2009 동계 문화사회아카데미

저작권을 둘러싼 쟁점들

Copyright? Copywrong!

■ 일　　시 : 2009년 01월 07 ~ 01월 28일
(매주 수요일 오후 7시)

■ 장　　소 : 문화연대 강의실

■ 주　　관 : (사)문화사회연구소

■ 공동주최 : (사)문화사회연구소, 정보공유연대

강의록 목차

제1강 자료1 구텐베르크 신화 : 창작자의 권리와 집합지성
자료2 지식생태계에 꽃핀 생각의 나무: '지식공유보다 저작권이' 우위에 있을까?
/ 신승철(홍익대 강사)---------- 1

제2강 저작권의 역사적 형성
/ 허민호(문화사회연구소 간사)---------- 19

제3강 디지털 환경에서의 저작권 문제
/ 오병일(정보공유연대IPleft 운영위원)---------- 49

제4강 대안은 수없이 많다 : 해커 공동체에서 정보공유 문화까지
/ 조동원(미디어 활동가, 연구자)---------- 65

제 1 강

구텐베르크 신화 : 창작자의 권리와 집합지성

신승철 / 홍익대 강사

말과 글의 이중분절

“태초에 말씀이 있었다”고 성경에서는 적혀 있습니다. 성경의 이 의미심장한 발언에는 말이라는 것이 먼저였음을 확인시켜 줍니다. 말로 구성된 기호계에서는 글로 코드화가 이루어지지 않은 채 기표화작용만 있었습니다. 말은 아시다시피, 상황과 맥락, 소통의 주체성의 상태 등을 고려했을 때 성립될 수 있습니다. 말이 전달되는 것은 상대방에 귀 기울이는 분열적 상태와 자신의 언표를 외부로 지절을 펼치듯 내뱉는 행위를 전제하지 않고는 불가사의에 가까운 일입니다. 말에는 일종의 변용(=되기)과 광기의 전이가 있다고 할 수 있습니다. 모든 매체의 출발점은 구술문명에서 시작됩니다. 그것은 데리다의 언명처럼 다양한 목소리의 순수차이의 지속만이 있는 공간입니다. 말이라는 언표행위는 비기표적 형태의 분열적 상황의 일부로서 존재했습니다. 고대사회에서 주술사의 방언, 음악, 미술, 춤 모든 것 중에 일부일 뿐이었습니다. 라깡의 말마따나 미치지 않고서는 소통이 될 수 없듯이, 말의 소통은 불가사의한 광기의 힘의 전이가 존재합니다. 말이라는 것은 인류 최초의 매체였으며, 고대적 몽상, 무의식, 삶을 지배하는 것이었다고 할 수 있습니다.

그런데 글이라는 것이 말 이후에 발명되었습니다. 글을 다루는 사람들은 매우 소수의 주술사들이었습니다. 공자가 말했던 선비의 비밀은 거기에 있습니다. 선

비란 원래 거북이나 동물의 뼈로 미래를 점치는 무당이었던 것입니다. 이후 선비에 대한 의미심장한 공자의 발언은 주자학이라는 객관주의적 경향과 양명학이라는 욕망이론으로 발전하게 됩니다. 다시 본론으로 들어가서 글이라는 것은 형이상학을 가능케 했습니다. 글의 지속성은 영원성의 형이상학적 태제인 영혼, 신, 세계에 대한 접근로가 되었습니다. 글의 지속성은 정황과 맥락이라는 것과 다양한 목소리의 주체성의 순수차이를 배제한 코드화를 가능케 했습니다. 이 코드화 속에서 글은 형이상학적 버팀목이 되거나, 권력의 코드화의 가능성으로 나아가게 됩니다. 글은 인류가 개발한 매우 강력한 역사적 언표행위라고 할 수 있습니다. 글을 통해서 역사적 의식과 무의식은 시작되었고, 글을 통해서 영원성, 지속성의 표현이 가능해 졌으니까요.

말과 글은 소통영토와 정보코드의 이중분절에 상응한다고 할 수 있습니다. 글의 특성은 사유의 특권을 강화하였고, 글을 쓸 수 있다는 것은 권력의 코드화에 편입될 수 있다는 것과 동의어였다고 할 수 있습니다. 예전에 글 쓰는 면서기가 마을에서 중요했던 이유처럼, 왕의 발언을 정리하고, 왕에게 간언하며, 왕을 보필하는 데 글을 쓴다는 것은 매우 중요한 것이었습니다. 글이라는 매체의 특징은 소리와 달리 휘발성이 없고, 다양한 의미가 함축될 수 있으며, 맥락에 따라 굴절될 수 있다는 점이 있습니다. 고대에서의 글의 발명은 오늘날의 디지털의 발명과 비슷한 의미를 갖는다고 할 수 있습니다. 원래 글은 자율성이 거의 없는 지배작용의 언표행위에 한정되어 있었습니다. 그러나 '신'의 언어라고 할 수 있는 성경과 고대 성인의 글을 다양하게 해석할 수 있다는 해석학적 자율성이 등장하였습니다. 그러한 자율성은 매우 협소한 부분이지만, 권력의 초코드화로부터 자유로운 사고를 하려고 하는 지식인들의 도전이었다고 할 수 있습니다. 그러한 자율성으로부터 더 자유로워지고자 하는 것이 다음에 말씀 드리겠지만 문학이라고 할 수 있습니다. 문학은 인쇄술의 발전과 따로 떼놓고 사고할 수 없는 부분이 있습니다. 문학은 신의 언어로부터 글을 자유롭게 만들고, 지배언표로부터도 자유로운 영역을 구성합니다. 이제 글이라는 코드화 작용에서 탈코드화 작용을 수행하는 새로운 창조자가 나타납니다. 그들이 바로 문학인들이라고 할 수 있습니다.

구텐베르크의 은하계

구텐베르크의 인쇄술은 구교가 면제부를 대량으로 찍기 위해서 개발한 기술이었습니다만, 성경의 대중화를 통해서 신교에게 유리한 지형을 형성하는 아이러니를 만들어 냈습니다. 구텐베르크는 이 인쇄술을 이용해서 1454년에 라틴어 성경을 찍었습니다. 글의 코드화작용은 이제 대량 복제시대와 만나게 됩니다. 이 속

에서 사람들은 글속에서의 자율성을 꿈꾸었습니다. 이것이 문학의 출발점이라고 할 수 있습니다. 괴테나 세익스피어 등 대가들은 신의 언어에 능가할 정도의 언어를 구사하여야 한다는 중압감 속에서 문학의 장을 만들어냈습니다. 대중들은 문학과 만남을 통해서, 신 이외에 새로운 창조자들과 접속하게 되었습니다. 이 구텐베르크의 충격은 대단한 것이었습니다. 계몽주의가 꽃필 수 있는 토양이 만들어졌으며, 근대적인 주체로서의 인간에 대한 사고도 가능해 졌습니다. 지식인은 신이 아님에도 불구하고, 창작자가 되어 창조행위를 할 수 있고, 그것을 대량으로 복제하여 대중과 만날 수 있었습니다. 근세의 여명은 이제 '자본주의의 체계화를 통해서 대량생산되기 시작하는 생산물들을 어떻게 볼 것인가?'에 대한 사회 구조화의 차원을 만들어냅니다. 근대의 시작점은 데카르트의 언명처럼 의식적 주체의 확실성이 보증할 수 있는 차원을 확대시키는 것에 있었습니다. 그리고 지식과 정보를 소유하고 있는 부르주아 계급이 새로운 지배계급으로 등장하게 됩니다. 그러나 창작자의 권리, 발명가들의 권리는 모두 보장된 것이 아니었습니다. 복제를 실질적으로 수행하고, 사회적으로 생산, 소비, 교환, 유통을 거머쥐고 있었던 부르주아계급의 이해가 더 먼저였다고 할 수 있습니다. 창작자의 권리를 보장한다는 것은 소유권의 설정과 합치하는 것 같지만, 사실상 충돌하는 면도 있습니다. 예컨대 출판업자나 인쇄업자와 저작자와의 관계에서 저작자들은 독립적으로 활동할 수 없었던 것이지요.

구텐베르크의 인쇄술의 발전은 복제권을 갖고 있는 부르주아계급의 권리에 창작자의 권리를 종속시키는 경향이 있었습니다. 복제의 권리는 창작의 권리보다 앞서는 것이었고, 창작행위는 복제행위와 구별되지 않은 채 사고되었습니다. 그러다 보니 창작자들이 갖고 있는 권리들이 보장되지 않았음에도 불구하고, 마치 동등한 지위에서 권리보장이 이루어지고 있는 착시현상이 생겼습니다. 물론 창작자가 스스로 복제행위를 하기 위해서 공장을 차린다면 문제는 달라지겠지만, 거의 그런 경우는 없었으며, 복제권을 쥐고 있는 부르주아계급에게 이용되고 착취당했다고 할 수 있습니다. 초기 발명가들과 창작자들의 상황이 매우 열악하다보니, 그것자체를 보장해 주되 철저히 소유권과 동일한 위상을 갖도록 만든 것이 지적 재산권의 출발점이었다고 할 수 있습니다. 지적 재산권은 근대초기부터 논의는 되었지만, 그것이 구체화되고 국제적인 기구를 갖춘 것은 아주 최근의 일입니다. 자본주의는 소유권으로 창작자의 권리를 코드화하였습니다. 그리고 이 코드화는 금서에 오르면 철저히 걸러지는 권력의 초코드화 작용을 동반하는 것이었습니다. 그러한 코드화 작용은 창작가로 하여금 부르주아계급의 동업자의 지위를 부여하는 것처럼 보이지만, 창작자의 자율성을 특권계급에게 환원하는 효과도 갖고 있었고, 사실상 창작과 표현의 자유는 임계지점 내에서 관리되었습니다. 그러다 보니 결국 창작자의 자율성은 복제권을 쥐고 있는 부르주아계급과 국가권

력에 종속되어 있는 상황에 처해 있었습니다. 실지로 창작자의 권리가 지적 재산권처럼 보장된 것은 지식공유가 활발해지고 정립되기 시작하면서 동시에 이루어졌다고 할 수 있습니다. 그 전에는 사실 지적 재산권은 장밋빛 환상을 갖는 선언에 불과한 측면도 있었습니다.

소유권과 맑스주의

지적재산권이 소유권의 형태로 정립되기 시작한 근대에 맑스주의의 공유에 대한 새로운 극의 출현은 사적 소유와 공유간의 거대한 충돌을 예고하는 것이었습니다. 맑스는 생산수단의 공유를 통해, 공산주의적 시스템이 완수될 수 있다고 생각했으며, 사적 소유와 공유를 대립적으로 보기 시작했습니다. 이 맑스의 사고는 사실상 외재적인 관점으로 사고되는 레닌주의의 노선과 같이 해석될 수 있지만, 내재적인 수준에서 사고될 수 있습니다. 즉, 자본주의 하에서의 공동체들이 수행하고 있는 공유행위를 시스템화하는 것이라는 생각이 그것입니다. 즉, 공산주의는 외부에 존재하는 것이 아니라, 이미 자본주의하에서도 이미 존재하는 것이라고 할 수 있습니다. 맑스는 공유를 주장하면서, 사적 소유 일반을 부정하였으므로 창작자의 권리도 인정하지 않았다라는 주장은 매우 도그마적인 생각입니다. 맑스는 <정치경제학 비판 요강>에서 단상적으로 기계류가 '일반지성'의 산물이라고 생각하면서, 집단지성의 가능성을 염두에 두었습니다. 즉, 집단지성은 창작의 자유를 만들어 낼 수 있는 근본적인 토대라고 할 수 있는 것입니다. 물론 창작의 행위는 일반지성의 첨점에서 이질생성되는 새로운 창조적인 영역이라는 점은 부정될 수 없는 중요성을 갖지만, 생성적 공유조차도 가능하다는 것이 맑스의 생각으로 사고될 수 있는 것입니다.

세속적 맑스주의의 흐름은 맑스의 사고와는 매우 편차가 있다고 할 수 있습니다. 예를 들면 사적 소유의 전면적인 부정 속에서 창작자의 권리도 부정되는 측면을 갖고 있었습니다. 창조, 생성이 가능하기 위한 공유의 협력행위라는 긍정적인 합성이 가능함에도 불구하고, 창조적인 생산행위는 프롤레타리아트의 형이상학적인 능력이라는 테제로만 여겨져 왔고, 매우 도그마적인 방식으로 사고되기 시작했습니다. 창조와 공유는 분명 대립되는 것이 아니라, 서로 연결되어 있고, 서로가 서로에게 큰 영향력을 주면서 긍정적으로 합성될 수 있음에도 불구하고, 공유일반을 기계적으로 사고하다보니 창작행위도 매우 기계적인 반복행위로 전락하게 말았습니다. 그것은 복제권을 쥐고 있는 부르주아계급과 마찬가지로 복제권을 갖고 있는 프롤레타리아트라는 사고방식이라고 할 수 있습니다. 역사의 주체는 바뀌었지만, 근본적인 지평의 변화는 존재하지 않았다고 할 수 있습니다.

특히 스탈린주의의 기계적이고 도그마적인 해석들은 창작자의 행위를 전형화하고, 질식시켜 이념의 꼭두각시놀이로 전락하도록 만들었습니다.

맑스주의의 사적 소유 철폐와 생산수단 공유에 대한 사상은 창작자의 권리라는 차원을 사실상 바라보지 못하고, 소유권일반으로 사고했던 부르주아계급의 사상을 거꾸로 세웠을 뿐 동일지반에 있었다고 할 수 있습니다. 그러나 오히려 맑스의 공산주의 사상은 '공유'라는 중요한 문제영역을 제기함으로써 창작자의 권리가 복제권과 분리되어 보장될 수 있도록 압박하는 효과를 만들어 냈으며, 그런 의미에서 근대적 페러다임을 완수할 수 있는 계기가 되었다고 할 수 있습니다.

인터넷의 등장과 지식정보생태계의 구성

인터넷의 등장은 정보사회를 도래케 하였으며, 비물질적인 정보, 지식에 대한 대중적 공유의 흐름을 만들어냈습니다. 자신의 정보, 지식을 나눈다는 것이 기쁨인 사회의 도래였으며, 동시에 집단지성의 공유지반 속에서 창조, 생성이 이루어지는 사회의 도래라고 할 수 있습니다. 이른바 네트워크 사회라고 불리는 정보사회는 집단적 신경망처럼 작동하는 인터넷을 통해서 정보지식이 유통되게 만들었습니다. 복제권은 점점 약화되었고, 누구나가 무한히 복제할 수 있는 능력을 갖게 되었습니다. 즉 정보지식에 대한 접근과 유통은 매우 손쉬워졌으며, 그것을 활용하여 새로운 지식을 생산하는 일도 손쉬워졌다고 할 수 있습니다. 지적 재산권의 보장과 관련해서 일련의 균열이 존재하게 되었습니다. 카피레프트와 카피라이트의 대립으로 정보에 대한 입장의 차이가 존재했습니다. 그러나 카피레프트는 해적행위라는 비난으로부터, 카피라이트는 지나치게 엄격한 소유권을 적용한다는 측면에서 상호비판될 수 밖에 없는 상황에 있었습니다.

앞에서도 언급되었듯이 공유와 창조는 대립되는 것이 아니지만, 창작자의 생산행위를 보장할 수 없는 공유와 집단지성을 배제하는 지적재산권의 대립은 매우 거친 단면을 가진 대립이었다고 할 수 있습니다. 이어 등장한 오픈 콘텐츠 운동은 자발성에 기인한 콘텐츠 납본이라는 행위를 통해서 처음으로 자발적인 행위로서의 공유를 사고하기 시작하였습니다. 지식공유는 맑스주의의 경화된 태제로부터 자유로워진 매우 자발적이고 생산적인 행위가 되었습니다. 그러나 여전히 창작자의 권리를 어떻게 보장할 것인가에 대해서 대답할 수 없었던 상황이었습니다. 창작자의 창조행위를 보장한다는 것은 지식정보를 공유하는 것과 대립된다기 보다 더 풍부한 지성의 생태계를 만든다는 의미에서 중요한 것이라고 할 수 있습니다. 이 과정에서 레식교수의 오픈 액세스 라이선스의 구상은 저작권 논의에서 매우 중대한 전환점을 의미하는 것입니다. 그 내용인 즉슨 창조와 공유를

대립적으로 본 것이 아니라, 스스로의 라이선스를 구성하여 자발적으로 서로를 연결시킬 수 있다는 구상입니다.

매우 경화되어 있던 맑스주의의 공유에 대한 전망과는 달리 오픈 액세스 라이선스는 창작자의 권리와 지식공유가 결코 대립적이지 않다는 점을 보여줌으로서 새로운 횡단면으로 향하게 만들었습니다. 그것은 창조적인 공유가 가능하다는 새로운 지평을 형성하는 것을 의미하는 것입니다. 지적 재산권에 대한 이러한 재구성의 노력은 정보공유운동의 새로운 도약을 의미하는 것이며, 소유권으로서의 지적 재산권을 의미하는 것이 아니라, 창작자의 권리로 재구성해내는 것으로서의 지식과 정보를 바라본다는 것에 의미가 있는 것입니다. 크리에티브 커먼즈의 새로운 지적재산권에 대한 재구성의 의의는 한마디로 정의하기 힘듭니다. 그렇지만 생성과 창조의 역할을 하는 창작자의 권리를 보장해야만 공유도 풍부해 질 수 있다는 새로운 사고방식으로 우리는 이끌며, 지적재산권을 소유권과 다른 영역으로 재구성할 수 있도록 우리를 이끈다는 측면에서 중요성을 갖는다고 할 수 있습니다.

결론 : 창작자의 권리와 집단지성

'창작자와 집단지성은 어떤 관계일 것인가?'는 매우 중요한 쟁점을 형성합니다. 창작자는 집단지성 제로의 상태에서 출발하지 않는다는 의미에서 역사적, 사회적 의식과 무의식의 영역에서 존재합니다. 그러나 창작자는 집단지성의 임계지점을 돌파하고, 이질적인 것을 변용시켜 생성시켜 내며, 지성의 생태계에 새로운 영역을 개척한다는 의미를 갖고 있습니다. 집단지성은 창조적인 행위를 할 수 있는 매우 중요한 역할을 하면서도 동시에 창작행위는 집단지성을 풍부하게 만들 수 있습니다. 이러한 선순환적인 지식정보생태계의 구성의 입장에서 저작권에 대한 논의는 출발해야 할 것입니다. 현재 저작권의 문제는 창작물이 집단지성으로 환원되는 순환의 과정이 매우 길다는 데 있습니다. 예를 들어 현재 규정처럼 저작물이 사후 50년 정도 저작권을 행사하는 경우에는 집단지성으로의 순환의 과정은 매우 길게 배치될 것입니다. 그렇기 때문에 지식정보생태계의 선순환 과정을 구성하기 위해서는 저작권의 시간이 매우 단축되거나 보완되어야 할 것임에는 분명합니다. 창작자가 스스로 라이선스를 구성하는 레식교수의 오픈 액세스 라이선스도 지식정보생태계의 선순환에 매우 긍정적인 영향을 미친다는 것은 부정할 수 없는 사실입니다. 무한복제가 가능한 인터넷공간에서 정보공유 라이선스의 활성화를 통해서 저작물이 집단지성으로 순환될 수 있는 것도 좋은 방법 중에 하나입니다. 구텐베르크 인쇄술의 발명이래로 많은 사람들은 정보, 지식의 민주주

의를 습득해 내었고, 인터넷은 무한지대로 확장된 영역으로 정보, 지식의 민주주의를 형성할 수 있는 기반을 제공하였습니다. 이러한 일련의 과정을 되짚어 보면서, 창조적인 공유, 공유에 기반한 생성이 가능할 수 있는 미래적 비전은 우리에게 매우 가까이 와 있다는 것을 알 수 있습니다.

제 1 강

지식생태계에 꽃핀 생각의 나무
- '지식공유보다 저작권이' 우위에 있을까?

신승철 / 홍익대 강사

<*episode* : 저작권과 정보공유간의 딜레마의 열쇠를 푼 로렌스 레식교수>

2000년대가 시작된 시기 스탠퍼드 법대 교수였던 로렌스 레식[1]은 사이버 공간의 정보를 하나의 코드의 생태계[2]로 바라보았다. 그는 이 코드들이 모든 영역에서 법적인 기능을 할 수밖에 없었으나, 당시의 저작권법은 인터넷이라는 확장

1) 로렌스 레식(Lawrence Lessig, 1961~) : 스탠퍼드 법대교수, 사이버공간과 법이론에 대한 최고 권위자. 디지털 네트워크 환경에서 벌어지는 저작권문제와 관련된 이슈를 분석하면서 저작권등록제라는 자발적 행위에 기초한 크리에이티브코먼스(www.creativecommons.org)를 설립하였다. 마이크로소프트의 독점적인 시장점유에 대해서 문제제기하는 소송에서 중요한 역할을 했다. 현재 인터넷 정보공유운동과 공유문화의 확산에 관심을 갖고 이에 수반되는 법제도에 대해서 연구하고 있다. 【주저】『자유문화』(2004),『코드 V.2』(2006)

2) 코드의 생태계의 의미는? : 코드가 생태계처럼 조성된다는 것은 어떤 의미일까? 따로 떨어진 나무 100그루보다 50그루로 이루어진 숲이 더 강점을 갖는다는 점에서 우리는 생태계의 의미를 알 수 있다. 하나의 관계망으로서 조성된 숲처럼 디지털 코드도 하나의 관계망을 이룬다. 가장 중요한 부분은 생산자와 소비자 대중과의 관계망이며, 어떻게 네트워크를 형성하는가 하는 관계망이라고 할 수 있다. 네트워크와 생태계의 유사점은 바로 관계망이라는 점에서 그렇다. 리눅스와 같은 소스코드의 공개와 공유는 매우 코드의 생태계의 측면에서 강점을 갖는다고 할 수 있으며, 반대로 저작권의 입장에서 디자인된 유닉스는 코드의 생태계에서 취약점을 드러낸다고 할 수 있다.

한 공간과 다량의 콘텐츠에 적용되기에 한계를 가질 수밖에 없었다. P2P사이트를 이용한 콘텐츠의 무단전송과 유출은 너무나도 일상적인 일이 되었으며, 음원에 대한 저작권 시비가 한참일 때였다. 그는 대중의 정보공유의 욕구가 카피레프트(copyleft)라는 방식으로 조성되고 있지만, 이 카피레프트의 방식도 해적행위로 몰릴 수 있는 여지가 있음을 인식하였다. 그렇다고 자유로운 인터넷 문화에서 모든 콘텐츠에 대한 허가문화를 부활시킬 수도 없는 노릇이었다. 법대 교수인 레식교수로서는 상당히 고민이 되는 상황이었으며, 그 해결책에 대해서 부심하였다. 그는 맑스를 다시 읽기 시작했으며, 정보혁명 이후의 공유운동의 기반을 추적해 나가기 시작했다. 지나치게 소유권에 얽매인 정보코드는 코드독점의 상황으로 치달아갈 수밖에 없으며, 자유로운 인터넷공간의 정신을 자칫 깨뜨릴 수도 있는 상황이었다.

그러던 중 그는 유닉스 운동체계의 독점적인 지위에 도전하는 인터넷의 자유로운 정신에 기반 한 리처드 스톨만[3]의 자유소프트웨어운동과 조우하게 된다. 스톨만으로부터 시작된 독점적인 코드로부터 자유로운 소프트웨어를 갖기 위한 운동은 리누스 토발즈의 그뉴GNU프로젝트에서 결실을 맺게 되는데, 이 그뉴의 리눅스 커널이라는 핵심장치가 장착된 그뉴/리눅스 운영체제는 작업의 과정이나 결과를 누구나 활용할 수 있도록 공개하고 있지만, 상업적인 이용의 경우에는 적절한 금액을 지불하게끔 운영되고 있었다. 당시 정보공유는 무료라는 입장이 강했던 상황에서 자유소프트웨어운동은 그 소프트웨어를 어디에 이용할 것인가의 여부를 중심적으로 파악하여 저작권을 소유가 아닌 창조를 위한 가치로 만들 수 있게 설정하였다. 로렌스 레식 교수는 이 자유소프트웨어운동에 감명을 받고 그 철학을 고민하였다. 그래서 자유로운 인터넷문화에 기반 한 새로운 라이선스 개발에 착수하게 된다.

그가 보기에는 음악가, 미술가, 영화인, 작가들의 창작의 욕구를 보장하기 위해 저작권은 소유권에 한정된 의미를 갖는다기보다는 사회적 가치를 생산하는 정당한 대가라고 여겨질 수 있는 부분이었다. 구텐베르크의 인쇄술 발전 이후의 저작권은 작가들의 창조적인 생산능력 보장을 위한 방식이었던 측면이 있다. 그러나 대중의 정보공유에 대한 요구와 자유로운 인터넷문화에 있어서 저작권은 더 정교해질 필요가 있었다. 그것은 일단 영리적인 목적에 사용될 것인가, 비영리적인

3) 리처드 스톨만은 어떤 사람인가? : 나비와 요리를 좋아하고, 코카콜라를 절대 먹지 않음으로써 독점에 대한 거부의 의사를 표현하는 사람, 시골은자와 같이 머리를 길고, 빌게이츠와 마찬가지로 하버드대 출신인 엘리트임에 불구하고, 소프트웨어가 상업화되는 것에 대해서 거부하면서 여피의 길을 거부한 사람, 자유소프트웨어재단을 설립하고, 그누 프로젝트를 추진함으로서 리눅스라는 새로운 유형의 소프트웨어를 만들고, 소프트웨어에 정신과 영혼을 불어넣으며 대중의 지성의 일부로 사고하도록 만든 최고의 해커 중의 한 사람, 고양이 알르레기가 있고, 배낭을 들고 다니며 해외여행을 다니는 사람, 이 사람이 리처드 스톨만이다.

목적에 사용될 것인가를 저작권자 스스로가 선택하는 것이 필요했다. 또한 복제나 개작의 허용 여부도 저작권자가 결정해야 할 부분이었다. 그렇다면 정보코드의 이러한 자유로운 사용과정에서 저작권자가 결정해야 할 부분은 매우 다양한 부분을 포괄하는 것이어야 할 것이다.

그가 자유소프트웨어운동의 정신에 기반하고, 저작권을 해치지 않으면서도 해적행위냐 허가제도냐 라는 딜레마를 극복할 수 있는 새로운 라이센스를 위해서 비영리벤처기업을 설립한다. 그가 설립한 크리에이티브코먼스(www.creativecommons.org) 기업은 이 복잡한 상황에 맞는 라이선스 개발에 착수한다. 그는 지적재산에 대한 극단적 요구와 해적행위간의 분쟁을 종식시킬 수 있는 방법을 궁리하기 시작했다. 오픈 액서스 라이선스[4](Open Access License)개발에 대해서 세계지적재산권기구나 마이크로소프트웨어나 정부각료에 의해서 처음에는 무척 이견이 많았지만, 대중의 자유로운 이용과 공유를 창작자가 허용한다는 개념의 이 라이선스는 곧 사회적인 설득력을 갖기 시작했다. 당시에는 음원에 대한 음악가협회와 P2P사이트 간의 분쟁이 격심해지고 있는 상황이었다. 그가 오픈 엑서스 라이선스의 보급에 처음 나설 때에는 그저 새로운 저작권의 이견집단에 불과한 것으로 치부되고는 했었다. 그러나 그 파급력은 시간이 지날수록 확장되었고, 인터넷의 자유문화에 기반 한 저작권을 열망했던 기업과 개인들에 의해서 잇달아 채택되었다. 영국 BBC는 크리에티브 아카이브를 구축하겠다고 선언했으며, 선진국의 정보독점에 의해서 고통 받던 브라질, 남아프리카 공화국 등 제 3세계[5] 기업들은 잇달아 크리에티브 코먼스의 라이선스를 채택하

---

4) 오픈 액세스 라이센스는 어떤 걸로 구성되나요?

Attribution. 원자작자 표시

Noncommercial. 상업적 이용 금지

Share Alike. 2차 저작물은 원저작물과 동일한 라이선스를 채택하였을 때만 배포가능.

No Derivative Works. 2차 저작물 금지

5) 제 3세계 입장에서 저작권은 어떤 의미일까요? : 남아프리카 공화국에서 에이즈환자들은 다국적 제약회사의 값비싼 약을 먹을 수도 없고, 그렇다고 죽음을 기다릴 수 없는 상황에 처해 있었다. 참다못한 만델라 대통령은 저작권을 위반하더라도 복제 약이라도 만들어서 에이즈 환자를 치료하겠다고 선언하고 행동에 나섰다. 이렇듯 제 3세계의 입장에서 다국적 회사나 선진국들이 저작권과 특허권을 대부분을 갖고 있기 때문에, 저작권과 특허권 자체가 지식과 정보에 접근할 수 없도록 만드는 장벽을 의미하는 것이다. 제 3세계의 정보 불평등의 상황을 극복하는데 있어 저작권과 특허권은 소유권과 마찬가지로 자본주의적 불평등을 확대재생산하므로,

였다. 그 숫자는 기하급수적으로 늘어나 약 10만의 기업 및 개인이 이 라이선스를 채택하였다. 그는 자유소프트웨어재단이 주는 자유소프트웨어 진흥상을 받았으며, 2006년에는 한국에도 방문하여 한국의 자유로운 인터넷문화에 대해서 강연을 하기도 했다.

