
디지털시대의 法律環境 變化와 미디어産業의 代案的 비즈니스모델의 摸索

박성필*·김용길**

■ 목 차 ■

- I. 序 論
 - II. 디지털時代의 法律環境 變化
 1. 디지털 저작권의 개요
 2. 디지털 저작권법의 간접책임 이론
 - III. 미디어産業의 對應戰略 評價
 1. P2P 네트워크에 대한 기술적 대응
 2. P2P 네트워크에 대한 사법적 대응
 3. 사용자들에 대한 사법적 대응
 4. DRM 기술의 적용
 5. 기존 대응방식의 문제점
 - IV. 새로운 비즈니스 모델의 摸索
 1. 디지털 매체 상점 모델
 2. P2P 상점 모델
 3. 집합적 일괄 라이선싱 모델
 4. 부수적 상품 및 서비스 모델
 5. 네 가지 비즈니스 모델의 비교
 - V. 結 論
-

I. 序 論

20세기 후반 컴퓨터 및 통신 기술의 급격한 발전에 힘입어 시작된 이른바 디지털 혁명¹⁾은 정치, 사회, 경제, 문화의 전 영역에 걸쳐 근본적이며 총체적인 변혁을 주도하고

* 서울科學綜合大學院大學校, 專任講師.

** 慶尙大學校 法科大學 兼任教授, 法學博士.

있다. 디지털혁명으로 인해 정보화시대(Information Age)가 열렸고, 고도로 정보화된 사회들간에 인터넷을 통해 연결되면서 세계화(Globalization)가 급속히 진행되고 있다. 이러한 정보화와 세계화의 상승작용은 막대한 양의 디지털 정보가 인터넷을 통해 국경의 제한 없이 공유되고 있는 현실을 통해 쉽게 이해할 수 있다.

저작권법과 관련 제도의 영역에 있어서도 디지털 시대는 아날로그 시대와 다른 새로운 패러다임을 요구하고 있다. 현재의 미디어 관련 기술은 고품질의 영상과 음악을 디지털 정보로 변환하여 한 장의 디스크에 담아내는가 하면, 그러한 원본의 품질을 조금도 훼손함이 없이 대량으로 복제하기도 하고, 그렇게

20세기 후반 컴퓨터 및 통신 기술의 급격한 발전에 힘입어 시작된 이른바 디지털 혁명 http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Revolution (2006.12.15. 방문). 은 정치, 사회, 경제, 문화의 전 영역에 걸쳐 근본적이며 총체적인 변혁을 주도하고 있다. 디지털혁명으로 인해 정보화시대(Information Age)가 열렸고, 고도로 정보화된 사회들간에 인터넷을 통해 연결되면서 세계화(Globalization)가 급속히 진행되고 있다. 이러한 정보화와 세계화의 상승작용은 막대한 양의 디지털 정보가 인터넷을 통해 국경의 제한 없이 공유되고 있는 현실을 통해 쉽게 이해할 수 있다.

저작권법과 관련 제도의 영역에 있어서도 디지털 시대는 아날로그 시대와 다른 새로운 패러다임을 요구하고 있다. 현재의 미디어 관련 기술은 고품질의 영상과 음악을 디지털 정보로 변환하여 한 장의 디스크에 담아내는가 하면, 그러한 원본의 품질을 조금도 훼손함이 없이 대량으로 복제하기도 하고, 그렇게 복제된 미디어를 P2P 네트워크를 통해 지구촌 어느 곳으로든 전송할 수도 있다. 이러한 기술적 변화로 인해 미디어산업의 든든한 버팀목이 되어왔던 저작권법과 관련 제도는 강력한 도전을 받고 있는 실정이다.

사실 과학기술은 항상 法規範이 설정한 한계 내에서 발전하는 것은 아니다. 많은 경우에 새로운 과학기술이 기존의 법규범을 일탈하는 데 조력자 역할을 할 수도 있다. 문제는 도전을 받는 그러한 법규범은 과거의 사회적 합의에 기초하여 형성된 것인데, 새로운 기술을 수용한 사회가 과거의 법규범이 정당하지 않다는 법의식을 형성해 가는 경우이다. 이는 마치 과거에 제정된 표준어 문법에 어긋나는 언어사용이 폭넓은 사회적 지지를 얻는 현상과도 같다. 최근 P2P 파일공유 네트워크를 둘러싸고 국내외에서 관련기업, 학계, 법원, 및 사용자들의 논란이 계속되어 논 것도 이와 같은 법률환경 변화의 관점에서 이해할 수 있다.

미국 연방대법원은 2005년 Grokster 판결을 통하여 표면적으로는 미디어산업의 입장

1) http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Revolution (2006.12.15. 방문).

을 옹호하는 판단기준을 제시하기도 하였지만, 지금은 변화가 필요한 시기임을 부인할 수 없다. 사회적 합의와 법제도가 과학기술 발전의 속도와 방향을 일정부분 조절할 수 있을 수는 있지만, 본질적으로 발전이라는 거대한 흐름 자체를 막을 수는 없기 때문이다. 미국 연방대법원이 *Grokster* 판결에서 일방적으로 미디어산업의 이익을 대변하고 있지는 않은 것으로 분석되는 것 또한 이러한 시대정신과 법의식을 고려한 결과로 보인다.

본고에서는 현재 진행중인 P2P 네트워크 관련 논쟁이 최소한 디지털 저작권법 영역에서는 조만간 새로운 패러다임을 형성하는 데 이를 수 밖에 없으리라는 전망에 기초하여, 미디어산업이 모색해야 할 새로운 비즈니스 모델들을 조망해 보고자 한다. 이를 위해 먼저 미국의 성문법 및 판례법이 디지털 저작권 규범을 어떻게 형성해 왔는지 개괄적으로 정리하고, 디지털 시대의 여러 변화에 대한 기준의 미디어산업의 대응전략을 점검해 보고자 한다. 현재 미디어산업 자체적으로 대안적 경영전략 차원에서, 또한 각국 정부의 저작권 정책적 차원에서 디지털시대에 적합한 미디어산업의 비즈니스모델에 대한 연구가 진행 중이다. 본고에서는 이처럼 구체적으로 논의가 진행 중이거나 이미 실험 단계에 있는 비즈니스모델 네 가지를 소개하고 그 특징을 분석함으로써 우리나라의 저작권 정책 및 미디어산업의 대응전략 수립에 대한 시사점을 찾아보고자 한다.

II. 디지털時代의 法律環境 變化

1. 디지털 著作權의 概要

디지털혁명은 미디어산업이 고품질의 미디어(디지털 음반, 디지털 영상 디스크 등) 양산 체제를 구축할 수 있게 해 주었다. 이러한 기술적 발전은 한 편으로는 디지털화한 음악과 영화의 시장가치를 한껏 높이는 역할을 한 반면, 다른 한편으로는 고도의 복제장비를 구입한 소비자들이 대량으로 동등 품질의 복제 저작물을 만들어내고 제3자에 대량으로 배포하는 부작용을 낳았다. *Betamax* 판결에서 *Grokster* 판결까지 이어지는 미국 연방 대법원의 판례는 이러한 디지털 저작권의 특수성을 반영한 것이다. 디지털 음반과 영화의 상업적 성공의 뒤를 이어 미디어 저작권을 침해할 가능성을 가진 기술들이 속속 발전을 거듭하면서, 잠재적인 저작권 침해자들의 숫자는 기하급수적으로 늘어났고, 미디어 산업은 여러 기술적 방어수단과 기존의 저작권법 시스템을 활용하여 다양한 대응전략을 구사하였다. 그러나 과거 저작권법이 형성되던 시기에 전혀 예측할 수 없었던 신기술들에 대해 기존의 법체계로 완벽한 통제가 가능하다고 생각하기에는 무리가 있다. 미국의

경우 연방 저작권법은 조문상 직접 침해자 외에 저작권 침해를 가능케 하는 기술의 제공자를 제제할 장치도 가지고 있지 않았다.²⁾ 이러한 이유로 미국에서는 법원의 판례에 의해 소위 "間接責任(Secondary Liability 혹은 Indirect Liability)"理論이 발전한 것이다. 일단 미국 연방대법원의 이러한 법 창조 작업은 미디어산업의 이익을 보호함으로써 문화예술의 창작활동을 뒷받침하는 의미를 내포하고 있다. 그러나 후술하는 "Sony 원칙"과 Grokster 판결이 새롭게 도입한 "誘導侵害"의 기준을 분석해 보면 과학기술의 발전에 대한 배려가 다분히 내포되어 있는 것도 부인할 수 없다. 이하에서는 미국 디지털 저작권법상 이러한 간접책임 이론이 형성되고 발전하는 과정을 간략히 살펴보고 관련 판례들을 검토해 봄으로써 디지털 시대의 변화된 법률환경이 요구하는 바가 무엇인지 검토해 보고자 한다.

2. 디지털 著作權法의 間接責任理論

(1) 간접침해의 세가지 유형과 요건

디지털 혁명은 미디어산업이 음반이나 영상을 제작기술을 획기적으로 발전시키고 품질이 월등한 컨텐츠를 생산해 내는 데 기여한 반면, 소비자들이 동등 품질의 컨텐츠를 대량으로 복제하여 배포할 수 있는 기술까지도 제공하였다. 저작권자들은 엄청난 수의 직접침해자들을 일일이 통제하는 것이 사실상 어렵기 때문에, 직접침해의 수단을 제공하는 이들을 통제함으로써 복제된 컨텐츠의 유통을 근본적으로 차단하기를 원했다. 이러한 배경 하에서 미국 법원들은 저작권의 직접침해자만을 명문으로 제재하고 있는 저작권법의 한계를 벗어나 특허법이나 Common Law 상의 법원칙을 도입함으로써 세 가지의 간접책임 이론을 정립하였다.

기여책임(Contributory Liability) 이론은 저작권의 직접침해 (Direct Infringement)에 기여한 자의 행위가 기여침해(Contributory Infringement)라 하여 책임을 묻는 것이다. 기여책임의 요건은 ① 주 침해자에 의한 직접적 저작권 침해의 존재, ② 직접 침해에 대한 피고의 인식, 그리고 ③ 침해에 대한 피고의 중대한 기여이다.³⁾

대위책임(Vicarious Liability)이론은 Common Law의 불법행위법(Torts)상의 사용자책임(Respondeat Superior) 이론에 기초하고 있다. 대위책임의 요건은 ① 주 침해자에 의

2) § 501, US Code: Title 17, Copyrights.

