장가격을 결정하기 위해 협상한다. 만약 당사자가 그러한 공정시장가격에 동의한다면, 배급자는 순현재가치 기준으로 전술한 금액에 저작권을 구매한다. 공정시장가격을 결정하는데, 당사자는 영화의 가치를 계약상 철저히 고려해서 결정해야 한다.

b. 위의 (a)문단의 기간을 조건으로, 배급자와 제작자가 공정시장 가격에 동의하지 않는 경우에, 배급자와 제작자는 선의로 공정시장가격을 결정하기 위해 적정한 감정인에 동의할 수 있다. 그러한 평가 후에 배급자는 감정인에 의해 결정된 가격에 저작권을 구매할 의무가 아니라 옵션을 갖는다. 그리고

c. 배급자가 평가된 가치의 저작권의 구매에 선택되지 않은 경우는, 제작자는 저작권의 판매와 관련하여 제3자를 찾을 권리가 있다. 저작권 구매와 관련해 선의의 제3자에 대한 제작자의 영수증과 배급자에게 그 모든 기간의 서면으로 작성된 통지상, 배급자는 그러한 제안에 경쟁하고 저작권을 구입할 수 있는 30일을 갖는다. 위에 서술된 영구 귀속의 배급 권

리의 연장을 조건으로 만약 배급자가 그 제안에 경쟁하는 것에 실패하면, 다음에 제작자는 그 기간 동안 제3자 제안을 받아들일 수 있다.

20. 결산: 국내에서 최초의 극장 개봉 다음의 최초 _____ 달 동안, 계약기간 중의 분기별 이후와 월1회를 기초로, 배급자는 다음의 적절한 세목을 제공해야 한다. i) 모든 판매를 보여주는 보고서 ii) 누적판매를 보여주는 보고서 iii) 모든 지불보수와 여기에 따른 허용된 비용만큼 받은 지불금등을 보여주는 집적 명세서 iv) 모든 인가계약의 복사본

제작자는 전문한 관리제좌에 관하여 그리고 별개로 배급자에 대한 관습적인 감사권을 갖는다.

분기별을 기초로, 배급자는 제작자에게 p&a 소비가 개시된 분기를 시작하기 위한 소비보고서와 영화와 관련하여 p&a 소비를 멈춘 분기의 멈추기 위한 소비보고서를 제출할 것이다.

분기별을 기초로, 배급자는 제작자에게 배급자가 비디오/재외국의 비용의 소비를 개시하는 분기에 개시하기 위해 그리고 배급자가 비디오/재외국의 비용의 소비를 멈추는 분기에 멈추기 위해 영화와 관련한 비디오/재외국의 비용 소비 보고서를 제출할 것이다.

제작자는 일반적 영업시간내의 매년 한 번 정도 본인의 비용과 지출로 이 계약에 의해 부여된 배급자의 대처표의 정확함을 결정하기 위해 영화와 관련한(영화 사이의 총수령액과

비용의 배당에 관한 것을 포함하여) 배급자의 장부, 기록, 계좌를 회계감사 및 조사하기 위해 정당한 통지권을 갖는다.

제작자의 권리로 회계가[미지급 비율보다 더 미지급이 드러난 경우와 회계비용보다 미지급이 큰 것이 제공된 경우, 그 다음에 배급자에 의해 정당한 회계비용이 지불된다.

전술한 것에 불구하고, 만약 그러한 회계 대차표의 영수증이 1년 이내에 제작자에 의해 배급자가 작성해서 올린 특정 회계 대차표의 정확성 혹은 완전성에 문제가 없다면 그 회계 대차표는 제작자에 의해 수용된 것으로 간주되고 제작자는 그 회계 대차표의 정확성 혹은 완전성에 대해 계속해서 논쟁하는 것이 제한된다.

21. 추심 금액: 당사자는 배급자가 영화와 관련하여 지불되어야 하는 모든 판매수익을 관리하는 관리 계정을 만들기로 한다. 어느 판매 수익이 직접적으로 배급자에게 지불되는 범위에서(예를 들어, 관리계정으로 직접 지불되지 않은 경우), 배급자는 영업일 _____ 일

(a) 관리계좌로 판매수익을 넘겨야 한다 혹은 (b) 관리계좌를 이용할 수 없는 경우에 그러한 판매 수익을 이상의 섹션 12에 의한 제작자에 기인한 그러한 수익의 범위에서 제작자에게 이익을 지불한다.

배급자가 전술한 것에 동의하지 않은 경우에는, 배급자는 배급자의 주요한 대여자에 의해 부과된 원비용 2배의 적절한 판매수익을 제작자의 이익으로 지불한다.

전술한 이익의 이자는 배급자의 채무불이행 다음의 [날의 서수 영업일]부터 시작되고, 관리계좌나 제작자(사안에 의하여)에게 배급자의 적절한 판매 수익의 지불로 이자발생이 멈춘다.

22. 대리와 보증

a. 제작자는 영화와 관련하여 배급자에게 다음을 대표하고 보증한다.

- (a) 제작자는 이 계약을 맺기 위해, 이하의 모든 의무를 수행하기 위해, 이에 의거하여 배급자에게 권리를 부여하기 위해 모든 권리, 자격, 권한을 갖는다.
- (b) 제작자는 이에 관하여 규정 혹은 권리 중 배급자와 충돌, 저촉, 모순되거나, 되는 영화와 관련하여 다른 사람 혹은 법인과 배급 또는 인가에 대한 계약을 할 수 없다.
- (c) 영화와 표준 보증, 현상소 혹은 조합, 담보권의 제작 재정의 경우를 제외하고, 영화에 대한 담보권 혹은 부담은 없다.
- (d) 알고 있는 한, 분쟁중이거나 예상되는 지급청구, 소송 혹은 조치는 없다.
- (e) 영역에 관하여 배송되는 시기와 기간 동안 제작자는 모든 문학적 극적, 음악적 동기화와 영화에 포함된 기계적 권리를 통제하거나 소유하고 요구되는 공연허가를 준다. 제작자의 대표와 보증은 현 이 계약의 날짜로 진실하고 완성되는 것이고 계약 기간에 걸쳐 그렇게 유지된다.

b. 배급자는 배급자가 이 계약을 맺고 이에 의거해 의무를 수행하기 위해 필요한 모든 권리, 자격과 권한을 갖는 영화에 대하여 보증하고 대표한다. 배급자의 대리하고 보증은 현 계약 날짜에 진실하고 완성된 것이고 이 계약 기간 동안 그렇게 유지된다.

23. 배상

a. 제작자는 언제든지 선의의 제작자, 그 후견인, 종속되고 가입된 회사, 그 각각의 계승인, 인가자, 배급자에게 항변하고 면책하고 주장할 수 있고 양도하고, 각각의 대리인, 감독, 주주, 고용인, 변호사, 에이전트, 다른 대리인, 모든 청구, 소송, 소송 재판, 의무, 손해, 손실, 벌금, 책임, 소송에서 제작자에 대해 어떤 종류와 특성에 의해 부과된, 초래된 혹은 주장한 비용과 지출(제한 없이 정당한 외부 변호사 비용과 지출을 포함하여)

배급자와 제3자 혹은 다른 사람과의 사이에서 표시, 담보, 계약조항 혹은 이에 관한 다른 규정의 제작자에 의해 발생하거나 위반과 관련하여 제작자에게 소송, 청구, 조치를 하거나,

b. 배급자는 언제든지 선의의 제작자, 그 후견인, 종속되고 가입된 회사, 그 각각의 계승인, 인가자, 배급자에게 항변하고 면책하고 주장할 수 있고 양도하고, 각각의 대리인, 감독, 주주, 고용인, 변호사, 에이전트, 다른 대리인, 모든 청구, 소송, 소송 재판, 의무, 손해, 손실, 벌금, 책임, 소송에서 제작자

에 대해 어떤 종류와 특성에 의해 부과된, 초래된 혹은 주장한 비용과 지출(제한없이 정당한 외부 변호사 비용과 지출을 포함하여)

제작자와 제3자 혹은 다른 사람과의 사이에서 표시, 담보, 계약조항 혹은 이에 관한 다른 규정의 배급자에 의해 발생하거나 위반과 관련하여 제작자에게 소송, 청구, 조치를 하거나

24. 보험: 제작자는 제작 예산의 초과(어떤 증대)와 운반인으로부터 관습적인 보험 적용범위와 제작자와 배급자에 의해 승인된 조건과 영화를 위해 제작자와 배급자 양자에 의해 지정된 추가보험으로써 영화인도로부터 3년이 내에 기간의 E&O 적용을 포함하여 영화에 대한 완성보증인을 갖는다.

25. 데일리(촬영 당일이나 다음 날의 촬영에 앞서 감독이나 촬영감독 등의 제작진과 연기자들이 검토한 후 다음 일정에 대비하도록 급히 현상한 양화)/비용 보고: 제작자는 제작자가 지시한 위치에 배송기간의 마지막에 배송된 모든 daily tape을 받기로 되어 있다. 데일리 배달과 제작, 테잎의 비용은 제작 예산에 포함된다. 더구나 제작자는 주마다 비용 보고, 시산표(trial balances)를 받고 관습적인 접근권을 가지며 제작 회계와 영화에 대한 비용 보고서를 검토한다.

26. 양도: 이 계약은 합병 혹은 취득을 통해 사실상 모든 자산을 획득하거나 모든 것을 양도한 경우를 제외하고 임의로 혹

은 사전 서면동의 없이 법의 시행에 의해 일방 당사자에 의해 양도되어서는 안 된다. 그러한 양도는 양수인이 문서상 상대 당사자에 대한 배상의무를 인수하는 것에 사인해서 재정적으로 책임 있는 당사자가 아니면, 양도인에게 이하의 책임을 경감할 수 없다.

27. 배상의 제한: 이 계약의 대상과 관련한 분쟁의 경우, 제작자는 실제로 제작자에 의하거나 여기에 규정된 회계에 따라 제작자에 기인한 금액의 손해를 입은 경우라도, 재정상 손해에 관한 법상 제작자의 배상에 제한된다. 게다가 제작자는 제작자가 이 계약을 종료하거나 무효화하거나 여기에서 부연된 영화의 이용 혹은 광고, 배급자의 배급을 강요하는 권리도 없고 청구할 수도 없다. 이 계약의 위반의 당사자에 의해 포기하는 이 문서의 전술한 혹은 계속되는 위반에 포기로 간주되지 않는다. 전술한 것에도 불구하고, 이 section에서의 구제방법 더불어, 이 계약에 지정한 조건에 따라 배급자 판매 보증 지불이 이루어지지 않은 경우에 제작자는 또한 위 section 7에서 규정한 권리들을 갖는다.

