



이 저작물은 크리에이티브 커먼즈 저작자표시 대한민국 라이선스 2.0(<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/kr>)에 따라서  
이용하실 수 있습니다.

## 디지털 시대의 저작권과 Creative Commons License<sup>1)</sup>

윤종수 (Jay Yoon)  
[iwillbe99@gmail.com](mailto:iwillbe99@gmail.com)  
판사, 인천지방법원

### 1. 디지털 시대의 저작권

#### 가. 논의의 출발

##### (1) 인터넷

개방적·분산적 네트워크로서의 인터넷이 갖는 문화적 특징은 ‘노출문화’라는 점이다. 상호 연결(connection)된 네트워크의 이용과 자유로운 접근(access)의 보장은 콘텐츠<sup>2)</sup>의 노출을 전제로 하고 있다. 이는 온라인 콘텐츠뿐만 아니라 기존의 오프라인 콘텐츠도 온라인으로 올라서는 순간 마찬가지로 운명을 갖게 된다. 이러한 ‘노출문화’적인 특징은 단순히 콘텐츠의 유통이나 배포방법의 차이가 아니라, 콘텐츠에 대한 접근을 선별하고 이에 대한 개별적인 취급이 가능했던 이전의 콘텐츠 이용체계가 더 이상 유효하지 않을 수 있다는 점에 그 의미가 있다. 이용체계의 변화는 권리체계의 변화를 초래할 수밖에 없기 때문이다.

##### (2) 콘텐츠

---

1) 필자가 2006년 저작권의 날 기념 세미나에서 발표한 “저작물의 공유와 과제”, 2007. 6. 한국정보법학회 심포지움에서 발표한 “디지털 시대의 저작권과 CCL”, 2008. 6. 건국 60년 기념 한국법률가대회에서 발표한 “UCC 저작권의 차별적 취급과 보상체제”, 그리고 2008. 10. 경희법무대학원 법무잡지에 투고한 “Creative Commons License의 의미와 역할”에서 발췌한 내용으로 정리한 글이다.

2) 저작물의 의미로서의 콘텐츠를 말한다. 이하 콘텐츠라 함은 같은 취지이다.

인간의 지적산물로서의 넓은 의미의 정보의 하나라 할 수 있는 콘텐츠는 원래 무형물이다. 다만 콘텐츠를 보관하고 이를 다른 사람들에게 전달해주기 위하여 미디어(media)라는 매체가 고안되었고 콘텐츠는 미디어에 담겨 이용되어 왔기 때문에 마치 콘텐츠가 유형물처럼 인식되었을 뿐이다. 이러한 콘텐츠의 무형적 특징은 디지털 시대에 있어 본격적으로 드러난다. 디지털화 된 콘텐츠는 CD, DVD, 디스켓 등의 디지털 시대에 새로 등장한 미디어에 수록되어 보관되거나 배포되기도 하지만 그로부터 쉽게 분리되어 0과 1로 이루어진 디지털 정보 자체로 파악되고 심지어는 애초부터 그러한 미디어를 전제로 하지 않는 경우도 많다.

이러한 현상은 무형의 정보로서의 콘텐츠가 갖는 본질적인 특징, 즉 **비경합성(nonrivalrous)과 비배제성(nonexcludable)**이 결정적으로 작동하게 되는 계기를 마련한다. 비경합성이란 콘텐츠에 대한 누군가의 ‘이용’이 다른 사람의 ‘이용’에 영향을 미치지 않는 것을 말하고, 비배제성은 콘텐츠가 한 사람에게라도 이용되어진 후에는 다른 사람들의 이용을 막기가 불가능하거나 최소한 어렵게 된다는 의미이다. 콘텐츠가 미디어로부터 쉽게 분리되기 어려웠을 때에는 콘텐츠는 미디어를 기준으로 파악되고 관리되었다. 마치 유형적 재화처럼 콘텐츠가 수록된 미디어 자체를 점유하고 이에 대한 타인의 이용을 제한할 수 있었기 때문에 위와 같은 비경합성과 비배제성은 별로 두각을 나타내지 못하였다. 하지만 디지털 시대에서는 이와 같은 관리나 통제가 실효성을 잃게 된다. 즉 미디어에 수록된 원본으로서의 콘텐츠를 미디어로부터 분리해 내기가 너무나 간단하고 그로부터 사본을 만들어 내는 것은 더 간단하며 만들어진 사본은 원본과 완전히 동일하였다. 게다가 이러한 사본은 네트워크와 각종 디바이스를 통해 쉽게 전달되고 접근할 수 있었다. 따라서 콘텐츠에 특별한 이해관계가 없는 이상 콘텐츠를 다른 이와 나누어도 자신에게는 별다른 손해가 없었기에 자연스러운 공유의 분위기가 형성되었고, 이는 역으로 권리자의 입장에서는 일단 공표된 콘텐츠에 대한 통제권을 끝까지 유지하기는 사실상 불가능하게 된 것이다. 결국 비경합성과 비배제성은 디지털 시대에 와서 본격적으로 실현된 셈이다.

### (3) 저작권

콘텐츠는 다른 재산과 다를 게 없으며 따라서 저작권은 다른 재산에 대한 소유권과 마찬가지로 당연히 보호되어야 한다는 논리가 저작권보호의 근거로 자주 인용되곤 한다. 저작권을 소유권에 유사한 권리로 보는 것이다. 그러나 저작권과 소유권은 본질적으로 다르다.

소유권은 목적물의 사용가치와 교환가치의 전부를 지배하는 전면적·일반적인 권리자 다른 이의 침해를 배제하고 그 소유물을 자유로이 사용·수익·처분할 수 있는

독점적·배타적인 권리이다. 따라서 제한된 범위 내에서 목적물을 지배하는 권리인 제한물권과 비교해서 ‘완전물권’으로도 일컬어진다. 게다가 존속기간의 제한도 없고 소멸시효에도 걸리지 않는 항구성을 가지고 있는 권리이다.

이에 비하면 저작권은 그 내용상 배타적인 지배권으로서의 성질을 갖고 있기는 하나의 완전한 권리가 아니라 몇 개의 개별적 권리의 집합에 불과하다. 즉 저작권은 비록 저작권이라는 하나의 이름으로 불리지만 실은 공표권, 동일성유지권, 성명표시권 등의 저작인격권에 속하는 권리와 복제권, 공연권, 방송권, 전송권,<sup>3)</sup> 전시권, 배포권, 2차적저작물 작성권 등의 저작재산권에 속하는 개개의 권리를 포괄해서 통칭하는 용어이다. 따라서 저작권을 구성하는 개개의 권리들의 성격이 배타적·독점적이기는 하여도 결코 저작권이 전면적·일반적 지배권은 아닌 것이다. 저작권자는 위와 같은 개개의 권리에 포섭되는 경우에만 자신의 지배권을 주장할 수 있으며 비록 타인의 행위로 저작물에 대한 자신의 이익이 침해되었다 하더라도 현행법상 인정되는 권리가 아니라면 그의 행위를 배척할 수 없다. 게다가 저작권은 존속기간이 정해져 있다. 이는 저작권을 소유권과 같이 생각할 수 없게 하는 결정적인 요소이다. 한정된 기간 동안만 권리자에게 독점적인 지배권을 부여하되 그 기간이 종료되면 모든 이의 손으로 넘겨버리는 아주 독특한 특성을 갖고 있다.

저작권의 본질을 파악함에 있어서는 이와 같이 저작권을 구성하는 개별 권리들의 공통된 특징을 고려해야 한다. 우선 저작재산권에 속한 권리들은 저작물의 사본을 늘리거나(복제권) 다수의 이용에 제공하는 행위(공연권, 방송권, 전송권, 전시권, 배포권) 및 저작물을 이용하여 새로운 저작물을 만들어 내는 행위(2차적저작물 작성권)에 대한 권리이다. 중요한 것은 저작물의 단순한 사용<sup>4)</sup>, 즉 감상을 할 수 있는 권리나 저작물을 점유·사용할 수 있는 권리는 여기에 포함되지 않는다는 점이다. 즉 극장에서 입장권을 사지 않고 몰래 숨어들어가 영화를 보더라도 주거침입 등 일반 불법행위로 규율하는 것을 별론으로 하고 이를 저작권으로 규율할 수 없다는 의미이다. 사실 소유권에 있어서는 위와 같은 권능이 가장 기본적인 권능인데도 저작권은 이를 포함하지 않고 있다. 결국 저작권은 지배권은 지배권이되 특정 목적을 위해서 개별적으로 인정되어온 재산권일 수밖에 없다.

저작재산권에 속하는 위 권리들은 한마디로 말하면 ‘저작물로부터 수익을 얻기 위한 추가적인 행위를 할 수 있는 권리’이고 ‘저작권자의 이익취득 기회를 상실시키거나 저작권자의 시장을 침해하는 타인의 행위를 막기 위한 권리’이다. 애초 저작권이 출판업자에 대한 독점적 출판권의 부여에서 출발한 이래 이러한 목적을 달성하기 위하여 시대의 변화에 따라 권리를 추가해왔던 것뿐이지 결코 그러한 범위를 벗

3) 저작권법은 2006. 12. 28 법률 제8101호로 전면개정 되어 2007. 6. 29. 시행을 앞두고 있는데 현행법의 방송권과 전송권을 포함하는 상위개념으로서 공중송신권을 신설하였다.

4) exploit이 아닌 use를 의미한다.

어날 수는 없었다. 저작권의 존속을 일정기간에 한정시킨 것도 저작권자가 타인의 간섭 없이 자신의 저작물로부터 충분한 경제적 이익을 받을 것으로 보이는 기간을 고려한 것이고, 그 기간이 경과하면 저작권자의 독점적 이익의 향수가 더 필요 없다는 이유로 부여했던 권리를 다시 거둬들이는 것이다. 저작재산권 외에 공표권, 동일성유지권, 성명표시권의 저작인격권도 저작권자에게 인정되지만 이는 저작자의 인격의 발현이라는 저작물의 성질을 고려하여 저작권자의 인격적 이익의 보호를 목적으로 하여 인정되는 것으로 위와 같은 저작재산권의 본질에 영향을 끼치는 것은 아니다.

## 나. 논의의 방향

위에서 살펴본 3가지 요소의 실체가 의미하는 바를 정리하면 다음과 같다.

① 노출문화인 인터넷 : 만약 저작권자가 그러한 노출문화를 수용하거나 이를 감수할 수밖에 없다면 콘텐츠에 대한 통제는 그 포인트를 달리하여야 한다. 즉 콘텐츠의 무단 복제, 배포 등의 금지인 전통적인 통제방법이 아니라 저작권자의 표시, 의도하지 않은 목적으로의 사용금지, 저작물의 훼손 등에 대한 통제가 더 중요한 의미를 가지게 된다.

② 비경합성, 비배제성인 콘텐츠 : 비경합성, 비배제성의 특징을 살리면서 그 부작용과 결함을 최대한 억제하는 현실적인 방법을 모색하여야 한다. 지금까지의 저작권체계의 기본 방향은 정보의 비경합성, 비배제성을 애써 외면하고 최대한 이를 억제하는 것으로 대부분의 초점이 맞추어져 있음을 부인할 수 없다. 그 결과는 지금 우리가 겪고 있는 혼란과 무질서이다. 정보의 비경합성, 비배제성은 부정적인 측면과 긍정적인 측면 양자를 모두 가지고 있다. 따라서 비경합성, 비배제성을 애써 무시하지 않고 적극적으로 고민해보고자 할 때 시도해야 할 논의의 방향은 부정적인 측면인 ‘침해의 위험성’을 최대한 억제하면서 긍정적인 측면인 ‘진정한 공유의 가능성’을 살릴 수 있는 방법을 모색하는 것이다.

