

지적 재산권의 정당화에 관한 정보윤리학적 접근

An Information Ethics Approach to the Justification of Intellectual Property Rights

임 상 수(Sang-Soo Lim)*

초 록

본고에서는 디지털 정보사회에서 지적재산권을 주장할 수 있는 정당한 근거가 무엇인가를 정보윤리의 시각에서 검토하고, 제한적으로나마 정당화된 재산권을 보호하기 위한 수단으로서 고려될 수 있는 법적, 기술적, 윤리적 통제가 갖는 각각의 한계점과 가능성을 살펴보았다. 전통적인 로크의 재산권이론과 헤겔의 인격화 이론이 디지털 정보사회의 지적재산권을 정당화하기에는 부족함을 주장하였다. 또한 지적재산권에 대한 주장이 산물 중심의 재산권에서 과정 중심의 통제권으로, 저자 중심의 시각에서 저자-수용자 간의 조화로운 관계를 강조하는 방향으로 변화함을 지적하였다. 그리고 지적재산권을 보호하기 위해서는 그것을 보호하는 취지와 동기를 고려한 윤리적 통제를 중심으로 삼고, 법적, 기술적 통제를 보조적 수단으로 병행해야 함을 강조하였다.

ABSTRACT

From the viewpoint of Information Ethics, I tried to examine the moral justification of Intellectual Property Rights in the age of the digital information society. Lockian traditional argument of property rights which is based on the value of labor and Hegelian theory of personalization, both are not enough to justify the new Intellectual Property Rights. The notions of Intellectual Property Rights are to be changed. One change is from the absolute dominion over material property to the limited dominion over intellectual property. The change from property rights to process control rights is the other.

To protect these intellectual property rights, there are three possible protection devices that we might take - legal protection, technical protection and moral protection. I argued that both legal and technical protection have some limitations, so the final way to protect the IP rights is to attempt to establish the moral protection as a fundamental solution.

키워드: 지적재산권, 저작인격권, 노동가치, 인격화, 윤리적 통제

* 서울대학교 강사(sslim67@yahoo.com)
논문접수일자 2001년 11월 15일
게재확정일자 2001년 12월 10일

1. 들어가는 말

“이 책의 일부 혹은 전체를 저자 몰래 무단으로 복제하거나 임대업에 사용할 경우, 법적 제재를 받을 뿐 아니라 작가의 저주를 받습니다. 단 개인 혼자 즐길 경우는 제외됩니다!” 일본의 만화가 시로우 마사무네(士郎正宗)(1996)의 단행본 만화 「공각기동대」의 표지에 쓰여진 문구이다. 자신의 작품에 대한 애정 및 자부심과 함께 저작권의 침해를 우려하는 작가의 애타는 심정이 잘 표현되어 있다. 여기에 더 첨가하자면, WIPO에서 권고하는 저작권 보호문안에 따라 “광학적, 전자적 수단 및 개발 가능한 어떤 기술을 통해서든 복제하는 것을 금함”이라는 구절이 더해질 수 있을 것이다.

오사이 마모루 감독의 애니메이션 영화 「겍질 속의 영혼(Ghost in the Shell)」으로 만들어져 전세계적인 화제를 불러모았던 이 만화 속에서는, 디지털 정보기술이 고도로 발달한 가까운 미래의 사회상이 그려지고 있다. 일급 프로그래머의 외국 망명이 군수품 밀매와 동일시될 정도로 정보기술의 중요성이 높이 평가되고 있는 이 영화 속의 사회에서는, 인간의 기억과 감각정보 전체를 송두리째 복제하거나 조작하여 그 사람의 정체성을 위협하는 신종 범죄들이 등장한다. 한 사람이 평생동안 경험하는 모든 것의 ‘정보량’이라 해도 결국은 하찮은 분량에 지나지 않는다고 말하는 등장인물의 대사 속에서, 우리는 개인을 자기 자신에게 만드는 기억과 지식 및 정보들 그 자체에 대해서도 ‘저작권’이나 그와 유사한 권리들을 주장해서 보호해야 하지 않을까라는 의문을 품게 만드는 - 사이버펑크적인 - 어두운 미래를 상상하게 된다.

물질과 육체만으로 인간이 존재할 수는 없다. 인간의 정체성은 자기자신에 대한 자신의 평가, 타인이 나 자신을 보는 이미지, 그리고 과거의 기억과 미래에 대한 희망 등이 함께 어우러져 형성된다. 이때 과거의 자신에 대한 기억과 이미지 전체를 복사하거나 조작하거나 지워버리는 일이 가능하다면, 자신에 대한 그러한 정보를 지키는 일은 ‘재산권의 차원’을 넘어선 ‘생존과 존엄성의 문제’가 될 것이다.

정보가 곧 인간의 존재 자체를 결정하는 주요 요소가 되는 미래에 대한 이러한 이야기를, SF적인 상상력의 산물일 뿐이라고 가볍게 넘겨버릴 수도 있을 것이다. 그러나 확신하기 어려운 먼 미래가 아니라, 정보가 산업사회의 상품을 대치하면서 재화로서의 가치를 가지는 단계를 넘어서, “정보가 곧 권력”이 되는 ‘정보사회’가 이미 생활 주변으로 다가와 있는 것이 지금의 현실이다. 그것이 자신의 재산권을 지키는 일이든 혹은 자신의 생존과 존엄성 자체를 지키는 일이든 간에, 지적재산권이 갖는 의미와 중요성에 대해서는 새삼 다시 강조할 필요가 없을 것이다.

본고의 목적은 “디지털 정보사회에서 새로운 도전과 위기를 맞이하고 있는 지적재산권의 문제를 정보윤리학의 시각에서 조명”하고자 하는 것이다. 목적에 대한 진술 중에는 연구자가 주장하고자 하는 두 가지의 배경이 이미 포함되어 있다. 첫번째의 주장은 디지털 정보 기술의 발달로 말미암아 전통적인 지적재산권의 개념과 실제 적용의 시스템이 크게 변화되어야만 한다는 것이다. 둘째로는, 지적재산권을 보호하는 사회적 수단들 - 법률적 접근, 기술적 접근, 윤리적 접근의 세 가지 - 중에서 ‘윤리적 접근’이 갖는 중요성이 더욱 커질 것이라는 생각이 깔려

있다.

‘정보윤리(학)’ (Information Ethics)이라는 것은 의료윤리, 환경윤리 등과 같은 응용윤리학의 한 분과영역이다. 응용윤리학의 목적은 어떠한 개인적 혹은 사회적 문제들이 발생했을 때, 그 문제의 본질과 해결책의 ‘옳고 그름’과 ‘좋고 나쁨’ 및 ‘바람직함과 그렇지 않음’의 기준을 탐구하고자 하는 것이다. 어떤 문제 상황에서 어떠한 일이 발생했을 때, 그것이 옳은 일인지 잘못된 일인지를 판정하는 단계를 넘어서, 그러한 판단의 궁극적인 기준이 무엇인지 혹은 무엇이 되어야 하는지를 탐구하는 것이 곧 응용윤리학의 임무이다. 그러한 의미에서 지적재산권의 문제를 바라보는 정보윤리의 시선은 “무엇이 옳고 무엇이 그른가?”를 판정하는 자세보다 “왜 그것이 옳고 정당한가?”를 묻는 것에 더 가깝다고 하겠다.

지적재산권에 대한 선행연구들의 대부분은 상표법, 특허법, 지적재산권법 등의 법률적 영역에 집중되어 있다. 또한 그러한 법률적 접근의 대다수는 재산권의 보호방법과 절차적 문제들을 다루고 있을 뿐, 저작권이나 지적재산권이 주장될 수 있는 정당화의 근거에 대한 물음은 던지고 있지 않다. 디지털 시대의 지적재산권 문제가 이전의 그것과는 크게 다른 양상을 보이게 되자, 그러한 변화에 대응하여 디지털 정보기술의 성과에 대한 기술적 논의가 필요해졌다. 더 나아가 정보사회의 기본 질서라 할 수 있는 지적재산권의 논리가 기술적, 법률적 시각만으로 이해될 수 없는 복합적인 것임이 인정된 후로는 정치경제학적인 설명을 추구하는 연구들이 진행되었다.

