

1주차: 4차 산업혁명 시대 윤리는 왜 필요한가?)

여러분, ‘윤리’ 하면 어떤 생각이 떠오르시나요? 보통은 ‘왠지 손해 볼 것 같다.’라는 생각을 하고 계시는데요.

기사 한 편 보겠습니다. 이런 기사가 있습니다. ‘좋은 기술보다 좋은 사람이 많아야 좋은 회사. 이윤보다 윤리가 200년 기업을 만든다.’라는 기사가 있습니다.

이 기사의 내용은 이렇습니다. 세계적인 기업윤리 연구소인 에티스피어 재단에서 세계에서 가장 윤리적인 기업으로 8년 연속 선정한 기업이 있습니다. 바로 슈나이더 일렉트릭이라는 기업인데요. 이 기업의 글로벌 마케팅 수석 부사장인 에릭 리제를 인터뷰한 내용입니다.

슈나이더 일렉트릭을 잠깐 살펴보면, 이 기업은 1836년 프랑스에서 설립되었습니다. 182년의 역사를 가진 에너지 관리, 공정 자동화 분야의 글로벌 기업입니다.

100여 국에 진출해 있는 기업이기도 하고요. 세계 UPS(무정전 전원공급장치) 시장 점유율이 40%에 이르는 회사입니다.

에너지 빈곤층을 지원하고 또 양성평등 직장문화 등 장시간에 걸친 사회 공헌 노력이 두루 인정받고 있는 기업입니다.

이러한 기업의 수석 부사장인 에릭 리제에 의하면, “기업의 이윤과 윤리 중에 어느 것을 선택해야 되냐고 묻는다면 의심의 여지없이 무조건 윤리라고 답할 것이다.”라는 것입니다.

또한 그는 “기업이 좋은 평판을 구축하기까지는 오래 걸리지만, 윤리적인 측면에서 단 한 번만 실수해도 평판이 바로 무너져 내린다.”라고 말하면서 윤리의 중요성을 강조하고 있었습니다.

또 다른 기사를 하나 보겠습니다. ‘국내 기업, 사이버 공격 피해액 연간 79조원’이라는 기사입니다. 한국 마이크로소프트가 2018년 6월에 글로벌 컨설팅 업체인 프로스트앤설리번과 공동으로 사이버 위협 보고서를 발표했는데요.

이 보고서에 따르면 다수의 PC를 좀비PC로 만드는 봇넷 공격 또 랜섬웨어 공격, 피싱 공격 등 사이버 공격으로 국내 기업이 입은 직간접적 손실액이 약 720억 달러, 약 79조원으로 국내 총생산의 5%에 달한다는 기사입니다.

또한 국내 대형 기업의 경우는 기업당 평균 약 300억 원의 경제손실을 입은 것으로 확인되었다고 합니다.

프로스트앤설리번 최승환 이사라는 분은 이런 경제적 손실이 빙산효과라고 말하면서 눈에 보이는 직접적 손실보다 빙산 아래 감춰져 있는 간접적, 추가적 손실이 더 심각하다고 말하고 있습니다.

사이버 공격에 따른 고객 이탈, 기업 평판 훼손, 책임적 처벌로 인한 실직. 이런 간접적 손실과 추가적 손실로 인한 피해가 전체의 90% 가까이 된다고 설명하고 있습니다.

그런데 이런 상황과 더불어서 국내 기업의 보안 인식 실태를 조사한 결과가 있는데요.

이 인식 조사에 참여한 국내 기업 중에 보안 사고를 경험했거나 사이버 공격 사고 여부조차 모른다고 응답한 경우가 39%에 달했다고 합니다.

보안 사고를 경험한 기업은 10%였고, 사이버 공격 사고 여부조차 모른다고 답한 기업도 10%가 되었다고 합니다.

기술의 급속한 발전에 따라서 기술을 악용하는 사례들이 더욱 증가되고 있는데요. 그리고 악용하는 수법 자체도 더욱 지능화되고 있습니다.

그러나 사용자들의 보안 인식이나 윤리 의식은 아직도 낮은 상태입니다. 그리고 이에 대한 대응이 아직도 이루어지지 않고 있습니다.

이제 현 시대를 우리는 4차 산업혁명시대라고 부르고 있습니다. 3차 산업혁명시대가 정보기술을 중심으로 하는 정보화 사회였다면, 4차 산업혁명시대는 지능정보 기술을 중심으로 하는 지능정보사회입니다. 이것은 연결과 지능을 기반으로 한 사회로서 인간이 주도하는 사회가 아니라 인간과 사물이 함께 지능을 가지고 주도하는 사회입니다.

이 사회에는 ICBM(IoT, 클라우드, 빅데이터, 모바일) 또는 DNA(데이터, 네트워크, 인공지능)로 설명될 수 있습니다.

정보기술과 인공지능이라는 지능, 이것이 종합적으로 결합돼서 대량의 데이터가 생성되고 지속적으로 발전하고 확대되는 사회입니다.

인공지능 제품은 스스로 판단하고 결정하면서 독자적인 작동을 합니다. 그리고 딥러닝, 즉 새로운 기능을 스스로 익혀서 새로운 목적을 추구하는 또 다른 기능을 만들어내는 사태가 벌어지게 되고 있습니다.

따라서 이전까지 윤리적 기준으로는 처리할 수 없는 새로운 윤리적인 이슈들이 발생하고 있습니다.

일례로 여러분이 많이 보셨던 자율주행 자동차의 사건들이 있는데요. 한 사건을 보면 미국 캘리포니아 주에서 테슬라 자동차가 도로에서 이탈한 사건이 있었습니다. 울타리를 뚫고 연못에 빠져서 결국 남성 운전자가 사망하게 된 사건이었습니다.

테슬라의 부분 자율주행모드인 오토파일럿 상태였는지 아니면 운전자가 과속한 건지, 취한 상태였는지는 아직 확인되지 않았다고 합니다.

그래서 이러한 사건들을 보면서 많은 사람들이 ‘자율주행 자동차를 안전하게 볼 수 있을까?’라는 문제들을 제기하고 있는 상황입니다.

이 사건처럼 자율주행차 사고가 발생하면 책임 소재는 누구에게 있다고 할 수 있을까요?

이런 질문과 관련해서 한국교통연구원이 2016년 말 일반인 운전자, 비운전자, 전문가를 대상으로 해서 자율주행자동차의 윤리에 관한 설문을 실시했습니다. 실험대상은 일반인 운전자 400명, 비운전자 300명과 전문가 75명이었는데요.

먼저 자율주행자동차의 도로 주행 중 교통법규 준수, 특히 속도 규정 준수의 정도와 관련하여 질문을 했을 때 일반인 운전자의 73%, 비운전자의 78%, 전문가의 67%는 교통법규를 철저히 준수해야 한다고 응답했습니다.

또, 개인 소유가 아닌 공유 자율주행자동차의 도로 운행 중 발생한 교통법규의 위반에 따른 책임 소재를 물었을 때, 일반인 운전자 및 비운전자와 전문가 모두 공유 운전자 혹은 제작자에게 책임이 높다는 의견을 보였는데요,

일반인 운전자의 44%와 비운전자의 38%는 공유차 운영자에게 책임이 있다고 응답하였고, 전문가는 33%만이 공유차 운영자에게 책임이 있다고 응답하였습니다.

또, 제작자에게 책임이 있다고 대답한 응답율은 일반인 운전자는 31%, 비운전자 34%, 전문가는 27%로 나타났습니다. 반면, 탑승자의 책임은 상대적으로 낮다는 의견을 보였는데요, 일반인 운전자의 14%와 비운전자 9%가 탑승자에게 책임이 있다고 응답한 반면 전문가 그룹은 8%만이 탑승자에게 책임이 있다고 하였습니다.

일반인과 다른 견해로 전문가 22%는 3자 모두에게 책임이 있다는 견해를 보였습니다.

다음으로 탑승자가 타지 않은 무인 자율주행자동차가 도로 주행 중 일으킨 문제에 대해 책임의 소재를 질문했을 때는 일반인 운전자 및 비운전자 그룹의 응답과 전문가 그룹의 응답이 현저한 차이를 보였는데요, 먼저 일반인 운전자의 33%와 비운전자 26%는 자율주행자동차 소유자에게 책임이 있다고 응답한 반면, 전문가 그룹은 16%만이 소유자에게 책임이 있다고 응답하였습니다.

또 제작자에게 책임이 있다고 응답한 비율은 일반인 운전자는 40%, 비운전자는 35%로 나타난 반면, 전문가 그룹은 과반수인 52%가 무인 자율주행자동차가 도로 운행 중 발생한 책임이 제작자에게 있다고 응답하였습니다. 모두에게 일부의 책임이 있다고 응답한 비율은 일반인 운전자 27%, 비운전자의 38%, 전문가는 30%이었습니다.

