

한·미 FTA와 문화예술법의 발전 방향

일 시 : 2007년 6월 15일 (금) 13:00

장 소 : 중앙대학교 법학관 2층 대강당

주관 : 한국법제연구원
중앙대학교 법학연구소 문화예술법센터

일 정

일 시 : 2007년 6월 15일 (금) 13:00

장 소 : 중앙대학교 법학관 2층 대강당

13:00 - 13:30 등 록

13:30 - 14:00 개 회

개회사 : 서헌제(중앙대 문화예술법센터 소장)

환영사 : 장재옥(중앙대 법과대학 학장)

14:00 - 15:40 사 회 : 김중권(중앙대 법과대학 교수)

1 주제 : 한미 FTA 협상과 문화콘텐츠 보호

발표자 : 강동세(중앙대 법과대학 교수)

토론자 : 정경성(법무법인 KCL 변호사)

2 주제 : 한미 FTA와 문화산업의 법적 과제

발표자 : 박찬호(한국법제연구원 부연구위원)

토론자 : 곽수종(삼성경제연구소 연구원)

15:40 - 16:00 Coffee Break

16:00 - 17:40 사 회 : 이인호(중앙대 법과대학 교수)

3 주제 : 게임산업진흥법상 환전업금지조항의 의미

발표자 : 이정훈(중앙대 법과대학 교수)

토론자 : 최승훈(한국게임산업협회 정책국장)

4 주제 : 디지털시대의 영화산업의 법적과제

발표자 : 김지영(영화진흥위원회 연구원)

토론자 : 최 유(중앙대 강사)

17:40 폐 회

목 차

◆ 제 1 주제

- 한미 FTA 협상과 문화콘텐츠 보호
강동세(중앙대 법과대학 교수) 7

◆ 제 2 주제

- 정보사회에서의 공법의 주요문제와 과제
박찬호(한국법제연구원 부연구위원) 53

◆ 제 3 주제

- 정보사회에서의 사법의 주요문제와 과제
이정훈(중앙대 법과대학 교수) 75

◆ 제 4 주제

- 정보사회에서의 사법의 주요문제와 과제
김지영(영화진흥위원회 연구원) 103

제 1 주제

한미 FTA 협상과 문화콘텐츠 보호

한미 FTA 협상과 문화콘텐츠 보호

발표 : 강동세(중앙대 법과대학 교수)

목 차

I. 서 론	11
II. 한미 FTA 중 문화산업과 관련된 내용	12
III. 한미 FTA가 가져올 문화산업 전반에 미치는 과장	32
IV. 한미 FTA에 따른 문화콘텐츠 보호를 위한 대책	38
V. 결 어	51

I. 서론

한국과 미국 사이에 오랜 줄다리기 끝에 2007. 4. 2. FTA(Free Trade Agreement : 자유무역협정)가 타결되었다.

원래 지역간의 경제를 통합하는 형태에는 다음과 같이 4가지의 형태가 있다.

- ① 회원국간 관세철폐를 중심으로 하는 자유무역협정(FTA : NAFTA)
- ② 회원국간 자유무역 외에도 역외국에 대해 공동관세율을 적용하는 관세동맹 (Customs Union : MERCOSUR)
- ③ 관세동맹에 추가해서 회원국간에 생산요소의 자유로운 이동이 가능한 공동시장(Common Market)
- ④ 단일통화, 회원국의 공동의회 설치와 같은 정치·경제적 통합 수준의 단일시장(Single Market)

여기서 자유무역협정(FTA: Free Trade Agreement)이라 함은 특정국가간에 배타적인 무역특혜를 서로 부여하는 협정으로서 가장 느슨한 형태의 지역 경제통합 형태이며, 지역무역협정 (RTA: Regional Trade Agreement)의 대중을 이루고 있다¹⁾. 그동안 우리나라가 외국과 체결한 자유무역협정은 2002. 10. 25. 타결되어 2004. 4. 1. 발효된 한국과 칠레간의 FTA를 비롯하여 한국과 싱가포르간의 FTA(2006. 3. 2. 발효), 한·EFTA간 FTA(2006. 9. 1. 발효), 한·ASEAN간 FTA(2007. 6. 1. 상품 발효)가 있다.

1) 원래 FTA는 다자무역질서의 근간인 최혜국대우(MFN) 원칙에 정면으로 배치되지 만, WTO 규범은 아래와 같은 요건을 충족할 경우 적법한 예외로 인정하고 있다 (상품분야는 관세 및 무역에 관한 일반협정(GATT) 제XXIV조, 서비스 분야는 서비스무역에 관한 일반협정(GATS) 제V조) 즉,

- ① 실질적으로 모든 무역을 대상으로 하며, 특정한 분야를 전면적으로 제외해서는 안됨.
- ② 관세 및 기타 상업적 제한의 합리적 기간내(원칙적으로 10년이내)에 철폐하여야 함.
- ③ 역외국에 대한 관세 및 기타 상업적 제한이 협정 체결전보다 더 후퇴해서는 안됨

한미 FTA 체결을 둘러싸고 그동안 국내는 물론, 상대국인 미국에서조차도 찬반 여론이 극도로 대립하고 있었고, 그 타결 이후 열기가 다소 주춤해졌기는 하나, 아직도 반대여론이 만만치 않으며, 비준에 이르기까지는 넘어야 할 산이 많다. 게다가 벌써부터 재협상 이야기가 나오고 있을 정도이다. 최근의 보도에 의하면, 2007. 6. 말로 예정된 한미 FTA 서명을 앞두고 미국의 FTA 재협상 요구안이 윤곽을 드러냈는데, 미국은 노동과 환경 분야 뿐 아니라 의약품과 지적재산권 등 6개 분야에서 재협상을 요구할 것으로 보인다고 한다.

이러한 한미 FTA 타결로 인해 미국과의 교류가 활발해 짐은 물론, 국내 산업계 전반에 있어서 많은 변화를 초래할 것이다.

이에 본고에서는 특히 문화콘텐츠 보호의 측면에서 한미 FTA가 가져올 문화산업 전반에 미치는 파장과 그 대책을 살펴보고자 한다.

Ⅱ. 한미 FTA 중 문화산업과 관련된 내용

1. 개 요

최근 공개된 한미 FTA의 내용 가운데 문화콘텐츠와 관련된 부분은 협정 제12장에서 규정한 ‘국경간 서비스 무역’에 관한 부분과 제18장에서 규정한 지적재산권 관련 부분으로 나눌 수 있고 다시 후자를 크게 나누어 보면 다음의 2가지로 구성되어 있다.

- ① 일반규정, 지리적 표시를 포함한 상표, 인터넷상 도메인 네임, 저작권 및 저작인접권, 암호화된 프로그램 전달 위성 및 케이블 신호의 보호, 특허, 집행 분야
- ② 관련 부속서 및 부속서한(다만, 여기서의 부속서한은 온라인서비스 제공자 관련 고지 절차에 대한 부속서와 대학가 불법복제 및 온라인 저작권 침해 방지에 대한 2개의 서한으로 구성)

그리고 이러한 규정들은 아날로그 통신, 아날로그 무료 공중파 라디오 방송, 아날로그 무료 공중파 텔레비전 방송의 수단에 의한 음반의 이차적인 사용에 대한 것을 제외하고는 원칙적으로 양국에서 각기 상대방의 국민에게 불리하지 않도록 내국민대우를 하도록 하고 있다(제 18.1조 제6항).

또한 저작권의 보호기간의 연장에 관한 조항 등이 기존의 대상물은 그 적용대상으로 하지만, 이 협정의 발효일에 이미 공공의 영역에 속하게 된 대상물에 대해서는 소급적 보호의 대상으로 인정하지 않도록 하고 있다(제18.1조 제9, 10, 11항).

아래에서는 지적재산권 중 특허와 상표권 등 산업재산권을 제외한 문화산업 분야에 관련된 것 중에서 현행 저작권법과 상이한 내용과 문화콘텐츠와 관련된 부분 중 스크린 쿼터 및 디지털 시청각 콘텐츠와 관련된 부분을 살펴보기로 한다.

2. 저작권자 등의 권리 강화

가. 저작권 등 보호기간의 연장

저작권 등 보호기간은 현행법상 저작자 사후 또는 특정한 경우에 저작물 발행(또는 창작) 이후 50년에서 70년으로 20년이 연장되도록 되어 있다(제18.4조 제4항). 그 취지는 저작권 보호기간은 저작자와 자손 2세대까지 보호한다는 의미로, 최근 평균수명 연장 등의 이유로 전세계 약 70여개 국가가 70년 이상 보호하고 있는 것을 반영한 결과이다. 당초 미국 측에서는 저작자가 자연인인 경우 저작자 사후 70년, 자연인이 아닌 경우 발행 후 95년 또는 창작 후 120년까지 요구하였으나, 이는 받아들여지지 않았다.

다만, 협상과정에서 2년간의 유예기간을 둬으로써(제18.11조 제2항), 한미 FTA 발표 이후 2년이 되는 시점 이전에 이미 사후 50년 등의

저작권 보호기간이 끝나는 저작물에 대해서는 더 이상 보호를 받지 않게 되는데, 이러한 2년의 유예기간을 둔 것은 미국이 기체결한 FTA에서는 전례가 없는 내용이라고 한다.

나. 일시적 저장에 대한 복제권 인정

저작권자에게 일시적 저장에 대한 복제권을 인정하고 있는데(제18.4조 제1항), 여기서 ‘일시적 저장’이라 함은 음악 파일 등 디지털화된 저작물 등을 컴퓨터를 통하여 이용하는 경우, 컴퓨터의 메모리(RAM: 전원을 끄면 기억되어 있던 데이터가 지워지는 휘발성 메모리)에 일시적으로 저장되지만, 전원을 끄면 사라지는 경우를 가리키고, 이러한 일시적 저장에 대하여 저작자가 가지는 권리가 ‘일시적 복제권(Temporary Copy Rights)’으로서 미국, 호주, 독일 등 주요 선진국을 포함한 60개 이상의 국가들이 이러한 일시적 복제권을 인정하고 있는 것을 협상에 반영한 결과이다. 다만, 이 경우에도 시사보도, 교육, 연구 등 공익적 목적을 위한 공정한 이용(fair use) 등의 경우에는 저작권 침해가 성립되지 않도록 예외규정을 설정함으로써 정당한 이용자를 보호하는 근거를 마련하고 있다. 따라서 인터넷 상의 웹서핑, 웹브라우징 등은 한미 FTA 협정 체결 이후에도 저작권법에 저촉되지 않고 자유롭게 허용된다. 다만, 이러한 일시적 복제권 등에 대한 예외규정은 저작물·실연 및 음반의 통상적인 이용(normal exploitation)과 충돌하지 않고 권리자의 정당한 이익을 부당하게 침해하지 않아야 함을 규정하고 있다(동항 각주 11).

3. 저작권 침해방지를 위한 조치

가. 접근 통제(Access Control)를 위한 기술적 보호 조치의 신설

저작물에 대한 접근을 통제하는 기술적 보호조치²⁾를 우회하는 행위를 금지하고, 이를 우회한 자에게 고의·과실이 있는 경우에 한해 저작권 침해가 되도록 규정함으로써 저작권 침해행위를 방지하고 있다(제18.4조 제7항).

일반적으로 기술적 보호조치(technical protection measures)라 하면, 저작자나 저작인접권자 등이 저작물 등에 대한 접근을 제한하거나 복제를 방지하기 위한 통제조치를 말하는데, 이는 다시 이용통제와 접근통제로 대별되는 바³⁾, 전자, 즉, 이용통제(use control)는 저작물을 복제, 방송, 배포하는 행위를 통제하는 것(예: 영화 비디오 테이프를 복제시 화질이 떨어지게 하는 경우)을 말하고, 후자, 즉, 접근통제(access control)는 저작물에 대한 접근 자체를 통제(예: 프로그램 암호)하는 것이다. 우리나라는 이용통제를 위한 기술적 보호조치를 우회하거나 좌절시키는 도구 거래는 현행 저작권법도 이미 금지하고 있으나, 이번 협상에서 접근 통제를 위한 기술적 보호조치를 신설한 것이다.

다만, 여기에도 예외규정을 두고 있는바, 아래 행위에 대해서는 명시적 예외 규정을 두었고, 고의, 과실이 없을 경우, 즉, ‘몰랐거나 알

2) 협정에서는 ‘효과적인 기술조치’라고 표현하고 있으며, 암호와 ID가 있어야 저작물을 이용할 수 있게 하는 것이 대표적인 예이다.

3) 윤경 부장판사는 기술적 보호조치를 다음의 4가지로 구분하고 있다. {윤경, ‘저작권법’ 육법사(2005) 771, 772면}

- ① 침해에 의한 경고 또는 경각심을 일깨우기 위한 장치
- ② 허가받지 않은 복제 또는 사용을 통제하기 위한 장치
- ③ 저작물예의 접근통제장치
- ④ 복제 등 이용 및 변경확인장치

수 없었던 경우' 저작권 침해가 되지 않으며, 향후 새로운 기술의 출현에 따라 필요시 추가적인 예외를 설정할 수 있는 협의 근거도 마련하고 있다(제18.4조 제7항 라목).

- ① 컴퓨터 프로그램 복제물에 대한 역분석(Reverse Engineering)을 위한 행위

여기서 역분석(Reverse Engineering)이라 함은 기술정보 등을 알아내기 위해 구입한 컴퓨터 하드웨어 등을 분해 또는 분석함으로써 그 구조, 내용 등 그 제품(프로그램)에 화체되어 있는 정보를 추출하는 행위를 말한다.

- ② 정보의 스크램블링(scrambling) 또는 디스크램블링을 위한 기술의 취약성 등을 연구하는 행위
- ③ 부적절한 온라인 콘텐츠에 대한 청소년의 접근을 방지하기 위한 행위
- ④ 컴퓨터 등의 안전성을 시험·검사하는 행위
- ⑤ 개인 정보 수집·배포 방지 등 컴퓨터 시스템 등의 보안성 검사를 위한 행위
- ⑥ 법 집행 목적, 정보 수집 등 정부의 행위
- ⑦ 구입여부 결정을 위한 비영리 도서관, 기록보존소, 교육기관 등에 의한 저작물 접근행위
- ⑧ 특정 유형의 저작물 등에 대한 비침해적(non-infringing) 이용 행위

다만, 이 목에 근거한 예외에 대해서는 추가 예외 규정을 3년마다 도입할 수 있도록 하고 있다.

나. 권리관리정보에 대한 침해행위 금지

저작권법상 권리관리정보(Rights Management Information)라 함은 저작물, 권리자, 이용 조건 등을 식별하는 정보로서 저작물에 부착되거나

그 공연, 방송 또는 전송에 수반되는 것을 지칭하는데, 협정은 이러한 권리관리정보를 훼손하는 다음의 행위를 금지대상에 포함하고 있다 (제18.4조 제8항).

- ① 고의로 권리관리정보를 제거·변경하는 행위
- ② 권리관리정보가 제거·변경된 사실을 알고 동 권리관리정보를 배포하거나 배포를 위해 수입하는 행위
- ③ 권리관리정보가 제거·변경된 사실을 알고 저작물 등을 배포·공연·방송 또는 전송하거나 배포의 목적으로 수입하는 행위

그러나 이 중 위 ①과 ③은 우리 현행 저작권법 제92조 제3항(개정법 제124조 제3항)에도 규정하고 있다.

다. 불법 해독된 위성·케이블 신호 사용 금지

협정은 암호화된 프로그램을 수반하는 위성·케이블 신호를 불법 해독하는 기기 등을 고의로 제조·조립·변경·수입·수출·판매·리스 또는 배포하는 행위와 불법 해독된 위성·케이블 신호를 고의로 수신하여 사용하거나 재배포하는 행위를 금지대상에 포함시키고 있다 (제18.7조). 이러한 행위가 저작권을 직접적으로 침해하는 것은 아니지만 저작권을 침해하기 위한 수단이나 방법을 이루는 것이기 때문에 이 역시 금지대상에 포함시키고 있는 것이다.

라. 대학가 불법 복제 방지

협정에서 양국은 대학가에서의 저작물 불법 복제·배포에 대한 집행 수준을 강화하기로 합의하고, 그 구체적 방안으로서 우리나라는 협정 발효 6개월 이내에 아래 조치를 취하기로 합의하였다(부속서한).

- ① 복사업소 등 대학 구내에서 적법한 저작물을 사용토록 장려
- ② 서적 불법 복제를 감독하는 집행 요원의 훈련활동 강화
- ③ 비밀리에 운영되는 서적 불법복제에 대한 집행 수준 강화
- ④ 서적의 무단 인쇄와 상업적인 규모의 저작물 불법복제 등에 대한 공공 캠페인 실시

그러나, 이러한 조치들은 이미 우리나라에서 2004. 5월 지적재산권 종합추진계획(Master Plan for IPR)에 따라, 대학가에서의 저작권 침해 행위에 대한 인식을 개선하고 저작물의 무단 복제·배포를 방지하기 위한 노력을 강화하기로 계획하고 이를 실천하고 있는 조치로서 사실상 새로운 의무가 추가로 발생하는 것은 아니다.

마. 정부의 정품 저작물 사용 의무화

협정은 양국의 중앙 정부로 하여금 정품의 컴퓨터 소프트웨어 등 저작물을 사용토록 규정하는 법, 명령, 규정, 지침 등을 마련해야 한다고 규정하고 있는데(제18.4조 제9항)⁴⁾, 이는 사회 일각에서 널리 행해지는 컴퓨터 소프트웨어 등의 불법 복제행위를 근절시키고 저작권에 대한 보호와 이를 존중한다는 인식을 사회 전체로 확산시키기 위하여 협정은 정부 부처부터 솔선하여 저작권을 보호하고, 그 침해행위를 하지 않는다는 실천적인 의미를 담고 있다고 하겠다.

4. 지적재산권 집행 부문의 강화

가. 법정손해배상제도의 도입

법정손해배상제도는 지적재산권 침해소송에 관하여 손해액의 상·하한을 미리 법령에 규정해 놓고 권리자로 하여금 실손해 대신 이를

4) 미국측은 당초 동 규정의 대상을 중앙정부뿐만 아니라 중앙정부 산하 교육기관까지 확대 요구하였다.

선택할 수 있도록 하는 제도인데, 협정은 이 제도를 도입하였다(제 18.10조 제6항).

이 제도의 도입배경은 저작권이나 상표권 등 지적재산권 침해사건에 있어서 실손해의 입증이 용이치 않아, 민사소송에 있어서도 법원에서 인정받을 수 있는 손해배상액이 충분하지 못하다는 비판이 있어 왔는데, 이러한 비판을 감안한 것으로서, 실손해액 산정이 어려울 경우 이를 대체할 수 있는 법정손해배상제도 도입을 결정한 것이다.

다만, 현행 저작권법상으로도, 저작권 침해로 인한 손해가 발생한 사실은 인정되나, 손해액산정이 어려운 때에는 법원은 변론의 취지 및 증거조사의 결과를 참작하여 상당한 손해액을 인정할 수 있다는 규정⁵⁾이 있어 다소 이러한 기능을 하고 있기는 하나, 법원에 너무 많은 재량을 부여하고 그 예측가능성도 떨어지는 점을 감안하여 보다 명확한 범위를 정한 손해배상제도로서 미국법상 인정되는 제도를 도입한 것이다.

다만, 협정은 법정손해배상제도의 본질을 해하지 아니하는 범위에서 법정손해배상의 요건 및 법정손해액의 상·하한을 ‘국내법’으로 정할 수 있도록 하고 있으며, 그 보상액의 범위는 장래의 침해를 억제하고 침해로부터 야기된 피해를 권리자에게 완전히 보상하기에 충분한 액수를 보상액으로 정하도록 하고 있다.

참고로 미국 저작권법상 저작권 침해의 경우 법정손해배상액의 범위는 750~ 30,000 달러⁶⁾, 상표권 침해의 경우는 500~10만 달러로서, 고의의 경우에는 증액을, 고의가 없는 경미한 경우에는 감액을 할 수 있도록 하고 있다⁷⁾.

5) 저작권법 제94조(개정법 제126조)

6) 17 U.S.C. § 504 (c)(1) [title 17. Copyrights, chapter5. Copyright Infringement and Remedies]

7) 15 U.S.C. § 1117 (c)(1) [title 15. Commerce and Trade, chapter22. Trademarks]

나. 정보제공명령 권한

협정은 민사 사법절차에서 지적재산권 침해와 관련된 모든 정보(제 3자에 대한 정보 포함)를 침해자에게 제출하도록 명령을 내릴 수 있는 권한을 법원에 부여하고 있다(제18.10조 제10항). 이는 우리 현행법 상으로도 민사소송법 제343조 이하에서 규정하고 있는 문서제출명령 제도나 저작권법 제97조의 2(개정법 제107조)⁸⁾에서 규정한 저작권신탁관리업자에게 허용한 서류열람청구권을 활용하여서도 어느 정도의 증거 수집을 할 수는 있으나, 그 범위가 매우 제한적이어서 이번 협정으로 침해자가 소유하거나 통제하는 모든 정보를 권리자 또는 사법당국에게 제공하도록 함으로써 민사소송절차에서 정확한 손해배상액의 산정 및 침해 여부에 대한 공정한 판결이 보다 용이하도록 하였다.

다. 유효한 명령 불복시 제재 규정

협정은 이와 같이 민사사법절차에서 법원에게 정보제공명령을 내릴 수 있는 권한을 부여하였을 뿐만 아니라 법원의 유효한 명령에 위반할 경우 이를 제재할 수 있는 근거 규정도 마련하고 있다(제18.10조 제11항).

나아가 협정은 지적재산권 침해 소송과 관련하여 법원에 비밀보호 명령권 및 위반시의 제재권을 부여함으로써 재판에 공개되는 기업비밀 보호를 위한 제도도 도입하였다. 이는, 소송 관계자가 재판과정에서 드러난 비밀정보를 법원의 명령에 위반하여 유출하였을 경우에 법원에서 이를 제재할 수 있도록 하기 위한 것인데, 자칫하면 지적재산권 침해를 둘러싼 민사사법절차에서 역으로 침해자의 영업비밀 등이

8) 저작권신탁관리업자에게는 그가 신탁관리하는 저작물 등을 영리목적으로 이용하는 자에 대하여 당해 저작물 등의 사용료 산정에 필요한 서류의 열람을 청구할 수 있도록 허용하고 있다.

공개됨으로써 침해될 수 있기 때문에 그 가능성을 방지하기 위한 것이다.

여기서의 민사사법절차는 소송뿐만 아니라 가처분 등 민사상 절차를 모두 포함하고, 가할 수 있는 제재는 민사적(과태료) 또는 형사적(구류, 과료) 제재 모두를 포함한다.

참고로 일본 특허법, 상표법, 저작권법상 비밀보호명령 위반의 경우 법정형은 5년 이하의 징역, 500만엔 이하의 벌금으로 벌할 수 있으며 병과도 가능하다⁹⁾.

라. 사법절차 등에서의 지적재산권 전문인력 등의 관여

협정은 당사국의 사법 또는 그 밖의 권한 있는 당국이 지적재산권의 집행에 관한 민사 사법절차에서 기술전문가 또는 그 밖의 전문가를 임명하고 소송 당사자로 하여금 그러한 전문가 비용을 부담할 것을 요구하는 경우 그 당사국은 특히 그러한 비용이 수행된 업무의 양 및 성격에 밀접하게 관련되고 그러한 절차의 이용을 불합리하게 억제하지 아니하도록 보장하기 위하여 노력하도록 규정하고 있다(제18.10 조 제15항).

이는 지적재산권 침해여부를 판단함에 있어서 비전문가인 법관이 자신의 판단에만 의존하지 않고 전문 인력의 도움을 받아 정확한 판단할 수 있도록 제도적 장치를 마련하였다는데 의미가 있다. 다만, 우리나라에서는 특허(실용신안)침해소송에 관한 한, 특허조사관제도가 도입되어 대법원과 서울고등법원, 서울중앙지방법원 등에서 특허전문가인 특허조사관의 도움을 받아 사건을 처리하고 있다.

9) 일본국 특허법 제200조의 2, 상표법 제81조의 2, 저작권법 제122조의 2.

마. 대체분쟁해결제도

협정은 소규모의 저작권 침해 사례 발생시 법적소송 대신 절차적으로 간편한 조정 절차 등을 통해 분쟁을 조기에 해결하기 위한 대체분쟁해결제도 도입 근거를 마련하고 있다(제18.10조 제16항).

그런데, 미국에서는 조정 등의 절차가 민간에서 이뤄지고 있으나, 우리나라에서는 현행 저작권법하에서도 정부 산하 조직인 저작권심의조정위원회 또는 프로그램심의조정위원회에서 저작권을 둘러싼 분쟁을 조정하고 있는데, 법적 절차와 달리 반드시 조정에 응해야 할 의무는 없으나, 조정이 이루어질 경우 그 내용은 확정 판결과 동일한 효력을 발생하도록 하고 있어{저작권법 제7장(개정법 제8장)}, 실질적으로 큰 의미는 없다.

이러한 제도의 도입으로 저작권 분쟁 발생시 상당한 정도의 시간 및 비용을 절감하는 효과가 기대되고, 우리나라에서 현행법하의 조정 절차의 경우 건당 1만원~10만원정도 소요된다고 한다.

바. 일방적 구제절차(잠정조치)

상대방(침해자)의 의사 청취 없이 권리자의 신청만으로 법원이 일방적 구제 명령(잠정조치)을 내릴 수 있는 제도를 인정하고 있는데(제18.10조 제17, 18항), 우리법제상 지적재산권 관련 가처분 결정시에는 심문을 거치는 등 원칙적으로 상대방의 의사 청취가 요구되나, 예외적으로 서면 심리만으로도 재판할 수 있도록 규정하고 있는데, 협정은 신속한 권리구제를 위해서 이러한 절차를 다소 완화한 것이다¹⁰⁾.

10) 이는 영·미법계에서 시행되는 일방적 압수 명령 제도와는 다른 것이고, 협정문 내용은 TRIPS에 규정된 내용으로 이미 우리측이 이행하고 있는 의무이다. 미국측에서는 그 시한도 하정하여 “10일 이내” 일방적 구제절차를 적용할 것을 요구하였으나 우리측에서 이를 수용하지 않았다.

다만, “상대방의 의사 청취 없이” 내려지는 구제 명령의 구체적인 이행 방법에 대해서는 양국의 재량에 위임하고 있어 우리법상의 가치 분제도만으로 동 제도 이행은 가능하다고 보인다.

사. 저작권 침해물품 세관 신고제도 도입

현행법상으로도 상표권 침해 물품에 대해서는 세관 신고제도를 운영함으로써 외국으로부터의 상표권침해물품의 국내 반입을 억제하고 있는데, 협정에서는 이러한 제도를 저작권에게까지 확대하여 세관에 저작권 침해 우려물품이 수입신고 될 경우에도 직권으로 통관이 보류되고 권리자에게 통보될 수 있도록 저작권을 세관에 등록(신고)하는 제도를 도입하였다(제18.10조 제19항).

이 제도의 확대로 말미암아 상표권 외에 저작권에 대해서도 개별 물품마다 권리자가 통관보류를 요청할 필요 없이 한 번의 등록만으로 침해우려물품 단속이 가능하게 되었고, 나아가 저작권 침해물품의 단속 제도를 선진화하는 계기가 되었다고 할 수 있다.

아. 역담보 제도 폐지

현행법상 권리자가 세관에 담보를 제공할 경우 위조 상품 또는 저작권을 침해하는 불법 복제품에 대한 통관보류가 가능한 바, “역담보 제도”는 반대로 수입업자가 통관 보류된 물품에 대한 역담보를 제공하면 통관이 허용되는 제도인데, 위조 상품이나 저작권을 침해하는 불법복제품의 통관을 허용하는 것은 지적재산권 보호제도의 취지에도 부합되지 않으며, 실무상으로도 역담보 제도가 거의 이용되지 않는 사문화된 규정임을 감안, 금번 협상을 계기로 동 제도 폐지에 합의하게 된 것이다¹¹⁾(제18.10조 제20항).

11) 관계부처 합동 「한·미FTA 상세 설명자료(2007. 5)」 231면 참조.

5. 온라인서비스제공자의 책임 및 책임 제한

협정은 온라인 서비스제공자에게 온라인상에서 발생하는 지적권 침해에 상응하는 책임을 부과하는 한편 권리자의 요청시 침해자로 추정되는 자의 개인정보를 제공토록 의무화하고 있다(제18.10조 제30항).

즉, 협정은 양국의 온라인서비스제공자에게 자국이 정한 행정적 또는 사법적인 공개 절차에 따라 개인정보 제출 권한을 부여하기로 하였다.

이는, 우리 현행법 하에서는 온라인서비스제공자가 영장 없이는 개인정보를 제공할 수 없도록 되어 있고, 실제상으로도 그와 같이 진행되고 있어 온라인에 의한 지적재산권 침해에 대해서는 침해자의 불특정으로 인해 민사소송이 실질적으로 불가능한 상황이어서 이를 개선한 것이라 할 것인데, 이를 시행하기 위해서는 관련 법령의 개정이 선행되어야 할 것이고, 나아가 그 법령에는 공개절차, 정보공개의 범위, 공개 및 사용 조건 등을 반영하여야 할 것이다.

이와 같이 적절한 안전장치 하에 온라인서비스제공자에게 개인정보 제출 권한을 부여함으로써 온라인 침해 행위에 대한 실질적 대처가 가능할 것으로 기대된다.

그 외에도 한·미 양국은 온라인 저작권 침해에 대한 단속 노력을 배가한다는 취지의 서한에 합의하였고, 이에 따라 우리 정부는 협정 발효 6개월 이내 온라인 저작권 침해 관련 정책지침을 발표하기로 하였다.

나아가 온라인서비스제공자에게 온라인상 게재되어 있는 침해물 삭제 요청시 고지하는 절차를 간소화하기로 하는 서한에 합의하였다.

이는 온라인 저작권 침해활동 단속에 대한 우리 정부의 의지를 재확인한 것이다.

또한 과거와는 달리 오늘날에 있어서는 오프라인을 통한 저작권 침해보다는 온라인을 통한 저작권 침해문제가 중요한 이슈가 되고 있는 실정을 감안하여 온라인 서비스 제공자의 책임을 무겁게 함으로써 온라인상 벌어지는 침해 행위에 대한 서비스제공자들의 적극적인 대처를 유도하며 다수의 네티즌들이 부지불식간에 범법행위를 자행하는 것을 차단하도록 유도하고 있다.

다만, 온라인서비스를 통한 저작권 침해에 있어서도 실제 그 서비스 제공자의 침해에 대한 기여도는 사안에 따라 얼마든지 달라질 수 있으므로 그 침해에 대한 제재를 획일적으로 할 수는 없는 것인바, 협정도 이러한 점을 감안하여 차등화된 면책 규정을 적용하기 위해 온라인서비스제공자에 대하여 ①단순 전송 기능, ②캐싱 기능, ③웹사이트 링크 기능, ④게시판 기능의 4가지 유형으로 분류하여 책임 수준을 차별화하고 있다.

6. 지적재산권 침해사범의 처벌강화

가. 위조 라벨 유통 금지

협정은, 각 당사국은 고의적인 상표 위조 또는 저작권 불법복제에 해당하지 아니한 경우라도 최소한 다음의 고의적인 거래의 경우 이를 형사 처벌하도록 규정하고 있다(제18.10조 제28항).

- ① 음반, 컴퓨터 프로그램 또는 다른 문학 저작물, 영화 또는 다른 음향영상물 또는 그러한 품목을 위한 서류 또는 포장에 부착, 동봉 또는 첨부되거나 부착, 동봉 또는 첨부되도록 고안된 위조 라벨 또는 불법 라벨
- ② 그러한 품목에 대한 위조 서류 또는 포장

즉, 우리의 현행법상 위조(상표) 라벨의 유통은 상표권 침해에 해당

하여 형사 처벌이 가능하나, 저작권 상품에 부착된 라벨의 유통은 부정경쟁의 소지가 없는 한 처벌이 불가능한 것이 현실인데, 이 규정은 상표권으로뿐만 아니라 저작권으로 보호되는 상품 그 자체가 아니라 그에 부착되거나 부착되도록 고안된 포장 혹은 라벨을 불법 유통할 경우에도 형사 처벌하도록 함으로써 저작권침해 물품의 적발을 용이하게 할 수 있도록 하는 규정이다.

즉, 종래부터 세관에서 상표권침해물품에 대해서는 용이하게 단속하였으나, 저작권 침해물품에 대해서는 이를 직권으로 단속하지 못했는데, 그 이유 중 하나가 침해 여부를 식별하기 어렵기 때문이었다. 이러한 사정을 감안하여, 협정에서는 육안으로 식별이 가능한 라벨 및 포장에 대한 형사 처벌 규정을 도입하였는데, 이 제도의 도입으로 향후 저작권 침해물품의 경우 단속이 용이해질 것으로 전망된다.

나. 도촬(盜撮) 금지

협정은 영화관 등 공공 상영시설에서 영화 그 밖의 영상저작물의 실연을 전송하거나 복사하기 위하여 비디오카메라 등 녹화장치를 통해 촬영하거나 촬영을 하려고 시도하는 행위를 형사처벌의 대상으로 하고 있다(제18.10조 제29항).

검토 과정에서는 실제 촬영이 성립될 경우에는 기존 저작권법의 복제권 침해에 해당되는 것으로 하고, 촬영이 성립되지 않았을 경우에는 “미수범”으로 분류되어 처벌할 수 없다는 것이 우리측 입장이었으나, 복제권을 침해하지 않고 “직접 도촬하여 제3자에게 송신하는 형태”의 행위를 통한 저작권(저작인접권) 침해우려가 있어 영화 산업계의 피해를 막기 위해 동 조항을 수용하였다고 한다¹²⁾.