28. 기타: 이 계약이 서면으로 양당사자에 의해 작성한 수정이 이루어져야 유효하고 구속력이 있다. 여기에 어떤 방식으로든 당사자 사이의 연합, 협력, 합동투자, 본인과 에이전트의 관계가 창조될 어떤 것도 포함되어 있지 않다. 이 문서의 당사자들이 광고 혹은 다른 방법에 의해 규정의 조건에 반하

는 것을 제시해서는 안 된다. 이 계약은 제3자의 이익으로 하지 않는다. 이 계약은 캘리포니아주의 법률에 의해 규율된다. 이 계약 어떤 분쟁이 발생하면 IFTA의 중재규정에 의해 필수적 강제중재에 의해 해결된다. 재정과 보증문제에 관하여 요구된 것을 제외하고, 당사자는 영화(제한 없이 배급 계약에 적절한 조건과 예능인 계약을 포함하여)와 관련한 이 계약 혹은 다른 계약의 조건과 당사자 양자와 관련한 모든 정보가 기밀로 되고 상대 당사자의 사전 서면동의 없이 폭로해서는 안 되는 것에 동의한다.

만약 위 조건에 만족한다면 이 문서의 조건에 구속된다는 조건의 승인과 당신의 동의를 보여주기 위해 아래의 공간에 사인해 주세요. 이 계약은 표준적 산업 관례에 따라 부가적인 조건과 규정을 편입시킨 오랜 양식의 계약으로 교체될 수 있고(관련하여, 제한, 통지, 종료 없이) 성실하게 관행적인 산업 관습과 일치하게 협상할 수도 있다. 당사자가 오랜 형식의 계약을 완성할 때까지는 이 계약이 당사자 사이에 모든 목적으로 구속력 있고 완전히 강제적인 계약을 구성한다.

Yours truly,

배포자

By:

배포자 대표의 이름

배포자 대표의 표제

Agreed to and accepted as of the date first written

above:

PRODUCER

By:

제작자 대표의 이름

제작자 대표의 표제

부록 3

디지털 환경에서의 기술적보호조치 기술 현황

1. 콘텐츠 보호를 위한 기술적 보호조치의 유형 및 내용

기술적보호조치(Technological Protection Measures)란 저작물의 무단복제 및 배포 등의 행위를 방지하여 저작권을 보호하기 위한 보호수단 또는 통제장치를 의미하는 것으로, 그 구체적인 예로서 암호화, 디지털 워터마크, SCMS(Serial Copy Management System), 디지털 서명, password 등이 있다.

저작권자들은 이러한 기술적 보호조치에 대한 법적 보호의 필요성을 주장하고 다수의 국가에서 저작권자의 허락 없이 기술적 보호 조치를 무력화하거나 침해하는 행위를 금지하는 입법을 진행하기도 하였다. 한편, 기술적 보호조치를 보호하면 전통적으로 인정해온 저작물에 대한 일반인의 접근을 차단하게 되어 저작권법의 근본적인 입법취지로서 과학기술과 문화의 발전을 저해한다는 비판도 강하게 대두되고 있다.

기술적 보호조치의 유형은 보호방법에 따라 경고형, 복제 및 변경 확인형, 사용통제형, 접근통제형 등을 들 수 있다. 그러나 법적 측면에서 분류한다면, 기술적 보호조치는 복제통제(copy control)와 접근통제(access control)로 구분된다. 또한 규제하는 행위에 따라, 기술적 보호조치 무력화행위 자체의 규제, 무력화 도구의 거래행위를 금지하는 예비적 행위의 규제로 기술적 보호조치의 유형을 분류할 수도 있다.

복제통제는 저작물에 대한 접근은 허용하면서도 저작물의 복제 또는 이용을 통제하는 기술적 보호조치를 보호대상으로 한다. 반면에 접근통제는 디지털 콘텐츠 자체에 대하여 저작권자의 허락 없이 접근하는 것을 통제하는 것으로 인터넷망을 통하여 저작물에 접근하는 과정에서 인증절차 등을 거치도록 기술적 통제장치를 마련하는 것이 일반적이다.

복제통제는 저작물의 이용을 통제하는 기술적 보호조치로서 일단 저작물에 대한 접근은 가능하지만 저작물의 일정한 이용을 금지 또는 통제하려는 것으로 CGMS(Copy Generation Mangement System), SCMS(Serial Copy Mangement System)에 의하며 복제의 수량통제, 복제 질의 통제, 복제의 완성도 통제한다.¹⁾

접근통제는 네트워크를 통한 정보에의 접근 과정에서 인증절차가 추가하여 접속을 금지하는 기법. 접근을 통제하는 기술의 대부분은 암호화 기술에 기초한다.²⁾ 접근통제에 관한 논의는 무단복제로

1) 한국디지털재산법학회, 디지털 콘텐츠의 기술보호조치보호방안에 대한 연구, 한국 소프트웨어진흥원, 2001, 24 ~ 32쪽 참조.

2) 이대희, 기술적 보호조치(접근통제) 보호에 관한 연구, 문화관광부, 2001, 18쪽; 이영록, 기술적조치의 보호입법에 관한 연구, 저작권심의조정위원회(저작권연구자료 38), 2001, 52쪽; Lawrence Lessig, The Law of the Horse : What Cyberlaw Might Teach, 113 Harv. L. Rev. 501, 519 (1999).

〈부록 표 1〉 접근통제 및 기술적 보호조치에 관한 입법례3)

| 대상행위 | EU 저작권지침 | 미국 DMCA | 일본 | | 한국 | |
|---------------------------------------|------------------------------------|-----------------------|--------------------------------|-------------|------------|--------------------|
| | | | 저작권법 | 부정경쟁 방지법 | 저작권법 | 컴퓨터 프로그램 보호법 |
| 저작물에 대한 접근통제를 위한 기술적보호조치의 무력화 | X | 금지 §1201 (a)(1) | X | X | X | X |
| 저작물에 대한 접근통제를 위한 기술적보호조치의 무력화기술 등의 거래 | X | 금지 §1201 (a)(2) | X | 금지 §2① | X | X |
| 저작권 보호를 위한 기술적 보호조치의 무력화 | (알거나 알만한 상당한 이유 존재) 금지 | X | (業으로서 행하면) 금지 §1201의2 | X | X | 금지 §30① |
| 저작권 보호를 위한 기술적 보호조치의 무력화기술 등의 거래 | 금지 | 금지 §1201(b) | 금지 §1201의2 | X | 금지 §92② | 금지 §30② |

부터 저작물을 보호하기 위하여 설치한 암호화기법, 디지털 워터마크 등과 같은 기술적 보호조치가 무력화되면서 제기되었다. 이러한 저작물의 접근통제는 저작물의 아이디어에 대한 접근 자체를 제한하게 되어 마치 특허권과 유사한 권리를 인정하는 문제점이 지적되고 있지만 저작환경의 변화로 인하여 저작물의 보호를 위한 필요성도 인정되어야 할 것이다.

접근통제의 단계는 정보자체에 대하여 통제를 가하는 암호화방법과 정보나 서비스를 제공하는 시스템 자체에 대한 접근 제어에 의한다. 패스워드 또는 코드암호키를 이용한 최초의 접근을 통제하여 이용자의 사적 영역 내에서 접근통제가 이루어지거나 이미 구입 또

3) 이대희, 『기술적 보호조치(접근통제) 보호에 관한 연구』, 112쪽.

는 다운로드된 복제물의 접근 및 이용에 대한 접근을 통제하게 된다.

저작권법은 기술적 보호조치의 무력화를 위한 기술 및 장치 등의 거래와 배포행위를 규제대상으로 하고 있다.

2. 영화산업에서 이용되는 국내 기술적 보호조치의 내용

1) 저작권 보호기술의 등장 배경

90년대 말부터 인터넷과 웹의 급속한 확산으로 인해 온라인 디지털 음악, 동영상, e-Book 등 디지털 콘텐츠의 유통이 활발해지면서 디지털 콘텐츠산업이 미래의 핵심 산업으로 각광을 받은 바 있다. 그러나 냅스터, 소리바다 등의 P2P 공유 서비스로 인해 디지털 콘텐츠산업은 장기간 정체상태를 벗어나지 못하고 있는 실정이다. 디지털 콘텐츠의 불법복제 기승으로 인해 기존 오프라인 또는 아날로그 콘텐츠의 유통구조를 장악하던 음반사 또는 영화제작사 등은 심한 타격을 받게 되었으며, 이들 콘텐츠 공급자들은 공여지책으로 P2P 사이트에 대하여 불법복제 조장이라는 명목으로 소송을 제기하는 한편 인터넷을 통한 어떠한 형태의 디지털 콘텐츠 유통 서비스 실시도 강하게 반발하고 있다.

콘텐츠의 불법복제나 저작권 침해 행위는 비단 디지털 콘텐츠에 서만 문제가 되었던 건 아니다. 카세트테이프, VCR 테이프, 영화필름, 도서류, 아날로그 방송 등 아날로그 시대의 콘텐츠 유통에도 엄연히 이러한 문제는 존재했었다. 그렇다고 해서 저작권자들이 문제가 되는 매체 사용을 보류하거나 더 이상의 콘텐츠 생산을 중단하는 극단적인 조치를 취하지는 않았다. 왜냐하면, 아날로그 콘텐츠들의

복제품은 아무래도 원본 콘텐츠에 비해 품질이 떨어질 수밖에 없고, 복제 및 유통망 또한 비용적인 부담이 수반될 뿐만 아니라 조직적인 규모를 필요로 하기 때문에 법적인 통제만으로도 어느 정도 제어가 가능하기 때문이었다.

그러나 디지털 기술의 발전은 불법복제 문제를 더 이상 법적인 통제에만 의존할 수 없는 상황으로 변화시켰다. PC만 있으면 누구든지 고비용의 복제장비를 사용하지 않더라도 양질의 복제본을 생성할 수 있게 되었으며, 조직적인 규모의 유통망이 없이 컴퓨터 통신만으로도 순식간에 광대역 유통이 가능하게 되었다.

이러한 디지털 콘텐츠의 불법복제에 대한 위험성은 저작권자로서 하여금 콘텐츠에 대한 디지털화를 주저하게 만드는 요인으로 작용하기도 한다. 디지털 콘텐츠에 대한 불법복제가 법적인 처벌 대상이기는 하지만, 디지털 기술의 특성상 복제 및 배포 속도가 너무 빠르다 보니 법적인 규제만으론 저작권자를 안심시키기 역부족이다. 더욱이 유무선 통신망, 방송망의 융합을 기반으로 한 디지털 홈 환경에서의 콘텐츠 유통은 지금까지의 디지털 콘텐츠 유통 및 서비스와는 비교될 수 없을 정도의 큰 시장 규모를 가지고 있기 때문에 저작권자들의 우려는 더욱 커지고 있다. 최근에 발생된 MP3 폰 제작업체와 음원저작권 단체들 간의 저작권 보호기술 탑재 여부에 대한 첨예한 대립은 이러한 저작권자들의 우려에 대한 반증이라고 할 수 있다.

이러한 문제점이 있음에도 불구하고 디지털 기술은 제작업체에게는 저장과 편집의 용이성을 제공하고, 유통업체에게는 물류비용의 축소, 사용자에게는 구매의 편리성을 제공한다는 장점이 있기 때문에 점점 더 많은 콘텐츠들이 디지털화되어 유통될 것임은 분명한 사실이다. 따라서 디지털 콘텐츠 유통의 활성화를 위해서는 이러한 디지털 기술의 장점을 충분히 살리면서 저작권자들이 불법복제의

위험성으로부터 벗어나 안심하고 사용할 수 있는 여러가지 보호기술들의 개발이 필수적으로 요구되고 있다.