③ 제한적 재산권인 저작권 : 현 저작권 시스템은 저작자가 어떤 동기로 저작물을 창작하였는지, 그 저작물이 어떠한 특성을 가지고 있는지를 구별하지 않고 마치 본질에 따른 자연스러운 귀결처럼 모든 저작물에 대하여 저작자에게 똑같은 권리를 주고 있지만, 실제 의도했던 것은 저작물에 대한 저작권자의 경제적 이익을 어떻게 보호할 것인가를 규율하는데 있다. 즉, 현행 저작권 시스템이 비록 모든 저작물에 대한 동등한 보호를 규정하고 있더라도 실제 시스템의 운영에 있어 나타나는 문제들을 해결함에 있어서는 그러한 저작권의 본질에 따라 저작권자의 시장에서의 재산적 이익의 보호라는 측면에서 접근해야 한다는 것을 의미한다.

## 2. 디지털 시대의 경제적·문화적 변화

### 가. 콘텐츠 산업의 변화

#### (1) 사례들

##### (가) Star Wreck

2005. 8. 공상과학영화의 불모지라 할 수 있는 핀란드에서 Samuli Torssosen 라는 감독이 만든 Star Wreck: In the Pirkinning이라는 한 편의 공상과학영화 선을 보였다. VIP들을 초빙하여 시사회를 가진 이 영화는 같은 해 10. 1.부터 인터넷 사이트에서 무상으로 다운로드를 받을 수 있었는데<sup>5)</sup> 물론 제작자 측에서 개설한 공식 사이트였다. 그렇다고 위 영화가 결코 어설피거나 허접한 아마추어의 작품은 아니다. 비록 발룬티어들의 도움을 받으며 특별한 스튜디오가 아닌 감독의 집에서 블루스크린을 걸쳐두고 대부분의 촬영이 이루어지긴 했어도 300명이 넘는 엑스트라와 웬만한 장편영화의 상영시간, 그리고 우수한 컴퓨터 그래픽에 의한 특수효과를 자랑하는 장장 7년의 제작기간을 거친 영화였다. 위 영화는 인터넷을 통해 무상으로 배포되게 되기 시작한 후 일주일 만에 70만이 넘는 다운로드를 기록하더니 6개월 후에는 약 500만이 넘는 다운로드수를 기록하는 대박을 터뜨렸다.

이 영화의 성공은 여기서 끝나지 않았다. 사람들의 인기와 관심을 등에 업고 핀란드 YLE 국영방송, 벨기에의 Canvas 국영방송 등의 공중파방송과 이탈리아의 유료tv 채널인 Canal Jimmy 채널에서 방영되었고, 그 라이선스 비용으로 이 영화의 모든 제작비가 충당되었다. 그 후 유니버설 픽처스가 위 영화의 DVD를 핀란드, 스웨덴, 덴마크, 노르웨이에 배급할 수 있는 권리를 사들여 판매를 시작하였다. 위 DVD는 Imperial Edition이라는 스페셜 버전으로 제작되었는데 음향효과와 컴퓨터 그래픽을 업그레이드하였으며, 오디오 코멘터리, 제작과정을 담은 다큐멘터리, 선택적 결말, 삭제된 영상 등의 스페셜 피쳐(special features)를 포함하고 있다. 여기에다가 공식 홈페이지를 통해 포스터, 롤플레이팅게임, 티셔츠, 열쇠고리, 모자 머그잔 등을 판매하여 수익을 올리고 있다. 제작팀은 이 영화의 성공에 힘입어 좀 더 규모가 커진 The Iron Sky라는 후속작을 준비 중에 있다고 한다. Star Wreck이라는 이름에서도 알 수 있듯이 이 영화는 유명한 TV 방송물이자 할리우드 영화인 Star Trek의 패러디격인 영화이다. 이 영화의 감독이자 주연배우인 Samuli Torssosen은 1992년부터 Star Wreck이라는 시리즈를 몇 명의 친구들과 함께 만들어 왔다. 처음에는 조잡한 실험영화 비슷하게 시작하였지만 점점 수준 높은 후속작을 만들어

5) <http://starwreck.com/download.php>

냈고 6번째 작품인 Star Wreck 4½: Weak Performance부터 인터넷에 무료로 공개를 하기 시작하여 7번째 작품인 이 영화에서 대박을 터뜨린 것이다.

사실 이 영화의 수익모델은 딱 한 가지만 제외하면 여느 할리우드 영화와 마찬가지로이다. 영화의 인기를 등에 업고 방송국에 판권을 판매했고 스페셜 에디션 DVD도 발매했으며 캐릭터 판매 등 부가수익도 올렸다. 다만 딱 한 가지 다른 점은 콘텐츠 자체에 대한 접근을 컨트롤하려고 하지 않았던 점이다. 사실 전통적인 영화 사업은 콘텐츠에 대한 감상을 통해 수입을 얻는 것이 1차적 목표이다. 따라서 대규모 극장체인을 통해 관객들을 불러 모으고 해적판을 엄격하게 통제하며 심지어는 DVD의 지역코드를 통해 배급시기를 조절한다. 그러나 이 영화가 택한 방법은 이 중요한 부분을 모두 생략해 버린 것이다. 전통적인 시각으로는 도저히 이해하기 어려운 전략인데, 아무튼 그는 성공했다.

#### (나) Revver<sup>6)</sup>

Revver는 미국의 동영상 UCC 공유 사이트로서 한동안 인기를 끌었던 ‘다이어트 코크와 멘토스 실험’ 동영상으로 그 제작자가 35,000달러의 수익금을 챙겼던 사이트이다. 이곳은 콘텐츠에 대한 권리관계를 “Don't sign your life away”라는 상징적인 제목 하에 다음과 같이 밝히고 있다.

“이용자들은 자신의 비디오에 대한 모든 권리를 갖는다. 레버는 이용자가 선택한 유통채널을 통해서만 비디오를 호스팅하고 공유한다. 레버는 네트워크에 올리기를 위하여 트랜스코딩 하는 경우와 광고를 첨부하는 경우 외에는 이용자의 동영상을 절대로 편집하거나 수정하지 않는다. 레버는 광고로 얻어진 수익을 저작자 및 이를 다시 배포하는데 기여한 자와 함께 나눈다. 이것이 레버가 하는 유일한 영리행위이다.”

이처럼 간단명료한 이용조건하에 레버에 올라오는 동영상은 URL 복사나 임베딩을 위한 코드복사 등의 형태뿐만 아니라 동영상 원본 자체를 다운받을 수 있게 하여 다른 곳으로 자유로이 배포될 수 있도록 하고 있는데 특이한 점은 위 동영상이 끝 부분에 광고가 삽입되어 있고 그 클릭수에 따라 광고주로부터 광고비가 지급되는데 이는 회사 및 저작권자와 함께 이를 복사하여 다른 곳에 퍼간 이용자들이 그 저작물의 확산에 기여한 배포자로 보아 그 광고수익을 나누고 있다.

## (2) Sharing Economy

---

6) [www.revver.com](http://www.revver.com)

### (가) 프로슈밍 경제

엘빈 토플러는 그의 저서 '부의 미래(Revolutionary Wealth)'에서 이른 바 프로슈밍(prosuming) 경제에 대하여 설명한 바 있다. 프로슈밍은 제품이나 서비스 등을 화폐경제 안에서 팔고자 하는 사람들인 생산자(producer)와 이를 소비하는 소비자(consumer)의 합성어인 프로슈머(prosumer)가 화폐시장에서의 판매나 교환을 위해서가 아니라 자신의 사용이나 만족을 위해 생산을 하고 다시 이를 소비하는 행위를 의미한다.<sup>7)</sup> 그에 따르면 대다수 경제학자들의 관심사항인 화폐경제 이외에 엄청난 프로슈머 경제가 존재하고 있으며 화폐경제는 프로슈머 경제 없이는 한순간도 버틸 수 없다고 한다. 그가 주목한 프로슈머경제의 영향은 12가지에 이른다. 그 중에는 자원봉사자로서의 가치, 소비자 힘의 강화, 자가 서비스 활동을 통한 무보수의 근로, 노동력의 재생산과 교육 등 화폐경제의 기업 활동과는 직접적인 관련이 없는 것들도 있지만, 전통적인 기업 활동과 밀접하게 관련되어 있는 것들, 즉 그리드컴퓨팅 시스템<sup>8)</sup>에서 자신의 컴퓨터의 잉여능력을 제공하는 것과 같이 자신의 도구와 자본을 기업들에게 자연스럽게 빌려주고, 베타테스트나 바이러스 마케팅 등과 같이 기업들에게 유용한 무료 정보를 제공하기도 하며, 반대로 공짜나 다름없는 대안을 제공함으로써 기업들이 제공하였던 기존의 제품이나 서비스를 시장에서 사라지게 만드는 위협을 가하고, 더 나아가 더 나아가 새로운 제품이나 서비스 시장을 만들어 내며 사이버공간에 어마어마한 지식을 저장하는 등 다양한 방법으로 화폐경제와 밀접한 관련을 맺고 중요한 영향을 미친다.

### (나) common based peer production

엘빈 토플러가 언급한 프로슈밍 경제 중 기업 활동과 관련 있는 부분은 예일대 로스쿨의 요카이 벵클러(Yochai Benkler) 교수가 일컬은 '공유에 기초한 개인생산(common based peer production)'과 같은 맥락으로 볼 수 있다. 'peer'란 용어는 요즘 들어와 자주 사용되고 있는 단어이나 'peer'에 해당하는 마땅한 우리말을 찾기는 쉽지 않다. 사전적인 의미로는 나이나 지위가 동등한 사람, 동료 등을 의미하는데, 어떤 특별한 계층적 구조와 연관 지어 생각하지 않은 대등한 지위에 속한 각각의 개인, 예를 들어 UCC(User Created Contents)에서 말하는 User나 우리가 흔히 네티즌이라고 칭하는 이용자들, 엘빈 토플러가 말한 프로슈머 등도 다 이에 해당한다고 할 수 있다. 이러한 생산방식의 가장 대표적인 모델이 소프트웨어 산업

7) 엘빈 토플러, 『부의 미래』, 청림출판, 2006, 226면

8) 개별 컴퓨터가 네트워크로 연결되어 필요한 컴퓨팅성능을 공유하고 활용할 수 있도록 하는 시스템으로, 수많은 사람들이 자발적으로 참여하여 자신의 컴퓨터의 유휴자원을 외계로부터 오는 신호의 분석에 사용하도록 하여 제공함으로써 어마어마한 연산을 가능하게 해준 SETI@home 프로그램이 그 대표적인 예이다. 최근에 판도라TV가 그리드 딜리버리(Grid Delivery) 분산컴퓨팅 기술을 활용해 트래픽이 늘어도 비용이 증가하지 않는 구조를 갖추었다고 발표하였다가 이용자의 PC자원을 명확한 승인을 받지 아니하고 사용한 것이라는 비난을 받은 사례가 있다.