<comment>

인류의 지성사에 가장 빛나는 순간은 바로 구텐베르크의 인쇄술의 발견이었다. 당시 구교의 면죄부를 대량으로 찍기 위해서 개발된 이 인쇄술은 역으로 성경을 보편화하여 신교의 위상을 강화하는 역할을 하여 종교개혁을 촉발시키는 촉매제가 되었다. 구텐베르크의 혁명은 당대의 이러한 파란으로 한정될 수 없는 광범위한 1차 지식정보혁명의 의미를 가지고 있다. 당시 필사로 복제복사가 이루어지던 책은 인쇄술을 기반으로 소수 지식인의 손을 떠나 대중의 손에 쥐어지게 된다. 이제 대중은 대량으로 복제된 문화생산물의 소비자가 되었다. 이 인쇄술은 이후 매체혁명에 있어서 저작권자의 권리라는 측면을 새롭게 조명하는 계기였다. 자연생태계와 다른 복제복사의 원천을 생성시킬 수 있는 능력이 인간의 두뇌 속에 존재하였고, 원저자들의 인격권과 창작행위에 대한 보상이 이루어 질 필요가 있었다. 저작권은 이러한 창조와 발명행위에 대한 지속적인 권리의 보장이라는 긍정적인 측면으로 시작되었다.

그러나 인터넷 혁명은 2차 정보지식혁명을 촉발시켰는데, 빛의 속도로 전파되는 인터넷의 속성상 정보에 대한 무한한 복제복사와 빠른 전송, 무한한 변형, 손쉬운 접근 가능성과 폭넓은 이용이 가능해 졌다. 이러한 지식정보혁명은 지식인만이 독점하던 정보생산영역을 대중에게 개방하는 효과를 불러일으켰으며, 비물질적 정보지식의 광범위한 영역을 검색하고, 개인의 창조적인 행위를 익명의 다수에게 개방할 수 있는 매우 혁신적인 기술혁명이었다. 이러한 상황에서 저작권이 소수 창작자들의 배타적인 소유권과 권리만을 중요시한다는 비판이 이루어졌으며, 대중들은 자발적으로 정보공유를 위한 대규모 해적사이트에서 정보를 얻기 시작했다. 인터넷의 디지털코드는 저작권에 대한 대안으로 무한한 복제와 공유에 대한 대중의 암묵적인 지지기반을 만들었다는데 의미가 있다. 카피레프트운동은 저작권의 한계를 넘어선 디지털코드의 공유를 위한 시원적인 행동을 보여주었지만, 창작자의 권리와 인격권을 어떻게 보장할 것인지에 대해서는 대답할 수 없었다. 인터넷 정보공유사이트들은 광범위한 해적행위를 만들었으며, 범법자와 공모

정보공유의 입장에서 재구성될 필요성이 요구되는 것이다.

자의 사이트로 공격당하는 상황이었다. 그러나 대중들은 저작권이 허용하는 범위 내로 다시 돌아갈 수 없는 상황이었으며, 정보공유사이트와 원저작자 간의 분쟁과 소송이 수도 없이 이루어질 수밖에 없는 상황이었다.

저작권과 정보공유운동은 카피라이트와 카피레프트의 이름으로 대결하고 있었지만, 이 두 진영 모두는 한계와 허점을 보여주고 있었다. 카피라이트 진영은 정보혁명으로부터 촉발된 새로운 지식정보 환경과 코드의 생태계에 적용될 수 없는 엄격한 허가주의의 입장을 대변하고 있었으며, 창작자의 권리 이전에 기존의 지식독점의 입장을 대변한다는 비난을 피할 수 없는 상황이었다. 또한 카피레프트 진영 역시 창작자와 원저자의 창조적인 생산행위와 의욕을 꺾을 수 있으며, 지식정보의 창의성에 대한 훼절이나 인격적 침해가 이루어질 수 있는 허점을 보여주고 있었다. 이 상황에서 자유소프트웨어운동이 새로운 코드의 생태계의 지평을 보여주었다. 리눅스/그뉴 운영체제로 조성된 이 운동은 창작자 스스로가 원천소스를 공개함으로서 많은 사람들이 정보생산과 개작에 참여할 수 있는 통로를 열어주었으며, 원천소스의 공개가 공유와 이에 따른 대중의 참여에 의해서 정보공유운동이 해적질에 머무는 것이 아니라, 대중의 정보생산능력을 촉발시킬 수 있는 창의적인 공유의 지평임을 드러내 보여주었다.

이 자유소프트웨어운동에 고무된 정보공유 진영은 노선의 획기적인 변화를 보여주기 시작하였으며, 그것은 오픈 콘텐츠운동으로 이어진다. 이 운동은 도서관과 아카이브에서 콘텐츠에 자유로운 접근을 위해서 시작된 운동이었다. 구텐베르크 프로젝트나 위키페디아 백과사전 등 오픈 콘텐츠 운동은 대중 스스로가 지식생산에 참여하고 광범위한 지식기반의 공공영역을 구축하는 자발적인 운동이었다. 그러나 여전히 오픈 콘텐츠 운동은 기증이나 참여를 통한 공유에 한정되어 있었으며, 여전히 저작권을 어떻게 볼 것인가의 문제는 미해결의 과제로 남아있었다. 이 상황에서 로렌스 레식 교수의 크리에티브 커먼스 그룹이 오픈 억세스 라이선스를 발표하면서 새로운 공유의 영역을 보여주었다. 창작자 스스로가 영리적 사용여부, 개작여부, 전송에 대한 여부, 복제에 대한 여부 등을 자유롭게 선택하여 라이선스를 구성할 수 있는 이 매뉴얼이 발표되자 카피레프트와 카피라이트의 딜레마에 빠진 논쟁은 종지부가 찍혔다. 인터넷의 자유로운 문화는 보다 더 복잡계로 돌입한 코드의 생태계에 맞게 새로운 권리를 구성할 필요가 있었으며, 그것은 이미 지식생산자인 대중들 스스로가 공유와 접근, 복제, 전송, 이용, 개작의 여부를 정교히 재구성하는 자발적인 행위로부터 시작되는 것이었다. 이제 저작권과 충돌하는 정보공유, 엄격한 규제와 허가행위와 이를 회피하는 해적행위의 딜레마는 극복되었다. 오히려 대중적 지성의 새로운 시대는 정보공유의 지식정보 기반을 대중 스스로가 자발적으로 구축하면서 동시에 창작자의 권리도 보장하는 대안적 인터넷 생태환경을 구성하는 시대를 의미하는 것이다.

<철학노트 >

• 구텐베르크 혁명과 저작권

구텐베르크 인쇄술은 지식정보의 대량복제 시대를 개막한 사건이라고 할 수 있다. 구텐베르크 인쇄술은 신적 영역이라고 취급되었던 복제복사영역을 인간의 영역으로 만들었던 사건이며, 인간은 인쇄술의 대량복제기술에 힘입어 이성의 능력을 대중적으로 전파할 수 있었다. 그러나 이 복제 생산은 제지업자와 인쇄기술자, 저자라는 소수의 집단만이 주도할 수밖에 없었다는 데 한계가 있었다. 즉, 지식을 다루는 특권층이 등장할 수 있는 기반이 조성될 수 있으며, 이 사유의 특권에 기반 하여 지식인이 대중보다 우월한 지적 능력을 소유했다는 정당화 논리가 형성될 수 있었다. 최초의 저작권은 창작자의 생산물에 대한 권리를 긍정하고, 창작욕을 진작시킨다는 측면에서 중요한 의미를 갖고 있었다. 그러나 이러한 긍정성에도 불구하고, 저작권이 사유의 특권과 결합되면서 하나의 기득권으로 변모하기 시작했다. 그 기득권은 지식생산자의 권리를 보장한다기보다는 출판업자나 인쇄업자의 이해를 대변하기 시작하였다. 저작권이 문화생산자의 생산적이고, 창조적인 의욕을 고취하고자 만들어진 권리라는 것과는 무관하게 문화생산을 억제하고, 억압하는 역할로 변모된 것이다.

• 인터넷과 지적재산권

지적재산권은 창작자에 의해 허가된 영역에서만 복제, 전송, 개작 등이 가능하다는 설정을 가지고 있지만, 인터넷공간에서는 창조자 자신조차도 생산물이 변형되거나 복제될 것인지를 예측하기 힘든 상황이 되었으며 복제복사의 능력도 소수 인쇄업자나 출판업자의 손을 떠나 대중들의 손으로 확장되었다. 이처럼 지적재산권은 인터넷 공간에 적용되기 취약하다는 면이 있지만, 그렇다고 지적재산권의 허가주의를 대중 일반에게 강요할 수도 없는 상황이다. 결국 불가피하게 코드의 생태계적 시각에서 지적 재산권 자체에 대한 변형이 불가피한 상황이 온 것이다. 지적재산권은 창작자나 생산자들의 권리를 보장한다는 원래의 취지로 돌아가야 한다.

• 카피레프트와 카피라이트의 대립

소리바다 사건만 예로 든다면, 음반협회와 소리바다는 격렬한 논쟁의 지점을 형성하고 있었다. 소리바다의 P2P사이트가 대중 스스로가 갖고 있는 음원을 결

집시키는 연결서버의 역할만을 하였음에도 불구하고, 그 음원의 규모는 거의 모든 음악 전반을 포괄할 정도의 수준이었다. 음반협회는 음악가들의 생존권이 위협받는다는 것을 근거로 소리바다 폐쇄를 주장하였는데, 사실은 저작권의 매우 극소한 부분을 받고 있던 음악가들의 입장보다는 음반사들의 이해가 담겨 있었다고 할 수 있었다. 그런 논쟁에도 불구하고, 공유의 지반 위에서 저작권이 형성되는 역전된 지평은 극복되지 못했고, 대중적인 예술적 풍요에 대한 욕구는 막을 수 없는 상황이 되었다.

• 크리에티브 커먼스

크리에티브 커먼스(www.creativecommons.com)의 사이트는 비영리벤처를 지향하는 기업 사이트로 겉으로 보기에는 평범한 구성을 가지고 있는 것으로 보이지만, 인터넷에서의 권리와 관련된 라이선스를 잘 살펴보면 매우 혁신적인 개념이 녹아들어 있다는 것을 알 수 있다. 즉, 창작자나 생산자 자신이 공유나 복제, 개작, 영리사용여부 등을 결정하여 배포함으로써 대중들의 혼란을 미연에 방지할 수 있는 것이다. 그리고 지나치게 오랜 시간 동안 저작권이 살아 있어, 상업적 이용 이후에 공공재로 전환되어야 하는 정보순환에 있어서의 문제점을 보이는 영상데이터 및 텍스트데이터가 공공 재화될 수 있는 통로도 마련하고 있다는 점이 특징이다. 한국에서의 진보넷의 정보공유라이센스 또한 이러한 크리에티브 커먼의 특징을 같이 갖고 있지만, 공유에 대한 공공성 기반이 더 강조되었다는 점이 특징이라고 할 수 있다. 정보의 대량전송, 자유로운 복제복사와 대중적 공유의 시대가 본격화되고 있는 웹2.0시대에 있어서 이러한 라이선스는 새로운 지식정보사회를 앞당길 수 있는 매우 중요한 의미를 갖고 있다고 할 수 있다.

• FTA협상과 지적재산권

저작권의 시효 완료 시기는 지식이 소유권에서 벗어나 공공재화가 되면서 인류공동의 자산이 될 수 있는 시기를 결정한다. 한미FTA는 고전으로서의 인문사회학이나 생명특허, 약물특허에 대한 접근가능성을 더 취약하게 만들 가능성이 있는 협상이라고 할 수 있다. 현대로 와서 지식의 순환 속도는 무척 빨라진데 반해, 지식의 공유 시기가 더 늦어진다는 것은 지식 생태계에 안 좋은 영향을 줄 것이며, 지식정보를 소수만이 가질 수 있도록 만들거나, 지식 생산성을 둔화시킬 위험이 있다. 한국사회에서는 아직 지식 생태계를 구성할 수 있는 지식정보의 공공성이 확립되어 있지 않다. 인터넷에서 생성되는 지식만큼이나 사라지는 지식에 대한 보존, 관리, 납본에 대한 문제를 해결하지 못하고 있는 상황이기도 하다. 특히 FTA과정에서 이루어진 저작권협상과 더불어 특허권협상에서 한국 내 제약회사의 입지는 매우 좁아질 수밖에 없으며, 그것이 건강문제로 직결되는 것은 당연

하다. 마찬가지로 한국 내의 인문사회 지식 기반의 지식 생태 지도에도 많은 악영향을 줄 것이다.

<개념어>

• 위키페디아

위키페디아 백과사전은 지식의 공공성이 대중의 참여에 의해서 구성될 수 있다는 가능성을 보여주었다. 인터넷이 자발성의 영역이며, 네티즌들은 자발적인 해적행위를 하는 불법화된 집단인 것만은 아니다. 오히려 공공성의 영역을 재구성하고 대중의 집단지성에 입각하여 구성해 낼 잠재력을 가지고 있다고 할 수 있다. 이러한 인터넷의 자발주의 문화에 기반 한 공공성의 구축은, 소수의 지식 생산자가 요구하는 지적 재산권과 다수의 대중이 원하는 공유 간의 딜레마 외부에 새로운 대중 지성의 영역이 존재한다는 사실을 의미한다. 위키페디아 백과사전과 같은 오픈 콘텐츠운동은 카피 레프트와 카피 라이트의 논쟁의 종지부를 찍을 수 있는 중요한 단초를 마련하였다. 그것은 지식 생산자가 소수가 아니라, 다수 대중일 수 있다는 점을 의미하는 것이었다.

• 리눅스와 유닉스

유닉스는 거대기업과 거대서버의 이해를 담고 있는 프로그램이며, 핵심 소스에 대해서 공개하지 않았기 때문에, 소수의 엔지니어에 의해서 디자인되고, 거대자본의 힘에 의해서 수정된다. 그에 반해 그뉴 핵심커널과 리눅스는 소스를 대중에게 공개하고, 소스의 수정 및 보완작업에 대중들의 힘이 동원된다. 그 결과 리눅스는 모든 하드웨어에 적합한 프로그램이 되었고, 유닉스의 단점을 뛰어넘어 수정 보완되었다. 리눅스의 작업은 거대자본의 힘에 기반 하기보다는 프로그램을 사용하고 있는 대중들에 의해서 갱신되어 왔기 때문에, 훨씬 더 견고한 시스템이 되었다. 리눅스는 소스를 공개하지만, 리눅스를 기반으로 한 프로그램은 정당한 대가로서의 거래를 용인하고 있다. 이것은 원천소스 자체가 정보의 공공성의 입장에서 오픈되어야 한다는 점을 알려준다. 마이크로소프트사의 빌게이츠는 최근 유닉스 소스 공개를 약속했지만, 결국 그렇게 하지 못했으며, 정보 공공성을 위반한 독점기업이라는 비난을 받고 있다.

• P2P사이트

P2P사이트는 사람 대 사람(Person to Person)이라는 의미를 담고 있으며, P2P사이트 자체가 정보를 제공한다기보다는 이 사이트의 참여자들이 다른 사람들의 프로그램이나 자료를 다운받을 수 있으며, 자신도 자신의 자료나 프로그램

을 공개할 수 있도록 연결접속만을 수행하는 사이트이다. 모든 컴퓨터의 프로그램이나 자료를 서로가 투명하게 볼 수 있는 기술적 연결이 가능한 상황에서, 허가주의는 효력을 상실한 상황이다. 이 기술기반이 광범위한 해적행위라고 대중을 범법자로 몰아가는 것이 아니라 이 공유의 기반을 창조적인 생산행위로 이끄는 것이 중요하다고 할 수 있다. 이 사이트에 참여하는 사람들이 자신이 재가공하거나 수정한 자료들이 널리 공유되는 것을 기쁘게 생각한다는 점을 고려해 본다면, 이러한 공유라는 지평이 소유권에 대해서 반역을 저지르는 해적행위라고 생각하는 것에는 인터넷 기반이 갖고 있는 간 공동체적 네트워크의 성격에 대한 몰이해가 있다고 할 수 있다. 현재의 인터넷은 자신의 가치, 정서, 즐거움이 녹아들어 있는 정보와 자료들을 공유하는 기쁨에 기반 한 전자직조 가상공동체라고 할 수 있다.

• 정보공유운동

맑스의 공유이론은 국가사회주의의 국유화테제로 나타났는데, 국가소유가 공유와 동일시되면서 대중들의 자율적 공동체에 의해서 공유의 공공영역이 등장할 수 있는 가능성을 무시하는 것이었다. 맑스의 소유이론과 오픈 콘텐츠운동이 소유권이나 저작권을 넘어서려고 하는 점에서는 동일하지만, 그것의 해결방안에 있어서 오픈 콘텐츠운동이 국가가 아닌 대중의 자유로운 집합적 행위로서 공유를 바라본다는 점에서 차이점을 가지고 있다. 그렇지만 오픈 콘텐츠운동은 맑스의 생산수단의 공유이론으로부터 비물질적 정보코드의 공유이론을 계승 발전시킨 측면이 있으며, 온라인 상의 가상공동체가 자율적으로 만들어내는 공유행위로 구체화하였다.

• 대중 지성

대부분의 발명이 어느 정도의 대중적 지성의 성장을 기반으로 하면서, 그것을 응용하거나, 그것을 약간 능가하는 차원에서 이루어지고 있다는 점을 감안할 때, 발명은 소수의 전문가집단이나 지식인집단에 의해서 만들어지는 것은 아니라는 것을 알 수 있다. 발명가나 창조자들이 자신의 권리를 주장하기 위해서는 그것의 지식 기반이 제로 상태에서 진공상태의 연구공간에서만 만들어졌다는 것을 입증하여야 할 것이다. 그러나 그것의 대부분의 지식 기반은 대중적 지성이라고 할 수 있다. 뉴튼과 라이프니쯔가 동시에 미분을 발견했다거나, 전화기의 발견이 몇 시간 간격으로 이루어진 것은 우연이라고 볼 수 없는 지식 기반의 의미를 담고 있다고 할 수 있다.

• 디지털 자유문화

인터넷이 발전하기 전의 대중문화와 지식생태계는 전문가인 지식인집단과 소비자인 대중과의 분리와 간극이 엄밀했다고 할 수 있다. 문화생산과 문화소비도 마찬가지였다고 할 수 있다. 인터넷 발전 이전에 대부분의 대중매체가 구성한 지식생태계는 일방성과 중앙 집중적 형태로 편재되어 있었다면, 인터넷은 쌍방향적이고, 탈중앙집중적인 지식 생태지도를 구성하였다. 대중문화에 있어서도 그저 관조하는 구경꾼이었던 대중은 인터넷을 통해 참여대중으로 바뀌었다고 할 수 있다. 이러한 새로운 대중문화와 지식생태계는 대중이 자발적으로 구성한 공유의 영역이 만들어 낸 건강성이라고 할 수 있으며, 규제와 허가주의 문화의 잣대로 평가되어서는 안 된다.

• 코드의 생태계

지식정보사회로 나아가기 위한 지식 정보기반의 구축에 있어서 코드의 생태계의 시각에서 두 가지 입장이 있을 수 있다. 그것은 공공성과 다양성이다. 먼저 공공성은 원천 소스라고 할 수 있는 기반 지식을 사회적으로 공유할 수 있는 지식 생태계를 구성하는 것이라고 할 수 있다. 이것은 기반 지식을 응용하여 새로운 지식을 만들 수 있는 원천으로서 의미를 갖는다. 그렇게 하기 위해서는 정보의 순환의 속도를 빠르게 하며, 원천 소스의 보전과 접근, 적용 등이 용이할 수 있는 지식 환경이 요구된다. 동시에 지식 다양성은 창의적 지식의 적용과 계발이 용이할 수 있는 지식환경을 구축하는 것이라고 할 수 있다. 그것은 획일성과 중앙 집중적인 코드의 생태지도에서 벗어나 보다 민주적이고, 자발성이 기반 한 코드의 생태계를 의미하는 것이다. 이러한 두 가지 원칙이 지켜질 때, 민주적이면서 생산적인 지식정보 기반이 구축될 수 있는 것이다.

<더 읽어야 할 책>

『자유문화』(필맥, 로렌스 레식)
『디지털은 자유다』(이후, 홍성태·오병일)
『2001 싸이버스페이스 오디쎄이』(창비, 홍성욱·백욱인)
『현실 정보사회의 이해』(문화과학사, 홍성태)
『눈 밖에 난 철학 디지털로 본 철학』(중앙 M&B, 신승철)

제 2 강

저작권의 역사적 형성

민호 / 문화사회연구소 간사

1. 정보기술의 혁신과 정보의 특성

주류 정보사회론[6]자들은 정보사회를 정보의 양적 증대라는 현상에 천착해 설명한다[7]. 그들은 정보의 양적 증대라는 현상에 기반을 두고 정보사회를 분석하고 있기 때문에 사회변동을 야기 시킨 정보의 질적 측면에 대해서는 고찰하지 못했다[8]. 정보의 질적인 변화를 고려하여 정보사회를 분석한다는 것은 정보의

6) 주류 정보사회론은 정보기술의 혁신이 사회의 근본적인 수준에서 변화를 가져왔다고 주장하는 논의를 말한다. 다니엘 벨이나 피터 드러커, 앨빈 토플러, 조지 길더와 같은 학자들이 대표적이다. 이에 반해 정보기술은 가치중립적으로 발전하는 것이 아니고, 특정한 사회적 조건, 즉 정치적·경제적 이해관계에 따라 개발되고 변용되기도 한다는 입장을 가진 논의들도 존재한다. 이러한 논의의 흐름을 비판정보사회론이라고 칭하며, 대표적인 학자에는 허버트 실러나 프랑크 웹스터 그리고 더글러스 켈너와 닉 다이어-위데포드 등이 있다. 홍성태는 주류 정보사회론은 "기술의 발달에 따른 사회적 변화를 강조"하는 입장인 반면, 비판정보사회론은 "기술변화의 사회적 맥락을 중시"하는 입장이라고 규정한다.(홍성태, 2000a: 15)

7) 물론 물질폐기론을 주장한 조지 길더나 이론적 지식의 우세라는 측면에서 정보사회의 한 특징을 설명한 다니엘 벨의 경우 예외가 될 수 있을 것이다. 그러나 조지 길더나 네그로폰테가 물질을 대체할 수 있는 '규모'로 극소전자기술이 발달하고 있다는 측면을 강조한 점과 다니엘 벨이 서비스 산업의 '규모' 확대라는 지점을 탈산업사회의 증거로 포착한 점은 그들의 핵심적인 논의가 정보의 양적 증대라는 현상에 기반하고 있다는 점을 보여준다.

8) 네그리와 하트가 지적하듯 "양적 지표로는 하나의 패러다임[산업화]으로부터 또 하나의 패러다임[정보화]으로의 진전에서 나타나는 질적 변형"을 파악할 수 없다.(2007: 371) 프랑크 웹

개별적 특성의 변화를 추적하는 일이 아니다.

정보사회론자들은 정보기술의 혁신과 더불어 정보의 위상이 변하였고, 그것에 근거해 정보사회가 성립 되었다고 주장한다. 정보기술의 혁신에 따른 정보의 위상변화는 정보사회를 분석하는 중요한 근거가 되지만 정보사회를 분석하는 유일한 원리는 아니다. 오히려 정보기술에 대한 집착은 정보의 위상변화를 역사적 환경에 위치시키기보다 이러한 환경으로부터 분리시킴으로써 정보사회에 대한 기술결정론적 분석의 원인이 된다. 댄 쉴러는 다음과 같이 말한다.

> 정보의 고유한 성격으로부터 출발해서는 정보가 왜 그리고 어떻게 경제적 가치를 가지게 되었는지를 이해할 수 없을 것이며, 또 이러한 방식으로는 실제적인 사회적 구조를 밝혀낼 수도 없을 것이다. 그러나 반대로 정보가 고유한 가치를 가지고 있는 것이 아니라고 가정한다면 어떨까? 곧 사회의 재조직화만이 정보를 가치 있게 만들 수 있다면 어떨까?(Shiller, 1994: 51)

정보는 정보기술의 혁신 이전에도 존재했고, 현대사회에서 그 개별적인 특성이 변화한 것도 아니다. 변화한 것은 정보를 바라보는 사회적 관점이다. 이러한 관점의 변화에 따라 정보는 모두가 '공유하는 자원'에서 개인이나 기업이 '사유하는 상품'으로 질적 도약을 겪게 된다. 자원이란 이용가능성을 가진 모든 것을 지칭한다. 자원은 특수한 조건 하에서만 상품으로 전환될 수 있다. 상품은 사회적으로 형성된 것이며 그 속에는 사회와 역사가 각인되어 있다. 따라서 정보사회를 분석하기 위해서는 정보기술에 따른 정보의 위상변화와 그것이 상품화 되어가는 역사적 과정이 함께 고찰되어야 한다.

정보기술의 혁신적 발전 이후 정보의 위상이 달라졌다. 정보기술 혁신의 핵심은 디지털 기술의 발달에 있다. 디지털 기술의 발달에 따라 분산된 수많은 정보들, 특히 시청각 정보들이 디지털 방식으로 쉽게 통합될 수 있게 되었다[9]. 아날로그 시대에는 분산되어 있던 정보들이 디지털 기술의 발달에 따라 간단한 전기적 신호로 변환되고, 그 신호들을 자유롭게 배치함으로써 새로운 정보들이 생산

스터 역시 비슷한 주장을 하고 있다. 그는 정보의 양적 증대를 통해 사회 정보화를 분석하는 논의를 기술적, 경제적, 직업적, 공간적, 문화적 정의로 분류해 분석한 뒤 정보의 질적인 변화라는 측면을 주시해야 한다고 주장한다. 자세한 내용은 웹스터(2007: 40-77)를 참조하라.

9) 디지털 기술의 발달에 다른 정보(기기)의 생산방식 변화를 지칭하는 것으로 현대 미디어 산업의 핵심적 화두인 디지털 컨버전스(Digital Convergence)를 예로 들 수 있다. 디지털 컨버전스는 디지털 기술 기반의 여러 제품이나 서비스가 융합되어 새로운 형태의 제품이나 서비스로 탄생하는 것을 가리키는데, 여기에는 정보의 융합(음성·데이터·영상의 융합), 네트워크 융합(방송·통신·인터넷의 융합) 그리고 기기의 융합(컴퓨터·통신·정보가전) 등이 속한다. DMB나 IPTV, Mobile, 온라인 게임 등 다양한 영역들을 예로 들 수 있을 것이다.

된다. 아날로그 방식은 지각내용의 물리적 속성을 있는 그대로의 상태로 연속적으로 표현하는 방식이라면 디지털방식은 정보를 비연속적인 분절을 통해 필요한 정보만을 선택적으로 제공하는 방식이다. 정보를 처리할 때 디지털 방식은 "어떤 형태의 정보라도 바이너리 코드를 이용해 정보의 단위를 1과 0이라는 비트로 분화시켜 이의 연속된 흐름을 전송함으로써 (아날로그에서와 같은) 기술적 한계를 극복한 것"으로 "특기할만한 것은 이 디지털 방식의 정보처리 및 전달 과정에서는 음성, 문자, 영상 등 모든 정보 형태가 등질화되어 획일적으로 처리될 수 있다는 점"이다.(손동현, 1999: 125) 디지털 기술의 발달로 정보 생산 방식이 크게 변하게 된 것이다. 정보사회에서는 정보의 통합 혹은 통합된 정보의 재배열 자체가 하나의 생산방식이 된다[10].

그러나 생산된 정보를 타인에게 전달하지 못한다면 그 정보는 쓸모없는 것이 되어버린다. 따라서 디지털 기술의 발달과 함께 그것을 유통시킬 수 있는 통로가 필요하다. 정보를 유통시킬 수 있는 통로가 바로 네트워크, 즉 인터넷[11]이다. 따라서 정보기술의 혁신은 디지털 기술의 발달과 네트워크의 결합으로 요약할 수 있다.

