

음반업계와 MP3서비스업체간의 갈등과 향후 전망

정보통신산업연구실 주임연구원 유선실
(T. 570-4333 sunsil@kisdi.re.kr)

1. 갈등의 배경

음악, 영화 등 엔터테인먼트산업은 인터넷의 성장과 함께 인터넷 콘텐츠산업의 가장 중요한 부분으로 성장하고 있다. 이 중 음악산업은 디지털 압축기술을 응용한 MP3음악이 개발되면서 커다란 변화가 일어나고 있다. 특히 MP3음악은 저비용 및 콘텐츠 선택의 다양성과 접근 용이성이라는 장점에도 불구하고, 불법복제 및 저작권침해의 위험성을 동시에 가지고 있다. MP3음악의 복제는 아날로그 보다 훨씬 더 용이하고 그 파괴력이 크다. 아날로그에서는 복제를 여러 번 할수록 음질이 떨어지지만, MP3로 압축하면 음질은 거의 CD와 같으면서 용량은 10배 이상 압축되어 인터넷을 통해 신속, 저비용, 대량으로 복제 및 전달할 수 있다. 이처럼 MP3음악이 급속하게 확산되면서 메이저 음반사들은 CD 제작 및 판매에 의한 안정적인 수익원의 감소, 기존 유통망과의 충돌, 음악제작에서의 영향력 감소¹⁾ 등을 우려하여 온라인음악의 확산을 저지하였다. 따라서 음반사들은 대표적인 MP3음악사이트인 MP3.com이나 Napster 등에 대해 저작권 위반 소송을 제기하여 온라인 음악시장의 성장을 저지하고 있다.

2. 최근 동향

가. RIAA v. MP3.com

MP3.com이 2000년 1월부터 제공한 My.MP3.com 서비스는 정품 CD를 가지고 있는 사

- 1) 지금까지 음악산업은 아티스트가 특정 음반사에 소속되어 음반사가 배급 및 프로모션의 주도권을 행사함으로써 아티스트를 통제할 수 있는 구조였다. 그러나 온라인음악이 활성화되면 콘텐츠를 생산하는 사람, 즉 아티스트가 홍보 및 유통까지 직접 관여할 수 있게 된다. 물론 이러한 주도권의 변화는 서서히 이루어지고 있지만, 어쨌든 음반사들의 아티스트에 대한 통제권은 많이 약해질 것으로 전망된다.

용자가 MP3파일을 직접 만들 필요 없이 미리 서버에 저장해 놓은 같은 앨범에 수록되어 있는 곡들을 인터넷을 통해 제공받는 서비스이다. 이에 미국 음반사들의 연합체인 RIAA(The Recording Industry Association of America)는 MP3.com을 지적재산권침해로 1월 21일 뉴욕 지방법원에 고소했다. RIAA가 제기한 고소의 쟁점은 MP3.com의 My.MP3.com 서비스가 음반을 구매한 이용자들에게 제공되었다고 할지라도 저작권 협약을 맺지 않은 45,000장의 앨범을 데이터베이스로 구축하는 것이 저작권에 위배되는가 하는 점이었다. 이 사건에 대해 뉴욕 남부지방법원의 제드 라코프(Jed Rakoff) 판사는 4월 28일 My.Mp3.com서비스가 “저작권 침해에 대한 책임이 있다”는 판결을 내림으로써 RIAA가 승소하는 결과를 낳았다.

이 판결로 인해 My.MP3.com서비스는 물론 MP3.com의 전망도 불투명해 졌다. 왜냐하면 RIAA측은 음반 1장당 150,000달러, 약 60억 달러 이상이 손실을 입었다고 주장하였기 때문이다.²⁾ 판결이 발표되자 MP3.com의 주가는 40% 이상 떨어진 7달러를 기록하는 등 MP3.com의 미래에 대해 투자자들은 회의적인 반응을 보였다. 그러나 RIAA와 메이저음반사들도 My.MP3.com서비스의 독창성과 시장성에 대해서는 인정하고 있고, 서비스가 지속됨으로서 음반 프로모션에도 긍정적인 영향을 끼칠 것이라는 분위기가 조성되면서 화해의 가능성도 커졌다. 결국 MP3.com은 가장 큰 메이저 음반사인 Warner Music과 BMG에게 라이선스를 지급하기로 하고 화해에 성공하였다.³⁾

이번 판결의 결과로 MP3서비스 업체가 독자적으로 제공하는 진보된 MP3 서비스에 제동이 걸렸다. 즉 무료 MP3 파일이 주류를 이루고 있고, 광고 등에 의존하고 있는 MP3 서비스 업체로서는 새로운 수익기반이 될 수 있는 서비스 개발이 시급한 상황인데, 독자적인 서비스 개발이 아닌 메이저 음반사들과의 제휴나 라이선스를 통한 서비스 개발이 주류를 이루게 될 것으로 예상된다.

