

【논문】

디지털 저작권보호에 대한 윤리적 고찰과 대안모색

이 창 후*

【주제 분류】 윤리학, 정보사회의 윤리학, 응용 윤리학.

【주요어】 정보사회의 지적재산권, 디지털 저작권, 사회윤리적 접근, 정보윤리

【요약문】 이 논문은 “디지털 저작권보호의 문제”라는 이름으로 디지털화된 콘텐츠 저작물의 지적재산권 보호에 대한 윤리적 문제들을 사회윤리적 관점에서 고찰하고 그 현실적인 문제해결 방안으로서 “간접생산성 보호”를 주장한다. 지적재산권에 대한 간접생산성 보호는, 디지털화된 콘텐츠 저작물의 저작권 보호 방안으로서, 저작물을 향유하는 개인들이 저작권료를 지불해야 한다는 기존의 입장을 비판하고 개인들이 저작물을 향유하고 복제/배포하도록 관련 서비스를 제공하여 이윤을 창출하는 기업들이 저작물에 대한 저작료를 지불해야 하며 정부가 이를 제도적 장치로 뒷받침해야 한다는 방안이다. 이러한 주장은 더 큰 맥락에서는, 선부른 예측에 기초해서 선정된 쟁점들에 대해 개인윤리적인 관점에서 접근하여 논의하는 기존의 정보윤리의 담론을 비판하고, 현실에서 발생한 쟁점에 대한 사회윤리적 접근의 한 예로서 시도되었다.

* 서울대학교 철학과 강사

I. 들어가는 말

이 논문에서 필자는 디지털화된 콘텐츠 저작물의 지적재산권 보호에 대한 윤리적 문제들을 사회윤리적 관점에서 고찰하고 그 현실적인 문제해결 방안을 모색해 보고자 한다. 필자는 이 문제를 “디지털 저작재산권 보호의 문제”라고 약칭하고 이 논문에서의 논의의 범위를 한국의 2006년 현재 상황에 일차적으로 한정하도록 하겠다.

디지털 저작재산권 보호의 윤리적 문제는 이미 많은 학자들이 논의한 정보사회의 윤리 문제의 일부로 보이지만 실제로는 그렇지 못하다. 기존의 여러 논의들을 살펴보면¹⁾ 우리는 현실 사회에서 실제로 뜨거운 쟁점이 되는 윤리적 문제들에 대한 논의는 빠져있고 현실에서 그보다 덜 쟁점화된 문제들에 대한 논의가 더 많이 포함되어 있는 것을 발견할 수 있다. 예를 들어서 전문가 시스템이나 해킹의 문제, 소프트웨어의 저작권 보호 문제 등은 논의되는데 비하여 콘텐츠 저작물의 지적재산권 보호나 인터넷망 사용의 종량제 문제 등에 대한 논의는 빠져있다. 그런데 오늘날 전문가 시스템이나 해킹에 관련된 (기술적 문제가 아닌) 윤리적 문제가 정말 우리에게 다른 윤리적 문제들만큼 시급하고 중요한 문제로 부각되는지 의심스럽다.²⁾ 반면에 콘텐츠 저작물의 지적재산권 보호나 인터넷망 사용의 종량제 문제와 같이 실제로 사회의 쟁점이 된 문제가 내용에서 빠져 있다는 것은 불합리해 보인다. 이에 대해서는 비판적 시각이 필요하다.

필자가 생각하기에 이런 문제가 생긴 까닭은 정보사회 윤리의 담론들 중의 일부가 다소 선부른 예측에 의해서 형성되었기 때문이다.

1) 예를 들어서 Severson(1997), Spinello(1995; 2000)

2) 특히 해킹에 대해서는 해킹이 정당하다고 주장하는 의견들이 전혀 없는 것으로 보이는데, 그렇다면 해킹 문제는 사회적·기술적 쟁점일 수는 있어도 윤리적 쟁점은 아닐 것이다.

즉, 기존 고찰의 일부분은 이미 발생한 현상에 대한 반성이 아니라 일종의 예측에 근거한 논의였고, 그런 예측들마저도 대중들의 생활이 충분히 정보화되기 이전의 상황에서 이루어졌다. 정보사회에서의 지적재산권 보호에 대한 기존의 윤리적 담론들도 예측에 기초해서 제기된 윤리적 문제를 중심으로 형성되었고 그 예측이 전적으로 옳은 것은 아니었기 때문에 실제로 정보사회에서 발생하는 쟁점들 중 일부를 포함하지 못했다고 필자는 믿는다. 이 때문에 기존 논의에서 주로 다루어진 지적재산권 보호의 문제는 소프트웨어와 관련되어 있었을 뿐 영화나 음악파일과 같은 문화콘텐츠 저작물에 관한 것은 아니었다.³⁾ 결론적으로 필자가 본 논문에서 다루고자 하는 디지털 저작재산권 보호의 문제가 기존의 논의에서는 거의 다루어지지 않았다.

이 논문에서의 디지털 저작재산권 보호 논의의 대상은 문화콘텐츠 중에서 필자가 “디지털 저작물”이라고 부르고자 하는 부분이다. 여기서 문화콘텐츠는 문학작품과 영화, 공연되고 있는 연극, 고궁과 같은 건축물, 아름다운 그림, 실연되는 음악 등이 모두 포함되는 넓은 외연의 개념이며, 이 중에서 그 존립방식이 디지털로 변화된 음악이나 영화, 그림이나 사진, 텍스트 등의 문화콘텐츠가 디지털 저작물이다.⁴⁾ 따라서 이 논문의 주제는 디지털화된 음악이나 영화 파일, 혹은 사진이나 글의 복제와 배포 및 그에 뒤따르는 저작재산권의 침해 및

-
- 3) 소프트웨어 저작권 보호의 문제는 현실에서 분명히 발생한 윤리적 문제이다. 하지만, 실제로 지속적으로 사회 구성원 대다수의 관심을 끄는 윤리적 쟁점은 되지 못하는 것 같다. 적어도 음악이나 영화 파일같은 디지털 저작물의 저작권 보호의 문제가 더 많은 사람들의 관심을 더 오랫동안 끌었다고 필자는 생각한다.
- 4) 모든 문화 콘텐츠가 디지털화되어 있지는 않다. 그리고 어떤 문화콘텐츠는 디지털화되기 쉽고 디지털화되어 있지만 어떤 것은 어렵고 아직 되어 있지 않다. 예를 들어서 연극의 상연은 효과적으로 디지털화되기 어렵고, 마찬가지로 경복궁과 같은 건축물도 그 자체로서는 디지털화되기 어렵다. 만약 그것들이 디지털화되기 위해서는 다시 특정인의 창의적인 방식에 의존해야만 하며, 이것은 곧 일종의 창작이 될 수 있을 것이다.

그것을 방지하거나 보완할 수 있는 방안에 대한 것이다.

이 논문의 논의 내용은 크게 다음과 같은 세 단계로 구성될 것이다. 첫째 단계에서는 저작권재산권의 개념과 저작권재산권이 침해되는 여러 사례들을 고찰하고 그 해결책으로서 간접생산성 보호라는 필자의 방안을 제안할 것이다. 둘째 부분에서는 이러한 필자의 저작권재산권 보호 방안이 정보사회의 현실에 비추어서 실용적으로 정당화되는 이유를 설명할 것이다. 마지막 셋째 단계에서는 필자의 저작권재산권 보호 방안이 단지 실용적으로만 정당화되는 교육책이 아니라 윤리적인 관점에서 더 잘 정당화될 수 있다는 점을 주장할 것이다.

II. 저작권재산권 개념과 현실의 윤리적 문제

지적재산권 보호의 문제는 정보사회의 윤리적 쟁점 중에서 빠뜨리기 곤란할 만큼 중요한 쟁점이다. 이러한 지적재산권의 보호장치는 특허권, 저작권, 그리고 등록상표권인데⁵⁾ 이 중에서 이 논문의 주제는 저작권(copyright)에만 한정된다. 저작권에 대해 합의된 개념은 “인간의 사상이나 감정을 창작적으로 표현한 저작물을 보호하기 위해 그 저작자에게 부여한 권리”를 가리키며 저작인격권과 저작권으로 구성된다.⁶⁾

저작 인격권이란, “저작자가 자신의 저작물에 대해 갖는 정신적·인격적 이익을 법률로써 보호받는 권리”라고 할 수 있으며 ‘공표권·성명표시권·동일성 유지권’의 세 가지가 있다. 여기서 공표권이란 저작물을 대외적으로 공개하는 권리로서, 그 공표의 방법과 공개 여부에 대한 판단을 전적으로 저작자만이 행사할 수 있다는 것이 그 취

5) Spinello(2000), 167쪽. 흔히 정보윤리에서 많이 논의되는 소프트웨어 보호를 위한 법적장치에는 상거래 비밀 보호법(trade secrecy laws)도 포함된다. (Spinello(1995), 239쪽)

6) 김기태(2005a), 10쪽.

지이다. 성명표시권은 “저작자가 그의 저작물을 이용함에 있어서 자신이 저작자임을 표시할 수 있는 권리”로서 자신의 저작물 혹은 그 복제물에 실명이나 이명 중에서 마음에 드는 것을 선택해 표시할 수 있는 권리이다. 동일성 유지권은 “저작자가 자신이 작성한 저작물이 어떠한 형태로 이용되더라도 처음에 작성한 대로 유지되도록 할 수 있는 권리”이다. 달리 말하면 저작자의 의사에 관계없이 이용자로부터 저작물의 내용을 변경당하지 않을 권리라고 할 수 있다.⁷⁾

한편 저작재산권이란 저작자가 자신의 저작물에 대해 갖는 재산적인 권리를 뜻한다. 우리 사회와 같은 자본주의 사회 안에서 저작재산권은 사회주의 체제에서보다 더 중요해지는데 역사적으로도 자본주의 이념의 생성과 밀접한 관련이 있다. 적어도 구체적인 역사적 사실에 있어서는 창작자들의 창작 의도 상승보다는 저작자들 자신의 이익을 유지하거나 확대하기 위한 목적에서 저작권 보호에 대한 요청이 이루어졌던 것이다.⁸⁾ 이러한 저작재산권에는 복제권·공연권·방송권·전송권·전시권·배포권·2차적 저작물 등의 작성권 등 일곱 가지가 있는데,⁹⁾ 일반적인 물권(物權)과 마찬가지로 지배권이며 양도와 상속의 대상일 뿐만 아니라, 채권적인 효력도 가지고 있다.¹⁰⁾ 저작재산권은 저작자가 자신의 저작물에 대해서 갖는 배타적인 이용권이라 할 수 있지만, 실제로는 자신이 직접 저작물을 이용하는 경우보다는 남에게 저작물을 이용하도록 허락하고 그 대가를 받는 경우가 대부분이다.