지적재산권 제도를 둘러싼 정치경제학적 맥

락과 법률적 장치들, 기술적인 변화들을 종합적으로 고려한 접근을 시도한 대표적인 사례로 미국의 National Research Council(2000)에서 펴낸 『디지털 딜레마』 (The Digital Dilemma) 보고서를 들 수 있다. 그러나 이 보고서에서도 저자들의 지적재산권 소유 및 권리 보호 주장은 당연한 것으로 인정되고 있을 뿐, 그것이 정당하다고 말할 수 있는 근거가 무엇인가에 대한 이론적 탐구는 찾아볼 수 없다.

선행연구들은 지적재산권의 성립근거에 대해서는 의문을 품지 않은 채, 어떻게 하면 그러한 권리들을 확실히 보호하며 얼마만큼의 보상을 보장해야 하는가에 대해 관심을 집중하고 있다. 본 연구에서는 이러한 점에 주목하여, 지적재산권이 하나의 정당한 권리로서 성립할 수 있는 근거를 윤리학적 시각에서 검토해보고자 한다. 또한 어떤 방식으로든 정당화가 이루어진 권리들을 보호하기 위한 수단을 찾는 접근을 그 규제 방식에 따라 법률적 통제, 기술적 통제, 윤리적 통제로 구분하여 각각의 실효성을 평가하는 것이 본 논문의 두번째 목적이다.

정보사회의 질서를 유지 혹은 강요하는 방식을 법률적, 기술적, 윤리적 통제로 구분하는 방식은 법학자 Lessig(1999)의 이론을 따른 것이다. 레시그는 자신이 법학교수임에도 불구하고 정보사회의 특성을 결정하는 디지털 정보기술의 발달로 말미암아 법률적 수단으로 질서를 통제하는 것에는 한계가 있다고 주장하였다. 그는 차선책으로서 암호화 기술을 통한 통제 즉, 코드에 의한 통제를 제시한 바 있다. 그러나 본 연구자의 입장은 기술적 통제 또한 한계점을 노출할 수밖에 없으며, 심각한 도덕적 취약성을 갖고 있는 접근이기 때문에 지지될 수 없다는

것이다. 본 연구에서는 법률적, 기술적 통제방식의 한계와 문제점을 지적한 후, 궁극적으로 윤리적 통제방식만이 효과를 거둘 수 있는 가능성을 가진다는 점을 주장하고자 한다. 정보사회의 지적재산권은 산업사회의 그것에 비해 훨씬 더 제한적인 권리로 위축된 정당성을 가지며, 그러한 권리들을 보호하는 방법은 윤리적 통제를 중심으로 삼아 법률적, 기술적 통제를 병행하는 것이 되어야 한다는 것이다.

논의의 순서는 먼저 지적재산권의 개념과 그 실제 적용의 시스템이 정보기술의 발전에 의해 어떻게 위협받고 흔들리고 있는지를 살펴 보고 난 후, 디지털 정보사회의 변화된 환경 속에서 저자 혹은 재산권자가 '지적재산권을 주장할 수 있는 근거'를 찾아본다. 물론 그러한 근거가 어떤 방식으로 정당화될 수 있는가를 검토해보는 것이 정보윤리학의 자세이다. 다음으로는 지적재산권에 대한 도전과 침해에 대응하는 세 가지의 사회적 통제 수단 내지는 접근의 방식을 검토할 것이다. 특히 몇 가지의 사례 검토를 통해서 법률적 접근과 기술적 접근은 한계를 가질 수밖에 없음을 주장하고, 이를 바탕으로 하여 지적재산권의 궁극적 보호는 '윤리적 접근과 새로운 규범의 교육'에 의해 비로소 실현 가능한 것임을 강조하고자 한다.

2. 디지털 정보사회에서의 지적재산권 주장

2.1 지적 재산에 대한 제한적 지배

19세기 초반에는 소유권의 개념이 전적으로

'물리적'으로 존재하는 '사물'에 대한 완전하고 절대적인 '지배'의 권리로 간주되었다. 그러던 것이 서서히 제한적 지배에 대한 이해가 등장하면서, 이미 18세기에 블랙스톤에 의해 제기되었던 여러가지 '권리의 다발로서의 재산권' 개념이 법률의 영역으로 들어오게 된 것이다(Boyle 1992). 이러한 탈물질화의 변화는 재산권과 특허권 등의 당시 법체계에 있어 커다란 도전이었다. 블랙스톤에 따르면 소유자는 자신의 재산을 다른 사람들로부터 차단하고, 자신이 원하는 바대로 이용하며, 이로부터 이득을 창출해낼 수 있고, 이를 다른 사람에게 양도할 권리까지를 지녀야 한다. 그러나 소유의 대상(물)들이 다양하게 변화되면서 소유에 따르는 권리들은 일부 제한을 받을 수밖에 없게 되는데, 특히 정보사회에서의 정보상품에 있어서는 이러한 현상이 두드러진다.

산업사회의 상품인 자동차를 한 대 구입하는 경우와 정보사회의 상품인 소프트웨어를 구입하는 경우를 비교해 보면 이러한 소유권 행사의 차이점이 두드러지게 나타난다. 내가 1천만원을 내고 자동차를 구입했을 때, 나는 그 자동차를 내 명의로 등록하고서 정식으로 내 것으로서 '소유'하게 된다. 내가 그 차를 타고서 어디를 달리든, 누구를 태우든, 일년에 얼마만큼을 달리든 간에 내 마음대로 할 수 있다. 차를 굳이 타는 용도로 사용하지 않고 그냥 세워두거나 남에게 빌려주거나 돈을 받고 팔아 넘기거나 모든 '처분'의 권한이 전적으로 나에게 있다. 한번 사들인 자동차를 어떻게 사용하고 처분하며 그로부터 어떠한 이득을 얻든 간에 그것은 전적으로 내 문제이지 판매자인 자동차 회사가 관여할 문제가 아니다. 저작권법이 적용되는 일반 저작

물에 대해서도 이러한 '최초판매이론'이 적용되므로, 특정한 제한적 단서가 붙어있지 않은 도서의 경우 내 마음대로 빌려주거나 되파는 행위가 합법적으로 가능하다.

그러나 정보사회의 대표적 상품인 소프트웨어를 구입하는 경우, 상황은 크게 달라진다. 고가의 대금을 지불하고서 '구입한' - 사실은 사용권만을 위임받는 계약을 체결한 - 소프트웨어는 외면적으로는 '내 것'이다. 일반적인 예를 들어, 마이크로소프트사의 운영체제 「윈도우 2000」을 구입했다고 하자. 패키지 상자 속의 봉인된 봉투를 찢는 순간, 나는 윈도우 2000 프로그램의 '사용 라이선스 계약'에 동의한 것으로 간주된다. 물론 봉투를 찢지 않고서는 설치를 해볼 수도 없고 시험삼아 사용을 해볼 수도 없다. 대부분의 사용자들이 그 구입약관을 자세히 읽어보지 않고 그 소프트웨어가 '내 것'임을 믿어 의심치 않지만, 사실은 그렇지 않다. 적어도 블랙스톤식의 권리다발로서의 소유권 개념을 상정한다면 나의 소유권은 제한적이고 불완전한 것일 수밖에 없다.

