

디지털 세계의 창조산업

- 디지털 영국(Digital Britain, 2009) 보고서 제4장(전문 번역)

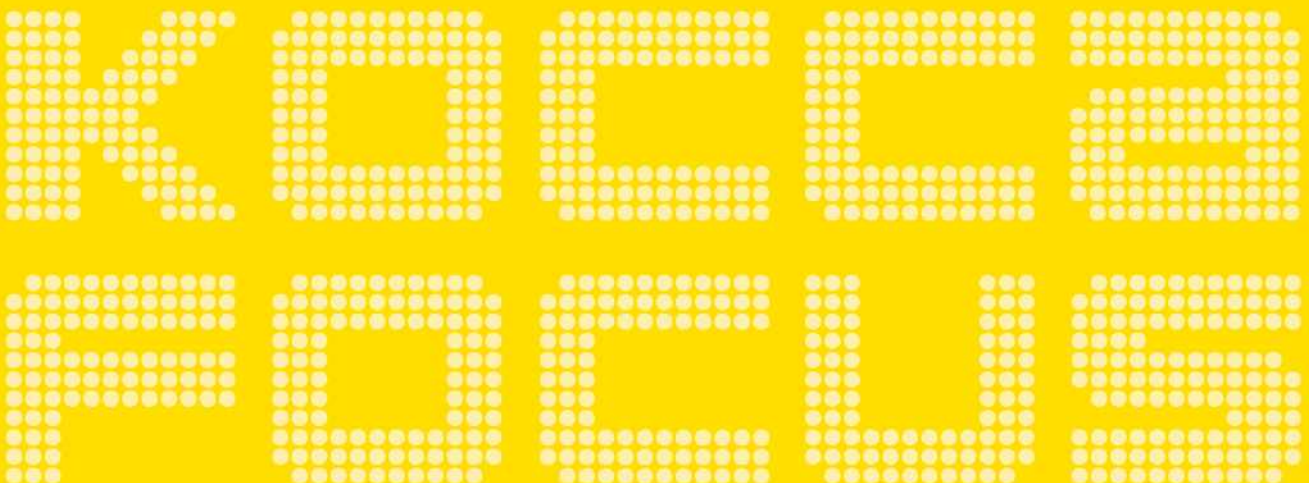
2010. 12.

I. <요약> 보고서 개요 및 번역 해설

1. 디지털 영국(Digital Britain, 2009) 보고서 발간의 배경과 맥락
2. 보고서 구성 및 개요
3. 번역 설명

II. 제4장 디지털세계의 창조산업(전문 번역)

1. 콘텐츠에 대한 새로운 틀
2. 창조성의 보호와 보상
3. 저작권 관련 기타 이슈들
4. 저작권 기반의 자금조성을 위한 정부 역할
5. 상호작용형 콘텐츠: 창의성을 가치로 전환



요 약

I. 보고서 개요 및 번역 해설

1. 디지털 영국(Digital Britain, 2009)의 발간 배경과 맥락

- 2008년 ‘창조적인 영국: 새로운 경제를 위한 새로운 재능(Creative Britain: New Talents for the New Economy)’ 보고서 발간에 이어 2009년 지난 10여 년간 영국이 꾸준히 추진해 온 창조산업의 육성을 위한 실행 프로그램을 제시
- 특히 디지털화와 미디어융합이라는 시대적 추세에 민첩하게 대응하기 위한 실행가능한 전략을 제시함으로써 영국 창조산업의 도약을 모색
- 지난 10여 년간 발표된 영국의 창조산업 관련 주요 정책 보고서는 아래 표 참조

<표> 영국의 창조산업 관련 주요 정책

해당연도	주요 추진 정책
1998 /2001	‘창조산업 전략보고서(The Creative industries mapping document)’
2000	‘디지털콘텐츠실천계획(Digital Contents Action Plan)’ ‘새로운 백서: 커뮤니케이션의 새로운 미래 (White Paper: A New Future for Communication)’ 개혁안
2003	‘Communication Act 2003’ 시행 및 Ofcom(Office for Communication) 출범
2005	‘디지털 전략(Connecting the UK: the Digital Strategy)’ 및 ‘창조경제 육성계획(Creative Economy Program)’ 실행
2008	‘창조적인 영국: 새로운 경제를 위한 새로운 인재 (Creative Britain: New Talents for the New Economy)’
2009	‘디지털 브리튼(Digital Britain)’ 정책 시행

2. ‘디지털 영국’ 보고서의 구성 및 개요

- 2009년 1월 영구 문화부(DCMS)는 새로운 정책 방향으로 산업적 능동주의(industrial activism)를 반영하여 ‘Digital Britain’이라는 정부 핵심전략 보고서를 발표

- ‘Digital Britain’은 영국 국민 모두에게 디지털 산업경제에 접근할 수 있는 보편적 접근권을 보장하고, 디지털화로 발생하는 이익과 장점들을 공평하게 활용하는 것을 목표
- 이를 통해 영국을 세계 디지털 지식경제의 선두 국가로 자리매김하기 위한 정책 방안과 전략을 제시
- 정책의 구체적인 목표는 1) 디지털 네트워크 인프라의 현대화, 2) 디지털 콘텐츠 지원 사업, 3) 서비스 산업에 대한 국가적 투자, 4) 디지털 경제를 위한 투자의 활성화, 5) 영국 고유의 콘텐츠 생산 및 배급, 6) 모든 국민에 공정한 접근성 부여, 7) 온라인 공공 서비스와 공공사업의 인터페이스 확산을 위한 인프라 구축 및 기술 개발로 구성
- 이' 보고서는 다음 표와 같이 총 9개의 부문으로 구성

<표> ‘디지털 영국(Digital Britain)’의 주요 정책 분야

주요 부문(9개)
디지털화 (Being Digital)
경쟁력 있는 디지털 커뮤니케이션 인프라(A Competitive Digital Communication Infrastructure)
라디오의 디지털화(Radio: Going Digital)
디지털 세계의 창조산업 (Creative Industries in the Digital World)
디지털 영국의 공공 서비스 콘텐츠 (Public Service Content in Digital Britain)
디지털 영국을 위한 연구 (Research, Education and Skills for Digital Britain)
디지털 안보와 안전(Digital Security and Safety)
디지털 정부의 여정 (The Journey to Digital Government)
디지털 영국으로(Delivering Digital Britain)

- 첫 번째로 영국은 모든 국민들이 디지털 영국의 혜택을 공유할 수 있도록 정책 추진, 2012년까지 초당 2Mbps의 브로드밴드 서비스를 구축을 목표로 세움.
- 디지털 참여 증진에 있어서는 구체적으로 관련 장비와 비용의 구매가능성 (Affordability), 활용능력 및 적절성(Capability and Relevance), 이용가능성 (Availability)이라는 세 가지 실천사항 제시
- 경쟁력 있는 디지털 커뮤니케이션 인프라 구축을 위해 150억 파운드의 ICT 인프라 투자로 70만개의 일자리를 창출 목표.
- 향후 정부는 USC(Universal Service Commitment)를 통해 차세대(3G) 이동통신 네트워크 구축, 2008~2012년 사이에 Digital UK를 중심으로 아날로그 지상파 방송의 디지털

- 텔 전환 추진 예정, 또한 2015년까지 디지털 라디오 업그레이드 완료를 목표로 DAB 인 프라 구축 예정.
- 디지털 불법 복제에 대한 새로운 법적 규제 프레임 및 콘텐츠산업 전반에 대한 세제 혜택 추진, 영국을 콘텐츠, 애플리케이션, 서비스 산업의 주요 투자처로 발전시키는 것이 목적.
 - 더불어 저작권자와 ISP사업자들이 함께 대응 방안을 마련해 불법 행위를 규제하고 불법행위에 대한 인식 제고를 위한 교육을 추진
 - 공공서비스 콘텐츠의 디지털화를 위해 기존 PSB(Public Service Broadcasting) 시스템 개선의 필요성 대두, 정부는 Ofcom과 함께 면허비용 지급, BBC의 역할과 기능 발전, 채널 4의 공공서비스 제공 권한 확대, 독립제작 쿼터 준수 및 체계 확립 등의 공공콘텐츠 지원방안을 논의 중
 - 이에 대한 실행계획으로서 BBC와 타 미디어 기관 간의 파트너십 강화, 새로운 서비스에 대한 BBC Trust 평가체계 확립, BBC 자회사인 BBC Worldwide의 분리, 채널 4의 법적 권한과 기능 재정립, 전국 뉴스와 지역 뉴스 활성화를 위한 "독립재정 뉴스컨소시엄"(IFNCs) 설립 등을 제시
 - 디지털 영국을 위한 연구 및 교육, 훈련 부문에서는 차세대 디지털 인력 육성 및 연구의 중요성을 강조하고 관련 투자의 증진 및 Digital Life Skill 육성 프로그램을 제시.
 - 영국 정부는 디지털 혁명의 향후 20년을 준비하기 위한 연구와 교육을 위해 디지털 경제 프로그램을 통해 1차 3개년 동안 1.2억 파운드를 투자할 예정이며, 기술전략위원회는 혁신 관련 연구에 3,000만 파운드를 투자할 예정.
 - 디지털 숙련기술의 육성을 위해 "New Industry, New Jobs"의 고등교육 적용 방안을 다룬 고등교육방안을 발간 예정, BIS(Dept. for business, Innovation & Skills)와 RDAs(Regional Development Agencies)는 3년 동안 2,300만 파운드를 투자해 ICT 개발 사업 지원 계획.
 - 디지털 보안 부문에서는 구체적으로 High Level Cyber Security, Personal Digital and Data Security, Securing Home Networks의 세 단계의 보안체계 제시.
 - '디지털 정부로의 여정' 부문에서는 디지털 정부로의 전환을 위한 세 단계를 제시. 현재 영국은 두 번째 단계를 진행 중

- 영국은 공공서비스의 디지털 전환 프로그램을 시행하고, 중복 네트워크를 조정하는 등 ‘디지털 영국’의 수행기관을 설치하기 위해 관련 연합 조직의 설립을 논의 중
- 여기서 번역하고 있는 제 4장 ‘디지털 세계의 창조산업(Creative Industries in the Digital World)’은 전체적으로 다섯 개의 주제로 구성 : 1) 콘텐츠에 대한 새로운 틀, 2) 창조성의 보호와 보상, 3) 저작권 관련 기타 이슈들, 4) 저작권 기반의 자금조성을 위한 정부 역할, 5) 상호작용형 콘텐츠: 창의성을 가치로 전환
- 각 주제에 대해서는 최근 영국 내에서 논의되고 있는 관련 정책의 변화를 약술하고 있으며, 의미 있는 주요 사례는 별도의 박스로 제시하고 있음
- 창조산업 관련 제 4장의 중요성을 감안, 세부 내용에 대한 후속적인 연구를 위하여 요약 번역이 아닌 전문 번역문을 게재함

3. 번역 설명

- 번역문은 ‘디지털 영국(Digital Britain, 2009)’의 제 4장 ‘디지털 세계의 창조산업 (Creative Industries in the Digital World)’의 전문을 번역하되, 내용의 비중을 고려하여 본문 마지막의 사례연구(Case Study)는 생략
- 번역은 원문의 용어와 문장 구성에 충실한 직역을 원칙으로 하고, 불가피한 경우에 한하여 문장의 재구성, 용어의 대체, 영어 표현의 의역 적용
- 원문은 총 119의 단락으로 구성, 각 단락에는 1~119의 일련 번호를 명기, 원문 대조를 위하여 번역문에도 일련 번호 적용.
- 기타 원문의 형식과 표제 및 표식을 그대로 반영

II. 제4장 디지털세계의 창조산업(전문 번역)

“이는 실제 혁명이 어떠한 것인가에 관한 것이다. 오래된 것들은 빨리 사라지고 그 자리를 새로운 것이 채운다. 그 어떤 실험도 실험이 시작되는 순간에는 그 중요성을 알 수 없다: 커다란 변화는 느리게 진행되고, 작은 변화는 널리 퍼져 나간다. 심지어 혁명가들조차 어떤 일이 일어날지 예견할 수 없다.”

– Clay Shirky의 블로그 글(2009년 4월)

목표 : 영국을 세계의 핵심 창조거점으로

□ 콘텐츠에 대한 새로운 틀

1. 우리는 세계 금융서비스의 중심 수도로서 뿐만 아니라, 창조산업에 있어서 영국이 세계의 중심이 되는 것을 목표로 해야 한다. 앞장에서 기술된 포괄적인 참여와 인프라뿐만 아니라, 우리에게 생명의과학이나 지식산업과 같은 다른 첨단기술 분야처럼 창조산업도 규모화·산업화할 수 있다는 믿음에 근거하여 창조산업에 대한 디지털적인 접근 방식과 노력이 필요하다.
2. 영국 창조산업은 다른 성공적인 지식산업 분야를 이끌어왔던 장점들을 똑같이 지니고 있다.
 - 편리성: 영국의 지리적 위치는 지구의 동·서부 모두에 대한 접근성을 지니고 있으며, 그리니치 표준시(Greenwich Mean Time)는 세계의 동·서부 주요 경제와 겹쳐지는 근무시간대를 제공한다.
 - 합법성: 지적재산의 존중과 깊게 연관된 산업에서는 엄격한 법규범이 중요하다.
 - 접근성: 영어는 무역과 엔터테인먼트 두 분야 모두에서 국제적인 언어로 인정되고 있다.

