

제 7 장. 메타버스 NFT 저작권

학습목표
<ul style="list-style-type: none">▪ 학습내용: 해당 차시에서 학습할 학습주제(목차)를 제시해 주세요.▪ 학습목표: 해당 차시 학습을 통해 <u>학습자들이 달성해야 할 목표</u>를 학습내용과 연계하여 작성해 주세요.

▶ 학습내용

1. 지적 재산권
2. 저작물
3. 저작자
4. 저작권

▶ 학습목표

1. 지적재산권을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 저작물을 이해하고 설명할 수 있다.
3. 저작자를 이해하고 설명할 수 있다.
4. 저작권을 이해하고 설명할 수 있다.

1. 지적 재산권

1) 지적 재산권이란?

‘지적재산권’이란 무엇인가? 원래 ‘지적재산권법’이라는 법은 없다. 저작권법, 특허법, 상표법 등 개별 권리들에 대한 법률만 있을 뿐이다. 지적재산권이라는 용어를 정의하고 있는 법률은 없지만, 지적재산권 개념을 이해하려면 지적재산권이 무엇인지 정의해 볼 필요는 있다. 학계에서는 일반적으로 지적재산권을 “인간의 지적 창조물 중에서 법으로 보호할 만한 가치가 있는 것들에 대하여 법이 부여하는 권리”라고 정의한다.

이 정의에서 보는 것처럼 ‘인간의’, ‘지적’, ‘창조물’ ‘법으로 보호할 만한 가치’ 등이 지적재산권이 성립되기 위한 법률 요건이다. 이 법률 요건을 모두 충족하면, 법률 효과로서 지적재산권이라는 권리가 발생한다.

2) 지적재산권이 성립하기 위한 요건

①인간의

먼저 ‘인간의’ 지적 창조물이어야 한다. 여기서 인간은 자연인(사람)과 법인(회사, 단체등)으로 구분할 수 있다. 인간이 아닌 동물이나 인공지능의 창작물에는 지적 재산권이 주어지지 않는다. 인공지능이 발달하면서 문학, 음악, 미술 등 다양한 분야에서 인공지능 창작물이 나오고 있다. 일례, 2016년 네덜란드에서는 램브란트 그림의 특징을 학습한 인공지능이 램브란트 화풍의 초상화를 그려냈다. 이때 사람이 인공지능에게 명령한 것은 ‘램브란트 화풍으로 그려라’라는 것뿐이었다고 한다. 또한 일본에서는 인공지능이 창작한 소설이 유명 문학상 공모전에서 1차 심사를 통과해 화제가 되기도 했다.

②지적

두 번째로 ‘지적’ 창조물이어야 한다. 정신활동을 통해 만들어져야 한다는 뜻이다. 음악 CD를 예로 들어보면 CD라는 물건 자체는 기계로 만들어내는 제품이지 지적 산출물이 아니다. CD안에 수록되어 있는 가사, 곡조, 연주, 노래 등이 정신활동의 산출물이다. CD제품을 만들어내는 기술적 방법은 ‘지적’ 산출물이 맞지만, 그 방법이 적용되어 만들어진 CD는 물건일 뿐이다. 마찬가지로 책은 물건이고, 그 책 안에 수록되어 있는 소설이나 수필 등이 지적 창조물이다.

③창조물

‘창조물’은 ‘창조’의 결과를 말한다. 이런 창조란 무엇인가? 지적재산권에는 특허권, 상표권, 디자인권, 저작권 등 다양한 종류의 권리가 있는데, 각각의 권리마다 ‘창조’의 의미는 조금씩 다르다. 특허권에서의 창조는 세상에 없던 ‘새로운’ 발명을 하는 것을 말하지만, 저작권에서는 남의 것을 베끼지 않고 ‘스스로’ 작품을 만드는 것이 창조이다. 상표권에서는 남의 것과 ‘구별’되는 표시를 붙이는 것이고, 영업비밀권에서는 남들이 ‘모르는’ 정보를 관리하는 것이 창조이다.