나는 내가 구입한 소프트웨어를 최초로 설치한 그 한대의 컴퓨터에서만 사용할 수 있다. 그것을 삭제하지 않고 내 소유의 또 다른 PC에 설치하면, 그것은 불법적으로 지적재산권을 침해하는 행위가 된다. 최초의 구입자인 나만 사용하여야 하고 사용하기가 싫으면 그냥 내버려두는 것은 허용되지만, 다른 사람에게 빌려주거나 양도하는 행위도 불법이다. 재판매용이 아니라 개인사용자용이기 때문이다. 가정용으로서 구매한 소프트웨어이기 때문에 그 PC를 학교나 회사로 옮겨가서 업무용으로 사용하게 되면 불법을 저지르게 된다. 내 차의 내장과 장식을 취

향대로 바꾸는 것은 괜찮지만 소프트웨어의 구조나 코드를 수정하는 것은 안된다. 물론 내 자동차의 중요한 구조 - 안전상 필요하다고 인정되는 - 를 마음대로 변경하는 것은 불법이다. 하지만 내가 내 차를 그냥 뜯어보는 행위까지 제한되지는 않는다. 그러나 소프트웨어의 경우는 어떠한 목적으로든 저작권자의 허락없이 프로그램을 분해하는 행위는 불법적인 리버스 엔지니어링에 해당된다.

정보상품의 경우에는, 단순히 구매와 라이선스 계약의 차이로 해석할 수 있는 차이를 넘어서는 심각한 불공정 관계가 성립하고 있는 것이다. 제품에서 불량이나 하자가 발견되는 경우에 주장할 수 있는 권리에도 차이가 있다. 100킬로미터의 시속으로 달리던 자동차가 수시로 엔진이 정지되거나 브레이크가 작동하지 않는다면 그것은 중대한 결함이므로 제조자가 책임을 지고 리콜해야 하며, 그에 따른 사고나 피해에 대해서도 책임을 져야만 하는 것이 당연하다. 그러나 비싼 값을 치르고서 구입한 소프트웨어가 치명적 버그가 있다 할지라도 제조자는 간단한 패치 프로그램을 제공하거나 일부의 경우는 그러한 패치작업 조차도 생략하곤 한다. 프로그램에 있어서 버그는 있을 수 있는 결함의 하나이고, 다음 버전에서 그것을 수정하게 되면 사용자는 다시 업그레이드 비용을 부담하고서 새 프로그램을 구입하게 된다. 이러한 불공정한 판매 관행이 가능한 것은 「컴퓨터 프로그램 보호법」에 의해 보호받는 '지적인 정보상품'으로서의 소프트웨어가 갖는 독특한 위상 때문이다 (IPLeft 2000)¹⁾.

특히 프리웨어나 셰어웨어의 경우 소프트웨어 개발자들의 태도는 심각한 도덕적 문제점들

을 노출한다(임상수 2001). 이들은 자신들이 개발한 혹은 개발중인 소프트웨어를 무료로 혹은 사후 등록이라는 방식으로 배포하고서, 그 사용에 따르는 모든 문제점과 피해에 대해서는 제작자의 책임을 회피한다. 버그를 수정할 의무도 없으며, 그로 인해 발생한 사용자의 피해를 보상할 의무도 없다. 그런 반면에 수많은 사용자들의 눈물겨운 베타테스트 과정을 거쳐 단점들을 보완한 후에는 정식 상용 버전으로 탈바꿈하여 값비싼 판매용 제품이 된다. 이러한 상용화를 통해 얻게 되는 막대한 이익에 대해서는 그간의 무료 사용자들은 아무런 권리를 주장하지 못한다. 자동차 회사나 식품 회사가 이러한 방식으로 신제품을 개발한다면 용인될 수 없을 것이지만 프리웨어나 셰어웨어의 개발자들은 자비로운 프로그래머로서의 명성과 칭송을 누리면서 자신의 잇속을 챙겨가고 있는 것이다.

같은 정보상품이라 할지라도 일반적 저작물인 도서와 컴퓨터 소프트웨어 사이에는 소유권의 양상이 다르다. 내가 구입한 시집의 시를 손으로 베껴서 친구에게 편지로 보내는 행위는 처벌의 대상이 되지 않는다. 만약 구입한 것이 전자책으로 출판된 시집이었다고 한다면, 그리고 그 편지가 이메일의 형태였다고 한다면 문제는 크게 달라진다. 이러한 차이가 생겨나는 까닭은 디지털 정보기술의 특징인 복제와 변형, 전송과 배포의 용이성 때문이라고 볼 수 있다. 그러나 저작권 보호가 어렵다는 기술적 취약성 때문에, 디지털 정보상품들이 누리는 특별히 불공정한 판매관행이 계속 허용되어야 하는가? 본 연구자

는, 그러한 특별취급을 받는 자들이 주장할 수 있는 도덕적 정당성은 과연 어디에서 찾을 수 있는가의 문제를 제기하고자 한다.

2.2 지적재산권 주장의 근거: 로크와 헤겔

어떤 재화에 대해 재산권을 주장하는 사람에게, “그것이 너의 것이냐?”를 묻고자 하는 것이 아니라 “왜 그것에 대해 너의 권리를 주장할 수 있는가?”를 묻고자 하는 것이 본 연구자의 의도이다. 이는 곧, 다른 사람의 이용이나 접근을 차단할 수 있는 배타적이고 독점적인 권리로서의 소유권을 주장하는 것에 대해 그 정당화 근거를 윤리적으로 검토해 보아야 한다는 주장이다. 재산권자에게 그 재산에 대한 소유권을 누구로부터 받아서 가지고 있는지 아닌지를 따지기 전에, 그가 주장하는 소유의 권리가 무엇에 근거하고 있는 주장인가를 생각해 보는 것이 바로 정보윤리학의 자세이기 때문이다.

어떤 재화가 그 소유권을 가진 사람에게 의미를 갖는 까닭은 크게 두 가지로 나누어 생각할 수 있다. 그 재화 자체가 갖고 있는 ‘가치’ 때문에 그것을 소중하게 여기는 경우와, 그것이 단지 ‘내 것’이기 때문에 소중하게 되는 경우의 두 가지이다. 금괴나 값비싼 기계나 멋진 옷처럼 재화 자체가 갖고 있는 가치 때문에 소중한 재산이 되는 것은, 사람마다 느끼는 가치의 경중이 다르다는 차이는 있겠지만 화폐와 같은 단일 기준을 이용해 비교, 평가가 가능한 객관적인 가치의 경우이다. 이에 비해 다른 사람에게

1) 컴퓨터 프로그램 보호법, 제17조 (프로그램의 사용허락) 제2항: 프로그램의 사용을 허락받은 자는 허락된 사용 방법 및 조건의 범위 안에서 당해 프로그램을 사용할 수 있으며, 프로그램 저작권자의 동의 없이는 사용할 권리를 제3자에게 양도할 수 없다.

는 보잘 것 없는 것이거나 별다른 의미가 없는 것이지만, 내가 만들었기 때문에 혹은 오래 전부터 나의 것이었기 때문에 나에게 중요한 가치를 갖는 재화도 있을 수 있다. 대부분의 경우에 있어서는 이 두 가지 이유가 혼재되어 나타나게 되지만, 이론적으로는 두 가지의 경우를 나누어 생각하는 것이 소유권 주장의 근거를 정당화할 수 있느냐 없느냐를 검토하는 데에 도움이 된다.

로크로부터 확립된 계약론적 사회윤리의 전통에서 재산의 '소유권'은 신체의 자유나 생명의 자유와 마찬가지로 자연법적으로 모든 인간에게 부여된 기본적인 '권리'로 간주된다. 그에 따르면 자유로운 개인이 '합리적으로' 사회와 질서를 만들고 정부의 권위에 복종하는 동기 중 강력한 하나가 바로 자신의 소유권 혹은 재산권을 안전하게 보호하기 위해서이다. 물론 로크에게 있어서 재산권의 개념은 현재의 그것보다 훨씬 더 넓고 광범위하면서 또한 경직된 것이었다. 그가 생각하는 재산권은 생명, 자유, 토지를 모두 망라하며 자신의 신체에 대한 권리까지를 포함한다. 그러한 재산권을 자유롭게 행사하고 보호하기 위한 도덕적 근거는 바로 자명한 진리인 자연법에서 찾아진다.

