

2019.11.06.



1인미디어 시대의 지식재산권

Hyeyoon, Lee
Legal Counsel, Sandbox Network

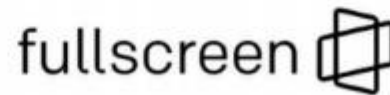
Multi-Channel Network

1인 미디어 플랫폼에서 활동하는 크리에이터(유튜버, BJ, 스트리머 등 1인 창작자)들을 육성, 지원, 관리하고 콘텐츠를 제작하며 크리에이터들의 영향력을 바탕으로 수익을 창출하여 공유하는 사업. 유튜브, 트위치 등 동영상 플랫폼의 영향력이 커지면서 사업 영역이 빠르게 확대되는 추세.

국내 주요 업체



해외 주요 업체





Creator Management

- 크리에이터 영입/발굴
- 크리에이터 채널 성장을 위한 교육/컨설팅



Content Production

- 제작 스튜디오 및 전문 제작인력 지원
- 크리에이터 영상 제작 지원
- 오리지널 콘텐츠 제작



Content Business

- 콘텐츠 배급 및 채널 특화 콘텐츠 제작
- 콘텐츠 기반의 마케팅 솔루션 제공
- 크리에이터/콘텐츠 IP 활용 머천다이징, 라이선싱, 출판 등 부가사업
- 음원 유통, 커머스 등 IP 기반 사업 확장

SANDBOXNETWORK!

“크리에이터의 IP기반으로 디지털 시대의 자산을 활용하고 재창조하는,
뉴미디어 시대 저작권의 창작과 활용을 가장 가까이서 경험하고 있는
디지털 엔터테인먼트 회사”

Contents

01. 1인미디어 시대 콘텐츠 특성

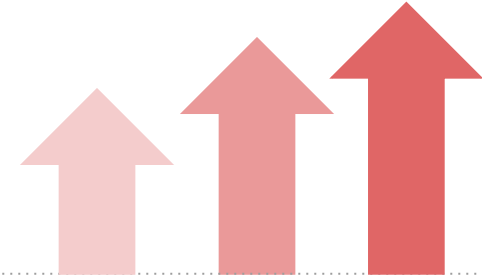
02. 1인미디어 콘텐츠의 지식재산권 관리 현황

03. 1인미디어 시대에 필요한 저작권 논의

01 1인미디어 시대 콘텐츠 특성



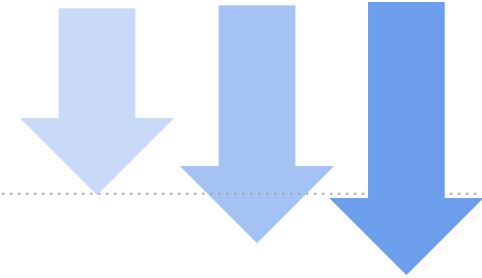
1인 미디어 콘텐츠?



| | |
|------------|------------------------------------|
| 1인 창작 | 다양하고 창의적인 표현 방식 |
| 온라인 플랫폼 활용 | legacy media에 비해 비용, 인력 부담 감소 |
| 저작물 이용 | 복제, 전송의 용이성으로 인하여 온라인에서 콘텐츠 활용도 증가 |



1인 미디어 콘텐츠?



