창작자와 이용자를 위한 핵심 상식

저작권 보호 30문 30답

한국저작권보호원 KOREA COPYRIGHT PROTECTION AGENCY
문화체육관광부
여성경제신문

Contents

CHAPTER 1

저작권 기본 개념과 보호 범위 이해

내 권리는 무엇인가?

저작권의 성립과 보호 범위 6
- Q1 표절과 저작권 침해, 둘 다 비슷해 보이는데 뭐가 다르지?
- Q2 내 창작물, 따로 등록 안 해도 자동으로 보호된다는데 사실일까?
- Q3 아이디어나 뉴스 기사도 저작권 보호받을 수 있을까?

보호 기간 및 공공재 전환 시점 15
- Q4 저작권 보호 기간은 언제 끝나고, 끝나면 누구나 자유롭게 쓸 수 있을까?

CHAPTER 2

합법적 이용의 경계와 라이선스 활용법

타인의 저작권을 어떻게 쓸까?

교육·출판·SNS·개인사용 시 허용 범위 20
- Q5 학교·직장 발표 자료에 저작권 있는 이미지 쓰면 불법일까? 합법일까?
- Q6 블로그에 책 문장을 인용하려면 어디까지 합법일까?
- Q7 SNS에 남의 사진 퍼갈 때 출처만 적으면 괜찮다고? 진짜일까?
- Q8 결혼식·돌잔치에서 틀 음악도 저작권 문제가 될 수 있다고?

무료·오픈소스 저작물 이용 조건 29
- Q9 무료 이미지·폰트, 그냥 쓰면 안 된다던데 확인해야 할 건 뭘까?
- Q10 오픈소스·CCL 라이선스, 그냥 무료라 쓰면 안 된다고? 이유는 뭘까?
- Q11 해외 무료 이미지도 한국에서 저작권 보호를 받을까?

CHAPTER 3

음악·영상·게임 콘텐츠 2차 활용

상업적 콘텐츠 제작 시 주의사항

개인 콘텐츠 제작자와 저작권의 충돌 38
- Q12 AI가 만든 그림·음악에도 저작권 문제가 생길 수 있다는데 사실일까?
- Q13 팬아트·팬픽, 다들 그리는데 저작권 문제는 없을까?
- Q14 웹툰·영화 패러디 콘텐츠 만들려면 어디까지가 합법일까?

기업·상업 활용 시 필수 절차 45
- Q15 회사 유튜브 영상에 마음에 드는 음악을 합법적으로 넣는 방법, 진짜 있을까?
- Q16 회사 홍보 영상에 인기 음악 쓰려면 무조건 돈 내야 할까?
- Q17 무료 템플릿 다운로드 해서 상업용으로 쓰면 불법일까 합법일까?
- Q18 카페·식당에서 배경음악 틀려면 따로 절차가 필요하다고?
- Q19 게임 스트리밍 방송, 게임 화면 사용하려면 허락이 꼭 필요할까?
- Q20 온라인 강의에 영상·이미지를 쓰려면 어떤 기준을 꼭 지켜야 할까?

CHAPTER 4

침해 발생 시 대응 전략

무엇이 문제이고 어떻게 대처할까?

상황 별 법적 리스크 60
- Q21 전공 교재 스캔해서 친구끼리 공유하면 진짜 불법일까?
- Q22 웹하드·토렌트로 영화 받으면 걸릴 확률, 실제로 어느 정도일까?

즉각적인 초기 대응 절차 65
- Q23 저작권 침해를 당했다면 가장 먼저 뭘 해야 할까?
- Q24 내 창작물이 불법으로 퍼지고 있다면, 신고는 어디에 어떻게 해야 할까?
- Q25 침해 중단을 요구하는 내용증명, 법적 절차를 준비하는데 진짜 효과가 있을까?

법적 지원 활용 및 모니터링 71
- Q26 저작권 분쟁, 변호사 상담을 무료로 받을 수 있다고? 법률 컨설팅 신청 방법은?
- Q27 저작권 침해, 민사 말고 형사처벌까지 가능하다는데 사실일까?
- Q28 집에서 할 수 있는 '저작권 지킴이 활동'? 온라인 재택 모니터링 사업의 모든 것

해외 불법 유통 대응 실전 가이드 78
- Q29 내가 그린 웹툰이 내 허락 없이 다양한 나라의 언어로 번역돼서 불법 유통되고 있다. 일일이 다 찾아보기도 힘든데 어떻게 해야 할까?
- Q30 해외에서 내 콘텐츠가 무단 도용됐다면? 맞춤형 해외 저작권 바우처로 해결 가능할까?

CHAPTER

1

저작권 기본 개념과 보호 범위 이해

내 권리는 무엇인가?

Q1

표절과 저작권 침해,
둘 다 비슷해 보이는데 뭐가 다르지?

A **표절과 저작권 침해는 모두 남의 창작물을 가져다 쓴다는 점에서 비슷해 보인다. 하지만 무엇을 어겼는지, 또 그결과가 어떻게 다른지에서 확실히 갈린다. 핵심은 "무엇을 위반했느냐"다.**

먼저 표절(Plagiarism). 표절은 남의 작품이나 아이디어를 출처도 밝히지 않고 마치 자기 것처럼 내세우는 행위다. 꼭 저작권이 걸려 있는 작품일 필요도 없다. 저작권 보호 대상이 아니더라도, 출처를 숨기고 남의 아이디어를 가로챘다면 표절이 성립한다.

저작권법은 아이디어나 단순한 사실, 일반 지식까지 보호하지는 않는다. 하지만 누군가의 독창적인 생각을 출처 없이 가져다 쓰면 법적 처벌은 없더라도 '표절'로 불릴 수 있다. 이런 문제는 주로 학술 논문, 보고서, 문학 작품, 언론 기사, 미술 작품처럼 신뢰와 명예가 중요한 분야에서 자주 드러난다.

표절은 법적 개념이 아니라 윤리적 문제다. 학계나 예술계에서 도덕적 비난을 받지만, 직접 법적 처벌을 받는 것은 아니다. 다만 소속 기관에서 징계나 학위 취소 같은 행정적 제재를 받을 수 있고, 사회적 신뢰를 잃는 결과로 이어질 수 있다.
표절 대상이 저작권으로 보호되는 작품이라면, 단순히 윤리적 비난을 넘어서 저작권 침해가 성립돼 법적 책임까지 지게 된다.

예를 들어 학생이 다른 학생의 에세이를 그대로 베껴 제출하거나, 기자가 타 언론사의 단독 보도를 가져다 직접 취재한 것처럼 쓰는 경우, 학자가 다른 연구자의 독창적 관점을 자기 이름으로 발표하는 경우 모두 해당된다.
저작권 침해(Copyright Infringement)는 저작권법이 보호하는 타인의 저작물을 허락 없이 쓰는 행위다. 저작권자는 복제, 배포, 대여 등에서 배타적 권리를 갖고 있기 때문에, 타인은 원칙적으로 저작권자의 허락을 받아야만 이용할 수 있다.

저작권은 크게 저작재산권과 저작인격권으로 나뉜다. 저작재산권은 저작물이 돈을 벌 수 있는 권리, 저작인격권은 창작자의 이름과 명예를 지킬 권리다. 두 권리는 모두 민·형사법적으로 보호되며, 침해가 발생하면 손해배상은 물론 형사 처벌까지 이어질 수 있다.

아이디어가 아직 표현되기 전 단계라면 저작권 침해 대상이 되지 않는다. 또 창작자가 세상을 떠난 뒤 70년이 지나 저작재산권이 소멸한 작품 역시 침해가 성립하지 않는다. 저작권은 어디까지나 아이디어가 구체적으로 표현된 '저작물'에만 적용된다. 두 작품이 유사할 경우 법원은 판례에 따라 '실질적 유사성'을 기준으로 침해 여부를 판단한다.

저작권 침해는 음악, 영화, 소프트웨어, 사진, 미술, 서적, 논문 등 저작권법이 보호하는 모든 창작물에 적용된다. 침해가 인정되면 민사 소송은 물론 형사 처벌까지 법적 책임을 져야 한다.

출처를 밝혔더라도 저작권자의 허락 없이 작품을 이용했다면 여전히 침해에 해당한다. 다만 저작권법 제28조(인용)나 제35조의5(공정 이용) 같은 예외 규정을 충족한다면 허락 없이도 저작물을 이용할 수 있다.

- 정품 소프트웨어를 불법 복제하여 사용하는 경우(복제권 등 침해).
- 음악 파일을 웹사이트에 무단으로 업로드하여 배포하는 경우(공중송신권 등 침해).
- 타인의 사진을 허락 없이 상업적인 용도로 사용하는 경우(복제권 등 침해).
- 타인의 소설을 허락 없이 영화로 제작하는 경우(2차적 저작물 작성권 침해).

표절과 저작권 침해의 관계

표절은 저작권 침해와 겹칠 수도 있지만 반드시 같은 개념은 아니다. 출처를 밝히지 않고 권리자의 허락도 받지 않았다면, 표절과 저작권 침해가 동시에 성립해 윤리적·학문적 책임뿐 아니라 법적 책임까지 지게 된다. 반대로 표절이지만 저작권 침해는 아닌 경우도 있다. 아이디어나 단순 사실, 일반 지식을 출처 없이 자신의 것처럼 쓰는 경우가 그렇다. 예를 들어, 다른 사람이 먼저 제안한 독창적 아이디어를 출처 없이 자기 아이디어인 양 발표하는 사례다.

저작권 침해이지만 표절은 아닌 경우도 존재한다. 출처는 밝혔지만 저작권자의 허락 없이 저작물을 무단 복제·배포하는 경우다. 예컨대 특정 논문 전문을 출처와 함께 웹사이트에 올렸더라도, 허락을 받지 않았다면 저작권 침해에 해당한다.

결론적으로, 표절은 윤리적 문제로 '누구의 것인지 속이는 행위'에 가깝고 핵심은 출처를 숨기는 데 있다. 저작권 침해는 법적 문제로 '권리자의 허락 없이 이용하는 행위'이며 핵심은 무단 사용이다. 창작 활동에서는 이 두 개념을 구분해 이해하고, 타인의 작품을 인용할 때는 반드시 출처를 밝히고 허락을 구하는 태도가 필요하다.

Q2

내 창작물, 따로 등록 안 해도 자동으로 보호된다는데 사실일까?

A **정답은 "그렇다"이다. 대한민국을 포함한 대부분의 국가에서는 "창작과 동시에 저작권 발생" 원칙, 즉 무방식주의(無方式主義)를 채택하고 있다. 이는 저작권이 발생하기 위해 특별한 절차(예: 등록, 납본 등)를 밟아야 하는 방식주의(方式主義)와 대비되는 개념이다.**

따라서 여러분이 어떤 아이디어를 독창적으로 표현하여 창작물을 완성하는 순간, 그 창작물에 대한 저작권은 자동적으로 발생하며 법의 보호를 받게 된다.

무방식주의(無方式主義)의 의미

- **별도 절차 불필요:** 저작권 보호를 받기 위해 관련 기관에 등록을 하거나, 저작물에 '©' 표시를 하는 등의 별도 절차가 전혀 필요 없다.

- **창작 시점부터 보호:** 저작물이 아이디어 단계가 아닌 구체적인 형태로 외부에 표현되는 순간(예: 글을 쓰는 순간, 그림을 그리는 순간, 음악을 작곡하는 순간)부터 저작권이 발생한다. 즉 '등록'은 권리 발생에 필요한 요건이 아니라, 나중에 법적 분쟁 시 보호와 입증을 용이하게 만드는 장치에 불과하다.

- **세계적 추세:** 베른협약(문학 및 예술 저작물의 보호를 위한 베른 협약)에 가입한 대부분의 국가에서 무방식주의를 따르고 있다. 이는 창작 활동을 장려하고 저작자의 권리를 최대한 보장하기 위함이다.

그렇다면 저작권 등록은 왜 하는 걸까?

자동으로 보호받는다면, 굳이 저작권 등록이라는 제도가 존재하는 이유에 대해 의문을 가질 수 있다. 저작권 등록은 저작권 발생의 요건이 아니라, 다음과 같은 특정 이점을 제공하기 위한 부수적인 절차다.

① 권리 주장의 증명력을 높임 (추정력)
등록을 하면, 등록된 내용(저작자, 창작 연월일, 공표 연월일 등)은 '진실한 것으로 추정'된다.

이는 나중에 저작권 침해 분쟁이 발생했을 때, 자신이 해당 저작물의 저작자임을 입증하고, 언제 창작되었는지를 증명하는 데 매우 유리한 증거 자료가 된다. 등록이 없다면, 자신이 먼저 창작했음을 스스로 입증해야 하는 부담이 있다.

② 권리 변동의 공시
저작권 양도, 질권 설정 등 저작권에 대한 권리 변동이 있을 경우, 이를 등록해야 제3자에게 대항할 수 있다. 예를 들어 저작권을 다른 사람에게 양도했다면, 이를 등록해야만 양수인이 다른 사람들에게 자신의 권리(양도받은 저작권)를 주장할 수 있다.

③ 손해배상액 산정의 용이성
저작권 침해 소송 시, 손해액을 산정하기 어려운 경우가 많다. 저작권법은 등록된 저작권에 대한 침해가 발생했을 경우, 법정손해배상 제도를 통해 손해액을 비교적 쉽게 인정받을 수 있는 근거를 마련해 주기도 한다. (단, 대한민국에서는 아직 법정손해배상액 제도가 제한적으로만 도입되어 있다.)

④ 기타 법적 보호의 강화
저작권 침해에 대한 민사 구제 절차(예: 침해 금지 청구)나 형사 고소 시, 등록된 저작물은 더 신속하고 강력한 법적 보호를 받는 데 도움이 될 수 있다.

'©' 표시의 의미

저작물에 흔히 보이는 '© (Copyright)' 표시는 저작권 등록을 의미하는 것이 아니다. 이는 "이 저작물은 저작권으로 보호받고 있으니 무단 이용하지 마시오"라는 경고의 의미가 강하다.

무방식주의 국가에서는 이 표시가 없어도 저작권은 보호되지만, 사용자들에게 저작권 존재를 명확히 알려줌으로써 잠재적인 침해를 예방하는 효과가 있다.

창작성이 인정되는 문학, 예술, 과학 등 다양한 종류의 저작물은 모두 보호대상이다. 단, 단순한 사실 전달, 법령이나 판결문, 공공공고문 등은 저작권법상 보호대상에서 제외된다. 창작적 표현이 전제되어야 하며 단순 아이디어나 단순 사실은 저작권으로 보호받지 않는다.

결론적으로 여러분의 창작물은 별도의 등록 없이도 창작하는 순간부터 저작권법에 의해 보호받는다. 이는 창작 활동을 장려하고 저작자의 권리를 보장하기 위한 중요한 원칙이다.

하지만 저작권 등록은 미래의 분쟁 상황에서 자신의 권리를 더욱 강력하고 효율적으로 주장하고 입증할 수 있는 수단이 된다. 따라서 자신의 중요한 창작물에 대해서는 저작권 등록을 고려해 보는 것이 현명한 선택일 수 있다.

저작권 등록은 한국저작권위원회(http://www.cros.or.kr)를 통해 할 수 있다. 심사를 통과하면 온라인으로 저작권 등록증을 발급받을 수 있다.

Q3

아이디어나 뉴스 기사도 저작권 보호받을 수 있을까?

A **'아이디어' 자체는 저작권 보호를 받지 못하고, '뉴스 기사'는 그 작성 방식에 따라 보호 여부가 달라진다. 이는 저작권법의 중요한 원칙인 '아이디어-표현 이분법(Idea-Expression Dichotomy)' 때문이다.**

저작권법은 아이디어(Idea)와 그 아이디어가 구체적으로 표현된 방식(Expression)을 구분한다. 오직 '표현'만이 저작권의 보호 대상이 된다.

