

# 2019 저작권 보호 이슈 전망

– 저작권 보호 8대 이슈 –

한국저작권보호원 계대화

2019. 01



## 목차

---

저작권 보호 8대 이슈 전망 요약 .....	1P
1. 개요 .....	4P
2. 2019 저작권 보호 이슈 전망 주요 내용 .....	6P
3. 분야별 저작권 이슈 주요 내용 .....	14P

---

# 2019 저작권 보호 이슈

COPYRIGHT PROTECTION ISSUES



SNS 상 저작물 공유로 인한  
저작권 침해

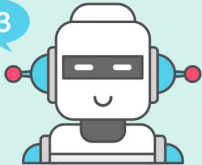
16.3%



1인 미디어 방송에서의  
저작권 침해

14.4%

공동  
03



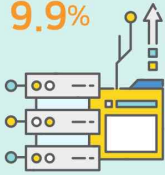
인공지능(AI) 창작물의  
보호

11.3%

05

빅데이터의 저작권  
면책 도입 논의

9.9%



06

블록체인 기술을  
통한 저작권 보호

6.8%



08

공연저작료 등  
기타

4.9%



공동  
03

해외 불법사이트에서의  
저작권 침해

11.3%



07

신 EU저작권 규정 상  
저작권 침해 책임 강화

5.7%



한국저작권보호원  
KOREA COPYRIGHT PROTECTION AGENCY



## 저작권 보호 8대 이슈 전망 요약

### ○ 1위 : SNS 상 저작물 공유로 인한 저작권 침해(16.3%)

- SNS가 콘텐츠 유통의 주요 플랫폼으로 급부상함에 따라 SNS 상에서의 저작권 침해 우려가 순위 1위로 반영되었다. 유튜브, 페이스북 등 글로벌 기업은 그 파급력이 매우 크나, 국내법의 적용을 받지 않아 다양한 저작권 침해 유형에 대한 신속한 대응이 어려울 것으로 보았다. 또한, 카카오톡, 밴드 등 모바일 앱에서도 콘텐츠가 무분별하게 공유되는 사례들이 적발되고 있어 '19년도 저작권 이슈 1위에 선정되었다.

### ○ 2위 : 1인 미디어 방송에서의 저작권 침해(14.4%)

- 1인 창작자의 저작권에 대한 인식 부족으로 타인의 콘텐츠를 모방하거나, 무단으로 타인의 콘텐츠를 방송하는 등 저작권 침해 논쟁이 한층 부각될 것으로 보았다. 국내 공정이용 사례·판례가 적고, 1인 창작자 스스로의 판단에 의존하게 됨에 따라 콘텐츠 제작자 간 분쟁이 예상되고 있다.

### ○ 공동 3위 : 해외 불법사이트에서의 저작권 침해(11.3%)

- 국내 저작권 단속 및 소송을 피하기 위해 해외에 서버를 두고 무료로 콘텐츠를 제공, 광고수익을 얻는 ‘해외 불법사이트’의 문제가 '19년도에도 지속적인 이슈가 될 것으로 보았다. 작년 한해 웹툰의 ‘밤토끼’로 잘 알려지게 된 해외 불법 사이트는 국내에서 사이트 접속차단으로 대응해왔으나, 우회접속, 대체사이트 등 장으로 완벽한 대응책이 되지 못했다. 또한 신속한 대응이 요구되는 접속차단 절차가 평균 2달이 소요됨에 따라 '19년도에도 해결해야할 문제로써 공동 3위에 올랐다.

○ **공동 3위 : 인공지능(AI) 창작물의 보호(11.3%)**

- '19년도에는 인공지능(AI)기술 발달로 인해 AI 창작물들이 활성화·대중화됨에 따라 인공지능 창작물의 보호가 이슈 될 것으로 보았다. 전문가들은 AI 창작물에 대해 ‘인간’의 사상 또는 감정을 표현한 창작물이라고 볼 수는 없으나, 데이터베이스와 같이 AI 창작물의 보호기간을 정하거나, 영리적 목적으로 무단으로 무단하게 이용하는 경우를 제한적으로 보호하는 특례규정을 적용하여 보호가 가능할 것으로 보고 있다.

○ **5위 : 빅데이터의 저작권 면책 도입 논의(9.9%)**

- AI 스피커, 챗봇 등 수집된 데이터를 활용한 서비스 상품 개발이 활발해짐에 따라 빅데이터에 대한 사회적 관심도 함께 높아질 것으로 보았다. 빅데이터를 구성하는 수많은 데이터 중 저작물이 포함될 수 있어 이에 대한 저작권 면책 이슈가 있어왔다. 전문가들은 이미 일본과 유럽 등에 입법례가 있고, 국내에서도 입법 논의가 진행 중임에 따라 '19년도에는 정책적인 결정이 있을 것으로 전망하였다.

○ **6위 : 블록체인 기술을 통한 저작권 보호(6.8%)**

- 블록체인은 웹툰이나 음악서비스 등 콘텐츠 시장 진입이 본격적으로 시작되는 한 해가 될 것으로 보는 입장과 이미 안정적인 유통채널에 비해 블록체인과 암호화폐가 미숙하여 실제 시장을 만들어내는 것은 쉽지 않을 것이란 전망이 혼재되고 있다. '19년도에는 카카오, 네이버 등 대기업들이 블록체인 관련 서비스를 시작함에 따라 그 귀추가 주목받고 있다.

### ○ 7위 신 EU저작권 규정 상 저작권 침해 책임 강화(5.7%)

- 유럽에서는 2016년 ‘디지털 단일 시장 내 저작권에 관한 유럽 의회와 이사회 의 지침안\*(이하 단일화 지침)’ 을 발표하였다. 단일화 지침의 주요 쟁점은 ‘가치차이’ 의 해소를 위해 UUC(User Upload Contents) 서비스 제공자들에게 저작권 침해 책임을 강화하는 것이다. 현재까지 총 3개의 제안서\*\*가 발표되었으며, 빠르면 올해 3월 최종 통합안이 발표될 예정이다.

\* Proposal for a Directive of the European Parliament and of the Council on Copyright in the Digital Single Market, COM(2016) 593

\*\* 유럽집행위원회의 Commission’s proposal(‘16.9), EU회원국의 이사회 의 Council text(‘18.6), 유럽의회 의 European Parliament text(‘18.9)가 통과 되었으며, 현재 이사회(Council)와 유럽의회(Parliament) 간 협상 진행 중(2018.9~2019.3)

### ○ 8위 공연저작료 등 기타(4.9%)

- '18년 음악 저작권 사용료 징수규정을 개정하여 카페, 주점, 헬스장 등 ‘공연저작권료’ 징수 대상이 확대되었다. 그러나 징수 절차나 분배 등 정착을 위한 후속조치가 필요함에 따라 '19년에도 관련 이슈가 지속될 것으로 보았다.