이처럼 4차 산업혁명시대는 이전에 있던 중독, 개인정보 침해, 저작권 침해, 보안사고 등의 역기능뿐만 아니라 인공지능 소프트웨어, 로봇산업 결과물에 따라서 제작자, 다시말하면 개발자, 공급자, 사용자 또는 소유자 등에 대한 관점의 새로운 윤리 문제들이 등장하게 되었습니다.

따라서 본 강의는 4차 산업혁명시대의 특징을 중심으로 디지털 윤리의 주요한 이슈들을 살펴봄으로써 지능정보사회를 맞이하는 디지털 시민으로서 우리가 무엇을 준비해야 하는지 생각해보도록 할 것입니다.

특히 오늘 강의에서는 실제 산업에서 종사하시는 전문가 인터뷰를 통해서 4차 산업혁명시대를 맞이하면서 산업에서 윤리 이슈로 등장하고 있는 문제들에 어떤 것들이 있는지 살펴보도록 하겠습니다.

전문가 인터뷰를 통해 윤리의 필요성에 대해 실질적으로 인지하게 되는 시간이 되실 것입니다.

박철 이사 2000.1~2008.8 / 디지닉스 대표이사 2008.8~2012.0 / 세이비트텔레콤 대표이사 2012.9~2017.3 / 야루픽스 이사 2017.3~ / 現 한국인공지능협회 이사

Q : 한국인공지능협회란?

A : 한국인공지능협회는 이제 사회가 4차 산업혁명시대로 접어들면서 우리가 선택한 미래라는 명제를 가지고 뜻 있는 젊은이들이 모여서 시작한 단체입니다.

인공지능과 관련된 여러 스타트업 기업들과 또 ICT 관련 기업들이 주축이 돼서 만들어진 협회지만, 또 협회 구성원들은 인공지능 전문가뿐만 아니라 인간과 시대에 대해서 관심 있는 모든 이들이 참여하고 있습니다.

앞으로의 세상은 기술을 넘어서 집단지성으로부터 만들어진 데이터를 활용해야 되고 또 성숙된 사회의식에 따른 융복합 기술을 활용하게 될 것이기 때문입니다.

저희는 인공지능이라는 기술로 어떤 장벽을 만들지 않고 또 세상과 즐겁게 소통하는 데 초점을 맞추고 있습니다.

그런 의미에서 저희는 각기 다르지만 각자의 영역에서 열심히 자기 일을 하면서 4차 산업혁명으로 인간

의 존엄을 실현하자는 큰 뜻을 공유하고 있는 평범한 시민들이라고 보시면 됩니다.
따라서 우리 협회는 인간 중심의 사회를 기술과 더불어 구현해가는 걸 목표로 해서 변화하는 세상에 끌려가는 게 아니라 새로운 시대와 문명의 기준을 설계하는 게임 체인저 같은 존재를 목표로 하고 있습니다.

Q : 4차 산업혁명시대에 기업경영이나 기술발달의 중요한 키워드는?

A : 기업의 목표는 이윤창출이지만, 기업을 경영하는 데 있어서 가장 중요한 것은 영속성이라고 봅니다. 기업이 계속 지속돼야 하는 것이죠.

기업이 생산이나 판매활동을 하면서 겪게 되는 여러 가지 장벽 가운데 하나가 바로 윤리라는 겁니다. 윤리와 이익이 서로 상충하는 경우가 많기 때문에 기업 활동을 할 때 고민하게 되는 것이죠.

그럴 때 이익을 선택하게 되면 당장의 수익은 크겠지만 시간이 지나면 그 기업의 영속성에 상당한 타격으로 돌아오는 경우가 많습니다.

기술이 발달할수록 이런 문제들은 증가하게 되는데요. 그래서 기업 활동에 있어서 윤리는 매우 중요한 키워드라고 볼 수 있겠습니다.

Q : 4차 산업혁명시대에 발생할 수 있는 윤리적 이슈는?

A : 4차 산업혁명은 정보와 기술이 주도하는 사회이기 때문에 정보와 기술의 생산, 유통, 이용에 있어서 여러 가지 윤리적인 문제가 발생합니다.

인터넷을 통한 정보의 유통 과정에서 정보보호에 관한 문제라든가 또 프로그램을 개발하는 과정에서 저작권과 관련된 문제들 그리고 제품의 오작동으로 인해서 각종 사건사고들이 벌어지고 있고요. 이런 문제들은 전부 윤리와 밀접한 관계가 있다고 볼 수 있겠습니다.

Q : 4차 산업혁명시대에 발생할 수 있는 윤리적 이슈 관련 사례

A : 실제로 제가 운영하던 회사에서 새로운 제품을 개발했는데, 이 제품이 상당히 좋은 반응을 얻어서 회사 매출이 증가하고 또 여러 곳에서 많은 찬사를 받게 됐습니다.

그렇게 되자 개발을 담당했던 직원 중에 몇 명이 퇴사를 해서 별도로 자기들 회사를 설립하고 동일한 제품을 복제해서 판매했던 그런 사건이 있었습니다.

이런 문제는 일단 저작권 침해에 해당하고, 영업비밀보호에 관한 법률을 위반한 사례로 볼 수 있는데요. 기업 활동에 이게 상당한 치명타를 입히는 아주 비윤리적인 행위라고 할 수 있겠습니다.

이로 인해서 회사는 큰 타격을 입고 상당히 경제적으로 큰 어려움에 직면하게 됐고요. 또 그때 회사를 만들었던 직원들도 개인적으로 법률적인 문제들을 안게 됐죠.

그리고 제가 아는 지인이 운영하시던 인터넷 전화 서비스 업체가 있었는데요. 여기서는 고객정보가 유출되어서 소송을 당한 사례가 있습니다.

그 회사 직원 중에 한 명이 경쟁업체에 고객정보를 유출한 사례인데요. 그 고객정보를 뺀 업체가 타격을 입었을 뿐만 아니라 또 고객들 개인의 정보가 유출돼서 아주 여러 가지 불편을 초래하게 된 상황이 발생했습니다. 그래서 고객으로부터 소송을 당한 그런 사례가 있었고요.

또 제가 최근에 정보화진흥원 주축으로 해서 인공지능과 관련한 윤리 토론회에 참여한 적이 있습니다.

이 토론회에서는 각계각층의 관련된 업체들부터 학계, 정부까지 같이 참여를 하면서 토론을 많이 진행했는데요.

인공지능이라는 기술이 미칠 수 있는 다양한 영향과 이에 수반하는 각종 윤리 문제에 대해서 아주 많은 분들이 진지하게 고민하고 있다는 걸 잘 알게 됐습니다.

Q : 인공지능, 사물인터넷, 빅데이터 관련 산업의 증가와 함께 발생할 수 있는 윤리적 문제는?

A : 먼저 인공지능과 관련해서는 상당히 광범위한 문제들이 발생할 수 있는데요. 인공지능이 제대로 개발되고 쓰이지 못하면 인류에게 큰 피해로 돌아오게 될 것이라고 볼 수 있습니다.

그래서 인공지능이 스스로 어떤 문제를 일으키는 것이 아주 먼 미래의 얘기가 아니라, 최근에 벌어지고 있는 그런 문제 중에 하나죠.

여러분도 아시겠지만 얼마 전에 인공지능 스피커가 음성녹음을 사용자가 원하지 않는데 작동을 시킨 거죠. 그래서 개인의 사생활을 그대로 이메일로 발송하는 그런 사건이 발생했습니다.

또 사물인터넷도 원격으로 모든 기능을 작동할 수 있도록 만든 것이기 때문에 해킹을 당하는 경우에는 원하지 않는 결과가 벌어지게 됩니다.

터치센서는 그 자체로 윤리적인 문제가 크게 없을 거로 보이지만, 이 기술이 접목된 헬스케어 같은 경우에는 개인정보를 저장하는 기능을 가진 제품이나 또 그런 서비스가 많아서 정보유출로 인한 피해가 발생할 가능성이 아주 크다고 볼 수 있습니다.

Q : 신기술 개발과 상품화에 관련된 기업의 사회적 책임은?

A : 어느 기업이나 마찬가지로 그 기업은 사회에 공헌을 해야 할 책임을 가지고 있습니다. 그렇기 때문에 제품이나 서비스를 출시할 때는 반드시 그런 신기술이 인간에게 미치는 영향을 고려해야 되고요.

또 오작동이나 해킹으로부터 충분한 방지대책이 있어야 됩니다.

그리고 제품과 서비스가 인류에 도움이 되도록 만들어져야 되고요. 해악을 끼치는 것은 기업들 스스로 출시를 자제해야 된다고 생각을 합니다.

Q : 인공지능 윤리를 위해 인공지능협회가 준비하고 있는 것은?

A : 현재 저희 협회에서는 인공지능 기술을 윤리적으로 통제할 수 있는 방안을 나름대로 준비하고 있습니다.

기본적으로 인공지능 제품에 대한 인증이나 표준화를 통해서 인공지능 기술이 인류에게 도움을 주는 방향으로 이끌어가고 싶습니다.