또한, 미수범 처벌 규정은 실제로 영화 자체가 복제되지 않았다 하

12) 관계부처 합동 「한·미FTA 상세 설명자료(2007. 5)」 233면 참조.

더라도 도촬하려는 행위 자체가 적발되었을 경우 처벌할 수 있는 근거 규정이 된다. 또한 영화전체의 도촬이 이루어지지 않고 일부만 도촬되었다 하더라도 그 일부가 저작물이 된다면 기수범이 성립함에는 지장이 없다¹³⁾.

다. 비친고죄의 적용 범위 확대

협정에서는 형사절차에 있어서는 일정한 규모, 즉, ‘상업적 규모의 고의적인’ 저작권(저작인접권) 침해사건의 경우 권리자의 고소가 없더라도 침해자를 처벌할 수 있도록 제도를 정비하기로 합의하였다(제 18.10조 제27항 바목).

그러나, 이미 2006. 12월 저작권법이 개정되어 ‘영리를 위하여 상습적으로’ 하는 저작권침해의 경우에는 비친고죄로 규정하고 있으므로 실질적으로 큰 차이가 없다.

형사적 제재에 있어서, 상업적 규모의 저작권 침해 사건에 대해서는 비친고죄인 저작권법위반죄로 처리함으로써 효과적인 제재가 가능하고, 소규모 사건에 대해서는 권리자의 고소에 맡겨 형사처벌 여부를 결정케 하는 한편, 앞서 본 대체분쟁해결절차(조정)나 민사절차(법정손해배상제도) 등을 통한 해결을 유인할 수 있는 장치도 유지하고 있다.

참고로 미국에서는 상업적 이득 또는 금전적 이익을 위하여 저작권을 침해한 경우, 180일 이내에 피해액 1,000달러 이상의 저작물을 복제, 배포한 경우 등 일정 범위의 침해행위만 형사처벌 대상으로 하고 있다¹⁴⁾.

13) 그런 점에서 관계부처 합동 「한·미FTA 상세 설명자료(2007. 5)」 233면에서 “기수범 처벌 규정은 실제 도촬하려는 행위 자체가 적발되었을 경우 영화 전체가 복제되지 않았음에도 처벌할 수 있는 근거 규정”이라고 설명하는 것은 오해의 소지가 있다.

14) 17 U.S.C. § 506 (a)(1)(B) [title17.Copyrights, chapter5. Copyright Infringement and Remedies].

라. 범죄수익 몰수규정

협정은 현행 「범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률」상 상표권 침해행위에 대해서만 인정해온 범죄수익 몰수를 저작권 침해행위에 대해서도 규정기로 합의하였다(제18.10조 제27항 다목).

이는 저작권 보호 강화 차원에서 저작권침해행위로 취득한 자산을 몰수함으로써 침해행위를 조장하는 경제적 요인을 근원적으로 제거하여 건전한 사회질서의 유지에 이바지함을 목적으로 한 조치이다.

7. 스크린 쿼터의 축소 등

가. 규제방식

한미 FTA의 내용 가운데 스크린 쿼터 및 디지털 시청각 콘텐츠와 관련된 부분은 ‘국경간 서비스 무역’에 관한 규정인 제12장에서 이를 규정하고 있으며, 제12장의 규정은 사행성 게임을 포함한 도박 서비스, 금융서비스, 항공운송 서비스, 정부조달·정부보조금·정부제공 서비스 등은 제외하고 모든 서비스 분야를 협정문 적용 대상으로 설정하고 있다.

협정에서는 상대국 서비스 공급자에게 제공되는 4대 일반적 의무를 열거하고 있는데, 그 내용은 다음과 같다¹⁵⁾.

- ① 내국민대우(NT) : 상대국 서비스 공급자에게 자국의 서비스 공급자에 비해 불리하지 않은 대우 부여
- ② 최혜국대우(MFN) : 상대국 서비스 공급자에게 제3국의 서비스 공급자에 비해 불리하지 않은 대우 부여(최혜국대우는 다른 협정에서 이 협정 보다 유리한 혜택을 부여하는 경우 이 협정의

15) 관계부처 합동 「한·미FTA 상세 설명자료(2007. 5)」 150, 151면 참조.

당사국에게 자동적으로 그러한 추가적 혜택이 부여된다는 것을 의미)

- ③ 시장접근(MA) 제한 조치 도입 금지¹⁶⁾ : 서비스 공급자의 수 혹은 사업의 범위를 한정하는 양적 제한, 사업자의 법적 형태(법인, 자연인 등)를 제한하는 규제의 도입을 금지
- ④ 현지주재(LP) 의무 부과 금지 : 국경간 서비스 공급의 조건으로 국내 사무실 구비 요건 혹은 거주 요건을 요구하는 것을 금지

다만, 이러한 일반적 의무에도 불구하고 상기 의무에 부합하지 않는 규제를 유지하고자 하는 경우, 비합치조치(Non-Conforming Measure) 조항에 의거하여 유보안에 적시가 가능하다(“Negative 방식”).

여기서의 비합치조치(Non-Conforming Measures)라 함은 특정 조치에 대해서는 협정상 특정 의무에 대한 예외를 규정하는 것을 가리키는 바, 즉, 위 4대 의무에 대해 비합치되는 조치를 ‘유보’로 기재하는 경우, 동 조치는 협정의 의무가 면제됨을 규정하고 있는데, 이러한 유보 조항을 서비스·투자 분야 공통으로 작성하여, 협정 전체의 부속서로 하여 협정에 포함시키고 있다. 이러한 유보조항에는 다음과 같은 것이 규정되어 있다.

16) 협정은 다음과 같이 규정하고 있다.

어떠한 당사국의 지역적 소구분에 기초하거나 자국의 전 영역에 기초하여 다음의 조치를 채택하거나 유지할 수 없다.(제12.4조)

가. 다음에 대한 제한을 부과하는 것

- 1) 수량쿼타, 독점, 배타적 서비스 공급자 또는 경제적 수요심사 요건의 형태인지에 관계없이, 서비스 공급자의 수
- 2) 수량쿼타 또는 경제적 수요심사 요건의 형태로, 서비스 거래 또는 자산의 총액
- 3) 수량쿼타 또는 경제적 수요심사 요건의 형태로, 지정된 숫자단위로 표시된 서비스 영업의 총 수 또는 서비스의 총 산출량(이 목은 서비스 공급을 위한 투입요소를 제한하는 당사국의 조치를 대상으로 하지 아니한다.) 또는
- 4) 수량쿼타 또는 경제적 수요심사 요건의 형태로 특정 서비스 분야에 고용될 수 있거나 서비스 공급자가 고용할 수 있으며, 특정 서비스의 공급에 필요하고 직접 관련되는, 자연인의 총 수, 또는

나. 서비스 공급자가 서비스를 공급할 수 있는 수단을 특정형태의 법적 실체 또는 합작투자로 제한하거나 요구하는 것

- ① Annex I(현재유보) : 협정상 의무에 합치하지 않는 현존 조치를 나열한 목록으로, 자유화후퇴방지 메커니즘¹⁷⁾이 적용됨
- ② Annex II(미래유보) : 향후 규제가 강화될 가능성이 있는 현존 비합치 조치 또는 전혀 새로운 제한 조치가 채택될 수 있는 분야를 나열한 목록

이와 같이 한·미 FTA의 서비스분야는 Negative 방식을 채택함에 따라 상기 Annex I 또는 II에 기재되지 않은 분야는 상기 4대 의무에 대한 제한이 없는 것으로 간주될 뿐만 아니라 상기 4대 의무와 무관한 비차별적인 규제(예 : 면허·허가·인가 요건 등)는 「국내규제」 조항에 의거, 국내정책결정에 따라 자유로이 유지·신설·개정할 수 있다.

나. 규제내용

이러한 유보 조항에 따라 다음과 같이 약정하였다.

- ① 「스크린쿼터」는 현행 수준인 73일로 동결하는 내용으로 합의하였으며(현재유보, Annex I),
- ② 대한민국은 영화 또는 텔레비전 프로그램 제작에 대한 특혜를 주는 어떠한 공동제작 약정도 채택하거나 유지할 권리를 유보한다. 공동제작 약정에 따라 제작된 공동제작물에 부여되는 공식 공동제작물 지위는 약정의 대상이 되는 작품에 대하여 내국민 대우를 부여한다(미래유보, Annex II).

17) 자유화후퇴방지 메커니즘(ratchet mechanism)이라 함은 현행 규제를 보다 자유화하는 방향으로 개정할 수는 있으나, 일단 자유화된 내용을 뒤로 후퇴하는 방향으로 개정하지 못하도록 하는 원칙이다.

(예) 외국인투자 현행 제한이 30%일 경우, 그 이하인 20%로 하향 조정하거나, 30%를 40%로 상향조정했다가 그 이후에 다시 40% 미만으로 하향 조정하는 것은 허용되지 않음.

- ③ 대한민국의 디지털 오디오·비디오 콘텐츠 또는 그 장르가 대한민국 소비자들에게 쉽게 이용 가능하지 아니하다고 대한민국 정부가 판단할 때, 대한민국은 대한민국 소비자들이 그러한 디지털 오디오·비디오 서비스에 관한 프로그램에 접근하는 것이 불합리하게 거부되지 아니하도록 보장하기 위한 조치를 채택할 권리를 유보한다. 대한민국 소비자를 겨냥한 서비스와 관련하여, 대한민국은 디지털 오디오·비디오 서비스를 통한 대한민국 콘텐츠의 이용가능성을 증진시키기 위한 조치를 채택할 권리를 유보한다(미래유보, Annex II).
- ④ 대한민국은 영화의 진흥, 광고 또는 후반제작과 관련한 어떠한 조치도 채택하거나 유지할 권리를 유보한다(미래유보, Annex II).
- ⑤ 디지털 시청각 서비스¹⁸⁾에 대해서는 일단 현행 무규제 상태를 유지 하여 경쟁을 통한 발전을 도모하되, 정부가 한국 소비자에게 국산 디지털 시청각 콘텐츠가 손쉽게 이용가능하지 않는 것으로 판단할 경우에는 정부가 개입하여 규제할 수 있는 권한을 포괄적으로 유보한다(미래유보, Annex II).

이는 현재에는 차별적 규제가 없더라도(기술적으로도 어려움) 미래 온라인 시장(온라인 영화·음악·게임·출판)이 크게 성장할 것으로 예상됨에 따라 필요한 경우 정부가 국산 온라인 콘텐츠 보호를 위한 규제를 마련할 수 있도록 근거를 마련한 것이다¹⁹⁾.

18) 디지털시청각 서비스라 함은 인터넷을 통한 것을 포함하여 전송타입에 상관없이 스트리밍 오디오 콘텐츠, 영화 및 기타 비디오 다운로드, 스트리밍 비디오 콘텐츠를 제공하는 서비스를 말함. 단, 이 협정 발효일 현재 방송법에 정의된 방송 서비스와 부속서 II의 커뮤니케이션 서비스-방송 및 통신 서비스 유보에서 정의된 가입자 기반의 비디오 서비스는 해당 범위에서 제외됨.

19) 문화관광부 「한·미FTA 문화분야 협상결과 및 국내 보완대책(2007. 4. 2.)」 19면 참조.

다. 필름에 대한 관세 철폐

한편, 한미 FTA는 필름에 대한 관세를 철폐하였다. 참고로 종전에 적용되던 영화산업부문 기존 관세율은 다음과 같다.

<한미간 영화산업부문 기존 관세율>

업종	품명	기존 관세율	
		한국	미국
영화	폭이 35mm 이상인 것	6.5%	1.4%
	기타	6.5%	0%

<출처: '문화산업 대미개방에 따른 영향분석, 한미FTA를 중심으로', 문화관광부, 41면>

Ⅲ. 한미 FTA가 가져올 문화산업 전반에 미치는 파장

1. 한미 FTA가 가져올 문화산업에 미치는 파장에 대한 상반된 시각

한미 FTA 체결로 인해 문화산업계에 있어서도 우려의 목소리가 높다. 이는 다른 분야도 말할 것이 없지만, 특히 저작권에 관한 한, 세계 최고 수준인 미국의 법제를 우리나라에서 받아들일게 되었다는 점과 한국의 문화산업 수준이 미국에 비해 상대적으로 많이 뒤떨어져 있다는 점에서일 것이다.

그런데 한미 FTA 체결이 가져올 문화산업계의 파장에 대하여는 자신이 취하는 입장에 따라 판이하게 다른 태도를 보이고 있고, 이

점에 대하여는 서로간에 조금도 자신의 주장을 굽히려 들지 않는다.

즉, 사단법인 한국음악저작권협회는 2007. 4. 2. 저작권 보호기간의 확대, 일시적 저장에서의 복제권 인정, 기술조치 보호의 강화, 온라인 서비스 제공자의 책임 강화, 비친고죄 적용 범위 확대, 저작권침해와 관련된 손해배상액의 법정 하한액 규정을 통한 법정손해배상제도 도입 등 협정에서 채택한 일련의 조치는 저작자보호를 위해 반드시 필요한 조치로서, 이는 미국의 이해보다는 우리 저작자들의 생존을 위해 반드시 필요한 조치라는 내용의 성명서를 발표하였으며, 사단법인 한국문예학술저작권협회도 2007. 4. 4. 비슷한 취지의 성명서를 발표하는 등 저작권 관련 단체들에서는 대체로 찬성일변도의 입장을 밝히고 있다. 이에 반해 영화인들은 2007. 6. 8. 투자자 국가제소권의 보장과 비위반 제소 등의 조항이 모호하고 적용요건이 불확실하여 국가의 정책안정성을 심각하게 저해할 수 있고, 다양한 문화정책을 시도조차 할 수 없게 되며, 영화에서의 독과점 규제도 불가능하게 만들었다는 점에서 한미 FTA의 폐기와 스크린 쿼터의 원상회복을 주장하고 있다. 이와 같이 자신들의 이해관계에 따라 협정을 바라보는 태도가 서로 상반되고 있다.

이에 따라, 한미FTA저지범국민운동본부, 지적재산권공대위, 민주노동당 등 FTA에 대해 반대하는 단체들은 2007. 5. 28. “한미 FTA 저작권 독소조항 설명 기자회견”을 열고, 정부측(문화관광부, 법무부, 외교통상부 공동)²⁰⁾도 이에 질세라 2007. 5. 29. “한미 FTA 저작권 독소조항 설명 기자회견”을 하는 등 각기 공방을 펼치며 자신의 주장을 굽히지 않고 있다.

20) 이에 관여한 정부측 인사로는 법무부 국제법무과 김재권 검사 503-9505 kjknp@moj.go.kr, 문화관광부 저작권정책팀 조성계 사무관 3704-9474 macro@mct.go.kr, 외교통상부 지역통상국 북미통상과 강주연서기관 2100-7686 kang.ellen@gmail.com이다.

2. 한미 FTA 체결이 문화산업계에 미치는 국내파급효과

이하에서는 한미 FTA 체결이 가져올 문화산업계의 파장에 대하여 구체적으로 살펴보기로 한다.

가. 문화 산업에 대한 위협

(1) 미국에 지급해야 할 저작권 사용료(로열티)의 증가

저작물에 대한 보호기간 연장으로 인해 국내 출판업계가 미국에 거액의 추가 저작권료를 지불하게 되고 책값도 오르는 등 출판업계에 지각변동이 일어날 것이라는 우려가 많다.

문화관광부가 2006년에 실시한 연구용역결과(저작권법학회)에 따르면, 저작권보호기간 연장에 따라 우리나라가 2007~2026년까지 향후 20년간 추가로 부담해야 할 금액은 약 2,111억원으로 추산되고 있다. 이중 출판분야의 저작권료 추가부담은 약 679억원으로 연간 약 34억 원 수준이며, 그 중 미국 저작자에게 돌아가는 저작권료의 비중은 약 12%로 연간 4억원 정도가 될 것으로 예상하고 있다²¹⁾

* 「보호기간연장의 사회경제적 파급효과」 (한국저작권법학회, 2006. 9.)

(단위 : 억원)

	어문(서적 포함)	음 악	캐릭터	합계
한 국	57.1	10.7	0	67.8 (3.2%)
미 국	81.6	1.8	1407.7	1491.2 (70.6%)
기 타	540.0	12.8	0	552.9 (26.2%)
합 계	678.7	25.8	1407.7	2,111

21) 그러나, 이 수치에 대해서는 그 정확성에 대한 논란이 있다.

이에 대해 정부측에서는, 보호기간 연장은 로열티를 지불해야 하는 ‘기간이 단순히 증가’했다는 것이지 매년 지불하는 로열티가 증가하는 것을 의미하지는 않으며, 연장 기간중에는 로열티가 종전과 마찬가지로 수준으로 지불될 것이므로 책값이 오르는 것을 의미하며, 시간이 지날수록 그에 따라 지불하는 로열티의 규모도 줄어들고 책값이 내릴 수도 있는 것이라고 주장한다.

그러나, 국제적으로 경쟁력이 있는 저작물 중 한국이 저작권을 가진 것보다는 미국측이 저작권을 가진 저작물이 월등하게 많은 현실을 감안하면, 정부측의 주장과는 달리 보호기간 연장이 결국 로열티를 지불해야 하는 ‘기간만 단순히 증가’하게 하는데 그치는 것이 아니라 로열티를 지급해야 할 대상 자체가 50년만에 소멸하지 않고 연장된 보호기간만큼 유지되게 되므로 전체적으로 볼 때 그 누적량만큼 매년 지급해야 하는 로열티가 증가하는 것이므로 결국 매년 지급해야 할 로열티까지 늘어나는 셈이 됨은 계산상 명백하다는 점에서 정부측의 주장은 수긍하기 어렵다.

다만, 우리측이 협상에서 2년간의 유예기간을 확보함으로써, 한미 FTA 협상 발표 이후 2년이 되는 시점 이전에 저작권 50년의 저작권 보호기간이 끝나는 저작자의 작품에 대해서는 더 이상 저작권료를 지불할 필요가 없어지게 되었다. 예를 들어 2009년 FTA가 발효될 경우, 보호기간 연장은 2011년부터 그 효력을 발생하게 되므로, 2011년까지 이미 50년이 경과한 작가의 작품에 대해서는 저작권료를 지급할 필요가 없다. 그나마 이러한 유예기간의 확보로 근래에 보호기간이 만료될 것을 기대하고 사업을 준비 중이던 출판업체 등의 피해를 줄일 수 있게 되었다.

(2) 영화산업의 위축 가능성

협정에 의하여 협상 전의 스크린쿼터가 146일이던 것이 협상후에는

73일로 축소되었으나, 스크린쿼터의 이러한 축소는 한·미 FTA 협상 전에 이미 결정되어, 영화진흥법 시행령개정을 통하여 2006. 7. 1부터 시행 중인 사안이어서 협정으로 인한 직접적인 효과는 적다. 그러나 이러한 축소 자체가 한·미 FTA 타결을 염두에 둔 것으로 보이고, 축소된 스크린쿼터의 현행 유보로 말미암아 향후 영화산업 환경변화에도 조정이 불가피하게 되었음은 부인할 수 없을 것이다. 즉, 이러한 스크린쿼터 축소는 제작된 영화의 상영기회 감소를 의미하므로 결국 투자자들의 심리적 위축을 가져와 한국영화 제작에 대한 투자 감소를 초래할 가능성이 다소 있다.

2006. 6. 발표된 영화진흥위원회의 ‘스크린쿼터 축소에 대한 영화산업 종사자 경기전망’ 조사결과, 스크린쿼터 축소 이후 가장 위축될 것으로 예상되는 분야는 제작 및 홍보/마케팅, 한국영화 배급, 투자 분야로 예측되고 있다²²⁾.

다만, 이에 대해서는 한·미 FTA와 무관하게 스크린 쿼터가 축소되었고, 투자자들의 한국영화 제작에 대한 투자 결정은 스크린쿼터 보다는 영화콘텐츠의 매력도, 영화산업 경기전망 및 수익성 분석을 통해 이루어지므로 스크린쿼터 자체의 영향력은 그다지 크지 않을 것으로 전망된다는 견해²³⁾도 있다.

또한 온라인 시청각 콘텐츠에 대한 규제는 전혀 없는 상황이므로 이로 인한 단기간 내의 직접적인 피해는 없다고 보여진다.

나. 문화 산업에 대한 긍정적인 효과

(1) 문화산업의 성장 기대

저작권 보호기간의 연장과 저작권침해죄에 대한 비친고죄화 및 법정 손해배상제도 등의 도입으로 저작권 보호 수준이 전반적으로 향상

22) 영화진흥위원회, 「스크린쿼터 축소에 대한 영화산업 종사자 경기전망」(2006. 6.).

23) 문화관광부 「한·미FTA 문화분야 협상결과 및 국내 보완대책(2007. 4. 2.)」 1면 참조.

됨으로써 창작자의 사기와 창작 의욕이 진작되어 저작권 관련 산업의 성장이 크게 기대된다.

또한, 일반인들의 저작물 이용 환경에도 다소 변화가 있을 것으로 예상되는데, 저작권을 비롯한 지적재산권 보호에 무관심한 종래의 우리나라 실정을 감안하면 협정을 계기로 저작권제도의 선진화 기회로 활용할 수도 있다.

(2) 영화산업의 성숙화 계기

한편, 영화도 산업의 일부이니 만큼 특혜를 바라는 것보다 경쟁력을 갖추려고 노력하는 것이 더 바람직한 길일 것이다. 실제로 지금은 한국 영화도 높은 경쟁력을 가지고 있는 작품들이 많이 나오고 있다. 꼭 스크린 쿼터가 유지되어야 영화산업이 발전하고 우리의 문화적인 뿌리를 지킬 수 있는 것은 아닐 것이다. 오히려 그동안 스크린 쿼터가 영화인들의 수입을 보전하는 수단으로 보여온 측면이 있고, 실제로 인기배우들의 수입이 비정상적으로 높은 것이 지적을 받아 온 만큼 협정을 계기로 우리 자신들의 고유문화를 현대적 이미지에 맞게 재창조하는 등의 노력을 함으로써 뛰어난 영상물을 만들어 해외로 적극 진출해야 할 것이고, 한류를 통한 문화산업 성장의 토대로 활용해야 할 것이다.

오히려, ‘위기는 기회’라는 말처럼 더 이상 애국심과 국수주의적 태도에만 의존하여 우물안 개구리식의 영화를 만들 것이 아니라 새로운 문화 해석, 과감한 도전을 통한 재창조를 함으로써 한 단계 업그레이드 하는 기회로 삼도록 노력해야 할 것이다.

(3) 일시적 복제로 인한 신규 비즈니스 모델 개발 촉진가능성

음악 스트리밍(싸이월드의 배경음악, 벅스), 영상물 스트리밍(방송사 웹사이트의 뉴스, 드라마 다시보기), 온라인 게임 등 현재에도 일시적

저장이 일어나는 비즈니스 모델이 있기는 하지만, 앞으로 일시적 저장만을 이용한 신규 비즈니스 모델의 개발 촉진이 예상된다.

(4) 범죄자의 양산 예방 문제

지금까지는 국내 온라인 저작권 침해시 권리자가 침해자의 정보를 알지 못하여, 소송을 제기하고자 하더라도 불가능한 경우가 많아 형사절차에 의존하는 경향이 있었는데, 온라인서비스제공자의 개인정보 공개 제도 도입으로 형사 고소(고발) 대신 민사소송을 제기할 수 있어 다수의 범죄자 양산이 예방될 수 있다는 주장이 있다²⁴⁾.

그러나, 협정타결로 저작권 보호는 강화되는데 반하여 이용자들은 여전히 타성에 젖어 종전과 마찬가지로 저작권을 침해하는 등 지적재산권 보호에 무관심할 경우, 단기적으로는 협정타결로 오히려 범법자를 양산하게 되지 않을까 하는 우려가 제기되는 것이 솔직한 심정이다.

IV. 한미 FTA에 따른 문화콘텐츠 보호를 위한 대책

1. 개요

한미 FTA 결과 새로운 제도가 도입되는 경우도 있고, 기존의 제도가 변경되는 경우도 있는데, 이에 따라 우선 법령 및 제도의 정비가 필요할 것이다.

따라서 우선, 저작권 보호기간의 확대, 일시적 저장에서의 복제권 인정, 기술조치 보호의 강화, 온라인 서비스 제공자의 책임 강화, 비친고죄 적용 범위 확대, 저작권침해와 관련된 손해배상액의 법정 하한액 규정을 통한 법정손해배상제도 도입 등 협정에서 채택한 일련의

24) 문화관광부 「한·미FTA 문화분야 협상결과 및 국내 보완대책(2007. 4. 2.)」 8면 참조.

조치가 저작권법에 반영되도록 개정되어야 할 것이다.

또한 그 과정에 있어서 저작물 이용 환경이 전반적으로 저하될 가능성이 높으므로 자연히 이에 대한 보완 대책으로서 ‘저작물의 이용 활성화’를 위한 대책이 마련되어야 할 것이다.

나아가, 장기적으로는 강화된 저작권을 기반으로 우리 저작권 산업이 성장할 수 있도록 직·간접적 지원책을 마련하여야 할 것이고, 또한 국민들에게 저작권 보호의 강화에 따라 이에 대한 교육과 홍보를 강화함으로써, 국민들의 인식을 전환시키고 아울러 법의 무지로 인한 저작권침해사범의 증가를 방지하여야 할 것이다.

아래에서는 앞서 살펴본 바와 같이 한미 FTA 체결이 가져올 문화산업계의 파장에 대한 구체적인 대책에 대하여 살펴보기로 한다.

2. 법령 및 제도의 정비

가. 한미 FTA 타결에 따른 저작권 법제의 정비

앞서 본 바와 같이 한미 FTA 타결에 따라 새로운 제도가 도입되거나 기존의 제도가 변경되는 경우가 있으므로 이에 따라 국회 비준을 거치는 대로 우선 관계 법령 및 제도의 정비가 필요할 것이다.

이와 관련하여 문화관광부에서는 디지털 시대에 걸맞는 저작권 법제라고 하면서 몇가지 제도를 새로 도입할 것을 주장하고 있는데²⁵⁾, 이 점에 대해서 검토해 보기로 한다.

첫째, 문광부에서는 저작권법 및 관련 법령의 통합과 구성 요소를 기준으로 ‘(가칭)저작권기본법, 저작권 관리사업법, 저작권산업활성화법, 저작권 계약법’ 등 4개의 법으로 분법을 추진하고 있는데, 그 법의 구체적 내용은 알 수 없으나, 저작권법 및 관련 법률을 재정비하

25) 문화관광부 「한·미FTA 문화분야 협상결과 및 국내 보완대책(2007. 4. 2.)」 9면 참조.

는데 대해서는 기본적으로 찬동하나, 그 법률의 분법에 대해서는 입법기술상 과연 그것이 바람직한 것인지는 의문이다. 오히려 법체계의 모순, 저축을 방지하기 위해서도 이를 통합하여 단일법인 저작권법으로 규정하는 것이 더 효율적일 수도 있으므로 이는 신중히 판단하여야 할 것이다.

둘째, 저작권침해 관련 형벌규정에 대해서도 일률적인 형벌 규정을 지양하여 영리적인 반복침해나 상습범에 대해서는 형량을 강화하고, 단순침해에 대해서는 형량을 경감하는 방안을 검토하자고 주장하는데, 그 취지에는 공감하지만, 다른 형사범에 비추어 현행법의 법정형도 결코 가벼운 형이라고 할 수는 없고, 나아가 수사기관이나 법원이 실제로 사건을 처리함에 있어서도 이러한 요소를 고려하고 있으므로 큰 실익은 없다고 할 것이다.

셋째, 청소년 등의 일회적인 단순침해에 대해서는 ‘저작권 교육’ 등을 조건으로 선도조건부 기소유예 제도를 도입하는 방안을 검토하고 있다고 하는데, 현행법 하의 불기소제도하에서도 이는 얼마든지 활용이 가능한 것이고 구체적 사안에 따라서는 ‘선도조건부 기소유예’가 아니라 단순한 기소유예처분도 필요할 것이므로 저작권 침해행위에 한하여서만 굳이 새로운 제도를 도입할 필요는 없을 것이다.

넷째, 권리자의 부당 거래 관행을 감시하고 저작물 이용자들의 고충을 처리하며, 시정 권고 및 법적 자문 등의 목적으로 저작권 ombudsman의 설립을 추진한다는 것에 대해서는 저작권을 둘러싼 이해관계자들의 고충을 사전에 해결함으로써 저작권 침해를 미연에 방지할 수 있다는 점에서 긍정적인 제도라고 생각한다.

나. 저작권 분야에 있어서 권리자와 이용자 사이의 균형을 위한 법적·제도적 보완

한미 FTA 결과 이용자들의 저작물 이용 환경이 전반적으로 저하될 것이므로 협정을 훼손시키지 않는 한도내에서 권리자와 이용자 사이의 균형을 위한 법적, 제도적 장치를 마련할 필요가 있다.

예컨대, ‘포괄적 공정이용(fair use)조항’을 도입함으로써 현행 저작권법 제25조에서 정한 공표된 저작물의 인용의 요건을 다소 완화할 필요가 있고, 그렇지 않다 하더라도 일시적 복제권에 공정이용 예외를 추가하여, 저작권법상의 예외 규정(교육 목적을 위한 예외, 사적 복제 예외 등)에 포함되지 않더라도 저작권자의 권리를 크게 해치지 않는 범위 내에서는 온라인상 저작물의 자유로운 이용이 가능하도록 규정할 필요가 있을 것이다.

또한, 온라인 서비스 제공자의 침해자 개인정보공개 제도를 적용함에 있어서도, 권리자가 그 제도를 남용하지 않도록 ‘정보 사용의 범위’를 한정하는 등 이를 통제할 수 있는 장치를 마련할 필요가 있을 것이다.

3. 저작권 산업 발전 및 이용활성화를 위한 제도의 정비

가. 문화 콘텐츠 산업 발달의 기반인 기초 예술의 창작 활성화

21세기 미래형 지식산업으로서의 저작권 산업의 중요성과 협정에 따른 저작권의 보호가 강화된 사정 등을 집중적으로 교육, 홍보하고, 나아가 창작활동의 진작을 위한 다각적인 프로그램을 실행함으로써 역량 있는 신진 저작자를 발굴하여 창작활동을 활성화할 필요가 있을

것이다. 또한, 단기적으로는 선택과 집중의 원칙을 적용하여 음악, 영상, 출판, 캐릭터 등 산업 특성에 따라 분야별로 차별적인 지원을 함으로써 가시적인 성과를 나타낼 필요가 있을 것이다.

또한, 초중고 교과과정에도 이러한 내용을 반영하여 청소년 시절부터 문예창작 활동이나 예술 관련 산업이 더 이상 ‘배고픈 학문’이 아님을 일깨워주고, 다양한 프로그램을 통해 문예창작 활동에 관심을 가지도록 유도할 필요가 있다.

나. 저작물이용 활성화를 위한 저작물 유통 및 관리 체계의 정비

일반인들의 저작물이용 활성화를 위해서는 도서관 납본제도와 연계, 신탁 저작물 등록제도 신설, 등록저작물의 디지털화 지원 등 저작권 등록제도 개선을 통하여 저작권 관련 정보를 체계적으로 관리하고 이를 이용자들에게 제공하는 통합적인 저작권정보관리 및 제공체계를 구축할 필요가 있다.

또한, 공공저작물의 이용이 활성화될 수 있도록 지원하거나 저작권 프리사이트를 확대하고, 저작권 기증운동 등을 통해 저작물에 대한 이용권이 없는 일반인에게도 개방되는 공유영역(Public Domain)을 확대함으로써 저작물의 이용을 장려할 필요가 있다.

나아가, 저작물의 유통을 원활히 하기 위해서는, 복제품이 판을 치는 디지털콘텐츠의 경우 정품인지 여부의 확인이 쉽지 않으므로 거래 안전 및 신뢰 보호를 위해 저작권인증시스템을 구축할 필요가 있고, 그 외에도 저작권자가 자신의 저작물에 대한 이용조건을 표시하는 ‘저작권 이용허락표시’²⁶⁾가 활성화될 수 있도록 지원할 필요가 있으며, 또한 모든 저작물이 신탁관리단체에 신탁되어 있는 것이 아니

26) 현재 사용되고 있는 저작권이용허락표시 제도로는 한국정보법학회의 CCL(Creative Commons License), 정보공유연대의 정보공유라이선스 2.0이 있음.

므로 이용자들이 이들 저작물을 이용하려면 일일이 저작권자를 확인하고서 이들과 저작물 이용에 관한 계약을 체결하여야 할 것인데, 그것이 결코 용이한 것은 아니므로 이를 보완하기 위하여, 이른바, ‘확대된 집중관리제도’를 도입할 필요가 있다.