에서 찾아볼 수 있는 자유소프트웨어(free software)나 오픈소스소프트웨어(open source software)이다. 구글도 이러한 peer production 방식을 가장 효율적으로 도입하여 성공을 거둔 기업에 속한다. 구글 검색의 핵심적인 개념은 특정사이트로 이어진 링크의 수와 그 링크를 담고 있는 사이트에 연결된 링크의 수 모두를 고려하는 알고리즘인 페이지랭크(pagerank)이다.<sup>9)</sup> 페이지랭크는 다른 말로 하면 콘텐츠에 대하여 이용자들이 평가한 랭킹인 셈이다. 백링크가 많다는 것은 그만큼 많은 사람들이 그 페이지를 높게 평가하고 이를 인용하고 있다는 의미이기 때문이다. 비록 구글 검색의 핵심적인 알고리즘의 개발을 위해서는 천재적인 수학지식이 필요할지는 몰라도 그 기본개념은 peer production에 기초를 두고 있는 셈이다. 구글이 이용하고 있는 peer production의 백미는 google image labeler라는 게임 아닌 게임이다. 게임방법은, 온라인상에서 짝지어진 파트너와 같은 이미지를 보고 이미지에서 떠오르는 단어를 입력해서 서로 같은 단어를 입력하면 점수를 얻고 다음 이미지로 넘어가는 식이다. 네티즌들 사이에 상당히 중독성 있는 게임으로 알려진 이 게임의 실제 목적은 구글의 이미지검색에 있는 각 이미지들에게 태그를 달아주기 위한 것이다. 검색을 위한 태깅 작업은 어느 한 기업이 직접 한다면 어마어마한 비용과 시간이 소요되는 방대한 작업이지만 구글은 이를 개인들의 자발적인 참여에 의해 자연스럽게 해결하고 있다. 그밖에 네이버의 지식검색이나 각종 리뷰사이트, 오마이뉴스나 다음과 블로거 기자단과 같은 종래의 개념으로는 분류하기 힘든 미디어도 이러한 peer production의 좋은 예라고 할 수 있다.

#### (다) sharing economy의 대두

앞에서 본 Star Wreck과 Revver 사례의 공통점은 둘다 콘텐츠 사업임에도 불구하고 콘텐츠의 배타적인 관리를 하지 않는다는 점이다. Star Wreck 사례는 기존 기업의 전략적 전환이라고도 볼 수 있다. 메이저 영화제작사의 자본이나 인력이 없었던 감독이 최소한의 제작비용으로 자신이 만들고 싶은 영화를 만들고자 한 이상 전형적인 할리우드 영화의 프로모션 방식은 도저히 감당할 수 없는 방법이었으므로<sup>10)</sup> 콘텐츠로부터의 1차적 직접수입은 포기하고 이를 자유로운 공유상태에 두는 대신 비용 지출 없이 프로모션의 효과를 달성하여 다른 수익원으로부터 수입을 얻은 것으로, 이른바, Loss Leader의 전략<sup>11)</sup>이라고 할 수 있다. Revver사례는 역시 콘텐츠의 폐쇄적 관리를 하지 않는다는 점에서 Star Trek 케이스와 공통되지만,

9) 존 바텔, 『구글스토리』, 랜덤하우스중앙, 2006, 137면

10) MPAA(Motion Pictures Association of America)의 통계에 따르면, 2006년 메이저 영화의 평균 제작비용은 1억 30만불이고 그중 3분의 1이 넘는 3,450만 불이 마케팅 비용이라고 한다. <http://www.mpa.org/researchStatistics.asp> 참조

11) 해커이자 오픈소스 운동의 이론가인 Eric Raymond가 오픈소스 소프트웨어의 수익모델 중 하나로 제시한 것으로, 어느 한 부분의 수익을 포기하는 대신 다른 부분의 수익을 촉진시키는 전략이다. 그 밖에 tools, 호스팅 서비스, 커뮤니티사이트 등의 제공을 통해 수익을 올리는 'Sell Service' 전략, 콘텐츠는 공짜로 제공하는 대신 플랫폼을 통해 수익을 올리는 'Free the Content, Sell the Platform' 전략, 이용자에 의한 참여를 통해 상품의 질을 올리는 'Sell the Basic Product, Let Users Enhance It' 전략 등이 있다.

각 개인들의 금전적 대가를 전제로 하지 않는 자연스러운 행위들을 모아 비즈니스의 새로운 가치를 창조하는 좀 더 peer production에 가까운 형태라 할 수 있다. 구글의 많은 사업모델도 여기에 포함될 수 있는 바, 이처럼 최근에 주목받고 있는 비즈니스의 새로운 경향과 생산방식의 변화는 이른바 sharing economy라는 용어로 압축된다. Star Wreck 사례도 콘텐츠를 공유했고 공유된 콘텐츠의 자유로운 이용과 전달을 통해 프로모션의 목적을 달성했다는 점에서 sharing economy의 한 형태로 파악할 수 있다. sharing economy가 기존 경제에 미치는 영향, 특히 정보산업에 미치는 영향은 다양한데, Star Wreck 사례에서 알 수 있듯이 기존의 기업에 새로운 기회를 제공할 수 있음은 물론 기존의 산업구조를 변경시키는 계기를 마련한다. 즉 기성 상품보다는 서비스나 도구를, 개개의 콘텐츠보다는 플랫폼을 공급하는 기업이 두각을 나타내게 된 것이다. 이와 같은 변화가 가능해진 것은 컴퓨터의 대량 보급과 디지털 기술의 발달로 디지털 미디어로의 복사와 이를 통한 전송 비용이 거의 제로에 가까워지고, 인터넷이라는 네트워크가 저렴한 디지털 미디어와 스토리지에 대한 자유로운 접근이 가능해졌으므로, 콘텐츠의 자유로운 유통을 통해 콘텐츠의 폐쇄적 관리와 홍보의 비용을 줄이는 대신 수반되는 차별적인 서비스와 플랫폼의 제공으로 수입을 얻는 것이 더 효율적이기 때문이다. 이러한 현상은 일부 소프트웨어 산업이나 UCC 사이트에 한정되지 않고 점점 정보산업의 다른 분야로 확대되고 있다.

## 나. 문화의 변화

### (1) 사례들

#### (가) Wikipedia

누구나 내용을 작성할 수 있고, 누구나 남이 올린 내용을 수정할 수 있다는, 지극히 간단하지만 지극히 말도 안 되어 보이는 방법으로 집단적 창작행위가 이루어지고 있는 위키피디아<sup>12)</sup>의 사례는 경이롭기까지 하다. 위키피디아에 참여하는 사람들이 감수해야 될 것은 자신들의 기여분에 대해서 경제적 대가를 비롯한 아무런 보상을 받을 수 없다는 점 외에 더 나아가 자신의 소중한 창작물이 다른 사람들에 의하여 자유롭게 수정될 수 있다는 점이다. 그럼에도 불구하고 그들은 자신의 시간과 노력을 투입해서 콘텐츠를 채워 나간다.

#### (나) 조삼모사시리즈

---

12) [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) 위키로 만들어진 웹사이트는 HTML 언어를 몰라도 아주 간단한 마크업(markup) 언어를 사용해서 하이퍼링크(hyperlink)로 연결되는 새로운 웹 페이지를 쉽게 만들어내고 내용을 채워갈 수 있는 특징이 있지만 다른 웹사이트들과 구별되는 가장 본질적인 부분은 누구나 모든 게시물을 자유롭게 편집할 수 있다는 점이다.

작년 한동안 달랑 2컷으로 된 만화들이 시리즈처럼 만들어졌던 적이 있었는데 그것도 모두 똑같은 그림으로 된 만화들이다. 알 만한 사람은 다 아는 이른바 ‘조삼모사 시리즈’이다. 원래 조삼모사(朝三暮四)는 춘추전국시대 송나라에 살던 저공이라는 사람의 이야기에서 유래한다. 저공은 자신이 기르던 원숭이에게 줄 도토리도 부족해지자 아침에는 3개, 저녁에는 4개로 줄이겠다고 원숭이들에게 통보하였다. 원숭이들이 이에 격렬히 항의하자 저공은 다시 아침엔 4개, 저녁엔 3개로 바꿔 제안을 한 것으로, 결국 똑 같은 말인데도 원숭이들은 나중 제안을 기뻐하며 받아 들였다는 것으로 사물의 본질을 보지 못하는 어리석음을 비유한 이야기이다. 여기서 저공과 원숭이의 대화 장면을 차용한 조삼모사 시리즈는, 저공이 뭐라 하자 난리를 치던 원숭이들이 그가 돌아서며 던진 한마디 말에 바로 불리함을 깨닫고 아부를 하는 모습을 재미있게 묘사한다. 특이한 것은 네티즌들에 의하여 대화 내용이 매번 바뀌면서 상황은 똑같지만 내용이 다른 촌철살인의 유머들이 계속 쏟아져 나왔다는 점이다. 하도 많은 버전들이 만들어져서 처음 나왔던 원본이 무엇인지도 모르게 되었지만 새로이 창작된 수많은 버전들이 모여 실생활에서 경험했었을 진솔한 애환과 유머가 담긴 독특한 문화를 만들어 냈다

#### (다) ccMixer

미국의 유명 힙합밴드인 Linkin Park의 보컬리스트이자 기타리스트인 Mike Shinoda는 Fort Minor란 프로젝트팀을 구성하여 앨범을 낸다. 수록곡 중에는 'Remember the Name'이라는 곡이 있었는데 어느 날부터인가 같은 제목으로 수많은 다른 버전이 쏟아졌다. 원곡의 보컬 부분만 따와서는 여기에 새로운 반주를 더하여 완전히 다른 분위기의 매력적인 곡들이 술하게 만들어졌던 것이다. ccMixer<sup>13)</sup>에서 일어난 일이다. ccMixer는 뮤지션이자 프로그래머였던 Victor Stone이 몇몇 MIT 졸업생등과 함께 만든 음악 리믹스사이트로, 누군가 아카펠라를 올려놓으면 다른 사람들은 여기에 반주를 붙여 다시 올려놓는다. 이를 다시 다른 이가 다운받아 자사의 연주를 더하여 전혀 다른 곡을 만들어 낸다. 제각기 올려놓은 드럼 비트, 피아노연주, 기타 연주를 다운받아 빠르기와 음조를 조절해 한곡으로 만들어 다시 업로드하는 경우도 있다. 이런 과정을 거치며 끊임없이 탄생하는 곡들은 다른 곳에서는 얻을 수 없는 다양한 창작의 결과를 맛보게 해준다.

## (2) Open Culture

위의 사례들에서 찾을 수 있는 공통적인 특징은 리믹스(Remix)이다. 보통 리믹스라 하면 오디오 믹싱을 통해 새로운 곡을 더하고 템포와 피치를 조절하여 원 곡

13) [www.ccmixer.org](http://www.ccmixer.org). 최근에는 ccMixer Korea([www.ccmixer.or.kr](http://www.ccmixer.or.kr))도 개설되었다.