- **창작의 자유 보장:** 만약 아이디어 자체를 보호한다면, 비슷한 아이디어를 기반으로 한 다양한 창작 활동이 위축될 수 있다. 예를 들어, '외계인이 지구를 침공한다'는 아이디어를 보호한다면, 이 아이디어를 바탕으로 한 수많은 영화나 소설이 나올 수 없을 것이다. 저작권법은 아이디어를 자유롭게 공유하고, 이를 바탕으로 더 풍부하고 다양한 '표현'을 창작할 수 있도록 장려한다.

- **추상성의 문제:** 아이디어는 너무 추상적이고 모호하여 그 보호 범위를 명확히 정하기 어렵다. 저작권은 구체적인 형태로 '창작성'을 인정할 수 있는 '구체적인 표현'에 대해서만 부여된다.

- **보호되는 것:** '어떤 내용을 쓸 것인가' 하는 아이디어가 아니라, 그 내용이 어떻게 글로 쓰였는가하는 구체적인 표현 방식이 보호 대상이다.

예 "사랑에 빠진 남녀의 이야기" (아이디어)는 보호받지 못하지만, 그 아이디어를 바탕으로 쓰여진 특정 소설 『로미오와 줄리엣』(표현)은 저작권 보호를 받는다.

뉴스 기사는 일반적인 사실 전달에 그치는지, 아니면 기자 또는 편집자의 창조적인 노력이 반영된 '표현'을 담고 있는지에 따라 보호 여부가 달라진다.

저작권 보호를 받기 어려운 뉴스 기사 (단순 사실 전달)

- **단순한 사실의 나열/전달:** 육하원칙(누가, 언제, 어디서, 무엇을, 어떻게, 왜)에 따라 객관적인 사실을 단순하게 나열하는 보도 기사는 일반적으로 저작권 보호 대상이 되지 않는다. 이러한 기사는 누구라도 동일하거나 유사하게 작성할 수 있기 때문에 '창작성'을 인정하기 어렵다.

- **시사 보도 기사:** 기사의 주요 목적이 사실 전달에 있을 경우, 그 내용인 단순 사실 자체는 자유로운 이용이 보장된다.

예 "어제 00시 00분, 00지역에서 규모 0.0의 지진이 발생했다"와 같은 속보성 기사.

저작권 보호를 받을 수 있는 뉴스 기사 (창조적 표현 포함)

- **기자의 주관적 판단, 분석, 해설이 포함된 경우:** 단순한 사실 전달을 넘어, 기자의 독창적인 시각, 분석, 해설, 비판 등이 가미되어 '문학적 또는 학술적 표현'의 성격을 띠는 경우 저작권 보호를 받을 수 있다.

특정 형식, 문체, 구성이 독창적인 경우

- **칼럼, 사설:** 특정 필자의 독창적인 견해와 문체가 반영된 칼럼이나 사설은 보호 대상이다.

저작권의 성립과 보호 범위

- **기획 기사, 심층 보도:** 단순한 사실 나열을 넘어, 여러 자료를 조사하고 분석하여 재구성하고 새로운 관점을 제시하는, 구체적인 문장 등으로 표현된 기획 기사나 심층 보도는 보호받을 수 있다.

- **특징적인 사진, 영상, 그래픽:** 뉴스 기사에 사용된 사진, 영상, 인포그래픽 등도 창작성이 인정되면 별도의 저작물로서 보호받는다.

- **편집 및 배열:** 비록 개별 사실은 보호되지 않아도, 뉴스 프로그램의 전체적인 구성, 기사들의 독창적인 배치, 헤드라인의 표현 방식 등이 편집저작물로서의 창작성이 인정될 수도 있다.

(예) 'A' 신문사의 르포 기사나 심층 인터뷰 기사는 그 내용 구성, 인터뷰 대상의 선정, 문체 등에서 'A' 신문사만의 독창적인 표현이 반영되었다면 저작권 보호를 받는다.

다른 사람의 아이디어를 활용하여 새로운 창작물을 만들 때 유의할 것은 '자유롭다고 단정'하기 어렵다는 점이다. 아이디어는 저작권법에서만 보호하지 않을 뿐 부정경쟁방지법 등 다른 법을 통해 보호되는 경우도 있다. 특히, 대중에게 널리 알려진 특정인의 아이디어 등은 부정경쟁방지법으로 보호받는다.

결론적으로 다른 사람의 아이디어를 활용하여 새로운 창작물을 만드는 것은 자유로운 경우가 있지만, 그 아이디어를 타인이 이미 구체적으로 '표현'한 방식을 그대로 베끼는 것은 저작권 침해가 될 수 있음을 유의해야 한다. 또한 뉴스 기사를 인용할 때는 단순 사실은 자유롭게 이용할 수 있으나, 기자의 독창적인 해석이나 문체로 쓰인 문장, 편집 등을 무단으로 사용하는 것은 저작권 침해의 소지가 있다.

보호 기간 및 공공재 전환 시점

Q4

저작권 보호 기간은 언제 끝나고, 끝나면 누구나 자유롭게 쓸 수 있을까?

A **저작권 보호 기간이 만료되면 해당 저작물은 '퍼블릭 도메인(Public Domain, 공중의 영역)'으로 전환되어 누구나 자유롭게 이용할 수 있다. 그러나 보호 기간의 기준과 정확한 종료 시점을 아는 것이 중요하다.**

대한민국 저작권법상 저작재산권의 보호 기간은 원칙적으로 '저작자의 생존 기간 및 사후(死後) 70년간'이다. 개인 저작물의 경우 저작자가 생존하는 동안과 사망 후 70년 동안 보호되며 기간 계산은 저작자가 사망한 다음 해 1월 1일부터 70년간이다. 예를 들어 2000년 10월 15일에 사망한 저작자의 저작물은 2001년 1월 1일부터 70년 후인 2070년 12월 31일까지 보호된다.

여러 사람이 함께 창작한 공동 저작물은 최후에 사망한 저작자의 사망 후 70년간 보호된다. 저작자를 알 수 없는 무명 또는 이명(필명) 저작물은 공표된 때부터 70년간 보호되지만 보호 기간 중 저작자의 실명이 밝혀지면 개인 저작물과 동일하게 저작자 사망 후 70년으로 변경된다. 법인이나 단체가 저작자가 되는 업무상 저작물 및 영상 저작물은 공표된 때부터 70년간 보호되며, 창작 후 70년 이내에 공표되지 않은 경우에는 창작한 때부터 70년간 보호된다.

보호 기간 및 공공재 전환 시점

과거에는 저작재산권 보호 기간이 '사후 50년'이었으나, 2013년 7월 1일부터 '사후 70년'으로 연장되었다. 이는 한-미 FTA 발효에 따른 국제적인 저작권 보호 강화 추세에 맞춘 것이다. 따라서 2013년 7월 1일 이전에 보호 기간이 만료된 저작물은 퍼블릭 도메인으로 유지되지만, 그 시점에 아직 보호 기간이 남아있던 저작물들은 20년이 연장되어 보호받게 되었다.

저작권 보호 기간이 만료된 저작물은 '퍼블릭 도메인'이 되어 더 이상 저작권법의 보호를 받지 않는다. 이 시점부터는 누구나 해당 저작물을 자유롭게 이용할 수 있다. 제한 없이 복사하고 배포할 수 있으며 공연, 전시, 공중송신도 가능하다. 원작을 바탕으로 새로운 저작물(번역, 각색, 편곡, 영화화 등)을 만드는 2차적 저작물 작성 역시 자유롭고 영리 목적으로 이용하는 상업적 이용도 가능하다.

다만 퍼블릭 도메인 저작물을 이용할 때도 '저작인격권'은 보호받는다는 점을 중요하게 인지해야 한다. 저작인격권은 원칙적으로 저작자의 사망 후 소멸하지만, 저작권법 제14조 제2항에 따라 저작자의 사회적 명예와 관련된 부분에 한해서는 사망한 저작자의 인격적 이익이 보호된다.

저작권법 제14조(저작인격권의 일신전속성)는 "저작인격권은 저작자 일신에 전속한다"고 명시하며 "저작자의 사망 후에 그의 저작물을 이용하는 자는 저작자가 생존하였더라면 그 저작인격권의 침해가 될 행위를 하여서는 아니 된다. 다만 그 행위의 성질 및 정도에 비추어 사회통념상 그 저작자의 명예를 훼손하는 것이 아니라고 인정되는 경우에는 그러하지 아니하다"고 규정하고 있다.

따라서 퍼블릭 도메인 저작물을 이용할 때에도 원저작자의 명예를 훼손하는 행위는 허용되지 않으며 원칙적으로 저작자의 성명을 표시하는 것이 바람직하다. 예를 들어 셰익스피어의 희곡은 퍼블릭 도메인이지만 셰익스피어의 이름을 누락하거나 원작의 내용을 심각하게 왜곡하여 그의 명예를 훼손하는 것은 저작인격권 침해 문제가 발생할 수 있다.

어떤 저작물이 퍼블릭 도메인인지 확인하는 것은 때때로 복잡할 수 있으며 가장 중요한 것은 저작자의 사망 연도를 정확히 파악하는 것이다. 국립중앙도서관, 한국저작권위원회 등 국내 기관에서 제공하는 관련 정보를 참고할 수 있다. 또한 각국의 저작권법과 보호 기간이 다르기 때문에 해외 저작물을 이용할 때는 해당 국가의 저작권법을 확인해야 한다. 다만 베른 협약 등 국제 조약에 따라 상호주의 원칙이 적용되는 경우가 많다.

결론적으로 저작권은 영원히 보호되는 것이 아니라 일정 기간이 지나면 공공의 자산인 퍼블릭 도메인으로 전환된다. 이는 인류의 문화적 발전을 위한 저작권법의 중요한 역할 중 하나이다. 저작권 보호 기간이 만료된 저작물은 자유롭게 이용할 수 있지만 저작자의 명예를 훼손하는 일은 금지된다는 점을 항상 기억하고 존중하는 자세가 필요하다.

CHAPTER

2

합법적 이용의 경계와 라이선스 활용법

타인의 저작권을 어떻게 쓸까?

Q5

학교·직장 발표 자료에 저작권 있는 이미지 쓰면 불법일까? 합법일까?

A **저작권이 있는 이미지를 무단으로 사용하는 행위는 원칙적으로 저작권 침해에 해당한다. 다만 학교나 직장 발표 자료의 경우, 저작권법상 일부 예외가 적용될 수 있다.**

저작권법 제25조(학교 교육 목적 등의 이용)에 따르면, 다음 조건을 충족하면 저작권자의 허락 없이도 이용할 수 있다.

- 학교나 국가·지자체 소속 교육기관의 수업 목적일 것(학원 등 사교육기관 제외)
- 수업 담당 교사·교수 또는 학생이 이용할 것
- 필요한 범위 내에서 공정하게 이용할 것(원칙은 일부 이용, 예외적으로 부득이한 경우 전부 이용 가능)
- 복제·배포·공연·전시·공중송신은 가능하나 2차적 저작물 작성은 불가

따라서 학생이 과제나 발표를 위해 영화·음악·웹툰 장면 등을 PPT에 포함하는 것은 대체로 교육 목적의 공정 이용(fair use)으로 인정된다. 단, 수업 내에서의 사용에 한정되며, 온라인 게시·유튜브 업로드 등 외부 공개는 허용되지 않는다.

반면 직장 내 발표는 일반적으로 상업적 목적으로 간주된다. 다만 사내 교육·연구용 발표의 경우, 저작권법 제28조(공표된 저작물의 인용) 규정에 따라 제한적 사용이 가능하다. 외부 공개용 발표나 상업적 세미나의 경우에는 반드시 저작권자 허락을 받아야 하며, 무단 사용 시 침해로 간주된다.

가장 안전한 방법은 저작권자에게 직접 허락을 받는 것이다. 사용 목적과 범위를 명확히 설명하고 동의를 얻으면 된다.

또 다른 방법은 저작권 걱정이 없는 무료 이미지 사이트를 이용하는 것이다. 공공누리(KOGL), 픽사베이(Pixabay) 등은 상업적 이용이 가능한 이미지를 제공한다. 다만 상업적으로 사용할 경우에도 이용 약관을 반드시 확인해야 한다.

전문적 프레젠테이션이나 광고·홍보 등 상업 자료에는 셔터스톡(Shutterstock), 게티이미지(Getty Images), 클립아트코리아, 이미지투데이 등 유료 이미지 사이트의 정식 라이선스 이용이 가장 안전하다.

저작권 침해를 피하기 위한 기본 수칙은 다음과 같다.

1. 출처를 명확히 표시한다.
2. 목적 달성에 필요한 최소한의 범위로만 사용한다.
3. 이미지를 수정하더라도 저작권 침해에서 자유롭지 않음을 유념한다.
4. 무료 이미지라도 사용 조건을 반드시 확인한다.

결론적으로 학교 수업 발표는 공정 이용 범위 내에서는 비교적 자유롭게 활용 가능하나, 직장 발표는 상업적 이용으로 간주되어 대부분 허락이 필요하다. 무엇보다 출처를 명시하고 저작권자의 권리를 존중하는 태도가 저작권 분쟁을 피하는 가장 확실한 방법이다.

Q6

블로그에 책 문장을 인용하려면 어디까지 합법일까?

A **책의 문장을 블로그에 인용하는 것은 저작권법의 '공정한 이용(fair use)' 원칙에 따라 가능할 수 있지만 무제한으로 허용되는 것은 아니다. 대부분의 국가에서 책은 저작권으로 보호되며 저작권 소유자의 허락 없이 무단 복제·배포·공개 전송(예: 블로그 게시)은 불법이다.**

그러나 비영리적·교육적 목적의 짧은 인용은 예외적으로 허용될 수 있다. 핵심은 인용의 양과 목적이 합법성을 결정짓는다는 점이다. 저작권 보호 대상인 책(소설, 논픽션, 학술서 등)은 창작된 순간부터 저작권으로 보호된다.

다만 홍보, 광고, 영리 목적 등으로도 인용이 원천적으로 불가능하다고 볼 것은 아니다. 실제로 [대법원 2014. 8. 26. 선고 2012도10786 판결]을 보면 "공표된 저작물은 보도·비평·교육·연구 등을 위하여서는 정당한 범위 안에서 공정한 관행에 합치되게 이를 인용할 수 있다고 규정하고 있는데, 이 경우 반드시 비영리적인 이용이어야만 하는 것은 아니지만 영리적인 목적을 위한 이용은 비영리적인 목적을 위한 이용의 경우에 비하여 자유이용이 허용되는 범위가 상당히 좁아진다"라고 판시하고 있다.

결국 '목적' 자체를 엄격하게 제한하는 건 어렵고 더군다나 법 규정에서 명시한 보도, 비평, 교육, 연구 목적이라면 일단 '인용'이 허용되는 것이 원칙이라고 볼 수 있을 것이다.

한국에서는 저작권법(제39조)에 따라 저작자가 사망한 후 70년까지 보호되며 이를 위반하면 민사적·형사적 책임(손해배상, 벌금 등)이 발생할 수 있다. 단순히 인용(quotation)하는 것은 아이디어나 사실을 전달하기 위한 짧은 발췌를 의미한다. 하지만 책의 상당 부분을 그대로 복사하거나 상업적으로 이용하면 저작권 침해가 된다.

블로그는 법률적으로 '공표'에 해당하는 '공개 전송'으로 간주되므로 책 내용을 게시하면 저작권 소유자가 이를 발견하고 소송을 제기할 수 있다. (예: Google의 저작권 감지 시스템이나 DMCA 신고 등) DMCA(Digital Millennium Copyright Act·디지털 밀레니엄 저작권법)란 미국의 의회가 자국 내 온라인 디지털 컨텐츠의 저작권 보호를 위해 1998년 제정한 포괄적 법률을 말한다.

저작권법 제28조 (공표된 저작물의 인용)에 따르면 저작물을 "공정한 관행에 합치되도록" 이용할 수 있다. 합법성을 판단하는 주요 요소는 인용의 목적과 성격, 인용의 양과 비중, 인용의 효과, 출처 명시 의무 등이다. 합법적 목적의 예로는 비영리적·교육적·비평적 목적이 있으며 예를 들어 책 리뷰 블로그에서 책의 주제를 논의하며 1~2문장을 인용하는 경우가 있다. 반대로 책의 핵심 스포일러를 대량 공개하는 것은 불법적이다. 블로그가 수익을 창출한다면(애드센스 등) 더 엄격히 판단된다.

