



1Q24

ONLINE COPYRIGHT INFRINGEMENT  
ANALYSIS REPORT

온라인저작권침해분석보고서

2024년 1분기



1Q24

ONLINE COPYRIGHT INFRINGEMENT  
ANALYSIS REPORT

온라인저작권침해분석보고서

2024년 1분기

# C O N T E N T S

---

## 1분기 온라인 저작권 침해 분석보고서

### 제1장 분석요약

1. 유통경로 · 장르별 불법복제물 유통현황	12
2. 전분기 대비 불법복제물 유통량 비교	13

### 제2장 유통경로별 분석 결과

1. 웹하드	16
2. 커뮤니티	24
3. 국내 기타	27
4. 국외 기타	28

### 제3장 장르별 유통현황 분석

1. 음악	31
2. 영화	32
3. 방송	33
4. 출판	34
5. 웹소설	35
6. 만화	36
7. SW	37
8. 일반영상 및 기타 장르	38

## 제4장 기타 침해대응 현황

- |                    |    |
|--------------------|----|
| 1. 접속차단            | 41 |
| 2. 불법 스트리밍 장치(ISD) | 43 |

## 제5장 신규 저작권 침해 이슈 리포트

- |                         |    |
|-------------------------|----|
| 1. 인공지능(AI) 커버곡과 저작권 침해 | 46 |
|-------------------------|----|

## 1. 배경 및 필요성

- 최근 인터넷과 모바일 기술의 발전으로 디지털 콘텐츠의 수요가 급증하고 있으며, 이에 따라 디지털 콘텐츠의 불법유통도 증가하고 있음
- 한국콘텐츠진흥원에 따르면, 2023년 상반기 국내 콘텐츠산업의 매출액은 69조 3,009억 원으로 전년 상반기 대비 2.5% 증가하였으며, 수출액 또한 53억 8,597만 달러로 전년 대비 1.3% 증가한 것으로 나타남
- 그러나, 이러한 성장에도 불구하고 불법 콘텐츠 유통으로 인한 피해가 지속적으로 발생하고 있으며, 특히, 온라인 동영상 서비스(OTT) 플랫폼의 성장으로 인해 콘텐츠 불법 유통이 더욱 증가하고 있음
- 이에 따라, 디지털 콘텐츠 시장의 성장과 불법 콘텐츠 유통의 확산에 따라 온라인상 불법 저작물의 유통 실태와 현황을 파악하고, 이에 대한 대응 방안을 마련하기 위한 전문적인 분석이 필요함
- 한국저작권보호원은 온라인상 유통되는 불법 저작물의 유통 실태와 현황을 파악하기 위한 온라인 불법복제물 유통 실태조사 및 분석이 필요하다고 판단, 불법복제물 유통의 주요 원인과 유통경로를 파악하고, 이를 근거로 효과적인 대응방안에 활용하고자 함

## 2. 목적 및 내용

- 본 보고서는 온라인 불법복제물 유통의 전체 시장분석이 아닌, 한국저작권보호원이 운영 중인 온라인 재택모니터링단 운영 실적을 분석하여 온라인 불법복제물 유통환경 및 추이를 살펴보는 것을 목적으로 함
- 본 보고서는 2024년 1분기 불법복제물 유통현황을 분석한 것으로서 1) 보호원이 모니터링한 결과를 바탕으로 한 정량분석, 2) 신규 저작권 침해 유형 및 이슈 등을 정성 분석한 내용을 포함하고 있으며, **분석 기간 범위는 2024년 1월 1일부터 3월 31일까지임**
- 본 보고서는 분석 대상을 유통경로별로 웹하드, 포털(카페·블로그 등 포함) 등으로 구분하였으며, 장르별 유통현황 분석을 위해 음악, 영화, 방송, 출판, 웹소설, 만화, 게임, SW 장르로 구분함
- 전분기 유통경로별 유통량 등 결과 비교에서 재택모니터링 사업의 운영기간(채용 등)의 차이가 발생함에 따라 **유통경로별·장르별 유통량 비교 분석 시 해석에 유의가 필요함**

### 3. 분석 범위

- 「국내서버 사이트」 분석은 보호원 재택모니터링 실적<sup>1)</sup>을 바탕으로 웹하드, 커뮤니티, 국내 기타로 분류하여 분석하였음
- 「국외서버 사이트」 분석은 ① 방송통신심의위원회에 접속차단 요청을 위해 모니터링한 대체사이트 현황, ② 재택모니터링 실적을 바탕으로 분류된 국외 기타를 분석하였음
- 신규 침해 현황 및 이슈는 장르별 온라인 디지털 콘텐츠 유통, 신규 플랫폼 및 기타 저작권과 관련된 이슈에 관하여 조사·분석하여 기술하였음

구분	분석유형	유형	분석 범위
국내 서버 사이트	재택 모니터링 실적	웹하드	불법복제물 유통량 및 비중, 장르별 불법복제물 유통현황, 웹하드 불법복제물 유통량 순위, 웹하드별 불법복제물 업로더 현황, 장르별 불법복제물 유통 순위
		커뮤니티	불법복제물 유통량 및 비중, 장르별 불법복제물 유통현황, 장르별 불법복제물 적발 순위
		국내 기타	불법복제물 유통량 및 비중, 장르별 불법복제물 유통현황
해외 서버 사이트	재택 모니터링 실적 등	국외 기타	불법복제물 유통량 및 비중, 장르별 불법복제물 유통현황
		접속 차단	해외 불법사이트 모니터링 결과 및 방심위 처리현황, 모니터링 사이트 순위
이슈 리포트 등			신규 침해유형 및 이슈에 대한 조사·분석 리포트

1) 재택모니터링 실적 중 불법복제물 유통 확인이 어려운 모니터링결과에 대한 오류 건 등은 제외하였음

# 용어정의

<p><b>웹하드</b> (Webhard)</p>	<p>인터넷으로 대용량의 파일을 저장하고 내려받을 수 있는 서비스로 저작권법에서는 문화체육관광부 고시에 따라 '특수한 유형의 온라인서비스제공자(OSP)'로 분류</p>
<p><b>토렌트</b> (Torrent)</p>	<p>컴퓨터 간 파일을 공유할 수 있도록 만들어진 P2P 프로그램의 일종으로, 디지털 콘텐츠 파일을 여러 조각으로 분산시켜 여러 곳으로부터 동시에 조각된 파일을 각각 가져올 수 있게 하는 방식으로 운영되는 공유 프로그램</p>
<p><b>스트리밍 링크</b> (Streaming Link)</p>	<p>인터넷에서 이용자가 웹상의 일정한 사이트에 접속하는 방법으로, 링크를 마우스로 클릭하게 되면 연결된 사이트 또는 웹페이지에서 저작물 등을 이용자의 컴퓨터 화면에 나타나도록 하는 기술로 단순 링크, 직접 링크, 프레임 링크, 임베디드 링크로 구분</p>
<p><b>웹툰</b> (Webtoon)</p>	<p>웹툰이란 웹(web)과 카툰(cartoon)의 합성어로서 협의로는 각종 인터넷 플랫폼 매체에서 연재되는 만화를 지칭하며, 광의로는 온라인에 게재하기 위하여 디지털로 창작되고 향유되는 모든 형태의 만화를 의미</p>
<p><b>스트리밍 서비스</b> (Streaming Service)</p>	<p>음악, 영화, 방송 저작물 등을 스트리밍 방식으로 제공하는 서비스. 스트리밍은 전송되는 데이터를 지속적이고 끊임없이 처리하고 재생할 수 있는 기술을 말하며, 파일 전체를 내려받는 다운로드 방식과 달리 스트리밍 기술을 이용하면 파일이 모두 전송되기 이전이라도 멀티미디어 재생이 가능하다.</p>
<p><b>앱마켓</b> (Application Market)</p>	<p>앱스토어라고도 부르며, 스마트폰에서 사용하는 애플리케이션을 판매하는 장터이다. 온라인상에서 모바일 콘텐츠를 판매, 구매하는 곳이다. 주요한 앱마켓으로는 구글 플레이, 애플 앱스토어가 있으며 국내 이동통신 3사와 네이버가 만든 원스토어가 2015년 6월 출범하였다.</p>
<p><b>IP 주소</b> (Internet Protocol Address)</p>	<p>IP 주소는 인터넷상에서 각각의 컴퓨터를 고유하게 확인할 수 있도록 부여한 번호이다. 컴퓨터의 IP 주소는 영구적으로 부여될 수도 있고, 인터넷서비스제공자에 의해 인터넷에 연결될 때마다 매번 제공될 수 있음</p>
<p><b>헤비업로더</b> (Heavy Uploader)</p>	<p>헤비업로더는 웹하드, p2p 등 온라인상에서 영리적 목적으로 음악, 영화 등의 불법복제물을 대량으로 게시하여 이득을 얻는 사람을 말할</p>
<p><b>소셜미디어</b> (Social Media)</p>	<p>소셜미디어는 웹 2.0 기술에 기반한 사람과 사람의 관계를 지향하는 서비스를 총칭하며, 트위터, 페이스북과 같은 소셜 네트워킹 서비스(Social Networking Service, SNS)에 가입한 이용자들이 서로 정보와 의견을 공유하면서 대인관계망을 넓힐 수 있는 플랫폼을 의미</p>
<p><b>저작권자</b> (Copyright Holder)</p>	<p>저작권법에 명시되어 있는 저작재산권의 권리를 행사할 수 있는 자연인이나 법인(단체)을 말하며, 저작재산권은 양도가 가능하기 때문에 저작권자가 반드시 저작재산권자와 동일하지는 않음</p>

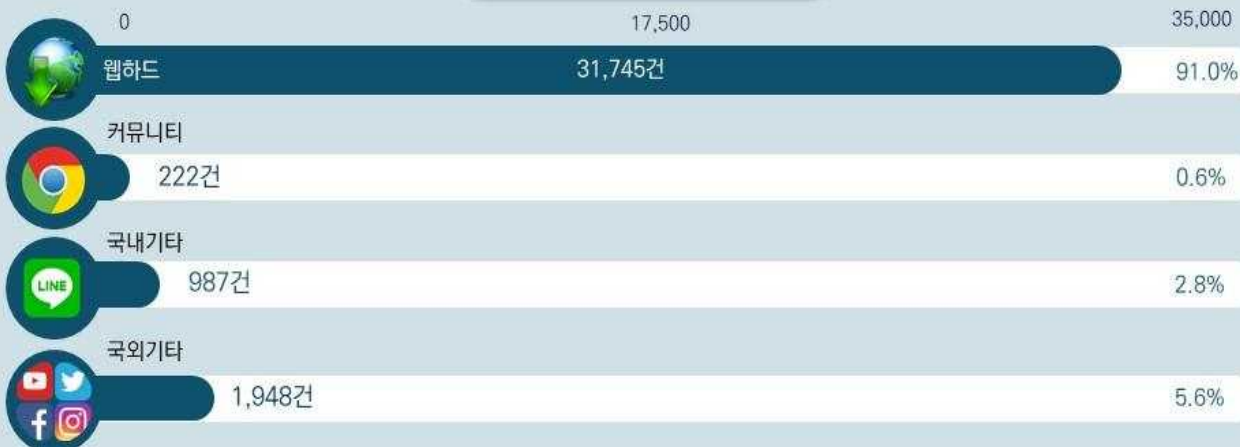


<b>불법 스트리밍 장치 (Illicit Streaming Device, ISD)</b>	<p>유사 IPTV로 불리며, 인터넷을 통해 고화질의 디지털 영상을 이반 TV로도 감상할 수 있도록 제작된 수신 장비로, 저작권자의 허락 없이 불법적으로 콘텐츠를 시청하는 것을 가능하게 하는 하드웨어 혹은 그 외 장비를 의미한다.</p>
<b>업로드 (Upload)</b>	<p>다운로드(Download)와 반대되는 개념으로 소규모의 시스템에서 대규모의 시스템으로 데이터를 담고 있는 파일을 이동하는 작업을 통상적으로 부르는 용어. 예를 들어, 웹 디스크서비스를 운영하는 사이트나 웹메일서비스, 포털사이트 등에서 개인저장공간의 활용이나 자료송신 또는 많은 사람에 의해 공유되고 있는 대규모의 시스템에 정보를 제공하기 위하여 자신의 개인용 컴퓨터에 저장되어 있는 정보를 통신 시스템에 전달하는 작업이 우리가 쉽게 찾아볼 수 있는 업로드의 예라 할 수 있음</p>
<b>온라인서비스제공자 (Online Service Provider)</b>	<p>온라인 통신망 상에서 포털, 웹하드 등과 같이 저작물 등을 복제·전송할 수 있도록 서비스를 제공하는 사업자의 총칭으로, 일반적으로 인터넷상에서 서비스를 제공하는 인터넷서비스제공자(Internet Service Provider, ISP)를 포함한 개념</p>
<b>저작물 (Copyrighted Work)</b>	<p>저작권법 제2조 제1호는 저작물은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다고 규정하고 있다. '사상 또는 감정'이란 학문적·철학적·문학적 성격의 것에 한정되는 것은 아니며, 인간의 생각이나 느낌이 표현된 것이면 충분하다.</p>
<b>임베디드 링크 (Embedded Link)</b>	<p>웹페이지에 접속했을 때 자동으로 음악 등이 흘러나오도록 하는 것처럼 이용자가 웹사이트를 접속했을 때 링크가 자동으로 실행되도록 하는 방식을 말한다. 예를 들어, '불법.com'이라는 사이트에서 중국 동영상 사이트상의 불법 콘텐츠를 보여주려고 할 때 임베디드 링크를 이용하면 이용자는 해당 동영상 사이트로 이동하지 않은 채 '불법.com'사이트에서 곧바로 동영상 콘텐츠를 볼 수 있음. 외견상으로는 '불법.com'이 중국 동영상 사이트의 콘텐츠를 재생하는 것처럼 보임</p>
<b>저작권 침해 (infringement of copyright)</b>	<p>저작권법에 의해 보호받는 권리를 침해하는 행위를 말하며, 저작권자의 허락을 받지 않고 저작재산권 또는 저작인격권을 침해하는 방법으로 저작물을 이용하는 행위를 말한다. 또한, 저작권법 제124조에 따라 수입 시 대한민국 내에서 만들 어졌더라면 저작권 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리의 침해로 될 물건을 대한 민국 내에서 배포할 목적으로 수입하는 행위, 저작권 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리를 침해하는 행위에 의하여 만들어진 물건을 그 사실을 알고 배포 할 목적으로 소지하는 행위, 프로그램의 저작권을 침해하여 만들어진 프로그램의 복제물을 그 사실을 알면서 취득한 자가 이를 업무상 이용하는 행위는 저작권 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리의 침해로 봄. 또 저작자의 명예를 훼손 하는 방법으로 저작물을 이용하는 행위는 저작인격권의 침해로 봄</p>
<b>링크 (Link)</b>	<p>링크는 인터넷에서 이용자가 웹상의 일정한 사이트에 접속하는 방법으로, 링크를 마우스로 클릭하게 되면 연결된 사이트 또는 웹페이지에서 저작물 등을 이용자의 컴퓨터 화면에 나타나도록 하는 기술로, 단순링크, 직접링크, 프레임링크, 임베디드 링크로 구분할 수 있다.</p>

