

# 가상공간에서의 저작권 문제

서울대학교 경제학부  
최창규

## I. 들어가며

세계는 인터넷에 의해 변하고 있다. 강산은 10년이 아니라 1분, 1초에도 바뀐다. 가상공간(Cyber-Space)은 일종의 ‘축지법’처럼 시·공간을 자유자재로 넘나들게 한다. 그 핵심에 ‘정보(Information)’가 있다.

경제학자이자 미래학자인 앨빈 토플러(Alvin Toffler, 1928~ )는 그의 25년에 걸친 역작 『권력이동(Power Shift)』에서 새로운 개념의 ‘권력’을 제시한다. 그에게 있어 ‘권력’은 일상적으로 우리가 생각하는 정치·군사적 개념이 아니라 ‘생활 그 자체(a total way of life)’로서 인간 생활 전반을 조정하는 개념이다. 그는 현재를 ‘권력이동’의 시기로 파악하고 있다. 권력이동이란 권력을 이루는 세 가지 중요 요소인 ‘물리력(暴力)·부(副)·지식’이 모두 ‘지식’으로 수렴·통합된다는 것이다. 또한 ‘폭력’을 저품질 권력, ‘부’를 중품질 권력, ‘지식’을 고품질 권력으로 규정하였다. 권력이동은 권력의 단순한 이전(transfer)이 아닌 권력 개념 자체의 심층적 변화인데, 토플러는 그러한 권력을 누가 소유하며 어떠한 방향으로 변화하게 될 것인가에 대해 연구했다. 그는 결론적으로 21세기 전세계적 권력투쟁에서의 핵심 문제는 지식의 장악이며, 이 지식이야말로 진정한 권력의 수단이 될 것이라고 전망하였다.

과거 독점적 특권층이 소유한 물리력이나 부(副)는 독점이 가능하다. 그것은 소수에 의해 집중되어 다수를 소외시킬 수 있다. 반면, 정보(지식)는 ‘공유성·무한성·개방성’의 특징을 갖는다. 지식은 나누어도 그 양에는 변화가 없으며, 그 양이 무한에 가깝고, 약간의 노력만 기울인다면 누구에게나 그것을 얻을 수 있는 기회가 주어진다. 지식은 결코 소진되는 법이 없으며 약자나 가난한 자도 소유할 수 있기에 폭력과 부가 가지고 있는 문제점인 파괴성과 편향적 비민주성의 낭비와 횡포를 제어할 수 있다. 그로 인해 독점 권력층의 권위는 점차 위협받게 되고, 다수의 대중—지식을 획득한 다수—이 사회 각 분야에서 세력을 넓힐 수 있게 되는 것이다.

이 글은 ‘가상공간에서의 저작권 문제’를 다룬다. ‘가상공간’, ‘저작권’, 그리고 그것이 만들어 내는 ‘문제’에 대한 연구이다. 그 문제와 해결책에 대해 생각하며, 처음 이 주제에 대해 눈뜨기 시작할 때부터 가져왔던 믿음과 그것에 대한 어느 정도의 확신을 감출 수 없다. 그것은 바로 정보의 홍수 속에서 인류의 모든 조직체 내에 벌어질 권력 투쟁의 최후 승자로서의 ‘대중(大衆)’을 부각시키는 것이다. 네티즌(Netizen 혹은 누리꾼)이라 표현되는 가상공간에서의 다수 대중은 과거에 그들이 노출했던 수동적 모습을 탈피하여 주체적인 존재로서 탈바꿈한다. 또한 이러한 인식 하에서 가상공간은 어떠한 이유로 개방되어야 하고, 나아가 현대 사회의 주역이라고 생각되는 다수의 대중이 수동성 모습에서 점차 주체적인 존재로 바뀌어 나갈 수 있는지에 대해 논의하려는 것이 이 글의 목적이자 주제이다.

## II. 가상공간

‘가상공간’이란 ‘통신망으로 연결된 컴퓨터 사이에 서로 정보나 메시지 등이 오가는, 보이지 않는 활동 공간이나 영역’을 가리키는 말이다. 기존에 인류가 누렸던 물질생활과는 완전히 다른 패러다임이라고 할 수 있는 가상공간의 개념은 정보의 개념과 함께 한다.

‘통신망(네트워크1)’을 따라 순식간에 방대한 ‘정보’가 이동하며, 그 정보는 인류의 삶을 변화시킨다. 인터넷을 이용한 전자상거래는 B2C, B2B, B2G의 모든 측면에서 성장하고 있다. 산업자원부 통계에 따르면 전세계 전자상거래 규모는 대략 1993년 980억 달러, 2000년 1972억 달러, 2003년(추정) 1조2천4백억 달러이고, 우리나라는 1993년 6700만 달러, 2000년 225만 달러, 2003년(추정) 2233만 달러이다. 불과 3년 사이에 10배나 성장했다.

정량 수치 뿐 아니라 인류의 문화 생활도 급속도로 변모하고 있다. 가상공간을 이용한 자료 수집, 채팅이나 게임, 음악·영화 감상, 뉴스 속보 등은 초고속 통신망의 급속한 보급과 함께 차별 없는 수준으로 전국 방방곡곡에 퍼지고 공유된다.

---

1) 이 글의 작성에 많은 도움을 준 서울대학교 공과대학 컴퓨터공학부 ‘김재웅’ 학생에 따르면 현재의 네트워크는 ‘연결된 분산(Connected Decentralization)’으로 정의할 수 있다. ‘연결’은 PC와 PC간, 중앙서버와 PC간에 인터넷을 통해 Access가 가능하여 연결되어 있다는 것이다. ‘분산’은 중앙집중화가 아니라 상호간에 떨어져 있다는 의미이다. 이것은 서로 연결되어 있으면서도, 그 연결된 부분이 없어진다가나 피해를 입었을 경우에도 다른 부분에 미치는 영향은 그리 크지 않다는 의미이다. 서로 연결되어 있으면서 어느 한 부분에 문제가 생기면 다른 부분에도 영향을 미치는 인간의 신체를 ‘연결된 집중(Connected Centralization)’으로 생각하면 쉽게 이해할 수 있다. 이러한 네트워크의 특징은 현재 네티즌의 ‘모래알 집단’이라는 오명과도 연관이 있다. 흔히 말하는 냄비 근성으로 순식간에 모였다가 언제 그랬냐는 듯이 또다시 사라져 버리고, 분산된 구조를 악용하여 익명성에 숨어 다른 네티즌에게 모욕적인 공격을 가하기도 한다.