3) "(1) Direct infringement by a primary infringer, (2) knowledge of the infringement, and (3) material contribution to the infringement" 380 F.3d 1154 (9th Cir. 2004) 참조 기여책임이 인정된 대표적인 예를 들면, Fonovisa v. Cherry Auction 판결에서 벼룩시장의 운영자가 입주 상인의 불법음반 판매事實을 인식하면서도 공간, 시설, 주차, 광고, 및 고객유치 등의 서비스를 제공하여 저작권 침해행위에 기여한 경우 등이다. 76 F.3d 259 (9th Cir. 1996).

한 직접적 저작권 침해의 존재, ② 피고의 직접적 금전상 이익, 그리고 ③ 주 침해자에 대한 관리감독을 할 수 있는 권한과 능력이다.⁴⁾

유도책임(Inducement Liability) 이론은 2005년도의 Grokster 판결에서 도입된 것으로, 연방대법원은 Grokster와 StreamCast가 자신들의 P2P 소프트웨어를 이용해 저작권 침해를 조장했다면 사용자들의 직접침해를 근거로 책임을 질 수 있다고 판단하였다. 연방대법원이 제시한 책임 인정의 요건은 ① 주 침해자에 의한 직접적 저작권 침해의 존재, ② 저작권 침해를 유도하겠다는 "의도적이고 유책한 의사표현 또는 행위(purposeful, culpable expression or conduct)"이다. 특히 두 번째 요건을 판단하기 위해서 연방대법원은 마케팅의 내용과 대상, 비즈니스 모델, 컨텐츠 필터링의 존재 유무 등 제반 요소를 종합적으로 고려하였다.

디지털 복제기술의 위협을 받은 미디어산업은 기여책임이론과 대위책임이론을 무기삼아 불법복제를 통제하고자 하였다. 미국 연방대법원은 후술하는 Betamax 판결에서 과학기술 개발자들의 안전항(safe harbor)이라 할 수 있는 Sony 원칙을 수립하였지만, 다시 Grokster 판결에서 세 번째 간접책임 이론인 유도책임 이론을 도입하여 표면적으로는 미디어산업이 불법복제에 대한 통제를 한층 강화할 수 있는 이론적 무기를 제공한 것으로 보인다. 이처럼 간접책임 이론은 특히 P2P 파일공유 네트워크가 등장하면서 미디어산업이 저작권침해에 맞서 싸울 수 있는 가장 강력한 무기로 인식되어 왔다. 그러나 간접책임 이론이 매일 새롭게 발전하는 과학기술의 도전을 언제까지 막아낼 수 있을 것인지, 나아가 그렇게 과학기술의 발전을 가로막는 것이 과연 바람직한 것인지에 대한 근본적인 의문이 끊임없이 제기되고 있다. 우선 이론적인 측면에서는 Betamax 판결의 Sony 원칙이 아직 유효하며, Grokster 판결의 유도책임 이론이 반드시 미디어산업의 입장만을 옹호하고 있지 않다는 점을 고려해야 한다. 또한 기술적인 측면에서는 기존의 저작권법과 관련 제도를 옹호하는 이론의 발전 속도보다도 그 통제를 회피할 수 있는 기술의 발전속도가 훨씬 빠르다는 점을 고려해야 한다.

(2) 디지털 복제기술의 발전과 Betamax 판결

Grokster 판결 이전의 P2P 파일공유 사안에서 간접책임이론은 대위책임이론보다는 주로 기여책임이론에 집중되었다. 그 이유는 P2P 소프트웨어가 일단 배포된 후에는 사용자들의 행동을 통제하기가 사실상 어렵고, 따라서 대위책임의 요건을 충족할 수 없는 경우가 많기 때문이다. 그런데 P2P 파일공유 네트워크의 기여책임이론을 이해하기 위해서

4) "(1) Direct infringement by a primary infringer, (2) a direct financial benefit to the defendant, and (3) the right and ability to supervise the infringers" 380 F.3d 1154 (9th Cir. 2004) 참조

는 P2P 기술이 주목을 받기 훨씬 전인 1980년대 연방대법원의 Betamax 판결을 정확히 이해할 필요가 있다. 그 이유는 이 판결에서 소위 "Sony원칙(Sony Principle)"으로 널리 알려진 기여침해의 특수 이론이 정립되었기 때문이다. 이 Sony원칙은 간단히 말하자면 비록 저작권 침해 용도로 사용될 수 있는 제품을 배포한 피고라도 그 제품이 상당한 정도의 합법적인 용도를 가진 경우에는 간접침해 책임을 지지 않는다는 것이다.⁵⁾

1970년대에 Sony사는 Betamax VCR⁶⁾을 개발했는데, 유니버설 스튜디오와 월트 디즈니사 등 원고들이 이 기술이 잠재적으로 저작권 침해에 사용될 가능성이 있다는 것을 이유로 1976년 Sony사를 상대로 캘리포니아 중부 연방지방법원에 제소하였다. Betamax VCR의 세 가지 기본 구성요소는 (1) TV의 공중파대역을 통해 전달되는 전자기적 신호를 받아서 음성신호와 영상신호로 분리해 내는 튜너 (2) 위의 신호를 자기 테이프에 기록하는 리코더 그리고 (3) 테이프에 있는 음성 및 영상 신호를 TV 세트가 받을 수 있는 복합 신호로 바꾸어주는 어댑터였다.⁷⁾ 원고들은 이러한 획기적인 성능의 VCR이 자신들의 저작물을 불법적으로 복제하는 데 사용될 수 있는 점에 주목하면서 Sony사의 기여침해를 주장하였다. 연방대법원은 이 사안의 판단을 위해 미국 특허법 Section 271 (c)에 근거한 "상업상 중요물품(staple article of commerce)"이론을 차용하였다. 동 규정에 따르면 특허를 받은 기계, 제품, 화합물이나 합성물, 공정특허의 실시에 필요한 재료나 장치의 일부로서 그 발명의 중요한 구성부분에 해당하는 것을, 그것이 해당 특허권의 침해 용도로 특별히 제작되거나 개조된 것이며 상당한 비침해적 사용에 적합한 상업상 중요물품이 아니라는 점을 인식하고, 미국내에서 매매의 청약이나 매매, 혹은 미국으로의 수입 등 행위를 한 자는 기여침해자로서 책임을 진다.⁸⁾ 연방대법원은 Sony사의 VCR이 저작권 침해 용도로 사용될 수 있는 것은 사실이지만, TV로 방영되는 많은 프로그램의 저작권자들이 허용한 시청시간변경 용도로도 사용될 수도 있으며, 심지어 허용되지 않은 시청 시간의 변경이라 할지라도 공정이용(fair use) 항변이 가능한 것으로 보았다. 연방대법원은 Betamax VCR이 소비자들의 상당한 비침해적 사용을 가능하게 하는 이상 Sony사는 그 제품의 판매로 인한 책임을 질 수 없다고 결론지었다.⁹⁾

5) Sony Corp. of America v. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417 (1984).

6) 법원이 작성한 판결문에서는 VTR로 지칭되었다.

7) 464 U.S. 417.

8) Whoever offers to sell or sells within the United States or imports into the United States a component of a patented machine, manufacture, combination or composition, or a material or apparatus for use in practicing a patented process, constituting a material part of the invention, knowing the same to be especially made or especially adapted for use in an infringement of such patent, and not a staple article or commodity of commerce suitable for substantial noninfringing use, shall be liable as a contributory infringer 35 U.S.C. §271 (2000).

이러한 Sony원칙은 미국 법원들이 지금도 적용할 수 있는 살아있는 법원칙이다. Grokster 판결의 하급심들이 Sony원칙을 적용하여 피고들의 입장을 옹호했던 것도 이 사실을 잘 보여주고 있다. 비록 연방대법원이 Grokster 판결을 통해 미디어산업이 원용 할 수 있는 새로운 법원칙인 유도책임이론을 도입했지만, 후술하듯이 유도책임이론은 역 설적으로 P2P 네트워크 개발자들의 면책을 위한 도구가 될 수도 있는 것을 생각할 때, Sony원칙의 존재는 유도책임의 모호성과 아울러 미디어산업의 취약점으로 작용할 가능성에 높다.

(3) P2P 파일공유 기술의 발전

Betamax 판결은 위에서 언급한 이른바 "Sony 원칙" 혹은 "Sony 안전항 (Safe Harbor)"을 비롯한 지적재산권법의 많은 시사점을 내포하고 있는 관계로 이후의 수많은 판례와 학술논문에서 인용되었다. 통계에 따르면 2006년 1월까지 500개의 법원 판결문과 1702개의 법학논문에서 Sony 판결이 인용되었다.¹⁰⁾ 이 판결은 다수 의견을 작성한 John Paul Stevens 대법관 개인에게도 명성과 보람을 안겨준 판결이었음이 분명하다. Betamax 판결은 P2P 파일공유 네트워크 기술이 발전하면서 특히 주목을 받기 시작했다.

디지털 혁명기의 한 가지 중요한 특징은 법제도가 새로운 과학기술에 미처 적용하기도 전에 더 새로운 과학기술이 등장한다는 점이다. P2P 파일공유 네트워크도 불과 몇 년 사이에 발전을 거듭하였다. P2P (peer-to-peer) 파일공유 기술에 대한 이해는 과거의 전형적인 인터넷 기술을 이해하는 데서 출발해야 할 것이다. P2P 이전의 인터넷을 통한 파일전송 시스템인 소위 "Client-server 모델"¹¹⁾에 따르면 파일을 전송하는 주체인 website 운영자가 "서버(server)"라 불리는 컴퓨터를 유지관리하고 그 서버 안에 그 파일의 복사본을 저장하고 있다가 "client"라 불리는 사용자 컴퓨터로부터 요청이 있을 때 해당 파일을 전송한다. 이 시스템은 데이터가 중앙에 있는 한 서버 혹은 소규모의 서버 그룹에 저장되어 있어야 하기 때문에 대용량 서버의 유지관리에 많은 비용이 소요되고, 서버에 이상이 생기는 경우 저장된 데이터를 상실할 수 있는 위험을 안고 있다. 후술하는 DMS 모델에 따르는 경우, 디지털 미디어 상점들은 이와 같은 서버 유지관리의 비용과 위험 요소들을 수용하지 않을 수 없다. 그러나 P2P 네트워크 상에서는 각 client의 컴퓨

9) 464 U.S. 417 (1984).

10) Samuelson, Pamela, "The Generativity of Sony v. Universal: The Intellectual Property Legacy of Justice Stevens". Fordham Law Review, Vol. 74, p. 1831, 2006.

11) Client-server, Wikipedia, <http://en.wikipedia.org/wiki/Client-server> (2006.11.24 방문)

터가 서로 서버와 client의 역할을 수행하므로 파일전송 비용이 서버 운영자에게 집중되지 않고 사용자들 사이에 분산되며, 한 컴퓨터가 고장 나더라도 네트워크상 다른 컴퓨터에 저장되어 있는 파일에 접근할 수 있다.