> 디지털이나 네트워크 어느 하나만으로는 최근의 변화를 제대로 설명할 수 없다. 최초의 디지털 컴퓨터는 1930년대에 만들어졌고, 오늘날 가장 많이 사용되고 있는 네트워크라고 할 수 있는 전화는 19세기에 만들어진 것이다. 최근의 혁명적 변화는 이 둘의 결합, 흔히 말하는 비트와 네트의 결합, 혹은 컴퓨터와 인터넷의 결합에 의해서 생겨난 것이다.(강남훈, 2000: 12)

디지털과 네트워크의 결합이라는 정보기술 혁신은 정보의 생산·유통의 혁신으로 부를 수 있다. 이러한 정보의 생산·유통의 혁신에 기반해 사회적 경관이 급격히 변하게 되었다. 정보사회에서는 정보기술의 혁신에 기대어 정보의 가치가 극도로 높아진다. 정보는 정보사회에서 생산력의 기초가 되지만, 그것을 지속적으로 불안정하게 만드는 요인이기도 하다. 정보는 상품화에 반하는 특성을 가지고 있기 때문이다. 정보의 특성은 비소모성, 비이전성, 누적효과성, 비분할성, 자기

---

10) 휴대폰 산업을 예로 들어 보자. 음성을 전달하는 전화의 기능만을 가지고 있던 휴대폰은 2000년대에 들어 카메라, 문자, 메일, 텔레비전, 인터넷 등의 기능이 첨가된 멀티미디어가 되었다. 최근 휴대폰 산업의 핵심적인 분야중 하나는 멀티미디어의 복잡한 기능을 간편하게 조작할 수 있도록 인터페이스를 강화하는 것이다. 인터페이스는 휴대폰의 다양한 기능에 쉽게 접근할 수 있는 정보를 제공하는 역할을 한다. 즉 필요한 '정보를 찾을 수 있는 정보'를 제공하는 것이 핵심적인 산업영역 중 하나인 것이다.

11) 인터넷이란 특정한 통신망의 명칭이 아니라 '인터 네트워킹'의 줄임말로, 세계의 모든 네트워크를 서로 연결하여 정보를 주고받을 수 있도록 설계된 개방된 통신망의 총칭이다.

조직성, 전유불가능성, 무한재생산성, 무한가치성, 가치의 불확실성 등으로 정리할 수 있다.(한국전자통신연구원, 1996) 다시 말해 정보는 누군가에 의해 전유될 수도 없고(전유불가능성) 타인과 공유한다고 해도 그 가치가 줄어들지도 않으며(무한재생산성, 무한가치성), 오히려 공유될수록 그 가치가 커진다(누적효과성)[12]. 이와 같이 공유에 기반을 두고 있기 때문에 자신의 사유화에 저항하는 정보의 반자본적 속성은 자본의 불안 요소이다. 자본은 자본의 외부를 연상시키는 대상을 자본 내부로 포섭함으로써 그 불안을 잠재시키려 노력한다.

정보기술의 혁신은 정보의 생산·유통 방식을 바꾸어 놓았다. 특히 디지털 기술은 정보를 생산·유통시킬 수 있는 장비의 소형화와 가격하락을 이끌었다. 이는 정보가 특수한 기술자나 부유층들만이 아니라 대중들에 의해서도 생산·유통될 수 있게 했다. 정보기술은 말 그대로 자유로운(Free) 정보의 생산과 유통을 가능하게 한 것이다. 여기서 자유로움이란 두 가지 의미를 가지고 있다. 하나는 정보의 생산과 유통이 기술적으로 쉽게 이루어질 수 있다는 의미이고 다른 하나는 정보의 생산과 유통이 경제적으로 저렴하게(무료에 가깝게, Free) 이루어진다는 의미이다. 정보가 생산력의 중요한 요소가 되어가는 급격한 사회 정보화의 흐름 속에서 정보가 자유롭게(무료로) 생산·유통된다는 것은 자본의 재생산 메커니즘을 치명적으로 훼손하는 일이다. 따라서 자본은 생산력의 원천이 되는 정보를 사유화·상품화할 필요가 있다. 지적재산권[13] 체제는 허구적 상품인 정보를 상품화하기 위한 핵심적인 장치이다.

2. 초기 지적재산권 체제

역사적으로 보면 초기의 지적재산권은 지식이나 정보를 사유화하는 것을 목적으로 하지 않았다. 초기의 저작권(copyright)은 정보에 대한 배타적 권리를 의미

12) 조지 버나드 쇼(George Bernard Shaw)의 말은 이러한 정보의 특성을 잘 보여준다. “당신과 내가 사과 하나씩을 가지고 있다고 하고 서로 교환한다고 해보자. 그러면 나와 당신은 각각 하나의 사과를 가질 것이다. 그런데 만약 당신과 내가 아이디어를 하나씩 가지고 있고 서로 교환 한다면 우리는 두 개의 아이디어를 가질 수 있을 것이다.”(Liang·Mazmdar·Suresh, 2005에서 재인용) 토마스 제퍼슨(Thomas Jefferson) 역시 버나드 쇼와 정보에 대한 비슷한 입장을 가지고 있었다. 그는 다음과 같이 말한다. “내게서 어떤 생각을 전달받는 사람은 새로운 지식을 얻게 되지만, 그로 인해 나의 지식이 줄어들지는 않는다. 이는 내 촛불에서 자기 초에 불을 붙여 간 사람은 빛을 얻게 되지만, 그로 인해 내 주위가 어두워지는 것은 아닌 것과 같다”

13) 지적재산권은 “발명, 고안, 의장, 상표, 창작물 등의 지적 재산에 대한 권리”이다. 지적재산권법에 따르면 그 종류는 크게 산업재산권(특허, 실용신안, 디자인, 상표), 저작권(일반저작권, 컴퓨터프로그램저작권)으로 나뉘며, 이 외에 반도체 회로배치 설계권, 영업비밀, 지리적 표시, 디지털콘텐츠, 유전자자원, 식물신품종에 대한 권리등 기타 지적재산권으로 나뉜다.(양희진, 2005)

하지 않았다. 저작권은 15세기 이탈리아 베니스에서 등장했다. 저작권은 1496년에 시행된 출판특허제를 그 제도적 효시로 해서 16세기 초에 유럽전역으로 확산되었다. 저작권은 인쇄술의 발명과 연관되어 있다. 인쇄술의 발명에 따라 "지식과 지식 창안자의 분리가 이루어졌고, 지식은 창안자로부터 독립되어 남에게 양도할 수 있는 상업적 권리로까지 확장"되었기 때문에 저작권 제도는 "근대 인쇄혁명이라는 사회역사적 조건에서 생겨난 법률적 제도"로 평가된다.(백욱인, 1997: 75-6) 그러나 이때의 저작권 제도는 인쇄술의 발명으로 출판업이 발달하면서 넘쳐나는 출판물을 검열하기 위한 제도로 고안되었다.

근대적 의미의 저작권법은 1710년 영국에서 만들어졌다. 이것이 앤 여왕법(Statute of Anne)이다. 앤 여왕법은 두 가지 의미에서 과거의 저작권법과 질적으로 다른 차별성을 지닌다. 하나는 저작권의 보호기간을 설정한 것이고, 다른 하나는 저자의 권리를 등장시킨 것이다. 앤 여왕법이 제정되기 이전에 "출판업자들은 저작물에 대한 권리를 사는 것은 집이나 땅을 사는 것과 마찬가지라고 생각"했으므로 "출판물에 대한 권리는 특별한 경우가 아닌 한 제한 없이 보장"되었다. 따라서 출판업자들은 한 번 판매된 저작물의 권리가 아무리 오래되어도 그것을 시장에서 독점적으로 통제할 수 있었다. 앤 여왕법은 이러한 출판업자들의 권리를 제한하기 위해 저작물에 대한 권리에 기간을 한정[14]했다. 그리고 앤 여왕법은 "서문에서 '의심할 바 없는 재산을 가진 저자의 동의 없이는' 어떤 저작물도 출판할 수 없다고 명시함으로써 처음으로 저자의 권리를 분명"히 하고 있다.(카피레프트모임 편집부, 2000) 저작권의 기간 한정이나 저자의 권리에 대한 이러한 강조는 '출판업자들의 독점을 깨기 위한 의도적인 조치'라고 볼 수 있다.(Patterson, 1968: 143-150) 저자(author)라는 개념은 출판 독점에 대항하기 위해 만들어졌으며, 당시의 저작권은 엄밀히 말하면 '저자의 권리'(author-right)가 아니라 '복제의 권리'(copy-right 혹은 right to print)였다. 저자 개념 자체가 저자의 소유권을 보장하기 위한 목적이 아니라 출판업자들의 독점적 복제권을 견제하기 위해 네거티브한 방식으로 만들어졌기 때문이다.

이처럼 초기의 저작권법은 반독점적 특성을 가지고 있었다[15]. 그러나 초기 지

14) 앤 여왕법은 1710년과 그 이전에 간행된 저작물에 대해서는 21년을, 신간에 대해서는 14년의 저작권 보호기간을 설정하였다. 신간의 저작권 보호기간인 14년이 만료된 후 저자가 살아있는 경우 추가로 14년의 보호기간이 연장된다.(카피레프트모임 편집부, 2000)

15) 초기 지적재산권법의 반독점적 특성은 저작권만의 특수한 사례가 아니다. 특허 역시 저작권과 마찬가지로 반독점적 특성을 가지고 있었다. 여전히 논란의 여지가 있지만 일반적으로 최초의 공식적인 특허법은 1474년 베니스 지방에서 제정된 것으로 알려져 있다. 이 시기의 기술자들 중 일부는 독특한 자신의 기술이나 발명을 기록하지 않고 도제들에게 직접 전수하거나 그것도 아니면 아무에게도 알리지 않았다. 다른 부류의 기술자들은 자신의 발명이 공개될 경우 발명에 대한 권리를 잃게 될까 두려워했고 '발명의 기술적 내용은 암호 등 일반화되지 않

적재산권의 반독점적 특성은 18세기 초 영국(특허의 경우 15세기 베니스)의 특수한 사회적 상황 속에서만 그 영향력을 행사할 수 있었다. 특수한 사회적 맥락에서 벗어난 지적재산권 체제는 정보나 지식을 상품화하는 법적 담지자로 기능하게 된다. 지적재산권 체제는 처음부터 특정한 개인이 지식과 정보를 소유할 수 있도록 제도화 되었고, 그 소유의 권리를 국가가 보장하도록 설계되었기 때문이다. 18세기를 지나면서 서구 각국은 저작권법을 도입하게 되고 지적재산권의 독점적 특성이 구체화되기 시작한다. 영국의 앤 여왕법을 시작으로 미국은 1790년, 프랑스는 1791년, 독일의 경우는 상대적으로 늦은 1871년에 저작권법을 도입하였다. 이렇게 각국에 저작권법이 도입되면서 지적재산권은 하나의 세계체제로 형성되기 시작한다.

3. 개인 혹은 저자 - 정보 소유권자의 발생과 자본주의적 변형

초기 지적재산권의 의미는 지금의 그것과는 다른 것이었다. 18-19세기를 경유하며 지적재산권 체제는 정보를 상품화하는 법적 담지자로 변하게 된다. 지금부터는 지적재산권이 성립당시의 목적과 다르게 정보를 상품화 시키는 법적 담지자로 변화해 가는 과정을 추적할 것이다. 가장 먼저 해야 할 일은 정보의 소유권자인 저자[16]가 어떤 과정을 통해 발생하는지 살펴보는 것이다. 여기서는 저자의

은 방법으로 표현'하였다. 이에 따라 점차 '새로운 발명이 비밀에 싸여 있는 한 기술을 포함한 전반적인 지식의 발전이 어려울 것이라는 인식이 확산'되었다. 15세기의 특허법은 이러한 인식의 확산에 따라 "발명에 대한 권리를 국가가 보장"하기 위한 조치였다.(윤성식, 2000: 40) 이크발(Ekbal, B)에 따르면 초기의 특허법은 지식이 발명자의 죽음과 함께 소멸되거나 사라지는 것을 방지하기 위해 고안되었다.(Ekbal, 2008) 이 당시 베니스 특허법은 현대 특허제도가 발명의 조건으로 삼는 '새롭고, 유용하며, 고안된 것'이어야 한다는 조건을 요구했고, 특허의 보호기간을 10년으로 설정해 이 기간 동안은 특허 받은 발명의 모방을 금지시켰다. 국가가 일정기간 동안 발명에 대한 권리를 보장해 주고 그 기간이 지나면 해당 정보에 누구나 접근할 수 있도록 한 것이다. 요컨대 특허법은 지식이 비밀스러운 방식으로 사유화되는 것을 막고(보호기간이 만료된 후에)누구나 쉽게 그 지식에 접근할 수 있도록 하기 위해 만들어진 것이다. 특허법의 또 다른 목적은 '뛰어난 재능을 가진 장인들을 외부로부터 끌어 모아 경제를 활성화' 시키려는 데에 있었다. 그것은 자신이 가진 기술의 가치를 보존하고 싶어 하는 이들을 베니스로 끌어 모으기 위한 방책 중 하나였던 것이다. 영국의 경우 16세기에 특허제도가 실시되었는데, 이 역시 '대륙의 기술자들을 끌어 모으기 위한' 도구였다. 다시 말해 특허는 정보나 지식을 독점하기 위한 목적 보다는 경제 활성화에 필요한 인재를 모의기 위한 정책적 노력의 일환이었던 것이다. 18세기의 영국 특허법은 "특허권자의 국내 거주나 특허 실시를 요구하지 않았"으며, "자유로운 특허 조건에 대한 우려가 커지자 강제사용허락조항(1883)과 강제실시권 조항(1907)"이 법에 삽입되었다.(윤성식, 2000: 42) 강제사용허락조항이나 강제실시권 조항은 기술이 공익에 반해 사용되지 않도록 강제적으로 독점적 특허권을 침해할 수 있는 국가의 권리이다.

16) 저자는 저작권의 보호대상인 저작물의 창조자이면서 소유자이다. 따라서 정보의 소유권자로

발생 과정을 추적함으로써 정보의 상품화가 역사적으로 극히 최근에 등장한 독특한 현상이며, 결코 보편적인 것이 아니었음을 드러낼 것이다.

3.1 개인의 발견

현대사회에서 '소유권'은 당연한 하나의 권리로 인정받고 있다. 그러나 소유와 그에 대한 법적 권리라는 개념이 사회에서 보편적으로 인정받은 것은 역사적으로 보면 극히 최근의 일이다[17]. 소유권이란 특정한 물(物)에 대한 배타적 권리를 말한다. 소유권에는 소유권을 가진 특정한 개인과 (그 개인과 구별되는) 타인의 존재가 개념적으로 분리되어 있다. 따라서 소유권은 물(物)을 매개로 소유권자와 타인의 사회적 관계를 규정하는 것이며, 그 이전에 타인과 분리된 개인(individual)이라는 개념을 전제하고 있는 것이다. 리하르트 반 뒬멘(Richard Van Dülmen)은 『개인의 발견』에서 개인이 '자신을 스스로 규정하고 실현한다는 생각을 인생의 목표로 삼은 것은 근대사회에 들어와서의 일'이라고 말한다. 근대적 의미의 개인은 흔히 르네상스시기에 발견된다고 여겨져 왔지만, 뒬멘에 따르면 중세에도 신과 대면하는 종교적 개인은 존재했었다. 그러나 그는 "계몽적 사고와 시민적 사고라는 특징을 확실하게 보여주는 근대적 개인은 18세기"에 등장한다고 말한다.(Dülmen, 2005: 11) 그는 '개인이나 시민적 자율주체'라는 현대의 생각을 그대로 과거에 투사하는 것은 문제의 소지가 있다고 지적하며, 그것의 역사적 변천에 대해 살펴볼 필요가 있음을 강조한다.

뒬멘이 강조하고 있는 것 중 하나는 개인의 발견을 '지적-정신적 행위'만으로 보면 안된다는 것이다. 그에 따르면 개인화 과정은 처음부터 "사회발전과 정치상황 그리고 경제적 확장과 결부"되어 있었다.(Dülmen, 2005: 13) 개인의 발견은 '공동체와 구별된 존재인 개인'이라는 관념이 사람들에게 보편적으로 각인되는 것을 의미하지 않는다. 그것은 일상의 세밀한 부분에까지 영향을 끼친 삶의

서 저자의 발생과정을 추적하는 것은 (특허나 상표의 소유자와는 다른 특성을 가진다는 의미에서) 한정적일 수밖에 없다. 그러나 지적재산권이 정신적 노동을 통해 창조된 생산물에 대한 권리를 의미한다는 점에서 저자와 포괄적인 의미에서 지적재산의 소유자는 상당한 유사성을 가진 것이기도 하다.

17) 이찌 타로(甲斐道太郎)는 사회에서 보편적으로 소유권이 인정받은 것은 자본주의 사회에 와서라고 말한다. 현대적 의미의 소유권의 형성과정에 대해서는 그의 『소유권 사상의 역사』(1984)를 참조하라. 현대적 의미의 소유란 '타인에 배타적인 사적 소유'라는 관념과 그것의 전사회적 보편화라는 특징을 가진다. 원래 소유라는 개념은 정확한 기원을 알 수 없을 정도로 오래 되었다. 그러나 그것은 공시적, 통시적으로 보편화된 것은 아니었다. 예를 들어 봉건 사회만 해도 "배타적인 사적 소유 체계는 존재하지 않"았으며, 독점과 중첩적 양여 체계가 공존하고 있었다. 소유의 개념과 소유권의 사회적 보장의 변천사에 대해서는 가또 마사노부(加藤雅信)의 『소유권의 탄생』(2005)을 참조하라.

새로운 태도가 관철되는 것이다. 소유권과 관련해서 살펴보아야 할 사회적 상황은 사회 질서를 유지하기 위해 개인이 가져야할 덕목이 변화하는 지점이다.

뒬멘에 따르면 “중세 후기와 근대 후기 사회사상과 정치사상의 핵심 개념은 공공의 이익, 즉 공익”이었다.(Dülmen, 2005: 216) 물론 당시에도 이러한 규칙을 어기고 사익을 추구하는 이들이 있었다. 하지만 그러한 행동은 ‘자기 이익만 차리는(이기적) 행동’으로 규정되었으며 지탄의 대상이 되었다. 근대 초기 사회에서는 공익의 추구가 높은 덕목으로 여겨졌기 때문에 “이기적인 형식들은 모두 아주 단호한 처벌을 받았다. 물건을 터무니없이 비싸게 파는 길드나 공익을 저버리고 사업을 독점화하려는 상인은 모두 ‘이기적 행동’이라는 명목으로 고발당하고 처벌” 받았다.(Dülmen, 2005: 218) 사회 질서 유지를 위해 공익을 우선시 하는 풍토는 18세기까지 유지되었다[18].

18세기에 이르면 사회를 주도하는 질서가 공익에서 사익으로 변화하게 된다. 이 때 ‘시민의 핵가족’이 탄생하고, ‘공적인 복장 규정’에서 벗어난 개인적 표현으로서의 의상이 보편화되어 갔으며, ‘노동공간과 거주공간이 분리’되어 사적 공간이 발생한다. 이처럼 일상적으로 사적영역이 확대되는 상황은 정치적·경제적 사고의 변화와 깊이 관련되어 있다. 홉스(Thomas Hobbes) 와 로크(John Locke) 는 국가에 선행하는 정치적 개인이라는 개념을 등장시킨다. 홉스는 국가가 신적 권력의 담지자가 아니라 개인들의 계약을 통해 만들어진 것임을 주장한다. 로크는 “국가가 인간이 만든 작품이라면, 그것은 인간의 이익에 봉사”해야 한다고 말하며, “인간은 천부적 권리가 있는데, 이는 종속계약을 하더라도 없어지는 것이 아니라고” 주장한다.(Dülmen, 2005: 245) 로크에 따르면 인간의 천부적 권리에 속하는 것 중 하나가 바로 ‘개인의 재산권’이다[19]. 또한 아담 스미스

18) 공익을 우선시하는 풍토가 18세기까지 절대적인 규범으로 여겨졌던 것은 아니다. 뒬멘은 16세기 후반부터 구체적인 사회현실이나 경제 현실의 모습이 변화하며 사익을 우선시하는 경향이 나타나기 시작했다고 지적하고 있다.(2005: 218-223)

19) 존 로크의 재산권 이론은 지적재산권에 대한 논의에서 중요한 위치를 점하고 있다. 윌리엄 피셔(William Fisher)는 지적재산에 관한 이론들을 공리주의, 노동이론, 인격이론, 사회계획이론의 네 가지로 정리하여 설명하고 있다. 피셔에 따르면 로크는 이 중 두 번째인 노동이론의 핵심적인 이론가이다. 로크는 공유된 자원에 개인의 노동을 투여함으로써 정당하게 재산권을 획득할 수 있다고 주장한다. ‘(지적)노동의 대가로 얻는 (지적)재산’이라는 사상은 지적재산을 옹호하는 이들에게 중요한 이론적 기반이 되고 있다. 그러나 피셔는 지적 노동이라는 개념의 정의가 너무 모호하다는 점을 지적한다. 또한 로크의 재산권 사상은 생존을 위해 필요한 것을 소유할 수 있어야 한다는 자연적 이유와 인간이 삶을 향상시키기 위해 세계(earth)를 지배하는 능력을 신이 부여했다는 종교적 이유에 기반하고 있다. 그리고 그는 노동을 통한 재산권의 획득은 다른 이들이 이러한 재산권에 의해 피해를 보지 않는 경우로 한정하고 있다. 지적재산은 생존의 필수적인 요소가 아닐뿐 아니라 특정인에 의해 사유화된다면 오히려 인간의 삶을 질적으로 저하시킬 수도 있다.(Fisher, 2001)

(Adam Smith) 역시 경제적 개인주의를 주장하며 공익을 위해 사익을 희생해야 한다는 사고를 전복시켰다. 개인의 이윤추구가 '보이지 않는 손'에 의해 전체 사회의 일반이익과 조화를 이루게 될 것이라는 그의 주장은 공동체로부터 분리된 개인이라는 사고를 형성하는데 지대한 공헌을 했다. 이와 같은 과정을 거쳐 정치적, 경제적으로 타인이나 공동체와 구별되는 개별적 권리자가 탄생했다. 정보의 소유권자인 저자 역시 이 같은 역사적 조건이 마련된 18세기 이후에 등장하게 된다.

3.2 앤여왕법과 저자

앞서 언급했듯이 저자는 최초의 근대적 저작권법으로 알려진 앤여왕법을 통해 명시적으로 등장한다[20]. 앤여왕법이 제정되던 18세기는 영국 역사 속에서 산업자본주의가 빠르게 성장하던 시기였으며, 공공영역이 서서히 해체되어 사적이고 상업적인 영역 속으로 편입되어 가던 시기였다.

> 공유지의 대대적인 구획정리사업이 진행되던 때와 지식의 사유화가 본격적으로 논의되던 때는 거의 일치한다. 아니 더 나아가서 농지구획사업의 역사, 중세 이래로 서서히 진행되어 오던 농지구획 사업이 18세기 중반에 대규모로 급속히 - 의회의 주도하에서, 그리고 개별적으로 - 이뤄진 과정과 저작권의 발달 과정은 매우 흡사하기까지 하다. 실제로 저작권에 대한 논의가 분분하던 시기는 영국의 역사 속에서 자본주의 시장경제로의 이행이 빠르게 일고 있던 시기이며, 이러한 환경 속에서 인간의 지식이나 생각이 일종의 교환가치를 획득한 시기였다.(신경숙, 1997: 129-130)

공공영역의 사유화라는 자본주의적 흐름에 따라 인간의 지식이나 생각이 교환가치로 환원되는 발판이 마련된 것이다. 앤여왕법이 제정되던 당시의 전후 상황을 자세히 들여다보면 공공영역의 해체와 사유화, 저자의 발견이라는 사건들에 대해 보다 깊이 이해할 수 있다.

---

20) 엄밀히 말하면 저자라는 개념은 고래로부터 있어왔다. 그러나 그것은 성경이나 특정 예술작품의 기원을 명시한다는 의미에서 종교적이거나 미학적인 가치를 가진 특수한 영역과 인물에 국한되어 있었다. 저자의 개념이 사회적으로 가치를 가지기 시작한 것은 인쇄술의 발명 이후였다. 인쇄술은 저자의 품을 떠난 독립적인 작품을 대량 생산하는 기술이었기 때문이다. 그러나 인쇄술의 발명 이후에도 저자의 개념은 특별히 대중화 된 것은 아니었다. 작품의 최초 생산은 저자에 의해 이루어질지라도 그것의 대량생산은 인쇄기를 가진 출판업자들에 의해 이루어지기 때문이다. 때로 작품은 저자가 아닌 출판업자(출판업자는 단순히 인쇄만 하는 것이 아니라 유명한 저자들의 후원자 역할을 하기도 했다)에게 귀속된 소유물로 여겨지기도 했다. 그러던 것이 18세기에 들어 출판업자들의 독점 방지와 정치적 상황의 변화, 현대적 소유권 개념의 등장 등의 상황이 연동되며 현대적 의미의 저자가 탄생한다.

앤여왕법이 제정되기 이전에는 출판업자들의 횡포뿐 아니라 이전 작품들에 대한 표절, 차용, 모방이 흔하게 이루어졌다. 1688년 제라르 랭배인(Gerard Langbaine)은 당시에 출판되던 작품들을 살피고, 표절된 작품의 기원을 명시하는 작업을 수행했다. 랭배인은 '출처사냥(Source-hunting)'의 시조가 되었다. 토마스 더피(Thomas D'Urfey)는 셰익스피어의 작품들의 표절로 유명한 인물이다. 그는 '17,8세기 영문학을 연구하는 사람들에게 오로지 돈만을 위해서 펜대를 놀린 매문가의 대표'로 꼽힌다. 랭배인의 최초의 출처사냥은 더피가 활동하던 시대에 이루어졌다. 하지만 더피를 무턱대고 비난할 수만은 없다. 더피 이전에도 수많은 표절자들이 있었기 때문이다. 셰익스피어 역시 더피와 마찬가지로 다른 작가의 작품에 나온 구절을 인용하고 출처를 밝히지 않았다. 랭베인의 책에는 "셰익스피어가 다른 작가로부터 빌려온 내역을 수록한 부분은 더피보다 훨씬 많은 분량을 차지"하고 있다고 한다.(이현석, 1997:86) 랭배인에 따르면 타인의 작품에서 구절을 빌려오고 출처를 표기하지 않는 일이 17세기 이전에 활발하게 이루어졌다.

그러나 랭배인은 더피와 달리 셰익스피어를 표절자로 매도하지 않았다. 그의 표절 선정은 오로지 "동시대의 작가"에게만 적용되었으며, 셰익스피어는 자기 시대의 "통상적인 예를 따라 입수 가능한 선조들의 텍스트를 일종의 공공재산으로 간주하여 활용"한 것일 뿐이기 때문이다.(이현석, 1997:86-7) 셰익스피어에게 선대의 텍스트들은 일종의 '공동 기금'과 같았고, 다른 이가 먼저 다루었던 제재를 다시 다루더라도 그것은 도둑질이 아니었다. 그가 활동하던 시기에 창작자들은 자신의 작품을 "당연히 공동체의 몫으로 돌린 것과 마찬가지로 선대의 업적들 중 잘된 것을 당연히 자신(을 포함한 공동체)의 것으로 간주"했다.(이현석, 1997: 88) 말하자면 당시에 쓰여진 모든 텍스트들은 '퍼블릭 도메인(Public domain)'에 속하는 것이었다. 이처럼 공적영역에 속하던 것들이 (인쇄술의 발명 이후 점차적으로 진행되어)18세기에 들어 '저자'의 탄생과 더불어 사적 소유의 대상으로 전환된다.

현대적 의미의 저자는 앤여왕법을 통해 법적 주체로 등장하였다. 앞서 말했듯 그것은 출판업자들의 독점권을 제어하기 위한 법이었다. 그러나 저자의 탄생에 대해 살펴보기 위해서는 당시의 정치적 맥락과 낭만적 저자상을 만들어낸 담론 지형에 대해 좀 더 살펴볼 필요가 있다. 당시 영국에서 출판시장을 독점하고 있던 출판업자들은 1662년에 제정된 출판허가법(Licensing Act)에 의해 보호받고 있었다. 출판허가법은 국왕이 출판물을 보다 쉽게 통제할 수 있도록 하기 위해 출판업자들에게 독점권을 부여하는 것이었다. 이 법은 1695년에 효력을 상실한다. 출판업자들이 국가로부터 보장받던 독점권을 상실하자 판권을 무시한 다른 출판업자들의 해적행위가 창궐하게 된다. 그들은 "재산권을 보호하는 것이 자유

로운 시장경제의 수립 못지않게 중요한 일이라는 생각을 가진 사람들에게 호소"했으나 반대진영에서는 "어떤 종류의 독점도 국가적 이익에 상치되는 것"이라고 주장한다.(이현석, 1997: 92-3) 당시 출판업자들이 기대고 있던 골수 왕당파는 1704년 온건 왕당파와 휘그들의 연합진영에 정국의 주도권을 넘겨주게 되고, 독점권을 보장해줄 법을 부활시키는데 실패한다. 당시 연합진영은 언론과 출판을 통제하기 위해 출판업자들에게 시장을 독점할 수 있게 하는 법을 제정할 필요가 없다고 주장한다. 그 대표적 인물이 다니엘 디포우(Daniel Defoe)이다. 그는 1703년 『출판 규제론』(An Essay on the Regulation of the Press)을 저술했다.