## 1. 개요

### ○ 목적

- 저작권 보호 관련 산·학·연 전문가를 대상으로 2019년 저작권 보호 주요 이슈 및 현안 등 조사를 통해 급변하는 저작권 환경 속 전략적 대응방안 마련

### ○ 조사 설계

- 대상 : 저작권 분야 산업계 및 학계, 유관기관 등 전문가
- 방법 : 온라인 설문조사 및 전문가 개별 심층면접
- 기간 : 2018년 11월 ~ 12월

#### 〈 2019 저작권 보호 주요 이슈 선정 절차 〉

1단계	2단계	3단계	4단계	5단계
'18년 이슈 분석을 통한 주요 키워드 발굴	설문항목 설계 및 자문	전문가 대상 온라인 설문 조사를 통한 이슈 순위 결정	분야별 전문가 개별심층면접	분석 보고서 발간 · 보도 자료 배포

### ○ 응답자 현황

- 온라인 설문조사는 저작권 등 법률 분야 17명, 콘텐츠 별 산업 분야 34명, 저작권 기술 분야 7명, 경영 등 기타 분야 17명으로 총 65명이 참여함
- 정확한 산업 환경 변화와 이슈 분석을 위해 음악, 영화, 방송, 웹툰, 기술 등 분야별 전문가 10명을 대상으로 개별 심층 면접을 진행

#### 〈 온·오프라인 설문 응답자 분류 현황 〉

구분	저작권법	콘텐츠 산업	저작권 기술	경영 등 기타	총계
온라인	16	27	6	16	65명
오프라인	1	7	1	1	10명
분야별 합계	17	34	7	17	75명
비율	22.7%	45.3%	9.3%	22.7%	100%



# 2019 저작권 보호 이슈

COPYRIGHT PROTECTION ISSUES

1

16.3%

SNS 상 저작물  
공유로 인한 저작권 침해



2

14.4%

1인 미디어  
방송에서의 저작권 침해



3

11.3%

해외 불법사이트에서의  
저작권 침해



3

11.3%

인공지능(AI)  
창작물의 보호



5

9.9%

빅데이터의  
저작권 면책 도입 논의



6

6.8%

블록체인  
기술을 통한 저작권 보호



7

5.7%

신 EU저작권  
규정 상 저작권 침해 책임 강화



8

4.9%

공연저작료 등 기타





## 2. 2019 저작권 보호 8대 이슈 전망 주요 내용

### □ 1위 : SNS 상 저작물 공유로 인한 저작권 침해(16.3%)

- SNS(SNS, Social Network Service)가 콘텐츠 유통의 주요 플랫폼으로 급부상함에 따라 SNS 상에서의 저작권 침해 우려가 순위 1위로 반영
  - 사용자 간 자유로운 의사소통과 정보 공유를 특징으로 하는 사회관계망 서비스로 유튜브, 페이스북, 네이버 밴드, 카카오톡 등이 대표적임
- 특히, 유튜브, 페이스북은 SNS가 콘텐츠 유통 채널로서의 위상을 갖게 한 대표적인 서비스로 사회에 미치는 영향력이 매우 큼에 따라 정부에서도 이에 관심을 두고 있음
  - 이들은 글로벌 기업으로 콘텐츠 유통의 국·내외 경계가 없으나, 국내법의 적용을 받지 않아 다양한 저작권 침해 유형에 대한 신속한 대응이 어려워 이를 우려하는 목소리가 높음
- 유튜브의 경우, 주요 음악·방송 권리와 계약을 체결하고 자체적인 모니터링 시스템인 Contents ID를 운영 중이나, 영화나 웹툰, 애니메이션 등 다른 콘텐츠 저작권자와는 계약이 체결되지 않음
  - 유튜브의 Contents ID시스템은 특징점 기반의 필터링 기술로 좌우 반전, 화면 속 화면 등 변형된 부분이 식별되지 않아, 계약이 체결된 콘텐츠라 하더라도 모니터링이 100% 되지 않음
  - 또한, 2위로 뽑힌 ‘1인 미디어 방송에서의 저작권 침해’ 판단을 유튜브 등 유통사업자가 할 수 없음에 따라, SNS 상 저작권 침해는 지속적인 이슈가 될 것으로 보임
- '19년 5G도입으로 콘텐츠 로딩 속도가 더욱 빨라지고, 모바일에서의 콘텐츠 이용이 더욱 편리해질 것이어서 카카오톡, 밴드 등 모바일 앱에서의 저작물 공유 행위가 지금보다 많아질 것으로 전망됨
  - 단체 특이나 밴드의 경우 초대·승인절차가 있어 모니터링 등 단속은 쉽지 않은 반면, 저작물 공유는 쉬워 이들에 대한 대책 마련이 필요해 보임<sup>1)</sup>

1) 저작권법상 사적이용을 위한 복제 범위는 ‘개인적’으로 이용하거나, ‘가정 및 이에 준하는’ 범위로 한정됨에 따라 밴드나 특에서의 저작물 공유는 사적이용에 해당하지 않음

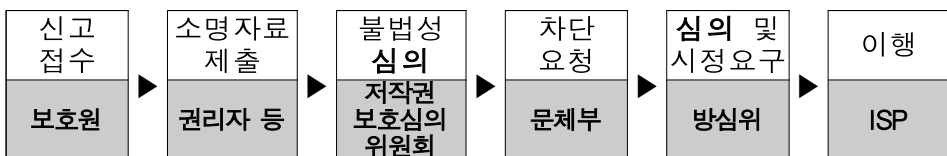
## □ 2위 : 1인 미디어 방송에서의 저작권 침해(14.3%)

