
2021 저작권 보호 10대 이슈 전망

한국저작권보호원 | 이나라

2021. 2.

2021 저작권 보호 10대 이슈 전망 조사

I. 조사 개요

- 조사목적 : 2021 저작권 보호 관련 주요 이슈 전망을 통해 급속한 환경 변화에 선제적으로 대비
- 조사대상 : 저작권 보호 유관기관 및 산·학·연 전문가 129여명
* 저작권 관련 학계(58명), 산업계(30명), 공공부문(28명), 법조계(10명), 기타(3명) 등 총 129명 조사
- 자문위원 : 강호갑 대표(디알엠인사이드), 손승우 교수(중앙대 산업보안학과), 정진근 교수(강원대 법학전문대학원), 정태호 교수(경기대 지식재산학과)
- 조사방법 : 온라인 설문조사
- 조사내용 : 차년도 예상되는 저작권 보호 주요 이슈
- 조사기간 : 2020. 11. 4. ~ 12. 18. (약 1.5개월)

II. 조사 결과

◆ 코로나 19로 인한 외부 활동 제약으로 비대면 환경에서의 저작권 문제와 OTT 및 1인 미디어 방송 저작권 문제가 상위권 차지

순위	2021년 이슈 전망	2020년 이슈 전망
1	비대면 환경에서의 저작권 문제(13.8%) (신규)	1인 미디어에서의 저작권 침해(14.9%)
2	OTT의 저작권 문제(10.6%) (신규)	해외 불법 사이트 및 다크웹(11.2%)
3	1인 미디어 방송 저작권 문제(10.2%) (▼2위)	저작권료 정산·분배(11.1%)
4	저작권법 전부 개정(10.1%) (신규)	인공지능(AI) 창작물의 보호(10.4%)
5	AI 창작물의 저작권 보호 여부(9.2%) (▼1위)	빅데이터의 저작권 면책(9.5%)
6	SNS에서의 불법저작물 유통(8.3%) (▲3위)	유튜브, OTT 및 IPTV 등 온라인 동영상 서비스(9.1%)
7	해외에서의 한류 콘텐츠 불법 유통(7.8%) (▲1위)	실감형콘텐츠(5G)(7.1%)
8	빅데이터 및 AI 학습 데이터 분석에 대한 저작권 면책(6.6%) (▼3위)	해외 현지에서의 한류 저작권 침해 (6.7%)
9	디지털 저작권 보호 기술의 개발 활용(4.1%) (▲2위)	SNS상 저작물 공유(4.9%)
10	실감콘텐츠의 저작권 문제(3.5%) (신규)	新 EU 저작권 규정(4.2%)
기타	해외의 방송 포맷 도용, 불법링크사이트 등 12개 분야	블록체인 기술을 통한 저작권 보호 등 6개 분야

1위

비대면 환경에서의 저작권 문제(13.8%) (신규)

- 코로나19로 인한 비대면 환경의 일상화로, 저작물 이용 증가에 따른 침해 우려가 확대되면서 2021년 저작권 보호 이슈 1위를 차지
 - 코로나19에 따라 기존의 오프라인 환경에서 온라인 환경으로 전환되면서 새로운 저작권 문제가 발생

▲(교육) 원격 수업 전면 실시 등에 따른 이용자의 저작물 이용 범위 확대 요구와 저작재산권자의 적절한 보상요구 문제 ▲(공연) 대면 접촉을 전제로 이루어지던 공연예술이 유튜브 등을 이용한 실시간 온라인 공연 및 비대면 전시 방식으로 전환되면서 불법 복제·전송 사례 등 발생