④법으로 보호할 만한 가치

인간의 지적 창조물이라고 해서 모두 다 지적재산권의 보호를 받는 것은 아니다. 사람은

하루에도 수없이 많은 지적 창조를 하면서 살아간다. 글을 쓰는 것이나 누군가에게 말을 하는 것도 전부 머릿속에서 일정한 지적 창조가 일어나고 있기 때문에 가능하다. 그러나 모든 사람들 개개인이 쓴글, 한말 모두가 지적재산권의 보호를 받지는 않는다. 보호할 만한 가치가 있어야 한다.

지적재산권의 보호를 받을 만한 '가치'가 있는지 없는지는 법으로 정해 놓아야 한다. 그렇지 않으면 다툼이 생겼을 때 해결할 수 없다. 그래서 인간의 지적 창조물이 모두 지적재산권으로 보호받는 것이 아니라, 보호할 만한 가치가 있다고 법에서 정해 놓은 것만 보호 받을 수 있다. 각각의 지적재산권법은 보호할 만한 가치가 있는 것에 대한 기준을 정해 놓고 있다.

예를 들어 저작권법은 '창작성'이 있으면 보호할 만한 가치가 있다고 규정했다. 특허법은 '신규성'과 '진보성'을, 상표법은 '식별성'을 기준으로 정했다. 이렇게 각각의 지적재산권법마다 보호할 만한 가치가 있는지를 결정하는 기준이 다르다.

'인간의', '지적', '창조물', '법으로 보호할 만한 가치'등의 법률 요건을 모두 충족하면 '지적재산권'이라는 권리가 만들어진다. NFT, 메타버스와 가장 밀접한 관련이 있는 지적재산권은 저작권이다. 따라서 NFT나 메타버스 비즈니스를 하려면 가장 잘 알아두어야 하는 법이 저작권법이라고 할 수 있다.

2. 저작물

저작권으로 보호받을 수 있는 콘텐츠를 '저작물'이라고 한다. 즉 어떤 콘텐츠가 저작권의 보호를 받기 위해서는 저작물이어야 한다.

저작물이 되기 위해서는 두 가지 요건이 필요하다. 첫째는 '인간의 사상이나 감정을 표현한 것'이어야 하고, 둘째는 '창작성'이 있어야 한다.

이 중에서 실제 현장에서 가장 문제가 되는 것은 '창작성'이다. '창작성'은 두 가지 요건을 가져야 한다. 첫째, 다른 콘텐츠를 베끼지 않아야 한다. 다시 말하면 작가 자신의 독자적인 정신활동의 결과물이어야 한다. 둘째, 최소한의 개성을 갖추어야 한다. 개성이 있다는 것은 누가 하더라도 같거나 비슷하지 않을 정도로 차별성이 있다는 것을 의미한다.

정리하면, 어떤 콘텐츠가 저작권 보호를 받는 저작물이 되려면 '창작성'이 필요한데, 여기서 창작성은 독자적 작성+ 최소한의 개성 이라는 두가지 요소가 있어야 한다.

만약 내가 제작해서 올린 NFT에 대해 누군가가 자신의 저작권을 침해했다고 문제를 삼으면, 먼저 그 콘텐츠가 창작성을 갖춘 것인지, 즉 저작권의 보호를 받을 수 있는 콘텐츠인지를 확인해 보아야 한다. 창작성은 저작물의 성립 요건 중에서 가장 중요하다.

1)창작성의 의미

①독자적으로 작성했는가?

창작성을 영어로 'Originality'라고 한다. originality에서 'origin'은 '기원'이라는 뜻이다. 창작성은 그 작품의 기원이 다른 사람이 아닌 '작가' 자신에게 있다는 의미이다. 즉, 남의 작품을 베끼지 않았다는 뜻이다.

남의 작품을 베끼기 않아야 한다고 해서 '기존에 없던 새로운 것' 이어야 한다는 의미는

아니다. 비록 시간적으로 먼저 작성된 A의 작품과 나중에 작성된 B의 작품이 완전히 동일하다고 하더라도, B가 A의 작품을 보고 베낀 것이 아니라 스스로 창작한 것이라면 B의 작품은 저작물이 될 수 있고 저작권의 보호도 받는다.

창작성은 신규성과 다르다. 신규성이 '새로운 것'에 초점이 맞추어져 있다면, 창작성은 '독자적인 것', 즉 '모방하지 않은 것'에 초점이 맞춰진다.