디포우가 보기에 출판허가제를 부활시키는 것은 언론을 당파의 노예로 만듦으로써 대중에게 혐오의 대상이었던 골수 왕당파의 모습으로 회귀하는 것이었다. 디포우는 출판허가제를 통해 언론과 출판을 '사전검열'하는 것보다 '무질서한 출판을 제한'하여 불온한 저작이 출판된 후 그 결과를 가지고 해당 저작을 저술한 작가를 '사후 처벌'하는 것이 더 정당하다고 주장한다. 그는 "'사후 처벌'을 효과적으로 하기 위해서는 '익명의 저작'을 단속하는 것"이 필요하기 때문에 "작가의 이름을 반드시 표지에 명시"해야 한다고 강조한다.(Rose, 1994: 35) 디포우의 이러한 주장이 흥미로운 점은 저자의 명기를 재산권과 연결하여 설명한다는 점이다. 그는 작가가 자신의 저작에서 이익을 취할 수 있어야만 그 저작의 내용에 대해서 책임을 물을 수 있다고 지적하며, (앤여왕법이 제정될 때) 법을 통해 "서적에 대한 저자의 재산권을 보호"해야 한다고 주장했다.(Rose, 1994: 36) 디포우의 이러한 주장은 역사상 저자의 재산권을 주장한 최초의 사례로 기록된다.

앤여왕법은 저자의 권리를 명시함과 동시에 보호기간을 설정함으로써 출판업자들의 독점권을 현저히 축소시켰다. 그러나 출판업자들의 불만이 표출된 것은 시간이 흐른 후였다. 그들의 불만은 앤여왕법에 명시된 저작권의 보호기간이 끝나갈 즈음에 터져 나왔다. 그들의 목적은 외국으로부터 들어오는 불법 출판물의 유입을 방지하고, 얼마 남지 않은 보호기간을 연장하는 데에 있었다. 출판업자들은 그 목적에 맞춘 법안제정을 의회에 청원했고, 반대세력과 다시 논쟁을 시작한다. 논쟁은 "외국 해적판 유입의 부당성 여부가 아니라 출판업자들의 현실적 출판독점이 과연 정당한가, 그리고 출판업자들이 주장하는 재산권이 이론적으로 과연 타당한가 하는 데에 집중"되고, 후에 이 논쟁은 "작가에게 과연 다른 누구도 흉내 낼 수 없는 '창조성'이나 '독창성'이 존재하는가 하는 논란을 유발"하게 된다.(이현석, 1997: 99-103) 작가의 창조성 논쟁에서 설득력 있게 인용된 것이 '토지의 비유'이다. 이 비유는 앤여왕법의 초안을 작성한 에드워드 워틀리(Edward Wortley)의 친구 조지프 애디슨(Joseph Addison)의 글에서 발견된다.

> 작가들의 천부적 재능은 동일해도, 그것은 각기 다른 방식으로 나타난다. 어떤 이들은 화창한 기후의 비옥한 토지에서 자라나는 아름다운 풍광 속의 고귀한 초목들을 무질서하게 방치하지만, 다른 이들은 똑같은 화창한 기후의 비옥한 토지에서 자라나는 그 초목들을 정원사의 솜씨로 아름답게 일궈내 산책로와 화단으로 만들어낸다.(Rose, 1994: 41에서 재인용)

이 토지의 비유를 통해 작가의 창조작업을 토지와 동일시하게 되자, 지적재산권은 물적 재산권과 비슷한 정도의 구체적 실체성을 띠게 된다. 요컨대 이 논쟁을 통해 작가의 지적, 창조적 능력은 토지와 같은 생산수단이 되고, 그 결과물인 작품은 상품이 된 것이다. 지적재산권이 형성되는 과정에서 탄생한 현대적 저자는 타인의 소유물과 저자의 소유물을 명확하게 구분할 것 그리고 재산으로서의 가치를 가지는 작품과 그렇지 않은 작품을 구별할 것을 요구한다. 18세기 동안 계속해서 진행되었던 '결정판' 혹은 특정 작가 '전집'의 편집 열기는 이러한 지적재산권의 확립이라는 배경 속에서 이해할 수 있다. 또한 이때 내가 쓴 글과 타인이 쓴 글을 구별하는 인용부호[21]와 같은 문법적 규칙이 표준화되고 그것의 강제적 사용이 의무화된다.

3.3 개인에서 기업으로: 정보 소유권자의 자본주의적 변형

저자란 지식이나 정보가 특정한 개인에게 소유될 수 있다는 관념을 유지시키기 위한 (그러나 실제로는 지적재산권을 구조화 시키는 중심으로서 기능하는) 허구적 개념이다[22]. 이러한 사실은 지적재산권을 통해 실질적인 이윤을 얻는 소유권자가 창작자로서의 개인에서 기업으로 옮겨가고 있다는 사실에서 확인할 수 있다. 이 절에서는 역사적·사회적 상황의 변화에 따른 정보 소유권자의 변형을 살펴보도록 하겠다. 이크발에 따르면 "지적재산권의 제도화와 함께 개인창작자의 이득은 거대 기업의 이익으로 대체된다. 오늘날 대부분의 창작자는 지적재산으로

---

21) 현대사회에서 사용하는 표준화된 인용부호가 완성된 것이 18세기 후반이다. 18세기 이전에도 인용부호와 같은 것이 있었지만 그것은 다른 의미를 가진 것이었다. "18세기 이전만 하더라도 인용부호는 그 인용된 구절의 소유권이 타인에게 있다는 표시가 아니라 그것에 특별히 신경을 써서 읽을 필요가 있음을 표시하는 기호였다. 여기서 특정 구절이란 새롭거나 독창적인 구절이라기보다는 공동체의 공동창고에 저장되어 있는 일종의 집단 무의식과 같은 (성서라든가 상식 모음, 격언이나 속담 따위) 의미를 지녔다. 그러므로 독자들이 인용부호가 강조하는 구절을 처음 대하는 경우는 드물었다. 그들은 대개 인용문의 상당 부분을 숙지한 상태에서 그 구절을 다시 읽음으로써 자신의 기억을 벼리는 것이었다. 요컨대 인용부호는 특정 구절을 감싸는, 즉 시작부분과 끝부분을 정확히 표시하는 용도로는 전혀 사용되지 않았다."(이현석, 1997: 115)

22) 저자 개념이 가진 허구성에 대한 이론적 논의는 3장 끝에 있는 보론(저자: 창작과 소유의 괴리)을 참조하라.

부터 이익을 얻지 못한다. 독립된 발명가들은 종종 무시되거나 착취당한다. 기업이나 정부에 고용된 이들이 보호할만한 가치를 가진 아이디어를 가지고 있을 때, 그것은 해당 조직의 저작이나 특허가 된다."(Ekbal, 2008) 이러한 상황 하에서 아이러니하게도 "기업은 독창성과 영감을 가진 낭만적 저자라는 개념에서 자신의 정당성을 찾고 있다."(Liang·Mazmdar·Suresh, 2005) 정보를 개인이 소유할 수 있다면 기업도 소유할 수 있다는 것이다.

여기서 한 가지 흥미로운 사실을 목격할 수 있는데, 그것은 기업이 정보의 소유권자가 되기 위해서는 지적재산권의 성립근거가 되고 있는 '정보의 창작자가 생산물을 소유'해야 한다는 사실이 부정되어야 한다는 것이다. 다시 말해 개인의 창작물이 기업의 소유가 되기 위해서는 창작물의 자기 소유라는 이데올로기가 거부되어야 한다. 그리고 창작자가 창작물을 소유해야 한다는 이데올로기가 부정되기 위해서는 창작물이 '생산자로부터 분리'되어야 한다. 창작물이 창작자로부터 분리되어야 '개인 생산자의 소유'라는 사실이 부정되고 소유권이 기업으로 이전될 수 있기 때문이다. 개인 창작자의 소유가 부정되고 소유권이 기업으로 이전되는 과정에는 두 가지 경로가 있다. 하나는 '업무상 저작물(works made for hire)'라는 형태로 기업이 개인이 생산한 창작물에 대한 소유권을 획득하는 것이고, 다른 하나는 유통과정에서 계약을 통해 창작물에 대한 소유권의 일부나 전부를 양도 받는 것이다.

먼저 업무상 저작물에 대해 살펴보자. 18세기 이후 확고하게 자리 잡은 작품을 창작하는 '낭만적 저자'는 현대사회에서 전혀 낭만적이지 않은 창조적 업무에 종사하는 일개 노동자(creative worker)로 전락한다. 저작권법 내에는 '업무상 저작물'에 대한 규정이 있다[23]. 이 규정에 따르면 작품을 창작한 사람은 개인일지라도 작품의 실질 소유자는 이들에게 임금을 지불한 기업이 된다. 이렇게 기업은 작품의 소유자, 즉 저자가 된다. 여기서 저작권자로서의 기업은 "창작한 노동자들에게 일정액의 보상금을 주고 그 창작물을 양도받는 것이 아니라 고용주이기 때문에 그 권리를 갖게" 된다.(Liang·Mazmdar·Suresh, 2005)

예를 들어 방송 사업자가 자신이 고용한 방송작가, 소속 배우, 소속 음악가 등 기타 인력과 설비를 투입하여 영상물을 만드는 경우를 생각해보자. 이러한 경우 방송사업자는 최종적으로 만들어진 영상저작물 작품은 물론이고 '사용된 어문저작물, 음악저작물, 실연 등에서의 권리' 등 모든 창작물에 대한 권리를 소유하게 된다. 이때 "외부의 독립제작사를 활용하더라도 엄밀한 의미에서 스스로 자체 제작한 경우에 해당되기 때문에 방송사업자가 저작권자가 된다는 점에는 차이가

23) 현재 우리나라 저작권법에서는 특별한 예외 규정이 없는 한 "법인 등의 명의로 공표되는 업무상 저작물의 저작자는" 그것을 공표한 "법인"이 된다(저작권법 제9조)고 규정하고 있으며, 업무상 저작물의 보호기간은 "공표한 때부터 50년간 존속"(저작권법 제41조)한다.

없다."(방석호, 2007: 121) 따라서 만들어진 영상저작물이 향후 다원적으로 활용될 때에도 개별 권리자의 권리는 주장될 수 없다. 더욱이 업무상 저작물에 대한 조항은 저작권법이 개정될수록 점차 확대되고 있다는 점[24]을 고려해볼 때, 정보의 실질적 소유권자가 개인에서 기업(법인)으로 옮겨 가고 있다는 사실을 확인할 수 있다.

다음으로 유통과정에서 창작물의 소유권이 개인에서 기업으로 옮겨가는 과정에 대해 살펴보자. 상품이 유통과정에 들어가기 위해서 창작자는 판매자가 되어야 하는데 개별 창작자는 직접 판매 활동을 하는데 한계가 있다. 상품의 유통로를 거대 기업들이 장악하고 있어서 개인 창작자가 판매자가 된다 하여도 거대 기업의 경쟁 상대가 될 수 없기 때문이다. 따라서 창작자는 자신의 생산물을 판매하기 위해서 유통로를 장악하고 있는 기업과 밀접한 관계를 맺을 수밖에 없다. 이 과정에서 기업은 판매의 유통로만을 제공하는 것이 아니라 자신들의 이익을 창출하기 위해 계약을 통해 창작물에 대한 소유권의 일부 혹은 전부를 이전받는다.

> 창작자는 자신의 창작물을 시장에 내놓기 위해 (직접 판매 활동을 하기에는 경쟁력이 없다) 유통을 전문으로 하는 기업과 계약하거나 그 외의 여러 가지 이유로 문화산업의 제작 기업들에 고용된다. 고용이나 계약의 과정에서 수수료를 내기도 하지만 일정한 보상을 받으면서 그 창작물의 저작재산권을 그 기업에 양도하게 된다. 그렇게 통제된 지적이고 문화적인 창작물들은 시장에 나서게 되고 소비자를 만나 판매되는데, 그 판매의 수익과 함께 (개별 소비자의 일회적인 사용 이외의) 재사용 과정의 수익(로열티) 역시 실질적인 창작자에게 인센티브로 가는게 아니라, 대부분 기업의 자본운동을 위해 재투자 된다. […] 창작물을 통제하던 개인 창작자는 없어지고, 소유 권리의 재산화가 이루어지는 것이다. 개인성(개성)은 그래서 자본이 된다.(조동원, 2007)

이처럼 지적재산이 상품이 되고 시장에서 판매되기 위해서는 필연적으로 창작자와 창작물은 분리되어야 한다.(Darch·Halbert·Story, 2006: 55) 창작자와 창작물이 분리되고 나서 창작물은 기업소유가 되고 창작물의 판매에 따른 보상은 기업으로 들어간다[25]. 이에 따라 창작자의 개성은 기업의 자본이 되는 것이다.

---

24) 우리나라의 경우 2006년 12월에 개정된 저작권법에서는 기존 저작권법에 있던 업무상 저작물을 규제하는 조항들을 삭제함으로써 업무상 저작물의 영역을 확대하고 있다. 기존 저작권법에 기재된 "법인·단체 그 밖의 사용자의 기획 하에 법인 등의 업무에 종사하는 자가 업무상 작성하는 저작물"이라는 요건과 "기명저작물의 경우에는 그러하지 아니하다"라는 단서가 개정 저작권법에서는 삭제되었다.(방석호, 2007: 98) 이에 따라 결과적으로 과거 보다 더 쉽게 법인 명의의 업무상 저작물이 탄생하게끔 되었다.

25) 이러한 논리는 저작권이라는 개별 분야에만 적용되는 것이 아니라 지적재산권 전 영역에서 관철되고 있다. 오늘날 특허에 해당하는 발명은 개인에 의해 이루어지는 경우보다 기업이나

4. 지적재산권 체제의 강화: 자본주의의 정보적 확장

앞서 지적했듯이 지적재산권은 하나의 제도로서 형성되어 왔다. 따라서 지금의 지적재산권 체제가 형성되어 왔던 과정을 살펴보기 위해서는 제도적 차원의 역사도 살펴보아야 한다. 이 절에서는 지적재산권의 제도적 형성 과정을 다루고 있다. 홍성태는 지적재산권 체제가 정보를 상품화시키는 담지자가 되어가는 제도적 흐름을 일컬어 '자본주의의 정보적 확장'이라고 부른다. 그는 지적재산권을 통해 자본주의가 정보적으로 확장되어가는 현상을 네 가지 역사적 단계로 구분한다. 첫 번째 단계는 자본주의의 정보적 확장의 모색기로 지적재산권이 태동한 15세기 후반부터 개별 국가에서 지적재산권이 법적으로 보장되는 19세기 후반까지를 가리킨다. 두 번째 단계는 자본주의의 정보적 확장이 본격적으로 추구되기 시작한 19세기 후반부터 세계지적재산권기구(WIPO, World Intellectual Property Organization)가 확립되기 전까지를 가리킨다. 세 번째 단계는 구미 각국의 주도로 자본주의의 정보적 확장이 전 세계적 차원에서 추구된 시기로, WIPO가 확립되어 가는 단계이다. 마지막으로 네 번째 단계는 정보기술의 혁신에 따라 자본주의의 정보적 확장이 완성을 향해 나아가는 시기로, 세계무역기구의 무역관련 지적재산권 협정(WTO/TRIPs, Agreement on Trade-related Aspects of Intellectual Property Rights)이후 현재까지의 상황이다.(홍성태, 2000b) 이 절에서는 이러한 구분에 따라 각 단계의 특성과 전환 과정을 살펴보도록 하겠다.

앞서 살펴보았듯이 첫 번째 단계인 지적재산권의 성립기에 이 체제는 반독점적 특성을 띠고 있었다. 그러나 당시의 특수한 사회적 맥락에서 벗어나게 되자 지적재산권 체제는 정보에 대한 독점적 성격을 드러내게 된다. 지적재산권 체제는 처음부터 특정한 개인이 정보를 독점할 수 있도록 설계되었고, 그 독점의 권리를 국가가 보장하도록 제도화되었기 때문이다. 초기 지적재산권 체제에서 국가

국가로부터 "지적·금전적 원조를 받든가, 설비를 이용한다든가, 타인과 공동으로 연구를 하여 발명을 완성하는 경우"가 많아지고 있다. "개인중심의 발명에서 조직 중심의 발명으로 변화" 하고 있는 것이다. 특정 조직 내에서 종업원이 발명을 한 경우 이는 직무발명이 된다. (종업원의 발명은 직무발명 이외에 업무발명과 자유발명이 있다. 업무발명은 '사용자의 업무범위에 속하는 발명으로 직무발명을 제외한 것'을 말하며, 자유발명은 '사용자의 업무범위에 속하지 않는 발명'을 말한다.) 발명자에게 일부 보상이 이루어지지만 발명에 대한 권리는 해당 조직(기업이나 국가)으로 귀속된다. 직무발명이 이루어진 경우 발명자인 종업원은 "지체 없이 그 사실을 사용자 등에게 문서로 통지"하여야 한다. 또한 여기서 종업원은 법적으로 "기업의 종업원뿐만 아니라 회사의 이사, 공무원 등 고용관계에 있는 모든자를 포함하는 개념"이고, "상근인지 비상근인지는 문제되지 않으며 일용이나 파트타임제 종업원"까지도 포함하는 포괄적인 개념이다.(윤선희, 2007: 56-64)

가 특정한 개인의 정보 소유를 보장하도록 설계되었다는 사실은 특히 중요하다. 그것은 상품교환이 결코 자본의 경쟁 논리나 내적 정당성에 의해 유지될 수 없다는 것을 보여주기 때문이다. 월러스틴이 지적하듯 "재산권을 보호하는 핵심 행위자는 국가이고, 국가만이 이에 관한 법을 제정할 합법적인 권리를 지니고" 있으며, "어떤 경우라도 국가가 보장하는 보호가 없다면 자본주의 체제는 결코 제 기능을 할 수 없다."(Wallerstein, 2005: 113) 상품교환은 물리적 폭력을 독점하고, 계약의 이행을 보장하는 국가라는 자본 외부의 힘을 필요로 하는 것이다.

지적재산권 체제의 성립 이후 정보에 대한 독점적 성격이 구체적으로 나타나기 시작한 것은 두 번째 단계인 19세기 말부터이다. 이 시기는 개별적 국가에 도입되어 있던 지적재산권이 하나의 세계체제로 통합되기 시작하는 시기이다. 이 시기의 지적재산권은 1883년 공업소유권보호에 관한 파리협약과 1886년 저작권에 관한 베른협약에 기반을 둔다[26]. 1893년에는 이 두 협약을 통합해서 관리하는 지적재산권보호 국제 합동사무국(BIRPI: Bureaux internationaux ŕeunis pour la protection de la propriété intellectuelle, United International Bureau for the Protection of International Property)이 설치되었다. 당시에는 저작권법이나 특허법이 각 나라마다 개별적으로 도입되어 있었기 때문에 효력범위가 자국민이나 자국거주자에게만 미치고 외국인 또는 타국에 거주하는 외국인에게는 미치지 않았다. 파리협약과 베른협약은 "국제적 교류가 증대하고 이에 따른 표절과 모방의 문제가 대두"되면서 이를 해결하기 위해 체결되었다.(양희진, 2005: 14) 파리협약과 베른협약은 지적재산권을 공유하는 국제적 협력 시대를 여는 최초의 협약이었다는데 의의가 있다. 그러나 이 협약들은 어디까지나 선진국들 간의 협약이었다. 그리고 지적재산권은 관련 제도가 국제적으로 통일되어야 효력을 발휘할 수 있는데, 파리협약에서는 속지주의에 입각해서 각국의 상이한 특허제도의 차이를 인정하고 있어 완전히 통일된 지적재산권 체제를 이룩하지는 못했다. 그러나 시간이 흐르며 선진 자본주의 국가들 간의 차이는 사라졌다. 대신 "2차 대전 이후에 대거 등장한 제3세계의 신생 자본주의 국가들이 지적재산권을 보호하도록 강제해야할 필요성"이 생겨났다.(홍성태, 2000b: 167-8)

세 번째 단계는 이러한 필요성을 해결해야 하는 과제를 떠안고 있었다. 세 번째 단계는 (선진국만이 아닌) 전 세계를 대상으로 한 지적재산권체제를 확립해야

---

26) 파리협약은 1884년 7월 7일부로 효력이 발생했으며 그 후 1900년 브뤼셀, 1911년 워싱턴, 1925년 헤이그, 1934년 런던, 1958년 리스본, 1967년 스톡홀름 개정회의에서 의정서를 통해 여러 차례 개정되었다. 파리협약은 이처럼 지속적인 개정을 거쳐 2000년에 와서야 157개 동맹국이 가입하게 되었다. 베른협약 역시 1886년 체결 이후 1896년 파리, 1908년 베를린, 1914년 베른1928년 로마, 1948년 브뤼셀, 1967년 스톡홀름, 그리고 1971년 파리에서 각각 개정회의가 열렸고, 2000년에 와서 141개의 동맹국이 가입하게 되었다. (최경수, 2001)

한다는 선진국들의 분명한 목표의식 속에서 형성된 단계이다. 이는 선진국의 후진국에 대한 지적재산(정보)에 기반을 둔 착취 체제를 확립해 가는 단계이기도 하다. 세계지적재산권기구(WIPO)는 이러한 상황에서 만들어졌다. 1967년 스톡홀름에서 파리협약과 베른협약을 관리하고 사무를 처리하기 위해 조약이 체결되었고, WIPO는 그 조약에 따라 1970년 제네바에서 설립되었다. WIPO는 특히 특허제도를 통일화하는 작업을 중점적으로 추진해왔다. 특허는 "신물질의 발명(물질특허), 새로운 제조기술(제법특허), 새로운 용도개발(용도특허) 등에 대해 배타적 소유권을 부여하는 것으로서 산업 전반에 걸쳐 직접적으로 커다란 영향"을 끼친다.(홍성태, 2000b:168) 이는 선진국과 후진국간의 대립을 격화시키는 계기가 된다. 통일된 특허제도에 따르면 후진국이 선진국의 특허를 사용하지 않고 산업화할 수 있는 길은 없기 때문이다. 특허제도가 전 세계적으로 통일화 된다면 후진국은 선진국에 기술적으로 강하게 종속되게 된다. 이렇게 지적재산에 기반을 둔 국가간체계가 구축된다. 여기서 볼 수 있듯이 후진국이 선진국에 종속되는 것은 개별적인 후진국의 낡고 전통적인 요인에서 기인하는 것이 아니라 세계경제의 공간적 비대칭성에서 유발되는 불평등 교환 때문이다.

그러나 WIPO 체제 하에서는 지적재산에 기반을 둔 국가간체계의 구축이라는 목적을 성공적으로 달성되지 못했다. 통일된 지적재산권 체제가 수립되는 것은 세계체제의 헤게모니 국가인 미국이 본격적으로 지적재산에 기반을 둔 국가간체계의 형성을 위해 영향력을 행사하기 시작한 이후이다. WIPO는 조약의 이행을 강제할 수 있는 수단이 없었기 때문이다. 당시의 상황을 조망하기 위해 세계 최대의 제약회사인 화이자(Pfizer)의 상황을 예로 들어 보자[27]. 화이자는 2차 대전 중 페니실린 시장을 독점하고 있었다. 그러나 화이자 독자적으로는 전쟁 시기에 필요한 페니실린 수요량을 감당하기 힘들었고, 수요량을 맞추기 위해 다른 기업에 기술을 이전하여 생산을 증진시켰다. 화이자는 해외에 공장을 세우고 시장개척에 들어갔다. 전쟁이 끝난 후에도 엄청난 수익을 올리던 화이자는 70년대 들어 위기를 맞게 된다. "물질특허를 인정하지 않았던 인도가 70년대 들어 복제의약품을 생산·수출하기 시작하고 남반구 국가들이 필수의약품 가격을 낮추기 위해

27) 제약산업은 타 산업에 비해 세계 무역거래 증가율면에서 월등히 높은 수준을 보여 왔다. OECD 산업별 연간 무역증가율을 보면 1996~2005년 동안 제약산업의 수출 증가율은 약 14%로 전 산업 중 최고 수준이었다. 제약산업 중 매출 1위 기업이 바로 화이자이다. 화이자는 2006년 매출액이 451억 달러였으며 세계 의약품 시장 전체 규모의 43%를 차지한다. 그리고 매출규모 상위 10위 내의 기업 중 미국 기업이 5개인 점을 보면 세계 의약품 시장에 대한 미국의 지배력을 확인할 수 있다. 실제로 2006년 조사에 따르면 지역별로 볼 때 북미시장이 세계 시장의 약 48%, 유럽이 약 30%, 일본이 약 9%를 차지하고 있어, 이들 세 개 지역이 세계 의약품 시장의 약 87%를 점유하고 있다는 사실을 확인할 수 있다.(강은정 외, 2007: 33-44)

강제실시권을 활용하면서 화이자의 시장점유율이 낮아질 수밖에 없"게 된 것이다.(양희진, 2005: 15) 이와 더불어 1980년대 초 미국에서 달러의 심각한 평가절상 등으로 개도국이 생산한 제품의 수입이 급증하기도 했다. 미국을 비롯한 선진국 정부는 자본이 '기술적 우위와 시장을 유지하기 위해서 지적재산권을 강화' 해야 한다는 점을 분명히 인식하고 있었다. 그러나 "WIPO에서 관장하는 조약들은 조약의 이행을 강제할 수 있는 수단이 없"었고 선진국은 WIPO를 통해 자신들의 의지를 관철시킬 수 없다는 사실을 알게 된 후 "무역제재를 사용할 수 있는 관세와무역에관한일반협정(GATT: General AGreement on Tariffs and Trade)체제로의 전환"을 선택한다.(양희진, 2005: 16)

1980년대 들어 화이자는 지적재산권을 강화하기 위한 활동을 주도적으로 이끌었다. 특히 자신들의 특허기술과 독점적인 이익을 보장받기 위해서 지적재산권을 강화하기 위한 조치들을 구상하게 되는데, 그 핵심이 바로 무역과 지적재산권의 연계였다. 화이자의 대표이사였던 에드먼드 프랫(Edmund Pratt)은 '국제적인 지적재산권 규율의 이행을 강제'할 수 있도록, 지적재산권과 관련된 협상 테이블을 GATT로 옮길 것을 제안한다. 화이자는 무역과 지적재산권을 연계시킨다는 자신들의 요구를 관철시키기 위하여 미국 무역법에 의해 만들어진 무역정책협상자문위원회(ACTN: Advisory Committee for Trade Negotiations)에 회원사로 가입하고, 프랫은 1979년 ACTN의 멤버가 된 후 1981년부터 1986년까지 6년 동안 위원장을 맡게 된다. ACTN은 미국의 경제계와 국가를 연결하는 통로 역할을 하는 중요한 기구이다. ACTN은 "미무역대표부(USTR: United States Trade Representative)의 무역관련 협상에 직접적인 영향을 미칠 수 있는" 주요 민간기구인 것이다.(Braithwaite and Drahos, 2002: 72) 프랫은 ACTN에서 지적재산권을 무역관련 협상 의제로 포함시키기 위해 온갖 노력을 기울였으며, ACTN 안에 지적재산권을 전담하는 태스크 포스팀을 만들기도 했다.

프랫은 1986년 우루과이라운드 협상 수개월 전에 13개의 다국적 기업[28]들과 함께 또 하나의 민간기구인 지적재산권위원회(IPC: Intellectual Property Committee)를 결성하는데 주도적인 역할을 한다. IPC는 우루과이라운드 협상을 주도했던 유럽연합(EU, European Union)과 일본의 업계대표들을 설득하여, 이들 정부에게 우루과이협상 의제로 지적재산권을 포함시키도록 요구하게 하였다.

---

28) 지적재산권위원회가 결성될 당시 참여한 다국적 기업은 브리스톨마이어스(Bristol-Myers), 듀폰(Du-pont), 에프엠시(FMC Corporation), 제너럴 일렉트릭(General Electric), 제너럴 모터스(General Motors), 휴렛패커드(Hewlett-Packard), 아이비엠(IBM), 존슨앤존스(Johnson & Johnson), 메르크(Merck), 몬산토(Monsanto), 화이자(Pfizer), 록웰인터내셔널(Rockwell International), 워너커뮤니케이션스(Warner Communications) 이다.(Braithwaite & Drahos, 2002: 118)

결국 1986년 우루과이라운드 최종협정문에 협상 의제로 지적재산권이 포함되었다.(Braithwaite and Drahos, 2002: 118-9) 그리고 이것은 지식과 정보에 대한 자본의 통제를 지구적 차원에서 가능하게 한 TRIPs의 토대가 되었다.