그래서 협회 내에 인증 및 표준화 위원회를 또 두고 있고요. 기술개발이나 기술의 이용에 있어서 가이드 라인을 제시하려고 노력하고 있습니다.

앞으로 많은 인공지능 제품들이 출시될 텐데요. 저희는 위원회에서 이런 제품들을 나름의 기준으로 다 평가하고 또 안전성을 최우선으로 평가하고 그 안전성과 더불어서 해당 제품의 기술력을 등급으로 나누어서 많은 이용자들에게 그 정보를 제공하려고 준비하고 있습니다.

Q : 수업을 수강하는 학생들에게 당부하고 싶은 말은?

A : 인류 역사는 수많은 개발자들에 의해서 이루어졌다고 해도 과언이 아닙니다. 그들의 노고와 발명들, 그런 기술들이 인류에게 계속 이바지해왔고요. 또 산업혁명을 거치면서 기술의 힘과 가치가 더욱 크게 부각됐죠. 그래서 기술자들의 역할이 매우 중요해졌습니다.

특히 최근 들어서 ICT가 인류사회를 이끌어가는 모습을 보이고 있으니까 공학 전공 학생들은 아무래도 어깨가 더 무거워지겠죠.

여러분도 많이 느끼시겠지만 기술을 잘못 이용하면 엄청난 피해를 양산할 수 있습니다. 해킹을 하거나 타인에게 피해를 주는 기술을 개발하지 않도록 우리 학생 여러분 스스로 개발자의 윤리를 항상 머릿속에 담아두고 있어야 됩니다.

또 이런 윤리의식과 더불어서 공학과 관련한 법규나 규칙을 충분히 숙지해서 나도 모르는 사이에 범죄를 저지르게 되는 경우는 그런 우를 범하지 않도록 해야 되겠습니다. 인류의 미래는 여러분의 손에 달려 있습니다. 이 점을 잊지 않으셨으면 좋겠습니다.

Q : 인공지능 기술이 인류에게 미치는 영향과 윤리적 대책은?

A : 인공지능이 여러분도 아시겠지만, 굉장히 발달하고 있어요. 그래서 어디까지 인공지능 기술이 발달할 것인가? 이것도 많은 학자들 스스로도 상당한 논란이 되고 있고요.

많은 IT 기업들이 인공지능을 연구하면서 인공지능으로 무엇을 할 수 있는 것인가? 또 인공지능이 인간과 지능이 거의 동일하게 되면 어떤 문제가 발생할까? 이런 것을 서로 많이 연구하고 있습니다.

그런데 제 개인적인 소견으로는 인공지능이 앞으로 인간 지능과 거의 유사하게 발전할 것이라고는 생각합니다. 그래서 스스로 판단을 하고 스스로 어떤 코드라든가 제품도 만들 수 있는 그런 정도가 될 거고요. 그게 잘못 쓰이게 되면 인류에게 큰 위험을 끼치게 되겠죠. 무기를 개발한다든가 무기를 통제한다든가 또 스스로 해킹을 해서 인간이 구현해놓은 각종 시스템에 침투를 해서 교란을 한다든가 이런 문제가 생길 수 있을 겁니다.

그래서 이걸 통제하기 위해서는 기본적으로 개발자들이 강한 윤리의식을 가지고 있어야 됩니다. 그래서 이런 기술이 오용되지 않도록 그걸 제어할 수 있는 코드를 만든다든지 그걸 통해서 안전성을 좀 더 보장 받을 수 있는 그런 부분들이 굉장히 필요할 겁니다.

그래서 향후에는 개발을 먼저 생각하기보다는 이런 윤리적인 가이드라인을 빨리 확립하고 그걸 통해서 개발의 방향을 잘 잡아서 인공지능이 인류에게 해악을 끼치지 않고 도움을 줄 수 있는, 도움만 줄 수 있는 그런 인공지능을 개발하는 게 굉장히 중요하다고 생각을 합니다.

5주차: 저작권의 침해와 대응)

이번 강의는 저작권의 개념과 이해에 대해서 살펴보도록 하겠습니다. 지금은 1인 미디어 시대인데요. 우리는 누구나 SNS에 글을 올리고 사진과 영상을 올리고 있습니다. 그런 점에서 모두가 저작권자라고 할 수 있죠. 오늘은 이 저작권에 대해서 살펴보도록 하겠습니다.

강의를 듣기 전에 여러분, 이런 문제를 생각해보신 적 있으신가요? 아이디어도 저작권으로 보호받을 수 있을까 하는 문제입니다.

누가 나의 아이디어를 가져가서 저작물을 만들었다면, 과연 그것도 ‘나의 저작물이다. 나에게 저작권이 있다.’라고 말할 수 있을까요? 이 문제를 고민해보시면서 오늘의 강의를 들으시면 좋을 것 같습니다.

먼저 저작권의 개념과 유형에 대해서 살펴보도록 하겠습니다. 저작권은 법에 의하여 저작물의 저작자에게

부여하는 배타적인 권리를 말합니다.

저작권은 저작물을 창작한 때부터 발생하는데요. 이것은 무방식 주의로서 어떠한 형식 요건이나 등록절차를 필요로 하지 않습니다. 자동적으로 저작권이 발생한다고 보시면 되겠습니다.

저작물이란 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말합니다. 이 저작물에는 어문 저작물, 미술 저작물, 사진, 음악, 영상 등이 있습니다.

어문 저작물에는 소설, 시 논문 등이 포함되고 있고요. 또 도형 저작물이라고 있는데요. 지도, 도표, 설계도 등이 이에 포함되고 있습니다.

그리고 연극 저작물, 미술 저작물, 건축 저작물 등이 있습니다. 사진 저작물은 많이 사용하고 계실 텐데요. 사진과 영상, 음악 저작물 등이 있습니다.

그리고 우리가 잘 알고 있는 컴퓨터 프로그램 저작물도 있습니다. 또한 기본적인 저작물에서 새롭게 다른 저작물을 창출하는 2차적 저작물도 있습니다. 그리고 여러 소재들을 합해서 편집해 배열하는 편집 저작물도 있습니다.

저작자는 이 저작물을 창작한 사람을 의미합니다. 저작자에게는 인격적인 권리인 저작인격권과 재산적인 권리인 저작재산권이 포함되고 있습니다.

저작권의 성립요건은 저작물이 인간, 즉 저작자의 사상 또는 감정을 표현한 창작물이라고 했는데요. 이 성립요건에는 아이디어/표현의 이분법이라는 것이 있습니다. 즉, 저작물은 독창성, 외부성이 있어야 한다는 의미입니다.

앞에서 제가 여러분께 ‘아이디어도 저작권으로 보호받을 수 있을까?’라는 질문을 한번 드려봤는데요. 아이디어는 외부성으로 표현된 것이 아닙니다. 즉, 저작물이라는 것은 외부로 표현된 것이어야 한다는 것이 바로 아이디어 표현의 이분법이라는 것입니다.

독창성을 가지고 또 여러분이 생각한 어떤 사상들이 외부로 표현된 물체를 저작물이라고 하고요. 그 저작물에 대해서 만든 사람 저작자에게 발생하는 권리가 바로 저작권이 되겠습니다.

또 지식재산권이라는 말을 들어보셨을 텐데요. 저작권은 뭐고 지식재산권은 무엇일까? 많이 고민되셨을 것입니다. 이 지식재산권에 대해서 반드시 알아두셨으면 좋겠는데요.

저작자에게 인격적인 권리 그리고 저작재산권이 있다고 했는데요. 이 저작재산권이라는 말과 좀 다르게 지식재산권은 저작재산권을 포함하는 큰 범위의 재산권을 말합니다. 지식재산권이라는 것은 저작권을 포함하는 용어으로써 저작권+산업재산권을 의미합니다.

그러면 산업재산권은 무엇일까요? 여러분께서 산업에서 볼 수 있는 모든 물품에 해당하는 권리들을 말하는데요. 특허권, 실용신안권, 상표권, 디자인권을 총칭하는 것으로 여러분이 사용하는 여러 물건에 또는 여러 저작물에 들어있는 권리들을 포함해서 산업재산권이라고 합니다.

다시 정리해보면 지식재산권의 정의는 지적활동으로 인하여 발생하는 모든 재산권을 의미하고요. 산업 발전을 목적으로 하는 산업재산권과 문화 창달을 목적으로 하는 저작권으로 크게 나뉜다고 볼 수 있습니다.

우리는 오늘 저작권에 대해서 살펴보고 있는데요. 1인 미디어 시대에 여러분이 올리는 모든 내용에는 저작권이 발생합니다. 그러나 여러분이 만든 물건들을 만약에 산업의 재료로 내놓는다고 하면 산업재산권이 발생하게 되는 것이겠죠.

또 한편으로 지적재산권이라는 용어도 들어보셨을 텐데요. 이 지적재산권이라는 용어는 지식재산권의 전 용어입니다. 지금은 지식재산권이라는 용어가 법률상 사용되고 있습니다.