창작성은 또 예술성과도 다르다. 저작물이 되는 데 필요한 '창작성'은 예술성이나 문화적 가치와는 무관하다. 예를 들어 여섯 살짜리 어린아이가 그린 그림이 예술적 가치나 문화적 가치가 전혀 없다고 하더라도 그 그림이 남의 것을 베끼지 않고 스스로 그린 것이며, 누가 그려도 비슷한 것만 아니라면 저작물이 될 수 있다.

②최소한의 개성이 있는가?

최소한의 개성이란 일반적 또는 통상적이 아니라는 의미로 이해하면 쉽다. 다시 말해서 누가 하더라도 같거나 비슷하게 되는 것이 아니라는 것을 말한다.

예를 들어 우리가 동그라미를 그릴 때 굳이 남이 그려놓은 동그라미를 베끼지 않아도 누구나 같거나 비슷한 모양으로 그리게 된다. 이런 것이 최소한의 개성이 없는 것이다. 이런 것은 창작성이 없어서 저작물이 될 수 없고, 따라서 저작권의 보호를 받지 못한다.

창작성은 남의 것을 베끼지 않고 최소한의 개성만 있으면 되니까 충족시키기 매우 쉬운 것 같지만, 의외로 대박 상품 중에는 창작성이 없는 경우가 많다.

예를 들어 카카오톡 이모티콘 중에 스마일 이미지나 윈도우 바탕화면의 휴지통 아이콘은 상품성과 경제적 가치가 매우 높지만, 누가 그려도 비슷할 것이라는 점에서 최소한의 개성이 있는지에 대한 의문이 있을 수 있다.

창작성은 상업적으로 큰 인기를 끌었거나, 경제적 가치가 높다고 해서 인정되는 것은 아니다. 반대로 경제적 가치가 없고 상업적으로는 전혀 인기를 끌지 못했어도 창작성이 인정되는 경우도 많다.

2)저작물 살펴보기 -사진저작물, 영상저작물, 2차적 저작물

저작권법에서는 저작물을 표현 형식에 따라 9가지 유형으로 나눈다. 이 외에 9가지 유형의 원저작물을 번역하거나 편곡,각색 등의 방법으로

새롭게 창작한 2차적 저작물과 다양한 소재를 모아서 배열하거나 구성한 편집저작물이 있다.

콘텐츠는 어느 유형에 속하느냐에 따라 다양한 쟁점이 존재한다. 9가지 유형 중 콘텐츠 현장에서 가장 문제가 되는 저작물에는 사진저작물, 영상저작물, 2차적 저작물이 있다.

①사진저작물

사진저작물은 어떤 대상을 사진기로 찍어 필름 등에 나타내어 만드는 창작물이다. 그런데 사진처럼 어떤 대상을 재현한 작품에 창작성이 있다고 볼 수 있을까? 이에 관해서는 오랫동안 논쟁이 이어져 왔다. 재현은 창작이 아닌 단순한 복제라고 보았기 때문이다. 따라서 증명사진, 여권사진처럼 피사체를 기계적으로 충실하게 재현해내는 데 그친 사진은 창작성이 없으므로 저작물로 볼 수 없다.

사진저작물이 성립하려면 피사체 선택, 구도 설정, 빛의 방향과 양의 조절, 카메라 앵글의 설정, 셔터 찬스의 포착 등에서 개성과 창조성이 있어야 한다. 그런 점에서 연예인 화보 사진도 사진저작물로 볼 수 있다. 따라서 BTS멤버 같은 연예인 화보 사진이나, 특정인이 소유하고 있는 고급 슈퍼카를 함부로 촬영해서 NFT로 제작하는 것은 위험하다.

②영상저작물

영상저작물도 다른 저작물과 마찬가지로 창작성을 갖추어야 한다. 따라서 CCTV나 블랙박스처럼 창작성 없이 기계적으로만 촬영한 영상은 영상저작물이라고 할 수 없다.

영상저작물이 되려면 카메라 앵글과 구도의 선택, 몽타주 또는 커트 등의 기법, 필름 편집 등 지적이고 창조적인 활동이 있어야 합니다. 소재의 선택과 배열, 그리고 제작 과정에서 제작자의 개성이 가미되었다면 창작성을 인정받을 수 있다.