- 재정: 영국은 사업자들에게 자본시장에 대한 접근성과 IP 기반 자금조달의 노하우를 제공해준다.
 - 인적 자본: 영국 기업들은 창조 비즈니스에서 매우 중요한 독창적인 사고를 육성하는 교육 시스템에서 교육받은 숙련된 인력을 고용할 수 있다.
 - 인프라: 사업자들은 다양하고 탄력적이며 가격경쟁력이 있는 맞춤형 유선통신 및 이동통신 서비스를 제공하는 경쟁력 있는 시장에 접근할 수 있다.
3. 창조산업은 문화사회적인 이익을 가져다줄 뿐만 아니라, 고용과 국가의 부를 창출하는 원천이다. 창조산업은 총 부가가치(GVA)의 6.4%에 기여하며, 지난 10년간 전체 경제가 3% 성장한 것에 비해 평균 4%의 성장세를 보여주고 있다.
 4. 2008년의 보고서 '창조 영국: 새로운 경제를 위한 새로운 인재(Creative Britain: New Talents for the New Economy)'는 창조산업 분야에 관한 4번째 정책문서로, 1999년과 2001년의 창조경제 매핑(Creative Economy Mapping) 보고서와 2001년의 녹색서(Green Paper)인 향후 10년의 문화와 창의성(Culture and Creativity: the next 10 years)에 근거하고 있다. 이 문서들은 모두 교육, 문화와 창조부문의 보조금과 창조산업육성을 위한 훈련 및 무역지원을 연계하려는 정부의 의지를 잘 보여주고 있다. 창조산업을 경제적 사고의 주요 흐름으로 구체화하려는 이러한 노력은 전 세계적으로도 연구되고 차용되고 있으며, 예산 규모도 BIS, DCM, S, DWP, DCSF의 업무를 통합하는 '산업적 능동주의'의 새로운 국면을 예고한 바 있다.
 5. 커뮤니케이션 인프라의 확충, 디지털 영국을 위한 노력, 앞 장에서 제시된 새로운 디지털 기기와 서비스의 광범위한 활용과 같은 변화들은 다양한 콘텐츠의 배급, 생산과 창작의 발전을 가져올 것이다. 이는 구매하고 검색하는 것, 보고 듣는 것, 공유하고 즐기는 모든 것에 혁명적인 변화를 가져올 것이다.
 6. 이는 옛 아날로그 모델의 배급, 화폐화, 참여에 중요한 변화를 가져올 것이다. 오늘날의 미디어는 참여적이고 상호작용적이며, 동등하면서 다수 대 다수(many-to-many)의 특성을 갖는다. 전통적으로 혁신과 창조성이 대규모 조직 내 전문가 집단의 활동영역이었다면, 오늘날에는 미디어의 연결성이 제공하는 기회들을 통

한 ‘창조적 혁신’이 가능하다. 또한 창조산업의 성공을 상호작용적이고 참여적인 세계와 연결할 수 있는 중요한 기회가 존재한다.

C&binet과 국제적인 해결 방안들

C&binet(Creative and Business International Network)는 World Creative Business 컨퍼런스 개최를 위한 창조영국의 계획에서 출발하여, 2008년 10월에 공식적으로 출범했다. 첫 C&binet 포럼이 영국 허트포드셔(Hertfordshire)의 그로브(Grove)에서 10월 26~28일까지 개최될 예정이다. 이 포럼에는 창조산업 및 유관 분야의 실무책임자들과 고위 관계자들로 구성된 400여명의 대표들이 참석할 예정이다. “디지털 시대의 창조적 콘텐츠 육성”이라는 제목으로 열리는 올해의 컨퍼런스는 유료 온라인 콘텐츠의 지불 문제나 콘텐츠 제작과 국제 공동협력을 위한 재원조달 등과 같은 이슈들에 초점을 맞출 것이다. 이 행사는 컨퍼런스 이상의 유용함을 가져다 줄 각 세션에서의 결과물들과 함께 실행가능성에 초점을 맞추어 진행될 것이다. 컨퍼런스는 C&binet의 웹사이트(www.cabinetforum.org)를 통해 시청할 수 있으며, 온라인 참여도 권장하고 있다.

또한 우리는 C&binet이 불법 파일공유와 같은 콘텐츠 창출의 장애요인들에 대한 국제적인 해결방안을 위한 대화를 시작하는 데에 기여하리라 기대하고 있다. 이러한 문제들은 하나의 경제권에만 해당되는 것이 아니라 창조적 콘텐츠를 생산하는 모든 경제권과 관련이 되기 때문에 해결방안을 찾아야 하고, 범세계적으로 실천되도록 합의가 이루어져야 한다.

7. 디지털 영국의 목표는 상대적으로 전체 세계 시장에서 불균형을 보이고 있는 콘텐츠와 응용에 있어서 영국이 혁신의 근원지가 되는 것이며, 영국의 시장, 권리 및 규제 틀을 통해 영국을 콘텐츠, 응용 및 서비스에 대한 투자의 가장 매력적인 장소로서 유지하는 것이다.
8. 우리는 보조금과 상거래의 최상의 형태가 결합된 콘텐츠 제작의 혼합 경제를 가지고 있다. 6장에서 우리는 미래의 소비자들인 사람들을 위한 생애적 교육을 담당하는 학교와 고등교육에서부터, 창조경제가 의존하는 콘텐츠 제작 전문인들

을 위한 훈련과 지원까지 재능을 발전시키기 위한 경로를 검토한 바 있다. 디지털 세계는 이러한 핵심적인 창조적 역량의 육성에 의존하며, 사람들이 창조적 콘텐츠를 일상적으로 체험하고 개발할 수 있는 집적시설(박물관, 도서관, 아트센터, 극장, 음악공연장)들이 디지털 시대에는 번창할 것이다.

9. 우리는 그동안 1차원적인 아날로그 시대에 적합한 고안된 공공정책을 시행해왔다. 이 중 대부분은 콘텐츠 생산 및 배급의 경제체계가 과거와는 매우 다른 디지털 환경에 맞추어 근본적으로 변화되어야 한다. 광범위하게 이루어지는 완벽한 디지털 복제나 새롭고 치열한 광고경쟁은 과거 비즈니스 모델에 도전이 되고 있다. 동시에 오늘날 인터넷을 지배하고 있는 콘텐츠가 풍부한 포털들과 사회적 네트워크들은 여전히 창조적 콘텐츠를 상품화하고 강한 이용자 기반체계를 상업적으로 이용하기 위한 수단들을 모색하고 있다.
10. 이러한 변화들은 우리의 미디어 생태계에 근본적인 변화를 가져온다. 아래는 우리의 중간보고서에서 언급되었던 Charles Leadbeater의 말이다:

“20년 전에는 우리에게 정보와 엔터테인먼트의 대부분을 제공하던 산업의 모습은 마치 텅 빈 해변가에 흩어져있는 몇 개의 바위들과도 같았다. 이러한 바위들은 대형 미디어 기업들이었는데, 이는 미디어산업이 신문의 인쇄설비나 텔레비전 스튜디오와 같이 높은 고정비용이 들어가기 때문이었다. 이들은 엄격히 통제되었고, 방송의 주파수와 같이 자원은 희소했다. 이러한 점들이 진입장벽으로 작용했다. 이 바위들은 주로 광고를 통해서 또는 그들의 상품에 접근하는 소비자에게 요금을 부여해 돈을 벌었으며, 이를 위해서는 통제된 접근권과 유통 및 저장 설비가 필요했다.

새로운 미디어 사업을 시작하고자하는 사람은 굉장히 먼 곳에서 오는 것처럼 보인다. 새로운 돌을 해변가로 굴러오기 위해서는 많은 인력과 돈, 무거운 기계가 필요하다. 1980년대 중반의 기업가 Eddie Shah는 북부 잉글랜드 지역에 기반을 둔 국내 신문사를 설립하기 위해 새로운 바위를 영국의 해변가로 굴러왔다. 이는 장기적인 국내 과업을 초래했다. Rupert Murdoch은 런던의 한 지역에서 다른 지역으로 그의 News Corporation 신문사를 옮기면서 오랜 논쟁을 초래했다. Channel 4는 해변가의 새로운 바위로 자리 잡으면서 과문을 일으켰으며, 독립제작사의 형태를 가진 작은 바위들을 만들어냈다. 거대 광고 에이전시

인 WPP와 TBWA는 다른 바위들에게 서비스를 제공하는 바위들이다. ITV 회사들은 합병되어 규모가 커졌으나 성공적이지 못한 바위가 되었다. 최근까지도 바위들은 단지 소규모의 도시 내 사업 수준이다.

최근 5년 후의 해변가 모습을 상상해보자. 몇몇 거대 바위들이 아직도 보이겠지만 조약돌의 물살에 이들 대다수가 흠뻑 젖었을 것이다. 매 순간 수백만의 사람들이 해변가에 블로그 포스트, 유튜브 영상, Flickr의 사진, 트위터 업데이트와 같은 조약돌을 떨어뜨린다. 서로 다른 크기와 형태와 색깔의 여기저기 어지럽게 배열되어 있는 조약돌들이 계속해서 어떠한 순서도 없이 모래위에 떨어진다.“

— Charles Leadbeater, “디지털 혁명: 창조 계급의 다가오는 위기”

11. 이러한 배경 하에서 우리는 이 장에서 4가지 핵심 이슈를 다루고자 한다.

- 창조산업이 지니는 경제적 중요성에 대한 명확한 인식을 재강조
- 디지털 세계에서 창조성에 대한 적절한 보상을 보장하고, 창작자, 웹사이트 회사, 배급자, 소비자들의 이해를 충족
- 상호작용적 콘텐츠를 포용하는 공공정책 프레임의 확장
- 현재 우리의 노력이 ‘디지털화에 대한 준비(digital ready)’라는 사실의 확인

12. 정부와 공공 부문은 디지털 콘텐츠에 대한 관리자임 동시에 혁신적이고 상호작용적인 다양한 콘텐츠 서비스 및 응용기술의 토대가 되는 광범위한 비개인적 데이터들의 보고이다. 이에 대해서는 8장에서 자세히 다룬다.

□ 창조성의 보호와 보상

13. 오늘날 이미 영국 음반 구입의 7.5%가 디지털 상품이며, 이보다 수치는 적지만 영화와 텔레비전 소비에서도 온라인 이용이나 다운로드의 비율이 빠르게 증가하고 있다. 디지털 영국에서는 Universal Service Commitment가 고화질의 브로드밴드를 제공하여, 대부분의 가정에서 광대역망을 이용하여 콘텐츠를 이용, 검색,

다운로드하는 것이 일반적인 일이 될 것이다. 이용자가 제작한 사회적 콘텐츠들이 매우 중요해지겠지만, 그렇다고 이러한 콘텐츠가 가장 주된 혹은 유일한 콘텐츠가 되지는 않을 것이다.

