

온디콘법, 산업진흥인가? 권리보호인가?

온라인디지털콘텐츠산업 발전법은 일반적인 입법례와는 달리 관련 산업의 진흥과 권리자 보호라는, 두 마리 토끼를 모두 잡아야 하는 특성을 가지고 있다. 권리보호에 치중하다 보면 산업진흥에 어려움을 겪을 수 있고, 반대로 산업진흥에 중점을 두다보면 콘텐츠 제작의지 감소 등의 우려가 예상된다. 온디콘법의 성패는 시장을 둘러싸고 있는 여러 가지 환경을 고려하여 얼마나 효율적으로 균형을 잡고 적용을 할 것인가에 달려있다.

이상수 한국소프트웨어진흥원 디지털콘텐츠사업단 수석 연구원

온라인디지털콘텐츠의 생산·유통·소비 활성화를 도모하여 온라인디지털콘텐츠산업의 발전을 입법목적으로 하는 「온라인 디지털 콘텐츠산업 발전법(이하 '온디콘법')」은 산업진흥과 권리보호의 특성을 갖고 있다.

첫 번째 특성인 산업진흥은 온라인디지털 콘텐츠 및 관련 산업 전반에 관계된 통합법 내지는 기본법적인 입법 성격을 말한다. 두 번째 특성인 권리보호는 콘텐츠의 디지털화에 따른 가치(투자자본 등)보호에 대해 기존의 저작권법, 컴퓨터프로그램보호법의 부적절함과 부족함을 보완하는 보호법적 입법성격을 의미한다.

일반적으로 법령이 권리보호·규제의 입법

온디콘법의 입법 성격

- **산업발전** : 온라인디지털콘텐츠 일반에 관계된 통합법적·기본법적 입법성격
- **권리보호** : '디지털화 가치'의 보호에 대한 저작권법 등의 부족함을 보완하는 보호법적 입법성격

성격과 산업진흥·발전의 입법성격을 동시에 내용으로 하고 있지 않다는 점에서 온디콘법은 입법내용에 있어 특색이 있다. 물론, 온디콘법은 제1조에서 입법목적을 명확히 규정하였듯 대부분의 조문은 산업발전을 내용으로 하고 있다.

이러한, 온디콘법의 입법특성으로 인해 권리보호 측면에서는 저작권법 등과의 관계가 매우 중요하고, 산업발전 측면에서는 문화산업진흥기본법, 소프트웨어산업진흥법 등과 밀접하므로 관련 법령과의 주요사항을 비교하여 온라인디지털콘텐츠산업에 직·간접적으로 참여하는 자에 대해 온디콘법의 이해 증진을 돕고자 한다.

권리보호 측면의 온디콘법과 저작권법

방송과 통신이 융합되는 컨버전스환경 하에서 온라인디지털콘텐츠는 다양한 유통경로, 새로운 비즈니스모델 등의 특성을 반영하는 생산·유통·소비(또는 이용)의 단계를

〈표 1〉 권리보호 : 온디콘법과 저작권법의 주요내용 비교

구분	온디콘법	저작권법
보호 대상	<ul style="list-style-type: none"> 온라인DC 제작(권)자의 영업이익 <ul style="list-style-type: none"> ※ 외국인(법인) 포함 온라인DC의 표시사항 소비자의 기본권익 기술적 보호조치 	<ul style="list-style-type: none"> 저작물, 2차적 저작물, 편집저작물, 데이터베이스 저작(권)자의 저작인격권, 저작재산권 <ul style="list-style-type: none"> ※ 외국인(법인) 포함 저작인접권자의 권리 저작물의 공정이용, 사적이용 기술적 보호조치
보호 방법	<ul style="list-style-type: none"> 표시일로부터 5년간 온라인DC제작(권)자의 영업이익 보호 손해배상청구권 부여(중지·예방 포함) 온라인DC 표준약관·표준계약서 온라인DC 이용자보호지침 	<ul style="list-style-type: none"> 저작일로부터 저작자 사망 후 50년간 권리보호(원칙) 저작권 분쟁에 대한 심의·조정 손해배상·명예회복청구권 부여 저작물 등록에 의한 추정력 부여
기타	<ul style="list-style-type: none"> 온라인DC 거래·품질인증 식별표지 표준체계 개발·보급 	<ul style="list-style-type: none"> 저작물 사적이용, 비영리 공연·방송 등 공정 이용 및 법정허락제도를 통한 이용 확산 저작권신탁관리업, 대리중개업제도