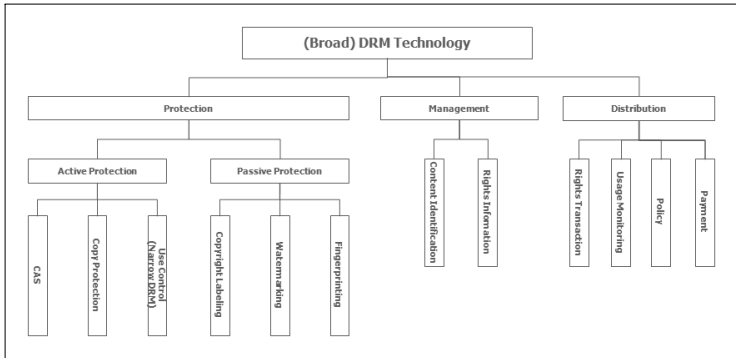
2) 저작권 보호기술의 종류

광역적 의미의 DRM(Digital Rights Management)⁴⁾ 기술은 디지털 콘텐츠의 생성에서 이용까지 유통 전 과정에 걸쳐 디지털 콘텐츠를 안전하게 관리·보호하고, 부여된 권한정보에 따라 디지털 콘텐츠의 이용을 제어·통제하는 기술이다. DRM은 세부적으로 디지털 콘텐츠의 지적재산권 보호를 위해 사용되는 보호기술(Protection Technology)과 디지털 콘텐츠의 관리 효율화를 위해 사용되는 관리 기술(Management Technology), 그리고 디지털 콘텐츠의 신뢰성 있는 전자상거래 환경을 위해 사용되는 유통기술(Distribution Technology)로 크게 구분할 수 있다.

디지털 콘텐츠에 대한 불법적인 사용이나 복제방지를 위한 기술적인 접근방식으로는 크게 소극적인 보호기술과 적극적인 보호기술로 구분할 수 있다. 소극적인 보호기술(Passive Protection Technology)은 일종의 스피드 범프(Speed Bump)와 같은 역할을 제공하는 기술로, 허가되지 않은 사용자에게 비록 디지털 콘텐츠의 사용은 허가하되 법적인 자각심을 유도하여 스스로 불법적인 행동을 자제하게 만드는 효과를 기대하는 방식이다. 적극적인 보호기술(Active Protection

4) DRM 기술에 대한 정의는 현재까지 명확하게 선언되지 않고 있다. 일부에서는 협의적 의미로 단순히 콘텐츠의 불법복제를 방지하는 요소기술로 정의하기도 하고, 또 다른 일부에서는 디지털 콘텐츠 전체 라이프사이클에 걸쳐 투명하고 신뢰성을 보장해 주기 위한 기술과 서비스체계를 통틀어 정의하기도 한다. 본 보고서에서는 전자에 해당하는 기술을 Narrow DRM으로, 후자에 해당하는 기술을 Broad DRM으로 명명하도록 한다.

〈부록 그림 1〉 DRM 개요



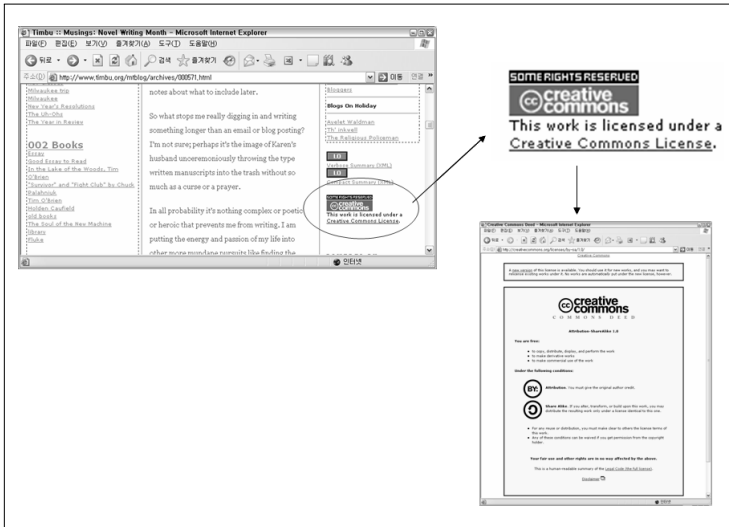
Technology)은 암호화 기술을 이용하여 사용이 허가되지 않는 사용자에게는 디지털 콘텐츠의 접근을 차단시키는 강력한 저작권 보호 기술을 사용하는 방식이다.

(1) 소극적인 보호 기술(Passive Protection Technology)

① 저작권 정보 표시(Copyrights Labeling)

저작권 정보 표시 방식은 디지털 콘텐츠를 사용하기 전에 사용자가 저작권에 대한 정보를 볼 수 있도록 함으로써, 사용자로 하여금 무단 도용 혹은 복제 및 배포에 대한 행위를 자제하게 하는 역할을 한다. 대표적인 예로는 영화의 앞부분에 저작권에 대한 공지를 보여 주거나 전자문서의 표지나 문서 하단 부분에 저작권 정보를 표시하는 방법이 있을 수 있다. 저작권 정보의 표시는 디지털 콘텐츠 제작 업체나 공급업체가 나름대로의 형식으로 저작권 정보를 콘텐츠 내부에 직접 추가하는 것이 일반적이지만, 인터넷에 게시되는 디지털 콘텐츠에 대해서 저작권 정보를 자동으로 생성해 주는 ‘Creative

〈부록 그림 2〉 Creative Commons의 저작권 정보 표시 예

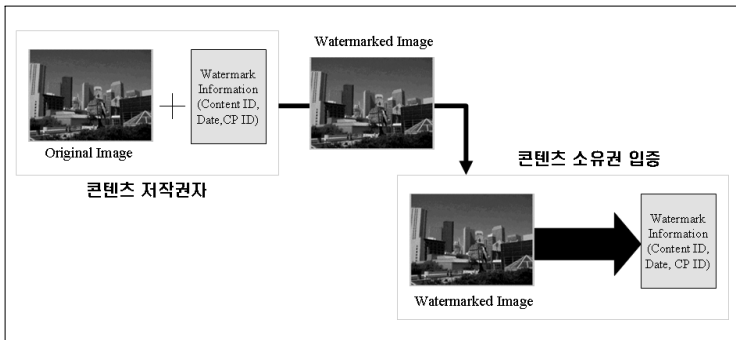


Commons'와 같은 표준화된 틀과 정보형식을 사용하기도 한다. 〈부록 그림 2〉는 Creative Commons License 로 저작권 정보가 표시된 한 인터넷 콘텐츠의 예를 보여준다.

② 디지털 워터마킹(Digital Watermarking)

디지털 워터마킹 기술은 저작권 정보를 담고 있는 워터마크를 원본의 내용을 왜곡하지 않는 범위에서 혹은 사용자가 전혀 인식하지 못하도록 디지털 콘텐츠에 삽입하는 기술이다. 이 기술은 저작권 침해가 발생하였을 경우, 복제된 디지털 콘텐츠의 내부에서 저작권 정보를 재 추출하여 법적인 증거 자료로 활용될 수 있는 기술적 특징을 이용한다.

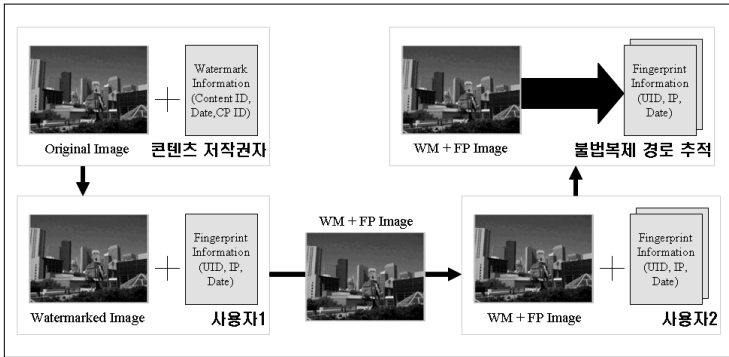
〈부록 그림 3〉 디지털 워터마킹 처리 과정



③ 포렌식 마킹(Forensic Marking)

포렌식 마킹 기술은 디지털 워터마킹과 비슷한 기술이지만 저작권자나 판매자의 정보가 아닌 디지털 콘텐츠의 사용자 정보를 삽입함으로써 사후에 발생하게 될 콘텐츠의 불법복제자를 추적하는데 사용하는 기술이다. 포렌식 마킹 방식은 콘텐츠 사용별로 사용자 고유의 정보를 핑거프린팅 정보로 삽입하기 때문에, 정상적인 사용자인 경우 서로 다른 핑거프린팅을 가진 콘텐츠를 사용한다는 것이 워터마킹 기술과의 차이점이다. 또한 디지털 워터마킹은 불법 여부를 확인 할 수 있는 정보만을 제공하지만, 포렌식 마킹은 불법 배포한 사용자가 누구인지도 알아낼 수 있는 정보를 포함하고 있다는 특징을 지니고 있기 때문에 디지털 콘텐츠의 불법복제 경로 추적을 위해 사용될 수 있다.

〈부록 그림 4〉 디지털 핑거프린팅 처리 과정



(2) 적극적인 보호 기술(Active Protection Technology)

저작권정보를 표시하는 방법이나 디지털 워터마킹을 사용하는 등의 소극적인 보호기술은 허가되지 않은 사용자에게 대해서도 접근을 허용함에 비하여 적극적인 보호기술은 허가되지 않은 사용자로부터 접근을 원천적으로 차단함으로써 콘텐츠를 적극적으로 보호하는 기술이다. 적극적인 보호기술은 기술적인 특성에 따라 접근제어(Access Control)와 사용제어(Use Control), 그리고 복제방지(Copy Protection)로 크게 구분할 수 있다.

① 접근제어(Access Control) 기술

접근제어(Access Control) 기술은 사용자 혹은 기기가 특정 디지털 콘텐츠에 대해 접근 권한이 있는 경우에만 해당 디지털 콘텐츠의 사용을 허가하는 기술이다. 이 기술은 암호화 기술을 기반으로 정당한 사용권한을 가지고 있는 사용자라면 암호화된 콘텐츠를 풀어서 콘텐츠를 이용할 수 있도록 하는 것으로 대표적인 예로는 방송콘텐츠

츠의 유료채널 보호를 위해 사용되는 CAS(Conditional Access System: 수신제한시스템) 기술이 있다.

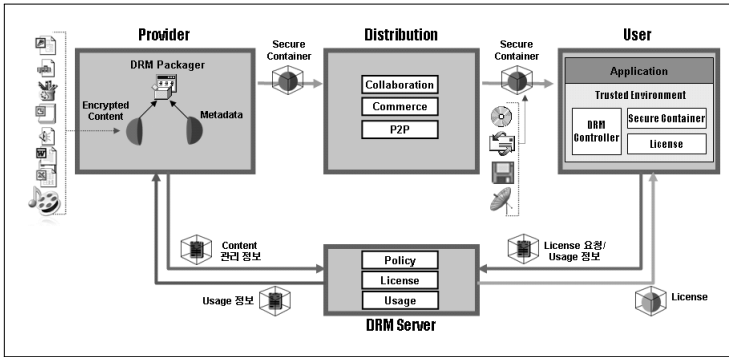
② 복제방지(Copy Protection) 기술

복제방지(Copy Protection) 기술은 디지털 콘텐츠를 저장매체나 또는 디바이스에 유일하게 부여된 정보를 키로 사용하여 암호화함으로써, 다른 매체나 디바이스로 복제가 되어도 의미 없는 데이터가 되게 하는 기술이다. 복제방지기술은 단독으로 사용될 때도 있지만, CAS 또는 DRM 기술과 연동하여 최종 사용자가 디지털 콘텐츠의 장점인 복제의 용이성 기능을 사용할 수 없도록 하는 역할을 한다. 복제방지기술의 대표적인 예로는 5C의 DTCP와 4C의 CPPM/CPRM, Intel의 HDCP 등이 있다.

