

논문 2023-3-4 <http://dx.doi.org/10.29056/jsav.2023.09.04>

# 저작권자 간 저작권 이용허락 편의성을 위한 계약 자동승인 플랫폼 모델

조용준\*, 정채윤\*, 김원빈\*, 신동명\*†

An automatic approval platform model for providing  
convenience of copyright licensing agreements between creators

YongJoon Joe\*, Chae-Yoon Jung\*, Won-Bin Kim\*, Dong-Myung Shin\*†

## 요 약

개인 저작권자의 창작활동 과정에서 타인의 저작물을 활용하는 비중이 커지고 있으나 이용자, 특히 소규모 저작권자가 저작물 활용목적에 맞는 이용허락 계약 절차 등의 법적 절차를 밟는 것에 대한 부담으로 인해 적절한 계약을 맺지 못한 채 타인의 저작물을 사용하는 경우가 발생하고 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해 저작권자 및 이용자의 조건과 권리를 한정하여 계약에 대한 부담을 줄이고 계약 시 저작권자와 이용자가 원하는 조건에서 요청을 승인하고 자동화할 수 있는 플랫폼 모델이 필요하다.

본 연구에서는 저작권자가 사전에 정의한 제한된 목적에 대해 해당 저작물에 대한 이용허락 계약 요청을 자동으로 승인할 수 있는 플랫폼 모델을 제안한다. 이를 통해 저작권자 이용자 간의 직접계약을 지원하고 간편한 이용허락 계약 체결로 저작물 재사용성을 높여 콘텐츠 시장 활성화에 이바지할 것으로 기대한다.

## Abstract

Although the proportion of using other people's works in the creative activities of individual creators is increasing, users are feeling the burden of going through legal procedures such as licensing agreement procedures suitable for the purpose of using the works. Therefore, it is necessary to develop a platform that can reduce the burden of contracts by limiting the conditions and rights of creators and users, and approve and automate requests under conditions desired by creators and users during contracts.

In this study, we propose a platform model that can automatically approve a license agreement request for a copyrighted work for a limited purpose defined in advance by the copyright owner. Through this, it is expected to contribute to vitalizing the content market by supporting direct contracts between creators and users and by increasing re-usability of copyrighted works through simple licensing agreements.

**한글키워드** : 이용허락 계약, 저작권 계약, 자동승인, N차 창작, N차 저작물, 2차 창작, 2차적 저작물

**keywords** : license agreement, copyright contract, automatic approval, Nth creation, Nth works, Secondary creation, Derivative works

\* 엘에스웨어(주) 소프트웨어연구소 연구개발본부

† 교신저자: 신동명(email: roland@lsware.com)

접수일자: 2023.08.30. 심사완료: 2023.09.09.

게재확정: 2023.09.20.

## 1. 서론

미디어 환경 변화에 따라 개인이 직접 콘텐츠를 제작하고 공유하는 등 1인 미디어 저작권자가 늘어나면서 개인 저작권자의 N차 창작활동이 활발해지고 있으며, 이에 따라 다른 사람의 저작물을 활용하는 비중이 커지고 있다. 그러나 상당수 이용자, 특히 소규모 저작권자의 저작권 이용허락 계약에 대한 법적 인식 부족으로 무분별하게 제작된 콘텐츠와 관련된 저작권 침해 및 분쟁도 사례도 증가하고 있다. 국회 과학기술정보방송통신위원회 위원장이 한국저작권보호원에서 제출받은 자료에 따르면 2019년 1월~8월 사이에 유튜브에서 적발된 불법 저작물이 8,833건이었으며 2018년 한 해 적발 건수 8,880건에 준하는 양으로 직접 다양한 소스를 활용하여 콘텐츠를 제작하고 업로드하는 문화 확산에 따른 저작권 침해 사례 또한 증가하는 것으로 보인다[1].

