나눌수록 커지는 것

박 휜 일*

편집자 주 | 이번 호에서는 10월 11일 경희대학교 대학원에서 특강을 한 호주 뉴사우스웨일즈(NSW)대학 그린리프 교수의 키워드 'Creative Commons'를 기본 테마로 삼았다. '크리에이티브 카먼즈'란 저작권의 기부 및 자유이용 운동을 가리키는 것으로 "나눌수록 커지는 것"을 기본개념으로 한다. 본지는, 창간호에서 밝힌 것처럼, 경희대학교 법학전문대학원(로스쿨)의 특성화 주제인 '글로벌 기업법무'의 조사 · 연구 및 심화 · 발전을 위해 로스쿨 재학생들이 주도적으로 만들게 될 학술지이다. 미래의 글로벌 기업법무 전문가들이 세계화의 여건 속에서 클라이언트, 거래 상대방과 윈–윈 할 수 있는 전략의 하나로 여러 분야에서 "나눌수록 커지는 것"을 고찰해보고자 한다. 이번 호에서는 그린리프 교수의 특강 원고가 위의 주제에 해당하는데, 권말에 국내외 학술회의 참가기를 여러 편 게재한 것도 유용한 지식 · 정보를 공유한다는 취지에서 그리 한 것이다.

I

상식적으로 모든 재화는 나눌수록 작아지고 줄어들게 마련이다. 그런데 나눌수록 커지는 것도 적지 않다. 누구나 그것은 '사랑'이라고 할 것이다. 기쁨이나 감사, 소망도 같은 카테고리에 속한다.

기독교인들은 아무 것도 없는 빈들에 모여 있는 사람들을 모두 배불리 먹게 한 예수의 기적(요한복음 6:5~13)을 떠올릴 것이다. 그 때 한 소년이 갖고 있던 도시락, 즉 떡 다섯 개와 생선 두 마리를 내놓자 기적이 일어났다. 예수님으로부터 떡과 생선을 받은 제자들이 그곳에 모인 사람들에게 나누어줄수록 그 수량이 불어났던 것이다. 성경에 의하면 남은 음식만 12 광주리나 되었다니 말이다.

그러나 우리는 종교인이나 박애주의자가 아니더라도 나눌수록 커지는 것을 체험하고 또 실천할 수 있다.[1] 몰래 숨겨놓고 혼자 아껴 먹는다고 오래오래 잘 먹고 살 수 있는 것이 아

---

* Editor-in-Chief, *Global KHU Business Law Review.*

1) 국회의원에게 기부금을 내고 그 영수증을 연말에 정산처리하면 기부금액 상당의 세액/소득공제 혜택을 받기도 한다. 많은 나라가 건전한 기부를 권장하기 위해 세금혜택을 부여하고 있다.

니다. 견고한 성을 쌓은 측이 장기간의 농성전 끝에 성에 갇혀 굶어죽는 경우가 많았다.

역사상 중국은 북방의 야만족(오랑캐) 침입을 막기 위해 여러 차례 만리장성을 쌓고 또 쌓았다. 최초의 만리장성은 진시황이 흉노족을 막기 위해 수많은 사람을 동원하여 장성을 건설했고, 명나라 때에도 척계광이 만주족을 막기 위해 다시 수축했다. 그럼에도 오랑캐의 침입은 끊이지 않았다. 로마 제국 역시 북방의 야만족(바르바리)을 막고자 했지만 접근방법이 크게 달랐다. 트라야누스 황제가 발칸반도의 다키아(루마니아) 정벌에 성공한 후 제일 먼저 벌인 사업은 강폭이 넓은 도나우 강에 1135m 길이의 3층 높이 다리를 건설하는 일이었다.

> 로마 제국은 국경 안팎의 교류를 금지하지 않았다. 아니, 금지하기는커녕 장려하기까지 했다. 사람과 물자의 평화적인 교류가 왕성해질수록 국경 바깥에 사는 야만족의 약탈 의욕을 약화시킬 수 있기 때문이다. 로마인은 그것을 '로마화'라고 불렀다. [도나우 강의 兩岸을 연결하는] 로마 시대 최대의 토목공사인 '트라야누스 다리'는 야만족이 이용하는 것을 꺼린 하드리아누스 황제의 명령으로 목조 부분이 해체되었지만 다리 자체의 기능을 상실한 것은 아니었다.[2)]

도로와 교량 같은 인프라는 여러 사람이 공동으로 사용하기 때문에 그 비용을 나누어 부담하는 것이 원칙이다. 로마 시대에도 국가 재정만으로 인프라를 건설하지 않았다. 국고 수입으로 가능한 한계를 명확히 하고, 나머지는 지자체나 개인에게 맡겼다. 권세가나 부자가 도로를 건설하여 기증하는 방식으로 부족한 국비를 보충했던 것이다.[3)]

사실 인프라 시설은 시장을 통해 거래하기가 곤란하므로 누군가 그 혜택을 가장 많이 보게 된다면 그가 홀로 부담하거나 나머지 사용자들에게 비용의 일부를 부담시킬 수 있을 것이다. 이러한 시설은 사용자들이 그가 지불한 비용 또는 기대한 수익 이상으로 득을 보게 되므로 경제학자들은 이를 '외부경제 효과'(external economic effects)라 부르거니와 국가가 주도적으로 사회간접자본(SOC) 시설을 건설하는 근거로 삼고 있다.

공공시설의 정치적 · 경제적 효과를 누구보다도 잘 알고 있었던 군인 황제 트라야누스는 대외정복 사업을 통해 얻은 수입을 가지고 로마 제국의 SOC 건설에 아낌없이 투자했다. 트라야누스 황제는 그가 건설한 도로와 교량, 공공 건물을 통해 사람의 교류가 활발해지고 물산과 교역이 장려된다면 로마 제국은 더욱 번영을 누리게 될 것으로 믿었다. 이를테면 오늘날의 프로젝트 금융 개념을 가지고 분석하면 트라야누스 황제는 제국의 번영(prosperity)을 프로젝트에서 창출되는 無形의 수입(intangible revenue)으로 간주하였던 것이다. 그의 치적은 로마시내 포로 로마노에 우뚝 서 있는 원주탑과 유럽 곳곳에 산재해

---

2) 시오노 나나미, 「로마인 이야기 제9권 – 현제의 세기」, 103~104쪽.

3) 시오노 나나미, 「로마인 이야기 제10권 – 모든 길은 로마로 통한다」, 27~28쪽.

있는 공공건조물, 공중목욕장 등을 통해 잘 알 수 있다.

로마 황제의 3대 책무는, 소아시아 출신의 철학자인 클리소스토무스의 지적을 빌릴 필요도 없이, ① 안전보장(외정)과 ② 국내 통치 ③ 사회간접자본(인프라)의 정비였다. ①과 ②를 정책화하려면 원로원 의결이 필요했지만, ③만은 황제의 재량으로 시행할 수 있었다. 제국 전역의 사회간접자본 정비에 드는 비용은 국고(아이라리움)가 아니라 황제 금고(피스쿠스)에서 나가고 있었기 때문이다. 말하자면 로마 황제는 건설부 장관도 겸하고 있었던 셈이다.[4)]

포로 로마노의 트라야누스 원기둥(코론나 트라야나) 다키아 승전기념비

II

이와 같이 생각해볼 때 나눌수록 커진다는 思考는 산업혁명이 일어나고 사람들의 경제관념이 발달하면서 효용과 비용의 개념 속에 매몰되어 버렸다. 사람들은 투자에 앞서 목적물의 효용을 따지고 그로부터 기대되는 수익과 지불해야 할 비용을 계산하기에 바빴다. 예컨대 한계효용 체감의 법칙, 수확체감의 법칙이 그런 것들이다. 더욱이 시장에서의 경쟁이 제한적으로 이루어지고 세계화가 진전됨에 따라 경제활동을 통해 얻는 수입은 거래에서 승리한 사람이 모두 獨食하는(Winner takes it all) 시대가 되었다.

그러나 여기에 수긍하지 않는 한 무리의 사람들이 나타났다. 그들은 우선 雇傭문제에 착안했다. 일자리를 서로 나누고 시간제 근로를 확대함으로써 고용을 확대하거나 해고를 방

4) 위의 책, 91~92쪽.

지하자는 생각이었다. 네덜란드의 경우 1982년 과도한 사회보장과 높은 실업률을 극복하기 위해 일자리를 나누기로 하는 勞 · 使 · 政 大妥協을 이뤄냈다. 그리고 10여 년의 시행착오를 거쳐 차별 없는 시간제 근로를 정착시킬 수 있었으며, 9%를 넘던 실업률이 15년 만에 2% 대로 떨어졌다. 일자리 나누기 운동은 과연 어느 나라에서나 효과적이었을까?