14. X-Factor와 Britain's Got Talent 쇼의 인기는 몇몇 사람들이 소유한 콘텐츠 제작능력의 가진 지속적인 흡입력을 보여준다. 디지털 세계는 이러한 능력들이 이전보다 소비자와 팬들에게 더 잘 다가갈 수 있도록 해준다. 하지만 이것이 완전히 민주적인 것은 아니다: 어떤 사람은 콘텐츠 제작 능력을 지니고 있지만, 대다수의 사람들은 그렇지 못하다. 역사적으로 콘텐츠 제작자들이 그들의 재능과 노력에 대해 보상받을 수 있는 실효성있는 메커니즘이 필요해 왔다. 또한 투자자의 신뢰가 가장 필요하다. 이용자 제작 콘텐츠는 매우 인기 있을 수 있지만 여전히 수백만의 제작비용이 들어가는 대형 영화들에 대한 수요는 지속되고 있다.
15. 정부의 목표는 가격대도 적당하고, 소비자들이 쉽고 편리하게 접근할 수 있는 콘텐츠를 제공하는 효과적인 온라인 다운로드/스트리밍 시장을 형성하는 것이다. Hulu, Spotify, Six-To-One, FremantleMedia와 같은 기업들은 이러한 콘텐츠를 소비자에게 제공하기 위한 다양한 비즈니스 모델을 시도하고 있다.
16. 이는 시장에서 대부분의 기업가들이 그들의 전통적인 위상을 심각하게 재검토할 것을 요구한다. 정부는 다양한 방법으로 이를 권장하고자 노력해왔다 : Gowens의 보고서에 따라 현재 Intellectual Property Office가 담당하고 있는 저작권 문제에 대한 검토가 이루어졌고; 2008년 정부의 주재로 맺어진 인터넷 서비스 제공자(ISP)와 저작권자 사이의 MOU 체결되었으며; 공공자금이 지원된 무료 콘텐츠에 대한 제한조건의 필요성이 인식되었다.
17. 하지만 현재 콘텐츠 산업은 중요한 도전에 직면해있다. 현재의 모델은 그 중심부에서 작동하지 못하고 있다. 왜 현재의 모델이 작동되지 못하는지에 대해서는 많은 시각이 존재하지만, 논쟁이 없는 한 가지 사실은 상당 비율의 소비자들이 불법적으로 디지털 콘텐츠를 이용하고, 주로 P2P를 통해 파일을 공유하고 있다는 사실이다. 창조산업이 불법 P2P 파일공유로 인해 상당한 손실을 보고 있다는 점은 이미 알려져 왔다. BPI는 P2P 파일 공유로 인해 영국 음악산업에 1억 8,000만 파운드(2008)의 손실을 있었음을 지적했고, IPSOS는 영국 TV와 영화산업에



1억 5,200만 파운드(2007)의 손실을 가져왔다고 보고하고 있다. 인쇄, 소프트웨어 또는 컴퓨터 게임과 같은 다른 콘텐츠 산업에서 불법 파일공유로 인해 발생한 정확한 손실의 수치는 알 수 없었지만 상당한 손실이 있음을 알고 있다. 이러한 불법행위의 규모는 어떤 형태로든 지불 방식에 의존할 수밖에 없는 혁신적 콘텐츠 모델에 투자를 하는데 있어서 중요한 관심사이다.

18. 이러한 불법행위는 용인될 수 없다. 정부는 온라인 저작권 침해를 심각한 범죄로 고려한다. P2P이건 다른 수단에 의해서건 불법 다운로드 및 업로드는 결과적으로 점잖은 도둑행위이다. 이는 우리가 그냥 묵과하고 대책 없이 넘어갈 일이 아니다. 그러므로 이 보고서에서는 불법 파일공유의 발생률을 70~80% 정도 줄여야 할 필요가 있는 이 문제에 대해 명확한 방안을 제시하고자 한다.
19. 그러나 이는 단지 소비자에 대해 어떤 행동을 취하는 것이 아니다. 무정부적인 소수의 사람들 혹은 ‘~로부터의 자유’를 생각하지 못하고 ‘~에 대한 자유’에만 믿음을 가진, 즉 의무 없는 권리만 주장하는 사람들을 제외하고, 대부분의 소비자들은, 형평성의 관점에서 실질적으로 할 수 있다면, 합법적으로 행동하는 것을 선호할 것이다. 최근 스칸디나비아에서의 연구에 따르면, 불법 P2P 데이터를 많이 이용하는 사람들이 유료 음악의 가장 큰 소비자층이었다고 한다. 적당한 가격에 쉽고 합법적인 경로가 존재한다면 소비자들은 이를 선택할 것이다.
20. 그러므로 디지털 영국은 콘텐츠 제작자와 저작권자, 웹서비스제공자, 배급자, 소비자들이 함께 협력적이고 효과적인 온라인 다운로드 시장을 만들어나가도록 모두에게 공평한 틀을 제안하고자 한다.
21. 이 새로운 제안에서 중점이 되는 것은 소비자들에게 지불가능하고 편리한 콘텐츠를 제공하도록 하는 일련의 상업적인 합의와 사업 모델들이다. 여기에는, 저작권법의 복잡한 내용에 대해 구체적인 지식을 가지고 있는 사람이 많지 않기 때문에, 건전한 소비자 및 부모들에게 콘텐츠 접근 방법과 간단한 행동수칙에 대한 설명과 정보도 포함된다. 여기에는 이를 위반하는 소수에 대한 효과적인 처벌기준도 포함되어야 한다. 요컨대, 편의성, 지불가능성, 형평성이 중요한 기준들이다.
22. 정부는 현재 이러한 목표들을 지지하는 시장 내 기업인들이 많이 존재한다고 믿는다. 이를 위해서는 창조산업 자체로부터의 행동이 필요하다. 특히 적절한 정보

와 매력적인 콘텐츠의 제공 등 필요한 행동이 취해질 것을 우리는 기대하고 있다. 상업적인 해결책이 가장 선호되는 접근방법이다. 정부는 사생활 보호와 같은 다른 정책들과 어긋나지 않는 방법으로 상업적인 쌍방 협약에 기술적인 방안들이 잘 구체화되도록 가이드라인을 만드는데 Ofcom과 정부부처 및 여타 규제기관들이 함께 협력하도록 관심을 기울일 것이다.

23. 이를 위해 정부는 이러한 시장 모델의 기반을 제공하고, 불법보다는 합법적인 콘텐츠 소비로 소비자들을 유도하는 엄격한 분위기를 조성하기 위한 법안 제정을 추진할 것이다.

입법 제안 사항

24. 따라서 정부는 저작권 침해 줄이기 위한 의무사항을 Ofcom에 부여하는 법안을 검토하고 있다. 이를 충족시키기 위해서 Ofcom은 인터넷 서비스 제공자(ISP)에게 두 가지 구체적인 조건을 수용하도록 요청할 것이다. 이는 디지털영국 중간 보고서에서 제시된 의무사항들로서, 우선 계정 소유자들에게 그들의 계정이 저작권 침해에 이용되었다는 사실을 통보할 의무와, 또 소수의 심각한 반복 침해자들의 신원을 파악할 수 있는 자료를 보존하고 제공할 의무(법원 명령에 근거하여) 등이다.
25. 이러한 의무사항들은 구체적인 실행규칙들에 의해 뒷받침 되어야한다. 우리는 현업 단체 혹은 기구(중간 보고서에서 제안된 ‘권리 에이전시(rights agency)’ 혹은 현재 쓰이고 있는 용어로 ‘권리 권한기구(rights authority)’)가 Ofcom의 승인을 받기 전에 이러한 실행규칙안을 만들기 기대하며, 모든 권리 소유자와 인터넷 서비스 제공자(ISP)들이 이러한 작업에 기여하기를 권장한다. 하지만 업계에서 실행규칙을 만들 수 없거나, 또는 만들 전망이 보이지 않을 때에는 Ofcom이 스스로 규칙을 제정할 권한을 부여할 필요가 있다. 이러한 통보 절차는 가능한 빨리 시작되는 것이 중요하며, 우리는 법안이 도입된 후 즉시 업계가 규칙 제정 작업에 협력할 것을 권장한다. 이는 법안이 통과된 후 곧바로 Ofcom이 합의된 실행 규칙을 승인할 수 있도록 하기 위해서이다.

26. 통보를 받은 대다수의 사람들은 불법 파일 공유를 중단한다는 증거 자료가 있다. 이는 설문조사 결과에 기초하고 있는데, 사람들은 통보를 받을 경우 불법 파일 공유를 중단하거나 상당량 줄일 것이라고 응답했다. 이와는 별도로, 다른 조사들은 이러한 파일 공유와 유사한 경험과 콘텐츠를 제공하는 신규 사업모델이 관심을 끌고 있다는 사실을 말해 주고 있다. 최근 독립기구인 SABIP의 ‘Copycats 보고서’는 아직도 무엇이 합법적/비합법적인지에 대해 혼란이 존재하며, 종합적인 접근방법의 하나로서 교육의 필요성을 지적하고 있다.
27. 하지만 통보 절차나, 교육, 법적 제재 등이 불법 파일공유의 방지에 충분한 영향력을 발휘하지 못한다는 견해도 있다. 정부는 앞에서 서술된 통보 절차가 불법 파일공유를 줄이는 데 상당한 효과가 있을 것이라고 믿는다. 하지만 만약 충분하지 않을 경우 추가적인 대응책이 취해져야 할 것이다.
28. 이러한 이유에서 정부는 다양한 기술적 조치들을 적용하여 온라인 저작권 침해 줄이고 방지하기 위해, 온라인 서비스 제공자(ISP)에 대해서 추가적인 조건을 제시할 권한을 Ofcom에게 부여할 것이다. 상업적 협약이 확실하게 발전하도록 정부는 추가적 조치들을 법안에 명시할 것을 제안하고 있다. 예를 들어, 차단(Site, IP, URL), 프로토콜 차단, 포트 차단, 광대역망 캐핑(이용자의 인터넷 연결 속도나 이용자가 접근할 수 있는 데이터 량에 제한을 두는 것), 광대역망 특정화(특정 프로토콜/서비스에 대한 이용자의 접근속도나 특정 프로토콜/서비스에 대한 데이터 량에 제한을 두는 것), 콘텐츠 식별 및 필터링, 또는 이 여러 방법들의 조합 등이다.
29. 이러한 조치들은 앞에서 제시된 방안들이 모두 실행되었는데도 불구하고 불법 파일공유를 감소시키는데 효과가 없을 경우에 한하여 사용되어야 한다. 우리는 통보 절차와 반복 침해자들의 신원확인에 대한 실행규칙이 잘 작동되는 수준에서 Ofcom이 불법 파일공유 행위의 기본 수위를 정하도록 할 것이다. 또한 인터넷 서비스 제공자(ISP)에 의한 통보절차와 권리자들의 법적 대응의 실효성을 테스트하기 위해서 규칙들을 6~12개월 정도 실행한 이후에, 불법 파일공유에 대한 추가적 조치들이 마련되도록 할 것이다. 교육이나 업계의 자발적 대응과 같은 다른 요소들도 병행될 필요가 있다.

30. 6개월이 지난 후에도 이러한 방안들이 효과적으로 실행되었지만 큰 효과가 없는 경우에 Ofcom은 추가적 조치들의 세부내용에 대해 인터넷 서비스 제공자(ISP) 및 권리자들의 의견을 들어야 하며, 추가적 조치들이 빠르게 시행되기 위해 실행 규칙 변경의 초안을 만드는 작업에 업계와 협력해야 할 것이다. 12개월이 경과했을 때, 위에서 제시된 방안들이 모두 실행과 시험되고, 교육과 업계의 대응과 같은 다른 요소들도 충족되었지만, 불법 파일공유의 감소에 상당한 효과가 없는 것이 분명한 경우, Ofcom은 추가적 조치들을 시행할 권한을 사용해야 할 것이다. 이러한 권한을 행사하기 위해서 Ofcom은 다양한 의견을 묻고 국회의 절차를 거쳐야 한다.
31. 우리는 통보 시스템의 작동을 위해서 권리자들과 인터넷 서비스 제공자(ISP) 모두에게 인센티브를 제공할 필요가 있다고 생각해 ‘트리거 매커니즘’(trigger mechanism)에 대해 검토하고 있는 중이다. 우리가 제안하고 있는 Proportionate Notification Response trigger는 불법 공유의 70% 감소라는 목표를 달성하기 위한 통보 절차, 법적 행동, 기타 조치들을 포함하는 제도의 효과를 측정하는데 초점을 맞추어야 한다. 그러므로 우리는 (a) 통보받은 특정 개인들의 수를 산출하고, (b) 통보받은 사람들 중 몇 %가 자발적으로 혹은 고발로 인해 불법 파일공유를 중단했는지를 평가해야 한다. 해당 %가 70%를 넘지 못하거나 가깝지 않을 경우, 트리거 메커니즘이 작동된다(예를 들면, Ofcom에 의해서 P2P를 통한 불법 다운로드 모집단이 100이고 50%에게 반복 침해에 대한 통보가 보내졌을 때, 불법 파일공유의 35%가 감소한다면 기준이 충족된다).

불법적인 P2P 파일공유 방지를 위한 입법 방안

우리가 제안하는 핵심 요소들은 다음과 같다:

- Ofcom은 온라인 저작권 침해 방지를 목표로 하는 임무를 맡게 된다. 구체적으로 Ofcom은 인터넷 서비스 제공자(ISP)들에게 다음과 같은 의무를 부여한다:
 - 경미한 침해자들(권리소유자들로부터 타당한 증거 확보 필요)에게 그들의

행동이 불법적임을 통보할 의무

- 심각한 반복 침해자들에 대한 익명정보를 수집하고, 법원의 명령에 따라 권리소유자들에게 구체적인 개인정보를 제공할 의무

Ofcom은 온라인 저작권 침해를 방지, 중단, 감소시키는 것을 목적으로, 법(Statutory Instrument)의 정한 바대로, 온라인 서비스 제공자(ISP)에게 다음과 같은 조건들을 부과할 권한을 지닐 것이다.