인용의 양과 비중은 전체 책의 10% 미만 정도로 짧은 부분에 해당한다. 법령에 따라 양은 정해진 바가 없으나 전체 챕터, 절반 이상의 내용, 책의 핵심 부분을 복제하는 것은 불법이다. 예를 들어 책 300페이지 중 50페이지를 그대로 올리면 명백한 침해이다. 중요한 것은 "얼마나"가 아니라 "왜 필요한가"이며 인용이 블로그 내용의 본질적 부분이 아니라 '부수적' 내용일 때 합법일 가능성이 크다.

또한 인용이 원작의 판매를 방해하지 않아야 한다. 책의 전체 요약을 블로그에 올리면 독자들이 책을 사지 않을 수 있어 불법이 된다. 반대로 긍정적 리뷰와 함께 짧은 인용을 하면 원작 홍보 효과가 있어 허용될 가능성이 있다. 반드시 저자, 책 제목, 출판사, 페이지 번호 등을 명확히 밝혀야 하며 출처를 숨기면 저작권 침해로 간주될 수 있다.

저작권 만료된 고전(예 셰익스피어 작품)은 자유롭게 인용 가능하며 한국에서는 저작자 사망 후 70년이 지나면 적용된다. 위험 사례로는 책의 사진이나 스캔 이미지를 블로그에 올리는 것, AI 도구로 책 내용을 요약·재작성하는 것(원작 의존도가 높을 경우), 팬픽이나 파생 콘텐츠에서 원작 문장을 과도하게 인용하는 것 등이 있다.

저작권 소유자가 DMCA 신고를 하면 블로그 게시물이 삭제될 수 있으며 한국에서는 한국저작권위원회(KCC)에 신고가 가능하다. 번역 인용 시에는 원문을 명시하지 않아도 되지만 원작명은 명시해야 한다. 대안으로는 공공 도메인 책(예 공공누리 사이트)이나 크리에이티브 커먼즈(CC) 라이선스 책을 활용할 수 있다. 한국저작권위원회 공유마당(https://gongu.copyright.or.kr)에서는 이미지, 영상, 음악, 어문, 폰트 등을 제공한다.

저작권법은 변화할 수 있으므로 최신 정보를 확인하는 것이 중요하다. 문화체육관광부나 KCC 사이트, 국제적으로는 WIPO(세계지식재산기구)를 참조하는 것이 좋다.

안전하게 인용하기 위한 권장 사항 5가지

1. **짧게, 핵심이 아닌 부분만:** 한두 문장 정도로 매우 짧게 인용하고, 인용 부분이 부수적이어야 한다.
2. **긴 인용 시 허가:** 내용이 길어져 의문이 들면 허락을 받는다.
3. **비평, 분석 등 자신의 의견과 함께:** 단순히 내용을 전달하는 것을 넘어 인용한 문장을 바탕으로 자신의 비평, 분석, 감상 등 새로운 가치를 창출한다.
4. **정확한 출처 명시:** 책 제목, 저자, 출판사를 명확히 기재한다.
5. **패러프레이징(Paraphrasing):** 문장을 그대로 인용하는 대신 내용을 이해한 후 자신의 언어로 바꾸어 설명하는 방식(패러프레이징)을 사용하면 저작권 침해의 위험을 줄일 수 있다. 이 경우 아이디어 사용은 광의의 표절 등에 해당할 수 있으므로 출처를 명시해야 한다.

저작권은 영원하지 않다. 정해진 기간이 지나면 공공의 자산으로 돌아가고 이는 문화 발전을 위한 제도의 핵심이다. 그러나 '자유 이용'은 '무책임한 복제'를 의미하지 않는다. 창작자의 이름과 명예를 존중하는 자세가 디지털 시대의 진짜 저작권 의식이다.

Q7

SNS에 남의 사진 퍼갈 때 출처만 적으면 괜찮다고? 진짜일까?

A **SNS에 올라온 사진이나 이미지는 모두 저작권법의 보호를 받는 저작물이다. 단순히 인터넷에 공개되어 있다는 이유만으로 자유롭게 사용할 수 있는 것은 아니다. 사진은 촬영자의 고유한 시각과 표현이 담긴 창작물이며, 저작권은 촬영과 동시에 발생한다. 따라서 출처만 적는다고 해서 저작권 침해에서 자유로울 수 없다.**

많은 이용자들이 '출처만 밝히면 괜찮다'고 오해하지만, 출처 표기는 저작권 침해를 면제해주는 장치가 아니다. 이는 저작자의 '저작인격권' 중 하나인 '성명표시권'을 존중하는 행위에 불과하며, 저작물의 이용 허락을 받은 것으로 볼 수 없다.

타인의 SNS 이미지나 구글 등 웹사이트에 업로드된 이미지는 모두 저작자의 별도 허락 없이는 무단으로 사용할 수 없다. 특히 핀터레스트(Pinterest)처럼 이미지를 공유할 수 있는 플랫폼이라도, 내부에서 '리핀(Repin)' 기능을 이용해 공유하는 것은 가능하지만 외부로 가져가거나 상업적으로 이용할 경우에는 저작권자의 허락이 반드시 필요하다.

한국신문윤리위원회는 2024년 1월부터 언론사가 기사에 SNS 사진 등을 사용할 경우 출처를 반드시 표기

하도록 의무화했다. 출처를 밝히지 않으면 심의에서 제재를 받을 수 있다. 이는 저작권 보호와 언론의 책임성을 강화하기 위한 자율 규제 조치다. 다만 출처 표기만으로 저작권 침해가 면제되는 것은 아니다. 법적으로는 여전히 저작권자의 허락이 필요하다.

가장 확실한 방법은 저작권자에게 직접 연락해 사용 허락을 받는 것이다. 또 일부 저작물은 CCL(Creative Commons License)을 통해 일정 조건하에 자유로운 이용을 허락한다. 이 경우에도 반드시 '출처 표시', '비상업적 이용' 등 CCL의 조건을 충실히 지켜야 한다.

교육, 비평, 보도, 연구 등 공익적 목적의 제한된 범위 내에서 공정한 관행에 따라 사용하는 경우 '인용' 또는 '공정이용'으로 인정받을 수 있다. 이때도 출처 표시는 필수이며, 원저작물의 시장 가치를 훼손하지 않아야 한다.

안전한 방법은 공공누리, 공공마당, 픽사베이(Pixabay), 언스플래시(Unsplash) 등 무료 이미지 사이트를 활용하는 것이다.

결국 "SNS는 공개된 공간이니까 자유롭게 써도 된다"는 생각은 착각이다. 특히 상업적 용도로 타인의 SNS 이미지를 무단 사용하는 경우, 저작권 침해로 인한 법적 분쟁이 발생할 수 있다. 출처 표기는 예의일 뿐, 면죄부가 아니다. 저작권자의 허락이나 CCL 조건 준수, 혹은 무료 이미지 활용이 가장 안전한 선택이다.

Q8

결혼식·돌잔치에서 틀 음악도 저작권 문제가 될 수 있다고?

A 그렇다. 결혼식이나 돌잔치에서 사용되는 음원도 상황에 따라 저작권 문제가 발생할 수 있다.

저작권법 제2조 제3호에 따르면 공연이란 저작물을 상연·연주·가창·구연·낭독·상영·재생 등의 방법으로 공중에게 공개하는 것을 말한다. 결혼식이나 돌잔치 같은 행사에서 음악을 트는 것도 저작권법상 '공연'에 해당하고 따라서 저작권자의 '공연권' 이용 허락을 받아야 한다.

물론 저작권법 제29조에 따르면 비영리 목적이고 청중에게 요금을 받지 않으며 실연자(연주자/가수)에게 보수를 지급하지 않을 때는 저작권료 없이 공연을 허용하는 예외 조항이 존재한다. 다만 대통령령으로 규정된 일부 장소는 대가를 받지 않아도 공연이 불가능하다.

보통 이런 음원 저작권 문제는 대부분 예식장이나 호텔 측에서 담당한다. 예식장이나 호텔은 영리를 목적으로 운영되는 '영업장'으로 이곳에서 음악을 트는 것은 고객 유치 및 분위기 조성 등 영업 활동의 일부로 간주한다. 따라서 이 장소들은 저작권료 납부 의무가 있다. 실제로 예식장, 호텔 등 전문 시설은 한국음악저작권협회(KOMCA)와 같은 신탁 관리 단체와 계약을 맺고 월 단위 또는 연 단위로 저작권료를 납부하고 있다.

교육·출판·SNS·개인사용 시 허용 범위

개인이 결혼식에서 틀 음악을 직접 고르는 행위는 문제가 되지 않으며 대통령령에서 규정한 장소가 아닌 그 외 장소는 대가만 받지 않는다면 공연이 허락된다고 볼 수 있다.

한편 한국음원제작자협회는 결혼, 돌잔치, 회갑 등 기념일 영상물을 제작해 판매하는 사업자에게 배경음악 복제 사용료를 징수하고 있다. 즉 전문 영상 업체가 축가나 이벤트 영상에 대중가요를 배경음악으로 넣어 DVD를 만들거나 인터넷에 게시해 돈을 번다면 이는 저작권 침해에 해당한다. 저작권자의 허락 없이 사용하는 것은 불법이다.

과거에는 많은 결혼 비디오 제작업체들이 CD를 구매해 음원을 불법 복제하거나 온라인에서 무단으로 사용해 왔으나 이런 행위는 이제 엄격히 규제되고 있다.

물론 '가정 내에서 가족들이 볼 용도'로 만든 영상에 음원을 사용하는 등 지극히 개인적이고 한정된 범위 내에서의 비영리적 이용이라면 저작권 문제가 발생할 가능성은 낮다. 그러나 해당 영상 역시 유튜브나 다른 온라인 플랫폼에 올려 불특정 다수에게 공개하는 건 지양해야 한다. 상업적 목적이 없더라도 공개된 플랫폼에 올리는 것은 저작권 침해로 판단될 수 있기 때문이다.

또한 사적 이용 조항이 개인적으로 '직접'할 때 적용되는 조항이라는 걸 고려하면 개인적 목적을 위한 복제도 영리적 업체에서 할 경우 문제가 될 수 있다.

따라서 직접 영상을 만들어 개인적으로만 소장하는 경우가 아니라면 음원 사용에는 언제나 신중한 태도를 유지해야 한다.

무료·오픈소스 저작물 이용 조건

Q9

무료 이미지·폰트, 그냥 쓰면 안 된다던데 확인해야 할 건 뭘까?

A **무료 이미지와 폰트라고 해서 누구나 아무 제약 없이 사용할 수 있는 것은 아니다. '무료'라는 단어는 단지 비용을 지불하지 않아도 된다는 의미일 뿐, 저작권이 없다는 뜻은 아니다. 대부분의 경우 일정한 사용 조건이 붙기 때문에 이용 전 확인이 필요하다.**

저가장 먼저 확인해야 할 것은 라이선스의 종류와 조건이다. 이미지를 다운로드한 웹사이트나 압축 파일 내부의 'readme' 문서에 관련 정보가 명시되어 있으므로 반드시 이를 확인해야 한다.

퍼블릭 도메인(Public domain)은 저작권이 만료됐거나 저작자가 권리를 포기한 경우로 자유로운 사용과 변경, 상업적 이용이 모두 가능하다. CCL(Creative Commons License) 중 CC0가 이에 해당한다. 반면 로열티 프리(Royalty-Free)는 한 번의 구매 또는 다운로드로 추가 저작권료 없이 영구적으로 사용할 수 있다는 뜻이다. 그러나 이는 저작권이 없다는 의미가 아니며 출처 표기나 용도 제한 등 조건을 반드시 검토해야 한다.

상업적 이용 가능 여부도 중요한 판단 기준이다. 개인적 용도에서는 무료로 쓸 수 있지만, 상품 제작·광고·홍보물 등 영리 목적의 사용에는 유료 라이선스를 요구하는 경우가 많다. 또한 출처 표기 의무도 확인해야 한다. 라이선스에 'BY(저작자 표시)' 조건이 있다면 원저작자의 이름, 원본 링크, 라이선스 종류를 명시해야

한다. 표기 방식은 “Photo by 작가 이름 from 사이트 이름 (License: CC BY)”와 같은 형태가 일반적이다.

사용 범위 역시 세부적으로 살펴야 한다. 개인만 이용 가능한지, 기업이나 단체 사용이 허용되는지, 웹사이트·인쇄물·영상·앱 등 매체 제한이 있는지도 확인해야 한다. 예컨대, 웹 전용 사용만 허용되고 인쇄물에는 사용할 수 없는 경우도 있다. 사용 횟수나 기간 제한이 있을 수 있으며 이미지 편집이나 폰트 수정 등 2차 저작물 제작 가능 여부도 반드시 검토해야 한다. 특히 ND(변경 금지) 조건이 붙은 라이선스는 변형을 허용하지 않는다.

보증 및 책임 조항도 주의가 필요하다. 대부분의 무료 리소스는 있는 그대로 제공되며 사용으로 인한 문제에 대해 제공자가 책임을 지지 않는다. 따라서 이용자가 모든 조건을 직접 확인하고 준수해야 한다. 특히 상업적 프로젝트에서는 각별한 주의가 필요하다.

폰트를 사용할 때는 임베딩(embedding) 가능 여부를 반드시 살펴야 한다. 임베딩은 웹사이트나 PDF 등에 폰트를 포함시켜 다른 사용자도 동일한 폰트로 볼 수 있게 하는 기술이다. 웹폰트는 대체로 허용되지만, 일반 데스크톱 폰트를 웹용으로 임베딩하려면 추가 라이선스가 필요할 수 있다. 인쇄나 이미지 변환 허용 여부도 라이선스마다 다르므로 반드시 확인해야 한다.

무료 리소스를 사용할 때는 ‘다운로드 전 라이선스 확인’ 습관이 중요하다. 약관을 꼼꼼히 검토하고, 관련 텍스트 파일을 함께 저장해두면 추후 분쟁 시 증거로 활용할 수 있다.

라이선스 내용이 모호하거나 이해하기 어렵다면, 사용을 보류하는 것이 가장 안전하다. 상업 프로젝트의 경우 셔터스톡(Shutterstock), 게티이미지(Getty Images) 등 유료 스톡 사이트에서 정식 라이선스를 구입하는 것이 가장 확실하다. 또한 픽사베이(Pixabay), 픽셀스(Pexels), 언스플래시(Unsplash)처럼 CC0 이미지 위주 사이트를 활용하면 비교적 안전하게 사용할 수 있다.

결국 ‘무료’라는 단어에 현혹되지 말고, 해당 이미지나 폰트의 라이선스 조건을 꼼꼼히 확인하는 것이 저작권 침해 분쟁을 예방하는 최선의 방법이다.따라서 직접 영상을 만들어 개인적으로만 소장하는 경우가 아니라면 음원 사용에는 언제나 신중한 태도를 유지해야 한다.

Q10

오픈소스·CCL 라이선스, 그냥 무료라 쓰면 안 된다고? 이유는 뭘까?

A **해외 사이트를 이용할 때 흔히 접하는 오픈소스와 CCL(크리에이티브 커먼즈 라이선스)은 ‘무료’라는 점에서 매력적이지만, 단순히 무료라고 해서 아무 제약 없이 사용할 수 있는 것은 아니다. 이들 라이선스는 각각 명확한 조건과 의무를 부여하며, 이를 지키지 않으면 저작권 침해로 이어질 수 있다.**

오픈소스 라이선스는 소프트웨어 코드를 무료로 사용·수정·배포할 수 있게 하지만, 다음과 같은 조건을 반드시 준수해야 한다.

1. 저작자 표시 의무: 원 저작자의 이름과 저작권 정보를 명시해야 한다.
2. 라이선스 표시 의무: 사용한 오픈소스의 라이선스 정보를 함께 포함해야 한다.
3. 소스코드 공개 의무: 일부 라이선스(GPL 등)는 수정해 배포할 경우 수정된 소스코드도 같은 라이선스로 공개해야 한다.
4. 파생물 제한 조건: 원 소프트웨어를 기반으로 만든 파생물에도 동일한 라이선스를 적용해야 하는 경우가 있다.