P2P 네트워크 기술은 정보공유 기술 자체로서는 가히 혁명적인 발전이지만, 사용자들에 의한 저작권 침해의 가능성을 내포하고 있는 점에서 많은 사회적 갈등을 야기하는 측면도 있다. 아래에서 검토할 Napster 사건, Grokster 사건 등 P2P 파일공유 네트워크의 저작권 침해사례가 그 대표적인 예이다. 이들 사건에 대한 미국 연방대법원의 견해를 이해하기 위해서는 먼저 이들 사건 당시까지 개발된 P2P 네트워크 기술의 몇 가지 유형을 이해할 필요가 있다. P2P 네트워크에서는 찾고자 하는 컨텐츠가 사용자들의 컴퓨터에 분산 저장되어 있기 때문에 네트워크에 연결되어 있는 각 컴퓨터가 저장하고 있는 파일의 목록(index)을 어떻게 작성하고 관리할 것인가가 중요한 문제이다. 제9연방항소법원은 Grokster 항소심 판결에서 당시까지 존재해 온 목록 작성 방식을 크게 세 가지로 나누어 정리하고 있다.¹²⁾ 우선 Napster 방식은 네트워크에서 접근할 수 있는 파일목록을 중앙의 서버에 저장해 두었다가 사용자의 검색요청에 따라 해당 파일의 위치를 알려주고, 사용자는 그 정보를 바탕으로 그 파일을 가지고 있는 peer에 직접 연결하여 파일을 다운로드하는 형태이고,¹³⁾ Gnutella 방식은 중앙 서버를 모두 없애고 사용자들이 각자 제공하고자 하는 파일의 목록을 자신의 컴퓨터 안에 저장해 두는 형태로서¹⁴⁾ 거의 완전한 분산형 (decentralized) P2P 네트워크 형태이며,¹⁵⁾ FastTrack 방식은 네트워크에 연결된 컴퓨터 가운데 일부(일명 "supernode")를 선택하여 파일 목록을 저장하는 서버로 사용하는 것이다.¹⁶⁾

이러한 P2P 네트워크 기술의 발전은 미디어산업의 입장에서 볼 때 디지털혁명이 올고 온 가장 큰 충격파라고 할 것이다. 도전이 있으면 응전이 있기 마련이어서, 그 동안 미디어산업은 기술적으로 사법적으로 나름대로 최선의 대응전략을 구사해 왔다. 본고는 이러한 미디어산업의 P2P 네트워크 기술에 대한, 구체적으로는 P2P 네트워크를 통한 불법 파일공유에 대한 대응방식이 과연 소기의 성과를 거두었는가 하는 점을 살펴보고자 한다. 만일 그러한 대응방식이 적절하지 못했다면 미디어산업이나 정책결정자들의 입장에서 취할 수 있는 대안은 무엇인지를 다시 고민해야 할 것이다.

12) MGM Studios Inc. v. Grokster, Ltd., 380 F.3d 1154 (9th Cir. 2004).

13) 380 F.3d 1154.

14) 380 F.3d 1154.

15) 125 S. Ct. 2764.

16) 380 F.3d 1154.

III. 미디어産業의 對應戰略 評價

이상과 같은 디지털 시대의 법률환경 변화는 분명히 미디어산업을 위협하는 측면이 있다. 미디어산업이 전통적인 저작권법의 보호막에 크게 의존해 온 것은 이러한 사업적 위기에 대한 직접적이고 자연스러운 대응으로 이해할 수 있다. 하지만 이러한 기준의 대응방식은 미디어산업이 시대의 조류에 역행하여 과학기술의 발전을 막아서고 있다는 비판 앞에 취약할 수 밖에 없다. 나아가 디지털 기술의 발전이 제공하는 참신하고 수익성 높은 비즈니스 모델 개발의 기회를 제대로 활용하지 못하고 있다는 비판도 가능하다.¹⁷⁾ 이하에서는 미디어산업이 P2P 네트워크상의 저작권 침해적 파일공유에 대해 그 동안 구사해 왔던 대응전략을 살펴보고 그 성과를 점검해 보고자 한다.

1. P2P 네트워크에 대한 技術的 對應

비록 완전하지 않으나 미디어산업이 P2P라는 신기술에 대해 그 동안 기술적으로 대응해 온 여러 방식들이 존재한다. 그 중 매우 간편하게 P2P 네트워크를 통한 불법 파일공유를 무력화시킬 수 있는 방식으로 도입된 예로써 스폐핑(Spoofing)이란 기술이 있다. 스폐핑은 해킹 등 다양한 분야에서 쓰이는 용어이지만, P2P와 관련해서는 정상적인 디지털 파일로 위장한 재생 불가능한 파일을 P2P 네트워크에 대량으로 유포함으로써 사실상 동명의 파일이 공유되는 것을 차단하는 방법을 지칭한다.¹⁸⁾ MediaDefender사와 Loudeye사의 Overpeer가 스폐핑 기술을 활용하고 있었으며,¹⁹⁾ Tulsa 대학의 John Hale 교수와 대학원생 Gavin Manes가 공동 개발하여 특허를 취득한 기술도 스폐핑에 해당한다.²⁰⁾ Grokster 판결이 내려진 지 얼마 후 MediaDefender사는 ARTISTdirect사에 인수되었으며,²¹⁾ 몇 달 후에는 Loudeye사가 Overpeer 사업부문을 출수하는 등 많은 변동을 겪고 있는 분야이기도 하다.²²⁾ 이러한 스폐핑은 일단 기술적인 측면에서 대형 기술의 등장으로 인해 신뢰성을 상실한 상태이다. 지난 2001년 시작된 Bitzi 서비스를 채택한 P2P 네트워크에서는 스폐핑 기술이 무력화되었다.²³⁾ 이처럼 기술적인 대형 수단은 조만

17) 그러나 미디어산업이 저작권침해를 강력하게 통제하는 것이 오히려 스스로에게 손해가 된다는 여러 연구결과들을 비판하면서 보다 균형 잡힌 시각이 필요하다고 주장하는 견해도 많다. 예를 들어, Liebowitz, Stan J., "Economists' Topsy-turvy View of Piracy," *Review of Economic Research on Copyright Issues*, Vol. 2, No. 1, 2005.

18) http://en.wikipedia.org/wiki/Spoofing_attack (2006.12.16 방문).

19) <http://www.afterdawn.com/news/archive/5223.cfm> (2006.12.16 방문).

20) <http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,63384,00.html> (2006.12.16 방문).

21) <http://www.socaltech.com/fullstory/0002221.html> (2006.12.16 방문).

22) <http://www.afterdawn.com/news/archive/7147.cfm> (2006.12.16 방문).

간 출현하는 대항기술로 인해 무력화되기 쉬운 단점이 있다.

2. P2P 네트워크에 대한 司法的 對應

(1) Napster 사건

Napster는 P2P 네트워크를 구축하여 사업적 성공을 거둔 첫 사례라고 할 수 있다. 그러나 미디어산업 관계자들은 수많은 사용자들의 저작권 침해적인 불법 파일공유에 이유로 Napster를 제소하기에 이르렀고, 이 사건에서 제9연방항소법원은 Napster가 중앙 서버를 통해 파일목록을 관리하고 사용자들의 검색과 복제를 용이하게 한 점을 근거로 기여책임을 인정하였다.²⁴⁾ 연방항소법원은 위에서 언급한 Sony원칙에 비추어 상당한 비침해적 사용 가능성을 가진 P2P 네트워크의 저작권 침해 책임을 인정하기 어려운 점이 있었지만, Napster가 사용자들의 저작권 침해에 대한 실제적, 구체적 인식(actual, specific knowledge)을 가지고 있다면 여전히 책임을 질 수 있다고 이론구성하였다. 그러므로 이 판결의 핵심적인 요소는 Napster 중앙 서버와 서버 안에 저장되어 있는 파일목록의 존재였다.

(2) Grokster 사건

이 사건은 P2P 네트워크 개발자들에 대한 미디어산업의 대규모 공세로서 가장 최근의 것이다. 피고인 Grokster와 StreamCast는 Napster에 존재하던 중앙 서버가 사라진 보다 진보한 형태의 P2P 프로그램을 개발하여 배포했는데, 이들 P2P 네트워크를 통한 저작권 침해행위에 대해 음반업체들이 저작권법상 기여책임과 대위책임을 주장하며 두 회사를 상대로 소를 제기했다. 이 사건에서는 Napster의 경우처럼 중앙 서버와 그 속에 저장된 파일목록이 존재하지 않았기 때문에 피고들이 Sony안전항의 보호를 받을 가능성을 다분히 안고 있었고, 그 결과 1심과 2심은 피고들의 손을 들어 주었다. 그러나 연방대법원은 합법적 용도와 불법적 용도를 동시에 갖춘 P2P 네트워크의 개발자들이 기여책임을 질 것인지, 즉 Sony원칙에 의한 안전항이 적용될 수 있을 것인지에 대한 직접적인 언급을 피하는 대신, 특허법으로부터 유도책임이론을 도입하여 Grokster와 StreamCast가 그 소프트웨어들을 이용해 저작권 침해를 조장했다면 사용자들의 직접침해를 근거로 책임을 질 수 있다고 판단하였다.²⁵⁾ 연방대법원은 피고들이 사용자들의 침해를 유도했음을 판

23) <http://en.wikipedia.org/wiki/Bitzi> 및 <http://bitzi.com/about/intro> (2006.12.16 방문).

24) A&M Records, Inc. v. Napster, Inc., 239 F.3d (9th Cir. 2001).

25) 125 S. Ct. 2764 (Jun. 27, 2005).

단하는 근거로 피고들이 기존의 Napster 사용자들을 비즈니스의 대상으로 삼은 사실, 피고들의 사업모델이 침해를 유도했다는 사실, 즉 네트워크를 통한 막대한 양의 저작권 침해적 파일전송이 결국 피고들의 광고수익으로 직결된 사실을 중시하였다. 연방대법원은 또한 피고들이 배포한 소프트웨어가 컨텐츠 필터링 기능을 장착하고 있지 않았던 점도 고려하였다.