### III. 저작권

‘著作權(Copyright)’<sup>2)</sup>은 ‘법에 의하여 저작물의 저작자에게 부여하는 배타적인 권리’로서, ‘자신의 창작물을 공표하고, 이를 하여 어떠한 방법으로든 공개 배포 또는 전달하고, 저작물을 다른 사람이 특정의 방법으로 사용하도록 허락할 수 있는 권리’를 의미한다. 법에서는 보호받을 수 있는 저작물<sup>3)</sup>의 종류 및 저작권을 구성하는 저작자의 권리의 행사에 관하여 일정한 제한을 두고 있다. 이를 통해 일반인은 창작자에게 금전적 보상을 제공하며, 궁극적으로는 저작자의 창작 의욕을 자극하고 더 나아가 문화와 관련 산업의 발전을 뒷받침한다.

우리나라에서는 1986년 12월 31일 법률 제3916호에 의해 著作權法이 전면 개정된 이후 9차례에 걸쳐 오늘날에 이르고 있다. 이 글과 관련된 부분을 살펴보면 다음과 같다.

*제1조 【目的】 이 법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화의 향상발전에 이바지함을 목적으로 한다.*

*제91조 【침해의 정지 등 청구】 ①항에서는 저작권, 그 밖의 이 법에 의하여 보호되는 권리(제65조 및 제68조의 규정에 의한 보상을 받을 권리를 제외한다. 이하 이 조에서 같다)를 가진 자는 그 권리를 침해하는 자에 대하여 침해의 정지를 청구할 수 있으며, 그 권리를 침해할 우려가 있는 자에 대하여 침해의 예방 또는 손해배상의 담보를 청구할 수 있다.*

2) 반대 개념으로 GNU 정신에 입각한 ‘Copyleft’가 있다. 가상공간에서의 새로운 저작권 개념으로 등장한 카피레프트 정신은 Linux 시스템에 의해 꾸준히 지속되고 있다. “GNU 선언문(The GNU Manifesto)”의 결론은 다음과 같다.

1) 컴퓨터 사용자 공동체는 소프트웨어의 발전을 지원한다. 2) 어느 수준의 지원을 할 것인가에 대한 사항을 공동체 모두가 함께 결정한다. 3) 자신의 몫이 어떤 프로젝트에 쓰일 것인가에 관심 있는 사용자들은 이를 스스로 결정할 수 있다. 프로그램을 자유롭게 만든다는 것은 결국, 더 이상 생계를 위해 고되게 일할 필요가 없는 풍요로운 세계로 가는 한 단계인 것이다. (……) 자유 소프트웨어는 이러한 문제들을 충분히 개선시켜 나갈 수 있을 것이고 그렇게 함으로써 풍요를 위한 우리의 기술적 성과들이 우리들 자신의 노동을 감소시킬 수 있도록 해야 할 것이다.

이에 대한 자세한 내용은 한국GNU 홈페이지(<http://korea.gnu.org/>) 참조.

3) 저작물은 사람의 사상이나 감정을 일정한 형식에 담아, 이를 다른 사람이 느끼고 깨달을 수 있도록 하는 것이다. 저작물을 지각할 수 있는 형식이나 수단은 유형의 물질적인 것으로서, 그 예로 책이나 논문이 있다. 이것은 저작물 그 자체가 아니고 저작물을 담은 그릇 내지 형식이며, 소유권 등 일반 재산권의 대상이 된다. 그러나 저작물은 그 형식에 담긴 정신적인 것, 즉 보이지 않는 것이다. 이것이 바로 저작권 보호의 대상이다. 저작물로서 저작권법의 보호를 받기 위해서는 요건은 무엇일까? 표현의 독창성을 지녀야 하며 다른 사람이 느껴서 알 수 있을 정도로 외부에 나타내어야 한다. 저작권법 제4조는 일정한 저작물을 예시하여, 저작권 보호가 그러한 저작물에 미친다는 점을 밝히고 있다. 그러나 저작물로서 보호를 받는 범위는 예시 저작물에 국한되지 않는다. 문화·예술 활동이 늘어나고 기술이 발전함에 따라 새로운 저작물이 계속 등장하기 때문이다.

프리챌 홈페이지[저작권 및 저작인접권에 대한 도움말, <http://help.freechal.com/FAQ/right1.asp>]에서 인용.

## IV. 문제

현재 가상공간에서의 저작권 문제는 영화, 음반, 도서, 사진 등에 걸쳐 다양하게 전개되고 있다. 이 글에서는 특히 mp3<sup>4)</sup>와 소리바다의 문제를 생각해 보기로 한다.

인터넷을 이용해 사용자끼리 음악을 무료로 주고받을 수 있는 프로그램(P2P<sup>5)</sup>)인 Napster<sup>6)</sup>에 대해 美연방법원이 2001년 3월 6일 특정 노래의 저작권을 가진 음반업계가 요구하면 72시간(3日) 내에 해당 노래 파일이 무료로 유통되지 못하도록 차단하기 위해 여과장치(Filter)를 설치하라고 명령했다. 또한 같은 해 4월 10일에는 저작권이 있는 음악파일 교환을 중단하라는 법원의 명령을 제대로 이행하지 않을 경우에는 냅스터 사이트(<http://www.napster.com>)를 폐쇄할 수도 있다고 경고했다.

결국 인터넷 무료 음악파일 교환서비스업체의 원조격이라 할 수 있는 냅스터는 2000년 7월 저작권 위반 혐의로 법원에서 사이트 폐쇄 결정을 받고 내리막길을 걷다가 2002년 6월 3일 파산보호신청을 했다. 홈페이지에 접속하면 ‘사이트 수리 중(WORK IN PROGRESS)’이라는 안내문만 나올 뿐 서비스는 하지 않고 있다. 냅스터의 전략적 파트너였던 메이저 음반사 베텔스만이 냅스터를 인수해 음반 홍보와 온라인판매망을 강화할 것이라는 설명이 있지만 언제 다시 운영될지는 불확실한 상태다. 사이트 폐쇄를 명한 법원의 판결 이후 냅스터는 합법적인 유료 음악서비스를 통해 활로를 찾으려고 유료서비스를 시범적으로 열었다. 그러나 이 회사가 소송과 사이트 폐쇄로 어려움을 겪는 동안 이미 네티즌 상당수가 이탈해 공짜음악을 찾아 다른 사이트로 옮긴 후였다.