CCL도 '조건부 자유'의 원칙

CCL은 저작물 이용의 자유를 보장하되, 저작권자의 의사에 따라 일정한 조건이 부여된다. 이용자는 해당 조건을 충족해야만 합법적으로 사용할 수 있다. 주요 조건은 다음과 같다.

- 저작자 표시(BY): 원 저작자의 이름과 출처를 반드시 밝힌다.
- 비영리(NC): 상업적 용도로 사용할 수 없다.
- 변경금지(ND): 2차 저작물을 만들 수 없다.
- 동일조건변경허락(SA): 2차 저작물을 만들 경우 동일한 라이선스를 적용해야 한다.

이 조건들을 조합하면 총 다섯 가지 주요 CCL 유형이 만들어진다.

- CC BY: 저작자 표시만 하면 상업적 이용과 2차 창작 모두 가능하다.
- CC BY-NC: 상업적 이용 금지.
- CC BY-ND: 2차 저작물 금지.
- CC BY-SA: 동일한 라이선스 적용 의무.
- CC BY-NC-SA: 비영리·동일조건·저작자 표시 세 가지 조건 모두 적용.

조건 위반 시 저작권 침해로 간주

오픈소스나 CCL의 조건을 어기면 법적 제재를 받을 수 있다. '무료로 공개되어 있으니 자유롭게 써도 된다'는 생각은 잘못된 인식이다. 이들 라이선스는 창작자가 자신의 저작물을 공유하면서도 최소한의 권리를 지키기 위한 제도다. 창작자의 의도를 존중하는 것이 건강한 창작 생태계 유지의 기본이다.
오픈소스와 CCL은 지식과 창작물의 공유를 통해 혁신과 창작을 촉진하려는 제도다. 이를 지속하기 위해서는 이용자 모두가 라이선스 조건을 충실히 지키는 문화가 필요하다.

안전하게 사용하는 방법

1. 사용하려는 저작물의 정확한 라이선스 종류와 조건을 먼저 확인한다.
2. 저작자 표시, 비영리 사용, 소스코드 공개 등 해당 조건을 철저히 준수한다.
3. 조건이 불분명하거나 예외적 사용을 고려 중이라면 원 저작자에게 문의한다.
4. 사용한 오픈소스나 CCL 저작물의 출처·라이선스 정보를 문서로 기록해 보관한다.

결론적으로 오픈소스와 CCL은 '마음대로 쓸 수 있는 무료 콘텐츠'가 아니라, '조건을 지키면 무료로 사용할 수 있는 콘텐츠'다. 자유는 조건 위에서 성립된다는 점을 잊지 말아야 한다.

Q11

해외 무료 이미지도 한국에서 저작권 보호를 받을까?

A 해외 무료 이미지도 한국에서 저작권 보호를 받는다. 저작권은 국경과 상관없이 보호받는 것이 원칙이기 때문이다.

우리나라는 세계지적재산권기구(WIPO)에 가입돼 있고 국제 저작권 조약인 베른 협약(Berne Convention)의 회원국이다. 베른 협약 가입국에서 보호받는 저작물은 다른 가입국에서도 똑같이 저작권 보호를 받을 수 있다.

'베른 협약'의 핵심 원칙은 다음과 같다.

1. 내국민 대우의 원칙: 협약에 가입한 다른 나라 국민의 저작물을 자국민의 저작물과 동등하게 보호해야 한다. 즉 미국인이나 프랑스인이 만든 저작물도 한국에서 한국 저작권법에 따라 보호받는다.
2. 무방식주의 원칙: 저작권은 창작과 동시에 별도의 등록이나 절차 없이 자동으로 발생한다. '©' 표시가 없더라도 저작권은 존재한다.

따라서 무료 이미지 사이트 사진에서 '무료' 역시 저작권이 없다는 뜻이 아니라 특정한 조건으로 '무료로 사용을 허락'한다는 걸 의미하는 경우가 대부분이다.

그렇기에 각 이미지의 라이선스 조건을 꼼꼼히 확인하는 것이 매우 중요하다. 실제로 출처를 밝혀야 하거나, 상업적 이용이 제한되거나, 변경이 금지되는 등 다양한 조건들이 존재하고 있다. 특히 상업적인 용도로 사용할 계획이라면 반드시 라이선스 내용을 확인하고 애매할 때는 사용하지 않는 것이 가장 안전하다.

단 픽사베이(Pixabay), 언스플래쉬(Unsplash), 프리픽(Freepik) 같은 사이트들은 '로열티 프리(Royalty Free)' 또는 'CCL(Creative Commons License)' 중 CC0(저작권 포기) 라이선스가 적용된 이미지를 제공하는데 CC0 라이선스는 저작자가 저작권을 포기해 상업적 목적을 포함해 자유롭게 이용할 수 있도록 허락할 때 받는 라이선스다.

우리가 자주 볼 수 있는 라이선스의 내용은 다음과 같다.

- CC BY: 출처 표시 필수
- CC BY-NC: 출처 표시 + 비상업적 이용만 가능
- CC BY-ND: 출처 표시 + 변경 금지
- CC BY-SA: 출처 표시 + 동일 조건 재배포

"해외 사이트니까 한국에서는 문제없겠지", "무료라고 쓰여 있으니 어떻게 써도 되겠지", "개인 블로그니까 상관없겠지" 등의 생각으로 안일하게 사용하다간 저작권 침해로 홍역을 치를 수 있다. 각 라이선스를 알고 정확히 파악하는 습관을 길러야 한다.

CHAPTER

3

음악·영상·게임 콘텐츠 2차 활용

상업적 콘텐츠 제작 시 주의사항

Q12

AI가 만든 그림·음악에도 저작권 문제가 생길 수 있다는데 사실일까?

A **AI가 그린 그림이나 작곡한 음악에도 저작권 문제가 불거지고 있다. 이는 △AI가 생성한 결과물 자체의 저작권 문제와 △AI 학습 과정에서의 저작권 침해 문제로 나눠 살펴볼 수 있다.**

현재 우리나라를 포함한 대부분의 국가에서는 AI가 생성한 창작물에 대한 저작권 인정 여부가 명확하게 정립되지 않았다. 저작권은 원칙적으로 '인간의' 창작물이므로 단순 AI 생성물은 인정하지 않는다는 게 일반적 견해다.

한국음악저작권협회(KOMCA)는 이러한 입장을 반영해 AI가 단독으로 작곡한 음악의 저작권 등록을 금지하고 있다. 인간의 창작적 개입이 없는 AI 음악은 '창작물'로 보기 어렵다는 판단에서다.

한국저작권위원회 역시 "인간의 지시에 따른 결과물이라도 인간의 창작적 기여가 없는 경우 '인간의 사상·감정의 표현' 요건을 충족하지 않아 저작권 등록이 불가능하다"라고 설명한다. 다만 사람이 작곡하고 해당 곡의 가사를 AI가 생성한 경우처럼 인간의 창작이 일부 포함된 작품은 저작권 등록이 가능하며 등록 효력은 인간이 기여한 부분에 한정된다.

AI 학습 과정에서의 저작권 침해 문제도 심각하다. AI가 창작물을 만들기 위해서는 방대한 데이터를 학습해야 하는데 이 과정에서 기존 창작자의 저작물이 무단으로 사용되는 사례가 늘고 있다.

일본에서 출시된 생성형 AI '미믹(Mimic)'은 특정 작가의 그림 15장만 학습시켜도 불과 2시간 만에 비슷한 화풍의 그림을 그려내 논란이 됐다. 작가들이 "타인의 창작물을 AI에 학습시켜 남의 화풍으로 그림을 찍어내는 식으로 악용될 우려"가 있다고 반발하자 미믹은 출시 하루 만에 서비스를 중단했다.

법조계 역시 명확한 판단을 내리지 못하고 있다. 저작권을 인정받는 창작물이 무단으로 AI 학습에 동원이 됐다면 불법이 될 수 있다는 의견도 있지만 실제 법정에서 어떤 결과가 나올지는 불확실하다. 특히 화풍과 같은 창작 스타일은 현행법에서 저작권으로 인정하지 않는다는 점이 논란의 여지를 남긴다.

이미지 공유 플랫폼 '게티이미지'는 이런 문제를 방지하기 위해 AI로 만든 이미지의 업로드와 판매를 전면 금지했다. 여러 창작자의 작품이 무단으로 학습돼 저작권이 희석될 위험을 차단하기 위한 조치다. 대신 '게티이미지'는 '엔비디아'와 협력해 자체 AI 이미지 생성 플랫폼을 구축하고 이 플랫폼에서 생성된 이미지에 한해 별도의 법적 보호와 보상 체계를 제공하고 있다.

결국 AI가 만든 그림과 음악도 저작권 문제에서 자유롭지 않다. AI 생성물의 저작권 인정 여부와 학습 과정에서의 저작권 침해 문제는 아직 법적으로 완전히 해결되지 않은 과제로 남아 있다. 앞으로 법률과 산업 표준의 발전을 통해 더 명확히 정립될 날이 멀지 않을 전망이다.

Q13

팬아트·팬픽, 다들 그리는데 저작권 문제는 없을까?

A 팬아트와 팬픽은 특정 작품, 캐릭터, 세계관 등을 바탕으로 팬들이 창작하는 2차적저작물로, 많은 팬들이 즐기고 창작하지만 법적으로는 저작권 침해의 소지가 다분하다. 그럼에도 불구하고 암묵적으로 용인되거나 법적 조치가 취해지지 않는 경우가 많다. 팬아트와 팬픽은 기존 저작물(원저작물)을 변형하거나 각색하여 새로운 창작성을 더한 2차적저작물에 해당한다.

저작권법 제22조에 따르면 2차적저작물을 작성하여 이용할 권리는 원저작물 저작권자의 허락이 있어야 하므로, 원작자의 허락 없이 팬아트나 팬픽을 만들고 공유하는 행위는 원칙적으로 저작재산권, 특히 2차적저작물작성권 침해가 된다. 또한 원작의 캐릭터나 스토리를 심하게 왜곡하거나 원작자의 의도와 다르게 표현하는 경우에는 저작인격권 중 동일성유지권(제13조)을 침해할 소지도 있다.

그럼에도 불구하고 팬아트나 팬픽에 대해 저작권자가 법적 조치를 취하는 경우가 의외로 적은 데는 다음과 같은 이유가 있다. 팬아트는 원작에 대한 팬심을 드러내고 다른 팬들의 흥미를 유발하며 새로운 팬을 유입시키는 등 원작의 홍보에 긍정적인 영향을 미치는 경우가 많아 저작권자 입장에서는 팬덤 활성화가 곧 원작의 가치를 높이는 일이라고 판단할 수 있다. 또한, 대부분의 팬아트는 개인의 만족을 위한 비영리적인 목적으로 창작되고 공유되며 원작자의 수익에 직접적인 피해를 주지 않는다고 판단하면 굳이 법적 분쟁으로 확대하지 않는 경우가 많다.

다만 개인적인 후원이나 소액의 판매도 영리 행위로 간주될 수 있으니 주의해야 한다. 오랜 시간 동안 팬덤 문화의 일부로 자리 잡으면서 팬아트 창작이 일종의 관행처럼 여겨지는 사회적 분위기가 형성되었고, 수많은 팬아티스트와 팬픽 작가들을 일일이 고소하고 저작권 침해를 입증하는 것은 저작권자에게도 큰 부담이 되며 팬덤과의 관계를 고려했을 때 오히려 역효과가 날 수도 있다. 일부 저작권자는 팬아트 활동을 명시적 또는 묵시적으로 허용하는 정책을 가지고 있기도 하다. 예를 들어 특정 게임 회사는 팬아트 가이드라인을 제시하여 일정 범위 내에서의 팬아트 창작을 허용한다.

하지만 다음과 같은 경우에는 저작권 침해로 간주되어 법적 조치가 취해질 위험이 매우 높다. 팬아트를 판매하거나 팬픽을 책으로 출판하여 수익을 얻는 행위는 원칙적으로 저작권자의 허락이 없으면 침해이며 특히 대량으로 생산하거나 고수익을 올리는 경우 저작권자가 적극적으로 대응할 가능성이 크다. 굿즈 판매나 유료 구독 형태의 웹사이트 운영 등이 이에 해당한다.

또한 원작의 캐릭터를 선정적, 폭력적, 비윤리적인 방식으로 묘사하여 원작의 명예를 훼손하거나 이미지에 부정적인 영향을 미치는 경우 저작권자가 강력하게 대응할 수 있다. 팬아트나 팬픽이 너무 완성도가 높거나 원작의 핵심 스토리를 전부 담고 있어서 독자들이 원작을 구매할 필요성을 느끼지 못하게 하는 경우에는 원작의 시장 가치를 침해했다고 판단될 수 있으며, 원작자가 팬아트나 팬픽 창작을 명시적으로 금지한 경우에도 해당 공지를 무시하고 창작 활동을 계속하면 문제가 될 수 있다. 팬아티스트와 팬픽 작가들을 위한 조언으로는 비영리 목적 유지를 가장 우선으로 삼는 것이 안전하며 창작물은 공유하되 수익 활동은 자제하는 것이 좋다.

만약 소량의 굿즈 판매 등으로 수익을 얻고자 한다면 저작권자의 공식적인 허용 정책이 있는지 반드시 확인해야 한다. 항상 원작의 제목과 저작자를 명확히 밝히고 원작의 캐릭터나 세계관을 존중하며 원작의 명예를 훼손할 수 있는 표현은 자제하는 것이 좋다. 좋아하는 작품의 공식 웹사이트나 소셜 미디어를 통해 팬아트와 팬픽에 대한 저작권자의 정책을 확인하고 일부 저작권자가 제공하는 팬 창작물 가이드라인이 있다면 이를 준수하는 것이 안전하다. 팬덤 내부에서도 자율적인 윤리 규범이 존재하므로 이를 존중하는 것이 바람직하다.

결론적으로 팬아트와 팬픽은 대부분의 경우 저작권자가 홍보 효과와 팬덤 유지를 위해 묵인하는 상황이지만 상업적 이용이나 원작의 명예 훼손 등 저작권자에게 직접적인 피해를 줄 수 있는 경우에는 법적 분쟁으로 이어질 수 있으므로 항상 주의해야 한다. 창작 활동은 즐겁지만 타인의 권리를 존중하는 것이 중요하다.

Q14

웹툰·영화 패러디 콘텐츠 만들려면 어디까지가 합법일까?

A **웹툰이나 영화 패러디 콘텐츠를 만드는 것은 매우 섬세한 작업이며 합법과 불법의 경계가 모호한 '회색 지대'에 속하는 경우가 많다.**

패러디는 저작권법상 공표된 저작물의 인용이나 공정한 이용으로 판단될 수도 있으나 사안별 특성, 시장에 미치는 파급 효과 등을 종합적으로 고려해야 한다.

한국은 패러디의 저작권 침해에 대한 면책은 해석상의 문제로 제기되고 있을 뿐이며 이를 저작권법에서 명문화해 규정하고 있지는 않다. 법률적으로 어떤 근거에 의해 면책된다고 볼 것인지, 어디까지를 패러디의 영역으로 인정해 면책할 것인지에 관해 분명하게 정하기 어렵기 때문이다.

그래서 법원의 판례에 의존하게 되는데 판례는 패러디의 합법성을 판단할 때 '비평적 인용'과 '시장의 대체 가능성'을 중요하게 본다.

비평적 인용은 패러디가 원작의 특정 부분을 이용하되 그 목적이 원작에 대한 비평, 풍자, 해학 등 새로운 메시지를 전달하기 위해 사용돼야 한다는 걸 말한다. 단순히 원작의 인기에 편승하려는 '상업적 이용(차용,

개인 콘텐츠 제작자와 저작권의 충돌

Pastiche)'과 구분하는 것이다. 따라서 패러디 작품은 해당 작품을 통해 원작이 존재한다는 사실을 떠올릴 수 있고 패러디 작품 그 자체가 독립된 창작적 가치를 지닐 때 '성공한 패러디'가 돼 저작권 침해와 관련해 면책될 가능성이 높아진다.