- 비대면 시대에 필요한, 저작물 이용을 위한 맞춤형 가이드라인 마련 및 저작권 교육 강화 필요
 - 다양한 분야별로 올바른 저작물 이용 방법 안내를 위하여 누구나 이해하기 쉬운 가이드라인 확대·개선 필요
 - * (명확한 가이드라인 부족) 복제·배포 외에도 공중송신의 문제 등 온라인상에서 다양한 저작권 문제가 발생하고 있으나, 공정이용의 구분이 모호하여 저작물 이용 가능 범위의 정확한 판단에 어려움 존재
 - 가이드라인이 교육, 공연 등 현장에 적용·정착될 수 있도록 일반인과 특정 분야 종사자 대상의 교육 지원 강화 필요(현장교육 강사 지원 등)
- 비대면 온라인 환경에 알맞은 법·제도 정비 필요
 - 현행 저작권법은 비대면 온라인 환경의 일상화를 예측하고 제정된 것이 아니므로 현시대에 맞는 제도개선이 필요
 - 2021년 1월 15일 발의된 '저작권법 전부개정안'에서는 비대면 시대 온라인 영상 동시송신(예: 이른바 '온라인 공연') 등을 감안하여 '디지털동시송신' 개념 신설, '확대집중관리' 제도 도입 등 온라인을 통한 저작물 대량 이용 시대에 적합한 제도들을 신설하였음
- 비대면 온라인 환경에서의 저작물 불법복제 및 유통방지 강화 차원에서 기술적 조치 및 모니터링 등을 위한 진보된 기술 구축 필요
 - 온라인상에서 송출된 영상을 무단 복제·유통하는 저작권 침해 문제 등에 대한 신속한 대응 및 제재 필요

- 국내 콘텐츠 시장에 새로운 변화를 가져온 OTT(온라인동영상서비스)의 저작권 문제가 2021년 저작권 보호 신규 이슈로 언급되며 2위를 차지
- OTT 활용 증가에 따른 저작권법 등 관련 법·제도 정비 관련 이슈 증가 예상
 - OTT는 이전에 없던 새로운 미디어 서비스로, 법적 지위 및 규제와 관련한 이슈 급증
- OTT 수요 급증에 따라 OTT 시장에서의 저작권료 문제 발생
 - OTT와 관련 저작권 단체 간 저작권료 문제는 2021년에도 계속 이슈로 언급될 것으로 예상
 - * 문화체육관광부는 '음악저작물 사용료 징수규정 개정안'을 승인('20.12.11)하였고, 개정안은 '21년 1월부터 시행
- OTT 이용자가 증가*함에 따라 2021년에는 더 많은 저작권 이슈가 등장할 것으로 예상
 - * ('17년) 36.1% → ('18년) 42.7% → ('19년) 52.0% (2019 방송매체 이용행태 조사)
 - OTT 관련 저작권 이슈는 방·통 융합시장의 성숙과 함께 시작된 플랫폼 사업의 구조적인 문제로서, 합리적 해결이 필요
 - 특히, 국외 OTT의 국내 진입 확대로, 자본력과 시장규모가 부족한 국내 OTT에게 위협이 되고 있는바, 앞으로의 OTT 정책 방향이 국내 OTT의 위상에 지대한 영향을 미칠 것으로 예상

- 1인 미디어 방송의 대중화로 1인 미디어 영상이 급증하여 저작권 침해 문제*가 확대되면서 2020년에 이어 2021년에도 상위 이슈로 선정
 - * △음악저작물의 권리 처리문제 △1인 미디어 게임 방송 창작자와 게임사의 게임 저작권 간 갈등 이슈 등

- 1인 미디어는 콘텐츠 조회 수 증가 및 채널 구독자 확보에 집중한 채 적절한 권리처리 없이 콘텐츠를 제작하여 침해 사례 다수 발생
 - 저작권 문제에 대한 기본적인 인식은 갖추고 있으나, 저작물의 올바른 이용에 대한 이해와 이용법 등에 대한 지식이 부족한 상황
 - 책·영화 리뷰, 커버송 등의 1인 미디어 방송 제작을 통해 수익을 창출할 경우, 타인의 저작물을 무단으로 이용하여 얻은 수익에 대한 저작권자의 불만 존재