- 유튜브·아프리카 TV 등 UUC(User Upload Contents) 서비스의 콘텐츠 유통 파워에 힘입어 ‘1인 미디어 방송’이 급격하게 증가하면서, 콘텐츠 제공자인 ‘1인 창작자’의 저작권 인식 부족으로 인한 저작권 침해가 이슈 2위로 선정됨
  - 영상 콘텐츠의 제작이 쉬워지고, 유튜브 등 UUC 서비스를 통해 높은 수익을 얻는 사람들이 늘어나자 초·중·고등학생, 일반인 뿐 아니라 연예인, 정치인, 의사, 변호사 등 전문직까지 1인 창작자 대열에 합류
  - 기존 콘텐츠들을 무단 사용하여 영상을 제작하거나, 영화·방송을 실시간으로 중계, 영화 다시보기 링크를 걸어 불법 사이트 정보 노출, 유료 웹툰을 캡처하여 게시하는 등 다양한 유형의 저작권 침해가 발생 중임
- 특히, SNS 상 영향력을 갖고 있는 사람들(일명, 인플루언서 Influencer)의 저작권 침해가 일반 대중에게 저작권 인식을 흐리게 하는 역할을 하며, 이들을 따라한 모방적 침해가 발생하는 것도 문제라고 볼 수 있음
- 그동안 국내에는 표절이나 공정이용에 대한 사례가 적고, 1인 창작자 스스로의 판단에 의존함에 따라, 기존의 콘텐츠를 활용하는 경우 어디까지 공정이용으로 볼 것인지에 대한 사회적 관심이 높아질 것으로 보임
  - 또한 영상에 대한 수요 증가로 상업적 목적의 패러디, 인용이나 짧은 영상 내 영화 한 장면, 몇 초 컷 등이 공정이용으로 볼 수 있을 것인지에 대한 이슈도 제기되고 있음
- 영상 뿐만 아니라 사진, 소설, 웹툰 등 콘텐츠 제작이 일상화되는 추세여서 대중의 저작권 교육에 대한 중요성이 높아질 것임
  - 어릴수록 저작권에 대한 인식이 낮고 불법에 대한 구분이 어려워 초·중·고등학생 대상 저작권 보호 교육이 더욱 중요함

### □ 공동 3위 : 해외 불법사이트에서의 저작권 침해(11.3%)

- 국내 저작권 단속 및 소송을 피하기 위해 해외에 서버를 두고 무료로 콘텐츠를 제공하여 광고 수익을 얻는 해외 불법 사이트들의 문제가 '19년에도 높은 순위에 오름
  - 작년 한해 ‘밤토끼’ 로 잘 알려지게 된 웹툰의 해외 불법 사이트는 국내에서 사이트 접속차단으로 대응해왔으나, 우회접속 대체사이트 등장으로 '19년에도 저작권 보호 이슈로 꼽힘
- 국내 사이트 접속차단까지 한국저작권보호원과 방송통신심의위원회의 절차 중복으로 평균 2개월이 소요되어 신속 대응이 필수적인 인터넷 환경에 맞지 않다는 지적이 있어옴에 따라, '18년 보호원으로 일원화하는 법률 개정을 추진해왔으나 법사위 심사 단계에서 무산됨
  - 사이트 접속차단을 위해 한국저작권보호원에 신고하면 ‘저작권보호심의위원회’ 에서 불법성을 심의하고, 이후 방송통신위원회에서 재심의 하는 이중 절차가 진행됨

<불법복제물 접속차단 절차>



- 방송통신심의위원회에서는 '19년도에 ‘저작권 침해대응단’ 을 출범하여 대체사이트와 불법사이트 신고 및 심의절차를 대폭 간소화 하겠다고 밝힘.<sup>2)</sup>
- 해외불법사이트의 차단도 중요하나, 첫 불법사이트가 발견됐을 때 이 사이트가 광고, 홍보를 통해 사람들에게 알려지기 전 단계에서 신속하게 찾아내고 이를 통제하는 탐지기술에 대한 연구가 필요할 것으로 보임

2) 김현아 기자, ‘차단된 웹툰 복제사이트, 4일 이내 차단..방심위 ‘저작권침해대응단’ 출범’, 이데일리, 2019.01.01. 기사 <http://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=02545286622353456&mediaCodeNo=257&OutLnkChk=Y>, 2019.01.02. 최종방문

## □ 공동 3위 : 인공지능(AI) 창작물의 보호(14.3%)

- '19년도에는 인공지능(AI) 기술의 발달로 AI 창작물들이 활성화·대중화됨에 따라 ‘인공지능 창작물의 보호’가 공동 3위로 선정됨
  - AI 창작물에 대한 논의는 ‘AI 창작물의 저작물성 여부’, ‘권리의 귀속 주체 및 인정범위’, ‘AI 창작물을 보호 대상으로 볼 것인가’에 대한 것임
- 전문가들은 AI 창작물에 대해 ‘인간’의 사상 또는 감정을 표현한 창작물이라고 볼 수는 없으나, 국가별 정책으로 보호가 가능할 것으로 보고 있음
  - IP의 최근 트렌드는 창작성보다 투자한 것에 대한 보상 개념으로 변해가고 있어, 데이터베이스와 같이 AI 창작물의 보호기간을 정하거나, 영리적 목적으로 무단으로 부당하게 이용하는 경우를 제한적으로 보호하는 특례규정을 적용하게 될 것으로 전망
- 정부에서는 AI 딥러닝 기술을 활용하여 변형된 영상의 식별률을 높이는 등 AI 기술로 저작물을 보호하는 연구를 진행 중임
  - 이러한 연구는 국내가 유일, 정부의 지속적인 기술 R&D 투자가 향후 온라인 상 유통되는 수많은 영상물을 효율적으로 보호하는데 중요한 역할을 할 것으로 기대됨

□ 5위 : 빅데이터의 저작권 면책 도입 논의(9.9%)

- '19년도에는 AI 스피커, 챗봇 등 수집된 데이터를 활용한 서비스 상품 개발이 활발해짐에 따라 빅데이터에 대한 사회적 관심도 함께 높아질 것으로 보았음
  - 빅데이터는 수많은 데이터들을 수집·저장·관리·분석하여 부가가치를 창조해내는 기술로, 빅데이터를 구성하는 수많은 데이터 중 저작물이 포함될 수 있어 이에 대한 저작권 면책 이슈가 있어옴
- 현 저작권법상 저작물을 사용하려면 저작권자의 허락이 있어야 하나, 데이터 활용을 위해 수많은 저작권자에게 이용 허락을 받는 것이 현실적으로 불가능하다는 점과, 4차 산업 활성화를 위해 저작권 침해 책임의 면제가 필요하다는 점에서 저작권법 개정이 논의 중임
- 전문가들은 이미 일본과 유럽 등에 입법례가 있고, 국내에서도 입법 논의가 진행 중임에 따라 '19년도에는 정책적인 결정이 있을 것으로 전망함

