

지적재산권 보호는 범국가적 문제



김은현 사무용소프트웨어연합(BSA) 의장

지적재산권은 세계적으로 무한한 부가가치를 창출하는 주요 트렌드로 자리잡고 있다. 특히 최근 몇 년 동안 주목을 받고 있는 게임, 드라마 등의 문화 콘텐츠들은 한류열풍이라는 신조어를 창출하며 인기를 끌고 있어 이를 경제적으로 활용하고자 하는 움직임이 거세져 지적재산권의 중요성이 대두되고 있다.

지적 재산은 쉽게 만져질 수 있는 사물이 아니므로 생각의 전환 없이는 그 가치를 제대로 평가하고 대우하기란 쉽지 않다. 더욱이 우리나라는 지적재산권 보호에 대한 의식 기반이 약해 콘텐츠 불법복제가 너무 자연스럽게 자행되고 있다. 이에 정부에서는 올해를 '저작권 침해 행위 근절의 원년'으로 삼고 강력한 정책을 펼쳐왔다.

국내 불법복제 여전히 심각

현재 소프트웨어를 비롯한 게임·애니메이션·음악 등의 콘텐츠들은 불법복제로 저작권 침해가 이뤄지고 있는 그야말로 고사 직전의 상황이다. 이러한 콘텐츠들을 인터넷을 통해 다운로드 받는 것에 익숙해진 네티즌들은 게임·소프트웨어·영화 등에 대해 제대로 된 비용을 지불하고 정품을 구입하는 것에 매우 인색하다.

우리나라는 OECD 국가 중 IT 특화 분야 1위, 4년 연속 전세계 초고속 인터넷 보급률 1위, 100명당 인터넷 이용인구 세계 2위 등 IT 강국으로 위상을 떨치고 있다. 하지만 한편으로는 지적재산권 침해의 주원인인 불법복제가 만연해 있는 국가로도 유명하다.

BSA가 '전세계 불법복제율 조사 보고서'에 따르면, 2004년 국내 소프트웨어 불법복제율은 무려 46%에 달했다. 이는 세계 평균치 35%를 크게 웃도는 것으로 주요 선진국들의 수치가 20%대에 머물고 있는 점을 고려할 때 심각성 수준이다. 단지 불법복제율이 선진국에 비해 높기 때문에 OECD 국가로서 체면이 서지 않는다는 문제로 끝나는 것이 아니다.

불법복제 근절을 통한 지적재산권 보호는 관련 산업에 긍정적 영향을 줘 산업 매출의 증가와 함께 산업의 성장을 가져오게 된다. 예를 들면 국내 소프트웨어 불법복제율이 10% 감소할 경우 30억달러(한화 약 3조원)의 경제적 효과를 볼 수 있다. 또한 8,000개 이상의 IT관련 일자리 창출이 가능하고, 3억달러(한화 약 3천억원) 이상의 조세 수입 증가가 예상된다. BSA 조사 결과가 있었다.

그러나 이것만이 우리가 지적재산권 보호를 강조해야 할 이유는 아니다. 우리가 지적재산권을 제대로 보호하지 못하면서 외국에서 광범위하게 자행되고 있는 우리의 드라마·게임·애니메이션 등의 콘텐츠에 대해 저작권 보호를 요구하는 것은 설득력이 떨어지게 되며 우리의 권리를 주장하는데도 한계가 있게 마련이다.

지적재산권 인식 강화돼야

'나 하나쯤이야'라는 생각으로 콘텐츠를들 공짜로 이용하는 행위는 개인 차원을 넘어서는 문제다. 개인의 작은 지적재산권 침해 행위가 국내 콘텐츠산업 성장에 찬물을 끼얹으며, 더 나아가 다른 나라에서 침해되는 우리의 지적재산권을 보호하는 데 걸림돌이 된다.

이제 콘텐츠는 인터넷을 통해 언제라도 구할 수 있는 공짜라는 사용자의 그릇된 인식을 다양한 교육과 홍보 활동을 통해 전환시켜 '콘텐츠란 정당한 대가를 지불해야 하는 것'이라는 지적재산권 보호 의식이 좀 더 강력하게 뿌리내려야 할 것이다. ●