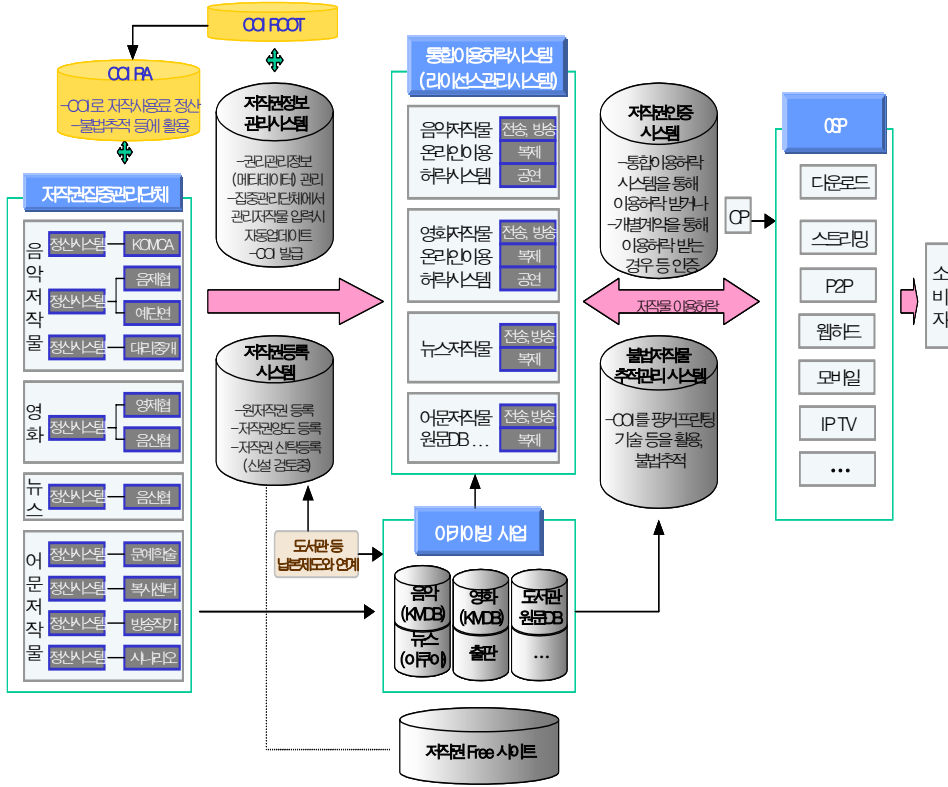
이 제도는 특정 신탁관리단체가 어떤 이용자와 저작물 이용허락계약을 체결시 그 계약의 효력이 동 단체에 권리를 신탁하지 않은 자에게도 미치도록 하는 제도로서, 저작물 이용과 관련한 제도를 통일함으로써 이용자로 하여금 일일이 저작권자를 찾아 직접 계약을 체결하여야 하는 수고를 들게 하고, 예측가능성을 부여할 수 있는 잇점이 있으며, 덴마크·핀란드·아이슬란드·노르웨이·스웨덴 등 5개의 북유럽국가들이 채택하고 있는 제도이다.

한편 문화관광부에서는 저작권 산업 발전 및 이용활성화를 위한 신규 제도로서 권리관리정보 및 기술적 보호조치(DRM 등)의 표준화 유도가 필요하다고 주장하는데²⁷⁾, 이는 권리관리정보 및 기술적 보호조치에 해당하는지 여부를 둘러싼 분쟁을 미연에 방지하려는 취지에서 주장으로 보인다. 하지만, 이러한 표준화는 저작권 침해 방지를 위한 안전장치라는 권리관리정보 및 기술적 보호조치의 본래의 성격에도 반하는 것으로서 이를 표준화할 경우 해킹 등 그 무력화가 보다 용이하게 될 것이므로 이를 표준화하여서는 그 본래의 기능을 발휘하지 못하게 될 가능성이 높다.

한편, 권리자와 이용자간에 개별적인 저작권계약을 체결할 경우 거래 상대방이 누구인지 불분명한 경우가 많고, 거래비용도 많이 소요되므로 온라인상 라이선스 통합관리시스템을 구축하여 One-Stop 체제의 서비스를 제공하고 신탁업체 등으로 하여금 투명한 정산·분배를 유도할 필요가 있는데, 이와 관련하여 문화관광부에서 구상하고 있는 디지털 저작권거래소 구성도는 다음과 같다.

27) 문화관광부 「한·미FTA 문화분야 협상결과 및 국내 보완대책(2007. 4. 2.)」 9면 참조.

※ 디지털 저작권거래소 구성도



다. 저작권 관련 전문인력의 양성

협정에서는 당사국의 사법당국 등은 지적재산권의 집행에 관한 민사 사법절차에서 기술전문가 또는 그 밖의 전문가를 임명하고 소송 당사자로 하여금 그러한 전문가의 이용을 보장하기 위하여 노력하도록 되어 있는바, 이에 따라 저작권 관련 전문인력을 양성할 필요가 있다. 이 점과 관련하여 문화관광부에서 중점을 두고 있는 제도를 살펴보면 다음과 같은데, 그 취지에 전적으로 공감하며, 그 도입을 적극 검토할 필요가 있다.

(1) 저작권 연구소 등의 설립과 이를 통한 핵심 인력 양성

선진 각국의 저작권 제도 연구 및 법·제도 개선 방안 연구를 목적으로 하는 공익적 성격의 연구소를 설립하고 이를 통해 저작권 핵심 인력을 양성하거나, 그 밖에 대학에서 저작권 관련 커리큘럼을 강화하여 장기적으로 이 분야에 종사하는 인력을 양성할 필요가 있다.

(2) 저작권 라이선싱 전문가 양성

최근 들어 국내외의 저작물을 이용하기 위한 저작물 양도계약이나 저작권 관련 라이선싱 계약을 체결하는 사례가 점점 늘고 있으나, 이 분야에 대한 경험이 부족하여 이를 효율적으로 처리하지 못하고 오히려 분쟁의 씨앗이 되게 하는 경우도 있다. 나아가, 협정의 타결로 인하여 저작권의 보호가 강화되고 미국 저작물의 국내 도입이 증가될 것으로 예상되는데, 그 협상과정에서의 국익 보호를 위해서도 이 분야에 대한 대비가 시급한 실정이다.

따라서 우선 변호사들로 하여금 이 분야에 대한 관심을 유도하고, 나아가 저작권 관리 단체 회원 및 직원을 해외 선진 저작권 집중관리 단체에의 파견 연수나 WIPO(세계지적재산권기구), CISAC(국제저작권 관리단체연맹) 등 저작권 관련 국제기구의 단기 연수 등을 통해 저작권 라이선싱 전문가로 양성할 필요가 있다.

(3) 저작권 관리사 제도의 도입

특히 전문가인 ‘변리사’와 유사한 성격의 저작권 분야에서의 국가 공인 ‘저작권 관리사’ 제도 도입을 추진할 필요가 있다.

라. 저작권 교육의 강화

협정타결로 저작권 보호는 강화되는데 반하여, 우리의 현실정은 이용자들이 여전히 저작권을 비롯한 지적재산권 보호에 무관심한 태성에 젖어 있어, 단기적으로는 그러한 태성으로 인하여 저작권 침해가능성이 높아질 것이다. 따라서 대학에서는 물론 초·중·고등학교에서도 저작권에 대한 교육을 강화하여 청소년 시절부터 저작권의 중요성에 대한 인식을 높일 필요가 있고, 그렇게 함으로써 창작 의욕의 진작은 물론 법에 대한 무관심으로 인한 범법자 양산도 막을 수 있으리라 생각한다.

4. 영화산업진흥을 위한 대책

가. 투자환경의 개선을 통한 한국영화의 안정적 제작여건 조성

한미 FTA 타결로 인해 융단폭격이 예상되는 헐리웃 영화의 독점을 막고 한국영화의 중흥을 위해서는 무엇보다도 한국영화에 대한 투자의 확대가 시급한 실정이다. 이를 위해서는 중대형 영상전문투자조합을 결성하여 대기업 중심의 메이저 투자·배급사를 견제하고 다양한 한국영화 제작에 안정적으로 투자케 하는 등 새로운 투자환경에 대응하는 투자제도를 개선하고, 세제지원을 통한 투자활성화 및 기금운용 전문회사를 설립하거나 세계시장 진출용 한국형 블록버스터 영화 제작을 위한 ‘성공불 용자’ 및 투자 위험을 담보하는 ‘완성보증보험’ 제도 도입을 추진할 필요가 있다.

또한, 외화와 한국영화의 부율(이익분배비율)²⁸⁾ 차별을 개선하고 합리적 수익배분 모델을 모색하는 등 수익 구조를 개선할 필요가 있다.

28) 현행 부율(극장 : 투자·제작)은 외화 4:6, 한국영화 5:5로 유지되고 있다.

나. 영화산업 구조의 합리화

우리 영화산업은 상영 부문에서는 CGV - 메가박스 - 롯데시네마가, 배급 부문에서는 CJ엔터테인먼트 - 시네마서비스 - 쇼박스 - 롯데엔터테인먼트가 각기 독과점체제를 유지하고 있는데²⁹⁾, 이들 업체들을 제외하고는 나머지 대부분의 업체들은 지극히 영세한 업체여서 중소 극장에 대한 배급 거절, 극장 측의 제작·배급사에 대한 마케팅비 전가, 한국영화와 외화간 부울 차별, 상영계약 조건 변경 강요 등 영화시장에서의 불공정 사례가 허다하다. 따라서 영화산업 진흥을 위해서는 이러한 불공정 실태를 시정함으로써 영화시장 내에 공정경쟁 환경을 조성하여야 할 것이다.

나아가 한국 영화시장은 상업영화에 비해 예술성을 추구하는 예술, 독립, 다큐멘터리 영화의 시장규모가 지극히 영세하고, 상업영화가 스크린을 독점하고 있는 실정이다. 한국 영화의 다양성을 확보하고, 영화산업의 역량을 강화하기 위해서는 예술성을 추구하는 예술, 독립, 다큐멘터리 영화시장이 활성화되어야 하고, 이를 위해서는 예술, 독립, 다큐멘터리 영화 등을 통칭하는 다양성 영화 전문투자조합을 육성하는 등 예술·독립영화에 대한 제작, 배급 및 상영 지원을 통해, 상업영화 경쟁체제와 공존할 수 있는 독자적 존속 기반을 마련하여 스크린 독과점에 대응하는 예술·독립영화의 자생기반 확보에 대해 지원할 필요가 있다.

다. 불법복제물에 대한 단속강화와 부가시장 개발

그 외에도 온·오프라인상의 영상물 불법복제 및 유통에 대한 상설 단속활동을 강화하여 영상물의 유통단속을 강화하는 한편, 온라인 시

29) 영화진흥위원회(류형진, 도동준) “영화산업 독과점 현황과 공정경쟁질서 확보 방안”(2006. 9) 1면 참조.

장을 활성화하고, 극장 → 비디오 → CATV → 인터넷 순의 단계적 시장질서의 형성을 장려하며, 캐릭터, 게임, OST, 테마파크 등 영화를 활용한 부가수익 모델을 개발함으로써 OS-MU(One Source - Multi Use)를 활용한 영화산업의 수익을 극대화할 필요가 있다³⁰⁾.

라. 한국영화의 수출지원을 통한 해외시장 개척

한미 FTA 체결에 대해 비관적으로만 생각할 것이 아니라 오히려 이를 계기로 우물 안 개구리식의 자세를 탈피하겠다는 각오로 발상을 전환하여 우리 자신들의 고유문화를 현대적 이미지에 맞게 재창조하는 등의 노력을 함으로써 뛰어난 영상물을 만들어 해외로 적극 진출해야 할 것이고, 한류를 통한 문화산업 성장의 토대로 활용해야 할 것이다.

이를 위해서는 해외시장에 대한 정보를 수집하고 지역별 진출 전략을 수립하며 현지 네트워크를 구축하는 등 해외수출 지원시스템을 강화할 필요가 있다. 아울러 2007년 8월에 미국 전역에서 개봉될 예정인 심형래 감독의 SF 영화 ‘디워(D-WAR)’처럼 외국과의 공동제작 및 투자, 배급 등 해외 진출방식의 다각화를 통한 적극적 해외진출을 시도할 필요가 있고, 이에 대한 정부측의 적극적인 지원도 필요할 것이다.

마. 영화산업의 장르간 융합현상에 대한 대응방안 마련

콘텐츠 전송부문의 위상 증대와 장르간 융합에 대비, 관련기술 및 영상콘텐츠를 개발하고, 디지털시네마 기반을 구축하며 IPTV, DMB 등 새로운 플랫폼에 맞는 영상콘텐츠를 개발함으로써 디지털 영상시

30) 참고로 미국에서 1999년 상영된 ‘스타워즈-에피소드1’의 총수익은 47.2억불이었는데, 그 수익구조는 극장 7.3억불, 비디오 8.6억불, TV 4.3억불, 캐릭터 26.9억불, 음반 0.1억불 등이라고 한다. 문화관광부 「한·미FTA 문화분야 협상결과 및 국내 보완대책(2007. 4. 2.)」 3면 참조.

대에 대한 대비를 하여야 할 것이다. 아울러 영화와 방송 및 통신을 아우르는 통합적 영상정책을 수립하여 시너지효과를 창출하는 한편, 이에 대응하는 법령 및 제도도 정비할 필요가 있다.

5. 디지털 문화콘텐츠 산업의 진흥을 위한 대책³¹⁾

온라인 시청각콘텐츠 산업이 우리 경제의 미래 성장동력으로 자리매김할 수 있도록 정부의 종합적인 지원이 필요하다고 보여진다. 이를 위해서는 콘텐츠 산업의 원천적인 자원으로서는 전통문화자원을 적극 활용하기 위한 기반을 구축하고, 전통문화자원을 원형으로 하여 이를 디지털 콘텐츠화 하는 등 창작소재의 제공 및 산업적 활용을 강화하는 방안을 강구한다. 나아가 적극적으로 한국형 문화콘텐츠 스토리텔링 발굴 및 비즈니스 모델을 개발할 필요도 있다.

또한, 디지털 신기술에 적합한 콘텐츠로의 진화환경을 조성하기 위해, 뉴미디어 시장 수요를 충족하는 융합형 콘텐츠를 집중 개발하고, 디지털시네마의 조기 정착을 위한 기반을 조성할 필요가 있다.

또한, 디지털 문화콘텐츠 산업을 선도할 창의적 인적자원 기반 구축을 위해 글로벌 시장을 주도할 기획, 창작 전문가를 집중 양성하여야 할 것이다.

디지털 환경에 대응하기 위해서는 문화콘텐츠만 개발되어서는 성공할 수 없으므로 감성공학, 인지과학, 컴퓨터그래픽 등 기반이 되는 기술과 문화콘텐츠를 서로 잘 응용하여야 하고 이를 위해서는 디지털 콘텐츠의 응용기술 개발에 대한 투자 및 활용이 강화되어야 할 것이다. 결국 이를 위해서는 디지털 환경에 대응한 인문사회 및 기술 융합형 전문인력을 양성에 보다 관심을 기울여야 할 것이다.

31) 문화관광부 「한·미FTA 문화분야 협상결과 및 국내 보완대책(2007. 4. 2.)」 14면 이하 참조.

6. 한류의 세계화 기반 마련³²⁾

한동안 한류열기가 각국으로 확산되는 듯 하더니 최근 들어 주춤하는 추세에 있다. 이는 결국 그 동안의 한류열기가 몇 사람의 엔터테이너에게 전적으로 의존한 결과라 할 것이다. 따라서 이와 같은 기존 한류의 한계(장르/지역/계층)를 넘어 신(新)한류의 전개가 필요하다. 즉, 특정 연예인들의 인기에만 의존하는 경향을 극복하고 한류를 정착시키기 위해서는 전통문화 기반의 한류 문화상품 개발을 통해 한류 콘텐츠를 다양화하고, 한류 지역도 아시아권에서 전 세계로 확대하고 지역별 전략의 차별화를 꾀할 필요가 있다.

또한, 한류 관련 민관 협의기구의 운영의 활성화로 추진 주체간 연계 및 협조를 통한 시너지 효과를 제고하고, 한류에 대한 해외정보의 수집, 기초통계의 DB화 등 한류 문화정보시스템을 확충하는 등 한류 관련 기능의 조정 및 통합이 필요하다.

대기업과 중소기업, 제조업과 문화콘텐츠산업간 협력시스템을 구축하여 해외진출 전략의 고도화 및 단계별·방식별 맞춤형 수출을 지원할 필요가 있을 것이다. 2006년 현재 1개소에 불과한 코리아 센터(Korea Center)를 문화권별 거점국에 각기 구축하여 한류문화의 해외진출을 종합 지원하는 방안도 강구되어야 할 것이다.

또한 한류라고 하여 한국적인 것에만 국한할 것이 아니라 상호적인 기반하에 국제 공동투자, 공동제작 및 유통을 통한 문화콘텐츠의 교류 및 제작을 확대할 필요가 있고, 이에 대한 지원체계를 수립할 필요가 있다.

32) 문화관광부 「한·미FTA 문화분야 협상결과 및 국내 보완대책(2007. 4. 2.)」 16면 참조.

V. 결 어

이상과 같이 특히 문화콘텐츠 보호의 측면에서 한미 FTA가 가져올 문화산업 전반에 미치는 파장과 그 대책을 개괄적으로 살펴보았다. 과학기술의 발달로 인해 저작권 침해가능성이 높아지고 아직도 우리 사회의 일각에서는 저작권 침해에 대한 무신경할 정도로 타성에 젖어 있는 것이 사실이다. 한미 FTA타결로 인해 이러한 문제에 대한 경종을 울리는 계기가 되기를 바란다.

한미 FTA 반대론자들은 말할 것도 없거니와 찬성론자들도 미국으로부터의 공세를 우려한 나머지 피해방지와 그 최소화에 대해서만 열을 올리고 있는 형편이다. 하지만 이번 한미 FTA타결을 계기로 우리의 인식에서 코페르니쿠스적인 전회를 기대해 본다. 상대적으로 뒤떨어져 있기는 하나 그렇다고 하여 항상 무단 복제의 숲에 숨어 있을 수만은 없는 것이 글로벌화시대에 있어서의 냉엄한 현실이다. 단적으로 우리 IT산업만 보더라도 충분히 이를 확인할 수 있다. 결국 경쟁만이 스스로를 되돌아보고 발전할 수 있는 계기가 될 것이다. 따라서 적어도 다른 분야는 몰라도 적어도 문화콘텐츠를 포함한 문화산업에 있어서는 한미 FTA를 통해서 저작권 산업은 물론 문화산업 전체의 도약의 계기로 삼겠다는 발상의 전환을 기대해 본다.

제 2 주제

한-미 FTA와 문화산업의 법적 과제

한-미 FTA와 문화산업의 법적 과제

발표 : 박찬호(한국법제연구원 부연구위원)

목 차

I. 도 입	57
II. 문화와 문화산업의 개념	58
III. 자유무역협정과 문화산업-NAFTA의 문화산업예외 조항을 중심으로	63
IV. 한미 FTA에 있어서의 문화관련규정	66
V. 결 론	71

I. 도입

우리나라에서 문화를 둘러싼 논의가 활발해진 것은 한류의 열풍과 함께 얼마전부터 전개되었다고 할 수 있다. 물질적인 생활수준의 향상과 함께 개개인의 생활수준의 향상은 일반 국민들의 문화에 대한 욕구를 증가시켰고, 이러한 사회적 분위기에 편승하여 국가와 민간 기업은 지금까지 효율성과 합리성이라는 이름하에 버려져 있던 예술·문화 진흥에 관심을 기울이게 되었다.

민간기업에 있어서 ‘메세나’(Mécénat:민간기업에 의한 예술문화지원), ‘필란소로피’(Philanthropy:사회공헌)라는 단어가 급속하게 우리 사회에 전파된 것을 보면, 우리나라도 이제 문화강국을 위한 예술·문화 활동에 대한 지원이 적극적으로 이루어질 수 있는 사회적 환경이 조성되었다고 볼 수 있다.

이와 같이 문화와 문화 산업의 중요성이 강조된 역사가 짧은 상황에서, 자유무역이라는 열풍이 최근 국내를 휩쓸고 있다. 광범위한 문화 산업과 문화 상품 역시 “상품간 거래의 자유와 투자제한 조치의 철폐”라는 시대적 흐름에 예외가 될 수 없는 상황에 이르렀고, 현대 세계에 있어서 문화 산업 최강국이라고 할 수 있는 미국과의 FTA는 국내 문화 산업에 중대한 영향을 미친다고 할 수 있다. 따라서 본고에서는 “상호 합의를 통한 경제적 부의 극대화”라는 FTA 취지에서의 문화와 문화 산업을 검토하고 기존의 외국의 FTA체결 사례와 한미 FTA의 문화 관련 규정을 검토하여, 향후 이행과정에서의 시사점을 제공하고자 한다.

II. 문화와 문화산업의 개념

1. 문화의 개념과 범위

(1) 문화의 개념

문화는 일반적으로 ‘사람이 자연에 손을 대어 형성해온 물심양면의 성과’이고, ‘의식주를 비롯해 기술·학문·도덕·종교·정치 등 생활형성의 양식과 내용을 포함’하는 것으로 정의되어 있다.¹⁾ 문화의 개념을 더욱 부연하면, 문화란 사람들이 자연을 이용하면서 형성하고 선조로부터 대대로 계승해온 생활양식, 생활 속에서 창출된 도구, 풍속, 관습, 기구, 제도, 즉 의식주, 예술, 학문, 종교, 도덕 나아가서는 사물의 시각과 사고방식등 물질적, 정신적 성과의 일체를 가리키고 있다고 할 수 있다. 이런 의미에서의 문화의 범위는 지극히 넓어서 일의적으로 이것을 파악하기란 어렵다.

문화 관련법을 논의하면서 우리가 문화법의 원리를 명확히 하려고 해도, 그 내용을 구체적으로 논하는 것은 불가능하다. 왜냐하면, 원래 문화가 어떠한 개념으로 사용되고 있는지가 명확하지 않는 한, ‘문화 행정’ 또는 ‘문화 산업’의 내용도 또한 애매하게 설명될 수 밖에 없기 때문이다. 이러한 문화영역의 불투명성으로 인해 문화개념을 명확하게 구체화하는 작업은 매우 어려운 것이다. 왜냐하면, 문화는 문화인류학 영역에서 특정한 생활양식 전체를 나타내는 것으로서 문화 그 자체가 연구의 대상으로 되어 있고, 또한 철학, 역사학, 사회학 등의 다른 학문분야에서도 인간과 문화, 역사와 문화 혹은 권력과 문화와 같이, 문화는 다양한 인간의 모든 활동과 함께 직접적으로 연구 대상이 될 수 있기 때문이다. 또한 법학 영역에서도 법철학이나 법사회학에서 문화와 관련해서 문화개념을 포함시켜 논하고 있다.

1) 根本 昭, 「文化行政法の展開」, 水曜社, 18面 (2005).

이와 같이 문화개념을 법률적으로 정의한다고 해도 각각의 부분에서 의미하는 내용은 학문영역에 따라 다양하게 전개되고 있다. 물론, 문화가 법의 대상으로서 인식되게 된 과정을 명확히 하기 위해, 법사회학적인 관점에서의 검토도 이루어지지 않으면 안된다. 그러나 유의할 점은 문화는 그 범위와 영역의 확정이 가장 어려운 분야이기 때문에, 대상을 법학적으로 한정해서 검토할 필요가 있다.

(2) 문화법의 성격

우리나라의 법제도는 성문법주의를 원칙으로 하고 있는데, 문화법 또는 문화행정법은 기존의 법체계에 억지로 끼워 맞추는 것이 아니라 새로운 범영역으로 고찰되어야 한다.²⁾ 특히 문화의 진흥에 관해서는 우리나라의 경우 문화산업진흥법이 있긴 하지만, 각각의 문화법제에서 별도로 규정하고 있는 경우가 많아 법제간 중복 또는 공백이 생기기 때문에, 문화의 특성을 반영한 각각의 법률과 그 관습에 의하는 경우도 적지 않다.

(3) 문화법의 특이성

문화법을 법학연구상 어떻게 위치시켜야 하는가에 대한 의문은 문화법에서 가장 기본적인 질문이자 난제일 것이다. 행정일반으로 통하는 원리원칙을 도출하는 것이 행정법 연구의 일반적인 모습이지만, 이러한 접근 방법으로 문화법을 검토하는 것은 논리 전개상 무리가 따른다.

문화법으로 여겨지고 있는 가장 새로운 분야 중 하나로서 스포츠법학이 있는데, 최근에 우리나라에서도 스포츠법학회가 설립되어 연구

2) 미국의 경우 “Entertainment Law”라는 명칭으로 독립적인 법률 영역으로 인정되고 있다. 그러나 미국에서조차도 이 법의 범위가 어디까지인가에 대해서는 학자마다 논의하는 사항이 틀리고, 교과서에서도 저자의 관점에 따라 연구 대상 범위의 차이가 나타나고 있다.

성과를 발표하고 있다. 이러한 문화법의 성격 때문에 문화법은 기존의 법분류에서는 벗어난 특수법이라고 부른다.³⁾

특수법의 특징은 일반적인 사법·민사법과 공법·행정법의 구별기준으로는 분류할 수 없고, 그 범위와 영역의 특성으로 인해 특수법의 고유성과 이론이 전개되고 있는 부분을 말한다.⁴⁾ 이러한 각 특수법들이 특유한 법논리의 체계를 이룬 경우에, 어떤 특징을 갖추게 되는지에 대해서 생각해볼 필요가 있다. 예를 들면 ‘국가행정의 공공성과 각 사회사상의 공공성’에서는 다음과 같이 서술하고 있다.⁵⁾ 각 개별 행정 활동에는 국가행정이 관련되기 때문에 ‘행정일반의 공공성’(공평·평등·공익성 등)등이 있지만, 단순히 그것을 각 특수법 영역에 근거로 생각해서는 안된다. 따라서 문화법에 특유의 ‘특수법 원리’가 존재한다고 판단되고, 문화법이 법적으로 확실한 위치를 차지하게 되면, 일반행정에서 통용되고 있는 공공성 개념에 얽매이지 않는 행정정책 가능성이 문화법에서는 발견된다. 또한 문화활동의 이행주체에서 보면, 행정적인 관계를 구축해 나갈 빌미가 생긴다고 할 수 있다.

그런데 광의의 ‘문화법’은 ‘교육법, 스포츠법, 학술법, 매스미디어법, 저작권법, 종교법까지’와 같은 ‘정신문화적 자유의 헌법원리를 포함하는 일종의 복합 특수법’인데⁶⁾, 현재의 학자들의 논의와 입법경향은 협의로만 해석하여 ‘문화산업진흥법과 같은 단위법’으로 문화법을 전개해왔다. 그러나 문화법을 각개 “단위법”으로만 고찰하는 것에 대한 비판이 제기되어 왔고,⁷⁾ 현재 우리나라의 경우도 문화기본법을 입법하여 난립하여 있는 문화관련 단위법들을 유기적으로 연결시키려는 시도를 하고 있다.

3) 小林眞理, 「文化權の確立に向けて」, 勁草書房, 26-32面(2003).

4) Raymond Williams, *The Sociology of Culture*, at 10(1981).

5) 兼子仁, “特殊法の概念と行政法”, 「公法研究(上)-杉村章三古稀記念」 參照.

6) 小林眞理, 前掲書, 17-18面.

7) 上掲書.

(4) 문화법의 수용범위

실제로 문화법의 수용범위를 말하는 경우에 크게 3가지 영역으로 나누고 있다. 첫번째로, 공공정책으로서의 예술문화정책 관련법 문제, 두번째로 영리·비영리를 포함하여 예술문화사업을 전개해 가면서 요구되는 법적인 문제이다. 구체적으로 첫번째의 경우, 문화재보호법 등으로 대표되는 문화관련법규나 지방자치단체의 문화산업육성·진흥조례 그리고 문화시설설치조례 등이 행정관련법의 대상이 된다. 두번째 경우는 계약법과 저작권사용료를 지불하는 입장에서의 저작권법, 나아가서는 사업을 운영해가는 경우의 법인격에 관련된 민법과 특정 비영리활동촉진법(NPO법) 문제를 들 수 있다. 그리고 세번째 경우는 작품을 만드는 예술가 측의 문제로서의 저작권법과 사회보장관련법규 등을 들 수 있을 것이다.

한편 문화법을 현대에 있어서 그 영역을 구축하고 있는 특수법에 속하는 법으로 생각할 수 있다면, 어떠한 구성요소를 가지면 특수법의 하나로서 자리매김 수 있는 것일까라는 의문이 제기된다. 일본의 카네코(兼子) 교수는 특수법의 법리체계에서 구성요소를 6가지 들고 있다. 그것은 ①특수법원리 및 특수조리, ②특수권, ③특수계약, ④특수질서, ⑤특수절차법, 그리고 ⑥특수기업이다.⁸⁾ 우선 이러한 이론을 이론적 근거로 제시하기 위해서는 문화법이 이들 6가지 요소를 갖출 수 있는 지를 검토할 필요가 있다. ②의 특수권에 대해서는, 문화법에서 독특한 권리, 문화정책·문화행정을 추진할 때의 근거이념으로서 문화기본권을 설정할 수 있는가 하는 것이다. 문화 기본권은 국민의 예술표현의 자유를 보장하는 자유권적인 측면과 국민의 예술에의 액세스를 보장하기 위해 국가에 대해 기반정비를 요구하는 사회권적 측면이 있음을 보여준다.⁹⁾

8) 兼子仁, 「行政法學」, 岩波書店, 300-302面(1997).

9) Thomas Oppermann, *Kulturverwaltungsrecht Bildung-Wissenschaft-Kunst*, Tubingen, 1969

헌법의 조문에 명확한 규정이 없고, 헌법규정의 미비를 보충하는 기본법이 없는 문화법 분야에서 ‘특수법원리’를 추출하는 것은 어렵지만, 독일의 사례 등을 참조하면서 몇가지 원리를 추출해보면, ①문화·예술의 자유 원칙, ②지역주의·지방분권 원칙, ③문화적 다양성·문화적 민주주의 원칙, 그리고 ④참가 원칙 이 ‘특수법원리’로서 인식될 수 있는 것이라고 생각된다

2. 문화산업의 개념과 범위

(1) 문화산업의 개념

문화산업(cultural industry) 이라는 개념은 1940년대 문화의 대량생산과 대량소비에 따른 대중화 현상에 대한 부정적인 측면을 지적하기 위해 등장했으며, 1950년대에 본격적으로 진전된 문화의 산업화 현상이 경제적 시각으로 다루어지면서 “문화·예술을 상품화하여 대량생산과 대량 소비가 가능한 산업”이라는 개념으로 정착되었다.¹⁰⁾

우리나라의 경우는 6·25 전쟁을 거치면서 경제 발전에만 주력하여 대중이 모두 참여하는 문화와 문화산업은 최근에서야 이루어졌다고 할 수 있다. 즉, 문화 산업이라는 독자적인 산업 부분이 인정되기 위해서는 국민 대부분이 문화를 향유할 수 있는 분위기가 조성되어야 한다. 특히 우리나라의 경우는 문화산업의 발달은 디지털 기술에 많은 영향을 받았다고 할 수 있다.

(2) 문화산업의 가변성

문화산업의 범위와 용어의 개념은 각각의 사회와 국가제도에 따라

(본서적은 원본을 확인할 수 없어서, 小林眞理의 앞의책 각주 32번 참조); Alain Riou, *Le droit de la culture et le droit a la culture* (Paris, 1993).

10) 박순태, “문화산업 육성을 위한 법제의 구조와 성격”, 『문화의 세기, 법의 역할』, 143면.

상이하게 나타난다. 미국에서는 “Entertainment Law”를 특수 법역으로 다루고 있지만, 미국의 엔터테인먼트 산업이 우리나라의 현실과 완전히 일치한다고 할 수는 없다. 그 이유는 여러 가지가 있겠지만, 문화라는 개념을 인지하여, 법제적으로 분석한 역사가 우리의 경우는 얼마되지 않은 것도 주요한 이유 중의 하나이다. 또한 미국의 경우는 법제의 발달보다는 산업이 먼저 발달하여, 영화·방송과 같은 문화관련 산업이 독자적인 영역을 구축하며 발전하였고, 이에 맞추어 법제가 전개되었다고 할 수 있다. 특히 우리가 흔히 문화산업이라고 이야기하는 출판물·영화·방송·비디오·음반 등은 그 성격이 매우 가변적이고, 이에 따라 산업의 성격도 많은 변화를 겪어왔다.

이상에서 살펴본 것처럼, 문화산업은 문화를 전제로 하고 있는 산업의 개념이다. 그러나 문화는 유형적인 실체보다는 무형적인 실체적 성격을 갖고 있기 때문에, 그 범위를 명확하게 확정할 수 없고, 따라서 문화 산업의 개념과 범위도 명확하게 확정할 수 없다. 본고에서 고찰하는 문화산업의 지원은 기본적인 토대가 문화·예술에 대한 지원을 전제하고 있고, 문화상품을 하나의 재화로 본다면 시장 기능에 맡기지 않고, 국가가 정책적으로 문화산업을 지원하는 법리적 특징을 고찰할 필요가 있다.

Ⅲ. 자유무역협정과 문화산업-NAFTA의 문화산업예외 조항을 중심으로

1. 의 의

현재 세계경제는 국가간 또는 지역간 무역과 투자에 있어서 장벽을 제거하는 노력의 일환으로 자유무역협정을 추진하고 있다. 문화 부분, 특히 관련 산업 부분에 있어서 막강한 미국의 영향력을 극복하기 위한, 북중미 국가들의 노력은 문화 관련법제에 있어서 매우 중요한 시

사점을 제공하고 있다.

미국의 문화 산업을 대표하는 할리우드는 자유무역협정에 있어서 승리자로 여겨져왔다.¹¹⁾ 그러나 북미자유무역협정에서 우월한 지위를 선점했다는 미국의 산업계에서도 문화 산업에 대해서는 의문을 던졌다. 그 이유는 문화 산업의 예외조항을 규정한 GATT(General Agreement on Tariff and Trade)규정¹²⁾과 NAFTA¹³⁾ 규정 때문이었다. NAFTA에 규정된 면제규정은 미국과 캐나다의 자유무역협정(CFTA)의 내용을 그대로 옮겨놓은 것이었다.¹⁴⁾ 즉, 미국과 캐나다의 양당사국 자유무역협정에서 문화 산업(Cultural Industries)을 자유무역 범위에서 제외시켰다.¹⁵⁾ 이 면제 조항은 한미 FTA에도 규정되어 있는 “내국민 대우(national treatment)”원칙과 정면으로 배치되는 문제점을 갖고 있었다.