물론 이러한 자본주의의 정보적 확장이 화이자와 같은 초국적 기업의 독자적인 로비와 압력의 산물이었던 것은 아니다. 미국의 정치경제적 상황도 지적재산권의 확대를 필요로 하고 있었다. 미국은 1970년대 초까지 지속적인 경상수지 흑자를 유지했지만 1980년대 이후 계속적인 무역적자에 시달렸다. 1987년에는 총 1,596억 달러라는 사상 최대의 무역적자를 기록했다. 미국은 이러한 경제적 어려움을 극복하고, 정보가 산업의 원동력이 되는 "시대적 변화의 흐름 속에서 지식과 자본의 연계를 통해" 자국의 헤게모니를 유지하길 원했다.(윤성식, 2000: 34) 기업의 요구와 국가의 필요가 맞물려 미국의 주도로 지적재산권 확대를 위한 국제협정이 진행되게 된다. 중요한 것은 이때부터 헤게모니 국가로서 미국이 본격적으로 세계적 수준의 지적재산권 체제를 설계하기 시작한다는 점이다. 1982년 미국은 한국, 헝가리, 멕시코, 싱가포르, 대만을 상대로 특허법, 상표법, 저작권법에 대한 일련의 쌍무회담을 시작한다. 미국은 헝가리, 대만, 싱가포르와의 협상에서 만족할만한 결과를 얻게 되자 지적재산권과 통상정책을 연계하게 된다. 그리고 우리나라는 변화된 통상정책의 최초 대상이 된다. 1985년에 미국 레이건 대통령은 우리나라를 상대로 미국 통상법 301조에 따라 지적재산권 침해 사례에 대한 조사를 지시했던 것이다[29].

국가가 지적재산권을 적극적으로 보호하기 시작했다는 것은 지적재산에 대한 권리를 가진 개인이나 기업이 감당해야 할 사적 차단비용이 사회적 차단비용으로 전환되기 시작했다는 것을 의미한다. 월러스틴에 따르면 국가는 기업의 이해와 직접적으로 관련되어 있는 주요 영역에서 힘을 발휘하는데 그 중 하나가 기업이 어떤 비용을 내부화해야 하는지 결정하는 것이다. 다시 말해 생산비용에서 기업이 실제로 부담해야 하는 부분이 어느 정도인가를 국가가 결정한다는 것이다. 이것을 경제학자들은 기업 생산비용의 외부화라고 한다. 비용의 외부화란 '생산비용의 일부가 기업의 대차대조표로부터 그 기업 외부에 존재하는 무형의 실체, 곧 사회로 이전된다는 것을 뜻한다.' 이윤은 단지 "효율성에 대한 보상이 아니라 국가의 지원에 얼마나 더 접근할 수 있었는가에 따라 달라지는 보상이다. 생산에 드는 비용을 스스로 다 부담하는 생산자는 거의 없다."(Wallerstein,

29) 미국 레이건 대통령은 1985년 10월 16일 한국의 지재권 침해 사례에 대해 미국 통상법 제301조에 따른 조사를 지시한다. 이에 따라 우리나라는 1985년 미국과 지적재산권 협상을 시작하고 1986년 통상협상을 타결 하게 된다. 이 협상을 통해 우리나라는 "미국의 문화자본과 제약자본들이 만든 지적 상품의 무역자유화를 위한 내용을 전면 수용하는 대대적인 법 개정을 단행"한다.(남희섭, 2006: 543)

2005: 114) 비용의 외부화는 “단지 비용을 생산자로부터 국가 혹은 사회 전체로 이전할 뿐이며, 이에 따라 생산자의 이윤율을 크게 증대”시킨다.(Wallerstein, 1999: 69) 요컨대 국가가 적극적으로 개입하여 보장하는 지적재산권은 정보를 상품화 시킬 뿐만 아니라 적극적으로 기업의 이윤을 보장하는 기능을 하고 있는 것이다[30].

국가가 지적재산권을 적극적으로 보호·강화함으로써 자본의 이윤창출에 기여하고 있다는 사실을 바탕으로 국가가 자본에 종속되어 있다고 섣불리 판단해선 안 된다. 이 논문에서 계속 강조되고 있듯이 국가는 자본과 다른 조직원리를 가진 독립적인 사회적 층위이다. 국가가 자본의 이윤축적을 돕고, 축적에 가장 좋은 조건들을 조성하는데 관심을 갖는 것은 국가의 제도적인 자기이해 때문이다.

> 이러한 관심[국가가 자본의 이윤창출에 관심을 가지는 것]은 어떤 특정의 정부와 역시 축적에 관심을 기울이는 특정 계급 사이의 연합에서 기인하는 것도 아니고, 또 국가권력 담당자로 하여금 계급이해를 추구하도록 ‘압력을 넣는’ 자본가 계급의 정치적인 힘에서 나오는 것도 아니다. 오히려 그것은 국가권력의 사용에 필수불가결한 자원들의 흐름을 통제할 수 있는 힘이 국가에게는 거부된다는 사실에 의해서 조건지어지는 국가의 제도적인 자기이해에서 나오는 것이다.(Offe & Ronge, 1985: 217)

국가와 자본은 공통된 이해기반을 가지고 있기 때문에 긴밀히 상호의존하고 있는 것이다. 국가는 자신의 존재를 유지시키는데 물적 자원을 필요로 하고, 그 물적 자원은 사적 축적 과정에서 산출되는 자원에 의존해서(조세를 통해) 확보된다. 정보사회에서 생산성의 원천이 되는 정보를 상품화 시키기 위한 국가의 노력은 이러한 맥락에서 이해될 수 있다.

미국이 지적재산권 제도를 통상정책을 통해 적극적으로 보호 및 강화하기 시작한 이후 자본의 정보적 확장은 네 번째 단계로 옮겨가게 된다. 이 네 번째 단계는 지적재산권을 적극적으로 보호 및 강화하기 위해 국제적인 수준의 강제력을 갖춰나가는 단계이다. 자본주의 정보적 확장의 네 번째 단계는 WTO/TRIPs 이후부터 본격화 된다. 1986년 시작된 우루과이라운드(UR) 협상은 1994년 4월 세계무역기구(WTO)를 출범시키며 막을 내렸다. TRIPs협정은 WTO의 부속협정이다. TRIPs협정은 기존의 지적재산권관련조약에서 나온 개념과 규정을 포함하고 있지만 최소보호기준 설정과 의무이행을 강제한다는 점에서 구별된다. 최소보호기준을 설정한다는 것은 “모든 회원국이 그 수준 이상으로 지적재산권을 보호

30) 이런 의미에서 강남훈은 지적재산권 제도를 “차단비용을 절감하거나 사적 차단비용을 사회적 차단비용으로 전환시킴으로써” 정보의 상품화를 보장하는 제도라고 말한다.(강남훈, 2000: 24)

해야 한다는 것"과 "지적재산권자의 권리 보호수준"을 강화한다는 것을 의미하며, 의무 이행을 강제하는 것은 회원국이 "의무를 위반한 경우 무역제재가 가해질 수 있"다는 것을 의미한다.(양희진, 2005: 17) 또한 지적재산권의 국제적 규범을 강화하기 위해 TRIPs협정에서는 내국민대우와 최혜국대우의 원칙을 채택했다. 이러한 원칙들은 TRIPs협정의 성격을 가장 잘 보여주는 것으로, 지적재산권의 보호가 일반적인 무역의 대상으로 되었음을 보여주는 직접적인 지표이다. TRIPs협정은 이전의 지적재산권조약을 포함하면서, 기존의 지적재산권 조약에서 다루지 않았던 지리적표시, 영업비밀, 반경쟁관행 통제 등의 분야까지 보호범위를 확대하였다. 또한 이 협정을 통해 90년대 초반 인터넷이 민간화 된 이후 정보의 위상과 질적 변화에 따라 그 정보들을 상품화하기 위한 포괄적인 조치들을 취해나간다. TRIPs는 변화된 정보의 성격에 따라 신지적재산권을 형성하는 기반이 되었다.

> 정보기술의 발달은 산업재산권과 저작권으로 크게 구분되던 지적재산권의 구성 자체를 바꾸는 결과를 가져왔다. 예컨대 컴퓨터 프로그램은 특허권의 대상으로도, 저작권의 보호대상으로도 볼 수 있다. 이로부터 산업저작권이라는 새로운 개념이 형성된 것이다. 이후 데이터베이스, 생명 공학기술 등의 새로운 정보기술자산이 등장하면서 신지적재산권이 형성되었다. TRIPs는 이에 대한 보호도 더욱 명확하게 하거나 강화하였다. 특히 정보재산권은 TRIPs에서 교섭항목으로 채택되면서 중요하게 부각되었다.(홍성태, 2003: 53)

인터넷을 비롯한 정보기술의 급격한 발달에 따른 새로운 정보형태의 등장은 지적재산권체제의 변화를 수반한다. 하지만 TRIPs협정을 통해서도 초국적 기업이나 미국은 원하는 수준의 체제를 완벽하게 달성할 수 없었다. 변화된 정보 환경에 맞는 지적재산권체제를 수립하기 위해서 선진국들은 더 많은 노력을 기울여야했다. WIPO는 1991년부터 6년 동안 전문가위원회 회의를 진행했으며, 1996년 12월 3주간의 외교회의를 개최했다. 그 결과 'WIPO저작권 조약 및 실연·음반 조약[31](이하 WIPO 신조약)'을 체결하게 되었다. 이 조약에서는 기존 지적재산권 체제의 기반이 되었던 베른협약의 내용을 보다 명확히 하거나 베른 협약상의 보호 범위를 확장하는 베른 플러스 접근을 취하고 있으며((Reinbothe and Lewinski, 2002: 495), 국제협약에서 지적재산권을 보호하기 위한 기본원리 중 하나인 내국민대우가 반영되었다.(Reinbothe and Lewinski, 1997: 171) WIPO 신조약의 가장 중요한 목적 중 하나는 "기술과 조약간 공백을 메우는 것"

31) WIPO 신조약은 1996년 12월에 체결되었으며, WIPO 저작권 조약(WCT: WIPO Copyright Treaty)과 WIPO 실연·음반조약(WPPT: WIPO Performances and Phonograms Treat)으로 구성된다. WCT는 2002년 3월 6일, WPPT는 2002년 5월 20일 발효되었다.

이었다.(박노형 외, 2002: 20) 기존의 협약들은 디지털 기술의 발달을 염두에 두고 있지 않아서 기술 발달에 따른 지적재산 침해를 규제할 수 있는 법적 근거를 마련할 수 없었기 때문이다. 오늘날 디지털 기술을 제외하고 정보의 생산과 유통을 상상하기 어렵다. WIPO 신조약은 디지털 환경에서 정보의 상품화를 보장하기 위한 조치들을 취해나간다.

WIPO 신조약에서는 공중전달권이나 기술적 보호조치에 관련된 조항을 만들고 '복제'의 개념을 확대했다. WIPO 신조약에서는 공중전달권을 "공중의 구성원이 개별적으로 선택한 장소와 시간에 저작물에 접근할 수 있는 방법으로 공중이 이용할 수 있도록 유선 또는 무선의 수단에 의하여 저작물을 공중에 전달하는 것을 허락할 배타적인 권리"(WCT 제8조)로 규정하고 있다. 이에 따라 '비동시적, 유무선, 쌍방향, 주문형 송신도 공중전달권의 대상'이 되었다. 기술적 보호조치 관련 조항은 "저작권자가 자신의 저작물을 보호하기 위해서 설정한 기술 조치에 대해, 이것을 우회하려는 장치를 수입, 제조, 배포하는 것을 금지"하고 있다. 또한 복제의 개념을 확대해서 "컴퓨터 메모리 저장을 포함한 디지털 형태로의 저장도 '복제'라는 성명을 채택"했다.(오병일, 2000: 92-3) WIPO의 신조약은 이후 미국의 디지털 밀레니엄 저작권법(DMCA: The Digital Millemmium Copyright Act)의 형성이나 우리나라의 지적재산권 관련법 개정에 중요한 영향력을 행사했다.

TRIPs협정 이후 "특허권보호를 통해 미국에 유입되는 순수 로열티가 연간 190억 달러에 이르는 것으로 추산되지만, 미국 다국적 기업들은 TRIPs가 지적재산권 보호에 있어서 여전히 충분하지 않"다고 여겼다.(양희진, 2005: 18) 미국은 다자간 협상을 통해서는 자신들이 원하는 바를 충분히 얻어내지 못할 것이라 예상했다. 그래서 그들은 지적재산권 체제의 강화와 그것을 보장해줄 무역 제제를 강화하기 위해 'WTO의 다자적 포럼에서 FTA의 양자적 포럼으로' 협상 테이블을 옮기게 된다. 미국으로서는 다자간 협정보다는 양자 협정에서 무역제제를 무기로 협상력을 강화할 수 있기 때문이다. 이미 TRIPs나 WIPO 신조약을 통해 지적재산권은 세계체제 수준에서의 통일된 기반이 마련되었고, 미국은 그 기반 위에서 FTA를 통해 정보 독점력을 강화하고 있다. 미국이 여러 나라와 맺고 있는 FTA의 지적재산권 분야는 TRIPs 플러스를 전제로 하고 있기 때문에 TRIPs의 규정보다 강화하는 것만이 허용된다. 뿐만 아니라 FTA에서는 역진금지원칙을 적용하고 있어 FTA 비준 이후 협정문을 바탕으로 국내법을 개정할 때 보호와 집행 수준에서 협정문에 규정된 것보다 더 강화하는 것만을 허용하고 있다[32]. 뒤에서 보게 될 4장에서는 한미FTA를 사례로 미국이 강화해 나가고 있는

32) 예를 들어 한미 FTA 협정에서는 저작권 보호 기간을 70년으로 하여 현행 한국 저작권법의 저자 사후 50년보다 20년 연장하였다. 이후 "저작권 보호 기간을 80년이나 100년으로 늘리

지적재산권 체제의 구체적 내용을 살펴보게 될 것이다. 한미FTA는 미국이 맺고 있는 수많은 FTA 중 하나일 뿐이지만 이를 통해 미국이 설계하고 강화하고 있는 지적재산권 체제의 모습과 경향성을 조망할 수 있도록 해준다. 한미FTA 지적재산권 분야는 미국이 FTA를 맺은 다른 나라와 비교해 봐도 크게 다르지 않기 때문이다.

5. 정보의 자본주의적 포섭 : 경제외적 강제와 감시

정보를 "제3자가 사용한다고 해서 아이디어나 정보의 창작자 또는 보유자가 가진 지적재산은 양적으로 줄어들거나 그 효용이 감소하지 않"는다. 오히려 많은 사람들이 아이디어와 정보를 이용할수록 사회 전체의 관점에서 보면 "사회전체의 후생과 이익은 더 커진다".(양희진, 2005) 특히 네트워크는 정보를 유통시키는 방식을 혁신적으로 변화시킴으로써 정보의 가치를 증진시켰다. 네트워크의 힘이 가진 긍정적인 가능성은 타인에게 정보에 쉽게 접근 할 수 있도록 해준다는 것이다. 정보는 소유가 아닌 공유를 통해 가치를 증진시키며, 정보기술의 혁신은 공유 문화를 확산 시킬 수 있는 기술적 배경이 된다.

마크 포스터는 이러한 상황을 염두에 두고 정보의 특성을 "자신의 상품화에 맞선다는 점"에서 찾는다. 나아가 그는 "정보의 손쉬운 복제와 이동은 물질적 상품 특유의 사적 소유를 보호하고자 하던 법률체계를 허물어뜨린다"고까지 주장한다.(Poster, 1994: 60) 이렇게 주장할 당시 포스터는 정보기술의 혁신에 따른 긍정적인 가능성을 탐색하고 있었다. 그러나 정보기술의 발달함에 따라 기술과 그것이 가진 가능성을 상품화하기 위한 전략도 함께 발달한다. 특히 90년대 중반 이후 진행된 WTO/TRIPs나 WIPO 신조약 그리고 FTA와 같은 잇따른 지적재산권체제의 강화에서 정보기술의 발달에 따른 정보의 상품화 전략이 잘 드러난다. 포스터는 정보의 상품화 전략이 적극적으로 수행되는 것을 지켜보며 정보기술의 발달에 따른 긍정적인 가능성에 대한 자신의 입장을 유보시켰다. 그는 현재의 저작권법이 "아날로그 시대의 그것과는 완전히 다른 법구조"에 속한다고 지적하며, 그것이 "문화적 혁신을 보호하는 법이 아닌 일반적인 소유권법에 불과"하며 "정보는 부로 저작권은 그것의 경찰권력으로 정의"된다고 주장한다.(Poster, 1998: 3)

포스터의 말은 자본의 외부에 있던 영역을 내부로 포섭하기 위해서, 즉 허구적 상품을 상품으로 만들기 위해서 경제외적 강제로서의 국가권력이 필요하다는 점을 강조하는 것이다. 이것은 국가가 자본이라는 하부구조에 의해 종속되어 있기

는 것은 협정 위반이 아니지만, 70년 이하로 줄이면 협정 위반"이 된다.(남희섭, 2007a: 537)

때문이 아니라 상품교환이 국가에 '의해' 지탱되기 때문이다. 가라타니는 다음과 같이 말한다.

> 상품교환은 자유로운 합의에 기초하는 교환이고, 그 원리는 약탈 즉 국가를 낳는 교환 원리와는 완전히 별개입니다. 그러나 그것은 국가에 의한 지배 하에서만 성립합니다. 왜냐하면 폭력을 독점함으로써 다른 폭력을 금지하는 국가와 법이 없으면 약탈이 생겨 상품교환이 성립하지 않기 때문입니다.(柄谷行人, 2007: 78-9)

국가는 법적 장치를 통해 상품교환을 가능케 하는 조건을 창출한다. 법은 금지 명령과 처벌 규정을 통해 사회 구성원에게 특정한 가치관을 내면화 시키는 역할을 한다. 헌법학자인 레식은 법이란 단순한 "법률 텍스트가 아닌 삶의 방식, 즉 구조(architecture)"라고 말한다.(Lessig, 2002: 36) 그러나 그 '삶의 방식'은 자연스레 형성되는 것이 아니라 강제적으로 이식되는 것이다. 법은 사회 질서를 설립하기 위해 삶의 방식을 강제적으로 규율하는 수단이다. 데리다는 다음과 같이 말한다.

> 적용 가능성이나 '강제성'은 법에 대하여 보충적으로 추가되거나 추가되지 않을 수 있는 외재적이거나 부차적인 가능성이 아니다. 그것은 법으로서의 정의 개념 자체에, 법이 되는 것으로서의 정의, 법으로서의 법 개념 자체에 본질적으로 함축되어 있는 힘이다.(Derrida, 2005: 15)

법의 강제성은 사람들에게 자신을 직접 드러내지 않는다. 법은 사람들에게 규율을 내면화하는 과정을 거쳐 법의 요구를 자연법칙으로 받아들이게 한다. 이것이 바로 법이 가진 '권력의 기술'이다. 미셸 푸코는 규율을 내면화하는 '권력의 기술'이 발현되는 것은 '감시'를 통해서라고 말한다. 그에 따르면 감시는 파놉티콘(Panopticon[33])에서 나타나듯이 시선의 비대칭성에 기반을 두고 있다. 가시성의 영역에 놓인 피감시자와 비가시성의 영역에 놓인 감시자의 비대칭성이 그것이다. 피감시자는 감시자를 볼 수 없기 때문에 자신의 모든 행위가 감시당하고 있을지도 모른다는 지속적인 불안에 놓이게 된다. 이 불안 속에서 피감시자는 감시자의 규율을 내면화하게 된다. 피감시자는 감시의 환영을 창조하는 극장 위에서 규율권력을 내면화하여 스스로를 감시하게 되는 것이다. 푸코는 다음과 같이 말한다.

---

33) 파놉티콘(Panopticon)은 Pan(all) + Opicon(seeing 또는 vision)의 합성어로 '모든 것을 본다'는 뜻이다.

> 가시성의 영역에 예속되어 있고, 또한 그 사실을 알고 있는 자는 스스로 권력이 강제력을 떠맡아서 자발적으로 자기 자신에게 작용시키도록 한다. 그는 권력관계를 내면화하여 1인 2역을 하는 셈이다. 그는 스스로 예속화의 원칙이 된다. 바로 이런 사실 때문에 외부의 권력은 물리적인 무게를 경감할 수 있게 되고 점차 무형적인 것으로 된다. […] 모든 물리적인 충돌을 피하고, 늘 앞서서 결정되는 영원한 승리인 것이다.(Foucault, 2006: 314)

지적재산권도 감시의 원리와 밀접하게 관련되어 있다. 모든 법이 위반자들에 대한 감시를 전제로 하고 있지만 지적재산권법은 정보자본주의에서 생산력의 중요한 원천인 정보 그 자체의 속성을 규정하는 법인만큼 감시의 방식도 포괄적이고, 위협적이다. P2P(Peer to Peer) 방식[34]으로 음악을 공유하던 사이트인 냅스터가 음악 저작권 단체에게 고소를 당한 '냅스터 사건'이 좋은 사례이다. 냅스터의 변호인은 법정에서 모든 콘텐츠를 "하나하나 확인할 수는 없으나 저작권을 침해하는 것으로 여겨지는 콘텐트 중 99.4퍼센트의 전송을 막을 수 있는 기술을 개발했다"고 밝혔다. 그러나 법원은 냅스터의 변호인에게 "99.4퍼센트로는 충분하지 않"으며, "저작권 침해의 가능성을 영(0)으로 떨어뜨려야 한다"고 답변했다. 법원의 말대로 "99.4퍼센트도 불충분하다면 이 전쟁은 저작권 침해를 대상으로 한 것이 아니라 파일공유 기술을 대상으로 하는 것"이다.(Lessig, 2005: 128)

지금까지 지적재산권은 법률을 통해 강화되어 왔다. 하지만 사이버공간 상의 지적재산권은 앞으로 그 안에 내장된 기술적 코드를 통해 규제될 것이다. 레식은 "코드는 사이버스페이스 상의 지적 재산을 우선적으로 방어하는 수단으로서 법을 대체할 수 있으며, 앞으로 더욱 그렇게 될 것"이라고 얘기한다.(Lessig, 2002: 286) 코드는 인간의 가치가 배제된 기계적 감시, 즉 전자감시[35]를 가능케 한다. 자본이 이런 식의 극단적인 방식으로 정보의 상품화를 추진하는 것, 즉 지적재산권의 코드화는 상품화가 (특수한)일부의 정보가 아닌 (일반적인)모든 정보를 대상으로 진행되고 있다는 것을 말한다. 물론 모든 정보가 이윤을 창출하는

---

34) 기존의 서버와 클라이언트 개념이나 공급자와 소비자 개념에서 벗어나 개인 컴퓨터끼리 직접 연결하고 검색함으로써 모든 참여자가 공급자인 동시에 수요자가 되는 형태이다. 크게 2가지 방식이 있다. 하나는 어느 정도 서버의 도움을 얻어서 개인 간 접속을 실현하는 방식이고, 다른 하나는 클라이언트 상호간에 미리 주소(IP address) 등의 개인 정보를 공유하여 서버 없이 직접 연결하는 방식이다. 앞의 경우에도 접속 및 검색 단계 이후는 뒤의 경우와 동일하게 개인끼리 직접 정보를 공유하고 교환하게 된다.

35) 들뢰즈는 극단적인 전자감시 사회를 전자 파놉티콘 사회라고 이야기 하며, 전자파놉티콘 사회는 규율사회(disciplinary society)가 아닌 통제사회(societies of control)라고 말한다. 규율사회는 감시의 언어(watchword)를 통해 규제되는 반면 통제사회는 코드를 통해 규제된다. 통제사회의 코드는 통과 암호(password)이다. 통제사회는 컴퓨터가 지배하고 숫자와 코드에 의해 통제되는 사회이다.(Deleuze, 1992)

것은 아니다. 그럼에도 자본이 상품화할 정보의 영역을 지속적으로 확장해나가고 있는 것은 자본의 외부를 연상시키는 불안요소를 내부로 포섭하기 위해서이다. 여기서 놓치면 안되는 것은 이러한 포섭이 자본의 내적 힘이 아니라 그 외부에 존재하는 힘(국가, 법, 코드)에 의해 보장된다는 것이다.

이는 예외적인 하나의 사례가 아니다. 최근 우리나라에서도 비슷한 사례를 찾아 볼 수 있다. 2007년 10월 고등법원은 소리바다5 서비스에 대해 '서비스 중지 가처분 결정'을 내렸다. 이 재판에서 소리바다 측은 불법 파일의 98% 혹은 그 이상을 필터링하고 있다고 주장했지만 재판부는 그것이 '적극적 필터링'이 아닌 '소극적 필터링'이라는 이유로 서비스 중지를 명령했다. 재판부가 판결에 사용한 개념인 소극적 필터링 방식은 "데이터베이스에 이용허락을 받지 않은 음원정보를 저장하고 있으면서, 이용자가 요청한 파일이 데이터베이스에 있는 경우에는 다운로드를 불허하고, 데이터베이스에 없는 경우에는 다운로드를 허용하는 방식"을 말한다. 이에 반해 적극적 필터링 방식은 "권리자들 사이의 음원 공급계약 등, 권리자들의 이용허락을 받은 음원 파일에 대하여만 파일공유를 허용하는 방식"이다.(정보공유연대IPleft, 2007b) 재판부가 판결에서 사용한 '적극적 필터링'이라는 개념은 정보 공유의 모든 가능성을 차단하고 허가 받지 않은 모든 것은 불법이라고 규정하는 것이다. 냅스터와 소리바다 판결은 인터넷을 통해 유포되는 모든 정보가 국가와 자본의 감시·통제 아래서만 허용되어야 한다는 정보 자본주의의 법적 논리를 보여준다.

지적재산권은 이처럼 철저한 감시와 그에 따른 내면화의 과정을 거쳐 자본주의 체제 내로 실질적으로 포섭되어 간다. 김영식은 저작권의 정치성을 비판하는 글에서 흥미로운 한 가지 사례를 제시한다. 그것은 유나바머 선언문(The Uniabomber's Manifesto)이라고 알려진 글의 한 구절이다. 이 선언문의 각주 16번에는 "만약 저작권법이 문제가 되어 게재가 불가능하다면 주16을 다음 문장으로 바꿔주기 바란다"는 구절이 나온다.(Kaczynski, 1996: 150) 유나바머는 1978년부터 1995년까지 거의 20년 동안 16차례에 걸친 폭탄테러를 행한 현대사회의 가장 위협적인 테러리스트 중 하나이다. 그는 "폭탄테러라는 강력한 무기를 배경으로 하면서도 저작권법 때문에 자기 글이 실리지 못할 까봐 우려했던 것"이다.(김영식, 2000: 155)

유나바머는 1995년 테러를 중단하는 조건으로 유력지에 과학문명에 대한 자신의 견해를 피력한 과학기술문명비판논문 게재를 요구했고 뉴욕타임스와 워싱턴 포스트지에 그의 논문이 실렸다. 이것이 '산업사회와 그 미래'라는 제목을 가진 유나바머 선언문이다. 선언문에서 그는 자신의 테러를 하나의 혁명이라고 말하며 "혁명의 목표는 정부의 전복이 아니라 현존 사회에 존재하는 각종 테크놀로지를 제거하는 것"이라고 주장한다.(Kaczynski, 1996: 39) 그는 현대사회를 병들게

한 것은 각종 테크놀로지라고 비판하는 극단적인 기술혐오자였고, 주된 테러 대상도 대학에서 테크놀로지를 연구하는 학자였다. 문제는 그의 공격 대상인 각종 테크놀로지가 자신이 존중하는 지적재산권을 통해 보호되고 있다는 점을 인식하고 있지 못하다는 점이다. 96년 체포 당시 그는 산골 오두막집에서 전기와 수도도 없이 살고 있었다. 그는 극단적인 방식으로 현대문명을 등진 채 살고 있을 정도로 테크놀로지의 영향력으로부터 벗어나려 했지만, 정작 그것을 법적으로 보장하는 지적재산권을 문제 삼을 생각은 하지 못했다. 지적재산권은 이처럼 인간의 의식 영역에 침투해 내면화되고 있는 것이다.

자본주의의 정보적 확장을 위해 지적재산권 체제가 지향 하는 목표는 바로 이러한 극단적 감시와 통제 사회이다. 감시와 통제 없이는 정보를 완전한 상품으로 만들 수 없기 때문이다. 정보기술의 혁신은 정보의 자유로운 생산·유통만을 가능케 한 것이 아니다. 그것은 지적재산권과 관련된 기술들을 강화하는 데에도 활용된다. 그리고 이러한 기술들은 지적재산이 설정된 콘텐트를 전달하는 기술에 점점 깊숙이 내장되고 있다. 외부의 감시는 곧 내면의 자기 검열로 바뀔 것이며, 지적재산권은 특수한 역사적 생성물이 아닌 자본주의 사회에서 여타의 재산권이 그러하듯 자연스럽고 당연한 것으로 여겨지며 탈역사화 될 것이다.