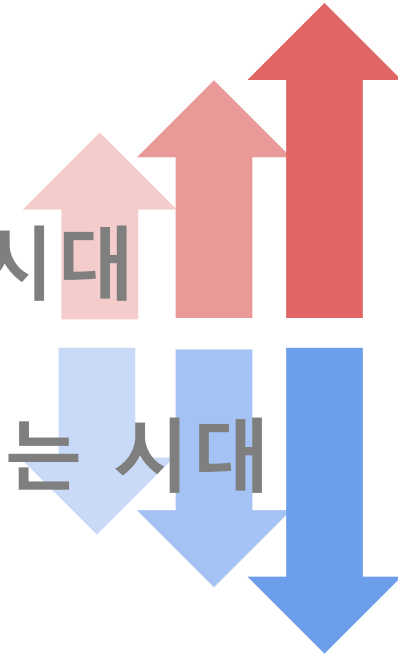
| | |
|------------|-------------------------------------|
| 1인 창작 | 타인의 저작물에 기반함(유행, 짤, meme) |
| 온라인 플랫폼 활용 | 허위, 선정적 콘텐츠 제재 어려움 |
| 저작물 이용 | (타인이 or 타인의) 저작물을 이용허락 없이 이용하는 경우 多 |



1인 미디어 콘텐츠?

새로운 저작물이 폭발적으로 증가하는 시대

저작물이 끊임없이 이용되고, 허락없이 이용되는 시대



02 1인미디어 콘텐츠의 지식재산권 관리 현황

1인미디어 지식재산권

콘텐츠 자체 저작권

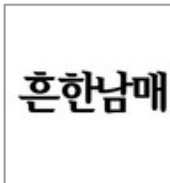
캐릭터, 로고 저작권

