

문화 분야 디지털 전환 관련 법제도 동향과 시사점

신용우

(법무법인 지평 변호사)

CONTENTS

- I. 문화 디지털 전환 가속화
- II. 디지털 전환에 따른 문화 분야 법제도 동향
- III. 시사점

문화정보 이슈리포트
2021-3호(제23호)

문화분야 디지털 전환 관련 법제도 동향과 시사점

신용우
(법무법인 지평 변호사)

요약

5G, 인공지능, VR·AR 등 정보통신기술(ICT)의 발달과 코로나19로 인한 비대면 사회의 도래로 문화예술분야의 디지털 전환이 가속화되고 있다.

이와 관련한 법제도적 대응으로서 먼저 「저작권법」 전부개정 추진을 들 수 있다. 정보분석을 위한 복제·전송 허용 조항을 신설하여 신기술을 수용하였고 확대집중관리제도를 도입하여 저작물 이용을 확대하였다. 디지털동시송신 개념을 신설하여 인터넷 실시간 영상 송신의 법적 개념을 명확히 하였다.

문화예술분야에도 인공지능이 도입됨에 따라 기사와 콘텐츠를 추천하는 알고리즘의 투명성을 높이고 검증하는 법안이 발의되었으며, 인공지능이 제작한 창작물의 보호도 논의되고 있다.

VR·AR 콘텐츠 활성화를 위해 저작권을 일부 제한하는 「저작권법」 개정이 있었으며, 미디어 콘텐츠 유통·소비 방식 변화에 따른 영상물 등급제도 개선도 논의 중이다. 문화예술분야에서의 디지털·비대면 전환을 지원하고 산업을 활성화하는 정책 및 입법도 추진되고 있다.

디지털 전환의 큰 흐름 속에서 다양한 방식으로 문화를 향유하고 새로운 산업 동력을 만들 수 있도록 입법과 정책을 추진할 필요가 있다. 새로운 디지털 기술과 플랫폼에 대응하고 콘텐츠 경쟁력을 강화할 수 있도록 하는 법제도적 논의가 이뤄질 것으로 전망된다.

※ '문화정보 이슈리포트'의 내용은 작성자의 의견으로 한국문화정보원의 공식적인 입장과 다를 수 있습니다.

I. 문화 디지털 전환 가속화

1. 지능정보화기술의 고도화

- 컴퓨터와 인터넷의 등장으로 산업·사회 전반에서 디지털 전환이 시작되었으며, 최근 지능정보화기술이 고도화되면서 디지털 전환이 심화되고 있음
 - 인공지능은 인간의 지적능력을 컴퓨터로 구현하는 기술로서, 상황을 인지하고 이성적·논리적으로 판단·행동할 뿐만 아니라, 감성적·창의적 기능을 수행하는 능력까지 수행하는 등 기술력이 비약적으로 발전하고 있음
 - 5G 서비스는 초고속, 초저지연, 초연결 특징의 네트워크 기반을 제공함으로써 VR·AR 서비스 등 다양한 형태의 문화 콘텐츠 전송을 가능케 함
 - * 가상현실(VR) : 컴퓨터를 이용하여 특수 환경을 만들어 이용자가 실제처럼 느끼게 하는 기술
 - * 증강현실(AR) : 현실과 가상의 정보를 합성하여 가상 정보가 실재하는 이미지로 보이게 하는 기술로서 사용자에게 새로운 경험과 몰입감을 제공함

2. 비대면 사회 도래

- 코로나19 바이러스로 인하여 타인과 직접적인 대면·접촉을 최소화하면서 경제·사회 활동을 하는 비대면 사회가 도래됨
 - 온라인 강의와 재택근무 일반화, 온라인 쇼핑 증가, 온라인 공연 활성화 등 일상 속 비대면 활동이 일반화되고 있음
 - 오늘날 비대면 사회는 사람 간의 활동에 지능정보기술을 통해 디지털로 소통하는 특징을 가짐
 - 코로나19가 여전히 지속되고 있는 가운데, 비대면 사회현상이 유지·확산되고 있고 일부 영역에서는 새로운 사회적 기준이 될 가능성이 있음