③ 사용제어(Use Control) 기술

접근제어 기술은 허가된 사용자에게만 암호화된 콘텐츠를 복호화해서 원본 콘텐츠를 이용할 수 있도록 함에 따라 콘텐츠의 지속적인 보호가 불가능함에 비하여, 사용제어(Use Control) 방식은 사용 권한이 있는 사용자라 하더라도 부여된 권한에 따라서 디지털 콘텐츠의 사용권한을 지속적으로 통제하는 방식이다. 이 방식은 원본 콘텐츠에 대한 추출이 불가능을 보장하기 때문에 현재 많은 디지털 콘텐츠들이 이 기술을 이용하여 보호를 받고 있다. 사용제어 방식의 가장 대표적인 기술은 협의적 개념으로 정의되고 있는 DRM(Digital Rights Management) 기술이라고 할 수 있다.

〈부록 그림 5〉 DRM 시스템의 일반적인 구조



3) DRM 기술

(1) 기술 개요

일반적으로 DRM 시스템은 〈부록 그림 5〉에서 보는 것과 같이 크게 디지털 콘텐츠에 DRM 보호조치를 취하는 ‘DRM 패키지’와 라이선스 발급 및 관리를 처리하는 ‘DRM 서버’, 그리고 라이선스에 따라 사용을 통제하는 ‘DRM 클라이언트’로 구성된다.

(2) 핵심 기술 요소

DRM은 여러 종류의 기술들에 대한 집합체로 언급될 만큼 다양하고 복잡한 기술들로 구성되어 있으며, 다음과 같은 기술요소들의 조합을 통해 이루어진다.

① 암호화 기술(Cryptography)

DRM은 콘텐츠와 라이선스의 기밀성과 무결성 보장, 그리고 비허

<부록 표 2> 암호화 대상/목적별 적용 암호화 기술

| 목적 \ 대상 | 디지털 콘텐츠 | 라이선스 | 트랜잭션 |
|---------|---------------------|---------------------|--------------------|
| 기밀성 | DES, 3-DES, AES-128 | DES, 3-DES, AES-128 | SSL |
| 무결성 | RSA with MD5/SHA-1 | RSA with MD5/SHA-1 | RSA with MD5/SHA-1 |
| 인증 | PKI | PKI | DH, PKI |
| 부인방지 | RSA with MD5/SHA-1 | RSA with MD5/SHA-1 | RSA with MD5/SHA-1 |

가자에 대한 접근성을 제한하기 위해 암호화 기술을 사용한다. 콘텐츠와 라이선스의 기밀성을 보장하기 위해 DES/3-DES, AES-128 등의 대칭키(Symmetric Key) 방식의 암호화 알고리즘이 사용되며, 무결성 및 인증 처리를 위해 PKI 인증서 기반의 전자서명 기술을 이용한다.

암호화 기술은 허가되지 않은 사용자로부터의 디지털 콘텐츠 접근을 막아준다. 또한 암호화된 상태의 디지털 콘텐츠는 불법 배포되더라도 그 내용물을 확인할 수 없기 때문에 불법사용으로부터 콘텐츠를 보호해줄 수 있다. 암호화 기술에 대한 강인성은 암호화 알고리즘 자체의 강인성 측면과 키 길이에 따른 강인성으로 구분하여 생각할 수 있다. 암호화를 위해 사용되는 키 길이의 증가는 암호화된 콘텐츠의 보안성을 증가시키게 되며, 설령 해독할 수 있다고 하더라도 해독하기 위한 비용이 정보의 가치보다 높게 만듦으로써 불법적인 공격을 무력화시키는 효과를 누릴 수 있다. 암호화 알고리즘 자체의 강인성도 매우 중요한 요소이다. 암호화 알고리즘으로 많이 알려진 것은 DES와 3-DES 알고리즘이었으나 최근에는 이들 알고리즘의 취약점이 드러나면서 AES(Advanced Encryption Standard) 알고리즘의 사용이 보편화되고 있다.

② 키 관리(Key Management)

일반적으로 DRM은 허가되지 않은 사용자로부터 디지털 콘텐츠를 보호하기 위해 콘텐츠를 암호화하고, 허가된 사용자에게 복호화를 위한 키정보를 전달함으로써 콘텐츠의 보호를 실현하게 된다. 콘텐츠의 암호화는 랜덤하게 생성된 암호화 대칭키(CEK)를 이용하게 되며, 이러한 암호화 대칭키는 라이선스에 권리정보와 함께 콘텐츠의 이용자에게 전달되어 콘텐츠를 복호화할 때 사용된다. 따라서 디지털 콘텐츠의 암호화를 위해 사용된 CEK는 매우 안전하게 관리되고 배포되어야 한다.

③ DRM 패키징 포맷(Packaging Format: Secure Container)

DRM에서의 패키징 기술은 디지털 콘텐츠의 보호 및 신뢰성 있는 유통을 위해 디지털 콘텐츠를 암호화하고, 메타데이터를 추가하여 하나의 전자적 정보구조체 형태(Secure Container)로 구성하는 기술이다. 일반적으로 콘텐츠의 패키징은 콘텐츠별로 랜덤하게 생성된 비밀키(CEK)를 이용하여 콘텐츠를 암호화함으로써 기밀성을 보호하게 되며, 생성된 Secure Container를 전자서명함으로써 유통되는 콘텐츠의 무결성 보장과 저작권 소유에 대한 인증처리를 하게 된다.

디지털 콘텐츠의 패키징을 위해선 암호화된 콘텐츠와 메타데이터, 그리고 기타 유통관련 정보들이 하나의 Secure Container 파일로 구성될 수 있어야 하는데, Secure Container의 포맷은 이러한 구조체 정보들이 삽입될 수 있는 전자적 정보구조체를 제공한다. 이 구조체의 대표적 예로는 국제표준화기구인 MPEG-21에서 개발되고 있는 MPEG-21 DID(Digital Item Declaration)와 FF(File Format), 그리고 OMA DRM의 DCF(Digital Content Format) 등이 있으나

Microsoft의 WMRM와 Apple의 FairPlay 등 현재까지 상용화된 대부분의 DRM 제품은 개발업체별 독자적인 포맷을 사용하고 있다.

④ 식별체계(Identification)

디지털 콘텐츠 식별체계는 디지털 콘텐츠의 글로벌한 식별을 가능케 함으로써 콘텐츠 유통 과정에서의 콘텐츠 관리 및 가치사슬 간 콘텐츠의 정보교환을 용이하게 하는 기술이다. 대표적인 식별체계로는 미국출판협회(Association of American Publisher: AAP)에서 개발한 DOI(Digital Object Identifier)가 있으며, RFC 2396에서 정의하고 있는 URI(Uniform Resource Identifier), 그리고 국내에서 개발한 UCI 식별체계 등이 있다.

⑤ 메타데이터(Metadata)

메타데이터는 디지털 콘텐츠에 대한 식별정보, 내용정보, 그리고 특성정보 등을 표현하는 기술로, 디지털 콘텐츠의 체계적인 관리 및 원활한 검색에 활용됨으로써 디지털 콘텐츠 이용의 효율화를 가져다준다. 현재까지 메타데이터에 대해 범용적인 사용을 목적으로 확장된 국제 표준은 없는 상태이며, MPEG-21, TV-Anytime, SMPTE, W3C, AAP, OeBF, INDECS 등과 같은 국제 표준화 단체에서 이에 대한 연구를 추진 중에 있다.

⑥ 권리표현(Rights Expression)

디지털 콘텐츠의 사용권한은 일반적으로 디지털 콘텐츠 배포자로부터 허가된 사용자에게 제공되는 라이선스에 명시되어 전달되며, 이러한 라이선스는 기계가 해독할 수 있는 형태의 권리표현 기

술을 이용하여 생성되고 전달된다. 권리표현기술은 디지털 콘텐츠에 대한 사용권한(Permission)과 조건(Condition)을 표현한다. 디지털 콘텐츠에 대한 사용 권리는 다양한 비즈니스 환경에 따라 표현이 달라질 수 있는데, 이에 따른 다양성과 확장성, 그리고 유연성을 충분히 보장하는 표현 기술이 필요하다. 현재 대표적인 권리표현기술로는 XrML을 기반으로 한 MPEG-21 REL과 OMA의 ODRL이 있다.

⑦ 권한정책관리(Policy Management)

디지털 콘텐츠에 대한 라이선스 발급의 기준 및 정책을 관리하는 기술이다. 다양하고 복잡한 비즈니스 환경에서의 라이선스 발급을 위한 정책관리 시스템은 유연하고 확장성 있는 구조를 제공할 수 있어야 하며, 특히 디지털 홈 환경에서의 도메인 및 사용자에 대한 라이선스 발급 관리는 공정이용을 목적으로 한 사적 복제와 공정이용을 가장한 불법 복제를 판단할 수 있는 명확한 기준이 마련되어 있어야 한다.

⑧ 권한통제(Rights Enforcement)

권한통제기술은 디지털 콘텐츠를 라이선스에 명시된 사용권한과 사용조건의 범위에서만 사용될 수 있도록 지속적으로 통제하는 기술이다. 콘텐츠에 대한 사용통제는 콘텐츠 처리 응용프로그램에 대한 직접적인 제어를 필요로 하는데, 이때 사용되는 권한통제기술의 구현방식으로는 <부록 표 3>과 같은 방식들이 사용되고 있다.

〈부록 표 3〉 권한통제기술의 구현방식

| 방식 | 기술 내용 |
|--------------------------|---|
| Built-in 방식 | 제어 기능을 응용 프로그램의 소스에 추가하고 재컴파일 하는 방식 |
| Application plug-in 방식 | 응용 프로그램에서 제공하는 ADK를 사용하여 extension 기능으로 추가하는 방식 |
| Hosted 방식 | 외부로 공개된 표준 인터페이스를 사용하여 제어하는 방식 |
| Application rewriting 방식 | 응용 프로그램의 실행코드를 수정하는 방식 |
| OS add-on 방식 | OS 커널을 수정하는 방식 |

⑨ 탬퍼링 방지 기술(Tamper Resistance)

DRM은 정해진 사용권한 범위를 넘어서는 사용자의 이용 행위를 기술적으로 차단하는 기술을 포함하고 있다. 그러나 이러한 차단 기술은 악의적인 목적을 가진 사용자에 의해 소프트웨어의 구조변경이나 기술적 보호조치의 무력화 등 다양한 해킹 위협에 노출되어 있다. 탬퍼링 방지기술은 이러한 해킹 위협으로부터 DRM 소프트웨어를 안전하게 보호하기 위한 기술이다. 대표적인 탬퍼링 방지기술의 예는 〈부록 표 4〉와 같다.