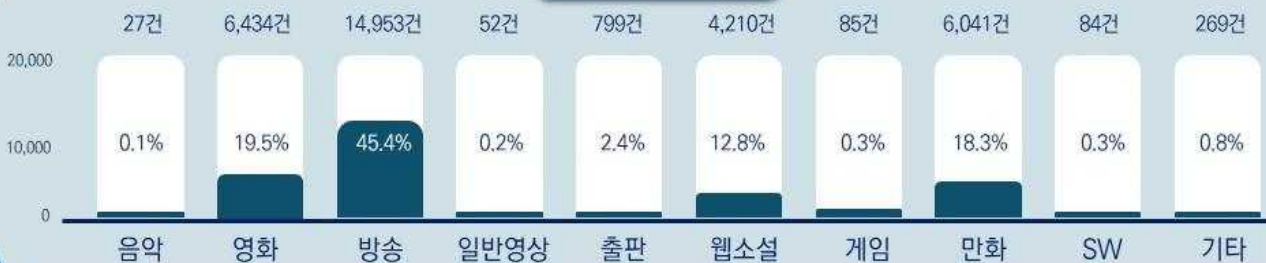




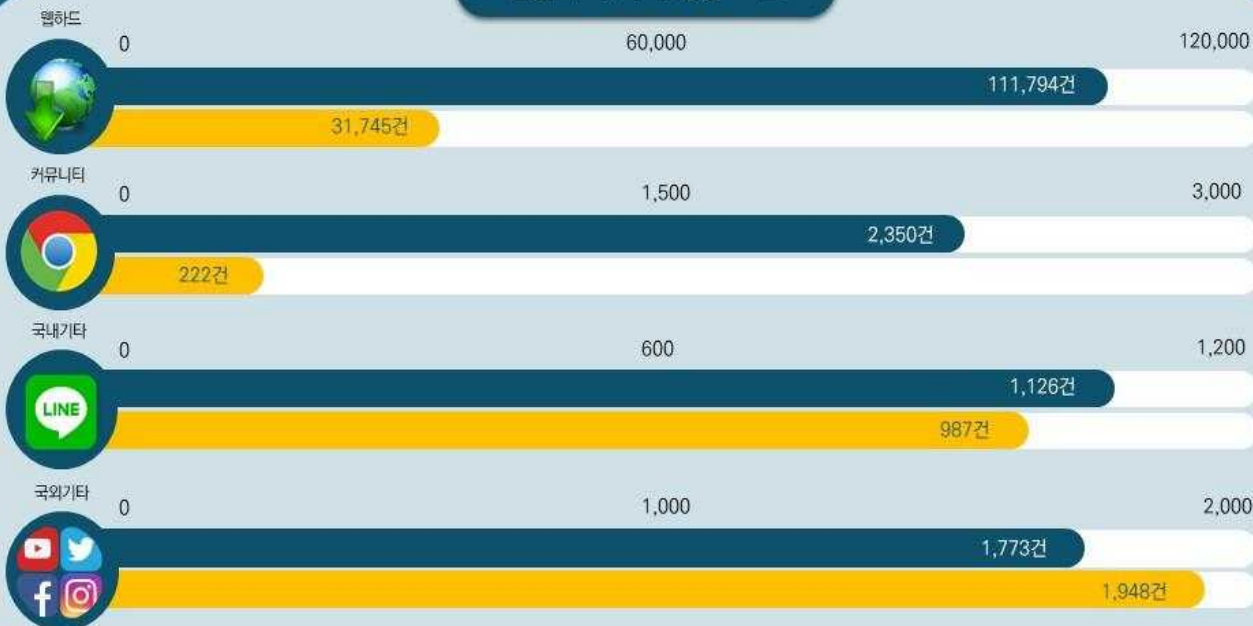
### 유통경로별 유통량



### 장르별 유통량



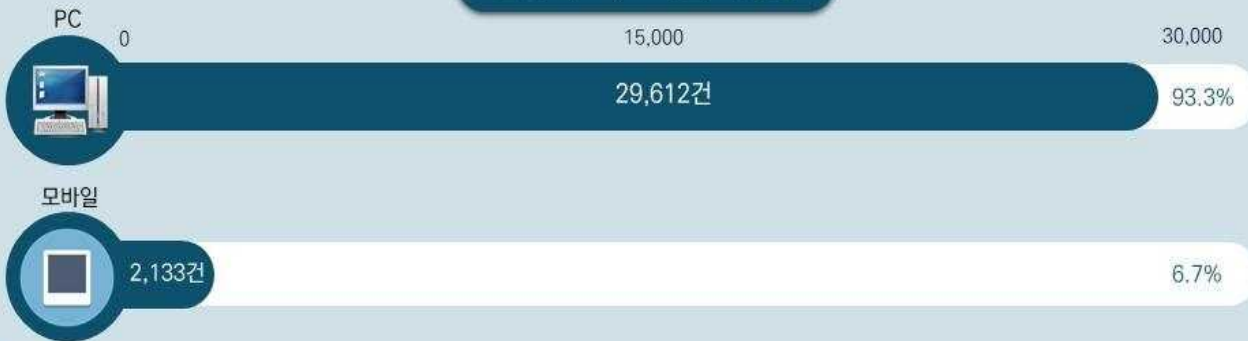
### 전분기 대비 유통량 비교



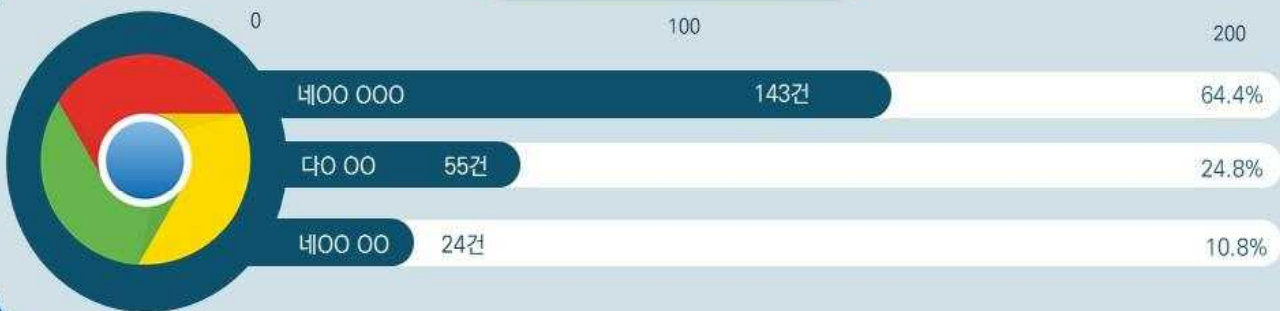
# 온라인 재택모니터링 유통경로장르별

## 불법복제물 유통 현황

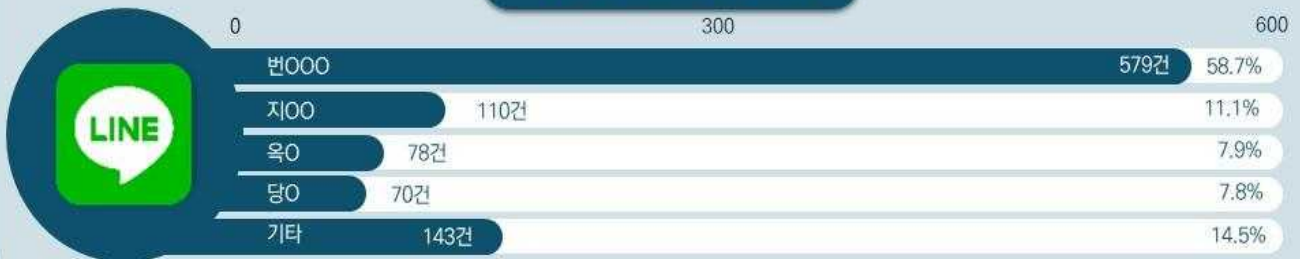
### 웹하드(PC, 모바일) 유통량



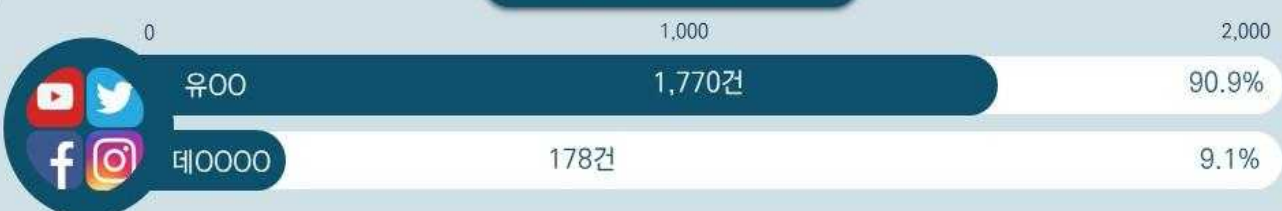
### 커뮤니티 유통량



### 국내 기타(SNS 등) 유통량



### 국외 기타(유00 등) 유통량

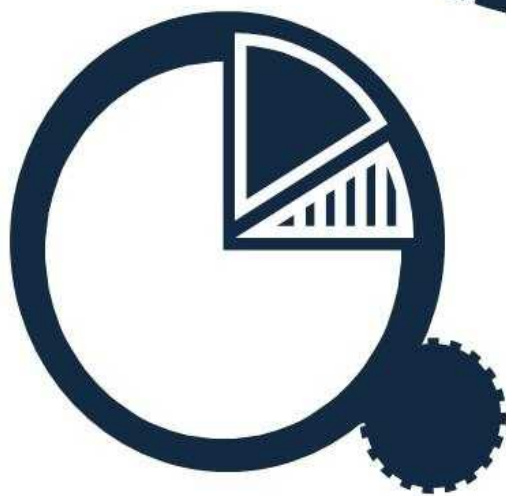






# 01

분석 요약





# 제1장 분석요약

## 1. 유통경로 · 장르별 불법복제물 유통현황

1분기 불법복제물 유통량은 총 34,902건으로 나타났으며, 유통경로별 불법복제물 유통량(비중)은 ‘웹하드’ 31,745건(91.0%), ‘국외 기타(동영상 플랫폼 등)’ 1,948건(5.6%), ‘국내 기타(SNS 등)’ 987건(2.8%), ‘커뮤니티’ 222건(0.6%) 순으로 나타났다.

●●● [표] 유통경로별 불법복제물 유통량 및 비중

(단위 : 건, %)

구분	유통경로별			
	웹하드	커뮤니티	국내 기타 (SNS 등)	국외 기타 (유튜브 등)
유통량	31,745	222	987	1,948
비중	91.0	0.6	2.8	5.6
합계	34,902			

국내서버 사이트의 장르별 불법복제물 유통량(비중)은 ‘방송’ 14,953건(45.4%), ‘영화’ 6,434건(19.5%), ‘만화’ 6,041건(18.3%), ‘웹소설’ 4,210건(12.8%), ‘출판’ 799건(2.4%), ‘기타’ 269건(0.8%), ‘게임’ 85건(0.3%), ‘SW’ 84건(0.3%), ‘일반영상’ 52건(0.2%), ‘음악’ 27건(0.1%) 순으로 나타났다.

●●● [표] 장르별 불법복제물 유통량 및 비중

(단위 : 건, %)

구분	음악	영화	방송	일반 영상	출판	웹소설	게임	만화	SW	기타	합계
유통량	27	6,434	14,953	52	799	4,210	85	6,041	84	269	32,954
비중	0.1	19.5	45.4	0.2	2.4	12.8	0.3	18.3	0.3	0.8	100.0

※ 저작물 분류 체계 개선을 통해 기존 ‘출판’에서 ‘웹소설’을 구분하였으며, ‘영화’, ‘방송’에 포함되었던 ‘일반영상’을 별도로 구분하였음

※ 장르별 불법복제물 유통량은 국내서버 사이트 기준으로 작성되어 유통경로별 불법복제물 유통량(국외서버 포함)과 상이함

## 2. 전분기 대비 불법복제물 유통량 비교

### 유통경로별 불법복제물 유통량 비교

전분기 불법복제물 유통량 총 117,043건 대비 1분기 불법복제물 유통량은 82,141건 감소한 총 34,902건으로 나타났으며, 유통경로별 불법복제물 유통량(증감률) 변화는 ‘웹하드’ 80,049건(-71.6%) 감소, ‘커뮤니티’는 2,128건(-90.6%) 감소, ‘국내 기타(SNS 등)’ 139건(-12.3%) 감소, ‘국외기타(동영상 플랫폼 등)’ 175건(9.9%) 증가한 것으로 나타났다.

●●● [표] 전분기 대비 유통경로별 불법복제물 유통량 비교

(단위 : 건, %)

구분	유통경로별				합계
	웹하드	커뮤니티	국내기타 (SNS 등)	국외기타 (유튜브 등)	
전분기	111,794	2,350	1,126	1,773	117,043
1분기	31,745	222	987	1,948	34,902
증감률	-71.6	-90.6	-12.3	9.9	-70.2
증감량	-80,049	-2,128	-139	175	-82,141

### 장르별 불법복제물 유통량 비교

전분기 국내·외 불법복제물의 장르별 유통량을 비교한 결과 ‘음악’ 1,531건(-98.3%) 감소, ‘영화’ 35,665건(-84.0%) 감소, ‘방송’ 33,476(-69.1%) 감소, ‘일반영상’ 482건(-90.3%) 감소, ‘출판’ 1,893(401.1%) 증가, ‘웹소설’ 5,263건(-55.6%) 감소, ‘게임’ 1,628(-95.0%) 감소, ‘만화’ 4,676건(-43.6%) 감소, ‘SW’ 1,221건(-93.6%) 감소, ‘기타’ 92건(-25.5%) 감소한 것으로 나타났다.