3. 문화 산업의 변화

- 코로나19 사태로 인하여 여러 문화공연예술계가 타격을 받고 있고 영화관 관람객 수는 현저히 줄어드는 등 문화예술계 경제가 어려움을 겪고 있음
- 반면, 게임, 온라인 동영상 스트리밍, 웹툰 등 온라인으로 유통·소비되는 콘텐츠 산업은 호황을 맞고 있으며, 콘텐츠의 가치는 지속적으로 상승하고 있음

- 문화 소비 형태가 AR/VR과 인공지능 기술을 활용한 비대면 방식의 소비가 주목됨에 따라, 문화 산업의 법제도 분야도 변화가 나타남

II. 디지털 전환에 따른 문화 분야 법제도 동향

1. 저작권법 전부개정 추진

- 2006년 전부 개정 이후 15차례 일부개정이 이루어졌으나, 인공지능과 빅데이터 분석, 온라인 플랫폼을 통한 실시간 송신 등 새로운 기술의 발달과 이용 방식의 변화를 반영하지 못한다는 문제제기가 있었음
- 이에 문화체육관광부는 저작권법 전부개정을 추진하기로 하였으며, 저작권법 전부개정 연구반을 구성하여 2021년 1월 도종환 의원 대표발의로 저작권법 전부개정법률안이 발의되었음
 - 창작자와 이용자 간 권익의 균형을 위한 조항, 저작물 이용의 안정성과 예측가능성을 높이는 조항 등 전부개정안은 다양한 내용을 담고 있는데, 여기서는 디지털 전환에 따라 신기술을 수용하며 저작물 이용을 높이고 개념을 명확히 하는 조항을 다루고자 함

가) 정보 분석을 위한 복제·전송 허용 조항 도입

- 빅데이터 분석이 널리 활용되고 있고 인공지능 기술은 대량의 데이터를 학습하여 성능을 높이는데, 이런 분석·학습데이터에 저작물이 포함될 경우 저작권 침해로 문제가 될 수 있음
 - 우리나라 저작권법상 인공지능 학습 및 빅데이터 분석(Text & Data Mining, TDM)시 저작물 이용이 일반적인 공정이용 조항으로 면책이 가능한지 명확하지 않음
 - 인공지능·빅데이터 분석 및 학습을 위해 저작물을 이용할 때마다 저작권자의 이용 허락을 받아야한다면 기술 개발이 지체될 수 있음
- 해외 주요국에서는 정보 분석을 위한 저작물의 복제·전송을 허용하는 입법을 하거나 해석상 허용하고 있는 추세임¹⁾
 - 일본은 2019년 1월 저작물에 표현된 사상 또는 감정의 향수를 목적으로 하지 않는 경우에 저작권자의 이익을 부당하게 침해하지 않는 한 필요한 한도에서 저작물을 제한 없이 이용할 수 있도록 하는 조항을 도입하였음

1) 오승종, 「데이터마이닝 및 텍스트마이닝과 저작재산권의 제한」, 『홍익법학』 제20권 제2호, 2019. 6.

- 영국은 2014년 비상업적 연구 목적으로 텍스트·데이터 분석을 위한 저작물의 복제행위를 면책하는 조항을 도입하였음
- 독일은 2017년 다수의 저작물을 비영리의 학문적 연구목적의 자동화된 방법으로 이용하기 위하여 정형화·구조화·범주화의 방법으로 이용되는 말뭉치(corpus)의 생성을 위해 복제하는 것을 허용하였음
- 미국은 텍스트·데이터 분석을 위한 별도의 규정을 두고 있지 않지만, 판례상 공정이용으로 인정하고 있는 것으로 평가됨
- 이에 우리나라 저작권법 전부개정안에서는 컴퓨터를 이용한 자동화된 정보 분석에 필요하다고 인정되는 범위 내에서는 저작권자의 이용허락을 받지 않아도 저작물을 이용할 수 있도록 하는 저작재산권 제한 조항을 신설하였음
- 학술연구 목적 외에 상업적 목적의 경우에도 적용되나, 해킹·불법 다운로드 등 불법적으로 저작물에 접근하는 경우에는 적용되지 않음