3. 使用者들에 대한 司法的 對應

P2P 네트워크 운영자들의 간접책임을 논하는 것과는 별도로 업로드와 다운로드에 참여한 사용자들에 대한 사법적 대응도 꾸준히 행해져 왔다. 미국음반산업협회(RIAA)는 2003년부터 2005년 사이에 무려 15,000명 이상의 개인 P2P 사용자들을 제소한 바 있다.²⁶⁾ 이러한 개인 상대의 소송에 대해 원고들이 제시하는 명분은 다음 몇 가지로 요약 할 수 있다.²⁷⁾ 첫째, P2P 네트워크 사용자들에 대한 교육효과이다. P2P 네트워크 사용자들 중에는 저작물을 공유하는 것이 불법이라는 인식을 전혀 가지고 있지 못한 어린이, 청소년, 노인, 무학자 등이 상당수 포함되어 있으므로, 이러한 개인 상대의 소송 캠페인이 매스컴을 통해 알려짐으로써 이들의 추가적인 저작권 침해를 막을 수 있다는 것이다. 둘째, 저작권자들의 P2P 네트워크 운영자들에 대한 소송이 법원에 의해 번번히 차단당했기 때문에 P2P 네트워크 사용자들에 대한 소송을 대안으로 채택할 수 밖에 없었던 점이다. 이는 최소한 2005년 연방대법원이 Grokster 판결을 내기 전까지는 타당성을 가지고 있었다. 셋째, 관련 당사자들이 勝-勝(win-win)할 수 있는 전략인 허가된 음악 서비스를 촉진하는 효과이다. 이러한 주장은 소송으로 내몰리는 위험에 처한 개인 사용자들은 결국 합법적인 유료 다운로드 서비스를 선택할 수 밖에 없을 것이라는 전망에 기초하고 있다. 넷째, 이러한 모든 명분에 앞서서 가장 직접적이고 표면적인 이유는 개인 사용자에 대한 소송을 통하여 장래의 불법 파일공유를 획기적으로 감소시킬 수 있다는 점이다. 일부 학자들은 이와 같은 저작권의 직접 침해자들에 대한 소송이야말로 P2P 네트워크 기술의 발전을 가로막지 않으면서도 적은 비용으로 저작권자들의 권익을 보호할 수 있는 방법으로 적극 활용되어야 할 것으로 주장하기도 한다.²⁸⁾

26) http://www.wired.com/news/digiwood/0,1412,68951,00.html?tw=wn_10cuthead (2006.12.17 방
문).

27) Electronic Frontier Foundation, "RIAA v. The People: Two Years Later", 2005, <http://www.eff.org>.

28) Lemley, Mark A. and Reese, R. Anthony, "A Quick and Inexpensive System for Resolving

4. DRM 技術의 適用

DRM (Digital Rights Management)은 저작물의 발행인 혹은 저작권자가 디지털 정보나 하드웨어의 사용을 통제하기 위해 사용하는 다양한 기술을 총체적으로 일컫는 용어이다. DRM과 흔히 혼용되는 複製防止技術(copy protection)이나 技術的 保護措置(technical protection measures)라는 개념도 넓은 의미에서 DRM의 구성부분으로 볼 수 있다.²⁹⁾ 미국의 디지털 밀레니엄 저작권법(DMCA)은 DRM을 우회하여 저작물에 대한 접근이나 복제를 가능케 하는 장치의 생산 및 배포를 금지하고 있으며,³⁰⁾ 피고에게 몇몇 항변을 허용하고는 있지만 저작권 침해에 대한 가장 전형적인 공정이용(Fair Use) 항변을 인정하고 있지 않다.³¹⁾ 저작권자들은 활발하게 DRM 기술을 적용하고 있으며, DMCA를 근거로 회피장치 개발자들에 대해 제소하는 경우도 흔하다. 이러한 DRM 기술이 설정된 제한을 뛰어넘지 못하는 P2P 네트워크 사용자들의 의미 없는 파일공유 시도를 좌절시킬 수 있거나 또는 회피기술 개발자들에 대한 통제를 계속 유지할 수 있는 한에 있어서는 매우 성공적인 전략이라고 할 수 있다.

5. 既存 對應方式의 問題點

이러한 음반 및 영화 산업의 대응은 저작권법 제도라는 대의명분에 근거하고 있는 점과, 저작권자들의 창작의욕을 복돋우며 지속 가능한 산업활동을 보장하기 위한 정당한 투쟁이라는 점에서 충분히 이해할 수 있다. 그러나 디지털 혁명이 몰고 온 사회변화, 특히 갈수록 거세지는 과학기술 발전이라는 거대한 파도 앞에서 사실상 그 본래의 의미가 퇴색해가고 있는 것이 아닌가 하는 생각이 든다. 위에서 살펴 본 미디어산업의 기술적, 사법적 대응전략에 대해 평가와 전망을 내리기에는 아직 이른 감이 있다. 그러나 과학기술 발전의 빠른 속도를 감안한다면 신속한 분석과 추가적인 대응전략 수립이 절실하다 할 것이다. 여기에서 우선 간단히 기존의 대응전략의 문제점이라 할 수 있는 몇 가지 사항을 지적해 보고자 한다.

우선 기술적인 측면에서 보면, 거듭되는 미디어산업의 공세를 피하기 위해 다양한 신종 P2P 기술들이 등장하고 있다. 예를 들어, Freenet은 암호화(encryption)와 무작위화(randomization)기술을 활용하여 사용자들의 신상정보가 탐지되지 않도록 하였고,³²⁾

Digital Copyright Disputes," Cardozo Arts & Entertainment Law Journal, Vol. 23, No. 1, 2005.
29) http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Rights_Management (2006.12.17 방문).

30) 17 USC 1201-1205.

31) 17 USC 1201(d)-(j).

32) Clarke, Ian et al., Protecting Free Expression Online with Freenet <http://freenetproject.org>

Darknet은 소규모 P2P 네트워크를 구축하여³³⁾ 저작권자들이 불법파일을 찾아내는 작업을 무력화시켰다. 이와 같은 신기술들은 지금도 속속 개발되고 있다. 저작권자들이 저작권법과 관련 제도를 근거로 공세를 강화할수록 점점 정교한 회피기술이 개발되어 왔고, 이러한 상황은 앞으로도 크게 달라지지 않을 것으로 보인다.

둘째, P2P 네트워크에 대한 사법적 대응이 기대하는 것처럼 용이하지는 않을 것으로 보인다. 미국 연방대법원이 2005년 Grokster 판결을 통해 제시한 유도책임이론은 P2P 네트워크의 개발자, 운영자들이 주의를 기울이지 않으면 안 될 위협적인 존재가 분명하다. 그러나 유도책임이론은 역설적으로 P2P 네트워크 개발자들이 저작권 침해 책임을 피하기 위해 다양하게 활용할 수 있는 방어도구가 될 수도 있다. 이는 유도책임이론이 고도로 주관적인 이론이기 때문이다. 가령 Grokster 판결에 따르면 P2P 네트워크 개발자들이 그 사용자들의 침해적 사용으로 금전적 이익을 얻었다는 주장을 피할 수 있고, 마케팅에 있어서도 합리적인 주의를 기울였음을 입증할 수만 있다면 대부분의 회사들이 보호받을 수 있을 것이다.

셋째, P2P 네트워크 사용자들에 대한 사법적 대응은 여러 면에서 실효성이 없거나 부작용을 낳았다.³⁴⁾ 먼저 개인에 대한 소송의 교육효과적인 면을 살펴보면 위에서 언급한 미국음반산업협회의 사용자들에 대한 소송이 시작된 다음해인 2004년 한 설문조사 결과, 8세에서 18세까지의 청소년들 중 88%가 P2P 다운로딩이 불법이라는 것을 인식하고 있었던 반면, 56%는 그러한 인식과는 상관없이 계속해서 음악을 다운로드 할 것이라고 하였다. 설문에 참여한 청소년들은 음반산업으로부터 소송을 당하는 것보다는 P2P 네트워크에서 컴퓨터 바이러스에 감염되는 것을 더 염려하였다. 대학부설 고등학교 학생들을 대상으로 한 다른 설문조사에서는 무려 89%의 학생들이 그 불법성을 인식하면서도 계속 음악 다운로드를 할 것이라고 대답하였다.³⁵⁾ 또한 2005년 연방대법원의 Grokster 판결이 내려진 이후에는 P2P 네트워크에 대한 사법적 구제수단이 미비하기 때문에 사용자

/papers/freenet-ieee.pdf (2006.11.24 방문).

33) Biddle, Peter et al., The Darknet and the Future of Content Distribution, <http://crypto.stanford.edu/DRM2002/darknet5.doc>, (2006.11.24 방문).

34) 사용자들의 파일공유가 미디어산업을 위협하지 않을 것이라는 견해로 Bhattacharjee, Sudip, Gopal, Ram D., Lertwachara, Kaveepan, Marsden, James R. and Telang, Rahul, "The Effect of P2P File Sharing on Music Markets: A Survival Analysis of Albums on Ranking Charts", NET Institute Working Paper No. 05-26, 2005 참조 소비자들이 미리 자신의 기호에 맞는 컨텐츠를 경험한 후에 컨텐츠를 구매하는 소위 "Sampling" 효과로 인해 파일공유가 오히려 이익이 될 것이라는 견해로 Peitz, Martin and Waelbroeck, Patrick, "Why the Music Industry May Gain from Free Downloading – The Role of Sampling", International University in Germany Working Paper No. 41/2005.

35) Electronic Frontier Foundation, Ibid.