●●● [표] 전분기 대비 국내·외 장르별 불법복제물 유통량 비교

(단위 : 건, %)

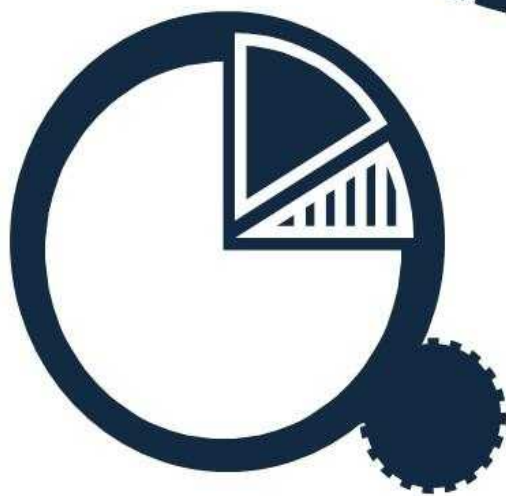
구분	음악	영화	방송	일반영상	출판	웹소설	게임	만화	SW	기타	합계
전분기	1,558	42,478	48,432	534	472	9,473	1,713	10,717	1,305	361	117,043
1분기	27	6,813	14,956	52	2,365	4,210	85	6,041	84	269	34,902
증감률	-98.3	-84.0	-69.1	-90.3	401.1	-55.6	-95.0	-43.6	-93.6	-25.5	-70.2
증감량	-1,531	-35,665	-33,476	-482	1,893	-5,263	-1,628	-4,676	-1,221	-92	-82,141





# 02

유통경로별  
분석 결과





## 제2장 유통경로별 분석 결과

### 1. 웹하드

#### 가. 유형별 불법복제물 유통량 및 비중

1분기 웹하드 불법복제물 유통량은 총 31,745으로 나타났으며, 유형별 불법복제물 유통량(비중)은 'PC' 29,612건(93.3%), '모바일' 2,133건(6.7%)으로 나타났다. 전분기 대비 불법복제물 유통량(증감률) 변화는 'PC' 총 63,296건(-68.1%) 감소, '모바일' 총 16,753(-88.7%) 감소한 것으로 나타났다.

●●● [표] 웹하드 PC, 모바일 불법복제물 유통량 및 비중

(단위 : 건, %)

구분	전분기 유통량	비중	1분기 유통량	비중	증감률	증감량
PC	92,908	83.1	29,612	93.3	-68.1	-63,296
모바일	18,886	16.9	2,133	6.7	-88.7	-16,753
합계	111,794	100.0	31,745	100.0	-71.6	-80,049

1분기 월별 웹하드 불법복제물 유통량(비중)을 살펴보면 '3월' 20,381건(64.2%), '2월' 8,335건(26.3%), '1월' 3,029(9.5%), 순으로 나타났으며 '3월'이 가장 많은 유통량을 차지하였다.

●●● [표] 웹하드 월별 불법복제물 유통량

(단위 : 건, %)

구분	1월	2월	3월
유통량	3,029	8,335	20,381
비중	9.5	26.3	64.2
합계	31,745		

## 나. 장르별 불법복제물 유통현황

### 1분기 웹하드 장르별 불법복제물 유통량

1분기 장르별 불법복제물 유통량(비중)을 살펴보면 ‘방송’ 14,953건(47.1%), ‘영화’ 6,372건(20.1%), ‘만화’ 6,041건(19.0%), ‘웹소설’ 4,210건(13.3%), ‘게임’ 85건(0.3%), ‘SW’ 84건(0.3%) 순으로 나타났다.

●●● [표] 웹하드 장르별 불법복제물 유통량 및 비중

(단위 : 건, %)

구분	음악	영화	방송	웹소설	게임	만화	SW
1월	-	1,056	1,223	506	-	244	-
2월	-	1,854	4,255	706	-	1,520	-
3월	-	3,462	9,475	2,998	85	4,277	84
합계	-	6,372	14,953	4,210	85	6,041	84
비중	-	20.1	47.1	13.3	0.3	19.0	0.3

총 31,754



### 다. 웹하드별 불법복제물 유통량 순위

#### 웹하드 PC, 모바일 불법복제물 유통 순위

웹하드 전체 유통량 총 31,745건 중 불법복제물 유통량 합계가 많은 순으로 웹하드 업체 25개를 선정한 결과, '온\*\*\*' 2,256건, '파\*\*\*' 2,169건, '투\*\*\*' 1,957건, '티\*' 1,953건, '쉐\*\*\*' 1,807건 순으로 높게 나타났다.

●●● [표] 웹하드별 PC, 모바일 불법복제물 유통량 순위

(단위 : 건, %)

순위	사이트명	유형	음악	영화	방송	웹소설	게임	만화	SW	합계	비중
1	온***	PC	-	12	1,795	150	-	299	-	2,256	7.1
2	파***	PC	-	41	347	884	19	842	36	2,169	6.8
3	투***	PC	-	53	1,247	93	-	564	-	1,957	6.2
4	티*	PC	-	540	1,007	107	-	299	-	1,953	6.2
5	쉐***	PC	-	508	998	213	-	88	-	1,807	5.7
6	예***	PC	-	24	269	389	3	984	24	1,693	5.3
7	싸***	PC	-	308	378	51	-	762	-	1,499	4.7
8	파***	PC	-	95	1,379	-	-	-	-	1,474	4.6
9	파***	PC	-	17	650	152	-	593	-	1,412	4.4
10	메***	PC	-	409	749	107	-	11	-	1,276	4.0
11	애***	PC	-	10	354	393	15	493	11	1,276	4.0
12	파**	PC	-	350	545	272	13	18	10	1,208	3.8
13	파**	PC	-	122	875	78	-	-	-	1,075	3.4
14	파일***	PC	-	-	122	377	-	443	-	942	3.0
15	미****	PC	-	-	432	485	-	4	-	921	2.9
16	파**	PC	-	256	641	-	-	4	-	901	2.8
17	빅**	PC	-	241	631	-	-	6	-	878	2.8
18	파***	PC	-	206	286	178	-	158	-	828	2.6
19	피**	PC	-	11	672	-	-	2	-	685	2.2
20	파***	PC	-	200	270	81	13	19	3	586	1.8
21	파***	PC	-	363	154	-	-	-	-	517	1.6
22	위***	PC	-	71	345	-	-	57	-	473	1.5
23	파***	PC	-	266	153	42	-	3	-	464	1.5
24	케****	PC	-	2	74	46	-	332	-	454	1.4
25	스****	PC	-	61	236	112	-	28	-	437	1.4
기타 웹하드			-	2,206	344	-	22	32	-	2,604	8.2
전체 웹하드 합계			-	6,372	14,953	4,210	85	6,041	84	31,745	100.0

## 라. 웹하드별 불법복제물 업로더 현황

### 웹하드 PC 불법복제물 업로더 현황

1분기 웹하드 PC의 불법복제물 업로더 현황을 분석한 결과, 30개 웹하드에서 총 2,533개 업로더가 확인되었으며, 업로더 수가 가장 많은 웹하드는 '파\*\*\*'로 총 169개 업로더가 불법복제물을 업로드한 것으로 확인되었다. 업로드 횟수가 많은 업로더는 '투\*\*\*'의 '0아\*\*\*' (588건), '인\*\*' (419건), '티\*'의 '비천무\*\*\*\*' (409건) 순으로 확인되었다.

●●● [표] 웹하드별 PC 불법복제물 업로더 현황

사이트명	총 업로더 수	업로더명(1위)	업로드 건	업로더명(2위)	업로드 건	업로더명(3위)	업로드 건
투***	53	0아****	588	인**	419	pia****	141
티*	106	비천무****	409	메*	207	vfo*****	153
파***	50	우***	324	항***	185	디스***	123
온***	110	pu****	265	엔***	230	ona****	154
파***	169	hsg*****	196	엘***	195	didw*****	135
예***	116	dddddf*****	195	wlf*****	179	엘***	115
애***	104	wlfk*****	172	skj*****	89	하늘****	75
싸***	101	페어****	160	대디**	114	퓨***	106
파***	49	망*	152	블***	43	하늘***	34
파****	91	디스****	147	up****	58	라이***	52
케****	36	엘***	144	ung****	75	그애***	66
파***	81	t***	141	섭**	47	바리***	39
파***	68	ysc****	137	4jan****	131	mas****	127
쉐***	159	업로****	135	하****	110	wls*****	93
피**	64	명**	128	들**	95	G***	65
메***	85	모***	121	증*	105	코***	78
파**	99	김***	105	go****	103	케이****	102
파***	132	미타****	84	업디****	31	신사***	30
빅**	85	soon*****	84	gen****	67	ghs****	62
파**	116	하****	77	wqe****	76	쌈**	50
위***	83	g*****	75	증****	23	srl*****	19
파**	167	인***	66	wls***	66	tj****	62
미****	127	ninetoz*****	47	달***	43	고니*****	40
스****	130	바****	35	wani****	28	민11***	24
파***	75	블***	33	gon****	28	god*****	26
메***	30	호**	26	로***	23	sk***	16
파***	31	skygl*****	25	gh*****	23	여름****	22
지***	12	정**	18	주정****	16	두***	15
유*	2	탈***	3	디**	2		
파**	2	현지****	1	로****	1		
전체 웹하드 PC	2,533	0아기*** (투***)	588	인** (투***)	419	비천무**** (티*)	409

### 웹하드 모바일 불법복제물 업로더 현황

1분기 웹하드 모바일 불법복제물 업로더 현황을 분석한 결과, 17개 웹하드에서 총 567개 업로더가 확인되었으며, 업로더 수가 가장 많은 웹하드는 '미투\*\*\*'로 총 103개 업로더가 불법복제물을 업로드한 것으로 확인되었다. 업로드 횟수가 많은 업로더는 '예\*\*\*'의 '하늘\*\*\*'(75건), '위\*\*\*'의 'soon\*\*\*\*\*'(69건), 'ghs\*\*\*\*\*'(53건) 순으로 확인되었다.

●●● [표] 웹하드별 모바일 불법복제물 업로더 현황

모바일명	총 업로더수	업로더명(1위)	업로드건	업로더명(2위)	업로드건	업로더명(3위)	업로드건
예***	61	하늘***	75	판매***	36	대****	13
위***	42	soonda****	69	ghs4***	53	아****	21
애***	30	하늘****	50	붉은미***	13	샬****	9
미투***	103	kimsang3****	42	ghs46***	26	skyglor****	25
투***	26	하****	40	soonda****	23	hin****	15
티*	12	메*	32	dragonb****	7	hannalo****	5
파***	37	판매* **	25	하늘***	14	코***	13
파**	83	af**	20	bb**	19	샤*	16
피**	19	메**	12	유**	9	까칠한	8
파***	9	srlim****	10	asp***	4	o한****	2
온***	48	하늘***	10	과일***	9	chan****	6
케이***	43	chacha****	6	goodlif****	6	미**	5
빅**	1	ruese****	4				
메***	8	clou****	3	증*	3	rise****	2
파***	14	gksd****	3	woo7****	3	zzintig****	3
파****	30	딩**	2	미**	2	종수****	2
파**	1	하****	1				
전체 웹하드 모바일	567	하늘*** (예***)	75	soon***** (위***)	69	ghs***** (위***)	53



## 마. 장르별 불법복제물 유통 순위

영화, 방송, 드라마, 웹소설, 만화, 게임, SW로 구분하여 1분기 동안 불법복제물 유통량이 가장 높았던 10개 콘텐츠에 대하여 콘텐츠명, 권리사 등을 분석하였으며, ‘영화’, ‘방송(드라마 제외)’, ‘드라마’는 국내와 국외로 구분하였다.

### ●●● [표] 장르별 불법복제물 유통 순위

국내 영화				국외 영화				
순위	콘텐츠명	권리사	유통량(건)	순위	콘텐츠명	권리사	국가	유통량(건)
1	 독전2	넷플릭스	30	1	 원카	워너브라더스 코리아(주)	미국	351
2	 독전	주식회사 키다리아엔티	25	2	 아쿠아맨과 로스트 킹덤	워너브라더스 코리아(주)	미국	331
3	 황야(Badland Hunters)	롯데 엔터테인먼트	23	3	 더 마블스	윌리엄진디 컴퍼니 코리아	미국	194
4	 마녀	워너브라더스 코리아(주)	23	4	 아가일	유니버설픽처스 인터내셔널 코리아(유)	미국	166
5	 밀정	영화사 그림(주)	19	5	 마담 웹	소니픽처스 코리아	미국	165
6	 싱글라이더	워너브라더스 코리아(주)	18	6	 둔	워너브라더스 코리아(주)	미국 캐나다	165
7	 세기말의 사랑	(주)엔케이콘텐츠 (주)디스테이션	15	7	 더 퍼스트 슬램덩크	이노우에 다케히코	일본	137
8	 악질경찰	워너브라더스 코리아(주)	15	8	 미션 임파블블 데드 라이징 PART ONE	롯데엔터테인먼트	미국	134
9	 브이아이피	워너브라더스 코리아(주)	14	9	 이터널 선샤인	포커스픽처스	미국	123
10	 챔피언	워너브라더스 코리아(주)	12	10	 오멘하이머	유니버설 픽처스	미국	100

### 국내 방송

순위	콘텐츠명	권리사	유통량(건)
1	유희왕	일본 TV도쿄	107
2	악인취재기	Wavve	89
3	악인취재기: 사기공화국	Wavve	40
4	전현무계획	MBN	18
5	피의 게임2	Wavve	14
6	보통보통 보로로	EBS1	14
7	남의 연애	Wavve	13
8	메리퀴어	Wavve	12
9	아기공룡 둘리	SBS	10
10	엄마 까투리	인동영미디어센터 퍼블릭스엔터테인먼트	9

### 국외 방송

순위	콘텐츠명	권리사	국가	유통량(건)
1	원피스	일본 후지TV	일본	2,193
2	약사의 혼잣말	일본 NTV	일본	1,166
3	토리코	후지TV	일본	1,019
4	닥터 스톤	일본 Tokyo MX	일본	685
5	나루토	일본 TV도쿄	일본	568
6	BLEACH 천년혈전 편	일본 TV도쿄	일본	491
7	주술회전	애니맥스 일본 MBS	일본	424
8	엔데드 언럭	일본 MBS	일본	357
9	데드 마운트 - 데스 플레이	Tokyo MX	일본	309
10	조조의 기묘한 모험	일본 Tokyo MX	일본	295