저작권과 지식재산권의 한 예를 들어드리도록 할 텐데요. 서울여대 미대생인 한 학생이 어느 날 저에게 노트 한 권을 들고 찾아왔습니다.

제가 창의성 관련 강의를 한 적이 있었는데, 그 강의를 듣고 아이디어가 떠올라 만들었다면서 노트를 들고 온 적이 있었습니다. 방학 동안 심심풀이로 디자인을 한 노트였는데요. 저에게 선물로 준다고 해서 제가 기쁘게 만나서 받은 적이 있습니다.

그런데 이 학생이 노트를 주면서 들려줬던 얘기를 들어보니까 이 노트 디자인 몇 장을 SNS에 올렸는데, 어느 디자인 회사에서, 그것도 아주 유명한 디자인 회사에서 도용하고 있다는 사실을 알게 되었다는 것입니다.

그래서 이 상황을 그냥 넘길 수가 없어서 학생의 저작권이 침해당한 것이라는 것을 알려주고 이것에 대해서 여러 교수님들, 변호사 그리고 학교까지 참여해서 발 빠르게 대응한 적이 있었습니다.

그렇게 대응을 한 후에 학생은 이 노트에 대해서 디자인 등록을 하게 되었고요. 또 학생이 직접 사업자 등록까지 해서 어느 날 갑자기 대표가 되었습니다.

그래서 이 학생은 노트를 판매하게 되고 제작하는 일을 하게 된 것이죠. 단순한 저작권을 넘어서 지식재산권으로 권리를 가지게 된 것이었습니다.

그렇다면 모든 저작물이 저작권으로 보호받는 것일까요? 그렇지 않습니다. 보호받지 못하는 저작물도 있는데요.

보호받지 못하는 저작물로는 헌법·법률·조약·명령·조례 및 규칙 그리고 국가 또는 지방자치단체가 고시한 것, 공고·훈령 그리고 법원의 판결 등이 있습니다. 또 인사동정이나 부고와 같이 사실 전달에 불과한 시사보도 등도 저작권으로 보호받지 못합니다.

생각해보면 헌법이나 판례 등은 국민 모두에게 열려 있는 저작물이죠. 이런 것들은 보호받지 못하기 때문에 여러분께서 헌법을 가지고 책을 쓰셔도 되고 또 판례를 가지고 여러분만의 어떤 논문을 쓰셔도 된다는 의미입니다.

지금까지 저작권의 개념에 대해서 알아보았는데요. 저작권이 무엇인지, 지식재산권이 무엇인지 구분되시나요? 다음 시간에는 저작권의 유형에 대해서 자세하게 살펴보도록 하겠습니다.

지난 시간에 저작권의 개념에 대해서 살펴보았는데요. 이번 시간에는 저작권의 유형에 대해서 살펴보도록 하겠습니다.

저작권은 생각보다 복잡하게 이루어져 있습니다. 저작권 하나에 저작인격권 그리고 저작재산권, 저작인접권이라는 것이 포함되어 있습니다. 이 각각이 어떠한 것들인지 살펴보도록 하겠습니다.

첫 번째로 저작권 안에 있는 저작인격권이라는 것은 저작자가 자신의 저작물에 대해서 가지는 인격적이고 정신적인 권리를 의미합니다.

이 저작인격권은 다시 세 가지로 구분되는데요. 첫 번째는 공표권, 두 번째는 성명표시권 그리고 세 번째는 동일성유지권으로 이루어져 있습니다.

먼저 저작자가 가지는 저작자의 인격에 포함되는 공표권이라는 것은 저작권자가 공표하고 그 여부를 결정할 수 있는 권리를 의미합니다.

만약에 그 저작자가 웹툰작가라면 웹툰을 그렸을 때 저작자가 원하는 때에 공표할 수 있는 권리를 공표권이라고 합니다.

두 번째로 성명표시권은 저작자의 이름을 표시할 권리입니다. 그 저작자의 별칭이나 이름을 표시함으로써 저작자를 드러내게 하는 것이 바로 성명표시권입니다.

세 번째, 동일성유지권이라는 것은 저작자가 그의 저작물의 내용·형식과 제호, 제호라는 것은 책 제목 등을 의미하는데요. 이런 것들에 대해서 동일성을 유지할 권리입니다.

저작자가 쓴 내용 그대로 그리고 저작자가 만든 형식 그대로 또 저작자가 제목을 지은 그대로 그 동일함이 유지되어야 한다는 것이 바로 동일성유지권이 되겠습니다.

저작물 이용자는 원칙적으로 저작물의 내용이나 형식에 대해서 변경을 가하면 안 됩니다. 저작자에게 허락을 받고 하지 않는 한 이 모든 것들, 공표권, 성명표시권 그리고 동일성유지권을 지켜서 사용해야 합니다.

저작인격권은 비금전성과 일신전속성의 특징이 있다는 표현이 있는데요. 비금전성이라는 것은 저작자의 인격은 돈으로 사고팔 수 있는 재산적인 이득이 되는 것이 아니라는 것입니다. 즉, 돈으로 따질 수 있는 것이 아닌 그런 속성을 비금전성이라고 말합니다.

두 번째로 저작자의 인격권은 일신전속성이 있다고 하는데요. 그 일신전속은 저작자의 일신, 즉 저작자에게 온전히 귀속되는 권리라는 의미로 타인에게 그 인격권이 양도되지 않는다는 의미입니다.

저작권의 두 번째 범위에 저작재산권이 있습니다. 이 저작재산권은 더욱 복잡한데요. 저작자가 저작물의 이용에 관해 가지게 되는 재산적인 권리가 바로 저작재산권입니다.

한마디로 저작재산권은 돈이 될 수 있는, 사고팔 수 있는 권리가 바로 저작재산권이 되겠습니다. 저작인격권과 달리 금전적인 권리이고 타인에게 양도 가능한 권리가 저작재산권이 되겠습니다.

저작재산권 안에는 복제권, 공중송신권, 배포권, 대여권, 공연권, 전시권, 2차적 저작물 작성권 등이 포함됩니다.

이 각 권리를 하나씩 살펴보면 복제권이라는 것은 인쇄, 사진촬영, 복사, 녹음·녹화 등에 해당되는 것이 바로 복제권입니다.

우리는 보통 인터넷을 통해서 어떤 디지털 데이터를 복사해서 사용하는데요. 그때 발생하게 되는 권리가 바로 복제권이 되겠습니다.

올려져 있는 웹툰을 내 마음대로 복사해서 다른 곳에 옮겼다. 그러면 이것도 바로 복제권을 침해한 것이 될 수 있는 것이죠.

공중송신권이 있습니다. 재산권 안에 포함된 공중송신이라는 것은 무선이나 유선으로 해당하는 저작물을 옮긴 것, 다른 사람에게 송신한 것, 제공한 것을 말합니다.

아주 쉽게 표현 드리면, 스마트 기기나 인터넷을 사용할 수 있는 기기를 통해서 공중으로, 유무선으로 누군가에게 보낸 것을 바로 공중송신이라고 표현합니다. 보내지 말아야 되는 저작물을 누군가에게 보냈다면 공중송신을 어기게 되는 것이죠.

방금 제가 웹툰의 어떤 그림을 다른 사람에게 옮겼을 경우에 복제권의 침해가 있는 것이라고 말씀드렸지만, 거기에는 공중송신권의 침해도 발생하게 됩니다. 왜냐하면 누군가에게 옮겼기 때문인 것이죠.

또 저작권 안에는 배포권이 있습니다. 배포권은 대가를 받거나 대가 없이 공중에게 양도하고 대여한 것을 말하는데요.

SNS를 통해서 다수의 사람들에게 보냈거나 게시판을 통해 올려서 많은 사람들이 다운로드받게 했다면 배포권을 침해한 상황이 되는 것입니다.

그리고 대여권이 있습니다. 대여권은 배포권하고 비슷한 것 같지만 영리 목적의 배포를 바로 대여권이라고 합니다.

여러분이 공연들을 많이 보실 텐데요. 상연, 연주, 가창, 연설, 여러 가지 것들을 보시는 가운데 발생하는 권리가 바로 공연권입니다.

저작물을 만든 저작자는 공연을 할 권리가 있다는 것입니다. 그리고 미술이나 사진, 건축저작물에 발생하는 전시권이 있습니다.

또 2차적 저작물 작성권이라는 것이 있는데요. 이것은 원본 저작물을 가지고 번역하거나 편곡하거나 변형·각색 등을 통해서 새로운 저작물을 만드는 것을 2차적 저작물 작성권이라고 합니다.

저작권 유형 안에 세 번째, 저작인접권이라는 것이 있습니다. 앞에서 저작자에게 발생하는 저작권권 그리고 저작권권을 말씀드렸는데요.

그 외에 저작자 옆에 있는 사람들에게 발생하는, 무엇인가 저작자와 함께 일하는 사람들에게 발생하는 저작인접권이라는 권리가 있습니다.