과학기술정보통신부와 한국전파진흥협회(RAPA)가 공개한 ‘2022 1인 미디어 산업 실태조사’ 보고서에 의하면 2021년 1인 미디어 산업의 총매출은 2조 5,056억 원으로 집계되었으며 1인 미디어 64.5%가 자체 콘텐츠를 제작하고 연평균 124개의 콘텐츠를 공개하는 것으로 조사되었다. 그러나 이러한 1인 저작권자의 대다수는 저작권 이용허락 계약에 대한 인식 정도가 전문가와 비교하면 상대적으로 낮고 저작권 개념을 알고 있다고 해도 개인이 이용허락 계약 등의 법적 절차를 실제 사례에 적용하여 준수하기 어려운 부분이 있다. 특히 저작물 활용에 있어서 어느 범위까지 허용할 수 있는지 어떤 창구를 통해 원저작권자에게 이용허락을 받고 정당하게 쓸 수 있는지 등을 개인이 판단하기가 어려운 실정이다. 이러한 문제로 인해 자신도 모르는 사이에 타인의 저작권을 침해하게 되고 이에 따라 저작권 가이드 위반 경고를 받거나 심한 경우 채널이 영구적으로 삭제되는 일

이 발생하기도 한다.

개인 저작권자의 저작권 침해 예방과 N차 창작 활동을 지원하기 위해 콘텐츠 제작 플랫폼이 다수 생겨나고 있으나 해당 플랫폼들은 저작권자와 이용자 간의 직접계약 대신 중간에 플랫폼이 저작권자의 권한을 대리하여 계약하는 형태를 띠고 있다 [2]. 이렇게 현존하는 저작권 계약 플랫폼상에서 이루어지는 계약의 경우 계약 조건에 대한 교섭 없이 간접계약 형식으로 이루어지고 있어 계약 시 저작권자와 이용자의 선택권이 없고, 그 절차가 까다로워서 소규모 저작권자가 해당 절차 진행에 대한 부담을 느끼고 있다. 이에 대다수 콘텐츠 이용자가 저작물 사용 수준에 따른 가격 차별화, 다양한 라이선스 부여 등의 기능을 갖춘 플랫폼을 필요로 하고 있다.

따라서 사전에 정의한 이용허락 계약(라이선스)을 선택하고, 나아가 저작권자가 원하는 계약을 사용할 수 있게 함으로써 계약 선택의 자유화를 높이고 이용자의 조건 및 권리를 크게 한정하여 계약에 대한 부담을 줄일 수 있는 사용 건수별 한정된 마이크로 계약을 맺는 구조가 필요한 시점이다. 또한, 마이크로 계약 형식(템플릿)을 기반으로 저작권자가 원하는 특정 조건에서 이용허락에 대한 요청 승인을 자동화하여 효율적 이용허락 계약을 지원할 수 있는 플랫폼 모델 개발이 필요하다.

이에 본 논문에서는 저작권 계약 자동화를 통해 계약 편의성을 높이고, 이를 기반으로 이용조건별 라이선스 자동 정산이 가능한 플랫폼 모델에 관해 기술하였다.

본 논문은 다음과 같이 구성된다. 2장에서는 N차 창작 개념과 저작권 침해 이슈에 대해 살펴보고 3장에서는 저작권 이용허락 개념 및 기존의 저작권 이용허락 플랫폼 현황과 저작권 이용허락 계약 이슈에 대해 알아본다. 이를 토대로 4장에서 저작권 이용허락 자동승인 플랫폼 모델 내용을 제시하고 마지막으로 5장에서 결론을 서술한다.

## 2. N차 창작 저작권

### 2.1 N차 창작 개념

원저작물을 변형·가공하여 재탄생시키는 것을 2차 창작이라고 하며, 2차 창작으로 만들어진 작품을 바탕으로 또 다른 창작물을 만드는 것을 3차 창작이라고 한다. 이때 기반은 원저작물에 있으며 N차 창작을 활용하여 만든 작품은 N+1차 창작이 된다. 그 사례로 이청준 작가의 원작 소설이 영화로 각색된 후 해당 영화가 다시 뮤지컬로 각색된 ‘서편제’가 있다.



그림 1. N차 창작 개념  
Fig. 1. Nth creative concept

2차적 저작물이란 원저작물을 이용하여 작성한 저작물을 말하며 2차적 저작물에서 ‘2차적’은 원저작물로부터 파생(derivative)한 저작물이라는 의미이고 창작된 순서나 순번을 의미하는 것이 아니다.