으로부터 새로운 버전을 만들어 내는 것<sup>14)</sup>이지만 음악에 한하지 않고 모든 문화에 적용이 가능하다. 사실 우리의 문화생활은 대부분이 리믹스로 이루어져 있다. 지금까지 내려오는 모든 문화유산도 그 이전의 문화들로부터 리믹스를 통하여 새롭게 탄생한 것들이고, 학습도 리믹스를 통한 새로운 지식의 축적과정이며, 정치마저 다양한 리믹스를 통해 사회구성의 통일적인 체계를 마련하는 것이라 할 수 있다. 앞에 든 사례들이 의미하는 문화는 창작물에 대한 자유로운 접근이 가능할 뿐만 아니라 자유로운 수정과 2차적 저작물의 창작이 기본적으로 허용되어 있는 문화로서 Open Culture<sup>15)</sup> 또는 Remix Culture라고 부를 수 있다. 리믹스에 나아가기 전에 사전 허락을 전제로 하는 permissive culture와 차별되는 문화로서, 문화의 본질이 기존 문화의 자유로운 접근과 변경, 그리고 결합에 의한 재창작에 있다고 보는데 그 정당성을 두고 있다. 이러한 open culture가 근래에 들어와서 자연스럽게 대두되고 있는 이유는 역시 디지털기술과 인터넷 때문이다. 디지털 인터넷기술은 아주 적은 비용으로 효율적이고 거대한 저장량을 가진 디지털 미디어의 접근과 자유로운 이용 및 변형의 기회 및 수단을 제공하였고, 특히 각 개인들끼리의 자유로운 소통을 가능하게 하였다. 따라서 애초부터 문화의 본질적 본능이었고 또한 각자 자신의 생활에서 즐겨왔던 리믹스가 좀 더 자연스럽게 두드러지기 시작한 셈이다. 이러한 리믹스 문화를 바탕으로 다양한 비즈니스 모델이 등장하여 앞서 본바와 같은 sharing economy가 탄생하였고 더 나아가서는 모든 분야에 있어 서로 다른 영역이나 가치의 결합인 하이브리드가 새로운 트렌드로서 등장함에 따라 융합을 통한 재창작이 그 어느 때보다 중요한 의미로 다가오게 된 것이다.

### 3. 저작권법의 새로운 검토

#### 가. 저작권법의 목적

저작권법 제1조는 저작권법을 해석하고 운영함에 있어서 창작자인 저작자의 이익과 이용자인 일반 공중의 이익이 균형을 이룰 수 있도록 요구하고 있다. 즉 “이 법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화의 향상발전에 이바지함을 목적으로 한다”고 규정한다. 따라서 저작권법에 따르면 앞서 본 상반된 두 이념은 어느 하나의 선택문제가 아니라 서로 접근하여 균형을 이루어야 할 적절한 긴장관계에 있어야 한다. 그러나 과연 현행 저작권체계가 두 이념이 균형을 이룰 수 있도록 적절한 제도적 뒷받침을 하고 있는지는 의문이다.

14) <http://en.wikipedia.org/wiki/Remix>

15) pen culture를 free culture와 구별하는 견해도 있는데 마치 free software와 open source software를 구별하듯이 open culture를 open source culture로 특징짓는 견해이다. 하지만 소프트웨어와 같은 기능적 저작물은 우수한 프리소프트웨어로 상용소프트웨어의 대체가 가능하지만 문화는 그런 대체성의 차원이 아니므로 굳이 free culture와 open culture를 구별할 필요는 없다고 본다.

## 나. 저작물의 보호

저작물은 ‘인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물’(동법 제2조 제1호)이다. 저작권법은 창작물이 저작물에 해당하는 한 특정한 방식이나 절차 없이 배타적인 저작권의 성립을 인정한다. 저작권은 아니지만 저작권에 유사한 권리로서 실연자, 음반제작자, 방송사업자에게 부여되는 저작인접권이 있다. 저작인접권자들은 실연, 음반, 방송에 대하여 일정범위의 권리를 갖게 되는데, 저작물의 직접적인 창작자는 아니지만 그 저작물의 해석자 내지는 전달자로서 창작에 준하는 활동을 통해 저작물의 가치를 증진시킨다는 점<sup>16)</sup>에서 저작권에 유사한 저작인접권이 인정된다. 최근에 들어와서는 음반제작자 등이 전면에 등장하는 분쟁사례가 많아지고 경제적 이해관계도 커짐에 따라 저작인접권은 저작권의 부가적인 권리로서가 아니라 오히려 핵심적인 권리로서 인식되고 있다.

## 다. 저작물의 이용

저작재산권자는 다른 사람에게 그 저작물의 이용을 허락할 수 있다(동법 제46조 제1항). 저작자가 스스로 저작물을 이용하여 경제적 이익을 얻는 것은 쉽지 않기 때문에 저작권은 자신이 보유한 채 전문적인 사업자에게 저작물의 이용을 허락하고 그 이용대가만을 취득하여 경제적 이익을 얻는 것이 일반적인 저작권 이용형태이다.<sup>17)</sup> 이밖에도 타인의 저작물을 이용하는 방법에는 저작권 자체의 양도(동법 제45조 제1항)가 있다. 저작권의 양도가 제3자에게도 권리를 주장할 수 있는 준물권적인 권리를 부여하는데 반하여 이용허락은 단지 저작물의 이용이라는 채권·채무 관계만을 설정하는데 불과하다. 그러나 저작물의 일반적인 이용방법은 저작권의 양도보다는 이용허락(license)에 의하는데 이용허락은 저작재산권자의 이용승락의 의사표시로 결국 저작권자와 이용자의 계약에 의하여 이루어진다. 따라서 이용허락관계의 당사자는 채권·채무의 법률관계를 가지게 되고 이용허락을 받은 자는 이용허락계약에서 정해진 이용방법 및 조건의 범위 안에서 그 저작물을 이용할 수 있는 권리를 취득하게 된다.<sup>18)</sup>

## 라. 현행 저작권법의 문제점과 새로운 패러다임의 필요성

결국 현행 저작권법에 의한 저작권의 보호는 ① 저작물의 창작자에게 저작물의 이용에 관한 배타적인 모든 권리를 일률적으로 부여하고, ② 그 저작물을 다른 사

16) 사법연수원, 저작권법 I, 2003년, 279면

17) 윤경, “저작권 양도계약과 이용허락계약의 구별기준”

18) 윤경, 위의 글

람이 이용하기 위해서는 저작권자의 허락을 필요로 하며, ③ 그러한 허락을 얻지 않고 이용하는 행위를 위법으로 규정하고, ④ 이에 대한 방어적 권리를 저작권자에게 부여하는 것으로 정리된다.<sup>19)</sup>

이처럼 저작물에 대한 저작권은 저작물의 작성과 동시에 자동적으로 성립하는 무차별의 배타적인 권리인데 실제의 경우 창작자의 의사는 배타적인 모든 권리를 취득하고자 하는 것이 아닐 수 있다. 즉, 자신의 창작물임을 밝혀주기만 한다면 많은 사람들이 자신의 저작물을 이용하고 복사해 가기를 원할 수 있다. 또한 명성이나 높은 인지도를 얻지 못하고 있는 어떤 창작자는 사람들로 하여금 자신의 저작물을 자유로이 이용하도록 하여 인지도의 증가를 꾀하되 다른 사람이 이를 이용하여 이득을 취하는 것을 막고 싶을 수 있다. 어떤 음악가는 자신의 곡을 발표하기 전에 대중들의 반응을 살펴보기 위하여 이를 대중의 자유로운 이용 상태에 두되 이를 변형하거나 상업적 목적으로 이용하는 것만 막기를 원할 수도 있다. 심지어 정보공유에 의한 인류문화의 발전에 기여함에 큰 의미를 둔다면 아무런 조건 없이 기꺼이 모든 사람들과 함께 자신의 저작물을 이용하고자 할 것이다. 한편 이용자는 저작자의 의사를 제대로 확인할 수만 있다면 기꺼이 그러한 의사에 따라 적법하게 저작물을 이용할 수 있기를 바랄 것이지 굳이 타인의 저작권을 침해한다는 부담을 갖고 저작물을 이용하게 되는 결과를 원하지 않을 것이다. 그러나 현행 저작권법은 저작자가 원하던 원하지 않던 저작물에 대하여 일률적으로 배타적인 권리를 부여하고 저작물의 구체적인 이용관계는 개별적인 저작권의 양도나 이용허락의 방법으로 정하도록 하고 있어 저작자가 쉽사리 대외적으로 자신의 의사를 밝히기가 쉽지 않다. 게다가 저작권의 성립에 있어서는 등록절차나 기타 공시절차가 필요하지 않기 때문에 이용자의 입장에서는 창작자가 어떤 의사를 갖고 있는 것인지 확인하기 쉽지 않고 그렇다고 일일이 창작자와 접촉을 하기도 적당치 않은 경우가 많다. 결국 이러한 제도적 경직성은 모든 저작물에 대하여 일률적으로 과도한 보호를 하여 저작자가 저작물을 다양하게 활용할 수 있는 기회를 차단하면서 오히려 이용자에게 대하여는 원하지 않는 저작권 침해행위를 유발시키는 엉뚱한 결과를 가져오고 이는 저작자와 이용자의 대립의 측면을 더욱더 심화시키는 악순환을 불러온다.

## 4. Creative Commons

### 가. 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

19) 최은창, “자유소프트웨어의 상업적 이용과 법적문제”

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 위협에 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 운동장의 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 별개 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 쇠도한다면 다행이지만, 지명도가 떨어지고 상대적으로 부족한 시설 때문에 유료이용 희망자가 거의 없어 뜸문뜸문 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 위해서는 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 똑 같이 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 모습이였다. 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.

#### 나. Creative Commons 란?

Creative Commons<sup>20)</sup>는 2001년 스탠포드 로스쿨의 교수이자 Stanford Law School Center for Internet and Society의 설립자인 Lawrence Lessig<sup>21)</sup>, 듀크 로스쿨 교수인 James Boyle<sup>22)</sup> 등의 학계인사와 인터넷상의 무료 매체인 Eldritch Press<sup>23)</sup>의 발행인이자 Sonny Bono Copyright Term Extension Act에 대한 위헌 소송의 원고로서 유명한 Eric Eldred, 다큐멘터리와 극영화의 감독이자 제작자인 Davis Guggenheim<sup>24)</sup> 등의 문화계 인사, 변호사이자 다큐멘터리 제작자이며

20) [www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org) 참조,

21) 예일대 로스쿨을 졸업한 후 법경제학자이자 연방 항소심 판사인 리처드 포즈너, 안토니 스칼리아 연방대법원 대법관 아래서 Law Clerk을 마쳤으며, 시카고 로스쿨 및 하버드 로스쿨을 거쳐 스탠포드 로스쿨 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 이익제기로 MS 사건에서 손을 떼 후 2000.2.1. "Amicus Brief on Technological Tying"이라는 참고 의견을 제출하여 1심 판결에 큰 영향을 미친바 있다.

22) 1996년 저술한 Shamans, Software, and Spleens : Law And the Construction of the Information Society 로 유명하다.

23) [www.eldritchpress.org](http://www.eldritchpress.org)

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 퍼블릭 라이선스(public 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.

#### 다. Creative Commons International과 Creative Commons Korea



그림 2 CCI

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, 10여개국이 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

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



그림 1 CC Korea 홈페이지

학자, 개발자, 디자이너, 미디어아티스트, 교수, 학생, 기획자 등 다양한 분야의 다양한 계층에서 모인 약 50여명의 자원활동가들이 자체적으로 조직을 구성하고 프



그림 3 CC Korea 자원활동가 홈페이지

공동 프로젝트를 추진하고 있다. 또한 저작권법과 열린 문화의 이론적 논의를 위한 세미나인 오픈스터디를 정기적으로 열어오고 있고 그 밖에 다양한 이벤트도 마련하고 있다.

## 5. Creative Commons License

### 가. 자유이용허락

자유이용허락(free license) 또는 개방적 이용허락(open license)은 저작물의

CCL의 업그레이드, 새로운 프로젝트의 개발, 공동 이벤트 등을 함께 하고 있다.