로크는 「정부론 두번째 논문」에서 어떤 재화에 대한 소유권을 주장하는 것이 정당한 근본적인 이유는 거기에 투여된 '노동의 가치' 혹은 '노동에 의한 부가가치' 때문이라고 말한다. 그에 따르면 인간은 자신의 힘든 노동, 다른 사람들이 하기 싫어하는 고통을 감내하면서 노동을 하여 그 재화를 산출하였기 때문에 그 산출물에 대한 정당한 권리를 획득하게 되며, 모든 사람이 그 권리를 존중해야 한다. 아울러 그러한

'노동의 대가'로서의 산물에 대한 욕구가 다른 사람의 욕구 충족을 방해하지 않도록 하는 몇가지의 단서 조항들을 덧붙이는데, 타인의 욕구 충족이 가능하도록 풍요로운 자원이 보장되어야 하고 필요한 것 이상으로 욕심을 내서는 안되는 등의 이상주의적인 제한조건들을 설정하고 있다. 로크는 이러한 상황 속에서 건전한 노동을 통해 얻어진 그 재화에 대한 지배의 권리는 천부인권과도 같은 절대적이고 신성한 불가양의 권리라고 강조한다. 더 나아가서 화폐의 도입으로 잉여생산물을 산출하는 것이 정당화되고, 그 산물들의 소유에 있어 부와 빈곤의 격차가 생겨나며 그러한 재산들을 안전하게 지키기 위해 국가와 제도, 법과 같은 권위를 만들어 내는 것에 자발적 동의를 하게 된다는 것이 정부의 기원에 대한 그의 해석이다.

로크의 주장을 따르면 힘든 노동을 감내한 결과로서의 산물인 재산에 대한 권리는 그에 투여된 노동의 가치에 비례해야 한다. 그러나 지적재산권의 경우에는 힘든 노동이라기 보다는 즐거운 노동이나 반짝이는 아이디어의 가치가 더욱 중대한 사례가 많다. 또한 그에 투여된 노동이나 지적 작업 역시 자신이 직접하지 않고 선대의 프로그래머들이 남겨놓은 루틴, 모듈, 라이브러리 등에 크게 의존하는 경우도 많다. 별다른 대가를 지불하지 않은 그러한 지적 도구들을 무상으로 사용하여 만들어낸 산출물에 대해 강력한 재산권 혹은 저작권을 설정하고 그것을 보호해줄 것을 요구하는 것은 로크의 시각에서는 쉽게 정당화되지 않는다. 그럼에도 불구하고 지적재산권이 존중되어야 할 근거를 제시하기 위해서는, 로크보다는 헤겔의 인격으로서의 재산권에 호소하는 편이 타월한 선택이 된다.

노동가치에 의한 재산권의 정당화를 주장하는 로크의 시각은 재화 자체의 가치를 옹호하는 입장에 가깝다. 자신의 노동의 가치가 그냥 그대로 존중받고 가치평가되는 것이 아니라 그 노동이 부여한 부가가치에 의해 재화의 가치가 상승한다는 것을 전제하고 있다는 점에서, 로크의 재산권 주장은 재화 자체의 가치를 강조하는 첫 번째 입장에 해당된다.

이와는 달리 재화의 가치보다는 그것이 자신에게 주는 의미를 강조하는 입장. 다시 말해 '내 것이기 때문에 소중하다'라는 접근에 해당되는 두번째 시각은, 바로 헤겔의 '인격적 정당화'를 근거로 삼는 것이다. 헤겔에 따르면 재산은 인간이 스스로를 세상에 알리는 하나의 표현이므로, 개인의 의지와 인격을 객관화한 산물로써 그 소유주의 인격과 존재를 내포하는 것으로 보아야 한다. 자연스럽게 소유주는 그의 재산에 대해 통제권을 가져야 한다. 재산이 곧 그의 일부이며 자기 표현의 수단이기 때문이다. 이러한 논리는 지적재산권, 특히 저작권에 있어서 더욱 중요한 의미를 갖는다.

재산을 그 소유주의 인격화 산물로 보는 헤겔의 재산권 정당화는 그것이 진정으로 '내 것'이기 때문에 소중하다는 논리에 바탕을 두고 있다. 여기서 말하는 내 것이란 곧 '나의 독창성'을 전제로 하고 있으며, 그 독창성에는 작가 자신의 혹은 소유자의 개인적 의지와 인격이 결정적 요소로서 포함되어 있는 것이다. 내가 그린 그림은 그 자체가 나의 정신과 의지를 담고 있고, 그 작품은 나라는 한 인격을 대표하는 것이기 때문에 다른 무엇보다 중요한 재화가 된다.

내 작품에 대한 나의 소유권을 강조하는 것은 그에 대한 지배권을 넘어서 그 작품에 대한 정당한 예우를 요구하는 것으로까지 나아간다. 그 작품은 단순한 경제적 재화가 아니라 나를 대표하는 것이기 때문이다.

저작인격권은 저작자를 대표하는 재산으로서의 저작물의 사용에 대해 제한을 가하는데, 미국의 경우에는 '귀속권'과 '동일성 유지권'을 보호하고 있고 우리 나라의 경우에는 '공표권', '동일성 유지권', '성명 표시권'을 인정하며 양도 불가능한 권리로 규정하고 있다.²⁾ Boyle(1992)은 인격적 권리로서의 지적재산권을 존중해야만 하는 근거를 '저자 중심의 창조성'에서 찾고자 한다. 그에 따르면 굳이 공리주의적인 사회적 효용의 극대화에 의지하지 않고서도 새로운 것을 최초로 만들어내는 낭만적인 '원저자' (authorship)의 개념과 독창성의 개념에 호소함으로써 지적재산권을 진정으로 정당화할 수 있다고 한다. 보일은 "원저자, 독창성, 아이디어/표현의 구분"이라는 세 가지 요소가 저작권 보호를 위한 법률적 토대를 구성하는 것이라고 주장한다.

보일의 논리는 세 가지 요소들 중에서도 '독창성'만이 최종적인 판단의 잣대가 될 수 있다는 것으로까지 나아가는데, 그는 무어(John Moore)가 캘리포니아 주립 의과대학을 상대로 제기한 소송에서 패소한 까닭을 그 근거로 삼는다. 의료진들이 환자 무어에게 사전에 알리지도 않은 채 외과수술로 떼어낸 그의 비장을 원재료로 삼아 신약품 개발 연구를 계속하여 성공한 사실에 대해, 무어는 '자신의 비장'이 유일한 원재료이기 때문에 그 신약에 대한 권리와 이익은 자

2) 저작권법 제10조 (저작권) [전문개정 1986. 12. 31. 法律 第3916號], 저작권법 제11조 (공표권), 저작권법 제13조 (동일성유지권), 저작권법 제14조 (저작인격권의 일신전속성)

신의 것이라는 소송을 제기했다. 그러나 캘리포니아주 대법원은 그 비장의 특이 조직에 대해 무어는 원천(source)이 되었을 뿐이지 창조자(author)가 아니었다는 이유로 대학의 재산을 편들었다. 창조성(originality)이야말로 소유권을 주장하는 최종의 근거라는 주장인 것이다.

그러나 앞서 이야기한 컴퓨터 프로그램의 저작권에 있어서는, 프로그래밍의 공정이 갖는 특성상 원저자의 범위가 모호하며 독창성을 인정하기 위한 근거가 불분명하다. 고용된 프로그래머들의 집단 창작의 산물로서 완성된 소프트웨어에 대한 권리를 정당하게 주장할 수 있는 '주체'가 과연 누구인가 불명확하기 때문이다. 또한 아이디어와 표현의 이분법에 있어서도 프로그램의 소스코드만이 문학작품으로서의 독창성을 인정받아 저작권법의 보호를 받을 수 있을 뿐, 프로그램의 기능 자체는 특허권의 대상이 되지 못하는 등의 적용한계를 드러낸다. Rotstein(1992)은 이러한 이분법이 자유로운 정보의 흐름을 저해하며 적절한 구분자도 되지 못하므로 폐기되어야만 한다고 주장한 바 있다.