나) 확대집중관리제도 도입

- 온라인 콘텐츠 서비스가 활성화되면서 대량의 저작물에 대하여 수시로 포괄적 이용허락을 받아야 할 필요성이 높아지고 있음
- 그러나, 저작권신탁관리단체에 신탁되지 않은 저작물에 대해서는 개별적으로 이용허락을 받아야하는 어려움이 있음
- 이에 따라 저작권법 전부개정안은 확대집중관리단체를 지정하여 비신탁저작물도 신탁저작물과 동일하게 이용허락해 줄 수 있도록 하는 확대집중관리제도를 신설하였음
- 비신탁권리자는 자신의 저작물을 확대집중관리 대상에서 제외할 것을 요청할 수 있도록 하며, 확대집중관리단체의 미분배 사용료는 문화체육관광부장관이 정하는 공공기관 등에서 공익 목적을 위해 사용하도록 규정함

다) 디지털동시송신 개념 신설

- 이른바 ‘웹캐스팅²⁾’ 등 새로운 형태의 미디어 이용 방식이 등장하는데, 현행법에는 공중송신³⁾의 한 유형으로 방송 및 전송 외에 ‘디지털음성송신’ 개념만을 두고 있어 실시간 영상 웹캐스팅에 대하여는 법적 공백이 있음

2) 웹캐스팅은 웹(web)을 통한 방송(broadcasting)으로서 수신자가 비디오나 오디오를 선택하여 클릭하면 디지털 스트리밍(streaming) 방식으로 콘텐츠가 전달됨

3) 저작권법상 '공중송신'은, "저작물, 실연·음반·방송 또는 데이터베이스를 공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 유무선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공하는 것"을 말하며, 방송, 전송, 디지털 음성송신을 포괄하는 상위개념임

- 이에 저작권법 전부개정안에서는 ‘디지털음성송신’ 대신 ‘디지털동시송신’ 용어를 도입하여, ‘음’ 뿐만 아니라 ‘영상’을 디지털 방식으로 실시간 일방향 송신하는 행위를 모두 포섭하여 저작권법상 지위를 명확히 하였음
- WIPO 저작권조약 등에서 웹캐스팅을 저작권법상 ‘방송’으로 볼 것인지에 대한 국제적 합의가 정립되지 않은 상황에서 법적 명확성을 높이되 향후 미디어 변화에 탄력적으로 대응할 수 있는 토대가 될 수 있을 것으로 평가됨

<현행법>				<개정안>			
	공중송신				공중송신		
음	방송	디지털 음성송신	전송	⇒	방송	“디지털 송신”	전송
영상		(방송) *유권해석					

〈그림1〉 저작권법 개정안에 따른 디지털송신 개념 변화⁴⁾

4) 문화체육관광부 의견수렴 공청회 참고자료, “저작권법 전부개정(안) 주요내용” 2020. 11. 2.

2. 인공지능 도입에 따른 법적 대응

- 인공지능 기술의 발전과 활용은 문화예술 분야에도 많은 영향을 주고 있으며, 그에 따른 법적 대응도 논의되고 있음
- 앞에서 설명한 텍스트·데이터 분석을 위한 복제·전송 허용 조항도 인공지능 기술개발 및 산업 활용을 위해 저작권권을 일부 제한하는 법제도 변화로 볼 수 있음
- 여기서는 콘텐츠 추천 알고리즘과 관련한 법적 동향, 인공지능이 창작한 저작물에 대한 권리 인정 관련 입법 동향을 다루고자 함