나. RIAA v. Napster

최근 인터넷산업계의 가장 큰 이슈는 바로 Napster의 저작권위반 여부이다. 1999년 등장한 Napster 서비스는 19세의 노스웨스턴 대학생 숀 패닝(Shawn Fanning)이 취미로 개발한

2) 참고로 현재 MP3.com은 약 3억 7,000만 달러의 현금을 가지고 있고, 세계 음반시장 규모는 '99년 385억달러이다.

3) MP3.com이 지불하기로 한 라이선스료는 정확히 발표되지는 않았으나 개별 음반사에게 약 2천만달러를 지급할 것으로 추정되어 5대 메이저 음반사인 Warner Music, BMG, Universal Music, Sony Music, EMI 등에게 지급할 전체 라이선스료는 7천5백만달러에서 1억달러 정도가 될 것으로 알려졌다.

서비스로서 사용자가 자신의 MP3 파일 목록을 공개하도록 하고, 인터넷상에 흩어져 있는 MP3 파일들을 검색해서 사용자들끼리 서로 파일을 교환할 수 있게 하는 검색서비스이다. 음반업계 및 RIAA는 Napster 서비스가 복제의 규모를 엄청나게 증폭시킬 것을 우려해 저작권침해 소송을 제기하고 서비스 중지를 요구했다. 더불어 헤비메탈그룹인 메탈리카와 랩가수 닥터드레가 Napster는 물론이고 자신들의 음악을 다운로드 한 사용자 30만명과 학생들의 Napster사용을 묵인했다는 이유로 예일대학 등 6개 대학을 고소하는 상황까지 이르렀다.

이러한 고발사태에 대해 Napster는 자신들의 서비스가 음악 자료를 보유하고 있는 것이 아니라 음악 파일을 찾는 과정을 도울 뿐이며, 거래된 음악 파일들도 소비자가 개인적인 용도로 자신의 CD를 복제한 것이므로 저작권에 위배되는 것은 아니라고 주장한다. 그러나 이미 5월 9일 1차 판결에서 법원은 Napster의 단순 전송을 위한 프로그램이라는 주장을 기각하고 음악 교환프로그램에 따라 전송된 음악에 대해 책임을 져야 한다고 판결했다. 이처럼 Napster가 ISP로서의 책임을 져야 한다고 할지라도 1998년 개정된 “The Digital Millennium Copyright Act”에 의해 저작물의 온라인 전송행위에 대해서는 면책의 대상이 된다.⁴⁾ 따라서 Napster의 저작권위반여부에 대해서는 여전히 논란이 되고 있는 것이다.

이 사건에 대한 다음 재판은 6월 26일 샌프란시스코의 연방지법에서 실시될 예정이다. 판결의 결과에 대해서는 음반업계는 물론이고 영화 및 출판 등 지적재산권이 중시되는 콘텐츠 산업 전반의 초미의 관심 대상이 되고 있다. 왜냐하면 Napster와 같이 인터넷망에 접속되어 있는 사람들끼리 손쉽게 각종 파일을 자유롭게 교환할 수 있게 된다면 불법복제 파일이 무제한으로 유통될 수 있기 때문이다.

다. 음반사의 온라인음악 전략

세계 음악시장의 80% 이상을 장악하고 있는 Universal Music, Sony Music, BMG, Warner Music, EMI 등 메이저 음반사들은 최근까지도 불법복제나 저작권문제 등으로 인해 디지털음악사업에 대해 소극적인 자세를 취했다. 그러나 최근 MP3음악이 엄청난 속도로 확산됨에 따라 온라인음악에 대해 위협을 느끼면서 이에 대한 적극적인 전략을 수립하지 않으면 안되게 되었다. 더욱이 AOL-Time Warner-EMI의 합병으로 온라인음악사업이 가속화되면서 나머지 업체들은 서둘러 온라인음악사업을 발표하였다.

이미 3월에 Universal Music이 온라인음악사업 실시를 발표한데 이어, 4월에는 BMG와

4) 그러나 이 경우에도 전송하는 저작물이 저작권을 침해한 것일 경우 이를 알지 못해야 하고, 침해 행위로부터 경제적 이익을 취하지 아니하였으며, 침해행위를 안 때에는 침해저작물의 제거, 시스템의 접근 금지 등의 조치를 신속하게 취해야 한다.