- 블로킹(Site, IP, URL)
- 프로토콜 블로킹(Protocol blocking)
- 포트 블로킹(Port blocking)
- 광대역망 캐핑(Bandwidth capping, 인터넷 연결 속도와 이용자가 접근할 수 있는 데이터 통신량에 제한을 두는 것)
- 광대역망 특정화(Bandwidth shaping, 특정 프로토콜/서비스에 대한 이용자의 접근속도와 특정 프로토콜/서비스에 대한 데이터 량에 제한을 두는 것)

1년의 기간 동안 통보 절차가 통보받은 사람들의 70% 수준까지 침해행위를 감소시키는 못할 경우 이러한 권한이 행사될 것이다.

□ 저작권 관련 기타 이슈들

공정한 이용

32. 그동안 많은 사람들이 최근 IP 침해에 대한 규제체계가 디지털 환경을 잘 반영하고 있는지, 그리고 시민들의 ‘공정한 이용’에 대한 내용들이 타당한지에 대해 의문을 제기해 왔다. 정부는 디지털시대의 현실을 반영하기 위해 소비자들을 위

한 공정한 이용 권리를 현대화해야 할지에 대해 고민해왔다. 정부는 이러한 현대화의 범위가 EU 저작권의 틀 안에서는 매우 제약된다는 결론을 내렸다. 그러나 정부는 원격교육이나 기록 보존을 위한 자료들과 같이 예외가 인정되는 저작권 예외규정의 수정 범위에 대해 검토 중이며, 이에 대해 올해 말에 공청회를 개최를 발표할 예정이다. 분명한 것은 공정한 이용 권리의 현대화와 관련한 광범위한 문제들에 대해 아직 많은 일들이 숙제로 남아있다는 점이다.

라이센싱의 현대화

33. 영국의 저작권 체계는 올해로 300년이 된다. 하지만 저작권은 정제된 것은 아니라, 사진기, 축음기, 영화, 텔레비전, 비디오 녹화기, 복사기, 최근에는 인터넷과 월드 와이드 웹과 같은 기술적 도전들에 대응하며 계속 진화해 오고 있다. 저작권은 디지털 시대에도 계속 진화될 필요가 있다.
34. 2006년 지적재산권에 관한 Gower의 보고서는 획기적이었고, 디지털 시대에 어떻게 시스템이 작동되는지에 관한 기본적인 보고서였다. Gower의 관심은 EU와 세계의 국제 저작권 체계를 다루면서, 영국에서 요구되는 일들에 초점을 맞추고 있다.
35. Gower의 보고서는, 현재의 체계가 전체적으로는 목적에 부합하고 있지만 개선이 필요한 부분이 있다는 결론을 내린다. 그 이후로 정부는 Gower의 제안을 실행에 옮기는 작업을 해왔으며 이 중 절반은 완료되었다. 특정 부분에서는 정책적 제안을 입법화하거나 제도적인 변화에 반영하는 과정이 예상보다 오래 시간이 걸렸다. 그러나 도전은 변화를 올바른 방향으로 이끄는 것에 있다.
36. 그러나 Gower의 보고서 이후에도 사업모델 및 사업 관행에 변화가 있어왔다. 예를 들어, Last FM이나 Spotify와 같은 음악 분야의 최근 사례는, 현재의 시스템이 이용자의 필요를 충족시키는데 실패하는 경우 혁신적인 사업모델이 개발되어 이러한 간극을 메우게 될 것이라는 점을 잘 보여주고 있다.
37. 이것이 정부가 2008년 12월 말에 저작권 전략(Copyright Strategy)을 시행하게 된 배경이다. 저작권 전략은, 저작권의 미래에 관한 열린 논의의 계기를 제공하고

향후 수십 년 간의 저작권 발전을 이끌기 위해, 저작권의 미래 방향에 대한 논의가 이루어지면서 시작되었다. 이러한 목적 하에, 이후 이슈보고서가 발간되었고, 4개 분야 현업 이해관계자들의 행사가 런던에서 개최되었고, 몇 차례의 워크숍이 2009년 2월부터 3월까지 영국의 4개 도시에서 열렸다. 이 첫 단계의 결과물들은 Intellectual Property Office(IPO)의 웹사이트에 게시되어 있다. 다음 단계에서는 해결방안을 모색하기 위한 작업이 진행될 것이다. 우리는 계속해서 광범위하게 의견을 수렴하고, 정부 내 이해당사자들과 함께 협력을 계속하고자 한다.

38. 저작권 전략의 초점은 장기적이고 포괄적이다. ‘디지털 영국’ 보고서는 영국에서 필요한 일들에 중점을 두고 있다. 저작권법의 대부분이 EU의 권한에 속하며, 영국은 유럽의 체계 안에서 작업해야 한다. 그럼에도 불구하고, ‘디지털 영국’과 IPO의 저작권 전략은, Gower의 작업을 완성하는 것뿐만 아니라, ‘디지털 영국’을 실행하는 과정을 돕기 위해 국내 수준에서 이루어져야 할 변화가 무엇인지 잘 보여주고 있다.

Intellectual Property Office(IPO)의 저작권 전략(Copyright Strategy)

David Lammy 하원의원은 2008년에 저작권 전략의 준비 작업에 착수했으며, 이에 따라 저작권의 장기적인 청사진을 제시되고, 현 시스템이 디지털 시대를 반영하면서 진화할 수 있게 되었다.

IPO는 2008년 12월에 발행된 이슈 보고서를 통해서, 그리고 업계 저작권 이해관계자들 및 일반인, 예술가, 소비자들을 위한 워크숍을 통해서 광범위하게 이해관계자들과 관계를 맺어오고 있다.

저작권 전략에 대한 작업은 올 여름동안 계속될 예정이다. 명백한 것은 변화가 필요하다는 것이다. 이러한 변화가 반드시 법적인 변화일 필요는 없지만, 영국과 유럽 및 전 세계적으로 핵심적인 내용의 개선이 필요하다. 권리문제의 해결과 권리의 가시화가 주된 이슈이다. 우리는 저작권 시스템의 더 나은 실행 방안을 찾아야 한다. 우리는 창작자와 창조사업에 수익이 돌아가기를 바라면서 동시에 또한 작품의 접근성을 최대한 확대하고자 한다. 현 시스템은 종종 작업에 문제가 생기는 경우가 있으며, 이는 작품에 접근할 수 없는 사업들에 영향

을 준다. 또한 이는 정당하게 얻을 수 있는 콘텐츠의 양을 감소시킴으로써 소비자와 사회 전반에 광범위하게 영향을 미친다. 미개발된 기회는 그만큼 낮은 인지와 적은 보상을 의미하기 때문에 창조성 자체에도 영향을 미친다.

하지만 권리문제의 해결이 유일한 이슈는 아니다. 창작자와 창조사업 간의 관계에는 균형이 있어야 하며 이를 위해 우리는 필요한 조치를 취해야 한다. 마찬가지로 공공정책과 관련된 예외적 사항들이 지니는 사회적 중요성도 인식해야 한다.

향후 몇 달 동안 우리는, 시스템과 상호작용하는 이들을 위한 더 나은 시스템을 연구하면서 전략을 개발해 나갈 것이며, 또한 이해관계자들과 정부 내의 협력도 계속해 나갈 것이다.

저작권 미확인 저작물(orphan works)

39. 저작권 미확인 저작물(떠돌이 저작물)은 저작권 내에 포함되는 저작물들로서, 면밀한 조사를 통해서도 해당 저작물의 소유자를 알 수 없거나 찾을 수 없는 저작물들이다. 저작권 미확인 저작물을 상업적으로 이용할 경우에는 민·형사적 소송의 위험이 있다.
40. 저작권 미확인 저작물은 주로 공공 도서관이나 중고서점의 책 더미 속에 잊혀진 책들이라 흔히 여겨진다. 영국 국립 도서관은 보유하고 있는 책들 중 40%가 이러한 저작권 미확인 저작물이라고 추정한다. 이는 일반인들이 이용할 수 없는 문화적 유산의 크기가 매우 방대하다는 것을 말해준다. 이러한 저작권 미확인 저작물의 문제 때문에, 디지털화를 통해 잊혀진 저작물들을 다시 문화적 지도에 올려다 놓을 수도 있었던 대규모 디지털화 사업들이 어려움을 겪고 있다.
41. 저작권 미확인 저작물은 고서적에만 해당되는 문제는 아니다. BBC는 권리의 소유자를 찾기 힘들고, 권리를 분명히 하기 힘들어 새로운 해결책이 요구되는 TV 프로그램이 대략 100만 시간 정도에 이르는 것으로 추정하고 있다. 사진가들은

웹사이트에 게재된 사진들이 빈번하게 출처 정보가 부족하여 소유권이 실종되고 있는 점을 염려하고 있다. 저작권 미확인 저작물의 수는 계속 증가하는 추세이며, 이는 창작자가 수입원을 잃어버리는 것뿐만 아니라, 저작물 이용의 법적인 어려움 때문에 중요한 문화적 자산을 가뒀다는 결과를 가져온다.

42. 디지털 시대는 창작자와 권리소유자들에게 새로운 마케팅의 기회와 함께 저작물에 대한 구체적 권리와 하부 권리들을 얻을 수 있는 가능성을 가져다준다. 따라서 권리는 다양성과 양적인 측면 모두에서 성장해왔다. 저작권 시스템이 '디지털 영국'으로의 발전을 막지 않으려면, 기본 프레임은 역시 이러한 발전을 반영하기 위해 함께 변화되어야 한다.
43. 유럽위원회(EU 디지털 도서관의 고위 전문가 그룹)에 의해 이루어진 연구에 뒤이어 많은 연구들이 '자발적인' 제도(voluntary scheme)에 대해 제안하고 있다. 이 '자발적인' 제도란 저작권기구(collecting societies)가 상업적·비상업적 이용을 허가하는 방식에 기초한다. 이러한 맥락에서 '자발성'은 정부의 보증이나 승인 없이 현재의 법적 구조 내에서 작동하는 것을 의미한다. 그러나 이러한 제도를 운영하는 사람들은 형사적 책임을 피할 수 없으며, 정부도 법률 개정 없이 이러한 책임을 면제해 줄 수 없다. 저작권 미확인 저작물에 대한 효과적인 체계를 만들기 위하여, 정부는 규제의 관점에서 저작권 미확인 저작물에 대한 상업적 접근이 가능하도록 하는 입법안을 제안하고 있다.
44. 이러한 방법은 저작권 미확인 저작물 제도의 운용자에게 권리자의 승낙 없이 권한을 부여하는 것이기 때문에 별도의 적절한 보호장치가 필요할 것이다. 새로운 법률 조항은 이러한 제도를 어떻게 관리할 것인지에 대한 연구가 진행된다면 그 윤곽이 그려질 것이다. 그러나 저작권 미확인 저작물을 이용하고자 하는 사람들은 우선 정부로부터 허가를 받아야 할 것이다. 허가는 정부가 제시하는 사업모델과 절차가 핵심적인 최소의 요구사항을 충족시키는 운영자들에게만 주어지며, 이 때 정부의 최소 요구사항들에는 권리소유자를 찾기 위한 적절한 노력을 기울일 것과 소유권자가 나타날 경우 보상 방법 등을 포함해야 한다.
45. 이러한 작업은 북유럽에서 운용되는 ECL(Extended Collective Licensing)와 유사한 저작권기구(collecting societies)가 특정 저작물에 대한 권리 부여를 어느

정도까지 행사할 것인지에 대해서도 검토할 것이다. 또한 적절한 보호 장치를 가진 저작권 기구나 이와 유사한 조직에게 등록되지 않은 권리소유자들을 위해 저작권료를 대신 징수할 권한을 부여하는 것도 가능할 것이다.

46. 수년간 북유럽에서 운용되어온 이러한 조항들은 권리문제의 해결을 간소화하는데 도움이 될 것이다. 만약 권리소유자가 ECL 시스템을 선택하지 않을 경우, 그들은 계속 배타적 권리를 유지할 수 있을 것이다. 이러한 방법으로 소비자는 문화적 작품을 즐길 수 있는 능력을 확대하고, 창작자에게는 이익이 돌아가도록 로열티를 받게 될 것이다. 이는 창작자에게는 유리하고 소비자와 사업자들에게는 편리한 방법이 될 것이다.
47. 정부는 저작권기구의 새로운 권한들이 적절한 수준의 책임성과 균형을 이루도록 할 것이다. 이를 위해서는 소비자와 권리자의 이익이 서로 균형을 유지하는데 필요한 조항들이 필요할 것이다. 이 조항들은 합의된 실행 규칙의 준수 의무를 포함하여야 하고, 보다 높은 투명성과 함께, 협회의 회원여부와 상관없이 피해를 입은 이용자, 소비자, 사업자들이 저작권 재판절차 없이 보다 효과적인 보상을 받을 수 있는 개선된 불만처리 절차를 포함해야 할 것이다.

