

## 01. 저작권 기초의 이해

### 1. 저작권법의 목적/ 저작권과 저작물

#### 1. 들어가며

우리는 보통 저작권법을 저작권자의 저작권 보호를 위한 법이라고 생각합니다.

물론 그 생각이 틀린 것은 아니지만, 저작권법이 의도하는 것은 저작권자의 저작권을 '적절히' 보호함으로써 우리의 문화를 풍성하게 하고 관련 산업의 발전을 꾀하고자 함에 있습니다. 그러기 위해서는 저작권자의 저작권에 대한 다소의 제한을 수반하는 경우가 있습니다. 따라서 저작권법이 오로지 저작권자만을 보호하기 위한 법은 아닐 수 있습니다.

한편, 우리 저작권법으로 보호되는 저작물은 도대체 어느 수준에 이르러야 하는 걸까요? 또 저작권법으로 보호되기 위해 갖추어야 할 조건(요건)은 무엇일까요?

이번 시간에는 이와 같은 내용에 대해 한번 생각해봅시다.

#### 2. 저작권법의 목적

(1) 우리 저작권법은 저작권법의 목적에 대해서 다음과 같이 규정하고 있습니다.

저작권법 제1조 (목적) 이 법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화 및 관련 산업의 향상발전에 이바지함을 목적으로 한다.

즉, 여기서 저작권법의 목적은 크게 보면 3가지, 즉 ①저작자의 권리와 이에 인접하는 권리 보호, ② 저작물의 공정한 이용 도모, ③ 문화 및 관련 산업의 향상발전에 이바지. 라는 3가지임을 알 수 있습니다.

(2) 민법이나 형법과 달리, 저작권법은 최근에 비로소 만들어진 법입니다. 보통 세계 최초의 저작권법으로 알려진 앤 여왕법(Act of Queen Anne)은 1709년 영국에서 만들어졌으니, 저작권법은 기껏해야 그 역사가 300여년 남짓입니다.

저작권법은 최초 저작자에게 저작물을 창작하기 위한 동기를 제공하기 위하여 탄생하였습니다. 즉, 창작자가 고심해서 훌륭한 저작물을 만들었는데, 이것에 대해서 법적인 보호를 해주지 않는다면, 누구나 비용을 들이지 않고 그 작품을 모방해서 비슷한 작품을 만들 것이고, 그렇다면 이를 창작한 사람의 창작 인센티브가 떨어질 수 밖에 없겠지요. 따라서 저작권법을 만들어서 저작권자의 저작권을 독점적으로 보호해줌으로써 창작 의욕과 동기를 북돋운 것입니다.

(3) 하지만 잘 생각을 해보면 우리의 창작물 중 다른 사람의 영향을 전혀 받지 않고 우리

## 01. 저작권 기초의 이해

가 순수하게 창작한 것이 과연 존재할까요? 우리가 그린 만화도 어느 정도는 선배 만화가들의 만화에 직, 간접적인 영향을 받아 창작한 것이 대부분 아닐까요?

지금 프로 만화가 활동을 하고 계신 분이나, 만화가 지망생이나, 예전에 다른 만화 좀 베껴보지 않고 만화를 배운 사람은 없을 것 같습니다. 우리의 만화에는 태어나서부터 지금까지 우리가 받은 학교 교육, 그간 읽은 많은 책, 만화, 애니메이션, 영화, 소설 등에서 어느 정도는 영향을 받았을 것입니다. 유명한 예를 들면, 데즈카 오사무는 '아톰'의 뾰족한 머리는 '미키마우스'의 귀에서 힌트를 얻었다고 말했다고 합니다.

이렇게 우리 만화가 알게 모르게 선대의 문화유산의 영향을 받은 점을 무시하고, 우리 만화만을 따로 떼어내서 저작권법으로써 독점적인 권리를 보장한다는 것은 그 자체가 모순이 될 것입니다.

이에 저작권법은 저작권의 목적으로 "저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호"한다는 목적과 "저작물의 공정한 이용을 도모함"이라는 목적을 들고 있고, 그 궁극적인 목적으로서 "문화 및 관련 산업의 향상발전에 이바지함"을 들고 있습니다.