저작권이 초기에는 저작물을 창작한 저작자 개인의 명예를 존중하기 위한 방안에서 비롯된 측면이 강했다면 시대가 변하면서 저작권 보호의 개념도 경제적인 측면에서 이용 저작물에 대한 보상이 우선

7) 저작권법 11-13조. 김기태(2005a), 12쪽에서 재인용.

8) 김기태(2005b), 38-39쪽. 실제로 인쇄술 방명 이후 대량복제가 가능해짐으로서 저작자나 출판업자의 허락을 얻지 않은 무단복제가 횡행함으로써 저작권법 제정이 국제적 추세가 되었다.

9) 김기태(2005a), 13쪽.

10) 앞의 책, 같은 곳.

하는 방향으로 변화하고 있다. 즉, 저작물을 창작한 저작자의 인격을 존중하는 차원에서 저작자의 명예를 인정하는 것이 더 중요하므로 그 소유권의 한계를 명확하게 해 주는 것이 최선의 보호방안이라고 인식했던 추세가 점차 지적 노력을 기울인 창작행위의 대가를 금전적으로 파악하여 저작자에게 지불해야 한다는 창작성에 대한 보호개념으로 바뀌고 있는 것이다.¹¹⁾ 그리고 정보사회에서의 디지털 저작재산권에 대한 대부분의 윤리적 쟁점도 이런 맥락 안에 놓여 있다.

저작재산권을 포괄하는 저작권 보호의 기본 논변은 “개인의 소유권 가운데 정신의 소산보다 더 특유한 재산권은 없다”는 전제에 근거한다.¹²⁾ 이런 저작권 보호 논변은 현재의 정보사회 윤리의 상황에서, 저작인격권과 관련된 부분에서는 별 문제점이 없어 보이지만 저작재산권에 관련해서는 다소 불명확한 점이 있는 것 같다.

저작인격권 보호에 대해서는 문제가 없어 보이는 까닭은, 저작자의 의도에 반하여 어떤 저작물의 저작자가 전혀 엉뚱한 사람으로 표시되거나 혹은 전혀 표시되지 않는 것은 용인되기 어려워 보이기 때문이다.¹³⁾ 그런데 저작재산권의 보호에 있어서 저작권이 개인의 재산권이라고 말하는 것은 그것이 다른 유형의 재산들처럼 독점적이고 배타적으로 사용되거나 처분되어야 함을 의미하는 것인가? 만약 그렇다면 디지털 저작물이 여러 사람들에게 접근가능하도록 인터넷에 놓이는 순간부터 이런 배타적인 사용은 어느 정도 포기된다고 볼 수 있다. 왜냐하면 인터넷에서 디지털 저작물이 사용되는 방식이 곧 복제와 배포이기 때문이다. 황경식은 소설, 사진, 음악, 디자인 등과 같은 지적재산이 어떤 의미에서 근본적으로 정보이며 보다 근본적인 수준에서 의사소통(communication)과 관련되어 있어서 소통이 그 저

11) 김기태(2005b), 80쪽.

12) 유네스코 편(백승길 역)(1983), 30쪽.

13) 오병일과 같이 필자보다 좌파적인 입장에서 지적재산권을 약화시키는 대안을 제시하는 저자들도 저작권 및 특허권의 보호기간은 10년 이내로 단축되어야 된다고 주장함에 비해 인격권은 영구히 유지되어야 함을 제안한다. 오병일(2000), 269쪽.

작물들의 목적이라고 지적한다. 즉 문화콘텐츠 저작의 목적과 선은 소통되고 공유될 수 있다는 점에 존재하는 것이다.¹⁴⁾ 이런 입장은 단지 원칙론적으로만 주장될 수 있는 것에 불과한 것이 아니고, 이런 입장을 뒷받침할 만한 사례들이 정보사회에서는 쉽게 찾을 수 있다. 웹2.0을 중심으로 해서 네티즌들이 스스로 질문과 대답을 하고 내용을 검색하면서 콘텐츠를 생산하고 확대시키는 현상이 일반화되고 있다.¹⁵⁾ 세계적으로는 위키피디아와 같은 인터넷 백과사전도 그 대표적인 예들 중의 하나라고 할 수 있다. 하지만 이것이 전부가 아니다.

사회적인 쟁점을 유발하지 않은 이상의 예들과는 달리 침해한 이익대립과 함께 촉발된 사회적 쟁점들도 많이 있다.

Ⅲ. 개인들의 디지털 저작물 복제 및 배포와 디지털 저작권의 문제

오늘날 개봉 후 두세 달의 시간이 지난 영화를 보기 위해서 꼭 극장에 가야만 하는 것이 아니다. 유행한 지 한 달 정도가 된 음악을 듣기 위해서 꼭 음반을 사야하는 것도 아니다. “디지털 콘텐츠”라는 이름으로 통칭되는 이러한 디지털 저작물들은 오늘날 p2p 서비스를 통해서 쉽게 구할 수 있다. 이것은 오늘날 불법이지만 현실적으로 상당히 만연해 있으며, 동시에 앞으로 효과적으로 금지될 수 있을 것 같지 않다. 뿐만 아니라 이와 유사한 기술과 그 기술에 기반한 다양한 사회적 현상들이 우리 사회 전반에서 발생하고 있다.

일례로 우리나라 누리꾼들의 관심을 모았던 소리바다 사태나 벅스 뮤직 사태에는 이러한 저작권 침해와 관련된 것으로 보이는 쟁점들이 핵심적이다. 소리바다는 누리꾼들이 p2p 서비스를 통해서 저작

14) 황경식(2005)

15) 조선일보 2006년 1월17일, 마이데일리 2006월 2월23일.

권이 있는 음악파일을 불법적으로 공유하도록 방조했다는 이유로, 그리고 벅스뮤직은 누리꾼들에게 불법적으로 저작권이 있는 음원을 스트리밍 서비스 했다는 이유로 법원에 기소되기도 했다. 이런 일련의 사태 속에서의 윤리적 쟁점들은, 한편으로는 개인들이 타인의 저작물을 무단으로 복제하고 배포하는 활동의 비도덕성에 더 큰 초점이 맞춰지고 있고, 다른 한편으로는 그런 개인들의 활동을 방조하거나 도움으로써 이득을 얻는 몇몇 신생 기업들에만 초점이 맞춰지고 있다.

하지만 아직 심각하게 쟁점화되지 않았음에도 불구하고, 위에서 언급된 사실 이상의 부당한 저작재산권 침해의 사태가 우리 사회에서는 만연해 있다. 김중태는 개인들로 하여금 저작물을 복제하고 배포하도록 하는 것이, 대형 포털들이 저작재산권을 침해하는 오늘날의 가장 교묘한 방법이라고 비판한다.¹⁶⁾ 대표적인 사례로 네이버의 지식인 서비스를 들 수 있다. 이 서비스가 제대로 운영되려면 누리꾼이 스스로 작성한 글을 답변으로 올려야 한다. 하지만 네이버 지식인에서 볼만한 답변은 거의 모두 저작권이 있는 다른 사이트의 글과 사진을 무단으로 퍼서 올린 것이다. 네이버의 오픈백과 서비스 등도 상당수가 이런 저작권 침해에 기초해서 서비스되고 있다. 그럼에도 불구하고 저작물 생산자나 생산업체는 이런 현상을 보면서 권리배상을 요구하지 못하는 실정이다. 왜냐하면 대형 포털들이 자발적으로 배상하고자 하지도 않으며 저작권자인 개인이나 소규모 업체들이 권리배상을 요구함으로써 실질적으로 더 이득을 얻지도 못하는 상황이기 때문이다. 가장 대표적인, 네이버의 사례를 살펴보자.

먼저 일단 네이버측이 배상을 할 의사는 없음이 분명해 보인다. 네이버측은 자신들이 누리꾼들끼리 서로 질문하고 답하는 공간을 마련했을 뿐이라고 주장하기 때문이다. 일반적으로 포털 업체들은 해당 저작권자의 정식 요청이 있을 경우에만 저작권자가 알려준 블로그나 문서 하나를 삭제하는 것으로 책임을 다했다고 생각한다. 다른 한편 저작권자가 그 글을 무단 게재한 누리꾼들을 상대로 제소하기도 곤

16) 김중태(2005년 3월24일)

란하다. 왜냐하면 제소할 경우 저작물 생산자가 비난의 대상이 되는 결과가 뒤따를 뿐만 아니라 현실적으로 받을 수 있는 배상 자체도 소송비용에 못 미칠 만큼 미미하기 때문이다. 네이버 지식인 외에도 각 포털 사이트에서 마련된 카페, 블로그 역시 누리꾼들이 무단 복제 및 게재한 저작물을 축적하는 방식을 취하고 있다.