더 나아가 어떤 지적재산에 대해 저자의 순수한 창조성이 인정된다 할지라도, 그것만으로 절대적인 소유권을 주장하는 것이 정당화될 수 있는가를 생각해 보아야 한다. 특히 포스트모더니즘의 가치관이 지배하는 네트워크 사회구조의 디지털 정보사회에서의 창작과 지적재산권은 그 창조성을 인정받기가 어려울 뿐 아니라, 인정받는다 할지라도 새로운 형태의 제약을 받아들여야만 한다는 것이 본 연구자의 주장이다.

2.3 지적재산권 주장의 정당화 가능성

지적재산권의 정당화에 대한 주장들의 변천을 거시적으로 보아 다음의 두 가지로 정리해 볼 수 있다. 먼저 첫번째의 변화는 근대 사법 체계에서의 재산권 개념이 '물질적 재산에 대한 배타적이고 절대적인 지배의 권리'에서 '비물질적 재산까지를 포함한 절충적이고 제한적인 지배 권리'로 변화된 것이다. 민법에서 규정하고 있는 소유권은 과거의 그것처럼 실정법 이전의 자연법으로 보호되는 절대불가침의 신성한 권리가 아니다. 소유권이라는 관념적인 지배는 그 대상물의 사용가치와 교환가치 모두에 전면적으로 적용되지만, 근대 사법에서는 소유권이 사회적 기능을 가져야함을 강조하고 있다. 다시 말해 화폐와 계약이라는 수단을 통해 '필요한 만큼'과 '노동한 만큼'의 한계를 넘어선 사유재산의 소유는, 이제 재산의 사회적이고 공공적인 측면이 강조되면서 '법률에 의한 제한'³⁾을 감수해야만 한다. 지금의 소유권은 재화 즉 물건을 지배하는 권리를 넘어서, 계약을 통해 사람을 지배하는 권리로까지 확대되었기에 그 재산권이 갖는 사회성을 인정할 수밖에 없기 때문이다.

두번째 변화는 "저작물의 가치를 강조"하는 주장에서 "저작인격권을 강조"하는 것으로 정당화 주장의 무게중심이 옮겨진 것이다. 비물질적인 지적재산에 대한 제한적 소유권 역시 앞에서 지적한 사회성의 제한을 수용한다. 여기에 디지털 정보기술의 발달에 따른 새로운 복제와 변형, 전송과 배포의 특수성을 더할 때 지적재산

3) 민법 제211조. "소유자는 법률의 범위 내에서 그 소유물을 사용, 수익, 처분할 권리가 있다."; 토지수용법, 소방법, 하천법, 건축법 등의 특별법과 규정들, 독점규제 및 공정거래에 관한 법률 등에 의해 소유권 행사를 제한할 수 있음을 의미한다. 특별법이 없는 경우에도 공공복리 및 권리남용의 法理에 따라 소유권 행사가 제한될 수 있다.

권자의 권리는 크게 위협을 받을 수 있다. 이런 맥락에서 Boyle과 Rotstein 등은 오리지널리티를 강조하면서 원저자의 입장을 크게 옹호하는 것이 지적재산권 보호의 핵심이라고 보았던 것이다. 즉 저작물 자체의 가치가 쉽게 복제되고 변형되며 훼손될 수 있는 취약성을 갖게 된 상황에서, 저작물을 강조하기 보다는 창작자의 인격권을 강조하는 방향으로 정당화의 근거를 찾고자 하는 시도이다.

본 연구자는 여기에서 '저작인격권'에 대한 강조가 지나치게 제한적이며, 상호텍스트적인 정보사회의 저작물들에는 적합하지 않다는 점을 지적하고자 한다. 이제까지의 저작인격권에 대한 강조가 저자 중심의 사고 즉 '원저자권'(authorship)에 치우쳤다면, 앞으로는 수용자 중심의 사고에도 관심을 기울여야만 한다는 주장을 하려는 것이다. 정보사회의 지적인 산물들은 한 사람이나 특정 공동창작집단의 '독창적'인 창작물이라기 보다는 수많은 행위자들의 자유로운 상호작용의 네트워크 속에서 자연스럽게 형성된 '상호텍스트적'(inter-text)인 생성물인 경우가 더 많기 때문에, 저자 중심의 사고만을 강조해서는 반쪽만의 저작인격권 주장이 되기 쉽다. 이미 저작물이 저자와 독자의 상호작용이나 수많은 공동저자들의 열린 상호작용의 산물로 형성된 것이며, 그 속에 담긴 창작의 의도나 저자의 인격의 상징이라는 것들이 상호텍스트적 생성물일 때에는 저자와 독자의 권리를 같이 균형있게 고려해야만 올바른 의미의 '저작인격권'이 보호될 수 있다는 것이다.

Aoki(1993)는 청중, 관객 혹은 수용자들의 '재해석권'(recoding right)을 고려해야 한다고 주장한다. 그녀는 이제까지의 저작권법이 작

가나 예술가들의 '도덕적 권리'만을 보호하면서 그들의 귀속권과 동일성유지권을 강조하였다고 지적하면서, 이것은 절반만을 본 것이라고 비판한다. 나머지 절반의 저작인격권이 관객이나 수용자들에게 있는 경우를 생각해야 한다는 것이다. 그 사례로서 그녀는 Serra(1988)의 공공조형건축물인 "기울어진 원호"(Tilted Arc)의 경우를 제시한다. 예술가가 정부의 위촉을 받아서 제작, 설치한 공공조형물이 시민들로부터 혐오감과 불편함을 준다고 거부당했을 때, 그 철거 주장에 대해 작가의 제작의도에 대한 침해이자 동일성유지권 침해라며 소송을 제기했던 사례이다. 이 판례에서 세라는 패소했고 그의 작품은 맨해튼의 연방광장에서 철거되어 브루클린의 주차장으로 옮겨졌다(Serra 1988).

저작물의 창작을 작가 혼자만의 고통스러운 '인격화' 작업으로 간주하기보다는 수용자들과 함께 상호 작용하면서 그 의미를 형성해나가는 열린 '과정'으로 간주해야 한다는 논지에 주목할 필요가 있다. 이제 지적재산권의 의미를 물화되고 고정된 표현으로서의 '작품'에 대한 재산권을 주장하는 것에서 탈피하여, 역동적인 '텍스트'의 '형성 과정'과 '발표 형식'에 대한 통제권으로 시각을 전환할 것을 주장하는 것이다.

저자 중심의 재산권에서 수용자 중심의 통제권으로의 변화가 대세라고 주장하려는 것은 아니다. 다만 변화하는 상황 속에서 지적재산권 시스템이 제대로 기능하고 존속하기 위해서는, 환경과의 상호작용을 변화시키고 자신의 내적 구조 자체를 변화시킬 수 있는 자기조직화의 능력을 갖추어야 한다는 의미에서, 저자 중심의 시각과 수용자 중심의 시각 사이의 균형을 모색

하는 것과 같은 능동적 대처가 필요하다는 것을 주장하고자 한다.

3. 지적재산권 보호를 위한 세 가지 접근

산업사회나 그 이전 사회의 재산권에 비해 정보사회의 지적재산권은 훨씬 더 제한적이고 불완전한 존립형태를 보여주고 있다. 그러나 정보가 갖는 가치가 그 어느 때보다 높은 정보사회에서 지적재산권이 갖는 중요성은 그 불완전한 지위와 제한적 행사에도 불구하고 매우 크다. 공각기동대의 저작권보호문안에서 보았듯이, 지적재산권을 지키고 보호하고자 하는 재산권자들의 노력과 요구는 점차 더 거세어지고 있다. 지적재산권을 어떻게 보호하고 그에 따른 새로운 창작과 발명의 동기를 얼마나 자극할 수 있을 것인지를 문제를 검토해야 할 때이다. 법학자 Lessig(1999)가 제시한 '정보사회의 질서 수립을 위한 세가지 접근'의 분류법을 인용하여 지적재산권 보호 문제를 검토해 보고자 한다.