③2차적 저작물

2차적 저작물은 원저작물을 번역, 편곡, 변형, 각색, 영상 제작과 같은 방법으로 만든 창작물을 말한다. 영어 소설을 우리말로 번역하거나 클래식 곡을 재즈로 편곡하거나, 2차원 그림을 3차원 인형으로 변형하거나 소설을 어린이용 만화로 각색하거나, 소설을 영화로 만들면 모두 2차적 저작물이 된다. 예를 들어 '크립토펙크'는 총 만개의 아바타로 제작된 유명 NFT인데, 이 아바타 중 몇 종류를 변형해서 인형으로 만든다면 2차적 저작물이 될 수 있다.

2차적 저작물이 되려면 원저작물에 기초한 것이어야 하고, 원저작물에는 없는 새로운 창작성을 부가하는 실질적 변형이 있어야 하며, 원저작물과 실질적 유사성이 유지되어야 한다. 즉, 원저작물의 내면적 형식을 유지한 채 번역, 편곡, 변형, 각색, 영상화 등의 방법으로 외면적 형식을 다르게 표현해야 한다. 예를들어, 소설이 원저작물이고 영화가 2차적 저작물이 되려면 두 작품이 내면적 형식인 스토리는 그대로 유지하면서 외면적 형식이 소설에서 영화로 바뀌어야 한다.

3.저작자

'저작자'란 누구일까? 저작권법 제2조 제2호는 '저작자'는 '저작물을 창작한 자'를 말한다고 간단하게 정의한다. 그렇다면 여러 사람이 제작에 직간접적으로 관여한 경우엔 과연 누구를 저작자로 보아야 하는가?

1)저작자가 되는 조건

저작물을 창작한 자는 저작자가 될 수 있다. 반면에 저작물을 창작하지 않은 사람은 저작자가 될 수 없다.

저작물을 창작한다는 것은 저작물의 제작에 '창작적으로 기여'하는 것이며, 자신의 사상이나 감정을 자기만의 창작적인 표현으로 작품에 나타내는 것을 말한다. 따라서 창작적으로 기여하지 않고, 예를 들어 단순히 육체적, 기계적 작업만 한 사람은 저작자가 될 수 없다. 즉, 창작으로 기여한 사람이 저작자가 된다.

법적 관점이 아닌 학문적 관점에서 저작자를 누구로 볼 것인지는 다른 문제이다. 예를 들어 자연과학 논문에서는 실험을 준비하고 진행하거나 실험 데이터를 수집하고 정리한 사

람, 자료 정리를 도와준 사람도 공동저자 중 한 사람으로 표기하는 경우도 있다. 또한 창작을 의뢰한 사람이 창작자에게 필요한 자료와 보수를 제공할 뿐 아니라 스스로 저작물의 작성을 기획하고, 표현 방법이나 형식에 대해 창작자에게 자세한 주문이나 구체적인 지시를 함으로써 자기의 의도대로 저작물을 작성케 하는 경우도 있다. 이렇듯 창작 과정에 관여하고 지시한 정도 및 그 구체성에 따라서 의뢰자도 저작자가 될 수 있다. 그렇게 되면 의뢰자와 실제 창작자는 공동저작자가 된다. 결국 누구를 저작자로 볼 것인지 여부는 작품의 표현 과정에서 얼마나 창작적으로 기여했는가에 따라 개별적으로 판단할 수 밖에 없다.

2) 콘텐츠를 공동으로 제작한 경우

하나의 콘텐츠를 두 사람 이상이 협동하여 제작하는 경우는 실제 작업 현장에서 많이 볼 수 있다. 이렇게 두 사람 이상이 하나의 콘텐츠 제작에 공동으로 참여한 경우 그들 사이의 권리관계는 어떻게 될까?

저작권법에서는 '각자 이바지한 부분을 분리하여 이용할 수 있는가?'에 따라 저작물을 두 가지로 나눈다. 즉, 분리하여 이용할 수 있는 경우를 결합저작물, 분리하여 이용할 수 없는 경우를 공동저작물이라고 구분한다.

①결합저작물 -각자 독립된 권리를 갖는다.