들을 상대로 소송을 할 수 밖에 없다는 주장도 사실상 명분이 없어졌다. 나아가 개인에 대한 소송을 통해 합법적 음악 다운로드 서비스를 활성화할 수 있다는 주장도 큰 지지를 얻지 못하고 있다. 가장 성공적인 합법적 음악 다운로드 서비스인 Apple의 경우 2003년 4월에서 2005년 7월까지 약 5억 번 음악파일을 판매하였다. 그러나 같은 기간 동안 P2P 네트워크를 통해서는 매달 약 50억 번의 음악파일 전송이 이루어졌다.³⁶⁾ 무엇보다도 음반산업협회의 소송 이후에도 P2P 네트워크 이용자들의 숫자는 오히려 증가하고 있다.³⁷⁾

개인 사용자에 대한 소송의 실효성을 논하는 데 있어서 반드시 언급해야 할 점이 한 가지 있다. 그것은 그러한 소송의 피고들은 다름아닌 원고의 고객이라는 사실이다. 이것은 음반 및 영화 산업의 향후 마케팅, 브랜드 이미지와 관련하여 꼭 생각해 보아야 할 점이다. 캐나다 음반산업협회가 후원한 최근 연구 결과에 의하면, P2P 사용자들이 비사용자들보다 더 많은 음반을 구매하고 있으며, 음반판매고가 감소하는 가장 큰 원인은 파일공유가 아니라 새로 발매된 음반에 대한 무관심, 라디오 만으로도 충분하다고 생각, 시간적으로 여유가 없는 생활패턴 등으로 나타났다.³⁸⁾ 이 결과는 캐나다에 국한된 것이지만, 다른 나라들에서도 이와 유사한 결과를 보여주는 연구들이 있다. 미국음반산업협회의 경우를 볼 때, 피고 중에는 이미 합법적으로 구매한 CD 속에 들어있는 음악들을 컴퓨터에서 들을 수 있는 파일로 Ripping하는 수고를 덜기 위해 P2P 네트워크에서 MP3 파일을 다운로드 했다가 손해배상을 하게 된 이도 있다.³⁹⁾ 이러한 모든 상황들이 암시하는 것은 과거에 마케팅과 품질 향상에 막대한 비용을 들인 결과 형성된 고객층이 사용자들에 대한 소송으로 인해 오히려 하나 둘씩 적대세력으로 전환되고 있다는 것이다. 미국의 P2P 사용자 숫자는 6천만이 넘는다고도 하며⁴⁰⁾ 2004년 대선 당시 Bush를 지지한 유권자 숫자에 맞먹는다고도 한다.⁴¹⁾ 따라서 이들이 현행법상 파일공유 행위가 불법임을 인식하고는 있지만 그 법 자체가 정당성이 없다고 여기는 데에 문제가 있다.⁴²⁾

넷째, DRM 기술의 적용은 기술적으로나 마케팅 전략적으로 실효성을 상실해 가고 있다. 일단 DRM이 적용된 미디어라도 용이하게 그 제한이 해제될 수 있고, 그러한 파일들이 다시 P2P 네트워크를 통해 대량으로 전송될 수 있기 때문이다.⁴³⁾ 풀 수 없는 암호는

36) Electronic Frontier Foundation, Ibid.

37) Electronic Frontier Foundation, Ibid.

38) <http://arstechnica.com/news.ars/post/20060320-6418.html>.

39) Electronic Frontier Foundation, Ibid.

40) <http://wired-vig.wired.com/news/digiwood/0,1412,62665,00.html> (2006.12.17 방문).

41) Electronic Frontier Foundation, Ibid.

42) Litman, Jessica, War And Peace: The 34th Annual Donald C. Brace Lecture, 53 J. Copyright Soc'y U.S.A. 1, Fall 2005–Winter 2006.

존재하지 않으며, 해제할 수 없는 제한도 존재하지 않는다는 것이다. 다른 관점에서 이러한 DRM을 극복하지 못하는 이들은 쉽게 그 제품에 대한 흥미를 잃어버리고 다른 제품으로 눈을 돌리게 된다는 사실도 고려해야 한다.⁴⁴⁾ 아직까지 DRM의 통일된 표준은 존재하지 않으며, 또 표준이 채택됨으로써 기술적 우회를 시도하는 이들의 부담을 덜어주는 것도 바람직하지 않을 것이기 때문에, 현실적으로 회사마다 다양한 DRM 기술을 채택하고 있다. 따라서 iPod 용으로 다운로드한 파일의 경우는 iPod을 떠나서는 재생이 불가능하게 되는 결과, 이러한 호환불가능성이 제품의 매력도를 떨어뜨리는 요소로 작용하게 되는 것이다.

IV. 새로운 비즈니스 모델의 摸索

P2P 네트워크 기술의 발전은 창작의 주체들이나 음반 및 영화 산업에 대해 실로 위협적인 존재로 느껴지지 않을 수 없다. 그러므로 혁신하는 저작권법 시스템을 최대한 활용하여 창작활동의 사회적 기반을 보호하고자 한 미디어산업의 대응방식이 무작정 잘못되었다고만 평가와 전망할 수는 없다. 그러나 디지털 시대가 요구하는 정치, 사회, 경제, 문화 전 영역에 걸친 변화는 인류역사를 통해 일어난 어떤 변화와도 비교할 수 없는 급격하고 총체적인 변화인 만큼, 미디어산업의 대응전략도 유연하고 실효성이 있는 것이어야 한다. 디지털 혁명이 음악과 영화의 디지털화를 통해 막대한 사업적 성공의 견인차 역할을 하였던 것처럼, 이러한 위기상황이 사실은 혁신적인 비즈니스 모델을 창안해 낼 수 있는 기회가 될 수 있다.

현재 P2P 네트워크 기술의 지속적인 발전에 대응한 다양한 형태의 비즈니스 모델이 개발되고 있으며, 일부는 이미 실형 단계에 있다. 이 분야에 대해 미국과 유럽 국가들에서는 최근 크고 작은 많은 연구들이 진행되어 왔는데, Peitz와 Waelbroeck의 “An Economist’s Guide to Digital Music⁴⁵⁾과 Harvard Law School의 Berkman Center for Internet & Society에서 Digital Media Project 일환으로 펴낸 “Content and Control: Assessing the Impact of Policy Choices on Potential Online Business Models in the

43) <http://richard.pacdat.net/DRM/uselessDRM.htm> (2006.12.17 방문).

44) Jaisingh, Jeevan, "Piracy on File Sharing Networks: Strategies for Recording Companies", 2004.

45) "Peitz, Martin and Waelbroeck, Patrick, "An Economist's Guide to Digital Music", CESifo Working Paper Series No. 1333, 2004.

Music and Film Industries”⁴⁶⁾ (이하 “DMP 보고서”) 등이 최근의 주목할 만한 연구이다. 특히 총 80여 페이지에 달하는 DMP 보고서는 최근까지 논의되거나 이미 실험 단계에 있는 비즈니스 모델들을 종합적으로 분석하여 정리하고 있다. 본고는 DMP 보고서가 제시한 네 가지 비즈니스 모델 각각의 특성 및 장단점을 간략히 정리해 봄으로써, 우리나라의 미디어산업과 정책결정자들에게 주는 시사점을 찾아보고자 한다. 다만 먼저 언급할 것은, 이들 비즈니스 모델들이 상호 배타적인 성격의 것이라기보다는 개발 가능한 수 많은 비즈니스 모델의 다양한 스펙트럼 중에서 가장 특징적인 단면들을 보여주는 것이라는 점이다.⁴⁷⁾

1. 디지털 媒體商店(Digital Media Store) 모델⁴⁸⁾

(1) 비즈니스의 형태

음반과 영상물을 판매하던 전통적인 Off-line 상점이 새로운 형태로 탈바꿈한다고 생각할 때 가장 무난하고 적응상의 어려움이 적을 것으로 기대되는 것이 바로 이 모델이다. Off-line 상점의 역할을 On-line 상점이 대신하는 점이 다를 뿐이기 때문이다. 이 모델이 현실화되기 위해서는 소비자들이 반드시 이러한 온라인 상점을 이용하도록 유인하는 한편⁴⁹⁾ 기술적, 법률적으로도 불법복제를 강력하게 통제해야 한다. 이 모델에서는 저작권자들이 온라인 매체 상점에 대해 라이선스를 부여하고, 상점들은 광고를 통해 소비자들을 유인한다. 가격책정은 다운로드 단위 (소위 “PPD 방식”)일 수도 있고, 기간 단위의 정기구독 (subscription) 형태일 수도 있으며, 양자를 혼합한 형태가 될 수도 있다. DRM 기술이 다양하게 활용됨으로써, 소비자들은 제품 구매 이후에 복제에 대한 제한이나 재생기기에 대한 제한, 혹은 사용기간의 제한을 받을 수 있다.

46) Slater, Derek, Smith, Meg, Bambauer, Derek, Gasser, Urs and Palfrey, John G., "Content and Control: Assessing the Impact of Policy Choices on Potential Online Business Models in the Music and Film Industries" (January 2005). Berkman Publication Series Paper No. 2005-01.

47) 현재 법학, 경제학, 경영학 등 여러 분야의 학자들이 연구를 진행하면서 나름대로의 비즈니스 모델을 제시하고 있으며 그 구체적인 내용은 매우 다양하다. 그 중에는 현재의 저작권법적 대응을 오히려 철저히 해야 한다는 주장도 있으며, 반대로 기존의 저작권법이 현시대에 적합하지 않으므로 전면적인 개혁이 불가피하다고 보는 견해도 있다. 후자의 예로, Ku, Raymond Shih Ray, "The Creative Destruction of Copyright: Napster and the New Economics of Digital Technology", University of Chicago Law Review, 2001.

48) 이하 본고에서는 이를 간단히 “DMS”모델이라 한다.

49) 가령 P2P 네트워크에 유통되는 것들보다 품질이 월등하거나 다른 곳에서 쉽게 구할 수 없는 컨텐츠를 판매하는 것, 초고속 다운로딩 서비스를 제공하는 것 등을 생각할 수 있다.,

(2) 평가와 전망

DMS 모델의 가장 큰 장점을 들자면 기존의 Off-line 상점을 통해 저작물을 유통할 때와 비교해서 유통비용을 획기적으로 줄일 수 있다는 것이다. 이는 저작물의 중간 유통업체 (Intermediaries)⁵⁰와 아티스트(저작물의 창작자) 모두에게 이익이 될 수 있다. 과거에는 몇몇 거대 유통업체들만이 탄탄한 자본을 기초로 성공적인 비즈니스를 유지할 수 있었던 반면, DMS모델이 적용되는 상황에서는 소규모의 소액 자본을 기초로 한 유통업체들도 On-line상점을 통해 얼마든지 사업적 성공을 거둘 수 있다. 이는 미디어 시장의 진입장벽이 낮아진다는 것을 의미한다. 이렇게 변화된 환경은 아티스트들에도 새로운 기회를 제공한다. 과거에는 광범위한 대중적 관심과 사랑을 받을 수 있는 몇몇 뛰어난 음악 아티스트와 블록버스터급의 영화만이 중간유통업체의 환영을 받았다면, DMS모델이 적용되는 새로운 시장에서는 소박하고 잠재력이 있는 수많은 아티스트들의 작품이 환영을 받을 것이고, 중간 유통업체들은 저렴한 디지털 저장매체에 그려한 저작물들을 거의 무한하게 저장하여 소비자들의 다양한 기호를 충족시켜 줄 수 있다. 현재 DMS 모델의 대표격인 iTunes가 2003년 4월 서비스를 시작한 이래 일정기간 그 판매고가 지속적으로 상승한 것을 감안할 때, DMS 모델이 기존의 음악 수요총의 일정 부분을 포섭할 수 있는 것이 분명하다. 이는 P2P 네트워크를 사용하는 이유가 단순히 무료이기 때문이 아니라 컨텐츠의 다양성과 다운로드의 편리성 등 다른 이유 때문인 소비자들도 다수 존재하기 때문이다.⁵¹⁾

다만 이를 근거로 DMS 모델이 디지털 시대에 가장 적합한 비즈니스 모델이라고 인정하거나 또 앞으로도 지속적인 사업적 성공이 보장된다고 말할 수는 없다. DMS 모델이 안고 있는 취약점들을 극복하는 것이 그리 쉽지만은 않기 때문이다. 첫째, 소비자들의 다양한 기호를 충족시키기 위한 풍부한 음원 확보가 쉽지 않다. iTunes Music Store (iTMS)가 비록 100만곡 이상의 음악에 대해 다운로드 서비스를 제공하고 있지만, 이는 시장에서 구할 수 있는 전체 음악의 20%에 지나지 않으며, 라이브 공연 컨텐츠 등 P2P 네트워크에서만 구할 수 있는 희귀한 파일들까지 고려하면 훨씬 적은 비율에 해당한다. 둘째, 기술적 장벽에 대한 소비자들의 거부반응이 무시하지 못할 수준이다. DRM은

50) 본고에서 중간유통업체라는 용어는 음반이나 영화의 기획, 제작, 유통에 이르는 각 단계에 관련된 기업들을 지칭하며, 저작물의 창작자(artist)인 음악의 작곡자, 작사자, 가수, 반주자 및 영화의 시나리오 작가, 배우, 감독 등과 구별하여 사용하기로 한다. 다만 저작권자(copyright holder 혹은 copyright owner)라는 용어는 중간유통업체이든 창작자이든 제3의 주체이든 간에, 당사자 사이의 구체적 계약관계에 의해 정해진 저작권 보유자를 지칭한다.