3.1 법률적 통제와 한계

첫번째 시도는 "법률적 통제"를 지향하는 것이다. 지적재산권법, 특허법, 상표법, 컴퓨터 프로그램 보호법 등의 수많은 법률들을 입법하고 그에 기반한 행정적, 사법적 통제를 통해서 지적재산권을 보호할 수 있다는 것이 첫번째 접근의 전제이다. mp3 파일들의 복제, 교환을 통한 저작권 침해를 막기 위해서 개정 저작권법에 '전송권'의 개념을 신설하는 등의 시도가 여기

에 해당된다.

전송권의 개념을 확대 해석함으로써 인터넷을 통한 mp3 앨범 사이트나 파일교환 프로그램을 통한 일대일 전송까지를 규제하고자 하는 시도가 이루어지고 있다. 또한 공중파 방송과 구별되기 어려운 소규모의 인터넷 개인 방송이 범망의 바깥에 있는 점을 보완하기 위해 새로운 방송법의 개정이 논의되고 있기도 하다. 이렇듯 법률적 통제는 한편으로는 문제점이 발생한 후에 그것을 보완하는 방향으로 법개정을 서두르는 방식으로 이루어지며, 다른 한편으로는 문제가 발생하기 이전에 방지하는 측면에서 앞으로의 기술적 발전방향을 제시 혹은 통제하는 법률 제정을 추구하는 방식으로 이루어지기도 한다.

그러나 법률적 통제를 통한 저작권 보호 시도는 쫓는 자와 쫓기는 자의 끝없는 달리기와도 같은 문제점을 노출한다. 아무리 엄정하고 정교한 법체계를 만든다고 해도 그 빈틈과 맹점을 교묘하게 파고드는 새로운 시도들이 생겨나고, 그러한 새로운 침해행위에 대해 또다시 발빠른 입법으로 맞서는 식의 사례들이 계속 다람쥐 쳇바퀴 도는 식으로 이어지게 된다.

상표법이나 의장권, 실용신안권을 보호하기 위한 수많은 입법과 판례 축적의 시도는 동시에 지칠 줄 모르는 침해시도와 기발한 침해성공의 사례들을 불러왔다. mp3 파일의 불법유통을 위한 시도들의 양상이, 공개된 인터넷 자료실을 통한 직접적인 전송 배포에서 와레즈(warez) 사이트로 변화하고, 와레즈에서 넷스터로, 소리 바다로, 누텔라로, IRC chat으로 끊임없이 진화하는 모습을 보면, 전송권의 개념을 아무리 정교하게 만들고 법률의 해석을 유연하게 한다고 할지라도 막는 자와 훔치려는 자의 싸움은

끝이 없을 것임을 쉽게 알 수 있다.

3.2 기술적 통제와 한계

두번째 시도는 “기술적 통제”를 지향하는 것이다. 법률적 통제의 한계를 절감한 지적재산권자들이 - 특히 프로그래머들이 - 자구책으로서 내놓은 것이 바로 기술적 통제이다. 크게는 암호화 기술을 이용하여 자신들의 저작물의 내용 자체를 보호하려는 시도와 전송 및 복제 과정에 대한 기술적 통제를 통해 유통과 교환 과정에서의 경제적 이득을 보호하려는 시도로 나누어 볼 수 있겠지만, 그 의도에 있어서는 대동소이하다 할 수 있다. 대표적인 것으로서 DRM과 Trusted System을 꼽을 수 있다.

DRM(Digital Right Management)은 디지털 콘텐츠를 불법복제로부터 보호하면서도 저작권 관련 당사자의 이익을 관리해 보자는 시도이다(Spinello 2001). “디지털 콘텐츠가 생성될 때부터 배포, 이용될 때까지의 전 과정의 라이프 사이클에 적용되는 관리 소프트웨어 및 서비스”로 정의될 수 있는데, 각종 디지털 콘텐츠를 사용자들이 자유롭게 복사하고 전송할 수 있게 하되, 그 내용을 보거나 활용하려면 반드시 비용 지불의 절차를 거치도록 만드는 것이 가장 일반적인 사용의 사례이다. 여기에는 복호화를 위한 키값을 공공키와 사적키로 나누어 둘을 동시에 적용하는 방식이 널리 사용되고 있다.

이보다 더 강력한 방식으로 제안된 것이 2001년 8월에 제안된 SSSCA (Security Systems Standards and Certification Act)이다. 월트 디즈니사가 후원했다고 알려져 있는 이 ‘보안 시스템 기준 및 인증 법안’은, 컴

퓨터나 CDP, CDRW, MP3 player 등의 모든 디지털 콘텐츠 관련 가전기기를 생산하는 단계에서 정부 승인의 ‘불법복제 방지 기술’을 첨부해야만 시중에 판매될 수 있게 만들자는 것이다. 홀링스 법안으로 불리는 이 통제안에 대해 대규모 콘텐츠 업자들은 적극 찬성하는 반면, 시민단체와 오픈소스 진영은 맹렬한 반대의지를 표명하고 있다. 10월 들어서는 인텔, MS, 컴팩 등의 컴퓨터시스템 정책 프로젝트 그룹(CSPP)에서 절대반대의 의사를 표명하여 대립의 양상은 더욱 치열해지고 있는 상태이다.

SSSCA의 경우처럼 하드웨어에 적용되는 기술적 복제방지 수단과 생산단계에서의 의무 장착이라는 법률적 수단이 동시에 결합되어 적용되는 사례들을 Trusted System이라고 부른다. 기술적 통제와 법률적 통제를 결합한 형태의 것이면서 가장 강력한 방식이지만, 이는 또한 기술의 발전 가능성과 소비자의 자유로운 이용가능성을 지나치게 제약하는 것이라는 비난을 피하기 어렵다는 문제를 안고 있다.

기술적 통제가 지향하는 목적은 콘텐츠의 자유로운 복제는 허용하되 불법 사용은 철저히 막으려는 것이다. 이를 통해 디지털 콘텐츠를 유통화하여 상업적 가치를 보호할 수 있고, 기업이나 군대에서의 통신과 같은 기밀성 유지가 필요한 정보에 대한 보안의 욕구를 만족시킬 수 있다. 또한 상업적인 것이 아닌 학술논문이나 사진, 영상, 고전물 등의 콘텐츠에 대해서도 지적재산권을 보호할 수 있고, 유통과정에서 손상되거나 왜곡되는 등의 가능성을 차단하여 정보의 무결성(無缺性)을 보장해줄 수 있게 된다.

그러나 한국의 경우 B양 비디오 사건에서 드러났듯이, DRM을 만드는 자와 이를 깨뜨리려

는 자 사이의 경쟁과 대결은 굳이 큰 경제적 이익이 걸려있지 않은 경우에도 치열하게 일어나는 것을 볼 수 있다. 궁극적으로 기술적 통제는 자구책일 뿐, 그 통제를 깨뜨릴 수 있는 실력을 가진 자에게는 오히려 면책의 구실이 될 수도 있음이 이러한 접근의 한계점이라 하겠다. 또한 한가지 지적할 수 있는 문제점은 저가의 지적재산권을 보호하기 위해 훨씬 더 고가의 정보보호 기술을 적용해야만 하는 경우를 들 수 있다. 100원의 가치를 갖는 지적자산을 보호하기 위해 10,000원의 비용을 들여서 기술적 통제를 가하는 것은 현실적으로 어려운 일이다. 기술적 통제의 접근은 저가의 실용적인 정보를 보호하는 것보다는 고가의 전문적 정보만을 보호하고, 그 보호를 받지 못하는 작은 정보들은 재산권 침해 시도에 대해 무방비상태에 놓이게 된다는 한계점을 갖고 있는 것이다.