〈표 2〉 유·무선 디지털콘텐츠 특성

구분	유선 온라인디지털콘텐츠	무선 온라인디지털콘텐츠	
대표적 콘텐츠	TV프로그램, PC 응용프로그램, 유선 인터넷 디지털콘텐츠 등	휴대전화·PDA용 디지털콘텐츠, 무선 인터넷 디지털콘텐츠 등	
특징	<ul style="list-style-type: none"> 고정 설치된 기기로 콘텐츠 이용 오랜 기술개발로 다양한 콘텐츠 공급 	<ul style="list-style-type: none"> 휴대성 통신기기용 콘텐츠에 한정 신규개발 분야로 하드웨어적 한계 	
유사점	<ul style="list-style-type: none"> 0과 1의 디지털 코드 조합에 의한 생성 일반적 파일형태로 생산·유통 별도 제품생산원가 없이 대부분 기술개발자의 코딩작업으로 제작 		
차이점	공간적 제약	정보장치를 지닐 수 있는 공간에서만 이용가능	휴대 가능하므로 공간제한 없음(단, 통신 가능한 공간에서 기능)
	시간적 제약	정보장치로 접할 수 있는 시간 제약 ·대중화된 콘텐츠로 이용료 낮음	·정보장치 휴대성 언제든 이용가능 ·대부분 유료콘텐츠로 이용료 높음
	하드웨어 제약	높은 하드웨어기술과 장기간의 사업화를 통해 양질의 콘텐츠 제공	좁은 디스플레이 공간, 한정적 사운드, 키버튼 등과 고가의 메모리칩이 콘텐츠 크기를 제한

자료: 디지털콘텐츠산업백서 2005

가지게 된다.

이러한 온라인디지털콘텐츠는 저작물과 비 저작물을 포괄하고 있으므로, 온디콘법에서는 저작물만을 적용대상으로 하고 있는 저작권법의 배타적 권리 부여 범리와는 달리 부정 경쟁방지 법리에 의해 온라인디지털콘텐츠 제작자의 영업상 이익을 5년간 보호하여 투자 자본의 회수를 담보하고 있다.

즉, 온디콘법은 콘텐츠의 디지털화, 온라인 화에 투하되는 비용과 노력에 대한 경제적 가치 보호를 통해 새로운 비즈니스 모델이 지속적으로 창출되도록 저작권법과 상호 보완적으로 온라인디지털콘텐츠 제작자를 보호하고 있는 것이다.

또한, 온디콘법 제21조에서 저작권법 및 컴퓨터프로그램보호법의 법적충돌이 있을 경우 저작권법 등을 우선 적용하도록 규정하여 온라인디지털콘텐츠 제작자의 보호는 저작권법 등과 상호보완적인 입법임을 명백히 하고 있다.

창작성 있는 온라인디지털콘텐츠의 경우 배타적권리 부여 범리에 의한 저작권법의 적용을 통해 보다 강력한 보호 즉, 원칙적으로 저작일(또는 콘텐츠 제작일)로부터 저작자(또는 콘텐츠 제작자) 사망 후 50년간 권리보호를 받을 수 있다.

물론, 온디콘법의 적용을 통해 창작성 여부와 관계없이 온라인디지털콘텐츠 제작자의

영업상 이익을 온라인디지털콘텐츠 제작표시 일로부터 5년간 보호받을 수 있으므로 동 제작자는 권리를 침해당할 경우 유리한 방법을 선택할 수 있다.