51) Rochelandet, Fabrice and Le Guel, Fabrice, "P2P Music-Sharing Networks: Why Legal Fight against Copiers May be Inefficient?", 2005.

DMS 모델을 유지하기 위해 불가결한 요소로 인식되기도 하지만, 연구조사 결과들을 보면 이러한 기술적 제약이 소비자들의 관심을 땀 데로 돌리는 가장 중요한 이유가 되기도 한다.⁵²⁾ 가령 iTMS에서 구한 곡들은 iPod에서만 재생이 가능한 것이다. 따라서 DRM이 소비자들의 불법적 복제행위를 통제함으로써 얻는 긍정적인 측면과 소비자들을 불법적 P2P 네트워크로 내모는 부정적인 측면을 동시에 고려해야만 한다.셋째, DMS를 통해 거래되는 컨텐츠의 가격이 지나치게 높은 것도 문제이다.⁵³⁾ 음악 파일의 가격이 소비자들이 저작권 침해의 위험을 감수하면서 불법적인 P2P 네트워크로 옮겨갈 동기를 제공할 정도에 이른다면 지난 몇 년간의 사업적 성공을 지속하기는 어려울 것이다. 따라서 DMS 모델의 성공은 얼마나 다양한 음원을 확보할 수 있는지의 여부, DRM의 긍정적인 요소를 취하면서 동시에 어떻게 효율적으로 부정적인 영향을 줄일 수 있는지의 여부, 합리적인 가격책정의 여부에 달려 있다고 할 것이다.

정책결정자의 입장에서 DMS 모델을 지원하려고 할 때는 민형사상 제재를 통한 기존의 저작권법적 보호장치를 강화하고, 기술적인 측면에서도 P2P 네트워크를 무력화시키는 장치들을 활성화해야 할 것이다. 다만 이 경우 디지털 저작권 체제에 대한 신기술의 도전 및 디지털 컨텐츠 수요자인 일반 국민들의 보이지 않는 저항에 직면할 수 있음은 지금까지 디지털 저작권 분야의 분쟁사례들이 충분히 보여주고 있는 바와 같다. 이는 거대한 이념적 전쟁, 즉 과학기술 보호와 저작권 보호라는 양 진영 사이의 대립이 계속될 수 밖에 없다는 의미이다. 기술적인 측면에서도 P2P 네트워크에 대한 Spoofing이나 Interdiction⁵⁴⁾ 같은 통제장치와 DRM이 사용자들의 합법적 사용까지도 차단할 수 있다는 점도 정책결정시 고려되어야 할 사항이다.

2. P2P 商店(P2P Store) 모델⁵⁵⁾

(1) 비즈니스의 형태

이 모델의 가장 큰 특징은 소비자들 사이의 P2P 네트워크를 통한 파일전송 혹은 한

52) Gluckman, Paul, "Building Business on Legal Downloads Isn't Easy, Panelists Say" Washington Internet Daily (Feb. 10, 2004).

53) Amy Harmon, "What Price Music?" New York Times (Oct. 12, 2003), <http://www.nytimes.com/2003/10/12/arts/music/12HARM.html?pagewanted=2&ei=5007&en=ccd1925d9ba7f1d2&ex=1381377600&partner=USERLAND>.

54) P2P 네트워크에서 어느 컴퓨터에 불법적으로 업로드된 파일이 있을 경우, 다른 사용자들보다 먼저 그 컴퓨터에 접속해 회선들을 점령하고 해당 파일을 계속 다운로드함으로써 불법적인 파일공유를 차단하는 기술을 말한다. Felten, Ed, What Hollywood Wants to Do To P2P Users, <http://freedom-to-tinker.com/?p=119>.

55) 이하 본고에서는 이를 간단히 "P2P"모델이라 한다.

소비자에 의한 DMS 모델 형태의 저작물 배포를 허용한다는 데 있다. 다시 말해서 이 모델에서는 소비자를 제2의 합법적인 배포자로 인정하는 것이다. DMS 모델에서와 마찬가지로, P2P 상점들은 저작권자들로부터 라이선스를 취득하고 해당 저작물을 소비자들에게 판매한다. 여기서 최소한 두 가지 옵션을 생각할 수 있다. 그 중 하나는 소위 "Superdistribution"으로서 소비자들이 모든 접근 가능한 P2P 네트워크나 기타 채널을 통하여 라이선스를 획득한 저작물을 자유롭게 배포할 수 있도록 허용하는데, 이렇게 배포된 디지털 파일들은 일정한 횟수에 한정하여 무료로 재생이 가능하고, 영구적으로 소장하기 위해서는 제품을 구매해야 한다.⁵⁶⁾ P2P 상점들과 소비자들은 이러한 시스템을 활성화하기 위해 P2P 네트워크를 활용할 수 있으며, 소비자들의 배포를 장려하기 위해 파일을 전해 받은 다른 개인이 나중에 제품을 구매하는 경우 일정액을 인센티브로 제공하기도 한다. 다른 하나는 "Closed Network"으로서 소비자들이 P2P 상점에 의해 운영되는 지정된 P2P 네트워크를 통해 라이선스를 획득한 파일만 배포하도록 하는 방식이다.⁵⁷⁾ 둘 중 어느 방식을 택하든지 간에 P2P 상점 모델의 가격정책은 PPD, subscription, 기타여러 형태를 취할 수 있으며, 저작물들은 역시 DRM에 의한 다양한 제한을 받을 수 있다.

(2) 평가 와 전망

DMS모델과 비교하면 P2P모델은 매우 새로운 개념이다. P2P 모델이 성공하기 위해서는 소비자들이 디지털 컨텐츠를 합법적으로 구매하는 시스템을 불법적 공유시스템보다 존중하는 분위기가 조성되어야 하며, 동시에 소비자들 스스로 디지털 컨텐츠를 합법적으로 배포할 인센티브가 제공되어야 한다. 정책결정자들이 P2P 모델을 지원하려면 P2P 네트워크에 대한 통제라는 기존의 입장을 포기해야 할 것이다. 미국의 경우에 이것은 연방대법원이 발전시켜 온 간접책임이론(indirect liability)의 포기 내지는 Sony 원칙의 전면적인 채용으로 나타날 수 있다. 미디어산업 입장에서도 DMS모델이 가능케 했던 철저한 사법적, 기술적 통제수단을 상당부분 완화하는 것을 감수해야 할 것이다. 그러나 P2P 네트워크를 통한 저작물의 공유가 어떤 식으로든 합법화, 활성화되면 사용자들의 불법적 파일공유에 대한 의식도 희미해질 가능성이 크다는 점을 고려해야 할 것이다.

아무튼 이 모델은 미디어산업이 P2P 네트워크 개발자들이나 소비자들과 대립하던 구도를 바꾸어 협력을 통한 상생을 추구한다는 측면에서 혁신적이다. 미디어산업의 입장에

56) <http://en.wikipedia.org/wiki/Superdistribution> 참조. (2007-01-10 방문)

57) 현재 이 모델을 채택하고 있는 P2P 상점의 예로 <http://www.wippit.com>을 들 수 있다.

서는 디지털 파일들을 저장, 관리, 판매하는 데 들어가는 비용을 획기적으로 줄일 수 있는 장점이 있으며, 소비자들 입장에서는 자신들이 주체가 되어 각 컨텐츠에 대한 적극적인 평가와 추천, 배포를 담당할 수 있다는 장점이 있다. 소비자들의 활동에 따라 적절한 인센티브가 제공되는 시스템을 구축하면 미디어산업과 소비자들 양자에게 이익이 될 수 있다. 이 모델이 광범위하게 채택된다면 아티스트들의 계층이 더욱 다양해지며 미디어산업 내의 수익배분 구조가 크게 변화할 것이다. 이 모델은 아티스트들이 DMS 모델의 경우 보다 훨씬 더 소비자들에게 직접 다가갈 기회를 제공함으로써, 아티스트들이 작품을 배포하는 데 필요한 기반시설 및 유통비용을 획기적으로 줄이는 것을 가능하게 한다. 결국 아티스트들은 기존의 거대 중간 유통업체에 의존할 필요성이 줄어들게 되며, 소비자들은 훨씬 다양해진 미디어 그룹에서 자신의 특별한 기호에 맞는 작품을 무료로 테스트해 보고, 저렴한 비용으로 구매할 수도 있는 기회를 제공받게 된다.

3. 集合的 一括 라이선싱(Collective Blanket Licensing) 모델⁵⁸⁾

(1) 비즈니스의 형태

이 모델은 소비자들의 저작권 침해행위에 대항하는 것을 포기하고 자유로운 저작물 복제와 배포를 허용하는 것을 특징으로 한다. 소비자들은 P2P 네트워크와 같은 채널을 통하여 저작물을 자유롭게 다운로드하기 마련이라는 현실을 인정하는 대신에 저작권자들이 그에 상응하는 대가를 얻도록 한다는 것이다.⁵⁹⁾ 저작권자들은 집합적 일괄 라이선싱 기구 (일명 “CBL 기구”)를 구성하여 개별 저작물 사용단위의 가격책정 대신에 소비자들의 모든 저작물에 대한 접근과 복제 및 배포를 허용하는 대가로서 일정액을 책정한다. CBL 기구는 각각의 저작물에 대한 사용량을 측정하여 상응하는 금액을 저작권자들에게 지불한다. 이 모델은 실제로 ASCAP⁶⁰⁾이나 BMI⁶¹⁾같은 기관에 의해 채택되어 사용되어 왔으며, 만일 현행 음반 및 영화 산업이 이러한 모델을 전면적으로 채택하게 된다면 수익분배 구조에 있어서 가히 혁명적인 변화를 가져올 것이 분명하다. 이 모델에 의하면 미디어산업이 여전히 불법적인 파일공유에 대한 제재의 수단을 가지고 있긴 하지만 이전의 두 모델과 비교할 때 통제가 매우 어려운 것이 사실이다. 따라서 이 모델은 소비자들에게는 매력적일 수 있는 반면, 미디어산업 입장에서는 이를 수용하는 데 극적인 사고의

58) 이하 본고에서는 이를 간단히 “CBL”모델이라 한다.