2. NAFTA에서의 문화산업의 범위

문화의 개념은 전술한 것처럼 매우 다양하게 해석될 수 있고, 따라서 NAFTA에서 규정하고 있는 Cultural Industries Exemption은 그 범위가 확정될 필요가 있었다. 문화산업 분야에 있어서 방어적 측면에 있었던 캐나다는 문화산업의 범위를 광위의 의미로 해석하면서, 도서·잡지·신문·필름(영화)의 출판, 배급 또는 판매를 문화산업의 범위에 포함시키고, 또한 비디오 녹화, 비디오 또는 오디오 녹음 그리고 악보 인쇄까지도 문화 산업의 범위에 포함시켰다.¹⁶⁾

11) Therese Anne Larrea, *Eliminate the Cultural Industries Exemption from NAFTA*, 27 Santa Clara L. Rev. 1107, at 1107 (1997).

12) General Agreement on Tariffs and Trade, opened for signature Oct. 30, 1947, 61 Stat. pts. 5, 6, T.I.A.S. No. 1700, 55 U.N.T.S. 187.

13) North American Free Trade Agreement, Dec. 8&17, 1992, Can.-Mex.-U.S., 32 I.L.M. 289 & 32 I.L.M. 605.

14) See Michael Braun & Leigh Parker, *Trade in Culture: Consumable Product or Cherished Articulation of a Nation's Soul?*, 22 Denv. J. Int'l L. & Pol'y 155, at 166(1993).

15) Lisa B. Martin, *An Analysis of NAFTA's Intellectual Property Provisions*, 5 No. 12 J. Proprietary Rts. 24, at 24(1993).

16) Fred Koenigsberg & Joan T. Pinaire, *Impact of International Copyright Developments*

캐나다 측의 주장에 따르면, 이러한 문화 산업예외조항이 캐나다 시장에서 외국의 문화 상품(cultural products) 배척을 의도하는 것이 주요 목적이 아니라, 실제로는 캐나다 문화산업의 생존을 확보하기 위한 수단으로 규정된 것이라 설명하고 있다.¹⁷⁾

반면에 미국에서는 이 예외조항을 두고 “양의 탈을 쓴 늑대”와 같다는 비유를 하고 있다. 다시말해서, 캐나다 측의 주장은 합리화하기 위한 수단일 뿐이고, 실제로는 경제 논리가 더 많이 반영되어 있고, 미국 영화 회사들의 캐나다 영업을 방해하려는 목적으로 규정한 것이라는 주장을 하고 있다.¹⁸⁾

3. 예외조항의 구체적 내용

캐나다는 미국 문화의 급속한 유입으로 인해 미국화되어 가는 것을 막기 위하여, 정부가 개입하는 방법을 선택하였다. 이러한 캐나다의 정부 개입은 문화적 침략(cultural invasion)에 대한 대응 행위일 뿐만 아니라, 자국의 문화를 보호하려는 안전장치를 구비하려는 노력이라고 볼 수 있었다. 결과적으로, 캐나다는 자유무역협상에서 문화산업예외 조항을 이끌어내어, 캐나다 문화 보호에 적극적으로 정부가 개입하는 형태를 갖게 되었다.

이 예외조항은 캐나다가 쿼터 체제를 유지하는 것을 허용했고, 또한 미국의 문화 산업에 악영향을 줄 수 있는 정부 보조금제도와 세금감면혜택을 허용하는 내용을 담고 있었다.¹⁹⁾

in U.S. Practice, in *Global Trademark and Copyright*, at 523, 528(Practicing Law Institute ed., 1994).

17) Donald S. Madonald, *The Canadian Cultural Industries Exemption Under Canada-U.S. Trade Law*, 20 Can.-U.S. L.J. 253, at 254(1994).

18) See Steve Ginsberg, *Canadian Film Maker Adds Fuel to Moviedom Feud*, L.A. Bus J., Oct. 4, 1992.

19) Kirsten L. Kessler, *Note: Protecting Free Trade in Audiovisual Entertainment: A Proposal for Counteracting the European Union's Trade Barriers to the U.S.*

영화 산업에 있어서 국가 개입은 국영기업인 “National Film Board”를 통해서 이루어져야하는 등 일정한 제한 규정도 규정하고 있다. 이외에도 캐나다의 영화 감독협회는 미국 영화 회사가 캐나다에서 벌어들인 수입을 캐나다 영토내에서 재투자가 이루어질 수 있도록 입법적 조치를 강구하라는 요청을 하였다.²⁰⁾

IV. 한미 FTA에 있어서의 문화관련규정

1. 의 의

2007년에 타결된 한미 FTA는 국회 비준과 시행을 위한 세부 규정 작업을 진행하고 있고, 현재는 상호 공개가 합의된 내용만을 확인할 수 있다. 한미 FTA의 규정에서는 위에 언급한 NAFTA에서 처럼, 문화 산업을 직접 언급한 규정을 찾을 수는 없다. 따라서 현재 문화관련 사항에 대한 규정을 확인할 수 있는 방법은 각국의 발표 자료와 공개된 규정 원문을 통해서 분석하는 방법밖에는 없다.

앞에서도 설명했지만, 문화의 개념은 그 범위를 확정하기가 매우 어려운 문제이기 때문에 문화산업 관련 규정은 각각의 합의안에서 해석을 통해 접근해야 하는 경우가 많고, 또한 이행과정에서 상호 합의를 통해서 합의안 내용의 수정이 예상된다.

2007년 5월 26일자 공개안 중 문화 산업과 관련된 사항은 몇가지로 요약될 수 있다.²¹⁾ 먼저 상품의 거래 자유화를 기본 원칙으로 하는 FTA 취지에 따라, 상품에 해당되는 문화 상품(cultural products)이 무엇인가라는 문제이다. 두 번째로 투자 자유화 규정에 따른 문화 산업

Entertainment Industry's Exports, 26 L. & Pol'y Int'l Bus. 563, at 592-93(1995).

20) David Crane, Keep More Film Industry Profits at Home, Directors Urge RAE Protection Sought to Halt Flow to the U.S., Toronto Star, Apr.21, 1993, at D1.

21) 문화 산업과 관련된 내용에 관한 분석·해석은 비준이후 최종 합의된 FTA 규정과 해석에 따라 추후 확대·수정될 수 있다.

관련 분야이고, 이 부분은 서비스 시장의 부분 개방 합의안과 상호 관련이 있다. 세 번째 총론적인 상품의 예외 규정으로도 해석될 수 있는 디지털 제품의 무관세 규정이고, 마지막으로 첨예하게 대립되었던 한미 FTA의 지적 재산권 부분이다.

2. 합의안의 구체적 사항

(1) 상품 관련 규정과 문화산업

2007년 5월 25일자 공개본에 의하면, 상품에 관한 정의 조항에 문화 상품이 포함되는지가 명확하지는 않다. 합의안 제2절 제1.4조에서 “당사국의 상품이라 함은 1994년도 GATT에서 양해되는 것과 같은 국내 상품 또는 양 당사국이 합의할 수 있는 상품을 말하며, 그 당사국의 원산지 상품을 포함한다”라고 규정되어 있다.

위의 정의 규정만을 검토해보면, 앞서서도 설명했듯이 GATT의 양해안에서는 문화 산업에 대한 예외 조항을 규정하고 있기 때문에 문화 상품이 동 상품 정의에 해당되는지에 대해서는 부정적으로 해석될 수도 있다. 또한 우리나라 외무부가 2007년 4월 4일에 발표한 “한·미 FTA 분야별 최종 협상 결과”에 의하면, “양국은 각각의 관세철폐 스케줄에 따라 상대국산 상품(공산품/임·수산물)에 대해 관세를 철폐한다”라고 밝히면서, 상품 협정의 운영과 관련된 양국간 협의 채널로서 상품위원회를 설치한다고 설명하고 있다.²²⁾ 즉, 합의안의 내용은 전술한 NAFTA 또는 CFTA에서 문화 산업(또는 상품)에 대해서 구체적 규정을 하고 있는 것과는 달리, 협의와 해석을 통해서 적용 여부를 판단할 수 있는 여지를 남겨두고 있다.

다만 부속서 6-가에서는 상품의 종류를 열거하고 있는데, 여기에서 다음의 몇가지 문화 상품에 대한 내용을 확인할 수 있다:

22) 외교통상부, 「한·미 FTA 분야별 최종 협상 결과」, 1면(2007년 4월 4일).

- ① 인쇄서적·신문 회화 및 기타의 인쇄물, 수제문서·타이프 문서 및 도면(제39류)
- ② 사진용 또는 영화용의 재료(제37류)
- ③ 예술품·수집품과 골동품(제97류)
- ④ 컴퓨터 프로그램과 음반·영화 상품중 디지털화된 제품에 대해서는 별도의 규정을 하고 있다.
- ⑤ 특산품(제5절 제2.13조)²³⁾

위에 열거한 것처럼, 한미 FTA 합의안에서는 문화 상품(cultural products) 또는 문화 산업에 대한 전체적인 규정을 확인할 수는 없었고, 또한 전체적인 문화 산업 보호 조항도 규정되어 있지 않다. 이러한 상품, 특히 문화 상품에 대한 합의안 내용은 문화 상품의 개념을 확정하는 것이 어렵고, 또한 WTO 체제를 넘어 자유무역을 촉진하기 위하여 만들어진 FTA 취지에 따라 특정 부분에 대한 포괄적인 보호 조치를 제한하는 내용을 반영한 것이라 생각된다. 따라서 각각의 문화 상품에 대한 운용과 판단은 양국간 협의채널인 상품위원회에 위임하고, 영화 상영과 배급과 같은 부분은 서비스·투자 부분, 보호조치에 관해서는 스크린 쿼터와 같은 특정 부분에 국한해서 별도로 규정하고 있다.

23) 합의안에 제2.13조 제1항에서는 미국산 버본 위스키에 대해서 규정하고 있는데, “대한민국은 테네시 주에서만 생산되는 것으로 허용된 버본 위스키 원액인 버본 위스키와 테네시 위스키를 미합중국의 특산품으로 인정한다. 이에 따라, 대한민국은 그 상품이 버본 위스키와 테네시 위스키 제조를 규율하는 미합중국의 법 및 규정에 따라 미합중국에서 제조되지 아니한 경우, 어떠한 상품도 버본 위스키 또는 테네시 위스키로 판매했던 것을 허용하지 아니한다.” 또한 제2항에서는 “미합중국의 안동소주와 경주법주를 대한민국의 특산품으로 인정한다. 이에 따라, 미합중국은 그 상품이 안동소주와 경주법주의 제조를 규율하는 대한민국의 법 및 규정에 따라 대한민국에서 제조되지 아니한 경우, 어떠한 상품도 안동 소주 또는 경주법주로 판매하는 것을 허용하지 아니한다”고 규정하고 있다.

(2) 서비스와 투자 부분

본 합의안의 서비스 투자 부분에 있어서 문화산업과 직접적으로 관련이 되는 부분은 방송서비스의 부분 개방에 합의했다. 그 내용은 “지상파, 위성방송, 케이블(SO), 방송채널사용사업(PP)” 등에 대한 외국인 투자허용 수준을 현행 수준으로 유지하되, PP의 “외국인 의제” 규제 (간접투자에 대한 규제)는 협정 발효 3년내 철폐를 약속했다.²⁴⁾²⁵⁾

합의안의 내용 중 우리나라의 문화 콘텐츠 기술 개발과 보호를 위하여 통신·방송 융합 서비스 및 온라인 시청각 서비스에 대해 포괄 유보했다. IPTV(인터넷 TV)를 비롯, 미래 기술에 의해 새로 출현하는 서비스에 대한 정부의 규제 권한(내·외국인 차별 권한 포함)을 포괄적으로 유보하는 한편, 온라인 시청각 콘텐츠에 대해서도 포괄적인 규제 권한을 유보하여, 미래의 디지털 방송 환경속에서 국산 콘텐츠가 활발히 제작·유통될 수 있도록 하기 위한 권한을 확보하였다.

(3) 디지털 제품에 대한 무관세

온라인 디지털제품은 실질적으로 관세부과가 불가능하며 1998년 WTO 각료회의에서 디지털 제품에 대해 무관세하기로 결정한 후 계속 무관세 관행이 유지되고 있고, 우리나라도 무관세를 적용하고 있다.

디지털 제품 및 지적재산권 부분에 대해서는 발표 중복 가능성으로 인해 본고에서 자세한 논의를 진행하지 않는다.

24) 단, 보도·종합편성·홈쇼핑 PP에 대해서는 적용하지 않음.

25) 간접투자란 외국 자본이 국내기업 A에 투자한 후, 동 A 기업을 통해 PP사업체에 투자하는 경우를 말한다.

(4) 문화 산업의 일부 보호조치

본 합의안에서는 문화산업예외 조항과 같은 문화산업에 대한 전반적인 보호 규정을 구비하고 있지 못하다. 다만, 한미간의 합의로 스크린 쿼터와 방송 쿼터로 문화 콘텐츠 및 산업을 보호하는 일부 규정을 두고 있다.

- ① 케이블 방송에 적용되는 국산프로그램 의무편성 비율을 완화하기는 하였지만,²⁶⁾ 우리나라 관련 산업을 보호할 수 있는 완전철폐는 막아냈다.
- ② 스크린 쿼터는 현행 73일을 유지하기로 합의했고, 추후 스크린 쿼터 부분은 추가 논의대상에서 제외시켰다.

(5) 검토 사항

현재 공개된 합의문에서는 문화 산업 또는 문화 상품에 대한 내용이 규정되어 있지 않다. 즉, 문화 상품을 일반적인 상품 또는 재화로 보았을 때, 그 대부분이 자유무역 거래의 대상이 된다고 할 수 있고, 또한 투자 부문에서의 자유화 조치로 문화 상품의 서비스·유통·배급에 관해서도 자유화 조치에 적용을 받는다고 볼 수 있다. 다만 일부 콘텐츠 보호 조치를 통해서 우리나라 문화 산업이 자생력을 갖고, 기술 개발을 할 수 있는 기반은 마련했다고 할 수 있다.

이러한 합의안은 현재 세계적인 추세를 반영하고 있다고 할 수 있고, 특히나 문화 상품의 부분에 있어서는 국경의 개념이 희석되어가고 있기 때문에 따라갈 수 밖에 없는 시대의 흐름일 것이다. 그러나 문화 경쟁력에 있어서 미국에 비해 열악한 입장에 처해 있는 우리나라

26) 영화부문 현행 35%에서 30%로 하향 조정, 그리고 애니메이션 부문은 현행 25%에서 20%로 조정되었다.

라의 상황을 생각해보면, 비준 이후 이행과정에서 나타날 수 있는 분쟁에 있어서 우리나라 문화 산업이 얼마나 적절한 대응을 할 수 있는지는 의문으로 남는다. 특히 투자자대 국가간 분쟁해결 절차(ISD)의 규정으로 인해, 미국의 자본이 국내 문화산업에 투자한 경우는 국가의 문화 산업정책은 FTA합의문과 국제 조약에 구속되게 되어, 얼마나 적절한 보호조치를 취할 수 있는지를 추후 비준과정에서 논의해야할 것이다.

V. 결론 - 자유무역에 있어서 문화와 문화산업에 대한 검토

1. 자유무역에 있어서의 문화와 문화산업

많은 국가에 있어서 논의되고 있는 것처럼, 문화는 다른 공산품 또는 소비재와는 다른 특유의 성격을 갖고 있고, 이러한 특유의 성격은 보호되어야 한다.²⁷⁾ 기존에 있었던 국가간 조약에 있어서도, 이러한 문화의 특수성과 중요성은 곳곳에서 나타나고 있다.

EC의 주요목적 중의 하나가 Maastricht 조약에서 나타나고 있는데, “문화적 노력을 지원하는 방법으로 유럽인의 역사를 보호해야만 하고, 전세계로 유럽 문화를 전파하기 위한 길을 만들기 위해서 유럽의 역사를 보호해야 한다”고 주장하고 있다. 또한 EC의 Jacques Delors는 문화는 거래되는 상품의 일부가 아니기 때문에, 자유무역의 대상에서 제외되어야 한다는 주장을 하였다.

이와같은 유럽인들의 문화 보호 노력은 역사와 전통의 보호라는 측면과 맞물려 있고 미국의 문화 또는 다른 유럽이외의 문화가 급속도로 전파될 경우, 유럽 통합에 걸림돌이 될 수 있다는 것을 반영하고 있다.

27) Michael Braun & Leigh Parker, *Trade in Culture: Consumable Product or Cherished Articulation of a Nation's Soul?*, 22 Denv. J. Int'l L & Pol'y 155, at174.

이처럼 문화는 자국의 전통과 역사의 산물로 간주되며, 각국의 정책은 자국 문화의 보호와 발전의 방향으로 나아가고 있다. 그러나 전통 문화와 현재 자유무역에서 논의되고 있는 문화 상품과는 약간의 구별이 필요하다고 생각한다. 물론 문화 상품이 전통 문화와 동떨어진 별개의 상품이라는 것은 아니지만, 현대의 문화 상품은 컴퓨터의 발달과 디지털 기술의 발달, 그리고 산업의 대형화로 인해서 기존의 전통 문화 보호의 범주에서는 해결되지 못하는 부분이 많다. 예를들어 영화 산업의 경우는 헐리우드의 거대 자본에 의해 만들어지는 영화가 하나의 상품으로 거래되고 있고, 자유무역 협상에 있어서 중요한 대상이 된다는 것은 무시할 수 없는 사실이기 때문이다.

2. 문화 산업 보호를 위한 노력

문화가 상품으로 생산되는 부문을 문화산업이라고 말할 수 있다. 특히, 오늘날 자유 무역 협정에 있어서 주요 대상이 되는 영화 산업은 문화 산업을 대표하는 상품이라고 할 수 있다. 미국의 영화는 거대한 자본이 투입되어 고가에 거래가 되는 영화도 있지만, 영화 제작 인프라시설로 인해서 저가의 영화가 세계 시장을 공략하고 있다. 많은 사람들은 영화 속에 나오는 문화를 모방하고, 거부감 없이 자기의 것으로 소화하는 경향이 강하다. 이것은 문화 상품을 통해 제2차적 상품에 막대한 영향을 줄 수 있다는 것을 암시하고 있다.

이와 같은 문화의 영향력으로 인해 각국은 문화 상품을 보호하려는 정책을 취하고 있지만, 이미 세계 곳곳에서 타결되고 있는 자유무역 협정(FTA)에서는 예외적인 경우를 제외하고는 문화 상품에 대해 특별한 보호 조치를 하지 못하고 있는 실정이다.

우리나라의 경우도 한류 열풍으로 인해 문화 상품의 중요성을 최근에서야 인지하고, 많은 육성 정책을 추진하고 있다. 한미 FTA의 문화 부문의 경우, 우리 정부의 입장은 지속적 경쟁력을 가지고 성장·발

전할 수 있도록 국내 문화의 다양성 확보와 경쟁력 제고를 도모하는 취지에서 FTA를 추진했으며, 이로 인한 다각적인 지원책을 약속했다.

이러한 정부 지원 정책은 별도의 논의로 하고, FTA의 범주내에서 우리가 모색할 수 있는 방법으로 생각해 볼 수 있는 것은, 우리나라 문화 산업에 해외 자본의 투자를 유도하여 상대적으로 뒤쳐져 있는 제작 기술력과 유통·배급과 같은 부문을 선진국 수준으로 끌어올릴 수 있는 법제도적 장치가 요구되고, 또한 외국과의 공동제작을 통해 위험을 분산시키며, 국내 문화 상품의 해외 판로를 좀더 적극적으로 개척할 수 있는 방향으로 FTA를 활용하는 방안이 요구된다고 할 것이다.

제 3 주제

게임산업진흥법상 환전업금지조항의 의미

게임산업진흥법상 환전업금지조항의 의미

발표 : 이정훈(중앙대 법과대학 교수)

목 차

I. 들어가는말	79
II. 온라인게임아이템 거래의 형사법적 문제	81
III. 게임산업진흥법상의 환전업금지조항	92
IV. 나오면서	102

I. 들어가는 말

인터넷의 등장과 더불어 발전하고 있는 ‘가상세계’의 출현은 현실사회의 범죄자에게 새로운 신천지를 열어주고 있다. 현재 수많은 현실세계의 범죄들이 온라인상에 나타나고 있고 이에 대처하기 위한 형사적 대응의 정도도 강화되고 있는 것이 현실이다. 그 중 최근에 나타나고 있는 범죄현상 중 세계적으로 관심이 집중되고 있는 것은 온라인상으로 이루어지는 도박행위에 대하여 어떠한 대책을 마련하여야 하는가이다. 최근 영국이나 미국, 호주 등의 경우를 보면 그 법률의 명칭 여하에 불문하고 온라인도박에 대한 규제입법이 이루어지고 있는 것을 알 수 있다.¹⁾ 이들 나라의 온라인도박에 대한 입법을 살펴보면 현실에서 도박에 대한 법적 규제의 방식이나 정도가 각기 상이함에도 불구하고 온라인도박의 규제 필요성에 대해서는 대부분 견해가 일치하고 있는 것으로 보인다. 이는 현실에서의 도박보다는 온라인상의 도박이 개인과 사회에 미치는 해악이 더욱 크다는 것을 반영하는 것이다.

온라인도박 혹은 사이버도박 내지 인터넷도박은 그 명칭 여부를 떠나 현실에서 도박으로 간주되는 행위가 인터넷이라는 가상공간의 출현과 더불어 새롭게 등장한 결제수단인 전자화폐내지 전자금융거래를 통해 온라인상에서 이루어지는 범죄라고 할 수 있다.²⁾ 인터넷과 새로운 결제수단 내지 거래방식으로 인하여 현실에서 보다 더욱 시간과 비용적 측면에서 도박참가에 대한 유발효과가 크기 때문에 온라인도박의 근절을 위한 대책은 우리나라의 상황에서도 시급히 해결해야 할 과제로 떠오르고 있다.

1) 호주의 interactive gambling Act 2001, 영국의 Gambling Act 2005, 미국의 unlawful internet gambling enforcement act of 2006 참조.

2) 이정훈, 온라인도박의 형사책임, 중앙법학 제6집 제3호, 2004, 157면.

그런데 우리나라에서의 온라인도박에 대한 입법적 대응의 방식을 보면 현실에서의 도박이 온라인상에서 더욱 빈번하게 나타나고 있다는 점에 있기보다는 온라인게임에서의 사행성 문제와 관련이 있어 보인다. 최근 우리 나라에서는 고스톱, 포커류의 온라인보드게임과 리니지 등으로 대표되는 온라인 MMORPG 게임을 통해 취득한 게임머니나 아이템 등을 중계사이트 등을 통하여 현금으로 환전하는 경우가 많다. 이러한 행위는 결국 게임을 사행화하고 사실상 게임행위와 온라인도박행위를 구별하지 못하게 하는 것으로서 강력히 규제해야 한다는 견해가 지배적이다. 이에 따라 최근 개정된 게임산업진흥에 관한 법률(이하 『게임산업진흥법』이라 한다)에서는 온라인게임의 이용을 통해 취득한 게임머니나 아이템을 환전하는 등의 행위를 하는 경우 형사처벌의 대상으로 삼고 있다.³⁾ 이에 대해 게임과 도박은 구별되는 것이며 온라인상의 게임머니나 아이템 등은 가상공간에서의 독자적인 경제행위 수단으로 인정되어야 하며 이를 거래한다고 해서 불법으로 간주해서는 안된다고 주장하는 견해도 상당히 유력하다. 이러한 상황에서 온라인게임 아이템 거래가 게임의 사행성과 관련하여 어떠한 문제점을 가지고 있으며, 아울러 최근 개정된 게임산업진흥법의 환전업금지 조항이 온라인게임 아이템 거래에 미치는 영향에 대하여 분석할 필요성이 제기된다.

이하에서는 우리나라에서의 온라인게임 아이템의 거래에 대한 형사법적 문제점을 살펴보고 현행 게임산업진흥법상의 환전업금지조항의 적용범위에 대하여 검토하고자 한다.

3) 게임산업진흥에 관한 법률 제32조 제1항 제7호, 제44조 제1항 제2호.

II. 온라인게임아이템 거래의 형사법적 문제

1. 온라인게임아이템 거래의 의미

게임아이템이란 온라인게임 내에서 게임을 플레이하기 위해 활용되는 여러 가지 유형의 항목을 의미하는데, 디지털 재화, 온라인 롤플레이팅게임의 파생상품 등 다양한 개념으로 사용되기도 한다. 일반적으로는 게임 내에서 이용자가 생성한 캐릭터 내지 아바타(avatar)가 지니고 있는 게임도구를 통칭하는 말이기도 하다. 예컨대 RPG 게임상의 칼, 활, 방패, 망토, 물약, 보석 등이 이에 해당하고, 게임에서 아이템을 구매하거나 게임 배팅을 하는데 사용되는 아테나(리니지게임), 한게임 등에서 사용되는 포커머니, 고스톱머니 등의 게임머니도 넓게는 아이템에 해당한다고 할 수 있다.

이러한 게임아이템은 원래 온라인게임 내에서 게임을 즐기기 위해서 사용되는 정보에 불과하지만 게임진행을 보다 효과적으로 함으로써 시간적 비용을 줄이고 게임 내에서의 캐릭터의 지위상승 등을 위하여 게임 내에서나 다른 외부의 경로를 통하여 직접 현금을 주고 받음으로써 아이템을 취득하는 경우가 나타나고 있다. 일정한 비용을 지불하고 게임아이템을 취득하면 그러한 아이템을 소지하고 있는 것만으로도 게임 내에서의 위상과 게임의 승률을 효과적으로 높일 수 있기 때문에 대부분의 게임 이용자들은 아이템 거래를 일상적인 것으로 보고 그 거래의 규모도 커지고 있다.

2006년 현재 온라인게임 아이템의 현금거래 규모는 약 8,307억원으로 추정되고 있다.⁴⁾ 그 중 중개거래사이트를 통한 거래는 6,692억원, 이용자들간의 직거래는 1,615억원으로 보고되고 있다. 온라인게임 초기에는 직접 유저들간의 직거래가 대부분이었으나 직거래를 통한 거

4) 온라인게임 아이템 현금거래 실태조사, 한국게임산업개발원, 2006.

래는 사기피해의 우려가 있기 때문에 현재의 상황에서 거래의 안전을 보장하기 위하여 아이템 중계사이트를 이용하는 것이 일반적인 현상이 되고 있다.

그런데 온라인게임의 아이템 거래가 활성화되면서 게임이용자들의 게임아이템에 대한 시각이 변모되어 가고 있다. 왜냐하면 게임아이템 자체가 경제적 가치를 지닌 것으로 평가되어 이제 이용자들은 게임을 게임자체로 즐기기보다는 경제적 이익을 추구하기 위하여 게임을 이용하게 된 것이다. 이러한 상황에서 이른바 ‘작업장⁵⁾’의 등장과 보다 효과적으로 많은 아이템을 취득하기 위하여 오토 프로그램을 이용하거나 계정 도용 및 해킹 등의 사회적 문제를 야기하고 있다. 특히 값싼 노동력을 바탕으로 한 중국 작업장의 등장은 우리나라의 아이템 거래의 구조를 왜곡시키고 외화유출이나 주민등록번호 도용, 나아가 우리나라 온라인게임에 대한 경제적 성장에 장애요소가 되고 있다.

현재 온라인게임 아이템 현금거래는 게임제공회사의 약관에 의하여 금지되고 있다. 따라서 정상적인 게임이용계약에 따르면 게임이용자는 아이템의 현금거래를 하여서는 아니되며 만약 현금거래를 한 경우 계약위반에 대한 책임을 부담해야 할 것이다. 그럼에도 불구하고 게임 이용자들은 아이템거래를 일반적인 게임이용의 형태 내지 경제적 교환행위로 받아들이고 있고, 현금거래에 대한 게임회사의 제재조치에 반발하고 있는 것이 현실이다. 이러한 온라인게임 아이템거래에 대한 게임제공회사의 정책과 이용자간의 시각 차이는 아이템의 재산권에 대한 새로운 법적 문제점을 제기하고 있다.

5) 작업장이란 특정 온라인게임의 캐릭터를 키우면서 게임머니를 벌고 아이템을 수집해 이를 통해서 수익을 얻는 것을 목적으로 하는 장소와 사업체를 의미한다.

2. 온라인게임아이템 거래의 법적 성질

(1) 민사법적 측면

온라인게임 아이템이 현실에서 거래가 되고 있다는 점에서 게임 아이템거래에 대한 법적 성질을 어떻게 파악할 것인가에 대한 논의가 존재한다. 민사적으로는 아이템 매매계약설, 아이템 이용권 양도 계약설, 권리금 계약설 등 견해가 나뉘고 있다. 그리고 게임아이템의 거래 및 현금거래는 새로운 경제시스템 및 사회적 가치의 창출이라고 보고 게임아이템 거래는 유저간의 사적자치 및 선택의 영역이며, 일정 부분 게임에의 몰입 및 게임의 발전에도 기여하고, 유저들의 게임선택 및 새로운 게임진출입의 용이성 확보 및 게임아이템 거래시장 및 시스템의 경험과 노하우(know-how)를 축적하여 해외수출 가능성확보, 아이템 거래에 조세부과로 새로운 세원창출 등이 가능하므로 게임아이템 거래가 약관으로 금지되어서는 안된다는 보는 견해도 있다.⁶⁾

(2) 형사법적 측면

온라인게임 아이템 거래를 형사적 측면에서 바라볼 때에는 그 거래의 유효성의 문제가 아니라 아이템 그 자체의 법적 성질이 무엇이며 이를 둘러싼 범죄현상에 대하여 어떠한 형사처벌규정을 적용할 수 있는가가 중요하다.

게임아이템은 컴퓨터프로그램으로 구현되는 가상의 게임공간 내에서만 존재하기 때문에 현실의 물질 또는 에너지라고 볼 수는 없고 그것의 관계를 규명하는 패턴을 의미하는 광의적 의미의 ‘정보’에 해당하게 된다.⁷⁾ 이러한 의미에서 현실에서 거래의 대상이 되고 있는 게

6) 정준모, 아이템 현금거래 대책 관련 발표문, 아이템 현금거래 대책 토론회 자료집, 문화관광부, 2006, 51면.

7) 게임아이템의 법적 성질을 ‘정보’로서의 컴퓨터프로그램 저작물로 파악하는 견해

임아이템에 대한 법적 성질은 결국 재산범죄에 있어서 ‘정보’의 재물성 내지 재산성에 관한 논의와 직결된다.

먼저 정보의 재물성에 대한 논의를 본다. 다수설⁸⁾과 관례에 따르면 정보는 절도죄나 횡령죄, 기타 장물죄에 있어서 ‘재물’로 포섭되지 못한다. 대법원 2002. 7. 12. 선고 2002도745 판결에 따르면 “절도죄의 객체는 관리가능한 동력을 포함한 ‘재물’에 한한다 할 것이고, 또 절도죄가 성립하기 위해서는 그 재물의 소유자 기타 점유자의 점유 내지 이용가능성을 배제하고 이를 자신의 점유하에 배타적으로 이전하는 행위가 있어야만 할 것인바, 컴퓨터에 저장되어 있는 ‘정보’ 그 자체는 유체물이라고 볼 수도 없고 물질성을 가진 동력도 아니므로 재물이 될 수 없다 할 것이며, 또 이를 복사하거나 출력하였다 할지라도 그 정보 자체가 감소하거나 피해자의 점유 및 이용가능성을 감소시키는 것이 아니므로 그 복사나 출력 행위를 가지고 절도죄를 구성한다고 볼 수도 없다.”고 판시하고 있다. 비록 일부 견해에서 정보를 적극적으로 재물로 포섭해야 한다는 주장도 있지만⁹⁾ 여전히 학계나 관례상으로 전자적 정보는 재산죄에 있어서 ‘재물’ 즉 유체물 및 관리가능한 동력으로 인정받지 못하고 있다.

그런데, 현행 형법체계는 재산범죄에 있어서 재산의 개념을 ‘재물’과 ‘재산상 이익’으로 구분하고 있고, 따라서 ‘정보’가 유체물 및 관리가능한 동력은 아니지만 경제적 가치가 있다면 ‘재산상 이익’에 해당

로는 윤선희, 아이템 현금거래 현황 및 성격, 아이템 현금거래 대책 토론회 자료집, 문화관광부, 2006, 21면.

8) 이재상, 228면; 배종대, 347면; 김일수, 235면; 오영근, 333면; 임웅, 248면.

9) 이정원, 재산범죄에 있어서 재물간주규정에 대한 새로운 이해, 한국비교형사법학회 2003년 하계국제학술대회 자료집, 342면.; 하태영, 한국형법에 있어서 “재물개념”의 논쟁사, 2003년 한국비교형사법학회 하계국제학술대회 포스트 논문, 27면 참조. 특히 하태영 교수는 현재의 형법해석상 재물개념에 ‘정보’가 해당된다고 보기 어렵다면 입법론으로 형법 제346조의 재물간주규정을 개정해야 한다고 한다. 그 개정안으로서 [형법 제346조 본장의 죄에 있어서 재물은 유체물, 관리할 수 있는 물리적 동력, 전파, 레이저, 광선에너지 그리고 전자형태로 된 아이템(item) 및 전자문서를 포함한다]를 제시하고 있다.