이 저작인접권에는 실연자, 음반 제작자, 방송사업자 등의 권리 등이 포함되는데요. 실연자라는 것은 실제로 그것을 행하는 사람, 즉 저작물을 연주하고 가창 등으로 표현하는 실연하는 사람들을 말합니다.

녹음을 하거나 녹화하거나 사진으로 촬영하는 것, 그런 것들이 바로 실연자가 하는 일인데요. 그 실연자에게 발생하는 권리가 바로 실연자에 해당하는 권리, 인접권 안에 포함되는 권리가 되겠습니다.

또한 음반제작자에게 포함되는 권리가 있습니다. 음반을 복제하고 배포할 권리인 것이죠.

또 방송사업자들에게도 권리가 인접권으로 발생하게 되는데요. 방송을 녹음하고 녹화하고 사진 등의 방법으로 복제하거나 동시중계방송을 할 권리가 바로 방송사업자들에게 발생하는 권리가 되겠습니다.

이처럼 저작권은 매우 복잡하게 이루어져 있습니다. 저작자에게 발생하는 인격권, 재산권 그리고 인접자들에게 발생하는 인접권까지 세 가지로 나뉘고요. 그 세 가지 각각이 또 세부사항의 권리들로 나뉘게 되는데요.

이쯤에서 제가 여러분께 또 하나의 예시를 들어보도록 하겠습니다. 저는 개인적으로 제 나이에 어울리지 않게 방탄소년단을 매우 좋아하고 있는데요.

BTS 노래가 나오는 어떤 영상을 여러분이 보신다고 하면, TV 프로그램 영상을 보면서 너무 재미있어서 이 영상을 틀고 내가 안무를 따라해 보자고 해서 영상을 틀어놓은 채로 안무를 따라 해서 그 장면을 녹화한 후 인터넷에 올렸다는 가정을 한번 해보겠습니다.

그렇다면 이 상황은 저작권에 위반일까요? 위반이 아닐까요? 조금 더 자세한 설명을 드리면, TV 프로그램의 영상을 틀어놓은 상태지만 TV 프로그램이 그대로 녹화되지는 않았고 음악만 녹음된 상황에서 내가 안무를 따라하고 그것을 녹화해서 인터넷에 올렸다고 해보겠습니다.

그렇다면 과연 저작권 위반일까요? 아마 한편으로는 ‘이거 내가 안무한 건데 왜 걸리지?’라는 생각을 하실 수도 있겠죠.

다시 앞에서 배운 것들을 떠올리면서 생각을 해보면, 이 부분에는 심각한 저작권 위반이 있습니다. 바로 음악이 녹음된 상황이라는 것이죠.

그 음악이 녹음된 채로 인터넷에 올려져서 여러 사람들이 봤다면 배포권, 공중송신권, 뿐만 아니라 그 TV 프로그램을 만든 방송사업자들에게 해당하는 권리까지 침해한 상황이 된다는 것입니다.

만약에 여러분께서 이것에 대해서 대처할 줄 모른다면 소송에 걸릴 수도 있는 것이고 정말 운이 나쁘게 어려운 상황에 처할 수도 있게 되는 것이죠. 이런 것들이 바로 저작권에 해당되는 복잡한 문제들이 되겠습니다.

이번에는 좀 더 복잡한 문제를 살펴보도록 하겠는데요. 저작권 판례를 통해서 실제 있었던 사건을 살펴 보도록 하겠습니다. 이 판례에 어떤 문제점이 있었는지, 어떤 결론이 났는지 한번 제가 이 사안을 읽어 드릴 테니까 내용을 들으시면서 고민해보시면 좋을 것 같습니다.

이 사건에는 원고, 피고가 당연히 있는데요. 원고와 피고가 어떤 음악 CD 문제를 가지고 서로 문제를 삼게 됩니다. 원고는 저작권법에 따라서 음악 저작물에 대해 저작권신탁관리업 허가를 받은 단체고요.

피고는 국제적으로 지사를 두고 있는 커피 전문점이었습니다.

이 피고의 본사, 즉 커피 전문점 본사는 매장용 배경음악 서비스를 제공하기 위해서 이 사건의 쟁점이 된 음악 저작물에 대해서 미국 내 권리자로부터 복제 및 배포를 허락받은 회사와 매장용 배경음악 서비스 제공 계약을 체결하고 있는 상태였고요.

이에 따라서 제작된 CD 또는 매장용 음반이라고 하는데요. 이것을 제공받아서 국내 매장에서 재생하고 있었습니다.

이 매장용 음반은 특정 플레이에서만 재생되고 있었고, 계약기간이 만료되면 더 이상 재생되지 않는 형태로 제작되었습니다. 또 계약기간 만료 시 CD를 폐기하거나 음반 제작자에게 반환하도록 계약되어 있는 상태였습니다.

그런데 이 매장용 음반에는 원고가, 즉 이 문제를 제기한 원고가 국내에서 공연권 등을 신탁 관리하는 음악이 포함되어 있었다고 되어 있었습니다.

원고는 피고가 매장용 음반을 이용하여 매장 내에서 음악을 재생하는 행위는 자신의 허락을 받은 공연으로써 저작권 침해 행위에 해당된다며 그 금지를 구하는 소를 제기하였습니다. 즉, 본인이 허락하지 않은 내용을 국내에서 재생하고 있었기 때문에 문제가 된다고 한 것이죠.

이 사건에서 쟁점이 된 것은 피고의 매장용 음반재생 행위가 저작재산권 제한 사유인 청중으로부터 반대급부를 받지 아니하고 판매용 음반을 재생하여 공중에게 공연한 경우. 이것은 저작권법 제29조 2항에 해당되는 것인데요. 이것에 해당하는지의 여부였습니다.

왜냐하면 청중으로부터 반대급부를 받지 아니하고 판매용 음반을 재생한 경우는 저작권 위반에 해당되지 않기 때문입니다.

즉, 해당 커피 전문점이 재생한 매장용 음반이 판매용 음반에 해당하는지의 여부와 만약 판매용 음반에 해당된다면 지금 하고 있는 공연이 음악을 감상하게 하는 것을 영업의 주요 내용으로 삼고 있는 공연으로 볼 수 있는가에 관한 것이 이 문제의, 이 사건의 쟁점이었습니다.

1심에서는 ‘판매용 음반의 해석에 대해서 피고의 주요 영업의 내용은 커피, 케이크 등을 판매하고 이윤을 취하는 것에 있지 음악을 재생하여 이를 감상하는 데 있지 않기 때문에 이윤을 늘리기 위해서 음악을 재생·감상하게 한 것이 아니다. 영업의 일부가 될 수 있을지 몰라도 영업의 주요 내용의 일부가 되기는 어렵다.’라고 판단해서 이것에 대해서는 저작권 침해를 구성하지 않는다고 결정을 내렸습니다.

과연 여기서 이 사건이 끝났을까요? 항소심에서는 전혀 다른 결과가 나오게 되었습니다. 항소심은 원고의 공연권을 침해하는 것이라는 전혀 반대의 판단을 내렸습니다.

그 이유들이 있는데요. 피고 측은 각 저작재산권자로부터 음악 저작물에 관해서 한국 내 공연을 허락받았다는 취지의 주장을 하였지만, 그러나 ‘음악 저작물에 관한 복제 및 배포를 허락받은 사실 외에 한국 내에서의 공연까지 허락받았다고 인정하기에는 부족하다. 그리고 이것을 인정할 증거가 없다.’라고 판단했습니다.

따라서 이 음악은 재생되어서는 안 된다고 주장한 원고가 이 사건 CD를 재생하여 음악 저작물을 공연하는 행위가 원고의 공연권을 침해하는 행위에 해당된다고 항소심에서는 원고의 손을 들어준 것이죠. 따라서 이 사건은 원고의 음악을 틀어서 안 되는 것으로 결정이 내려졌습니다.

피고는 이 사건 음악 저작물에 대한 공연을 허락받은 바 없으므로 피고가 이 사건 음악 저작물을 그 매장 및 영업장소에서 공연하는 행위는 그 형태를 불문하고 모두 원고의 공연권을 침해하는 행위가 된다고 결론을 내렸습니다. 이처럼 저작권은 매우 복잡한 문제를 가지고 있습니다.

저작권의 보호기간은 어떻게 될까요? 저작권 중에서 저작재산권과 저작인접권에 대한 보호기간은 저작자가 생존하는 동안과 사후 70년간 보존이 됩니다. 또한 공동 저작자가 있다고 할 경우에는 마지막 공동 저작자가 사후 사망한 후 70년간 보존됩니다.

이렇게 70년간 존속이 된다고 하는데 여기서 빠져 있는 보호기간이 있죠? 바로 저작인격권에 대한 보호기간입니다. 저작자의 인격에 관한 권리는 왜 정해놓지 않았을까요?