저작권법은 제5조 제2항에 “원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상 제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물”을 2차적 저작물로 규정하고 있다. 저작권법상 2차적 저작물로 인정받기 위해서는 원저작물과 구분되는 창작성을 갖추어야 하며 원저작물을 편곡하거나 번역을 한 경우도 2차적 저작물이라고 부른다. 2차적 저작물의 경우 2차적 저작물 작성에 대한 이용허락이나 동의가 필요하며 원저작물의 저작자로부터 허락이나 동의가 없으면, 2

차적 저작물의 작성은 원저작자의 저작권을 침해한 결과가 된다[3].

원저작물 저작자의 동의나 허락은 2차적 저작물 성립요건이 아니지만, 2차적 저작물작성권은 원작자의 저작권에 속하기 때문에 허락 없이 2차적 저작물을 만들었을 경우 그 성립 여부와 별도로 원작자의 저작권을 침해하는 것이 된다. 또한, 원저작자의 허락 없이 불법적으로 작성된 2차적 저작물을 제3자가 이용하는 과정에서 원저작물까지 이용하게 되는 경우 원저작자의 저작권은 침해하게 되므로 결국 원저작자의 허락을 받아야 한다 [4].

### 2.2 N차 창작시 저작권 침해 이슈

개인 저작권자들은 경험이 적고 저작권 계약에 대한 전문적 교육을 받지 못해 인식이 미비하여 법적 분쟁에 노출된 상황이다. 실제 한국저작권보호원이 발표한 2022년 ‘저작권 보호 이슈 전망 보고서’에 따르면 1인 미디어(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)와 저작권 문제가 8.2%로 6위를 차지했다. 해당 문제는 2021년 3위를 차지한 이슈로 여전히 1인 미디어와 저작권 문제에 대한 중요성이 주목받고 있다.

1인 미디어 창작과 더불어 창작 소재 선택과 이용에 있어서 저작권 이슈 및 쟁점이 발생하고 있으며 최근에는 1인 미디어 콘텐츠를 기반으로 새로운 저작물을 제작하는 경우가 증가하고 있다. 이러한 경우 저작권법적으로 2차적 저작물 작성이 연쇄적으로 일어난다고 볼 수 있으나 개인 저작권자들은 합당한 권리를 보호받지 못하고 있다.

최근 1인 미디어 사용이 급증하면서 개인 저작권자의 N차 창작활동이 활성화되는 가운데 음악·영상·사진·기사 등 타인 저작물을 허락 없이 사용해 저작권을 침해하는 사례가 난무하고 있다. 이에 따라 업로드한 콘텐츠가 차단되거나, 수익을 빼앗기고 심할 경우 계정을 삭제당하는 일도 발생

한다. 실제로 유튜브는 자체적으로 ‘콘텐츠 검증시스템(CID)’를 개발해 저작권 침해를 모니터링하고 있다. 이때 침해 사실을 발견하면 저작권자에게 해당 내용을 통지하고 3회 경고받을 시 저작권을 침해한 크리에이터 계정과 등록된 모든 영상이 삭제된다[5].

구독이나 조회 수를 늘리기 위해 악의적으로 배경음악이나 이미지를 도용하는 예도 있으나 개인 저작권자의 경우 저작권 이용허락 계약 등의 법적 인식이 부족하여 자신도 모르는 사이 저작권을 위반하는 경우가 대부분이다. 그러나 개인 저작권자가 복잡한 저작권 정책을 하나하나 살펴보기 어려운 것이 현실이며 원저작물의 성격에 따라 복잡하게 얽힌 저작권 문제와 저작권자를 찾아 일일이 이용허락을 받기가 쉽지 않다. 이러한 문제를 방지하기 위해 개인 저작권자는 유튜브에 업로드할 영상 콘텐츠를 직접 제작할 때 저작권 무료를 표방하는 사이트에서 폰트·이미지·음원 등을 내려받아 영상을 제작하는데 이때 저작권 무료 사이트 약관의 내용, 저작권의 사용 범위와 기간 등을 꼼꼼히 확인하지 않는 경우 자신도 모르게 저작권을 위반했다는 분쟁에 휘말릴 수 있다[6].

한편 원저작자의 처지에서 생각해 보았을 때 자신도 모르는 사이에 자신의 저작물이 사용되고 있으나 저작권자가 해당 사실을 모르고 있는 예도 있다. 현재 저작권법은 저작권자가 신고하지 않으면 법적인 문제가 되지 않지만 저작권 침해를 알더라도 개인이 새로운 환경에서 접하는 여러 저작권 관련 문제에 대해 전문적으로 대응하기 어려운 실정이다.