온라인 및 오프라인 저작권 침해에 대한 적절한 처벌

48. 디지털 영국의 중간보고서는 디지털 시대의 산물로서 새로운 정책 프레임의 강화가 필요하다는 점을 확인하였다. 이를 위해서는 디지털 접근성 및 단말기의 급격한 성장, 이에 따른 온라인 지적재산(IP) 범죄의 증가를 잘 인식할 필요가 있다. 동시에 현재의 관련 법률은 온라인 IP 범죄의 증가를 인식하지 못하는 심각한 문제를 보이고 있다.
49. Gower의 보고서에 담긴 권고사항 36번은, 구금형을 추가하여 <Copyright, Designs and Patents Act 1988>(CDPA) 107조를 수정함으로써 온라인과 오프라인 저작권 침해 처벌 조항을 일치시키도록 제안하고 있다.
50. DIUS와 MoJ의 장관 간 협약과 '창조영국 보고서'의 맥락에서 IPO(Intellectual Property Office)는 2008년 8월 협의 자료(Taking Forward the Gowers Review

of Intellectual Property: Penalties for Copyright Infringement)를 발표했다. 자료는 IP범죄에 대한 법원 판결에 5천 파운드 이상의 ESM(exceptional summary maxima)을 도입하는 3가지 방안에 대한 의견을 요청한 바 있다.

51. 협의는 2008년 10월 31일에 종료되었다. 많은 응답들이 모든 침해자들에 대한 5만 파운드의 ESM(exceptional statutory Maxima) 방안을 지지했으며, 결과적으로 이 안이 채택될 예정이다. 최근 디지털 불법 복제에 대한 논쟁을 통해서 적절한 처벌이 확실하게 시행될 필요가 있음이 강조되었다.
52. 따라서 정부는 이 보고서에서 다른 입법적 변화들과 함께 이 이슈에 대해 상세히 언급할 예정이다.

□ 저작권 기반의 자금조성을 위한 역할

53. 디지털 영국 중간보고서는 콘텐츠 자금조성에 대해 디지털 시장경제의 변화가 가져온 영향을 언급하고 있다. Ofcom은 2004년에 비해 2008년 영국 콘텐츠에 대한 총 지출은 3억 1400만 파운드가 감소했다고 추정하고 있다. 정부는 디지털 시대의 콘텐츠에 대한 가능한 새로운 자금조달의 방안을 요청한 바 있다. 이에 대해 3가지 신뢰할 만한 방안들이 업계에서 제안되었다:

- 재전송: CDPA(Copyright, Designs and Patents Act) 제 73항의 삭제
- 재사용: 녹화 장비를 이용한 복제에 대해 소비자에게 요금 부과
- 소액결제: 주문형 시청각 콘텐츠에 대해 페이퍼뷰 요금부과(뒤에서 다시 다룸)

재전송(제 73항)

54. 제 73항은 케이블방송국이 제한된 지역 내에서의 특정 무선방송의 재전송에 대해 저작권료를 다음과 같은 경우에 면제하고 있다.

- 무선으로 수신하고 케이블로 즉시 재전송
- 본 방송 수신을 위한 지역 내 재전송

55. 이 조항은 인프라 업체들로 하여금 케이블 네트워크를 설치비하고, 전송 서비스 운용을 권장하기 위해 만들어졌으며, 가능한 한 많은 시청자들의 공공 서비스 채널에 대한 접근성을 확보하고, 외진 곳의 가구들이 도시 가구들보다 더 많은 비용을 지불하지 않도록 하기 위해서였다.
56. 제 73항은 케이블 운영자에 의한 특정 무선 방송의 재전송이 무선 방송의 저작권뿐만 아니라 기타 다른 저작권을 침해하지 않을 것을 규정하고 있다.
57. 제 73항은 케이블 운영자에만 적용되며, 위성이나 다른 플랫폼 운영자에게는 재전송의 예외를 인정하지 않는다. 예를 들어 BSkyB의 경우 제 73항에 열거된 무선채널 방송들을 위성 플랫폼에 재전송하기 위해 별도의 상업적인 협약을 맺고 있다.
58. 업계 관계자들은 제 73항이 공공 콘텐츠를 케이블 네트워크에 지속적으로 공급하기 위해 '의무제공(must offer)'조항으로 대체되어야 한다고 생각한다. 이 '의무제공'조항은 방송사들이 케이블 사업자와 상업적 협상을 통해 합리적인 범위 내에서 조건에 합의하도록 하며, 콘텐츠 제작에 다시 투자할 할 수 있는 수입의 증대를 가져다 줄 수 있다. Oliver & Ohlbaum 사에 따르면, 재전송료를 통해 2012년까지 매년 8,300만 파운드, 2015년까지는 매년 9,000만 파운드의 수입이 늘어날 것으로 추정하고 있다.
59. 위성사업자에게는 제 73항이 해당되지 않기 때문에 유용한 사례연구를 제공해 준다. 저작물의 재전송에 대해 방송사에 재전송료를 지불해야하며, 반대로 방송사는 위성사업자에게 송신료를 지불해야 한다. 이는 양자 간의 상업적인 협상을 통해 합의된 것이다. 영국의 BSkyB의 현행 협약 내용은 방송사와 위성사업자 간 상호 비용지불이 없는 상황인데, 이는 재전송료와 송신료가 같거나, 서로 0으로 협상하였기 때문인 것으로 이해된다. 영국의 케이블 사업자들도 유사한 결과에 따라 텔레비전 산업에 추가적인 수익을 발생시키지 못할 수도 있다.
60. 제 73항은 케이블 사업자에게만 해당되므로 이 조항의 수정은, 현재 영국에 전

국적인 케이블 사업자가 하나밖에 없다는 사실을 가정할 때(예. Virgin Media), 제한적인 잠재수익이 있을 것이다. 또한 BBC의 경우, 상업적인 자금을 조달하거나 광고 기반 방송사업자들을 수용하여 2차 플랫폼에 광고료를 부과하는 등의 새로운 방법들이 있다.

61. 따라서 정부는 제 73항의 수정이 역효과 없이 영국에서 콘텐츠 제작의 자금 조성을 위한 추가적 수익을 창출할 것이라는 점에 대해 확신하지 못하고 있다.

재사용 - 녹화의 권리

62. 녹화장비(PVR, DVD 레코더)는 시간 제약 없이 소비자가 원하는 시간에 시청할 수 있도록 저작물의 녹화를 가능하게 한다. 녹화장비의 시장은 계속 성장하고 있으며, 앞으로 시간이동 시청이나 비선형적 시청이 더욱 증가할 것으로 보인다.
63. 업계 관계자들은 소비자들이 (a) 저작물을 복사해 보관해 두는 것과 (b) 선형적인 방송 외에 저작물을 시청할 수 있는 특권에 대해 저작권자에게 보상하는 소위 '복제권(right to copy)'에 대해 비용을 지불해야 한다고 주장한다.
64. 영국의 음악산업에서는 이미 음원저작물에 대한 훌륭한 라이선싱 제도가 정착되었으며, 이러한 방법이 시각콘텐츠에 대해서도 적용되어야 한다는 주장이 있다.
65. 재사용 비용을 부과하는 시스템은 이미 유럽에 존재하며, 22개 EU 회원국에서 2004년 5억 6,800만 파운드의 수입을 올리고 있다. 이러한 수입의 대부분은 각 국가의 문화계획을 위한 일정 비율을 제외하고 대부분 저작권자에게 다시 되돌아가고 있다. Oliver & Ohlbaum 사는 영국에 유사한 시스템이 생긴다면 2012년까지 매년 1억 7,600만 파운드, 2015년까지는 2억 600만 파운드의 재사용 수익이 생길 것으로 추정하고 있다.
66. 그러나 영국에서는 방송사업자들이 다른 EU 국가들에는 없는 실질적 공적 개입에 해당하는 TV 라이선스 요금, 직접적인 정부의 지원금, 규제를 통한 재원(주파수 할당, 전자프로그램가이드 - EPG 순위 배정 등)을 통해 이미 혜택을 받고 있다. 정부는 재사용 시스템이 영국 콘텐츠를 위한 상당한 수익 증대를 가져다줄

것으로 인식하지만, 현재의 경제적 상황에서 녹화장비의 소매가에 저작권료를 부과하는 것은 설득력이 없다. 정부는 이 방안에 대해 지속적으로 검토할 예정이며, Ofcom이 비용과 편익을 비교하고, 사적 복제와 형식 변환에 대한 재사용료 도입에 필요한 프레임워크를 평가하도록 할 예정이다.

□ 상호작용형 콘텐츠: 창의성을 가치로 전환

콘텐츠제작과 상품화의 혁신

67. 지리적이고 인구학적인 독점적 접근성에 기초한 고가의 콘텐츠 상품들의 총수익은 구조적이고 동시에 순환적인 변화에 의해 급격히 줄어들고 있다. 이에 새로운 상품화 모델을 개발해 내는 능력이 중요하다. 또한 시청각 상품의 단일품목대량 구매보다 다품목소량 주문구매 시대에 적합한 새로운 지불방법을 찾는 것이 필요하다.
68. 콘텐츠 제공자들은 내장형 광고나 이용패턴에 따른 타겟화된 광고, 이용별 요금 지불방식 pay-per-use(애플 아이튠스 또는 아이폰 앱스토어와 같이 플랫폼 집적형-platform aggregation-의 요소를 포함하지 않는 성공모델들도 있긴 하지만)와 같은 다양한 사업모델을 실험하고 있다. 한편, 콘텐츠를 처음에는 무료로 제공하고 이후 프리미엄 이용에 대해 차별화된 가격으로 제공하는 'Freemium' 모델들도 실험되고 있다. 이는 콘텐츠 제공자가 다수의 시청자를 유인함과 동시에 추가 비용의 지불의사가 있는 소비자들을 확보하는 가장 좋은 방법이다.

새로운 비즈니스 모델 사례

• Spotify

Spotify는 이메일이나 인스턴트 메시지를 통해 친구들과 음악을 공유할 수 있도록 하는 동시에, 세계 전역에 걸친 방대한 앨범과 아티스트 도서관에 합법적이며 무료로 접근할 수 있도록 하는 혁신적인 디지털 음악 서비스이다.

이 서비스는 우선 음악 스트림에 삽입되는 광고를 통해서 수익을 확보할 뿐만 아니라, '일일 이용(day pass)'의 프리미엄 서비스와 월 단위 가입서비스를 제공한다. 2009년 4월에 Spotify의 영국 이용자는 1백만 명에 도달했다.

• Habbo(Sulake)

Habbo는 청소년들을 위한 세계적인 가상현실 서비스의 하나이다. 이 서비스는 이용자들이 그들에게 특정한 지위를 부여해주는 가구와 같이 가상의 아이템을 모으고 교환함으로써 그들 스스로의 활동, 인테리어 장식, 게임을 만들어 즐기도록 해준다.

Habbo에 가입하는 것은 무료이며, 이용자들은 Premium SMS, 신용카드, 단일 혹은 다목적의 선불카드 등을 포함한 다양한 결제 방법을 통해 실제 돈을 사용해 가상의 아이템을 구매한다. 이용자 연령층을 반영하여 Premium SMS가 가장 인기 있는 것으로 나타나고 있다. 그러나 Sulake는 현재 차등화된 소액 결제 서비스로 전환을 모색하고 있다.

이 사이트는 후원 행사와 브랜드화 된 가상 아이템, 광고주들이 청소년들과 관계를 맺도록 하는 혁신적이고 효과적인 방법들을 포함하는 광고에 의해 더욱 활성화된다.

Habbo는 전 세계 1억 3,200만 명의 가입자를 자랑하며, 이들 중 1,600만 명은 영국에 거주하고 있고, 2005년 이후 20% 이상의 연간 수익 증대를 보이고 있다.

Guardian Open Platform

Open Platform은 Guardian의 아카이브로부터 핵심 콘텐츠와 데이터를 활용하여(piggy-back) 새롭고 혁신적인 콘텐츠와 애플리케이션을 개발할 수 있도록 해주는 통합 서비스이다. 2009년 3월에 시작된 이 플랫폼은 45개의 사이트에 6주 만에 300개 이상의 API 라이선스를 허가했고, 서비스는 현재 공공 영역에서 활성화되고 있다. 인프라 비용과 수익 모델이 완결되는 동안까

지 이 서비스는 비수익 모델로 유지될 것이다.

이 서비스는 개발자들이 소규모의 애플리케이션을 만들고 아무런 의무나 조건 없이 실험할 수 있도록 무료로 제공된다. Guardian은 그들의 콘텐츠가 이용되지 않거나 아직 수요가 없는 현재의 시장 영역을 개발자들이 확장시켜 줄 것이라 예상하기 때문에, 대부분의 이용자들에게 플랫폼의 사용은 무료로 제공될 것이다.