채널명 상표권

[참고] 샌드박스네트워크 소속 크리에이터 “흔한남매 ” 저작권, 상표권 등록 현황

| 순번 | 등록번호 | 종류 | 제호 | 등록일자 |
|----|---------------|-------|-----------|------------|
| 2 | C-2018-012457 | 미술저작물 | 흔한남매 으뜸오빠 | 2018-05-16 |
| 1 | C-2018-012456 | 미술저작물 | 흔한남매 에이미 | 2018-05-16 |

등록  흔한남매



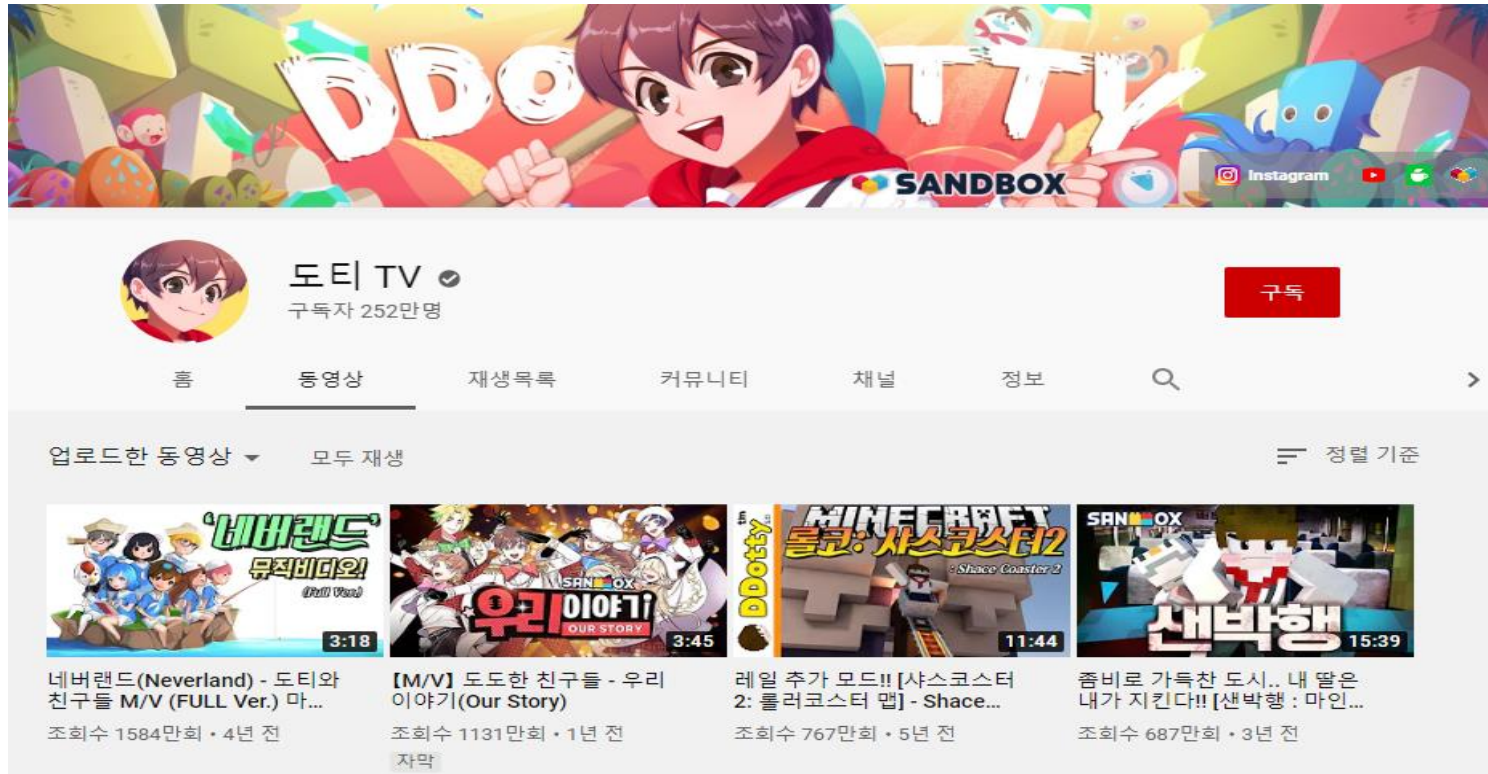
상품분류: 16
출원(국제등록)번호: 4020190028060
등록번호: 4015293280000
출원공고번호: 4020190079449
도형코드:

다양한 권리관계 - 원저작자/인접권자 등 권리자의 이용허락 없는 저작물 이용



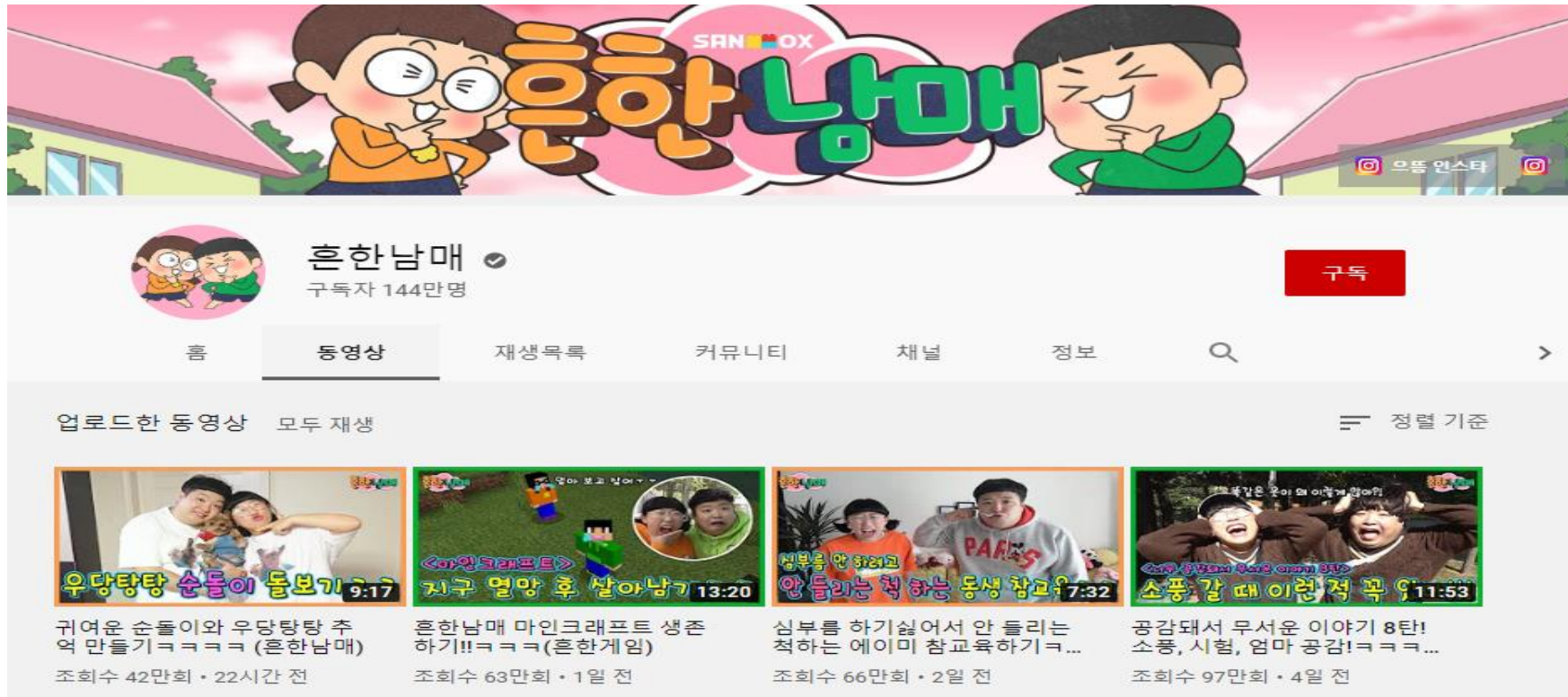
출처: 창현거리노래방 채널

다양한 권리관계 - 게임방송의 2차적 저작물성



출처: 도티TV 채널

캐릭터 저작물 - 1인미디어의 캐릭터화



출처: 흔한남매 채널

모방 콘텐츠의 문제



출처: 그것이알고싶다 유튜브 채널

캐릭터, 로고 등의 권리 확보 필요성



완구



의류



IPTV



도서



음원

인플루언서로서의 영향력 확대 -> 다양한 사업 활용 가능
지식재산권을 조기에 확보하고 관리, 대응하는 것이 중요함

03 1인미디어 시대에 필요한 저작권 논의

공정이용(Fair use)

저작권법 제35조의3

통상적인 이용방법과 충돌하지 않고
저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지
않는 경우인지 판단

1. 이용의 목적 및 성격
2. 저작물의 종류 및 용도
3. 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성
4. 저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향

판례 (2010나35260)

1. 창작성이 있는지
2. 영리 목적인지
3. 필요 최소한의 인용인지
4. 저작물의 시장 수요를 대체하거나 저작물의 가치를 훼손하는지
5. 출처를 명시하고 있는지 등 종합적 고려

1인미디어 콘텐츠에서의 공정이용(Fair use) 사례

Equals Three, LLC v. Jukin Media, Inc.

원고인 Equals Three, LLC 가 피고 Jukin Media의 동영상에 출연자의 농담, 내레이션, 그래픽 및 기타 새로운 요소를 추가하여 논평한 영상을 제작, 배포한 것에 대하여 공정이용에 해당한다고 함.

동영상 '미쳤어' 음악저작물 사건

원고의 피고 (사 한국음악저작권협회 에 대한 침해 부존재 확인 및 손해배상 청구에 대하여, 인용이 창조적이고 생산적인 목적을 위한 것이라면, 정당한 범위 안에서 공정한 관행에 합치되게 이루어지는 한 허용된다고 함.