결합저작물은 그냥 단독 저작물이 여러 개 모여 있는 것이라고 생각하면 된다. 단순히 모여있을 뿐, 각각의 단독 저작물은 독립성을 잃지 않는다. 따라서 겉으로는 하나의 저작물 처럼 보이지만, 사실은 숫자적으로도 복수의 저작물이다. 예를 들어 A와 B 두 사람이 아바타 캐릭터를 창작해서 NFT로 제작했는데, A는 1전 아바타를 B는 2번 아바타를 각각 제작했다면 이 NFT를 두 개로 나누어 각각 거래소에 올릴 수도 있다. 이런 경우를 '결합저작물'이라고 한다.

결합저작물을 이루는 단독 저작물의 저작자들은 각자 독립해서 자신이 창작한 부분에 대해 권리를 행사한다. 함께 모여있되, 자기가 창작한 부분에 대해서는 다른 저작자의 영향을 받지 않고, 저작권을 행사할 수 있는 것이다. 하지만 다른 사람이 창작한 부분에 대해서는 권리를 행사할 수 없다.

②공동저작물 -권리를 분리할 수 없다.

'공동저작물'은 각자가 창작한 부분이 독립성을 잃고 하나의 저작물 속으로 녹아든 것을 말한다. 따라서 숫자적으로 하나인 단일 저작물이다.

A와 B가 합동해서 하나의 아바타 캐릭터를 창작하고 그것을 NFT로 제작했다면, 이 NFT에서 A와 B가 각자 이바지한 부분을 분리해서 이용하는 것은 불가능하다. 이러한 저작물로 공동저작물이라고 한다.

공동저작물의 창작에 관여한 사람들을 '공동저작자'라고 하는데, 각각의 공동저작자는 자신의 기여분에 대한 권리를 독자적으로 행사할 수 없다.

공동저작물의 저작권을 행사하기 위해서는 공동저작자 전원이 관여해야 하고, 모두의 의견이 일치해야 한다. 즉, 만장일치가 되어야 저작물을 이용할 수 있고, 저작권도 행사할 수 있다.

따라서 콘텐츠를 공동으로 제작 할 경우에는 권리 행사 방법이나 정산 방법 등을 미리 서면으로 합의해 두는 것이 안전하다.

3)저작권법에서 저작자를 추정하는 규정

저작권법 제 8조에서 저작물의 원본이나 그 복제물에 저작자로서의 실명 또는 이명(예명, 아호, 약칭 등을 말한다) 으로서 널리 알려진 것이 일반적인 방법으로 표시권자 와 저작물을 공연 또는 공중송신하는 경우에 저작자로서의 실명 또는 저작자의 널리 알려진 이명으로 표시된자를 그 저작물의 저작자로 추정되고, 아울러 저작권을 가지는 것으로 추정된다. 따라서 책의 표지에 A의 이름이 표시되어 있으면 그 책의 저작자는 A로 추정된다. 유튜브에 올려진 어떤 영상에 A의 이름이나 그의 유명한 닉네임이 표시되어 있으면 A가 그 영상의 저작자로 먼저 추정된다.

저작자로 추정하는 규정이 또 하나 있는데, 저작권법 제53조에 따르면, 저작물등록부에 저작자로 실명이 등록된 자를 그 저작물의 저작자로 추정한다. 저작물을 창작하면 그 저작물을 한국 저작권위원회에 등록할 수 있다. 바로 이 저작물등록부에 저작자로 등록된 사람을 저작자로 추정하는 것이다.

따라서 A가 어떤 콘텐츠의 저작자로 등록되어 있다면, A는 그 등록증만 제시하면 자신이 저작자라고 주장할 수 있다. 등록증과 다르게 B가 저작자라고 주장하는 사람은 B가 실제로 창작하였다는 실질적인 증거를 제시해서 입증해야 한다.