저작권법은 저작자의 권리보호에도 그 목적이 있지만, 다른 한편으로는 저작권의 보호범위를 분명히 해서 그 일정한 범위 내에서만 저작권자와 저작물을 보호하고 그 범위 밖에서는 이를 누구나 자유롭게 이용할 수 있도록 하는(이를 'public domain'의 영역이라고 합니다) 경계선을 그어주는 기능을 합니다. 우리 법에서 '공정한 이용'과 '문화의 향상발전'에도 저작권법의 목적이 있다고 함은 이러한 측면을 말합니다.

(4) 그렇다면 '저작물의 공정한 이용을 도모'하기 위한 제도는 어떤 것이 있을까요?

우선 저작권은 존속기간의 제한이 있습니다. 기간의 제한 없이 민법으로서 보호되는 부동산 물권과는 달리, 우리 저작권법은 저작자의 사후 70년까지만 저작권을 보호하고 있습니다. 이러한 존속기간의 제한 때문에 예를 들어서 '홍길동전'을 쓴 허균 선생(1669~1618) 및 그 후손의 저작권은 현재 시점에서는 보호될 수 없습니다.

그 다음으로 뒤에서 배울 '아이디어-표현 2분법' 원칙이 있습니다. 이 원칙은 저작권법으로 보호되는 것은 '표현'이고, '아이디어'는 저작권법으로 보호되지 않는다는 저작권법상 원칙을 말합니다. 보통 창작자들은 자신의 작품에 각별한 애착과 애정을 갖고 있기 때문에, 누군가가 자신 작품의 아이디어나 설정을 도용한 경우에도 저작권 침해라고 생각하기 쉽습니다. 하지만 '아이디어-표현 2분법'에 따르면, 아이디어는 원칙적으로 저작권법의 보호를 받을 수 없습니다.

마지막으로 우리 저작권에서는 직접 제23조 이하에서 '저작재산권의 제한' 규정을 두어서 저작권자의 저작권을 제한하고 있습니다. 그 내용은 다음과 같습니다:

## 01. 저작권 기초의 이해

제23조 (재판절차 등에서의 복제), 제24조 (정치적 연설 등의 이용), 제24조의2 (공공저작물의 자유이용), 제25조 (학교교육 목적 등에의 이용), 제26조 (시사보도를 위한 이용), 제27조 (시사적인 기사 및 논설의 복제 등), 제28조 (공표된 저작물의 인용), 제29조 (영리를 목적으로 하지 아니하는 공연·방송), 제30조 (사적이용을 위한 복제), 제31조 (도서관등에서의 복제 등), 제32조 (시험문제로서의 복제), 제33조 (시각장애인 등을 위한 복제 등), 제33조의2 (청각장애인 등을 위한 복제 등), 제34조 (방송사업자의 일시적 녹음·녹화), 제35조 (미술저작물등의 전시 또는 복제), 제35조의2 (저작물 이용과정에서의 일시적 복제), 제35조의3 (저작물의 공정한 이용), 제36조 (번역 등에 의한 이용) 등 규정입니다.

예를 들어서 저작권법 제28조 (공표된 저작물의 인용)는 “공표된 저작물은 보도·비평·교육·연구 등을 위하여는 정당한 범위 안에서 공정한 관행에 합치되게 이를 인용할 수 있다.”라고 규정하고 있습니다. 즉, 공중에게 발표된 저작물은 교육, 연구 등 일정 목적을 위해서 정당한 범위 안에서 공정한 관행에 합치되게 인용할 수 있다는 것입니다.

### 3. 저작권과 저작물

(1) 우리 저작권법 제2조(정의) 제1호에서는 “‘저작물’은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.”라고 규정하고 있습니다. 여기서 말하는 ‘인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물’에 해당한다면, 저작물로 성립이 되고, 저작권법으로 보호가 될 것입니다.

그렇다면 저작권이 성립되는 저작물이란 어느 정도로 ‘인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물’이 되어야 할까요? 허영만 선생님의 만화가 저작물인 것은 잘 알겠지만, 유치원에 다니는 내 조카가 그린 어설픈 그림도 저작물이라고 할 수 있을까요?