우리나라의 경우 지난 2002년 7월 11일 수원지법 성남지원 민사1부(재판장 김선혜 부장판사)는 한국음반산업협회 박경준 회장 등 회원 16명이 한국판 냅스터라 불리는 음악파일 공유 사이트 ‘소리바다’<sup>7)</sup> 운영자 양씨 형제를 상대로 사이트를 통해 무단으로 음반을 유통,

4) 엠펙(MPEG)1에서 규정한 고음질 오디오 압축기술의 하나로 음반 CD에 가까운 음질을 유지하면서 일반 CD의 50배로 압축이 가능하다. 이렇게 뛰어난 음질과 압축률로 인해, TCP를 바탕으로 한 인터넷상에서 AOD(Audio on Demand)와 인터넷 FM 라디오방송 등에 널리 이용되고 있다.

5) Peer to Peer의 약자로 개인 대 개인이라는 뜻이다. P2P 기술이란 서버가 모든 데이터를 관리하고 전송하던 기존의 ‘클라이언트 서버’ 방식과 상반되는 말로서, 개인의 컴퓨터가 클라이언트는 물론 서버 역할까지 할 수 있게 구현해주는 기술이다. 즉, PC와 PC가 직접 연결되어 정보를 공유할 수 있게 된다. 소리바다의 경우 PC와 PC를 연결하는 가교 역할을 하는 사이트라고 이해하면 쉽다.

6) 냅스터 측이 사이트에서 밝혔던 자사에 대한 소개는 다음과 같다.

“Napster is the company that pioneered person-to-person file sharing and created one of the most frequently downloaded software applications in the history of the Internet. Napster provides music enthusiasts with an easy-to-use, high quality service for discovering new music and communicating their interests with other members of the Napster community. The service enables users to locate and share music files, send instant messages to other users, and create Hot List bookmarks……”

피해를 보고 있다며 낸 음반복제 등 금지 가처분 신청을 받아들였다.

재판부는 결정문에서 “양씨 형제는 소리바다를 이용해 박희장 등이 음반 제작자로 돼 있는 노래가 들어 있는 mp3 파일을 업로드 또는 다운로드 하도록 해서는 안 된다. (……) 양씨 형제는 소리바다 서비스를 위해 사용 중인 서울 강남구 논현동 261의1 한국인터넷데이터센터 빌딩 내에 설치된 서버 세대를 소리바다 서비스 또는 같은 방식의 서비스를 위해 사용해서는 안 된다.”라고 판시했다. 또, 7월 26일 재판부는 한국음반산업협회 박경준 회장 등 회원 16명이 신청한 가처분 更正신청을 받아들여 서비스 금지대상 서버 3대의 인터넷 주소(IP)를 구체적으로 지정하는 결정을 내렸다. 이러 인해 소리바다는 폐쇄 문턱에 놓여 있다.

한편 양씨 형제는 2000년 5월부터 소리바다 사이트를 운영하면서 음악파일을 주고받을 수 있는 프로그램을 개발, 회원들에게 배포하고 서버를 이용해 저작권 사용 대가를 지불하지 않고 mp3 형태의 음악파일 교환을 매개한 혐의(저작권법 위반 방조)로 2001년 8월 불구속 기소돼 재판이 진행 중이다.

이러한 결정이 내려지자 전국적으로 뜨거운 논쟁이 거듭되었다. 소리바다 커뮤니티 홈페이지(<http://www.free-soribada.wo.to>)에는 소리바다가 인정받는 그 날까지 음반불매 운동을 할 것이며, mp3플레이어를 구입한 사람들은 환불을 받도록 노력하겠다는 ‘음반불매운동 선언문’이 게시되기도 하였고, 각 인터넷 사이트들은 소리바다에 대한 토론 게시판까지 만들어 파문과 논란이 확산되었다. 한국음반산업협회의 홈페이지(<http://www.riak.or.kr>)는 გადა접속으로 인해 접속이 불가능한 상태가 며칠 동안이나 지속되었다.

이렇게 양측의 입장이 첨예하게 대립하고 있는 시점에 소리바다 측이 음반업계와 상호 ‘Win-Win’하는 방법을 찾자고 제의한 것은 흥미로운 해결책이다. 소리바다 측은 자사 홈페이지에서 “음반업계는 많은 사람들이 이용하는 소리바다의 기술과 서비스 및 이를 사용하는 권리를 인정해야 할 것”이라며 “서로 조금씩 양보한다면 모두에게 득이 될 수 있는 방안을 찾을 수 있을 것”이라고 밝혔다. 이와 함께 “소리바다와 그 사용자들은 음반을 만드는 사람들의 노고와 권리를 인정하는 것이 서로의 입장을 모두 고려한 합리적인 해결책을 찾는 첫 걸음”이라고 주장했다. 이들은 또 “사회적으로 논란이 되는 문제를 서비스 중단을 통해 해결하려는 음반협회를 이해할 수 없다”며 “이런 방법은 네티즌과 인터넷 업체의 반발을 살 뿐 해결책이 될 수 없다”고 지적했다.

7) 소리바다의 홈페이지(<http://www.soribada.com>)에서 밝힌 자사 소개문은 다음과 같다.

“소리바다는 인터넷 음악공유의 공간으로 사용자끼리 서로의 mp3 파일을 검색하고 다운로드 받을 수 있는 P2P 프로그램입니다. 기존 웹 형식의 mp3 검색엔진을 사용하다보면 대부분 오래된 링크라 다운로드를 받을 수 없는 경우가 허다합니다. 소리바다는 이와는 다르게 현재 연결된 사용자들을 실시간으로 직접 연결시켜주는 새로운 개념의 mp3 검색/공유 프로그램입니다.”

한편, 저작권 침해에 관한 일련의 사건들을 분석해 보면, 그것은 어떠한 신기술의 개발과 맞물려 있는 경우가 많다는 것을 알 수 있다. 출판 기술이 발전하면서 서적에 대한 저작권의 보장이 문제시되었고, 복사기가 발명되면서 출판물의 무단 복제 문제가 발생했다. 카세트와 비디오 리코더가 개발될 때도 마찬가지였다.