이 때문에 중소 인터넷 기업들이 거대 ‘포털(portal) 사이트’에 대항하여, 연합사이트를 만들기로 하면서 소형 인터넷 업체들의 생존을 위협하는 대형 포털들의 횡포를 비판하기도 했다. 그 비판의 내용은 네 가지인데, 첫째는 포털업체들이 저작물을 공짜 혹은 터무니없이 저렴한 가격에 취하려 하며,¹⁷⁾ 둘째는 포털들이 자사 사이트의 우월한 이점을 활용하여 중소 사이트들의 생명줄인 ‘네티즌 접속통로’를 차단한다는 것,¹⁸⁾ 셋째는 개인사용자들이 무단 복제하여 게재한 저작물들을 통해서 이익을 얻고 동시에 원 저작사의 사이트에는 접속되지 않도록 막으며,¹⁹⁾ 넷째는 포털의 자금력을 활용해 인터넷업체들이 어렵게 개발한 소프트웨어들을 무력화시키기²⁰⁾ 일쑤라는 것이다.²¹⁾

17) 국내 최대 하드웨어 정보 사이트 ‘케이벤처’ 김건중 편집장은 2005년 한 대형포털과 콘텐츠 제공 협상을 벌였다. 제작비만 월 1억 원에 달하는 콘텐츠였다. 그러나 포털측은 협상에서 돈을 지불하기를 거절하면서 ‘포털에 콘텐츠를 내걸면 접속건수가 늘어나 케이벤처도 이익을 본다’는 논리를 내세웠다. 이와 같은 사례는 미디어룸 이승철 사장의 경우에도 찾아볼 수 있다. 조선일보, 2006년 3월12일, “미니 사이트’들의 반란”,

18) 예를 들어보자. 2006년 6월 현재, 디카(디지털카메라) ‘코닥 V570’을 대형 포털 ‘네이버(Naver)’ 검색창에 입력할 경우 네이버 지식쇼핑·지식인·카페 등 30여 페이지로 가는 길이 뜬다. 이 중 3분의 2인 20여 페이지가 네이버의 콘텐츠를 안내해 주는 표시들이다.

19) 예를 들어 네이버 블로그에서 찾게 되는 ‘코닥 이지세어 570’이란 많은 글은 디시인사이드에서 만든 것이다. 그런데 디시인사이드는 네이버에 콘텐츠를 팔지 않는다. 그와 함께 찾게 되는 ‘듀얼렌즈의 힘 코닥 이지세어 570’도 케이벤처에서 쓴 글이지만 2006년 6월 현재 네이버에 불법으로 게재돼 있다.

20) 2006년에 그림보기 프로그램 ‘알씨’로 알려진 이스트소프트는 뒤

이런 중소 업체들의 비판은 김종태의 주장을 예증한다.

이상의 현상이 포탈 업체들의 고의에 의한 것임은 다음과 같은 이유들로 분명하다.

첫째, 네이버 폼 기능이나 다음 RSS넷의 스크랩 기능을 비롯한 갖가지 손쉬운 폼 기능 지원을 포탈 업체들이 고안하고 지원하고 있다.

둘째, 누리꾼들이 무단으로 복제 및 게재한 저작물들은 그대로 포탈 업체의 서버에 DB로 저장된다.

셋째, 포탈 업체들은 자사 서버에 저장된 불법 게재된 저작물들을 검색 서비스에서 누리꾼들에게 먼저 보여줌으로써 누리꾼들이 저작자나 저작업체의 사이트로 접근하는 것을 차단한다.

넷째, 동시에 포탈 업체들은 이렇게 무단 게재된 수많은 저작권 콘텐츠나 유료 콘텐츠가 포탈의 서버에 저장되고 검색되며 마치 포탈의 콘텐츠인 것처럼 활용되고 있고, 이로부터 포탈 업체들은 막대한 수익을 얻는다.

다섯째, 네이버나 다음과 같은 국내 포탈 업체와는 달리 서비스하면서 성공한 사례가 있다. 구글의 경우가 대표적인 예이다.

이상의 다섯 가지 이유들에 근거할 때 국내 포탈 업체들이 개인이나 중소기업들이 제작한 디지털 저작물에 대해 침해하고 있다고 가정되는 저작권은 저작물의 복제권과 배포권(혹은 전달권)이다. 저작물의 복제권이란 저작권법에 의해 부여되는 가장 기본적인 권리로서, 저작자가 자기의 저작물을 복제하는 것을 허락하는 권리이다.²¹⁾ 한편 저작물의 공중에의 전달권은 가족, 친구 또는 친지의 범위를 넘어서 공적 장소에서의 저작물의 제시, 또는 공중에 의한 저작물의 향유 등을 전부 포함하고 있다. 어떤 종류의 저작물에서는 이 권리가 가장

늦게 그림보기 프로그램을 개발한 대형 포탈 업체 네이버와 경쟁할 상황에 처하게 되었다. 강한 자금력과 확장력을 가진 네이버측은 광고모델 전지현씨를 내세워 이스트소프트사와 경쟁하였고 이것은 이스트소프트사에게는 힘겨운 경쟁이었다.

21) 조선일보, 2006년 3월12일

22) 유네스코(1983), 44쪽.

중요한 경제적 재산권이 되어 왔다.²³⁾

특히 네이버나 다음과 대비되는 구글의 사례를 고찰한다면 필자는 구글이 간신히 시장에서 생존하는 중소기업체가 아니라 세계적인 고속 성장을 이룬 벤처업체라는 점을 지적하고 싶다. 즉 일부 국내 포털업체들처럼 해야만 간신히 시장에서 살아남을 수 있는 것이 아니라, 오히려 그 반대인 것이다.²⁴⁾ 구글도 검색과 블로그(blog), 지역검색 서비스 등을 제공하고 있지만 구글의 검색 결과는 네이버와 다르게 나온다. 구글도 자사의 블로거(blogger) 서비스를 운영하고 있지만 자사 사용자의 글을 검색결과와 우선 순위에 노출시키지 않는다. 결코 기술력이 부족해서 폼기능을 지원하지 않는 것은 아니다. 결론적으로, 일부 국내 포털 업체들은 간접적인 저작권 침해로 통해서 손쉽게 이익을 얻고 있다는 혐의를 떨치기 어려워 보인다.

IV. 문제 해결의 대안

지금까지 디지털 저작재산권 보호의 해법은 개인들이 저작물을 복제하고 배포하는 등의 경우에 적절한 유료의 대가를 지불해야 한다는 주장을 중심으로 진행되어 왔다. 한편 이에 대립하는 입장으로서 저작물의 복제와 배포의 정당성을 주장하는 입장들도 소비자들을 중심으로 꾸준히 제기되어 왔다. 유럽 음반 소비자단체인 BEUC는, 소비자들에게 사생활권이 있으며 과도한 제한을 받지 않고 기술혁신에 따른 혜택을 누릴 권리가 있다는 내용의 디지털 권리 선언을 발표했다. 이들의 주장에 따르면 최근 음반 당 다운로드 횟수를 제한하는

23) 앞의 책, 45쪽.

24) 김중태(2005년 3월24일), 국내에서는 구글의 시장지배력이 네이버나 다음에 비해서 약하다. 그것은 네이버와 다음이 자사 사이트에 대한 인터넷 검색 로봇의 검색을 금지함으로써 구글과 같은 세계적인 회사와 불공정하게 경쟁하려 하고 있기 때문이다. 김중태(2006년 1월6일) 참조.

복제제한 소프트웨어가 설치된 CD들이 등장한 것은 “소비자들의 권리를 제한하는 단적인 예”이며 “선량한 소비자들을 마치 범죄자인 것처럼 여기는 것은 모욕적이며 역효과만 초래할 것”이라고 한다.²⁵⁾ 한국 사회에서도 누리꾼들을 중심으로 이와 같은 입장이 꾸준히 제기되어 왔지만, 설득력있는 논리를 갖춘 주장은 많지 않았다. 그럼에도 불구하고 양 입장을 정리하자면 디지털 저작권에 대한 기존의 접근방식은 무료 내려받기를 원하거나, 혹은 그 정당성을 주장하는 소비자들의 입장과, 저작물에 대한 소비자들의 직접적인 유료 대가 지불을 원하는 공급자들의 입장이 대립하고 있는 상황이다.

필자는 이 문제에 대한 새로운 대안으로서 다음의 조건들을 만족시키는 해결방안을 제시해 보고자 한다.

첫째, 권리중심적 윤리설이나 결과주의적 윤리설과 같은 기존의 도덕 이론의 근본 입장에 최대한 부합하여 도덕적으로 정당화될 수 있는 여지가 큰 대안이어야 한다.

둘째 발전적인 정보기술인 p2p 기술을 제한하기보다는 보다 적극적으로 활용할 수 있는 방안이어야 한다.

셋째, 그 대안은 현실적으로 실현이 용이한 대안이어야 한다.

필자가 제안하려는 방법은 이 논문에서 “간접생산성 보호”라고 부르는 것인데, 기존의 저작권 보호 방식이 ‘저작자’와 ‘소비자’의 2자 관계를 전제로 해서 소비자가 저작자에게 대가를 지불해야 하는지 여부를 논하는 것이었음에 반해서, 간접생산성 보호는 디지털 저작권 보호의 문제가 ‘저작자’와 저작물의 ‘유통자’, 그리고 ‘소비자’의 3자 관계임을 지적하고 이 이해당사자들 중 정보기술로 구체적인 경제적 이윤을 창출하는 주체에게 저작권료를 지불하도록 요구하는 방안이다. 그 구체적인 방안은 다음과 같다.

디지털 저작물의 저작자가 자신의 저작물을 기업체에 판매하거나

25) 여기서 p2p를 통한 내려받기가 아닌 복제제한 CD가 문제시되는 까닭은, 유럽의 경우에 한국과 같은 초고속통신망이 일반화되어 있지 않기 때문이다.

혹은 그들로부터 저작물에 대한 인세(혹은 저작료)를 받고, 한편 기업체는 저작물을 소비자들에게 무료로 내려받도록 하거나 혹은 정액제와 같은 저렴한 유료 내려받기 상품으로 판매하면서 이를 수단으로 다른 부가가치를 창출하여 저작재산권을 지불할 수 있도록 하며, 정부는 이러한 체계를 뒷받침하는 제도적 장치를 마련해야 한다. 이때 저작권자가 저작물에 대해 받는 인세는 기업체들이 저작물을 복제/배포하거나 소비자들로 하여금 복제/배포하도록 서비스함으로써 창출하는 총 매출액의 일정비율²⁶⁾이다. 동시에 디지털 저작재산권자는 디지털 저작물을 생산해서 복제와 배포가 가능하도록 인터넷 상에 올려놓는 순간부터 특정 주체에 대해서 복제와 배포를 금지하거나 그 서비스 형태에 대해서 간섭할 수 없으며, 다만 지속적으로 복제와 배포에 관여함으로써 이로부터 분명한 이익을 얻는 모든 주체들에게 그 이익의 일정부분을 저작재산권으로 지불하도록 요구할 수 있는 권리를 얻는다. 물론 그 주체가 저작료 지급을 거부할 경우에는 정부가 저작물을 복제/배포하지 못하도록 해야 할 것이다. 이 때 저작권자들에게 저작료를 지불할 법적 책임을 지는 주체들의 판별 기준은 원칙적으로 디지털 저작물의 복제와 배포로 인해서 이윤을 창출한 모든 개인과 집단이다. 한편 현실적으로 이러한 법적 의무를 지게 할 주체들은 디지털 저작물의 복제와 배포에 충분히 장기적으로 (적극적으로나 소극적으로) 개입한 개인이나 집단들이 될 것이다.