3.3 윤리적 통제의 가능성

세번째의 접근이 바로 “윤리적 통제”의 시도이다. 디지털 정보사회의 새로운 특성을 적극 반영한 새로운 윤리 규범과 그에 대한 “교육과 홍보”가 결합된 형태가 이에 해당된다. 네티즌과 사용자로 하여금 지적재산권의 가치를 알게 하고, 사용자 스스로가 그것을 보호하려는 마음가짐을 고취시키자는 것이다. 본 연구자는 법률적 통제와 기술적 통제가 모두 한계를 갖고 있음을 지적한 바 있는데, 궁극적으로는 윤리적 통제만이 지적재산권을 보호할 수 있는 최선의 대책임을 주장하고자 한다. 그러한 주장을 하는 까닭은, 지적재산권을 보호해야만 한다는 주장의 근거가 결국에는 모든 사용자들에게 이익이

고루 돌아갈 수 있게 하자는 도덕적 배려로 귀결되고 있기 때문이다.

지적재산권과 관련하여 특히 프로그래머의 권리를 둘러싼 논쟁이 치열하다. Copyright와 Copyleft 진영간의 공방전이 바로 그것인데, 프로그래머의 소스코드를 지적재산권으로 보호해야만 하며 사용자는 정당한 비용을 지불하고 소프트웨어를 사용해야만 더 좋은 소프트웨어의 개발을 촉진시킬 수 있다는 것이 전자의 논리이다. 그에 반대하는 Copyleft 진영에서는 프로그래머의 개발 의지가 경제적 보상에서 나오기 보다는 명예욕과 도전의욕에서 나오는 것으로 보아야 한다고 주장한다. 이들은 소프트웨어 개발 모델의 두 가지 유형, 즉 마이크로소프트사의 ‘성당’ 방식과 리눅스의 ‘시장’ 방식을 대비시키면서 그들의 주장에 대한 정당화를 시도한다.

IP-Right와 IP-Left로 불러달라고 주장하는 이들의 대결 양상은 ‘정보사유론’과 ‘정보공유론’의 이데올로기적 대립으로 볼 수 있다. 특히 소수의 천재들에 의해 치밀한 테스트를 거쳐 비밀리에 개발되는 마이크로소프트의 윈도우 운영체제가 수많은 오류와 버그들로 얼룩질 수밖에 없음을 지적하면서, 소스코드 자체를 완전 공개하여 누구나 수정 사실을 명기하기만 하면 얼마든지 프로그램을 수정, 개발할 수 있게 한 리눅스가 더욱 안정적인 진화를 해왔음을 주장하는 ‘성당과 시장의 모델’은 중요한 의미를 갖는다.

이 사례는 같은 문제를 다루는 경우에도 해결책의 출발점이 어디에서부터냐에 따라 전혀 다른 방식으로 논리가 진행될 수 있음을 알게 해준다. 사유론이나 공유론 모두가 저작권 보호의

궁극적 목적을 '개발자의 이익이나 명예'에 두지 않고 '더 좋은 소프트웨어 개발을 통해 사용자의 편익을 도모'하는 것에 두는 것을 볼 때, 이들의 대립은 목적이 아니라 수단에 대한 견해 차이임을 확인할 수 있다. 공유론의 이상을 채택하는 경우에도 기술적 통제와 법률적 통제가 그것을 보완해야 할 것이고, 사유론의 이상을 따르는 경우에도 기술적, 법률적 통제들이 보완되어야 함은 마찬가지이다.

저작자의 권리를 보호할 방안을 모색하기에 앞서, 저작권법을 제정한 입법취지와 지적재산권을 보호해야 한다는 주장의 바탕에 깔린 도덕적 동기를 먼저 고려할 필요가 있다. 저작권법을 제정하여 그 지적재산에 대한 권리를 보장하려는 까닭은 저자나 재산권자의 이익을 도모하기 위해서가 아니라 더 많은 이용과 혜택을 확산시킬 수 있는 환경을 만들고자 하는 것이었다. 이는 특허법의 제정 목적이 기술을 비밀주의로 보호하고자 함이 아니라 더 많은 이익을 위해 기술공개를 유도하기 위함이었음을 생각해 보면 쉽게 이해된다. 특허를 출원하기 위해서는 반드시 특허의 독창적 내용을 상세히 기술한 '특허명세서'가 있어야 하며, 공공의 이익을 위해 급박한 경우에는 그 특허내용을 국가가 '강제실시'할 수 있는 권한을 보장한 것도 모두 이러한 맥락에서 이해되어야 한다.

이러한 최초의 목적과 동기에서의 도덕적 고려를 생각한다면, 과학과 실용기술의 진보를 촉진하라는 본래의 목적과 더 많은 양질의 저작물을 생산하여 대중의 이익을 증진시키자는 '공익'을 보호하는 일과 그 공익을 증진하는 진보에 기여한 사람에게 보상으로 주어지는 '한시적 독점권'인 동기부여 수단으로서의 '사익'을

보호하는 일 가운데에서 어느 쪽이 더 우선이 되어야 하는가를 판단할 수 있을 것이다.

결국 윤리적 통제의 한계로 지적되곤 하는 '강제력과 실효성의 부족'이라는 문제는, 사용자와 개발자 모두가 문제 해결의 인식을 공유하고 어떤 비전을 가지고 함께 노력할 수 있느냐 없느냐에 달려있는 것이라 하겠다. 어떤 권리를 왜 보호하며, 그것을 보호해서 궁극적으로 어디로 나아가자는 것인가에 대한 윤리적 고려를 강조하는 까닭은 그런 고려와 검토가 '인식과 비전의 공유'를 가능하게 한다는 의미에서이다. 그러한 인식과 비전을 모두가 공유할 수 있게 하는 수단은 '교육과 홍보'일 것이다.

정보사회의 학생들은 정보화의 세례를 받고 성장하였으며, 정보사회 이데올로기나 포스트모던의 가치관에 익숙한 세대들이다. 컴퓨터나 정보기에 능숙하며 정보의 활용을 기성세대들보다 훨씬 더 잘하는 것이 이들 세대의 특징이다. 그럼에도 불구하고 지금의 대학생들은 정가를 자בל하고 교재를 구입하지 않으며, 인터넷에서 퍼온 자료들을 거리낌없이 자신의 것인양 보고 서로 제출한다. 소프트웨어를 크래킹하여 불법 사용하며, 확인되지 않은 출처미상의 정보를 마음대로 가공하여 다른 사람에게 무책임하게 퍼뜨린다.

이들에게는 정보의 가치와 그것을 사용하는 데에 필요한 윤리적 책임을 기꺼이 지려는 자세를 가르쳐야만 한다. 학교교육의 일부로서 혹은 사회교육의 형태로 이루어지는 정보윤리교육의 내용에는, 다른 사람의 지적재산권을 존중하는 자세와 자신의 지적재산권을 보호하려는 태도를 지닐 수 있도록 하는 내용들이 포함되어야 할 것이다.

이때 정보의 가치를 교육함에 있어서는, 정보 그 자체의 효용성과 가치에 근거한 지적재산권의 주장보다는 인격권에 속하는 주장을 강조하는 것이 적절하다. 특히 타인의 정보를 함부로 유용하지 말고 그의 재산권을 존중해야 할 의무를 강조하는 데에는 인격권의 주장이 설득력이 갖기 때문이다. 또한 나의 것으로 인정받는 정보에 대한 소유권을 주장하는 법을 가르쳐야 하며, 이때에는 내가 산출한 정보와 나의 개인 정보에 관한 소유와 처분의 권리 외에도 정보통제권을 강조해야 한다. 내 것인 정보의 존재양식과 사용방식에 대해 일정한 권리를 주장하며, 잘못된 내용이나 수정할 사항에 대해 정당한 요구를 할 수 있는 권리를 보장받는 것이 당연하다는 것을 가르쳐야 한다.