(2) 이에 관하여 대법원은 “저작권법에 의하여 보호되는 저작물이기 위하여는 문학·학술 또는 예술의 범위에 속하는 창작물이어야 하므로 그 요건으로서 창작성이 요구되나 여기서 말하는 창작성이란 완전한 의미의 독창성을 말하는 것은 아니며 단지 어떠한 작품이 남의 것을 단순히 모방한 것이 아니고 작자 자신의 독자적인 사상 또는 감정의 표현을 담고 있음을 의미할 뿐이어서 이러한 요건을 충족하기 위하여는 단지 저작물에 그 저작자 나름대로의 정신적 노력의 소산으로서의 특성이 부여 되어 있고 다른 저작자의 기존의 작품과 구별할 수 있을 정도이면 충분하다.”라고 말하고 있습니다(대법원 1995. 11. 14. 선고 94도2238 판결).

위 판결에 따르면 저작권법에 의해 보호되는 저작물이기 위해서는 창작성이 있어야 하는데, 그 창작성이란 대단한 독창성을 말하는 것이 아니라 저작자 나름대로의 정신적 노력이 깃들여 있으면 충분하다고 합니다. 보통 이것을 ‘매우 낮은 정도의 창작성’만 있으면 된다고 합니다. 그렇기 때문에 우리 저작권법으로 보호되는 저작물은 범위가 매우 넓습니다.

## 01. 저작권 기초의 이해

따라서 누가 봐도 서투른 만화라고 해도, 창작과정 중에 있는 만화 콘티의 경우에도 남의 것을 그대로 베낀 것 정도가 아니라면 저작권법에 의해 보호되는 저작물이 될 것입니다.

또한 우리 저작권법상 위와 같은 요건만 갖추면 특별히 어디에 고정될 필요도 없습니다. 즉, 말로 한 강연의 경우에도 위에서 말한 창작성만 갖추면 저작권법상 저작물이 될 수 있습니다.

(3) 이렇게 저작물로서 성립이 되면, 해당 저작물은 저작권이 부여되는데, 우리 저작권법에서 보호되는 저작권은 크게 '저작인격권'과 '저작재산권'이 있고, 그 각각의 내용인, 아래와 같은 모든 권리가 부여된다는 점에서 '권리의 다발'이라고 얘기합니다.

우리 법에서는 '저작인격권'으로 제11조 (공표권), 제12조 (성명표시권), 제13조 (동일성유지권)을 들고 있고, '저작재산권'으로 제16조 (복제권), 제17조 (공연권), 제18조 (공중송신권), 제19조 (전시권), 제20조 (배포권), 제21조 (대여권), 제22조 (2차적저작물작성권)을 들고 있습니다.

### 4. 맺으며

위에서 우리는 저작권법이 저작자의 보호 뿐 아니라 일정 정도는 저작자의 저작권을 제한하는 측면도 있음을 살펴보았습니다. 또한 저작권법에 의해 보호되는 저작물이기 위해서는 비교적 낮은 정도의 창작성으로도 충분하다는 것도 알아보았습니다.

창작자의 입장에서 자신의 창작물에 대한 저작권법에 의한 보호를 받는 것도 중요하지만, 다른 한편 창작을 할 때 타인의 저작권을 침해하지 않는 것도 중요하겠지요. 따라서 최소한의 저작권 지식을 갖추어서 향후 창작활동을 할 때 타인의 권리를 침해하지 않고, 내 권리를 지켜나가며 훌륭한 작품활동을 통해 우리 사회의 문화 및 산업 발전에 이바지할 수 있었으면 합니다.

## 2. 아이디어- 표현 이분법

### 1. 들어가며

저작권법과 관련하여 흔히 하기 쉬운 오해가 나의 만화를 다른 사람이 어떤 식으로건 이용하였거나, 양 저작물이 비슷하다면, 무조건 저작권 침해가 성립한다고 생각하는 경우입니다.

이는 저작권법이 '표현'만을 보호한다는 '아이디어-표현 이분법'을 잘 알지 못해서 생기는 오해인데, 이 원칙은 우리나라뿐 아니라 전세계적으로 통용되는 저작권법의 기본 원칙입니다.