이런 제도적 장치를 마련한다면 디지털 저작물의 저작권료를 저작자에게 지불할 의무를 지는 주체를 실용적으로 유의미하게 확정하는

26) 필자는 15%가 논의를 위한 출발점이 될 수 있지 않을까 한다. 잠정적인 수치이지만 15%의 수치를 산출한 근거는, 일반적으로 책 출판의 경우에 저작자에게 지불하는 인세가 책 판매가의 10%이며, 다른 한편으로 문광부가 빅스뮤직 사태를 해결하기 위해서 빅스뮤직사가 음반사들에게 지불해야 한다고 지정한 지급액의 기준이 총 매출액의 20%였으므로 이의 중간치가 잠정적으로 대안이 될 수 있다는 생각이다. 하지만 이 비율은 다른 사회적 합의를 통해서 얼마든지 변화될 수 있다.

것과, 또한 그들에게 책임을 법적으로 강제하는 것이 현실적으로 쉽게 가능할 것이라고 판단된다. 왜냐하면 어떤 개인이나 집단이 정보 사회에서 디지털 저작물의 복제와 배포로 인해서 실질적으로 이익을 얻을 수 있기 위해서는 지속적으로 복제와 배포에 관련해야 하며 이를 위해서는 정보적으로 동일성을 유지해야만 하기 때문이다. 인터넷에서는 도메인 하나의 변화도 이윤에 매우 큰 영향을 미친다. 뿐만 아니라 프리첼 사례에서도 볼 수 있듯이 한번 이탈한 사용자들을 다시 모으는 것은 인터넷에서의 이윤창출에 있어서 거의 불가능에 가까운 정도로 어려운 일로 보인다.²⁷⁾ 뒤집어 말하자면, 개인들이 와레즈 사이트를 임시적으로 만들어서 디지털 저작물을 복제/배포하는 것에서는 대단한 이익을 얻을 수 없다.

한편 이럴 경우에 실질적으로 저작료를 지불하는 주체들은 충분히 큰 이윤을 획득한 개인이나 집단들에 한정될 것이다. 예를 들어서 장기적으로 디지털 저작물의 복제와 배포에 개입해서 이익을 얻었지만 그 이익이 수 만원 안팎이라면, 저작료 지급요구를 법적으로 강제하기 위한 다양한 비용보다 최종적으로 얻을 저작료가 턱없이 적어서, 그런 개인에 대한 저작료 지급요구는 이루어지지 않을 가능성이 크다. 대신에 이런 영세한 개인이나 집단들은 디지털 저작물의 복제와 배포에 미치는 영향도 적을 것임에 틀림없다.

간접생산성 보호에 따르면 만약 디지털 저작물의 복제와 배포가 이루어졌지만 이로 인해서 특별히 이윤을 창출한 개인이나 집단이 없다면 그 디지털 저작재산권에 대해서 대가를 지불할 책임을 지는 주체는 없다. 이것은 윤리적으로든 현실적으로든 저작물이 그 자체로서 경제적 이익을 보장하는 것이 아니므로 충분히 정당화될 수 있다고 필자는 생각한다. 예를 들어서 흥행에 실패한 초대형 영화에 대해 누구도 그 경제적 이익의 환수를 보장할 법적·윤리적 책임을 지지 않을 수 있는 것과 같다. 여기에는 필자가 가정하는 한 가지 전제가 있는데, 가치 있고 진정으로 사람들이 향유하는 저작물을 복제하고

27) 연합뉴스, 2003년 10월27일.

배포함으로써 경제적 이득을 창출하는 것이 정보사회에서 언제나 가능하다는 전제이다. 아직 사례들이 충분히 많지는 않지만, 음악파일을 공유하도록 함으로써 이윤을 창출한 소리바다나 스트리밍을 통해서 이윤을 창출하는 벅스뮤직과 같은 국내 사례들뿐만 아니라, 워너브로스와 같은 대형 영화사가 파일공유 서비스와 손잡는 사태²⁸⁾는 필자의 이런 전제를 뒷받침한다고 생각된다.

한편 다른 저작물들과 마찬가지로 디지털 저작물은 복제/배포를 통해서 그 영향력 및 그로부터 생겨날 수 있는 이익이 커진다. 즉 디지털 저작물은 복제와 배포로 그 자체의 가치가 증가한다. 이것은 “조피디”라는 무명가수가 자신의 노래를 담은 mp3 파일을 스스로 유포함으로써 유명 가수로 성장한 예에서도 알 수 있다. 즉 무료 복제와 배포를 활용하여 유형·무형의 이윤을 창출한 예이다. 귀여니의 인터넷 소설도 인터넷 게시판을 통해서 무료로 배포되지 않았더라면 책으로 출판되었을 때 이윤을 창출할 수 없었을 것이다. 어떤 대중가요는 그것이 많은 사람들이 즐기기 때문에 가치가 높아진다. 대부분의 드라마는 높은 시청률을 자랑하고 그리하여 많은 사람들이 시청하기 때문에 그 가치가 높아진다. 반대로 작품성 있다고 평가받는 어떤 실험영화들은 사람들에게 알려져 있지 않고 무료로 배포조차 되지 못하기 때문에²⁹⁾ 기본적인 이윤 창출에도 실패한다. 그러므로 복제와 배포가 개인들에 의해서 무단으로 이루어진다고 하더라도 그것이 무조건 디지털 저작물의 재산권을 손상시킨다고 보기 어려운 측면이 있고 오히려 이윤을 창출하는 측면들이 무시하지 못할 정도로 충분히 크다고 할 수 있다.

간접생산성 보호에 따르면 소리바다와 벅스뮤직과 같은 회사들은 저작물의 복제/배포로 인해서 창출하는 수익의 일정 비율을 저작권자(혹은 저작권 대리자)에게 자동적으로 지불해야 하며, 대신에 유료

28) 연합뉴스, 2006년 5월10일.

29) p2p 서비스에서도 그런 영화들은 별로 검색되지 않는다. 내려받아 보는 사람들도 많지 않다.

화나 정액제, 혹은 무료 서비스의 유지에 대한 간섭을 받지 않아야 한다. 또한 동시에 네이버나 다음과 같은 포털 사이트 업체들도 개인들이 복제/배포한 저작물들 중 저작권이 분명한 저작물들에 대해서는 자동적으로 수익의 일정 부분을 지불해야만 한다. 이럴 경우에 포털 업체들이 각 저작권자들에게 지불할 저작료를 산정하는 구체적인 방법을 결정하는 데에는 많은 어려움이 있을 것이다. 왜냐하면 포털 사이트에 포함된 여러 동영상과 사진들, 글들은 엄청난 숫자일 것이며 그 속에서 각 저작물들이 이윤을 창출하는 데에 기여하는 정도도 매우 다양할 것이기 때문이다. 또한 각 포털 사이트에서 직접 제작하는 저작물들도 있을 것이다. 따라서 단순히 전체 저작물의 개수에 비례한 저작물의 개수로 저작료를 산정하는 것이, 단순한 방법이기는 하지만, 부적절할 수도 있다. 그러나 여러 다양한 방법이 개발될 수 있다. 각 저작물이 클릭되는 회수를 기준으로 전체 저작료를 산정할 수도 있고 저작물이 검색되는 횟수를 기준으로 저작료가 산정될 수도 있다. 혹은 이런 기준들이 복합적으로 고려될 수도 있다. 요점은, 그러한 기준들이 사회적 합의를 통해서 결정되면 저작료를 결정하는 것이 현실적으로 가능하고 다른 대안들보다 용이하다는 것이다.

V. 대안에 대한 실용적 정당화

저작재산권 보호를 위한 간접생산성 보호라는 방안이 실용적인 차원에서 정당화되는 이유는, 간접생산성 보호가 발전적인 정보기술 사용을 제한하는 것이 아니라 적극적으로 활용함으로써 저작재산권을 보호하는 방안이며 이에 따라서 다양한 내려받기를 통해서 파일들을 공유하려는 개인들을 막기 위해서 노력하는 어떤 다른 대안들보다도 현실적으로 실현이 용이한 것으로 보이기 때문이다.³⁰⁾ 이에 대한 구

30) 필자는 워너브라더스사와 같은 대형 영화사가 법적 소송을 통해 파일공유를 제재할 사회적인 능력이 부족해서 파일공유 서비

체적인 이유는 두 가지를 들 수 있다. 첫째는 개인들에 의한 디지털 저작물의 복제/배포를 현실적으로 막을 수 없다는 것이고, 둘째는 간접생산성 보호가 제안하는 것처럼 개인들이 아닌, p2p 업체나 포털 회사와 같은 디지털 저작물 유통업체들이 저작권료를 지불할 수 있을 만큼 충분히 많은 이윤을 창출하는 사회여건이 갖추어져 있다는 것이다.

첫째, 개인들에 의한 디지털 저작물의 무단 복제와 배포를 현실적으로 막을 수 없다는 점을 살펴보자. 정보사회의 도래와 발전과 관련된 매체환경의 변화를 주도하고 있는 두 가지 요인은 정보의 디지털화와 네트워크화라고 할 수 있다.³¹⁾ 이러한 정보사회의 환경에서 어떤 저작물이 가치있게 사용되기 위해서는 많은 사람들이 접근할 수 있어야 한다. 즉 디지털 정보기술의 목적은 대중들을 포함하는 사용자들이 디지털화된 정보에 쉽게 접근하도록 하는 것을 포함한다. 그런데 디지털 정보에 대한 접근은 복제에 의해서 이루어진다. 정보가 아날로그 방식으로 표현되는 경우에는 복제가 아닌 방식으로 그 정보에 접근할 수 있지만 디지털 방식으로 표현되는 모든 경우에 있어서 정보에 대한 접근은, 단지 임시적인 복제물일지라도, 불가피하게 복제물을 만드는 것을 의미한다.³²⁾ 즉 인터넷을 중심으로 하는 디지털화된 정보사회에서 디지털 저작물의 복제와 배포는 개인의 의사소통의 한 부분이 되고 있다. 그리고 이 점은 개인들에게 디지털 저작물의 복제와 배포에 대해 책임을 묻기 어려운 실용적인 이유와 윤리적인 이유의 출발점이기도

스와 손잡는다고 생각하지 않는다. 오히려 법정 소송을 하더라도 실질적으로 파일공유를 막기는 어려우며 또 다른 한편으로는 파일공유를 통해서도 부를 창출할 수 있다고 판단했기 때문에 두 회사가 손잡았다고 생각한다.