- 1인 미디어 방송을 둘러싼 저작권 침해 이슈 및 저작권 보호 방안 주목 필요
 - 1인 미디어 방송 채널 운영자 대상의 저작권 교육 강화 필요
 - 현재 1인 미디어 창작자의 저작권 관리 인식이 부족한바, 향후 1인 미디어 창작자에 대한 교육과 함께 책임* 강화 필요
 - * 저작권 관리 및 책임귀속에 대한 법·제도적 정비 필요성 증가
 - 1인 미디어에 대한 시정권고 등 전향적인 법적 대책 모색 필요
 - * 1인 미디어 콘텐츠가 게시되는 해외 서비스업체 등에 대한 시정권고 가능 방안 등에 대한 검토 필요

4위

저작권법 전부 개정(10.1%) (신규)

- 2020년 7월 문체부는 저작권법 전부개정 주요 방향을 발표하고 9월의 초안 공개에 이어, 11월에는 2차례의 이해관계자 공청회 등 저작권법 전부개정을 위한 다양한 의견을 수렴하는 과정을 거쳐왔음

< 저작권법 전부개정안 주요사항 >

▲‘추가보상청구권’ 등 창작자 권익 강화를 위한 저작권 계약 조항 정비 ▲‘초상등 재산권’(이른바 퍼블리시티권) 신설, ▲‘불법링크사이트 저작권 침해 의제’, ▲ ‘확대된 집중관리’ 제도 신설, ▲경미한 침해 형사처벌 축소 및 민사배상 강화, ▲정보분석을 위한 복제 허용(이른바 데이터마이닝 조항) 신설 ▲‘디지털동시송신’ 신설

- 이번 전부개정안은 2016년부터 시작한 논의의 결과이자 14년 만의 전부 개정으로서, 저작물 유통 기술과 시장의 변화를 반영하여 저작권자의 권익 강화와 관련 산업계에서의 원활한 이용을 도모하고자 하는 것임

* (전부개정 목적) ▲공정한 저작권(창작자와 이용자 간 권익의 균형 회복) ▲안전한 저작물 이용(저작물 이용의 안정성과 예측가능성 제고) ▲4차 산업혁명과 사회변화 수용 (저작물 이용 산업 및 기술 진화, 비대면 사회로의 변화 반영)

- 2021년 1월 15일 도종환 의원이 저작권법 전부개정법률안을 발의 함으로써, 앞으로 국회에서 많은 논의가 이루어질 것으로 예상

- 저작권자의 권리, 저작물 유통 플랫폼의 저작물 이용허락방식 변화 등 콘텐츠 산업 전반에 저작권 이용을 선진화할 수 있을 것으로 기대됨

< 저작권법 전부개정법률안 주요내용 >

가. ‘디지털동시송신’ 도입
나. ‘초상등재산권’ 도입
다. 업무상저작물 저작자의 창작 기여자 표시 의무 신설
라. 보상금의 공익목적 사용 절차 개선 및 감독 규정 마련
마. 미술저작물등의 ‘온라인 도록(圖錄)’ 허용
바. ‘데이터마이닝’ 과정의 저작물 이용 면책 규정 신설
사. 저작권 계약 자유 원칙의 수정(추가보상청구권 등 도입)
아. 저작권대리중개업자의 신고 정보 공개 및 직권말소 신설 등
자. ‘확대집중관리’제도 도입
차. 불법복제물 제공 목적의 인터넷 링크사이트 운영 등을 침해행위로 의제
카. 저작권 침해에 대한 배수(倍數) 배상제도 도입
타. 일정한 요건에 해당하는 경미한 저작권 침해 형사처벌 제외
파. 일정한 경우 조정결정이 형사고소에 우선하는 ‘조정우선주의’ 도입
하. ‘출판권’ 및 ‘컴퓨터프로그램’ 관련 조항 통합 등 저작권법 체계 간소화