## V. 결론

경제학에서 mp3나 여러 소프트웨어들을 ‘情報財(Information Goods)’라고 하는데, 이는 기존의 여타 상품이 물질에 기초한 것임에 반해, 정신적 창조활동에 기반하고, 주로 네트워크 상에서 이동하며 대부분이 컴퓨터와 관련된다는 특성을 지닌다. 결정적으로 정보재는 그것을 개발하는 데 드는 비용<sup>8)</sup>은 매우 크지만 재생산에 드는 비용이 거의 0에 가깝다는 성질을 가지므로 재생산, 즉 무단도용이나 불법 복제에 대한 유인이 매우 크다.

‘불법 복제의 천국’이라는 오명을 쓰고 있는 우리나라에서는 시중에서 10만원 초·중반에 구입할 수 있는 CD-Writer의 대중화로 복제가 횡행하게 되었다. 베스트셀러 대열의 소프트웨어도 손익분기점을 넘기기 힘들다. CD-Writer를 이용하면 이른바 공-시디(Compact Disc-Recordable; CD-R)를 구워서 정품과 같은 소프트웨어나 음반을 만들 수 있다. 공-시디는 시중에서 350원에서 1000원 가량 하는데 반해, 정품 소프트웨어는 10~70만원대, 음반은 1~2만원대를 호가하는 상황에서 일반 소비자 입장에서 불법 복제의 유인이 크다. 컴퓨터공학 분야에서 실제로 시행된 연구 결과에 따르면 이러한 ‘구매자에서 제3의 예비구매자로의 불법 복제(2차 복제)’는 수학적인 시뮬레이션 결과 ‘불법 복제를 막기 위한 기술력’이 ‘불법 복제 기술력’을 따라올 수 없다고 한다. 또한 초고속 인터넷 망의 도입으로 이전비용(Transfer Cost; 다운로드나 업로드에 필요한 모뎀 사용료나 인터넷 사용료 등) 또한 거의 0에 가까워지고 있는 현실이다. 현재 실제로 소프트웨어 업계는 정부의 ‘정품소프트웨어’ 사용 정책에 따라 정부기관이나 사기업 등에 납품함으로써 겨우 연명하는 실정이다.

2002년 7월 판결과 같이 검찰을 포함한 대다수 법조인들은 현실공간에서의 저작권법 질서가 가상공간으로 이어져야 한다는 점에 대체로 동감하고 있다. 검찰은 물방울이 뭉치면 바다가 된다는 ‘물방울 효과’로 사안을 설명했다. 단순히 개인과 개인이 만나 하나의 파일을 주고받을 때 생기는 저작권의 침해는 무시할 수 있지만 이들이 하나 둘 뭉치면 집단적인 저작권침해가 발생한다는 것이다. 결국 소리바다는 물방울을 바다로 만드는 매개체 역

8) 여기서 비용은 경제학의 기회비용(Opportunity Cost)의 개념으로 금전적 비용뿐만 아니라 저작자, 혹은 작곡가, 가수 등의 노력 등을 모두 포괄하는 광의의 비용개념이다.

할을 했다는 논리다. 따라서 소리바다와 같은 사이트에 대한 규제의 필요성을 역설한다. 그러나 네티즌이나 소리바다 옹호론자들은 같이 법조계의 조치는 구시대의 질서로 새시대의 새로운 가치를 재단하여 음반업계 뿐만 아니라 사회 전반의 발전을 저해할 수도 있다며 매우 강경적인 자세를 보이고 있다.

결론을 내리기 전에 mp3로 대표되는 知的生産物(정보재)에 대해 좀 더 자세히 알아보자. 지적생산물은 재생산 비용이 거의 들지 않으며 생산에 대가를 지불하지 않은 사람이라고 해서 소비하지 못하게 할 수 없다는 점에서 ‘공공재(Public Goods)<sup>9)</sup>’가 가지는 첫 번째 성격인 배제불가능성(Non-Excludability)을 가진다고 할 수 있다. 지적생산물을 생산하기 위해 비용을 지불한 사람(생산자)이 그 생산물을 판매하여 그 노력에 대한 대가를 회수하려고 하면, 일단 이를 구매한 사람(제1구매자)이 제3의 경쟁자로 등장하여 불법 복제를 이용하여 물품을 아주 낮은 가격에 제2, 제3의 구매자에게 공급할 수 있게 된다. 따라서 대부분의 지적생산물의 소비자들은 가능하면 지적생산물의 생산자로부터 직접 사지 않고 이전비용만을 지불하거나 혹은 그것조차 지불하지 않고 서로가 무임승차(Free-Riding)하려 든다.

둘째로 지적생산물은 비경합성, 비경쟁성(Non-Rivalry)을 가진다. 일단 생산된 지적생산물의 사회적 가치(잉여, Surplus)는 보다 많은 사람들이 소비함으로써 더욱 커진다고 할 수 있다. 한 사람이 소비한다고 해서 다른 사람이 소비할 수 있는 가능성이나 받을 수 있는 혜택이 줄어들지 않기 때문이다. 이는 한 사람의 소비가 다른 사람의 소비를 방해하거나 혼잡(Congestion)이 발생하지 않기 때문에 생기는 현상이다. 따라서 생산물을 될 수 있으면 많은 사람들이 적은 비용으로 이용할수록 사회 전체적으로 볼 때 바람직하다는 결론을 내릴 수 있다.

이처럼 지적생산물을 민간시장에만 맡겨 놓으면 공공재의 특성을 갖는 상품은 국방, 치안 서비스나 도로와 같은 분야에서 전형적으로 볼 수 있는 시장실패(Market-Failure)가 발생할 가능성이 크다. 사회적으로 바람직한 수준까지 생산될 유인이 적다. 앞서 언급한 바와 같이 사람들을 생산될 물품에 무임승차하려고만 하고 생산은 하지 않으려 하여 수요와 공급간의 불균형(Disequilibrium), 즉 과소생산의 문제가 발생한다. 치안이나 공원 같은 것들을 국가가 나서서 규제하듯이 mp3와 같은 지적생산물을 정부가 나서서 규제해야 한다는 의견은 이런 맥락에서 나온다.

그러나 여기서 한 가지 기억해야 할 사실은 기존에 일반적으로 물건으로 정의되던 동산, 부동산과는 달리 정보재는 창조의 순간부터 제작자로부터 떨어져 이를 구매한 소유자에게 전적으로 속하는 일종의 ‘단절관계’가 아니라 타인의 영향 속에서 타인의 머리와 대화하고

9) 공공재에 대한 자세한 내용은 이준구, 『미시경제학』, 2002, 법문사 혹은 박세일, 『법경제학』, 2000, 박영사 참조.