> 독일에서도 일자리 나누기 운동이 일어났다. 1994년 1월 독일의 자동차회사인 폴크스바겐 그룹에서 일하는 10만명의 독일 노동자들은 일주일에 4일만 일하기로 했다. 노동시간이 20%나 줄어들게 된 것이다. 이에 대해 노동자들은 더 적은 임금을 받기로 약속했는데, 그들의 연간 총소득은 약 10% 줄어들게 되었다. 이 결과 약 3만명의 노동자들이 자신의 일자리를 지킬 수 있었다. 보다 낮은 임금을 받아들임으로써 대량해고라는 막다른 선택을 피할 수 있었던 것이다.
>
> 그렇다면 이것을 두고 '폴크스바겐식 해법'이 마침내 전체 독일 산업계의 규범으로 자리잡게 되었다고 할 수 있는가? 또한 이것은 모든 서방산업국가들에게 모델이 될 수 있을 것인가? 그러나 주4일 노동제의 도입이 실제로 의미하는 것은 어떤 한 기업이 생산비용의 심각한 위기 국면에서 취할 수 있었던 비상조치 이상은 아니라고 해야 할 것이다. 요컨대 폴크스바겐의 협약이 진정으로 우리의 주목을 끄는 것은 그것이 하나의 거대한 인식의 전환을 예고하고 있기 때문이다.[5)]

일자리 나누기를 통한 고용확대는 노사간의 합의, 업무의 정형화, 연공서열 임금제의 폐지, 업무 매뉴얼의 확립, 재취업 교육 등 전제조건을 필요로 하는 만큼 그의 실천이 쉽지 않은 실정이다. 프랑스에서도 사회주의 정권이 국가 정책적으로 법정 근로시간을 주당 35시간으로 단축하고 일자리 나누기에 나섰지만 실업률을 낮추는 데 실패했다.

그러나 정보화 시대에는 나눔을 통해 더 큰 성과를 기대할 수 있는 분야가 늘어나고 있다. 디지털 제품은 무한 복제가 가능하고 추가생산에 거의 비용이 들지 않기 때문에 수확체감의 법칙이 작용하지 않는다. 나아가 디지털로 표현되는 저작물은 큰 비용부담 없이 누구나 이용할 수 있으므로 만일 이용자들이 이를 자유롭게 활용할 수 있게 된다면 그 성과는 다방면으로 기대 이상으로 증폭될 수 있을 것이다.

---

5) 박영삼, 한국노동사회연구소 연구위원 <http://blog.naver.com/pkysm?Redirect=Log&logNo=130002240421>.

III

디지털 시대에도 물론 저작권 보호의 중요성이 강조되고 있다. 그 보호대상인 글이나 그림, 음원, 이미지의 복제 · 전송에 별다른 노력이나 비용이 들지 않기 때문에 저작권 침해의 가능성이 많기 때문이다. 물론 저작권의 보호도 중요하지만 저작권 보호가 강화되면 될수록 그 보호대상인 아이디어를 이용한 창의성의 발현은 그만큼 위축되게 마련이다. 그렇다고 저작권의 보호와 창의성의 발휘가 항상 긴장관계에 있는 것은 아니다.

오프라인 저작권법의 주요 개념인 공정한 이용(fair use)이나 권리소진의 원칙(exhaustion of rights doctrine) 내지 최초판매의 법칙(first sale doctrine)처럼 온라인상으로 저작권의 행사가 유보 또는 제한되는 경우가 있다. 더욱이 저작권자가 저작권을 스스로 포기하거나 공공단체에 이를 기부하여 누구나 자유롭게 이용할 수 있게 한다면 그 범위 내에서 저작권 침해는 문제되지 않을 것이다.

크리에이티브 카먼즈(creative commons)란 말 그대로 '창의적인 저작권의 공원[共有地]'을 만들자는 민간단체의 운동을 말한다. 그들의 공원은 권리자가 저작권을 주장("All rights are reserved")하는 경우와 아예 저작권이 문제되지 않는 공공영역(public domain)의 중간지점에 있다. 다른 사람이 사용하기 쉽게 몇 개 유형의 라이센스[6]로 그 이용을 허락("Some rights are reserved")함으로써 모두가 창의성을 발휘할 수 있게 한다는 게 취지다. 일일이 이용허락을 받지 않고 저작권료를 물지도 않고 자유롭게 이용할 수 있으므로 그만큼 문화가 자유롭게 발전할 것이라는 믿음을 토대로 한다. 바로 지재권 측면에서 [권리를] 나눌수록 [성과가] 커지는 현상이 나타나게 될 것이다.

> Creative Commons is a nonprofit organization that created a set of simple, easy-to-understand copyright licenses. These licenses do two things: They allow creators to share their work easily, and they allow everyone to find work that is free to use without permission. The value of those two things is enormous. Before Creative Commons licenses, there was no easy way a creator could say, "Hey world! Go ahead and use my photographs, as long as you give me attribution."

---

6) Creative Commons License(CCL)에는 다음 6가지 종류가 있다. ▷상업적으로 이용할 수 없고 변형도 불가하지만 출처만 밝히면 얼마든지 사용할 수 있는 Attribution Non-commercial No Derivatives (by-nc-nd, free advertising), ▷상업적으로 이용할 수 없지만 리믹스하여 동일한 조건으로 이용을 허락해야 하는 Attribution Non-commercial Share Alike (by-nc-sa), ▷상업적으로 이용할 수 없으며, 출처를 밝히고 리믹스할 수는 있지만 다른 사람은 이용할 수 없는 Attribution Non-commercial (by-nc), ▷변형은 불가하지만 출처만 밝히면 상업적·비상업적 이용도 가능한 Attribution No Derivatives (by-nd), ▷오픈소스 소프트웨어처럼 출처만 밝히면 변형 및 상업적 이용이 가능한 Attribution Share Alike (by-sa), 그리고 ▷출처만 자유로운 이용이 가능한 Attribution (by) 등이다. <http://en.wikipedia.org/wiki/Creative_commons>.

Similarly, there was no place for members of the public to go to find new works that they were free to reuse and remix without paying fees. Creative Commons changed all that. As it says on its Web site, “Creative Commons defines the spectrum of possibilities between full copyright - all rights reserved - and the public domain - no rights reserved. Our licenses help you keep your copyright while inviting certain uses of your work - a ‘some rights reserved’ copyright.”[7)]

IV

요컨대 ‘크리에이티브 카먼즈’ 운동은 저작권의 포기를 종용하는 것이 아니다. 출처만 표시하면 글이든, 사진이든 돈 내지 않고 자유롭게 사용할 수 있게 한다는 것이다. 저작권을 가진 내가 양보하고 희생하는 것만은 아니다. 그 혜택은 타인의 글이나 그림, 사진을 이용할 필요가 있는 나 자신부터 누릴 수 있다. 나눌수록 커지는 것은 전적으로 타인의 양보와 자비심에만 의존하는 게 아니며, 내가 먼저 솔선하여 내가 가진 것을 내놓을 때 나도 도움을 받게 된다는 건전한 믿음을 바탕으로 하고 있다.

나눌수록 커지는 것은 비단 자선사업이 아니더라도 가능하다. 유형 또는 무형의 인프라 시설이든, 일자리이든, 디지털 저작권이든 ‘가진 자’가 ‘없는 이웃’들과 공유함으로써 실천할 수 있다. 다만, 그것이 오래 지속될 수 있으려면 기꺼이 나누는 사람이 억울한 마음이 들지 않고 기쁨을 가질 수 있도록 법과 제도로써 이를 뒷받침해야 한다. 이렇게 보면 법률가들도 나눌 것(전문지식과 프로보노 봉사활동)이 많은 직업인이라 할 수 있다.

---

7) <http://creativecommons.org/> 한국에서도 크리에이티브 카먼즈 코리어(이사장: 정진섭 교수)가 활동을 하고 있다.