CCI 프로젝트에 의하여 2005. 3. 21. CC Korea, 즉 Creative Commons Korea<sup>25)</sup>가 출범하고 CCL의 한국판이 발표되었다. CC Korea는 프로젝트 리더를 포함한 순수 자원활동가<sup>26)</sup>들로 구성되어 있다. 50대의 교수부터 10대의 고등학생까지 법

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 음 악리믹스 사이트인 ccMixer Korea<sup>27)</sup>를 개설하여 운영하고 있고, 미디어워크숍인 ccSalon in Seoul과 국제 컨퍼런스 등을 개최하여 왔으며, iSummit, ACIA 등 국제 행사에도 적극 참여하면서 네트워크를 형성하고

25) [www.creativecommons.or.kr](http://www.creativecommons.or.kr)

26) 자원활동가들의 활동은 <http://vc.cckorea.org> 를 참조

27) [www.ccmixer.or.kr](http://www.ccmixer.or.kr)

이용을 구하는 자에게 저작물의 이용을 인정하는 저작권자의 의사표시인 이용허락<sup>28)</sup> 중 일정한 조건 하에 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 하더라도 부가된 이용방법과 조건에 따라서 허용된 이용의 범위가 상당히 좁은 경우에는 이를 자유이용허락의 범주에 포함시키기는 적당치 않다.<sup>29)</sup> 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)<sup>30)</sup>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<sup>31)</sup>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 컴퓨터프로그램

28) 저작권법 제46조 제1항

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

30) 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.

31) 정진근, “공개소프트웨어의 영업비밀성과 보호범위”, 정보법학 제10권 제1호, 2006, 71면

은 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.<sup>32)</sup> 그러나 한편으로는 카피레프트 조항은 자유소프트웨어의 이용을 망설이게 되는 결정적 이유로써 자유소프트웨어의 활용의 폭을 제한하는 결과를 가져오므로 카피레프트 조항을 약화시키거나 제외시킨 자유라이선스도 고안되어 이용되고 있다.<sup>33)</sup> 또한 물개성적인 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<sup>34)</sup>이다.<sup>35)</sup> 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.

CCL은 자유이용이 가능한 저작물을 공급하는 한편 자유롭게 이용할 수 있는 저작물과 그렇지 않은 저작물에 대한 확실한 구분을 가능하게 하여<sup>36)</sup> 아무런 이용허

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

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

34) CCL에 대한 구체적인 내용 및 이용방법에 대한 안내는 줄지인 “저작물의 공유와 과제”(『정보법학』 제10권 1호, 2006)에서 이미 상술한 바 있으므로 이 글에서는 생략하기로 한다.

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

락의 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.

## (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.<sup>37)</sup> 세 번째, 동일조건변경허락(sharealike)으로 변경을 허락하되 새로이 작성된 2차적 저작물에는 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 저작

36) 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. 따라서 이용자들은 아예 전부의 이용을 포기하거나 아니면 대중의 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.

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

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	<a href="http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/kr/">http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/kr/</a>	<a href="http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/kr/">http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/kr/</a>	<a href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/kr/">http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/kr/</a>
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	<a href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/kr/">http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/kr/</a>	<a href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/kr/">http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/kr/</a>	<a href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/kr/">http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/kr/</a>

그림 4 CCL의 유형

자표시-비영리-변경금지까지 총 6개가 있게 된다.<sup>38)</sup>

### (3) 평가

#### (가) 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.<sup>39)</sup> 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 웹2.0 생태계에의 기여 등 여러 가지 효과를 얻을 수 있고, 특히 그 라이선스 이용에 아무런 비용이 들지 않기 때문에 영세적인 UCC 같은 콘텐츠의 권리관계를 설정하는 수단으로서 아주 적합한 시스템이다. 특히 저작물의 영리적 이용을 금지하는 비영리옵션은 저작권자를 제외한 나머지 이용자에게만 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.<sup>40)</sup> 비즈니스 영역에서의 CCL의 활용을 위해 최

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

39)

근 CC+ 라는 프로토콜이 고안되었는데, 이는 오픈소스 계열에서 활용되고 있는 이중라이선스(double license)<sup>41)</sup>와 비슷한 것으로 비영리 옵션이 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.<sup>42)</sup>

### (나) 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<sup>43)</sup>도 틀린 말은 아니다.

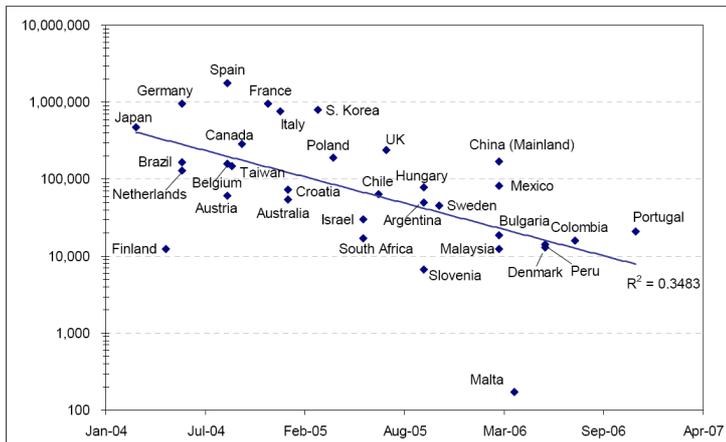


Figure 6: Absolute license volume versus date of CC license introduction. Note that the vertical axis is in log scale and thus the fitted curve is exponential.

그림 5 CCL 보급 현황

적<sup>43)</sup>도 틀린 말은 아니다. 결국 CCL은 단순히 저작권을 해결하기 위한 법적 시스템이라기보다는 디지털 시대의 새로운 문화를 만들어내고자 하는 사회·문화적 운동의 성격이 강하다. 하지만 지금까지의 성과를 돌아보면 CCL이 결코 소수의 선의에 의존하는 캠페인에 머물지

40) GPL 등 일부 자유라이선스 진영에서는 비영리 옵션이 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.

41) 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 상용라이선스를 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

42) 조선일보 등 국내의 주요 언론사들이 함께 운영하고 있는 newbank에서는 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

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

않았음이 나타난다. 플리커<sup>44)</sup>란 단일 사이트만 해도 5,790만 장의 사진에 CCL 적용되어 있는 등 전 세계적으로 엄청난 양의 콘텐츠가 CCL로 이용허락 되어 있는 것으로 보고되고 있고<sup>45)</sup> 그 활용분야도 비즈니스, 학계, 예술계, 전통적 미디어, 뉴미디어 등 다양한 분야로 확대되고 있다.<sup>46)</sup> 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 포털의 참여가 중요한 역할<sup>47)</sup>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.

이와 더불어 CCL의 효율적인 운영을 위하여 고려되어야 할 것은 메타데이터(metadata)<sup>48)</sup>화된 라이선스 정보를 대상파일에 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 입장에서 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.<sup>49)</sup> 이와 함께 태그나 다양한 카테고리 분류된 데이터베이스를 구축한다면 UCC의 창작을 위한 소스를 쉽게 찾는 데 큰 도움이 될 것이다. 현재도 구글<sup>50)</sup>이나 미국의 야후 검색<sup>51)</sup> 등을 이용하면 CCL로 라이선스된 저작물을 찾아내는 것이 가능하지만 인덱싱된 데이터베이스의 편의성과

44) [www.flickr.com](http://www.flickr.com)

45) <http://wiki.creativecommons.org/Metrics>, [http://wiki.creativecommons.org/License\\_statistics](http://wiki.creativecommons.org/License_statistics) 등 참조

46) [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_works\\_available\\_under\\_a\\_Creative\\_Commons\\_License](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_works_available_under_a_Creative_Commons_License), [http://wiki.creativecommons.org/Content\\_Curators](http://wiki.creativecommons.org/Content_Curators) 등 참조

47) 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.

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

49) 디지털 카메라나 캠코더 등으로 만들어진 사진이나 동영상은 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.

50) [http://www.google.co.kr/advanced\\_search?hl=ko](http://www.google.co.kr/advanced_search?hl=ko)

51) <http://search.yahoo.com/cc>

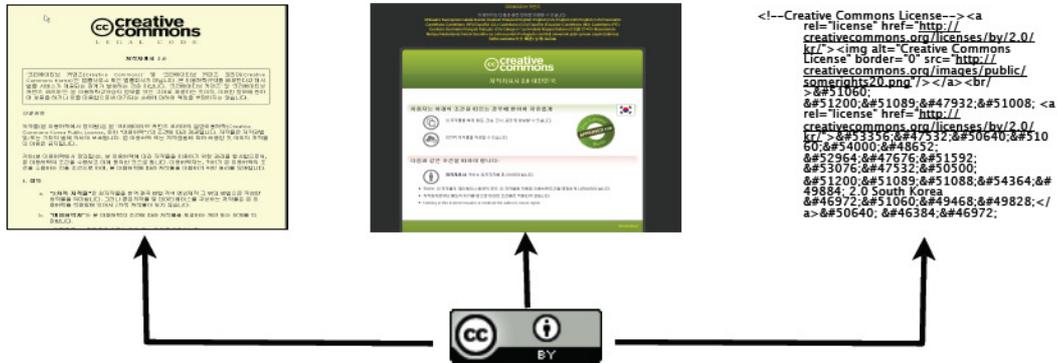


그림 6 CCL 아이콘에 링크되는 계약서, 권리요약문 및 메타데이터

국내의 경우 검색에서 누락되는 각 포털의 내부콘텐츠의 처리를 고려하면 데이터베이스의 구축은 그 필요성이 충분히 인정된다.<sup>52)</sup> 또한 데이터베이스의 확보 시 일정한 등록절차의 선행을 요구하거나 필요한 정보를 최대한 제공하게 하면 저작권자의 특성과 라이선스내용에 대한 신뢰를 확보하는데 중요한 역할을 할 것이다.

## 6. 대표적 CCL 적용 사례들

### 가. 국내 주요 포털의 CCL적용 현황

회사명	서비스명	서비스명	서비스명	서비스명
Naver	블로그(blog.naver.com)	카페(café.naver.com)		
Daum	블로그(blog.daum.net)	카페(café.daum.net)	아고라(agora.daum.net)	티스토리(www.tistory.com)
Nate	싸이블로그(blog.cyworld.com/)			
Yahoo	블로그(kr.home.blog.yahoo.com/)			
Paran	블로그(blog.paran.com)		푸딩 (pudding.paran.com)	
오픈마루	스프링노트 (www.springnote.com/)			

표 1 국내 주요 포털의 CCL 적용 현황

2006. 2. 다음 커뮤니케이션이 블로그 섹션에 처음으로 공식적으로 CCL 메뉴를 도입한 이래 표 5와 같이 다음, 네이버, 네이트, 파란, 야후, 스프링노트 등 국내 주

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

요 포털의 대부분이 블로그, 카페등 사용자 참여 섹션에 CCL을 도입하여 이용자들이 하여금 자신들의 저작물에 CCL을 편리하게 붙일 수 있도록 하고 있다. 대형 포털이 인터넷 서비스의 대부분을 차지하고 있는 국내 여건 상 포털사이트에 의한 CCL의 도입은 CCL의 확산과 함께 CCL 적용 콘텐츠의 양적 증가에 크게 기여하고 있다고 할 수 있다. 다음, 네이버, 네이트의 CCL 이용 현황에 대해서는 뒤에서 자세히 살펴본다.

## 나. 교육 분야의 사례

### (1) Connexions<sup>53)</sup>

#### o 사이트 소개

"모듈"이라고 부르는 작은 패키지로 만들어진 교육 자료를 아카이빙한 사이트이다. 공동 창작하고 자유롭게 공유하며 빠르게 출판하기 위하여 웹상에서 모든 작업을 진행한다. 공개된 교육 자료들을 서로 조합하여 하나의 교육과정을 만들 수 있으며, 각자의 컬렉션을 공유할 수도 있다. 1999년에 라이스 대학교(Rice University)에서 시작했고, HP 재단의 지원을 받고 있다.