소통함으로써 생명을 얻는 ‘상호작용’의 관계에 있다는 점이다. 상품의 소비는 구성원 전체에 즉시 파급되어 생산자뿐만 아니라 그것을 향유하는 소비자들도 그 재화를 통해 대화하게 되는 것이다. 따라서 정보재의 생산과 소비는 양측의 협력 하에서만 바람직한 방향으로 이루어 질 수 있다.

이에 현재의 소리바다 논쟁에 대한 바람직하면서도 실현가능한 대안으로서 ‘얼마간의 유료화에 따른 사이트 존속’이 적절하다고 본다. 혹은 정부가 문예진흥비 등의 명목으로 거두어들이는 세금으로 그 유료화 비용을 대치하여 정부가 가수들에게 일정 금액을 보조하는 보상체계(Incentive System)의 개발도 생각해 볼 수 있다. 예를 들어 특정 발명에 대하여는 그 사회적인 가치를 감안하여 어느 특정기관의 검증 하에 충분한 유인이 될 수준에서<sup>10)</sup> 발명자에게 포상하고 일단 발명된 아이디어는 누구나 자유롭게 사용하게 하는 방법이다. 이른바 게임이론(Game Theory)에서 말하는 Win-Win 전략인데, 이것은 지적생산물이 공공재의 성격을 가짐으로 인해 Zero-Sum 게임이 아닌 Positive-Sum 게임의 양상을 띄게 되어 게임의 최종 귀착점(균형, Equilibrium)으로서 게임의 당사자가 모두 이익을 얻을 수 있는 最適解(Optimal Solution)가 가능하게 때문에 실현 가능성이 있다.

역사적으로 볼 때 수요가 있고 그것을 공급할 수 있는 수단이 있다면 새로운 시장이 열리는 것을 막을 수는 없었다. 시장은 그 존재자체로 인해 사회적 잉여(=생산자 잉여+소비자 잉여)를 창출하게 되어 사회 전체적으로 이익을 가져다준다. 가장 최악의 균형은 시장의 폐쇄인 것이다. 여기서 공급자들의 의식은 매우 중요하다. 자신의 저작물이 많은 사람들에게 향유되어 그들의 문화적 만족감, 경제학적으로 표현하자면 효용(Utility)을 증가시키는데 노력을 기울여야 한다. 물론 공급들에게 예술가 정신, 장인정신만을 강조하기에 앞서 소비자들 역시 소비자 윤리를 가져야 하는 것은 물론이다. 商道德은 어느 한 쪽의 노력만으로는 이루어 질 수 없는 것이다. 소리바다의 제작자가 언급한 바와 같이 ‘음반을 만드는 사람들의 노고와 권리를 인정하는 것이 서로의 입장을 모두 고려한 합리적인 해결책을 찾는 첫 걸음’임을 잊어서는 안 된다. 그것이 곧 한국 IT 산업이 눈부신 발달로 이어지게 됨은 분명한 사실이다.

그러한 관계 속에서 다수의 대중, 즉 네티즌은 새로운 기술의 주역으로서 사회 발전의 역동적 주체가 될 수 있다. P2P 기술은 모래알과 같이 모여 있으면서 동시에 서로 엉켜 붙을 수 없는 존재인 대중을 연결해 줄 강한 ‘끈’으로서 작용할 수 있다. 그러한 기술을 우리의 것으로 만들어 IT 기술의 선진국, 나아가 기계문명 속에서 잃어버린 인간성 회복까지를 꾀할 수 있는 기회는 이미 우리의 눈앞에 주어져 있다. 주체적 존재가 되느냐, 수동적 존재로 전락하느냐, 이제 그것을 잘 살려내는 것은 이제 우리자신의 몫이다. (끝)

10) 해당 발명자나 여타 경쟁적 연구자들에게도 충분한 유인이 될 수준에서 제공되는 것.



※ 붙임 #. 1 <소리바다 공소기각에 음반업계 당혹> [연합뉴스 2003-05-15]

(서울=연합뉴스) 김범수기자= ‘한국판 냅스터’로 알려진 파일교환 프로그램 ‘소리바다’ 운영자 양모씨 형제에 대해 법원이 공소기각 판결을 내리자 음반업계가 당황해하고 있다. 서울지법 형사3단독 황한식 부장판사는 15일 저작권법 위반방조 혐의로 불구속 기소된 ‘소리바다’ 운영자 양모씨 형제에 대한 선고공판에서 공소기각 판결을 내렸다.

재판부는 판결문에서 “검찰의 공소사실에는 다수의 회원들이 소리바다 서버에 접속, 음악파일을 전송받아 이용할 수 있도록 연결해 줌으로써 저작권법 제23조 제1항 제1호를 위반하여 저작인접권 침해의 위법성을 인정할 수 있을 뿐, 어떻게 침해했는지에 관해 아무런 기재도 없고 막연히 이를 방조했다고만 기재돼 있다”고 밝히면서 공소를 기각했다.

양씨 형제는 지난 2000년 5월부터 소리바다 사이트를 운영하면서 음악파일을 주고 받을 수 있는 프로그램을 개발, 회원들에게 배포하고 서버를 이용해 저작권 사용 대가를 지불하지 않고 mp3 형태의 음악파일 교환을 매개한 혐의로 2001년 8월 불구속기소된 바 있다.

하지만 이번 판결은 지난 2월 수원지법 성남지원 민사합의1부(재판장 김선혜 부장판사)에서 내린 소리바다 서버 사용중지 명령 등 음반제작 업계에 유리하게 흘러가던 추세에 일단 제동을 건 것이기 때문에 음반업계에서는 혼란스러운 표정이다.

당시 법원은 “음반제작자 동의없이 음악CD의 고정된 음원으로부터 일반인이 듣기에 거의 차이가 없는 음질의 mp3파일을 추출해 자신의 하드디스크에 저장하는 행위는 음반제작자의 배타적 권리인 복제권을 침해하는 것”이라며 11개 음반제작사가 소리바다 개발자 양씨 형제를 상대로 낸 서버운영중지 가처분신청을 최종적으로 인용해 서버 3대의 사용중지를 명한 바 있다. 따라서 손해배상청구 소송 등 민사소송을 준비중이던 음반업계에서는 재판부의 판결에 당혹스러워하면서 대응방안을 강구중이다.