31) 김기태(2005b), 77쪽.

32) National Research Council(임원선 역)(2000), 62쪽. 즉 어떤 홈페이지를 방문한다는 것은 실제로 그 홈페이지를 구성하는 파일들이 내 컴퓨터에 복제되고 브라우저가 그것을 재구성하여 모니터에 보여준다는 것을 의미한다. 영화든 음악이든 사진이든 모두 그러하다.

하다. 이 때문에 정보사회에서는 기술의 발달로 인해서 전통윤리적인 입장에서 도덕적 기준의 어떤 부분까지도 때때로 무력화되기도 한다. 벅스뮤직과 같은 스트리밍 서비스로 듣거나 보는 음악이나 영화 파일들을 다시 간단한 프리웨어 프로그램으로 디지털 상태로 쉽게 녹음하거나 녹화할 수 있는 것도 이 때문이다.

둘째, 그렇다면 간접생산성 보호가 현실적으로 실행가능할 만큼 업체들이 무료 서비스를 통해서 실제로 충분한 이윤을 창출할 수 있는가? 소리바다나 벅스뮤직같은 업체들의 성장은 순전히 무료 서비스 덕분에 이루어진 것이라고 가정할 충분한 이유가 있는가? 필자는 구체적인 세 가지 사실들에 근거할 때 기업들이 디지털 저작물의 무료 서비스를 통해서 충분한 이윤을 창출할 수 있다고 믿는다.

첫째, 이미 우리 사회에는 다양한 무료 서비스를 통해서 이윤을 창출하는 많은 기업들이 있다. 그것은 우리에게 매우 친숙한 TV 드라마와 이메일 서비스의 사례에서 볼 수 있다. 각 방송사들은 TV 드라마의 시청률을 높이기 위해서 엄청난 투자를 한다. 그런데 시청자들이 특정 방송사의 특정 드라마를 보기 위해서 특별히 돈을 지불하지는 않는다. 그럼에도 불구하고 드라마 시청률은 방송사의 가장 큰 관심거리이다. 그 시청률로부터 파생되는 이윤이 없거나 크지 않다면 이런 현상은 불가사의한 일이 될 수밖에 없다. 이메일 서비스도 그 점에서 유사하다. 오늘날 적어도 한국에서 이메일 서비스, 특히 웹메일 서비스를 무료로 사용하지 않는 사람은 없는 것 같다. 물론 유료 서비스도 있지만, 그것은 한정된 사람이 선택하는 선택지일 뿐이다. 대부분의 사람들은 무료 웹메일 서비스를 이용하고 있으며 대개 다수의 웹메일 서비스를 이용하고 있다. 여러 포털 회사들은 무료 웹메일 서비스를 소비자들에게 공급하는 것에만 그치는 것이 아니라 더 많은 사용자, 더 적극적인 사용자를 유치하려 추가적인 투자를 하기도 한다. 이에 따라서 한 개인이 어떤 포털 사이트에서 여러 개의 웹메일 계정을 거의 아무런 제약 없이 사용할 수 있다. 그런데 웹메일 서비스를 제공하는 회사들은 이를 위해 많은 경비와 노력을 투자해

야 한다. 그럼에도 불구하고 포털 회사들이 자본주의 사회에서 경제적으로 웹메일 서비스를 제공할 수 있는 까닭은 그에 대한 직접적인 유료 댓가지불이 없는 대신에 간접적으로 많은 경제적인 이윤을 창출할 수 있기 때문이다.³³⁾ 예를 들어서 인터넷 광고는 대표적인 수익원이며, 그 밖에도 아바타 제공과 그에 뒤따르는 아바타 꾸미기 서비스, 부차적인 제2, 제3의 유료 서비스로의 자연스러운 유도 등으로 많은 수익을 창출할 수 있고, 실제로 창출하고 있다.³⁴⁾ 한국에서의 업계 1,2위의 네이버와 다음은 이것이 결코 예외적으로 가능한 것이 아님을 보여준다.

둘째로 인터넷 광고시장의 성장은 구체적으로 디지털 저작물에 대한 무료 서비스를 통해서 기업들이 어떻게 이윤을 창출할 수 있는지를 보이기 위해 반드시 지적할 가치가 있는 사항이다. 앞에서 언급한 바와 같이 네이버나 다음과 같은 포털업체들은 자사의 서비스 안에서 개인들의 디지털 저작물 복제 및 배포로 인해 축적된 콘텐츠를 이용하여 검색광고 시장에서 놀라운 성장을 하고 있다. 국내 검색광고 시장은 지난 2002년 500억 원에서 2003년 1000억~1200억 원, 2004년 1900억~2000억 원으로 2년 연속 100%씩 성장했다. 이런 폭발적 성장세에 힘입어 국내 키워드 검색 광고 시장은 2010년에 1조원 규모에 달할 것으로 보인다.³⁵⁾ 온라인 광고 시장은 지난 해 3800억 원에서 올해 5100억 원으로 30% 이상 성장할 전망이며 이에 따라 전체 광고시장 규모 약 6조5000억 원의 5.84%에서 올해 7.6%

33) 2000년도에 일반적인 웹메일 서비스 용량은 개인별 3-5Mb인 경우가 대부분이었다. 그런데 2006년 현재 1Gb의 용량을 제공하는 서비스를 찾기가 어렵지 않다. 이 과정에서 어느 누구도 웹메일 서비스가 무료이기 때문에 생겨나는 문제들을 지적하지 않았으며, 실제로 그럴 필요가 없었다는 점을 기억할 필요가 있다.

34) 심지어는 상당수의 웹 오피스 서비스도 무료로 제공되고 있다. 예를 들어 썬크프리 오피스(online.thinkfree.com)와 지오피스(goffice.com)가 그 예이다.

35) 아이뉴스24, 2005년 10월26일.

까지 올라설 것으로 예상된다.³⁶⁾ 반면 광고시장을 잡지 못하는 중소 사이트는 비싼 비용을 주고 저작물을 자체 생산해서 판매하는 힘든 구조를 가지고 있다.³⁷⁾

셋째로 언급할 사항은 디지털 서비스의 유료화로 인해서 오히려 기업의 이윤이 줄어드는 사례가 있다는 점이다. 한때 가장 인기있는 커뮤니티 사이트였던 프리첼은 2002년 11월 커뮤니티 사이트 운영자에게 월정액의 사용료를 부과하는 커뮤니티 유료화 정책을 실시하면서 가입자가 급감하기 시작했으며 2003년 초부터는 하루 평균 방문자 수가 100만 명을 약간 웃도는 수준을 유지하고 있다. 이는 하루 평균 195만2천명이 방문했던 그 전 해인 2002년 5월에 비해 절반가량에 불과한 수치다. 이에 대한 반사이익을 얻은 업체가 무료 미니홈피 서비스를 제공한 싸이월드이다. 싸이월드의 경우 자체로도 상승세를 이어오고 있었으나 특히 프리첼 유료화 이후 프리첼을 떠난 커뮤니티들을 유치하면서 더욱 급격히 성장하였다. 싸이월드의 하루 평균 방문자 수는 2001년 9월 14만2천명에 불과했으나 1년 뒤인 2002년 9월에는 33만5천명으로 늘어났으며 2002년 11월 프리첼 유료화 이후 커뮤니티 이전이 잇따르면서 방문자 수가 폭발적으로 증가, 2003년 9월에는 2002년 같은 시기의 3배에 가까운 93만5천명을 기록했다.³⁸⁾

이상과 같은 대표적인 사례들만을 고찰하더라도 기업들이 무료 서

36) 전자신문, 2005년 3월24일.

37) 김중태(2005년 3월24일), 김중태에 따르면, 이글루스와 같은 블로그 전문 사이트가 블로그 서비스를 유료로 제공하는 이유는 이들 사이트가 네티즌이 올린 자료를 이용해 이윤을 창출하는 구조가 아니기 때문이다.

38) 연합뉴스, 2003년 10월27일, 프리첼은 사용자 수 감소추세를 막기 위해 2003년 6월 무료 커뮤니티 서비스를 다시 오픈했으나 별다른 효과를 보지 못했으며 2003년 9월 말부터 커뮤니티당 하드디스크 용량을 50MB에서 100MB로 늘리는 등의 조치를 취했으나 가입자 이탈 추세를 저지하는 데는 역부족인 것으로 전해졌다. 프리첼 몰락의 원인은 무리하고 성급한 유료화 추진에 따른 사용자들의 반발 때문이라고 업계 관계자들은 지적했다.

비스를 통해서 저작물들에 대한 상당한 저작료를 지불하기에 충분한 이윤을 창출할 수 있다는 주장은 현실성 있는 주장임을 알 수 있을 것이다. 빈 크로스비(Vin Crosbie)는 인터넷 상에서 디지털 저작물이 무료로 간주되는 이유가 사람들이 디지털 저작물을 무료로 보는데 습관이 됐기 때문이 아니라 수요와 공급에 의한 경제적인 이유 때문이라고 말한다. 즉 그의 주장에 따르면 디지털 저작물을 유료화하기 위해서 사람들을 모두 새로 ‘교육시켜야’ 한다는 생각은 잘못된 것이다.³⁹⁾ 웹메일 서비스와 프리첼 유료화 사건을 통해서 추론할 수 있는 것은, 인터넷에서는 유료보다는 무료가 더 많은 수익을 창출할 수도 있다는 것이다. 물론 무료 서비스를 통해서 이윤을 창출하지 못할 수도 있다. 2000년대에 많은 수의 이른바 닷컴 기업들이 나타났다가 망했다는 사실에서 무료 서비스 자체가 기업에게 이윤을 가져다 주지 않음을 알 수 있다. 하지만 마찬가지로 서비스 유료화도 기업의 이윤창출을 보장하지 못한다는 점 역시 확실하다. 어떤 서비스가 무료이고 어떤 서비스가 유료이어야 하는가는 각 개인이나 기업들이 판단하면 된다. 분명한 것은, 무료로 어떤 서비스나 저작물이 복제/배포되는 것이, 단지 그것이 무료라는 이유로, 윤리적으로 부당한 것일 수는 없다는 점이다.