저작권 문제로 인해 자유로운 2, 3차 창작 행위에 한계가 있는 상황에서 개인 저작권자의 창작활동을 독려하고 저작권자의 권리 보호 방안을 마련하기 위한 대응책 마련이 시급하다.

### 3. 저작권 이용허락

#### 3.1 저작권 이용허락 개념

저작권은 창작물을 만든 저작자가 자신의 저작물에 대해 가지는 배타적 법적 권리로, 대부분 국가에서 인정되는 권리이다. 원칙적으로 모든 저작물은 저작자로부터 이용허락을 받아야 한다. 저작물의 이용허락을 받은 자는 허락 받은 이용 방법과 조건 범위 안에서 그 저작물을 이용할 수 있다.

저작자의 이용허락을 받지 않은 경우, 또는 허락받았더라도 그 조건의 범위를 벗어난 이용을 하였을 경우 저작권 침해로 판단된다. 실질적으로 저작권 관련 분쟁에 있어서 다툼의 주된 내용은 저작권의 이용계약에 대한 부분이며, 이 중에서도 계약의 범위에 대한 사항이라고 할 수 있다[7].

이때 이용허락 계약이 성립하기 위해서는 계약 당사자 간에 합의해야 한다. 그러나 디지털 환경에서 거래되는 디지털 자원에 대해 저작권법과 계약법 간 충돌이 발생할 수 있다. 디지털 저작물 이용계약 체결이 활성화되면서 계약을 통해 저작권법상 저작자의 권리를 확대하거나 공정이용에 따른 이용자의 권리를 제한하는 등의 문제가 대표적이다[8]. 반면, 이러한 충돌 관계에 대한 법률적 해석을 개인이 하기에 어려움이 있다. 또한 저작권 계약이 양도 계약인지 이용허락 계약인지에 대한 구별은 권리관계에 상당한 영향을 미친다는 점에서 중요한 문제이지만 일반적 거래에 있어서 개인 저작권자가 저작권 양도 계약과 이용허락 계약을 구별하기 어렵다는 문제가 있다. 특히, 이를 구별하기 위한 저작권법상 명시적 규정이 없어 해석을 통해 해결해야 하는 상황이며 이에 대한 합의된 해석 기준도 존재하지 않아 개인이 이를 처리하는데 한계가 있다.

이처럼 이용허락 계약을 위해 합의해야 하는 당사자인 저작권자나 이용자가 개인일 경우, 법적 지식 부족으로 직접계약을 체결하는 데에 어려움을 느끼고 있어 이를 지원할 수 있는 기술 개발이 필요한 실정이다.

### 3.2 기존 저작권 이용허락 플랫폼

기존의 저작권 콘텐츠 거래 플랫폼에서는 사용 범위에 대한 라이선스 내용을 사용자가 이해하기 쉽게 명시하고 콘텐츠 사용조건 상세 등을 사이트에 기재해두고 있다. 또한 블록체인을 이용해 플랫폼사업자를 거치지 않고 제작자가 이용자들에게 콘텐츠를 직접 공급하고 대가를 지급하게 하는 블록체인 기반 디지털 콘텐츠 플랫폼 개발이 이루어지고 있다.

미국의 계약 수명주기 관리 플랫폼 아이언클래드(Ironclad)는 기업의 계약 프로세스와 데이터를 디지털화된 형태로 통합 관리하는 솔루션을 보유하고 있으며 아이언클래드 워크플로우 디자이너(Ironclad Workflow Designer)를 통해 단일 인터페이스에서 계약을 설계하고 실행할 수 있다[9]. 또 다른 미국 기업 링크스퀘어(LinkSquares)는 AI 기반 계약 관리 소프트웨어로 계약서의 초안 작성 및 자동화된 검토 기능으로 맞춤형 계약 수명주기의 각 단계를 단순화했다[10]. 다만 이러한 계약 자동화 기술은 계약서 관리 측면에서의 자동화를 의미하는 것으로, 계약 체결 또는 승인의 자동화를 의미하는 것은 아니다.