한국음반산업협회 박경춘 회장은 “이번 판결은 한마디로 재판부가 저작권에 대한 상식을 지니지 않고 있음을 보여준다”며 “성남지원에서 서버 사용중지 결정까지 났는데 양씨 형제에게 처벌이 내려지지 않은 이유를 납득할 수 없다”고 밝혔다.

박 회장은 이어 “예상과 다른 판결이 나오에 따라 준비중인 손해배상청구 소송 계획에 차질이 빚어지게 됐다”며 “조만간 음반업계 관계자들과 모여 대책회의를 열겠다”고 덧붙였다. (끝)

※ 붙임 #. 2 <저작권접권 관련 벅스 입장> [벅스뮤직, 2003-07-04]

벅스는 여러분들을 위한 세상을 꿈꿉니다.

안녕하세요. 벅스 가족 여러분!

저희 벅스가 여러분의 관심과 사랑으로 성장한지 벌써 3년 8개월이 되었습니다. 앞으로도 벅스는 벅스 가족 여러분들의 편의를 위해 최선을 다하겠습니다.

저희 벅스가 여러분들에게 음악 서비스를 제공하기 위해서는 현행법 상 저작권 (작사, 작곡, 편곡자가 갖는 권리), 저작권접권인 실연권(가수, 연주자들이 갖는 권리), 복제권(음반제작사가 갖는 권리) 등에 대해 권리 소유자와의 합의가 있어야 합니다. 그래서 저희 벅스는 합법적인 스트리밍 음악 서비스를 위해 저작권과 실연권 계약을 합법적으로 체결하여 사용료를 지급하고 있습니다. 하지만 음반제작사가 소유하는 복제권에 대해서는 현재 지속적인 협상과 노력에도 불구하고 합의를 보지 못하고 있습니다.

현재 음반제작사와 문화관광부는 과도한 권리 사용요금과 전면 유료화를 요구하고 있으나 저희 벅스는 ‘사용자들이 만족할 수 있는 서비스 구축과 서비스 안정화가 우선 되어야 한다’ 라는 이유 등으로 전면 유료화를 반대하고 있습니다.

이와 같은 이유로 저희 벅스는 여러분의 충분한 동의가 있기 전까지 권리 사용요금을 벅스 자체에서 부담하려고 했으며 이를 위해 과도한 사용요금의 인하를 주장하였습니다. 하지만 많은 음반제작사는 벅스에게 ‘음원을 제공하지 않겠다’고 말하고 있으며 일부 음반제작사는 ‘서비스 가처분 신청’을 하였습니다.

그 결과 법원에서는 지난 25일 자로 가처분 신청한 음악의 2/3에 해당하는 800여 곡에 대해 서비스 중지 명령을 내렸습니다. 이에 대해 벅스는 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화의 향상과 새로운 산업 발전에 이바지 할 수 있는 기회가 축소 될 수 있다는 이유로 이의신청을 제기한 상태입니다.

저희 벅스가 원하는 디지털 문화 세상은 권리자들도 보호되고 벅스 가족 여러분들의 문화적인 행복 추구도 보장 받을 수 있는 세상입니다. 이러한 세상을 만들기 위해 저희 벅스는 세계 1위 온라인음악 사이트로서의 사명감을 갖고 모든 이해관계를 현명하고 슬기롭게 극복하겠습니다.

감사합니다. 벅스(주) 임직원 일동 (끝)

※ 붙임 #. 3 <법원, "스트리밍 방식 전송도 저작권침해"> [연합뉴스 2003-07-15]

‘백스논란’- 온라인 음악업계 파장 예상

(서울=연합뉴스) 김상희 기자 = 다운로드 방식이 아닌 스트리밍(streaming, 음악 또는 비디오 파일을 하나의 형태가 아닌 여러개의 파일로 나누어 물 흐르듯이 연이어 보내 실 시간 전송해주는 방식) 방식의 인터넷 전송도 저작권침해가 될 수 있다는 판결이 나왔다.

서울지법 형사항소5부(재판장 박홍우 부장판사)는 15일 뮤지컬 공연내용을 녹화해 인터넷 홈페이지를 통해 스트리밍 방식으로 전송한 혐의(저작권법 위반)로 기소된 서모(40. 회사원)씨에 대해 유죄를 인정, 벌금 100만원을 선고했다.

이번 판결은 최근 음반업체들이 1천400만 명에 달하는 회원을 보유한 온라인 음악업체 ‘백스뮤직’을 상대로 법원에 낸 음반복제금지 가처분신청은 받아들여졌지만 백스측이 이를 제기하고 검찰이 ‘백스뮤직’ 대표에 대해 저작권법위반 혐의를 적용해 청구한 사전영장은 기각되는 등 기술적·법적논란을 빚어온 상황에서 나온 것이어서 주목된다.

재판부는 판결문에서 “피고인이 다운로드 방식이 아닌 스트리밍 방식으로 뮤지컬을 전송했다 해도 일반공중이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 인터넷을 통해 서버에 접속해 송신이 이뤄지는 인터넷 방송을 이용한 이상 피고인이 피해자의 지적재산권을 침해할 의사로 범행을 저질렀다고 인정할 수 있다”고 밝혔다.

재판부는 “저작권법에 명시된 ‘방송’에는 일반공중이 동시에 수신하는 방법뿐만 아니라 방송이 서버(server)까지만 송신되고 일반공중이 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 서버에 접속해 개인용 단말기까지 송신이 이뤄지는 방식도 포함해야 하므로 피해자 허락없이 뮤지컬을 녹화해 ‘방송’한 것은 저작재산권 침해”라고 설명했다.

특히 ‘백스뮤직’측은 자사 서비스에 대해 네티즌의 PC에 파일을 직접 전송하는 다운로드 방식이 아니라 PC에 파일이 남지 않는 실시간 스트리밍 방식이므로 저작권 침해가 아니라고 반박하고 있어 ‘백스뮤직’ 논란은 물론, 향후 온라인 음악업계에도 적지 않은 영향을 미칠 전망이다. (끝)

※ 붙임 #. 4 <저작권 및 저작인접권에 대한 도움말> [프리챌, [www.freechal.com](http://www.freechal.com)]

1) 저작권을 보호하는 이유는?

저작권을 보호해 주어야 하는 이유는 다음과 같이 네 가지 측면에서 살펴볼 수 있다.