### 국내 드라마

순위	콘텐츠명	권리사	유통량(건)
1	사랑한다고 말해줘	ENA	520
2	낮에 뜨는 달	ENA	312
3	행복배틀	ENA	193
4	모래에도 꽃이 핀다	ENA	156
5	유괴의 날	ENA, Genie TV	111
6	거래	Wavve	93
7	악인전기	ENA	88
8	킬러들의 쇼핑몰	디즈니+	75
9	비질란테	디즈니+	75
10	이두나!	넷플릭스	67

### 국외 드라마

순위	콘텐츠명	권리사	국가	유통량(건)
1	기금조	텐트	중국	626
2	배틀스타 갤럭시티카	British Sky Broadcasting (BSkyB), David Eck Prods	미국	435
3	파고 Fargo	미국 FX Networks	미국	302
4	NCIS	미국 CBS	미국	292
5	아이 러브 유	넷플릭스	일본	223
6	이애위영	망고TV	중국	208
7	썰팅	미국 CBS	미국	204
8	성난 사람들	넷플릭스	미국	165
9	파트너 22	일본 TV 아사히	일본	156
10	홀랜드	미국 Showtime	미국	139

### 웹소설

순위	콘텐츠명	출판사	유통량(권)
1	 절대초위	도서출판 청어람, 카카오페이지, 리디북스	284
2	 전쟁 영웅이 고향 영지로 귀환하는 이야기	(주)인터덤, 네이버시리즈, 카카오페이지, 리디북스, 문피아	119
3	 초 고강화 스페셜 무기	현나라, 리디북스	115
4	 레벨업하는 무신님	고렘팩토리, 네이버시리즈, 카카오페이지, 리디북스, 문피아	109
5	 불멸의 제국	환상미디어, 네이버시리즈, 리디북스	106
6	 소소하지만 확실한 상태창	에피루스, 시리즈, 카카오페이지, 리디북스, 문피아, 조아라	87
7	 슈퍼에이스	KW북스, 네이버시리즈, 카카오페이지	86
8	 성공 신화는 내가 쓰겠다	에이산미디어, 네이버시리즈, 카카오페이지, 리디북스, 문피아	84
9	 나를 위해 살겠다	문피아, 카카오페이지	83
10	 나만이 지구를 선택했다	휘슬북, 시리즈, 카카오페이지, 리디북스, 조아라	80

### 만화

순위	콘텐츠명	출판사	유통량(권)
1	 너에게는 달지 않아	서울미디어, 코믹스	189
2	 학생회에도 구멍은 있다!	소미미디어	121
3	 악역 영애 안의 사람	루체코믹스	97
4	 쇼타 형아	서울미디어, 코믹스	95
5	 친구를 좋아하니깐 조교하겠습니다	넥스큐브	92
6	 이래글러즈	소프트코믹스	88
7	 LV2부터 치트였던 전직 용사후보의 유유자적 이세계 라이프	소미미디어	69
8	 아쿠자의 먹잇감이 된 나	넥스큐브	66
9	 유치원 WARS	서울미디어, 코믹스 / DCW	63
10	 마법사의 여명기	소프트코믹스	62

### 게임

순위	콘텐츠명	권리사	유통량(권)
1	 산나비 SANABI	NEOWIZ	11
2	 인슈라오이드 Enshrouded	Keen Games GmbH	5
3	 풋볼 매니저 2023 Football Manager 2023	SEGA	5
4	 스타쉽 트로opers: Terrain Command	Slithrine Ltd.	3
5	 던전스 4 Dungeons 4	Kalypso Media	3
6	 아쿠아티코 Aquatico	Digital Reef Games	3
7	 컬트 오브 더 램브 Cult of the lamb	Devolver Digital	3
8	 데이브 더 다이버 Dave The Diver	MINTROCKET	3
9	 라이드 5 RIDE 5	Milestone S.r.l.	3
10	 딥 락 갤럭틱: 서바이버 Deep Rock Galactic: Survivor	Ghost Ship Publishing	3

### SW

순위	콘텐츠명	권리사	유통량(권)
1	 한컴오피스 2024	(주)한글과컴퓨터	11
2	 한컴오피스 2022	(주)한글과컴퓨터	9
3	 오토캐드 AutoCAD 2024	Autodesk Inc.	6
4	 Adobe illustrator CC 2024	Adobe Systems Inc.	5
5	 Adobe After Effects CC 2024	Adobe Systems Inc.	5
6	 Adobe Photoshop 2024	Adobe Systems Inc.	5
7	 Adobe Premiere Pro CC 2024	Adobe Systems Inc.	5
8	 Microsoft Office 2016	Microsoft Corp.	4
9	 오토캐드 AutoCAD 2022	Autodesk Inc.	3
10	 스케치업 프로 SketchUp Pro 2023	Trimble Inc.	3

## 2. 커뮤니티

### 가. 사이트별 불법복제물 유통량 및 비중

1분기 커뮤니티 사이트 불법복제물 유통량은 총 222건으로, 사이트별 유통량(비중)은 ‘네\*\* 카페’ 143건(64.4%), ‘네\*\* 블로그’ 55건(24.8%), ‘다\* 카페’ 24건(10.8%) 순으로 많이 나타났다.

●●● [표] 커뮤니티 사이트별 불법복제물 유통량 및 비중

(단위 : 건, %)

사이트명	전분기 유통량	비중	1분기 유통량	비중	증감률
네** 카페	116	4.9	143	64.4	23.3
네** 블로그	1,308	55.7	55	24.8	-95.8
다* 카페	856	36.4	24	10.8	-97.2
티***	51	2.2	-	-	-100.0
디*****	19	0.8	-	-	-100.0
합계	2,350	100.0	222	100.0	-90.6

1분기 커뮤니티 사이트 월별 불법복제물 유통량은 ‘3월’ 201건, ‘2월’ 11건, ‘1월’ 10건 순으로 나타났으며, 월별 비중은 ‘3월’ 90.5%, ‘2월’ 5.0%, ‘1월’ 4.5% 순으로, ‘3월’ 유통량이 가장 많은 것으로 나타났다.

●●● [표] 커뮤니티 사이트 월별 불법복제물 유통량 및 비중

(단위 : 건, %)

사이트명	1월	2월	3월	합계
네** 카페	5	11	127	143
네** 블로그	5	0	50	55
다* 카페	0	0	24	24
합계	10	11	201	222
비중	4.5	5.0	90.5	100.0

## 나. 장르별 불법복제물 유통현황

### 장르별 유통량 및 비중

1분기 국내 커뮤니티 사이트 장르별 유통량(비중)은 '출판' 143건(64.4%), '일반영상' 52건(23.4%), '음악' 27건(12.2%) 순으로 많이 나타났으며, '방송', '영화', '만화', '웹소설', '게임', 'SW', '기타' 장르의 유통은 확인되지 않았다.

#### ●●● [표] 커뮤니티 장르별 불법복제물 유통량 및 비중

(단위 : 건, %)

구분	출판	일반영상	음악	합계
유통량	143	52	27	222
비중	64.4	23.4	12.2	100.0

### 월별 유통량 및 비중

1분기 커뮤니티 사이트 월별 불법복제물 유통량은 '3월' 201건, '2월' 11건, '1월' 10건 순으로 나타났으며, 월별 비중은 '3월' 90.5%, '2월' 5.0%, '1월' 4.5% 순으로, '3월' 유통량이 가장 많은 것으로 나타났다.

#### ●●● [표] 장르별 월 불법복제물 유통량 및 비중

(단위 : 건, %)

구분	1월	2월	3월	합계
출판	5	11	127	143
음악	5	-	47	52
일반영상	-	-	27	27
합계	10	11	201	222
비중	4.5	5.0	90.5	100.0

### 다. 장르별 불법복제물 유통 순위

1분기 동안 불법복제물 유통이 확인된 콘텐츠에 대하여 콘텐츠명, 권리사 등을 분석하였으며, ‘일반영상’(뮤지컬 촬영물 거래), ‘출판’(PDF 중고거래), ‘기타’(불법 정보)의 경우 저작물을 구분할 수 없어 제외하였다.

●●● [표] 장르별 불법복제물 유통 순위

#### 음악

순위	콘텐츠명	아티스트	유통량(건)
1	 보랏고기	진성	4
2	 안동역에서	진성	4
3	 예술이야	싸이	3
4	 니가 왜 거기서 나와 (Narr. 고은아)	영탁	2
5	 고백	멜로망스	1
6	 좋은 날	아이유	1
7	 첫눈처럼 너에게 가겠다	에일리(AILEE)	1
8	 보약같은 친구	진시몬	1
9	 남자는 말합니다	장민호	1
10	 별빛 같은 나의 사랑아	임영웅	1

### 3. 국내 기타

#### 가. 경로별 불법복제물 유통량 및 비중

1분기 국내 기타 사이트 불법복제물 유통량은 총 987건으로, 경로별 유통량(비중)은 ‘번\*\*\*’ 579건(58.7%), ‘기타’ 143건(14.5%), ‘지\*\*\*’ 110건(11.1%), ‘옥\*’ 78건(7.9%), ‘당\*’ 77건(7.8%) 순으로 나타났다. 월별 불법복제물 유통량은 ‘3월’ 769건(77.9%), ‘2월’ 129건(13.1%), ‘1월’ 89건(9.0%) 순으로 나타났다.

#### ●●● [표] 국내 기타 월별 불법복제물 유통량 및 비중

(단위 : 건, %)

사이트명	1월	2월	3월	합계	비중
번***	77	129	373	579	58.7
지**	0	0	110	110	11.1
옥*	0	0	78	78	7.9
당*	7	0	70	77	7.8
기타 <sup>2)</sup>	5	0	138	143	14.5
합계	89	129	769	987	100.0
비중	9.0	13.1	77.9		100.0

#### 나. 장르별 불법복제물 유통량 및 비중

1분기 국내 기타 불법복제물 장르별 유통량(비중)은 ‘출판’ 656건(66.5%), ‘기타’ 269건(27.3%), ‘영화’ 62건(6.3%) 순으로 많이 나타났으며, ‘음악’, ‘방송’, ‘일반영상’, ‘웹소설’, ‘게임’, ‘만화’, ‘SW’ 장르의 유통은 확인되지 않았다.

#### ●●● [표] 국내 기타 장르별 불법복제물 유통량 및 비중

(단위 : 건, %)

구분	영화	출판	기타	합계
유통량	62	656	269	987
비중	6.3	66.5	27.3	100.0

2) 기타는 ‘밴\*’ 62건, ‘쿠\*’ 44건, ‘네\*\* \*\*\*스토어’ 24건, ‘1\*\*\*’ 8건, ‘인\*\*\*쇼핑, 인\*\*\*도서’ 5건으로 확인



## 4. 국외 기타

### 가. 경로별 불법복제물 유통량 및 비중

1분기 국외 기타 사이트 불법복제물 유통량은 총 1,948건으로, 경로별 유통량(비중)은 ‘유\*\*’ 1,770건(90.9%), ‘데\*\*\*\*’ 178건(9.1%) 순으로 나타났다. 월별 불법복제물 유통량은 ‘1월’ 1,449건(74.4%), ‘3월’ 440건(22.6%), ‘2월’ 59건(3.0%) 순으로 나타났다.

●●● [표] 국외 기타 월별 불법복제물 유통량 및 비중

(단위 : 건, %)

사이트명	1월	2월	3월	합계	비중
유**	1,346	59	365	1,770	90.9
데****	103	0	75	178	9.1
합계	1,449	59	440	1,948	100.0
비중	74.4	3.0	22.6	100.0	

### 나. 장르별 불법복제물 유통량 및 비중

1분기 국외 기타 불법복제물 장르별 유통은 ‘영화’ 379건(99.2%), ‘방송’ 3건(0.8%) 순으로 나타났으며, ‘음악’, ‘일반영상’, ‘출판’, ‘웹소설’, ‘게임’, ‘만화’, ‘SW’, ‘기타’ 장르의 유통은 확인되지 않았다.

●●● [표] 국외 기타 장르별 불법복제물 유통량 및 비중

(단위 : 건, %)

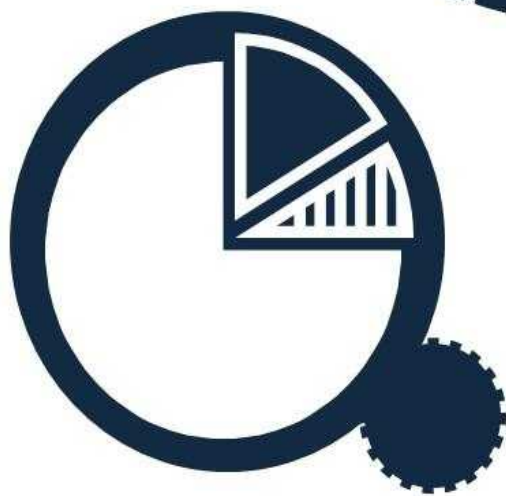
구분	영화	방송	합계
유통량	379	3	382
비중	99.2	0.8	100.0





# 03

## 장르별 유통현황 분석



## 제3장 장르별 유통현황 분석

● ● ● 온라인 저작권 침해 분석보고서



### 1. 음악

1분기 음악 불법복제물 유통량은 총 27건으로, 유통경로별 불법복제물 유통량 중 '커뮤니티'에서만 나타난 것으로 확인되었다.

● ● ● [표] 음악 유통경로별 불법복제물 유통량 및 국내외 비중

(단위 건, %)

구분	유통량	비중	국내	비중	국외	비중
웹하드	-	-	-	-	-	-
커뮤니티	27	100.0	27	100.0	-	-
국내 기타	-	-	-	-	-	-
국외 기타	-	-	-	-	-	-
합계	27	100.0	27	100.0	-	-

● ● ● [표] 음악 불법복제물 유통 순위

#### 국내 음악

순위	콘텐츠명	아티스트	유통량(건)
1	보릿고개	진성	4
2	안동역에서	진성	4
3	예술이야	싸이	3
4	니가 왜 거기서 나와 (Narr. 고은아)	영탁	2
5	고백	멜로망스	1
6	좋은 날	아이유	1
7	첫눈처럼 너에게 가겠다	에일리 (AILEE)	1
8	보약같은 친구	진시몬	1
9	남자는 말합니다	장민호	1
10	별빛 같은 나의 사랑아	임영웅	1

## 2. 영화

1분기 영화 불법복제물 유통량은 총 6,813건으로 나타났으며, 유통경로별 불법복제물 유통량(비중)은 ‘웹하드’ 6,372건(93.5%), ‘국외 기타’ 379건(5.6%), ‘국내 기타’ 62건(0.9%) 순으로 나타났다.