VI. 대안에 대한 윤리적 정당화

이상에서 필자가 제시하는 간접생산성 보호가 실용적으로 정당화될 수 있는 이유들을 제시하였다. 하지만 그보다 더 중요한 점은 간접생산성 보호의 윤리적 정당성에 있다. 즉 간접생산성 보호는 네 가지 이유에서 현행의 저작물 보호 방안 이상으로 윤리적으로 정당화될 수 있다. 첫째 간접생산성 보호가 의무주의나 공리주의와 같은 설득력있는 도덕적 입장과 중요한 부분에서 부합한다는 것, 둘째 간접

39) Vin Crosbie(2002년 8월9일)

생산성 보호는 정보사회의 환경 속에서 저작권 보호의 근본적인 의도를 실현하고자 한다는 것, 셋째 간접생산성 보호는 인터넷 환경 속의 윤리적 무임 승차자들에게 실질적인 책임을 지게 한다는 것, 넷째 간접생산성 보호는 저작권을 보호를 위해서 다른 권리를 침해할 가능성이 더 적어 보인다는 것이 그 이유들이다.

첫째, 의무주의나 공리주의의 입장과 간접생산성 보호가 부합한다는 점을 살펴보도록 하자. 필자는 석사논문에서 정보사회에서 급격한 기술적 변화로 인해서 많은 윤리적 상황들이 새로운 국면으로 전환되더라도 의무주의나 공리주의와 같은 근본적인 도덕규칙의 정당화 방법은 여전히 유효할 것이라는, 다소 평범한 주장을 제시한 적이 있다.⁴⁰⁾ 즉 도덕 이론은 그 구체적인 도덕 규범 체계와 윤리학적 개념틀로서 대략적으로 구분할 수 있고 정보사회에서는 새로운 구체적인 도덕 규범 체계가 필요하겠지만 윤리학적 개념틀에 있어서는 기존의 윤리학 이론들의 개념틀이 여전히 유효하다는 것이 그 내용이다. 필자는 이런 입장의 연장선 위에서 디지털 저작권 문제에 대한 간접생산성 보호가 하나의 사회적 규범체계로서 근본적인 윤리학적 개념틀, 즉 의무주의나 공리주의와 같은 근본 입장들과 어떻게 부합할 수 있는지를 논의하도록 하겠다.

먼저 의무주의적인 입장에서 볼 때 저작권 및 그 하부 권리인 저작권에 대한 기본적인 옹호는 로크의 노동이론(labor theory)과 헤겔의 인격이론(personality theory)의 입장에서 주어질 수 있다.⁴¹⁾ 로크에 따르면 사람들은 노동을 투입함으로써 어떤 산물에 대해 재산권을 취득하게 된다. 로크의 생각에 따르면 노동이란 일종의 귀찮고 유쾌하지 않은 활동이며, 따라서 사람들은 오로지 이에 따른 이득을 위해서 노동의 고통을 감내하는 것이다. 따라서 재산에 대한 권리는 노동자의 고통과 땀에 젖은 노력에 대한 대가로서 인정된다. 이런 로크의 입장의 핵심 주장은, 사람들은 자신의 노동에 대한 정당한 보

40) 이창후(1998)

41) 황경식(2005)

상을 받아야만 하며, 오직 재산에 대한 권리만이 적절한 보상이라면 그러한 권리를 부여받아야만 한다는 것이다.⁴²⁾ 한편 헤겔의 입장에 따르면 생산활동은 자기 표현이나 자기 실현의 행위이므로 생산자의 인격의 확대라 할 수 있고 생산물 그 자체는 단지 소유의 대상이라기보다 생산자 자신의 일부로서 그의 인격에 귀속되는 것으로 간주되어야 한다. 그래서 인간의 자유가 요구하는 것으로서 생산자는 그들이 산출한 것에 대해 일어날 일들을 통제할 수 있어야 하며 그런 의미에서 생산물을 소유할 수 있어야 한다.⁴³⁾

그런데 위의 두 입장 중에서 헤겔의 재산권 개념은 정보사회에서의 디지털 저작재산권에 그대로 적용되기가 매우 어려워 보인다. 황경식은 “정보의 이용과 배분을 위한 윤리적 대책은 비록 생산자의 정당한 요구를 인정할지라도 정보의 사회적 성격을 고려해야만 한다”는 입장에서 ‘정보생산자에게 적절한 보상을 보장하는 것’은 필요하다고 주장하면서 정보에 대한 재산권의 절대성을 비판한다. 즉 정보의 사회적 이용에 대해서 지적소유권의 배타적 처분권에 집착하기보다도 합당한 관점을 얻기 위해 한 걸음 뒤로 물러나 생각해 볼 필요가 있다는 주장인 것이다.⁴⁴⁾ 헤겔의 입장처럼 저작물의 생산자가 자신의 저작물에 일어날 수 있는 일들을 통제할 수 있어야 한다는 것은 누구나 디지털 정보를 정확하게 전달하고 재생할 수 있으며 또한 쉽게 검색할 수 있고, 모든 정보를 손쉽게 혼합하고 저장 및 압축할 수 있는 상황에서⁴⁵⁾ 거의 불가능해 보이기 때문이다. 특히 저작물의 복제/배포를 극히 손쉽게 유발하도록 자신의 저작물을 디지털 화해서 인터넷에 올려놓으면서 이러한 복제/배포를 제어하고자 하는 것은 거의 수행적 모순에 가까워 보인다. 그렇다면 재산권에 대한 전통적인 입장을 적극적으로 수용하고자 할 때 취할 수 있는 가능한

42) 스피넬로(2001), 173쪽.

43) 황경식(2005)

44) 앞의 글.

45) 김기태(2005b), 32쪽.

입장은 저작자가 자신의 생산에 대한 보상을 받도록 해야 한다는 로크의 입장일 것이다. 그리고 그 핵심은 저작자에게 경제적 이익이 귀속되는 것이지 개인들로 하여금 복제/배포를 못하도록 하는 것이 아니다. 간접생산성 보호는 이런 측면에서 로크의 재산권 이론의 핵심을 수용한다고 할 수 있겠다.

한편 공리주의적인 관점에서조차 저작자들의 창작 의욕을 현실적으로 북돋울 수 있도록 저작자들에게 저작물로 인한 경제적 이익의 일부가 귀속되도록 하는 것은 충분히 정당화될 수 있다고 본다. 스피넬로(Spinello)는 한정된 재산권이 (1) 노동의 개입 여부와는 관계없이 누군가의 과거의 창작활동을 보상하는 중요한 방법의 하나이며, (2) 미래의 창작 혹은 생산에 대한 동기를 부여하는 중요한 방법의 하나이기도 하다고 주장한다.⁴⁶⁾ 뿐만 아니라 간접생산성 보호는 저작자들에게만 창작의 동기를 부여하는 것이 아니라 그것을 복제/배포하는 일에도 대가가 지불되도록 함으로써 저작물들이 더 많이 향유되도록 유도한다. p2p 업체들이나 벅스뮤직과 같은 스트리밍 서비스 업체들에게 거의 무조건적으로 유료화를 요구하는 기존 음반사나 음체협의 요구는 이런 측면에서 공리주의에 반하는 것으로 보인다. 벅스뮤직이나 소리바다는 무료화를 유지하면서도 타협을 통해서 저작권을 지불할 의사를 분명히 했다는 점에서 더욱 그러하다.

둘째, 간접생산성 보호는 저작권 보호의 근본적인 의도를 실현하고자 한다. 이것이 의미하는 바는 간접생산성 보호가 디지털 저작물에 대한 지적재산권 보호의 근본적인 사고방식을 뒤집는 제안이 아니라, 저작재산권이 보호되어야 한다는 그 중요한 입장에는 동감하면서 그것을 현실적으로 실현하는 방법론에 따라오는 사소한 전제를 비판하고 그에 대한 대안을 제시할 뿐이라는 것이다. 이 때 필자가 비판하는 사소한 전제란, 앞에서 언급한 바와 같이 ‘저작자’와 ‘소비자’의 2자 관계 위에서 저작재산권 보호를 논의하는 것이다. 필자가 전제하는 ‘저작자’와 ‘유통자’, ‘소비자’의 3자 관계 위에서 유통자가 저작

46) 스피넬로(2001), 176-177쪽.

재산권료를 지불하는 예로서 TV 드라마의 경우가 이미 언급되었다. 인기 드라마를 방송함으로써 방송사는 광고 수익을 얻을 수 있고 그 규모는 엄청나다. 간접생산성 보호는 이와 마찬가지로 디지털 저작물이 유통될 때 최종 소비자가 아닌, p2p업체나 포털업체와 같은 저작물 유통자들이 저작재산권을 지불하도록 하자는 제안이다.

김영식은 지적 재산의 보호가 정교하게 조율된 균형을 달성하기 위한 시도로서, 저작자와 출판사에게 그들이 창작하고 보급할 의욕을 갖기에 충분한 통제권을 그들의 저작물에 부여하면서도 그러한 통제를 제한함으로써 사회 전체가 그 저작물의 접근으로부터 편익을 얻게 하려는 것이라고 주장한다.⁴⁷⁾ 그렇다면 정당화될 수 있는 저작권 보호의 방법도 저작권자에게 무한한 권력을 부여하는 것이 아니라 사회 전체의 편익을 위해 적절히 제한된 통제권을 부여하는 것이다. 간접생산성 보호에 따르면 저작권자는 유통자들에게 자신의 디지털 저작물이 유료로 유통되는지 무료로 유통되는지 간섭할 수 없다. 즉 저작권의 행사 역시 제한된다. 저작권을 포함하는 지적재산권 보호의 핵심은 저작자나 출판사와 같은 저작권자에게 적절한 재산권을 보상하는 것과 사회 전체가 편익을 얻는 것이지, 최종 사용자가 반드시 경제적 대가를 지불해야 한다는 것이 아니다. 그러므로 간접생산성 보호는 디지털화된 저작물을 이용하는 개인적 사용자들의 복제/배포를 통제할 수 없으므로 그것을 배포하고 유통시키는 온라인 업체들에게 그 보상지불의 의무를 전가시키는 교육책에 불과한 방안이 아니다. 이런 반론이 설득력있기 위해서는 개인 사용자들이 디지털 저작물들을 유료로 사용하는 것만이 도덕적으로 옳을 수 있다는 전제가 요구되기 때문이다. 이 전제가 필수적이지 않음은 이미 지적되었다.