〈부록 표 4〉 탬퍼링 방지기술의 종류

| 구분 | 대표적 기술 |
|------------------|--|
| Tamper hardening | code obfuscation, debugger detection, encryption |
| Tamper evidence | module signature, module authentication |
| Tamper detection | watch-dog |

⑩ 사용자/디바이스 인증기술(Authentication)

디지털 콘텐츠에 대한 사용권리를 다양하게 지정하고 통제하기 위해서 사용자 인증 또는 디바이스 인증을 하는 기술이다. 일반적인 인증처리를 위해 사용되는 기술 유형은 다음과 같다.

- 사용자 인증: ID/Password, 공인인증서, E-mail 인증, SSO, 생체 인식, ID-Federation
- 디바이스 인증: CPU 고유번호, MAC Address, HDD 일련번호, X.509 기반의 디바이스 인증서

⑪ 도메인 권한관리 기술(Domain Rights Management)

현재 상용화된 대부분의 DRM 제품은 사용자가 디지털 콘텐츠를 구입했을 때 특정 기기에서만 이용이 허락되고 다른 기기로의 콘텐츠 이동성이 허락되지 않고 있다. 그러나 최근 미국 등의 선진국가에서 디지털 콘텐츠의 사적복제 보장을 통한 콘텐츠의 이용 편리성 보장(Fair Use)에 대한 사회적 인식이 점차 확대되고 있어 DRM에서도 이를 지원하기 위한 연구가 활발하게 이루어지고 있다. 도메인 권한관리 기술은 공정이용을 목적으로 한 사적복제권이 허락되는 장비에 한하여 콘텐츠의 자유로운 전송 및 편집 작업이 가능할 수 있도록 DRM이 지원하는 것을 목표로 하고 있는데, MPEG-21, OMA, DVB 등 국제표준단체에서는 ‘domain authority’ 또는 ‘virtual device’라는 개념으로 이 기술의 표준화를 준비하고 있다.

도메인 권한관리 기술은 아직까지 사적복제범위에 대한 법적인 해석이 불분명한 관계로 인하여 도메인의 제한 범위를 어느 정도에서 제한해야 하는지, 그리고 기술적인 구현을 어떻게 해야 하는지에

대해서 명확한 기준이 없는 상태다. 그렇지만 IBM은 xCP 기술을, Thomson Multimedia는 SmartRights 기술 등을 발표하는 등 이에 대한 연구를 활발하게 진행하고 있는 것으로 알려지고 있다.

4) CAS 기술

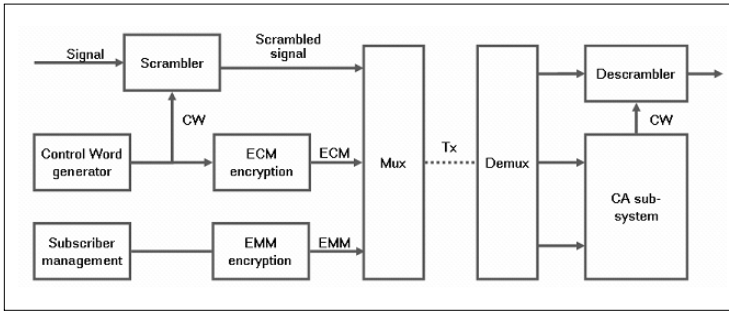
(1) 기술 개요

전 세계적으로 방송의 디지털 전환이 이루어지고 있으며, 방송 제작과 관련된 기술 및 시스템 개발은 대부분 디지털화가 이루어진 상황이다. 또한 방송과 통신이 결합되어 양방향성과 유연성이 증대되는 등 서비스 환경이 변화를 거듭하고 있다. 그러나 디지털 방송 콘텐츠는 아날로그 방송 콘텐츠와 달리 매체의 특성상 완벽한 복제가 가능할 뿐만 아니라 편집 및 배포가 용이하기 때문에 방송 콘텐츠에 대한 접근통제와 보호가 필수적이며, 허가된 가입자만이 해당 콘텐츠에 대해 접근할 수 있도록 허용되어야 한다. 특히 케이블 또는 위성 방송과 같이 높은 가치의 방송 콘텐츠를 제공하는 유료방송 서비스에서 무단 시청과 불법 복제 및 대량 배포는 사업의 성패를 좌우하는 큰 문제로 전면에 부상될 것이 예상된다.

CAS 기술은 위와 같은 문제점들을 해결하기 위해 서비스 가입자들로 하여금 특정 프로그램을 시청하고자 할 경우 수신 시스템이 자동으로 수신자를 인식하고, 서비스 제공 여부를 판단하여 허가된 가입자에게만 수신이 가능하도록 처리해 주는 전 과정을 포함한다. 방송 및 통신 기술이 비약적으로 발달함에 따라 CAS 기술도 다양한 애플리케이션을 지원하기 위하여 여러 형태로 발전을 거듭하고 있다.

CAS(Conditional Access System: 수신제한시스템)는 <부록 그림 6>에서 보는 바와 같이 방송시스템에 가입자(subscriber) 개념을

〈부록 그림 6〉 CAS 시스템 구성도



도입하여 수신자격 (entitlement)이 있는 시청자만 특정 프로그램을 수신할 수 있도록 하는 시스템으로, 송신기에서 스크램블링된 신호를 수신 측의 수신 인가를 받은 가입자만이 디스크램블링 하여 프로그램을 시청할 수 있도록 한다.

CAS 시스템은 인공위성과 케이블을 통해 전송되는 콘텐츠를 배포하기 전에 서비스 공급자의 중계기(head-end)에 적용된다. 서비스 공급자는 일반적으로 CA업체와 파트너십을 맺게 되는데, CA 업체는 전송단 중계기와 회원 관리 시스템(subscriber management system)의 키관리, 콘텐츠 스크램블링을 위한 솔루션 등을 제공한다. 수신단에는 CA업체의 클라이언트 모듈이 있는데, 이것은 스크램블링 키를 추출하고 이를 이용하여 암호화된 콘텐츠를 디스크램블링하는 역할을 수행한다. CA 클라이언트 모듈은 스마트카드, OpenCable Cable Card 또는 DVB -CI 모듈과 같은 이동식 CA 토큰을 위한 인터페이스와 디스크램블러 엔진 등의 구성요소를 사용한다.

각 CA업체는 방송 표준에 정의된 기본적인 CA 구성요소 외에 하드웨어로 구현할 수 있는 특별한 요구사항을 가질 수 있다. 방송 표

준은 CA가 어떻게 구현될 수 있는지의 상세한 내용을 정의하지 않고 있다. 이것은 CA 업체의 몫으로 남겨지며, 일반적으로 회원들에게 제공되는 CA 토큰과 결합되는 CA 클라이언트 모듈로 구현된다. CA 토큰은 셋톱박스 또는 CA 모듈로 삽입될 수 있는 Cable Card의 형태로 이루어진다.

(2) CAS 시스템의 핵심 기술요소

CAS가 갖추어야 할 기본적인 기술적 요건은 방송 프로그램 및 데이터를 스크램블링하고, 통신 링크상에서 보호되어야 하며, 인증(authentication) 기능과 접근제어(Access Control) 기능을 갖추어야 한다. CAS 기술이 소개됨으로 해서 방송사업자는 기존의 광고 수입에만 의존하던 방식에서 탈피하여 가입자에게 전문화된 채널 및 개인별로 차등화된 서비스의 제공이 가능하게 되었다.

CAS 시스템의 핵심 기술요소는 다음과 같다.

① 스크램블링/디스크램블링(Scrambling/Descrambling)

수신자격이 없는 수신자는 시청이 불가능하도록 데이터를 암호화한다. 암호화된 방송 콘텐츠의 제어는 CW(Control Word)를 이용하여 암호화 및 복호화를 처리한다. 암호화(encryption)는 수신자용 암호해독기(decryptor)로 송신될 스크램블링된 신호와 함께 전송되는 CW를 보호하기 위한 방법으로, 송신부와 수신부는 반드시 같은 비밀키(secret key)를 가지고 있어야만 디스크램블링을 수행할 수 있다. 이러한 비밀키를 전송하는 과정의 보안성을 높이기 위해 방송사업자는 스마트카드를 사용하여 사용자에게 비밀키를 제공한다.

② 자격제어(Entitlement Control)

CW(Control Word)를 인증키로 암호화하고, 이를 ECM(Entitlement Control Message)에 실어서 수신자에게 전송한다. 보안을 위해 CW는 주기적으로 전송되며, 그때마다 새롭게 CW가 생성되고 암호화된다. ECM에서는 암호화된 CW 외에 제어변수(control parameter)가 포함되며, 모든 수신기는 전송된 ECM을 수신할 수 있지만 수신된 제어변수와 수신기의 인증변수(authentication parameter)를 비교하여 정당한 사용자로 판단될 경우에만 스마트카드 내의 비밀키를 이용하여 CW를 해독하고, 이것을 이용하여 수신된 프로그램을 디스크램블링한다.

③ 자격관리(Entitlement Management)

자격관리는 수신기에 자격을 부여·갱신·관리하는 기능으로, 인증키(AK)를 분배키로 암호화하여 EMM(Entitlement Management Message)을 생성하고 암호화하여 TS(Transport Stream) 패킷을 이용하여 수신측으로 전송한다. EMM은 수신기의 보안장치인 스마트카드에 자격을 부여하거나 또는 갱신하는 기능을 한다. 송신부에서는 가입신청을 한 정당한 수신자에게 해당 프로그램의 인증키와 수신자격을 전송한다. 인증키는 수신자 고유의 비밀키를 이용하여 암호화한 다음 인증변수와 함께 EMM을 생성한 후 메시지의 변조 방지를 위해 전자서명을 추가하여 전송한다. EMM은 OOB 또는 DSG와 같은 특수 채널을 통해 방송되거나 또는 우편 등의 매체를 이용하여 전달이 가능하다. 수신부에서는 EMM이 자신에게 발송된 것인지를 확인하고, 전자서명을 검토하여 변조 여부를 확인하는 EMM 인증과정을 거친다. 모두 정상으로 확인되면 자신이 가지고 있는 비밀

키를 이용하여 인증키를 복호화 하여 인증변수와 함께 저장소에 보관한다.

CAS로 보호되는 프로그램의 수신원리는 다음과 같다. 송신부에서는 수신자가 이미 인증변수와 인증키를 EMM을 통하여 전달 받았다면, 송신부에서는 제어단어를 인증키를 이용하여 암호화한 다음 제어변수가 포함된 ECM을 ECM 생성기를 통해 생성한다. ECM에는 메시지의 변조를 막기 위해 전자서명이 추가되어 있다. 소스 프로그램은 제어변수에 의해 제어되어 PRBS의 출력을 이용하여 스크램블링 하여 수신부로 전송한다. 수신부에서는 전자서명을 검사하여 ECM의 내용이 변조되었는지 확인하기 위해 ECM 인증과정을 수행한다. 검사결과 이상이 없으면 암호화된 제어단어 부분은 암호해독기로 보내지고, 제어변수는 비교기로 보낸다. 비교기에서는 이미 저장되어 있는 인증변수와 제어변수를 비교하여 조건이 맞는지를 확인하고, 조건이 맞으면 인증키를 암호해독기에 전달하여 제어단어를 해독한다. 해독된 제어단어는 이것에 의해 제어되는 PRBS의 출력을 이용하여 프로그램을 디스크램블링하는 데 사용한다.