#### o CCL

BY 라이선스

#### o 사이트 현황

모두 4,500개의 모듈이 아카이빙 되어 있다.

#### o 특이사항

콘텐츠를 모듈단위로 구성함으로써 새로운 연결이 조합이 가능하다. 따라서 필요에 따라 모듈을 선택해 콘텐츠를 구성할 수 있는 장점이 있다. XML로 콘텐츠를 구성하고 있으며 지식의 성장과 새로운 아이디어의 발견을 위해 저자와 소통할 수 있는 다양한 협업 방법을 제공한다.

### (2) dCollection<sup>54)</sup>

#### o 사이트 소개

한국교육학술정보원(KERIS: Korea Education & Research Information Service)에서 운영하는 학술논문 통합검색서비스이다.

#### o CCL

연구자가 원문 공개와 비공개를 선택할 수 있으며 공개를 선택할 경우 CCL의 옵션을 선택할 수 있다.

#### o 사이트 현황

---

53) <http://www.cnx.org> [http://cnx.org/content/col10693/1.1/content\\_info](http://cnx.org/content/col10693/1.1/content_info)

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

연구자가 자신의 논문을 업로드시 직접 라이선스를 선택하게 되어있음

### (3) MIT Open Courseware<sup>55)</sup>

#### o 사이트 소개

2002년부터 MIT의 모든 강의 콘텐츠를 공개하고 있는 사이트이다. 원래는 MIT의 강의 콘텐츠를 이용한 이러닝(e-learning) 사업을 시작하려하였으나 포화된 이러닝 시장에 뛰어드는 대신 콘텐츠를 인터넷에 공개하고 그를 이용하여 MIT의 강의수준 및 인지도를 높이는 전략을 채택하였다.

#### o 적용된 CCL

BY-NC-SA

#### o 사이트 현황

2009년 10월 현재 총 1,925개의 강의를 공개되어 있다.

#### o 특이사항

강의시간표, 강의 자료, 과제, 시험, 강의 오디오 파일 그리고 강의 동영상 등을 제공하고 있는데 사용자가 스스로 학습할 수 있도록 사이트를 구성하였다. 강의 공개는 교수진들의 자발적인 참여로 이루어진다.

### (4) 과학다락방<sup>56)</sup>

#### o 사이트 소개

2005년 1월부터 서울대학교 물리학연구정보센터와 한국과학기술정보연구원이 공동 개발한 오픈액세스 기반의 연구산출물 보존소(archive)로 2006년 기초과학분야를 오픈하였으며 전 학문분야로 확대해 나갈 예정이다. 보존 대상은 발간 단계에서 생성된 최종 연구 산출물 중 저작권 문제가 해결되거나 공식적으로 출판사나 학회로 저작권이 이양되지 않은 연구 산출물과 연구 수행 단계에서 생성되는 중간 산출물이다. 보존 유형은 강의자료, 발표자료, 설계서, 데이터세트, 메모, 기술보고서, 소스 코드 등이다.

#### o CC 관련

회원가입 시 본인이 원하는 CCL 종류를 선택할 수 있도록 되어 있다.

### (5) TED<sup>57)</sup>

#### o 사이트 소개

캘리포니아 롱비치에서 1984년에 시작되어 매년 열리는 비영리 컨퍼런스이다.

---

55) <http://ocw.mit.edu>

56) <http://science-attic.org>

57) <http://www.ted.com>

Technology, Entertainment, Design 세 가지 분야를 다룬다고 하여 TED라 이름 지었으며 영역을 점차 확대되고 있다. TED는 2006년부터 발표 장면을 담은 동영상에 CCL을 적용하여 공유하는 Tedtalk라는 서비스를 시작하였다.

- o CCL

- BY-NC-ND

- o 사이트 현황

- 2009년 4월 기준으로 500여개의 발표 동영상이 제공되고 있으며, 1,500만 명 이상의 방문자들에 의해 10억 회 이상의 동영상 시청이 이루어졌다.

#### (6) 위키피디아<sup>58)</sup>

- o 사이트소개

- 누구나 편집이 가능하고 누구나 수정이 가능한 온라인 백과사전이다.

- o CCL

- 2009년 5월 위키피디아 커뮤니티와 위키미디어 재단 이사회는 위키피디아, 위키미디어 관련 사이트의 콘텐츠에 기존에 사용 중인 GNU Free Documentation 라이선스 (GFDL)와 더불어 저작자표시-동일조건변경허락의 CCL을 적용하기로 결정했다.

- o 특이사항

- 위키피디아에 CCL 적용에 관한 커뮤니티의 반응을 보기 위해 4월 12일부터 5월 3일까지 32개의 언어로 온라인 투표가 이뤄졌다. 2009년 3월 15일 전에 위키미디어 프로젝트에 등록 계정이 있고, 25번의 편집을 한 사람이라면 누구나 투표 자격이 주어졌으며, 그 결과 약 75%의 찬성표를 얻었다. 온라인 투표는 CCL의 중요성에 대한 관심을 높이고, 커뮤니티를 존중하는 모습을 보여준 사례라 할 수 있다.

#### (7) Korea Open CourseWare

- o 사이트소개

- 한국교육학술정보원(KERIS)이 제공하는 KOCW는 OCW와 OER의 이러닝자료들을 모아서 서비스하는 리퍼지토리 시스템이다. OCW 콘소시움에 가입되어있는 MIT 혹은 고려대학교의 오픈코스웨어와는 관계가 없다.

- o CC 관련

- 강의별 각각의 CCL 적용이 가능하다. 라이선스 등록이 가능하다. (열람만 가

- o 사이트 현황

- 2009년 10월 현재 61개의 대학에서 326개의 국내 강의 자료와 453개의 해

---

58) <http://wikipedia.org>

외 강의 자료를 제공하고 있다.

- o 특이사항

대부분이 기존의 온라인 강의를 위해 제작한 플래시 콘텐츠로 이루어져 있으며 강의자가 강의등록 메뉴를 이용해 메타데이터를 입력하면 강의가 등록된다.

## 다. 디자인 분야의 사례

### (1) Open Clip Art Library<sup>59)</sup>

- o 사이트 소개

누구나 자유롭게 자신의 클립아트를 공유하고 공유된 클립아트를 아무런 제약 조건 없이 사용할 수 있도록 아카이빙한 비영리사이트이다. 2004년 초 Inkscape 개발자인 Jon Phillips와 Bryce Harrington이 전 세계 플래그 디자인들을 모아보자는 취지로 시작한 프로젝트로 출발하였고 플래그 디자인 수집이 성공적으로 완료된 후 그 범위를 클립아트 디자인으로 넓혔다. 이 프로젝트는 10,000개의 디자인을 모으는 것이 목표였는데 이미 2007년 그 목표치를 훌쩍 넘게 되었다.

- o CCL

모든 클립아트는 Public domain이다.

- o 사이트 현황

2009년 10월 현재 총 12,347개의 클립아트가 모여 있고 그중 623개가 리믹스 되었다/

- o 특이사항

파일 포맷이 대부분 SVG로 Remix에 용이하다.

무명으로 클립아트를 업로드하는 경우가 많다.

### (2) Braithwaite Wallets<sup>60)</sup>

- o 사이트 소개

남성용 지갑 디자인 회사로 2009년 4월 14일부터 지갑 디자인에 CCL을 적용하여 공개하고 있다. 판매망이나 마케팅 채널이 필요한 프리랜서 디자이너들의 참여도 장려하고 있으며 판매 수익의 10%를 로열티로 제공하고 있다. 프리랜서 디자이너들이 자신들의 디자인을 보낼 때는 디자인에 CCL을 적용할 것을 조건으로 하고 있다.

- o CCL

By

---

59) <http://openclipart.org/>

60) <http://www.braithwaitewallets.com/>

- o 특이 사항

자신들의 비즈니스 수단인 디자인을 저작자표시 CCL로 공개하고 있는데 자신들의 디자인을 좀 더 많이 알려 지명도를 높이는 효과를 도모하고 있는 것으로 보인다.

### (3) Ronen Kadushin<sup>61)</sup>

- o 사이트 소개

자신이 디자인한 가구 디자인 파일을 홈페이지에 공개하여 비상업적으로 사용하도록 하고 있다. 독일에 위치한 디자인 회사인 오픈디자인의 창립자이자 가구 디자이너인 로넌 카두신(Ronen Kadushin)은 영국에서 박사과정을 밟으면서 오픈소스 소프트웨어에 관심을 가지게 되었고 이에 착안해 박사논문으로 "Open Design"을 낸 바 있다.

- o CCL

By-NC-SA

- o 특이사항

디자인은 캐드파일로도 함께 제공

### (4) 로프트워크<sup>62)</sup>

- o 사이트 소개

"크리에이티브의 유통"을 목표로 창작자(Creator)의 네트워크 뿐만 아니라 창작물 거래의 마켓 플레이스 역할을 하고 있는 커뮤니티로 CCL이 적용된 작품 유통을 통해 활발한 창작활동과 커뮤니케이션을 도모한다. 창작자들의 작품을 제품으로 만들거나, 필요로 하는 곳과 연결해 줌으로써 Agency의 역할도 하고 있다. 현재 30~40명의 Project Manager들이 각자 3~4개의 Artwork을 제품으로 만드는 프로젝트를 관리하고 있다.

- o CC 관련

사용자가 직접 라이선스를 선택하여 적용한다.

- o 사이트 현황

2009년 10월 현재 12974명의 디자이너와 78,607개의 작품이 등록되어 있다.

- o 특이사항

창작자는 온라인에서 자신만의 포트폴리오를 갖게 되고, 다른 사람들은 그들의 창작물을 마음껏 활용할 수 있는 한편, 오프라인에서 디자인의 제품화로 수익을 발생시키는 온라인과 오프라인의 조화를 꾀하고 있다.

---

61) <http://www.ronen-kadushin.com/>

62) <http://www.loftwork.com>

## 라. 음악 분야의 사례

### (1) SoundCloud<sup>63)</sup>

#### o 사이트 소개

사운드클라우드(SoundCloud)는 전문 뮤지션들을 대상으로 한 음악 파일 공유 사이트로 뮤지션 간의 자유로운 공유와 협업에 초점을 두고 있다. 사운드클라우드 내 "Collaboration(협업)" 포럼에서는 드러머나 리믹스 DJ, 보컬 등 함께 음악을 만들어 갈 사람들을 찾는 글들이 꾸준히 올라오고 있다. 이곳을 통한 공통 작업은 사운드클라우드에서 온라인으로 진행된다. 뮤지션의 블로그나 웹사이트에서도 간단하게 음악을 공유할 수 있는 "Drop Box"를 제공한다. 사이트를 방문한 사람이 Drop Box를 클릭하면 간단한 음악 전송 화면이 뜨며, 뮤지션에게 공유된 음악은 사이트 내 Drop Box 메뉴에서 확인 가능하다. 간단한 코드를 붙임으로써 자신의 사이트에 Drop Box를 추가할 수 있다. 음악을 들으면서 유저가 남긴 댓글은 타임라인 상의 해당 부분에 매칭된다. 이를 통해 뮤지션은 자신의 음악에서 특정부분에 대한 리뷰를 확인 가능하다.