사실 저작자의 명예, 저작자의 정신적인 권리, 인격에 관한 권리인 인격권은 보호기간이 별도로 존재하지 않습니다. 왜냐하면 저작자가 사망한 후에도 유족에 의해서 명예가 훼손됐다고 할 때는 언제든지 그 인격권에 대해서 보호해 달라고 요청할 수 있기 때문입니다.

지금까지 저작물의 유형과 저작권의 유형들에 대해서 자세히 살펴보았는데요. 다음 시간에는 저작권 침해와 보호방안에 대해서 알아보도록 하겠습니다.

이번 시간에는 저작권의 침해와 대응에 대해서 알아보도록 하겠습니다. 저작권 침해를 예방하려면 어떻게 하면 되는지 그리고 저작권 침해가 나왔을 때는 어떻게 대응하면 되는지에 대해서 살펴보도록 하겠습니다.

여러분께서는 정품 소프트웨어를 사용하고 계신가요? 이 질문 자체는 저에게도 참 어려운 문제입니다.

더 많은 말씀을 드리지 않겠는데요. 다시 말하면 저작권, 지식재산권을 우리 모두가 다 지키고 있는 것인가? 이 문제에 대해서 우리는 항상 봉착하게 됩니다.

무심코 사용한 사진, 글꼴, 프로그램 등에 대해서 저작권 침해는 없었는지 생각해 보는 그런 강의가 되었으면 좋겠습니다.

또 여러분, 포털 사이트를 이용해서 사진이나 글꼴을 무료라고 생각하고 다운로드 받으시는 경우가 많으실 텐데요. 생각보다 무료가 아닌 저작권이 있는 경우가 참으로 많이 있습니다. 그런 것들을 방지하려면 어떻게 하면 되는지 이번 강의를 통해서 알아보시기 바랍니다.

먼저 저작권 침해 유형에는 어떤 유형들이 있는지 살펴보도록 하겠습니다. 이전 시간에 강의했던 내용 중에서 보호받지 못하는 저작물 기억하고 계신가요?

헌법이나 법률 그리고 판결, 국가나 지방자치단체의 고시, 공고, 훈련 등은 보호받지 못하는 저작물로 지정되어 있습니다. 누구라도 사용할 수 있는 것이죠.

또 신문기사 중에서도 논평이나 신문기사, 어떤 기자의 창작물로 만들어진 신문기사가 아닌 인사동정이나 부고 등의 간단한 신문기사는 저작물로 보호받지 못하고 있다는 것을 말씀드렸습니다.

그렇다면 저작권 침해에는 어떤 것들이 있을까요? 당연히 저작권 안에 속해 있는 여러 권리들을 침해하는 것들입니다.

저작권 세 가지 구성 기억하시나요? 저작인격권 그리고 저작재산권, 저작인접권. 이렇게 세 가지로 저작권이 구성되어 있었습니다.

저작인격권의 침해란, 저작인격권 안에 있는 공표권 그리고 성명표시권, 동일성유지권을 침해한 경우들을 말합니다.

저작자가 공표 여부를 결정할 수 있는 공표권, 그것을 어기고 타인에 의해서 다른 사람이 먼저 공표를 해버렸다면 공표권이 침해된 상황이 되는 것이죠.

또 저작자의 이름이나 필명 등을 어기고 다른 이름을 표시하게 된다면 성명표시권을 침해한 경우가 됩니다.

저작자가 자신의 저작물의 내용이나 형식, 제호 등에 대해서 동일성을 유지해달라고 할 권리가 있는데요. 그것을 어기고 다른 내용이나 형식, 다른 제호로 발표해버리면 그 또한 동일성유지권을 침해한 경우가 됩니다. 저작인격권의 침해는 저작자의 인격, 명예를 훼손하는 침해가 되겠습니다.

또 이 저작인격권은 사후에도 이어지는 것이기 때문에 공표권이나 성명표시권, 동일성유지권을 어긴 것들은 사후 70년에 존속되지 않고 그 이후까지도 침해로 남을 수 있다는 사실을 꼭 기억하시기 바랍니다.

저작재산권의 침해는 저작재산권 안에 있는 복제권, 공연권, 공중송신권, 전시권, 배포권, 2차적 저작물 작성권, 대여권. 이 모든 것들 중에서 그 어떤 것이라도 침해하면 저작재산권이 침해가 되겠습니다.

우리들은 특히 인터넷을 통해서 나도 모르게 이 권리들을 침해하는 경우들이 있습니다. 따라서 인터넷 사용 시에 이런 것들이 어겨지지 않도록 조심해야 되겠죠.

이런 기사가 있었습니다. ‘무심코 쓴 컴퓨터 글자체 폰트 198만 원 내고 쓰세요.’ 이게 무엇일까요?

어떤 웹디자이너가 무료인 줄 알고 폰트를 사용했는데 알고 보니까 유료였다는 것입니다. 뿐만 아니라 개인에게 무료라고 생각해서 다운로드받아 썼는데 그것으로 업무용에 사용되는 어떤 작품을 만들어낸 것입니다. 그런데 그것이 다 유료였다는 결론이 난 것입니다.

또 여러분, 번들폰트라는 것을 아시나요? 번들폰트라는 것은 예를 들어서 한글 프로그램을 설치할 때 한글과 관련해서 무료로 설치되는 글꼴을 번들폰트라고 합니다.

그런데 이 번들폰트가 나의 OS, 운영체제에 저절로 설치되다 보니까 자유롭게 써도 된다고 생각하는 경우들이 많이 있는데요. 번들폰트를 해당하는 소프트웨어가 아닌 다른 소프트웨어, 다른 프로그램에서 사용하면 그것 또한 침해가 될 수 있습니다.

예를 들어서 한글에서 사용된, 한글에 설치된 글꼴을 포토샵이나 다른 프로그램에서 그 글꼴을 이용했다면, 그 또한 무료가 아닌 상태에서 쓴 문제가 될 수 있다는 것입니다. 이러한 점들을 조심해서 사용하셔야 되겠습니다.

앞에서 본 이 예제, ‘198만 원 내고 쓰세요.’ 이런 예시들이 우리 안에 이미 있는 문제들이고, 우리 또한 무료라고 생각해서 글자를 사용했지만 그것이 어떤 단체나 영업용으로 사용됐다면 유료로 전환된다는 사실을 반드시 기억하여야 되겠습니다.

저작인접권의 침해가 있습니다. 저작인접권의 침해는 실연자, 음반 제작자, 방송사업자 등의 권리가 침해당한 것을 말합니다.

실연자란 어떤 것을 표현해내는 사람, 실연하는 사람이라고 말씀드렸는데요. 녹음하고 녹화하거나 사진으로 촬영하는 권리를 가진 사람들이 바로 실연자입니다.

이 사람들의 권리를 어기게 된다면 그 부분에서 침해가 발생하게 되는 것이고요. 또 음반을 복제하고 배포할 권리를 가지는 음반 제작자의 침해도 많이 일어나고 있는 것을 알 수 있습니다.

방송사업자의 권리들이 있는데요. 방송을 하고 방송에 대해서 녹음녹화 하는 권리들인데, 그 부분에서도 현재 인터넷상에서 많이 침해가 이루어지고 있습니다.

법이 특별히 허용하는 경우를 제외하고는 저작인접자의 허락 없이 실연이나 음반 및 방송을 무단으로 이용하는 것은 다 침해에 해당된다고 볼 수 있겠습니다.

우리 일상에서 볼 수 있는 저작권 침해행위들은 배포 목적으로 어떤 저작권이 있는 저작물을 소지만 하고 있다. 그것도 바로 저작권 침해에 해당됩니다.

또 저작권 프로그램 복제물을 이용하는 것, 그것이 저작권이 있는지 몰랐다고 하더라도 이미 저작권이 있는 복제물인데 그것을 사용했다면 그것도 침해에 해당될 수 있습니다. 또 저작자를 명예훼손 했다. 그

것은 저작권권을 어기는 침해행위가 되겠습니다.

저작권재산권이 있지만 그 저작권재산을 제한하는 경우도 있습니다. 즉, 권리가 분명히 있지만 그 권리에 대해서 이 정도 범위 내에서는 사용할 수 있도록 해준다는 것입니다.

저작권의 권리를 제한시킴으로써 문제가 생기지 않게 방지하는 것을 말합니다. 예를 들어서 재판 절차 등에서 복제하는 경우, 반드시 필요한 자료가 되기 때문에 이런 경우에는 저작권재산권에 대해서 제한하게 됩니다.

저작권재산권은 재산이 될 수 있는 권리지만, 재판이나 절차 등에서 사용되면 그것에 대해서는 저작권재산권에 대해서 따로 묻지 않게 되는 것입니다.

또 정치적 연설에서의 이용 그리고 학교 교육 목적 등에서의 이용은 저작권재산권이 제한됩니다. 시사보도를 위해서 사용될 때도 저작권재산권이 제한되는 경우들이 있습니다.

영리를 목적으로 하지 않는 공연이나 방송 등에서의 저작물 사용은 저작권재산권이 제한되고 있습니다.