한편 시장의 대체 가능성은 원작의 잠재적인 시장이나 가치를 침해해서는 안 된다는 걸 의미한다. 예를 들어 영화 '해리포터'의 줄거리를 그대로 따라가는 패러디 웹툰을 유료로 연재한다면 원작 소설이나 영화의 시장을 대체할 수 있으므로 저작권 침해로 판단될 가능성이 높다.

이 외에도 합법적인 패러디로 인정받기 위한 주요 기준으로는 △비상업적 목적 △최소한의 인용 △명확한 고지와 출처 표기 등이 존재한다.

패러디의 경우 광고 수익이나 상품 판매 등 직접적인 영리 활동과 연결되선 안 된다. 개인적인 용도나 비영리 교육, 비평 목적이라면 공정 이용으로 인정받을 가능성이 훨씬 높아지며 상업적 이용이라면 원저작물과의 시장 경쟁을 유발하지 않아야 한다.

또한 패러디할 때는 목적을 달성하는 데 필요한 '최소한의 분량'만 사용하는 것이 좋다. 원작의 핵심적인 부분을 그대로 가져와 패러디물의 주된 내용으로 삼는 것은 위험하다. '본 영상은 [원작 명]의 패러디/풍자 영상이며 원저작권자에게는 어떠한 불이익도 주지 않습니다'와 같은 문구를 포함해 패러디 콘텐츠임을 명확히 밝히고 원작의 출처를 정확하게 표기하는 것도 저작권 침해를 피할 좋은 방법이 될 수 있다.

물론 가장 확실하게 법적 분쟁을 피하는 방법은 원저작권자에게 직접 허락을 구하는 것이다. 특히 상업적인 목적으로 패러디를 제작하거나 원작의 비중이 크다면 반드시 허락받아야 한다. 판단이 어렵거나 분쟁의 소지가 있다고 생각된다면 저작권 전문 변호사나 한국저작권위원회에 상담받는 것도 좋다.

기업·상업 활용 시 필수 절차

Q15

회사 유튜브 영상에 마음에 드는 음악을 합법적으로 넣는 방법, 진짜 있을까?

A **유튜브 영상에 음악을 사용하는 것은 저작권법의 엄격한 규제를 받지만, 합법적인 방법이 여러 가지 존재한다. K-POP이나 팝송과 같은 인기 음악은 대부분 저작권으로 보호되어 무단 사용 시 문제가 발생할 수 있으나 무료 라이브러리 활용, 라이선스 구매, 또는 공정 이용 원칙을 통해 안전하게 사용할 수 있다.**

핵심은 저작권자의 권리를 침해하지 않으면서 음악을 사용하는 것이며 무단 사용은 영상 삭제, 수익 창출 제한, 심지어 소송으로 이어질 수 있으므로 각별한 주의가 요구된다. 음악은 작곡 저작권, 가사 저작권, 그리고 음원 저작인접권으로 보호된다. 한국에서는 저작권법에 따라 음원은 저작자 사망 후 70년까지 보호되며 유튜브에 무단으로 음악을 업로드할 경우 '전송권' 또는 '공중송신권' 침해가 발생한다.

유튜브는 Content ID라는 자동 저작권 감지 시스템을 통해 영상 내 음악을 스캔하며 저작권 위반 시 클레임이 발생하여 영상이 차단되거나 수익이 저작권자에게 귀속될 수 있다. 반복적인 위반은 채널 정지나 스트라이크로 이어질 위험이 있다. 일반적으로 마음에 드는 인기곡을 사용하는 것은 대부분 불법에 해당하지만 다양한 대안을 통해 합법적으로 음악을 활용할 수 있다. 다만 '공정 이용(fair use)' 원칙은 제한적이며 상업적 영상에는 적용되기 어려운 경우가 많다.

기업·상업 활용 시 필수 절차

유튜브 영상에 음악을 합법적으로 넣는 방법은 다양하며 비용과 노력에 따라 다음과 같은 옵션을 선택할 수 있다. 첫 번째는 저작권자가 무료 사용을 허가한 음악을 활용하는 무료 로열티 프리 음악 사용 방법으로, 유튜브 내장 라이브러리를 이용하는 것이 가장 쉽다. 유튜브 스튜디오에서 제공하는 오디오 라이브러리에서는 수천 곡의 음악과 효과음을 무료로 다운로드할 수 있으며, 상업적 사용도 가능하다.

해외 사이트인 Epidemic Sound는 30일 무료 트라이얼을 통해 음악 및 사운드 효과를 자유롭게 사용할 수 있는 체험 서비스를 제공하며, 체험 기간 동안 다운로드한 음원은 기간이 끝나도 계속 사용할 수 있다. 이 외에도 저작권 걱정 없는 Pixabay Music, 무료 사용 시 출처 표기가 필수인 Bensound, 그리고 국내 공공 음원 사이트인 공공누리 등을 활용할 수 있다.

두 번째는 전문 음악 라이브러리에서 라이선스를 구매하여 사용하는 라이선스 구매 또는 구독 방법으로, 마음에 드는 유사한 스타일의 음악을 찾는 데 유용하다. Epidemic Sound, Artlist, AudioJungle, Envato 등은 월 약 10~20달러의 구독료로 무제한 다운로드를 제공하며 유튜브 업로드 시 라이선스 증빙을 통해 저작권 클레임을 방지할 수 있다. KOMCA(한국음악저작권협회)에 라이선스 문의를 하는 방법도 있다. 이 방법의 장점은 프로페셔널한 사운드를 안전하게 상업적으로 사용할 수 있다는 점이다. 라이선스 조건(예: 영속적 사용 여부, 구독 기간 한정 여부)을 반드시 확인해야 한다.

세 번째는 저작권이 만료된 모차르트와 같은 고전 음악이나, 저작권자가 공유를 허가한 CC 라이선스 음악을 사용하는 공공 도메인 또는 크리에이티브 커먼즈(CC) 라이선스 음악 활용 방법이다. Musopen, IMSLP 등의 사이트에서 공공 도메인 클래식 음악을 무료로 다운로드할 수 있다.

마지막으로 원하는 음악의 저작권자에게 직접 연락하여 사용 허가를 구하는 저작권자에게 직접 허락 받기 방법으로, 인디 아티스트나 소규모 레이블에서 성공 가능성이 높다. 이메일이나 소셜 미디어를 통해 “귀하의 곡 [타이틀]을 제 유튜브 영상에 배경 음악으로 사용해도 될까요? (상업적/비상업적)”과 같이 구체적으로 요청할 수 있다. 경우에 따라 라이선스 계약을 통해 비용을 지불해야 할 수도 있다. 국내 음원 사용 문의는 KOMCA(https://www.komca.or.kr/)와 같은 신탁회사에서 주로 전담한다. 이 방법의 장점은 원하는 음악을 정확히 사용할 수 있다는 점이지만 음악 제작사에 직접 연락하는 경우는 드물다.
인기곡을 무단으로 사용하면 자동 클레임으로 인해 영상 음소거 또는 삭제될 수 있으며 커버나 리믹스 영상도 원곡 저작권 침해가 될 수 있어 별도 라이선스가 필요할 수 있다. 클레임이 발생하면 유튜브 스튜디오에서 이의제기를 할 수 있으나, 반복될 경우 채널이 위험해질 수 있다. 비상업적 영상은 비교적 유연하지만, 조회수가 많아지면 문제가 발생할 수 있으며,라이브 스트리밍은 실시간 음악 사용에 대한 별도 규정이 적용된다.

AI 생성 음악 역시 원곡과의 실질적 유사성이 존재할 경우 저작권 침해 가능성이 있다. 다만, 작곡 AI를 통한 음악 생성 자체는 저작권 침해 위험이 적다. 안전한 음악 사용을 위해서는 음악 선택 전 반드시 라이선스를 확인해야 하며 “Royalty free music for YouTube”와 같은 검색어로 관련 자료를 찾아보는 것이 좋다. 영상 설명에 음악 출처를 명시하여 클레임을 방지할 수 있다.

Audacity와 같은 편집 도구나 InShot 앱을 활용하여 음악을 삽입할 수 있으며 직접 작곡을 고려하거나 GarageBand 앱으로 무료 제작하는 것도 대안이 될 수 있다. 음악 대신 효과음(SFX)을 사용하거나 뮤지션과 협업하는 방법도 있으며 유튜브 크리에이터 아카데미의 저작권 강의나 KCC 한국저작권위원회 사이트를 참고하는 것이 좋다.

Q16

회사 홍보 영상에 인기 음악 쓰려면 무조건 돈 내야 할까?

A **그렇다. '무조건'은 아니지만 상업적 목적의 회사 홍보 영상이라면 대부분 정당한 대가를 지급하고 이용 허락받아야 한다.**

음원 역시 저작권법의 보호를 받는 저작물이다. 창작자는 자신의 창작물에 대한 복제권, 공연권, 공중송신권 등의 권리를 가지고 있는데 이 음악을 회사 홍보 영상에 사용하는 것은 '복제'나 '공중송신'에 해당한다.

인기 음악을 회사 홍보 영상에 무단으로 사용하는 것은 심각한 문제로 여겨진다. 브랜드들은 저작권이 있는 음악을 광고에 쓰려면 일반적으로 라이선스 예산을 확보하고 저작권 제공업체와 협력해 필요한 라이선스를 받아야 한다. 이는 작사·작곡가뿐만 아니라 실연자(가수, 연주자 등)와 음반 제작자 등 해당 음악의 권리를 가진 모든 사람에게 허락받아야 한다는 걸 의미한다.

이 허락 없이 사용하면 저작권 침해가 되고 나중에 소송에 휘말릴 수도 있다. 합법적인 음악사용은 창작자의 노고를 존중하고 기업의 이미지를 긍정적으로 유지하는 데에도 아주 중요하다.

하나의 음악에도 여러 권리가 얽혀 있기 때문에 사용을 위해서는 다양한 관련자들에게 허락받아야 한다. 우선 '저작권' 작곡가/작사가의 권리를 존중해야 한다. 이 경우 한국음악저작권협회(KOMCA) 등 신탁단체를 통해 이용 허락을 받을 수 있다.

저작인접권 중 하나인 가수/연주자의 권리도 고려해야 한다. 저작인접권은 실연자·음반 제작자·방송 사업자에게 부여되는 저작권에 준하는 권리로 저작물의 전달·전달에 이바지한 자를 보호한다. 이 경우 한국음악실연자연합회(FKMP) 등을 통해 이용 허락을 요청할 수 있다.

세 번째는 음반 제작자의 권리다. 이 역시 저작인접권에 해당하며 해당 음원을 제작한 음반사(예: SM, JYP 등)로부터 직접 '동기화(Synchronization) 승인'을 받아야 한다. 영상과 음악을 결합하는 것을 '동기화'라고 하는데 이를 하기 위해서는 음반사 개별의 허락이 필요하다.

현재 많은 기업이 상업적 홍보 영상에 음원을 사용할 때 KOMCA(한국음악저작권협회)를 통해 저작권료를 지급하고 있다. 물론 돈을 내지 않는 예외적인 경우도 존재한다. 만약 저작권 보호기간(저작자 사후 70년)이 만료된 클래식 음악 등을 직접 연주해 녹음한다면 저작권료를 내지 않을 수 있다. 하지만 유명 오케스트라가 연주한 음원을 사용한다면 그 음반에 대한 저작인접권은 별도로 해결해야 한다.

또한 저작권법 제35조의5(저작물의 공정한 이용)에 따라 저작물의 일반적인 이용 방법과 충돌하지 아니하고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 아니할 때는 저작물을 이용할 수 있다. 그러나 상업적 홍보 영상은 일반적으로 공정 이용에 해당하지 않는다.

이 외에도 크리에이티브 커먼즈(CC) 라이선스가 적용된 음원은 해당 조건(CC-BY, CC-NC 등)에 따라 무료로 사용하는 게 가능하다. 단 이 경우에도 출처 표시 요구, 상업적 사용 금지 등의 조건이 있기 때문에 이를 반드시 확인해야 한다.

회사 홍보 영상과 같은 상업적 목적의 콘텐츠에 인기 음악을 사용하려면 단순히 음원 사이트에서 돈을 내고 구매하는 것만으로는 부족하다. 작곡가, 가수, 음반 제작자 모두에게 각각의 이용 허락을 받고 정당한 비용을 지급해야 법적인 문제가 없다.

Q17

무료 템플릿 다운로드해서 상업용으로 쓰면 불법일까 합법일까?

A **무료 템플릿의 상업적 사용은 불법일 수도 있고 합법일 수도 있다. '무료'가 '상업적 이용까지 무료'를 의미하는 것은 아니기 때문이다.**

우선 대부분 시중에 공개된 무료 PPT 템플릿은 비상업적 용도로 제작된 경우가 많다. 비상업적 용도로 제작된 템플릿을 상업적으로 사용하거나 무단으로 재배포할 경우 저작권에 어긋나 법적으로 처벌받을 수 있다.

PPT, 카드뉴스, 영상 템플릿 등을 제공하는 사이트들은 저마다 다른 사용 허가 범위(라이선스)를 가지고 있다. 합법 여부를 결정하는 것은 다운로드 비용이 아니라 이 라이선스의 내용이다. 따라서 무료 템플릿을 상업용으로 사용하려면 그 템플릿의 사용 약관을 반드시 확인해야 한다. 라이선스를 봤을 때 '자유 이용(Free for commercial use)' 또는 '상업적 사용 가능' 문구가 있다면 이는 상업적으로 사용이 가능한 저작물이다.

CC 라이선스(Creative Commons)에는 앞선 기사에서 설명했던 것처럼 ▲CC BY(출처만 밝히면 상업적 사용 가능) ▲CC BY-SA(출처 밝히고 동일 라이선스로 재배포해야 함) ▲CC BY-NC(비상업적 사용만 가능) ▲CC BY-ND(수정 금지, 출처만 밝히면 상업적 사용 가능) ▲CC0(퍼블릭 도메인, 저작권이 없음 (무제한 사용 가능))이 있다.

이처럼 출처 표기 의무와 재배포 및 2차 가공에 관한 정보를 확인하는 게 좋다. 일부 템플릿은 무료 사용을 허용하더라도 출처를 명시해야만 한다. 또한 템플릿 자체를 수정해 재배포하거나 다른 디자인에 사용하는 것에 대한 제한이 있는 경우도 있어 관련해 알아보는 것이 좋다.

미리캔버스 같은 서비스에서는 템플릿 사용에 대한 저작권 가이드를 제공하고 있다. 캔바(Canva)는 기본적으로 원본 그대로를 사용하는 것이 아니면 상업적으로 이용할 수 있으며 별도의 출처 표기도 필요하지 않다. 단 Canva(캔바)에서 허용하는 상업적 사용의 예는 정해져 있다.

이는 다른 사이트도 비슷하다. Freepik은 디자인 작업에 필요한 다양한 벡터, 사진, PSD, 아이콘 등을 제공하는 글로벌 플랫폼으로 수많은 무료 및 유료 템플릿을 찾아볼 수 있다. 기본적으로 Freepik에서 제공하는 무료 자료는 개인 및 상업적 목적으로 사용할 수 있지만 출처(Attribution)를 명시해야 한다. 출처를 명시하지 않고 사용하면 저작권 침해가 될 수 있다. 프리미엄 구독을 통해 이용하는 자료는 출처를 명시하지 않고도 상업적으로 자유롭게 이용하는 게 가능하다. 단 자료를 그대로 재판매하는 행위는 프리미엄에서도 금지된다.

'무료'라는 말에 현혹돼 함부로 사용하다간 저작권 문제로 곤란을 겪을 수 있다. 따라서 반드시 라이선스를 확인한 후 사용해야 한다.

Q18

카페·식당에서 배경음악 틀려면 따로 절차가 필요하다고?