## □ 6위 : 블록체인 기술을 통한 저작권 보호(6.8%)

- 블록체인은 4차 산업혁명의 혁신적 거래 기술로 일컬어지며 여러 산업에서 대중화·상용화를 위해 노력해왔으나, 아직 대표적인 서비스로 불리는 분야가 없는 것이 현실임
- 저작권 산업계에서도 블록체인 기술이 웹툰이나 음악서비스 등 콘텐츠 시장 진입이 본격적으로 시작되는 한 해가 될 것으로 보는 입장과, 이미 안정적인 유통채널에 비해 블록체인과 암호화폐가 미숙하여 실제 시장을 만들어내는 것은 쉽지 않을 것이란 전망이 혼재되어 있음
- 블록체인 기술을 활용한 콘텐츠 유통은 소비자인 독자가 직접 콘텐츠 제작자에게 보상을 제공하는 새로운 수익 창출방식으로 위변조가 어렵고, 사용기록을 통해 추적이 가능한 장점으로 주목 받고 있음<sup>3)</sup>

### 〈 대표적인 블록체인 기반 콘텐츠 서비스 〉

서비스명	주요콘텐츠	가상화폐
스팀잇(Steemit)	글	스팀
코닥원	사진, 이미지	코닥코인
우조뮤직	음악	이더리움
뮤직코인	음악	뮤직코인
시빌(Civil)	뉴스	CVL토큰

- 세계적으로는 일본이 암호화폐 결제서비스를 적극 육성하고, 유럽 연합이 블록체인에 대한 가이드라인과 규제마련에 속도를 내고 있으며,<sup>4)</sup>
- 국내에서도 카카오와 네이버와 같은 대기업들이 자체 플랫폼을 구축하는 등 서비스를 준비함<sup>5)</sup>에 따라 블록체인에 대한 이슈는 앞으로도 계속될 것으로 보임

3) 이초희, 기술 이슈리포트\_‘블록체인 기반의 콘텐츠 서비스’, 한국저작권보호원, 2018.5.28

4) 이경호 기자, ‘블록체인 산업, "2019년 옥석 가리는 원년이 될 것"', 공영경제신문, 2019.01.03.기사, [http://www.seconomy.kr/view.php?ud=201901031033476729798818e98b\\_2](http://www.seconomy.kr/view.php?ud=201901031033476729798818e98b_2), 2019.01.03. 최종방문

5) 이종희 기자, ‘[新경제가 희망이다]블록체인, 대기업 진입 가속화...서비스 경쟁 시작’, 뉴시스, 201901.03.기사, [http://www.newsis.com/view?id=NISX20181230\\_0000516526](http://www.newsis.com/view?id=NISX20181230_0000516526), 2019.01.03.최종방문

□ 7위 : 신 EU저작권 규정 상 저작권 침해 책임 강화 (5.7%)

- 유럽에서는 디지털 시대에 새롭게 등장한 문제들의 해결을 위해 2016년 ‘디지털 단일 시장 내 저작권에 관한 유럽의회와 이사회의 지침안’<sup>6)</sup>(이하, 단일화 지침)을 발표함
- 주요 쟁점은 일명 ‘가치차이(value gap)<sup>7)</sup> 해소’로 저작권 면책 조항<sup>8)</sup>을 근거로 성장한 ‘UUC(User Upload Contents) 서비스 제공자들에게 불법복제물이 유통되지 않도록 기술적 조치의무를 부여하는 것으로 저작권 침해 책임을 강화하고자 함
  - 이러한 적극적 필터링 의무 부여가 표현의 자유를 침해하고 사전 검열로 변질될 수 있다는 우려의 목소리도 높음
  - 국내에서도 UUC 서비스 상 불법복제물 유통 문제에 직면함에 따라, 유럽에서의 단일화 지침 최종안에 대한 관심이 높음
- EU 단일화 지침은 유럽집행위원회(‘16.9)와 EU회원국의 이사회(‘18.6), 유럽의회(‘18.9)가 제시한 3가지 안을 놓고 이사회와 의회 간 협상을 진행 중, 빠르면 올해 3월에 최종안이 제시될 예정이나 통과가 되더라도 유럽 내 각 국 입법까지 최소 2~3년이 걸릴 것으로 전망함

■ EU 단일화 지침 주요 경과

- 2016년 9월 : 유럽연합집행위원회(European Commission)가 Commission’s proposal 발표
- 2018년 6월 : EU 28개 회원국의 이사회(Council) 제안서인 ‘Council text’ 통과
- 2018년 9월 : 유럽의회(European Parliament) 제안서인 ‘European Parliament text’ 통과
- 2018년 9월 ~ 2019년 3월 : Council과 Parliament 간 협상 중
- 2019년 3월 : 최종 통합안 발표 예정

6) Proposal for a Directive of the European Parliament and of the Council on Copyright in the Digital Single Market, COM(2016) 593

7) 가치차이란, 온라인 플랫폼에서의 콘텐츠 가치와 콘텐츠를 창작한 저작자·기업의 수익 간에 존재하는 현저한 불균형을 말하며, 국제음반산업협회(IFPI)의 조사에 따르면, UUC(User Upload Contents) 서비스에서의 음악의 평균 사용료는 1년에 \$1 미만임에 비해 스포티파이와 같은 기존 서비스에서의 평균사용료는 1년의 \$20로 가치차이가 발생함.

8) 미국DMCA 제512조 ‘safe harbours’조항으로 인터넷 기반 서비스의 성장을 촉진하기 위해 일부 조건을 충족하는 경우 저작권 침해 책임을 면책해 주는 것, UUC서비스 제공자가 저작권자 요청에 의한 삭제(notice and takedown)만으로 저작물의 불법 유통에 대한 책임을 면제받으나, 삭제조치 이후에도 동일 콘텐츠가 계속해서 불법으로 업로드 됨에 따라 권리자 입장에서 시간과 비용이 지속적으로 투자되고 효과는 미비한 결과를 낳음

## □ 8위 : 공연저작권료 등 기타 (24.3%)

- '18년 음악 저작권 사용료 징수규정 개정으로 카페, 주점, 헬스장 등에서의 ‘공연저작권료’ 징수 대상이 확대되었으나, 절차나 분배 등 정착을 위한 후속조치가 필요함에 따라 '19년 저작권 보호 이슈 8위를 차지함
- 또한 올해부터 음원 사용료에 대한 권리자 수익 비율이 60%에서 65%로 증가하면서<sup>9)</sup>, 멜론, 지니뮤직 등 주요 음원 서비스 제공자들의 서비스 이용료를 인상하여 소비자의 가격부담이 증가함
  - 그러나 유튜브 등 글로벌 기업의 경우 국내 징수규정이 적용되지 않음에 따라 이용자들에게 더 저렴한 가격으로 음원제공이 가능해져 규제 역차별 목소리가 높음
- 또한, 저작권 남용·공정이용 등 이용자 보호 강화와 OTT(Over The Top, 이하 OTT)서비스 활성화에 따른 유통채널의 변화 등이 순위를 이었음
- 이밖에도, 남북한 화해기조로 북한 저작물에 대한 관심이 높아질 것이라는 전망과, 올해 특허법 상 징벌적 손해배상제도가 시행<sup>10)</sup>됨에 따라 저작권 침해에 대한 징벌적 손해배상 도입 논의도 곧 시작될 것으로 보는 의견 등이 있었음

9) 해외에서의 음원 스트리밍 유통수수료 비율은 애플뮤직, 스포티파이의 경우 30%이다.