가) 기사·콘텐츠 추천 알고리즘 대응

- 인터넷 포털 등에서 신문 기사를 게재하거나 전자상거래를 하는 경우 인공지능 기술을 사용하여 기사를 배열하거나 상품·콘텐츠를 추천하고 있는 것으로 알려져 있는데, 이에 대한 공정성·중립성에 의문을 제기하는 경우가 있음
- EU에서 인공지능 기술의 개발 및 활용에 있어 투명성과 비차별성을 확보하도록 하는 입법 및 지침 제정이 추진되고 있음
 - EU에서 2019년 제정한 「온라인 플랫폼 시장의 공정성 및 투명성 강화를 위한 2019년 EU 이사회 규칙」 및 그 하위 규정인 「온라인 투명성 가이드라인」에서는 투명성 강화 방안으로서 검색결과 노출순위를 결정하는 알고리즘 주요 매개변수의 공개 등을 규정하였음
 - 독일에서 2020년 11월 발효된 「미디어 주간 협약」은 의견의 다양성을 보장할 수 있도록 미디어 중개 플랫폼 사업자가 이용하는 알고리즘 투명성과 비차별성을 규정하였음
- 우리나라 제21대 국회에서도 인공지능 알고리즘의 투명성을 강화하는 내용의 법안들이 발의되고 있음
 - 신문기사 배열에 관한 기준 공개, 전자상거래 및 일반적인 플랫폼에서의 알고리즘 제출 등을 내용으로 하고 있음

법안명	대표발의	주요 내용
신문 등의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안	정희용 의원 2020. 9. 11.	- 기사배열에 사용되는 프로그램 등의 구체적인 기준 공개 - 고의적으로 기사배열을 조작하는 행위 금지(위반시 과태료 부과)
신문 등의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안	김남국 의원 2021. 5. 6.	- 인터넷뉴스서비스사업자의 기사배열 기준 공개 - 문체부 소속 뉴스포털 이용자위원회 설치(알고리즘 공개 요구, 검증)
온라인 플랫폼 이용자 보호에 관한 법률안	전혜숙 의원 2020. 12. 11.	- 대규모 온라인 플랫폼 사업자는 콘텐츠 등의 노출 방식 및 노출 순서를 결정하는 기준 공개 - 이용자가 개인화된 기준의 적용 여부 및 내용과 범위 등 선택
온라인 플랫폼 중개거래의 공정화에 관한 법률안	정부 제출 2021. 1. 28.	- 온라인 플랫폼 중개사업자는 중계계약 시 ‘거래되는 재화 또는 용역이 온라인 플랫폼에 노출되는 순서, 형태 및 기준 등’ 필수 기재
정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 일부개정법률안	이원욱 의원 2021. 3. 19.	- 일정기준 이상의 사업자는 과기정통부방통위에 매년 알고리즘 제출 (구체적 방법절차는 대통령령 위임) △ 기사의 배열, △ 거래되는 재화 또는 용역이 노출되는 순서·형태·기준, △ 그 밖에 이용자 정보의 안전성·신뢰성에 영향을 주는 사항

〈표1〉 알고리즘 관련 제21대 국회 주요 법률안⁵⁾

나) 인공지능 제작 창작물의 보호

- 인공지능이 창작한 미술품이 고가에 판매되는 등 인공지능이 제작한 창작물의 보호 필요성이 제기되고 있음
- 영국은 1988년 컴퓨터로 제작된(computer-generated)된 창작물에 대한 저작권을 인정한 바 있으며, 유럽의회는 2020년 4월 인공지능이 만든 작품이 저작권의 보호를 받을 수 있다는 보고서 초안을 발표하였음
- 제21대 국회에서 인공지능 저작물에 대한 보호 근거를 마련하는 저작권법 개정안이 발의되었음⁶⁾
 - 인공지능으로 제작된 창작물을 ‘인공지능 저작물’로 정의하고, 인공지능 저작물의 저작재산권을 공표 후 5년으로 규정하는 내용을 담고 있음
 - 다만, 인공지능 창작물이 대량생산되어 인간 창작물의 가치가 저하될 수 있다는 반론이 있고, 인공지능의 창작 기여도에 대한 합의된 기준이 부족하다는 문제제기가 있어 추가적인 논의가 필요함

5) 자체 작성

6) 「저작권법 일부개정법률안」, 주호영 의원 대표발의, 2020. 12. 21.