다른 한편으로는 저작권법을 중심으로 하는 기존의 저작권 보호방안이 저작권자, 특히 창작자들을 보호해 주었는가 하는 점에는 비판의 여지가 있다. 김영식은 현재의 음악 저작권 체계에서도 가장 강력한 권력을 휘두르고 있는 음반사들이 안정적인 고수익에 집착하여

47) National Research Council(임원선 역)(2000), 57쪽.

작곡가들에게 불공정 계약을 강요하는 행위가 비밀비재하다는 것을 지적한다.⁴⁸⁾ 음반사들은 출판사에 해당되어서 창작자와 더불어 저작권자인 경우가 많지만 저작권의 첫 번째 주체는 창작자임에 틀림없다. 더구나 창작자가 아닌 음반사들만이 기존의 산업구조에서 음악 저작물의 유통을 통해서 이익을 얻는 주체였으므로 창작자들에 대한 음반사의 불공정 행위는 저작재산권을 적절히 보호하는 데에 실패하는 측면이라고 결론지을 수 있을 것이다. 간접생산성 보호는 정보기술을 활용하여 기존의 음반사와 같은 저작물 유통자들을 경쟁시키고 그로써 창작자의 입장을 더 유리하게 함으로써 이런 문제를 완화시킬 수 있다고 필자는 믿는다.

셋째, 간접생산성 보호는 인터넷 환경 속의 윤리적 무임 승차자들에게 실질적인 책임을 지운다. 앞에서 보았듯이, 개인들이 디지털 저작물들을 복제/배포하도록 의도적으로 방기하면서 이를 통해서 막대한 이익을 얻는 포털 업체들이 있다. 네이버나 다음과 같은 포털 업체들이 그런 예들이다. 이런 업체들이 막대한 이익을 얻는 그들에서는 실질적인 저작자인 중소기업들이 고사되는 것이 현실이다. 이것을 가능하게 하는 한 요소는 분명히 디지털 저작물을 복제/배포하는 데에 따른 책임은 항상 최종 사용자인 개인들에게만 있고 그것을 방조하는 포털업체에는 책임을 묻지 않는 선입견이다. 기존의 해결책은 개인들의 디지털 저작물 복제와 배포를 막는 데에 초점을 두었다. 하지만 보다 적절한 해결책은, 디지털 저작물 복제와 배포를 막는 데에 있는 것이 아니라 저작권자들에게 적절한 경제적 이익을 돌려주는 데에 있다. 그리고 그 재원은 바로 저작물로 인해서 실질적으로 경제적 이익을 얻는 주체들이 부담하는 것이 적절하다.

기존의 대형 업체들이 저작재산권을 가졌을지라도, 저작권 보호를 명분으로 정보기술의 발달로 인해서 새로 발생한 거대 시장을 선점한 중소기업체를 고사시키고 그 시장을 차지하려는 것도 윤리적 무임승차의 또 다른 예라고 필자는 생각한다. 벅스뮤직의 사태에서 잘 드

48) 김영식(2000), 236-237쪽.

러나듯이, p2p 업체들이나 스트리밍 업체와 같은 온라인 음악 서비스 업체들을 기소하는 단체들의 근본적인 의도는 자신들이 입은 부당한 손해를 적절히 보상받겠다는 것이 아니라 후발주자인 자신들이 기득권을 이용하여 온라인 음악시장을 독점하거나 우월적인 위치를 확보하겠다는 것으로 보인다. 하지만 새로운 시장을 먼저 개척한 주체, 그리하여 새로운 시장을 먼저 발견한 주체는 벅스뮤직이다.

벅스뮤직 사태에 있어서 문광부와 음반사들이 요구한 것은 벅스뮤직의 총 매출액 100억 원 중 20%인 20억이나 ‘매월 1인당 유료회원들로부터 500원씩 걷어서 그걸 합산한 금액’인 840억 원 중 큰 액수를 사용료로 지불하라는 것이었다. 이와 관련하여 음반사들은 벅스뮤직이 840억을 지급할 능력이 없기 때문에 유료화를 해야 한다고 요구했다. 그러면서 다른 한편으로 음반사들은 온라인 음악 시장이 음반시장의 불황을 몰고 왔다고 주장하면서도 자신들 역시 직접 나서서 스트리밍 서비스를 하는 이윤배반적 모습을 보이고 있기도 하다.⁴⁹⁾

이상과 같은 측면들을 고찰해 볼 때 현실적으로 쟁점의 이해당사자들 중 일부는 도덕적으로 정당화될 수 있는 권리보다는 자신들의 기득권을 추구하고 있고, 그 기득권들에 대한 보호 중 상당한 부분은 윤리적으로 정당화되기 어려운 것으로 보인다. 그런 만큼 그 이해당사자들의 요구를 모두 만족시키지는 못한다는 점에서 간접생산성 보호가 윤리적으로 비판받지는 않을 것이라 생각된다.

넷째, 간접생산성 보호는 개인들의 다른 권리를 덜 침해하면서 저작권재산권을 보호할 수 있는 것으로 보인다. 저작권재산권을 보호하기 위해서 정부나 기업이 디지털 저작물에 대한 개인들의 복제와 배포를 효과적으로 막으려 한다면 제한될 수밖에 없는 다른 권리들이 있다. 그 중에서도 사생활권과 발전된 정보기술을 향유할 권리는 불가피하게 포기해야 할 권리이다. 이런 지적은 적어도 지금까지의 정보기술의 발전을 고찰할 때 설득력이 매우 크다. 넷스터나 소리바다와

49) 예당 엔터테인먼트의 MuzCast, SM 엔터테인먼트의 ILikePop같이 각 음반사들이 자체적으로 음악 스트리밍 서비스를 실시하고 있다.

같은 p2p 파일교환 서비스에서 벅스뮤직이라는 스트리밍 서비스로 쟁점이 변화하는 데에는 약 1년 밖에 걸리지 않았다. 2000년 5월에 소리바다 서비스가 시작되었고 벅스뮤직 서비스는 2000년 2월에 시작되었다. 그리고 서울지검이 소리바다 운영자를 저작권법 위반 방조 혐의로 불구속 기소한 것은 2001년 8월이며, 음반업체 5개사(월드뮤직엔터테인먼트, 마이더스이엔티, KS미디어, 우퍼엔터테인먼트, 뮤직팩토리)는 벅스뮤직이 사이트를 통해 무단으로 가요를 복제, 배포하고 있다며 가처분 신청 제기한 것은 2002년 8월이다. 그리고 이것이 끝은 아니다.

많이 알려지지는 않았지만 “누텔라”라는 p2p를 위한 공개 소프트웨어가 이미 존재하며, 소리바다 역시 이와 유사한 공개 소프트웨어를 내 놓겠다고 공언했다.⁵⁰⁾ 누텔라의 경우에는 많이 알려지지 않았기 때문에 아직 쟁점화되지 않았지만, 소리바다가 개방형 p2p 프로그램을 배포한다면 전체 800만 명에 달하는 기존 소리바다 회원은 소리바다의 관리 서비스가 배제된 상태에서 p2p를 통해 음악 파일 공유를 계속할 수 있게 됨에 따라 음악 저작권 업계 및 유료 온라인 음악 업계에 일대 파장이 예상된다. 심지어는 운영체제에 p2p 기능을 포함시킬 가능성도 커 보인다.⁵¹⁾ 뿐만 아니라 개인들이 블로그와 싸이월드 미니홈피에 등록된 배경음악을 검색해서 듣는 일종의 음악 검색 툴이 개발됨으로써 저작권 침해 걱정없이 원하는 음악을 공짜로 마음껏 들을 수 있는 ‘획기적인’ 음악서비스가 탄생했다. 이 서비스는 블로그나 미니홈피 등에서 개인들이 적법하게 구입한 음악들을

50) 전자신문, 2005년 11월11일.

51) CNet 뉴스, 2006년 6월1일. 이 기사에 의하면 2007년 초에 발매될 예정인 새로운 윈도우 비스타에는 제한적인 사람들끼리 파일을 공유할 수 있는 기능이 포함될 예정이었다. 윈도우 비스타에 결국 p2p 기능은 포함되지 않았지만, 차후에 다른 운영체제 역시 p2p 기능을 포함할 가능성을 배제할 수 없다. 한편 현재 윈도우나 리눅스와 같은 거의 모든 운영체제는 네트워킹 기능을 가지고 있는데, 이것은 이미 제한된 의미에서는 p2p 기능이다.

목록화하고 그 블로그나 미니홈피의 창을 띄우면서 음악들을 스트리밍한다.⁵²⁾

따라서 기존의 선입견대로 개인들이 디지털 저작물을 향유할 때마다 경제적 대가를 지불하도록 하기 위해서는 근본적으로 2개의 조치가 필요하다. 첫째는 저작물의 디지털화를 금지해야 하고 둘째는 p2p 기술을 금지시켜야 한다. p2p 기술을 금지시키기 위해서는 각 개인들이 p2p 응용 프로그램을 사용하는지 추적해야만 한다. 결국 저작재산권을 보호하기 위해서 사생활권과 다른 부수적인 권리들을 포기해야만 한다.⁵³⁾ “사이버 공간에 저작권을 광범위하게 적용하게 되면 결국, 대중의 정보접근권을 위축시킬 것이라는 우려와, 사적 재산권보다 공적접근권이 더욱 본질적이라는 주장이 제기되고 있다”⁵⁴⁾는 지적은 이런 연장선에서 제기된다. 간접생산성 보호는 이런 권리들의 상충문제를 보다 바람직하게 해결한다고 필자는 믿는다.