▲ 참고자료

1. 참고문헌

강남훈. 2000. '디지털 혁명과 신경제의 축적구조'. 『디지털 혁명과 자본주의의 전망』. 경상대학교 사회과학연구서 편. 한울

강은정·박실비아·박은자. 2007. 『한미 FTA 협상과 의약품 관리제도의 발전적 개선방안』. 한국보건사회연구원

김영식. 2000. '정치적인, 너무나 정치적인 저작권'. 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적재산권의 충돌』. 이후

남희섭. 2006. '한미FTA와 지적재산권'. 『한미FTA 국민보고서』. 한미FTA저지 범국민운동본부 정책기획연구단 편. 그린비

박노형·권현호·이상혁. 2002. 『WIPO신조약과 지적재산권의 국제적 논의동향 연구』. 프로그램심의조정위원회

방석호. 2007. 『디지털 시대의 미디어와 저작권』. 커뮤니케이션북스

백욱인. 1997. '디지털 경제와 지적 소유권'. 『한국사회와 언론』 제9호

손동현. 1999. '정보의 존재론적 구조와 특성'. 『정보사회의 철학적 진단』. 철학연구회 편. 철학과 현실사

양희진. 2005. '지적재산권의 개념과 보호법제'. 『지적재산권의 재구성을 시작하자!』. 2005 전국정보운동포럼 자료집

오병일. 2000. '사이버 군주의 세계체제: 지적재산권을 둘러싼 국제적 동향'. 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적재산권의 충돌』. 이후

윤선희. 2007(9정판). 『지적재산권법』. 세종출판사

윤성식. 2000. '기술독점과 기술 확산: 특허의 정치경제학'. 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적재산권의 충돌』. 이후

이현석. 1997. '저작권, 독창성, 문학'. 『안과 밖: 영미문학연구』 제2호. 영미문학연구회

정보공유연대IPleft. 2007. '[논평] 참여적 인터넷을 위협할 법원의 판결 - 소리바다5에 대한 고등법원 판결에 대한 비판적 분석'. http://www.ipleft.or.kr

조동원. 2007. '저작권: 이데올로기 비판'. <웹진 ACT!> 45호. http://www.mediact.org

카피레프트모임 편집부. 2000. '역사적 현상으로서의 카피라이트와 카피레프트'. 『읽을꺼리』 제 6호

최경수. 2001. 『국제 지적재산권법』. 한울

한국전자통신연구원. 1996. 『정보사회의 개념정립 및 정보화 추진방안에 관한 연구』. 정보통신연구진흥원.

홍성태. 2000a. '지적재산권과 현실정보사회의 모순'. 『디지털은 자유다: 인터넷과 지적재산권의 충돌』. 이후

_____. 2000b. '디지털 혁명과 자본주의의 정보적 확장'. 『디지털 혁명과 자본주의의 전망』. 경상대학교 사회과학연구서 편. 한울

_____. 2003. '디지털 혁명과 자본주의의 정보적 확장'. 『왼쪽에서 보는 지적재산권』. 정보공유연대IPleft

加藤雅信(Katou masanobu). 2005. 『소유권의 탄생』. 김상수 역. 법우사

甲斐道太郎(Ichi tarou). 1984. 『소유권 사상의 역사』. 강금실 역. 돌베개

柄谷行人(Karatani Koujin). 2007. 『세계공화국으로』.조영일 역. 도서출판 비

Braithwaite, John·Drahos, Peter. 2002. Information Feudalism: Who owns the knowledge economy?. New Press

Darch, Colin·Halbert, Debora·Story, Alan. 2006. Issues in the economics, politics, and Ideology of copyright in the global south. The Copy/South Research Group. http://www.copysouth.org

Deleuze, Gilles. 1992. 'Postscript on the Societies of Control'. http://users.california.com/~rathbone/deleuze.htm

Derrida, Jacques. 2005. '법에서 정의로'. 『법의 힘』. 진태원 역. 문학과지성사

Dülmen, Richard Van. 2005. 『개인의 발견』. 최윤영 역. 현실문화연구

Ekbal, B. 2008. 'Intellectual Property Rights are a privilege, not a human right'. http://infochangeindia.org/200801176812/Trade-Development/Intellectual Property-Rights/Intellectual-Property-Rights-are-a-privilege-not-a-human-right.html

Fisher, William. 2001. "Theories of Intellectual Property," in New Essays in the Legal and Political Theory of Property. Stephen Munzer ed. Cambridge University Press. http://www.law.harvard.edu/faculty/tfisher/iptheory.html

Foucault, Michel. 2006. 『감시와 처벌』. 오생근 역. 나남

Hardt, Michael·Negri, Antonio. 2007. 『제국』. 윤수종 역. 이학사

Kaczynski, Theodore John. 1996. '윤나바머: 산업사회와 그 미래'. 『유나바머』. 조병준 역. 박영률출판사

Lessig, Lawrence. 2002. 『코드: 사이버 공간의 법이론』. 김정오 역. 나남

_____. 2005. 『자유문화』. 이주명 역. 필맥

Liang, Lawrence·Mazmdar Atrayee·Suresh Mayur. 2005. 'Copyright/Copyleft: Myths About Copyright'. http://infochangeindia.org/200405096065/Trade-

Development/Intellectual-Property-Rights/Copyright/copyleft-Myths-about-copyright.html

Offe, Claus·Ronge, Volker. 1985. '국가개입의 구조적 성격'. 『국가란 무엇인가: 자본주의와 그 국가이론』. 임영일·이성형 편역. 까치

Patterson, Lyman Ray. 1968. Copyright in historical perspective. Vanderbilt University Press

Poster, Mark. 1994. 『뉴미디어의 철학』. 김성기 역. 민음사

_____. 1998. '사이버스페이스의 저작권'. 『사이버스페이스의 법적 틀에 관한 아태지역 전문가 회의』. 유네스코 한국위원회

Reinbothe, Jorg·Lewinski, Silke von. 1997. 'The new WIPO treaties: A first Resume'. in European Intellectual Property Review(E.I.P.R.) 4.

Reinbothe, Jorg·Lewinski, Silke von. 2002. The WIPO Treaties 1996. Butterworths

Rose, Mark. 1994. Authors and Owners: The invention of copyright. Havard University Press

Schiller, Dan. 1994. '정보를 어떻게 볼 것인가'. 『정보에 지배당한 사회: 정보의 정치경제학』. 편집부 역. Vincent Mosco·Janet Wasco 편. 민글

Wallerstein, Immanuel. 1999. 『유토피스틱스 또는 21세기의 역사적 선택들』. 백영경 역. 창작과비평사

_____. 2005. 『월러스틴의 세계체제분석』. 이광근 역. 당대

Webster, Frank. 2007(개정판). 『정보사회이론』. 조동기 역. 나남

2. 관련 조약 및 법률

저작권법. 전부개정 2006.12.28 법률 제8101호. 시행일 2007.6.29

제 3 강

디지털 환경에서의 저작권 문제[36]

오병일 / 정보공유연대 IPLeft 운영위원

1. 권리와 이용의 균형으로서의 저작권

인터넷과 디지털 기술의 발전은 지식의 확산과 사람들 사이의 소통, 그리고 문화 창작의 활성화에 커다란 기여를 하고 있다. 해외의 전문 자료들을 인터넷을 통해 쉽게 접할 수 있는가 하면, 육아 커뮤니티를 통해 육아 정보를 얻거나 고민을 나누기도 한다. 즐거웠던 여행의 기록을 디지털 캠코더로 남겨 아름다운 음악과 함께 미니홈피를 장식할 수도 있다.

그러나 조심해야 한다. 인터넷이라는 바다에 '저작권'이라는 암초가 급속도로 확산되고 있기 때문이다. 아무 생각없이 저작물을 이용하다가는 저작권법 위반으로 고발되거나 손해배상을 하게 될 수 있다. 예를 들어 어떤 시가 마음에 들어서 시평과 함께 그 시를 내 블로그에 올리는 것도 저작권 위반이다. 사회단체가 자신의 활동과 관련된 기사를 홈페이지에 스크랩하여 올리는 것도 저작권 위반이다. 자신이 구매한 음반에서 MP3 파일을 만든 후 미니홈피의 배경음악으로 사용하는 것도 물론 저작권 위반이다. 돈이 없는 사람은 비영리적 목적이라 할지라도 감히 인터넷 음악 방송을 해볼 생각은 하지 않는 것이 좋다. 카페에서 다큐멘터리를 찍을 때는 카페에서 흘러나오는 음악은 다른 저작권이 만료된 음악으로 대체하는 것이 좋으며, 혹시 카메라에 TV 화면이 잡히지 않도록 주의해야 한다.

36) 이 글은 <정보공유라이선스 2.0:허용>을 따릅니다.

디지털 도서관이 구축되고 있지만, 큰 기대는 하지 않는 것이 좋겠다. 어차피 집에서 원격으로 접속하지 못하고 도서관에 직접 가서 열람해야 하기 때문이다.

옛날에는 신문을 오려서 기사 스크랩을 했었다. 시집을 사서 동아리 친구들이 돌려 보기도 했고, 좋아하는 친구에게 자신의 베스트 음악을 선곡하여 테이프를 선물하기도 했었다. 인터넷에서는 더 쉽게, 더 잘 할 수 있지만 그렇게 하면 안 된다. 이 모든 것들이 저작권을 침해하는 행위이기 때문이다. 예전에는 저작권법이 불법복제 테이프를 만들어서 길거리에서 파는 사람들, 즉 타인의 저작물을 이용하여 자신의 영리를 추구하는 사람들을 주로 단속했다. 그러나 이제 저작권법은 우리들 누구나 범죄자로 만들 수 있다.

저작권은 문화예술 창작자를 보호하고, 이를 통해 사회의 문화발전을 이루기 위한 제도이다. 저작자는 자신의 저작물을 공표하고 성명을 표시하는 등 인격적 권리와 복제, 공연, 전시, 배포, 전송할 수 있는 독점적인 권리를 부여받는다. 저작권은 창작 즉시 (즉, 별도의 등록절차나 허가절차 없이) 부여되며 보호기간은 (현재 한국의 경우) 저작자 사후 50년까지이다.

저작권에 관한 일반적인 오해 중의 하나는 저작물은 저작권자의 '소유'이고, 저작권법은 저작권자의 권리만을 보호하기 위한 것이라는 것이다. 권리자를 비롯한 많은 사람들이 그렇게 오해하고 있는데, 특히 도둑질, 해적질이라는 표현은 이러한 오해를 강화시킨다. 그러나 저작권의 궁극적인 목적은 '문화의 향상 발전'이며, 한국의 저작권법 역시 1조에 이를 명시하고 있다. 그 목적을 달성하기 위한 수단으로 저자에게 배타적 권리를 부여하지만, 일정한 경우 그 권리를 제한하여 저작물의 원활한 이용을 도모한다. 우선 여타 소유권과 달리 저작권은 한정된 기간 동안만 보호된다. 또한 보호기간 내에라도 이 권리는 공공적 목적 혹은 지식의 확산을 위해 일정하게 '제한'된다. 예를 들어, 언론의 보도, 재판, 도서관, 교육 목적의 사용, 그리고 비영리적이고 개인적인 복제에서는 저작권자의 허락 없이도 저작물을 사용할 수 있다. 이를 공정이용(fair use)이라고 부르며, 국내 저작권법은 '제6절 저작재산권의 제한'에서 이를 규정하고 있다.

따라서 저작권을 일방적으로 강화한다고 하여 문화의 향상 발전이 이루어질 수 있다고 생각하는 것은 잘못이다. 오히려 저작물의 원활한 유통과 이용을 제약하여 추가적인 창작을 제약할 수 있기 때문이다. 이는 자동차, 책상 등과 같은 물건(유체물)과 구별되는 지식과 문화의 특수성에 기인한다. 내가 어떤 지식을 이용한다고 해서 다른 사람의 이용을 방해하지 않으며(비경합성), 일단 다른 사람에게 지식이 전파된 이상 그 사람이 지식을 이용하는 것을 통제하기 힘들다. (비배제성) 또한, 어떠한 지식도 역사적으로 축적된 지식 기반이 없었다면 창출될 수 없었을 것이며, 따라서 지식과 정보는 궁극적으로 모든 인류의 협력의 산물이며, 인류 공동의 자산이다. 마치 하나의 촛불에서 다른 촛불로 불이 옮겨짐

으로 해서 내 초의 불빛이 약해지는 것이 아니라, 오히려 공간 전체의 밝기가 더욱 밝아지는 것처럼, 지식과 정보는 전파될수록 사회적인 가치는 더욱 커지게 된다. 지식과 정보의 전파, 공유는 기본적으로 나쁜 일이 아니며, 오히려 장려되어야 한다!

문제는 창작과 이용의 균형 지점이 어디인가에 대한 객관적인 근거를 마련하기 힘들다는데 있다. 창작자에게 배타적인 권리를 부여함으로써 얻어지는 새로운 창작의 인센티브와 이용을 제한함으로써 발생하는 사회적인 손실을 객관적인 데이터로 산출해내는 것은 거의 불가능하다. 또한 정보통신기술과 같은 복제기술의 발전이나 사회 환경의 변화에 따라 그 균형 지점은 끊임없이 변화할 것이다. 따라서 지적재산권은 적절한 균형지점을 둘러싼 갈등을 근본적인 모순으로 내재할 수밖에 없다.

그런데, 정보사회에서 저작권법이 특히 문제가 되는 이유는 무엇일까? 두 가지 환경의 변화를 주목할 필요가 있다. 첫째는 문화의 산업화와 정보산업의 발전이다. 물론 저작권은 17~8세기부터 존재하였으나, 영화, 만화, 음반 등 문화 산업이 전체 산업에서 차지하는 비중이 커지고, 소프트웨어, 데이터베이스 등 정보산업이 발생함에 따라, 한 사회에서 저작권이 차지하는 비중이 커지게 되었다. 특히, 미국은 전 세계 문화콘텐츠 산업의 40%를 장악하고 있으며, 군수산업과 함께 미국 경제를 이끄는 양대 산업으로 인식되고 있다. 둘째는 정보통신기술이 발전함에 따라, 디지털화와 네트워크화가 확산되는 환경의 변화이다. 복사기, VTR 등 복제 기술의 발전은 끊임없이 저작권자의 반발을 불러일으켰으며, 디지털 기술과 인터넷의 등장은 저작권과 근본적인 모순을 일으키고 있다.

2. 디지털 환경에서의 저작권

1) 디지털 환경의 특성과 저작권 - 창작, 수용환경의 변화

디지털 환경에서는 복제비용이 거의 없이 원본과 똑같은 복제물을 재생산할 수 있으며, 네트워크를 통해 시간과 거리에 관계없이 저작물을 전송할 수 있다. 디지털화와 인터넷으로 인한 이러한 환경의 변화는 지식과 문화의 향유에 있어서 획기적인 진전을 가져올 것으로 평가받고 있다.

역으로 이러한 인터넷 환경은 저작권자에게 위협으로 다가왔다. 아날로그 시대에는 고가의 복사기와 같이 복제 자체에 비용이 많이 들고, 또 복제물의 배포도 쉽지 않았다. 그래서 저작권 침해도 주로 기업적인 형태로 이루어지게 된다. 그러나 디지털 환경은 '개인'에게 복제와 전송에 대한 통제권을 부여했으며, 반면 자신의 저작물에 대한 권리자의 통제력은 취약해질 수밖에 없었다. 이에 권리자

들은 디지털 환경에서도 저작물에 대한 통제력을 회복하기 위해 법제도적 보완을 요구하거나, 기술적 통제를 시도해왔다. 그러나 저작권법의 목적이 '저작물에 대한 저작권자의 독점권(그리고 독점적 권리를 실효성있게 만드는 통제권)'을 보장하는 것이 아니라 '사회의 문화 발전'이라면, 권리자에게 통제권을 부여하기 위한 일련의 시도들이 디지털 환경으로 인해 가능해진 새로운 가치- 즉, 정보에 대한 접근권과 향유권의 증대, 문화 생산자로서 개개인의 역량 증대, 삶의 질 향상을 위한 새로운 기술과 서비스, 새로운 공동체 형성과 커뮤니케이션의 확장 등-에 어떠한 부정적 영향을 미치는지에 대해 고려할 필요가 있을 것이다. 이를 위해서는 디지털 환경이 정보와 문화의 생산, 유통, 향유 과정에 어떠한 변화를 가져왔는지 이해할 필요가 있다.

기존의 오프-환경에서는 '접근'과 '복제'는 별개의 의미였다. 서점에서 책을 들춰보는 행위는 복제를 수반하지 않으며, 저작권을 침해하는 행위가 아니었으다. '복제'는 주로 상업적인 목적으로 수행되었다. 하지만, 디지털 네트워크 환경에서는 프로그램의 실행이나 어떤 정보에 접근하는 행위조차 복제 없이는 불가능하다. 예를 들어, 인터넷에서는 어떤 홈페이지에 접속해서 내용을 살펴볼 때에도, 홈페이지가 있는 서버에서 내 컴퓨터로 파일이 복제, 전송된다. 따라서 디지털 네트워크 환경에서 복제권(즉, copy-right)을 창작자에게 전적으로 부여하는 것은 이용자들의 컴퓨터 사용이나 정보에 대한 접근권을 심각하게 침해할 수 있다.

정보의 디지털화는 정보의 복제, 전송뿐만이 아니라, 창작 환경과 개념도 변화시킨다. 예를 들어, 인터넷에서 어떠한 이미지를 다운받아 그것을 변형시켜 새로운 이미지로 만들거나, 다른 사람이 제작한 프로그램의 일부를 수정하여 내 환경에 적합하도록 만드는 것은 쉬운 일이다. 이러한 2차 저작물 역시 개인적, 사회적으로 무척 가치있는 생산물일 수 있다. 이러한 기술적 발전은 기존의 생산자, 이용자의 구분을 약하게 만든다. 즉, 누구나 어떠한 창작물의 수용자이면서, 동시에 생산자가 될 수 있는 환경이 되었다는 것이다.

최근 블로그나 이용자 생산 콘텐츠(UCC)가 주목을 받고 있는데, 이는 이제 소수의 문화 창작자가 아니라 일반 대중들이 문화 창작의 주체가 되고 있음을 의미한다. 이들은 대부분 비영리적 생산자들이며, 직업으로서 수행하는 것이 아니라 자기표현 욕구에 의해, 혹은 다른 사람들과의 커뮤니케이션을 위해 삶의 일부로서 문화를 향유하는 동시에 생산한다. 저작물 유통에 있어서 이들에게 필요한 것은 출처를 표기한다거나 사전에 양해를 구하는 등의 최소한의 예의일 뿐, 저작물에 대한 배타적인 독점이나 이를 통한 영리추구가 아니다. 그러나 현행 저작권은 (자유롭게 이용할 수 있다는 등의 특정한 표시가 없는 한) 창작자의 배타적인 권리를 전제하고 있기 때문에 저작물의 자유로운 유통에 제약을 가져올 수밖에 없다.

2) 디지털 환경에서의 저작권 의제들

가. 전송권 (공중전달권)

세계지적재산권기구(WIPO)는 1996년 체결된 '저작권 조약'에서 '공중전달권'을 신설하였다. 한국은 지난 2000년, 저작권법 개정을 통해 '전송권'을 신설했다. 인터넷 게시판이나 블로그에 저작물을 올리거나, 소리바다를 통해 컴퓨터에 있는 파일에 일반 공중이 접근할 수 있도록 하는 것 등이 전송에 해당된다. 네트워크에의 업로드는 저작물을 공중에 접근가능하도록 하되, 개별적으로 선택한 시간과 장소를 통해 공중이 이용할 수 있도록 한다는 점에서, 오프라인을 통한 배포나 방송과는 다른데, 네트워크를 통한 공중에의 전달도 권리자의 배타적 권리목록에 포함시킨 것이다.

그러나 권리자의 배타적 권리만을 규정하고, 권리에 대한 제한(공정이용)은 적절히 규정되지 않았다는 점에서, 현재의 전송권은 비영리적이고 사적인 소통에 대한 장애를 초래하고 있다. 커뮤니티 게시판이나 블로그, 미니홈피 등은 공통의 관심사를 가지고 있거나, 개인적인 관계에 있는 사람들에 의해 열람되는 경우가 많다. 우리가 오프-환경에서 개인적으로 저작물을 공유하거나 그에 대한 의견 교환을 하는 행위가 인터넷을 통해 이루어지는 것이다. 물론 오프-환경과는 달리 임의의 이용자들이 접근할 수도 있지만, 이를 근거로 이러한 행위를 저작권 위반으로 통제한다면 자연스러운 개인적 소통 행위조차 막아버리는 결과를 초래한다. 디지털 환경의 발전에 따라 '커뮤니티'의 개념이 변화하고 있는 것도 고려할 필요가 있다.

기술적 창작 환경은 획기적으로 개선되었지만, 저작권이라는 장벽은 비영리적 창작자에게 지나치게 높다. 예를 들어, 어떤 이용자는 대중 가요를 포함하여 자신만의 독특한 라디오 방송을 제작할 수 있다. 혹은 영화나 방송 프로그램을 이용하여 패러디 영상을 만들 수도 있다. 박지성 골장면 모음과 같이 연예인이나 스포츠맨에 대한 짧은 영상도 인기를 얻고 있다. 여러 신문 기사들을 스크랩하여 반핵 관련 데이터베이스를 구축할 수도 있다. 이러한 모든 창작 행위들은 비록 시장에서 유통될만한 가치는 없더라도 누군가에게는 가치있는 창작물일 수 있으나, 이용한 저작물에 대해 권리자의 허락을 받지 않는다면 저작권 위반이 될 것이다. 그러나 권리자의 허락을 일일이 받는다거나, 나아가 로열티 지불까지 요구받게 된다면 이는 비영리적 창작자가 거의 감당하기 힘든 일이다. 디지털 환경에서의 저작권 강화는 이와 같은 2차 생산을 제한함으로써, 오히려 사회의 문화 발전을 저해하게 된다.

디지털 환경으로 가능해진 정보에 대한 접근성도 실효성을 상당부분 잃게 된다. 대표적으로 디지털 도서관의 문제를 들 수 있다. 정보화에 따라 도서관도 디지털 도서관 구축을 시작했지만, 원격 열람이 불가능하여 정보 접근에 있어서의 실효성은 의문시되고 있다. 비록 현재 시장에서 유통되고 있는 서적에 대해서는 원격 열람을 허가하지 않더라도, 학술 논문이나 절판된 서적에 대한 접근까지 제한할 필요가 있을까? 검색 사이트 구글은 도서검색 서비스[37]를 제공하고 있다. 그러나 저작권 문제가 발생함에 따라, 현재는 저작권 보호기간이 만료된 도서 등 저작권 시비가 없는 도서에 대해서만 전체 도서 내용 열람 서비스를 제공하고 있다. 인터넷의 확산에 따라 인터넷을 통해 도서를 검색하고 원문을 보여주는 영리적, 비영리적 서비스들이 국내외적으로 많이 생겨나고 있다. 이러한 서비스들은 지식에 대한 일반 대중의 접근을 획기적으로 증가시킬 것으로 생각되나, 이런 서비스의 활성화에 가장 큰 장애가 되는 것이 바로 저작권이다.

나. 기술적 보호조치

'기술적 보호조치'란 '암호화 등의 기술적인 방법을 통해 저작물에 대한 접근이나 이용을 통제하기 위한 기술이나 장치'를 의미한다. 즉, 법적 보호의 한계를 극복하기 위해 권리자들이 저작물에 대한 접근이나 이용을 기술적으로 통제하고자 하는 자구책이다. 저작권법은 다시 이러한 기술적 보호조치를 무력화하는 행위를 금지함으로써 권리자들의 자구책을 다시 법적으로 보호한다.

그러나 기술적 보호조치는 법에서 규정하고 있는 권리와 이용의 섬세한 균형을 반영하지 않는다. 예를 들어 교육 목적으로는 어떠한 저작물을 권리자의 허락없이 이용할 수 있지만, 만일 기술적 보호조치가 되어 있다면 법에서 허용한 공정이용 자체가 불가능해질 것이다. 특히 '접근통제적 기술적 보호조치'는 그 법적 타당성도 의문시되고 있다. 국내 저작권법은 저작물의 무단 복제 등 저작권 침해를 방지하기 위한 기술적 보호조치에 대해서는 이미 보호를 하고 있는데, 한미 FTA 협정은 '접근통제적 기술적 보호조치'까지 확대하고 있다. '접근통제적 기술적 보호조치'까지 보호를 하게 된다면, 저작물에 접근, 열람하는 행위에 대한 통제권한을 저작권자에게 부여하는 것이나 다름없다. (책을 보는 행위는 저작권 침해가 아니다!) 예를 들어, DVD에는 지역 코드가 포함되어 있어 미국에서 산 DVD를 한국에서 생산된 DVD 플레이어로 실행시키면 실행이 되지 않는다. 이 지역코드가 일종의 '접근통제적 기술적 보호조치'인데, 만일 모든 지역에서 생산된 DVD를 볼 수 있는 DVD 플레이어를 만든다면 저작권 위반이 되는 것이다.

37) http://books.google.com/

미국의 EFF는 <Unintended Consequences: Seven Years under the DMCA>[38]라는 문서에서 기술적 보호조치가 공정이용 및 기술 혁신을 제약한 여러 사례를 설명하고 있다.

다. 일시적 저장

96년 체결된 WIPO 저작권 조약에도 논란 끝에 포함되지 않았던 '일시적 저장' 규정을 한미 FTA 협정에서는 포함하고 있다.[39] 즉, '일시적 저장'을 저작권법상 '복제'로 인정하였다. 우리가 인터넷으로 어떤 사이트에 접속을 하게 되면, 그 사이트 서버의 데이터가 내 PC로 전송이 되어 브라우저를 통해 보여지게 된다. 이 때 별도로 그 데이터를 파일로 저장하지 않는 한, 데이터는 램(RAM)에 잠시 저장되어 있다가 다른 명령이 실행되거나 컴퓨터 전원이 꺼지는 경우 사라지게 된다. 하드디스크 등에 영속적으로 저장되는 것과 대비하여, 이를 '일시적 복제, 혹은 일시적 저장(temporary reproduction)'이라고 부른다. '일시적 저장'은 컴퓨터와 인터넷을 이용하여 저작물에 '접근'하기 위하여 필수적으로 일어날 수밖에 없는 행위이다. 이에 대한 복제권을 인정한다는 것은 저작물에 대한 접근을 위해 권리자의 허락을 맡아야 한다는 의미이다. 얼마나 터무니없는 요구인가? 물론 통상적인 인터넷 이용은 공정이용으로 본다고 하지만, 일시적 저장을 배타적 권리로 인정하는 것은 주객이 전도된 발상이라고 할 수밖에 없다.

3) 저작권 보호 여부가 아니라, 저작권 보호 범위의 문제

권리자들은 인터넷 상에서도 저작권이 보호되어야 한다고 주장한다. 동의한다. 그러나 현재 우리가 맞닥뜨리고 있는 문제는 새로운 환경에서 저작권이 어느 범위까지 보호되어야 하는가, 현재 설정되어 있는 저작권 보호 범위는 타당한가하는 것이다.

예를 들어, 저작권자에게 '저작물을 읽을권리'까지 부여하는 것은 타당한가? 그렇다면, 앞으로 어떤 저작물을 읽기 전에 권리자의 허락을 맡아야 한다. 내가 산 CD를 다른 사람에게 빌려주는 것은 허락되어야 하는가? 이러한 질문은 터무니없는 것으로 여겨지지만, 실제 인터넷이라는 새로운 환경에서 비슷한 문제들이 발생하고 있고, 그 질문에 대한 대답으로 '저작권자의 권리다'라는 답이 제시되고 있다. 반면, 그러한 새로운 규칙의 제정 과정에서 새로운 기술의 가치나 다른 인

38) http://www.eff.org/wp/unintended-consequences-seven-years-under-dmca
39) 한미FTA 지적재산권 협정에 대한 자세한 내용은 http://nofta-ip.jinbo.net 참고

권들은 부차적인 것으로 취급되고 있다. 권리와 이용의 균형이 아니라, 권리에 대한 강화된 보호가 문화(산업)의 발전을 이룬다는 막연한 가정 하에 일방적인 저작권 강화가 이루어지고 있다.

3. 저작권, 창작의 보호에서 투자 보호로의 변질

여전히 우리는 저작권의 권리 주체를 소설가나 작곡가와 같은 '낭만적 저자'로 상정하는 경향이 강하다. 그러나 저작권 강화로 실제 이익을 보는 주체들이 그러한 개인 창작자일지는 의문이다. 현대 사회에서 실제 창작자는 기업에 고용된 노동자(혹은 기업에 종속된 계약자)일 뿐이며, 저작권은 '투자자'인 정보 · 문화기업이 보유하고 있기 때문이다. UN 경제적사회적 및 문화적 권리위원회가 채택한 일반논평 17 <자신이 저자인 모든 과학적, 문학적 또는 예술적 창작품으로부터 생기는 정신적, 물질적 이익의 보호로부터 혜택을 받을 모든 이의 권리> 문서[40]에서도 "자신의 과학적, 문학적 또는 예술적 저작물로부터 발생하는 정신적 및 물질적 이익의 보호로부터 혜택을 받을 인권은 저자가 적절한 생활수준을 누리기 위해 필요한 기본적인 물질적 이익뿐 아니라 저자와 저작물, 그리고 민족, 공동체 또는 기타 집단과 그들의 집단적 문화유산 간 인격적인 유대를 보호하는 반면, **지적재산권 제도는 주로 기업의 이익과 투자를 보호한다**. 또한, 제15조 1(c)항에 규정된 **저자의 정신적 및 물질적 이익의 보호의 범위는 국내법 또는 국제협정 하에서 지적재산권으로 지칭되는 것과 반드시 일치하지 않는다.**"라고 하고 있다.