10) 정일웅 기자, [새해 달라지는 것] 특허심판 국선대리인 선임, 징벌적 손해배상 도입, 2019.01.01. 기사, <http://view.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2019010114563092301>, 2019.01.03. 최종방문



### 3. 분야별 저작권 이슈 주요 내용

- 콘텐츠 별 저작권 이용 및 유통행태가 다름에 따라, 저작권 보호 전문가 및 관련 산업 종사자 대상 설문조사를 통해 주요 장르별 순위 및 이슈를 선정함
- '19년 저작권 보호 장르 순위 1위는 방송(22.4%)이 차지하였으며, 이는 OTT서비스의 활성화로 예능·드라마 등 인기 있는 방송을 시간·장소에 구애없이 볼 수 있게 되었으나, 방송 다시보기와 같은 불법 앱에서의 침해도 커지고 있어 우려의 목소리가 순위에 반영된 것으로 보임
- 작년 1위를 차지한 웹툰(21.5%)이 올해 2위로 밀렸으나, 1위와의 차이가 0.9%로 여전히 높은 수치를 기록함, 이는 밤토끼 운영자 검거와 지속적인 단속으로 어느 정도의 성과를 보인 결과이나, 앞서 언급한 바와 같이 우회접속과 대체사이트로 여전히 완벽한 대응책이 되지 못한 것이 이유로 볼 수 있음

〈 2019년 저작권 보호 장르 순위 비교 〉

순위	2019 저작권 보호 이슈	백분율(%)	2018 저작권 보호 이슈
1	방송	22.4%	웹툰(24.59%)
2	웹툰	21.5%	음악(21.31%)
3	음악	16.8%	영화(21.31%)
4	영화	14.5%	방송(16.39)
5	소프트웨어	7.7%	게임(4.91)
6	사진·이미지 등 기타	7.2%	출판, 학술논문 등 기타
7	게임	5.8%	캐릭터, 이미지
8	출판	4.1%	

## 가. 방송

### < 2019년 방송분야 저작권 보호 이슈 순위 >

순위	저작권 보호 이슈	백분율(%)
1	모바일앱 상 불법복제물 유통	22.8%
2	해외 링크사이트에서의 저작권 침해	21.3%
3	1인 미디어 방송에서의 저작권 침해	19.4%
기타	토렌트에서의 불법복제물 유통 등 2개	36.5%

- '19년 방송분야 저작권 보호 이슈 1위는 모바일앱 상 불법복제물 유통으로 'TV다시보기' 등 무료 스트리밍 링크를 모아 제공하는 앱을 활용한 콘텐츠 사용이 증가될 것으로 전망됨
  - '18년도 초만 해도 불법 모바일앱이 많은 광고와 긴 로딩시간으로 이용이 불편했으나, 5G 도입으로 속도가 개선되고 광고차단 기능이 추가되는 등 편리해짐에 따라 일반인의 불법 모바일앱 사용이 증가하고 있어 '19년도에는 이에 대한 중점 규제와 단속이 필요함
  - '17년까지만 해도 방송 불법 유통의 주된 경로가 토렌트였으나, 보호원과 문체부에서 IP 차단 및 사이트 폐쇄를 정기적으로 진행하게 되면서 실제 토렌트에서의 불법복제물 유통이 현저하게 줄어들고 있음
- 해외 링크사이트에서의 저작권 침해는 국내에서의 접근을 막는 사이트 접속차단과는 별개로, 한국인 사업자가 동남아에서 불법 콘텐츠 서비스를 제공하여 한국·일본 등에 역 유입되어 해외수출을 막는 것이 가장 큰 문제라고 볼 수 있음
  - 베트남 등 동남아는 인터넷 환경이 모바일로 넘어감에 따라, 모바일에서의 불법 이용이 높은 편이며, 앱을 단속한다 해도 IP주소를 변경하여 접속차단을 피할 수 있음
  - 해외에서의 저작권 침해 대응은 공조를 통한 수사 등 현지 국가의 주무부서와의 네트워크가 가장 중요

- 방송 3사(MBC, KBS, SBS, 이하 방송 3사)에서는 유튜브, 유쿠 등 글로벌 기업과의 협의를 완료하고, 국가별 법·정책 환경에 맞춰 불법사업자들에 대한 단속 등을 추진 중에 있음
- 방송 3사에서는 1인 미디어 방송에서 방송콘텐츠를 활용하는 부분이 많지 않다고 보고 있으며, 유튜브·페이스북의 경우 권리자 ID를 발급받아 사전 필터링을 가동 중이라고 함
- 또한 방송 3사는 실시간 방송을 제공하는 아프리카 TV와도 계약을 맺고 자체 모니터링을 실시하고 있어 저작권 침해 측면에서의 문제는 크지 않을 것으로 보고 있음
- 방송 3사는 해외에서의 K콘텐츠 이용이 증가함에 따라 미국에 코리아 콘텐츠플랫폼(KCP)을 설립하고 직접 스트리밍 서비스를 제공(KOCOWA), '18년 누적가입자수가 60만 명을 돌파하는 등 미국 내 불법 유통되는 지상파 콘텐츠의 저작권 관리 강화에 따른 성과를 냄

## 나. 웹툰

### 〈 2019년 웹툰분야 저작권 보호 이슈 순위 〉

순위	저작권 보호 이슈	백분율(%)
1	기업형 불법 복제 웹툰 유포 사이트	35.2%
2	해외 저작권 침해 사이트	31.9%
3	저작권 사용료의 공정한 분배 (표준공급계약서의 활용 등)	13.3%
기타	접속차단 법 개정 등 3개	19.6%