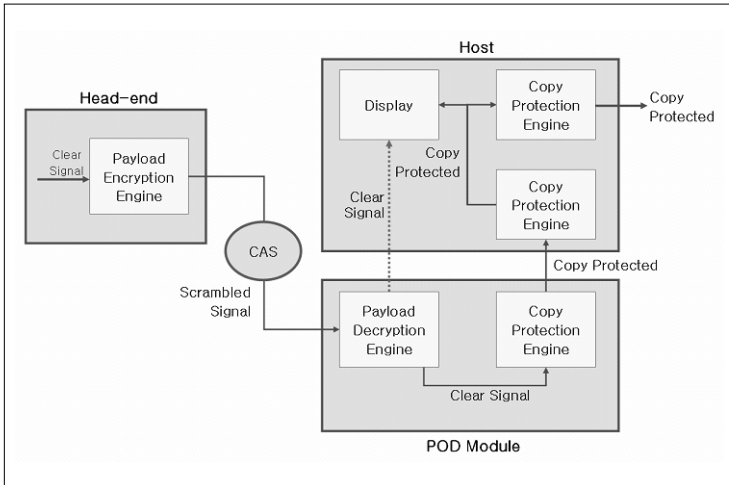
5) 복제방지기술

(1) 복제방지기술의 개요

CAS는 수신권한이 있는 인증된 가입자만이 특정 프로그램을 수신할 수 있도록 통제하는 시스템이다. 그러나, CAS는 보호 대상이 되는 특정 프로그램에 대한 접근 제한을 하는 방식이기 때문에 정당한 수신 권한이 있는 사용자에게 의한 불법 복제를 방지할 수는 없다.

〈부록 그림 7〉에서 보는 바와 같이 CAS를 통해 수신된 스크램블링된 신호는 POD(또는 Cable Card) 모듈의 PDE(Payload Decryption

〈부록 그림 7〉 CAS와 복제방지기술의 통합 구성도



Engine)에 의해 디스크램블링 된다. 만약 적절한 복제방지기술이 적용되어 있지 않다면 〈부록 그림 7〉의 점선과 같이 디스크램블링된 원본의 신호가 POD 모듈의 외부에 있는 호스트로 이동되게 되며, 이것은 인터페이스의 가로채기나 또는 악의적인 의도로 변형된 해킹 시스템에 의해 원본 프로그램이 유출될 수 있다. 또한 호스트에서 그러한 악의적 행위가 일어나지 않는다고 하더라도 다른 디바이스로 원본 데이터가 전송되는 과정에서 불법 복제가 이루어질 수 있다.

(2) 복제방지기술의 핵심 기술요소

복제방지기술(Copy Protection Technology)은 디지털 콘텐츠를 전달하는 과정이나 이용하는 과정에서 발생할 수 있는 불법 복제를 방지하기 위하여 다음과 같은 핵심기술을 사용하고 있다.

① 디바이스 인증(Device Authentication)

공개키 시스템 기반의 DH 알고리즘은 기존 대칭키 시스템에서 안전하지 못한 채널을 통해서 키를 안전하게 전달하는 수단으로서 매우 적합한 공개키 솔루션을 제공하고 있다. 그러나 이러한 공개키 시스템도 모든 종류의 해킹 공격에 항상 안전하다고 볼 수는 없다. 이 공개키 알고리즘의 가장 취약점 중의 하나는 제3자 개입 공격법(Man-in-the-Middle Attack)이다. 따라서 이와 같은 공격에 효과적으로 대처하기 위해서는 전달되는 공개키가 정말 해당하는 POD와 호스트의 것인지를 상호간에 증명할 수 있어야 한다. 이를 위해 일반적으로 사용되는 정보보호 시스템에서는 데이터의 무결성(Integrity) 보장 및 인증(Authentication)이라는 기술을 사용하며, 이와 같은 요구조건을 만족하도록 시스템을 설계하여야 한다.

일반적으로 이러한 인증과정은 신뢰할 만한 공인기관의 공인인증서를 기반으로 이루어진다. 그러나, 일반 공인인증서는 사람에 대한 신원인증을 하는 것임에 비해 디바이스 인증과정에서 사용되는 공인인증서는 매우 다른 인증체계를 가지고 있다. 디바이스 인증의 최상위 기관인 Root CA는 비대칭키의 알고리즘으로 전자서명(Digital signature)된 인증서와 함께 제조업체에 대한 공개키 인증서에 서명하여 제조업체의 공개키에 대한 무결성과 인증을 보장하며, 이를 근거로 각 장비들은 키 교환 시 제조업체에 의해 디지털 서명된 장치 인증서와 제조업체 인증서를 서로 교환함으로써 그들이 교환한 공개키의 무결성과 디바이스의 인증을 검증하도록 되어 있다. 또한 이들 장비의 인증 유효성 검증과 사후 인증취소 여부를 제어하기 위해서 CRL(Certification Revocation List)을 적용하도록 되어 있다. 이러한 디바이스 인증의 의미는 결국 고급 디지털 콘텐츠를 실질적으로 다루는 것은 사람이 아니라 수신 장치이므로 이들 장

치에 대해 적법성 여부를 인증하여 이들 장치가 고급 콘텐츠를 처리할 수 있는 자격이 있는지의 여부를 검증하는 것이다.

② 키 교환(Key Exchange)

DES와 같은 대칭키 암호화 방식에서는 암호화에 사용되는 키와 복호화에 사용되는 키가 반드시 일치하여야 한다. 이를 위해서 송신 측인 POD와 수신 측인 호스트는 동일한 키를 공유해야만 하는데, 키 전송상의 보안 취약성과 상대방의 인증 문제가 최대의 걸림돌로 대두된다. 이와 같은 문제점을 해결하기 위해 공개키 시스템을 응용한 암호화 프로토콜을 사용한다. 복제방지 표준 규격에서도 이와 같은 키 공유문제와 인증에 관한 문제에 대해서 공개키 시스템을 도입하고 있다. 즉, 공개키 시스템 기술의 하나인 Diffie-Hellman(DH) 키 공유 프로토콜(Key Sharing Secure Protocol)을 채택하고 있다. DH 알고리즘은 두 개의 객체가 서로 안전하지 못한 통신채널을 사이에 두고 있을 경우, Challenge-response 방식과 공개키 방식을 응용하여 둘만이 가질 수 있는 비밀키를 공유할 수 있도록 고안된 암호화 프로토콜이다.

③ 콘텐츠 암호화 및 복호화(Content Encryption/Decryption)

POD와 호스트 사이의 MPEG-2 전송계층의 보안을 위해 대칭키 방식의 암호화 알고리즘이 사용되는데, OpenCable 사양에서는 표준 블록 암호화 알고리즘인 DES(Data Encryption Standard)를 사용하도록 권고하고 있다. 최근에는 이보다 더욱 안전한 알고리즘으로 대체하기 위하여 AES-128을 많이 사용하는 추세다.

④ 인증 취소(Renewability 또는 Revocation)

안전하지 않은 환경의 디바이스나 시스템 모듈은 악의적인 목적을 가진 해커에 의해 변형되어 사용될 수 있다. 복제방지기술은 이러한 행위가 발생하였을 경우, 해당 디바이스 및 시스템 모듈을 더 이상 사용할 수 없도록 하는 기술적 장치가 필요하다. 일반적으로 CAS에서는 스크램블링된 프로그램을 이용하기 위해서 POD ID와 Host ID가 중계기(head-end)의 CAS 시스템으로 전송이 되는데, 이때 호스트가 훼손되어 있다면 서비스 공급자는 해당 호스트를 폐기할 것인지를 결정하고, 이에 대한 정보를 POD로 넘겨준다. POD는 전송된 정보에 따라 호스트의 인증을 취소하거나 또는 서비스의 중지를 처리한다.

4C의 CPPM이나 CPRM에서도 훼손된 디바이스에 대한 서비스 거부 기능을 가지고 있는데, 이 방식은 OpenCable 방식과는 전혀 다른 구조를 가지고 있다. 이것의 주요 이유는 OpenCable의 디바이스는 항상 온라인으로 연결되어 있어 서비스의 거부 여부를 서버단에서 결정하고 조치를 취할 수 있지만, DVD와 같이 오프라인 상태에서 이용될 수 있는 디바이스의 서비스 거부를 온라인으로 처리할 수 없기 때문이다. CPPM이나 CPRM과 같은 기술에서는 훼손된 MKB(Media Key Block)의 폐기관리에 의해 서비스 거부의 조치를 취하게 되는데, 훼손된 MKB의 폐기목록은 미디어의 제작업체에 의해 주기적으로 갱신되어 배포되도록 되어 있다. 5C의 DTCP에서는 송신기가 수신기의 인증서에 대한 폐기여부를 결정할 수 있으며, 폐기된 인증서는 SRM (System Renewability Message)에 의해 수신기로 전송되어 해당 기기의 인증서를 폐기함으로써 기기의 사용을 중지하게 한다.

6) DRM 기술 개발 현황

(1) 해외 DRM 업체 동향

초기의 DRM 시장은 LiquidAudio, InterTrust, Reciprocal, Magex, ContentGuard와 같은 DRM 기술 벤처와 IBM, Microsoft, Adobe 등 일부 대기업에 의해서 주도가 되었으나 최근에는 Microsoft, IBM, Intel, Macrovision, Adobe, Phillips, Sony, Nokia 등의 글로벌 IT업체 위주로 재편되고 있다. 이러한 DRM 공급업체의 재편은 단순히 자본의 여력에 의해서 DRM 업체의 재편이 이루어지고 있음을 의미하는 것이 아니라 최근 들어 디지털 방송 및 디지털 홈 네트워크, 그리고 DVD 등 디지털 콘텐츠 산업의 발전이 가속화됨에 따라 인터넷 외에 무선망, 위성망 등 다양한 통신망과의 융합, 그리고 가전기기 및 통신 기기와 컴퓨터의 융합 등 복합적인 기술 산업으로 발전되고 있음을 의미하고 있다.

(2) 국내 DRM 기술개발 현황

국내의 DRM 기술개발 업체들은 <부록 표 6>에서 보는 바와 같이 인터넷 기반의 콘텐츠 보호와 휴대폰에서의 모바일 콘텐츠 보호, 그리고 문서보안 및 출력물 위·변조 방지 등의 분야에서 많은 제품들을 출시하고 있다. 인터넷이나 모바일 환경의 콘텐츠를 보호하기 위한 다양한 DRM 제품들이 상용화되어 적지 않은 레퍼런스를 보여주고 있으며, 문서보안용 DRM 제품은 세계적인 수준에 도달해 있는 것으로 평가받고 있다.