할 여지는 있다고 보여진다. 예컨대 서울지법 서부지원 2000. 11. 8. 선고 2000고단1366 판결에서 나타난 바로는 온라인 게임상의 아이템을 재산상 이익으로 파악하고 있다. 본 사안은 ‘리니지’라는 온라인 게임 상의 아이템을 취득하기 위하여 타인을 공갈하여 자신의 리니지 계정으로 아이템을 이전시킨 사건이다. 본 판결은 온라인 게임상의 아이템에 대하여 재산범죄의 객체로 인정한 최초의 판결로서 의미를 가지고 있다고 볼 수 있는데, 이 판결에서도 직접적인 언급은 없으나 아이템은 재물이 아니라 재산상 이익으로 파악하고 있다. 리니지 아이템도 역시 전자적 ‘정보’라고 할 수 있으므로 결국 ‘정보’는 재물이 아니라 ‘재산상 이익’으로서 재산범죄의 적용영역에 들어와 있다고 할 수 있다.¹⁰⁾

따라서 게임아이템이 ‘재산상 이익’으로서 재산범죄의 적용영역으로 들어오게 되면 게임아이템을 둘러싼 여러 가지 불법행위들에 대해 현행 규정으로 대처할 수 있다. 예컨대 권한 없이 타인계정에 접속하여 아이템을 자신의 계정으로 옮긴다면 정보통신망법 위반 내지 컴퓨터 등사용사기죄가 성립할 수 있고, 타인을 폭행 또는 협박하여 아이템을 자신의 계정으로 옮기도록 한 경우에는 공갈죄 내지 강도죄가 성립할 수 있다. 물론 아이템 직거래에서 발생하는 기망행위에 대해서는 사기죄가 성립될 수 있다.

10) 한편, 이정원, 가상공간에서의 Cyber 물체에 대한 침해행위와 형법적 평가, 중앙법학 제6집 제1호, 139면에서는 “사이버 물체는 유체물과 동일한 정도의 관리가 가능하고 유체물과 동일한 정도의 형법적 보호가 필요하다는 정도에 이를 때 재산상 이익의 관점이 아니라 재물의 관점에서 재산범죄의 대상으로 인정하는 것이 타당하다”고 한다.

3. 온라인게임아이템 거래의 사행성 문제

(1) 도박죄에 있어서의 온라인게임 아이템

형법 제246조의 도박죄는 “재물로써 도박한 자는 500만원 이하의 벌금 또는 과료에 처한다”고 규정하고 있다. 이때 ‘재물’의 의미는 재산범죄에 있어서의 재물로 이해하는 것이 보통이며, 다만 본 죄의 특성상 재산죄에 있어서의 재물과 재산상 이익을 모두 포함하는 개념으로 파악하고 있다.

그런데 온라인게임을 하면서 취득한 게임아이템 내지 게임머니를 게임회사에서 직접 환전해 주거나 중계사이트를 통해 환전하는 경우에도 도박죄가 성립할 수 있을 것인가에 대하여 의문을 가지는 견해가 있다. 왜냐하면 게임아이템은 게임의 이용을 위해 이용되는 것이고 그 거래는 비록 약관에 의하여 금지되고는 있으나 결국 게임으로 투입되기 때문에 이용자나 게임회사 내지 중계사이트(환전상)에게는 재산상 손해는 없으며, 따라서 재산범죄에서 정보의 재물성에 관한 논의는 사회적 법익을 보호하고자 하는 도박죄에 있어서는 달리 해석되어야 한다는 주장도 가능하기 때문이다.

즉 개인의 주관적 기준에 의한 재산상 이익이 아니라 사회적으로 통용될 수 있는 정도 또는 이와 유사한 정도 이어야만 본 죄의 객체로 인정될 수 있다고 보는 것이다. 따라서 게임머니 내지 아이템이 일부 극소수의 제한된 이용자 개인간의 경제적 가치이거나 거래대상이 되는 경우가 있다 하더라도 도박죄 내지 도박개장죄가 목적으로 하는 사회적 법익 보호상의 통용될 수 있는 경제적 가치를 갖는 대상이라고는 볼 수 없고, 게임사이트의 게임 프로그램을 이용하기 위한 일정의 접근장치 내지 도구에 불과한 것이라고 해석하는 것이 타당하다고 주장할 수도 있다.

생각컨대, 게임아이템 내지 게임머니는 그 자체 0과 1의 숫자의 조합인 디지털정보에 불과하며 게임의 진행 및 게임의 흥미를 높이기 위한 게임의 한 요소에 불과하다고 할 지라도, 현실에서의 교환가치를 가지는 한 도박죄에 있어서 ‘재물(재산)’로서의 성질을 잃지는 않는다고 보아야 한다.¹¹⁾ 도박죄가 국민의 근로관념과 근로라는 사회의 경제도덕을 보호법익으로 한다고 하더라도 재산의 개념이 재산범죄와 달리 취급되어야 할 이유는 없으며, 개인의 주관적 가치 내지 소극적 가치도 인정하는 것이 지배적인 견해라는 것을 상기한다면 거래대상이 되고 있는 게임머니 혹은 게임아이템은 개인간에 거래되는 ‘정보’라는 이유로 재산적 가치가 없다고 할 수는 없기 때문이다. 이러한 의미에서 게임아이템은 도박죄에 있어서 ‘재물’의 개념 속에 포함되며, 게임아이템 내지 게임머니를 걸고 도박한 경우에는 형법상 도박죄가 성립한다고 할 수 있다.¹²⁾

(2) 위법성 조각의 문제

게임머니나 게임아이템이 현실적 교환가치를 지니고 있다고 하더라도 게임 내에서만 사용된다면 일률적으로 도박죄가 성립한다고 보기는 어렵다. 왜냐하면 도박이란 당사자가 재물을 걸고, 우연한 사정에 의한 승패의 결과 재물의 득실을 결정하도록 하는 것을 말하는데, 게임아이템을 건다고 하더라도 게임의 승패에 따라 획득한 아이템을 게임 외부에서 현금과 교환하지 않는다면 여전히 게임이용의 도구에 불과하므로, 이는 도박죄에 있어서 위법성 조각사유인 ‘일시 오락’에 해당될 수 있기 때문이다.

11) 같은 취지 대법원 2003. 9. 5. 선고 2002도6303 판결.

12) 온라인 보드게임에서 게임머니를 걸고 고표류의 게임을 하는 경우나 MMORPG 게임 내에서 유저들간에 아이템을 걸고 가위바위보 게임을 하거나 경주게임을 하는 경우에도 마찬가지로 형법상 도박죄가 성립한다고 할 수 있다.

‘일시 오락’에 해당하는지 여부는 재물의 가액의 대소 여부에 의하여 일률적으로 정할 것이 아니라 도박의 시간과 장소, 도박에 건 재물의 가액, 도박가담자들의 사회적 지위와 재산정도, 도박으로 얻은 재물의 용도, 도박의 동기와 도박 자체의 흥미성 등 여러 사정을 참작해야 한다는 것이 다수설¹³⁾ 및 관례¹⁴⁾의 입장이다.

위의 입장을 온라인게임에 적용한다고 할 때 무료충전방식, 직·간접충전으로 획득한 아이템이나 게임머니의 비환전정책¹⁵⁾, 게임 내에서 건 게임머니나 아이템에 대한 적절한 총액 통제시스템의 존재 및 청소년 접근 차단을 위한 인증시스템의 도입 여부는 일시 오락의 판단에서 중요한 요소로 작용될 수 있다. 서울지법 2002. 6. 20. 선고 2001노7858 판결에서 나타난 온라인 보드게임에 대한 ‘일시 오락정도’의 기준을 살펴보면 게임을 통해 취득한 게임머니의 액수가 하루 3,000원, 월 100,000원 이상¹⁶⁾이며 게임회사가 직접 환전을 해주거나 추천 격려금을 지급해주는 경우 일시 오락의 정도에 불과하다고 보기는 어렵다고 판시하고 있다.

(3) 온라인게임 아이템거래의 사행성에 관한 형사 규제

위에서 살펴본 바와 같이 게임아이템이나 게임머니가 도박죄에 있어서 ‘재물’에 해당하므로 게임아이템 등을 걸고 우연한 승패의 결과

13) 김일수, 555면; 오영근, 922면; 배종대, 755면; 임웅, 696면 등.

14) 대법원 1985. 11. 12. 선고 85도2096 판결.

15) 아이템이나 게임머니를 거는 것만으로도 도박죄가 성립할 수는 있으나 도박의 결과물로서 획득된 아이템이나 게임머니가 게임시스템 밖에서 환전되지 않고 다시 게임으로 투입되는 구조로만 이루어진다면 이는 환전가능성이 없는 것으로서 오로지 놀이의 차원에 그친다고 할 것이다. 따라서 직접충전 내지 간접충전을 통해 게임머니나 아이템을 충전하더라도 게임의 결과 환전되지 않는다면 위법성이 조각된다고 보아야 한다. 다만 계층위의 사행성 게임물 기준에서 직접충전을 하나의 예시로 들고는 있으나, 도박죄가 성립한다는 것과 게임이 사행성을 가지고 있다는 것은 서로 다른 차원의 문제일 뿐이다.

16) 게임머니 100,000원이 현금 100,000원과 동일한 가치를 지니고 있는 경우를 말한다.

이를 획득하여 환전한 경우에는 도박죄가 성립할 수 있다. 그리고 이러한 게임을 제공한 게임회사에게는 도박개장죄가 성립할 수 있다.

그런데 형법 이외에 현행 법률상 게임의 사행성에 대한 별도의 규제체계를 가지고 있는바, 즉 사행행위특례법과 게임산업진흥법이 그것이다. 이들 법률은 사행성 유기기구를 이용한 사행행위 영업의 금지 내지 게임물을 이용한 도박 내지 사행행위를 금지하는 규정을 두고 있는데, 이용자가 게임머니나 게임아이템을 걸고 도박한 경우에는 이러한 게임을 제공한 게임제공회사에게 형법 이외에 이들 법률위반 여부도 검토해야 하는 것이다.

일단 온라인 게임은 사행행위특례법상 ‘사행성 유기기구’에는 해당하지 않으므로 사행행위특례법이 적용될 여지는 없다고 보여진다.¹⁷⁾ 그러나 게임산업진흥법 제28조 제2호는 “게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 하도록 내버려 두지 아니할 것”이라고 규정하고 있으므로 온라인게임을 이용한 도박 내지 사행행위의 경우 게임산업진흥법이 적용될 수 있다.¹⁸⁾ 다만 본 법 제2조 ‘게임물’의 개념과 사행성 게임물의 개념 정의¹⁹⁾에 따를 때 본 규정은 당해 온라인 게임이 사행성 게임물이어서는 아니된다.²⁰⁾

17) 이정훈, 앞의 논문, 46-47면 참고.

18) 이정훈, 앞의 논문, 55면 이하.

19) 게임산업진흥법 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “게임물”이라 함은 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말한다. 다만 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 제외한다.

가. 사행성게임물

(나.이하 생략)

1의2. “사행성게임물”이라 함은 다음 각 목에 해당하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것을 말한다.

가. 배팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물

나. 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물

(다.이하 생략)

20) 이정훈, 앞의 논문, 56-58면. 같은 취지 황승흠, 사행성게임물제도와 환전업금지

그런데, MMORPG 등의 게임을 통해 획득한 게임아이템 등을 온라인 중개사이트를 통하거나 유저들간의 직간접적인 방식으로 현금 거래하는 경우, 게임의 사행성과 아이템의 현금거래는 차원이 다른 문제이므로 이를 결부시켜 게임산업진흥법을 적용하는 것은 무리가 있다는 주장이 제기되고 있다.

즉 현재 온라인게임의 아이템은 비록 게임회사 약관에 현금거래를 명시적으로 금지하고 있음에도 불구하고 사실상 유저들 간의 자유로운 계약에 의하여 거래가 되고 있으므로, 이러한 현실을 기초로 그 아이템의 사용 및 수익, 처분에 관하여 이용자가 자유롭게 거래할 수 있도록 양성화해야 한다고 주장하고 있다. 이러한 주장은 아이템 현금거래를 둘러싼 다양한 피해사례, 예컨대 사기나 해킹 기타 다양한 방법에 의하여 그 아이템을 소지한 이용자에게 손실이 발생하고 있으나 게임회사의 약관에 의하여 아이템의 소유권을 이용자에게 인정할 수 없으므로 그러한 피해가 발생하더라도 이용자가 적절하게 자신의 권리를 보호받지 못한다는 사정 때문인 것으로 보인다. 그리고 아이템 중개사이트는 이용자들 간의 아이템 거래의 안전을 보장하기 위한 새로운 비즈니스 모델로 보아야 한다는 것이다.

그리고 현행 사행행위의 개념정의에 의할 때 그 개념은 도박행위와 동일하고 그렇다면 우연적 요소가 거의 없는 MMORPG게임은 ‘사행성’이 없는 게임이므로, 이러한 게임을 통해 획득한 아이템은 비록 거래가 된다고 하더라도 그 게임 자체를 사행행위특례법이나 게임산업진흥법상의 사행성유기기구 내지 사행성게임물로 볼 수 없다는 것이다.

그러나 MMORPG게임의 경우 사행성이 전혀 없다는 주장은 MMORPG 게임도 우연성이라는 요소를 전혀 배제할 수는 없으며 아울러 ‘사행성’ 내지 ‘사행행위’에 대한 입법연혁과 판례의 태도에 비추어 볼 때에도 설득력이 떨어지는 것으로 보인다. 사행행위와 도박행위는 그

조항, 개정 게임산업진흥에 관한 법률 설명회, 한국게임학회, 2007, 44-45면.

개념적 유사성에도 불구하고 사실상 구별되는 것이고 이는 형사처벌의 범위와 입법자의 결단에 의하여 별도의 규제체계를 가지고 있음을 무시하는 것이다.

우리 형법은 도박죄를 규정하고 있으나 이와 별도로 사행행위특례법과 게임산업진흥법이라는 별도의 사행행위 관련 규정을 두고 있다. 특히 게임산업진흥법 제44조는 ‘도박’과 ‘사행행위’를 병렬적으로 규정하고 있으며, 사행행위특례법은 비록 그 행위가 형법상 도박에 해당되지 않더라도 사행행위로 처벌할 수 있도록 규정하고 있다. 사행행위특례법의 입법연혁을 살펴보면 다수자가 참여하지 않는 1인 게임의 경우에도 이를 ‘사행행위’의 개념 속에 포섭하여 소위 사행성 유기기구 등에 대한 전면금지 정책을 유지하고 있는 것이다.

그리고 그 사행행위 내지 사행성에 대한 법원의 일관된 판단기준은 ‘환전 가능성’이라는 기준이다. 즉 게임의 결과가 금전 등으로 보상이 된다면 이는 사행성 게임으로 판단한다는 것이다. 그리고 그 게임이 계층위의 등급분류에 의하여 사행성이 없는 게임으로 인정되더라도 법원은 독자적으로 사행성 여부를 판단할 수 있다고 보고 있다.²¹⁾ 따라서 MMORPG 게임이 사행성 아케이드게임이나 온라인보드게임과 구별되는 것이라고 하더라도 게임의 결과물 즉 아이템이나 아테나 등이 환전 가능한 형태로 서비스되게 되면 사행성 유기기구 혹은 사행성 게임물과 마찬가지로 간주될 수 있다는 의미가 된다.

결론적으로 현행 게임산업진흥법의 입법취지나 규정의 내용을 살펴보면 비록 사행성이 없는 MMORPG게임이라고 할지라도 그 게임의 이용을 통해 획득한 게임아이템을 영업자가 환전해 주는 경우에는 형사처벌의 대상으로 하겠다는 입법자의 의지가 들어있음을 분명히 확인할 수 있다.²²⁾

21) 서울중앙지법 2006. 6. 20. 선고 2006노630 판결; 부산지법 2006. 7. 26. 선고 2006노1360 판결.

22) 제28조 제2호의 ‘게임물’은 사행성이 없는 게임물만을 의미하므로 MMORPG가

Ⅲ. 게임산업진흥법상의 환전업금지조항

게임산업진흥법은 2007. 1. 19. 개정되었다. 이번 개정은 2006년 바다이야기 사태²³⁾ 이후에 게임의 사행화를 근절하기 위한 목적으로 개정되었으며 그 중 가장 큰 핵심은 제32조 제1항 제7호의 환전업금지조항이라고 할 수 있다. 본 조문은 “누구든지 게임물의 이용을 통해 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것을 말한다)을 환전 또는 환전알선하거나 매매입하는 행위를 업으로 하여서는 아니된다”고 규정하고 있다.

개정 게임산업진흥법에서 사행성게임물은 게임물의 범주에서 배제되었다. 그럼에도 굳이 환전업금지 조항을 따로 규정하는 이유는 게임 내에서 제공되는 보상이 게임 시스템 밖에서 현금으로 교환된다면 사실상 사행행위로 전환될 수 있기 때문에 이를 방지하기 위해서이다.²⁴⁾

통상 도박죄의 경우 환전상이 처벌되기 위해서는 도박 내지 도박을 개장한 자와 공범관계가 성립하여야 한다. 그런데 게임사업자와 환전소 간에 이러한 관계가 없다면, 환전업자를 처벌하기는 어렵고, 게임사업자가 게임의 사행성과 무관한 경우에는 환전업자는 완전히 자유로운 영업을 영위할 수 있다. 그러나 게임이용자가 게임의 이용으로 취득한 아이템 등을 환전업자로부터 현금으로 구매하는 경우에는 결국 게임이 사행화된다는 것을 의미하므로 게임업자가 제공하는 게임물이 사행성이 없다고 할지라도 환전, 환전알선, 매매입 행위에 대하

사행성이 없는 게임물이라고 하더라도 이 게임물을 이용하여 도박 내지 사행행위를 하게 하는 경우 즉 게임아이템 등을 환전해 주는 경우에는 본 규정이 적용된다.

23) ‘바다이야기’는 사행성 성인게임물의 게임명을 의미하는데, 바다이야기 사태는 이 게임물을 이용한 성인게임장의 인허가 비리와 문화관광부의 상품권 발행 정책, 그리고 권력실세와의 연결 의혹 등으로 인하여 제기된 사행성 오락장의 남발에 대한 사회적 이슈를 지칭한다.

24) 황승흠, 앞의 논문, 41면.

여는 게임의 사행화를 방지하기 위하여 규제할 필요성이 제기되는 것이다. 이러한 의미에서 게임산업진흥법 제32조 제1항 제7호는 환전, 환전알선, 매매입 행위를 독자적인 범죄구성요건으로 규정하였다는 데 의의가 있다.

1. 환전업금지 조항의 도입 배경²⁵⁾

환전업금지 조항의 입법 배경에는 게임산업진흥법과 사행행위특례법과의 관계 속에서 입법자가 구상하였던 게임과 사행성의 분리 정책이 배후에 있다.

1999년 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률(이하 음비게법이라 한다)의 제정 이전의 유기장업법 및 공중위생법은 게임 이용의 결과 지급되는 경품이 환전가능성이 있다면 그 게임을 사행성 게임으로 간주하고 그 게임은 결국 유기장업법 내지 공중위생법상의 ‘유기기구’로 볼 수 없으므로 유기장업법 내지 공중위생법이 적용되지 않고 사행행위특례법에 의하여 규율된다고 보았다. 그런데 1999년 이후 음비게법은 사행성 게임물에 대한 사용불가결정 내지 이용불가결정제도를 도입하면서 “지나친 사행성”이라는 개념을 그 판단기준으로 제시하였다. 이에 따라 게임물이 환전가능성이 있더라도 그 정도가 지나치지 않는다고 판단되면 사행행위특례법이 아니라 음비게법에 의한 규제를 받게 되었다. 한편 1999년 음비게법 시행령(1999. 5. 15.) 제14조는 유통관련업자의 준수사항의 하나로 “게임의 결과에 따라 이용자에게 제공되는 경품은 연소자에게 유해하지 아니한 문구류·완구류·캐릭터상품류·액세서리류로서 통상적인 기념품의 범위를 벗어나지 아니하는 것이어야 하며, 이를 환전하거나 환전되도록 방치하여서는 아니 된다”고 규정하고 있는데²⁶⁾ 이에 따르면 게임제공업자가 통상적인 기념품

25) 황승훈, 앞의 논문, 42-43면 참조.

26) 1999년 음비게법시행령 제14조 별표1 다호 참조.

의 범위 한도 내에서 게임의 이용결과에 대하여 경품을 지급하고 그 경품을 환전해주지 않는다면 비록 그 게임이 사행성이 있다고 하더라도 사행성 게임으로 볼 수 없다는 결과가 된다.²⁷⁾ 그런데 2001. 5. 24 개정된 음비게임법은 통상적인 기념품을 경품으로 보던 시행령 규정을 폐지하고 경품의 종류와 제공방법을 문화관광부고시에 의하여 정하도록 하였다(제32조 제3호). 그리고 “게임제공업소의 경품제공기준” 고시에서 경품의 종류를 통상적인 기념품에서 도서·문화상품권으로 확대하였는데, 이와 더불어 환전, 환전알선, 재매입행위의 금지까지 고시에 규정하고 있다.²⁸⁾ 그러나 고시에 규정된 환전, 환전알선, 재매입 행위금지 규정은 게임의 사행성 판단에 대한 기준으로 제시될 뿐 환전, 환전알선, 재매입 행위가 독자적인 형사처벌의 대상이 된 것은 아니다.

2006. 4. 28 제정된 게임산업진흥법에서도 경품제공의 원칙적 금지조항(제28조제3호)과 문화관광부고시(제2006-24호)를 통한 예외적 허용 및 경품의 환전·환전알선·재매입(재사용) 금지는 유지되었다. 그런데 본법 제28조 제3호는 “경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 아니할 것. 다만, 문화관광부장관이 정하여 고시하는 경품의 종류·지급기준·제공방법 등에 의한 경우에는 그러하지 아니하다”고 규정하고 있는데, 만약 게임제공업자가 문화관광부장관이 고시하는 경품의 종류나 지급기준, 제공방법에 따르지 않은 경우라면 본 법에 의하여 처벌될 수 있다(제45조 제3호). 문화관광부고시 제2006-24호는 경품제공방법의 하나로서 “경품을 환전 또는 환전알선하거나, 제공되어진 경품을 재매입(재사용)하는 행위를 하여서는 아니된다”고 규정하고 있으므로 이에 위반한 행위를 하였다면 제45조 제3호의 규정에 의하여 2년 이하의 징역 또는 2천 만원 이하의 벌금에 처할 수 있게 되었다. 그러나 본 규정상의 의미는 게임제공업자의 환전 등의 행위를 처벌할

27) 이러한 기준은 사행행위특례법상의 ‘사행성 유기기구’의 판단기준과도 거의 일치한다. 대법원 2001. 9. 25. 선고 2001도2355 판결.

28) 문화관광부고시 제2002-2호, 제2004-14호, 제2005-9호.

수 있을 뿐이며 게임제공업자와 무관한 환전업자에 대하여는 본 규정을 적용할 수 없다는 한계가 있었다.

그 후 2006년 8월부터 사회적 논란을 야기시킨 바다이야기 사태는 경품의 환전과 관련된 입법적 대응책을 요구하였다. 이에 따라 2007년 1. 19. 개정 게임산업진흥법에서는 경품제공의 원칙적 금지와 문화관광부장관고시를 통한 예외적 허용이라는 골격은 유지하였지만, 경품이 제공될 수 있는 범위를 제한하고(제28조 제3호), 아울러 고시에 규정되었던 게임제공업자의 환전금지 조항을 본 법 제32조 제7호의 신설을 통하여 게임제공업자뿐만 아니라 “누구든지” 환전, 환전알선, 재매입하는 행위를 하는 경우에는 형사처벌의 대상이 된다고 규정하였다(제44조 제1항 제2호). 이와 함께 경품의 환전금지뿐만 아니라 온라인게임의 게임아이템 내지 게임머니의 환전행위까지 명문으로 금지함으로써 게임이 사행화될 수 있는 근본적인 원인 즉 환전 가능성을 철저히 통제할 수 있는 법률적 근거를 마련하게 되었다.

2. 환전업금지조항의 내용 및 적용 범위

(1) 보호법익

게임산업진흥법 제1조는 “이 법은 게임산업의 기반을 조성하고 게임물의 이용에 관한 사항을 정하여 게임산업의 진흥 및 국민의 건전한 게임문화를 확립함으로써 국민경제의 발전과 국민의 문화적 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로 한다”고 규정하고 있다. 이러한 입법 목적을 고려하면 본 조의 보호법익은 게임의 사행화를 방지함으로써 “게임산업의 진흥 및 건전한 게임문화에 대한 사회적 신뢰”를 보호하고자 하는 것이라고 볼 수 있다. 즉 환전업을 영위하는 자를 처벌함으로써 건전한 게임문화형성에 기여하고 이용자가 게임을 이익 추구

의 도구로 이용하는 것을 막고자 하는 것이다.²⁹⁾

(2) 행위주체

본 죄의 행위주체에는 제한이 없다. 누구든지 본 죄의 주체가 될 수 있다. 다만 “업”으로 하여야 하므로 사실상 환전, 환전알선, 매매입을 업으로 하는 자만이 처벌된다. 예컨대 작업장, 아이템중계사이트, 게임제공업자 등이 여기에 해당할 수 있다. 일반 이용자는 환전하더라도 “업”으로 하는 자라고 볼 수 없으므로 처벌되지는 않는다. 그러나 “업”으로 한다는 것이 반드시 영리를 목적으로 하여야 하는 것을 의미하는 것은 아니므로 일반 이용자라고 하더라도 ‘환전 등’을 계속 반복적으로 한다면 비록 영리의 목적이 없다고 할지라도 본 죄가 적용될 가능성이 존재한다.

(3) 행위객체

본죄의 행위객체는 “게임물의 이용을 통해 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것을 말한다)”이다.

① 게임물의 이용을 통한 획득

환전업금지 조항이 적용되기 위해서는 유·무형의 결과물이 “게임물의 이용을 통한 획득”이어야 한다. 여기서 말하는 “게임물”은 이 법에서 규정하는 게임물을 말한다. 현행 게임산업진흥법이 게임물의 정의에서 사행성게임물을 배제하고 있으므로,³⁰⁾ 사행성게임물은 환전업금지조항의 적용대상이 되지 않는다. 따라서 환전업금지위반죄의 적

29) 황승흠, 앞의 논문, 44면.

30) 게임산업진흥법 제2조 제1호 가목.

용대상이 되려면 사행성게임물이 아닌 ‘정상적인’ 게임물이어야 한다.³¹⁾

“게임물의 이용”은 게임이용자가 게임사업자 제공하는 게임물을 게임이용계약에 따라 이용하는 행위를 말한다. “획득”은 게임사업자가 정하는 방식으로 특정 게임이용자에게 귀속되어 게임 내에서 처분이 가능한 상태가 된 것을 의미한다.³²⁾

② 유·무형의 결과물

유·무형의 결과물이란 점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것을 말한다. 게임산업진흥법 시행령 제18조의3에서는 「법 제32조 제1항 제7호에서 “대통령령이 정하는 게임머니 및 대통령령이 정하는 이와 유사한 것”이란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 것을 말한다. 1.게임물을 이용할 때 베팅 또는 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득된 게임머니 2.제1호에서 정하는 게임머니의 대체 교환 대상이 된 게임머니 또는 게임아이템(게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구를 말한다. 이하 같다) 등의 데이터 3.게임제작업자의 컴퓨터프로그램을 복제, 개작, 해킹 등을 하거나 게임물의 비정상적인 이용을 통하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터」로 규정하고 있다.

점수란 ‘게임의 결과를 나타내는 숫자 내지 일체의 데이터’를 말하며,³³⁾ 경품이란 ‘게임사업자가 게임 이용에 부수하여 게임 이용자에게

31) 사행성게임물은 사행행위특례법이나 형법의 적용대상이 될 뿐이다.

32) 황승흠, 앞의 논문, 44면.

33) 한편 게임의 이용으로 발생은 하지만 게임 내에서는 사용할 수 없고 게임의 승패에 영향을 받지 않는 마일리지의 경우, 그것이 경품, 게임머니, 게임아이템 등과 동등하게 우연의 게임 결과 발생하는 것으로서 환전가능하다면 ‘점수’에 해당할 여지는 있으나, 통상 마일리지는 게임의 승패 결과에 따라 발생하는 것이 아니라 회사의 영업정책에 의하여 점수에 부수하여 지급되는 것으로서 이에 해당한다고 보기는 어렵다. 마일리지는 게임회사가 게임이용자에게 게임의 이용에 따라 차별적으로 지급하는 일신적속적 채권채무관계의 내용을 이루는 것으로 게임이용자가 제3

제공하는 경제적 이익'을 의미한다. 한편 게임머니는 “게임물을 이용할 때 베탱 또는 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득된 것”을 의미하는데 게임머니의 대체 교환 대상이 되는 게임아이템도 포함하고 있다. 따라서 우연성이 있는 베탱성 게임뿐만 아니라 MMORPG 또는 다른 유형의 게임으로 인하여 획득한 게임아이템의 경우에도 게임머니와 교환대상이 된다면 본 규정상의 게임머니로 보게 된다. 그리고 ‘게임물의 비정상적인 이용을 통해서 생산·획득된 게임데이터’는 게임제작업자의 컴퓨터프로그램을 복제, 개작, 해킹하여 생산, 취득할 수도 있고 소위 작업장이나 오토프로그램을 사용하여 게임물을 이용하여 게임머니, 게임아이템을 취득할 수도 있다. ‘게임물의 비정상적 이용’이란 게임이용약관에 위배되는 일체의 행위를 의미한다.

(4) 행위 : 환전, 환전알선, 재매입

‘환전’이란 게임의 이용결과 획득한 유·무형의 결과물을 현실적인 의미에서 현금화하는 것을 말한다. 환전행위는 게임시스템 밖에서 이루어져야 하며, 만약 게임시스템 내에서 이루어진다면 본 규정이 적용되는 것이 아니라 제28조 제2호 위반과 형법상 도박개장죄가 성립하게 된다. 즉 게임제공회사가 직접 환전해 주는 구조가 되면 게임제공회사가 도박의 주재자가 되므로 게임제공회사는 도박개장죄가 성립하게 된다는 의미가 된다.

‘환전알선’은 유·무형의 결과물을 현금화하려는 양 거래 당사자 사이를 중개하는 일체의 행위를 말한다. 중개의 방법에는 제한이 없으므로 웹사이트를 개설하고 거래의 양당사자를 중개하고 일정한 수수료를 받는 영업은 환전알선행위를 한 것으로 볼 수 있다.

‘재매입’은 환전된 유무형의 결과물을 다시 매수하는 행위를 말한다.

자에게 이를 이전하였다고 하더라도 이는 채권채무관계의 변동에 불과하며, 게임의 사행성과는 무관한 것이다.

재매입은 이미 환전된 게임의 결과물을 다시 매입하는 것인데, 아케이드게임의 경우에는 통상 게임제공업자가 재매입행위자일 가능성이 있다. 게임제공업자가 직접 게임이용의 결과물을 환전해 주면 앞서 본 바와 같이 도박개장죄가 성립하게 되므로, 게임이용자와 게임제공업자 사이에 환전업자를 개입시키고 환전업자와 게임제공업자간의 연락관계가 없도록 하면서 환전업자가 사들인 게임의 결과물을 환전업자로부터 게임제공업자가 다시 구입하는 상황을 예로 들 수 있다. 즉 재매입금지는 간접 환전을 직접 환전과 마찬가지로 처벌하려는 것으로 볼 수 있다. 그러나 온라인게임의 경우에는 실제 게임제공업자가 재매입할 가능성은 거의 없고 게임아이템의 매집상, 도매상 등이 이에 해당될 가능성이 크다 할 수 있다.³⁴⁾

3. 환전업금지조항의 적용상의 문제점

(1) 부분유료화모델의 경우

최근 온라인게임 중에서 부분유료화모델을 채택하고 있는 경우가 많다. 부분유료화 모델이란 게임아이템이나 게임머니를 이용자가 미리 현금으로 구매한 후 그 아이템이나 게임머니를 이용하여 게임을 하는 시스템을 말한다. 이 경우 이용자가 처음 구매한 게임아이템을 게임제공회사가 현금으로 환불해 준 경우에 이 행위를 환전업금지조항에서 말하는 ‘환전’행위라고 볼 수 있는지의 문제이다. 그러나 부분유료화 모델에서 판매하는 게임아이템은 게임물의 이용을 통해 획득한 결과물이 아니므로 환전업금지조항은 적용되지 않는다고 보아야 할 것이다. 다만 게임회사로부터 구매한 게임아이템을 게임회사가 아니라 중계사이트를 통해 판매하고자 하는 경우에는 게임상에서 아이템을 넘겨주고 대금지급이 이루어지기 때문에 이 경우는 “게임의 이

34) 황승훈, 앞의 논문, 50면.

용결과 획득한 유무형의 결과물”이라고 볼 수 있으므로 환전업금지규정이 적용된다고 보아야 한다.

(2) 일반 게임이용자의 형사책임

환전업금지 조항은 ‘환전’을 업으로 하는 자를 처벌하는 규정이다. 따라서 일반 게임이용자가 게임의 효율적 이용을 위해 일시적으로 아이템의 현금거래를 통해 환전하는 경우에는 본 규정이 적용되지 않는다. 그런데 환전은 판매자와 구매자가 모두 있어야만 처벌되는 범죄 유형이다. 이른바 필요적 공범이라고 할 수 있다. 이러한 의미에서 환전을 업으로 하는 자 즉 환전상의 처벌과는 별도로 게임아이템을 구매하도록 먼저 제의한 게임 이용자에게 환전업금지 조항 위반죄의 교사범으로 처벌할 수 있지 않는가 하는 의문이 제기될 수 있다.