- AI(인공지능) 분야의 국가 간 경쟁이 치열하고, 향후 국가경쟁력과 직결될 수 있는바, 'AI 창작물의 저작권 보호 여부'가 지난 3년간 꾸준히 상위 이슈로 선정됨
- AI 기술의 활용도가 높아지면서 저작권 이슈*도 더불어 증가
 - * ▲AI 창작물의 저작물성 인정 여부 ▲저작권 권리 귀속 주체 ▲인간 창작물과의 구별을 위한 인공지능 창작물 식별체계 ▲처벌 규정 등
 - AI 창작기술의 발전과 AI 창작물 제공 서비스의 등장으로 저작권 보호의 필요성이 꾸준히 제기되고 있으며 AI가 개입하는 창작 활동이 확대되면서 AI의 법적지위와 권리영역에 대한 논의 가열
- 그간 담론적으로 논의되어오다가, 2020년 6월 국가지식재산위원회가 'AI-IP 특별전문위원회'를 발족하였고, 그 결과로 '인공지능 지식재산 특별법(안) 제정'에 대한 초기 논의를 시작
 - * 4차 산업혁명 핵심기술 중 하나인 AI·데이터 과학 분야의 경쟁력 확보의 일환으로 '데이터청' 신설 등 다양한 의견이 개진된 바 있음
- AI는 전 세계적 이슈이므로, AI 시대에 부합하는 범정부적 차원의 추진 방향 수립을 위한 행보가 이어지고 있음
 - WIPO AI 회의에서 AI 지식재산 보호에 대한 국제적인 기준 마련을 위한 논의*를 진행 중
 - * 세계지식재산기구(WIPO) 제3차 지식재산·인공지능 회의에서 인공지능의 ▲정의 (Definitions) ▲역량강화 ▲지식재산 행정 결정에 대한 책임성 등 관련 논의
- 문체부도 2021년에는 'AI 작성물의 권리 보호' 등 AI 관련 저작권 문제에 대하여 현장 전문가와 집중 논의하여 향후 제도적 대응 방향을 수립해 나갈 계획임
 - 인공지능 관련 산업 발전을 도모하는 한편, 저작자의 문화창작자로서의 가치를 보전하고 권리를 보호할 수 있는 방안을 모색

- 2019년 1위, 2020년 9위, 2021년 전망에서는 6위를 차지, 순위변동이 있으나 여전히 저작권 보호 10대 이슈로 선정
- SNS상 저작물 불법 유통 행위 발생 시 사적 영역에 해당하는 서비스 특성상 그 해결에 한계성 존재
 - 인스타그램 등 SNS상에서 콘텐츠 불법 유통 사례가 발견되더라도, 개인의 사적인 이용 권한 범위라고 보아 상대적으로 저작권 침해 문제에 인식과 민감성이 낮아 상대적으로 덜 주목받고 있음
- 저작권 보호 10대 이슈로 최근 몇 년 사이에 꾸준히 선정되고 있어 언제든지 사회적 이슈가 될 수 있는 것인바, SNS의 특성을 고려한 근본적인 저작권 문제 해결 방안 모색 필요
 - SNS는 콘텐츠 등 정보 유통의 주요 경로로서, 저작물의 대량 노출 및 급속한 전파가 가능하여 침해유형을 고려한 맞춤형 규제 필요
 - SNS상 불법복제물 유통 개선을 위해서는 일상에서의 저작권 보호 인식수준 제고를 위한 일반인 대상 교육 강화 필요