〈부록 표 5〉 해외 주요 DRM 업체 목록

| 업체 | 기술 | 내용 |
|-----------------|------------------------|--|
| InterTrust | RightsSystem | DRM Framework |
| Microsoft | WM DRM (구 WMRM) | 멀티미디어 DRM |
| | RMS | 문서보안 DRM |
| IBM | EMMS | 멀티미디어 DRM |
| | xCP | 디지털 홈 DRM |
| Intel | DTCP | 디지털 전송매체(IEEE 1394, USB, IP)의 복제방지 기술 |
| | CPPM/CPRM | 플래시 메모리, DVD 등 이동형 저장장치의 복제방지 기술 |
| | HDCP | DVI, HDMI 등의 디지털 전송매체를 통해 디지털 모니터로 전송되는 신호의 복제방지 기술 |
| Apple | FairPlay | 온라인 음악 서비스인 iTunes에서 사용하는 DRM |
| RealNetworks | Herix | 온라인 음악의 저작권 보호를 위한 DRM |
| Sony | Key2Audio | CD, DVD의 복제방지 기술. |
| | OpenMG | PC에서 디바이스로 전송되는 미디어의 보호기술 |
| | MagicGate | Hi-MD, 플래시 메모리 등에 저장되는 미디어의 복제방지 기술 |
| Macrovision | SafeCast | 소프트웨어 저작권 보호를 위한 DRM 제품 |
| | SafeDisc | CD 불법 복제 방지 기술 |
| | SafeWrap | 소프트웨어의 tamper resistance 기술 |
| | CDS | 음반CD 복제방지 기술 |
| | ACP | 아날로그 출력 신호의 복제방지 기술 |
| SunComm | MediaMax M4 | CD, DVD의 복제방지 기술. MS의 WMT와 밀접하게 연결되어 있음. |
| Adobe | Adobe Document Server | PDF 문서 보안 기술 |
| Adhaero | Adhaero Doc | MS Office 문서 보안 기술 |
| Finjan Software | Finjan Mirage | 문서보안 기술. 2003년 1월, Alchemedia Technologies를 인수. |
| Authentica | MailRecall | E-mail 보안 기술 |
| | PageRecall | 문서 보안 기술 |
| | NetRecall | Web content의 보안 기술 |
| SealedMedia | SealedMedia | DRM 제품 (Microsoft Office, PDF, HTML, GIF, JPEG, PNG, MP3, Apple QuickTime, MPEG-2/ MPEG-4 등 14개 포맷 지원) |
| SecureMedia | Encryptonite System | MPEG-2, MPEG-4, On2, RealMedia 등의 DRM 기술. (Envivio와 공동으로 MPEG-4 VOD 개발) |
| NDS | Synamedia Broadband IP | IP기반의 디지털 방송 콘텐츠용 CAS 제품 |
| | NDS Mobile DRM | 모바일 DRM 기술 |
| Nagravision | Nagra CA | CAS 제품 |
| WideVine | WIDEVINE CIPHER | CAS 제품 |
| Verimatrix | ROCA/DCA | CAS 제품 |
| Thomson | SmartRight | Digital Home의 콘텐츠 불법 복제 방지 기술 |

〈부록 표 6〉 국내 DRM 업체 및 제품 현황

| 업체(기관명) | 제품명 | 사양 | 비고 | |
|--------------|---------------------|-----------------------|--------------------------------|-------------------------------------|
| 산업체 | 디지캡 | Mobile DRM | 모바일 콘텐츠 보호 | OMA DRM 기반 |
| | | Media DRM | 멀티미디어 콘텐츠 보호 | 자체 or MS DRM 기반 |
| | | Application DRM | e-Book, 웹페이지 보호 | |
| | 마크애니 | DocumentSafer | 문서보안 | |
| | | ContentSafer | 멀티미디어 콘텐츠 보호 | 자체 or MS DRM 기반 |
| | | WebSafer | 웹페이지 보호 | |
| | | e-PageSafer | 온라인증명서류 위/변조방지 | |
| | 삼성전자 | SecuMax | 디지털무지 보호 | |
| | 소프트캡프 | Document Security | 문서보안 | |
| | | Secure Print Marking | 인쇄 제어 | |
| | 잉카엔트릭스 | NETSYNC | MP3 Player 콘텐츠 보호 | DRM 변환기 |
| | 코어트러스트 | Media Keeper | 멀티미디어 콘텐츠 보호 | |
| | | Media Keeper4.0-STB | 셋탑박스용 VOD 보안 | |
| | | Software Keeper | 소프트웨어 보호 | |
| | | Document Keeper | 문서보안 | |
| | 테르텐 | MediaShell | 멀티미디어 콘텐츠 보호 | 솔루션 or ASP서비스 |
| | 파수닷컴 | Fasoo Secure Document | 문서보안 | 솔루션 or ASP서비스 |
| | | Fasoo Secure Web | 웹페이지 보안 | |
| | | Fasoo Secure Node | 개인 PC용 문서보안 | |
| | | CPmax | 온라인증명서류 위/변조방지 | |
| | | f-Commerce | 멀티미디어 콘텐츠 보호 | 솔루션 or ASP서비스, 자체 or MS DRM 기반 |
| FDP | | 휴대용 기기의 콘텐츠 보호 | | |
| Wrapsody | | 개인의 사적문서 보호 | 솔루션 or ASP서비스 | |
| DigitalQuick | | 대용량 파일 전송 보호 | ASP서비스 | |
| 연구 기관 | 한국전자통신 연구원(ETRI) | B2C 유통 플랫폼 | B2C DRM framework | |
| | | B2B 유통 플랫폼 | B2B DRM framework | |
| | | 스트리밍 DRM | 멀티미디어 스트리밍 서비스를 위한 DRM | MPEG-2/4, ASF, WMV 지원 |
| | | IP 기반 STB용 DRM | IP 기반의 디지털 홈 셋탑박스에 내장되는 DRM | Linux 및 WinCE 운영체제에 탑재 |
| | | 모바일용 DRM | WIPI용 DRM 인터페이스 | |
| | | 웹스파이더 | 콘텐츠 불법 복제 추적 기술 | Fingerprinting 및 reporting 기술 적용 |

〈부록 표 7〉 국내 DRM 업체별 기술개발 분야

| 업체(기관)명 | 기술 개발 분야 | | | | |
|---------|----------|------|-----|------|-------|
| | 유료콘텐츠 | 문서보안 | 휴대폰 | 휴대기기 | 디지털방송 |
| 디지캡 | ○ | | ○ | | ○ |
| 마크애니 | ○ | ○ | | ○ | |
| 삼성전자 | | | ○ | ○ | |
| 소프트캡 | | ○ | | | |
| 잉카엔트웍스 | | | | ○ | |
| 코어트러스트 | ○ | | | | ○ |
| 테르텐 | ○ | | | ○ | |
| 파수닷컴 | ○ | ○ | | ○ | |
| ETRI | ○ | | ○ | ○ | ○ |

〈부록 표 7〉은 국내 DRM 기술개발 업체별로 주력하고 있는 기술 개발 분야를 보여주고 있다.

7) 국제 DRM 표준화 현황

국제적으로 디지털 콘텐츠 보호에 관련된 표준화가 본격적으로 거론되기 시작한 시점은 2000년 초부터라고 할 수 있다. 당시 인터넷의 급속한 확산과 온라인 음악 및 e-Book의 전자상거래가 새로운 디지털 콘텐츠 산업의 수익원으로 부상하게 되자 다수의 DRM 솔루션들이 시장에 출시되었다. 그러나 DRM 업체들은 각각 고유한 기술을 기반으로 제품을 개발하여 출시하였기 때문에 DRM 제품 간의 호환성이 제공되지 않았으며, 사용자 편리성이 고려되지 않은 무거운 제품들이 대부분이었기 때문에 시장 확산에는 실패하였다.

DRM 기술의 호환성 결여가 디지털 콘텐츠 시장을 성장시키는 데 있어서 최대의 장애요소가 되고 있다고 판단한 산업계는 DRM 표준

화를 위한 활동을 시작하였다. DRM 기술의 표준을 만들기 위해 SDMI, AAP, OeBF, DVD Forum, IRTF의 IDRМ, DOI, OPIMA, MPEG-21 등 다양한 표준화 단체들이 2000년을 전후로 대거 등장하였으며, 각자 독자적인 표준 기술을 준비해 왔다. 이후에도 ISMA, TV-Anytime, OMA, DLNA(구 DHWG), DMP 등 새로운 표준화 단체들이 생겨났다.

디지털 음악의 DRM 표준을 개발하고자 했던 SDMI와 e-Book의 DRM 표준을 목표로 했던 OeBF는 활동 초기엔 관련 산업체의 적극적인 참여로 주목을 받았으나 참여 업체들의 이해관계 대립으로 인해 DRM의 표준을 마련하는데 실패하였으며, 결국 표준화 활동을 중단하였다. 여러 표준화 단체들 중에서 현재 가장 활발한 활동을 보이고 있는 단체는 OMA, MPEG-21, CORAL, DMP 등이며, 이들 단체는 독자적인 DRM의 표준 기술규격 개발을 목표로 활동을 진행 중이다. 또한 디지털 방송 및 셋톱박스 분야에서 표준화 작업을 진행하던 OpenCable, ATSC, DVB-CA 등의 산업표준 단체나 복제방지기술 분야의 4C Entity, 5C, HDCP 등의 산업표준단체들은 매우 구체적인 기술규격을 마련하고 특정 도메인을 대상으로 꾸준한 세확산을 시도하고 있다.

〈부록 표 8〉은 1990년대 말부터 현재까지 활동을 했던 주요 DRM 표준화 단체들의 현황을 보여주고 있다.

〈부록 표 8〉 국제 DRM 표준화 단체 현황

| 기술분야 | 표준단체 | 기술 내용 | 상태 |
|-----------------|---------------|--|----|
| DRM | MPEG-21 | 범용적으로 사용될 수 있는 DRM Framework의 표준 기술 개발 | 진행 |
| | OMA | 모바일 환경에서 사용될 수 있는 DRM 기술 사양 개발 | 진행 |
| | CMLA | OMA DRM 호환 제품의 인증 및 라이선스 관리 기관 | 착수 |
| | CRF | DRM의 상호호환성을 위한 표준 | 진행 |
| | ISMA | MPEG-4 기반의 DRM 기술 개발 | 진행 |
| | DHWG | 디지털 홈 환경에서 사용될 수 있는 DRM 기술 사양 개발 | 진행 |
| | DMP | DRM의 정책 및 기술사양 정립을 위한 프로젝트 형태의 포럼 | 진행 |
| | DCI | 디지털 시네마 DRM 기술규격 개발 | 진행 |
| | TCG | 하드웨어 및 OS의 보안성 강화를 위한 기술 사양 개발 | 진행 |
| | DVB-CPCM | 유럽의 방송 표준에서 사용될 수 있는 DRM의 기술 사양 개발 | 진행 |
| | TV-Anytime | PVR에서의 디지털 콘텐츠 보호를 위한 DRM 기술 사양 개발 | 완료 |
| | SDMI | 온라인 음악 콘텐츠의 저작권 보호 기술 개발 | 중단 |
| | OeBF | e-Book에서 사용될 수 있는 DRM의 표준 개발 | 침체 |
| REL | XrML | XML 기반의 권리표현기술 사양 | 완료 |
| | ODRL | XML 기반의 권리표현기술 사양 | 완료 |
| Metadata | IMPRIMATUR | 디지털 콘텐츠 유통의 비즈니스 프레임워크 연구 프로젝트 | 완료 |
| | Indecs | 디지털 콘텐츠 유통에서 사용되는 메타데이터 표준 개발 | 완료 |
| Copy Protection | CPTWG | DVD, 디지털방송 콘텐츠의 복제방지기술 표준화 포럼 | 진행 |
| | 4C CPPM/CPRM | 광디스크의 복제방지기술 표준 | 완료 |
| | 5C DTCP | 디바이스간에 전송되는 디지털 콘텐츠의 복제방지 기술 | 완료 |
| | HDCP | 디바이스간에 전송되는 디지털 콘텐츠의 복제방지 기술 | 완료 |
| | SmartRight | 디지털 홈 환경에서의 디지털 콘텐츠 복제방지 기술 | 진행 |
| | DVD CCA | DVD의 복제방지 기술 | 완료 |
| | AACS | HD DVD의 복제방지 기술 | 진행 |
| CAS | DVB CA | 디지털방송 콘텐츠의 보호를 위한 수신권한제어(CA) 기술 | 완료 |
| | OpenCable CPT | 케이블방송의 복제방지기술 표준 | 완료 |
| | ATSC CAS | 지상파 디지털방송 콘텐츠의 수신권한제어(CA) 기술 | 완료 |
| | NGNA | 차세대 디지털케이블방송 기술규격 개발 | 진행 |