●●● [표] 영화 유통경로별 불법복제물 유통량 및 국내외 비중

(단위 건, %)

구분	유통량	비중	국내	비중	국외	비중
웹하드	6,372	93.5	299	70.2	6,073	95.1
커뮤니티	-	-	-	-	-	-
국내 기타	62	0.9	43	10.1	19	0.3
국외 기타	379	5.6	84	19.7	295	4.6
합계	6,813	100.0	426	100.0	6,387	100.0

●●● [표] 영화 불법복제물 유통 순위

국내 영화				국외 영화			
순위	콘텐츠명	권리사	유통량(건)	순위	콘텐츠명	권리사	유통량(건)
1	황야(Badland Hunters)	롯데엔터테인먼트	42	1	헝가	위너브러더스 코리아(주)	351
2	30일	(주)마인드마크	30	2	아쿠아맨과 로스트 킹덤	위너브러더스 코리아(주)	332
3	독전2	넷플릭스	30	3	더 마블스	월트디즈니 컴퍼니 코리아	195
4	독전	주식회사 카다리아엔터	25	4	아기일	유니버설픽처스인터내셔널코리아(유)	169
5	마녀	위너브러더스 코리아(주)	23	5	마담 웹	소니픽처스 코리아	166
6	밀정	영화사 그림(주)	19	6	둔	위너브러더스 코리아(주)	165
7	싱글라이더	위너브러더스 코리아(주)	18	7	더 퍼스트 슬램덩크	이노우에 다케히코	138
8	세기말의 사랑	(주)엔케이컨텐츠 (주)디스테이션	15	8	미션 임파서블: 데드 레코닝 PART ONE	롯데엔터테인먼트	135
9	악질경찰	위너브러더스 코리아(주)	15	9	이터널 선사인	포커스 피처스	124
10	브이아이피	위너브러더스 코리아(주)	14	10	오펜하이머	유니버설픽처스	102

### 3. 방송

1분기 방송 불법복제물 유통량은 총 14,956건으로 나타났으며, 유통경로별 불법복제물 유통량(비중)은 ‘웹하드’ 14,953건(99.98%), ‘국외 기타’ 3건(0.02%) 순으로 나타났다.

●●● [표] 방송 유통경로별 불법복제물 유통량 및 국내외 비중

(단위 건, %)

구분	유통량	비중	국내	비중	국외	비중
웹하드	14,953	99.98	2,485	100.0	12,468	99.98
커뮤니티	-	-	-	-	-	-
국내 기타	-	-	-	-	-	-
국외 기타	3	0.02	-	-	3	0.02
합계	14,956	100.0	2,485	100.0	12,471	100.0

●●● [표] 방송 불법복제물 유통 순위

국내 방송				국외 방송			
순위	콘텐츠명	권리사	유통량(건)	순위	콘텐츠명	권리사	유통량(건)
1	사랑한다고 말해줘	ENA	520	1	원피스	일본 후지TV	2,193
2	낮에 뜨는 달	ENA	312	2	약사의 혼잣말	일본 NTV	1,166
3	행복배틀	ENA	193	3	토리코	후지TV	1,019
4	모래에도 꽃이 핀다	ENA	156	4	닥터 스톤	일본 Tokyo MX	685
5	유괴의 날	ENA, Genie TV	111	5	기금조	텐센트	626
6	유희왕	일본 TV도쿄	107	6	나루토	일본 TV도쿄	568
7	거래	Wavve	93	7	BLEACH 천년혈전 편	일본 TV도쿄	491
8	악인취재기	Wavve	89	8	배틀스타 갤럭시	British Sky Broadcasting (BSkyB), David Eick Produ	435
9	악인전기	ENA	88	9	주술회전	애니플러스, 일본 MBS	424
10	킬러들의 쇼핑몰	디즈니+	75	10	엔데드 언릭	일본 MBS	357

## 4. 출판

1분기 출판 불법복제물 유통량은 총 2,365건으로 나타났으며, 유통경로별 불법복제물 유통량(비중)은 ‘국의 기타’ 1,566건(66.2%), ‘국내 기타’ 656건(27.7%), ‘커뮤니티’ 143건(6.0%) 순으로 나타났으며, 저작물 순위에서 ‘PDF 중고거래’의 경우 저작물로 구분할 수 없어 제외하였다.

●●● [표] 출판 유통경로별 불법복제물 유통량 및 국내외 비중

(단위 건, %)

구분	유통량	비중	국내	비중	국의	비중
웹하드	-	-	-	-	-	-
커뮤니티	143	6.0	143	6.0	-	-
국내 기타	656	27.7	656	27.7	-	-
국의 기타	1,566	66.2	1,566	66.2	-	-
합계	2,365	100	2,365	100.0	-	-

●●● [표] 출판 불법복제물 유통 순위

### 국내 출판

순위	콘텐츠명	출판사	유통량(건)
1	 숫타니파타	이레	256
2	 무소유	범우사	210
3	 살아있는 것은 다 행복하라	조화로운사람	156
4	 미래알만 한 진실이라도	세계사	93
5	 산에는 꽃이 피네	문학의숲	57
6	 오두막 편지	이레	51
7	 불타 석가모니	문학의숲	45
8	 스스로 행복하라	샘터	41
9	 홀로 사는 즐거움	샘터	32
10	 나를 키우는 말	시인생각	28

## 5. 웹소설

1분기 웹소설 불법복제물 유통량은 총 4,210건으로 나타났으며, 유통경로 중 ‘웹하드’에서 만 나타난 것으로 확인되었다.

●●● [표] 웹소설 유통경로별 불법복제물 유통량 및 국내외 비중

(단위 건, %)

구분	유통량	비중	국내	비중	국외	비중
웹하드	4,210	100.0	4,210	100.0	-	-
커뮤니티	-	-	-	-	-	-
국내 기타	-	-	-	-	-	-
국외 기타	-	-	-	-	-	-
합계	4,210	100.0	4,210	100.0	-	-

●●● [표] 웹소설 불법복제물 유통 순위

### 국내 웹소설

순위	콘텐츠명	출판사 (유통사)	유통량(건)
1	 절대호위	도서출판 청어람, 카카오페이지, 리디북스	284
2	 전쟁 영웅이 고향 영지로 귀환하는 이야기	(주)인타임, 네이버시리즈,카 카오페이지,리디 북스,문피아	119
3	 초 고강화 스페셜 무기	현나라, 리디북스	115
4	 레벨업하는 무신님	고렘팩토리, 네이버시리즈,카 카오페이지,리디 북스,문피아	109
5	 불멸의 제국	환상미디어, 네이버시리즈, 리디북스	106
6	 소소하지만 확실한 상태창	에피루스,시리 즈,카카오페이 지,리디북스,문 피아,조아라	87
7	 슈퍼에이스	KW북스,네이 버시리즈,카카 오페이지	86
8	 성공 신화는 내가 쓰겠다	에이시스미디어, 네이버시리즈,카 카오페이지,리디 북스,문피아	84
9	 나를 위해 살겠다	문피아,카카오 페이지	83
10	 나만이 지구를 선택했다	휘슬북,시리즈, 카카오페이지,리 디북스,조아라	80



## 6. 만화

1분기 만화 불법복제물 유통량은 총 6,041건으로 나타났으며, 유통경로 중 ‘웹하드’ 에서만 나타난 것으로 확인되었다.

●●● [표] 만화 유통경로별 불법복제물 유통량 및 국내외 비중

(단위 건, %)

구분	유통량	비중	국내	비중	국외	비중
웹하드	6,041	100.0	114	100.0	5,927	100.0
커뮤니티	-	-	-	-	-	-
국내 기타	-	-	-	-	-	-
국외 기타	-	-	-	-	-	-
합계	6,041	100	114	100	5,927	100.0

●●● [표] 만화 불법복제물 유통 순위

국내 만화				국외 만화			
순위	콘텐츠명	출판사	유통량(건)	순위	콘텐츠명	출판사	유통량(건)
1	거짓말쟁이 스텔라	에이템포미디어	38	1	너에게는 말지 않아	서울미디어 코믹스	189
2	열혈강호	대원씨아이	38	2	학생회에도 구명은 있다!	소미미디어	121
3	은하영웅전설	학산문화사	24	3	악역 영애 안의 사람	루체코믹스	97
4	이 소리에 모여!	대원씨아이	14	4	쇼타 형아	서울미디어 코믹스	95
				5	친구를 좋아하니까 조교하겠습니다	넥스큐브	92
				6	이레글러즈	시프트 코믹스	88
				7	LV2부터 치트였던 전직 용사후보의 유유자적 이세계 라이프	소미미디어	69
				8	아쿠자의 먹잇감이된 나	넥스큐브	66
				9	유치원 WARS	서울미디어 코믹스/DC W	63
				10	마법사의 여명기	시프트 코믹스	62

## 7. SW

1분기 SW 불법복제물 유통량은 총 84건으로, 유통경로 중 '웹하드'에서만 나타난 것으로 확인되었다. SW의 경우 대용량 파일이 많아 커뮤니티 등의 유통경로에서 공유는 어렵다. 국내는 오피스 및 워드 프로그램의 유통이 가장 많았으며, 해외는 오피스 및 그래픽 프로그램의 유통이 가장 많은 것으로 나타났다.

●●● [표] SW 유통경로별 불법복제물 유통량 및 국내외 비중

(단위 건, %)

구분	유통량	비중	국내	비중	국외	비중
웹하드	84	100.0	28	100.0	56	100.0
커뮤니티	-	-	-	-	-	-
국내 기타	-	-	-	-	-	-
국외 기타	-	-	-	-	-	-
합계	84	100.0	28	100.0	56	100.0

●●● [표] SW 불법복제물 유통 순위

국내 SW				국외 SW			
순위	콘텐츠명	권리사	유통량(건)	순위	콘텐츠명	권리사	유통량(건)
1	 한컴오피스 2024	(주)한글과 컴퓨터	11	1	 오토캐드 AutoCAD 2024	Autodesk Inc.	6
2	 한컴오피스 2022	(주)한글과 컴퓨터	9	2	 Adobe Illustrator CC 2024	Adobe Systems Inc.	5
3	 한글 2022	(주)한글과 컴퓨터	3	3	 Adobe After Effects CC 2024	Adobe Systems Inc.	5
4	 한컴오피스 2020	(주)한글과 컴퓨터	2	4	 Adobe Photoshop 2024	Adobe Systems Inc.	5
5	 한컴오피스 2018	(주)한글과 컴퓨터	2	5	 Adobe Premiere Pro CC 2024	Adobe Systems Inc.	5
6	 한글 2020	(주)한글과 컴퓨터	1	6	 Microsoft Office 2016	Microsoft Corp.	4
				7	 오토캐드 AutoCAD 2022	Autodesk Inc.	3
				8	 스케치업 프로 SketchUp Pro 2023	Trimble Inc.	3
				9	 오토캐드 AutoCAD 2020	Autodesk Inc.	2
				10	 Adobe Incopy CC 2021	Adobe Systems Inc.	2

## 8. 일반영상 및 기타 장르

1분기 일반영상 불법복제물 유통량은 총 52건으로, 유통경로 중 '커뮤니티'에서만 나타났으며, 모두 국내 '뮤지컬 촬영물 거래' 권으로 확인되었다.

●●● [표] 방송 유통경로별 불법복제물 유통량 및 국내외 비중

(단위 건, %)

구분	유통량	비중	국내	비중	국외	비중
웹하드	-	-	-	-	-	-
커뮤니티	52	100.0	52	100.0	-	-
국내 기타	-	-	-	-	-	-
국외 기타	-	-	-	-	-	-
합계	52	100.0	52	100.0	-	-

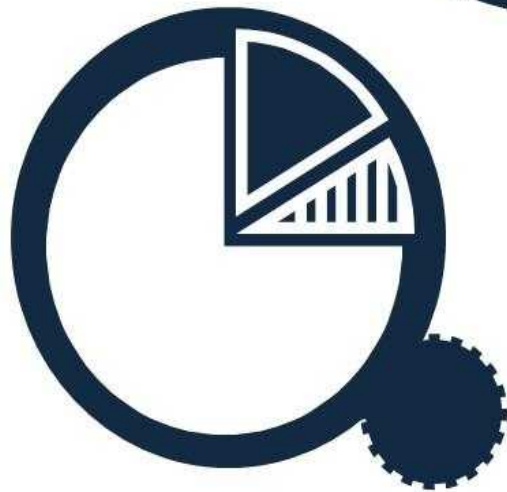
1분기 기타 장르 불법복제물 유통량은 총 269건으로, 유통경로 중 '국내 기타'에서만 나타났으며, 모두 'ISD 판매페이지' 권으로 확인되었다.

●●● [표] 기타 장르 유통경로별 불법복제물 유통량 및 국내외 비중

(단위 건, %)

구분	유통량	비중	국내	비중	국외	비중
웹하드	-	-	-	-	-	-
커뮤니티	-	-	-	-	-	-
국내 기타	269	100.0	269	100.0	-	-
국외 기타	-	-	-	-	-	-
합계	269	100.0	269	100.0	-	-





# 04

기타  
침해대응 현황

## 제4장 기타 침해대응 현황

온라인 저작권 침해 분석보고서

### 1. 접속차단

#### 가. 대체사이트 방심위 접속차단 요청 현황

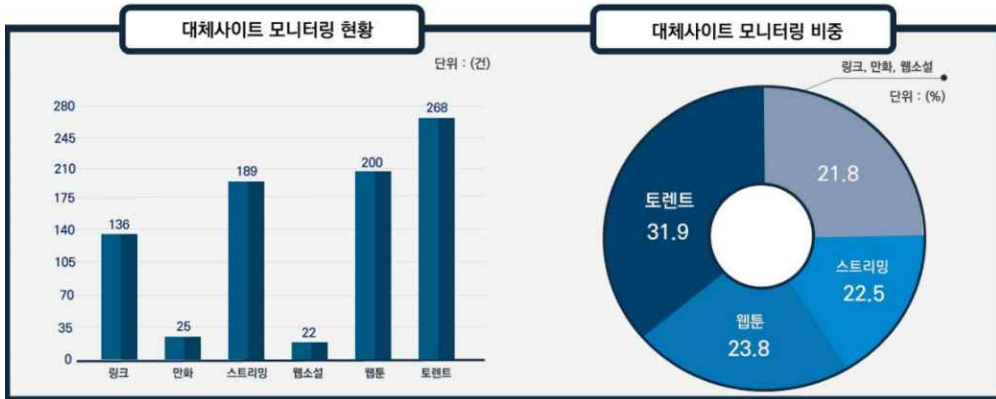
1분기 모니터링을 통해 확인된 대체사이트는 총 840건이며, 방송통신심의위원회의 '심의 시스템' 등록을 통한 접속차단 요청은 총 840건, 접속차단 가결은 총 294건으로 나타났다. 대체사이트 유형별 현황은 '토렌트' 268건(31.9%), '웹툰' 200건(23.8%), '스트리밍' 189건(22.5%), '링크' 136건(16.2%), '만화' 25건(3.0%), '웹소설' 22건(2.6%) 순으로 나타났다. 보호원이 차단 요청한 대체사이트 총 840건 중 294건(35.0%)이 방심위 심의를 통해 접속차단 조치되었다.