생각건대 환전이 필요적 공범이라는 것에는 의문이 없지만 그렇다고 하여 본 규정이 판매자와 구매자 모두를 처벌하고자 하는 것은 아니다. 예컨대 형법상 음화판매죄의 경우에서 보듯이 입법자는 음화판매자는 처벌하되 음화를 구매하는 자를 처벌하지 않을 수도 있다. 본 규정은 환전하고자 하는 일반 게임이용자를 처벌하고자 하는 조문이 아니라 이를 ‘업’으로 하는 자만을 처벌대상으로 삼고 있다. 일반 게임이용자가 본 조항에 의하여 처벌되기 위해서는 그 이용자가 이를 ‘업’으로 해야만 한다. 소위 작업장의 경우가 대표적인 예가 될 수 있다. 필요적 공범은 필요적 정범이다. 이러한 필요적 공범의 특성 때문에 필요적 공범관계에 있는 사람들 상호간에는 형법 제30조 이하에 규정된 임의적 공범의 조문들이 적용되지 않는다.³⁵⁾ 따라서 환전상과 게임이용자간의 환전이 이루어졌다고 하더라도 환전상만 처벌되며 환전을 업으로 하지 않는 일반 게임이용자에게는 환전업금지조항 위반죄의 교사범이 성립되지는 않는다.

35) 신동운, 699면.

그러나 필요적 공범 외부에 존재하는 제3자가 환전업자의 범죄실현에 관여하는 경우에는 임의적 공범, 즉 교사범이나 방조범의 성립이 가능하다. 예컨대 제3자가 환전업자의 환전을 위한 설비나 프로그램을 제공하거나 게임이용자와 환전업자 사이에 개입하여 적극적으로 환전을 유도하거나 하는 경우에는 환전업금지 조항 위반죄의 교사범이나 방조범이 성립할 수 있을 것이다. 그러나 제3자가 게임이용자와 환전업자 사이에 개입하여 그 수수료를 받는 경우에는 공범이 아니라 본 조항의 ‘환전알선’에 해당하여 처벌받게 될 것이다.

(3) 게임제공업자의 형사책임

게임제공업자가 자신이 서비스하는 게임의 이용 결과 획득한 게임 아이템을 직접 환전, 환전알선 내지 재매입하는 경우에는 게임제공업자에게도 본 규정이 적용된다고 할 수 있다. 만약 자신의 서비스하는 게임이 고평류의 도박게임이고 그 결과 획득한 게임머니나 점수 등을 환전해 준다면 환전업금지조항과는 별도로 도박개장죄가 성립할 수 있다.

게임제공업자가 직접 환전, 환전알선, 재매입행위를 하지 않았지만 제3의 중계사이트에서 환전할 수 있도록 광고를 하거나 홍보한 경우, 예컨대 게임사이트 내에 중계사이트의 광고창을 띄우거나 환전시스템을 구축해 놓은 경우에는 환전업금지 위반죄의 교사 내지 방조범이 성립할 수 있다. 만약 중계사이트와 일종의 협약을 체결하여 게임이용자들이 게임의 이용결과물을 중계사이트에서 환전을 하도록 하였다면 환전업금지 위반죄의 공동정범이 성립한다.

한편 환전업자와 아무런 관계가 없으나 사실상 게임 이용자들이 특정한 중계사이트에서 환전을 하고 있음을 알고도 이를 묵인한 경우에 게임제공업자에게 환전업금지 위반죄에 대한 방조범이 성립될 수 있는지에 대해서는 의문이 있다. 이 경우는 소위 부작위에 의한 방조가

인정될 수 있는가의 문제가 되는데, 방조가 되기 위해서는 게임제공업자에게 환전업자의 환전업을 금지해야 할 작위의무가 인정되어야만 한다. 그러나 게임제공회사가 이러한 의무가 있는지에 대해서는 의문이 있고 이러한 의미에서 게임제공회사가 게임이용자의 환전행위를 묵인하였다고 하여 환전업금지 위반죄의 방조범이 성립한다고 볼 수는 없다.

IV. 나오면서

이상에서 온라인게임 아이템 거래의 형사법적 문제와 게임산업진흥법상의 환전업금지 조항의 의미와 적용상의 문제점에 대하여 살펴보았다. 온라인게임의 아이템 거래 규모를 살펴볼 때 게임아이템의 거래는 일부 게임이용자들간의 사적인 거래수준을 넘어 이른바 산업적 차원에서 논의해야 할 시점에 와 있다. 그러나 아이템 거래를 경제적 교환행위로만 인식하는 것은 게임의 사행화를 방지하고자 하는 차원에서는 새로운 의미를 가지게 된다. 즉 아이템의 거래가 건전한 게임 문화의 조성에는 오히려 역기능을 초래한다는 점이다.

게임아이템의 경제적 교환가치는 결국 게임이용자들로 하여금 게임을 놀이의 수단으로서가 아니라 이익추구의 대상으로 전락시킬 수 있는 강력한 유인력을 가진다. 이러한 이유로 게임아이템을 둘러싼 다양한 재산범죄가 발생할 가능성이 있고, 나아가 게임 자체를 도박화시키게 되는 결과를 낳게 되는 것이다. 그러한 의미에서 최근 개정된 게임산업진흥법의 환전업금지조항의 신설은 게임의 사행화, 도박화를 막기 위한 최소한의 법적 규제 장치를 마련하였다는 점에서 의미있는 일이라 할 수 있다. 이를 통해 게임업계는 바다이야기 사태 이후 초래된 게임의 사행성 시비에서 벗어나 안정적인 수익모델을 구축할 수 있는 계기가 될 수 있을 것이다.

제 4 주제

디지털시대의 영화산업의 법적과제

디지털시대의 영화산업의 법적과제

발표 : 김지영(영화진흥위원회 연구원)

목 차

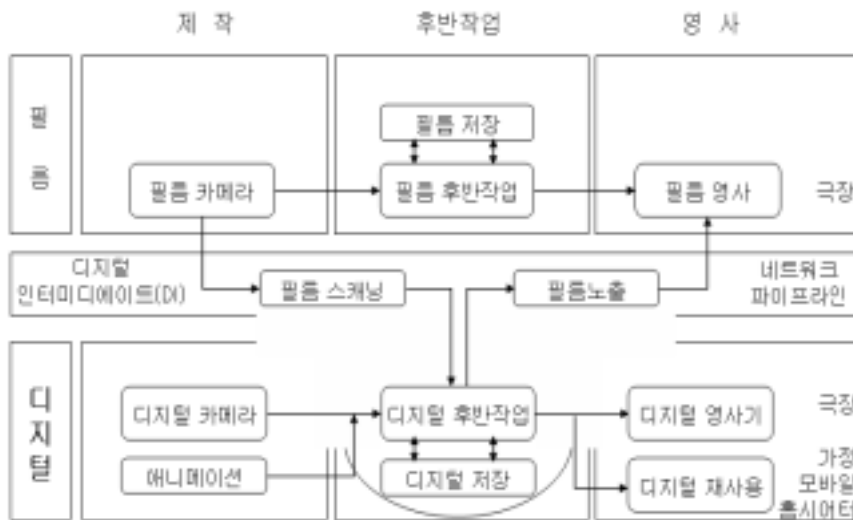
- | | |
|--|-----|
| I. 디지털 영화 vs. 필름 영화 | 107 |
| II. 디지털 영화의 산업 효과 | 117 |
| III. 디지털 영화 시대, 영화 진흥 정책의 법적 과제 ... | 130 |
| IV. 결론에 갈음하여 - 디지털 시네마, 영화산업의
부흥을 가져올 것인가. | 147 |

I. 디지털 영화 vs. 필름 영화

1895년 뤼미에르 형제가 프랑스 파리 한 시내 레스토랑에서 1프랑을 받고 세계 최초로 영화를 상영한 이후 필름영화 시대가 개막했고, 많은 필름에 담긴 영화들은 우리들의 환상과 꿈을 대리만족시켜 주며 100여년이 지난 지금도 문화산업의 중심에 있다.

영화를 담는 대표적인 매체는 필름이다. 네거티브필름을 이용하여 만들어진 포지티브 35mm필름 프린트는 현상소 작업을 거쳐 극장으로 배급되고 이미지들이 스크린에 영사된다. 이 아날로그광화학적 처리 과정은 매우 아름답고 강력한 흡입력을 갖는 이미지들을 스크린에 만들어 낼 수 있지만 영사기로부터의 기계적 마찰에 의해 찢어지거나 닳거나 또는 먼지가 발생하여 그 화질이 저하된다.

<그림 1> 영화 콘텐츠의 제작 및 유통 경로



자료: 디지털시네마 비전위원회(2005)

자료 : “ D-Cinema 비전 2010”, 디지털시네마 비전 위원회, (2005).

필름 프린트를 생산하고 배송하는 과정 역시 전 세계 필름산업이 10억달러 이상을 사용할 정도로 많은 비용을 필요로 한다.¹⁾

더욱이 대형 영화 제작사와 투자사들의 전세계를 동시에 공략하고자 하는 광역배급에 대한 열망과 멀티플렉스 상영관이라는 영화 배급과 상영 방식의 변화는 필름 프린트에 점점 회의를 갖기 시작했고 이는 콘텐츠들을 담아 저장·유통시킬 수 있는 디지털 기술과 맞물려 영화의 제작 및 유통에 큰 변화를 가져왔다. 특히 영화의 탄생이후 필름 프린트의 직접 운반이라는 방법 외에 큰 변화가 없었던 배급에 있어서도 디지털 기술을 이용한 새로운 형태의 영화배급이 이루어지고 있다.

1. 디지털 영화의 개념

그렇다면 디지털 영화란 무엇인가?

아직까지 디지털 영화를 명확하게 정의내리기는 어렵다. 기존의 필름 영화에서도 CG라는 디지털 기술이 상용화 되고 있었고, 필름에 소리를 입히거나 색 보정을 하는 후반작업 단계에서도 디지털 기술은 사용된다. 다시 말해 앞서 언급한 제작단계 또는 배급단계가 아니라 하더라도 이미 한편의 영화가 탄생하는 과정에 디지털이라는 기술은 반영되고 있는 것이다. 이처럼 디지털영화에 대한 정의를 내리기 어려운 것은 한마디로 우리 영화 산업이 디지털 영화와 필름영화의 과도기에 있기 때문이다. 그러나 디지털영화와 필름영화를 구분하여 그 산업적 효과를 살피고, 기존의 필름이라는 매체에 담긴 영화산업과의 차이점에 주목해 법적 과제를 살피는 것이 본 연구의 목적이므로 거칠게나마 디지털 영화의 개념을 정립해보고자 한다.

기본적으로 영화는 제작, 배급, 상영의 3단계를 거쳐 만들어지는데 어느 시점을 기준으로 하느냐에 따라 디지털 영화의 정의가 달라질

1) 찰스 S. 스와츠 엮음/김유창 옮김, 『디지털시네마의 이해』, 19면 이하, 책과 길, 2006.

수 있다. 현재 통용되고 있는 디지털시네마의 개념은 디지털 후반작업을 거쳐 디지털 영사기를 통해 상영되는 영화로 배급 및 상영단계에서의 디지털 측면이 가장 부각되고 있다. 그러나 디지털 영화와 필름 영화의 차이점은 콘텐츠의 내용이 아니라 만들고 배급하는 프로세스의 차이에 기인한다는 점, 다시 말해 필름이라는 고유매체속성으로부터 다른 콘텐츠들도 모두 수렴할 수 있는 디지털 포맷으로 전환된다는 점에 주목한다면 이렇게 좁게 디지털 영화를 정의 내릴 필요는 없을 것으로 보인다.

즉 디지털 영화는 필름 또는 디지털로 촬영된 영화가 디지털 작업 공정을 거쳐 하드디스크나 위성, 광대역 접속망(네트워크) 등 디지털 경로로 극장에 배급되고, 디지털 영사기 및 홈시어터 등 다양한 매체를 통해 관람객과 이용자에게 고품질의 디지털 영상 서비스를 제공하는 영화와 영화의 촬영과 편집, 배급, 상영 등 전 과정이 디지털로 이루어지는 개념을 모두 포함한다고 보아야 할 것이다.²⁾ 다만 여기서 주의할 점은 디지털 영화에 있어 가장 큰 변곡 변화를 가져오는 부문이 배급과 상영단계라는 점에서 최종 상영단계에서 아날로그 필름으로 상영하는 경우는 디지털 영화에서 제외되어야 할 것이다. 현재 영화 제작 및 유통의 전 과정이 모두 디지털화되고 있지는 않다. 특히

2) 앞서 언급했듯이 이렇게 디지털 영화를 정의하는 것은 필름으로 촬영된 영화가 텔레시네(영화필름을 영상으로 전환하는 장치로 영사기와 TV를 연결시켜 1초당 24 프레임인 영화필름을 TV영상에 적합한 1초당 30프레임으로 바꾸는 장치), HD 마스터링 과정을 거쳐 디지털화된 후 디지털 송출 영사되는 과도기적 형태에 놓여있기 때문이다. 권은경, “가치사슬에 따른 디지털 영화산업의 분석”, 『정보통신정책』 제17권 21호 통권382호, 정보통신정책연구원, 36면 이하 참조.

2005년 디지털 영화와 관련된 기술을 개발하고 표준화를 위한 가이드 라인 등을 제공하기 위해 한시적으로 설치되었던 영화진흥위원회 산하의 디지털 시네마 비전 위원회는 2005년 D-cinema 비전 2010을 통해 디지털 영화에 대해 다음과 같이 정의를 내리고 있다. “디지털 시네마는 필름 혹은 디지털 카메라로 촬영한 영화를 디지털 파일 형태로 가공처리하고 포장해서 이 디지털 파일을 공정매체(하드디스크)나 위성, 광대역 접속망(네트워크) 등을 통해 디지털 영사기 및 홈시어터와 이동용 단말기 등 다양한 매체를 통해 배급하고 관람객과 이용자에게 고품질의 디지털 영상 서비스를 제공하는 영화를 의미함.”

영화제작단계에서의 디지털화는 아주 더디게 이루어지고 있다. 그러나 편집, 배급, 상영 부문에서는 이미 디지털화가 진행되고 있으며 전 과정에서 디지털화는 결국 시간의 문제일 것이다.³⁾

2. 왜 디지털 영화인가?

현재 영화산업의 전 분야를 걸쳐 디지털 기술을 접목하고자 하는 디지털 영화는 선진국을 중심으로 시장형성단계에 있다.⁴⁾ 전 세계적으로 디지털 영사기의 도입과 디지털 영화의 제작이 비교적 활발하게 이루어지면서 영화산업의 디지털화가 짧은 기간에도 불구하고 상대적으로 빠르게 진행되고 있다. 디지털 상영이 가능한 스크린은 지난 2000년대 초반 하더라도 전 세계적으로 30~40개에 불과했으나, 2005년 현재는 849개까지 늘어나면서 연평균 94%의 증가율을 기록하고 있고, 2000~2004년에는 중국, 일본 등 아시아·오세아니아 지역을 중심으로 디지털 스크린의 설치가 크게 늘었으나, 2005년에는 유럽과 북미 등 선진국을 중심으로 디지털 스크린이 배 이상으로 급격하게 늘어났다.

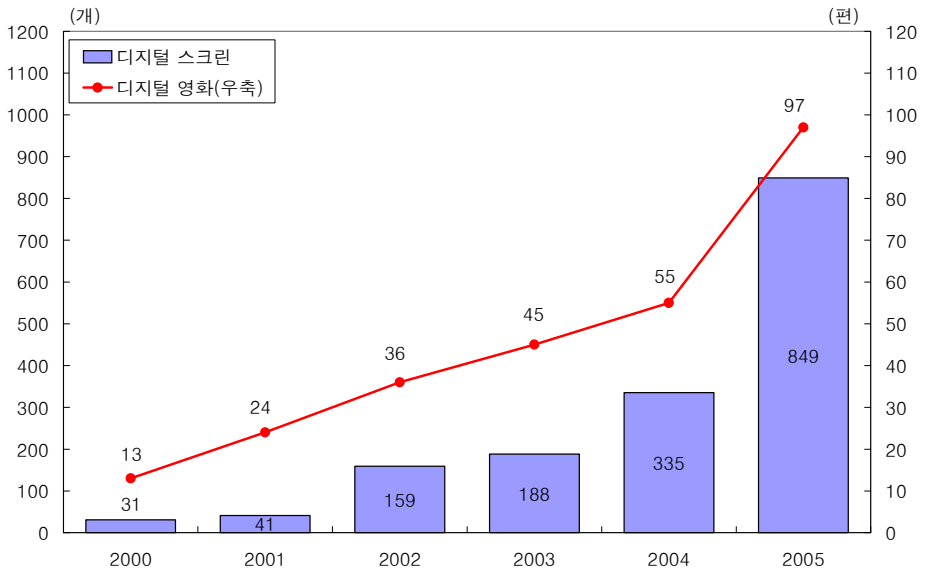
디지털 영사기는 지난 2004년까지는 1.3K급이 상대적으로 많았으나, 2005년에는 2K급 영사기가 차지하는 비중이 약 73.3%(626대)에 이르고 있으며, 특히 유럽에서 2K급 영사기의 보급이 빠르게 이루어지면

3) 최봉현 외 2인, 『디지털 시네마 도입의 경제적 파급효과』, 영화진흥위원회, 2006, 18~19면.

4) 영화에 디지털 기술과 네트워크를 결합시킨 디지털 시네마는 1990년대 말 미국의 텍사스인스트루먼트(TI)와 큐비스, 월트 디즈니사 등이 아날로그 영사기를 대체할 수 있는 디지털 프로젝터와 콘텐츠를 개발하는 것으로부터 시작되었다. 디지털 시네마의 시초는 조지 루카스의 “스타워즈 에피소드 1(1999)”로 필름 대신 HD 카메라로 촬영하여 제작된 후 위성망을 통해 배급되어 DLP(Digital Light Processing) 프로젝터로 상영된 획기적인 시도였다. 그러나 이러한 시도는 필름이상의 화질을 선보이며 주목받았으나 고비용과 상영관 인프라의 한계로 현실성이 떨어진다는 지적을 받았다. 그러나 현재 TI사가 개발한 DLP 프로젝터는 디지털 시네마 기술에서 공통으로 사용하고 있는 핵심 기술이다. 권은경, 앞의 논문, 37면 참조.

서 2K급 영사기가 설치된 스크린의 비중은 역대 디지털 스크린의 약 87.5%에 이르고 있다. 디지털 스크린과 영사기의 설치 등 디지털 영화의 상영을 위한 극장 인프라가 구축되면서 전 세계적으로 디지털 영화 콘텐츠는 1999년 4편에서 시작하여 매년 10편씩 늘어나다가 지난 2005년에는 전년에 비해 40편이나 많은 97편이 제작되는 등 디지털 영사기의 도입 확산과 함께 빠르게 증가하고 있다.

<그림 2> 세계 디지털 시네마 현황



자료 : Screen Digest

디지털 기술과 맞물린 영화산업의 변화는 미국, 유럽 등 영화 선진국들과 디지털 영화 시장에서 우위를 점하기 위한 중국과 싱가포르 등에서 가속화되고 있다. 이처럼 디지털 영화 산업에 세계가 주목하고 발빠르게 대응하고 있는 이유는 무엇일까. 단순히 디지털 기술이 100여년간 지속되어 왔던 영화산업의 역사에 디지털 혁명을 일으켜 영화산업의 전 분야에 기술과 구조의 변화를 가져오고 있기 때문이라고 단정할 수는 없다. 디지털 영화에 세계가 주목하고 있는 이유는

디지털 영화 자체가 가지는 장점⁵⁾ 뿐 아니라 필름 영화산업이 가지는 한계와 다양한 유통 채널의 등장 그리고 소비자들의 소비성향의 변화 등도 한 몫하고 있으며 이와 관련하여 간단히 정리하면 다음과 같다.

첫째, 현재까지의 영화산업의 수입 및 비용구조가 변화하고 있다. 과거 영화산업은 극장수입을 중심으로 비디오 등 부가관련 시장이 형성되고 있었다. 그런데 디지털 기술이 가져온 영화산업 윈도우의 다양화와 매체융합으로 또 다른 영화 산업시장이 형성되면서 전통적인 수익 및 투자구조가 변화하기 시작했다.

특히 우리나라의 경우 전체 영화 수입의 77%를 극장 상영에 의존하고 있고 비디오나 DVD 등 기타 부가관련 시장에서의 매출은 8.7%에 불과하다.⁶⁾ 또한 국내 영화사들의 수익이 일부 흥행 영화에 크게 의존하면서 불안정한 구조를 보이는 것도 디지털 영화의 도입을 가속화 시키는 요인으로 작용하고 있다. 극장 수익의 양극화에 대한 불안은 보다 다양한 윈도우를 찾고자 하는 시도로 나타났고 90년대 중반부터 도입된 디지털 방송, DVD의 확산보급, DMB의 상용화와 같은 신규 유통망의 등장은 디지털 영화를 통한 새로운 영화산업의 활로를 열어주었다. 국내 영화사들의 투자/제작 부문의 수익성 악화는 제작과정의 혁신을 통한 제작원가의 감소로 나타났는데 이로 인해 고가의 필름과 프린트 비용 절감 차원에서 디지털 기술이 필요하게 되었다.

미국의 경우 디지털 영화의 활발한 유통의 동인이 우리와는 조금 다르다. 미국의 극장 수입은 2005년 이후 하락세를 면치 못하고 있는 반면 가정 내 DVD Player의 보급률이 높아지고 있다. 그런데 2차 윈

5) 디지털 기술의 산물인 디지털 영화는 필름영화와 비교할 때 다음의 장점을 가진다고 평가된다. 첫째, 높은 품질의 복제이다. 디지털 영역에서는 모든 복제 그 자체가 오리지널과 다름없는 품질을 가지고 있으므로 필름영화와 같이 복제본에서 화질저하가 나타나지 않는다. 둘째, 품질 전환의 용이성이다. 필름이 상용했던 아날로그 기술보다 더욱 정밀한 형태 및 컬러 전환이 용이하다. 대표적인 예로 오리지널 촬영 부분과 CG작업 부분이 결합없이 완전하게 합성될 수 있다.

6) 2006 영화연감, 영화진흥위원회 참조.

도우인 DVD가 Plyer의 판매율에 비해 그 판매 수입 증가율이 점차 감소하자 미국은 극장 상영을 통하여 충분한 수익을 얻기보다 홀드백 기간을 단축 시켜 DVD를 좀 더 빨리 출시하고 새로운 윈도우로써 디지털 영화 콘텐츠를 인터넷을 통하여 출시하는 등 영화산업의 구조 변화를 시도하고 있다.

둘째, 배급과 상영 단계의 구조변화가 디지털화를 촉진시키고 있다. 최근 영화산업은 멀티플렉스를 중심으로 흥행수입의 극대화를 노리는 광역 개봉(wide release)이 일반화되면서 그 배급방식이 적은 스크린에서 장기적으로 개봉하기보다 조금이라도 많은 스크린 수를 확보하여 단기 개봉하는 방식으로 구조가 변화하고 있다. 이러한 단기간에 수익을 올리하고자 하는 배급방식은 결과적으로 여러 매체를 통한 마케팅 비용의 증가를 가져왔다. 실제 개봉 첫주 스크린 수는 영화 흥행과 높은 상관관계를 가지고 있는 것으로 보고되고 있다.

영화의 순 제작비를 제외한 마케팅 비용은 프린트 비용과 광고(마케팅) 비용으로 이루어지는데⁷⁾ 광역 개봉을 위한 광역 배급은 이 중 프린트 비용의 증가를⁸⁾ 가져왔고, 훨씬 더 저렴한 비용으로 배급이 가능한 디지털 배급과 유통이 활발해지기 시작했다. 이러한 배급시장의 변화는 동시에 극장 상영의 변화를 야기하는데 디지털 파일의 특성상 디지털 영화는 영화를 무한 반복 상영해도 필름 영화와 달리 동일한 화질을 유지할 수 있다.

7) 영화제작비용은 순제작비용과 P&A 비용으로 나뉜다. 순제작비용은 소재개발비, 인건비, 진행비, 기재비, 후반작업비 등이 포함되고 P&A 비용에는 프린트와 광고 등 마케팅 비용이 포함된다. 2005년 한국 평균제작비용은 40억이고 그 중 순제작비용은 27억원으로 전체 제작비의 68%를 차지하고 있고 나머지 30% 정도가 P&A 비용을 지출된다. 박영은 외, 『2005년 한국영화 수익성 분석과 영화산업 기업화 과정 연구』, 영화진흥위원회, 2006, 65면; 2006 영화연감, 영화진흥위원회, 33면, 표 1.3 참조.

8) 보통 필름 프린트 제작에는 한 벌당 200만원 정도가 소요되는데 보통 영화 한편당 350벌 정도의 프린트를 만들어왔다. 필름 프린트의 경우 1벌당 보통 14일 정도면 마모되어 다시 재 프린트 되어야 한다.

<표 1> 디지털과 필름

	디지털	필름
해상도	HD: 1920×1080 24p D-Cinema : 4046×2048 24p	2048×1536 24p
밝기	20,000 ANSI까지 지원	18,000 ANSI까지 지원
화질	컴퓨터 시스템으로 화면 진동 없음	영사기 모터, 진동으로 인한 떨림 현상 발생
화질의 지속성	컴퓨터 시스템으로 원본화질의 무한재생가능	필름과 영사시스템의 특성과 열화로 인한 화질의 손상 발생
음향	16채널 디지털 사운드	8채널 아날로그 및 디지털 지원
유지보수	정기적인 A/Sfh 유지보수 가능	정기적인 A/S 뿐만 아니라 수시로 하자보수 필요
운영비용	원격제어 시스템 구성을 통한 인건비 절감 가능	상영관 숫자에 비례하여 인건비 증가
물류방법	콘텐츠 직접 수급 외에 위성, 인터넷을 통한 배급 가능	필름 직접 운반과정 필요
편당 배급단가	300달러 미만(36만원)	1,500달러(180만원)

자료: 한국영화 동향과 전망(2004년 6월호)

또한 영화가 매진되는 경우 디지털 영화는 신속하게 스크린을 늘려 영화를 상영할 수 있고 흥행이 저조한 경우에는 다른 영화로 신속하게 대체할 수도 있다. 이는 좀 더 좋은 퀄리티로 영화를 보고자 하는 소비자들의 요구⁹⁾와 맞물려 극장 상영단계의 디지털화가 빠르게 진행되고 있다. 디지털 영화라는 용어 자체가 상영(DLP)에서 시작되었기 때문에 이는 당연한 귀결이기도 하다.

9) 실제로 미국에서 필름 영사기와 DLP 프로젝터 2가지 형태로 상영되었던 <스타원즈 에피소드 2 : 클론의 습격>(2002)의 경우 DLP 프로젝터로 상영한 극장의 티켓 판매량이 3배 많은 것으로 나타났다. 중국의 경우에도 필름 영사기로 상영한 극장에 비해 약 7배가 많았다. 주성철, “필름이여 안녕! 미래의 영화관이 열린다.” 필름 2.0, 2004. 2. 6.

셋째, 인터넷 등 영화 콘텐츠에 대한 불법복제는 영화사들에게 가장 큰 위협요인으로 작용하고 있다. 한국영상협회는 지난 2005년 불법 다운로드로 인한 피해규모를 2560억원으로 제시하였다. 이 불법다운로드로 가장 큰 손실을 안고 있는 것은 극장 분야이다. 또한 불법 다운로드드는 비디오 시장의 감소를 대체할 수 있는 DVD시장의 성장기를 가장 저해하고 있는 요소로 나타나고 있다.¹⁰⁾ 미국의 MPAA¹¹⁾는 영화산업이 전 세계적으로 불법복제로 인하여 연간 30억 달러의 수입을 잃고 있다고 추산하고 있다. 불법다운로드 등을 통한 불법복제는 소비자들의 미디어 소비 행태 변화와도 밀접한 연관이 있다. 소비자들은 인터넷을 통한 영상 미디어 소비시간이 증가하고 있는 반면 극장에서 영상매체를 접하는 시간은 점점 줄어들고 있다. 불법다운로드 기술의 발달은 온라인 사용자들로 하여금 영화의 불법복제를 더욱 용이하게 하고는 있지만 반면 온라인 사용자들의 증가는 인터넷을 통한 디지털 영화 콘텐츠에 대한 수요가 충분히 존재함을 반증하기도 한다. 이는 디지털 영화의 활성화를 가져왔고, 필름영화와 달리 디지털 영화의 경우 불법 복제를 차단할 수 있는 기술이 훨씬 용이해졌다. 불법 복제 기술의 개발과 표준화를 위한 어려움은 별개의 문제로 하고, 디지털 기술을 이용하여 디지털 파일을 암호 처리하고 적절한 보안키를 사용하여 극장 상영 시 해독을 함으로써 영화의 불법복제를 효과적으로 차단할 수 있기 때문이다.

10) 2005년 영화시장 규모 대비 피해수준은 극장이 25.6%, DVD 구매와 대여 시장이 20%, 7.6%이고 비디오 구매가 7.6%로 매출규모 대비 DVD 구매와 대여시장이 입는 피해가 극장에 이어 매우 크다. 김미현 외, 『영화산업 부가시장활성화방안 연구-비디오 DVD 시장을 중심으로』, 영화진흥위원회, 2006, 156면.

11) Motion Picture Association of America, MPAA는 1922년 설립되어 미국의 영화, 홈비디오, 텔레비전 산업을 대변하는 단체로서 브에나비스타 픽처스, 파라마운트사, 소니 픽처스, 20세기 폭스사, 워너 브로스 엔터테인먼트 등의 회원사로 구성되어 있다. 정현준, “미국 영화산업의 유통시장 구조 변화-디지털 유통을 중심으로-”, 『정보통신정책』 제18권 8호 통권392호, 2006, 9면.

마지막으로 디지털 영화는 영화의 제작, 배급을 위한 유통, 상영에 있어서 새로운 기술들의 경쟁시장이 되었다. 필름 영화의 경우 필름의 표준화가 절대적으로 필요한 요소가 아니었다. 다양한 필름이 존재하였고 여러 사이즈 등의 필름은 다양한 영화 기술을 만들어 냈고 이는 하나의 장르처럼 유지되기도 했다. 그러나 디지털 영화의 경우 디지털 제작 장비에서 유통망 구축, 디지털 상영 극장을 위한 시설 등에 있어서 엄청난 자본의 투입이 필요하고 또 그 목적이 한 번에 여러 국가, 여러 극장에 손쉽게 배급되는 것에 있기 때문에 기술적 측면에서의 표준화에 대한 열망이 높다. 이미 영화 선진국들은 디지털 영화에 필요한 디지털 기술 시장을 선점하기 위하여 움직이기 시작했다. 미국은 표준화를 주도하기 위하여 민간 협의체 구성을 통한 시장 중심적 디지털 영화 환경을 조성하였고 우리나라 역시 대부분의 디지털 영사기는 미국의 사양이 사용, 보급되고 있다. 일본 역시 영사기의 4K 기술을 제안하였고 일본 통신회사 NTT는 전송관련 기술 경쟁력 강화하여 디지털 영화 전송을 위한 네트워크를 구축하고 있다. 중국과 싱가폴은 정부주도의 디지털 영화 산업 지원을 통해 디지털 네트워크의 아시아 허브로 자리잡기 위하여 노력하고 있다.

이처럼 선진국들이 디지털 영화 산업에 주력하고 있는 것은 디지털 영화가 가져올 산업의 효과를 긍정적으로 바라보고 있기 때문이다. 디지털 영화가 침체되고 있는 영화시장에 활력을 불어 넣고 새로운 윈도우들의 창출과 디지털 기술로 인한 인건비감소를 통한 제작비 절감은 새로운 영화에 대한 투자로 전환될 수 있을 것이라고 예상된다. 또 디지털 기술을 통하여 구축된 디지털 유통망은 다시 보다 많은 디지털 영화 콘텐츠를 요구할 것이라고 기대하고 있다.

Ⅱ. 디지털 영화의 산업 효과

1. 국내 디지털 영화 산업 현황¹²⁾

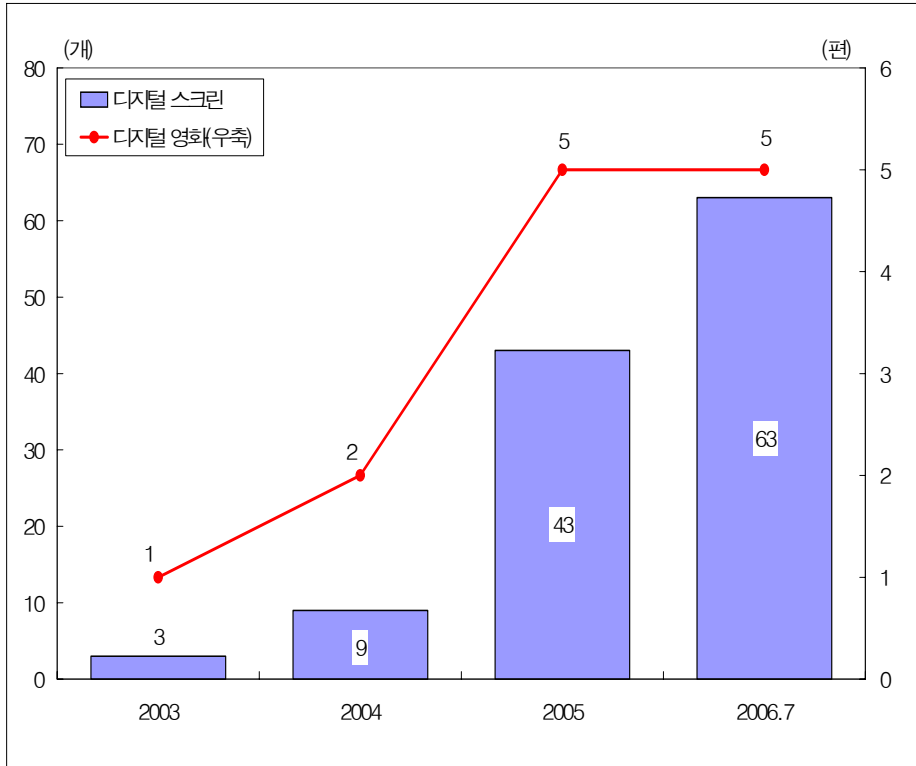
그렇다면 디지털 영화산업의 경제적인 효과는 필름 영화산업시대와 비교해 엄청난 것일까. 우리 영화 시장은 이미 디지털 영화시장화 되어 가고 있다. 디지털화 과정이 조금 더딘 영화 제작을 제외하고는 이미 전 단계에서 디지털화가 신속하게 이루어지고 있다.