4)직원이 창작한 경우 -업무상 저작물

사회가 점점 복잡해지고 콘텐츠의 제작기법이 발달하고 콘텐츠의 규모도 커지면서, 하나의 콘텐츠를 제작하더라도 혼자서 작업하는 경우는 오히려 드물고 여러 사람이 공동으로 작업하거나 회사 같은 조직체에서 다수의 직원들이 함께 제작하는 경우가 많아지고 있다. 그러나 저작권법은 회사 명의로 공표되는 저작물은 회사와 직원의 공동저작물이 아니라 처음부터 회사만이 저작자가 된다고 규정한다. 즉, 회사 명의로 공표되는 저작물은 회사와 직원의 공동저작물이 아니라 처음부터 회사가 단독 저작자가 되는 것이다. 이렇듯 회사가 저작자인 저작물을 업무상저작물이라고 한다.

업무상저작물이 되기 위해서는 회사가 저작물의 제작을 기획하고, 회사 업무에 종사하는 자가 작성하고, 업무상 작성하는 콘텐츠여야 하며, 회사 명의로 공표되는 것이고, 계약 또는 근무규칙 등에 다른 규정이 없어야 한다. 이런 업무상 저작권의 요건 중에서 '회사 명의로 공표되는 것일 것'에서 '공표된'이 아니라 '공표되는'이라고 규정되어 있는 점을 주의해야 한다. '공표되는'이라고 되어 있기 때문에 반드시 이미 공표가 되어 있어야 하는 것은 아니다. 회사 명의로 공표할 것이 예정되어 있거나 하면 이 요건이 충족된다.

4.저작권

저작권은 저작자의 권리, 즉 저작자가 자신의 창작물에 대해 갖는 권리이다. 저작권은 저작물을 창작한 시점부터 발생하지만 혹시모를 분쟁을 대비해 저작권을 등록해 두는 게 좋다.

저작권을 등록해 두면 누가 저작자인지 논란이 일거나 창작 시점에 관한 분쟁이 생길 때, 또는 사람이 저마다 저작권을 양도받았다고 주장할 때 법적 혜택을 받을 수 있다. NFT에 올린 콘텐츠, 메타버스에 올린 아이템들도 직접 창작한 것이라면 저작권 등록을 할 수 있다.

1) 저작권의 종류

저작권은 크게 저작인격권과 저작재산권이라는 두 가지 권리로 나눌 수 있다.

저작인격권은 저작자가 저작물에 대해 가지는 인격적, 정신적 이익을 보호하는 권리로 공표권, 성명표시권, 동일성유지권의 3가지로 구성되며, 저작재산권은 저작물을 이용해 경제적 이익을 얻을 수 있는 권리로 복제권, 공연권, 공중송신권, 전시권, 배포권, 대여권, 2차적 저작물작성권의 7가지로 구성된다. 결국 저작권에는 모두 10개의 권리가 있다. 따라서 저작권으로 금지할 수 있는 행위 종류도 10가지이다. 이처럼 저작권은 여러 권리를 포괄하기 때문에, 저작물을 복제하거나 공연, 전송, 방송, 디지털음성송신, 전시, 배포, 대여, 2차적 저작물 작성 등의 행위를 하려면 반드시 저작권자의 허락을 받아야 한다. 허락받지 않고 이런 행위를 하면 저작권 침해가 된다.

2) 1인 미디어 시대에 주목해야 할 3가지 권리

1인 미디어가 크게 유행하는 요즘 가장 많이 분쟁이 발생하는 권리는 동일성유지권, 복제권, 2차적 저작물 작성권이다.

① 동일성유지권

저작인격권 중에서 가장 중요하고 문제가 가장 많이 생기는 권리이다. 저작자에게 이 권리가 있기 때문에 다른 사람의 저작물을 이용할 때 그 저작물의 내용이나 형식, 제목을 함부로 변경해서는 안된다. 단순한 오류나 오타자를 수정한다거나 문법적으로 맞지 않는 사소한 부분을 고친 정도로는 동일성에 손상이 없으므로 동일성유지권 침해가 되지 않는다. 그러나 작가가 일부러 오류를 고치지 않았거나 문법적으로 틀린 표현을 사용하는 경우도 있는데, 이때 작가 허락 없이 수정하는 것은 동일성유지권 침해가 될 수 있다.

한편 부득이한 경우에는 다른 사람의 작품을 허락 없이 변형해도 동일성유지권 침해가 되지 않을 수 있다. 그러나 다른 사람이 제작한 영상물을 유튜브 영상으로 제작하면서 상영 시간을 줄이기 위해 일부 내용을 삭제하거나 편집하는 것은 부득이한 경우라고 볼 수 없다. 이런 경우에는 사전에 허락받는 것이 안전하다.