[표] 대체사이트 방심위 차단요청 현황

(단위 건, %)

구분	대체사이트 모니터링		방심위 요청(등록)		방심위 가결	
	대체사이트	비중	대체사이트	비중	대체사이트	요청 대비 가결 비중
링크	136	16.2	136	16.2	34	4.0
만화	25	3.0	25	3.0	10	1.2
스트리밍	189	22.5	189	22.5	57	6.8
웹소설	22	2.6	22	2.6	4	0.5
웹툰	200	23.8	200	23.8	48	5.7
토렌트	268	31.9	268	31.9	141	16.8
합계	840	100.0	840	100.0	294	35.0

[그림] 대체사이트 모니터링 현황 및 비중



## 나. 대체사이트 유형별 모니터링 순위

1분기 대체사이트 유형별 모니터링 된 사이트 순위는 다음과 같다. 스트리밍(링크) 유형에서는 ‘후\*\*\*\*’가 12건으로 가장 많았으며, 그 뒤를 이어 ‘티\*\*\*\*’, ‘tv\*\*\*\*\*’가 11건, ‘짬\*\*’가 10건, ‘프\*\*\*\*’이 9건으로 나타났다. 토렌트 유형에서는 ‘토\*\*\*\*’, ‘도\*\*\*\*’가 모두 14건으로 가장 많았으며, ‘토렌\*\*\*\*’가 13건, ‘토\*\*’가 11건으로 나타났다. 웹툰 유형에서는 ‘툰\*\*’가 11건으로 가장 많았으며, ‘툰\*’, ‘편\*’가 모두 10건으로 나타났다. 웹소설 유형에서는 ‘아\*\* \*\*’이 11건으로 가장 많았으며, 기타 유형(만화)에서는 ‘마\*\*\*\*’가 7건으로 가장 많았다.

●●● [표] 대체사이트 유형별 모니터링 순위

(단위 건)

순위/적발 수	스트리밍(링크)	토렌트	웹툰	웹소설	기타
1	후****	토****	툰**	아** **	마****
모니터링 수	12	14	11	11	7
2	티****	토****	툰*	북**	애니****
모니터링 수	11	14	10	6	6
3	tv*****	토렌****	편*	소****	일**
모니터링 수	11	13	10	5	4
4	짬**	토**	블**		제****
모니터링 수	10	11	9		4
5	프****	토****	아*		마****
모니터링 수	9	10	9		2
6	코리** **** **	토****	툰코		마****
모니터링 수	8	10	9		2
7	다****	토****	호두****		쿡**
모니터링 수	8	10	9		1
8	환타****	토****	툰*(소****)		애****
모니터링 수	7	10	8		1

## 2. 불법 스트리밍 장치(ISD)

### 가. 불법 스트리밍 장치별 유통량 및 비중

1분기 동안 국내 온라인마켓을 통해 유통되는 불법 스트리밍 장치(ISD) 판매 페이지를 모니터링한 결과, 총 269개의 ISD가 유통된 것으로 확인하였다. ISD별 유통량(비중)은 'EV \*\*\*' 총 230건(85.5%), 'U \*\*\*' 총 39건(14.5%) 순으로 많이 나타났다.

●●● [표] 불법 스트리밍 장치별 유통량 및 비중

(단위 건, %)

구분	EV ***	U ***	EP***	합계
판매 페이지	230	39	-	269
비중	85.5	14.5	-	100.0

### 나. 유통경로별 불법 스트리밍 장치 유통 현황

1분기 동안 불법 스트리밍 장치(ISD) 유통 경로를 분석한 결과, 총 6개의 온라인마켓에서의 유통이 확인되었다. 유통경로별 불법 스트리밍 장치(ISD)에 대한 유통량 및 비중을 확인한 결과, '지\*\*' 총 110건, '옥\*' 총 78건, '쿠\*' 총 44건, '네\*\* \*\*스토어' 총 24건, '11번가' 총 8건, '인\*\*\*쇼핑,인\*\*\*도서' 총 5건 순으로 많이 나타났다.

●●● [표] 불법 스트리밍 장치별 유통량 및 비중

(단위 건, %)

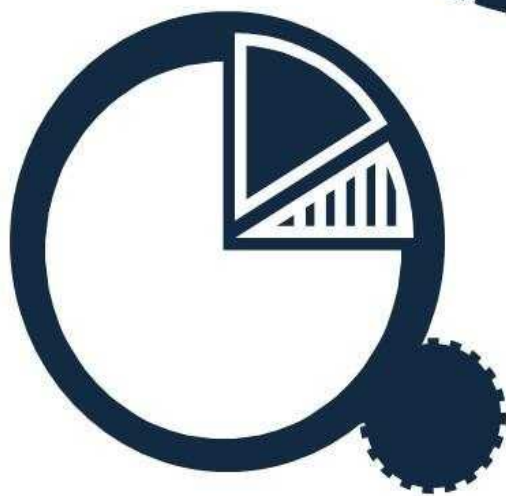
유통경로	EV ***	U ***	EP***	합계	비중
지**	94	16	-	110	40.9
옥*	68	10	-	78	29.0
쿠*	38	6	-	44	16.4
네** **스토어	22	2	-	24	8.9
1***	3	5	-	8	3.0
인***쇼핑, 인***도서	5	-	-	5	1.9
합계	230	39	-	269	100.0





# 05

## 신규 저작권 침해 이슈 리포트





## 제5장 신규 저작권 침해 이슈 리포트

온라인보호부 구해나 선임



## 인공지능(AI) 커버곡과 저작권 침해

## 가. 들어가며

## 【AI 커버 노래 기술 정의와 핵심 기술】

AI 커버곡 노래 기술은 인공지능(AI) 기술을 활용하여 특정 가수의 목소리를 학습하고 다른 가수의 노래에 추가하는 기술이다. 딥 러닝 알고리즘을 기반으로 목소리의 음색, 음역, 표현 방식 등을 학습하여 새로운 목소리 트랙을 생성한다.

- 목소리 학습: 딥 러닝 알고리즘을 사용하여 특정 가수의 목소리 데이터를 학습하고, 음색, 음역, 표현 방식, 발음 등 다양한 특징을 분석
- 목소리 합성: 학습된 모델을 기반으로 새로운 목소리 트랙을 생성하고 원본 노래의 멜로디, 리듬, 가사에 맞춰 목소리를 합성
- 음악 제작: 합성된 목소리 트랙을 기반으로 새로운 음악 작품을 제작

배우 겸 가수로 대중의 사랑을 받는 비비(BIBI)의 신곡 '밤양갱'은 음악계에 신선한 바람을 일으키며 음원 차트 정상을 차지하는 등 대중의 열렬한 호응을 얻고 있다. 유튜브 데일리 차트 1위 등극은 물론, 멜론 HOT 100을 포함한 국내 주요 음원 사이트에서도 정상 자리를 굳건히 지키며 그 인기를 입증하고 있다.<sup>3)</sup> 하지만 최근 비비가 아닌 가수 아이유(IU)가 부른 '밤양갱' 음원 영상이 유튜브 영상이 공개되어 큰 논란을 불러일으키고 있다. 이 영상은 아이유 본인이 아닌 아이유의 목소리를 모사한 인공지능(Artificial Intelligence, 이하 AI)에 의해 생성된 거짓 음원이라는 사실이 밝혀졌기 때문이다.<sup>4)</sup> 이 영상은 공개된 지 얼마 되지 않아 유튜브 조회수 50만 회를 넘어서며 폭발적인 반응을 이끌어냈지만, 동시에 진위성과 목소리 도용에 대한 윤리적 문제가 사람들 사이에서 큰 논쟁을 불러일으켰다. 이 뿐만 아니라 오혁, 박명수, 백예린 등의 '밤양갱' AI 커버곡 영상도 유튜브에서 수십만 건의 조회수를 기록하며 대중의 관심을 모으고 있는 것으로 확인되었다. 특히 마음을 울리는 목소리로 수 많은 명곡을 남긴 가객(歌客) 고(故) 김광석이 부른 '밤양갱'은 진정성 있는 목소리로 듣는 이들의 가슴을 울리며, 그의 음악적 유산이 현대 기술을 통해 새로운 생명을 얻을 수 있다는 가능성을 보여주었다는 평가를 받고 있다. 이처럼 AI 기술의 발전은 과학·기

3) 비비 '밤양갱', 르세라핌·투어스 제치고 인기가요 1위(일간스포츠, 2024.3.27.)

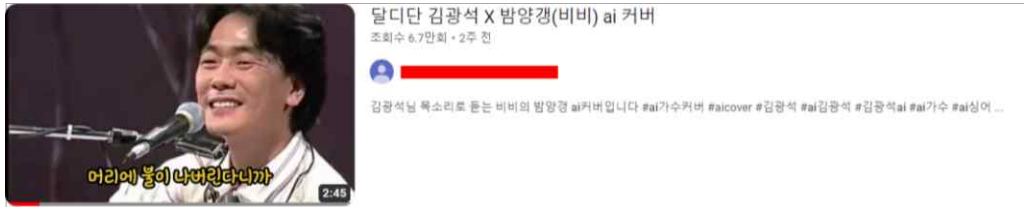
<https://isplus.com/article/view/isp202403170256>

4) 아이유와 박명수의 '밤양갱' AI 커버곡 끝이 없네...bUT 가수들 수익은 '0원'(일간스포츠, 2024.3.20.)

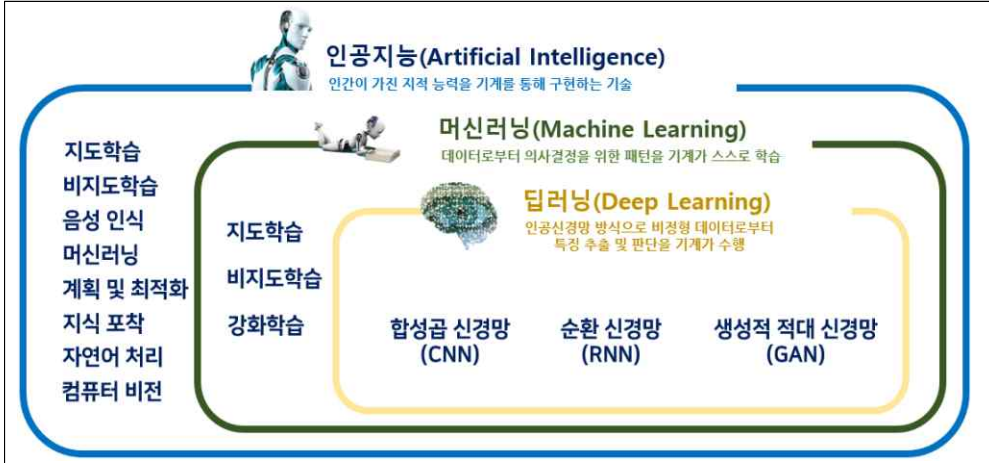
<https://news.mtn.co.kr/news-detail/2024032516441743510>

술 분야를 넘어 예술 분야에서도 새로운 창조적 가능성을 열어주는 동시에 저작권 침해 문제와 윤리적 측면에서 중요한 논의를 촉발하고 있다. 이는 곧 우리 사회가 직면한 기술적 진보와 그에 따른 문화적, 법제도에 대한 도전과 함께 새로운 기술 발전을 어떻게 받아들여야 하는가에 대한 성찰의 기회를 제공하고 있다.

◆◆◆ [그림] 유튜브 내 업로드된 가수 김광석이 부른 밤양갱 영상(출처: 유튜브 채널, 당신의 이야기를 들려드립니다)



인간이 가진 지적 능력을 기계를 통해 구현하는 AI 기술의 급속한 발전은 일상의 다양한 영역에 혁명적인 변화를 가져오고 있으며, 음악 산업에서도 그 영향력이 두드러지게 나타나고 있다. AI가 가수의 목소리를 학습하여 다른 가수의 곡을 커버하는 기술은 전 세계적으로 큰 관심을 불러일으키고 있으며, 최근에는 목소리뿐만 아니라 딥페이크(Deepfake)를 이용하여 실제 가수의 얼굴과 목소리 모두 AI로 만든 거짓 영상도 등장하고 있다. 이러한 기술은 단순한 재미를 넘어서 실제로 상업적 음악 제작과 협업에 있어 새로운 가능성을 열어주고 있음에도 저작권 침해 문제와 윤리적 고민을 동시에 야기하고 있어 명확한 규정이 필요하다는 지적이 지속해서 제기되고 있다. 좀 더 구체적으로 살펴보면 AI를 통해 생성된 커버 노래가 원작자의 동의 없이 제작되고 유포될 경우, 저작권 침해의 소지가 크며, 이는 목소리의 저작권 인정 여부를 넘어서는 복잡한 문제로 확장될 수 있다. 현재 AI 커버 노래 기술은 다양한 음악 장르에 걸쳐 널리 사용되고 있으며, 특정 가수의 목소리를 정밀하게 분석하여 다른 가수의 곡에 적용함으로써 원곡과는 다른 새로운 창작물을 생성하는 수준까지 발전하였다. 이 과정에서 음악 제작자들은 새로운 형태의 아티스트 협업은 물론, 고전곡을 현대적으로 재해석하는 등의 창의적 시도가 가능해진 것이다. 그러나 이러한 혁신성에도 불구하고 AI 커버 노래는 새로운 저작권 이슈를 낳고 있다. 기존 음원에 새로운 목소리를 추가함으로써 발생하는 원곡의 저작권 영향, AI가 학습한 목소리를 사용한 협업의 법적 지위 등에 대한 명확한 규정이 부재한 상태이다. 이러한 문제는 음악 산업 내에서 커다란 논란을 일으키고 있으며, 예상치 못한 복잡한 상황을 초래하고 있다. 본 리포트에서는 AI 커버 노래 기술의 정의를 살펴보고 이 기술이 음악 산업에 가져온 변화와 함께 발생할 수 있는 저작권 침해 문제를 포함한 다양한 이슈를 종합적으로 알아보려고 한다. 이를 통해 AI 커버 노래 기술의 발전이 음악 산업에 미치는 영향을 폭넓게 이해할 수 있을 뿐만 아니라, 앞으로 직면할 수 있는 법적 및 윤리적 문제에 대한 해결 방안을 모색하는 데 기여하고자 한다.