최초의 저작권법이라고 불리는 앤여왕법 이전에는 '작가의 권리'라는 것은 없었으며, 출판조합이 국왕의 특허 하에 독점권을 보유하고 있었다. 출판조합의 독점에 제동을 걸려고 했던 앤여왕법 역시 보호하는 저작권은 작가의 권리라고 할지라도, '사실상 출판가의 권리'였다고 한다. 이후 여러 법적 분쟁을 통해 '작가'와 '보호받을 수 있는 작품'에 대한 개념이 정착되기 시작했다. 또한, '작가'라는 개념(혹은 저작자의 권리라는 이데올로기)은 독점적 출판업자에 대한 비판 과정에서 발전된 것이기도 하지만, 출판업자들이 자신의 독점권을 보장받기 위해 이용한 논리이기도 하다.[41] 과거의 서적상이 음반사, 영화사, 소프트웨어 업체로 확대되었을 뿐, '작가의 권리'라는 이데올로기를 내세운 출판사 독점의 구조는 변

40) GENERAL COMMENTS ADOPTED BY THE COMMITTEE ON ECONOMIC, SOCIAL AND CULTURAL RIGHTS General comment No. 17: The right of everyone to benefit from the protection of the moral and material interests resulting from any scientific, literary or artistic production of which he or she is the author (art. 15)

41) <저작권의 형성과정에 관한 역사적 고찰>, 김정오, 신동룡, 2003

하지 않는 듯하다.

이들 문화, 소프트웨어 기업들은 자국 정부나 국제기구 등에 로비 활동을 벌여 자신들에게 유리하도록 지적재산권 법제도를 변화시키고 있다. 전 세계적인 지적재산권 강화의 계기가 된 세계무역기구(WTO)의 무역관련지적재산권협정(TRIPs)은 정보·문화 산업에 경쟁력을 갖고 있는 선진국들의 요구가 대부분 관철된 것이다. 트립스(TRIPs) 협정의 경우 미국의 제약회사인 화이자와 전자회사인 IBM 등이 주도한 업체 연합에서 초안을 마련했다고 한다.

저작권 보호기간 연장은 소수 문화자본의 독점적 이윤을 계속 보장하기 위한 손쉬운 수단이 되고 있다. 최초의 저작권법으로 알려진 1709년 앤 여왕법(Statute of Anne) 제정 당시에는 보호기간이 최초 14년이었으며, 저작자가 살아있을 경우 14년의 추가적인 보호기간을 제공했을 뿐이었다. 이후 보호기간은 지속적으로 연장되었는데, 미국은 지난 1998년 '소니보노 저작권 보호기간 연장법안(Sonny Bono Copyright Term Extension Act)'-일명, '미키마우스 보호법'이라 불린다-을 통해 자국의 보호기간을 저작자 사후 70년으로 (법인의 경우 공표 후 95년) 연장하였으며, 이후 FTA를 통해 다른 나라에 자국의 기준을 강요하고 있다.

2004년 포브스지에 의하면, 미국의 경우 거대 문화콘텐츠 기업이 보유하고 있는 캐릭터를 통해 벌어들이는 캐릭터 라이선스 수입은 10대 캐릭터만을 보더라도 연간 252억 달러에 달한다. 이 중 1위는 그 유명한 미키마우스와 친구들인데, 1년 매출액이 58억 달러(원화로 약 6조900억원)에 달한다.[42] 2004년 한국 영화 총 매출액은 기껏해야 2854억원에 불과하다.[43] 미키마우스를 보유한 월트디즈니사가 저작권 보호기간 연장을 위해 필사적으로 로비를 벌일 만하다.

이제 저작권은 창작자를 보호한다는 애초의 취지를 벗어나서 '투자보호법'임을 노골적으로 드러내기도 한다. 과거에는 저작권 보호대상이 되지 않았던 것도 기업의 '투자'를 보호해야한다는 명분으로 보호대상이 되고 있다. 컴퓨터 프로그램이나 창작성없는 데이터베이스의 보호 등이 그러한 예이다.

기업의 투자를 보호할 필요가 없다는 얘기가 아니다. 그러나 창작과 이용의 균형을 도모해야 할 저작권법에서 이를 규율하는 것은 부적절하다. 또한, 기업의 투자 보호는 반경쟁적 기업행위를 규제하는 것으로 충분하다.

4. 대안적 저작권 체제에 대한 제안

42) <Forbes>, 2004.10.14

43) <2004 한국영화 수익성 분석과 영화산업 수익성 향상 방안>, 영화진흥위원회, 2005

이 글은 현행 저작권 체제가 디지털 환경에서 사람들의 문화적 소통과 새로운 창작을 어떻게 제약하는지, 이와 같은 저작권 강화가 누구에게 이익을 주는지를 중심으로 서술하였다. 마지막으로 현행 저작권 체제가 어떻게 변화해야 하는지에 대한 간단한 아이디어를 제시하는 것으로 글을 마무리하려고 한다.

첫째, 창작 즉시 모든 사람에게 독점적 권리를 부여하는 현행 저작권 체제는 변화될 필요가 있다. 모든 창작자들이 독점적 권리를 요구하지도 않을뿐더러, 실제 시장 가치가 상실된 대부분의 저작물들도 저작권에 의해 이용이 제약되고 있다. 자신의 저작물에 대한 독점적 권리를 보장하고 싶은 권리자들로 하여금 등록을 하게 한다면, 보호받는 저작물의 범위도 명확해지고, 이용 허락을 받기도 용이해질 것이다. 이와 함께, 현재 지나치게 긴 저작권 보호기간도 일정 기간 후 '등록갱신'을 하는 방식으로 축소될 필요가 있다. (즉, 등록갱신을 하지 않은 저작물은 퍼블릭 도메인으로 넘어간다.) 로렌스 레식 교수도 그의 저서에서 이와 같은 아이디어를 제안한 바 있다.[44] 물론 저작권 제도가 국제협약에 의해서 규율되는 만큼, 일국적 차원에서의 개혁은 쉽지 않지만, 더 나은 저작권 시스템에 대한 논의를 확산시켜나갈 필요가 있다.

둘째, 인터넷 공간에서도 타인의 저작물을 이용한 비영리적 표현 행위는 공정이용으로 허용되어야 한다. 커뮤니티나 블로그 등을 통해 자기표현이나 소통을 목적으로 한 저작물 이용은 대부분 실제 저작물 시장에 미치는 영향이 크지 않다. 저작권 규제는 영리를 목적으로 한 불법복제에 한정되어야 한다. 권리자들은 이용자들이 쉽고, 저렴하게 저작물을 향유할 수 있는 사업 모델을 개발할 필요가 있다.

셋째, 현 저작권 체제 내에서도 저작물에 대한 접근 및 이용을 활성화할 공공정책과 투자가 필요하다. 예를 들어 공적자금으로 생산된 모든 저작물(연구, 방송 등)은 누구나 자유롭게 이용할 수 있도록 허용되어야 한다. 시장에서 유통되지 않는 저작물은 도서관 등 공적 아카이브를 통해 온라인 접근이 가능하도록 지원할 필요가 있다. 또한 일반 이용자들의 비영리적 창작이 활성화될 수 있도록 미디어 센터나 공공 채널 등에 대한 투자가 이루어져야 한다.

넷째, 크리에이티브 커먼스 라이선스[45]나 정보공유 라이선스[46]와 같은 대안적 라이선스 시스템이 확산될 수 있도록 공공, 민간 차원에서의 적극적인 홍보가 이루어질 필요가 있다.

---

44) <The Future of Idea>, Lawrence Lessig, 2002
45) http://creativecommons.org/
46) http://freeuse.or.kr/

※ [참고] 정보공유운동에 대한 소개

1. 정보공유운동 모델

정보에 대한 접근 및 이용을 활성화하려는 움직임은 크게 두 가지 모델로 나뉠 수 있다.

첫째는 지식과 정보를 기록·보존하고, 사람들이 쉽게 접근할 수 있도록 체계화하는 것이다. 이미 저작권 보호기간이 만료된 문헌들을 디지털화하여 사람들의 접근을 확대하고자 하는 '프로젝트 구텐베르그'나 여러 학술 아카이브 등이 이에 해당한다. 어떤 의미에서는 기존의 도서관이 이러한 역할을 수행해왔다고 볼 수 있다. 이러한 방식의 운동은 묻혀져가는 유용한 지식을 발굴하고 보존하며, 데이터베이스를 구축하여 인터넷 홈페이지 등을 통해 공개함으로써, 이용자들이 쉽게 정보를 검색하고 접근할 수 있도록 돕는다.

둘째는 창작자들이 공개 라이선스(Open Access License)를 통하여 자신이 창작한 저작물에 대한 저작권은 본인이 가지고 있으면서도 일정한 조건 하에 저작물에 대한 이용을 허락하는 것이다. 대표적인 것인 자유소프트웨어재단(Free Software Foundation)이 자유소프트웨어에 채택하는 GPL(General Public License) 라이선스이다.

물론, 대다수의 정보공유 운동들은 위 두 가지 모델들이 결합되어 나타난다.

정보공유 운동을 위해 공개 라이선스가 필요한 이유는 다음과 같다.

첫째, 현재의 저작권 체제에서는 별다른 표시가 없는 한 저작권으로 보호되는 저작물로 간주되기 때문에 이용자들에게 자신이 창작한 저작물을 자유롭게 이용할 수 있음을 적극적으로 알릴 필요가 있다. 더불어, 라이선스의 종류에 따라, 저작물을 이용하는 조건 혹은 창작자가 이용허락을 한 범위 등을 명시할 필요가 있다. 즉, 창작자 입장에서도 이용의 조건을 자신의 의도에 맞게 설정할 수 있다.

둘째, 아무런 조건 없이 자기 저작물에 대한 저작권을 포기한 경우, 여러 가지로 악용될 여지가 있다. 예를 들어, 창작자가 자신은 저작권을 포기했지만 타인이 상업적으로 이용해서 이득을 취하는 것은 바라지 않을 수 있는데, 그냥 Public Domain으로 공개했을 경우 이를 막을 방법이 없다. 따라서, 자신의 창작물을 다른 사람이 자유롭게 이용하는 것을 가능하게 하는 동시에, 자신의 의도가 왜곡되지 않도록 하기 위해 다양한 공개 라이선스들이 개발되고 있다.

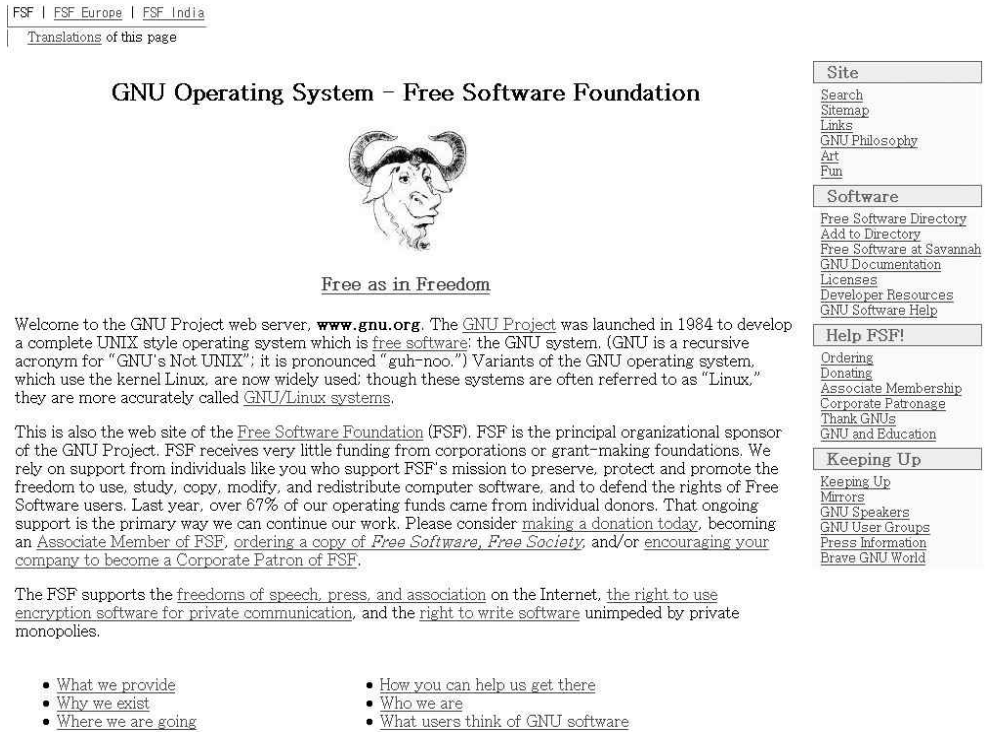
물론, 중요한 것은 라이선스 자체가 아니다. 문제는 그 라이선스에 표현된 운동의 철학이며, 공유 라이선스에 기반하여 얼마나 개방적이며, 자발적이고, 집단적인 실천들을 이끌어내고 있느냐일 것이다. 어떠한 라이선스를 채택할 것인가는 개별 창작자의 자발적인 선택이지만, 동일한 라이선스를 채택한 창작자들은 같은 철학과 의미를 공유하는 공동체를 형성하며, 사회적으로는 공유적 문화를 형성하

게 된다. 실제로 자유 소프트웨어인 그누/리눅스를 개발하는 창작자들과 이용자들은 전 세계적으로 '리눅스 공동체' 혹은 '자유 소프트웨어 공동체'를 형성하여, 단지 자신의 창작물을 공유하는데 그치는 것이 아니라 상호 협력적인 관계를 구축하여 더 나은 개발과 공유적 문화를 이루고 있다.

2. 공개 라이선스 운동 사례

1) GNU GPL(General Public License) http://www.gnu.org

다양한 정보공유 운동 모델의 시초라고 할 수 있는 것은 자유소프트웨어재단(FSF, Free Software Foundation)이 시작한 카피레프트(Copyleft) 운동이라고 할 수 있다. 자유소프트웨어재단의 설립자인 리차드 스톨만이 1984년에 시작한 GNU 프로젝트는 GNU GPL이라는 독특한 라이선스를 채택하여 현실 저작권 체제 내에서 누구나 자유롭게 이용할 수 있는 대안적 운영체제를 만들고자 하였다. 통상적으로 리눅스라고 알려져있는 그누/리눅스(GNU/Linux)는 (자유소프트웨어재단의 GNU 운영체제가 1991년 리누즈 토발즈가 개발한 Linux라는 커널-운영체제의 핵심부분-과 결합함으로써, 오늘날 우리가 알고 있는 리눅스, 정확하게 말하자면 GNU/Linux 가 탄생한 것이다.)현재 마이크로소프트 윈도의 독점을 위협할 정도로 확산되었으며, 전 세계적인 자유 소프트웨어 공동체를 형성하고 있다.



FSF | FSF Europe | FSF India
Translations of this page

GNU Operating System - Free Software Foundation

Free as in Freedom

Welcome to the GNU Project web server, **www.gnu.org**. The GNU Project was launched in 1984 to develop a complete UNIX style operating system which is free software: the GNU system. (GNU is a recursive acronym for "GNU's Not UNIX"; it is pronounced "guh-noo.") Variants of the GNU operating system, which use the kernel Linux, are now widely used; though these systems are often referred to as "Linux," they are more accurately called GNU/Linux systems.

This is also the web site of the Free Software Foundation (FSF). FSF is the principal organizational sponsor of the GNU Project. FSF receives very little funding from corporations or grant-making foundations. We rely on support from individuals like you who support FSF's mission to preserve, protect and promote the freedom to use, study, copy, modify, and redistribute computer software, and to defend the rights of Free Software users. Last year, over 67% of our operating funds came from individual donors. That ongoing support is the primary way we can continue our work. Please consider making a donation today, becoming an Associate Member of FSF, ordering a copy of *Free Software, Free Society*, and/or encouraging your company to become a Corporate Patron of FSF.

The FSF supports the freedoms of speech, press, and association on the Internet, the right to use encryption software for private communication, and the right to write software unimpeded by private monopolies.

- What we provide
- Why we exist
- Where we are going
- How you can help us get there
- Who we are
- What users think of GNU software

Site
Search
Sitemap
Links
GNU Philosophy
Art
Fun

Software
Free Software Directory
Add to Directory
Free Software at Savannah
GNU Documentation
Licenses
Developer Resources
GNU Software Help

Help FSF!
Ordering
Donating
Associate Membership
Corporate Patronage
Thank GNUs
GNU and Education

Keeping Up
Keeping Up
Mirrors
GNU Speakers
GNU User Groups
Press Information
Brave GNU World

GPL 라이선스는 프로그램 개발자가 자신이 개발한 프로그램에 저작권을 부여하되, 이와 함께 4가지 자유를 부여한다. 즉, 자유 0 : 프로그램을 어떠한 목적을 위해서라도 실행할 수 있는 자유, 자유 1 : 프로그램의 작동 원리를 연구하고, 이를 자신의 필요에 맞게 변경시킬 수 있는 자유, 자유 2 : 이웃을 돕기 위해 프로그램을 복제하고 배포할 수 있는 자유, 자유 3 : 프로그램을 향상시키고 이를 공동체 전체의 이익을 위해서 다시 환원시킬 수 있는 자유이다. 다만, GPL 라이선스가 부여된 프로그램을 수정하여 재배포할 경우, 수정된 프로그램 역시 GPL 라이선스를 채택해야 한다.

GPL 라이선스가 부여된 프로그램을 자유 소프트웨어(Free Software)라고 하는데, 여기서 'Free'란 '무료'의 의미가 아니라, 복제·수정·재배포할 '자유'를 부여한다는 의미이다. 실제로 자유 소프트웨어는 GPL 라이선스만 존중한다면, 영리/비영리의 구분없이 이용할 수 있다.

굳이 이런 방식을 택한 것은 자유 소프트웨어가 누군가에게 악용되어 독점 소프트웨어로 변질되는 것을 막기 위함이다. 즉, 카피레프트는 현행 법체제인 저작권을 이용하면서도, 궁극적인 지향은 저작권과 반대로 누구나 자유롭게 이용할 수 있도록 공유하는 것이다.

2) Creative Commons http://creativecommons.org/

Creative commons는 인터넷 법률(Cyber law) 분야의 권위자인 미국 스탠퍼드 대학 법대 교수 '로렌스 레식'(Lawrence Lessig)이 주도하고 있는 비영리 단체이다. 이들은 기업으로부터 오래되고 사라질 프로그램 소스코드(원본)를 기부받아 공유재로 바꾸는 '공유자원 보호'와 기업과의 강제계약관계에 의해 빼앗긴 저작물 통제권을 창작자에게 되돌려주려는 사업 등을 목적으로 하고 있다. 또한 기존 저작권을 대신해, 저자들이 창작물의 사용방식을 자신과 이용자의 권리에 맞춰 폭넓게 정의할 수 있는 라이선스 개발사업을 진행하고 있다.

Creative Commons License (CCL)는 저작권자가 자신의 저작권을 선택적으로 행사할 수 있도록 고안된 것이 가장 큰 특징이다. 이 라이선스는 공통적으로 누구나 자유롭게 저작물을 복제, 배포, 전송, 실연 등 자유롭게 이용할 수 있도록 하되, 저작권자는 상업적 사용 허락 여부, 2차 저작물에서 동일한 라이선스의 부여 여부, 개작 등 2차 저작물의 허용 여부 등을 선택할 수 있도록 하였고, 각각의 라이선스에 해당하는 아이콘을 만들어 누구나 쉽게 알아 볼 수 있도록 하였다.

Attribution. 원자작자 표시

Noncommercial. 상업적 이용 금지

Share Alike. 2차 저작물은 원저작물과 동일한 라이선스를 채택하였을 때만 배포가능.

No Derivative Works. 2차 저작물 금지

CCL은 기존에 개발되어 있는 어떤 공유 라이선스보다 법률적으로 세련되고 창작자가 매우 편리하게 스스로 라이선스를 조합할 수 있도록 하는데, 이 라이선스의 조합은 단순히 복제, 배포의 자유만 허용하는 라이선스에서부터 GPL까지 포괄하는 등 범위가 매우 넓다. 따라서 자신의 저작물을 공유하고자 하는 창작자들에게 많은 호응을 얻고 있다.

CCL은 처음에는 미국 저작권법에 근거하여 고안되었는데, 인터넷 등을 통해 국제적으로 저작물이 쉽게 교류되고 있는 현실에 맞춰, 2003년부터 각 국의 저작권법에 맞게 CCL을 적용하기 위한 작업을 하고 있다. 이를 iCommons 프로젝트라고 하는데, 전 세계 30개국이 자국의 CCL을 운영하고 있으며, 지난 2005년 3월 한국에서도 CC Korea가 출범하였다.

3) 정보공유라이선스 http://freeuse.or.kr

정보공유라이선스는 국내 정보운동단체인 '정보공유연대 IPLeft'의 주도로 개발된 공개 라이선스이다. 지난 2002년부터 연구 작업을 시작하여, 2004년 10월 '정보공유라이선스 1.0'을 공개하였으며, 이를 수정보완하여 2005년 9월에 '정보공유라이선스 2.0'을 발표하였다.

정보공유라이선스도 CCL과 마찬가지로 창작자들이 자신의 요구에 맞게 자신의 저작물에 채택할 수 있는 표준이용약관이다. 다만, 저작권자가 영리적 이용허

락 여부 및 2차적 저작물 허용 여부만 선택할 수 있도록 하고 있다. 2차적 저작물 작성을 허용할 경우, 2차적 저작물의 저작자는 원 저작물과 동일한 조건의 라이선스를 채택해야 한다. 그래서 정보공유라이선스의 유형은 '허용/영리금지/개작금지/영리금지,개작금지'의 총 4종류이다. 이처럼 단순화시킨 이유는 라이선스의 종류가 지나치게 많거나 복잡하면, 정보공유라이선스의 대중화에 오히려 저해될 수 있는 위험 때문이다.

정보공유라이선스 역시 로고와 배너를 이용하여 라이선스의 종류를 쉽게 식별할 수 있도록 하고 있다.

정보공유라이선스 배너

정보공유라이선스 2.0 : 허용

정보공유라이선스 2.0 : 개작금지

정보공유라이선스 2.0 : 영리금지

정보공유라이선스 2.0 : 영리금지, 개작금지

제 4 강

대안적 상상력 : 정보독점 문화에서 정보공유 문화로[47]

조동원 / 미디어활동가/연구자

1. 저작권: 이용허락의 보완 (카피레프트)

1.1. 정보공유라이선스

- http://www.freeuse.or.kr
- 정보공유라이선스(KOAL, Korean Open Access License)는 정보공유연대(IPLeft, http://ipleft.or.kr)가 2002년부터 정보독점과 이로 인한 정보불평등의 문제에 대한 사회적 대안 모색의 일환으로 조사하고 연구하여 2004년에 공개한 것
- 저작권자가 저작물의 자유이용 범위를 정하는 일종의 자유이용허가서
- 채택방법: http://freeuse.or.kr/htm/main2_1.php
- 정보공유라이선스 홍보 플래시 애니메이션 / 정보공유연대(IPLeft), 2005년, 4분, 정보공유라이선스2.0허용
- 이 플래시는 2005년 9월에 정보공유연대(IPLeft)가 제작하였고 "정보공유라이선스 2.0 허용"을 채택하여 널리 배포하고 있다. 이는 정보공유라이선스 웹사이트(http://www.freeuse.or.kr/flash/koal_kr.html)에서 볼 수 있다. 영문판도 있다(플래쉬 보기(영문판), 소개 정보).
- 플래쉬 보기(한글판), 소개 정보

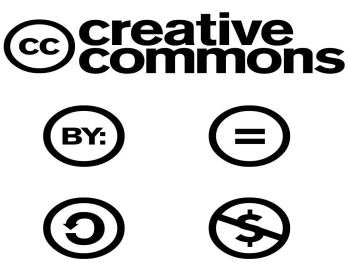
47) 이 자료는 참고용입니다. 강좌 당일에 보다 상세한 자료를 준비할 예정입니다.

- 플래쉬 보기(영문판), 소개 정보

1.2. 일반공중문서(GPL)

- 자유소프트웨어운동 진영에서 만든 일반공중라이선스(GNU-GPL 혹은 GPL, General Public License)
- 자유 소프트웨어가 소스 코드 공개에 의해 개발, 향상되는 과정에서 누군가가 그것을 독점할 가능성을 방지하기 위해 “자유소프트웨어에 저작권의 양도에 관한 실정법에 의해서 유효한 법률적 효력을 갖는 라이선스로 채택되는 것
- GPL로 등록된 소프트웨어 소스를 통해 개발된 2차 저작물까지 모두 소스 코드와 함께 그 파생물도 공개하여 자유소프트웨어가 누군가에 의해 독점적으로 이용되는 것을 막고자 하는 것
- GPL에 의해 등록된 소프트웨어를 수정한 모든 소프트웨어 역시 GPL로 공개되어야 하는 것이다"(주철민, 2000).
- 소프트웨어만이 아니라, GNU 자유문서라이선스(GFDL, GNU Free Documentation License)로도 널리 채택

1.3. 크리에이티브 커먼즈 라이선스(CCL)



- http://creativecommons.org
- 2001년에 미국의 비영리 기업(corporation)으로 공식 출범한 크리에이티브 커먼즈(CC, Creative Commons)는 2002년 12월에 크리에이티브 커먼즈 라이선스(CCL) 공개
- 콘텐츠 공유를 위한 다양한 콘텐츠 공모전을 개최하거나, 크리에이티브 커먼즈 라이선스가 붙은 콘텐츠를 인터넷에서 검색할 수 있는 서비스(http://search.creativecommons.org)
- 라이선스 붙이기: http://creativecommons.org/about/license
- 한글: http://creativecommons.org/license/?lang=ko

1.4. 저작권의 보완 라이선스(정보공유라이선스, CCL)의 한계

- 참고: Alan Story, Colin Darch, and Debora Halbert(eds.), Copy/South:Issues in the economics, politics, and ideology of copyright in theglobal South (http://www.copysouth.org에서 다운로드), Copy South Research Group, April

2006, pp.169-70

- 여전히 개인 저자의 권위를 인정하고 있다. 저작물에 대한 접근/이용이 저자 개인에 의해서만 결정되는 것이다.
- 창조하는 재산권에 대한 욕구성은 우선시한다. 즉, 상품화에 대한 반대는 하지 않는 것이다.
- 남반구에서의 광범위한 접근 필요성에는 못미칠 것으로 보여진다.
- 이미 저작권으로 보호받는 창작물이나 음악은 어쩔 수 없다.
- 맘씨 좋은 개인 창작자(good guys)의 올바른 선택 이상 사회적 대안의 의미가 크지 않다.
- 그러나 현실은, 자기 사업을 하는 창작자가 아니라, 대부분 고용된 노동자들이 창작한다는 것도 CC가 잘 적용되기 힘든 부분이다. 자기 사업을 하는 창작자더라도 시장에 내놓기 위해서 유통자본과의 불평등한 계약을 맺기가 십상이다.
- 자유주의적 접근: 레식은 "나는 광신적으로(fanatically) 시장을 옹호하고, 재산(권)의 역할이 중요하다고생각한다"(The Fulture of Ideas, p.6)고 말한 바 있다. 그 스스로는 저작권 자체에 비판적이지 않다는입장이다.
- 실제로 인도에서는 CC가 별 도움이 되지 못하고 있다. 오히려 해적질이 지식에 대한 접근에 도움이 되고있다. 그러나, 인도에서는 폭력적 경찰 단속이 일상적으로 이루어지기 때문에... 저작권 체제 자체 해결이 되지 않고는 힘든 상황이다.
- 반면, 브라질에서는 CC가 미디어의 탈집중화 대중운동과 연관되면서 효과를 발휘하였다. 브라질의 음악산업에 대한 대항 사례는 그런 차원에서 주목할 만한다.

덧불여,

"GNUGPL보다 더 보수적인 내용의 이용 조건에 대한 허락 표시인데, 자유문화 운동의 핵심으로 위치하고 있다. 단지 '유연한' 저작권체제를 통해, 전통적인 저작권의 제약을 감소시키려는 것일 뿐이다"(Andy Lowenthal, "Free Media vs Free Beer").

1.5. 더 나아간 카피레프트(copyfarleft)!

- 참고: Dmytri Kleiner, "Copyfarleft and Copyjustright, Mute magazine - Culture and politics after the net (http://www.metamute.org), 18/07/2007
- 크리에이티브라이선스(와 함께 정보공유라이선스)는 '좀 더 공정한 저작권'이

라는 한계를 갖고 있으므로, 카피레프트(반저작권?)는 더 나아가야 한다.
요지: 창작자의 생계 유지와 재생산의 차원에서 볼 때, 특히...