- '해외에서의 한류 콘텐츠 불법 유통'은 지난해에 이어 2021년에도 주요 이슈로 선정되었으며, 작년보다 한 단계 상승한 7위를 차지
- 한류 콘텐츠의 인기 속에 불법복제 및 유통 증가
 - 가수 'BTS'나 영화 '기생충' 등 한류 콘텐츠 강세 현상에 따라 해외에서의 불법 유통이 증가할 것으로 예상
 - 특히, 코로나19로 인해 세계적으로 온라인상의 콘텐츠 소비증대에 따른 불법복제가 증가될 가능성이 매우 높으므로, 온라인에서의 한류 콘텐츠의 불법 유통의 확대 예상
- 한류 콘텐츠 해외 시장의 지속적 확대를 위한 국가적 차원의 저작권 보호 체계 강화 필요
 - 현재 문체부 중심으로 '한류위원회'를 두고 이에 대한 대책 마련에 노력
 - 해외 수출 콘텐츠의 경우, 침해 발생 시 저작권자가 고비용을 들여 법적 대응을 해야 하는 등 효율성이 낮음
 - 따라서, 한류 콘텐츠 저작권 보호 전담기관인 한국저작권보호원의 해외 저작권 소송비용 지원 등 해외 진출 저작권 기업을 대상으로 한 지원사업을 강화하여 해외에서의 보호 기반 확충 필요
 - 특히, 각 국가별 제도와 상황에 맞는 맞춤형 보호 전략을 수립하여 대비 필요

- AI(인공지능) 및 데이터 사업 확산과 더불어 저작물 이용 시의 분쟁 위험 증가 등으로 관련 법률적 논의가 활발할 것으로 예상

- ① 데이터 산업에서의 빅데이터 이용에 대한 저작권 면책 논의
 - 데이터를 추출·구축하는 과정에서 저작물이 포함되는 경우, 저작권자의 이용허락 없이 활용할 수 있는지의 문제 등
- ② AI 학습(딥러닝) 데이터 분석에 대한 저작권 면책 논의
 - △데이터 간 특정 패턴 등을 분석하여 새로운 의미를 추출하는 데이터마이닝 결과물의 저작권 인정 여부 △AI 기반 저작물 생성과 맞물려 학습에 사용된 DB로부터 생성된 콘텐츠의 유사성을 어떻게 볼 것인지의 문제 등

- 한국판 ‘디지털 뉴딜’ 사업에서 20개의 AI 학습용 데이터 구축과제를 추진하면서, AI 학습용 저작물 이용에 대한 사회적 합의가 어느 정도 이루어진 상태

- 다만, 학습 데이터셋 구축 이후 데이터의 활용을 위한 저작권 이용 허락 합의가 아직 부족한 상황으로 추후 이슈화 될 것으로 예상

- 2021년 1월 15일에 발의된 저작권법 전부개정안에서는 컴퓨터를 이용한 정보 대량 분석에서의 저작물 이용에 대하여 저작권 침해가 되지 않도록 하는 명시적 조항(이른바 ‘데이터마이닝’ 조항)을 신설

- 빅데이터 분석 및 인공지능 학습을 위하여 저작물을 데이터로 이용하는 것은 일정한 경우 저작권자 허락이 없어도 이용할 수 있도록 하여 관련 산업과 연구개발에 크게 기여할 것으로 전망

<‘데이터마이닝 조항’ 적용요건(아래 모두 해당)>

- ① 컴퓨터를 이용한 자동화 분석기술을 통하여 대량의 정보를 분석(규칙, 구조, 경향, 상관관계 등의 정보를 추출)하기 위한 목적
- ② 그 저작물 등에 표현된 사상·감정 등을 사람이 향유하기 위한 사용이 아닐 것
- ③ 해당 저작물에 불법적으로 접근하는 경우(예: 해킹, 불법다운로드로 정보를 수집하는 경우)가 아닐 것