많은 양의 트래픽을 발생시키는 이용자들이나, Guardian의 콘텐츠와 데이터를 활용하여 새로운 수익 창출을 보여준 이용자들을 위해, 공유 광고 모델이 효과적으로 사용될 것으로 보인다. Guardian은 소규모 개발자들에게 도움이 될 만큼의 규모를 지니고 있고, 이미 광고 플랫폼을 가지고 있기 때문에, 공유 광고 스트림은 소규모 개발자들 자체 소유의 광고 네트워크보다 더 많은 이익을 가져다 줄 것이며, Guardian New Media에도 인프라 비용을 충당하기 위한 수익을 가져다 줄 것이다.

마지막으로, 종래 개발자들이 Guardian의 콘텐츠를 그들의 기본 상품들을 보장하기 위해 이용하고자 할 경우, 현재의 유료 신디케이션(syndication) 모델이 유지될 것이다.

● 영국 국립도서관

영국 국립도서관의 7,500억 페이지에 달하는 신문 자료는 보존의 목적을 위해 하드카피나 마이크로필름의 형태를 유지하고 있다. 소중한 집단적 역사에 대한 보다 나은 접근과 보존을 위해서 영국 국립도서관은 대규모의 디지털화 작업을 실행할 예정이다. 예컨대, Joint Information Systems Committee (JISC)와 상업적인 파트너 사이의 제휴를 통해 신문저작물 200만 쪽 이상이 디지털화되어 온라인에서 전문을 검색할 수 있다. 콘텐츠는 49개의 19세기 신문으로부터 얻어졌으며, 19세기 신문 서비스를 통해 이용가능하다.(<http://newspapers.bl.uk/blcs/>) 고등 교육 이상의 교육 기관은 무료로 서비스 이용이 가능하다. 또한 별도의 개인 서비스용 지불 방식이 있으며, 해외 시장을 위한

상업적인 가입비 기반 서비스가 있다. 이 서비스는 영국도서관 사이트 내 도서 열람실에서 무료로 이용할 수 있다. 이 유·무료 혼합의 서비스 모델을 통해 도서관은 미래의 디지털화를 포함하여 도서관의 활동에 재투자될 수 있는 로열티 수입을 거둘 수 있다. 이 서비스는 이미 신문의 온라인 접근 방식을 변화시켰고, 혼합 비즈니스 모델은 대규모 디지털화 사업을 위하여 공공/민간 부분의 제휴가 갖는 장점을 보여준다.

- 69. 정부는, Analysys Mason의 작업을 토대로, 산업적 능동주의는 어떤 형태로든 도입기의 상호작용형 미디어 분야에 적합하다는 내용의 연구보고서를 발표할 예정이다.
- 70. 시장의 급속한 성장과 유동성(명확한 상품화 전략을 지닌 사업자들이 거의 없을 정도의)을 감안하여, 연구보고서는 새로운 기회들을 탐색하고 혁신하기 위해 필요한 자유를 기업에 허용해야 한다는 점을 강조하고 있다.

● **Analysys Mason**

Analysys Mason은 영국의 디지털 미디어에 대한 창조적인 전망에의 장애 요인과 동인을 평가하기 위해 DCMS에 의해 구성되었다. 기업 및 이해관계자들과의 광범위한 인터뷰 프로그램을 통해서, Analysys Mason은 다음과 같은 결과들을 분명히 하고 있다:

- a. 최근 PSB 리뷰에서 Ofcom이 이미 확인한 바 있는 공공서비스 제공 지역을 제외하고, 현재의 눈에 띄는 순환적인 경제침체에도 불구하고, 혁신 재원의 조달은 구조적인 문제로 보이지 않는다. 이는 이미 PSBs, 공공부문 지원 및 재정기구를 통한 현재의 자금공급 수준이 유지되는 것을 전제로 한다.
- b. 현재의 온라인 수익은 제한적이지만, 시장의 사업자들은 새로운 상품화를 추진하기 위해 노력하고 있으며, 일부 인터뷰 대상자들은 이런 점에서 중요한 기회들이 있을 것이라고 믿고 있다.

- c. 온라인 상에서 전통적인 콘텐츠의 개발을 활성화하기 위한 저작권 체계에서의 변화 가능성이 있다.
- d. 온라인 콘텐츠의 배급을 위한 공동 표준의 개발은 콘텐츠 제작자에게 상당한 혜택을 가져다 줄 잠재력이 있다.
- e. 온라인 시장에서의 규모를 고려하면, 온라인 콘텐츠(멀티미디어와 상호작용형 웹사이트를 포함한) 분야에서 공공부문 투자는 시장에 상당한 자극을 제공해 줄 수 있다.
- f. 정부는 좀 더 역동적인 온라인 콘텐츠 분야를 위해서 규제 장벽을 낮출 수 있다. 하지만 정부의 개입은 시장 왜곡을 억제하기 위해서 신중히 고려되어야 한다.

대부분의 응답자들은, 반드시 필요한 경우가 아니라면, 정부가 추가적인 규제 부담을 부과해서는 안되며, 그리고 어떠한 경우에도 시장원리로 대체하거나 “승자의 선택(pick winners)”을 시도해서는 안 된다는 강력한 의견을 제시했다.

영국에서 뉴미디어 시장은 아직 초기 단계에 있다. 따라서 파악된 문제들이 정말로 일시적이지 않은 시장 실패라고 확신하는 것은 어렵다. 그러나 시장이 성장함에 따라, 정부는 전체 경제와 해당 분야에서 가능한 최선의 결과를 보장하기 위해 신중을 기해야 한다.

그러나 정부는 가치사슬 상에서 서로 다른 기업 사이에 대화가 생산적으로 잘 이루어지도록 하고, 또한 영국 기업이 국제적인 수익을 창출할 수 있도록 기업 환경이 가능한 한 친혁신적이 되도록 하는 데 역할을 담당해야 한다

71. Analysys Mason 보고서는 소수의 다른 국가에서 시도하고 있는 대규모 정부개입의 사례는 찾지 못하였다. 하지만 보고서는 정부에 의해 집중되고 목표 설정된 대응이 이러한 초기 시장을 발전시키는 데 도움이 될 수 있는 몇 가지 현안들을

제시하고 있다. 여기에는 혁신 집중 지원 방안이 포함된다.

신상품과 비즈니스 모델의 시도를 위한 디지털 테스트베드(Digital Test Beds)

72. 영국의 개인 및 기업 혁신가들은 새로운 디지털 시대에 통통용될 모델을 개발하기 위해 그들의 돈을 투자하여 연구 및 시장 실험을 진행하고 있다. 모든 비즈니스 모델은, 당연한 이유이지만, 개인 또는 기업이 이득을 얻을 수 있는 지점을 기초로 한다. 하지만 상호협력이 요구되거나 또는 해결책을 찾는 것에 그 어느 쪽도 관심이 없는, 분야 간 연계(cross-sectorial)의 많은 문제들이 남아 있다. 이러한 상황에서, 정부는 이해당사자들을 안전한 환경에서 예비적 혁신 경쟁으로 유도하고, 시장의 실패를 예방하기 위해 광범위한 사회적 장벽을 해결하는 역할을 담당할 수 있다.

73. 이러한 모델들은 ‘디지털 영국’을 위한 디지털 테스트베드이다.

74. Analysys Mason의 연구는 IP의 사용을 포함한 새로운 비즈니스 모델을 시도하는데 발생하는 어려움을 강조하고 있다: “권리소유자들은 어떤 비즈니스 모델이 온라인상에서 그들의 권리를 보호하고 상품화할 수 있을지 판단하는 것은 힘들다는 것을 안다. 그리고 그들은 입증되지 않은 모델로 권리의 이용을 허용하는 것이 불법 복제나 권리 가치의 상실로 이어질 수 있다는 점을 우려한다.”

NESTA's 연계 프로그램(Connect Programme)

NESTA(The National Endowment for Science Technology and the Arts)의 Connect Programme은 협력의 잠재력과 디지털 기술로 인해 가능해진 이용자 중심의 비즈니스 모델을 테스트하기 위한 새로운 실험적 계획을 선도하고 있다. 이 프로그램은 모든 분야의 파트너에게 개발 될 것이고, 다음과 같은 실험적 활동의 포트폴리오를 관리할 것이다.

a. 사회변화를 위한 신속한 시험(prototyping): 사회 혁신 캠프(Social Innovation Camp)는 역동적인 주말 과정을 통해 사회적 웹서비스의 프로토타

입을 만드는 과정이다. Connect Programme은 투자유치에 높은 잠재적 아이디어를 얻기 위한 새로운 장기 과정을 개발하기 위해 사회 혁신 캠프(Social Innovation Camp)와 공동으로 협력할 것이다.

b. 재정 분야에서의 디지털 혁신: 이 계획은, 영국 기반 비즈니스인 Zopa가 보여주고 있는 것처럼, 디지털 도구들이 재정 서비스의 성격을 근본적으로 변화시킬 수 있는 방법에 대해 새로운 기회를 찾아 지원한다.

c. 쇼케이스(Showcasing)와 사고의 리더십(thought-leadership): 이 프로그램은 협력과 참여를 기반으로 한 최고의 아이디어와 프로젝트를 선보이고 장려할 것이다. 이것은 우리의 가장 시급한 사회적 상업적인 도전들에 참여적 시각에서 대응하는 방법을 제시하는 실용적인 연구에 의해 지원될 것이다.

75. NESTA 이미 이 영역에 몇 개의 유용한 작업을 수행해 오고 있으며, 분야 간 사업자 연계와 함께, 'Connect Programme'을 통해 참여와 이용자 중심의 비즈니스 모델을 핵심으로 하는 150만 파운드 규모의 혁신 디지털 사업의 새로운 시험을 올해 하반기에 실시할 예정이다. 핵심 연구와 네트워킹 노력을 통해 시험으로부터 얻게 될 경험이 영국 전역에 전파되도록 할 것이다.
76. '디지털 영국'에 대한 NESTA의 권고처럼, 앞으로 많은 차세대 디지털 테스트베드가 설치될 것이다. 여기서는 end-to-end 온라인 제안 제도를 시험 개발하고, 새로운 대안에 대해 이용자들이 어떻게 대응하는지 이해하며, 미래에 가장 성공적이고 수익성 있는, 튼튼한 협력 관계를 찾기 위한 영국 전역을 대상으로 한 포럼을 구성할 것이다.
77. 이 테스트베드에는 실제 환경에서 새로운 아이디어를 시험하기 위해 기업에게 저렴한 비용과 낮은 위험의 기회를 제공하는 시험구역이 포함될 것이며, 이러한 아이디어의 성과를 파악하기 위한 데이터를 수집할 것이다. 개별적으로 참여기업은 시행 이전이거나 개발 중에 있는 상품과 비즈니스 모델을 시험하고 최적화할 수 있을 것이다. 집단적으로, 테스트베드는 (네트워크 사업자, 일반 사업자, 그리고 콘텐츠 제공자를 포함한) 가치사슬의 각 단계로부터 참여기업들을 한 자리에

모아 서로 배우고, 경험을 공유하며, 산업간 연계 협력을 하도록 유도할 것이다. 테스트베드는 개인과 비즈니스 환경을 모두 아우르는 균형적이고 대표성 있는 인구집단으로 구성된 수 천 명 규모의 인터넷 이용자들을 포함할 것이다.

78. 기술전략위원회(Technology Strategy Board)는 차세대 디지털 테스트베드를 위한 필요한 투자를 유치하고 조정할 것이며, 이미 이러한 목적을 위해 최대 1천만 파운드의 초기 예산을 배정한 바 있다.

79. 파트너 기업들이 적극적인 행동을 취하고자 하는 네 가지의 기초 영역이 확인되었는데, 모두 혁신의 포괄적(cross-cutting)이고 예비 경쟁적 단계에 속하며 다음과 같다:

- 아래에서 논의될 내장형 또는 개인화된 광고와 같은 마이크로 결제방식을 통해 주문형 비디오와 음악과 같은 온라인 콘텐츠를 상품화하는 새로운 방법들
- 대중적인 콘텐츠 확보 방법으로 상품화의 기회를 극대화함으로써 불법 복제 및 기타 불법적인 사용을 줄이기 위한 지적재산권의 개발과 공유를 권장하는 대안적 비즈니스 모델들
- 소비자들의 사생활 보호와 보안에 대한 신뢰와 믿음을 강화하여, 새로운 비즈니스 모델과 어플리케이션 및 서비스에 자발적인 참여 동기를 증대하기 위한, 개인 관리와 보안 및 프라이버시 보호의 새로운 모델이나 시스템으로의 복원성과 보안체계를 디자인하는 새로운 방법,
- 서비스의 질을 향상시키고, 상품화와 보호 및 보안 모델을 가능하게 하기 위하여, 데이터의 소유권과 특징을 인식함으로써 지능형 관리가 가능한 콘텐츠 및 상황 인식형 네트워크 운용

80. 이러한 테스트베드는 반드시 유선 인터넷 접속에만 한정될 필요는 없으며, 텔레비전, 셋톱박스, 모바일 장치와 전화를 통한 서비스까지 확대할 수 있다. 또한 지능형 계량시스템이나 건물 모니터링과 같은 자동화 시스템의 시험에도 이용될 수 있다.