특히, 저작권 이용허락 저작권자와 저작권자의 직접계약을 지원하는 플랫폼은 부재한 상황이며 저작권자와 이용자가 계약 시 선택권이 없다는 문제점이 해소되지 않아 사용자 이용 편의성을 반영한 저작권 계약 다양화를 지원하는 플랫폼 개발 필요성이 강조되고 있다. 일부 저작물 판매 플랫폼(ex: envato market)은 저작권자가 플랫폼이 제공하는 라이선스 대신, 직접 정의한 라이선스로

이용자에게 판매하는 것을 허용하고 있으나, 이 경우 플랫폼은 단순히 저작물을 이용자에게 소개하고 대금을 정산하는 플랫폼으로서만 동작하고 라이선스 관리는 저작권자가 직접 하도록 하는 방식으로 동작한다. 즉, 플랫폼에서 여러 라이선스를 지원하는 것이 아니라, 예외적으로 외부에서 관리하는 라이선스가 적용하고 플랫폼상에서는 해당 라이선스를 지원하지 않는 것으로 볼 수 있다.

즉, 저작권 이용허락 계약 체결의 자동화 측면에서 보았을 때, 이용허락 계약 체결이 자동화된 플랫폼은 각 플랫폼 내에서 검증된 단일한 라이선스 계약 하에서의 체결 자동화는 가능하지만, 각 저작권자 또는 이용자가 개인화한 계약의 경우, 이를 플랫폼에서 검증하거나 이에 따른 정산을 하기 어려워 국내 및 국외에서는 이용허락 계약 체결 자동화 플랫폼을 찾아볼 수 없다. 다만, 보험 계약 등에 있어서는 조항 구성을 자동화한 연구 사례[11]가 존재한다.

### 3.3 저작권 이용허락 계약 이슈

개인 저작권자의 경우 자신의 콘텐츠를 제작하는데 타인의 저작물을 무단으로 사용하는 것은 저작권법에 저촉될 수 있어 대부분 콘텐츠 제작을 위한 저작권 이용허락 플랫폼을 이용하는 경우가 많다.

현재 이러한 저작권 이용허락 플랫폼에서의 저작권 계약은 포괄계약으로 이루어지고 있으며 저작권 신탁 관리 단체가 관리하고 있지 않은 저작물에 대해 서비스 사업자와 포괄계약을 하고 저작권 관리 비율을 정하여 사용료를 징수하는 형태의 관례가 아직도 진행되고 있다.

이러한 불특정 다수에 대한 이용허락(라이선스)은 저작권자와 이용자 모두에게 부담을 줄 수 있다. 오픈소스 SW나 CC 라이선스로 배포되는 저작물의 경우[12], 블랙덕(BlackDuck) 같은 툴

(Tool)을 통하여 해당 저작물의 라이선스를 파악하는 것은 가능하나 저작권자와 이용자 간의 직접 계약에 의한 이용이 아니기 때문에 저작권자는 창작한 저작물을 사용하는 사람이 누구인지 알 수 없고, 이용자도 본인이 어떤 저작물을 어떤 라이선스 하에 사용했는지 확인하기 어려우며 이로 인한 저작물의 공급망 추적이 매우 난해하고 고비용이 드는 문제점이 있다.

현재 일반화된 저작권 계약의 경우 계약 조건이 포괄적이면 구체적 이용 기간이나 활용목적 등이 크게 제한되지 않아 저작권자의 권리가 침해될 가능성이 커진다. 반대로 계약 조건이 한정적이면 저작권자의 이용 목적 전환 등 창작 과정에서의 변화(Pivoting)가 조건에 어긋날 수 있어서 이용자가 저작물을 사용하는 도중 제한으로 인해 재계약 등의 불편함을 초래할 수 있다. 따라서 불특정 다수에 대한 라이선스가 아닌 사용 건수별로 한정된 마이크로 계약을 맺는 구조를 취할 필요가 있다.

#### 4. 저작권 이용허락 자동승인 플랫폼 모델

##### 4.1 저작권 이용허락 자동승인 플랫폼 모델

기존 플랫폼과 기술로도 모든 저작물의 이용허락 계약의 형태를 일원화함으로써, 이용허락 계약의 전자적·자동적 체결이 가능하다. 하지만 일원화된 계약은 저작권자와 이용자의 권리를 충분하게 보장하기 어렵다. 특히, 많은 경우 저작권자의 권리가 크게 제약되기 때문에 저작물별·이용허락별 개인화(customizable)된 계약을 체결할 수 있고 이에 따른 후속 절차를 집행할 수 있는 플랫폼의 개발이 필요하다.