② 복제권

저작권을 영어로 'copyright' 라고 하는 것에서 알 수 있듯이 똑같은 것을 만드는 권리, 즉 복제권은 저작재산권 중에서 가장 기본이 되는 권리이다.

저작권법 제2조 제22호의 정의 규정에 따르면, '복제'는 "인쇄, 사진, 촬영, 복사, 녹음, 녹화 그 밖의 방법으로 일시적 또는 영구적으로 유형물에 고정하거나 다시 제작하는 것"을 말한다. 소설이나 시를 인쇄하는 것, 그림이나 조각품을 사진촬영 하는 것, 논문을 복사하는 것, 강의나 노래를 녹음하는 것, 뮤지컬이나 오페라를 녹화하는 것 등이 여기에 해당된

다.

'복제'의 정의 규정에서 '영구적'으로 고정하는 것뿐만 아니라, '일시적'으로 고정하는 것도 복제에 해당한다고 되어 있다. 이 부분은 주의가 필요하다. 이 말은 '스트리밍' 서비스를 염두에 두고, 그것까지 복제로 본다는 의미이다. 예컨대 '멜론'과 같은 음원서비스 사이트에서 '스크리밍' 방식으로 음악을 듣는 것과 같은 경우이다. 따라서 인터넷을 통해 스트리밍 서비스를 제공하려면 저작권재산권자로부터 '전송'에 대한 허락은 물론이고, 복제에 대한 허락도 받아야 하는 것이 원칙이다.

③2차적저작물작성권

저작권 침해와 관련해서 불법복제와 표절이라는 말을 자주 쓴다. 이 두 가지 용어는 같은 것인가? 아니면 다른 것인가?

일반적으로 말한다면, 불법복제와 표절은 각기 다른 저작권재산권과 관계가 있다. 원저작물과 똑같은 것을 허락없이 만들면 저작권재산권 중 복제권 침해가 되고, 이것은 불법복제에 해당된다. 원저작물과 실질적으로 유사한 것을 만들면 저작권재산권 중 2차적 저작물작성권을 침해한 것이 되는데 이를 흔히 '표절'이라고 한다.

복제물은 원저작물과 똑같이 만든 것이기 때문에 불법 복제물인지 아닌지는 누가 보더라도 비교적 쉽게 판단하라 수 있다. 그러나 '표절' 즉 실질적으로 유사한 것인지 아닌지는 각자 생각이 다를 수 있어 쉽게 판단하기 어렵다.

3)저작권재산권의 나머지 권리

①공연권

저작권법은 '공연'의 의미를 "저작물 또는 실연·음반·방송상연·연주·가창·구연·낭독·상영·재생 그 밖의 공중에게 공개하는 것을 말하며, 동일인의 점유에 속하는 연결된 장소 안에서 이루어지는 송신을 포함한다"고 정의하고 있다. 사실 공연은 저작권법에서 가장 난해한 개념 중 하나이다.

②공중송신권

'공중송신'이란 "저작물, 실연, 음반, 방송 또는 데이터베이스를 공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공하는 것"을 말한다. 쉽게 말해 공중송신은 콘텐츠를 유무선 송신하는 모든 형태를 가리키는 넓은 개념이다.

공중송신에는 방송, 전송, 디지털음성송신 의 세 가지 서비스 형태가 포함된다. 이 세 가지는 각각 별개의 권리이다. 따라서 방송을 하려면 방송 허락을, 전송하려면 전송 허락을, 디지털음성송신을 하려면 디지털음성송신 허락을 각각 받아야 한다.

물론 포괄적으로 '공중송신'에 대해 허락을 받으면, 방송과 전송, 디지털음성송신 모두 할 수 있다. 디지털음성송신을 보통 '웹캐스팅'이라고도 한다.

③전시권

'전시'는 미술저작물 등의 원작이나 복제물을 공중에게 보여주는 것이다. 전시권자는 스스로 전시하거나, 또는 타인의 전시를 허락 또는 금지할 수 있다.