#### o CCL

뮤지션이 자신의 음악에 선택할 수 있는 3가지 종류의 라이선스 중 하나로 CCL을 제공한다. 뮤지션들은 CCL에서 상업적 이용 허용 여부, 변경 허용 여부 등을 선택 가능하며 설정(setting)에서 기본 라이선스 설정을 하거나 개별적으로 트랙 업로드 시 라이선스 선택이 가능하다.

#### o 사이트현황

2009년 5월 현재 100,000여 명의 회원이 가입되어 있다.

#### o 특이사항

크기에 제한 없이 파일 공유를 제공하나 금액에 따른 차별화된 서비스, 즉 한 달 업로드 파일 개수의 제한, Drop Box 기능의 차별화, 서포트 기능 범위 제한 등에 차별(무료 회원 : 한 달에 5개 파일 공유, 내 업로드 파일 최근 10개 열람, 즐겨찾기 뮤지션 20명 한정)을 두어 유료 회원으로 수익 모델을 삼고 있다. 또한 공유된 음악을 감상 또는 다운로드하면 실시간으로 누가 몇 번 듣고 다운로드하였는지에 관한 기록이 남아 공유됨으로써, 공유된 음악에 대한 기록 추적 뿐 아니라 자신의 음악에 대한 평가를 확인할 수 있는 기회를 제공한다. 또한 타임라인 댓글을 통해 자신의 음악 리뷰가 가능하고 Drop Box를 통해 음악전송이 가능하며 다른 이의 음악 또한 공유 가능하다.

### (2) Jamendo<sup>64)</sup>

---

63) <http://www.soundcloud.com>

#### o 사이트 소개

Jamendo는 아티스트들이 음악을 홍보, 공개하고 이를 통해 영리적 이익을 얻을 수 있도록 하는 독특한 음악 플랫폼이다. 2004년 5월 자 Sylvain Zimmer와 Laurent Kratz 그리고 Pierre Gérard에 의해 만들어졌다. 현재 대부분이 유럽 국가이긴 하지만 8개국에 서비스를 하고 있으며, 다양한 장르와 국가의 음악을 들을 수 있다.

#### o Jamendo 플랫폼의 구성요소

CCL과 Free Art License를 통하여 아티스트를 지원하는 합법적 프레임워크로 iRATE(<http://irate.sourceforge.net/>)를 도입하여 통합된 평가 및 추천 시스템을 갖추고 있다. 그밖에 자유롭고 간편하며 신속한 음악 접근이 가능한 tag 검색, BitTorrent와 eMule 와 같은 일반적인 피어-투-피어 기술을 이용한 앨범 다운로드 및 콘텐츠 스트리밍, Mp3 및 Ogg Vorbis file 포맷 지원, Paypal을 이용한 아티스트에 대한 직접적 기부, 상업적인 이용에 온라인 결제를 지원하는 Jamendo Pro 등의 서비스를 제공하고 있다.

#### o 특징

아티스트들이 임의대로 자신의 음악을 배포할 수 있다. CD 판매와 같은 전통적 음악 유통방법의 대체에 중점을 두고 있다. 아티스트들은 언제든지 자신들의 음악을 사이트에서 내릴 수 있어 별도로 다른 회사와 계약하는데 아무런 제약이 없다.

#### o CCL

6종류의 CCL 모두 선택가능하다. 썸네일 앨범의 형식으로 리믹스 가능한 앨범, 상업적 이용이 가능한 앨범을 구분할 수 있게 해준다. Jamloader를 사용하여 CCL을 적용할 수 있으며, 관리자 메뉴에서 오디오, 비디오 파일의 메타 데이터에 해당 라이선스를 적용할 수도 있다.

#### o 사이트 현황

2009년 10월 현재 26,298의 앨범이 등록되어 있으면 총 637,075명의 회원이 가입되어 있다.

#### o 특이사항

아티스트에게 페이지 뷰에 따른 광고 수익의 50%을 배분하고 ‘아티스트에게 기부’ 메뉴를 통해 뮤지션의 이익을 도모한다. 따라서 사이트가 유명해질수록 뮤지션의 이익이 올라가기 때문에 뮤지션들은 방문자를 높이기 위해 애를 쓰고, 이는 고스란히 사이트에 대한 높은 관심으로 되돌아온다. CCL 외에도 프랑스의 자유이용 라이선스인 Licence Art Libre 의 영어버전 Free Art Licence를 함께 채택하고 있다. 또한 위젯을 제공하고 있어서 온라인에서 음악 배포가 용이하게 이루어진다.

### (3) Kompoz<sup>65)</sup>

#### o 사이트 소개

"열린 음악"을 통한 협업(Collaboration)과 소셜네트워킹을 위한 사이트로 2007년 3월 12일 문을 열었다. 세계 곳곳의 개인, 밴드, 아마추어, 전문 음악가가 음악을 함께 협업하여 창작하는데 도움을 주는 사이트이다. 트랙을 녹음하여 업로드한 후에 사람들을 초대하여 드럼, 베이스, 보컬 등을 추가할 수 있는 작업 공간을 제공하고, 음악을 듣고 리믹스하고 배포할 수 있는 기능을 제공한다.

#### o CCL

작업에 사용되는 음원에 CCL이 적용된다

#### o 특이사항

개별적인 Workspace를 제공하는데, 공개작업공간(public workspace)과 비공개 작업공간(private workspace)을 구분하여 비공개를 선택하기 위해선 8.95 달러를 지불해야 한다. 쇼핑몰 장바구니처럼 원하는 파일을 My Download Cart에 담고 Cart의 파일을 한 번에 다운 받는 기능을 제공한다. Cart에 있는 곡 정보와 클립아트 jpg가 포함된 zip형태로 다운받을 수 있다. 음원의 상태가 위키의 문서 버전관리처럼 관리되어 예전 버전을 살펴볼 수 있다.

### (4) Magnatune<sup>66)</sup>

#### o 사이트 소개

2003년에 오픈한 매그나튠은 음악 창작자들과 비독점 계약을 체결하고 온라인 판매 또는 라이선스관리를 통한 수익의 50%를 음악창작자들에게 지급한다. 매그나튠의 모든 곡들은 DRM없이 제공되며, 구매자들은 구매하려는 앨범에 대해 자율적으로 가격을 책정하여 지불할 수 있다. 다른 대부분의 음반레이블과 비슷하게 매그나튠의 비즈니스 모델은 B2B와 B2C로 구성된다.

#### o CC 관련

By-NC-SA

#### o 특이사항

공개음악에 대한 정책 : 공개된 음악을 이용하여 2차 저작물을 만들 수 있고 비상업적 사용이 가능하다. 사용자들은 모든 곡들을 128kbps의 품질로 웹사이트에서 들을 수 있고, "license" 버튼 클릭 후 "non-commercial (Creative Commons)" 버튼을 클릭함으로써 128kbps의 mp3파일들을 다운로드할 수도 있다.

---

65) <http://www.kompoz.com>

66) <http://www.magnatune.com>

(5) ccMixer<sup>67)</sup>

o 사이트 소개

ccMixer는 CC의 프로젝트로서 음악의 샘플, 리믹스, 아카펠라등의 음원을 공유하여 자유롭게 리믹스하는 문화 활성화를 위한 음악 커뮤니티 사이트이다. 모든 음원에는 CCL이 적용되어 사이트 이용자들은 자유롭게 음원을 다운로드 할 수 있다. 아마추어에서 부터 유명한 아티스트까지 다양한 사람들로 부터 만들어진 10,000개 이상의 샘플이 있다.

o 플랫폼 특징

CC에서 제작한 오픈소스인 ccHost 라는 틀을 기반으로 구성되어 있다. 스트리밍 및 다운로드 기능을 지원하고 어떤 샘플이 사용되었는지 확인할 수 있는 기능도 제공한다.

o CCL

리믹스를 위해 ccmixter에 올리는 샘플에는 기본적으로 변경이 가능한 라이선스만을 선택할 수 있다.

o History

2004년 Wired 잡지에서 제공한 CCL이 적용된 음악 CD의 샘플들을 바탕으로 열렸던 Wired CD remix contest로 그 서비스를 시작하였다. 현재 국내에는 CC Korea의 프로젝트로 ccMixer Korea(ccmixter.or.kr)가 있다.

(6) Nine Inch Nails<sup>68)</sup>

o 아티스트 소개

NIN은 트레نت 레즈너(Trent Reznor) 1인만을 고정멤버로 하여 구성된 미국 인더스트리얼 록 밴드이다. 2008년 CCL을 적용한 앨범 '고스트(Ghosts) I-IV'가 2008년 그래미 상 노미네이트 및 아마존닷컴에서 유료 MP3 다운로드 차트 1위에 오르는 등 큰 성과를 거뒀다. NIN의 다음 앨범인 더 슬립(The Slip)도 같은 라이선스가 적용되어 무료로 배포되었다.

o CC 관련

BY-NC-SA

o 특이사항

음원 공개를 하는 한편, 5달러인 전 앨범 다운로드에서부터 300달러인 프리미엄 박스 세트까지 다양한 판매를 시도 하였다. 2,500장 한정판이었던 박스 세트는 75만 달러의 이익을 남겼다.

---

67) <http://ccmixter.org>

68) <http://ghosts.nin.com>

## 마. 공공분야의 사례

### (1) 백악관 홈페이지<sup>69)</sup>

오바마 행정부는 2007년 초기부터 사진 공유사이트인 플리커(Flickr)<sup>70)</sup>에 대통령 선거 캠페인 사진에 CCL을 적용하여 계속 적으로 공개한 바 있고, 정권인수위원회 사이트인 Change.gov에도 CCL을 적용하여 정보를 공개하였다. 취임 후에는 백악관 공식 사이트인 Whitehouse.gov에 별도의 명시가 없는 한 위 사이트에 올라오는 모든 콘텐츠에 저작자 표시 옵션의 CCL이 적용되는 것으로 저작권정책을 정함으로써 개방적인 행보를 계속하고 있다.

### (2) 청와대 홈페이지 및 블로그

청와대 홈페이지<sup>71)</sup>와 청와대 블로그<sup>72)</sup>에도 CCL이 적용되어 있다. 특히 청와대 홈페이지는 저작자표시 옵션의 CCL이 적용되어 있어 자유로운 활용이 가능하다. 그밖에 대통령직속 녹색성장위원회의 위키정책백과 드림코리아<sup>73)</sup>, K-TV의 블로그 정책비타민 K<sup>74)</sup>도 CCL을 적용하고 있다.

### (3) data.australia.gov.au

data.australia.gov.au는 호주 정부의 공공정보 데이터셋을 아카이빙한 웹 사이트이다. 정부가 보유하는 공공정보를 민간이 자유롭게 매쉬업하여 이용할 수 있도록 비즈니스, 문화, 환경, 교육 등 26개의 카테고리별로 데이터 셋을 제공하고 있다. 제공된 데이터를 이용한 매쉬업 콘텐츠를 개최하는 등 공공데이터의 자유롭고 활발한 이용을 유도하고 있다. 위 사이트에서 제공되는 데이터들은 별다른 정함이 없는 한 크리에이티브 커먼즈 저작자표시 2.5 호주 라이선스<sup>75)</sup>가 적용되어 있다.

### (4) 기타

[http://wiki.creativecommons.org/Government\\_use\\_of\\_CC\\_licenses](http://wiki.creativecommons.org/Government_use_of_CC_licenses) 에는 각 국의 공공섹터에서 CCL을 적용한 기타 사례들이 정리되어 있다.