Creative Commons License의 의미와 역할*

윤 종 수**

I. 닫힌 운동장 vs. 열린 운동장
II. Creative Commons
III. Creative Commons License
IV. 결론

I. 닫힌 운동장 vs. 열린 운동장

예전의 초등학교 운동장은 외부인의 출입이 엄격히 통제되는 곳이었다. 휴일이어서 운동장이 텅 빈 공간으로 남아있었어도 이를 아무도 이용할 수 없었다. 특별히 학교 측의 허락을 받는 경우를 제외하고는 이용을 원하는 사람이 누구인지, 왜 이용하는지, 이용으로 인하여 어떠한 피해를 입는 것인지를 따지지 않고 일률적으로 외부인의 이용이 금지되었던 것이다. 그러나 요즘은 사정이 다르다. 대부분의 초등학교들은 자신들의 운동장을 주민들에게 활짝 개방하고 있다. 조깅을 하는 아주머니, 함께 산책 나온 가족, 친구들과 축구를 하는 학생들이 함께 어울려 자유롭게 운동장을 이용하고 있는 모습을 쉽게 발견할 수 있다. 폐쇄적인 학교 운동장은 어느덧 주민에게 활짝 열린 자유 공간이 된 것이다. 개방의 효과는 결코 작은 것이 아니다. 뛰어 놀고 싶어도 장소를 찾을 수 없어 도로나 주차장, 또는 빌딩 내 공간에서 배회하던 아이들이 더 이상 사고의 위험에 처하거나 남들에게 싫은 소리 듣지 않고 마음 놓고 뛰어놀 수 있는 장소를 찾았고, 예전에는 적당한 장소가 없어 아예 운동을 포기하고 있었던 사람들도 운동을 시작할 계기를 찾은 것이다. 그럼에도 학교는 운

---

* 필자가 건국 60주년 한국법률가대회에서 발표한 "UCC 저작권의 차별적 취급과 보상체제" 중 발췌된 내용을 기초로 작성한 것이다.

** 부장판사, 대전지방법원 논산지원장, Creative Commons Korea 이사.

동장의 개방으로 별다른 손해를 입은 건 없었고 오히려 주민들과의 자연스러운 교류가 이루어져 학교 측의 위상이 고양되었으며 폐쇄적 관리에 따른 경비인력이나 방호시설의 절감 효과를 얻게 되었다. 그렇다고 학교는 운동장에 대한 권리를 상실한 것은 아니다. 운동장에 대한 소유권은 계속 보유하고 있는 것이고 따라서 운동장 이용에 대한 기본적인 통제권도 잃은 것이 아니다. 방침에 따라서는 술을 마시는 사람이나 영리행위를 하는 상인들의 출입을 통제할 수 있으며, 이와 반대로 학교 측은 운동장구석에 주민들을 위한 매점을 설치하고 그로부터 수익을 독점적으로 얻을 수도 있다.

이 닫힌 운동장과 열린 운동장의 차이는 어찌 보면 별 게 아닐 수도 있다. 어차피 사용하지 않고 있는 운동장을 다른 사람들에게 개방한다고 해서 크게 이해관계가 달라지는 건 아니기 때문이다. 그러나 이 작은 인식의 전환이 가져다 준 효과는 결코 작은 것이 아님은 확실하다. 학교의 위상을 드높였고, 비용을 감소시켰고, 새로운 가치를 만들어 냈다. 이러한 인식의 전환은 공공의 이익을 위한 공동체적인 기여로 볼 수도 있지만 한편으로는 좀 더 효율적인 결과를 얻기 위한 전략적 모색일 수도 있다. 손해는 최소화하고 대신 그전에는 없었던 새로운 유무형의 수익을 만들어 냈기 때문이다. 이러한 전략적 모색은 상업적인 활용을 전혀 염두에 두지 않았던 경우에만 해당되는 것은 아니다. 학교 측이 방과 후와 휴일에 운동장을 외부인에게 빌려주고 대여료를 받는 영업을 하고 있었다고 가정해보자. 적지 않은 대여료에도 불구하고 희망자가 쇄도한다면 다행이지만, 지명도가 떨어지고 상대적으로 부족한 시설 때문에 유료이용 희망자가 거의 없어 뜨문뜨문 대여가 이루어지는 상황이라면 어떻게 하는 것이 현명한 전략일까. 학교는 운동장 대여라는 영업행위를 하는 만큼 공짜이용에 대한 철저한 단속을 위해 비용을 지출하고 있었을 것이다. 공짜이용이라는 무임승차행위가 자주 이루어진다면 사람들은 유료사용을 억울하게 생각할 것이고 이는 고객의 감소로 이어지기 때문이다. 또한 영업을 위해서 필요한 시설을 추가하고 이를 관리하는데 적지 않은 비용이 소요되었을 것이며 이용료를 징수하고 적합한 이용이 이루어지고 있는지 계속 체크하여야 할 인력들을 고용했었을 것이다. 만약 영업으로 인한 수익이 이러한 추가비용들을 거뜬히 상회하는 수준에 이르지 못한다면 똑 같은 전략적 재검토가 필요하다. 즉 미미한 수입을 얻기 위해 많은 비용의 지출과 다양한 활용기회의 상실을 감수하면서 폐쇄적 관리를 밀고 나가는 것이 현명한지, 아니면 패러다임을 바꾸어 운동장을 개방하여 불필요한 비용과 번거로운 관리의 부담을 줄이면서 추가적인 유무형의 수익을 끌어내는 것이 현명한 것인지 역시 신중한 전략적 모색이 요구되는 것이다.

운동장에 대한 폐쇄적 관리에서의 개방적 관리로의 변화는 저작물 관리에 있어서도 똑같이 적용된다. 닫힌 운동장, 즉 원칙적으로 타인의 출입을 통제하고 예외적인 경우에 출입을 허락하는 관리 형태는 저작권법이 부여한 모든 권리를 유보(all rights reserved)한 상태에서 모든 이의 이용을 금지하고 개별적 계약에 의해 이용을 허용하는 이용허락

(license)에 의한 폐쇄적인 관리 형태이다. 이것이 최근까지 저작권시스템의 가장 전형적인 모습이었다. 영리적으로 활용할 생각이 전혀 없어 권리자의 PC 속에 그냥 저장되어 있던 저작물이나 영리적인 목적으로 만들었지만 다른 저작물들에 뒤처져 인기를 얻지 못하고 미미한 수입만을 올리던 저작물도 모두 마찬가지였다. 그러나 저작권의 영역에서도 변화가 생기고 있다. 저작권자들은 저작권시스템 더 나아가 문화의 의미에 대한 인식을 새로이 하면서 저작물을 어떻게 활용할 것인지에 대해 근본적으로 고민을 하고 있고 이미 많은 저작물들이 '열린 운동장'이 되어 가고 있다. 우리는 그러한 변화로부터 다양한 사회 · 경제 · 문화적인 성과가 창출되어 가는 것을 목격하고 있으며 새로운 활용모델에 대한 관심도 커지고 있다. 그리고 그 한가운데에 크리에이티브 커먼즈(Creative Commons)가 있다.

II. Creative Commons

가. Creative Commons 란?

Creative Commons[1)]는 2001년 스탠포드 로스쿨의 교수이자 Stanford Law School Center for Internet and Society의 설립자인 Lawrence Lessig,[2)] 듀크 로스쿨 교수인 James boyle[3)] 등의 학계인사와 인터넷상의 무료 매체인 Eldritch Press[4)]의 발행인이자 Sonny Bono Copyright Term Extention Act에 대한 위헌소송의 원고로서 유명한 Eric Eldred, 다큐멘터리와 극영화의 감독이자 제작자인 Davis Guggenheim[5)] 등의 문화계 인사, 변호사이자 다큐멘터리 제작자이며 cyber-law의 전문가라는 이색경력을 갖고 있는 Eric Saltzman 등에 의하여 설립된 미국에 근거를 둔 비영리 단체로서 보통 CC라고 부른다. CC는 폐쇄적이고 경직된 저작권시스템의 부작용을 해소하고 인터넷 시대의 문화적인 잠재력을 최대한 발휘할 수 있도록 유연한 저작권이라는 모토 하에 '열린 운동장'이 가져다 준 새로운 기회의 실현을 목표로 하고 있다. 이를 위해 자유 라이선스(free license) 또는

---

1) <http://www.creativecommons.org>.

2) 예일대 로스쿨을 졸업한 후 법경제학자이자 연방 항소심 판사인 리처드 포즈너, 안토닌 스칼리아 연방대법원 대법관 아래서 Law Clerk을 마쳤으며, 시카고 로스쿨 및 하버드 로스쿨을 거쳐 스탠포드 로스클 교수로 재직하고 있다. 유명한 MS 독점법위반 사건(Department of Justice v. Microsoft)에서 주심판사 잭슨(Thomas Penfield Jackson)에 의해 1997.12.11. 'special master'로 임명 받아 자문하였고 1998.2. MS 사의 이의제기로 MS 사건에서 손을 뗀 후 2000.2.1. "Amicus Brief on Technological Tying"이라는 참고 의견을 제출하여 1심 판결에 큰 영향을 미친바 있다.

3) 1996년 저술한 Shamans, Software, and Spleens : Law And the Construction of the Information Society로 유명하다.

4) <http://www.eldrichpress.org>.

5) 영화 Training Day의 제작자, Alias, 24, ER 등의 TV 드라마 등의 감독.