3. 미디어 변화에 따른 법제 대응

가) VR·AR 활성화

- 가상현실(VR)과 증강현실(AR)이 문화콘텐츠 분야에서도 이를 진흥하기 위한 법제 대응 방안이 모색되고 있음
- 제20대 국회에서 가상현실게임 진흥을 위한 「게임산업진흥에 관한 법률 일부개정 법률안」이 발의되었으나 임기만으로 폐기되었음
 - ‘가상현실게임물’을 정의하고, 정부가 가상현실게임물의 기술개발 및 조사·연구 사업을 추진할 수 있도록 근거를 신설하며, 가상현실게임물의 등급은 대통령령에 따라 다른 게임물과 달리 정할 수 있도록 하는 내용을 담았음
- 제20대 국회에서 VR·AR 기술의 활용에 대비하여 저작권권을 제한하는 「저작권법 일부개정법률안」이 통과되었음
 - 신설된 「저작권법」 제35조의3(부수적 복제 등)은 사진촬영, 녹음 또는 녹화(촬영 등)를 하는 과정에서 보이거나 들리는 저작물이 촬영 등의 주된 대상에 부수적으로 포함되는 경우 저작권권자의 이익을 부당하게 해치지 않는 한 이를 복제·배포·공연·전시 또는 공중 송신할 수 있도록 규정하고 있음
 - VR·AR 콘텐츠는 현실에 존재하는 물체 또는 배경 등을 담는 특성이 있으므로 이에 활용되는 저작권권을 일부 제한함으로써 관련 콘텐츠 제작·유통 활성화가 기대됨
 - 다만, 가상융합세계인 메타버스⁷⁾의 세계 안에서는 저작물이 중요한 역할을 할 수 있으므로 부수적 복제 등에 해당되지 않을 수 있어 주의가 필요함

나) 플랫폼을 통한 미디어 콘텐츠 유통·소비

- 미디어 콘텐츠 유통·소비 방식이 스트리밍 방식으로 전환되어 OTT 등 플랫폼 기반의 서비스로 변하고 있음
- 새로운 플랫폼의 등장으로 유통되는 콘텐츠의 양이 증가하고 형태도 다양해지는데 반해, 현재 등급분류가 지연되는 문제가 발생하며, 넷플릭스는 사전등급분류를 받는 반면 유튜브는 받지 않아 플랫폼 간 형평성에 어긋나는 문제가 제기되고 있음
- 이에 따라 영상물에 대하여 게임물과 유사한 방식으로 영상물에 대한 등급을 민간사업자 등이 자율적으로 분류할 수 있도록 하되, 영상물등급위원회가 추후 심사하여 등급분류 결정을 취소하는 등 사후관리에 중점을 두는 자체등급분류제도를 도입하는 방안이 제안되고 있음⁸⁾

7) 현실세계를 의미하는 ‘Universe(유니버스)’와 ‘가공, 추상’을 의미하는 ‘Meta(메타)’의 합성어로 3차원 가상세계를 뜻함

4. 문화예술 지원 및 산업 활성화 입법 추진

- 코로나19로 인하여 다수의 공연·전시가 취소되는 등 문화예술 활동이 급격히 위축되고 문화예술 종사자들이 경제적 곤란을 겪고 있으며, 한편 온라인 공연·전시 등 새로운 문화예술 향유 형태가 발생하고 있음
- 문화체육관광부는 2020년 9월 디지털 뉴딜과 연계한 문화콘텐츠산업 성장 전략을 발표하였으며, 2021년 업무계획에서 비대면 문화서비스 향유를 위한 지능형 박물관·미술관 구축, 온라인 케이팝 공연장 조성 및 제작 지원, 실감형 콘텐츠 창작·제작 지원 등의 정책을 발표하였음
- 국회에서도 비대면·온라인 콘텐츠 확산 및 산업 활성화를 위한 입법이 추진되고 있음