언급했듯이 우리나라에서 영화 제작 단계부터 디지털 방식에 의한 시스템은 아직까지 활성화되어 있지 않지만, 국내 극장의 약 절반 이상을 차지하고 있는 멀티플렉스 상영관을 중심으로 디지털 영사기의 도입이 빠르게 확산되면서 디지털 영화를 위한 기반 확충이 가속화 되고 있다.

국내 디지털 스크린은 2003년과 2004년에 각각 3개, 9개에 불과하였으나, 2005년에는 그 5배나 되는 43개로 늘어났고, 2006년 초 총 63개로 잠정 집계되고 있다. 2007년 현재 극장 스크린수 1,800여개 중 현재 디지털 스크린의 숫자는 109개에 달한다.(표 2참조) 극장 업계에서는 2007년 말까지 디지털 스크린의 숫자를 500여개까지 확장할 예정이라고 밝히고 있다. 이하 그림은 2006년 7월까지의 통계수치를 나타낸 것이다.

12) 최봉현 외 2인, 앞의 책, 42면 이하; 디지털시네마 비전위원회, “D-Cinema 비전 2010”, 영화진흥위원회, 30면 이하 참조.

<그림 3> 우리나라의 디지털 시네마 현황(스크린+영화)



자료 : Screen Digest

디지털 영사기 역시 2003년에 1.3K급 3대에 불과하였으나, 4년이 지난 지금 서울은 물론 지방에서도 대부분의 디지털 영사기는 2K급 프로젝터를 사용하고 있다.

<표 2> 2007년 상영관별 디지털 영사기 도입 실태

영화관	소재지	수량	Display와 Projector	Server
CGV (17개)	용산	3	DLP Christie CP-2000h(2K)	Quvis Cinema Player GDC SA-1000
	인천	1	DLP Christie CP-2000h(2K)	Quvis Cinema Player
	강변	3	DLP Christie CP-2000h(2K) DLP Barco DP-30(1.3K)	Quvis Cinema Player GDC SA-1000
	구로	1	DLP Christie CP-2000h(2K)	Quvis Cinema Player
	목동	2	DLP Christie CP-2000h(2K) DLP Christie CP-2000s(2K)	Quvis Cinema Player GDC SA-1000
	대전	2	DLP Christie CP-2000h(2K) DLP Christie CP-2000s(2K)	Quvis Cinema Player
	수원	1	DLP Christie CP-2000h(2K)	Quvis Cinema Player
	서면	2	DLP Christie CP-2000h(2K) DLP Christie CP-2000s(2K)	Quvis Cinema Player
	상암	2	DLP Christie CP-2000s(2K)	GDC SA-1000 Quvis Cinema Player
메가 박스 (51개)	코엑스	16	DLP Barco DP-100(9개) DLP Barco DP-90(7개)	Quvis Cinema Player
	수원	2	DLP Christie CP-2000h(2K) DLP Barco DP-90	Dolby Server Quvis Cinema Player
	부산 해운대	3	DLP Barco DP-90 DLP Barco DP-100(2개)	GDC SA-1000 Quvis Cinema Player(2개)
	부산 서면	3	DLP Barco DP-90(3개)	Quvis Cinema Player(3개)
	울산	2	DLP Barco DP-90(2개)	Quvis Cinema Player
	대구	3	DLP Barco DP-100(2개) DLP Barco DP-90(1개)	Quvis Cinema Player
	광주	2	DLP Christie CP-2000h(2K) DLP Barco DP-90	GDC SA-1000 Quvis Cinema Player
	전주	2	DLP Barco DP-90(2개)	Quvis Cinema Player

디지털시대의 영화산업의 법적과제

	신촌	9	DLP Barco DP-100(8개) DLP Barco DP-90(1개)	Quvis Cinema Player
	목동	9	DLP Christie CP-2000h(2K)(2개) DLP Barco DP-100(3개) DLP Barco DP-90(4개)	GDC SA-1000(1개) Quvis Cinema Player(8개)
롯데 시네마 (22개)	영등포	2	DLP Christie CP-2000h(2K)	GDC SA-1000
	명동	1	DLP Christie CP-2000i(2K)	GDC SA-1000
	노원	2	DLP Christie CP-2000s(2K)	GDC SA-1000 GDC SA-2000
	건대	2	DLP Christie CP-2000s(2K)	GDC SA-2000
	구리	1	DLP Christie CP-2000s(2K)	GDC SA-2000
	일산	1	DLP Christie CP-2000s(2K)	GDC SA-1000
	부평	1	DLP Christie CP-2000s(2K)	GDC SA-1000
	안양	1	DLP Christie CP-2000s(2K)	GDC SA-1000
	안산	1	DLP Christie CP-2000s(2K)	GDC SA-2000
	대전	1	DLP Christie CP-2000s(2K)	GDC SA-1000
	서면	2	DLP Christie CP-2000s(2K)(2개)	GDC SA-1000 GDC SA-2000
	울산	1	DLP Christie CP-2000s(2K)	GDC SA-1000
	창원	1	DLP Christie CP-2000s(2K)	GDC SA-1000
	대구	1	DLP Christie CP-2000h(2K)	GDC SA-1000
	사상	1	DLP Christie CP-2000s(2K)	GDC SA-2000
	전주	1	DLP Christie CP-2000s(2K)	GDC SA-2000
	광주	1	DLP Christie CP-2000s(2K)	GDC SA-2000
		잠실	1	DLP Barco DP-100(2K)
시네 시티	서울	2	DLP Barco	Quvis Cinema Player
대한 극장	서울	3	DLP Christie CP-2000h(2K) DLP Barco DP-100(2개)	GDC SA-2000

야우리	천안	2	DLP Christie CP-2000S(2K)	Doremi DCP-2000
서울극장	서울	2	DLP Barco DP-100	Quvis Cinema Player
청주SFX	청주	2	DLP Barco DP-100	Quvis Cinema Player
아트래온	신촌	2	DLP NEC DPC-10i(1.3K)	Avica A-500
메가박스	안산	1	DLP Christie CP-2000i(2K)	GDC SA-1000
프리머스	부산 해운대	1	DLP Christie CP-2000h(2K)	GDC SA-1000
	아시아드	1	DLP Christie CP-2000S(2K)	Doremi DCP-2000
	독산	1	DLP Christie CP-2000S(2K)	Doremi DCP-2000
	순천	1		Doremi DCP-2000
	대전	1	DLP Christie CP-2000S(2K)	Doremi DCP-2000

자료 : 영화진흥위원회

영화 제작의 디지털화 측면에서는 아직까지 국내 대다수의 영화들이 필름 방식으로 촬영되고 있어 순수한 의미에서의 디지털 영화들이 많지는 않지만, 후반작업 과정에서 CG(컴퓨터그래픽) 작업 등의 용이함을 이유로 디지털 방식이 활용되고 있다. 디지털 카메라로 촬영된 극장용 영화 편수는 2006년 6편(독립·예술영화는 제외)에 불과하고, 촬영 방식에 상관없이 디지털 후반작업과 디지털 상영에 의한 순수한 의미에서의 디지털 시네마는 2006년까지 총 13편에 그치고 있다. 그러나 디지털 인터미디에이트 작업을 거친 영화들도 빠르게 늘고 있는 추세에 있어 영화 제작에서의 디지털화 전환도 머지않아 상당한 성과를 거둘 것으로 기대된다.

<표 3> 국내 주요 디지털 관련 영화

구분	영화명	개봉일	제작사	전국관객 (1,000명)
디지털 제작	아 유 레디	2002.7	눈엔터테인먼트	(20.8)
	욕망	2004.2	명필름	1.2
	시실리 2km	2004.8	한맥영화	1,987.4
	종려나무숲	2005.9	영화사 참 & 휴먼픽처스	22.9
	마법사들	2006.3	(주)드림컴스 & 마법사필름	5.8
	달콤 살벌한 연인	2006.4	MBC 프로덕션 & 싸이더스 FNH	2,286.9
디지털 시네마	원더풀 데이즈	2003.7	틴 하우스	224.0
	어깨동무	2004.3	CK 픽처스	545.7
	여자는 남자의 미래다	2004.5	미라신코리아 & 유니코리아	284.9
	친절한 금자씨	2005.7	모호필름	3,650.0
	형사	2005.9	웰메이드 엔터테인먼트 & 프로덕션 M	1,203.1
	우리 형	2005.10	진인사필름	2,479.6
	태풍	2005.12	진인사필름	4,094.4
	청연	2005.12	코리아 픽처스(주)	543.6
	음란서생	2006.2	(주)영화사 비단길	2,576.0
	왕의 남자(재상영)	2006.3	(주)씨네월드 & 이글픽처스	43.5
	짱패	2006.5	(주)외유내강	1,196.5
	한반도	2006.7	KnJ 엔터테인먼트	-
괴물	2006.7	영화사청어람(주)	-	
디지털 색보정	분홍신	2005.6	청년필름	1,371.1
	웰컴투 동막골	2005.8	(주)필름있수다	8,008.6
	내 생애 가장 아름다운 일주일	2005.10	두사부필름 & 수필름	2,533.1
	무영검	2005.11	태원엔터테인먼트	609.9
	나의 결혼원정기	2005.11	튜브픽처스	767.7
	야수	2006.1	팝콘필름	1,016.2
	방과후 옥상	2006.3	씨네온엔터테인먼트	891.4

	로망스	2006.3	LJ필름(주)	424.5
	연리지	2006.4	태원엔터테인먼트 & 화이트리시네마	136.1
	국경의 남쪽	2006.5	싸이더스FNH	252.5
	가족의 탄생	2006.5	블루스톱	220.8
	강적	2006.6	(주)미로비전	361.1

자료 : 산업연구원 작성

2. 디지털 영화의 산업적 효과

영화 산업의 구조는 제작→배급→상영의 세 부문으로 나뉜다. 디지털 영화의 도입으로 인한 산업적 효과를 판단하기 위해서는 각 산업 부문에서 어떤 변화가 이루어지고 이러한 변화가 어떻게 산업에 반영 되는지를 판단해야 할 것이다. 따라서 이하에서는 각 부문 별 변화에 주목해서 디지털 영화의 산업적 효과를 간단히 살펴보도록 하겠다.

(1) 제작단계의 변화와 산업적 효과

제작단계에서의 디지털화가 느린 이유로 디지털 영화의 지나치게 선명한 색감과 날카로운 화면 질감이 필름으로 촬영된 기존 영화의 서정적인 질감을 훼손시킨다는 우려¹³⁾와 디지털 기술에 대한 노하우 및 인력 인프라 부족이 지적되고 있다. 그러나 HD 제작방식의 디지털 영화 제작의 장점은 크게 2가지로 볼 수 있다. 우선, 필름 비용이 대폭 절감된다는 점이다. HD카메라의 경우 50분 동안 찍을 수 있는 테이프 가격이 6만원 정도이다. 또한 테이프를 지우고 다시 쓸 수 있으

13) 권은경, 앞의 논문, 39면. 하지만 소니에서 개발한 HD카메라는 해상도나 색 질감에서 필름룩(Film Look)에 근접했다는 평가를 받으면서 이 카메라를 통한 영화 제작에 관심이 집중되었다. 우리나라의 경우 HD카메라로 제작된 영화들이 흥행에 실패하면서 제작 단계에서의 디지털화에 대한 관심이 저조했으나 디지털 배급망 구축 등에 열의를 보이고 있는 CJ 엔터테인먼트에서 350억원 규모의 8편의 HD영화 제작을 지원, 이에 대한 상업적 성공가능성에 관심이 모이고 있다.

므로 비용면에서 엄청난 효과를 볼 수 있다. 또 하나의 장점은 제작 기간의 획기적인 단축이다. HD카메라로 촬영시 제작 현장에서 바로 피드백이 가능하므로 영화 촬영 후 OK컷을 바로 확정할 수 있다. 또한 필름 영화와 같이 CG와 같은 후반작업을 위한 별도의 디지털화 과정이 필요하지 않아 비용과 시간이 모두 절감되는 효과를 가져온다.¹⁴⁾

<그림 4> 제작 분야의 변화¹⁵⁾



이러한 제작부문의 디지털화 전환에 있어 가장 큰 경제성은 무엇보다도 디지털이라는 기록매체로서 비용절감의 측면이다. 영화진흥위원회의 보고서에 따르면 제작부문에서 디지털 방식으로 영화를 제작하는 경우, 필름 방식 영화 제작 대비 약 5.6%에 해당하는 약 104.3억원 정도의 비용절감 효과가 발생하는 것으로 나타났다.¹⁶⁾

14) 주성철, “디지털 시네마, 어디까지 왔나?”, 필름 2.0, 2005.1.20.

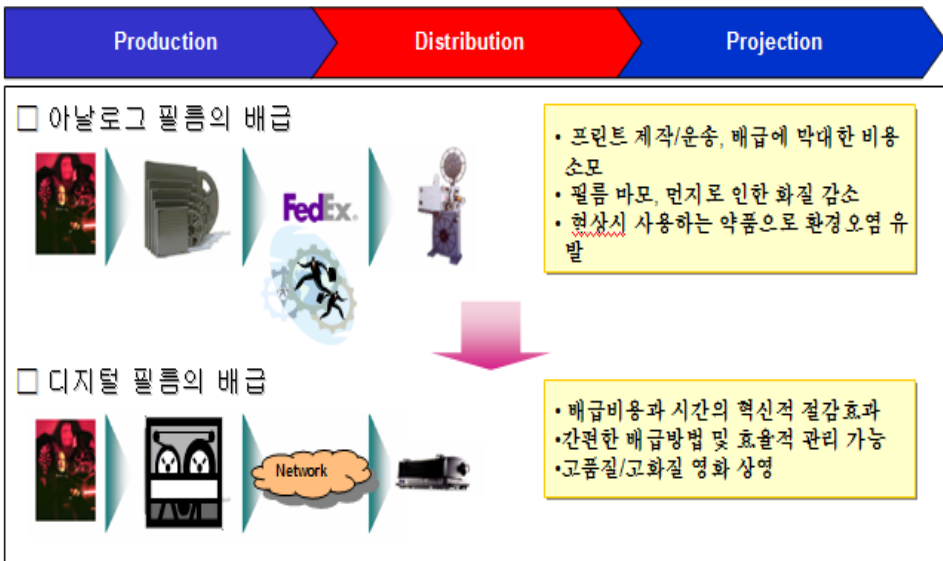
15) 디지털시네마 비전위원회, 앞의 보고서, 이하 그림 5, 6의 출처도 같음.

16) 최봉현, 앞의 책, 63~71면 참조.

(2) 배급단계의 변화와 산업적 효과

배급사들은 제작사들로부터 영화 최종본을 받아 극장으로 발송하는 작업을 하는데 영화산업의 디지털화가 배급부문에 미치는 부문은 영화 최종본을 극장에 보내기 위한 형태로 프린트 또는 파일을 제작하는 작업과 운송하는 작업으로 분류하여 생각할 수 있다.

<그림 5> 배급 분야의 변화



디지털 필름 배급의 가장 큰 경제적 효과는 배급용 프린트 제작 및 그 배송비용의 절감에 있다. 필름 프린트 1벌의 제작과 배송료는 보통 200만원 정도이다. 흥행이 예상되는 작품의 경우 앞서 언급했듯이 350~400벌 정도의 프린트를 만들기 때문에 전국 1,600여개의 스크린 기준 2005년 한국영화의 프린트 벌수는 약 14,500여개로 약 288.9억원이 소요되었다. 그리고 프린트 1벌 당 운송비로 평균 16.2만원이 소요되어 총 23.3억원의 운송비가 2005년 지출된 것으로 집계되었다. 디지털

텔 영화의 경우 디지털 영화의 배급에 필요한 금액은 필름 영화 배급 비용의 약 29% 수준에 불과하다. 또 회수와 소각 등 필름영화에서는 필수적으로 동반되어야 하는 후반 처리 작업에는 거의 비용이 들지 않아 95%에 달하는 비용감소 효과가 있을 것으로 보인다. 또 영화 콘텐츠의 디지털화를 통해서 비디오나 DVD 등 기타 부가관련 시장에서의 제작 및 현상 비용이 절감될 수 있을 것으로 예상된다. 영화 필름의 경우 비디오작업을 위해서는 텔레시네 작업이 필요하지만 디지털 영화는 원본 자체가 디지털이기 때문에 추가 비용이 크게 들지 않기 때문이다.¹⁷⁾

특히 저장 장치를 거치지 않고 데이터 전송을 통한 배급이 전 세계적으로 보급된다면 새로운 형태의 배급구조가 등장할 것이다. 최근 일본에서는 워너 브라더스와 워너 재팬, NTT와 NTT 웨스트, 배급사인 도호 등 5개사가 공동으로 <유령신부>를 광통신망을 통해 직배사를 거치지 않고 극장에 상영되었다.

(3) 상영분야의 변화와 산업적 효과

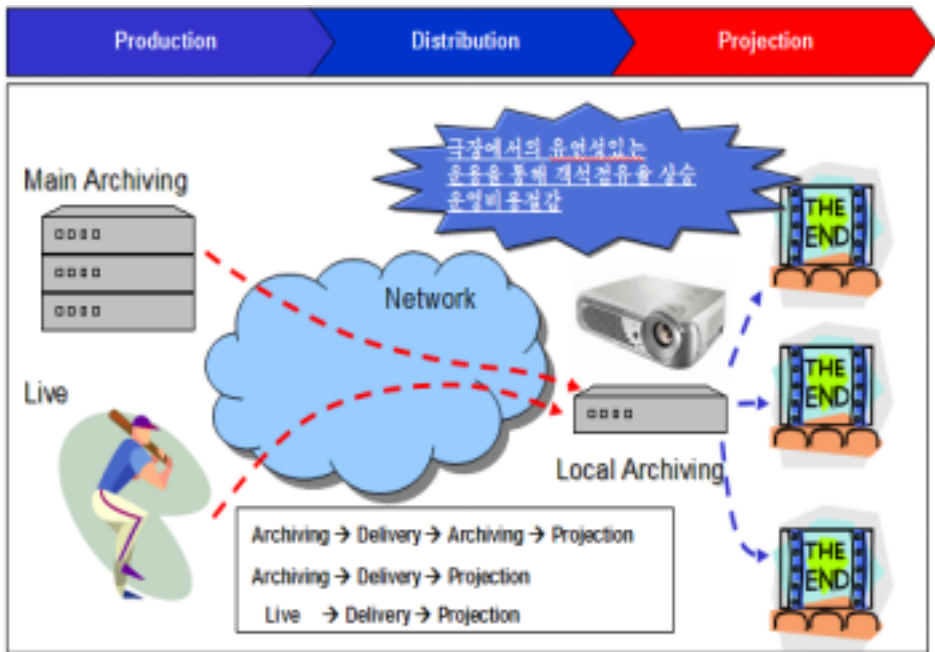
국내에서의 디지털 상영은 2004년 초 신촌 아트레온 극장에서 DLP 프로젝터로 “브라더 베어”를 상영한 것이 시작이라고 한다. 현재는 100여개의 극장에서 디지털 상영이 가능하며 CGV의 경우 용산 전관의 디지털화를 시작으로 전국의 모든 상영관을 디지털화 하겠다고 선언하는 등 가장 빠른 변화가 이루어지고 있는 분야가 영화 상영 부문이다.

디지털 영화의 상영 분야에서의 변화는 조금 다른 양상으로 나타난다. 제작과 배급의 단계가 비용절감의 측면에서 독특한 이득을 챙긴다면 극장 수익구조에 있어서는 디지털 영사기의 설치 등 초기 투자 비용은 증가할 것으로 보이는 반면 <표 1>에서 살핀 바와 같이 디지털 영사에 있어서 인건비 측면은 감소할 것이다.

17) 최봉현, 앞의 책, 72~77면 참조.

스크린 당 영사기 교체 비용이 대략 1억원에서 1억 5천만원 정도 소요되므로 전 스크린을 디지털화하는 데 약 3천억원에 비용이 소모되어 필름 영사장비 대비 약 200%의 비용을 추가 부담해야 한다. 그러나 영사 장비 관련 유지/보수비용은 필름 영사기에 비해 30%, 인건비의 경우 23% 정도 감소될 것으로 조사되었다.¹⁸⁾ 비용 절감의 측면보다 디지털 상영에 있어서 가장 큰 경제적 효과는 영화의 질적 향상과 공급 증가, 상영의 연동성에 기한 극장 수익의 직접적인 증가로 이어질 수 있다는 것이다. 또한 디지털화 된 어떠한 내용의 콘텐츠라도 극장에서 상영이 가능하여 영화상영만을 목적으로 하는 극장이 아닌 다양한 공간으로서 활용과 융통이 가능해 질것으로 보인다.¹⁹⁾

<그림 6> 상영 분야의 변화



18) 최봉현, 앞의 책, 78~84면 참조.

19) 일본은 6개 디지털영화 상영관에서 드라마 유료 상영화로 10,000여명 관객을 동원했고, 시네마 가부키 상영으로 13,000여명을 동원 극장 수익을 올렸다고 한다.

3. 영화산업의 디지털화와 부각되는 문제들

지금까지 살펴본 영화를 둘러싼 산업 구조의 변화와 기술의 발달, 그리고 디지털 영화의 도입에 기대하고 있는 경제적 효과 등 디지털 영화가 도입의 필요성에 대한 당부의 논의보다, 그리고 곧 영화산업의 전반이 디지털화 되어 필름 영화의 시대는 사라질 것이라는 전망보다도 이제는 디지털화된 영화 산업에 어떻게 접근할 것인가가 더 중요한 문제가 되고 있다. 아무리 필름 영화를 고수한다 하더라도 디지털화를 통한 시대의 변화에 영화라는 매체가 반응해야 하기 때문이다.

필름 영화를 상징하고 마련된 문화산업 정책과 언제나 그렇듯 기술의 발전을 따라잡지 못하는 법에 던져지는 남은 과제는 산재해 있다. 최근에는 영화라는 매체의 정체성까지 다시 생각해 봐야한다는 의견들도 등장하고 있다. 이하에서는 대표적으로 이슈되는 문제들에 대하여 간단히 언급하고 영화 진흥 정책과 법적 과제에 대하여는 장을 바꾸어 상세히 살펴보도록 하자.

첫째, 가장 대표적으로 기술의 문제이다. 이는 단순히 디지털 영화를 상영을 목적으로 전송할 때의 기술 뿐 아니라 제작 단계에서의 기술과 그 기술을 사용할 수 있는 인적 인프라 구축과도 관련되어 있다. 뿐만 아니라 디지털 영화 제작에 필요한 높은 사양의 디지털 촬영을 위한 카메라, 저장 장치 등 관련 설비가 충분히 개발·보급되고 있지 않아 전적으로 수입에 의존하고 있다. 이는 점차적으로 보완될 수 있는 문제이기는 하지만 다른 국가에 비해 영화의 디지털화에 대한 대응이 늦은 우리나라의 경우에는 보다 적극적인 대책의 마련이 필요하다.

또한 우리는 아직까지 우리 기술로 상용화 되고 있는 디지털 영화 프로젝터기가 하나도 없다. 일본의 경우 NEC, 파나소닉 등 디지털 프

로젝터 업체와 디지털 시네마 기술 표준화를 위한 프로젝트를 수행하는 등 일본이 가지고 있는 막강한 IT 기술을 바탕으로 세계 디지털 시장에 참여하고 있다.

둘째, 영사기 교체 비용 등 디지털화로 인한 영화 산업 전반에 드는 비용의 문제이다. 어쨌든 현 시점에서 영화의 디지털화는 필요하다. 궁극적으로 디지털화 된 영화가 빛을 발하기 위해서는 무엇보다도 상영단계가 제일 먼저 디지털화 되어야 한다. 따라서 아날로그 영사 시스템을 디지털 장비로 교체하기 위한 비용부담의 주체에 관한 쟁점도 해결되어야 한다. 현재 3천억원에 달하는 이 비용을 극장, 배급사, 제작사 중 누가 부담해야 할지에 대해 의견이 엇갈리는 상태이다.

중국의 경우 2K 미만의 저급형을 중심으로 중국 정부가 주도하여 3천여개의 극장에 대한 디지털화를 꾀하고 있다. 미국은 7개 메이저 영화사들의 조인트 디지털 벤처 회사인 DCI²⁰⁾에서는 영화제작사가 기금을 조성해 기본형 디지털 영사 시스템을 설치하는 비용을 지불하고, 극장이 고급형 디지털 영사 시스템을 원하는 경우 극장 측이 추가비용을 부담하도록 하는 등 영사기 교체비용과 관련하여 다양한 해결책을 모색 중이다.²¹⁾ 우리 역시 이러한 비용부담측면에서 논의가 필연적으로 이루어져야 할 것인데 이는 다음에서 언급할 영화 산업 진흥 정책의 방향을 민간주도로 할 것인지, 정부가 나서서 디지털 영화산업을 주도할 것인지의 여부에 따라 많이 달라질 것으로 판단된다. 이러한 정책 판단에 앞서 디지털 영화에 대한 근본적인 법적 과제에 대하여 먼저 고민해 보자.

20) 디즈니, 폭스, MGM, 파라마운트, 소니픽처스, 유니버설, 워너브로스를 회원사로 2002년 3월에 만들어 졌다. www.dci-movies.com.

21) 권은경, 앞의 논문, 46면.

Ⅲ. 디지털 영화 시대, 영화 진흥 정책의 법적 과제

1. 영화 매체 개념의 재정립

(1) 영비법상 영화의 법적 정의

영화는 전통적으로 방송과 더불어 문화정책의 가장 중요한 영역이었다. 그리고 필름이라는 영화만의 고유한 매체는 극장이라는 플랫폼을 통해서만 접근할 수 있었다. 영화라는 매체만이 가지는 고유한 특성은 그 어떤 매체와도 분리된 진흥정책의 대상이 되어왔다. 그런데 영화 매체가 가지는 고유한 특성이 변화하고 있다. 그리고 언제나 그렇듯이 디지털이라는 새로운 매체에 담기는 영화를 법은 힘겹게 뒤쫓고 있다.

2006년 개정된 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」(이하 영비법)은 영화의 개념에 디지털이라는 요소를 최초로 도입하고 비디오물에 온라인 영상물을 포함했다. 영비법의 가장 중요한 목적은 기존의 영화진흥법과 규제성격의 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」(이하 음비게법) 중 비디오물에 관한 부분을 통합함으로써 영상 부문에 대한 전반적인 통합법제를 갖추고자 하는 것이었다. 이러한 취지 자체는 매체간 융합과 영화의 디지털화를 통한 뉴미디어의 등장 등 시대 흐름에 부합하는 바람직한 것이기는 하나 제정 영비법을 보면 시대의 변화상을 반영한 법제를 구상했다기 보다 단순히 기존의 법규정들을 합쳐 놓은 것에 불과한 부분이 적지 않다. 이는 영화에 대한 법적 정의에서부터 드러난다. 영비법에서 정하고 있는 “영화”의 정의를 살펴보면 다음의 두 가지 측면이 부각된다.

※ 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제2조22)

“영화”라 함은 연속적인 영상이 필름 또는 디스크 등의 디지털 매체에 담긴 저작물로서 영화상영관 등의 장소 또는 시설에서 공중에게 관람하게 할 목적으로 제작한 것을 말한다.

- ① 필름 또는 디지털 매체에 담긴 저작물
- ② 영화상영관 등의 장소 또는 시설에서의 상영을 전제로 제작한 것

따라 영비법의 적용을 받는 영화가 되기 위해서는 저작물을 담은 매체가 필름 또는 디지털이어야 하고, 극장 등 일정 장소나 시설에서의 상영을 목적으로 하여야 한다. 이러한 영비법상의 영화의 개념이 과연 디지털화된 영화의 특성을 제대로 반영하고 있는 것인가?

(2) 유통 경로에 대한 개념의 부재

기존의 영화는 필름이라는 고유한 매체에 담겨 있었기 때문에 다른 영상물과의 구분이 필요하지 않았다. 그러나 디지털이라는 매체는 거의 모든 분야의 정보재를 담을 수 있기 때문에 디지털이라는 매체의 정의가 디지털 영화산업의 특수성을 반영한 것이라고 보기는 어렵다. 이는 단순히 매체 형태에 따라 아날로그와 디지털 콘텐츠를 분류하였던 기존의 분류 체계를 합쳐 디지털화된 영화를 포함한 영상 콘텐츠를 기존의 영화, 즉 영비법의 적용을 받을 수 있는 대상으로 포섭하고자 하는 시도라고 평가될 수 있다. 그러나 디지털 영화 산업은 근본적으로 디지털화된 영화 콘텐츠와 그로부터 파생되는 부가 윈도우들을 정확히 파악하고 이를 효과적으로 운용하여 결과적으로 영화산

22) 구 영화진흥법에서는 영화에 대하여 “연속적인 영상이 필름, 디스크 등의 매체에 담긴 유성 또는 무성의 내용물로서 상영을 목적으로 한 것을 말한다.”라고 정의하였다.

업의 또 다른 부흥을 가져오는 데 그 목적이 있다. 그런데 현 영비법은 다양한 유통 경로를 통한 부가 윈도우들을 파악하지 않고 영화 산업과 비디오 산업이라는 기존의 틀을 그대로 유지함으로써 영상산업의 진흥이라는 영비법의 목적을 무색하게 만들고 있다.

또 영비법은 극장 상영을 전제로 하여 기타 다른 영상들과 영화를 구분하면서 영화가 아닌 영상에 대해서는 비디오물로 묶어 영비법의 적용 범위 안에 놓으려는 시도를 하고 있다.

※ 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제23조

“비디오물”이라 함은 연속적인 영상이 테이프 또는 디스크 등의 디지털 매체나 장치에 담긴 저작물로서 기계·전기·전자 또는 통신장치에 의하여 재생되어 볼 수 있거나 보고 들을 수 있도록 제작된 것을 말한다.

영화와 비디오물의 영비법상 정의에 따르면 그 차이점은 극장 상영을 전제로 하느냐 하지 않느냐에 대한 차이이다. 이는 영화라는 콘텐츠가 담긴 매체가 무엇이든지 간에 “극장”이라는 유통경로를 통하여 “공중”에게 상영되는 경우 영화로 보겠다는 강력한 의지의 표현이고 영화 이외의 다른 영상물은 비디오로 보아 모두 영비법의 적용을 받을 수 있도록 하고자 하는 시도로 해석될 수 있다.

그런데 이러한 노력은 디지털화된 영화가 가지는 가장 중요한 특성인 “유통”에 대한 개념의 부재로 디지털 영화의 특성과는 괴리되는 점이 있다.

23) 구 음비법에서는 비디오물에 대하여 “비디오물”이라 함은 연속적인 영상(음의 수반여부는 가리지 아니한다)이 유형물에 고정되어 재생하여 볼 수 있거나 보고 들을 수 있도록 제작된 것을 말한다. 다만, 게임물과 컴퓨터프로그램에 의한 것(영화·음악 등의 내용물이 수록되어 있지 아니한 것에 한한다)을 제외한다고 규정하였다.

첫째, 영화 상영관 등의 시설이 아닌 곳에서 상영하는 연속적인 영상을 영화로 볼 것인가? 비디오물로 볼 것인가?

현재까지는 영화 수익에서 극장 수익이 전체 매출액의 77% 정도를 차지하고, 대기업들이 극장 산업에 눈을 돌리면서 극장 산업이 왕성하게 움직이고 있다. 이러한 현상은 당분간은 지속될 것으로 보인다. 그런데 문제는 정보통신망의 빠른 확산과 인터넷 이용자 수의 증가로 영화 극장업이 언제까지 유지될 것인가 하는 점이다. 이렇게 된다면 극장에서 상영을 목적으로 제작되었다 하더라도 결국 비디오물로 분류될 것이다. 그렇다면 비디오물로 분류되는 것과 영화로 분류되는 것은 어떠한 차이가 있는 것일까.

영화는 비디오물과 다른 일정한 절차와 등록을 거쳐서 제작되고 영화상영업자 역시 일정한 조건을 갖추어야만 영화상영을 할 수 있다. 따라서 영화는 비디오물과는 다른 법적 의무와 절차가 수반된다. 대표적으로 영화제작자의 경우 필름 등의 제출, 납본의무가 영비법상 규정되어 있으나 비디오물에는 제출의무가 강제가 아니다. 또 영화상영업으로 등록하기 위해서는 영비법에서 정하는 시설과 재해조치를 취하여야 하고 등록된 영화상영업자의 경우 한국영화상영의무 즉 스크린쿼터를 지켜야 한다.