EMI도 온라인음악 유통 사업을 발표하였다. BMG는 올 여름부터 최신 유행 곡과 자사 보유 음악을 MS의 윈도 미디어 포맷을 기반으로 디지털화 해 판매할 예정이다. 그리고 겨울 연휴 시즌까지 Arista, RCA 등 53개국에서 자사가 보유한 200여개 이상의 상표로 디지털 음악 판매에 나설 방침인데, 가격이나 음원수는 알려지지 않았다. 이 계획의 추진을 위해 BMG는 IBM, MS, Liquid Audio 등 인터넷 음악 관련 기술보유 회사와 제휴를 맺은 바 있다. Capitol, Angel, Blue Note, EMI, Priority와 Virgin 등을 소유한 EMI는 7월 1일부터 100개 이상의 앨범과 40개의 싱글 음반을 인터넷을 통해 유료로 다운로드 할 예정이다. Sony Music 역시 유료 다운로드 음악서비스를 시작하고 이를 재생할 수 있는 자체적인 휴대형 단말기를 출시할 예정이다. 현재 음반사들은 MP3가 저작권 보호장치가 없기 때문에 MP3 포맷을 거부하고, 대신에 저작권보호장치가 포함된 포맷을 선호하고 있다. 예를 들어 BMG는 IBM의 Electronic Media Management(EMMS), MS의 Windows Media Audio(WMA), InterTrust의 포맷 등 멀티포맷을 채택하였다. 그리고 Sony는 독자 개발한 포맷을 채택할 예정이다.

그러나 메이저 음반사들이 온라인 음악을 통해 과연 고수익을 올릴 수 있을 것인가 하는 점에 대해서는 회의적인 견해가 우세하다. 현재 누구나 쉽게 음악을 인터넷에서 다운로드 받을 수 있는 MP3의 특성상 CD한장 가격과 온라인음악의 가격이 같다면 굳이 소비자들이 제값 주고 이들 음악을 구입하지는 않을 것이기 때문이다. 더욱이 음반사 마다 제각기 다른 포맷을 채택함에 따라 소비자들은 음반사가 채택하고 있는 모든 포맷을 자신의 PC나 휴대형 MP3플레이어에 설치해야 하는 불편함을 감수해야 한다. 이처럼 소비자의 입장에서는 호환도 어렵고, 제한적인 파일보다는 차라리 CD를 구입하거나 무료 파일을 다운로드하게 될 것이다.

3. 향후 전망

온라인음악이 보편화되었을 때 음악시장에 긍정적인 영향을 줄 것인지 부정적인 영향을 줄 것인지에 대해서는 여전히 논란의 여지가 있다. 온라인음악은 소비자들에게 다양한 음악에의 손쉬운 접근을 보장하고, 개인화되고 자신의 취향에 맞는 음악 선택의 자유를 크게 할 수 있다. 반면, 불법복제로 인해 저작권이 제대로 보호되지 않을 경우 음악산업 기반 자체가 무너질 수도 있다. PIP(Pew Internet Project)가 최근 발표한 조사 결과에 따르면, 인터넷을 통해 무료 MP3 파일을 다운로드 받아 이용하는 미국 소비자가 1,300만명에 달하며, 유료 다운로드 파일을 이용하는 경우는 2백만명에 못미치는 것으로 나타났다. 또한 음반판매 조사 기관인 SoundScan에 따르면 미국의 음반판매량은 전반적으로 늘었지만 Napster의 주요 사

용자가 밀집해 있는 대학가 주변에서는 판매량이 급감한 것으로 나타났다.

반면 MP3음악에 대한 긍정적인 조사 결과도 있다. 남캘리포니아대학(University of Southern California)은 최근 발표한 조사에서 Napster 사용이 학생들을 상대로 한 음반 판매량에 영향을 주지는 않았다고 밝혔다. 이 조사에서는 전체 조사대상 학생 중 69%가 MP3 파일을 다운로드한 경험이 있고, 이 중 68%는 Napster를 이용한 것으로 밝혀졌다. 그러나 MP3 사용이 학생들의 음반소비 행태를 현격하게 바꾸지는 못했는데, 음악을 다운로드 해서 사용하는 학생들 중 63%가 아직도 전과 같은 수의 음반을 사고 있으며 10%는 오히려 더 많은 수의 음반을 구입하는 것으로 나타났다. 또한 DIMA(the Digital Media Association)의 조사자료에 따르면 인터넷에서 음악을 듣는 사람 중 59%는 그들이 들은 음악 중 마음에 드는 것을 오프라인 매장에서 실제로 구매한 것으로 나타났다.