## 01. 저작권 기초의 이해

앞에서 얘기한 바와 같이, 저작권법의 목적은 저작자의 권리보호 뿐만 아니라 일반 공중의 저작물의 이용과 그를 통한 문화발전에도 그 목적이 있느니만큼, 저작물의 보호범위를 무제한 인정할 수는 없고, 어찌보면 그 범위를 제한적으로 확정할 필요성이 있습니다.

이하에서는 우리가 저작권법에 처음 접하며 흔히 맞닥뜨리고, 잘 알아야 하는 원칙인 '아이디어 표현 이분법'에 대해 알아보니다.

### 2. 아이디어 - 표현 이분법

(1) '아이디어-표현 이분법'(idea-expression dichotomy)이란 저작권법으로 보호되는 것은 표현뿐이고, 아이디어는 보호될 수 없다는 원칙을 말합니다.

저작권법의 가장 중요한 존재이유는 저작자의 권리 보호입니다. 물론 저작자의 창작물에 대한 권리 보호는 저작권법의 중요한 목적 중 하나이지만 저작자가 창작한 저작물 또한 결국 선인들이 쌓아놓은 문화유산의 바탕 아래에서 이루어진다는 점에서 저작자는 저작물을 창작함에 있어서 어느 정도는 타인의 저작물을 이용하였다고 볼 수 있습니다

이와 취지를 같이 하는 '아이디어-표현 이분법'에 의하면 창작자가 저작권법에 기해서 보호를 주장할 수 있는 것은 아이디어에 한정되고, 표현에까지는 미치지 못합니다.

(2) 예를 들어본다면, '인간을 뛰어넘는 막강한 능력을 가진 자가 악당들을 무찌른다'라는 아이디어를 사용하여 만화를 그리는 것은 아무 문제가 되지 않으나, 그의 변신복장 가슴에 S자를 그려넣고 평소에는 그가 신문기자로 일하며 위급할 때만 변신을 한다는 만화라면 '슈퍼맨'의 저작권 침해가 될 수 있습니다.

또 다른 예를 들어, '똥똥하지만 실력있는 노처녀가 우연히 멋지고 젊은 남성으로부터 구애를 받는다'라는 스토리는 '아이디어'이므로 이러한 아이디어를 테마로 하여 만화를 그린다고 해서 '내 이름은 김삼순'의 저작권을 침해했다고 할 수는 없습니다. 그러나 예컨대 '프랑스에서 파티세가 되는 공부를 하고 온 노처녀가 젊고 멋진 커다란 서양요리 음식점의 사장으로부터 계약 연애의 제안을 받는다'와 같이 '내 이름은 김삼순'의 '표현'에 해당하는 부분을 포함한 만화를 그린다면 저작권 침해가 될 수 있다는 것입니다.

이는 이러한 '아이디어'에까지 저작권을 인정해준다면, 그런 아이디어를 이용한 일반 공중의 다른 저작물의 자유로운 생산, 이용을 막는 부당한 결과가 초래될 수 있기 때문입니다.

(3) 그런데 곰곰이 생각해보면 아이디어와 표현은 그 경계선을 긋기가 쉽지 않은 점이 있습니다. 즉, 양자는 일도양단으로 '어느 쪽은 아이디어', '어느 쪽은 표현'이라고 단정지을 수 있는 것이 아니고, 하나의 선을 그으면 양 극단은 아이디어와 표현이 되겠지만, 중간

## 01. 저작권 기초의 이해

어디에선가 아이디어인지 표현인지 모호한 영역이 있기 때문입니다.

이러한 양자의 엄밀한 구별은 아무래도 개별 사안마다, 객관적인 제3자의 판단에 따라 정해질 수 밖에 없을 것 같습니다.

### 3. 만화에 있어서 아이디어-표현 이분법

(1) 만화의 경우에 '아이디어'라고 할 만한 것의 예로는 만화의 칸을 나누는 방법, 대사를 말풍선으로 처리하는 것, 생각을 나타낼 때는 말풍선 하단에 동그라미를 그려넣거나 검은 색 테두리로 처리하는 것 등을 생각할 수 있을 것입니다.

이런 것까지 저작물로 보호해서 다른 사람은 위의 방법으로 만화를 그리지 못하게 할 수는 없겠지요.