A **카페나 식당 등 상업적인 공간에서 배경음악을 트는 것은 대부분 별도의 절차가 필요하다.**

카페나 식당은 영리 목적으로 운용되는 공간이므로 음악을 틀 경우 공연 사용료를 지급해야 한다. 과거에는 일부 업종만 해당했지만 2018년 저작권법 시행령 개정으로 커피전문점, 생맥주 전문점, 헬스장 등으로 대상 업종이 확대됐다. 이는 2008년부터 2025년까지 계속 개정되는 중이다.

다만 소상공인 등 영세사업자에 대한 부담을 최소화하기 위해서 전통시장은 소규모 영업장은 공연권료(공연사용료+공연 보상금) 납부 대상에서 제외된 상태다. 또한 한국음악저작권협회는 면적과 관련해 자체 공연료 책정 기준을 만든 상태다.

그러나 공연 사용료를 지급한 이후에도 스트리밍 서비스의 음원을 카페에서 트는 건 지양해야 한다. 저작권 침해에 해당할 수 있기 때문이다.

이를 이해하기 위해서는 음원에 있는 '저작권'과 '저작인접권'에 대한 이해가 필요하다. '저작권'은 멜로디와 가사, 즉 '음악 저작물' 그 자체에 대한 권리로 작곡가와 작사가 등이 갖고 있는 권리다. 이를 이용하려면 '공연사용료'를 내야 한다. 이때 비용은 한국음악저작권협회(KOMCA)와 함께하는음악저작권협회(KOSCAP)에 내면 된다. 공연 사용료는 매장 규모는 물론 매장 업종 종류에 따라서도 매우 다르다.

반면 '저작인접권'은 멜로디와 가사를 실제로 부르고 연주해 '음반(음원)'으로 만든 결과물에 대한 권리로 가수나 연주자, 음반 제작자가 갖고 있는 권리다. 이를 이용하려면 한국음악실연자연합회(음실련) 및 한국음반산업협회(음산협) 등에 공연 보상금을 내야 한다.

음악 창작물 자체에 대한 권리와 '상업용 음반' 사용을 위한 권리가 따로 존재하는 것이다. 대부분의 스트리밍 서비스는 '개인적 이용'을 허용하더라도 상업적 장소(카페, 매장, 헬스장 등)에서의 재생을 금지하는 경우가 많다. 결국 카페에서 이런 음반을 틀려면 공연 보상금도 내야만 한다.

이에 일견 매장 내 음악 이용이 복잡하게 느껴질 수도 있다. 이런 사람들을 위해 만들어진 서비스가 바로 '사업자용 음악 서비스'다. KOMCA에서 공식적으로 인정한 사업자용 음악 서비스 업체를 이용하면 별도의 저작권료 납부 없이 매장 내에서 합법적으로 음악을 재생할 수 있다.

대표적인 업체들로는 브랜드라디오, 샵캐스트, 케이앤웍스, 토마토뮤직을 들 수 있다. 해당 업체들은 매장 음악 서비스를 제공하며 저작권료가 포함된 통합 서비스를 제공한다. 이를 통해 카페 사장은 개별적으로 저작권료를 내는 번거로움을 덜 수 있으며 안심하고 음악을 재생할 수 있다.

적법한 절차를 통해 저작권료를 내는 것은 창작자의 노고를 존중하고 사업자가 법적인 문제 없이 영업 활동을 할 수 있는 기본적인 사항이다. 합법적인 방식으로 음악을 틀어 고객과 함께 편안한 분위기를 만들려는 노력이 필요하다.

Q19

게임 스트리밍 방송, 게임 화면 사용하려면 허락이 꼭 필요할까?

A **게임사들은 홍보 효과를 생각해 원칙과 별개로 스트리밍을 암묵적으로 용인하는 경우가 많다. 그러나 이는 '권리를 포기한 것'이 아니라 '권리 행사를 잠시 보류'하는 것에 가깝고 따라서 게임사는 언제든지 문제를 제기할 수 있다는 걸 명심해야 한다.**

기본적으로 게임 스트리밍 방송의 경우 원칙과 실무가 다르게 가는 경우가 많다. 게임은 엄연한 복합 저작물로 미술저작물(그래픽, 캐릭터 디자인), 음악저작물(배경음악, 효과음), 어문저작물(스토리, 대사, 텍스트), 영상저작물(게임 화면, 컷신, 애니메이션)등 게임을 구성하는 모든 요소가 저작권법의 보호를 받는다.

게임을 플레이하는 화면을 인터넷으로 송출(스트리밍)하는 것 역시 저작권자의 권리인 '공중송신권'을 이용하는 행위에 해당하므로 법적 원칙만 따지면 게임사의 허락이 필요하다. 또한 게임 영상을 토대로 자기만의 콘텐츠를 만든다는 관점에서 보면 경우에 따라 '2차적저작물'을 창작해낸 행위로서 '2차적저작물작성권 침해'가 인정될 여지도 있다.

그러나 대부분의 게임사는 별도의 명시적인 허락 없이도 게임 스트리밍을 허용하는 경우가 많다. 스트리밍 방송을 통해 게임이 홍보될 경우 잠재적인 고객을 늘리고 게임의 '대세감'을 형성하는 등 큰 도움이 되기에 묵인하는 것이다. 오히려 최근에는 스트리머들이 자유롭게 방송할 수 있도록 장려하는 건 물론 인기 스트리머와 협업해 마케팅을 진행하기도 한다.

단 여기서 한 가지 명심해야 할 것은 게임사가 모든 걸 다 허용하지는 않았다는 점이다. 게임사들은 개인적인 취미가 아닌 광고 수익 등을 목적으로 하는 상업적 스트리밍의 경우 별도의 규정을 두기도 한다.

정식 출시되지 않은 게임(베타 버전 등)의 화면을 유출하는 것도 엄격하게 금지되며 게임의 엔딩이나 반전 등 핵심 콘텐츠를 과도하게 공개하는 것도 게임사의 수익에 직접적인 영향이 가는 만큼 주의해야 한다. 이 외에도 게임 데이터를 해킹하거나 심각하게 변경해 방송할 경우 저작권 침해 및 소프트웨어 관련 법규 위반에 해당할 수 있다. 게임 음악만 추출해서 재생하거나 게임 영상을 편집해 뮤직비디오를 제작하는 것도 주의해야 한다.

따라서 게임 스트리밍 시 저작권을 보호하려면 방송 전 각 게임사의 스트리밍 정책부터 확인해야 한다. 현재 대부분의 게임사는 스트리머를 위한 가이드라인이나 정책을 제공하고 있다. 그중에서도 허용 범위와 금지사항을 확인하는 것이 중요하다.

많은 게임사는 홍보 효과를 위해 대부분 게임의 상업적 스트리밍을 허용하지만 일부 게임의 경우 광고 수익 분배 조건이 존재한다. 실제로 일부 게임사는 스트리머에게 직접 수익 분배를 제공하는 프로그램을 운영하기도 한다.

만약 정책에 불확실한 부분이 존재한다면 게임사에 직접 문의하는 등 적극적인 사전 점검이 필요하다. 만에 하나라도 저작권 침해 경고를 받는다면 즉시 해당 콘텐츠를 비공개 처리하는 게 중요하다.

결국 저작권 침해를 예방하려면 정확한 정보 습득과 신중한 사용이 무엇보다 중요한 셈이다. 창작자의 권리를 보호하며 창의적인 콘텐츠를 생산하고 소비할 수 있도록 하는 노력이 요구된다.

Q20

온라인 강의에 영상·이미지를 쓰려면 어떤 기준을 꼭 지켜야 할까?

A 온라인 강의에 영상이나 이미지를 사용할 때 저작권 침해를 피하려면 여러 기준을 꼼꼼히 지켜야만 한다. 온라인 강의 콘텐츠와 강의 자료 역시 '저작권법'에 따라 보호되는 저작물이기 때문이다.

이는 초중고교 및 대학교 등 정규 교육기관의 수업에 주로 적용된다. 일반 사설학원이나 개인이 수익을 내는 유료 온라인 강의는 이 조항의 혜택을 받기 어렵다.

물론 제35조의5(저작물의 공정한 이용)에 따라 비영리적 목적, 비평, 교육 등을 위한 사용은 공정 이용으로 인정될 수 있다. 그러나 이때에도 ▲이용의 목적 및 성격 ▲저작물의 종류 및 용도 ▲이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성 ▲저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장과 가치, 잠재적인 시장과 가치에 미치는 영향 등을 모두 고려해야 한다.

또한 저작권법 제28조에 따르면 공표된 저작물은 보도·비평·교육·연구 등을 목적으로 할 때 정당한 범위 안에서 공정한 관행에 합치되게 인용할 수 있다.

상업적 온라인 강의나 관련 자료를 제작할 때 저작권과 관련된 법적 분쟁을 피하려면 전문가와 상담하는 것이 가장 안전하다. 저작권이 있는 이미지를 사용할 경우 그 저작권자에게 사용 허락을 받아야 하며 허락받거나 저작권 문제가 없는 자료(저작권이 소멸한 자료, 공공누리 등)를 사용하더라도 출처를 명확하게 명시하는 것이 좋다.

저작권자가 권리를 포기해 누구나 자유롭게(상업적 이용 포함) 사용할 수 있는 'Public Domain' 또는 'CC0(Creative Commons Zero)' 라이선스의 자료를 활용하는 것도 방법이 될 수 있다.

만약 저작권자를 찾기 위해 상당한 노력을 기울였음에도 불구하고 공표된 저작물의 저작권자를 알 수 없어 그 저작물의 이용 허락을 받을 수 없는 경우에는 한국저작권위원회의 승인을 받은 후 한국저작권위원회가 정하는 기준에 따른 보상금을 한국저작권위원회에 지급하면 이용할 수 있다.

한편 구글, 네이버 등 포털사이트에서 검색된 이미지를 무단으로 캡처해서 사용하거나 뉴스 기사나 블로그 글을 그대로 복사하는 행위, 영화나 드라마의 장면을 허락 없이 잘라내 강의 영상에 삽입하는 행위는 모두 불법으로 간주한다.

단 상업적 교육이라 할지라도 '인용'이 원천적으로 불가능한 것은 아니기 때문에 제28조에 따른 인용 요건을 충족하는 등 예외적일 때에는 타인의 저작물을 일부 인용할 여지가 있긴 하다.

상업적 온라인 강의는 '교육' 이전에 '영업' 활동으로 강의에 사용되는 모든 시각 자료는 본인이 직접 만들거나 저작권 문제가 없는지 철저히 검토해야 한다. '출처만 밝히면 괜찮다'라는 생각은 매우 위험하며 허락된 범위의 자료를 사용하거나, 정당한 비용을 지급하는 것이 원칙임을 명심해야 한다.

CHAPTER

4

침해 발생 시 대응 전략

무엇이 문제이고 어떻게 대처할까?

Q21

전공 교재 스캔해서 친구끼리 공유하면 진짜 불법일까?

A **대학생이라면 누구나 새 학기 두꺼운 전공 교재의 가격표 앞에서 한숨 쉬어본 경험이 있을 것이다. 이에 최근에는 '책 한 권 사서 다 같이 스캔 파일로 돌려보면 훨씬 경제적이잖아?'라는 생각을 하는 대학생들도 늘어났다.**

그러나 이런 생각으로 안일하게 책을 스캔하고 공유했다가는 저작권법 위반으로 처벌받을 수 있다.

저작권자의 허락 없이 전공 교재를 스캔해 친구끼리 공유하는 행위는 명백한 저작권법 위반에 해당한다. 저작권법 제136조(벌칙)에 따라 저작권자의 허락 없이 도서를 복제(복사, 스캔, PDF 파일 공유 등)하는 행위는 5년 이하의 징역 또는 5000만원 이하의 벌금에 처할 수 있다.

문화체육관광부에서 배포한 '대학생이 반드시 지켜야 할 저작권 상식'에서도 "학생들 사이에 이루어지는 전공 교재 PDF 파일 공유 행위 또한 저작재산권 침해에 해당할 수 있습니다"라고 명시하고 있다.

물론 모든 복제가 제한되는 건 아니다. 저작권법 제30조(사적 이용을 위한 복제)는 '공표된 저작물을 영리를 목적으로 하지 아니하고 개인적으로 이용하거나 가정 및 이에 준하는 한정된 범위 안에서 이용하는 경우에는 그 이용자가 복제할 수 있다'라고 명시한다. 즉 책을 구매한 사람이 혼자 보기 위해 스캔해 개인 PC나 태블릿에 저장하는 것까지는 허용될 수 있다.

하지만 이 파일을 친구, 스터디 그룹 구성원 등 타인에게 공유하는 순간 '사적 이용'의 범위를 벗어날 수 있다. 이메일, 클라우드, 단체 채팅방 등을 통해 파일을 공유하는 행위는 저작권자의 '복제권'과 '공중송신권(전송권)'을 침해하는 행위다.

수업을 듣는 같은 과 친구들이라는 제한된 집단이라 할지라도 저작권법에서 말하는 '가정 및 이에 준하는 한정된 범위'로 보기는 어려울 수 있다. 특히 불특정 다수가 참여하는 온라인 강의 커뮤니티 등에 공유하는 것은 매우 심각한 저작권 침해라고 볼 수 있다.

지난 2024년 한국저작권보호원에 따르면 대학생들의 교재 전자 스캔본 파일 이용률은 61.9%에 달한다. 실제로 대학가에서는 출판물을 복제해서 공유하는 불법 행위를 온오프라인에서 쉽게 볼 수 있다. 커뮤니티를 통한 거래 외에도 무료로 자료를 받을 수 있는 사이트 정보를 선·후배, 동기끼리 공유하기도 한다. 매년 대학가에서는 전문 스캔 업체나 학생들을 대상으로 한 저작권 침해 단속 및 법적 조치가 이뤄지고 있다.

특히 저작권법 제30조 단서는 "공중의 사용에 제공하기 위하여 설치된 복사기기, 스캐너, 사진기 등"으로 한 복제기기를 이용하는 경우는 '사적 이용'이라 할지라도 복제할 수 없다고 규정하므로 개인 소유의 복사기기가 아닌 외부 복사기기 이용은 특히 유의해야 한다.

일각에서는 "교육 목적이면 괜찮지 않나?"라는 반론도 제기된다. 물론 저작권법은 학교 수업을 위한 저작물 이용에 일부 예외(저작권법 제25조)를 두고 있지만 이는 교사가 수업 중에 자료를 일부 복제해 학생들에게 배포하는 등 '교육 기관'의 '수업 목적'에 한정된다. 학생들이 자발적으로 그룹을 만들어 교재 전체를 복제·공유하는 행위는 이 조항의 보호를 받지 못한다. 교육기관 역시 법령상 학교 등을 의미할 뿐 학원 등 대부분의 사교육기관은 포함하지 않는다. '공부하기 위함'이라는 선한 의도가 저작권 침해의 면책 사유가 되지는 않는 것이다.

특히 해외 대형 출판사들은 저작권 침해에 훨씬 더 민감하고 강력하게 대응하는 경향이 있어 더욱 주의가

필요하다. 이들은 전문 모니터링팀과 글로벌 법무법인을 통해 불법 스캔 파일 유포자를 적극적으로 추적하며 적발 시 합의 과정 없이 곧바로 거액의 손해배상 소송으로 이어지는 경우가 많다.

반면 중고 실물 책을 사서 파는 건 저작권 침해에 걸리지 않는다. '최초 판매의 원칙(권리소진의원칙)'에 따라 저작권자가 책을 한번 판매해 정당한 대가를 받았다면 그 '실물 책'에 대한 배포권은 소진된 것으로 본다. 따라서 책을 구매한 사람은 그 책을 다시 중고로 팔거나 친구에게 빌려줄 자유를 가진다. 하지만 이는 '실물'에 한정된 권리이며 그 책을 디지털 파일로 '복제'해 유통할 권리까지 얻는 것은 아니다.

아무리 비싼 전공 책이라 할지라도 타인의 저작물은 불법적으로 복제하거나 배포해서는 안 된다는 점을 꼭 기억해야 한다.

Q22

웹하드·토렌트로 영화 받으면 걸릴 확률, 실제로 어느 정도일까?