- 자유 소프트웨어 운동에서의 카피레프트는 그런대로 성공적인데, 다른 문화 예술 창작에서의 카피레프트는 왜 잘 안될까?
- 크리에이티브 커먼즈(나 정보공유라이선스)나 카피레프트가 저작권의 대안이 될 수 있을까?
- (많이들 채택하는) 이들 이용허락 라이선스들의 상업금지 유형은 생산수단의 공유와 공유지 기반 생산에 적합한 것인가? 의미가 있기는 한 것인가?
- 그럼, 어떤 식으로 만들 수 있을까, 좀 더 나아간 저작권 대안?

몇 가지 인용

- 정보는 저작권 없이는 어떠한 교환가치도 갖지 않는다, 하지만 저작권 없이도 사용가치는 가지고 있다. 교환가치를 당장 확보하지 않더라도, 바로 이 사용가치를 위해 생산하는 수많은 정보 생산자들이 있다. 소프트웨어 개발 영역에서 카피레프트가 성장한 것은 놀랍지 않다: 자유소프트웨어 공동체 카피레프트는 물질적인 차원에서 "보다 나은 사회를 만드는" 것이 힘들다. 수많은 종류의노동자들에게 실용적이지도 않을 뿐더러, 카피레프트 정보의 생산자들에 의해 만들어진 추가적인 교환가치의 대다수는 물질적 재산의소유자들이 거의 모든 경우에 획책(capture)해 가기 때문이다.
  "더 나은 저작권"(COPYJUSTRIGHT)
- 자본이 소프트웨어 개발 비용을 낮추기 위해 카피레프트 소프트웨어 운동에 참여했던 것처럼, 자본은 또한 파일공유와 샘플링을 통제의또 다른(otherwise) 재산기반 시스템에 통합시키기 위해 저작권 위반(dissident) 예술 운동에 참여하고 있다.
- 그러면서, 재산 체제에 도전하지 않는 차원에서, 파일공유나 되섞기(remix)는 재산 체제 안에서 존재할 수 있다. 다른 말로하면, 'copyjustright'(더 나은 저작권); 저작권의 보다 유연한 버전, 그러나 여전히 통제의 논리가 적용되고 보호되는...
- 그러한 예가 바로 CreativeCommons 라이선스다. '단지 올바른'(just right) 라이선스들; '일부 권리들은 보호된다'(some rights reserved).
  "더 나아간 카피레프트"(COPYFARLEFT)
- 노동자들의 생산수단의 소유를 주장하는 것.
- 하나의 라이선스는 모든 이용자들을 위한 단 하나의 계약(terms) 묶음(set)을 가져서는 안된다. 그보다는 다른 계급에 대한다른 규칙을 가져야 한다. 노동자 소유권과 공유지-기반 생산의 맥락에서 노동하는 사람들을 위한 하나의

규칙 묶음이 있다면, 또다른 것은 사적 재산과 생산의 임노동을 채택하는 자들을 위한 것이다.

- '더 나아간 카피레프트' 라이선스는... 제작자들이 자유롭게 공유하고, 그들의 노동 생산물의 가치를 보존할 수 있게 한다(retain),
- 다른 말로 하면, 이것은 노동자들이 그들 자신의 노동을 상호 재산(mutual property)에 적용함으로써 수입을 얻을 수있게 할 수 있지만, 사적 재산의 소유자들이 임금 노동을 사용하여 돈을 벌 수 있게는 하지 못하는 것'더 나아간 카피레프트'라이선스를 통해 노동자 소유 출판 협동조합은 원하는대로 자유롭게 그 공유 자산(common stock)을 복제, 배급, 개작할수 있다. 하지만 사적 소유의 출판기업은 자유 접근이 제한되는 것이다.
- 소외된 재산과 임노동 (방식)이, 그렇지 않다면 자유로운 정보 공유지가 되는 것의 복제 과정에서 채택되는 것을 효과적으로 막을 수 있는 라이선스만이 부의 분배(구조)를 변화시킬 수 있다.

2. 경제적 측면: 경제적인 대안까지 필요하다!

2.1. 거리 연행자 약정

- "거리연행자 약정"(Street Performer protocol)
- 인터넷을 기반으로 하여 창작자(생산자)는 자신이 창작할 작품(소설, 음악, 소프트웨어 등)과 계획(일정)을 알리고, 적절한 기부액을 공표
- 그러면 그 작품을 보고 싶은 사람들이 요구된 금액에 필적하는 충분한 자금을 자발적으로 기부한다면 저자는 작품(생산물)을 생산
- 그리고 창작된 작품(생산물)은 저작권의 제약 없이 디지털 형태로 누구나 자유롭게 이용(김영식, 2005: 122-3)
- 참고
- "자본주의를 넘어선 반-저작권 투쟁을 위해서", 김영식, 2005년 05월 14일
- wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Street_Performer_Protocol; The Street Performer Protocol and Digital Copyrights
- John Kelsey and Bruce Schneier, First Monday, volume 4, number 6, 1999; The Wall Street Performer Protocol: Using Software Completion Bonds To Fund Open Source Software Development, Chris Rasch, First Monday, volume 6, number 6, June 2001
- 자유이용 라이선스 역시 이러한 이용료-창작후원금 등의 창작에 대한 직접 지불 시스템, 그리고 자유로운 이용과 공유와 재편집을조장하는 분산적 공개 아카이브(와 그것들의 네트워크) 등과 결합함으로써 그 대안적 의미가 온전

히 실현될 수 있을 것

2.2. 대안적 보상 시스템(Alternative Compensation Systems)

- Alternative Compensation Systems (ACS) 관련 자료모음(last updated 2005-02-21)
- 참고: 비영리단체 풀뿌리 모금 위한 길잡이

자발적 집단 라이선스 방식

- A Better Way Forward: Voluntary Collective Licensing of Music File Sharing | Electronic Frontier Foundation

2.3. 온라인 모금 or 거간꾼 사이트

미디어다음의 모금청원

- 방법: http://hyphen.daum.net/request/status/top.do
- 예: 강풀의 영화 29년 여러분 꼭 만듭시다. 인디 고! 고!

• http://www.indiegogo.com/about/howitworks

기금받을만한!

fundable

- http://fundable.com

- Convio convio® http://www.convio.com
- Non profit Online Fundraising, Advocacy and Email Marketing Software
- Network for Good Network for Good http://www.networkforgood.org
- 페이팔 계정 혹은 위젯을 통한 칩-인(ChipIn)

- http://widgetfundraising.org
- 미로(Miro)의 사례 http://iheartmiro.org

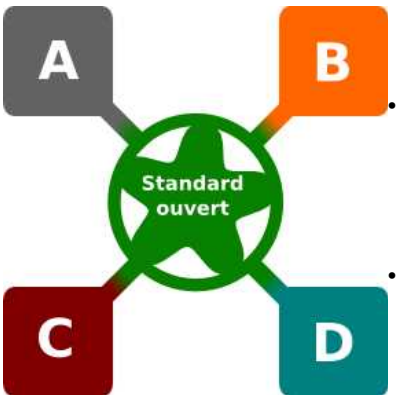
  미로(Miro): 불여우 확장기능을 통해 아마존(amzon.com)에서 쇼핑할 때, 일정한 아마존의 수익금을 자동으로 미로로 배당하도록 하는 방식

3. 기술(문화)적 측면: 자유/오픈소스 소프트웨어, 자유 하드웨어

3.1 자유/오픈소스 소프트웨어

- 창작자의 자기 조직화의 사례들"생산자-이용자 공동체"(김영식, 2006)
- 필요에 의한 생산: 자유소프트웨어 생산자들은 사람들이 필요하기 때문에 생산하지, 시장에서 교환할 목적으로 생산하지 않는다.
- 생산물에 대한 보편적 접근 허용: 자유소프트웨어를 사용할 수 있는 권리는 그 공동체에 기여(노동)한 사람에게 주어지는 것이 아니라 그 소프트웨어를 필요로 하는 사람 모두에게 주어진다(접근이 허용된다).
- 비시장적, 공동체 관계: 자유소프트웨어 공동체는 비-시장적 관계(non-market relations)를 유지하면서도 전 세계적으로 자유로운 생산자들의 협동 노동을 이끌어 내며 끊임없이 발전한다.

3.2. 자유포맷(free format) 혹은 개방포맷(open format)#



http://www.openformats.org/enShowAll

<포맷>

- 파일(file) 형태로 디지털화된 데이터를 응용프로그램(application)이 해석할 수 있게 하는 도구. 그 데이터들의 재현 양식(mode of representation of these data)
- 보통 파일명의 확장자로 표시: hwp, txt, JPEG, PNG, GIF, TIF, BMP, HTML, RTF, DOC, PDF, PS 등

<파일공유를 원한다면, ... 개방포맷을 사용해야 할 4가지 이유>

- 우리의 데이터에 대한 접근성과 영속성을 부여하기: 우리가 만든 데이터를 우리와 또 다른 사용자들이 항상 읽고 접근할 수 있도록 할 수 있다.
- 우리의 파일들에 있는 내용에 완전한 투명성을 부여하기

- 바이버스의 번식을 예방하기: 개방포맷을 채택하면 바이러스 감염 위험을 상당히 줄일 수 있다.
- 전자적 커뮤니케이션 영역에서 다양성과 상호 호환성(interoperability)을 촉진하기

<피해야할 독점 포맷(proprietary format)>

- MS Word documents (DOC)
- MS Excel tables and databases (XLS, XLW)
- MS Power-Point slide shows (PPS, PPT)
- High-quality bitmap images (BMP, TIF)
- Flash owned by Adobe
- TIFFowned by Adobe
- Vectorial images (WMF)
- 오디오: MP3, AAC, WMA
- 비디오: WMV, MPEG-4, H.263

<추천 자유/개방 포맷>

- Plain text (ascii or .txt)
- Hyper Text Markup Language (HTML)
- TeX, LaTeX and Device Independent Format (DVI)
- Open Document Format for Office Application
- Rich Text Format (RTF)
- PostScript (PS)
- Portable Document Format (PDF)
- Joint Photographic Expert Group (JPEG)
- Portable Network Graphics (PNG)
- Scalable Vector Graphics (SVG)
- 오디오: Ogg Vorbis, Free Lossless Audio Codec (FLAC), Musepack (MPC), Speex
- 비디오: Ogg Theora, Dirac(HD급 비디오 코덱으로 BBC가 개발한 자유/오픈소스 소프트웨어 기반의 비디오 코덱, 2008베이징 올림픽에서 성공적으로 활용)

<자유 하드웨어>

- ...

4. 문화적 측면: 되섞기문화와 지원 시스템

- 아래의 "다큐멘터리" 참조
- 세금이나 시청료 등으로 운영되는 곳(방송국, 제작사 등)에서 제작되는 프로그램들을 돈벌기 위한 목적이 아니라면 누구나 다시 볼 수 있고 복제할 수 있고 재편집도 할 수 있으면?
- 교육할 때도 쓰고, 연구할 때도 쓰고, 독립 미디어나 액세스 프로그램을 만들 때도 쓰고...
- '영화·애니메이션 등 오락 프로그램이나 뉴스·스포츠 중계의 경우 5분 이내 범위에서 펌한 것은 저작권 위반'이라고 하지 말자는 의견("네티즌 '5분 내 펌질은 저작권 예외로 해야'", KBS뉴스-연합뉴스, 2007년 9월 16일).
- 창작자 자신이 만든 콘텐츠를 팔아서가 아니라 공적인 (제작 및 유통) 지원 구조를 통해 (재-)창작의 안정적 구조를 지지하고, 그 창작물은 보다 자유롭게 공유하도록 하는 선순환 구조

<사례: 떼끄노-브레가(tecno-brega) 파티>

- 브레가는 키취[kitch] 혹은 값싼이라는 뜻
- 브라질 빠라(Pará)주의 벨렘(Belém)시의 외곽에서 매주 열리는 수 천 명이 몰리는, 지역 음악 예술가들의 새로운 음반이 만들어지고 보급되는 대규모 라이브 콘서트-댄스 파티
- 파티에서 음악가들은 실시간으로 음악 C D를 제작하고 파티가 끝난 직후 이를 팔아 돈을 버는 것 - 여기서 음악 CD는 저작권보호의 초점이거나 최종 생산물이 되는 게 아니라, 그냥 광고 도구일 뿐(Ronaldo Lemos, 2005, 'Brazil's Canto Livre Project: The Emergence of Society's Creativity', 343 World Information: IP City Edition).
- 4년 넘게 계속된 이러한 대안 문화 시장은, 북미의 컬트 인디 록밴드인 "픽시스(The Pixies)"가 2004년 재결성 기념 전세계 투어를 하면서 이를 모방하며 언론에 주목을 받고 나서야 세상에 알려지게 됨.
  다큐멘터리(덴마크, 2007) [좋은 복제 나쁜 복제] 참조.

5. 법제도적 측면: 이용과 공유의 권리

5.1. 법체계와 권리 개념

- 현행 저작권법의 개혁
- 저작권법 목적에 있는 "저작물의 공정한 이용을 도모"의 강화 - 미국 저작권법에 있는 공정이용(fair use)
- 저작권을 양도할 수 없도록 하는 것

- 현행 무방식주의를 변경하여 저작권 등록제로 변경하는 것
- 미국 저작권법에서도 보장하는 정부생산 저작물의 자유이용, 공공정보영역(public domain) 확대를 위한 지원사업 의무화(개방적 공공정보영역의 아카이브 구축 등)
- 디지털 네트워크 기술 환경에 따른 복제 개념의 재설정, 정보접근권 보장 등 (김정우, 2007)
- (진짜) 창작자의 권리 보호
- 베네수엘라에서 제안된 "창작자 권리"의 주창("authors' rights" initiative)이다(Story, Darch, Halbert, 2006: 155-7).
- 저작권 자체의 상업화와 분리시킨 "창작자 권리"는 그 말 그대로 작곡가, 저술가, 번역가, 예술가, 연행 예술가들 각 개인에게 권리가 속하는 것
- 기업은 저작권(copy-right)을 그들로부터 양도받을 수 없게 하면서, 저작권이 철저하게 개인 창작자에게 귀속되어 보다 많은 자율성을 부여하자는 것
- 공유권(right to share)?
- 문화예술적 표현과 생산물의 자유로운 공유를 보장하고 보호하며 실현하는 권리로서 공유권 - 공유의 권리가 성립할 수 있을지...
- 생산자가 단지 라이선스를 다는 것에서 그치는 것이 아니고,
- 이용자가 사적 이용만이 아니라 비영리적인 차원에서 자유롭게 처분(최초판매이론)하는 것(저작권에서도 보장하는)에 그치는 것이 아니라,
- 생산자나 이용자 모두 보다 적극적인 공유를 할 수 있도록 하는,
- 다양한 공공적 구조를 만들어내는데 더 초점을 두는 것
- 시스템이 보다 자유롭게 평등한 공유가 가능하도록 설계하고 디자인을 하기 위한 법적인 프레임으로서의 사회권적 성격을 갖는 형태로 성립 가능한지...
- 참조: 사회권3(시장): "소비를 넘어 공유의 시장을" 자료집, 문화연대, 2007년 6월

5.2. 미디어 개방 아카이브

<인터넷 아카이브>

- http://www.archive.org
- 퍼블릭도메인 영화(public domain films)
- http://www.archive.org/details/prelinger

<열린 접근 운동>

- '열린접근'(open access) 운동

<깐또 리브레(Canto Livre) 프로젝트>

•포르투갈어로 자유롭게 노래하기, 자유로운 공간[free singing, free corner]의 의미
•주류 음악산업에서 배제된 브라질 음악을 위한 온라인 플랫폼을 제공하고 프로젝트
• 탈중심적인 p2p 네트워크 인프라를 제공하고, 여기서 공유되는 모든 음악에 크리에이티브 라이선스가 채택되도록 하고, 자유로운 이용허락, 브라질 (전통) 음악, 음악 창작과 공유의 새로운 모델

<독립 미디어의 아카이브>
• 0xdb.com
• pad.ma

5.3. 공영방송의 개방 아카이브

<영국의 크리에이티브 아카이브(creative archive)>

• BBC, 영화연구소(BFI), 채널4, 개방대학 등의 컨소시움
• 이들에서 만들어진 프로그램이나 이전 콘텐츠들을 인터넷으로 다운받게 하고, 돈벌이가 아니라면 맘대로 편집하도록 하는 아카이브
• 참고
• 김지현, 디지털 시대의 새로운 저작권 개념 논의를 위하여 - BBC의 크리에이티브 아카이브와 한국의 정보공유라이센스 -, 진보적 미디어 운동 저널 ACT!,제 11 호, 2005년 04월 13일
• 김지현, 한 걸음 더 가까워진 온라인 공공 아카이브 시대 - 영국의 크리에이티브 아카이브 라이센스 개시, 진보적 미디어 운동 저널 ACT!, 제 21 호, 2005년 05월 25일

<호주 공영방송: ABC>

• 사회적미디어 사이트(개방미디어온라인플랫폼): Pool - http://www.pool.org.au
• 호주의 가장 큰 공영방송인 ABC가 2008년 여름, 크리에이티브커먼즈라는 자유이용허락표시(creative commonslicense)를 채택하는 사회적 미디어 사이트를 열었다. Pool(www.pool.org.au)은 점차 ABC의 아카이브에있는 콘텐츠를 풀어내기 시작하면서 이용자들이 되섞기(remix)하면서 새로운 콘텐츠를 자유

롭게 창작할 수 있도록 하려는, 곧실행될 계획을 갖고 만들어진 것이다.

- 관련 글: Share your creativity on ABC Pool, by jess, 2008-08-22
- Executive Producer Sherre Delys의 라디오 인터뷰 참조
- 풀(Pool)은 "창조적인 콘텐츠 제작자들이 그들의 작업을 올리고, 발표하고(publish), 협업할 수 있는 장소"를 제공하는차원으로 디자인되었다. 그래서 풀을 통해 애니메이션, 음악, 비디오, 문서(text) 등 어떤 미디어든 창작자가 자신의 미디어작업을 공유하고 다른 사람들에게 방송(broadcast)할 수 있게 된다. 대부분의 참여적 미디어 사이트처럼, 이용자들이 자신의프로필을 만들고, 콘텐츠(material)를 올리거나 내려받고, 태그로 관련된 콘텐츠를 검색할 수 있다. 그러나 풀의 초점은 그품질(quality)와 실험에 있다.
- 이 프로젝트의 특징은 전적으로 열린 프로젝트라는 것이다. 오픈소스콘텐츠 관리 도구인 두루팔(Drupal)을 사용하여 구축된 이 사이트는 (저작권 완전 보호를 포함하여) 크리에이티브커먼즈라이선스를 다는 기능을 제공하고 있고, "나의 콘텐츠와 다른 콘텐츠 사이의 관계를 드러내는" 라이선스를 사용하여 사람들이콘텐츠를 올릴 수 있도록 독려하고 있다.
- Executive Producer Sherre Delys에 따르면,크리에이티브라이선스를 통해 "사람들이 온라인으로 가르침을 주거나 기예를 나누기도 하고, 또 어떤 사람들에게는 서로의 작업물을내려받아 되섞고 재활용하면서 협업을 할 수 있는 공간이기도 한다. 이러한 협업은 또한 ABC의 제작자들과 시청자들 사이에서도이루어진다. 이것이 진정 핵심이다."

<한국의 경우: KBS>

- KBS 수신료 인상에 대한 논란 속에서, "수신료를 인상하려면 공영방송답게 저작권을 풀어서 국민들이 콘텐츠를 자유롭게 이용할 수 있게 해야 한다는 주장"이 제기된 적이 있음("KBS 수신료 논란, 저작권 포기논쟁으로 확대", 아이뉴스24, 2007년 09월 06일)

6. 관련 다큐멘터리

6.1. 농담같은 이야기 - 저작권 제자리 찾아주기 프로젝트 1.0

- 태준식, 2006년, 28분, 정보공유라이선스 2.0 : 영리금지
- “정보공유 라이선스 2.0을 붙이고 농담 같은 이야기를 시작해본다”는 언뜻 발랄하고 상냥한 내레이션으로 시작한 영화는 저작권을둘러싼 거대 문화자본의 음모를 파헤친다. 창작욕구를 극대화한 디지털 기술은 이용자와 생산자의 경계를 허물고 저작물 유통에도변화를 가져왔지만 100만원을 상회하는 컴퓨터와 월당 몇 만원의 초고속 인터넷 사용료를 기꺼이 지불하던 네티즌은 어느 순간문화창작물을 공짜로 이용하는 파렴치한이 되어버린 현실. 2000년 이후 유례없는 속도로 진화하는 저작권법이 실은 저작권자,그것도 거대자본을 앞세운 음반사나 영화사의 이득만을 옹호해왔음이 폭로된다. “신문기사를 블로그에 인용할 수 없지만, 블로그의글은 신문에서 아무렇지도 않게 게재되는” 모순된 환경 속에서 치열하게 창작하고 투쟁하는 세팀의 독립창작자들은 한결 극대화된저작권이 자신들의 경제력에 도움이 된 것은 하나도 없다고 증언한다. 법안심사위원장이 만든 법안이 발의부터 통과까지 한달도 안되는 기간 안에 처리되는 생생한 현장은 놓쳐서는 안 될 슬픈 코미디. 이는 결국 자유로운 정보공유가 농담 같은 이야기가 되어버린현실을 향한 것이다.
- KBS 열린채널 방영(방송일: 20061104): 방송보기 (KBS회원가입 필요)
- 예고편 보기
- ‘농담같은 이야기-저작권 제자리 찾아주기 프로젝트 1.0’ 태준식 감독과의 인터뷰, 진보적 미디어 운동 저널 제 42 호, 2007년 6월

6.2. 이제는 나눌 이야기: 다큐멘터리 제작자의 저작권 문제 해결을 위한 창조적 접근#

- stories untold: creative consequences of the rights clearance culture for documentary filmmakers
- 2004년, 제작: B. Maher
- 2004년 11월, 어메리칸 대학의 사회적 미디어를 위한 센터(the center for social media)와 워싱턴 법대의지적재산권과 공익 프로그램(program on intellectual property and the public interestprogram : pippi)은 하나의 보고서를 내놓았다. "이제는 나눌 이야기 : 다큐멘터리 제작자의 저작권 문제 해결을 위한창조적 접근(untold stories : creative consequences of the rights clearanceculture for documentary filmmakers)"이라는 제목의 이 보고서는, 다큐멘터리 제작자들이 작품 제작에있어 저작권 문제를 해결하기 위해 어떤 어려움을 겪는지 상세히 정리하고 있다. 이 짧은 다큐멘터리는 보고서의 동영상 버전.
- 관련 글: 지후, "카피라이트 디스토피아에서 살아남기 - 저작권이 독립다큐

제작에 미치는 영향에 관한 미국 사례", 진보적 미디어 운동 저널 ACT! 18호, 2005년, 2월, 바로가기

- 영상 보기
- 사회적 미디어 센터
- 민중언론 참세상(한글자막): "저작권과 독립다큐 : 미국사례"

6.3. 대안적 자유: 보이지 않는 문화 전쟁에 대한 다큐멘터리#

- Alternative Freedom: Documentary about the invisible war on culture
- 트윌라(Twila) &샤운(Shaun), 2006
- 미의회가 한 줌도 안 되는 기업들의 이익을 위한 저작권 법을 개정하면서, 이 땅에 살고 있는 사람들은 그들의 디지털 권리를 잃게되었다. 운동가들은 이러한 억압적 체제를 바꾸고 대안적 자유를 만들어내기 위해 공동 투쟁 중이다. 이 영화는 우리 시대의 가장중요한 법적 투쟁을 다루고 있다: 그것은 곧 저작권 법과 디지털 콘텐츠 권리 관리(DRM)에 대한 것이다. DJ인 덴저 마우스(Danger Mouse), 앤드류 "버니" 횡(ANDREW "BUNNIE" HUANG), 로렌스 레식(LAWRENCELESSIG), 제슨 슐츠(JASON SCHULTZ), 리차드 스톨만(RICHARD STALLMAN), 더즈원(DOSEONE)등과의 인터뷰를 통해, 미국에서의 저작권 법 개정 및 디지털 저작권에 대한 이슈를 둘러싸고 대안적 자유를 찾고자 하는 토론을벌인다.
- 예고편: 다운받기(archive.org, 78M)
- 비디오 보기: 구글 비디오 (스트리밍)

6.4. 추출: 되섞기 선언(RiP: A remix manifesto)

- http://opensourcecinema.org
- [추출: 되섞기 선언](RiP: A remix manifesto): 저작권과 되섞기 문화에 대한 오픈소스 다큐멘터리.
- 6년 동안 제작: 웹사이트를 통해 수백 명의 사람들이 협력적 되섞기에 기여하였다.
- 참여 방법: calls to action.. Or, find out more.
- 제작집단: http://www.eyesteelfilm.com

6.5. 이 영화를 훔쳐라 1. 2 (Steal this film 1, 2)#

- 제작: "또래들의 연맹"(The League of Peers)
- http://www.stealthisfilm.com | 스웨덴의 해적질운동에 대한 다큐멘터리

- 1편: 2006년, http://stealthisfilm.com/Part1
- 2편: 2008년, http://stealthisfilm.com/Part2

- 1편:2006년 말 개봉
- 파일공유의 부상, 특히 전세계적으로 가장 큰 비트토런트 사이트인 스웨덴의 Pirate Bay의 법적 문제 등의 내용
- 이제 영화 제작을 배우기 시작한 개인들이 만든 것처럼 보임. (2편에서는 확실히 전문 제작 스타일로 발전함.)
- 2편: 2008년 개봉
- 5백년 전의 인쇄기의 발명에서부터 복제의 역사에 대해 다루고 있음.
- 후속편: "21세기의 석유"(The Oil of the 21st Century) 기획 중
- 지적 재산이 교역 상품으로 전화된 문제에 초점
- 기금모금과 배급의 방식의 독창성 (Pesce, 2008; Broderick, 2008)
- 인터넷 다운로드: DVD, XVID, iPod, HDV 등의 다양한 버전, 비트토런트 방식
- 1편: 비트토런트를 통해 자유롭게 내려받게 함: 거의 5백만 명의 사람들이 다운받음.
- 작품을 본 사람들이 후속편의 제작을 후원할 수 있도록 함. 또한, 영국다큐멘터리위원회(BDC)와 같은 예술 기금도 신청함.
- 2편: 마찬가지로 인터넷을 통해 내려받을 수 있게 하고 관객으로부터의 후원 요청: 15달러 이상이면 "비밀 선물"을 약속하면서... 1편보다 더 많은 사람들이 다운 받음.
- 영화 제작에는 사용되기 힘들었던, 모금 항아리(tip jar) 혹은 거리 공연 모금(busking)과 같은 방식
- 저작권, 지적재산권의 문제, 파일공유, 정보공유운동 등에 대해 관심있는 전세계의 공동체를 목표로한 배급
- 예를 들어, 주간 2백만 방문자를 기록하고 있는 대중적인 블로그 사이트인 보잉보잉(Boing Boing)을 통해 입소문을 냄. 몇 주 만에 사회적 네트워크를 통해 거의 모든 이용자들이 영화에 대한 소식을 접함.
- 제작 소스의 공개, 뒤섞기(remix)
- http://footage.stealthisfilm.com/

6.6. 좋은 복제 나쁜 복제

- Good Copy Bad Copy
- 2007년, 덴마크

6.7. 저작권2.0

- Copyright 2.0
- 2005, 32분
- http://www.archive.org/details/DanielMuozRuthPonceCopyright20

6.8. 이것에 저작권 붙이기!

- Copyright this!
- http://v2v.cc/v2v/Copyright_this!

6.9. 운영체제혁명(RevolutionOS)

- http://www.revolution-os.com
- 2001년, 85분
- 한글자막: http://wiki.kldp.org/wiki.php/RevolutionOS자막번역

6.10. 그 외

- 크리에이티브 커먼즈(CC) 비디오들
- http://support.creativecommons.org/videos
- http://mirrors.creativecommons.org
- Get Creative and Reticulum Rex
- “지식을 민중에게로”: 지재권 돌려차기 영화제 (2006) 작품들

7. 읽을꺼리

- Lawrence Liang, "Shoot, share and create: Looking beyond copyright makes sense in film", 2006
- 지후, "지식 해적질? 국제단편영화제," 진보적 미디어 운동 저널 ACT! 26호, 2005년 10월 27일
- 조동원, "저작권: 이데올로기 비판", 진보적 미디어 운동 저널 ACT!, 제45호 2007년 9월, 혹은 http://blog.jinbo.net/mediactive/?pid=79
- 조동원, "저작권: 수많은 대안들", 미디어운동 연구저널 ACT! 46호, 2007년 10월

2009 동계문화사회아카데미 강의록(비매품)

- 일　　시 : 2009년01월 07일 ~ 01월 28일(매주 수요일 저녁 7시)
- 장　　소 : 문화연대 강의실
- 문　　의 : 02-745-1603 / cultures21@naver.com
- 홈페이지 : www.kccs.or.kr(문화사회연구소),www.ipleft.or.kr(정보공유연대)
- 주　　관 : (사)문화사회연구소
- 공동주최 : (사)문화사회연구소, 정보공유연대

(사)문화사회연구소

서울시 마포구 공덕동 120-10 백광빌딩 3층 문화사회연구소 Tel: 02-745-1603