첫째, 사회정의의 실현이다. 다시 말해서, 저작자에게도 ‘그의 몫’을 돌려주어야 한다. 저작자도 다른 사람들처럼 자신의 노력의 결실에 대하여 당연히 대가를 요구할 수 있어야 한다. 누구라도 자신의 노력으로 일정한 결과를 생산한다면 그에 대한 대가를 받을 권리를 가지는 것이 마땅하기 때문이다.

둘째, 인격적인 측면을 들 수 있다. 저작자는 자신이 창작한 저작물이 자신의 것, 자신으로부터 나온 것이라고 생각한다. 저작자와 저작물은 하나인 것이다. 따라서, 자신의 것을 허락 없이 외부에 알린다거나, 자신의 것임을 밝히지 않는다거나, 또는 자신의 명예에 흠이 가게 하는 경우에 이를 그대로 받아들이기 어렵다는 것이다.

셋째, 경제적인 측면도 있다. 저작자들도 사회의 구성원으로서 자신의 생활을 영위하고 창작 활동을 지속하는 데 일정한 경제적 부담을 진다. 이에 대해서 적절한 재산적인 권리를 부여함으로써 그와 같은 경제적 부담을 보전할 필요가 있다.

넷째, 문화적인 측면에서 저작권을 인정해야 한다는 점이다. 저작자의 창작활동은 자신의 완성과 자기 만족을 위한 것이기도 하다. 그러나 경제적인 부담 없이 창작활동에 전념하게 함으로써 문화발전에 이바지할 수 있는 길을 열어 줄 필요가 있다.

2) 저작권의 내용은 무엇인가?

문화란, 사람의 정신적 활동으로 얻어진 물질적·정신적인 것 모두를 말한다. 그러므로 문화를 육성하려면 근본적으로 개인의 창의가 존중되고, 그 창작 결과가 보호되어야 할 뿐만 아니라 창작에 어울리는 이익이 보장되어야 한다. 이런 취지에서 저작권법은 저작자가 자신의 저작물을 이용하는 사람에 대하여 자신의 이익을 관철할 수 있는 권리, 즉 저작권을 주는 것이다.

저작권법은, 저작물이라는 일정한 대상 위에 있는 저작자의 이익을 보호한다. 따라서, 저작권법은 저작자의 전 창작과정을 보호하는 것이 아니라, 저작자가 만들어 낸 결과물로서 저작물 위에 존재하는 이익이 실현되도록 하는 것이다.

저작권은 저작물이 만들어진 때부터 발생하고, 어떠한 절차나 형식의 이행이 필요하지 않다. 따라서, 저작물이 만들어지면 동시에 저작권이 발생한다. 저작권은 일정한 사람에게만 효력이 있는 것이 아니라, 모든 사람에게 효력이 있다. 즉, 저작자는 다른 사람의 침해를 배제하거나 예방할 수 있는 권리를 가지며, 손해배상을 청구할 수 있는 권리도 가진다.

저작권은 저작인격권과 저작재산권으로 나뉜다. 저작인격권은 저작자의 명예와 인격적 이익을 보호하기 위한 권리로서 공표권, 성명표시권, 동일성유지권으로 나뉜다. 그리고 저작재산권은 저작물을 어떤 방법으로 이용하느냐에 따라 복제권, 공연권, 방송권, 전시권, 배포권, 2차적 저작물 등의 작성 및 이용권의 여섯 가지 권리로 세분된다.

이러한 성질과 내용을 가진 저작권은 “특정 저작물을 배타적으로 지배할 것을 내용으로 하는 인격적·재산적 권리”라고 정의할 수 있을 것이다.

### 3) 저작인접권의 내용은?

저작인접권이란 글자 그대로 저작권에 인접한, 저작권과 유사한 권리라는 말이다.

즉, 저작물을 일반공중이 향유할 수 있도록 매개하는 자에게 부여한 권리를 말한다. 이 권리는 실연, 음반, 방송 위에 존재하며, 배우나 가수, 연주자와 같은 실연자, 음반제작자 및 방송사업자에게 귀속된다.

저작물은 훌륭한 실연에 의해 그 가치가 비로소 느껴질 수 있다. 그런가 하면, 음반의 제작이나 방송을 위해서는 고도의 기술과 노력, 그리고 자본이 필요하다. 실연자, 음반제작자 및 방송사업자는 저작물을 직접 창작하는 사람은 아니나, 일반공중이 창작물을 온전하고 풍부하게 누릴 수 있도록 매개하는 역할을 한다. 다시 말해서, 이들은 저작물의 해석과 재현에 기여할 뿐만 아니라, 이런 행위가 없다면 비록 완벽한 저작물이라 하더라도 충분히 일반 이용자에게 전달될 수 없기 때문에 저작권법에서 보호하는 것이다.

구체적으로, 저작권법은 실연자(배우, 가수, 연주자, 연출자, 지휘자 등)에게 복제를 허락할 권리와 이러한 실연이 수록된 판매용음반의 방송 사용에 대한 보상청구권을 보장하고 있다. 음반제작자는 자신의 기획으로 자신의 기술과 자본을 제공하여 제작한 음반에 대하여 그 복제 및 배포에 대한 권리, 그리고 이러한 음반의 방송 사용에 대한 보상청구권을 가진다. 또, 방송사업자는 자신의 방송물을 복제하고 중계방송할 권리를 가진다.

여기서 유의할 점은, 저작인접권의 보호가 저작권에 영향을 미치지 않는다는 점이다. 이에 따라 실연, 음반제작, 방송을 기획하는 사람은 각 실연, 음반제작, 방송에 앞서 반드시

저작재산권자의 허락을 받아야 한다.

이런 저작권접권의 보호기간은 실연의 경우에 그 실연을 한 때로부터 50년간이고, 음반의 경우에 음을 최초로 음반에 고정한 때로부터 50년간이며, 방송의 경우에 방송을 한 때로부터 50년간이다. 저작권접권의 제한, 양도, 행사, 등록에 대해서는 저작권에 대한 규정이 준용되고 있다.

#### 4) 저작권 침해에 대한 민사적 구제는?

저작권 침해에 대하여 ① 그 침해가 현존하는 경우에는 이를 정지하도록 청구할 수 있고, 그 침해의 우려가 있는 경우에는 이를 예방하거나 이로 인한 손해배상의 담보를 청구할 수 있으며, ② 그 침해로 인하여 발생된 손해에 대해서는 배상을 청구할 수도 있다. 침해의 대상이 저작인격권인 경우에는, 이 밖에 명예회복을 위한 조치도 청구할 수 있다.