A **웹하드나 토렌트를 통해 저작권이 있는 콘텐츠를 불법 다운로드하는 행위는 언제든지 법적 조치를 받을 수 있는 위험을 안고 있다.**

한국저작권보호원의 '온라인 저작권 침해 분석 보고서'에 따르면 2024년 4분기 웹하드 불법복제물 유통량은 총 88149건으로 나타났다. 웹하드(PC) 63880건(72.5%), 웹하드(모바일) 24269건(27.5%)이었다. 지난해 같은 기간보다 '웹하드(PC)'는 29028건(-31.2%) 감소했고 '웹하드(모바일)'은 5383건(28.5%) 증가했다.

'영화 한 편 정도는 괜찮겠지'라는 안일한 생각으로 불법 다운로드에 발을 들여놓는 경우가 많다. 그러나 운이 좋으면 안 걸린다는 생각은 금물이다. 상시 모니터링 시스템으로 인해 적발 가능성이 항상 존재하기 때문이다.

한국저작권보호원은 '저작권 지킴이' 등 전문 인력을 통해 주요 웹하드와 토렌트 사이트를 24시간 모니터링하고 있다. 이들은 저작권 침해 게시물을 식별하고 상습적인 불법 업로더의 계정 정보를 확보해 저작권자에게 전달하거나 수사를 의뢰한다.

수사 단계는 다음과 같다. 저작권자(또는 법무법인)가 토렌트 등에서 불법 파일이 공유되는 것을 발견하고 해당 파일을 공유(업로드)한 사람들의 IP 주소 목록을 확보한다. 이 IP 목록을 증거로 경찰에 고소장을 제출하면 경찰은 법원으로부터 압수수색 영장을 발부받아 통신사에 해당 IP를 특정 시간에 사용한 가입자의 인적 사항(이름, 주소, 연락처)을 요청한다. 이후 통신사로부터 받은 정보를 바탕으로 피의자를 특정하고 경찰서 출석을 요구한다.

단순 다운로드 행위 자체만으로 고소하는 경우는 드물지만 토렌트처럼 다운로드와 업로드가 동시에 이뤄지는 경우 '공중송신권' 침해의 증거가 명확해 고소 대상이 될 확률이 매우 높다. 토렌트는 파일을 조각내 여러 사람과 동시에 주고받는 P2P(Peer-to-Peer) 방식이라 내려받는 동시에 파일 조각을 다른 사람에게 전송(업로드)하게 되므로 자신도 모르는 사이에 불법 유포자가 돼버린다.

수사의 주된 표적은 상습적으로 수백 편의 자료를 공유한 헤비 업로더다. 여러 파일을 반복적으로 공유했다면 상습 업로더로 간주돼 가중 처벌을 받는다. 상습범이 아닌 초범이고 침해 정도가 가볍다고 판단될 경우 검찰 단계에서 '교육조건부 기소유예' 처분을 받기도 한다. 이는 재판에 넘기지 않는 대신 한국저작권보호원에서 운영하는 저작권 교육을 이수하는 조건으로 한번 기회를 주는 제도다. 하지만 이 역시 수사기관에 출석해 조사받아야 하는 등 상당한 정신적 스트레스를 동반하며 기록에도 남게 된다. 또한 초범 역시 처벌을 받을 가능성은 항상 존재한다.

저작권 침해는 형사처벌 대상인 동시에 민사상 손해배상 청구의 대상이기도 하다. 보통 법무법인은 형사 고소를 먼저 진행해 피의자를 압박하고 이를 바탕으로 합의(손해배상)를 유도하는 전략을 사용한다. 형사 고소를 취하해주는 조건으로 민형사상 합의금을 요구하는 것이다. 만약 합의가 결렬되면 형사처벌은 처벌대로 받고 추가로 민사 손해배상 소송을 당할 수도 있다. 법적 분쟁에 휘말리는 것만으로도 엄청난 시간과 감정, 비용이 소모되며 합의금 명목으로 수십, 수백만 원을 요구하는 경우도 흔하다. 미성년자라 할지라도 적발될 경우 처벌 대상이 될 수 있다.

결국 불법 다운로드를 하지 않는 게 가장 현명한 방법인 셈이다. 월 구독료를 내고 넷플릭스, 왓챠, 쿠팡플레이와 같은 합법적인 스트리밍 서비스를 이용하거나 공공도서관의 무료 콘텐츠 대여 서비스를 활용하는 것이 가장 좋다.

Q23

저작권 침해를 당했다면 가장 먼저 뭘 해야 할까?

A **내 사진, 글, 영상 등이 허락 없이 다른 사람의 SNS나 블로그에 올라가 있다면 당혹스럽기 마련이다. 그러나 이때 감정적으로 대응하기보다는 침착하게 다음 단계를 준비하는 것이 중요하다.**

저작권 침해 피해 신고는 한국저작권보호원 홈페이지를 통해 24시간 온라인 접수가 가능하며 신속한 대응을 위해 침해 증거와 창작물의 저작권 소유를 입증할 수 있는 자료를 함께 제출해야 한다. 법적으로는 다음과 같은 순서로 대응하는 것이 권장된다. 증거 수집-침해 사실 확인-침해 중단 요청-전문가 상담이다.

일단 저작권 침해 사실을 알게 된 후 상대방에게 다짜고짜 메시지를 보내거나 댓글로 싸움을 거는 행위는 지양해야 한다. 상대가 게시물을 삭제하고 발뺌할 수 있기 때문이다. 자칫하다간 법적 다툼으로 번졌을 때 '증거 불충분'으로 불리한 상황에 놓일 수도 있다.

따라서 화를 내기보다는 누가, 언제, 어디에, 어떻게 내 저작물을 침해했는지 명확히 입증할 증거를 모아야 한다. 이를 '채증'이라고 한다. 저작권 침해를 발견하면 즉시 스마트폰이나 캡처 프로그램을 이용해 웹페이지, 앱 화면, SNS 게시물 등 침해 증거를 확보할 필요가 있다.

이때 URL, 캡처 일시, 게시자 정보까지 함께 저장하는 것이 중요하다. 동영상 침해의 경우 영상 녹화 프로그램을 이용해 녹화하고 게시물 정보가 함께 나오도록 증거를 남겨야 한다. 인쇄물/출판물은 해당 인쇄물을 직접 구매하거나 확보해 실물 증거로 남기는 게 좋다.

그다음으로는 내 저작물이라는 사실을 입증할 자료를 준비해야 한다. 원본 파일(RAW 파일, 미편집 영상 등), 창작 시점과 과정을 보여주는 작업 기록(작업 일지, 초안, 최초 업로드 기록, 발표 기록), 한국저작권위원회에 저작권 등록을 했다면 나오는 등록증 사본 등이 대표적인 예다.

이런 자료들을 준비하면 나중에 법적 절차에서 유리해질 수 있다. 한국저작권보호원은 “침해 증거와 원저작물 입증 자료가 명확할수록 이후의 분쟁 해결 과정이 원활해진다”라며 “증거 확보 후에는 침해 게시물 삭제 요청, 내용증명 발송, 저작권보호원의 상담 및 심의·조정 제도 이용 등 구체적인 대응을 고려할 수 있다”라고 밝혔다.

한국저작권보호원의 조언대로 자료를 모은 후 내용 증명 같은 공식적인 절차를 밟기 전에 침해자에게 직접 메시지나 이메일을 보내 삭제를 요청해 볼 수도 있다. 이때 감정적으로 비난하기보다 내가 원저작자라는 사실, 해당 게시물이 저작권을 침해했다는 점, 정중하게 삭제를 요청한다는 점을 명확히 전달하는 것이 효과적이다. 이 과정 자체도 캡처해 두면 추후 분쟁 시 ‘평화적 해결을 위해 노력했다’라는 증거가 될 수 있다.

침해자가 요청에 응하지 않을 경우 해당 게시물이 올라온 플랫폼(네이버, 카카오, 유튜브 등)의 고객센터를 통해 ‘게시 중단 요청(Take-down notice)’을 할 수도 있다. 저작권법 제103조에 근거한 이 제도는 권리자가 자신의 저작권이 침해됐음을 소명해 요청하면 온라인 서비스 제공자가 임시로 해당 게시물을 블라인드 처리하도록 하는 강력한 수단이다. 대부분의 플랫폼은 자체 저작권 침해 신고 센터를 운영하고 있으니 이를 적극 활용하는 것이 좋다.

결국 저작권 침해를 발견했을 때 가장 중요한 일은 재판에서 이를 입증할 자료를 준비하는 것이라고 할 수 있다. 순간의 감정에 휘둘리기보다 이성적으로 향후를 준비하는 게 가장 이상적이다.

Q24

내 창작물이 불법으로 퍼지고 있다면, 신고는 어디에 어떻게 해야 할까?

A **불법 유통에 대응하기 위해 저작권자와 권리사는 민간 모니터링 업체를 고용하거나 직접 단체를 운영하고, 상황이 심각한 경우 법률 소송을 진행하기도 한다. 그러나 규모가 작은 영세 사업자나 개인 저작권자는 이조차 어렵다. 이처럼 저작권 침해 대응 중 도움이 필요하거나, 대응 시도조차 어려운 상황이라면 국가 기관의 지원 사업을 활용할 수 있다.**

한국저작권보호원은 이를 위해 불법복제물 신고사이트 COPY112(copy112.kcopa.or.kr)를 운영한다. 이 사이트는 일반인, 권리자, 그리고 익명 사용자까지 누구나 쉽게 신고할 수 있도록 설계돼 있다.

신고가 접수되면, ‘저작권보호심의위원회’의 심의 절차가 이어진다. 이 과정에서 저작권 침해 여부가 확인되면, 게시물 삭제나 전송중단 권고가 내려진다. 동시에 게시자에게는 경고 조치가 전달되며 상습 침해자는 계정 정지와 같은 강력한 후속 조치를 받을 수 있다.

COPY112의 활용 범위는 국내에 그치지 않는다. 보호원은 해외 침해 사례에도 적극 대응하고 있다. 중국, 필리핀, 태국, 베트남 등 주요 지역에 사무소를 두고 현지 정부기관과 협력해 불법복제물을 차단한다.

저작권은 개인 창작자의 생계를 지키는 차원을 넘어, 사회 전체가 창의적 자산을 지속적으로 축적하고 발전시키기 위한 약속이다. 온라인 재택 모니터링 사업은 이를 제도적으로 뒷받침하는 동시에 사회적 일자리 창출이라는 이중 효과를 낳고 있다. 창작자는 자신의 권리를 지키기 위해 적극적으로 신고하고, 이용자 역시 저작권 의식을 높이는 것이 무엇보다 중요하다.

결국 저작권은 '나만의 문제'가 아니라 '우리 모두의 약속'이다. 창작자와 이용자, 그리고 이를 지탱하는 제도가 함께 어우러질 때 건강한 디지털 문화 생태계가 유지된다. 온라인 재택 모니터링과 COPY112 같은 제도는 그 약속을 구체적이고 현실적인 방식으로 실현하는 사례다.

Q25

침해 중단을 요구하는 내용증명, 법적 절차를 준비하는데 진짜 효과가 있을까?

A **일부 사람은 내용증명의 효과에 의구심을 가지기도 한다. 그러나 증거를 다 모은 후 상대방에게 저작권 침해 사실을 알리고 시정을 요구해야 할 때 가장 먼저 고려할 수 있는 법적 조치가 내용증명 발송이다.**

내용증명이란 내가 송달한 문서에 대해 발송과 송달 여부를 우체국이 확인해 주는 제도다. 누군가와 체결한 계약에 대한 의사표시는 상대방에게 도달해야 효력이 발생하기 때문에 내용증명을 이용한다면 의사표시를 상대방에게 전달했다는 증거로 사용할 수 있다.

법적으로는 저작권법 제123조에 따라 "그 권리를 침해하는 자에 대하여 침해의 정지를 청구할 수 있으며 그 권리를 침해할 우려가 있는 자에 대하여 침해의 예방 또는 손해배상의 담보를 청구할 수 있다"라고 규정돼 있다. 내용증명은 이 청구의 공식적인 절차로 향후 소송 시 중요한 증거 자료로 활용될 수 있다.

내용증명을 작성할 때는 구체적인 침해 사실, 근거 법조, 요구 사항을 명확히 기재하고 가능하면 법적 조치를 경고하는 문구를 포함할 것을 권장한다.

즉각적인 초기 대응 절차

내용증명은 법적 강제력은 없기에 그 자체만으로 게시물을 강제로 내리게 하거나 손해배상을 받아낼 수 있게 만들지는 않는다. 그러나 침해 사실을 공식적으로 알리고 상대방을 압박하는 효과를 줄 수 있다. 법적 지식이 없는 일반인의 경우 변호사나 법무법인 명의로 발송된 내용증명을 받으면 심리적 압박을 느껴 침해 행위를 자발적으로 중단하고 합의에 나서는 경우가 많다.

또한 내용증명은 내가 침해 사실을 인지하고 이를 시정하기 위해 노력했다는 사실을 입증해 주는 증거 자료가 된다. 침해 사실과 시정 요구(삭제, 손해배상 등)를 공식적으로 전달했다는 명확한 증거가 있다면 상대방이 '침해인 줄 몰랐다'라고 주장하는 것을 막을 수 있다.

저작권법 제37조에 따르면 저작물을 이용하는 자는 그 출처를 명시해야 한다. 이때 출처의 명시는 저작물의 이용 상황에 따라 합리적이라고 인정되는 방법을 사용해야 하며 저작자의 실명 또는 이명이 표시된 저작물인 경우에는 그 실명 또는 이명을 명시해야 한다.

만약 침해자가 내용증명을 받고도 계속 침해 행위를 한다면 이는 침해자가 저작권을 고의로 침해했음을 입증하는 강력한 증거가 된다. 이 경우 나중에 손해배상액을 산정할 때 고의성을 주장하해 더 많은 손해배상을 받을 수 있는 근거로 작용한다.

내용증명은 민사 소송이나 형사 고소 등 본격적인 법적 절차를 시작하기 전에 문제를 해결하려는 의지를 보여주는 수단이면서 동시에 법적 절차의 첫 단계를 밟았다는 의미가 있다.

단 작성 시 혼자 하기보다는 법무법인이나 대한법률구조공단을 통해 전문가의 도움을 받는 것이 좋다. 내용증명 발송 후에도 문제가 해결되지 않으면 저작권위원회의 조정이나 민사 소송 등 다음 단계를 준비해야 한다.

이처럼 저작권 소송 시 가능한 모든 자료를 준비하고 밟을 수 있는 모든 절차를 밟을 경우 소송에서 이길 수 있는 유리한 무기들을 하나하나 가질 수 있게 된다. 차분한 태도와 꼼꼼한 준비가 필요한 이유다.

법적 지원 활용 및 모니터링

Q26

저작권 분쟁, 변호사 상담을 무료로 받을 수 있다고? 법률 컨설팅 신청 방법은?

A **저작권은 창작자의 권리를 지키는 마지막 방패이자 콘텐츠 산업의 뿌리다. 하지만 현실에서는 뜻밖의 분쟁과 침해가 개인 창작자와 중소기업의 어깨를 무겁게 짓누른다. 소송이나 합의에 드는 비용과 복잡한 절차는 혼자 감당하기 어렵다.**

이런 상황을 막기 위해 한국저작권보호원은 무료 저작권 법률 컨설팅 제도를 운영한다. 창작자는 전문 변호사와 컨설턴트에게서 분쟁 예방부터 대응 전략까지 조언을 들을 수 있다. 무엇보다 비용 부담 없이 전문가의 도움을 받을 수 있다는 점이, 창작자들에게 든든한 힘이 되고 있다.

보호원이 제공하는 법률 컨설팅은 단순 안내에 그치지 않는다. 저작권 전문 변호사와 경험 많은 컨설턴트가 직접 참여한다. 상담 내용은 크게 세 가지로 나뉜다.

첫째는 침해 예방 상담이다. 창작자가 작품을 온라인에 공개하거나 기업이 신규 콘텐츠 사업을 추진하기 전, 법적 위험을 점검해 분쟁을 막도록 돕는다.