특히 컴퓨터 프로그램 저작물의 저작권재산을 제한하는 경우들을 살펴보면, 역시 재판이나 수사를 위해서 복제하는 경우, 교육기관에서 수업 과정에서 복제하고 배포하는 경우, 학교 교육을 위해서 교과용 도서에 게재하기 위해 복제하는 경우 그리고 한정된 장소에서 개인적인 목적으로 복제하는 경우에는 이 컴퓨터 프로그램 저작물에 대해서 저작권재산을 제한하고 있습니다.

또 학교의 입학시험 등에 검정을 목적으로 배포하는 경우에도 컴퓨터 프로그램 저작물의 저작권재산권이 제한됩니다.

프로그램의 기초를 이루는 아이디어나 원리를 확인하기 위해서 프로그램 기능을 조사·연구·시험할 목적으로 복제할 때도 저작권재산권이 제한됩니다.

그렇다면 저작권 침해 예방을 위한 방법들은 어떤 것이 있을까요? 우선 기술적인 보호조치가 있습니다.

기술적인 보호조치는 저작권법 제2조에서 지정하고 있는데요. 저작물에 대해서 접근제한 및 복제, 법에 따라서 보호되는 권리의 침해행위 등을 효과적으로 방지하고 억제하기 위해서 그 권리자나 권리자의 동의 받은 자가 적용하는 기술적인 조치들을 말합니다. 크게 이용통제와 접근통제가 있습니다.

이용통제라는 것은 저작물을 복제, 방송, 배포하는 행위들을 통제하는 것을 말하고요. 접근 통제는 저작물에 대한 접근 자체를 통제하는 경우들을 말합니다.

두 번째로 저작권 보호 기술들이 있는데요. 다양한 보호 기술들이 있습니다. DRM이라고 불리는 저작권 콘텐츠 암호화가 있고요. 복제방지기술(CCI)이 있고요. 디지털 워터마킹, 포렌식 마킹 그리고 콘텐츠 필터링 기술 등이 있습니다.

이 중에서 디지털 워터마킹과 포렌식 마킹을 살펴보면, 이 두 가지 기술은 콘텐츠에 비가시적인 데이터를 삽입함으로써 그 데이터의 저작권을 표시하는 방법입니다.

우리가 컴퓨터에서 오가는, 서로 전송을 주고받는 파일들은 다 디지털 데이터로 되어 있고 내부적으로는 이진수로 되어 있는데요. 이 이진수의 영역에 보이지 않는 이진수 코드를 넣는 것입니다.

우리 눈에는 가시적으로 그 내용이 보이지는 않지만, 분명히 그 파일 안에 저작권 표시 코드가 들어가는 것입니다.

예를 들어서 내가 찍은 사진, 영상 등에, 그런 콘텐츠에 이진수 코드로 저작권을 심어놓는 것이죠. 그렇다면 이 저작권 코드는 어떠한 검출기 소프트웨어를 돌림으로써 찾아낼 수가 있습니다.

먼저 디지털 워터마킹이라는 것은 자주 사용하는 기술인데요. 콘텐츠에 사람이 인지할 수 없는 저작권 정보를 삽입하고 검출기를 통해 삽입 정보를 식별해내는 기술입니다.

이것보다 조금 더 발전된, 조금 더 복잡한 기술이 포렌식 마킹이라는 것입니다. 보통 ‘포렌식’ 하면 범죄수사에 사용되는 용어인데요.

포렌식 마킹이라는 것은 콘텐츠가 재생되는 시점에 워터마킹 기술을 이용해서 콘텐츠의 사용자 정보를 삽입하고 불법 복제자를 찾아내는 기술입니다.

놀라운 것은 포렌식 마킹을 이용하면 해당 영상이 언제 재생됐는지, 언제 어떻게 복제됐는지 모두 다 찾아낼 수 있다는 점입니다.

이러한 기술들을 통해서 디지털 데이터 콘텐츠의 비가시적인 저작권에 관련된 정보들을 삽입함으로써 이것이 저작권이 있는지 없는지 검출하고 확인할 수 있게 됩니다.

저작권법상에 저작권 보호 제도가 있습니다. 먼저 저작권 등록제도가 있는데요. 이 저작권 등록제도는 권리구제의 효율성을 확보하기 위한 것이라고 알려져 있습니다. 한국저작권위원회가 저작권 등록 업무를 수행하고 있습니다.

앞에서 저작권에 대해 말씀드리면서 저작권은 무방식주의로 어떠한 행위를 하지 않아도 자동적으로 발생한다고 말씀드렸는데요. 저작권 등록제도는 좀 더 적극적으로 ‘이 저작물은 나의 것이에요.’라고 확인을 받는 절차를 말합니다.

저작물을 저작권위원회를 통해 등록해놓음으로써 나중에 저작권 침해가 되었을 때 그것에 대해서 이 저작

물이 내 것이라는 것을 소명할 수 있는 더 확실한 계기가 열리게 되는 것이죠.

저작권 침해 시에 온라인 서비스 제공자에게 그 책임에 대해서 물을 수 있는 권리들이 있는데요. 저작권자는 게시판에 올라온 글로 인해서 자신의 저작권이 침해되었다는 사실을 소명해서 저작권 서비스 제공자에게 그 저작물들에 대해서 복제, 전송을 중단시킬 것을 요구할 수 있습니다.

또 저작권 침해가 발생한 경우에 대응하기 위한 방법들이 있는데요. 저작권법상에 분쟁조정 및 권리침해 구제제도가 있습니다.

이것은 저작권 침해를 당했다고 주장하는 바와 저작물을 사용하는 측, 이 양쪽을 화해시키려는 목적이 더 강한데요.

분쟁조정이라는 것은 저작권법 제8장에 나와 있습니다. 한국저작권위원회가 조정부를 설치해서 분쟁을 조정해주는 절차를 갖는 것을 말합니다.

또 권리침해에 대한 구제가 저작권법 9장에 나와 있습니다. 침해의 정지, 명예회복 등의 청구를 등을 할 수 있고요. 공동 저작물의 권리침해나 손해배상 등을 청구할 수 있는 제도가 바로 권리침해에 대한 구제가 되겠습니다.

분쟁조정이라는 것은 저작권 심의조정제도로써 행정적인 제도입니다. 한국저작권위원회의 조정부를 통해서 이루어지는데, 다음과 같은 순서를 거치게 됩니다.

먼저 첫 번째 단계로 한국저작권위원회에 신청서를 제출하게 됩니다. 조정안을 작성하고 접수시키면 이 사건의 내용이 조정부로 사건회부가 됩니다.

회부가 되고 나면 조정부에서 조정안을 작성해서 당사자에게 제시하게 됩니다. 그 이후에 조정이 불성립 되거나 또는 성립되는 효력이 발생하게 됩니다.

권리침해에 대한 구제는 민사상의 구제제도와 형사상의 구제제도가 있습니다. 민사상의 구제제도는 침해 행위의 정지 청구권, 손해배상 청구권, 명예회복 청구 등에 대한 것을 말합니다.

형사상 구제제도는 권리침해죄, 부정발행 등의 죄, 출처 명시 위반 등의 죄에 대해서 벌칙 조항과 관련한 것을 말합니다.

여기까지 저작권 침해에 대한 예방 및 대응에 대해서 살펴보았습니다. 다음 시간에는 저작권 침해 사례를 살펴보도록 하겠습니다.

이번 시간에는 저작권 침해 사례를 간단한 퀴즈로 풀어보도록 하겠습니다. 제가 여러분께 질문을 드릴 텐데요. 그 질문을 들으시면서 이것이 저작권 위반인지 아닌지 한번 생각해보기 바랍니다.

다음은 저작권 위배일까요, 아닐까요? 저작권자가 누구인지 알 수 없는 저작물을 사용했습니다. 그런데 알고 보니 저작권자가 있었습니다. 이럴 경우 저작권자가 누구인지 알 수 없어서 일단은 사용했는데, 나중에 알고 보니 저작권자가 있었다. 그렇다면 위배일까요, 아닐까요?

답은 '위배'입니다. 나중에 알았다고 하더라도 저작권자에게 해당하는 권리가 있기 때문에 위배에 해당 됩니다.

두 번째 문제는 내 블로그에 내가 본 영화의 일부를 이미지 캡처해서 영화평과 함께 올렸습니다. 이것은 위배일까요, 위배가 아닐까요? 물론 여기서의 초점은 영화의 일부 이미지를 캡처했다는 것입니다. 그것은 괜찮을까요, 아닐까요?

답은 위배가 아닙니다. 얼마든지 여러분께서 영화를 보시고 그 영화의 일부 이미지를 캡처해서 여러분의 창작물로 비평을 담은 글을 올리다면, 그것은 위배가 아닙니다.