◆◆◆ [그림] 인공지능 체계도<sup>5)</sup>

## 나. 음성 변환(Voice conversion, VC) 기술

## 1) 음성 변환(Voice conversion) 정의

텍스트가 아닌 특정 개인의 목소리를 그대로 입력하여 다른 사람의 목소리로 변환하는 기술이 '음성 변환(Voice conversion, VC)' 기술이다. 이는 마치 성대모사를 AI로 수행하는 과정으로 이해할 수 있다. 아이유의 '밤양갱' 영상을 예로 들면 비비의 음성 스타일(억양, 속도, 세기 등)을 아이유의 목소리를 입혀서 마치 비비가 말한 것이 아이유가 말한 것처럼 들리게 하는 기술로 이처럼 음성 변환 기술은 다양한 분야에서 활용되고 있다. 몇 가지 주요 적용 분야를 살펴보면 특정 화자의 목소리를 다른 화자의 목소리로 변화하여 자연스러운 음성을 생성하는 '음성 합성 및 텍스트 변화'와 화자의 감정을 변환하는 데에도 사용된다. 예를 들면 슬픈 음성을 기쁜 음성으로 변환하거나 엄격한 음성을 부드러운 음성으로 변환할 수 있는 '음성 감정 변화' 기술이 있다. 또한, 음성을 왜곡하여 음성 인식 시스템을 속이는 것에 대한 '음성 변조 및 보안' 기술과 화자 특성을 분석하고 변화하는 과정을 통해 음성 관련 연구 분야에서도 활용이 된다. 음성 변환 기술은 크게 세 단계로 작동한다. 첫 번째 음성 인식 단계로 인간의 목소리를 음향 신호로 받아들여 음소, 음절, 단어 단위로 분류를 한다. 이 단계에서는 딥 러닝 기반 음성 인식 모델을 사용하여 높은 정확도의 인식을 수행하게 된다. 두 번째로는 음성 변환으로 인식된 음성 정보를 기반으로 목표 목소리에 맞춰 변환이 이루어진다. 음성 변환의 기술적인 동작 원리는 다음과 같다.

5) 한국저작권보호원(김찬술), 신규 저작권 침해 유형 및 이슈(인공지능 기술과 저작권 관련 이슈)

●●● [표] 음성 변환(Voice conversion) 기본 원리 및 주요 변환 기술과 모델

구분		내용
기본 원리	특징 벡터 추출	입력 음성과 목표 음성의 특징 벡터를 추출한다. 이 특징 벡터는 음성의 주파수, 음의 높낮이, 강약 등을 표현하는 정보를 담고 있다.
	통계적 모델링	추출한 특징 벡터를 통계적 모델에 적용하여 음성 변화를 수행한다. 이 모델은 입력 음성의 특징 벡터를 목표 음성의 특징 벡터로 매핑하는 방법을 학습한다.
	목표 음성 생성	통계적 모델을 사용하여 입력 음성의 특징 벡터를 목표 음성의 특징 벡터로 변환하여 이렇게 생성된 목표 음성은 입력 음성과 유사한 발음과 억양을 가지면서도 목표 음성의 특징을 반영한다.
	스타일 제어	음성 변환은 목표 음성의 스타일을 다양하게 제어할 수 있다. 이를 통해 다양한 발화 스타일을 생성한다.
주요 변환 기술 및 모델 <sup>6)</sup>	StarGAN-VC	GAN(Generative Adversarial Networks) 아키텍처를 사용하여 실시간 음성 합성을 가능하게 하는 모델로 여러 목소리로의 변환을 비병렬 방식으로 수행한다.
	AutoVC	AutoEncoder의 BottleNeck 구조를 사용하여 발화자와 내용 정보를 분리하는 방식으로 이를 통해 훈련 데이터에 없는 발화자의 목소리 변환도 고품질로 생성한다.

마지막으로 변환된 음성 정보를 기반으로 새로운 음향 신호를 생성한다. 웨이브넷(WaveNet)<sup>7)</sup>, 파라미터(Parameter) 기반 음성 합성(Parametric Speech Synthesis) 등의 기술을 사용하여 자연스럽게 실감 나는 목소리를 합성하여 최종 결과물이 생성되게 된다.

## 2) 음성 변환(Voice conversion) 기술의 장점 및 한계




음성 변환 기술의 장점은 성별, 나이, 언어, 음색 등 다양한 목소리 변환이 가능하여 창의적인 콘텐츠 제작 및 개인 맞춤형 서비스 제공에 활용될 수 있다는 점이다. 다양한 분야에서 음성 변환 기술을 활용하여 새로운 음악, 영상, 게임 등을 제작할 수 있다. 예를 들어, 가수는 자신의 목소리를 다른 캐릭터의 목소리로 변환하여 애니메이션 OST에 참여하거나, 게임 개발자는 게임 캐릭터에 다양한 목소리를 부여하여 게임의 몰입감을 높일 수 있을 것이다. 또한, 챗봇 음성 안내 시스템 등은 사용자의 선호에 맞춰 목소리를 변환하여 보다 개인화된 경험을 제공할 수 있을 것이다. 예를 들면 챗봇은 사용자의 성별과 나이에 맞는 목소리를 사용하여 더욱 친근한 느낌을 줄 수

6) [Paper Review] Voice Conversion(<http://dsba.korea.ac.kr/seminar/?mod=document&uid=1819>)

7) 구글 딥마인드, 사람같이 말하는 시스템 '웨이브넷' 개발(아이티조선, 2016.9.12.)  
<https://it.chosun.com/news/articleView.html?idxno=2016091285011>

있으며, 음성 안내 시스템은 사용자의 언어를 사용하여 정보 접근성을 향상시킬 수 있다. 장애인 및 소외 계층의 경우 정보 접근성을 향상 시키는 데 활용될 수 있어 말을 하기 어려운 장애인은 음성 변환 기술을 사용하여 텍스트를 목소리로 변환하여 의사소통을 할 수 있으며, 이는 장애인의 사회 참여를 확대하고 삶의 질을 향상시키는 데 기여할 수 있다. 시각 장애인의 경우 스크린 리더를 사용하여 텍스트를 목소리로 변환하여 정보를 얻을 수 있으며 외국어를 모르는 사람은 음성 변환 기술을 사용하여 외국어 콘텐츠를 자신의 언어로 번역하여 이해할 수 있다. 최근 삼성에서 발매된 스마트폰인 갤럭시 S24에 탑재된 실시간 AI 번역 통화<sup>8)</sup>도 이 기능 중 하나이다. 또한, 자막 제작, 번역, 데이터 입력 등 작업의 정확도나 효율성을 높일 수 있으며 앞으로 이 기술을 활용하여 기존에는 불가능했던 새로운 기회를 창출할 수 있을 것이다.

●●● [표] 음성 변환 주요 활용 분야

구분	내용	
 <p>AI 커버곡 제작</p>	AI 커버곡 제작은 원곡의 음악과 가사를 유지하면서 가수의 목소리를 다른 목소리로 변환하는 기술로 좋아하는 가수의 목소리로 노래를 부르거나 원곡 가수의 목소리와 다른 새로운 목소리로 노래를 재해석하여 음악 산업에 새로운 가능성을 제시	
 <p>텍스트 음성 변환</p>	챗봇	챗봇의 응답을 자연스러운 목소리로 제공하여 사용자 경험을 향상
	음성안내 시스템	대중교통 안내, 공공시설 안내 등의 음성 안내를 자연스러운 목소리로 제공하여 접근성을 향상
	스크린 리더	시각 장애인이 컴퓨터나 스마트폰을 사용할 수 있도록 화면 정보를 음성으로 읽어주는 스크린 리더에 활용
 <p>장애인 의사소통 향상</p>	자막 제작	쉽게 대화에 참여할 수 있도록 영상의 대화를 자동으로 텍스트로 변환하여 자막을 제작해주는 실시간 자막 변환기능으로 의사소통 향상
	번역	외국어 콘텐츠의 영상 또는 음성파일의 목소리를 다른 언어로 변환하여 번역 작업을 효율적으로 수행

이처럼 음성 변환 기술이 다양한 장점을 가지고 있지만, 아직 해결해야 할 단점도 존재한다. 현재 음성 변환 기술은 목소리를 변화하는 과정에서 자연스러움을 유지하는 데 일부 어려움을 겪고 있다. 특히 감정 표현이나 섬세한 음색 변화 과정에서 어려움을 겪을 수 있으며, 이는 인공적인 느낌을 주고 사용자 경험을 저하시킬 수 있는 단점이 발생한다. 또한, 범죄 악용 가능성과 윤리적 문제점을 갖는다. 예를 들어 딥페이크 기술과 결합하여 가짜 뉴스 제작, 보이스피싱 등 사기 등에 악용 될 수 있다. 또한, 음성 변환 기술은 개인 정보 보호, 저작권 침해, 인간 존엄성 훼손 등 다양한

8) '모바일 AI 시대' 활짝...AI 탑재한 갤럭시 S24 공개(노컷뉴스, 2024.01.18.)  
<https://www.nocutnews.co.kr/news/6080896>



윤리적 문제를 야기할 수 있다. 목소리는 개인 정보의 일부로, 이 기술을 통해 개인 정보가 유출될 위험이 있으며 목소리를 변환하여 다른 사람의 목소리를 자신의 목소리처럼 사용하는 경우 저작권 침해가 발생할 수 있다. 또한, 다른 사람의 목소리를 모방하는 경우 인간 존엄성을 훼손할 수 있다는 의견도 나오고 있다.

●●● [표] 음성 변환 기술의 주요 장단점

구분	내용
장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임, 영화 산업에서 캐릭터 목소리 제작, 언어 학습 도구, 음성 비서 등에 활용 가능</li> <li>• 개인의 목소리를 바탕으로 한 맞춤형 콘텐츠 제작 가능</li> </ul>
단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 감정 표현이나 섬세한 음색 변화에서 인공적인 느낌을 줄 수 있음</li> <li>• 딥페이크 기술과 결합하여 보이스피싱, 가짜 뉴스 제작 등에 사용될 위험</li> <li>• 개인 정보 보호 위반, 저작권 침해, 인간 존엄성 훼손 가능성</li> <li>• 목소리는 개인 정보의 일부로, 이를 통한 개인 정보 유출 가능</li> </ul>

## 다. 저작권 침해 문제

### 1) AI 커버곡의 침해 사례

인공지능 기술의 급격한 진보는 창작 활동의 기본 구조와 접근 방식을 근본적으로 변화시켜, 창작물의 생성 및 배포 과정에 혁신적인 변혁을 가져왔다. 이러한 변화는 기존 창작 방식에 대한 규범과 가치관을 재고하게 만들며, 창작물의 속성과 그 배포 방식을 다각도에서 재해석하도록 요구하고 있다. 그러나, 동시에 이 기술적 발전은 저작권법을 포함한 지적재산권의 기존 틀에 도전하며, 저작권 침해의 새로운 형태를 도출해내어 법적, 윤리적 쟁점을 증폭시키고 있다. 이는 법적 체계 내에서 새로운 규정과 정책을 마련할 필요성을 제기하며, 창작물의 저작권을 보호하고 관리하는 방식에 대한 근본적인 재검토를 요구하고 있다. AI를 활용한 커버곡 제작은 현대 음악 산업에 새로운 차원의 창조적 가능성을 열어주고 있으며, 많은 이들에게 전에 없던 경험을 제공하고 있다. 이 기술은 기존 가수의 목소리를 이용하여 새로운 곡을 생성함으로써, 전통적인 음악 창작 방식을 넘어서는 혁신을 보여주고 있다. 그러나 이러한 기술적 발전이 가져온 긍정적인 측면에도 불구하고, 저작권법과 관련된 법적 문제를 동시에 야기하고 있다. AI 커버곡을 제작하는 과정에서 원곡을 변형하거나 복제하여 새로운 곡을 만드는 행위는 원곡자의 명시적인 동의 없이 이루어질 경우 저작권 침해라는 법적 문제를 초래할 수 있다. 또한, 가수의 목소리를 인공지능 기술로 복제하는 과정은 해당 가수의 실연권을 침해할 가능성이 있으며, 이는 인간 가수의 목소리가 갖는 독특한 가치와 개성을 법적으로 보호하려는 목적에 반한다.



저작권법은 창작물의 창조자에게 그들의 작품에 대한 독점적인 권리를 부여함으로써, 창작 활동을 장려하고 보호하는 것을 목적으로 한다. 이에 따라, 원곡의 멜로디, 가사, 그리고 가수의 목소리와 같은 창작 요소들은 저작권법의 보호를 받으며, 이를 무단으로 사용하거나 변형하는 것은 법적제재를 받을 수 있다. 따라서, AI 커버곡과 같은 새로운 형태의 음악 창작 활동이 저작권법의 테두리 안에서 합법적으로 이루어지기 위해서는 원곡자 및 가수와의 사전 협의와 동의, 그리고 적절한 저작권 사용료의 지급 등이 필수적이다. 최근 유튜브와 같은 플랫폼에서 인공지능을 활용하여 생성된 AI 커버곡들이 인기를 끌면서, 브루노 마스(Bruno Mars)가 부른 뉴진스의 '하입 보이(Hype Boy)'나 임재범의 목소리로 부른 아이유의 '좋은 날'과 같은 작품들이 대중의 주목을 받았다. 이러한 현상은 AI 기술이 음악 창작에 새로운 가능성을 제시하고 있음을 보여주지만, 동시에 기술적 진보가 저작권 침해라는 법적 문제를 일으키며 논란의 중심에 서게 되었다.