퍼블릭 라이선스(publice license)라고 불리는 라이선스 시스템의 하나인 CCL, 즉 크리에이티브 커먼즈 라이선스(Creative Commons License)를 개발, 보급하여 저작권자가 자신의 저작물에 대한 개방 · 공유의 의사를 쉽게 표시할 수 있는 도구를 제공하고 있는 바, 이것이 CC의 핵심적인 활동이다. 그러나 CC의 활동영역은 CCL의 개발, 보급에 그치는 것이 아니라 CCL을 이용한 다양한 사회 · 경제 · 문화적인 모델을 연구하고 더 나아가 개개인의 문화적 잠재력을 실현하고 그 결과물을 함께 공유하면서 이를 기초로 새로운 창작을 해나가는 이른바 열린 문화(open culture)의 실현을 위해 다양한 이벤트, 교육, 어플리케이션 및 웹사이트의 개발 등 다양한 분야에 미치고 있다.

나. Creative Commons International과 Creative Commons Korea

저작물의 이용은 어느 특정국가에 한정되는 것이 아니고 국경을 넘나들며 확산되는 특징을 갖고 있다. 특히 인터넷 시대에 있어서는 그러한 특징이 더 두드러진다. 따라서 저작물에 대한 저작권자의 의사표시와 이에 근거한 이용자들의 이용준칙은 되도록 많은 국가에서 호환이 될 수 있도록 그 나라의 언어로 적절하게 번역이 되어야 하고 그 나라의 저작권법에 부합할 수 있도록 세세한 부분에서 다듬어질 필요가 있다. 이를 위해 CC는 2003년경부터 각 국의 저작권법에 부합하는 CCL의 보급을 위해 CCI(Creative Commons International) 프로젝트를 시작하여 지금까지 약 50개국에서 CC가 결성되어 있고, 10여 개국이 런칭을 위해 준비 작업을 하고 있다. 각 국의 CC는 리더 격인 프로젝트 리드(Project Lead)들을 중심으로 각 국의 언어로 된 CCL를 만들어 보급하고 CC의 이념을 장려하기 위해 다양한 활동을 하고 있다. 각 국의 CC들은 서로 법적으로 분리된 단체이지만 CCI와 긴밀히 협력하면서 상호 협의 하에 기본적인 활동방향을 정하고 CCL의 업그레이드, 새로운 프로젝트의 개발, 공동 이벤트 등을 함께 하고 있다.

그림 1. CC Korea 홈페이지

CCI 프로젝트에 의하여 2005. 3. 21. CC Korea, 즉 Creative Commons Korea[6]가 출범하고 CCL의 한국판이 발표되었다. CC Korea는 프로젝트 리드를 포함한 순수 자원활동가[7]들로 구성되어 있다. 50대의 교수부터 10대의

6) <http://www.creativecommons.or.kr>.
7) 자원활동가들의 활동은 <http://vc.cckorea.org> 를 참조.

고등학생까지 법학자, 개발자, 디자이너, 미디어아티스트, 교수, 학생, 기획자 등 다양한 분야의 다양한 계층에서 모인 약 50여명의 자원활동가들이 자체적으로 조직을 구성하고 프로젝트를 기획하며 CC의 이념을 전파하기 위해 노력하고 있다. CC Korea는 개방조직으로서 누구나 원하면 자원활동가로서 가입하여 활동할 수 있다. CC Korea는 CCL 한국어판의 관리 및 보급뿐만 아니라 음악리믹스 사이트인 ccMixter Korea[8]를 개설하여 운영하고 있고, 미디어워크샵인 ccSalon in Seoul과 국제컨퍼런스 등을 개최하여 왔으며, iSummit, ACIA 등 국제 행사에도 적극 참여하면서 네트워크를 형성하고 공동 프로젝트를 추진하고 있다. 또한 저작권법과 열린 문화의 이론적 논의를 위한 세미나인 오픈스터디를 정기적으로 열어오고 있고 그 밖에 다양한 이벤트도 마련하고 있다.

그림 2. CC Korea 자원활동가 홈페이지

III. Creative Commons License

가. 자유이용허락

자유이용허락(free license) 또는 개방적 이용허락(open license)은 저작물의 이용을 구하는 자에게 저작물의 이용을 인정하는 저작권자의 의사표시인 이용허락[9] 중 일정한 조건하에 저작물의 자유이용을 포괄적으로 허용하는 내용인 일련의 이용허락들을 일컫는 용어이다. 즉 저작권자의 저작물에 대한 배타적 지배권을 근거로 저작물에 대한 타인의 이용을 원칙적으로 금지하되 개별적인 교섭을 통하여 이용방법과 조건을 합의한 후에 그에 한해서 특별히 저작물의 이용을 허락하는 보통의 이용허락과는 달리, 저작권자가 자신의 저작물에 대하여 일정한 이용방법과 조건이 부가된 모든 이들의 이용을 허락하는 포괄적 의사표시를 미리 해버리고 이용자는 저작권자와의 개별적인 교섭 없이 위 의사표시에 따라 저작물을 이용하게 되는 방식이다. 자유이용허락은 허용된 이용행위가 자유이용이라 불릴 수 있는 정도로 폭넓어야 하는바, 비록 사전에 포괄적인 이용허락의 의사표시를 했다 하더

8) <http://www.ccmixter.or.kr>.
9) 저작권법 제46조 제1항.

라도 부가된 이용방법과 조건에 따라서 허용된 이용의 범위가 상당히 좁은 경우에는 이를 자유이용허락의 범주에 포함시키기는 적당치 않다.[10] 따라서 자유이용허락시스템은 기술적으로는 '사전의 일괄적인 이용허락'을, 내용적으로는 '원칙적인 자유이용'을 모두 갖춘 라이선스 시스템을 의미한다.

자유이용허락은 1989년 미국의 리처드 스톨만(Richard F. Stallman)이 설립한 FSF(Free Software Foundation)에서 제안한 자유소프트웨어 라이선스인 GNU GPL(GNU General Public License, 이하 GPL이라고만 한다)[11]에 그 뿌리를 두고 있다. GPL은 소스코드를 공개하여 컴퓨터프로그램의 개발, 수정, 보완, 유지 및 테스트 단계에 이르기까지 모든 이들의 자발적인 참여와 자유이용을 보장함으로써 독점적 소프트웨어(proprietary software)에 대하여 경쟁우위를 가지는 자유소프트웨어를 확산[12]시키기 위한 라이선스이다. 권리자의 권리를 대폭적으로 축소하여 자유소프트웨어로 기능하게 하면서도 한편 자유소프트웨어가 상업적 기업 등에 의하여 다시 독점적 소프트웨어로 돌아가거나 오용되는 것을 제어하기 위한 법적 수단을 확보할 필요가 있었으므로 저작권법의 이용허락에 의하여 모든 이들의 자유이용을 허락하되 부가된 이용조건에 의하여 오용을 방지하고 그 위배된 행위는 저작권법에 의하여 법적 제재를 가하는 시스템으로서 고안된 것이다. 즉 저작권을 이용하여 저작권을 약화시키는 기발한 논리라 할 것인데, GPL의 가장 핵심적인 요소이자 뜨거운 이슈 중 하나는 GPL이 적용된 컴퓨터프로그램을 개작하여 만든 컴퓨터프로그램은 이용된 코드가 극히 일부라고 하더라도 개작된 컴퓨터프로그램 전부에 대하여 GPL을 적용하여야 하는 이른바 카피레프트(Copyleft) 조항이다. GPL이 적용된 컴퓨터프로그램이 우수하면 우수할수록 이용이 확대될 것인바 카피레프트 조항은 그 파급효과를 극대화하여 급격한 자유소프트웨어의 확산을 가져오게 한다.[13] 그러나 한편으로는 카피레프트 조항은 자유소프트웨어의 이용을 망설이게 되는 결정적 이유로서 자유소프트웨어의 활용의 폭을 제한하는 결과를 가져오므로 카피레프트 조항을 약화시키거나 제외시킨

---

10) 예를 들어 NetTV나 스타워즈매쉬업 같은 사이트의 경우에는 모든 행위가 자신의 사이트에서만 이루어지는 것을 전제로 하여 이용자들에게 복제권, 전송권, 2차적 저작물 작성권 등을 부여한 셈인데 그렇다고 이를 오픈라이선스 내지 자유라이선스로 부르기에는 부적합하다.

11) 미국의 리처드 스톨만이 1989년 고안한 컴퓨터프로그램에 관한 자유라이선스이다. 크게 다음과 같은 네 가지 내용을 기본으로 하고 있다.
① 컴퓨터프로그램을 어떤 목적으로든지 사용가능하다.
② 컴퓨터프로그램의 소스코드를 자유롭게 복제, 배포할 수 있다.
③ 컴퓨터프로그램을 자유롭게 개작 또는 2차적 저작물을 만들 수 있다.
④ 개작된 컴퓨터 프로그램 또는 2차적 저작물에도 GPL을 적용하여야 한다.