또한, 온디콘법과 저작권법은 온라인디지털콘텐츠 제작자(또는 저작권자)의 권리가 침해되거나 침해될 우려가 있는 경우 그 침해 행위의 중지 또는 예방청구권 및 손해배상청구권을 부여하여 민법상의 범리를 통한 제작자(또는 저작권자)의 권리를 보호하고 있다. 따라서, 온라인디지털콘텐츠 제작자는 이중으로 민·형법상 권리보호를 보장받고 있는 것이다.

1957년 제정된 저작권법은 '저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화의 향상발전에 이바지함을 목적으로 한다.'라고 제2조에 규정하여 동법의 적용범위를 저작권과 저작물로 특정하고 있다.

그러나 2003년 5월 저작권법의 개정을 통해 저작물에 해당하지 않는 창작성 없는 데이터베이스를 동법 제73조의 2 내지 제73조의 9에서 규정하여 저작권법의 입법목적 및 적용범위를 벗어나게 된 점이 아쉽다고 할 수 있다.

따라서 창작성 없는 데이터베이스 제작자의 보호가 필요하다면, 창작성 여부와 관계없이 온라인디지털콘텐츠를 적용범위로 하는 온디콘법이나 데이터베이스관련 법률을 제정하여 입법화하는 것이 관련 산업진흥과 법리적 타당성 확보차원에서 보다 효율적일 것이다.

산업발전 측면의 온디콘법과 주요법령

온디콘법은 저작권법상의 창작성 여부, 문화산업진흥기본법상의 문화적 요소 체화 여부와 관계없이 IT기술과 필연적으로 융합된 콘텐츠 즉, 디지털콘텐츠 중에서 정보통신매체(유·무선 정보통신망 등)를 통해 유통경로가 이루어지는 온라인디지털콘텐츠를 그 적용대상으로 하고 있다.

한편, 온디콘법은 IT기술·플랫폼·디바이스 등의 융·복합에 의해 창출된 디지털콘

〈표 3〉 산업진흥 : 온디콘법과 관련법령의 주요내용 비교

구분	온디콘법(2002. 1. 14 제정)	소프트웨어산업진흥법(1987. 12. 4 제정)	문화산업진흥기본법(1999. 2. 8 제정)
입법목적	온라인콘텐츠산업 기반조성 및 경쟁력 강화	소프트웨어산업 기반조성 및 경쟁력 강화	문화산업 기반조성 및 경쟁력 강화
주요정의	디지털콘텐츠, 온라인콘텐츠산업, 복제, 전송, 표시, 기술적 보호조치	소프트웨어, 소프트웨어산업, 소프트웨어진흥 시설·단지	디지털콘텐츠, 멀티미디어콘텐츠, 문화상품, 문화산업진흥시설·단지·지구
기반조성	창업지원, 전문인력 양성, 기술개발 및 표준화, 국제교류·해외진출 지원	전문인력 양성, 기술개발 및 표준화, 국제교류·해외진출지원, SW산업진흥시설·단지의 조성	전문인력 양성, 기술·문화콘텐츠 개발 및 표준화, 국제교류·해외진출 지원, 문화산업진흥 시설·단지·지구의 조성
유통촉진	거래인증, 품질인증, 식별표지, 표시제도, 공공 정보이용	품질인증, 정품SW 유통촉진, 수요예보제, 우수구매제	품질인증, 국제표준바코드 표시, 식별자부착제, 유통전문회사, 우수문화상품
지원기관	한국소프트웨어진흥원	한국소프트웨어진흥원	한국문화콘텐츠진흥원
보호	온라인콘텐츠제작자의 영업상 이익 5년간 보호	-	-
벌칙	형사처벌(1년이하 징역, 2천만원이하 벌금)	-	표시위반 등의 경우 과태료 부과

텐츠의 새로운 비즈니스 모델에 대한 진흥을 그 주요 내용으로 하고 있으므로 소프트웨어 산업진흥법상의 소프트웨어나, 문화산업진흥기본법상의 문화상품과 관련된 비즈니스 모델을 포괄하고 있다고 할 수 있다.