VII. 맺음말

이상과 같은 디지털 저작재산권 보호 문제에 대한 필자의 해결방안을 요약해서 말하자면 다음과 같다. 즉 디지털 저작물에 뒤따르는 경제적 이익이 그 저작물의 저작자에게 효과적으로 귀속되도록 사회적 보호가 뒤따라야 한다. 하지만 그 저작권에 따른 경제적 이익의

52) 전자신문 2005년 11월25일.

53) 다른 부수적인 권리들에는 발전된 정보기술을 사용할 권리뿐만이 아니다. 김영식은 기존의 관념에 따르면 저작권에는 최초 판매 이론 혹은 권리소진의 원칙이 적용되지만 디지털 환경에서는 무한 복제가 가능하다는 이유로 이런 원칙이 적용되지 않는다고 주장한다. 권리소진의 원칙이란 저작물을 구매한 사람이 구입한 저작물을 저작자의 허락을 받지 않고 자유롭게 처분할 수 있는 원칙이다. 개인들의 디지털 저작물 복제를 방지하기 위한 활동과 기술들은 이런 기존의 권리들을 제한하게 된다. 김영식(2000), 237쪽.

54) 홍성태(2000), 20쪽.

보호가 최종 사용자인 개인이 요금을 지불하도록 하는 방식대로 이루어져야 하는 것은 아니다. 대신에 디지털 저작물을 이용하여 이윤을 창출하는 모든 주체들이 자동적으로 저작권자에게 일정비의 저작료를 지불하도록 하는 방식으로 보호하는 것이 윤리적으로나 현실적으로 적당한 대안이겠다.

이상과 같은 필자의 해법은 두 가지 맥락에서 기존의 정보윤리에 대한 담론과는 중요한 점에서 다른 성격의 논의라는 점을 다시 한번 강조하고 싶다.

첫째, 서두에서도 언급했듯이 기존의 정보윤리에 대한 담론은 예측에 근거해서 선정된 주제들을 중심으로 형성되었으며 그 예측은 불완전하거나 잘못된 것으로 보인다. 따라서 기존 정보윤리의 담론이 전반적으로 현실과 다소 괴리되는 결과를 낳았다. 큰 맥락에서 볼 때, 이 논문에서 필자가 논의하고자 하는 디지털 저작재산권 보호의 문제는 이런 문제를 해소하거나 극복해보려는 시도들 중의 하나라고 할 수 있다. 즉 예측과 관념적 추론에 의해서 가정된 윤리적 쟁점이 아니라, 대중적인 정보화가 이루어진 후 나타나는 실제의 쟁점들을 논의하고자 하는 것이다.

둘째, 필자는 이 논문에서 정보사회의 문제에 대해서 논의하고 해결방안을 강구함에 있어서 기존의 담론보다 더 사회윤리적 입장에 천착했다. 정보윤리의 쟁점들은 사회의 변화로 제기된 쟁점이기 때문에 사회이론적 내지 사회철학적 사실과 관련된 것이어서 개인의 덕목이나 양심과 관련된 과거 윤리학의 주제와는 구분됨에도 불구하고⁵⁵⁾ 기존의 정보윤리의 저서들은 개인적인 도덕지침들을 제시하는 데에 그친 바가 적지 않다.⁵⁶⁾ 디지털 저작재산권 문제에 대한 해법

55) 황경식(2003), 13쪽.

56) 정보사회 윤리의 도덕적 지침으로서 서버슨(Serverson)은 지적재산권 존중, 사생활권 존중, 공정한 표시, 해약금지의 네 가지를(Serverson(1997), 35쪽), 그리고 스피넬로(Spinello)는 자율성의 원칙, 해약금지의 원칙, 그리고 정보에 근거한 동의의 세 가지를 제시하였다.(Spinello(1995), 84-91쪽) 이런 접근방식은 모두 개인

에 있어서도 기존의 담론은 전통적인 저작권 개념에 집착하여 저작물에 대해서 개인이 대가를 지불할 것인가 그렇지 않을 것인가라는 2분법적 단순 도식에 근거해서 이루어져 왔다. 이러한 전통윤리학적 태도가 지닌 한 가지 난점은 그것이 윤리적 함축을 지닌 현대의 주요한 사회적 제 문제를 제대로 다룰 수 없다는 것이다. 황경식이 지적하는 바와 같이 이와 같은 전통윤리학의 현실적 무능은 그것이 개인의 행위나 양심의 문제에만 지나치게 주목한 나머지 도덕적 결과와 깊이 관련된 사회제도나 집단적 행위의 문제에 관심을 갖지 않을 뿐 아니라 그것을 제대로 다루고 있지 못하기 때문에 생겨난다.⁵⁷⁾

이와 달리 필자는 개인윤리의 원칙들을 부정하지 않으면서도 “사회라는 것은 개인들의 단순한 집합 이상의 것이며 그 자체의 독자적인 논리에 따라 움직일 뿐만 아니라 그러한 논리가 오히려 개인의 선택과 행위를 좌우한다는 사실에 대한 인식”⁵⁸⁾을 토대로 디지털 저작재산권의 문제에 대해서 보다 사회제도적인 처방을 제시해 보고자 하였다.

이 짧은 논문에서 제시된 간접생산성 보호를 받아들인다 하더라도 보완해야 할 구체적인 문제들이 남아있지만,⁵⁹⁾ 그리고 간접생산성 보호보다 훨씬 나은 다른 대안이 또 제시될 수 있지만, 정보사회의 쟁점들을 예측이 아닌 반성에 기초해서 설정해 나가고, 또 현실적인 쟁점들에 대한 해결책을 단순한 개인의 도덕 차원이 아니라 사회윤리적인 맥락에서 모색해 나가야 한다는 점은 본 논문을 통해서 보다 설득력있게 될 것이라고 믿는다.

윤리의 차원에서 정보윤리의 쟁점들에 접근하고자 하는 시도라고 필자는 생각한다.

57) 황경식(2003), 12쪽.

58) 앞의 책, 13쪽.

59) 예를 들어서 각 저작물에 대한 저작료 산정에 대한 보다 구체적인 방법과 기준들, 그리고 객관적인 산정 주체의 선정의 문제들을 생각할 수 있다.

참고문헌

- 김기태(2005a), 『매스미디어와 저작권』, 도서출판 이채.
- _____ (2005b), 『디지털 미디어 시대의 저작권』, 신흥문화사.
- 김영식(2000), “MP3, Copyright? Copyleft!”, 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적재산권의 충돌』(2000), 도서출판 이후.
- 오병일(2000), ““지적재산권’의 민중적 재편을 위한 정책 제안”, 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적재산권의 충돌』(2000), 도서출판 이후.
- 유네스코 편(백승길 역)(1983), 『저작권이란 무엇인가』, 진성사.
- 이창후(1998), “정보윤리의 정체성에 관한 연구”, 서울대 철학과 석사 논문.
- 홍성태(2000), “지적 재산권과 ‘현실 정보사회’의 모순”, 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적재산권의 충돌』(2000), 도서출판 이후.
- 황경식(2003), 『개방사회의 사회윤리』, 철학과현실사, 제1장.
- _____ (2005), “소유권은 절대적인가?”, 철학연구회 2005년 추계 학술발표회.
- National Research Council(임원선 역)(2000), 『디지털 딜레마 : 정보화 시대의 지적재산권』, 한울 아카데미.
- Severson, R.J.(추병완 · 류지한 역)(1997), 『정보윤리학의 기본원리』, 철학과 현실사, 제 2장.
- Spinello, R.A.(황경식 · 이창후 역)(1995), 『정보기술의 윤리』, 철학과 현실사. 2장, 6장.
- _____ (이태건 · 노병철 역)(2000), 『사이버윤리』, 인간사랑.

참고 논설

- 김중태(2005년 3월24일), “포탈은 어떻게 네티즌을 이용하는가?”,
<http://www.dal.co.kr/blog/archives/000838.html>
 _____(2006년 1월6일), “구글이 한국에서 성공할 수 없는 이유”
<http://www.dal.co.kr/col/spotnews/spotnews20060106.html>
 Vin Crosbie(2002년 8월9일), “우리가 유료화를 감행하지 못하는 가장 큰 이유”,
<http://korea.internet.com/channel/content.asp?kid=17&cid=68&nid=21688>

참고 기사⁶⁰⁾

- 마이데일리 2006월 2월23일, “동영상도 UCC가 뜬다…사용자 제작 콘텐츠 비중 높아져”,
 아이뉴스24 2005년 10월26일, “검색광고 시장 올 3200억, 10년 1조원”.
 연합뉴스, 2003년 10월27일, “프리첼 몰락, 싸이월드 급부상”.
<http://isplussvc.joins.com/asp/article.asp?aid=17887>
 연합뉴스 2006년 5월10일 (수) 10:38, “워너브라더스, 파일공유 서비스와 손잡다”,
<http://www.chosun.com/economy/news/200603/200603120452.html>
 전자신문 2005년 3월24일, “인터넷 검색광고시장 ‘쑥쑥’”

60) 본 논문에서는 여러 기사들을 참고 자료로 활용하였다. 이것은 그 기사들이 학술적으로 검증된 다른 자료들만큼의 신빙성을 담보하지 못할 수 있다는 측면에서 본 논문의 신뢰성을 떨어뜨릴 요지가 될 수 있을 것이다. 하지만 이런 기사 자료를 활용하지 않는다면 최근의 쟁점에 대해서 학술적으로 토론하는 것이 불가능하거나, 아니면 아무런 근거제시 없이 이루어져야 하는 딜레마를 벗어날 수 없다.

전자신문 2005년 11월11일, “소리바다 ‘완전 개방형 P2P 프로그램 배포하겠다’”

전자신문 2005년 11월25일, “저작권 걱정없는 획기적인 무료 음악서비스 등장”,

조선일보 2006년 1월17일, “네티즌이 만든 콘텐츠가 넘실댄다”,

조선일보 2006년 3월12일, “미니 사이트’들의 반란”,

CNet 뉴스 2006년 6월1일, “윈도우 비스타 『P2P 기능 포함』”