이러한 교육이 이루어질 때, 학생들은 타인의 지적산물인 저작물들을 함부로 복사하거나 표절하지 않게 될 것이다. 또한 타인의 권리를 존중함과 동시에 자신의 권리를 요구하고 행사할 줄 아는 민주시민으로서의 자세도 갖출 수 있을 것이다. 여기에서 우리는 지적재산권과 관련한 정보윤리교육을 민주시민교육의 일부로 가르칠 수 있는 가능성을 발견하게 된다.

물론 이러한 정보윤리교육만으로 지적재산권 시스템이 완벽하게 보호될 수는 없다. 교육 및 홍보와 더불어 법률적, 기술적 통제를 병행해야 할 것이다. 표절과 복제의 예를 들자면, 학생들이 많이 사용하는 학교도서관의 복사기에 대해 사전에 저작권료를 책정하여 장서수와 사용자수에 비례하는 일정 비용을 사전에 징수하는 등의 법률적 장치가 병행되어 적용될 수 있다. 심지어는 학생들이 제출한 레포트의 내용 중에서 표절 혐의가 짙은 내용들을 찾아낼 수 있는 스캐닝 소

프트웨어까지 개발되어 있다. 검색엔진 기술, 텍스트 마이닝 기술, 클러스터링 기술 등을 응용하여, 학생들의 리포트를 웹이나 메일로 제출받아 한꺼번에 상호비교해서 동일한 문장을 검색하고 표절부분을 표시해 주는 방식이다. 개발자 측은 “인터넷 리포트 사이트에서 공개 리포트를 베낀 것을 가려낼 수 있고, 리포트를 지속적으로 DB화해서 지난 리포트의 표절여부도 가려낼 수 있다”고 설명한다. 리포트 저작권 관리(RRM: Report Rights Management) 시스템이라고 명명된 이러한 기술적 통제방식이 병행될 때, 학생들은 자신이 접할 수 있는 모든 정보를 자신의 것이라고 착각하는 오류에 빠질 위험성을 보다 효과적으로 비껴갈 수 있게 된다.

법률적, 기술적 통제가 얼마나 효율적으로 작동하고 권리를 잘 보호해 주느냐는 중요한 문제이다. 그러나 그것이 아무리 잘 고안된 시스템이라 할지라도 궁극적 해결책이 될 수 없음을, 앞서 지적한 바와 같이 좇고 좇기는 끝없는 경주가 될 것이기 때문이다. 가장 중요하고 근본적인 해결책은 역시 타인과 자신의 권리를 똑같이 소중하게 여기는 가치관과 그것을 실천하려는 자세를 길러주는 교육을 강조하는 ‘윤리적 통제’ 방식인 것이다.

4. 나가는 말

지적재산권에 대한 논의는 디지털 정보기술의 발달로 말미암아 심각한 변화의 압력을 받고 있다. 본고에서는 그러한 변화의 압력 속에서 지적재산권을 주장할 수 있는 윤리적 측면의 정당화 논거를 살펴보았다. 산업사회의 재산권 정

당화의 근거로서는 충분했던, '노동의 가치'로 지적재산권을 정당화하거나 저자의 '인격적 구현물로서의 저작물 자체의 가치'에서 정당화를 찾는 전통적인 접근이 디지털 저작물에서는 통용되기 힘들다는 것을 알 수 있었다. 그에 따라 '산물 중심의 재산권' 주장이 '과정 중심의 통제권' 주장으로 변화되며, 저작인격권에 대한 강조가 '저자 중심'에서 '저자 - 수용자의 관계'를 조화롭게 바라보는 관점으로 변화되고 있음을 - 혹은 변화되어야 함을 - 주장하였다.

지적재산권을 보호하기 위한 수단에 대한 검토에서는 법률적 통제와 기술적 통제가 모두 한계를 가지고 있어 적절치 못함을 볼 수 있었다. 그 중에서 가장 궁극적인 해결책이자 앞으로의 발전 방향을 제시할 수 있는 장점을 갖고 있는 윤리적 통제가 효과적으로 이루어지기 위해서는, 디지털 정보기술에 대해 일정 수준 이상의 소양과 이해를 가지고 있으면서 동시에 윤리학 이론과 응용윤리 실제에 대해 정통한 '정보윤리 전문가'를 양성하는 일이 필요하다. 정보윤리 전문가는 정보사회에서 발생하는 윤리적 문제들에 대해 그 옳고 그름을 판단하는 궁극적 기준 자체에 대해 "왜 그것이 기준이 되어야 하는가?"라는 의문을 끝없이 던지며, 다양한 대응책들을 평가하고 선택할 수 있는 종합적 안목을 갖추어야 한다. 이와 더불어 정보윤리의 합의된 시각을 제대로 전달할 수 있는 효율적인 교육 및 홍보의 기회가 확산되어야 할 것이다.

지적재산권을 포함한 정보사회의 다양한 사회

윤리적 문제상황들에 대한 가장 근본적인 대응책으로서, 우리는 변화된 상황에 적절하게 대처할 수 있는 유연한 윤리규범의 체계를 사회적 합의를 통해 도출해내야만 한다. 과연 무엇이 정보사회 속의 인간관계에서 '올바른 것'이고 '그른 것'인가, 무엇이 좋고 나쁜 것인가, 무엇이 당위이고 어떤 것이 금지되어야 하는가에 대한 이론적 연구가 심도있게 진행되어야 하는데, 바로 이런 것들이 윤리학의 새로운 응용윤리 분과학문으로서의 '정보윤리학' (information ethics)이 담당하고자 하는 연구영역이라 하겠다.

물론 페이퍼 사회(paper society)에서 페이퍼 사회(pay-per society)로의 전환, 혹은 공정한 사용(fair use)에서 지불된 사용(fared use)으로의 전환이라고 표현되곤하는 지적재산권의 보호 문제는, 정보윤리만의 규범적 시각으로만 접근해서 충분히 이해될 수 있는 문제가 아니다. 정치경제학적 시각이나 법률적 시각, 기술-공학적 시각, 미학적 시각 등의 다양한 방향에서의 접근들이 함께 이루어질 때, 비로소 디지털 정보사회의 속성과 구조가 올바르게 이해될 수 있을 것이다. 그러한 이해가 부족한 현 상황에서 정보윤리적 시각의 우선성을 주장하는 것에는 다소 무리가 있을 수 있으나, 정보사회에서 대두되는 사회윤리적 문제상황들에 대한 대응책으로서 떠오르고 있는 법률적, 기술적, 윤리적 대안들 중에서, 가장 궁극적인 해결책이 될 수 있는 것은 역시 윤리적 대안이라는 점을 다시 한번 강조하고자 한다.

참 고 문 헌

- 시로우 마사무네. 1996. 『공각기동대』. 서울: 대원문화.
- 임상수. 2001. 『디지털 정보사회의 정보윤리에 관한 연구』. 박사학위논문, 서울대학교 대학원.
- Boyle, J. 1992. A Theory of Law and Information: Copyright, Spleens, Blackmail, and Insider Trading. *California Law Review*, 80(6): 1413-1541.
- IPLeft. 2000. 『디지털은 자유다』. 홍성태 외 옮김. 서울: 이후.
- John Locke, Second Treatise on Government. [cited 2001.11.28] <<http://www.swan.ac.uk/poli/texts/locke/>>
- Aoki, K. 1993. Adrift in the intertext: authorship and audience “recording” rights. *Chicago-Kent Law Review*, 68(2):725-803.
- Lessig, L. 1999. Commentaries - The Law of the Horse: What Cyberlaw might teach. *Harvard Law Review*, 113(2): 501-549.
- National Research Council. 2000. *The Digital Dilemma*. New York: National Academy Press.
- Serra, R. 1988. *General Services Administration*. Quoted in K. Aoki. Adrift in the intertext: authorship and audience “recording” rights. *Chicago-Kent Law Review*, 68(2): 725-803. 1993.
- Spinello, R. 2001. 『사이버 윤리』. 이태건·노병철 옮김. 서울: 인간사랑.
- Rotstein, R. H. 1992. Beyond Metaphor: Copyright infringement and the fiction of the work. *Chicago-Kent Law Review*, 68: 725-803.