이처럼 온라인음악의 영향에 대해서는 논란이 많지만, 주목해야 하는 사실은 온라인음악이 엄청난 속도로 확산되고 있다는 점이다. 따라서 Napster 및 이와 유사한 소프트웨어의 광범위한 유통에서 볼 수 있듯이 인터넷이 존재하는 한 네티즌들의 음악파일 교환을 근본적으로 막을 수 없다면 음반산업계는 어떤 형식으로든 이를 통해 수익모델을 찾아야 하는 상황이다. 이에 메이저음반사들은 MP3.com이나 Napster 등 주요 MP3음악 서비스업체에 대해 저작권 침해 소송을 제기하는 한편, 각자 나름대로 온라인음악에 대한 전략을 수립하고 있는 것이다. 그러나 온라인음악에 접근하는 음반사들의 전략은 소비자의 편이성 보다는 가격이나 서비스 측면에서 자신들의 수익보호에 더욱 집착하는 경향이 강하다. 더구나 다양한 저작권 관리포맷(DRM: Digital Rights Management)에 대한 표준채택을 지연함으로써 소비자들에게 외면받을 가능성이 크다. 결과적으로 오히려 불법복제 파일유통을 확산시키는 결과를 낳게 될 우려도 높다.

그러므로 향후 음반산업의 주요 이슈는 온라인음악시장에서 소비자의 편이성과 만족도를 음반사들도 수익성을 확보할 수 있는 모델의 개발이 될 것이다. 현재 여러 대안들 중에서는 한달 동안 일정액의 회원비를 내고 자신이 원하는 음악을 다운로드 받을 수 있는 회원제 모델이 가장 가능성 있는 모델이 될 것으로 전망된다. 인터넷 시장조사기관인 CyberDialogue에 의하면, 미국의 온라인음악팬들 중 약 1,100만명이 이러한 회원제에 대해서 긍정적인 답변을 했다고 한다. 이와 같은 상황에서 볼 때 향후 1~2년간 음반산업은 인터넷으로 인해 엄청난 변화를 겪을 것으로 전망된다.

참고자료:

[1] 유선실, 「MP3서비스로 살펴본 인터넷음악산업의 현황과 전망」, 정보통신정책연구원,

- 『KISDI IT Focus』, 2000. 3.
- [2] “BMG to become the first major label selling music online,” *Mercury News*, 2000. 4. 6.
- [3] “BMG, Sony Music to sell digital music on Net,” *CNET News*, 2000. 4. 7.
- [4] “Fear of an MP3 Planet,” *The Standard*, 2000. 4. 7.
- [5] “Sony Music, BMG Entertainment Plan To Start Selling Digital Music on Web,” *The Wall Street Journal*, 2000. 4. 7.
- [6] “Despite Piracy, CD Sales UP,” *Wired*, 2000. 4. 24.
- [7] “MP3.com Loses Legal Battle to RIAA,” *CNET News*, 2000. 4. 28.
- [8] “MP3.com Hopes for Deal in Copyright Suit,” *The New York Times*, 2000. 5. 1.
- [9] “Spawn of Napster,” *The Standard*, 2000. 5. 1.
- [10] “Jam Session with Music Exec Hilary Rosen,” *The Standard*, 2000. 5. 1.
- [11] “Napster to Face Trial on Music claims,” *CNET News*, 2000. 5. 8.
- [12] “EMI amps up digital music offerings,” *CNET News*, 2000. 5. 10.
- [13] “Wake Up, Music Industry,” *Red Herring*, 2000. 5. 2.
- [14] “13 Million American Downloading Music for Free,” *CNET News*, 2000. 6. 9.
- [15] “Net Music Fans would Pay for Albums, Study Says,” *CNET News*, 2000. 6. 7.
- [16] “Secure Digital Files Created to Play Defense for Companies Worried about Online Music Piracy,” *Mercury News*, 2000. 6. 26.
- [17] “California Survey Finds No Harm From MP3 to CD Sales,” *Reuters*, 2000. 6. 26.
- [18] “Study finds Napster use may cut into record sales,” *CNET News*, 2000. 5. 25.
- [19] DIMA, “Study Shows Webcasters Drive Music Sales,” *DIMA Press Release*, 2000. 6. 15.