

주제: 지식재산권 침해, 어떻게 구제받을까?

1. 본인의 진로희망 또는 분야
미디어 학과

2. 주제를 선택한 이유

최근 인터넷과 스마트폰이 보편화되어 누구나 쉽게 여러 정보들에 접근하고 그 정보를 이용할 수 있게 되었다. 이는 빠른 정보 전달을 가능하게 하며, 물리적 거리를 완화 시키는 등 긍정적인 영향을 주지만, 불법 다운로드 및 공유 쉬워져 지식재산권 문제 또한 초래한다. 미디어와 관련된 지식재산권 문제에 대해 분명히 이해하고 깊게 고민해보고 싶어 '지식재산권 침해, 어떻게 구제받을까?'를 주제로 선택하였다.

3. 가장 인상깊은 활동 (해당 활동과 연계하여 본인이 참여한 활동 내용을 서술하시오.)

개요

자신도 모르게 지식재산권을 침해하게 되는 경우를 생각해보고 친구들과 토론을 통해 의견을 나누는 활동이 매우 인상깊었다. 비록 음악이나 사진 등을 구매했을지라도 UCC 공모전의 출품작에 비상업용 음악이나 사진 등을 사용하는 것은 엄연한 지식재산권 침해이지만, 이를 간과하고 저작권을 침해하는 경우와, 비슷한 맥락으로 개인이 쉽게 제작할 수 있는 유튜브 영상에 폰트를 수정하여 사용하거나 구글 검색을 통해 노출된 사진들을 콘텐츠에 사용하여 재산권을 침해하는 경우를 생각하고 친구들과 공유하였다.

또한, 지식재산권 법률과 관련된 논란을 알아보고 이에 대한 나의 생각을 표현하는 활동 또한 매우 인상깊었다. 애니메이션 유튜브 채널 'Totally No Mark'가 애니메이션 '드래곤볼'과 '원피스'가 포함된 150여 개의 영상 삭제제 요청받은 사례는 재산권 침해와 관련된 법률에 국가마다 차이가 있어 논란이 되었다. 나는 이 사례에 대해 **~~(아래 자료를 참고하여 어느 나라의 법률이 더 합리적인지 본인의 의견을 작성)한 입장을 보였다. 그 이유는 ~~.**

4. 프로그램을 마치며 정리 (프로그램에 참여하면서 느낀 점과 본인의 생각을 서술하시오.)

정보화 시대에서 우리는 게임, SNS, 유튜브 등 취미뿐만 아니라 원격 근무, 온라인 강의, 쇼핑 등 일과 생활에서도 인터넷을 사용한다. 따라서 우리 생활

에 깊고 넓게 퍼져있는 창작물들의 품질과 새로운 기술 개발을 위하여 지식 재산권이 매우 중요하다고 생각한다. 이런 지식재산권을 부주의로 인해 침해하지 않도록 꼼꼼하게 살펴봐야겠다고 다짐했다.

국가 별 지식재산권 규정을 비교하는 활동을 통하여 지식재산권의 공정성을 능동적이고 객관적으로 판단할 수 있어 큰 의미가 있었다.

개인세특 (1500바이트)

~목표를 가지고 미디어에 관심이 많은 학생으로, 최근 미디어의 발달로 불법 다운로드 및 공유가 쉬워져 큰 문제로 떠오른 지식재산권 문제를 분명히 이해하고 깊게 고민해보고자 관련 보고서를 작성함. 자신도 모르게 지식재산권을 침해하게 되는 사례를 생각해보고 학우들과 토론하는 활동을 진행함. 비록 구매했을지라도 UCC 공모전의 출력작에 비상업용 음악이나 사진 등을 사용하는 경우와 유튜브 영상에 폰트를 수정하여 사용하거나 구글 검색을 통해 노출된 사진들을 사용하여 재산을 침해하는 경우를 제시함. 취미뿐만 아니라 일과 생활에서도 인터넷을 사용하는 정보화 시대에 우리 생활에 깊고 넓게 퍼져있는 창작물들의 품질 유지와 새로운 기술 개발을 위해 지식재산권은 매우 중요하다는 의견을 밝히고, 지식재산권을 부주의로 인해 침해하지 않도록 꼼꼼하게 살펴봐야겠다고 다짐함. 국가 간 지식재산권 법률의 차이로 논란이 되었던 애니메이션 유튜브 채널 'Totally Nor Mark'의 사례를 이해함. **~~를 이유로** ~~ 법률이 더 합리적이라는 생각을 밝히며 지식재산권의 공정성을 능동적이고 객관적으로 판단함.