69) <http://www.whitehouse.gov>

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

71) <http://www.president.go.kr/>

72) [http://blog.naver.com/mb\\_nomics](http://blog.naver.com/mb_nomics)

73) <http://www.dreamkorea.org/wiki/main/index.php>

74) <http://blog.naver.com/ktv520>

75) <http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/au/>

## 바. 출판 분야의 사례

### (1) Manybooks.net<sup>76)</sup>

#### o 사이트 소개

eBook reader에서 읽을 수 있는 공짜 ebook을 검색, 다운로드 할 수있는 사이트로, 대부분 Gutenberg Project의 콘텐츠들이며, Public Domain이나 CCL 콘텐츠를 제공하고 있다.

#### o 사이트현황

2009년 10월 현재 25,000 여개의 free ebook 콘텐츠 보유하고 있으며, 카테고리에서 Creative Commons를 선택하면 "http://manybooks.net/categories/CCL"로 이동한다. 현재 257개의 CCL로 라이선스된 ebook이 검색된다.

#### o 특이사항

후원금을 받으며 개인이 운영하고 있음

### (2) CCL Books<sup>77)</sup>

#### o 사이트 소개

CCL로 출판된 책들을 목록을 개인이 직접 올리는 사이트이다.

#### o 사이트현황

60개의 논픽션과 39개의 픽션이 등록되어 있으나, 알려져 있는 CCL 출판 책들이 등록되어 있지 않은 것도 있다.

### (3) 구글 북스<sup>78)</sup>

#### o 사이트 소개

책의 일부를 보여주는 구글 북스 서비스에서 CCL관련 책은 전문을 다운받을 수 있다.<sup>79)</sup>

#### o 사이트 현황

2009년 8월 기준으로 공개된 CCL 책은 9권이다.

## 사. 미디어분야의 사례

---

76) <http://www.manybooks.net/>

77) <http://wiki.creativecommons.org/Books>

78) <http://books.google.com/>

79) <http://booksearch.blogspot.com/2009/08/bringing-power-of-creative-commons-to.html>

### (1) 뉴스뱅크<sup>80)</sup>

#### o 사이트 소개

언론사, 사진작가 등 이미지 저작권자들이 제공한 사진을 원판 및 워터마크와 저작자 표시가 되어있는 인터넷 판으로 가공해 제공하고 있다. 이미지 사용 목적에 따라 무료 서비스와 유료 서비스로 구분한다.

#### o CCL

사이트에서 제공하는 프리뷰용(인터넷용) 이미지 콘텐츠를 개인 온라인 용도에 한해 저작자표시-비영리-변경금지 CCL에 따라 사용가능하다. 기타 온라인 개인 용도가 아닌 보도, 출판, 전시, 광고, 홍보, 판촉 등의 목적은 원판을 구입하여 사용할 수 있다.

#### o 특이사항

국내 주요 언론사가 참여하는 뉴스뱅크(언론사 공동의 뉴스콘텐츠 아카이브) 사업의 일환으로 진행되는 프로젝트이다.

### (2) 블로터 닷넷<sup>81)</sup>

#### o 사이트 소개

블로거들이 만든 콘텐츠를 모아 공동체 뉴스로 제공하는 블로그형사이트로 콘텐츠는 주로 IT와 인터넷, 통신 등 디지털 기술에 기반한 산업과 사회, 문화에 중점을 두고 있다.

#### o CCL

블로터와 블로터닷넷이 공동으로 소유하는 저작물(저작자가 공동체 뉴스로 출판을 의뢰하고 블로터닷넷이 승인한 콘텐츠)에 한하여 BY-NC-ND의 CCL을 적용하고 있다.

### (3) 유스보이스<sup>82)</sup>

#### o 사이트 소개

비영리 재단인 다음세대재단에서 청소년의 미디어창작을 지원하는 사이트이다. 청소년들이 자신의 이야기를 미디어를 통해서 소통할 수 있도록 사전제작지원, 배포, 멘토링, 워크숍 등을 통해서 지원하고 있다.

#### o CC관련

---

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

81) <http://www.bloter.net>

82) <http://www.youthvoice.or.kr>

청소년이 작품을 온라인에 올릴 때에는 반드시 CCL을 적용하도록 되어 있는데 원하는 옵션을 선택할 수 있다.

#### (4) 파란 푸딩<sup>83)</sup>

##### o 사이트 소개

개인 공간에 사진, 동영상을 올려 글과 함께 꾸밀 수 있는 사이트로 얼굴 인식 서비스 등을 제공한다. PC뿐만 아니라 IPTV에서도 접근 가능하다.

##### o CCL

BY-NC-ND CCL이 적용된다.

##### o 특이사항

친구 맺기와 댓글 등의 기능으로 커뮤니티의 기능을 제공하고 있다.

#### (5) Itcanus<sup>84)</sup>

##### o 사이트 소개

다음세대재단에서 설립한 비영리단체를 위한 IT지원센터로 인터넷과 IT기술 및 미래 사회의 전망에 관한 온/오프라인 공론의 장이다. 비영리 단체를 위한 미디어교육, 훈련 기회의 제공, 사회적 웹서비스 기획과 운영, 미디어 커뮤니케이션 기금 운영 등을 하고 있다.

##### o CCL

BY-NC CCL이 적용된다.

#### (6) 플리커<sup>85)</sup>

##### o 사이트소개 이

이용자들이 사진과 비디오를 업로드하고 서로 공유할 수 있는 온라인 사진 공유 서비스이다. 2004년에 서비스를 시작하여 웹2.0의 성공적인 사례로 많은 주목을 받았으며 2005년에 야후에 인수되었다. 현재 한글을 포함한 8개의 언어로 서비스 되고 있으며 전세계적으로 블로거들의 이미지 저장소 및 공유 커뮤니티로 애용되고 있다.

##### o CCL

6개의 라이선스 중 선택하여 적용할 수 있다.

##### o 사이트 현황

2009년 7월 현재 120,356,820장의 사진에 CCL 적용

---

83) <http://pudding.paran.com/>

84) <http://home.itcanus.net/>

85) <http://flickr.com>

o 특이사항

플리커의 가장 큰 장점은 태그에 기반한 강력한 검색기능이다. CCL을 위한 별도의 검색도 제공한다. 2009년 3월부터는 온라인 유료 사진 풀인 게티 이미지(Getty Images)와 파트너십을 맺어, Flickr collection on Getty Images(<http://www.gettyimages.com/Flickr>)를 통해 사진 제공자와 수익을 나누는 프로그램을 시작하였다.

**아. 기타 사례**

(1) MS 오피스<sup>86)</sup>

2006년 마이크로소프트(Microsoft)는 소프트웨어 기업 중 처음으로 CC와 협력하여 MS 오피스(MS Office) 주요 제품에서 결과물에 CC 라이선스 표시를 할 수 있는 추가기능을 공개하였다. CCL 추가기능을 설치할 경우 엑셀(Excel), 파워포인트(Powerpoint), 워드(Word)에서 Creative Commons 탭이 추가되며, CCL, Public Domain, Sampling 라이선스를 선택적으로 표시할 수 있다.

(2) 한글오피스 2007

한글오피스 2007에서 문서를 작성하여 저장을 할 때에 CCL을 적용할 수 있는 기능을 제공하고 있다. 메뉴의 '파일→CCL 넣기'를 선택하면 그림 11과 같은 'CCL 넣기' 대화상자가 열린다. 자신의 저작물 이용허락 조건과 CCL 표시방법을 선택하고 '넣기'를 클릭하면 문서 내 커서가 있던 위치에 그림 12와 같은 CCL표시가 삽입된다.

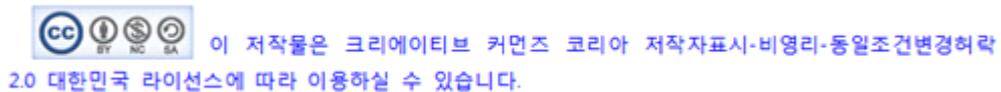


그림 8 한컴 오피스 2007의 CCL표시

(3) Legal Torrents<sup>87)</sup>

o 사이트 소개

다양한 형식과 분야(영상, 책, 게임, 만화, 그림, 팟캐스트, 음악 등)의 파일을 공유하고, 창작자를 후원하는 사이트이다. 저작물 등록 시 콘텐츠 질이 전문가 수준

86) <http://www.microsoft.com/presspass/press/2006/jun06/06-20MSCreativeCommonsPR.msp>

87) <http://www.legaltorrents.com>

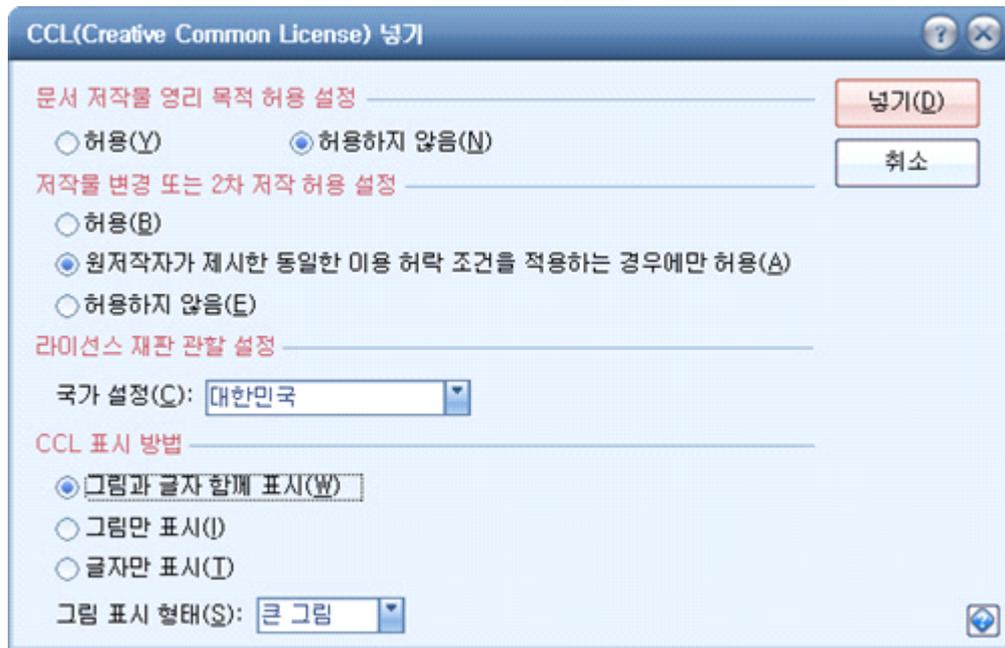


그림 7 한컴 오피스 2007의 CCL 넣기 메뉴

이거나 커뮤니티 멤버 요청이 있을 것을 조건으로 하고 있다. 저작물을 감상한 뒤 창작자에게 자율적으로 후원금을 주거나, 커뮤니티 멤버에 가입(50달러)하여 특정 창작자에 대한 지원이 가능하다.

- o CCL

- 공유되는 모든 파일에 BY-NC CCL이 적용된다.

- o 사이트현황

- 2009.10 현재 약 620여개의 콘텐츠가 등록되어 있다.

## 7. 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 보호해 준 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 되었고 따라서 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 밀어붙이는 한편 기술적 보호조치를 통해 이용자의 저작물에 대한 접근을 컨트롤하고자 하였지만 무차별적인 과도한 법적 조치는 사회적으로 반발을 불러일으키고 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 것인바, 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 관리 모델에 수반되는 침해의 위험성을 아예 근본적으로 제거하는 방법 등 다른 대안들이 함께 연구되고 실천될 필요가 있다. CCL은 이러한 대안을 위한 개념적 확장 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.