- 웹툰의 대표적인 해외 불법 사이트였던 ‘밤토끼’가 사이트 폐쇄와 운영자 검거로 불법복제가 잡히는 듯 했으나, 이후 풍선효과로 밤토끼 트래픽이 유사 사이트(호두\*\*\*, 어른\*\*\*\*)로 옮겨간 것이 확인됨
  - 언론기사에서는 '18년 밤토끼로 인한 피해액이 2천 400백억으로 추산된다고 발표하였으나, 업계에서는 실제 트래픽이 네이버 전체를 웃돌았고 해외 수출도 막힘에 따라 피해규모를 1조원 정도로 추산
- 상기 기업형 불법복제 웹툰 유포사이트는 대부분 해외에 서버를 두고 외국인 명의를 사용하는 등 운영자 검거가 쉽지 않음에 따라 '19년도에도 지속적으로 이슈가 될 것으로 보임
- 국내 사이트 접속차단은 방송통신심의위원회에서 전담반을 두어 기간을 단축한다고 하나 업계에서는 방심위가 1년에 60만 건을 처리해야하므로 현실적으로 어려울 것으로 보고 있음
- 웹툰 업계에서는 웹툰 불법복제물이 유출되면 며칠 사이에 전편 완독이 가능하여 직접적인 피해가 크고, 아직 산업이 성장단계에 있어 불법복제로 인한 피해로 웹툰산업이 고사위기로 변질 수 있다고 우려함

- 우리나라에서 처음 시작된 웹툰이 동남아 뿐 아니라 세계적으로도 큰 인기를 끌고 있어 웹툰 시장의 세계화를 위해 정부의 불법사이트에 대한 단속을 강화하고 해외 시장 진출 시 지원이 필요하다고 강조
- 3위로 꼽힌 웹툰 작가와 출판사간 사용료 정산배분 문제가 '18년 초 크게 문제되어 표준계약서 활용 이슈가 있었으나 현재까지도 기업에서 잘 활용되지 않는 것으로 평가됨
  - 웹툰 주체들이 모두 참여한 ‘공정상생협의회’에서 표준계약서 초안이 나왔으나, 기업에서의 수익문제로 얼마나 활용될지 미지수라고 함
  - 업계에서는 표준계약서가 잘 활용될 수 있도록 정부에서 활용 기업에 대한 인센티브 제공이 있어야 할 것으로 보고 있음
- 웹툰 서비스가 유료화 되고 있으나 여전히 이용자들은 웹툰이 무료라는 인식이 많고, SNS에 웹툰을 게시하는 행위가 불법이라는 것을 모르는 경우도 많아 이용자에 대한 교육이 필요함
  - 또한, 웹툰 작가들도 저작권에 대해 잘 모르는 경우도 많고, 타인의 작품을 배기는 등 저작권 인식이 낮아 작가 대상의 저작권 교육도 필요한 것으로 보임

## 다. 음악

### 〈 2019년 음악분야 저작권 보호 이슈 순위 〉

순위	저작권 보호 이슈	백분율(%)
1	SNS 상 불법 음원 유통	24.3%
2	음원 수익의 공정한 분배	20.7%
3	음원서비스 사용료 개선	17.2%
4	공연저작권료 징수 (매장에서의 음악 사용료 징수)	16.2%
기타	저작권 포괄적 대리, 분리 신탁 등 4개	21.6%

- SNS 중 유튜브는 음악저작권협회들(한국음악저작권협회, 한국음반산업협회, 한국음악실연자연협회)과 계약을 체결하고 Contents ID를 통해 모니터링 및 정산을 수행 중임
- 그러나, 해외 음반사(유니버설 뮤직, 소니뮤직 등)의 경우 뮤지션이 공식 채널을 통해 직접 제공하는 것 외에 개인이 올리는 음악콘텐츠는 모두 불법이라고 강조함
  - 음반산업은 정액 스트리밍 서비스에 기반하여 성장 중인데, 유튜브와 같은 UUC 서비스가 일반적인 정액 서비스와 기능이 같으면서도 지불 금액에서 현저한 차이가 나 시장 왜곡을 야기함, 이를 유럽에서는 가치차이(Value Gap)라고 정의함<sup>11)</sup>
- 불법·합법 문제와는 별개로, 유튜브의 가격정책이 기존의 음악시장과 달라 국내에서도 멜론, 지니뮤직 등 기존 디지털 음원 서비스 유통사들이 이용자 이탈을 우려하고 있음
  - '19년 음원사용료 징수규정이 시행됨에 따라 디지털 유통 수수료가 40%에서 35%로 낮아져 국내 유통사들이 음원 서비스 가격을 인상함
  - 또한 2021년까지 묶음형 가격할인이 없어져 권리자 입장에서는 긍정적이나, 음악 서비스 가격 인상의 이유로도 작용

11) 패트릭 찬리, '지속 가능한 디지털 콘텐츠 시장의 창출: 가치격차를 해결해야 하는 이유, 계간 저작권 2018 봄호, 한국저작권위원회, p149~199

- 공연 사용료 징수 대상이 확대되면서 커피숍, 헬스장 등의 매장에서 사용하는 음악에 대한 사용료 징수가 이슈 4위로 뿔뿔히
  - 음악 사용료 징수는 음악이 매장 분위기를 조성하여 영업이익을 증가시키는데 기여한 데에 대한 공연보상금 개념임
  - 매장 규모에 따라, 매월 최소 4천원부터 최대 2만원을 지급하도록 하고 있으나 징수 기준, 분배 방법 등에 대한 합의가 필요하며,
  - 소규모 자영업자에게 부담이 될 수 있어 공연 사용료를 피하기 위해 저작권이 만료된 음원만 사용하는 등의 이슈가 발생할 것으로 보임
  
- 복제권, 배포권, 2차적 저작물 작성권 등 저작권에 다양한 권리에 대한 분리신탁은 음악 업계에서는 오래된 과제이나, 아직 활성화 되기에 이른 것으로 보고 있음
  - 최근 ‘함께하는음악저작권협회’에서 약관을 개정하여 분리신탁의 범위를 확대하였으나, 아직 종합신탁의 효율이 높은 편이어서 권리자들이 포괄적 신탁을 더 선호하는 것으로 보임
  
- 기타로 실생활에서 AI스피커를 활용이 높아짐에 따라 AI 스피커를 통해 음악시장이 확장될 것으로 보임
  - 네이버가 바이브(VIBE)로 AI음악 추천기술을 활용하여 맞춤형 음악을 지원, SKT는 아이리버와 합작품인 플로(FLO)를 론칭하여 신인 아티스트 발굴과 개인 맞춤형 음악 추천, 지니뮤직은 CJ디지탈뮤직을 인수하여 OTT음악 플랫폼으로 도약을 시작함