(현재 1355바이트)

자료1.

지난 21년 12월, 해외의 애니메이션 유튜브 채널 “Totally Not Mark”은 유튜브로부터 3년 동안 제작한 영상. 150개의 저작권 침해 신고를 받았습니다.

채널 주인 Mark Fitzpatrick는 자신의 채널에 애니메이션 제작사인 토에이 애니메이션이 \ 애니메이션 “드래곤볼”과 “원피스”가 포함된 150여 개의 영상을 삭제하도록 유튜브 측에 요청했다고 밝혔습니다.

마크 씨는 짧은 애니메이션 장면들을 편집하고, 그 위에 목소리로 해당 애니메이션을 리뷰하는 콘텐츠를 제작하여 업로드하고 있었습니다.

이런 형식은 애니메이션 리뷰 크리에이터뿐만 아니라, 많은 게임 유튜버들이 리뷰를 위해 사용하고 있는 방식이기도 합니다.

그런데 문제는 이런 방식으로 저작권이 있는 콘텐츠를 사용하는 것이 합법인지 아닌지는 국가마다 기준이 다르다는 것입니다.

인터넷상에서 논란이 되었던 애니메이션 리뷰 채널 저작권 관련 논란도 바로 이런 차이점 때문에 발생했다고 볼 수 있습니다.

미국의 “공정 이용” 정책

미국에서는 “Totally Not Mark”와 같은 애니메이션 장면의 활용은 저작권 법상 ‘공정 이용’에 해당하는 것입니다.

미국에서 콘텐츠의 사용이 적법한지 아닌지 판단하는 ‘공정이용’의 조건에는 네 가지가 있습니다.

사용의 목적이나 성격이 상업적인 성격을 띠는지, 비영리적이고 교육적인 목적을 띠는지 여부

사실에 기반한 작품의 일부를 사용하는 것이 비사실적인(순전히 상상력에 의한) 작품의 일부를 사용하는 것보다 공정 이용에 가깝다.

원작의 적은 부분을 빌려 쓰는 것은 많은 부분을 가져오는 것보다 공정 이용에 가깝다. 그러나 아무리 작은 부분을 가져오더라도 작품의 ‘핵심’에 해당하는 부분이라면 공정 이용에 어긋날 수 있다.

원작의 잠재적인 시장 가치에 대한 사용의 효과: 작품의 사용이 원작에 대한 수요를 대체하여 원작자의 수익창출에 잠재적인 영향을 미친다면 공정하지 않은 사용으로 간주된다.

이에 비해 애니메이션 원작의 저작권을 가지고 있는 일본의 저작권 관련 법은 미국과 확연히 다릅니다.

일본의 "저작권인격권"

'공정 이용'에 대한 정책 대신에, 일본은 "저작권인격권"의 개념에 제삼자의 저작권 사용에 대한 예외를 만들어두고 있습니다.

저작자는 아직 공개되지 않은 자신의 저작물을 공개하도록 제안할 권리가 있습니다. 저자는 실명 또는 가명을 저자의 이름으로 표시할지 여부를 결정할 권리가 있습니다. 저작자는 자신의 의지에 반하는 왜곡, 훼손 또는 기타 수정으로부터 자신의 저작물과 제목의 완전성을 보존할 권리가 있습니다. 일본의 저작권 법은 우리나라의 것과 유사합니다. 위의 조항 중 세 번째 것에 의해서 콘텐츠의 저작권 소유자는 사용자가 자신이 원하지 않는 방식으로 자신의 작품을 사용했을 때 강제적으로 사용된 게시물을 내리도록 조치할 수 있습니다.

출처 :

<https://gogislave.tistory.com/entry/%EC%A7%80%EC%8B%9D-%EC%9E%AC%EC%82%B0%EA%B6%8C-%EC%B9%A8%ED%95%B4-%EC%82%AC%EB%A1%80-%EC%A7%80%EC%A0%81%EC%9E%AC%EC%82%B0%EA%B6%8C-%EC%A7%80%EC%A0%81%EC%86%8C%EC%9C%A0%EA%B6%8C>