#### ◆◆◆ [그림] 인공지능을 활용한 음성변환 과정



이에 대응하여 유럽연합(EU)은 AI로 생성한 콘텐츠에 워터마크를 의무화하는 법안<sup>9)</sup>을 통과시켰고, 한국에서도 AI 콘텐츠 부작용 예방을 위한 법안이 발의되었다. 이러한 법적 조치들은 AI 커버곡이 가져올 수 있는 저작권 침해의 위험성을 인식하고, 이를 방지하기 위한 목적으로 도입되었다. 실제 사례로, 해외 가수 드레이크(Drake)와 위켄드(The Weeknd)의 목소리를 이용한 가짜 음원 'Heart on My Sleeve'가 저작권법 위반으로 각종 동영상 플랫폼에서 삭제된 사례<sup>10)</sup>가 있으며, 유명인의 음성을 재현할 수 있는 AI 음성 클론 서비스인 '보이시파이.AI'가 저작권 침해 문제로 미국 음반 산업 협회(RIAA)에 의해 미국 저작권 침해 사이트 목록에 추가<sup>11)</sup>하는 사례가 발

9) "AI 콘텐츠에 워터마크" G7, 국제 규범 첫 제정(조선일보, 2023.10.31.)

[https://www.chosun.com/economy/tech\\_it/2023/10/31/6OY6RUDBLNEJNMTYNHG3OREGWE/](https://www.chosun.com/economy/tech_it/2023/10/31/6OY6RUDBLNEJNMTYNHG3OREGWE/)

10) 드레이크X위켄드 신곡, AI가 만든 가짜였다...음원 사이트서 나흘만에 '삭제'(전자신문, 2023.04.20.)

<https://www.etnews.com/20230420000102>

생했다. 이는 AI 커버곡이 저작권자의 동의 없이 만들어지고 배포될 경우, 법적 조치를 받을 수 있음을 보여준다. AI 커버곡 제작 과정에서 원곡자의 허락을 얻지 않았다면 이는 저작권법 위반으로 볼 수 있다. 현재 저작권법에서는 음성을 저작물로 규정하지 않고 있으나, 음성권 침해의 가능성이 제기되고 있다.

AI 커버곡의 저작권 침해 문제는 전 세계적으로 다양한 사례를 통해 드러나고 있다. 예를 들어, 한국에서는 AI 기술을 이용해 유명 가수의 목소리를 복제하여 다른 노래에 씌워 만드는 AI 커버곡이 큰 인기를 끌고 있지만, 이러한 행위가 저작권 침해 소지가 있다는 지적이 제기되고 있다. 특히, 음성에 대한 저작권 규정이 불분명하여 AI 커버곡 제작 과정에서 원곡자의 허락을 얻지 않았다면 저작권법 위반으로 볼 수 있지만, 음성(목소리)이 저작물에 해당하지 않는다는 점이 문제로 남아 있다. 해외에서는 음반사가 AI 커버곡에 대한 차단을 요청하는 사례가 등장했는데 드레이크와 더 위켄드의 가짜 컬래버레이션 음원이 높은 조회수를 기록하자, 유니버설 뮤직 그룹(UMG)은 “우리는 아티스트의 권리를 보호하기 위해 주저하지 않고 조치할 것”이라고 경고하였고 얼마 지나지 않아 스포티파이와 애플 뮤직 등 플랫폼과 유튜브에서 해당 음원이 모두 삭제 처리되었다.<sup>12)</sup>

## 2) 유튜브 내 AI 커버곡 유통현황 조사

보호원은 유튜브를 통한 AI 커버곡의 저작권 침해 문제가 논란이 될 것으로 예상, 지난 2024년 3월 28일부터 4월 11일까지 약 2주간 온라인 채택모니터링단을 활용하여 유튜브 내 생성형 AI 활용 목소리 무단 도용 커버곡에 대한 유통현황을 조사하였다. 본 보고서의 내용은 조사 완료일 기준으로 작성 되었다.

### 유튜브 내 ‘생성형 AI’ 활용 목소리 무단 도용 커버곡 조사 개요

- 조사 기간 : 2024.3.28.(목) ~ 4.11.(목), 약 2주간
- 조사 대상 : 유튜브 내 생성형 AI를 활용한 ‘AI 커버곡’ 전수 조사
- 조사 방법 : 유튜브 키워드 검색을 통한 직접 조사
- 주요 결과
  - 유튜브 내 생성형 AI를 활용한 목소리 무단 도용 커버곡을 모니터링 한 결과 총 1,647건 확인
  - 원곡의 발매 국가는 총 10개국으로, 한국 1,530건(92.9%), 미국 64건(3.9%), 일본 38건(2.3%), 기타 15건(0.9%) 순으로 나타남
  - 생성형 AI를 활용한 목소리 무단 도용 커버곡을 업로드한 유튜브 채널은 총 227개, AI 커버곡에 무단으로 목소리가 활용된 가수는 254명으로 확인

11) '유명인 목소리 복제 금지' 美 저작권 침해 사이트 목록 추가(Digital Today, 2023.10.16.)  
<https://www.digitaltoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=490752>




12) 드레이크-더 위켄드 콜라보 음원 유출? 알고 보니 AI(시타임스, 2023.4.18.)  
<https://www.aitimes.com/news/articleView.html?idxno=150590>

조사 결과, 유튜브를 통해 생성형 AI를 활용하여 가수의 목소리를 변환시킨 목소리 무단 도용 AI 커버곡은 총 1,647건이 확인되었으며, 무단 도용 AI 커버곡을 업로드한 유튜브 채널 수는 총 227개 채널이 확인되었다. 또한, 원곡의 발매 국가를 확인한 결과 총 10개 국가로 나타났으며, 한국 1,530건(92.9%), 미국 64건(3.9%), 일본 38건(2.3%), 기타 15건(0.9%) 순으로 나타났다.

●●● [표] 유튜브 내 커버곡 업로드 조회 수 상위 5개 채널 주요 현황

연번	채널명	가입일	구독자 수(명)	누적 조회수(회)
1	 Spot-AI-fy	2023.5.13.	93,400	738,569
2	 y8rch	2017.6.15.	10,800	669,698
3	 dije이 디제이	2022.5.25.	56,600	483,361
4	 김격정	2021.8.26.	8,190	414,081
5	 밤피 스튜디오 : BAMPY STUDIO	2023.12.1.	9,620	391,255

●●● [표] 유튜브 내 생성형 AI를 활용한 목소리 무단 도용 나라별 현황

연번	발매국	AI 커버곡 수(건)	비중(%)
1	 한국	1,530	92.9
2	 미국	64	3.9
3	 일본	38	2.3
4	 기타	15	0.9
<b>합계</b>		<b>1,647</b>	<b>100.0</b>

또한, 생성형 AI를 활용한 커버곡에 무단으로 목소리가 활용된 가수의 수는 총 254명으로 확인되었다. 목소리가 가장 많이 활용된 상위 5명 가수는 아이유 175건(10.6%), 도경수 59건(3.6%), 백예린 55건(3.3%), 김광석, 해린 54건(3.3%), TWICE 48건(2.9%) 순으로 나타났다.

●●● [표] 유튜브 내 생성형 AI를 활용한 목소리 무단 도용 가수별 상위 5개 현황

연번	가수	AI 커버곡(건)	비중(%)
1	 아이유	175	10.6
2	 도경수	59	3.6
3	 백예린	55	3.3
4	 김광석	54	3.3
	 해린	54	3.3
5	 TWICE	48	2.9

### 3) 기타 사례





음성 변환 기술의 발전은 통신 및 인터페이스 사용자 경험의 향상, 언어 장벽 해소 등 다양한 분야에서 긍정적인 영향을 미쳐왔다. 그러나 이 기술의 발전이 가져온 부정적인 측면도 주목할 필요가 있다. 최근, 음성 변환 기술이 보이스피싱, 일명 '딥보이스' 사기에 악용되는 사례가 증가하고 있어 이에 대한 우려가 커지고 있다. IT전문 매체 기가진은 음성 변환 기술로 생성된 가짜 목소리로 인해 한 기업이 무려 24만 3,000달러(약 2억 8500만원)의 피해를 입었다고 보도하였다. 이 사건에서, 기업의 한 매니저는 상사로부터 들려오는 것처럼 가장된 전화를 받고, 헝가리의 한 은행 계좌로 추가 요금을 송금하라는 지시를 따랐으나, 나중에 밝혀진 사실은 그 목소리가 실제 상사의 것이 아니라, AI 기술로 합성된 음성이었다는 점이다. 이 합성 음성은 상사의 음색은 물론 말버릇과 사투리까지 완벽하게 모방했다고 한다. 또 다른 사례로, 2021년 아랍에미리트(UAE)의 한 은행에서는 대기업 임원을 가장한 AI 딥보이스를 이용한 전화를 받고 3,500만 달러(약 420억 원)를 송금한 사건<sup>13)</sup>이 있었다. 평소 해당 임원의 목소리에 익숙했던 은행 직원은 전화를 통해 들려오는 목소리에 의심 없이 거액을 이체하였다. 이와 같은 보이스피싱 사례의 증가에 대응하여, 우리나라 경찰청은 딥보이스를 활용한 보이스피싱에 주의를 촉구하는 공익 영상을 제작하기도 하였다<sup>14)</sup>. 제

13) "동료 맞네" 영상통화 뒤 340억 송금...홍콩 '딥페이커' 쇼크(The Joongang, 2024.02.04.)  
<https://www.joongang.co.kr/article/25226766#home>

14) [※소름주지] 내 딸인 줄 알았는데...(유튜브 경찰청, 2022.10.27.)  
<https://www.youtube.com/watch?v=cG9Qkp6PkFM>

작된 영상에서는 어머니가 주방에서 저녁 준비를 하며 식탁에 앉은 딸과 대화를 나누는 장면에서 시작된다. 대화는 딸이 핸드폰을 떨어뜨려 수리비 80만원을 보내달라는 내용으로 이어진다. 그러나 진짜 딸이 집에 들어오자 어머니는 식탁 위에 놓여 있는 스마트폰을 보며 놀라게 되고, 이는 딸의 목소리를 흉내낸 보이스피싱임이 드러난다. 이 사례들은 음성 변환 기술이 어떻게 사회적, 경제적 피해를 야기할 수 있는지를 잘 보여준다.

●●● [표] 국내외 ‘딥보이스’ 주요 피해 사례

구분	내용
	2019년 3월 영국 기업이 고위 임원 목소리를 딥보이스에 속아 22만유료(약 2억 9,800만원) 송금
	2021년 10월 아랍에미리트(UAE) 은행이 고위 임원 목소리를 도용한 딥보이스에 속아 3,500만달러(약 420억원) 송금
	2021년 1월 ‘딥보이스를 통한 섹스테이프 제작 처벌해달라’ 청와대 국민청원 글 게시 <sup>15)</sup>
	2022년 3월 ‘젤렌스키 우크라이나 대통령 러시아에 항복선언’ 딥페이크 영상 <sup>16)</sup>

라. 마치며

AI 기술의 발전은 창작 산업에 전례 없는 가능성을 열어주고 있지만, 이와 동시에 저작권 침해라는 복잡한 도전과제도 안고 있다. 이러한 상황에서 AI 커버곡 제작과 관련된 저작권 문제에 대응하기 위해서는 기술적, 법적, 윤리적 차원에서의 다각적인 접근이 필수적이다. 원곡의 저작권을 존중하고 보호하기 위해 저작권자의 사전 동의를 얻는 것은 매우 중요하며, 이는 현행 저작권법의 개선, AI 창작물에 대한 법적 정의 및 분류, 그리고 권리 보호 방안의 명확화를 통해 이루어져야 한다. 또한, 글로벌 시장에서 음악 산업의 활동을 보호하고 저작권 침해에 효과적으로 대응하기 위해서는 국제적 협력을 통한 저작권 보호 규정의 통일화가 필요하다. 저작권 침해 감지 및 관리를 위한 고도화된 시스템의 개발, 창작자와 저작권자 간의 투명한 소통 채널의 구축, 저작권에 대한 교육 및 인식 제고, 그리고 저작권 보호 기술의 발전도 중요하다. 한국저작권보호원은 공공기관으로서 정보 제공, 저작권 침해 사례에 대한 조사 및 분석의 강화, AI 창작물에 대한 저작권 정책의 개발 및 법제화 지원을 통해 창작자의 권리를 적극적으로 보호해야 할 것이다. 또한, 국내외 저작권 관련 기관과의 협력을

15) 아이돌 성적 대상화 어느 수준이길래... ‘알페스’ 이어 ‘섹테’ 처벌 국민청원까지(세계일보, 2021.1.16.)

<https://www.segye.com/newsView/20210116504536?OutUrl=naver>

16) “러시아에 항복”...AI로 만든 ‘가짜’ 젤렌스키(국민일보, 2022.3.17.)

<https://www.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0016877398&code=61131111&cp=nv>

통해 국제적인 저작권 보호 기준을 마련하고, AI 기술 발전이 창작 산업에 미치는 영향을 긍정적으로 관리하는 방안을 모색해야 한다. 결론적으로, AI 기술의 건강한 발전과 창작 산업의 지속 가능한 성장을 위해서는 기술, 법률, 윤리가 상호 작용하는 포괄적인 접근 방식이 필요하다. 이를 통해 AI는 인류의 창의성을 확장하고 증진시키는 동시에, 저작권 침해 및 개인 정보 보호 문제에 대한 책임감 있는 해결책을 제시해야 한다는 것이 명확하다. 저작권 보호의 중요성은 창작 산업의 건강한 발전을 위해 필수적이며, 이를 강화하기 위한 노력은 지속적으로 이루어져야 한다.

기획·집필·디자인	온라인보호부 구혜나 선임
국내외 재택모니터링	온라인보호부 양혜지 주임
접속차단	온라인보호부 손영직 선임
ISD	온라인보호부 최효빈 주임

## 1분기 온라인 저작권 침해 분석보고서

발행일 2024년 4월

발행인 박정렬

발행처 한국저작권보호원

담당·문의 온라인보호부 구혜나 선임(02-3153-2446)

서울 마포구 월드컵북로 400(상암동 1602) 4, 9, 10층

전화 1588-0190 / 팩스 (02) 3153-2719

누리집(<http://www.kcopa.or.kr>)



한국저작권보호원에서 발행한 <온라인 저작권 침해 분석보고서> 저작물은 공공누리 이용허락 유형 중 4유형으로, 출처표시, 상업용금지, 변형 등 2차적 저작물 작성은 금합니다.







**한국저작권보호원** |  
KOREA COPYRIGHT PROTECTION AGENCY

03925 서울특별시 마포구 월드컵북로 400 (상암동 1602) 서울경제진흥원 4, 9, 10층

Tel 1588-0190

Fax 02-31532463

[www.Kcopa.or.kr](http://www.Kcopa.or.kr)