81. 테스트베드는 실제 현실의 상황을 반영하여 다양한 특징을 지닌 영국 전역의 다

양한 지점에서 운용될 것이다. 여기에는 무선, 위성, 그리고 ADSL로 접속 그룹 들뿐 만 아니라 광케이블 접속의 재택 이용자들도 포함된다. 이는 다양한 접속 네트워크에 대한 행동패턴을 비교할 수 있게 해줄 것이다. 미래의 접속 유형 혼합을 보여주기 위해서, 테스트베드는 특히 지역 기관이나 상업적인 인프라 사업 자들에 의해 구축된 광대역망의 차세대 구성원의 참여를 필요로 한다. 이와 더불어, 테스트의 범위는 서비스와 콘텐츠에 대한 참여이용자들의 모바일 접속까지 포함할 것이다.

82. 테스트베드는 새로운 서비스의 도입, 네트워크 운용 특성의 변화, 서비스 제공에 대한 공급자들의 보상 방식 변화 등과 같은 통제된 실험을 통해 소비자, 네트워크, 수익 변화에 대한 데이터를 기록할 것이다. 수천 명의 이용자들이 대표 인구 집단을 구성하는데 필요할 것이다. 이 데이터의 분석은 서로 다른 접근 방식의 상대적 성공 여부에 관하여 참여 기업에 직접적인 피드백을 제공할 것이다; 이후 산업 전반에 걸쳐 이러한 정보를 전파함으로써 영국 내 다른 사업 주체들의 개발 노력에도 참고 지침이 될 것이다.
83. 업계 파트너들이 네트워크의 구축 및 운영을 위해 새로 모집될 것이다. KTN(Digital Communications Knowledge Transfer Network)와 ICT KTN은 기술전략위원회(Technology Strategy Board)를 도와 인프라 소유기업과 운영사업자 및 서비스 플랫폼 제공 사업자를 포함하는 협력체를 구성할 것이다. 또한 창조 산업 KTN은 콘텐츠 제작자와 소유자를 연결시키는 중요한 역할을 담당할 것이다. 여기에 참여하려는 기업들이 일단 상당한 열정을 보이고 있는 상황이다.
84. 우선, 이러한 협력 사업의 한 사례로서, 소액 결제방식이 주문형 비디오 콘텐츠에 있어서 어떻게 발전할지를 탐구하는 프로젝트가 있을 수 있다. Virgin Media 주문형 서비스의 성공은 텔레비전을 통해 유통되는 VOD의 명확하고 실질적인 시장이 있다는 것을 보여준다. Virgin 텔레비전의 가입자는 대략 BBC iPlayer의 월 시청량의 1/4 수준에 이르며, Virgin 서비스 이용가구의 52%에 해당한다. 채널 4의 사례는 소비자들이 텔레비전을 통한 다시보기와 주문형 서비스(월간 시청자수 4oD Catch-Up 200만, 4oD TV 500만)를 PC보다 더 매력적으로 생각한다는 점을 증명해 주고 있다.

85. 다시보기 서비스는 전통적으로 선형 텔레비전 서비스의 '추가 기능(add-ons)'으로서 1차 방송 후에만 시청자들에게 무료로 제공되었다. 그러나 편리성, 품질, 콘텐츠 라이브러리, 상호작용성 등 향상된 서비스로 발전함에 따라, 앞으로 방송사가 수익을 올릴 수 있는 고품질의 서비스로 성장할 수 있을 것이다.
86. 그러나 주문형 비디오 서비스(4oD)에 대한 채널 4의 경험은 주문형 콘텐츠에 pay-per-view 모델을 적용하는 것이 힘들다는 것을 보여주었다. 2006년 서비스를 개시할 당시 4oD는 소비자에게 프로그램 당 99 파운드를 부과하였다. 시간 단위 결제 방식과 결합된 이 서비스는 하루 1,000회에도 못 미치는 성과를 보이고 있다.
87. “디지털영국”에 대한 제안 사항에서 FremantleMedia는 주문형 서비스에 대해 프로그램 당 5-10 파운드 정도로 낮은 이용료를 부과하는 소액 결제 시스템을 제안한 바 있다. 이는 주요한 채널의 시간당 광고에서 발생하는 수익과 비슷한 수준이면서, 무료 채널과도 경쟁이 가능한 가격 수준이다. 한편, 소비자의 지불 의사에 대한 FremantleMedia의 조사는, 최대 20파운드의 높은 수준에서 pay-per-view 모델의 수용을 제시한 바 있다.
88. 이처럼 낮은 수준의 가격을 결정하는 것은 결제 메커니즘에 대한 도전이 된다. 이처럼 적은 액수의 비용을 위해 소비자들이 여러 사업자들과 결제 관계를 맺지는 않을 것이다. 모든 권리소유자에게 업계 관련자로부터 독립된 개방적이고 투명한 서비스를 제공하며, 주문형 콘텐츠의 소비자와 저렴한 결제 관계를 발전시킬 수 있는 단일한 결제기관을 설립하는 것도 가능할 것이다. 이러한 결제기관은 ‘한번 클릭(single-click)’ 결제를 통해 간편한 서비스를 제공하고, 권리소유자들이 통제하는 넓은 범위의 가격 결정 방식을 지원하는 것도 고려될 수 있을 것이다.
89. 기술전략위원회(Technology Strategy Board)는 이러한 시스템의 타당성을 평가하기 위해 업계 파트너와 함께 협력할 것이다.

상호작용형 콘텐츠를 위한 정부 개입의 확대



90. 창조적 우수성, 보상과 인지도, 또는 비즈니스 혁신을 통한 고용과 부의 창출 등 무엇에 의해서건 간에, 애니메이션, 컴퓨터 영상기법(Computer Generated Imaging, CGI), 전자 게임 그리고 다른 상호작용형 디지털 미디어 애플리케이션 분야에서, 영국은 세계 시장에서 지난 15년 이상 넘게 큰 비중을 차지하고 있다. 10년 전 초창기에 두 세 사람을 고용하던 사업이 현재에는 수백 명이 넘는 매우 숙련된 디지털 창조 인력을 고용하는 수백 만 개의 사업이 되었다. 이들은 과거에 소수의 기업만이 행하던 방식으로 기술과 훈련을 결합하고 있다: 최근의 영화 Batman의 조커를 위한 CGI는 예술가, 수학자, 컴퓨터 프로그래머의 기술과 재능을 결합한 런던의 디자이너들부터 나온 것이다. 할리우드가 여전히 영화 분야에서 세계를 이끌고 있지만, 많은 '소프트 인프라(soft infrastructure)'는 영국 창조적인 디지털 인재들에게서 나오고 있다.
91. 창조적인 '디지털 영국'을 위한 이러한 중요한 도전과 기회는 영국 전자 게임 산업의 변화에서 좋은 예를 찾을 수 있다. 세계 게임시장은 10.3%의 연성장률(CAGR)로 빠르게 성장하여, 2012년까지 684억 달러의 전체 매출액을 전망하고 있다. 영국 비디오 게임 산업은 최근 세계 게임시장에서 높은 위치를 차지하고 있다.
- 영국은 미국과 일본 뒤를 잇는 세계의 세 번째 게임 생산국(매출액 기준)이다.
 - 2008년 영국이 개발한 게임 소프트웨어는 20억 파운드 이상의 매출을 기록하였다.
 - 영국 게임시장(게임콘솔, 소프트웨어, 부가 장치들)의 매출액은 상승세를 보이며, 특히 2006년 21.8억 파운드에서 2007년 33.56억 파운드, 2008년 40.34억 파운드로 눈에 띄게 증가하였다.
 - 산업수치에 따르면, 현재 영국에서 활동하고 있는 1만 명의 게임 개발업자들(대부분 대학졸업자)은 2007년 1인당 12만 4,000 파운드의 매출을 올렸다(반면 영국 영화산업 종사자들은 4만 9,000파운드의 매출 기록)
 - 영국의 게임 개발 분야는 창의적이고 매우 숙달된 근로자들로 전 세계적인 명성을 얻고 있으며, Grand Theft Auto, Tomb Raider, Lemmings, Lego Star Wars and Little Big Planet 과 같은 독창적인 콘텐츠 개발로 세계적인 성공을 거두고

있다.

92. 이러한 영국의 우월한 위치는 세 가지 차원에서 도전 받고 있다.
93. 첫째로, 영국 투자자들에게 많은 이익을 제공하고 있지만, 낮은 비용의 국가들과 투자경쟁이 일어나고 있다는 점이다. 몇몇 영국의 유명 회사들은 한국이나 중국과 같은 국가의 저렴한 비용을 이용하기 위해 해외에 투자하고 있다. 또한 캐나다의 지방들을 포함한 몇몇 해외 지역에서는 비디오 게임 개발업자들에게 특화된 분야에 대해 지원하고 있다.
94. 영국 게임 개발의 세계 순위는 점차적으로 하락할 것으로 예상된다. 현재의 추세라면, 궤도에서, 2009년 영국은 캐나다와 사상 처음으로 한국 다음으로 5위를 기록할 것이다. 이에 반해 중국은 빠르게 성장하여 2009년에는 세계 6위, 2010년에는 4위를 점하게 될 것이다. 우리의 주요 경쟁 상대국들이 성장하는 데 반해, 분석가들은 2006년 이후 영국이 보였던 8%의 개발 분야 고용 증가율은 지속되지 않을 것으로 보고 있다.
95. 둘째로, 기술 부족이다. 적합한 기술의 부족과 불안정성은, 성장 분야에서 영국의 위치에 손상을 입히며, 영국 게임 산업의 성장 약화를 위협하고 있다. 영국 스튜디오들은 미국과 캐나다로 회사를 옮기려는 숙련된 인력의 손실을 우려하고 있다. 또한 영국 회사들은 수학과 과학 전공자들을 선호하여 영국의 게임 고등교육 과정 출신 인력의 채용을 기피하고 있어 인력 부족을 더욱 악화시키고 있다.
96. 셋째로, 영국 국적의 IP 소유자들의 수가 적다. 비록 영국 게임개발 분야는 독창적인 IP를 창출할 능력을 인정받고 있지만, 대부분의 독립 스튜디오는 콘텐츠 소유권을 유지할 수 있는 적절한 지원을 받지 못하고 있으며, 초기 투자를 회수하기 위해 IP권리의 100%를 (주로) 영국이 아닌 다른 국가의 사업자에게 양도해야 하는 경우도 종종 있다.
97. 이러한 위험 요인들은 새로운 비즈니스 모델이나 개발자들에게 주어지는 새로운 기회에 의해 상쇄될 수 있다.
98. 이제 더 이상 포장된 고급 게임기들은 문제가 아니다. 온라인 유통의 성장에 따라 시장 접근의 새로운 길들 - PC나 게임기 다운이 가능한 것들- 이 제공되고

있으며, iPhone과 같은 전에 없던 플랫폼도 등장하고 있다. 출시 이후 iPhone을 통해 십억이 넘는 콘텐츠 다운로드가 이루어지고 있으며, 그 중에서 게임은 가장 인기 있는 분야이다. 상위 100개 iPhone 애플리케이션들의 60%가 게임이다.

99. 우리는 영국의 게임 산업이 새로운 시장과 유통 채널에 맞추어 발전하기 좋은 위치에서, 효과적으로 이러한 기회들을 상품화할 수 있도록 확실히 할 필요가 있다.

100. ‘디지털 영국’은 이 중요한 상호작용적 디지털 분야에 대한 이상의 도전들에 대응하기 위해 세 가지의 방안을 제안하고 있다.

101. (첫 번째로) 영화 분야에서의 문화 세액 공제 시스템은 그동안, 할리우드나 다른 다국적 공동제작이 아닌, 영국 서사에 관한 영화의 저변을 유지하는 데 도움이 되었다. 캐나다 같은 국가에서도 이와 유사한 이유로 문화 세금 감면의 범위를 영화 산업뿐만 아니라 상호작용형 온라인 분야로 확대하고 있다. 또한 CGI, 전자 게임과 시뮬레이션 분야도 영국의 디지털콘텐츠 생태계와 국제 경쟁력에 중요한 역할을 한다. 이 분야들은 영화와 같은 전통적인 분야와 마찬가지로 모두 영국의 문화적 특성을 반영하고 우리를 유인하는 동일한 능력을 지니고 있다. 미래에는 이들이 영화와 경쟁할 수 있을 정도의 문화적 연관성을 가질 수도 있다. 이런 이유에서, 정부는 영국의 문화적인 비디오 게임물의 판매와 온라인 유통을 위한 지속적인 생산을 촉진하기 위해 업계와 함께 세금 감면에 관한 자료들을 수집·검토해 오고 있다. 이러한 작업은 공정한 경쟁의 필요성과 잠재적 지원과의 균형을 유지할 것이며, 납세자에 대해 금전적 가치를 보장할 것이다.