(2) '아이디어-표현 이분법'이 실제 만화와 관련되어 나타난 사례로 유명한 '바람의 나라-태왕사신기' 사건이 있습니다(서울중앙지법 2006. 6. 30. 선고 2005가단197078판결, 서울중앙지법 2007. 7. 13. 선고 2006나16757 판결).

결론적으로, 이 사건에 대해 법원은 만화와 드라마 사이에 유사한 부분은 저작권법에서 보호하지 않는 '아이디어'에 불과하다는 취지로 저작권 침해를 부정했습니다.

법원은 두 작품이 고구려 고분벽화인 사신도(四神圖) 또는 사수도의 현무, 주작, 청룡, 백호를 소재로 삼아 주요한 등장인물로 형상화했다는 점에서 유사하지만, 역사나 신화 등은 '공중의 영역'에 속하는 것이고, '아이디어'의 범주에 속하는 것이므로 이런 아이디어 영역에 대해서는 누군가의 저작물로서 인정하여 저작권으로 보호를 해줄 수 없다고 보았습니다.

또한 두 작품 모두에 사신 또는 사신수가 누군가를 수호하는 수호신 또는 수호수로 설정되어 있다는 점에서 유사한 면이 있지만, 사신은 본래 사방을 지키는 수호신이라는 개념에서 출발하고 있으며, 이러한 사신의 개념 본질적 요소 때문에 사신을 작품의 소재로 사용하면서 누군가를 수호하는 수호신으로 설정한 표현은 제한된 표현방법 중 하나로서 저작권법의 보호대상이 되지 않는다고 보았습니다.

구체적인 줄거리와 관련해서도, 사건의 전개과정이 아이디어와 표현 중 어느 것에 해당하는가 하는 것은 그 전개과정이 얼마나 구체적으로 표현되어 있는가에 따라 결정된다고 하면서, 두 작품 모두 주인공이 낯선 장소에서 우연한 기회에 자신에게 거부감이나 적개심을 가진 자를 만나는데, 그가 곧 주인공의 심복이 되고, 심복은 전장에서 주인공을 구출하는 등으로 주인공보다 먼저 죽음에 이르게 되는 점은 유사하지만, 이는 영웅담이나 전쟁을 소재로 하는 작품들의 보편적인 사건 전개에 불과하므로 아이디어에 해당하고, 이를 기반으로 한 구체적이고 세부적인 줄거리가 표현에 해당한다고 판시했습니다.



## 01. 저작권 기초의 이해

법원은 위와 같은 이유로 결국 두 작품은 그 구체적이고 세부적인 줄거리에서 다르기 때문에 저작권 침해는 성립하지 않는다고 최종적으로 결론을 내렸습니다.

### 4. 아이디어는 전혀 보호받을 수 없는가

(1) 그렇다면 한발 더 나아가 아이디어는 법으로 전혀 보호받을 수 없을까요?

이와 관련된 사례로 드라마 '대장금', '주몽'과 캐릭터 '헬로우키티'가 문제된 사례가 있었는데, 캐릭터 헬로우키티의 상품화권을 부여받은 국내 사업화권자가 인기 드라마 '대장금', '주몽'의 복장과 소품, 표장을 표시한 옷을 입은 헬로우키티 인형을 제조, 판매한 사건이었습니다(대법원 2012. 3. 29. 선고 2010다20044 판결).

이 사안에서 법원은 드라마에 등장하는 인물의 복장, 소품만으로는 저작권법으로 보호받을 수 있는 독자적인 캐릭터 저작물이 된다고 할 수 없다고 판시하면서도, 아래와 같은 이유로 민법상 불법행위책임을 인정했습니다.

즉 법원은 "경쟁자가 상당한 노력과 투자에 의하여 구축한 성과물을 상도덕이나 공정한 경쟁질서에 반하여 자신의 영업을 위하여 무단으로 이용함으로써 경쟁자의 노력과 투자에 편승하여 부당하게 이익을 얻고 경쟁자의 법률상 보호할 가치가 있는 이익을 침해하는 행위는 부정한 경쟁행위로서 민법상 불법행위에 해당한다."라고 판시하면서, 이 사건에서 위 드라마가 국내뿐 아니라 해외에서도 인기를 얻어 국내 수요자나 해외 관광객들 사이에서 이와 관련한 상품에 대한 수요가 커지자 사업화권자인 피고가 각 드라마를 제작, 방송한 방송사로부터 허락도 받지 아니한 채, 수요자들로 하여금 헬로우키티 인형이 이 사건 각 드라마를 직접적으로 연상하도록 하고 그러한 연상으로부터 생겨나는 수요자들의 제품 구매 욕구에 편승하여 이 제품을 제조·판매하였다고 인정한 것입니다.