3. 영화산업에서 이용되는 국외(미국) 기술적 보호조치의 내용

영화를 불법적으로 배포하는데 있어서 언제나 인터넷이 사용되었던 것(viable means)은 아니다. 실제로 최근까지, 디지털 영화파일은, 인터넷 사용이 전혀 불가능하지만 않으면, 인터넷이 상용되지 않은 곳까지 널리 퍼져나갔다. 상대적으로 용량이 작은 디지털 음악 파일인 MP3 파일은 전송속도가 가장 느린 인터넷 환경에서도 몇 분이면 다운로드가 가능하지만, 이에 비하여 디지털 영화 파일은 그 용량이 엄청나게 크다고 할 수 있다. 개인 컴퓨터 대부분의 하드디스크 용량이 최대 10 기가바이트를 넘지 않았던 때에는 하드디스크에서 다른 파일들을 지우지 않고서는 이와 같은 대용량 파일을 저장하는 것이 불가능했다. 디지털 영화 파일을 저장하기에 충분한 용량의 하드디스크를 소지하고 있는 사용자들조차도 전화회선을 통하여 인터넷을 사용하는 전통적인 방식으로는 영화파일을 다운로드하는데 상당한 시간이 소요되므로 다운로드하는 것을 포기하곤 했다. 이러한 불편함으로 인하여 디지털 해적들은 영화보다는 음악을 복제하는데 초점을 맞추었다. 그러나 소위 CSS 해독(decryption)장치 및 DivX의 개발, 주택 내 초고속 인터넷의 증가 등 기술의 발전은 이러한 장애물들을 제거하였다.

1) DeCSS

불법 복제 방지를 위하여 DVD는 암호화 기반의 ‘콘텐츠 혼합화 시스템(Content Scramble system: CSS)’을 사용하고 있다. 이는 암호화 기반의 보안 시스템으로, 해독(decrypt), 혼합된 암호의 원상복귀(unscramble), 재생(play back)을 위해서는 적절하게 환경

이 설정된 하드웨어를 사용할 것을 요구한다. 하지만 이 경우에도 DVD 상의 영화를 복제하는 것은 허용되지 않는다. 영화의 불법 복제를 방지하는 CSS의 기능에 대한 신뢰로 인하여, 저작권 있는 영화들이 소비자들에게 제공되는 DVD 시장에서 이의 사용이 급속도로 증가하게 되었다. 그러나 불법 복제 없는 세상을 꿈꿨던 영화산업의 비전은, 노르웨이 10대 청소년인 Jon Johansen이 CSS가 제공한 보호벽을 쉽게 뚫음으로써 금방 물거품이 되고 말았다. Jon Johansen은 신원 미상의 두 명과 함께 인가된 DVD 플레이어를 역조작(reverse-engineered)하여, CSS를 해독하는 데 필요한 정보를 캐냈다. Johansen은 이러한 정보를 활용하여 DeCSS를 개발하였는데, DeCSS는 프로그램을 해독하여 DVD상에 저장되어 있는 영화파일을 컴퓨터 하드드라이브로 전송할 수 있도록 하였다. 컴퓨터 하드드라이브에 전송되기만 하면, CSS 보안장치에 따르지 않더라도 재생이 가능하게 되었고, 다른 컴퓨터 파일들과 마찬가지로 복사되고, 다수로 복제되고, 전송되는 것이 가능하게 되었다.

이러한 성과를 다른 사람들과 공유하고자, Johansen은 DeCSS를 실행할 수 있도록 하는 코드를 그의 개인 홈페이지에 게시하였다. 이러한 프로그램에 대한 소식은 신속하게 퍼져나갔고, 홈페이지에 처음 게시한 후 몇 개월이 지나지 않아 DeCSS는, 제공되었던 코드 그대로 또는 다양하게 변형된 형태로, 인터넷상에서 널리 사용되게 되었다. 인터넷을 사용할 수 있는 사람이면 누구나 DVD를 복제할 수 있도록 하는 이러한 기술의 등장으로 인하여, 디지털 불법 복제의 새로운 시대가 열리는 것은 피할 수 없는 일이 되어 버렸다. 그러나 영화산업은 이에 신속하게 대응하였다. DeCSS가 더 이상 퍼져나가는 것을 막기 위하여, 할리우드의 몇몇 영화사들은 Johansen의 프로그램을 게시하거나 링크하고 있는 웹사이트에 게시금지명령

(cease-and-desist letters)을 발송하였고, 이러한 정지명령 통지를 받은 자들 중 소수 웹사이트 운영자들만이 그들의 웹사이트에서 DeCSS를 제거하였다. 유니버설 스튜디오는, 다른 8개의 영화사들을 대표하여, 디지털 밀레니엄 저작권법의 규정에 의거하여 몇몇 웹사이트 운영자들을 상대로 소송을 제기하였다. 유니버설 스튜디오가 이 사건에서, 결과적으로 승리하기는 하였지만, 법정에서의 장기간에 걸친 공방은 DeCSS에 대한 관심을 더욱 증가시켜서, 궁극적으로는 디지털 복제 문제를 확대시키는 결과를 초래하였다.

2) DivX

DeCSS는 디지털 영화불법 복제를 가능하도록 하였다. 이러한 관행은 이후 DivX가 개발될 때까지 그리 넓게 퍼져나가지는 못하였다. “Gej”라는 닉네임을 가진 프랑스의 비디오 엔지니어와 “Max Morice”라고 알려진 독일의 컴퓨터 해커가 개발한 DivX 컴퓨터 프로그램은 데이터 파일, 특히 DVD에 저장되어 있는 데이터 파일의 크기를, 미세한 화질 저하를 수반하거나 또는 화질의 저하 없이, 5기가바이트를 감축시켰다. DVD에 저장되어 있는 소스 파일이 DivX를 통하여 압축(compressed)되고 동조(synchronized)되고 나면, 사용자는 무료로 다운로드할 수 있는 Codec 파일을 동영상 플레이어에 설치하여 개인 컴퓨터에서 영화를 감상할 수 있게 되었다. DivX 자체만으로는 디지털 영화불법 복제에 미치는 영향이 거의 없었던 것이다. 그러나 DeCSS에 의하여 영화가 복제되고 나면, 이 프로그램은 영화의 불법 복제를 널리 확산하기 위한 실제적인 플랫폼을 처음으로 만들게 된다. 지방법원이 유니버설 스튜디오 사건에서 판시한 내용도 다음과 같다. “DVD 파일은 DeCSS를 통하여 해독되

고, DivX를 통해 압축되고 동조화되는 것이 완전히 가능하다. 이러한 과정을 거친 후, 여기서 얻어지는 결과파일을, 1달러 정도면 쉽게 구입할 수 있는 저장 가능한 CD-Rom에 구워서 원하는 만큼의 복제물을 만들어 내게 된다.”

3) 초고속 인터넷의 사용 증가

DeCSS와 DivX의 성공적인 개발에도 불구하고, 최근 주택내 초고속 인터넷의 증가가 없었더라면 디지털 불법 복제가 오늘날처럼 지대한 관심의 대상이 되지 않았을 것이다. 전통적인 주택 내 인터넷 사용자들은 1초당 약 56키로바이트의 데이터를 전송할 수 있는 전화회선을 통한 서비스를 이용하여 왔다. 이러한 속도로 한편의 영화를 전송하는 데에는, 중단 없이 다운로드하여도, 어느 곳에서든지 약 12시간에서 24시간까지 소요된다. 그러나 DSL과 cable 등과 같은 초고속인터넷을 선택할 경우, 훨씬 빨라진 데이터 전송속도를 제공하여, 약 2시간 남짓한 시간이면 인터넷에서 영화 한편을 다운로드 할 수 있게 된다. 초고속인터넷 사용자들이 거대한 용량의 파일을 다운로드 할 수 있을 만큼 속도가 개선되었기 때문에, 그들이 전화회선을 통한 전통적인 인터넷 서비스를 이용하였을 때보다 두 배는 더 인터넷에서 영화를 다운로드 하고자 한다는 사실은 그다지 놀라운 일이 아닐 것이다. 더 나아가서, 주택 내 초고속 인터넷 사용자들은 전화회선을 통한 인터넷 서비스를 이용하였을 때보다 세 배에서 네 배는 더 정기적으로 영화를 다운로드 하고자 한다.

이러한 통계자료는 영화산업에서 이해 가능한 불길한 징조라고 할 수 있다. 결국, 할리우드 영화사들에게는 전화회선을 통한 서비스로부터 초고속 서비스로 전환하는 주택 내 인터넷 사용자 비율이

더욱 중요한 문제가 되어 버렸다. 1988년 주택 내 인터넷 사용자들의 3/10이 초고속 인터넷을 통하여 월드 와이드 웹에 접속하였다. 초고속 인터넷 요금의 하락으로 더 많은 주택 내 인터넷 사용자들이 전화회선을 통한 서비스 대신 DSL과 cable 같이 보다 빠르고 효과적인 대안으로 전환하고 있다. ‘The Pew Internet and American Life Project’에서 수행한 최근의 연구결과를 예로 들자면, 4천 7백만의 주택내 인터넷 사용자들이 최근 고속 인터넷망을 통하여 월드와이드웹에 접속하고 있는 것으로 나타났다고 한다. ‘Nielson/ NetRatings company’에서 수행한 유사한 연구에서도 주택내 초고속 인터넷 사용자의 수는 2001년 11월에서 2002년 12월 사이에 59% 증가한 것으로 나타났다. 고속인터넷망 이용자의 급속한 증가와 여기에 뒤따라 발생하는 영화파일의 불법 다운로드 급증으로 인하여 인터넷상에서의 디지털 영화불법 복제가 음악불법 복제처럼 광범위하게 퍼져나가게 되는 것은 단지 시간문제가 되어 버렸다.