이러한 산업상의 차이점이 아니더라도 디지털이라는 기술에 의해 영화상영관은 존재하나 영화라는 콘텐츠가 존재하지 않는 결과를 낳을 수도 있다. 영화제작업자들이 신고, 한국영화인증 절차, 까다로운 등급절차 등을 피해 영비법상 등록된 영화상영관이 아닌 다른 유통통로를 통하여 자신들의 영화를 공중에게 상영할 수 있다. 왜냐하면 이들에게는 디지털 유통망이라는 새로운 플랫폼이 존재하기 때문이다.

둘째, 디지털 매체에 담기지 않는 영상을 영화로 볼 수 있는가?

영비법이 디지털 영화에 대한 고민없이 영화를 정의했다는 것은 영비법 정의에서 말하는 디지털 매체에 “담긴” 저작물이라는 표현에서

두드러진다. 디지털 영화는 유통과 배급에서 가장 큰 변화를 가져오는 데 가장 큰 특징이 기존의 필름이나 디스크처럼 일정한 매체에 담길 필요가 없다는 것이다. 디지털 영화를 추구하는 사람들의 최종적인 목적은 네트워크 망을 통한 영화의 손쉬운 전달이다. 따라서 극장에서 상영된다 하더라도 네트워크 망을 통해 일정 매체에 담기지 않고 전송되는 영상 등의 저작물은 어떻게 판단해야 하는 것인가? 정보통신망을 이용하는 것이므로 온디콘법과 「정보통신망 이용 촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」(이하 정보통신망법)의 적용대상이 될 것인가?

결국 영비법은 필름이라는 아날로그 매체가 가지는 특성을 과감히 버리지 못하고, 상영관이라는 공간 그리고 공중이라는 대상으로 영화를 다른 디지털 매체들과 구분하여 영비법의 그늘아래 두려 하고 있는 것이다. 그러나 과연 이러한 법적 정의가 디지털 기술로 창출되는 다양한 영상과 이들을 유통시키는 부가 윈도우 창구들을 모두 수렴할 수 있는지에 대해서는 다시 고민해 봐야 할 것이다.

셋째, 그렇다면 영비법상 비디오물의 정의는 영화가 아닌 디지털화된 모든 영상을 포함하는 규정으로 해석될 수 있는가?

어쨌든, 극장에서 상영되지 않는 영상, 극장에서 상영되더라도 디지털 매체에 담기지 않는 영상 등이 영비법에서 정하고 있는 비디오물의 규정에 적용될 수 있다면 영비법은 영화라는 콘텐츠를 계속해서 손에 쥐고 있을 수 있다. 그런데 우리 영비법상 비디오물은 상영관이나 공중이라는 장소와 대상에 구속받고 있지는 않지만 결정적으로 디지털 유통 경로에 대한 인식이 부재되어 새롭게 등장하고 있는 영상 매체들을 방송이나 통신 쪽에 고스란히 넘겨 주고 있다. 가장 대표적인 것이 최근 많이 언급되고 있는 VOD나 IP-TV이다. 현재 VOD와 IP-TV와 같은 매체들에 대한 법적 정의도 규제나 관할에 대한 규정은 어디에도 없다. 그러나 이 산업적 시장이 가져올 경제효과와 부가가

치 창출로 모든 정부 부서에서 이들 산업을 노리고 있다. 영비법도 이러한 차원에서 디지털 매체를 비디오물의 정의에 넣었으나 결국 현행 영비법상 적용되는 비디오물은 기존의 VHS나 DVD에 지나지 않게 된다.

기본적으로 VOD나 IP-TV는 정보통신망이라는 네트워크를 통해서 방송으로 원하는 시간에 영화를 볼 수있는 또 하나의 영화 판권 시장이다. 어쨌든 양방향 IP 콘텐츠이건 VOD 서비스 이건 영화산업의 이해관계에서는 비디오/DVD를 중심으로 하는 한국 영화산업의 부가시장의 급격한 악화로 야기되는 수익구조 악화 및 시장규모 축소를 돌파할 수 있는 기회요인으로 작용할 것이라고 평가되고 있다. 그런데 현행 영비법은 영화와 마찬가지로 디지털 매체에 “담긴” 영상물에 적용되는 것이지 네트워크라는 디지털 유통경로를 통한 영상물은 적용 대상이 아니다. 최근 발표된 자료에 의하면 이번 발의된 「광대역 통합 정보 통신망 등 이용 방송사업법(안)」에서 IP-TV는 방송으로 주문형 비디오인 VOD는 통신으로 정의하고 IP-TV 방송사업권 허가권은 방통 융합기구인 방송통신위원회가 갖도록 되어있다.²⁴⁾ 결국 이러한 부가판권 시장은 방송과 통신의 융합이라는 측면에서는 새롭게 제정될 방송통신융합 관련 사업법에 진흥 측면에서는 온디콘법 그리고 규제측면에서는 정보통신망법 등이 적용되어 영비법은 적용되기 어려울 것이다.

(3) 영화에 대한 새로운 정의와 정책 마련의 필요성

영비법은 기본적으로 영화에 대한 절차와 규정을 정하고 결과적으로는 영화를 진흥하는 것에 목적을 두고 있다. 따라서 문화산업의 중심을 이루고 있는 영화라는 문화산업의 가치가 존재하는 이상 영비법의 존재가치도 인정된다고 할 것이다. 그러나 영화라는 매체가 가지

24) “IPTV 법제화 급물살”, 디지털 타임즈, 2007.6.13.

는 고유한 특성이 사라지고 있는 지금, 영화에 대한 새로운 정의가 필요하고 또 문화산업체계에 대한 전반적인 정비도 함께 이루어져야 할 것으로 판단된다.

특히 영화라는 콘텐츠를 정의²⁵⁾함에 있어서 매체 유형 또는 유통경로에 따른 명확하고 이분적인 분류보다도 영비법이 추구하고자 하는 궁극적인 목적에 맞는 정의가 필요하다. 어쨌든 영화는 문화산업의 측면으로서 보호가치가 있고 만약 온디콘법 등에서 정하는 다른 디지털 콘텐츠와 충돌이 생긴다 하더라도 보호 또는 진흥시키고자 하는 영역은 다르다고 생각하기 때문이다.

따라서 영화산업진흥의 측면에서 영화와 비디오물의 구분이 필요하고 영화상영업이라는 또 다른 영화산업시장 구조가 유지되어야 한다면, 현행 영비법상 영화와 비디오물에 대한 정의를 다음과 같이 내려 볼 수도 있을 것이다.²⁶⁾

※영화란, 연속적인 영상이 영화상영관 등의 장소 또는 시설에서 공중에게 관람하게 할 목적으로 제작한 것을 말한다.
“비디오물”이라 함은 연속적인 영상이 기계·전기·전자 또는 통신장치에 의하여 재생되어 볼 수 있거나 보고 들을 수 있도록 제작·유통 되는 것을 말한다.

영화에 대한 법적 정의와 함께 살펴볼 것이 과연 영화산업을 문화산업진흥정책의 테두리 안에서 보호하여야 할 것인가에 대한 고민이다. 여러 가지 문화 산업 중에서 영화처럼 가장 산업적 측면이 강하

25) 콘텐츠는 일반적으로 부호, 문자, 음성, 음향, 영상 등의 자료 또는 정보로 매체 형태에 따라 아날로그, 디지털 콘텐츠, 유통경로에 따라 온라인, 오프라인 콘텐츠, 소재에 따라 문화예술, 교육, 지리, 학술, 경제, 과학 등 다양하게 분류될 수 있을 것이다. 문화산업진흥기본법의 경우 다른 디지털 콘텐츠 산업과 구분하기 위하여 “문화적 요소”라는 또 다른 분류체계를 마련한 셈이다. 문화산업진흥기본법 제2조는 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성 등을 문화적 요소라고 정의하고 있다.

26) 이는 전적으로 사건이며 영화산업의 산업적 측면에서 혹은 디지털 영화의 특징을 반영하여 새롭게 정의내릴 수 있을 것이다.

고 산업 기술 등 제반 상황에 영향을 받는 분야도 없다. 그리고 다른 문화들과 달리 영화처럼 가장 대중적인 문화도 없다. 이렇듯 영화는 일반 콘텐츠 산업으로서의 측면과 문화 콘텐츠 산업으로서의 양 특성을 모두 강하게 가지고 있다. 그리고 또 영화 산업은 다른 문화 콘텐츠 산업에 비해 미치는 경제적 파급효과가 상당하다.²⁷⁾ 그렇기 때문에 영화 산업을 어떤 법적 패러다임속에 넣느냐에 따라서 영화 콘텐츠 진흥 정책의 방향이 달라진다고 할 수 있을 것이다.

2. 디지털 콘텐츠 산업 보호인가? 문화 콘텐츠 산업 보호인가?

(1) 디지털 환경 하에서 정책 패러다임의 변화

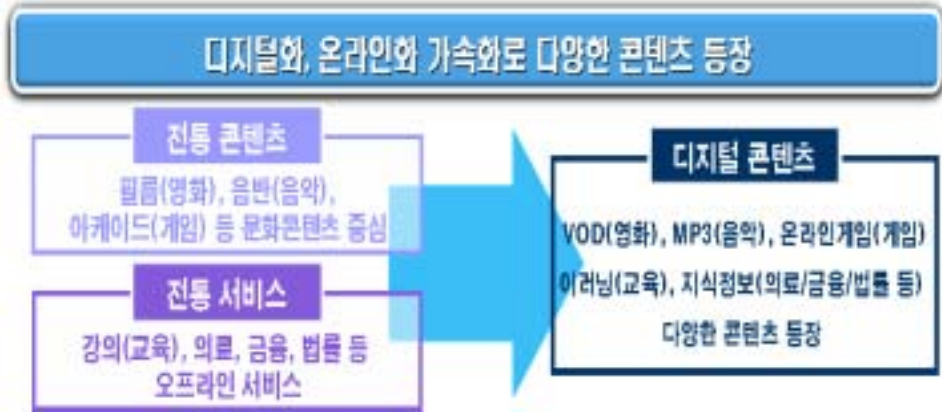
사건으로 문화는 일반 콘텐츠에 체화된 ‘문화적 요소’라는 측면에서 그리고 우리 헌법²⁸⁾에서 정하는 바에 따라 일반 콘텐츠 산업과는 별도로 보호되고 진흥되어야 한다고 생각한다. 그러한 접근에서 전통적인 문화산업진흥에 관한 법적 패러다임은 문화콘텐츠 보호 유통만을 목적으로 새롭게 구성되었고 그 중심에 문화관광부가 있다.

디지털이라는 기술의 등장으로 전통적으로 분류할 수 있었던 콘텐츠들이 하나의 기술로 통합되고 있는 지금 이 시점에서는 이러한 전통적인 법적 패러다임이 작용하기 어렵다는 견해가 나오고 있다.

27) 영화 산업의 생산유발계수는 1.924로 전기전자기기나 사업 서비스 관련 산업 보다도 높고 영화를 제외한 기타 문화오락서비스의 생산유발계수인 1.697 보다도 높다. 영화산업의 경제적 파급효과에 대해서는 최봉현 외, 『영화산업의 경쟁력과 경제적 파급효과』, 영화진흥위원회, 2005, 267~277면 참조.

28) 헌법 제9조 국가는 전통문화의 계승·발전과 민족문화의 창달에 노력하여야 한다.

<그림 7> 디지털화로 인한 콘텐츠의 변화



과거에는 문화관광부가 주축이 되어 문화산업진흥기본법을 중심으로 전통적인 문화콘텐츠와 이들 문화콘텐츠를 체화시키는 매체들에 대한 진흥과 규제법제로 구성되는 한 축이 되고 정보통신부에서 정보·통신 기술 콘텐츠에 대한 진흥과 정보·통신 기술의 사용에 대한 규제라는 한 축을 담당하는 패러다임이 함께 존재할 수 있었다.

그런데 디지털화의 가속화는 이러한 전통적인 형식의 법적 패러다임의 분류를 무색하게 하고 있다. 디지털이라는 공간을 구성하는 콘텐츠와 서비스 그리고 기술은 따로 움직이는 것이 아니라 함께 결합하여 움직이는 것이기 때문에 아날로그 콘텐츠 공간에서처럼 각 콘텐츠 장르에 따른 개별 공간이 존재하지 않는다는 것이다. 가장 대표적인 예로 영화라는 콘텐츠와 정보통신망이라는 디지털 기술이 결합되어 VOD라는 새로운 디지털 매체를 만들었고 이 매체와 매체에 담길 콘텐츠에 대한 정책 마련을 어디에서 할 것인가는 새로운 패러다임 하에서 새롭게 만들어져야 할 것이다.

정보통신융합시대에 이르러 세계 각국도 이와 같은 고민을 하고 있다. 새롭게 등장하는 콘텐츠들을 어떻게 관리할 것인가. 이 법적 패러

다임의 새로운 구성의 핵심은 디지털이라는 기술 중심으로 전통적인 분류의 콘텐츠들을 모두 수용할 것이냐 아니면, 지금처럼 별개의 영역으로 구분하고 새롭게 등장하는 콘텐츠 등은 개별적으로 그 특징을 파악하여 분류할 것이냐이다. 만약 전자의 패러다임을 선택하게 된다면, 지금처럼 문화산업진흥과 관련된 개별법규는 필요치 않게 되고 디지털 콘텐츠 산업 진흥이라는 큰 테두리 안에서 이들 산업을 보호하고 진흥시키는 것이기 때문에 많은 변화가 예상된다.

<그림 8> 선진국의 산업관련 분류체계²⁹⁾



<그림 8>에서 보는 바와 같이 북미와 일본, 그리고 UN은 표준산업 분류에서 이미 영화 등을 정보섹터 또는 정보통신섹터에 분류하고 있다. 이러한 분류체계만 본다면 세계적으로 영화 등은 이미 문화산업으로 분류되기보다 정보통신산업으로 분류된다. 세계적 추세를 보거

29) “콘텐츠 진흥정책 추진 현황 및 전략”, 정보통신부, 2007.5.

나 디지털이라는 기술적 측면에서 본다면 이와 같이 영화는 디지털 콘텐츠로 분류되고 따라서 영화에 대한 문화산업정책의 방향도 수정되어야 할 것으로 보인다. 일부에서는 영화가 더 이상 문화콘텐츠 산업에 중심이 아니라고 한다. 특히 디지털 콘텐츠 시장에서 문화콘텐츠 시장의 비중은 감소하고 있기 때문에 지금처럼 영화에 대한 진흥정책의 필요성이 없다는 의견도 나오고 있다.³⁰⁾ 차라리 방송통신융합 시대에서 새롭게 등장하고 있는 다양한 원도우들을 더욱 개발하기 위해 지원정책을 마련하는 것이 낫고 이 패러다임의 중심에는 정보통신부가 있게 될 것이라고 판단하는 것이다.

(2) 문화정책으로서 콘텐츠 보호는 필요한가?

우리나라에서 문화 콘텐츠와 관련해서 이렇게 영역싸움이 일어나는 것은 디지털이라는 기술의 등장 때문이다. 과거 문광부는 문화 관련 콘텐츠에 중심을 두고자 했고 체신부에서 발전한 정보통신부는 “통신”을 위한 소프트웨어에 집중하였다. 그런데 앞서 언급했듯이 이 기술이 확장되면서 영역이 모호해 지고 있는 것이다. 이러한 영역의 모호성은 문화 산업의 진흥과 규제 측면에서 충돌을 야기할 수 밖에 없다.

예를 들어 심의에 있어서 영비법에 따르면 온라인 영상물도 영상물 등급위원회의 등급분류를 받는다. 기존에는 똑같은 영상물이라 하더라도 오프라인으로 가면 심의를 받고 온라인으로 가면 자유롭게 유통되는 상황을 개선하고자 하는 것이 입법취지이다. 그러나 수많은 온라인 영상물에 대해 사전 등급분류를 하는 것이 현재 영등위의 운영형태 하에서 물리적으로 가능한 지에 대한 문제와 정보통신윤리위원회의 사후규제와 맞물려 이중규제의 소지가 있을 수 있다.

30) 정보통신부의 조사에 따르면, 2006년 디지털 콘텐츠 시장에서는 정보 콘텐츠가 56%를 차지하고 방송 콘텐츠가 7% 그리고 문화 콘텐츠는 37%정도를 차지하고 있으며 향후 정보 콘텐츠와 방송 콘텐츠는 증가 추세이나 문화 콘텐츠 시장의 규모는 축소될 것이라고 전망하고 있다. 06년 해외 DC 시장 조사 보고서 중 발췌.

하지만 보다 근본적인 문제는 따로 있다. 정보통신이라는 기술과 문화라는 콘텐츠는 그 태생이 다르다. 정보통신은 그 시작이 전달에 있다. 얼마나 많은 정보량을 얼마나 많은 사람들에게 얼마나 쉽게 전달하느냐. 이것이 정보통신 기술이 추구하는 목적이다. 반면에 문화는 대중성과 함께 다양성, 소수성을 버릴 수 없다. 다시 말해서 정보통신은 기술을 사용할 수 있는 콘텐츠의 양에 집중한다면 문화는 양보다는 질이라고 할 수 있다. 따라서 문화정책은 문화적 가치와 이 문화 콘텐츠를 만들어내는 사람에게 초점이 맞추어져 있다면 정보통신정책은 정보를 보다 더 잘 전달할 수 있는 기술에 초점이 맞추어져 있다고 할 것이다.

문화는 문화 보호라는 가치에 산업이라는 경제적 요소가 더해진 셈이다. 특히 영화의 경우 다른 문화요소들 보다 더 많이 산업적 측면이 더욱 부각되는 것은 사실이다. 그러나 영화 등 문화 콘텐츠들은 콘텐츠를 구성하는 가장 기본적인 인프라에 대한 진흥이 함께 이루어질 때 비로소 문화진흥정책이 가지는 목적을 달성할 수 있다. 대표적으로 영비법은 상업영화 뿐 아니라 단편영화, 소형영화에 대한 제작을 지원하고 제한상영관 제도를 두어 상영이 제한되는 영화들을 보존하기 위한 노력을 한다. 또 스크린쿼터제 역시 경쟁 산업 시장이라는 곳에서 영화라는 문화적 가치를 보존하기 위한 문화산업의 예외적 조치이다.

만약 영화 산업이 디지털화 되었다는 이유만으로 정보통신섹터로 분류되고 정보통신 진흥 정책의 테두리 안에 있게 된다면, 문화에 대한 이러한 예외적인 시각의 접근은 어려워진다. 왜냐하면 영화는 정보통신 기술로 구축된 네트워크 등 유통망을 채우기 위한 하나의 콘텐츠에 지나지 않고 정보통신진흥정책의 차원에서 본다면 다양한 콘텐츠 보다도 많은 사람들이 좋아할 수 있는 대중성을 많이 가진 콘텐츠를 더 선호할 수 밖에 없다. 아무리 선진국에서 정보통신섹터로 영

화를 분류하였다고 해서 우리까지 문화진흥정책에 대한 법 체계를 급하게 바꾸어서는 안될 것이다. 미국의 경우 영화에 대한 법이 처음부터 존재하지 않았고 철저히 산업적 측면으로 접근하기 때문에 산업분류체계에서 영화를 정보통신섹터로 분류한다 하더라도 아날로그 시대와 달라질 것이 없다.

영화가 가지는 산업적 가치에 예민하고 동시에 한국영화의 수준을 의심하는 현 시점에서 과연 디지털이라는 시대적 요청을 이유로 영화를 문화가 아닌 디지털 매체에 담을 수 있는 콘텐츠 중 하나로 바라보고 접근하는 것은 문화산업에 대해서도 철저한 시장논리가 적용되는 미국의 법 패러다임이 아닐까 한다. 이에 대해서는 정말 많은 고민이 필요하며 진흥정책을 직접적으로 담당하는 기관들이 풀어야 할 어려운 숙제라 할 수 있을 것이다.

3. 기술 표준화에 대한 법적 문제

디지털 영화와 관련해서 위에서 언급한 도그마틱한 문제 이외에 현실적으로 우리가 직면하고 있는 것은 기술 표준화 문제이다.

국내의 디지털 상영관들은 각기 다른 방식의 파일서버를 사용하고 있다. 아트레온은 MPEG-2계열의 AVICA 서버를, CGV는 큐빗서버와 GDC 서버를, 메가박스는 MPEG와 GDC 서버를 사용하고 있다. 또 최근 영화 제작사인 싸이더스 FNH를 인수한 KT는 디지털 미디어부를 신설하고 디지털 사영사업에 진출, 전국 1,700여 극장에 광네트워크를 구축하고 있고, 이에 CJ가 동참하여 다른 네트워크 망을 구축하고 있다. 이처럼 디지털 영화는 디지털 기술을 동반하고 있기 때문에 영화산업의 구조 속에 디지털 영화 기술에 관한 산업도 중요한 기능을 담당하게 될 것이다.

그런데 이 기술의 사용에 있어 많은 과제가 남아있다. 여기서는 기술의 세부적인 내용은 제외하고 디지털 기술 및 보안에 있어 표준화

에 관한 법적 쟁점만을 다룰 것이므로 이에 대하여는 간단히 언급하고자 한다.

(1) 디지털 시네마의 기술 범주³¹⁾

디지털 시네마의 기술 범주는 크게 디지털 프로젝터, 재생서버, 보안, 전송부분으로 나눌 수 있다.

① 디지털 시네마용 프로젝터가 일반적인 프로젝터와 다른 점은 앞서 언급했듯이 해상도를 꼽을 수 있다. DCI에서 발표한 디지털 시스템의 기술사양은 일반적인 2K 프로젝터의 경우는 TI(텍사스인스트루먼트)사의 DLP칩을 사용하고 4K 프로젝터는 소니의 SXRD칩을 사용한다. 밝기 또한 필름 영사기에 준하는 1만에서 2만 안시(ANSI)급을 사용한다. 현재 국내 디지털 시네마 상영관은 모두 2K 프로젝터를 사용하고 있다.

② 상영용 서버는 영화 콘텐츠라 볼 수 있는 DCP(Digital Cinema Package)와 밀접한 관련을 맺고 있다. 이는 DCP가 마치 일반적인 이미지 파일과 같이 규정된 압축 포맷을 사용하고 있기 때문이다. DCP는 영화 후반작업 과정의 결과물인 DSM(Digital Source Master)에 오디오, 자막, 부가 데이터 등을 합쳐서 DCDM(Digital Cinema Distribution Master)을 구성하고 전송을 위해 패키징한 디지털 파일을 말한다. 이 이미지의 압축은 필름 등을 스캔하고 후반작업을 끝낸 후 다시 압축해 사용되는 데 이 과정에서 어떠한 압축 코덱을 사용하느냐에 따라 영화 콘텐츠의 상영용 서버가 결정된다. 국내 또한 디지털 영화는 2006년 중반까지 MPEG2000 또는 Wavelet 코덱을 사용하였지만 이후 포스트 프로덕션 등의 노력으로 할리우드와 같이 JPEG2000 코덱이

31) “디지털 시네마 기술 현황”, 전자신문, 2007.6.12; “디지털 시네마 가이드라인 V1.0”, 영화진흥위원회, 2007, 참조.

일반화 되었다. 상영용 서버의 경우 이외에도 다양한 기술적 처리 절차가 필요하다. 따라서 디지털 영화 기술의 집약이라 할 수 있으며 보안과도 밀접한 연관이 있다. 대개 시네마용 서버는 상영을 위한 1TB이상의 스토리지를 포함하며, 광고, 예고, 영화 편성을 위한 스케줄 기능, 콘텐츠 관리 기능, 보안키 관리 기능도 포함한다. 또한 서버는 기존의 필름 상영 시스템과의 연동을 위해 기존 자동화 시스템과의 연동 기능도 제공한다.

③ 다음은 보안 기술이다. 몇 백억을 투자한 영화가 상영 전 디지털 파일로 유출된다고 상상해보라. 이런 가능성을 없애기 위해 할리우드 메이저 스튜디오를 대표하는 DCI와 국내 영화진흥위원회 등 디지털 시네마와 관련한 표준 기술을 주도하는 기관들이 가장 중요하게 고려하는 지점이 보안에 관한 것이며 국내 배급사들 역시 이 점을 중요하게 고려하고 있다. 그런데 이 부분의 경우 할리우드를 중심으로 규정의 근간이 많이 확립되어 있다고 한다.

일단 보안은 크게 DCP 생성시 암호화 하는 파일 보안, 인증된 서버 외에는 콘텐츠 상영이 불가능하게 설계하는 키 생성, 콘텐츠 재생을 위해 사전에 영사기사가 입력해야하는 입력에 의한 보안, 서버와 프로젝터 간의 상영 신호에 대한 보안, 스크린에 영사될 때 비디오 카메라 녹화를 통한 콘텐츠 유출을 막기 위한 스크린 워터마킹으로 나눌 수 있다.

④ 마지막으로 네트워크 전송망을 통한 콘텐츠 전송에 대한 기술 규약이다. 우리나라 처럼 네트워크 인프라가 상대적으로 좋은 국내 환경에서는 네트워크 배송을 적극 추진하고 있고, 이를 세계의 디지털 시네마 관계자들이 지켜보고 있다고 해도 과언은 아니다. 특별히 네트워크 전송에 대한 기술 규약은 없지만 디지털 시네마 콘텐츠 네트워크 전송 사업을 추진하고 있는 CJ파워캐스트(LG파워콤 네트워크

사용)와 KT는 200Gb가 넘는 DCP의 특성상 IP 멀티캐스트 형태로 콘텐츠 배포를 추진하고 있다.

(2) 디지털 영화 기술과 법적 과제

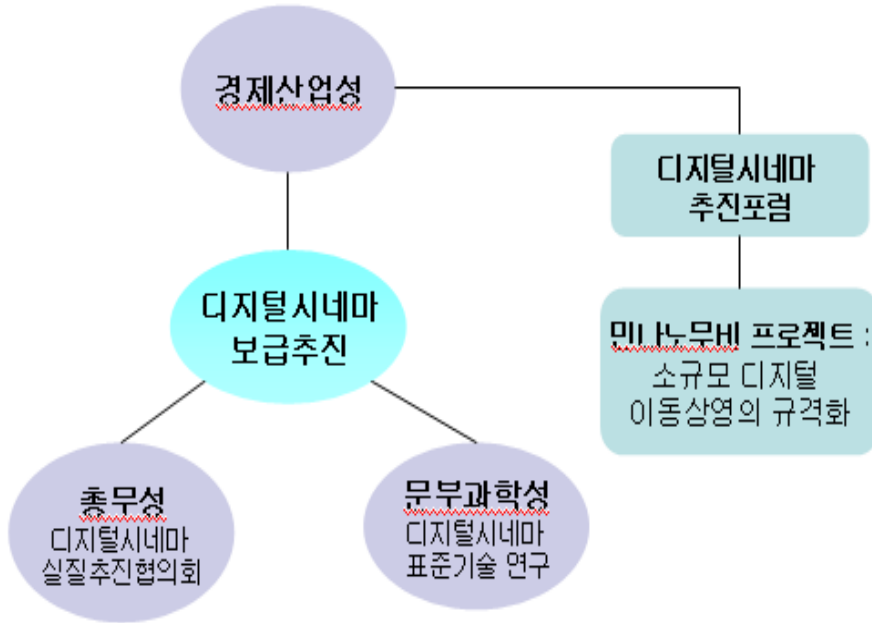
2006년부터 국내에서도 디지털 영화 도입을 둘러싸고 기술과 관련된 활발한 논의가 시작되었다. 배급사, 극장, 전송사업자 등이 이미 디지털 영화도입의 필요성에 대해 모두 공감하고 있고, 관련 기술의 기반도 확보되었다고 볼 수 있다. 그럼에도 디지털 영화 도입에 따른 막대한 초기 투자 비용을 누가 담당할 것이며, 어떠한 비즈니스 모델을 통해 투자 비용을 회수할 것인지에 대해서는 아직 구체적인 합의를 이뤄내지 못하고 있다.

또 디지털 기술의 표준화를 법적으로 규정할 것인지, 이 표준화가 이미 시장경제화 되어 있는 상태에서 이를 정부 주도의 형식으로 이루어질 것인지에 대한 논의도 아직 이루어지지 않고 있다.

현재 표준화 기술을 주도하고 있는 미국은 민간협의체 주도로 시장 중심적 디지털 시네마 환경을 조성하고 있다.

일본의 경우 막강한 디지털 기술을 중심으로 정부 주도하에 디지털 시네마 보급이 추진되고 있다. 이에 DCCJ라는 일본 기업체 중심의 디지털 시네마 컨소시엄과 DCAJ라는 일본 문화콘텐츠 진흥협회, 디지털 시네마 기술포럼인 DCTF 그리고 정부에 의해 설립되어 디지털 시네마 환경에 적합한 HD급 이상의 관람 환경의 조성 및 향상을 꾀하는 DCCSDP라는 관련 기구들이 상호 협력하여 디지털 시네마 보급추진에 나서고 있다.

<그림 9> 일본 디지털 시네마의 보급 추진³²⁾



우리도 이제는 이에 대한 법적 검토와 정부의 적극적인 정책 마련이 필요한 시점이다. 미국처럼 완전히 민간주도에 맡길 것인가, 일본과 중국처럼 정부가 적극적으로 개입할 것인지에 대하여 선택하여야 할 시점에 와 있는 것이다. 물론 기술 표준화를 주도하는 기구는 정부산하 기구가 될 것이겠지만, 현재 우리는 디지털 영화 시장의 진입은 늦은 반면 확산이 빠르게 이루어지고 있기 때문에 기술 발전이라는 측면에서 시장 경제의 원리를 무시할 수는 없을 것이다.

기술표준화와 불법복제를 막기 위한 보안의 문제를 법제화 함에 있어서 또 하나의 난관은 이를 어떠한 법규에 담을 것인가 하는 것이다. 디지털 영화의 제작과 배급 유통이라는 측면에서 영비법에 위치시킬

32) D-Cinema 비전 2010, 24면. 해외 디지털 영화와 관련하여서는 옆의 보고서, 찰스 S. 스와츠, 앞의 책, 25면 이하 등 참조.

것인가, 디지털 기술이라는 측면에서 온디콘 법 등 디지털 기술 관련 법제에 담을 것인가에 대한 고민도 함께 이루어져야 할 것이다.

IV. 결론에 같음하여 - 디지털 시네마, 영화산업의 부흥을 가져올 것인가.

영화산업이 전통적으로 방송과 더불어 문화정책의 가장 중요한 영역이었다. 그런데 디지털 기술의 발전과 더불어 영화가 콘텐츠 산업 전체에서 차지하는 비중이 이전과 비교해보면 점차 감소하는 경향을 보이고 있다. 이러한 경향에 비추어 더 이상 영화는 문화의 리더도 아니며 특별히 더 보호해야 할 이유도 없다고 주장하는 사람들도 있다.

이렇게 안에서 밖에서 위기요소들이 나타나는 영화라는 문화산업은 디지털 영화라는 제2의 영화 혁명 시대를 맞아 재기의 기회를 노리고 있다. 일각에서는 방송·통신의 융합으로 DMB, IP-TV와 같은 새로운 매체들이 출현에 따라 콘텐츠 수요가 증가하고 있고 디지털 영화는 이러한 수요에 발 맞추어 콘텐츠를 제공할 수 있기 때문에 이러한 새로운 매체들의 출현은 영화가 상영될 수 있는 새로운 창구의 역할을 하게 될 것이고 또 이러한 영화콘텐츠 소비 창구의 확대는 영화의 상영기회를 증가시켜 수익성 개선에 기여할 것으로 기대³³⁾하고 있기도 하다. 어쨌든 그 중심에 디지털 영화가 있는 것은 맞다.

그러나 여기서 한 가지 주목할 것은 디지털이라는 철저하게 경제적 논리가 반영된 매체의 등장이라는 것이다. 제작 비용의 절감과 축소는 현재 영화 인력 인프라를 다 수용하지 못할 것이고, 고가의 영사 시스템을 갖추 수 없는 소규모 영화 상영업자들은 문을 닫을 수밖에 없다. 또 대기업의 경영 논리를 따라가지 못하는 제작사와 배급사들은 자신의 영화를 극장에 걸 기회조차 얻을 수 없게 될지도 모른다.

33) 최영준, “방송·통신 융합 환경과 영화산업의 새로운 부가시장”, 한국영화 동향과 전망, 2006년 5월호, 영화진흥위원회, 2006년, 10면.

물론 자신들이 구축해 놓은 네트워크망을 채울 수 있는 영화 콘텐츠를 위해 이 대기업들이 다시 영화 제작에 투자할 수도 있겠으나 헐리우드 영화만으로도 그 수요는 얼마든지 채워질 수 있다. 또 FTA라는 영화산업이 맞이한 새로운 국면은 우리에게 국내 기술만을 사용하거나 국내 기술 사용에 대한 혜택을 주기 위한 정책의 마련을 방해할 것이다. 결국 우리는 미국 영화 뿐 아니라 미국의 디지털 기술과도 맞닥드려야 하는 것이다.

영화는 우리 대중이 가장 쉽게 또 저렴하게 향유할 수 있는 문화이다. 이러한 점에서 아무리 영화가 산업적 측면이 강하다 하더라도 단순히 경제적 논리만으로 영화산업을 바라봐서는 안된다고 생각한다. 지금 영화계는 디지털 영화가 보편화되면 모든 영화 부가관련 시장이 다시 살아나 수익구조가 안정화 되고 제작비가 감소되어 이 절감된 비용이 다시 투자로 돌아가 결과적으로 한국 영화가 다시 전성기를 맞이할 수 있다고 생각한다. 디지털 시대, 디지털이라는 철저한 시장 경제 논리 속에서 우리의 영화가 제대로 살아남을 수 있을까 하는 우려가 기우이기를 바랄 뿐이다.

* 본고는 영화진흥위원회의 공식적인 의견과는 관련이 없음을 밝힙니다.