12) 정진근, "공개소프트웨어의 영업비밀성과 보호범위", 정보법학 제10권 제1호(2006), 71면.

13) 간혹 카피레프트 조항에 대한 부정적인 시각에서 마치 바이러스가 전염되는 것처럼 자유소프트웨어의 급격한 확산이 이루어진다는 의미에서 바이러스 효과라고 불리기도 한다.

자유라이선스도 고안되어 이용되고 있다.[14] 또한 몰개성적인 기술적 저작물로서 상호간의 대체가 가능한 컴퓨터프로그램과 달리 일반 저작물의 경우에는 저작물 상호간의 대체보다는 저작물의 유연한 활용을 통한 문화의 다양성과 개방성에 궁극적인 초점이 맞추어지므로 일반 저작물에 대한 자유라이선스에 있어서 이 카피레프트 조항은 의무보다는 선택사항으로 적용되는 것이 좀 더 효율적이다.

나. 크리에이티브 커먼즈 라이선스

(1) 의미

GPL의 자유라이선스 골격을 응용해서 고안된 일반 저작물을 위한 최초의 자유라이선스가 크리에이티브 커먼즈 라이선스, 즉 CCL[15]이다.[16] CCL은 저작권자가 저작자표시, 비영리, 변경금지, 동일조건변경허락의 네 가지 옵션 중 원하는 것을 골라 정해진 이용조건하에 저작물에 대한 자유로운 이용을 허락하는 내용의 라이선스를 유형별로 정리해 놓은 것으로 누구나 무료로 이용할 수 있는 이용허락의 표준계약서이다. 저작자들은 유형별 라이선스 중 적당한 것을 선택하여 자신들의 저작물에 적용하고 이용자들은 그 저작물에 첨부된 라이선스의 내용을 확인한 후 저작물을 이용함으로써 저작자와 이용자 사이에 그와 같은 내용의 이용허락계약이 체결된 것으로 간주된다. 이용자가 CCL에 포함된 이용조건을 위반하면 이는 저작권의 침해에 해당하고 저작권자는 저작권법에서 규정하고 있는 모든 권리구제방법을 행사할 수 있다.

그림 3. CCI

CCL은 자유이용이 가능한 저작물을 공급하는 한편 자유롭게 이용할 수 있는 저작물과 그렇지 않은 저작물에 대한 확실한 구분을 가능하게 하여[17] 아무런 이용허락의

14) BSD 라이선스나 Apache 라이선스가 여기에 해당되는데 이를 permissive free software license라고 부르기도 한다.

15) CCL에 대한 구체적인 내용 및 이용방법에 대한 안내는 졸저인 "저작물의 공유와 과제", 「정보법학」, 제10권 1호(2006)에서 이미 상술한 바 있으므로 이 글에서는 생략하기로 한다.

16) 저작물에 관한 자유 라이선스로는 Creative Commons License 외에도 몇 가지가 더 있다. 국내에서는 정보공유연대에서 만든 정보공유라이선스(<http://www.freeuse.or.kr>), GPL의 문서에 관한 자유 라이선스로 위키피디아에서 사용되고 있는 FDL(Free Document License) 등을 찾아 볼 수 있다.

17) 현 저작권시스템은 아무런 절차나 방식을 요구하지 않고 모든 저작물에 일률적으로 동일한 권리를 부과하는 무방식주의를 원칙으로 하고 있다. 무방식주의 하에서는 저작권자의 의사에 관계없이 일단 모든 저작물에 저작권이 유보되어 있다고 전제할 수밖에 없기 때문에 이에 대한 구체적인 구분이 용이하지 않다.

의사표시가 없는 저작물의 경우에는 원칙적으로 모든 권리가 유보되어 있다는 것을 자연스레 인식시켜준다. 따라서 이용자들로 하여금 올바른 정보 공유의 이해와 함께 저작권에 대한 확고한 인식을 갖도록 하는 교육적 효과가 있다고 할 수 있다. CCL은 앞서 본바와 같이 2005년에 한국판 CCL을 런칭한 우리나라를 비롯한 약 50개국에서 각 국의 저작권법에 부합하게 약간의 수정을 거쳐 그 나라의 언어로 제공되고 있고 9개국에서 CCL의 도입절차를 밟고 있는 등 국제적인 공조하에 개발과 보급이 이루어지고 있어 일반 저작물에 관한 자유라이선스로는 유일하게 글로벌한 표준을 갖고 있다. 한 나라에 머물지 않는 저작물의 이용 및 분쟁해결을 위해서는 세계표준의 규약이 필요하다는 점에서 이는 중요한 장점으로 평가된다. 국내에서는 네이버, 다음, 파란 등 주요 포탈사이트에서 블로그, 카페등 대표적인 UCC 섹션에 CCL을 적용할 수 있는 메뉴를 적용하고 있고 한글과컴퓨터의 오피스 프로그램인 한컴오피스도 CCL을 부착하기 위한 기능을 도입했으며 학술콘텐츠에 관한 dCollection,[18] 전통적 미디어기업에 의한 뉴스뱅크[19] 등에도 CCL이 적용되어 있다.[20]

(2) 내용

CCL의 핵심적인 요소는 저작물의 자유로운 이용을 허락하면서 이용자들에게 부과하는 '이용방법 내지 조건'이다. 한국판 CCL에서 채택하고 있는 조건에는 4가지가 있다. 첫 번째, 원저작자표시(attribution)로 저자 및 출처의 표시를 요구하는 것이다. 저작권법 제12조 제1항이 규정하고 있는 저작물의 원작품이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표에 있어서 그의 실명 또는 이명을 표시할 권리인 성명표시권의 행사에 해당한다. 두 번째, 변경금지(nonderivation)로서 수정을 금지한다는 의미이다. 여기서의 수정이라 하면, 새로운 저작물의 작성에 못 이르는 내용, 형식 등의 단순한 변경의 금지를 구하는 동일성 유지권의 대상으로서의 수정과 2차적 저작물의 작성에 이르는 수정, 양자를 모두 포함하는 개념이다.[21] 세 번째, 동일조건변경허락(sharealike)으로 변경을 허락하되 새로이 작성된 2차적 저작

따라서 이용자들은 아예 전부의 이용을 포기하거나 아니면 대충의 판단에 의해서 사용이 허락된 것으로 보이는 저작물을 임의로 이용하다 저작권침해의 책임을 지게 되는 비효율적인 불안한 법적 지위에 있게 된다. 이와 달리 방식주의 하에서는 저작권자가 보호를 받기 원하는 경우 등록 등의 일정한 절차를 밟은 것을 요구하게 되므로 그 단계에서 자연스럽게 등록에 나아가지 않고 자유로운 이용이 가능한 콘텐츠들이 쉽게 확보될 수 있고 서로간에 구분이 가능해지게 되는 장점이 있다. CCL은 무방식주의 하에서 방식주의의 장점을 취하기 위해 역으로 보호를 받지 않기를 원하는 저작권자가 표시를 하게 되는 시스템이라 할 수 있다.

18) <http://www.dcollection.net>.

19) <http://image.newsbank.co.kr>.

20) CCL이 적용된 해외 콘텐츠에 대한 자세한 내용은 <http://wiki.creativecommons.org/Metrics> 및 <http://wiki.creativecommons.org/Casestudies>를 참조.

21) 변경을 허락하는 경우에도 저작자의 명예훼손에 해당하는 저작물의 내용, 형식 및 제호의 동일성을 변경하는 행위는 금지된다.

물에는 원 저작물의 CCL과 동일한 내용의 CCL이 적용되어야 한다는 의미로서 앞선 언급한 카피레프트옵션이다. 마지막으로 비영리(noncommercial)로서 저작물의 영리적 이용을 금지한다는 의미인데 이에 관해서는 항을 바꾸어 상술한다. CCL은 위 네 가지 중 어떤 조건이 포함되어 있는가에 따라 그 유형이 나누어지는데 저작자표시는 항상 포함되는 것으로 되어 있고, 내용상 변경금지(nonderivation)와 동일조건변경허락(sharealike)은 동시에 적용될 수 없으므로 가능한 이용허락의 유형은 제일 자유로운 이용을 허락하는 저작자표시 라이선스부터 제한적인 자유이용을 허락하는 저작자표시-비영리-변경금지까지 총 6개가 있게 된다.[22)]

(3) 평가

(가) 법적 유효성

CCL은 이용자와 권리자의 개별적 교섭에 의한 계약체결이 아니라 권리자의 의사표시가 첨부된 저작물을 이용함으로써 이용자와 권리자 사이에 이용계약이 유효하게 성립하는 방식, 즉 이른바 일반시장형 이용허락(mass market license) 중 하나인 사용기반형 이용허락(use-based license)의 형태를 띠고 있다. 이러한 사용기반형 이용허락의 일반적인 법적 효력에 대해서는 직접적으로는 아직 명확하게 논의가 정리되지는 않은 것으로 보인다.