(2) 미국에서도 참신성(Novelty)과 구체성(Concreteness)을 갖춘 아이디어에 대해서는 법적 보호를 해줘야 한다는 판례들이 나오고 있고, 우리 학설상으로도 일정한 요건을 갖춘 아이디어에 대해서는 법적 보호를 해줘야 한다는 주장이 높아지고 있습니다.

### 5. 맺으며

이처럼 저작권법은 '표현'만 보호하고 '아이디어'를 보호하지 않는다는 것을 분명히 알 때, 스스로의 창작시에 어느 정도 다른 저작물을 사용해도 좋을지 알 수 있고, 다른 저작물이나 만화를 모방했다고 생각될 때도 과연 그것이 저작권 침해가 되는지 알 수 있을 것입니다.

## 01. 저작권 기초의 이해

한편, 아이디어를 참고한다고 해도 모두 법적으로 면책될 수 있는 것은 아니고, 오히려 요즘래는 아이디어도 법적 보호를 해줘야한다는 의견이 높아지고 있는 사실도 참고해야 할 것입니다.

### 3. 저작권의 발생과 등록

#### 1. 들어가며

앞에서 우리는 창작물이 저작권법으로 보호받는 저작물로서 성립하기 위해서는 비교적 낮은 정도의 창작성으로 충분하고, 또한 창작물의 '표현' 부분이 보호를 받는다는 점을 살펴보았습니다.

그런데 우리의 만화가 저작물로 성립되어 저작권이 발생하는 것은 어느 시점일까요? 우리가 만화를 그린 때일까요, 만화를 발표한 때일까요, 더 나아가 만화에 대해 저작권 등록을 한 때일까요?

#### 2. 저작권의 발생

(1) 우선, 저작권의 발생시점에 대해서 우리 저작권법은 명확한 규정을 두고 있습니다. 즉, 우리 저작권법 제10조 제2항은 "저작권은 창작한 때로부터 발생하며, 어떠한 절차나 형식의 이행을 필요로 하지 아니한다"라고 규정하고 있는데, 이를 '무방식주의'라고 합니다.

즉, 저작권은 창작물이 최소한의 창작성을 비롯한 저작물의 요건을 갖추었다면, '저작한 때' 발생합니다. 그러므로 내가 친구에게 이메일을 쓴 바로 그 시점에서 이메일 내용의 저작권이 발생하고, 수업시간 중에 낙서를 한 그 시점에서 낙서의 저작권이 발생하며, 노래를 휘파람으로 불었다면 휘파람을 분 그 시점에서 저작권이 발생합니다.

한편, 위의 '무방식주의'와 달리 '방식주의'라는 것도 있는데, 이는 저작권의 발생에 어떤 방식을 요건으로 하는 입법례를 말하고, 보통 여기서 말하는 '방식'으로는 저작권의 등록, 납본, 또는 ©표시를 들 수 있습니다. 하지만 앞에서 말씀드린대로 우리 저작권법은 무방식주의를 취하고 있기 때문에, ©표시를 하지 않아도 저작권법으로 보호되는데는 아무런 문제가 없습니다.

(2) 그런데 이런 경우를 한번 생각해보겠습니다:

만화가인 내가 멋진 만화 캐릭터를 만들어서 블로그에 잠깐 올렸다가 내린 다음 나의 포



## 01. 저작권 기초의 이해

트폴리오로 고이 갖고 있다고 하겠습니다. 그런데 나의 블로그를 보았음이 틀림없는 누군가가, 나의 캐릭터와 거의 100% 동일한 캐릭터를 만들어 발표한 경우, 나는 어떻게 그 사람이 나의 저작물을 표절했다, 저작권을 침해했다는 것을 입증할 수 있을까요? 내가 만약 그 캐릭터를 잡지나 정식 만화 연재 사이트에 연재했다는 등 대외적으로 발표한 사실이 명백하다면 나의 저작권 발생의 입증은 비교적 쉽겠지만, 그런 것이 아니라 나의 블로그에만 올렸던 경우라면.