- 디지털 기술의 발전으로 불법 유통 기술이 함께 발전하면서, 그에 맞는 저작권 침해 문제 해결이 필요한 상황
 - 블록체인, 필터링, 포렌식 등 디지털 저작권 보호 기술의 지속적인 개발 및 활용을 통해 신규 저작권 침해 문제 해결 필요
 - * 블록체인 기술을 활용한 저작권 분야의 투명성 제고 가능성에 대한 관심 증가
- 특히, 디지털포렌식 기술은 최근 저작권 침해 수사 지원 등에 활용이 증가하면서 주요 기술로 자리 잡고 있음
 - 국내 디지털포렌식 기술 고도화로 인해 국제적 공신력 확보
 - * 2020년 2월 한국저작권보호원에 저작권 분야에 특화된 디지털포렌식센터를 구축, 국내 기관 최초로 미국국가표준협회 국제인정기관으로부터 국제표준 인정 획득
 - 조직화·지능화된 저작권 침해나 신규 침해유형에서의 증거 수집 및 분석에 필요한 기술 역량 강화 및 인력양성 사업이 진행 중
 - * 문화체육관광부와 한국저작권보호원은 저작권에 특화된 전자법의학 기술 역량을 갖춘 융합형 인력양성을 위한 '저작권 특화 디지털포렌식 대학원' 과정을 운영 지원함(고려대학교 정보보안학과가 선정되어 2020년 9월부터 석사과정 운영 중)
- 정부의 규제 완화를 통한 저작권 보호 기술 발전 여건 조성으로, 국내 콘텐츠 보호를 위한 저작권 보호 기술의 적극적 개발 기대
 - 기술 개발 후 산업계가 손쉽게 이용할 수 있는 지원사업으로 연계가 이루어져야 저작권 보호가 더욱 원활히 이루어질 것으로 예상
 - 향후 정부의 적극적 투자로 국내 저작권 보호 기술을 발전시켜, 기술 수출 등 국가 경쟁력 확보 필요

- 정부가 가상융합기술(XR)*을 활용하여 경제 전반에 디지털 대전환을 추진함에 따라 저작권 이슈가 함께 떠오를 것으로 예상
 - * 가상융합기술(XR, eXtended Reality)은 가상현실(VR)과 증강현실(AR)을 아우르는 혼합현실(MR), 홀로그램(HR) 기술을 총망라한 초실감형 기술·서비스를 지칭
- 실감 콘텐츠는 디지털 뉴딜 시대의 비대면 콘텐츠산업 육성을 위한 핵심기술 중 하나임
- 기술의 발전 및 코로나19로 인한 비대면 환경에서의 실감 콘텐츠 활용 증가에 따른 저작권 침해 사례 증가 예상
 - 사업자는 실감 콘텐츠 제작 및 구현 과정에서 활용되는 타인 저작물에 대한 이용허락, 권리처리 등에 어려움을 겪고 있음
 - 저작권 침해를 예방하고 실감 콘텐츠 제작을 지원하기 위한 실감용 공공DB 플랫폼 구축 검토 필요
 - * 공공저작물은 실감 콘텐츠에 사용할만한 고품질의 사진, 영상이 많지 않아, 실감용 공유저작물, 공공콘텐츠의 추가 제작 및 제공 시 유용하게 활용 가능
- 신용융합기술이 적용되는 실감 콘텐츠는 기존 규제 틀로 포섭하기에 한계가 있으므로 '포괄적 네거티브' 규제 전환이 요구됨
 - * 2020년 6월, 국무총리는 규제혁신 10대 아젠다를 발표하면서 "VR, AR 산업이 미래 핵심산업으로 육성되도록 적극 지원하겠다"고 발표 후 이어서 8월에 관계부처 합동으로 '가상·증강현실 분야 선제적 규제혁신 로드맵'을 발표
- 저작권 보호와 아울러 관련 국내 시장을 위축시키지 않으면서 이용자와 권리자 간 균형을 도모하기 위한 적절한 보호 방안 필요
- 한편, 문체부는 '20년 5월 개정 시행 저작권법에서는 AR·VR 등 제작과정에서 수반되는 저작물 등 '저작물의 부수적 이용'에 대한 면책 조항(제35조의3)을 신설하여 영상 제작 등 국민의 창작 활동과 산업에서 저작권 침해 우려를 덜 수 있는 제도를 마련하였음