둘째는 분쟁 해결 지원이다. 상대방이 저작권 침해를 주장하거나, 자신이 피해를 입었다고 판단될 때 상황

에 맞는 대응 전략을 제시한다. 경고장 발송, 합의 절차, 소송 진행 여부 등 실질적 조언이 가능하다.

셋째는 기업 대상 교육 서비스다. 중소기업은 저작권 관리 규정이 미비해 내부 직원이나 협력사와의 분쟁을 겪는 경우가 많다. 보호원은 기업 맞춤형 교육을 제공해 전사적 저작권 관리 역량을 강화하도록 지원한다.

상담을 원해도 보호원을 직접 방문하기 어렵다면 찾아가는 컨설팅도 제공된다. 이는 지방에 거주하는 개인 창작자나 소규모 기업에 특히 유용하다. 전문가가 상담 장소로 직접 방문해 현장 상황을 확인하고 맞춤형 해법을 제시하기 때문에, 서류나 온라인 자료로는 놓치기 쉬운 세부 문제까지 꼼꼼히 짚어낸다.

무료 저작권 법률 컨설팅은 누구나 쉽게 신청할 수 있다. 절차는 다음과 같다.

① 신청서 작성: 보호원 홈페이지(https://kcopa.or.kr)에서 '저작권 법률 컨설팅 신청서'를 내려받아 기본 정보와 상담 요청 내용을 기재한다.
② 이메일 발송 : 작성한 신청서는 전용 이메일(consulting@kcopa.or.kr)로 제출한다.
③ 담당자 검토 및 연락 : 보호원 담당자가 내용을 검토한 뒤 개별적으로 연락을 취해 상담을 진행한다.
④ 전화 문의 가능 : 문의는 대표번호 ☎ 1588-0190으로 걸어 5번을 누르면 담당자와 바로 연결된다. 상담 전 궁금한 절차를 확인하거나 처해진 상황을 알리는 것도 가능하다.

법률 사무소에 개별 상담을 의뢰하면 초기 비용만 수십만 원이 든다. 하지만 보호원의 무료 컨설팅은 창작자와 기업이 돈 걱정 없이 전문가의 조언을 들을 수 있는 창구다.

저작권 문제는 단순한 법적 분쟁을 넘어 창작자의 권리와 직결되고, 기업에는 브랜드 이미지와 신뢰도에 큰 영향을 준다. 작은 의심이나 불안이 생겼을 때 전문가 상담을 받는 것이 최선의 선택이다.

보호원은 이번 제도를 통해 대학생, 신진 창작자, 중소기업이 올바른 저작권 문화를 정착시키길 기대하고 있다. 온라인 콘텐츠와 디지털 자료 활용이 늘어나는 시대일수록 분쟁 가능성은 커지지만, 사전 예방과 빠른 대응으로 충분히 막을 수 있다.

저작권 문제로 고민이 있다면 망설이지 말고 상담을 신청하는 것이 바람직하다. 한 통의 이메일, 한 번의 전화로 시작되는 이 과정이 창작 활동을 지키고, 나아가 한국 콘텐츠 산업의 건강한 성장을 떠받치는 힘이 될 수 있다.

Q27

저작권 침해, 민사 말고 형사처벌까지 가능하다는데 사실일까?

A **사실이다. 많은 사람이 저작권 침해를 단순히 '돈으로 해결할 수 있는 문제'라고 생각하지만 우리 저작권법은 이를 명백한 범죄로 규정하고 있다. 따라서 안일한 생각으로 저작권을 침해하다가 전과 기록이 남을 수도 있으니 각별한 주의가 필요하다.**

저작권 침해는 크게 두 가지 법적 책임을 동반한다.

바로 민사 책임과 형사 책임이다. 민사 책임에는 손해배상 청구가 해당한다. 저작권자는 자신의 권리를 침해한 사람에게 침해 행위를 멈추도록 요구(침해 정지 청구)할 수 있는 건 물론 침해 행위로 인해 발생한 손해에 대한 배상(손해배상 청구)도 요구할 수 있다. 이때 손해 배상은 실제 손해액과 정신적 피해 등을 고려해 산정한다.

반면 형사 책임은 처벌을 통한 사회적 제재로 벌금 또는 징역 등이 이에 해당한다. 저작권법 제136조 제1항에 따라 고의로 저작재산권을 침해한 자는 5년 이하의 징역 또는 5000만원 이하의 벌금에 처할 수 있으며 징역과 벌금을 함께 부과할 수도 있다.

두 절차는 별개로 진행되며 형사처벌을 받더라도 민사상 손해 배상 책임이 면제되는 것은 아니다. 저작권 침해를 단순히 '돈으로 해결할 수 있는 문제'로 볼 수 없는 이유다.

수많은 저작권 침해 중에서도 영리 목적 침해(상업적 목적으로 타인의 저작물을 무단 사용), 상습적 침해(반복적으로 저작권을 침해한 경우), 대규모 침해(불법 복제물을 대량으로 배포하거나 전송) 등이 주로 형사처벌 대상이 된다.

한편 대부분의 저작권 침해는 '친고죄'로 분류되는데 친고죄는 범죄의 피해자나 그 밖의 법률에서 정한 사람이 고소해야 공소를 제기할 수 있는 범죄를 말한다. 즉 저작권자가 직접 고소해야만 경찰이 수사하고 검찰이 기소할 수 있는 것이다.

그러나 영리 목적이나 상습적으로 저작재산권을 침해하는 등 사회적 해악이 크다고 판단될 경우 '고소 없이도' 공소를 제기할 수 있다. 중대한 저작권법 침해는 비친고죄가 적용돼 저작권자의 고소 없이도 수사와 처벌을 할 수 있는 것이다.

그렇다면 주로 어떤 경우가 사회적 해악이 크다고 판단될까?

우선 불법 복제물을 전문적으로 판매하는 것처럼 영리 목적으로 또는 상습적으로 타인의 저작권을 침해하는 경우를 예로 들 수 있다. 소프트웨어(프로그램)를 불법 복제해 영리 목적으로 배포하는 행위와 불법 복제 사실을 알면서 취득해 업무상 이용하는 행위도 비친고죄에 해당하며 저작권 허위 등록, 저작자 사칭 등 저작권 자체를 속이는 행위도 마찬가지다.

아직도 저작권 침해를 가볍게 여기는 분위기가 있지만 이는 잘못된 생각이다. 고의적인 저작권 침해는 생각보다 엄격하게 처벌될 수 있음을 꼭 기억해야 한다.

Q28

집에서 할 수 있는 '저작권 지킴이 활동'? 온라인 재택 모니터링 사업의 모든 것

A **저작권은 단순히 창작자가 만든 작품에 대한 권리를 보장하는 법적 장치에 그치지 않는다. 이는 우리 사회가 창의적 활동을 장려하고, 공정한 문화 생태계를 지켜나가기 위한 최소한의 안전망이다.**

한국저작권보호원은 이러한 가치 실현을 위해 다양한 제도를 운영하고 있다. 신고 시스템을 통한 대응은 물론, 사회적 취약계층에게 안정적인 일자리를 제공하는 "저작권 지킴이" 제도 역시 중요한 축으로 자리 잡았다.

대표적인 사례가 바로 온라인 재택 모니터링 사업이다. 「저작권법」 제133조의3에 근거해 시행되는 이 사업은 온라인에서 불법 유통되는 콘텐츠를 상시 감시·차단하기 위해 마련됐다.

보호원은 장애인, 경력단절여성, 청년 구직자, 다문화가족, 차상위 계층 등 상대적으로 취업이 어려운 이들을 채용해 이 업무를 맡기고 있다. 단순히 불법복제물을 찾아내는 데 그치지 않고, 사회적 약자에게 의미 있는 경제적 기회를 제공하는 '일석이조'의 모델로 평가된다.

이 사업의 채용은 매년 초 모집 공고와 함께 시작된다. 지원자는 서류 심사와 면접을 거쳐 선발되며, 보통 2월부터 근무가 시작된다. 근무 형태는 재택 기반이며, 주 5일 근무 원칙을 따르되 요일은 유연하게 조정된다.

1일 근무 시간은 3~5시간 내외로, 한 달 20일 근무 시 만근이 된다. 근로자는 4대 보험에 가입할 수 있고 월 기본급은 약 120만 원 수준이다. 성과에 따라 분기별 인센티브도 주어진다.

단순한 경제적 보상을 넘어 '공적 가치를 실현한다'는 점에서 참여자 만족도도 높다. "아이를 돌보면서 집에서 사회적 역할을 수행할 수 있다는 점이 뿌듯하다", "온라인 불법복제 단속에 기여한다는 사실이 자긍심을 준다"는 후기가 이어진다.

한국저작권보호원은 이러한 피드백을 반영해 업무 지원 도구와 교육 과정을 매년 보완하고 있다. 실제 모니터링 참여자들은 영화, 음악, 웹툰, 출판물 등 다양한 분야를 상시 점검하며, 확인된 불법 유통 사례를 보호원 시스템에 즉시 보고한다.

Q29

내가 그린 웹툰이 내 허락 없이 다양한 나라의 언어로 번역돼서 불법 유통되고 있다. 일일이 다 찾아보기도 힘든데 어떻게 해야할까?

A 내가 만든 웹툰이나 드라마가 해외에서 허락 없이 번역돼 돌아다닌다면 어떻게 해야 할까? 직접 대응하기는 사실상 어렵다. 현지 법률 제도가 다르고 언어 장벽도 크다. 게다가 해외 변호사를 선임하고 소송을 진행하려면 수천만 원에서 억 단위 비용이 든다. 개인 창작자나 작은 콘텐츠 회사가 감당하기엔 버거운 일이다.이때 도움을 줄 수 있는 게 한국저작권보호원의 '해외 저작물 보호 요청 제도'이다. 권리자로부터 위임을 받아 보호원이 직접 해외 침해 사이트를 모니터링하고, 운영자에게 경고장을 발송해 삭제를 권고하는 방식이다. 영어, 중국어, 태국어, 베트남어, 인도네시아어, 스페인어, 아랍어, 러시아어, 프랑스어, 포르투갈어 등 총 10개 언어권을 아우르기 때문에 K-콘텐츠가 활발히 소비되는 주요 시장을 대부분 커버한다.

신청 절차도 비교적 간단하다. 권리자가 불법복제물 신고사이트 COPY112(copy112.kcopa.or.kr)에 회원으로 가입 후 '저작물 해외 보호 요청' 메뉴에서 '수권 신청'을 진행하면 된다. 신청 시 별도의 비용은 발생하지 않는다. 다만 권한 위임을 증명하는 위임장과 정식 유통 계약서 등 관련 서류 제출이 필요하다. 신청이 완료되면 침해 게시물이 삭제되는 과정을 실시간으로 확인할 수 있고, 정기 보고서도 받아볼 수 있다.

K-콘텐츠가 세계 곳곳에서 인기를 얻으면서 웹툰, 드라마, 게임, 음악 등이 글로벌 시장을 휩쓸고 있다. 문제는 저작권 침해가 개인의 단순 공유를 넘어 돈벌이 수단으로 악용될 때 이다. 불법 사이트 운영자는 광고와 유료 결제로 돈을 챙기지만, 정작 창작자는 정당한 대가를 받지 못한다.

영화 <파묘>와 <노량>, 드라마 >눈물의 여왕 등> 올해 국내에서 큰 인기를 끌었던 흥행작도 예외가 아니었다. 한국저작권보호원(이하 보호원)에서 발표한 '2024 해외 한류콘텐츠 침해 실태조사'에 따르면 지난해 해외 불법 사이트에 올라온 한류콘텐츠는 4억1400만개로 전체 불법 유통량의 17.5%를 차지했다.

보호원의 해외 저작물 보호 요청 제도는 단순한 기술적 차단을 넘어 권리자가 해외 현지 실태를 파악하고 대응 전략을 세우는 데 기초 자료로 활용된다. 보호원은 "창작자가 혼자 감당하기 힘든 해외 침해 문제에 최소한의 방어막을 제공하는게 핵심"이라고 밝혔다.

저작권 침해는 단순히 법을 어기는 문제가 아니다. 침해가 이어지면 창작자의 생계가 위협받고, 정당한 평가가 무너지면 좋은 콘텐츠도 나오기 어렵다. 저작권을 올바로 이해하고 불법 복제물을 끊어내는 성숙한 시민 의식이 지금 가장 필요하다.

Q30

해외에서 내 콘텐츠가 무단 도용됐다면? 맞춤형 해외 저작권 바우처로 해결 가능할까?

A **K-콘텐츠가 세계적으로 인기를 얻으면서 늘어난 것은 불법 복제와 무단 번역, 그리고 저작권 침해다. 특히 웹툰이나 드라마의 경우 현지 팬들이 원작자의 동의 없이 번역본을 제작해 배포하는 사례가 흔하다.**

보다 적극적이고 체계적인 대응을 원한다면, '맞춤형 해외 저작권 바우처 지원사업'을 활용할 수 있다. 이 사업은 해외 진출을 준비하거나 이미 진출한 창작자와 기업에게 필요한 저작권 보호 서비스를 '바우처' 형태로 지원하는 제도다. 목적은 침해 후 대응에 그치지 않고 사전 예방과 분쟁 해결을 통해 K-콘텐츠의 수출 경쟁력을 높이는 데 있다.

참여 대상은 해외에 콘텐츠를 수출했거나 수출을 앞둔 국내 중소기업과 개인 창작자다. 바우처를 통해 권리자는 원하는 수행기관을 직접 선택할 수 있으며, 수행기관은 법인·개인사업자·대학·연구소·공공기관 등으로 구성돼 분야별 전문성을 살린 맞춤 서비스를 제공한다.

지원 규모도 크다. 개별 신청의 경우 최대 1억원(정부지원금 최대 9500만원), 세 개 이상의 기업이 공동으로 신청하면 최대 1억 5000만원(정부지원금 최대 1억 4250만원)까지 받을 수 있다. 기업 매출 규모에 따라 지원 금액이 달라지며, 중소기업과 개인 창작자가 실질적으로 도움을 받을 수 있도록 설계돼 있다.

보호원은 해외 사무소, 현지 전문기관, 수행기관 네트워크를 넓히며 ▲불법 유통 모니터링 △침해자 경고장 발송 ▲현지 법률 자문 ▲소송 지원 등 실질적인 대응 수단을 제공한다.

이와 더불어 ▲계약서 검토 ▲법제 조사 ▲기술적 보호 방안 자문 등 사전 예방 서비스도 지원한다. 단순히 사건 발생 후 대응에 그치지 않고, 장기적으로 권리자가 불법 침해 위험을 줄일 수 있도록 돕는 데 목적이 있다.

관련 문의는 이메일(cvoucher@kcopa.or.kr) 또는 전화(02-3153-2459)를 통해 가능하다. 보호원은 매년 참여 기업과 창작자의 의견을 반영해 지원 항목을 손 보고, 해외 저작권 보호 인프라도 넓혀가고 있다.

결국 해외 저작권 침해는 개인이 혼자 대응하기엔 분명한 한계가 있다. 그러나 한국저작권보호원의 해외 보호 요청과 맞춤형 바우처 사업은 창작자가 최소한의 방어선을 세우고, 해외 시장에서 안정적으로 활동할 수 있게 돕는 안전망이 된다.

K-콘텐츠의 성장은 단순한 수출을 넘어 '지적재산권 보호 체계'와 함께 갈 때 비로소 지속 가능성을 확보할 수 있다. 창작자와 기업이 이러한 제도를 적극 활용할 때 글로벌 시장에서의 경쟁력은 더욱 커질 것이다.

저작권 보호 30문 30답

발행월 2025년 12월

기 획 문화체육관광부
한국저작권보호원
여성경제신문

자 문 정지우 변호사

발행처 문화체육관광부
한국저작권보호원

디자인 정윤경

복잡한 저작권 규정 완전 가이드
저작권 침해 방지 필수 지식 총정리

한국저작권보호원 KOREA COPYRIGHT PROTECTION AGENCY
문화체육관광부
여성경제신문

검수: 정지우 변호사