거꾸로, 이런 경우도 생각해볼까요: 내가 그린 캐릭터에 대해서 갑자기 누군가가 나타나서 "그 캐릭터는 2년전에 내가 그린 캐릭터를 표절한 것이니, 당장 내 저작권 침해를 중지하세요!"라고 주장하는 황당한 경우는?

만약 위와 같은 2가지 사례가 실제 소송화된다면, 소송에서는 저작권이 침해당했다고 주장하는 측(원고측)이 상대방이 나의 저작물을 접하고 이를 베낀 것이라는 저작권 침해를 입증해야 하겠지만, 이 문제를 비교적 손쉽게, 간편하게 해결할 수 있는 방법이 '저작권의 등록'입니다.

### 3. 저작권의 등록

(1) 앞서 말씀드린 바와 같이, 우리 법상 저작권은 '창작한 때' 발생하며 등록 등 방식을 필요로 하지 않습니다. 하지만, 실제로 저작권 침해가 법적 분쟁으로 비화되는 경우, 저작권의 등록이 큰 역할을 할 수 있습니다.

저작권등록이란 저작물에 관한 일정한 사항(저작자 성명, 창작연월일, 맨 처음 공표연월일 등)과 저작재산권의 양도, 처분제한, 질권설정 등 권리의 변동에 대한 사항을 저작권등록부라는 공적인 장부에 등재하고 일반 국민에게 공개, 열람하도록 공시하는 것을 말합니다.

(2) 저작권등록은 특허나 상표등록에 비하면 비교적 간단하고, 큰 비용이 들지 않습니다.

저작권의 등록을 하기 위해서, 현재 방문신청, 우편신청, 인터넷신청의 세 가지 방법이 있습니다.

방문신청을 하기 위해서는 저작권위원회(www.copyright.or.kr)를 직접 방문하여 저작권 등록을 하면 됩니다. 필요양식을 갖춰 저작권위원회에 가서 신청을 하면, 간단한 심사 후 등록 여부가 결정됩니다(큰 문제가 없으면 등록이 됩니다).

우편신청의 경우는 위 주소로 관련 자료를 보내는 방식입니다.

보다 간편하게는 최근부터 서비스가 시작된 인터넷신청을 하면 되고, 자세한 설명은 저작권등록시스템(www.cros.or.kr)을 방문하면 쉽게 알 수 있습니다.

## 01. 저작권 기초의 이해

2016. 7. 현재 방문등록, 우편신청의 경우 1건당 3만원, 인터넷등록의 경우 1건당 2만원의 비용이 듭니다(자세한 내용은 위 사이트 참조).

(3) 저작물을 등록한 경우, 등록된 내용대로 저작자/창작연월일/공표연월일 등의 추정력이 생기고(저작권법 제51조), 나아가 등록되어 있는 저작권을 침해한 자는 그 침해행위에 과실이 있는 것으로 추정되어(저작권법 제93조), 침해 상대방이 입증책임을 지게 되며, 그 밖에 법정 손해배상 청구, 대항력, 보호기간 연장 등의 효과가 있습니다.

한편, 허위등록을 하는 경우 3년 이하의 징역 또는 3,000만원 이하의 벌금에 처해질 수 있으니 주의해야 합니다(저작권법 제136조).

(4) 저작물 등록은 예컨대 다음과 같은 경우에도 사용할 수 있을 것입니다. 즉, 자신이 어느 정도 만들어놓은 만화를 제3자에게 보여줄 필요가 있는 경우, 타인에 의한 내 작품의 설정, 아이디어, 작품 내용의 모방 또는 표절이 걱정될 수 있습니다.

그런 경우에는 저작권 등록을 해놓은 다음 이를 보여주면, 나중에 저작권 침해가 문제될 때, 관련 사실 입증에 큰 도움을 받을 수 있겠지요.