산업발전의 핵심인 유통활성화 제도를 중심으로 디지털콘텐츠관련 주요법령을 비교해서 살펴보면, 먼저 온디콘법의 경우 온라인 디지털콘텐츠 거래당사자간(B2B, B2C 등)에 이루어진 디지털콘텐츠 거래내역과 그 사실에 대해서 거래인증기관이 공신력을 부여하도록 하여, 디지털콘텐츠 거래의 불투명성을 방지하고 거래인증이 디지털콘텐츠 유통단계에 포함되도록 함으로써 소비자와 사업자간의 신뢰성 확보를 담보할 수 있도록 거래인증제를 규정하고 있다.

거래인증제는 관련법령인 소프트웨어산업진흥법·문화산업진흥기본법·e러닝(전자학습)산업발전법 등에서는 규정하고 있지 않은 온라인디지털콘텐츠의 특수성을 반영하고 있는 온디콘법의 독특한 제도라고 할 수 있다.

품질인증 제도는 온라인·오프라인에서 유통되는 문화산업진흥기본법상의 문화상품(문화적 요소가 체화되어 있는)에 대한 품질인증, 소프트웨어의 특성상 프로세스 인증을 중심으로 하고 있는 소프트웨어산업진흥법상의 소프트웨어 품질인증이 있다.

온디콘법에서는 온라인에서 유통되며 이 과정에서 발생할 수 있는 온라인콘텐츠 품질상의 문제를 최소화하여 소비자가 신뢰할 수

있는 품질을 인증하고자 하는 온라인디지털 콘텐츠 품질인증 제도를 두고 있다. 온라인에서 유통되는 문화상품 품질인증과 온라인 디지털콘텐츠 품질인증은 그 적용대상에서 동일한 부분이 있지만 온디콘법의 품질인증은



온라인 유통과정상의 문제 최소화를 중점으로 하고, 문화상품 품질인증은 상품 그 자체의 질에 대해 중점을 두는 것이 효율적이라고 판단된다.

위에서 살펴본 바와 같이 온디콘법은 일반적인 입법례와는 달리 온라인디지털콘텐츠 산업진흥과 권리보호의 양 측면을 동시에 다루고 있는 산업발전법이며 보호법의 특성을

갖고 있다. 이러한 특성으로 인해, 온라인 디지털콘텐츠제작자 등의 권리보호를 위해 보호규정의 확대·강화에 중점을 둘 경우에는 유통시장의 위축, 소비자·이용자의 참여 감소 등에 따른 산업진흥의 입법목적에 장애가 따를 것으로 우려된다.

반면에 산업기반조성, 유통활성화 등의 산업진흥에 초점을 두고 권리보호를 소홀히 할 경우에는 투자자본에 대한 적절한 대가 회수, 온라인디지털콘텐츠 제작자 등의 시장참여 감소 등으로 산업전체의 발전이 위축될 것이다.

결국, 온라인디지털콘텐츠산업 발전의 입법목적에 부합하기 위해서는 온디콘법에서 규정하고 있는 산업진흥과 권리보호의 양 측면을, 시장을 둘러싸고 있는 여러 가지 환경을 고려하여 얼마나 효율적인 균형과 그 적용을 할 것 인가에 귀결될 것이다.

현행 온디콘법은 표시제도의 개선, 허위표시 등에 대한 조속한 입법필요, 배타적권리부여법리가 아닌 부정경쟁방지법리에 의한 간접적인 권리보호의 실효성 및 창작성 없는 데이터베이스의 적용배제 등의 부족한 사항이 있음에도 불구하고, '온라인화', '디지털화'에 따른 콘텐츠의 새로운 부가가치를 창출하고 있는 온라인디지털콘텐츠산업의 기본적인 법적 인프라로서의 역할과 의의를 확보하고 있다. 또한, 저작권법 등과의 상호보완적 법리를 토대로 온라인디지털콘텐츠 제작자 등의 권리보호에 기여하고 있다. ㉠