## 라. 영화

### 〈 2019년 영화분야 저작권 보호 이슈 순위 〉

순위	저작권 보호 이슈	백분율(%)
1	IPTV 동시개봉 영화 유출	24.0%
공동 2	OTT서비스 확대	20.4%
공동 2	웹하드에서의 불법복제물 유통	20.4%
3	1인 미디어 방송에서의 불법 영화 상영	18.8%
기타	해외 셋톱박스 등 3개	16.4%

- 영화의 불법 유출 시점은 디지털 유통이 시작되는 때로, IPTV와 포털, 웹하드 프리미엄 서비스로 영화가 극장과 동시에 개봉하면 유튜브 등 SNS 상 불법복제물이 올라와 동시다발적으로 퍼짐
  - 처음 SNS에 유출되면 1시간 만에 10만씩 조회수가 오르는 등 SNS 상 퍼지는 속도에 비해 개별 신고를 통해 삭제되는 시간은 최소 1~2일이 소요되어 notice-and-takedown 방식은 효율성이 떨어짐
- 업계에서는 유튜브와 페이스북이 권리자에게 차단요청 채널을 주지만, 협회나 일정규모 이상이 아니면 권리자 증명조차 어렵다고 함
  - 규모있는 권리사도 권리자 채널 확보까지 3달이 소요되고, 침해 게시글 차단 요청을 영어로 해야하므로 인력이 적은 중소 배급사들은 침해 시 보호받기가 매우 어려운 실정임
  - 또한 유튜브, 페이스북은 게시글 차단일 뿐 완전히 삭제되지 않으며, 페이스북은 이의제기를 신청하면 차단이 풀려 불법복제물이 재유통됨
- 영화는 전편이 올라가는 방식이기 때문에 스트리밍, 링크 사이트를 통한 불법유출이 해외 수출에 큰 영향을 줌
  - 국내 디지털 유통을 시작으로 불법복제물이 유출되므로 피해를 최소화하기 위해 해외 개봉일정을 고려하여 국내 영화개봉을 늦추고 있으나 이는 임시책에 불과함



- OTT 산업의 발전은 세계적인 추세이나, OTT 서비스의 대표격인 넷플릭스의 경우 콘텐츠 제작자의 권리를 넷플릭스가 독점하고 있기 때문에 한국 영화산업이 침체될 수 있다는 전망도 있음
  - 현재까진 국내 콘텐츠가 높은 수준에 있고, 케이블 TV와 OTT서비스 간 비용 차이가 크지 않아 넷플릭스의 독점이 우려될 수준은 아니나, 콘텐츠 독점 유통으로 젊은 층의 이용이 늘고 있다는 점에서 산업적 측면에서는 미래 시장에 대한 고민이 필요함
- 3위를 차지한 1인 미디어 방송을 통한 불법 영화 상영은 실시간 방송이기 때문에 모니터링 및 삭제 조치가 어렵고, 방송과 같은 정산 방식을 쓸 수 없음
  - 정산 방식은 방송과 같이 권리자가 명확하거나 음악과 같이 저작권 신탁단체가 있어야 가능하나 영화는 권리의 다발로 구성되어 있어 권리신탁이 어려운 상황임
  - 영화는 공표 후 70년으로 보호기간이 만료되었다고 해도 스틸사진은 사진저작물로 보아 저자 사후 70년까지 보호받기 때문에 1인 미디어 방송에서의 저작물 사용에 유의해야함

## 마. 게임

### < 2019년 게임분야 저작권 보호 이슈 순위 >

순위	저작권 보호 이슈	백분율(%)
1	해외에서의 게임 유통·침해	31.9%
2	게임 개인 방송의 저작권 침해	26.9%
3	게임 위변조 프로그램 (기술적 보호 조치 우회 등) 활용	18.7%
기타	VR게임장에서의 불법복제물 사용 등 2개	22.5%

- '19년 게임분야 저작권 보호 이슈 1위가 해외에서의 게임 유통·침해로 집계되었으나, 전문가 조사 결과 가장 큰 해외 시장이었던 중국에서의 게임 유통이 쉽지 않을 것으로 전망
  - '17년도까지만 해도 중국에서의 게임 저작권 침해가 심각한 수준이었으나 '18년 중국정부의 강력한 게임 규제(영업허가권인 판호 발급 중단 및 신규게임 총량 규제 등)로 중국 내 게임시장이 위축됨
  - 특히, 중국은 '18년 12월 '온라인게임윤리위원회' 를 설립하고 유해게임을 차단할 것을 공표, 유해게임을 판단하는 폭력성·선정성 판단 기준이 매우 낮아 중국 게임사도 중국 내 게임 출시를 포기하고 한국과 동남아 시장을 노리는 실정이라고 함
- 게임 개인방송은 실제 저작권법 위반으로 볼 수 있는 사례가 많아 '게임 개인 방송에서의 저작권 침해' 가 2위로 선정되었으나, 게임 개발·유통사에서는 게임 개인 방송을 홍보수단으로 활용함에 따라 현재로서는 큰 이슈가 없음
  - 그러나 게임의 특성에 따라 내용이 공개되는 것이 게임의 흥미를 떨어뜨리는 경우 게임 개발·유통사에서 저작권 침해를 문제 삼을 수 있어 게임 방송 제작자들의 주의가 필요함
- 게임 내 부정행위를 조장하는 불법 해킹 프로그램(일명, 핵)에 대한 유저들의 관심이 높아 '게임 위변조 프로그램(기술적 보호 조치 우회 등) 활용' 이 3위로 선정됨

- 전 세계적으로는 40여개의 핵심 불법 사이트가 운영되고 있으며, 한국 커뮤니티를 제공하여 유저의 요청에 따라 게임을 해킹하여 2~3일 내 제공함
- 이처럼 해외 사이트에서 해킹을 제공하는 형태의 침해가 성행하나, 중소 게임개발사에서는 인력과 비용 등의 문제로 이를 파악하기 어려워 국가차원의 단속이 중요하다고 강조함
- 정부에서는 해킹 방지를 위해 중소개발사에게 소스 난독화 서비스 등을 지원하여 소기의 성과를 얻은 사례가 있음
- 기타 순위에 오른 VR 게임장은 이제 시장이 형성되기 시작하는 수준으로 기존 오락실과 같이 보편화되면 불법 문제가 발생할 수 있으나, 아직 저작권 보호와 관련하여 큰 이슈는 없음
- 오히려 순위에 들지 못한 ‘웹툰, 캐릭터 등을 활용한 게임 제작’과 같은 도용사례들이 매우 많으나, 100% 도용한 경우가 아니라면 저작권을 인정받는 경우가 드물어 '19년 이와 관련하여 이슈가 될 것으로 보임