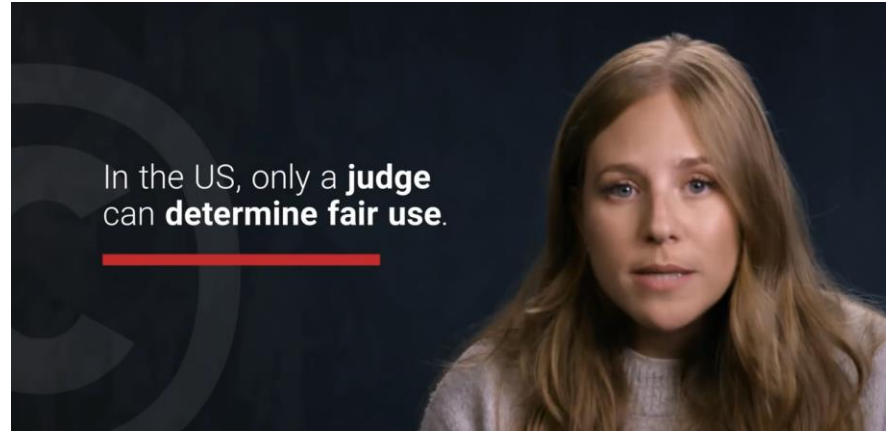
실무상 빈번히 발생하는 판단영역 - 공정이용(fair use)인가?



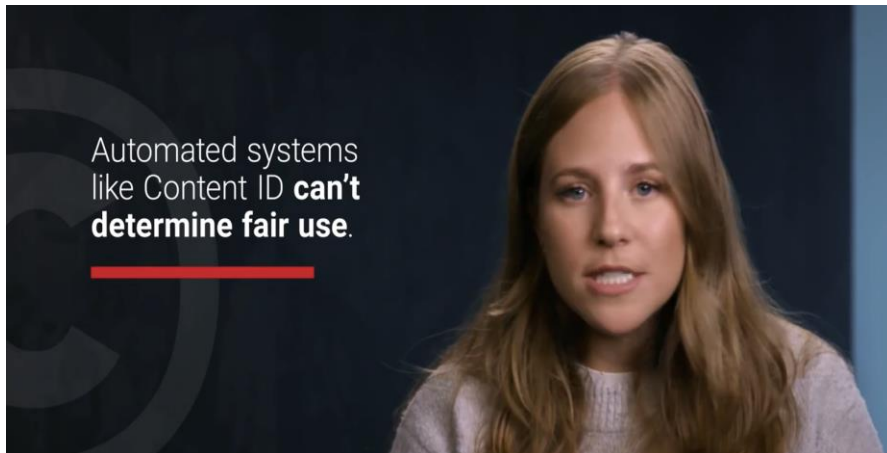
한정된 자원, 비용, 시간, 인력 또는 트렌드를 따라가기 위해 타인의 저작물(영상, 사진, 미술저작물 등)을 인용/이용하는 경우가 많음

- 공정이용(fair use)의 범위에 속함에도 불구하고 전문적인 조언을 얻지 못해 콘텐츠 제작 포기 또는 삭제하는 경우가 존재함.
- 공정이용(fair use)에 속하지 않음에도 불구하고 공정이용으로 판단하여 활용하는 경우도 존재함.

유튜브의 공정이용 판단



출처: Youtube Creators 채널



결국, 전문적·체계적인 지원이 없는 한
공정이용에 대한 판단은 전적으로
1인미디어 제작자, 창작자의 몫

1인미디어 시대에 필요한 저작권법상 논의

저작권법상 공정이용에 대한 논의

- 공정이용의 요건(영리성)
- 저작권분쟁 “조정”의 적극적인 활용
- 국내외 다양한 사례의 축적을 통한 예측가능성 확보
- 한국저작권보호원 등 전문기관과의 긴밀한 연계 절차 필요
- 공정이용 뿐만 아니라 저작권 사용 보상에 대한 다양한 사례 필요

1인미디어 제작자에 대한 교육 지원

- 저작권, 상표권 등에 대한 전문 교육
- 저작권 침해 예방 교육 뿐만 아니라 적법한 권리 확보 및 공정한 이용방법에 대한 교육 필요

Legal Counsel

hyeyoon@sandbox.co.kr

CONTACT

contact@sandbox.co.kr

BUSINESS

business@sandbox.co.kr