Image			
조건	저작자표시	저작자표시 동일조건변경허락	저작자표시 변경금지
Text	이 저작물은 크리에이티브 커먼즈 코리아 저작자표시 2.0 대한민국 라이선스에 따라 이용하실 수 있습니다.	이 저작물은 크리에이티브 커먼즈 코리아 저작자표시-동일조건변경허락 2.0 대한민국 라이선스에 따라 이용하실 수 있습니다.	이 저작물은 크리에이티브 커먼즈 코리아 저작자표시-변경금지 2.0 대한민국 라이선스에 따라 이용하실 수 있습니다.
URL	http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/kr/	http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/kr/	http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/kr/
Image			
조건	저작자표시 비영리	저작자 표시 비영리 동일조건변경 허락	저작자표시 비영리 변경금지
Text	이 저작물은 크리에이티브 커먼즈 코리아 저작자표시-비영리 2.0 대한민국 라이선스에 따라 이용하실 수 있습니다.	이 저작물은 크리에이티브 커먼즈 코리아 저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국 라이선스에 따라 이용하실 수 있습니다.	이 저작물은 크리에이티브 커먼즈 코리아 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국 라이선스에 따라 이용하실 수 있습니다.
URL	http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/kr/	http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/kr/	http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/kr/

그림 4. CCL의 유형

다만 이와 유사한 포장형 또는 클릭형 사용허락에서 그 유효성의 판단 조건으로 거론되는 계약내용에 대한 명시, 설명의무의 이행과 동의에 해당하는 행위의 존재 그리고 대금반환권 등의 부여 등도 사용기반형 이용허락의 유효성을 판단하는데 중요자료가 되리라 본다. 그러나 CCL의 경우에는 의도하는 법률효과가 이용자에게 새로운 의무를 부과하는 것이

22) 이용에 관한 자세한 내용은 <http://www.creativecommons.or.kr/info/faq> 참조.

아니라 기존에 금지되었던 것을 일정범위 내에서 허용하는 것이기 때문에 그 논의에 있어서는 일반적인 사용기반형 이용허락과는 궤를 달리할 필요가 있다. 즉 이용자가 CCL을 위반하여 저작물을 이용하는 경우 권리자는 CCL에 의한 계약의 성립과 그 내용을 입증하여 계약위반의 책임을 물을 것이 아니라, 권한 없는 저작물의 이용이라는 사실관계에 따라 저작권 침해로 인한 불법행위의 책임을 추궁하는 것이 적절하기 때문이다. 따라서 CCL에 의한 계약 성립의 주장은 오히려 이용자가 CCL에 의한 이용허락에 의하여 정당하게 이용한 것이라고 주장하는 경우에 CCL을 원용하게 될 뿐이므로 이용자가 저작물에 첨부된 CCL의 존재를 몰랐다는 등 계약의 불성립을 주장할 여지는 별로 없다.[23)]

국내에서는 아직 법원에 의하여 CCL의 법적효력에 대해 판단이 내려진 사례가 없지만 2006년에 네덜란드의 암스테르담 법원에서 CCL의 유효성을 확인하는 판결이 나온바 있고 최근에 미국의 연방고등법원(Federal Circuit)에서 CCL을 포함한 이른바 퍼블릭 라이선스(Public License)에 관한 법적 효력에 대해서 판단이 내려진바 있다. 위 법원은 2008. 8. 31. 자유소프트웨어 라이선스 중 하나인 Artistic License가 적용된 프로그램을 사용하면서 그 라이선스 조항을 위반하였다는 이유로 사전처분(preliminary injunction. 예비적 이용정지 가처분)을 구하는 신청인의 신청을 기각한 1심 법원의 판결을 파기하고 재심리를 위해 1심법원으로 돌려보냈는데, 당초 1심 법원은 Artistic License에서 자유이용에 대한 조건으로 규정하고 있는 조항(저작자표시, 저작권표시, 원본파일 및 출처표시, 변경사항의 명시 등)을 피신청인이 위반한 것은 저작권침해의 문제가 아니라 단지 부수적 약정을 위반한 것에 불과하므로 그것만으로는 사전처분의 요건을 충족하지 못한다는 이유로 신청인의 신청을 받아들이지 않았다. 그러나 연방고등법원은 이 라이선스 조항은 단지 포괄적인 이용허락을 받으면서 지키기로 한 약정(covenants)이 아니라 이용허락을 받기 위해서 충족해야 할 조건(condition)에 해당한다고 판단하여 1심 법원의 판단을 뒤집었다. 이 판결의 의미는, 자유 라이선스의 이용조건을 위반한 경우는 계약법상의 문제가 아니라 저작권법상의 문제라는 것이다. 계약법에 의한 책임을 물으려면 우선 양당사자 사이에 정당하게 계약이 성립되었음이 요구되는데 '이용에 기반한 계약의 성립', 즉 라이선스가 붙어있는 저작물을 이용함으로써 계약의 성립이 의제된다고 구성할 수밖에 없는 자유라이선스의 특성상

---

23) 컴퓨터프로그램의 경우에는 자유이용이 가능한 프로그램들이 상당수 존재하고 있어 GPL을 계약차원에서만 효력을 논할 경우 이용자가 GPL을 인식하지 못한 것에 대해 변소의 여지도 있지만 일반 저작물에는 그러한 사정도 없다. 간혹 CCL이 약관의 규제에 관한 법률에 따라 유효성에 문제가 있다는 취지의 견해를 발견할 수 있으나, 굳이 CCL을 계약의 차원에서 그 효력을 검토한다고 하더라도 CCL은 이용자의 무료이용을 위한 계약이므로 그 계약성립의 해석에 있어서 엄격한 기준이 적용될 필요성이 극히 적다. 약관의 규제에 관한 법률은 그 목적으로 명시하고 있는바와 같이 사업자가 거래상의 지위를 남용하여 불공정한 내용의 약관을 작성 · 통용하는 것을 방지하고 불공정한 내용의 약관을 규제하려는 것인데 CCL에서는 권리자가 거래상의 지위를 남용할 여지가 없기 때문이다. 위 법이 제30조에서 대통령령이 정하는 비영리사업의 분야에 속하는 계약에 관한 것일 때에는 이를 적용하지 아니한다고 규정(아직 시행령에 비영리사업의 분야에 대한 규정이 추가되지 않은 상태이다)하고 있는 것도 같은 취지이다.

계약성립 여부에 관한 다툼이 있을 수 있고 그 성립요건이나 해석은 각 주마다 더 나아가 국가마다 다르게 규율될 수 있어 확실한 유효성을 담보하기 힘들게 될 수 있다. 뿐만 아니라 손해배상의 액수나 구할 수 있는 구제조치(이 사건과 같은 preliminary injunction은 저작권침해의 경우는 용이하게 얻어낼 수 있으나 계약침해의 경우는 그렇지 않다. 우리의 방해배제 청구권이 물권적 방해제거청구권인 것과 같은 맥락이다)등에 있어 저작권법에 의한 청구보다는 제한적이기 때문에 계약법상의 책임을 묻는 것은 여러모로 불리할 수밖에 없다. 따라서 자유라이선스 조항위반을 저작권침해로 규율하여야 한다는 법원의 판단은 자유라이선스의 법적 실효성을 뒷받침해주는 중요한 의미를 갖는다. 특히 주목할 만한 것은 연방고등법원은 오픈소스 라이선스, GNU GPL, CCL(Creative Commons License) 등의 자유 라이선스를 각각 명시적으로 언급하면서 그 내용을 자세히 설시하고 이 라이선스들이 예술과 과학의 진보에 필요한 창조적인 협력을 가능하게 한다면서 그 가치를 인정하고 있는 점이다. 또한 전통적인 라이선스와 달리 금전의 교환을 전제로 하지 않지만 명성의 확대, 창작물의 개선 등 여전히 경제적 동기도 있음을 강조하여 그 경제적 역할도 인정하고 지금까지 이룩한 성과를 보호하기 위해서도 그와 같은 해석을 유지할 필요가 있다는 뜻을 나타내고 있다.