59) 저작권침해를 철저히 통제하는 모델들보다는 CBL 모델이 오히려 사회적 후생을 증가시킨다는 연구로서 Spee, Luuk M., "Licensing or Piracy: How to Decrease Deadweight Loss?", Thesis Economics, Master of Economics and Law, Utrecht School of Economics, 2006.

60) The American Society of Composers, Authors and Publishers, 미국 작곡가 작가 출판인협회.

61) Broadcast Music, Inc.

전환이 필요할 수 밖에 없다.

(2) 평가와 전망

CBL 시스템이 채택되면 수많은 군소 아티스트들도 팬들로부터 얼마간의 수익을 올릴 수 있는 여건이 조성된다. 아티스트들은 사실상 중간 유통업체들을 거치지 않고서도 스스로 작품을 창작하고 등록하여 판매실적에 따라 대가를 받는 것이 가능해 질 것이다. 다만 많은 아티스트들은 여전히 보다 경쟁력 있는 작품활동과 마케팅을 위해 중간 유통업체의 도움을 필요로 할 것이다. 소비자들에게는 CBL 시스템이 제공하는 아티스트와 작품의 다양성, 저렴한 비용이 비교할 수 없는 매력으로 다가갈 것이다. 이들의 정액으로 납부된 이용료는 참신하면서도 아직 널리 알려지지 않은 실력 있는 아티스트들을 위해서도 배분되어 작품의 다양성, 나아가 문화의 다양성을 촉진할 것이다.

CBL 모델은 정책결정자들 입장에서도 끝이 보이지 않던 디지털저작권 분쟁에 중언을 고할 수 있는 획기적인 모델이 될 수 있다. 다만 이에 대한 정책 결정에 있어서 반드시 고려할 사항은 CBL 모델이 한 편으로 자유시장경제질서에 대한 수정 내지 제한으로 작용한다는 점이다. 일반적으로 CBL 모델을 논할 때는 정부주도형과 산업주도형으로 대별해 볼 수 있다. 정부주도형은 정부기관으로서 설립된 CBL 기구가 마치 TV 수신료 혹은 세금과 같은 형태의 디지털 컨텐츠 사용료를 부과하고, 이렇게 거두어들인 수익을 미디어산업에 배분하는 방식이다. 산업주도형의 경우는 정부기관의 역할을 정부의 승인을 받은 민간 CBL 기구에서 담당하고, 거두어들이는 사용료도 세금이라기보다는 순수한 컨텐츠 이용에 대한 대가라는 점에서 차이가 있다. 어느 경우든 간에 이는 사전에 결정된 가격으로 컨텐츠가 판매되는 것으로서, 수요와 공급의 상호작용에 의해 시장에서 가격이 결정되는 전통적인 자유시장경제 메커니즘에 반하는 것이다. 법률적인 측면에서 보자면 이것은 전통적인 계약법과 재산법의 원칙에 대한 예외를 형성하게 된다.

이 모델이 성공하려면 과거의 저작권 침해적 소비자들이 이제는 합리적인 사용료를 지불하고 합법적으로 디지털 컨텐츠를 소비하는 문화가 정착되어야 한다. 달리 표현하면, 소비자들이 불법적으로 파일을 보유하지 않고 반드시 정해진 사용료를 납부함으로써 미디어산업에 대한 안정적인 수익의 흐름이 확보될 것이 요구된다. 이를 위해서는 행적적, 기술적 측면에서 사용료의 합리적인 책정과 소비자들의 컨텐츠 사용량에 대한 정확한 측정 시스템이 정비되어야 한다.

4. 附隨的 商品 및 서비스 (Ancillary Products and Services) 모델⁶²⁾

(1) 비즈니스의 형태

APS모델은 불법복제에 대한 통제에 들어가는 비용 및 그 실효성에 대한 의문을 전제로 구상된 것이다. 이에 따르면 미디어는 더 이상 수익창출의 수단이 아니라 다른 형태의 수익흐름을 창출하는 마케팅 도구로 탈바꿈하게 된다. 그러한 수익창출 수단의 예를 들자면, 라이브 공연, 전시, 기념품 판매, 공식판매업체의 지정,⁶²⁾ 자발적 기부, 팬클럽 활동 등이 될 것이다. 이러한 발상은 가히 혁명적인 것으로서 현재까지는 극히 일부의 저작권자를 제외하고는 매우 수용하기 어려운 모델이라 하겠다. APS모델은 부수적 상품이나 서비스를 저작권자가 직접 제공하는 형태와 제3의 아웃소싱 업체를 통해 제공하는 형태를 선택적으로 취할 수 있다. 그러한 부수적 상품과 서비스의 판매를 확대하기 위해서는 미디어가 더 많이 배포되어야 유리하다. Web site를 통해서 다운로드를 제공하거나, email을 통해 친구에게 전송하게 하거나, Off-line으로 CD에 담긴 미디어를 제공하거나, 가장 효율적일 수 있는 P2P 네트워크를 활용함으로써 그러한 목적을 달성할 수 있게 된다.

(2) 평가와 전망

미디어산업이 APS모델을 따르면서 현 수준의 수익을 창출할 수 있으려면 부수적 상품 및 서비스 시장의 가치가 가격상승 혹은 구매량 증가를 통하여 획기적으로 상승해야 할 것이다. APS모델의 특징인 저작물에 대한 자유로운 접근이 이러한 새로운 수익흐름으로 연결될 수 있어야 하는 것이다. 그러나 일반적인 관점에서 이 모델은 중간유통업체들에게 매우 수용하기 어려운 요소를 많이 내포하고 있다. APS모델에 따르는 경우 중간 유통업체들의 역할은 최소화되기 마련이고, 사실상 이들이 과거처럼 미디어의 유통을 통해 수익을 얻을 가능성은 없어지게 될 것이다. 가장 중요한 점은 디지털 컨텐츠 자체의 판매수익에 크게 의존하는 컨텐츠 판매업체들(labels)이 수익의 감소에 따라 현재의 다양한 사업활동이 위축되고, 이것은 도미노현상처럼 부수적 상품 및 서비스의 잠재적 시장이 축소된다는 점이다. 중간 유통업체들의 활동에 큰 영향을 받는 소위 Star급 아티스트들에게는 이 모델이 매우 불리하게 작용하게 되는 것도 그 때문이다. 컨텐츠 제작업체들(Studios)은 이미 위와 같은 부수적 상품이나 서비스를 지원함으로써 얼마간의 수익을 챙기고 있으나, 컨텐츠 판매업체들(labels)은 이제 막 이러한 시스템을 도입하기 시작하

62) 이하 본고에서는 이를 간단히 "APS"모델이라 한다.

63) 광고시에 상호 등을 사용하게 하고 그에 대한 대가를 받는 형태를 의미한다. 가령 올림픽 공식 정업체들이 일정한 비용을 지불하는 대신 자신들의 상품에 그러한 사실을 홍보함으로써 광고효과를 높이는 방식이다.

는 상황이다. APS모델에 따르는 경우 중간 유통업체들은 이처럼 생존을 위해 불가피하게 수익구조를 변화시킬 수 밖에 없을 것이다. 다른 한편으로 이러한 변화에 적응하지 못하는 중간 유통업체들을 대체하는 새로운 업체들이 시장에 진입할 것이고, 많은 경우 아티스트들이 직접 이러한 역할을 담당하게 될 것이다. 그러나 모든 아티스트들이 이러한 변화된 환경에 적응할 준비가 되어 있는 것은 아니다. 아무튼 본 모델이 내포하고 있는 급격한 변화의 요구를 기존의 아티스트들과 중간유통업체들이 어떻게 받아들여지느냐가 APS모델의 실효성을 판가름하는 기준이 될 것이다.

5. 네 가지 비즈니스 모델의 比較

위에서 검토한 네 가지 모델을 개인 소비자들의 배포행위에 대한 소송 가능성, DRM 기술의 적용 여부, P2P 네트워크에 대한 통제 여부, 저작권 정책적인 요구사항 등을 기준으로 비교해 보는 것은 매우 의미 있는 일이 될 것이다. 먼저 소비자들의 복제 및 배포 행위에 대한 소송 가능성을 보면, 네 번째의 APS모델을 제외하고는 앞의 세 가지 모델이 모두 저작권자들의 소송가능성을 열어 두고 있다. 다만 이 경우에도 DMS 모델을 제외한 나머지 두 모델의 경우는 합법적이고 허가 받은 형태의 복제 및 배포는 허용한다는 차이가 있다. DRM은 DMS 모델과 P2P 모델에서 채용될 가능성이 있다. 나머지 두 모델의 경우는 개념상 소비자들의 컨텐츠에 대한 접근과 복제를 막을 필요가 없다는 인식에 기초하고 있다. P2P 네트워크에 대한 통제는 DMS 모델의경우에만 이루어진다. 나머지 모델들은 오히려 P2P 네트워크의 활성화가 수익에 기여하는 측면이 크다. 저작권 정책 측면에서 볼 때, 먼저 DMS 모델을 성공적으로 유지하기 위해서는 미디어 업계의 기존의 대응 전략, 즉 P2P 네트워크와 소비자들에 대한 기술적, 사법적 대응전략이 실효성을 거둘 수 있도록 해야 한다. P2P 모델의 경우는 P2P 네트워크에 대한 지원과 활성화를 꾀하되, DRM을 회피하려는 시도나 여타의 저작권 침해 행위에 대해서는 기존의 방식을 활용해 실효적으로 통제할 수 있는 방안들을 마련해야 한다. CBL 모델의 경우는 우선 소비자들이나 기존의 중간유통업체들 가운데 저작물의 배포를 담당할 이들이 반드시 합법적인 라이선스를 얻도록 유도하는 것이 가장 중요하며, 이러한 라이선싱의 테두리 내에서는 기존의 대응전략들이 모두 철회되고 자유로운 복제와 유통을 허용하는 시스템을 구축해야 한다. APS 모델의 경우는 기존의 디지털 저작물 자체가 누리던 권리를 박탈하는 대신 주변 상품과 서비스가 시장성을 가지도록 유도하는 것이 필요하다.