법안명	대표발의	주요 내용
지역문화진흥법 일부개정법률안	김원이 의원 2020. 9. 1.	국가와 지자체가 변화하는 공연·전시 등의 환경에 맞추어 온라인 공연·전시 등의 플랫폼 구축 및 이용 활성화에 필요한 비용을 지원하고 재난지역에 거주하는 주민의 문화예술 향유 기회를 보장
콘텐츠산업 진흥법 일부개정법률안	김승수 의원 2020. 12. 14.	콘텐츠산업의 공정한 거래질서 확립 및 투명한 거래관행 조성을 위해 공정한 유통 환경 조성을 방해하는 자에 대한 일반규정에 별칙규정 신설

〈표2〉 문화예술 지원 관련 제21대 국회 주요 법률안⁹⁾

III. 시사점

- 문화 산업계에서는 이미 실감콘텐츠, 큐레이팅 서비스 등 AI/AR·VR을 적용한 서비스 출시, OTT 플랫폼의 높은 가입률 등 디지털 전환은 진행되어 왔으며, 코로나가 그 트렌드를 가속화한 것으로 볼 수 있음
- 이를 기회 삼아 디지털 전환의 큰 흐름 속에서 다양한 방식으로 문화를 향유하고 새로운 산업 동력을 만들 수 있도록 관련 입법과 정책이 추진되고 있음

8) 국회입법조사처, 「2020 국정감사 이슈 분석」, 2020. 8.

9) 국회입법조사처, 「2021 국회입법조사처 올해의 이슈」, 2021. 1.

- 저작권법 전부개정이 추진되고 있으며, 법안은 정보 분석 위한 저작권 이용을 면책하여 인공지능 등 기술 발전을 도모하고, 확대집중관리제도를 도입하여 비신탁저작물의 이용을 촉진하며, 디지털동시송신 용어를 도입하여 실시간·일방향 송신 행위를 모두 포섭하여 법적 지위를 명확히 하는 내용을 담고 있음
 - 기사와 콘텐츠를 추천하는 인공지능 알고리즘의 투명성을 높이고 검증하는 법안이 발의되었으며, 인공지능이 제작한 창작물을 저작권으로 보호할지 여부도 논의되고 있음
 - VR·AR 콘텐츠 활성화를 위해 저작재산권을 일부 제한하는 법개정이 있었으며, 미디어 콘텐츠 유통·소비 방식이 플랫폼 기반의 스트리밍 서비스로 변화함에 따라 영상물 등급제도 개선도 논의 중임
 - 문화예술분야의 디지털·비대면 전환을 지원하고 산업을 활성화하는 정책 및 입법도 추진되고 있음
- 향후 문화예술분야에 있어서 새로운 디지털 기술과 플랫폼이 등장할 것이 전망됨에 따라 이에 대응하고 콘텐츠 경쟁력을 강화할 수 있도록 법제도적 논의가 이뤄질 것으로 생각됨
- 인공지능 기술은 점점 고도화되고 있으며 5G 활용이 본격화되면 이를 기반으로 향후 다양한 서비스가 출현할 것으로 기대되며, 최근 메타버스, NFT¹⁰⁾ 등 새로운 형태의 문화예술 전달 매체가 나타나고 있음
 - 새로운 기술과 플랫폼을 무조건 수용하거나 배척할 것이 아니라, 이를 바탕으로 문화예술 창작활동이 늘어나고 관련 산업이 활성화되도록 기존의 불합리한 규제를 개선하고 다양한 이해관계를 조정하는 방향의 법제도 대응이 필요함
 - 디지털 전환에 따라 다양한 매체의 등장으로 콘텐츠의 소비가 확대되면서 콘텐츠의 산업적 중요성이 더욱 증가하고 있으므로, 콘텐츠 경쟁력 강화 차원에서 창작자 보호 방안, 새로운 문화예술 콘텐츠 발굴 및 지원 등을 고려할 필요가 있음
 - 아울러 콘텐츠를 향유하는 이용자의 보호, 문화예술인 지원 등 산업과 시장으로 해결이 어려운 부문에 대한 지원 정책이 지속될 것으로 전망됨

10) '대체 불가능한 토큰(Non-Fungible Token)'이라는 뜻으로, 블록체인의 토큰을 다른 토큰으로 대체하는 것이 불가능한 가상자산을 말하며, 디지털 예술품의 희소성을 유지할 수 있음