(나) 활용범위

CCL은 권리자의 자발적 이용허락에 기초하고 있고 권리자와 이용자 사이의 계약이라는 채권적 법률관계로 구성되어 있기 때문에 다른 자유라이선스와 같이 현행 저작권법체계에서 무리 없이 이용될 수 있는 장점이 있다. 특히 저작자표시 등 권리자가 원하는 필수적인 권리는 유보한 채 모든 이의 자유이용을 허락하여 자연스럽게 저작물의 배포와 활용가능성을 넓혀줌으로써 지명도의 상승, 홍보의 효과, 참여 · 개방 · 공유로 특징 지워지는 웹 2.0 생태계에의 기여 등 여러 가지 효과를 얻을 수 있고, 특히 그 라이선스 이용에 아무런 비용이 들지 않기 때문에 영세적인 UCC같은 콘텐츠의 권리관계를 설정하는 수단으로서 아주 적합한 시스템이다. 특히 저작물의 영리적 이용을 금지하는 비영리옵션은 저작권자를 제외한 나머지 이용자들에게만 적용되는 것이므로 저작권자는 언제든지 영리행위를 할 수 있는바, 자유이용을 허락하면서도 영리사업의 유지가 가능해 어떤 전략을 취하느냐에 따라서 충분히 상업적 저작물에도 CCL을 적용할 수가 있어 자연스럽게 활용될 수 있는 저작물의 범위를 확산시키는 효과가 있다.[24] 비즈니스 영역에서의 CCL의 활용을 위해 최근

24) GPL 등 일부 자유라이선스 진영에서는 비영리옵션이 모든 이의 자유로운 이용을 내용으로 하는 자유라이선스의 본질에 어긋난다는 주장을 하나 문화의 다양성 및 확대라는 측면과 공유에 의한 개인생산(common based peer production)에 기초한 이른바 나눔경제(sharing economy)의 활성화를 위해서는 아주 유용하게 활용될 수 있으므로 그 존재의의는 충분히 인정되고 이것이 자유라이선스의 본질에 위배되는 것도 결코 아니다.

CC+라는 프로토콜이 고안되었는데, 이는 오픈소스 계열에서 활용되고 있는 이중라이선스(double license)[25]와 비슷한 것으로 비영리옵션이 포함된 CCL을 적용하는 경우 추가적으로 영리행위를 원하는 이용자들을 위하여 상용라이선스로 연결되거나 별도의 약정으로 연결되는 링크를 제공함으로써 권리자로 하여금 자유라이선스로서의 CCL의 장점을 활용함과 동시에 영리사업에 유용한 틀로서 이를 활용할 수 있도록 하고 있다.[26]

문제는 어떤 행위가 영리행위인지, 비영리행위인지에 대한 판단은 갈수록 어려워지고 있다는 점이다. 특히 디지털 시대에 들어와서 콘텐츠이용에 대한 직접적인 대가의 획득이 아니라 광고기반형 무료이용사이트나 구글이 제공하고 있는 광고툴인 에드센스(AdSsense)[27]를 부착한 블로그 등 간접적인 수익모델을 채택하고 있는 사례들이 늘어나면서 과연 이러한 곳에 저작물을 올리는 행위가 항상 영리행위에 해당되는 것인지 논란이 되고 있고, 기업 등의 상인이 다양한 의도로 본래의 사업목적 외의 이벤트나 행사를 하는 경우, 주체를 기준으로 그 영리성을 판단해야 되는지 아니면 행위자체의 성격을 기준으로 판단해야 되는지도 아직 명확한 답을 내리지 못하고 있는 실정이다. 저작권법은 제21조, 제71조, 제80조의 대여권의 대상, 제29조 영리를 목적으로 하지 아니하는 공연 · 방송, 제30조 영리목적이 아닌 사적이용을 위한 복제, 제32조 영리목적이 아닌 시험문제로서의 복제, 제33조 영리목적이 아닌 시각장애인 등을 위한 어문저작물 등의 복제 등 저작권제한사유, 제94조 데이터베이스제작자의 권리제한 사유, 제105조 저작권위탁관리업자의 요건, 제135조 기증된 저작재산권 등의 이용, 제136조의 권리의 침해죄, 제140조 친고죄 제외사유 등에서

---

25) 하나의 컴퓨터프로그램에 자유라이선스와 상용라이선스를 동시에 적용하여 그중 어느 것에 의해서도 이용이 가능하도록 한 것이다. 자유라이선스에 의해서는 커뮤니티 주도에 의한 자유소프트웨어의 개발론적 장점의 혜택을 계속 받아 프로그램의 성능을 향상시키는 한편, 카피레프트 조항에 부담을 느끼는 기업 등에 대해서는 대가를 받고 사용라이선스를 부여함으로써 전통적인 라이선스 방식에 의한 수입을 얻는 것이다. Greg R. Vetter, "Open Source Software and Information Wealth", Intellectual Property and Information Wealth Vol. 1, Praeger Perspectives(2007), 431면.

26) 조선일보 등 국내의 주요 언론사들이 함께 운영하고 있는 newsbank에서는 자신들이 보유한 모든 사진을 저작자표시-변경금지-비영리의 CCL로 공개하여 비영리적 목적에서는 자유롭게 블로그 등에 이용하거나 기타 UCC를 위해 활용할 수 있도록 하면서, 이와 함께 잡지에 사용하거나 기타 영리적인 목적으로 사용을 원하는 경우에는 따로 제공되는 이용조건에 의하여 정해진 대가를 지불하고 바로 이용할 수 있도록 함으로써 UCC를 통한 홍보와 함께 영리사업의 활성화를 꾀하고 있는바 이는 CC+와 같은 구조라 할 수 있다. CC+에 관해서는 <http://wiki.creativecommons.org/Ccplus 참조>.

27) 블로그 등 웹사이트 소유자는 애드센스에 가입함으로써 구글이 모집한 광고주의 광고 중 그 사이트의 내용과 부합되는 광고로 연결되는 링크를 자신의 사이트에 설치하게 되는데, 사이트 방문자가 위 링크를 클릭하게 되면 광고주는 구글에 광고비를 지급하고 구글은 이를 사이트의 주인과 나누게 된다. 보통 애드센스에 참여하는 광고주와 사이트는 소규모의 것들이 많아 광고업계에서의 롱테일 비즈니스를 실현한 모델이라 평가된다. 국내에서도 많은 블로그들이 적게는 한두개, 많게는 수십개의 애드센스를 부착하고 있고 이와 비슷한 모델들이 계속 등장하고 있는바 애드센스를 부착했다고 해서 이를 모두 영리사이트로 간주하는 것에 대해서는 회의적인 의견들이 많아 영리와 비영리의 경계선을 어떻게 적용해야 될지 아직 숙제로 남아있다.

영리라는 개념을 사용하고 있는데 역시 그 영리판단 여부가 용이한 것만은 아니다.[28] 정확한 판단을 위해서는 구체적인 사례가 축척되어야 하겠지만 법적 지위의 불안을 없애기 위해서 영리성판단을 위한 가이드라인〈http://wiki.creativecommons.org/NonCommercial_Guidelines〉 등과 같은 일종의 기준이 신속히 마련될 것이 요구되고 있다.[29]

(다) CCL의 보급현황과 과제

종종 저작권자의 자발적 의사표시에 의존하고 있다는 점이 CCL의 한계로 지적된다. CCL에 의한 이용허락이 광범위하게 행하여지는 사회적 분위기가 성숙되지 않는다면 저작권 문제를 궁극적으로 해결하는 데에는 일정한 한계가 있다는 지적[30]도 틀린 말은 아니다. 결국 CCL은 단순히 저작권을 해결하기 위한 법적 시스템이라기보다는 디지털시대의 새로운 문화를 만들어내고자 하는 사회 · 문화적 운동의 성격이 강하다. 하지만 지금까지의 성과를 돌이켜보면 CCL이 결코 소수의 선의에 의존하는 캠페인에 머물지 않았음이 나타난다. 플리커[31]란 단일 사이트만 해도 5,790만 장의 사진에 CCL 적용되어 있는 등 전 세계적으로 엄청난 양의 콘텐츠가 CCL로 이용허락 되어 있는 것으로 보고되고 있고[32] 그 활용분야도 비즈니스, 학계, 예술계, 전통적 미디어, 뉴 미디어 등 다양한 분야로 확대되고 있다.[33] 국내도 작년 통계에 따르면 미국을 제외한 다른 나라들 중에서 4위안에 드는 라이선스 적용례를 보여주고 있고, 최근에 들어와서는 한국판 라이선스로 연결되는 트래픽이 CC 전체의 트래픽 중 2위를 차지하는 등 급격한 성장을 보이고 있다. 이러한 성장은 네이버, 다음 등 대규모 포탈의 참여가 중요한 역할[34]을 하고 있는 것으로 추측된다. CCL의 확산을 위해서 일정규모 이상의 UCC 사이트에 저작권표시나 CCL과 같은 이용허락 표시를 할 수 있는 메뉴를 추가하도록 법적으로 의무화 시키는 것도 좋은 방법이 될 것이다.