V. 結 論

최근 보도를 보면 향후 10년 내에 DVD, 복사기, 형광등 등 과거 새로운 기술로 호평을 받던 것들이 사라질 것이라고 한다.⁶⁴⁾ 오늘 등장한 신기술이 조금만 지나도 과거의 기술이 되는 것이다. 이처럼 전통적인 저작권법의 이상과 가치체계를 뒤흔드는 과학기술의 발전 및 소비자의식을 포함한 사회규범의 변화를 경험하고 있는 미디어산업은 사고의 대전환을 피하지 않을 수 없다. “디지털 혁명”은 미국뿐 아니라 어느 나라에서라도 받아들일 수 밖에 없는 이 시대의 생존의 코드가 되고 있다. 사회적 합의와 법제도가 디지털 기술 발전의 거대한 흐름을 막을 수는 없으며, 다만 남은 문제들은 어떻게 적응하고 어떤 대안들을 만들어 내는가 하는 점이다.

본고는 최근 미국과 유럽 등지에서 진행중인 연구들을 참조하면서 네 가지의 비즈니스 모델을 검토하고 그 사회, 경제적 영향을 조망해 보았다. 가장 현실적이며 미디어업계가 쉽게 받아들일 수 있는 것으로 보이는 DMS 모델로부터 현재로서는 사실상 수용이 어려울 것으로 보이는 APS모델에 이르기까지, 여기 제시된 모델들은 사실상 그 사이사이에 존재하는 무수한 숫자의 비즈니스 모델 스펙트럼의 한 단면들에 지나지 않는다. 결국 어느 하나의 모델이 일률적으로 채택된다기보다는 각 모델의 장단점을 고려하면서 각 기업의 경영판단에 따라 가장 적합한 모델을 선택 혹은 창조해 낼 것으로 보는 것이 더 타당하겠다. 다만 어느 한 비즈니스 모델의 채택과 그 실효성, 지속 가능성은 각국의 저작권법 제도의 변화와 밀접한 관련을 가지지 않을 수 없으며, 정책결정자들과 미디어산업 사이의 유기적인 상호작용이 중요하다는 사실을 늘 염두에 두어야 할 것이다.

디지털의 속도로 변화하는 세상 속에서 미래에 대한 정확한 예측을 하는 것은 그만큼 어려운 일이지만, 분명한 것은 앞으로 미디어의 창작자인 아티스트와 중간유통업체, 소비자들을 포함한 모든 관계자들의 역할이 혁명적으로 변화할 것이며, 이러한 변화를 예측하면서 적극적으로 자신의 새로운 역할을 수용하거나 창조해 나가는 주체들이 디지털 사회의 생존자 내지 승리자가 될 것이라는 점이다. 다만 본고는 각각의 비즈니스 모델이 담고 있는 다양한 법률정책적 시사점에 대한 구체적인 분석 및 우리나라의 미디어 업체들이 현실적으로 선택하거나 창조할 수 있는 모델의 구성에 대한 실제적인 제안까지 이르지는 못하였다. 이에 대해서는 추가적인 연구를 기대해 본다.

64) 사이언스타임즈, 2006.12.12. www.scientetimes.co.kr.

▣ 주제어 : 디지털 저작권, 간접책임, 기여책임, 유도책임, 상업상 중요물품 디지털미디어상점, P2P상점, 집합적 일괄 라이선싱, 부수적 상품 및 서비스.

<참 고 문 헌>

국내문헌

- 송영식·이상정, 저작권법개설, 세창출판사, 2005.
- 오승종·이해완, 저작권법, 박영사, 2006.
- 이규호, 저작권에 관한 외국 판례선6(미국편), 저작권심의조정위원회, 2002.
- 정상조, 지적재산권법, 흥문사, 2004.
- 방송위원회, 저작권에 관한 외국 판례선5(미국편), 저작권심의조정위원회, 2001.
- 사법연수원, 저작권법, 2006.
- 저작권심의조정위원회, 저작권에 관한 외국 판례선4(미국편), 2000.
- 박성필·김용길, 그록스터(Grokster) 판결에 나타난 유도책임이론의 시사점, 중앙법학 제8집 제4호, 중앙대학교, 2006.
- 박남기, 미 연방대법원, 저작물의 ‘무료다운 로드’ 불법판결, 해외방송정보 제867호, KBS방송문화연구소, 2005.
- 이대희, 모바일 콘텐츠 불법유통 방지 및 기술적 보호조치, 정보법학 제8권 제1호, 한국정보법학회, 2004.
- 이종수·윤충한, 온라인 음악의 확산이 오프라인 음반산업에 미치는 영향에 관한 실증분석, 정보통신정책연구 제11권 제4호, 2004.
- 이훈종, 소리바다 항소심판결에 관한 연구, 比較私法 제12권 제3호 통권 제30호, 韓國比較私法學會, 2005.
- 최문기·이성우, P2P 서비스 제공자의 불법행위책임 -음악파일 공유에 따른 저작권 침해 사례를 중심으로-, 경성법학 제14집 제2호, 경성대학교 법학연구소, 2005.
- 崔昇宰, 글록스터(Grokster) 판결의 의미와 P2P 기술의 미래, 변호사, 제36권 서울

지방변호사회, 2006.

함석천, 새로운 매체의 발전과 저작권법의 대응, 정보법학 제9권 제2호, 한국정보법학회, 2005.

홍승진, Grokster 판결과 P2P 기술의 미래, 법제 통권 제575호, 법제처, 2005.

외국문헌

Bhattacharjee, Sudip, Gopal, Ram D., Lertwachara, Kaveepan, Marsden, James R. and Telang, Rahul, "The Effect of P2P File Sharing on Music Markets: A Survival Analysis of Albums on Ranking Charts", NET Institute Working Paper No. 05-26, 2005.

Biddle, Peter et al., The Darknet and the Future of Content Distribution, ACM Workshop on Digital Rights Management, 2002.

Clarke, Ian et al., Protecting Free Expression Online with Freenet, IEEE Internet Computing, 2002.

Electronic Frontier Foundation, "RIAA v. The People: Two Years Later", 2005, <http://www.eff.org>.

Jaisingh, Jeevan, "Piracy on File Sharing Networks: Strategies for Recording Companies", 2004.

Ku, Raymond Shih Ray, "The Creative Destruction of Copyright: Napster and the New Economics of Digital Technology", University of Chicago Law Review, 2001.

Lemley, Mark A. and Reese, R. Anthony, "A Quick and Inexpensive System for Resolving Digital Copyright Disputes." Cardozo Arts & Entertainment Law Journal, Vol. 23, No. 1, 2005.

Liebowitz, Stan J., "Economists' Topsy-turvy View of Piracy," Review of Economic Research on Copyright Issues, Vol. 2, No. 1, 2005.

Litman, Jessica, War And Peace: The 34th Annual Donald C. Brace Lecture, 53 J. Copyright Soc'y U.S.A. 1, Fall 2005–Winter 2006.

Merges, Robert P. et al., Intellectual Property in the New Technological Age, 4th edition, Aspen, 2006.

- Peitz, Martin and Waelbroeck, Patrick, "An Economist's Guide to Digital Music", CESifo Working Paper Series No. 1333, 2004.
- Peitz, Martin and Waelbroeck, Patrick, "Why the Music Industry May Gain from Free Downloading – The Role of Sampling", International University in Germany Working Paper No. 41/2005, 2005.
- Rochelandet, Fabrice and Le Guel, Fabrice, "P2P Music-Sharing Networks: Why Legal Fight against Copiers May be Inefficient?", 2005.
- Samuelson, Pamela, "The Generativity of Sony v. Universal: The Intellectual Property Legacy of Justice Stevens". Fordham Law Review, Vol. 74, p. 1831, 2006.
- Slater, Derek, Smith, Meg, Bambauer, Derek, Gasser, Urs and Palfrey, John G., "Content and Control: Assessing the Impact of Policy Choices on Potential Online Business Models in the Music and Film Industries" (January 2005). Berkman Publication Series Paper No. 2005-01.
- Spee, Luuk M., "Licensing or Piracy: How to Decrease Deadweight Loss?", Thesis Economics, Master of Economics and Law, Utrecht School of Economics, 2006.

Abstract

Rapidly Changing Legal Environment in Digital Age and Search for Alternative Business Models of Media Industry

Sung Pil-Park, Yong Kil-Kim

The digital revolution has been the catalyst for rapid and overall socio-economic and political changes since the end of the 20th century. The digital age enabled people to transfer and receive information beyond border lines at the light speed through the internet. This sea change could be no exception in the field of copyright law. The state-of-the-art digital technologies have been developed and they have had a significant impact on the copyright law and the business of media industry. The copyright war between P2P network developers and media industry has been the hottest issue, and probably the representative of all such economic, philosophical and political fights.

This paper reviews the changed legal environment, especially in the United States, with regard to the digital copyright law. We will evaluate the pros and cons of the technical and legal reactions taken by media industry against all threats from P2P network developers and the individuals who use such networks. This will require the review of the theory of secondary liability including the contributory infringement, the vicarious infringement, and the recently introduced inducement infringement. The brief discussion on the Betamax case and the Grokster case would give us many implications. By doing so, we will try to show that their traditional reactions have been in vain so far and alternative strategies are to be taken to survive and succeed in this rapidly changing digital age.

This paper will then introduce exemplary business models which are being

discussed or under experiment by media industry recently. The Digital Media Store Model is to be easily adopted by media industry and is already adopted by some media companies. The P2P Store Model is more advanced form of business which requires active use of P2P networks. The Collective Blanket Licensing Model is analogous to the system adopted in the United States through the entities like ASCAP and BMI. It is a good idea for the benefit of technology developers and consumers, because it will completely exculpate them if only they pay designated fees. This model, however, would inevitably alter the revenue generation structure of media industry and thus significant social-economic changes will be required. The Ancillary Products and Services Model would create the most radically changed form of media business and it would not be easy to be adopted by media industry.

The business models illustrated here are not the options which media industry should take one as is out of them. Rather they are some conspicuous parts of the broad spectrum of possible business models having been considered so far. Korean media industry will also need to respond to the socio-economic changes in the near future. This paper could be a starting point for active discussions on viable business models of media industry in Korea.

❖ Keywords

Digital copyright, Indirect Liability, Contributory Liability, Inducement Liability, Staple Article of Commerce, Digital Media Store, P2P Store, Collective Blanket Licensing, Ancillary Products and Services