102. 우리들의 목적은:

- 영국에서의 새로운 IP와 기술의 창조와 보유 및 기업의 설립과 성장을 지원
- 영국의 문화적 비디오 게임 생산을 촉진하기 위해 창조적이고 전문적 핵심기술 유지
- 영국에서 제작이 힘든 문화적으로 중요한 비디오 게임 생산을 장려

103. 정부는 공정한 경쟁의 필요성과 잠재적 지원과의 균형을 유지하고, 납세자를

위한 금전적 가치의 보장하기 위한 명확한 근거 자료를 수집·검토하기 위해 업계와 함께 협력해 오고 있다.

104. 두 번째로, 숙련기술과 관련하여 제 6장(Skills for Digital Britain)에서 언급한 대책들은 이러한 이슈의 중요성을 정부가 분명하게 인식하고 있다는 것을 보여준다. 곧 시행될 새로운 고등교육체계(Higher Education Framework)를 통한 주요 중심의 교육 체계에서 숙련기술의 격차 해소 체계로의 전환; 즉 과학, 기술, 수학에서의 'hard' 우수성과 창조적인 능력과 비즈니스의 'softer' 우수성을 결합하는 대학원과 대학원 이후 과정을 개발하고 권장하는 것은 'Skills for Digital Britain'을 위한 정부의 접근 방식에서 커다란 변화를 줄 것이다
105. 세 번째로, 이와 관련하여, 우리는 새로운 '비디오게임 이용센터(Usability Centre for Video Games)'에 관한 타당성 연구를 통해 방안들을 검토할 것이다.
106. 업계 파트너와 공동으로 North West Regional Development Agency에 의해 수행된 타당성 연구는, 영국에 최고의 비디오게임 센터를 설립하는 것에 대한 산업계의 의견을 사전 조사하였다. 이 보고서는 Salford에 있는 미디어시티 복합단지(MediaCity complex)에 위치한 단독 시설에 공공 인터페이스 구성요소, 인턴사원 교육, 응용연구, 이용 테스트 등을 결합한 지원 모델을 제안하고 있다. 미디어시티 내에 위치할 센터는 같은 곳에 위치한 BBC, 특히 BBC의 어린이국과 스포츠국, 또한 상호작용형 교육 및 리터러시국, R&D 사업의 중요한 부분 등과 연계하여 공동 협력의 이점을 활용할 것이다. 이 센터는 영국 전역의 기업들이 이용할 수 있는 시설로서 국가적 자원이 될 것이다.
107. 이 센터의 주된 목표는 대학졸업자들이 현업에서 첫 일자리를 확보하는 데 필요한 실무 교육을 제공하고 현재의 격차 해소에 도움이 될 숙련기술 개발과 관련한 현안들을 다룰 것이다. 이러한 기회의 제공은, 현장에서의 실무를 위해 졸업생들을 어떻게 성공적으로 교육시켜야 하는지를 잘 보여준 University of Abertay(Dundee)의 사례와 같은 기존의 기술훈련 체계를 기반으로 이루어질 것이다,
108. 우리는 이러한 제안이 산업계의 요구를 충족할 수 있도록 업계와의 협력을 통해 추가적인 근거 자료의 수집에 노력할 것이다. 우리는 또한 사업 계획의 진척

에 따라 전략산업기금(Strategic Industry Fund)로부터 자금지원이 필요한 경우가 있는지 여부에 대해서도 검토할 것이다.

가상세계(Virtual worlds)

가상세계는 2D 또는 3D의 이용자 자신의 그래픽 표현(예: 아바타)을 이용하여 실시간으로 상호작용 수 있는 온라인의 상시적인 환경이다. 현재 엔터테인먼트, 사회적 상호작용, 공동 작업, 교육 등을 위한 많은 유형의 가상세계가 있다.

가상세계의 잠재적인 규모와 범위는 놀라운 수준이다. 예를 들어, Habbo라는 8~14살을 위한 가상세계는 1억3천만의 이용자가 가입하고 있으며, 유럽, 아시아, 미국 전역의 젊은 층들이 한 달에 27억 회의 방문을 하고 있다.

가상세계는 사업적 이익뿐 만 아니라, 소비자와의 상호작용 강화, 효율성, 환경적인 이득, 국제협력 및 지식 교류 등의 기회를 제공해 줄 수 있다.

공공정책의 차원에서, 가상세계는 시민 참여와 교육 등에서 흥미로운 기회를 제공할 뿐만 아니라, 국경을 넘어 작동한다는 점에 있어서 의미 있는 도전이 될 수 있다.

상거래, 세금, 개인 정보, 아동 보호 등에 대하여 지역 마다 법과 관습이 다를 때에는 가상세계의 개발자나 이용자 모두 법적인 불확실성 문제를 해결해야 한다. 정부는 초국경적인 이 새로운 기술들에 대해 어떤 규제적 대응이 적절한지 명확히 할 필요가 있다. 또한, 이 가상세계가 자금 세탁과 같은 범죄들의 안전한 피난처가 되지 않도록 정부의 확실한 조치가 필요하다.

영국은 가상세계의 공공정책적 함의에 관한 국제적인 논의에서 주도적인 역할을 하고 있다. 예를 들어, OECD의 정보, 컴퓨터, 커뮤니케이션 정책 위원회(Committee for Information, Computer and Communications Policy)와 공동으로 2009년 3월에 개최된 '가상세계에서의 혁신과 거버넌스'에 관한 OECD 회원국들의 워크숍은 매우 성공적이었다. 워크숍의 결과로서, OECD

국가들은 가상세계에 대한 본격적인 연구를 시작해야 한다고 제안하고 있다. BIS(Dept. for business, Innovation & Skills)는 이 연구를 위한 참조 약관(Terms of Reference)의 초안을 작성하여, 오는 6월의 정보경제에 대한 OECD 워크파티에서 발표하도록 요청받았다.

디지털 영국 : 영화, 영화관과 서적 출판

109. 영화 분야에서 공공정책의 목표는 디지털 세계에서든 아날로그 세계에서든 동일하게 유지된다: 즉, 문화 영화의 관객을 늘리고 영국의 특화된 문화 영화(culturally-specific British films)의 지속가능성을 강화하는 것이다. 하지만, 최근 몇 년간 디지털 기술의 등장은 오페라나 음악회 같은 다른 문화 경험과 영화의 접근성 확대를 통해 영화 관람 경험의 극적인 변화를 가져오고 있다. 특히 3D 영화의 채등장과 같은 새로운 기술의 발전이 전개되고 있다.
110. 시청각 미디어 중에서 유일하게, 영화는 영화관이라는 사회적인 공동의 공간을 가지고 있다. 영화관은 한 세기가 넘는 기간 동안 사람들의 문화적 삶에 중요한 부분을 차지해 왔으며 최근에도 극장 관람객수는 관람하는 영화의 범위와 함께 꾸준히 증가하고 있는 추세이다.
111. 그러나 영화에 사용된 기술은 지난 백년간 거의 변화하지 않았다. 대부분의 영화 스크린은 아직도 35mm 셀룰로이드 필름 영사기를 사용하고 있으며, 이는 한 가지의 포맷만을 보여주기 위해 고안된 것이며, 필요한 장소에 물리적인 운송이 필요하다. 이러한 점은 콘텐츠에 대한 접근을 한정하고, 결과적으로 민주적인 유통을 제한 한다; 오직 35mm로 제작된 콘텐츠만이 영화관에 상영될 수 있는 것이다.
112. 규모가 크던 작던 영화관 배급과 '디지털로의 전환'을 위한 독립적인 상영을 위해서는 오랫동안 엄청난 비용이 소요되었다. 반면 디지털 모델을 이용하게 되면 필름 복사 비용과 같은 적지 않은 비용을 절감할 수 있으며, 디지털 프로젝터도

최대 8만 파운드 정도 소요될 정도이다.

113. 이러한 기술의 활용을 촉진하기 위한 방안도 시행되고 있다. 영국 영화위원회의 1,200만 파운드 규모의 디지털 스크린 네트워크(Digital Screen Network) 사업은 예술 디지털 영사 장비를 210개 이상 영화관의 약 240개 스크린(전체 스크린의 약 8%)에 공급하였다. 대형 영화관은 이미 독자적으로 디지털로 전환을 시작하였고, 유럽 디지털 영화의 선두에 있는 영국의 위치는 지속될 것으로 보인다.
114. 우리는 또한 영국의 영화와 텔레비전의 풍부한 자료 보전을 위하여 BFI National Archive의 중요성을 강조하고자 한다. 최근 종합 지출 보고서에 따르면, BFI와 다른 지역 기관들이 보유하고 영화자료의 거대한 잠재력 구현하기 위하여, 영국 '영화유산의 전략'(Strategy for UK Screen Heritage) 사업의 지원에 2천5백만 파운드가 투입되었다. BFI는 지역을 불문하고 풍부한 영화자료들을 일반 대중이 관람하고 배우고 즐길 수 있도록 전략을 추진하기 위한 실무 부서를 설치하였다. 정부는 이 계획의 진전에 매우 고무되어 있다.

서적 출판

115. PLR은 공대권(Public Lending Right)을 감독하는 작은 공공기구이다. 공대권(Public Lending Right)은 영국 공공 도서관을 통한 무료 서적 대여를 위해 EU의 저작자들(작가, 번역가, 편집자, 일러스트레이터가 등)에게 보상금을 지불하고 있다. 이는 공공 도서관과 권리소유자들을 연결하는 공공과 민간 부문 간의 의미 있고 흥미로운 관계 정립 방법이다.
116. 핵심 이슈는 최초 법안(1979)에서의 범위 문제인데, 공공 도서관과 관련이 깊은 오디오 북이나 e-book과 같은 다른 출판 형식들은 배제되고 오직 '책'에만 한정하고 있기 때문이다. 정부는 '작가 관련 국회 정당연합그룹'(APPG, All Party Parliamentary Group on Writer)으로부터 '공대권 법'(PLR Act)의 개정에 대한 공식 제안을 받았다. 정부는 이러한 의견에 공감하여, 이 신중하면서도 유용한 '디지털 준비(digital-ready)' 작업을 위하여 조기 입법화를 검토할 예정이

다.

117. 음악과 시청각 산업의 디지털화 과정이 산업의 근본적인 변화를 이끌어왔던 것처럼 대중적 시장 소비상품으로서 e-book의 도입은 출판 산업에 막대한 영향을 끼칠 것이다. 이러한 단말기들은 영국에서도 이용되기 시작하였고, e-book은 iPhone이나 닌텐도 DS 휴대 단말기를 통해서도 다운받을 수 있다. Amazon이나 Borders와 같은 선구적 사이트에 뒤이어, 서적 판매업자들은 최근 4만 5,000개의 e-book을 영국에서 이용할 수 있는 새로운 웹사이트를 개설하였다.
118. E-book의 도입은 소비자들에게 선택의 폭을 넓혀준다. 시간이 흐르면, 기술은 당연히 발전할 것이고, e-reader로 다운로드 되는 신문 서비스와 같이 많은 서비스들이 일반화 될 것이다. 다른 산업 분야의 많은 경험을 통해 배우면서, 업계가 이러한 발전에 면밀하게 대처하는 것이 중요하다. 특히, 개방과 소유 기준의 문제, 산업과 소비자를 위한 DRM(Digital Rights Management)기술의 효과적인 사용, 소비자들의 기대를 반영한 디지털 상품의 적절한 가격 책정 등에 대한 고려가 필요할 것이다.
119. E-book과 관련한 한 사례는 상호운용성(inter-operability)이라는 좀 더 포괄적인 이슈를 부각시킨다. 네트워크나 단말장치에서, 끊김 없는(seamlessness) 서비스에 대한 소비자들의 요구는 증가할 것이다. 이것은 어떤 플랫폼이나 단말 장치를 통해서도 소비자들이 원하는 콘텐츠를 찾아서 소비할 수 있는 것을 말한다. 많은 사업 모델들이 서비스와 콘텐츠에 대한 독점적인 접근을 기반으로 이루어져 왔지만, 앞으로는 상호 운용성을 통해 기술표준의 장벽이 점차적으로 무너질 것이며, 이는 단기적인 고객확보의 문제에도 불구하고 장기적으로는 융합시장의 발전을 가져올 것이다.