④배포권

'배포'는 "저작물 등의 원본 또는 그 복제물을 공중에게 대가를 받거나 받지 아니하고 양도 또는 대여하는 것"을 말한다. 저작물의 복제물 예를 들어 서점에서 구입한 책을 다 읽고 나서 중고책으로 팔거나 빌려주는 것도 배포권의 대상이 되므로, 저작권자의 허락을 얻어야 하는 게 원칙이다.

⑤대여권

상업용 음반이나 상업적 목적으로 발매된 프로그램을 영리 목적으로 대여하는 행위에 대해서는 '최초 판매의 원칙'이 적용되지 않고, 저작권자의 허락을 받도록 하는 것이 대여권이다.

5. 저작권을 이용할 수 있는 방법

저작물을 당당하게 사용할 수 있는 방법은 없을까? 저작권을 침해하지 않고 저작물을 이용할 수 있는 방법은 이용 허락을 받고 사용하는 것이다. 단, 이용 방법과 조건이 정해져 있으면 그 안에서만 이용해야 한다.

1) 허락 없이 저작물을 이용할 수 있는 경우

저작권법에서는 저작자의 허락을 받지 않고도 저작물을 자유롭게 이용할 수 있는 경우에 대해 규정해 두었다. 이렇게 자유 이용 규정을 두는 이유는 저작권법이 문화 발전을 목적으로 제정되었기 때문이다.

저작자의 허락을 받지 않고도 저작물을 자유롭게 이용할 수 있는 경우는 저작권법 제23조부터 제35조의 5까지 규정되어 있다. 이렇게 권리자의 허락이 없어도 저작물을 자유롭게 이용할 수 있는 경우가 많다는 것은 저작권법의 큰 특징이나. 같은 지적재산권법 중에서 산업재산권 분야인 특허법, 디자인보호법, 상표법에는 이런 자유 이용 규정이 거의 없다. 다만 저작권법 제 25조와 제31조는 완전한 자유 이용이 아니어서 대학 이상의 학교 및 국가나 지방자치 단체가 운영하는 교육기관은 저작재산권자에게 보상금을 지급해야 한다.

①공표된 저작물의 인용

저작권법 제28조에 나오는 '공표된 저작물'의 인용은 자유이용 중에서 가장 자주 이용되고, 그만큼 저작권 분쟁이 많이 발생하는 규정입니다. 이 규정이 적용되기 위한 요건 중에 어떤 범위까지가 적당한 범위인지이고, 어떤 경우가 공정한 관행에 합치되는지 모호한 경우가 많기 때문이다. 그래서 인용을 하는 사람과 인용을 당하는 사람 사이에 서로 견해가 달라서 다툼이 발생하게 된다. 인용이 적용되기 위한 요건으로는 먼저 정당한 범위인지를 판단하는 기준으로 널리 사용하는 것은 '주종 관계' 이다. 질적.양적인 면에서 인용하는 나의 저작물이 '주'가 되고 인용되는 다른 사람의 저작물이 '종'이 되는 관계에 있어야 한다. 다음으로 공정한 관행에 합치해야 한다는 것은 인용하는 나의 저작물과 인용되는 다른 사람의 저작물을 명확하게 구분해야 한다는 것이다. 이 두 가지 요건에 맞으면 일단 자유롭게 인용할 수 있다. 그러나 요건에 맞는지 아닌지는 각자 판단이 다를 수 있기 때문에 분

쟁이 자주 일어난다.

②저작물의 공정한 이용

저작권법 제35조의 5에 규정된 저작물의 공정한 이용은 자유 이용을 포괄적으로 허용해 준다는 점에서 큰 의미가 있다. 원저작자의 이익을 부당하게 해치지 않는다면 일단 공정한 이용이라고 볼 수 있다. 그러나 공정한 이용이라는 개념이 추상적이라서 공정한 이용인지, 아닌지에 대한 판단이 사람마다 다를 수 있다. 그래서 공정한 이용 여부를 판단하는 요건을 제 2항에 제시하고 있다. 자신이 조작자의 이익을 해치지 않고 공정하게 이용했는지를 판단하려면 제 2항의 4가지 요건인 첫째, 이용의 목적 및 성격, 둘째 저작물의 종류 및 용도, 셋째 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성, 넷째 저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향을 종합적으로 살펴야 한다.