침해에 대한 정지나 예방의 청구 또는 손해배상을 위한 담보의 청구는 침해되는 권리가 절대권(즉, 준물권)인 경우에 한하여 인정된다. 따라서, 저작재산권, 저작 인격권, 설정출판권 및 저작권접권을 침해당한 사람이 위의 청구권을 가진다.

그러므로 판매용음반의 방송 사용으로 인하여 보상청구권을 가지거나 채권적 성질의 이용허락을 받은 사람은 위의 청구권을 가지지 못한다. 이러한 청구권의 발생 요건으로서 침해 사실의 증명으로 족하고, 침해자의 고의 또는 과실의 입증은 요구되지 않는다. 그리고 당해 권리자는 그 침해행위로 만들어진 물건의 폐기나 그 밖의 필요한 조치를 청구할 수 있다.

저작권 침해에 대하여 손해배상을 청구할 수도 있다. 이것은 불법행위로 인한 손해배상 청구이다. 여기서 침해되는 권리란, 저작권법에서 보호되는 모든 권리를 말한다.

따라서, 채권적 성질의 이용권도 제3자에 의한 채권 침해 이론에 따라 손해배상청구권의 대상이 될 수 있다. 손해배상청구권의 요건으로는 고의나 과실, 권리의 침해, 손해, 침해행위와 손해 간의 인과관계 등 네 가지의 요건이 필요하다. 저작권 법은 재산권 침해와 인격권 침해를 구분하여 손해배상청구권의 근거 규정을 달리 하고 있고, 재산권의 손해배상 청구에 대해서는 피해자의 입증 부담을 덜어 주기 위해 손해액 추정의 규정과 부정복제물 부수추정(출판물의 경우에 5000부, 음반의 경우에 10,000부) 규정을 두고 있다. 저작인격권의 침해에 대해서는 위자료로서 손해배상을 청구할 수 있고, 이에 갈음하거나 이와 함께 명예회복을 위한 필요한 조치(예컨대, 신문에의 사과 광고 게재)를 청구할 수도 있다.

5) 저작권 침해에 대한 형사적 제재는?

저작권을 침해한 사람은 민사상 침해정지나 손해배상청구권 행사의 상대방이 되기도 하지만, 한 걸음 더 나아가 형벌이 가해질 수도 있다. 동시에, 침해물은 몰수된다.

저작권법상 정한 범죄와 형벌은 다음과 같다.

권리의 침해죄이다. 이를 구체적으로 나열하면, ① 저작재산권, 그 밖의 이 법에 의하여 보호되는 재산적 권리를 침해한 자, ② 저작인격권을 침해하여 저작자의 명예를 훼손한 자, 그리고 ③ 저작권 등록을 허위로 한 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처한다.

부정발행 등의 죄이다. 이는 ① 저작자 아닌 자를 저작자로 하여 실명 또는 이명(별명)을 표시하여 저작물을 공표한 자, ② 저작자의 사망 후에 그의 저작물을 이용하는 자가 그 저작인격권의 침해가 될 행위를 한 자, ③ 저작권 위탁관리업의 허가를 받지 않고 저작권 위탁관리업을 한 자, 그리고 ④ 침해행위로 간주되는 행위(수입시에 대한민국 내에서 만들어졌다면 저작권법이 보호하는 권리를 침해하는 것으로 되는 물건을 대한민국 내에 배포할 목적으로 수입하는 행위나, 저작권법이 보호하는 권리를 침해하는 행위에 의해서 제작된 물건을 그 정을 알면서 배포하거나 배포할 목적으로 소지하는 행위, 저작자의 명예를 훼손하는 방법으로 그 저작물을 이용하는 행위)를 한 자는 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처한다.

출처명시 위반 등의 죄이다. 이에 ① 출처명시 의무를 위반한 자, ② 복제권자의 표시를 하지 아니한 출판권자, ③ 저작권 위탁관리업의 신고를 하지 아니하고 대리·중개의 저작권 위탁관리업을 한 자와 영업폐쇄 명령을 받고도 계속 영업을 한 저작권 위탁관리업자는 500만원 이하의 벌금에 처한다.

이상의 범죄는, 저작권을 허위로 등록하거나 저작자가 아닌 자를 저작자로 표시하여 공표하거나, 저작자 사망 후에 저작인격권 침해가 될 행위를 하거나, 허가를 받지 않고 위탁관리업을 하거나 또는 신고를 하지 않고 대리·중개의 위탁관리업을 한 경우를 제외하고는 친고죄에 해당한다. 따라서, 고소가 있어야 기소가 될 수 있다.

또, 법인 또는 개인의 대리인·사용인, 기타 종업원이 그 법인 또는 개인의 업무와의 관련 속에서 범한 경우에는 그 법인 또는 개인에게도 각 해당 죄의 벌금형을 가한다는 점을 지적할 필요가 있다.

6) 저작권에 관한 분쟁이 생겼을 때에 조정을 하는 기구가 있다는데, 어떤 기구인가?

저작권 분쟁은 민사상의 분쟁으로서, 소송으로 해결하려면 시일이 오래 걸리기 때문에 빠른 해결이 필요한 저작권 분쟁은 정식 재판절차보다 양 당사자 간에 화해를 하도록 조정하는 것이 현실적으로 훨씬 효과적이다. 따라서, 저작권법은 저작권 분쟁의 조정을 주요 임무의 하나로 하는 ‘저작권심의조정위원회’를 두고 있다.

저작권 분쟁의 조정은 이 위원회 내에 설치된 조정부에서 맡게 된다. 현재 3개 조정부가 설치되어 있으며, 각 조정부는 변호사의 자격을 갖춘 위원 1명을 포함한 3명의 위원으로 구성되어 있다. 조정 비용은 조정 신청자가 부담하도록 되어 있지만, 조정이 성립된 경우에는 똑같이 부담하도록 되어 있다.

조정 신청 비용은, 분쟁 가액이 100만원 미만인 경우에는 10,000원, 100~500만원인 경우에는 30,000원, 500~1,000만원인 경우에는 50,000원, 1,000만원 이상은 100,000원, 금액으로 환산할 수 없는 경우에는 50,000원으로 정해져 있다.

조정이 성립되면 그 효과는 재판상의 화해와 같은 효력을 가지며, 이는 확정판결과 같은 효력이 있기 때문에 더 이상 이에 대하여 소를 제기하거나 다툼을 할 수 없다. 그뿐만 아니라, 이를 바탕으로 강제집행도 가능하다. (끝)