## 바. 출판

### 〈 2019년 출판분야 저작권 보호 이슈 순위 〉

순위	저작권 보호 이슈	백분율(%)
1	온라인 상 출판물의 불법복제물 유통(웹소설)	31.5%
2	복스캔	21.5%
공동 3	대학교재 불법복제	15.4%
공동 3	저작권 사용료의 공정한 분배(표준공급계약서의 활용 등)	15.4%
기타	수입목적 보상금 분배 등 3개	16.2%

- 출판 분야 저작권 보호 이슈 순위로 ‘온라인 상 출판물의 불법복제물 유통(31.5%)’ 이 1위로 꼽힘
  - 오랫동안 출판물의 불법복제는 제본 또는 복사를 통해 이뤄져 왔으나 인터넷이 등장한 이후 전자파일 형태로 P2P, 웹하드, 토렌트, 포털 內 카페, 게시판 등을 통해 불법 유통되고 있음
  - 출판 저작권자들의 지속적인 저작권 보호 노력에도 불구하고 온라인을 통한 불법복제는 끊임없이 지속되고 있으며, '19년도에도 출판 분야의 저작권 보호 이슈로 계속될 것으로 보임
- 이와 함께 최근 몇 년 사이 웹툰과 더불어 웹소설이 새로운 유형의 비즈니스 모델로 등장하면서 출판 산업의 성장에 큰 기여를 해왔음
  - 웹소설 유통 특성상 저작권 보호기술(DRM) 적용 없이 유통되고 있어 불법 유통문제에 취약하다는 평가가 있으며,
  - 웹소설 시장이 점차 포화상태에 도달하면서 웹소설의 불법복제 문제와 이를 방지하기 위한 DRM 적용 문제가 웹소설 분야의 이슈가 될 것으로 전망됨

- 2위를 차지한 복스캔(21.5%)은 구입한 서적의 개인적인 사용을 위한 복스캔은 허락되나, 복스캔본이 결국 불법으로 유통되는 문제가 저작권 보호 이슈로 꼽힘
  - 일반적으로 EBOOK은 DRM 기술로 원본복사가 불가하거나 불법 유출 시 추적이 가능하나, 복스캔본은 이미지 또는 PDF 등 전자 파일 형태로 만화, 소설, 대학교재 등이 불법으로 유통되고 있어 이에 대한 출판분야의 저작권 보호 이슈로 선정됨
- 3위를 차지한 대학교재의 불법복제(15.4%)도 여러 명이 원본 서적을 구입(확보) 후 이를 대학 주변 복사업소에서 복스캔하고, 학생들의 요청에 따라 제본하는 행태가 오래 지속되어옴
  - 전문가들은 대학교재를 불법 복제하는 가장 큰 이유로 학생들 입장에서 교재의 높은 가격을 꼽았으며, 해외에서처럼 다양한 형태의 출판(핸디북, 양장본, 페이퍼북 등)을 통해 다양한 가격을 제시하여 학생들의 교재 구매를 유도하는 것을 제안함
- 공동 3위를 차지한 ‘저작권 사용료의 공정한 분배’를 위한 표준계약서는 출판계에서 여전히 표준계약서가 낮은 활용도를 보이고 있기 때문에 정부의 표준계약서 정착 유도에 따른 이슈가 부각될 것으로 전망함
  - 특히 정부가 표준계약서의 활용을 높이기 위해 관련 법 개정을 준비 중에 있으며, 이와 함께 다양한 정책적 지원 수단도 함께 마련될 것으로 보임
- 이밖에도 스마트폰과 인공지능 스피커 등의 확산으로 청각 저작물에 대한 출판계의 관심과 투자가 이어지고 있으며 이는 세계적인 추세임
  - 이와 관련하여 '19년도에 오디오북(Audio Book) 시장이 활성화 또는 가시화 될 것으로 전망됨에 따라 오디오북 제작·유통에 따른 보안문제와 불법복제 등의 보호 이슈도 함께 대두될 것으로 전문가들은 전망함

## 사. 기타 이용자 보호

- 건강한 저작권 생태계를 조성하기 위해서는 창작자들의 권리 보호와 함께 이용자 보호를 위한 정책 마련도 중요함에 따라 전문가들에게 이용자 보호 방안에 대한 제안을 요청함
- 전문가들은 이용자 보호를 위해서는 무엇보다도 저작권 법 위반 시 과도한 형사 처벌을 받지 않도록 형사상 차별적 규제를 추진할 필요가 있다고 제언
  - 저작권법에 대한 무지·과실로 법을 위반한 자에 대해서는 비(非)형벌화하여 콘텐츠의 공정한 이용을 장려하고, 해비 업로더와 같이 빈번하게 많은 양을 공유하는 상습적 위반자에 대해서는 형사 처분을 강화하는 방향으로 나아갈 것을 제안함
- 또한, 이용자가 합리적인 대가를 지불하고 콘텐츠를 이용해야 하는 것은 당연하나 저작권에 있어 이용자의 인식이 공산품을 구입하는 것과는 다른 점을 이해하는 것이 필요함을 강조
  - 불법으로 콘텐츠를 이용·공유하는 사람들의 대부분은 연령이 낮아 공유나 이용이 범법행위라는 사실을 모르거나 죄책감 없이 이루어지는 경우가 많음
  - 그러나 이로 인해 법률적 분쟁에 휘말리게 되는 것은 미성년자에게 너무 큰 부담이 될 수 있으므로, 교육청과의 협력을 통해 초·중·고등학생 대상 특강을 실시하는 등 교육·홍보에 더욱 힘을 실어야함
- 더불어, 대중의 저작권 인식이 강화되도록 한국저작권보호원 활동들에 대해 홍보를 강화하여 보호원에 대한 존재감을 부각시키는 것이 필요
  - 저작권 인식 제고를 위한 홍보 부족으로 비슷한 사건들이 반복적으로 일어남에 따라 보호원의 시정권고 및 민원 사례 등을 활용하여 이용자에게 가이드를 제시하고, 일반인들을 위한 교육 자료를 제공하는 것이 필요함

## 2019 저작권 보호 이슈 전망

발행인: 윤태용

발행일: 2019년 1월

발행처: 한국저작권보호원

03925 서울특별시 마포구 월드컵북로 400(상암동 1602),

서울산업진흥원 4층, 9층, 10층

TEL 1588-0190 / FAX 02-3153-2709

편집·디자인: 씨오엠