---

28) 보통 영리목적이면 직접적인 경우뿐만 아니라 간접적인 수단에 의한 경우도 영리행위에 해당되는 것으로 보고 있으나 상인이 비영리적인 행사를 하는 경우 이것이 영리행위에 해당하는지 의견이 갈리는 등 경계선상에 있는 사례들이 지적되고 있다. 오승종, 전게서, 625면.

29) 최근 CCI에서는 비영리가이드라인을 마련하기 위한 워킹그룹을 결성하고 각국의 각 이해당사자들을 상대로 심도있는 인터뷰와 자료수집을 계획하고 있어 올해 말에 보고서가 나올 것으로 예상된다.

30) 이대희, "UCC 관련 저작권 쟁점"(2007. 2), UCC 컨퍼런스 발제문, 34면.

31) <http://www.flickr.com>.

32) <http://wiki.creativecommons.org/Metrics>, <http://wiki.creativecommons.org/License_statistics> 등 참조.

33) <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_works_available_under_a_Creative_Commons_License>, <http://wiki.creativecommons.org/Content_Curators> 등 참조.

34) 다음의 경우 2006. 2. 블로그 섹션, 2008. 3. 카페 섹션에 CCL 시스템이 도입되어 디폴트로 CCL이 적용되어 있으며 매일 200만 개 정도의 UCC에 CCL이 적용되는 것으로 추정되고 있다. 네이버는 2008. 2. 블로그와 카페 섹션에 CCL이 전면도입되었으며, 2008. 5. 현재 10만개 블로그, 2008. 7. 현재 20만개 카페에 CCL이 적용되어 있다.

이와 더불어 CCL의 효율적인 운영을 위하여 고려되어야 할 것은 메타데이터(metadata)[35]화된 라이선스 정보를 대상 파일에 집적 삽입하는 것과 CCL이 적용된 저작물을 데이터베이스로 구축하는 것이다. 저작권자는 자신의 저작물에 CCL을 적용하여 다른 이의 자유로운 이용을 허락하였지만 한편으로는 저작물의 이용현황이나 소재를 알고 싶어 한다. 이용자들 입장에서도 라이선스정보의 정확한 파악을 위하여 저작물이 전전 유통되는 과정에 라이선스 표시나 저작자 등에 대한 정보가 누락되지 않기를 바라는바, 파일에 삽입된 메타데이터는 이러한 요구를 충족시킬 수 있다. 특히 파일을 자르거나 수정을 가하여도 메타데이터가 남아 있도록 한다면 저작권법 제124조 제3항이 규정하고 있는 권리관리정보의 제거금지에 대한 처벌 규정과 함께 악의적이거나 과실에 의한 라이선스정보의 제거로부터 권리자의 이익을 보호하는데 많은 도움을 줄 것이다.[36] 이와 함께 태그나 다양한 카테고리로 분류된 데이터베이스를 구축한다면 UCC의 창작을 위한 소스를 쉽게 찾는데 큰 도움이 될 것이다. 현재도 구글[37]이나 미국의 야후 검색[38] 등을 이용하면 CCL로 라이선스 된 저작물을 찾아내는 것이 가능하지만 인덱싱 된 데이터베이스의 편의성과 국내의 경우 검색에서 누락되는 각 포털의 내부콘텐츠의 처리를 고려하면 데이터베이스의 구축은 그 필요성이 충분히 인정된다.[39] 또한 데이터베이스의 확보 시 일정한 등록절차의 선행을 요구하거나 필요한 정보를 최대한 제공하게 하면 저작권자의 특정과 라이선스내용에 대한 신뢰를 확보하는데 중요한 역할을 할 것이다.

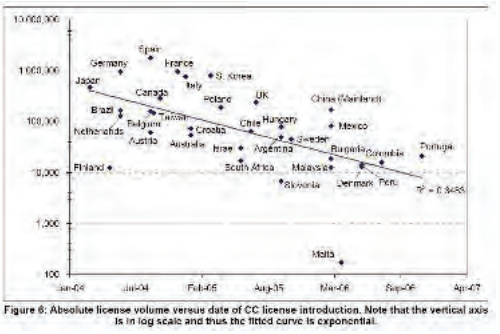

그림 5. CCL 보급현황

그림 6. CCL 아이콘에 링크되는 계약서, 권리요약문 및 메타데이터

35) 데이터를 위한 데이터로서, 라이선스 정보 등 구조화된 정보를 분석하고 부가적 정보를 표시하기 위해 데이터에 수반되는 정보를 의미한다.

36) 디지털 카메라나 캠코더 등으로 만들어진 사진이나 동영상을 UCC 사이트에 올려놓는 경우에 변환을 거치면서 당초에 삽입되었던 권리관리정보가 삭제되는 경우가 많은 것으로 알려져 있다. 따라서 권리관리정보의 실효성 있는 보호를 위해서는 콘텐츠의 제작부터 감상에 이르는 모든 과정에 참여하는 사업자들이 권리관리정보의 표준안과 그 운영에 대해서 합의를 하고 이에 맞추어 프로세스를 진행하도록 하는 것이 필수적이다.

37) <http://www.google.co.kr/advanced_search?hl=ko>.

38) <http://search,yahoo.com/cc>.

39) 이러한 DB 작업을 위해 CC Korea는 최근 저작권위원회와 함께 자유이용허락 DB 사이트 구축작업에 착수하여 2009년 4월 경 마무리 할 예정에 있다.

Ⅳ. 결론

디지털 시대에 들어와서 기존의 저작권시스템이 흔들리고 있으며 저작권의 침해로 인한 분쟁이 쉽게 해소되지 않고 계속 소모적인 다툼을 하고 있음은 주지의 사실이다. 디지털 시대의 저작권의 위기는 저작권을 지탱해 주던 두 가지 축에서 한 가지가 없어졌기 때문이다. 즉 기존의 저작권 시스템은 저작권을 법적으로 보호해준 저작권법이라는 법적 장치와 저작권의 침해 즉 무단 복제와 배포에 많은 비용이 든다는 코스트(cost)로서의 사실적 방어장치의 결합으로 지탱이 되었다고 할 수 있다.

그러나 디지털 및 인터넷 시대에 들어와서는 복제와 배포에 드는 비용이 거의 제로로 떨어짐에 따라 그러한 코스트가 제대로 방어장치로 역할을 할 수 없게 되었다. 그리하여 홀로 남은 저작권법이 저작권시스템을 지키기에는 역부족이었던 것이다. 이런 상황에서 권리자들은 새로운 코스트를 만들어 내어 없어진 하나의 축을 복원시키고자 개인들을 포함한 저작권침해자들에 대한 형사고소 및 민사소송 등 법적 구제수단을 강하게 밀어붙이게 되었다. 한편으로는 기술적 보호조치를 통해 이용자의 저작물에 대한 접근을 콘트롤하고자 하였지만 무차별적인 과도한 법적 조치는 사회적으로 반발을 불러일으켰다. 그리고 기술적 보호조치는 정당한 이용자의 이용행위에 장애가 되는 등 적지 않은 부작용을 초래함에 따라 실효를 제대로 얻지 못하고 있는 실정이다.

그렇다면 현행 저작권시스템의 위기를 해결하기 위해서는 이와 같은 코스트 상승 전략으로는 부족하고 다른 방안이 함께 모색되어야 할 것이다. 이와 관련하여 침해에 대한 코스트가 아닌 저작권 존중에 따르는 이익(benefit)을 제공해주어 적법행위를 유도하는 방법, 저작권 존중에 대한 사회적 규범(norm)을 튼튼하게 하여 저작권법을 뒷받침하게 하는 방법, 저작물에 대한 비즈니스 모델을 근본적으로 다시 재편해서 배타적 관리모델에 수반되는 침해의 위험성을 아예 근본적으로 제거하는 방법 등 다른 대안들이 함께 연구되고 실천될 필요가 있다. CCL은 이러한 대안을 위한 개념적 확장과 도구로서 역할 한다고 할 수 있다. CCL 자체가 저작권 자체에 기반을 두면서도 좀 더 바람직한 저작권 환경을 만들어내기 위하여 '열린 운동장'과 같은 인식의 전환에서 출발하였듯이 저작물을 둘러싼 법적, 경제적 다툼들도 역시 저작권시스템에 대한 인식의 변화와 다양한 전략의 모색을 통해 해결의 단초를 찾을 수 있으리라 본다. 이것이 CC에게 거는 기대라 할 수 있다.