다음은 음악 CD에 관한 문제를 한번 보겠습니다. 직접 구입한 가수의 음악 CD를 디지털 파일, 예를 들어서 mp3 파일로 변환해서 나의 스마트폰에 옮겨 담았습니다. 음악 CD를 구입한 것까지는 좋았고요. 그것을 디지털 파일로 변환하여 나의 스마트폰에 옮겨 담았다면 그것은 위배일까요, 위배가 아닐까요?

정답은 위배가 아닙니다. 개인적으로 변환해서 사용하는 것은 전혀 위배 사항이 아닙니다. 여러분께서 얼마든지 파일을 변환해서 여러분의 기기에만 담고 다닌다면 그것은 문제가 될 수 없습니다.

그런데 이번에는 그 가수의 음악 CD를 디지털 파일로 변환해서 회사 인트라넷 게시판에 공유하였습니다. 그러면 위배일까요, 위배가 아닐까요? 당연히 위배가 되겠습니다.

다음 문제는 신문기사 내용과 관련된 문제입니다. 내가 가입한 카페 사이트에 신문기사 출처를 표시하고 신문기사 내용을 스크랩 복사해서 올렸습니다. 즉, 신문기사의 내용을 쪽 드래그해서 복사해 카페에 올렸는데, 단 이때 신문기사 출처를 분명하게 표시하였습니다. 이것은 위배일까요, 위배가 아닐까요?

이 부분은 많이 놓치고 있는 부분이 있으신데요. 이것은 위배에 해당됩니다. 왜냐하면 신문기사라는 것은 신문기사의 창작물이기 때문입니다. 출처를 표시하였더라도 그 내용을 복사해서 옮기는 것은 무단전제 및 복제금지라는 부분에 대해서 어긋난 것이 됩니다.

어떻게 하면 이 부분에서 위배가 되지 않을까요? 신문기사의 제목만 노출시키고 해당 신문사 사이트로 이동하도록 링크를 시키면 됩니다.

다음 문제는 저작권 중에서 어떤 권리를 위배한 것인지 찾아보시면 좋겠습니다. 특히 저작재산권 중에서

어떤 권리를 어긴 것일까요?

사례는 이렇습니다. B씨의 강연을 무단으로 녹음한 A씨는 학교에서 녹음 CD를 친구들에게 나눠주었습니다. 이것은 어떤 권리를 위배한 것일까요? 두 가지가 있는데요. 복제권과 배포권을 어긴 것이 됩니다. 이번 문제는 어떤 권리를 위배한 것인지 한번 들어보시기 바랍니다. 영화제작자 A씨는 웹툰작가 B씨의 동의를 받지 않고 B씨의 웹툰을 바탕으로 영화를 제작하였습니다. 이것은 어떤 것을 위배한 것일까요? 일차적으로 2차적 저작물 작성권을 위배한 것이 됩니다. B씨의 웹툰에 대해서 허락을 받고 그것에 대해서 영화라는 다른 저작물로 만들어야 하는 것입니다.

다음 문제입니다. C씨는 자신이 구입한 소장 음반을 대여하고 돈을 받았다. 본인이 소장하고 있는 음반이 있는데요. 그것을 다른 사람에게 대여하고 돈을 받았습니다. 이것은 무슨 권리를 어긴 것일까요? 대여권을 어긴 것이 됩니다.

다음 문제입니다. D씨는 유튜브에 공개된 가수의 영상에서 음원을 추출하여 SNS를 통해 지인들과 공유하였습니다. 이것은 어떤 권리를 위배한 것일까요?

유튜브에 많은 뮤직비디오 영상이 올라와 있는데요. 거기서 음원만을 추출한 후 SNS를 통해 지인들과 공유한 상황입니다.

이 상황은 복제권과 공중송신권을 위배한 것이 됩니다. 개인적으로 음원을 추출하는 것은

05:41~05:45ng 개인적으로 음원을 추출하는 것은 문제가 되지 않지만, 그 추출한 음원을 SNS를 통해서 지인들과 공유했기 때문에 복제권과 그리고 유무선을 통해서 옮긴 상황 때문에 공중송신권, 이 두 가지의 위배상황이 된 것입니다.

지금까지 퀴즈를 통해서 침해 사례들을 살펴보았는데요. 그렇다면 올바른 저작물 이용 방법들은 어떤 것들이 있을까요?

첫 번째로 권리자의 허락 없이 온라인상 저작물 이용이 가능한 경우들이 있습니다. 비평의 목적으로 영화의 한 장면을 캡처해서 비평글과 같이 올리는 경우. 앞에서 본 사례였죠?

또 앞에서 본 바와 같이 신문기사의 제목만을 노출시키고 해당 신문사 사이트로 이동하도록 링크시키는 경우는 권리자의 허락 없이 저작물 이용이 가능합니다.

그리고 요즘에 블로그나 이런 곳에서 CCL마크가 부착된 저작물들을 많이 보실 텐데요. CCL마크의 허용 범위 내에서 저작물을 이용하는 경우는 권리자의 별도의 허락 없이 이용하시면 되겠습니다.

블로그나 카페 배경음악용 음악을 구입해서 정해진 용도로 이용하는 경우도 권리자의 별도 허락 없이 이용할 수 있는 경우가 되겠습니다.

또 저작물 자유 이용 사이트라는 곳이 있습니다. 이곳에서는 어느 범위까지 자유롭게 저작물을 사용하도록 허용돼 있는 것들이 있는데요. 그 사이트 내에 있는 저작물을 사용하시는 것도 권리자의 허락 없이 사용할 수 있고요.

또 우리나라에서 제공하는 공공누리 사이트가 있습니다. 공공누리 사이트에 있는 저작물을 사용하시는 것도 권리자의 허락 없이 사용할 수 있는 저작물이 되겠습니다.

CCL마크 활용법 다 알고 계신가요? CCL마크 안에는 여러 가지 용도의 마크들이 있습니다. CCL이라는 것은 자신의 창작물에 대해서 다른 사람들이 자유롭게 이용할 수 있도록 허락하기 위한 제도인데요. 이 마크들을 조합시켜서 표시해놓으면 해당하는 내용에 맞게 사용자들이 저작물을 이용할 수 있게 됩니다. 몇 가지만 살펴보도록 하겠습니다. CCL 중에서 사람 모양이 들어가 있는 사람 모양 픽토그램 모양이 있습니다. 이것은 ‘저작자를 표시해주세요.’라는 사인이 되겠습니다.

어떤 블로그에 들어갔는데 CCL마크로 사람 모양이 붙어 있다면, 누가 만든 것인지 저작자를 표시하고 이용하라는 의미입니다. 저작자의 이름, 출처 등을 표시해야 이용이 가능합니다.

두 번째 마크는 보시는 바와 같이 달려 표시에 사선이 그어져 있는데요. 이것은 비영리 목적으로만 사용할 수 있다는 마크입니다. 저작물을 영리 목적으로는 이용할 수 없다는 것이죠. 즉, 영리 목적의 이용을 위해서는 별도의 계약이 필요하다는 의미입니다.

세 번째 마크는 지금 보시는 바와 같이 ‘같다’라는 표시의 = 자가 들어가 있는 마크인데요. 이것은 변경금지 의미로 되겠습니다. 다시 말하면 저작물을 변경하지 않은 채로 사용할 수 있다. 즉, 2차적 저작물을 만들어서는 안 된다는 의미가 되겠습니다.

마지막으로 시계 역방향으로 화살표가 들어가 있는 마크가 있습니다. 이것은 동일조건 변경허락이라고 하는데요. 원 저작물과 동일한 라이선스를 적용한 채로 사용하면 된다는 의미입니다. 즉, 현재 설정되어 있는 CCL마크 범위 내에서 그 CCL마크 제한되어 있는 09:42~09:48NG 즉, 2차적 저작물 제작을 할 때 원 저작물에 붙어있는, 원 저작물에 설정되어 있는 동일한 조건의 CCL을 적용한 채로 사용하면 된다는 의미입니다.

올바른 저작물의 이용 단계에 대해서 살펴보도록 하겠습니다. 저작물을 올바르게 이용하기 위해서는 첫 번째로 어떤 저작물을 이용할 것인지 결정합니다.

저작물의 종류가 많이 있는데요. 그 저작물 중에서 어떤 것을 이용할 것인지 또 어디서 구할 것인지, 이

런 것들에 대해서 결정합니다.

두 번째로는 해당 저작물이 보호받는 것인지를 확인하는 단계를 거쳐야 합니다. 또 세 번째로 저작물을 이용하는 방식이 저작권법상에 허용되는 방식인지 확인해야 합니다.

네 번째로는 저작권자에게 저작물 제목과 이용하려는 방법 등을 자세히 알리고 허락을 받으셔야 됩니다. 마지막 다섯 번째는 허락을 받은 범위 내에서 사용하시면 되겠습니다.

이번 시간에는 저작권 침해와 예방, 대응 그리고 여러 사례들, 올바른 저작물 이용 방법에 대해서 살펴 보았는데요. 어떻게 하면 저작물을 저작권법에 맞게 사용할 수 있는지 익혀두시고 올바르게 사용하시면 좋겠습니다.