저작권 이용허락 자동승인 플랫폼은 저작권자가 사전에 정의한 제한된 조건에 따라 이용자의 개별 요청에 따라 개인화된 해당 이용허락 계약

요청을 자동으로 승인할 수 있다. 저작권자의 권리를 침해하지 않으면서 이러한 자동승인 플랫폼을 구축하기 위해서는, 전자화 및 자동 집행할 수 있는 이용허락 계약 표현 기술이 필요하다.

전자화 및 자동 집행할 수 있는 이용허락 계약 표현 기술은 저작권 이용허락 정보를 Machine-Readable 하게 표현하고 이를 프로그램 등을 통해 실행하도록 함으로써 저작권 계약 집행의 효율성을 제고하고 N차 저작물의 저작권 이용허락 정보 확인을 현실적으로 가능하게 하는 기술이다.

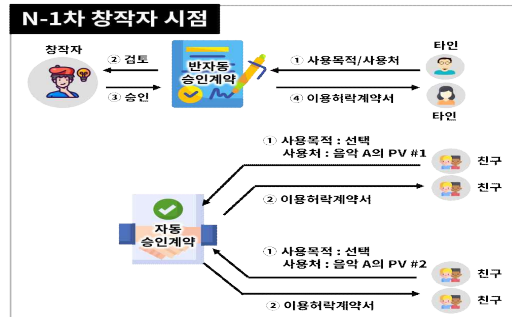


그림 2. N-1차 창작자 시점 저작권 이용허락 자동승인 플랫폼 개념도

Fig. 2. N-1th Creator's point of view Conceptual diagram of Copyright License Automatic Approval Platform

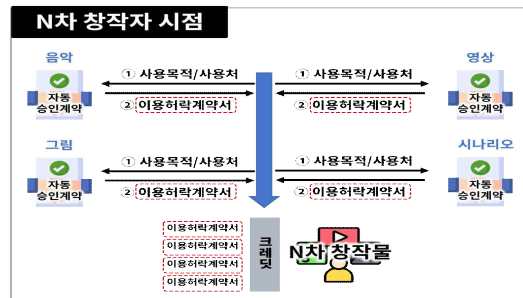


그림 3. N차 창작자 시점 저작권 이용허락 자동승인 플랫폼 개념도

Fig. 3. Nth Creator's point of view Conceptual diagram of Copyright License Automatic Approval Platform

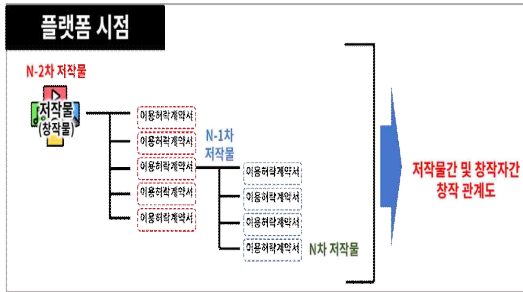


그림 4. 플랫폼 시점 저작권 이용허락 자동승인 플랫폼 개념도  
 Fig. 4. Platform point of view Conceptual diagram of Copyright License Automatic Approval Platform

#### 4.2 기존 이용허락 체결 플랫폼의 문제점과 이용허락 자동승인 플랫폼 모델

본 논문에서는, 위의 이용허락 체결 자동화 플랫폼에 기반하여 그림 2 및 그림 3과 같은 효과를 가지는 저작권자 간 이용허락 자동승인 모델을 구상한다.

이용허락 자동승인 플랫폼은 주로 저작권자 간의 창작 활동상에서 교류를 가시화하고 이 과정에서 발생하는 잠재적인 사회적 문제를 해결하기 위해 제안한다.

저작권자 간의 교류를 고려하지 않는 경우, 이미 존재하는 수많은 저작물 이용허락 체결 플랫폼과 같은 방식으로 저작물을 판매하면 된다. 이러한 판매 플랫폼은 이용자(구매자)를 구별하지 않고 비용을 지급하면 제한 없이 이용허락을 판매한다. 이는 저작권자가 저작물의 이용 용도를 하나 하나 확인하고 요청을 승인하기 위한 플랫폼이 아니기 때문이다. 또한, 이러한 플랫폼의 저작권자는 얼마나 팔렸는지를 확인하기는 하지만, 누가 사았는지를 확인하는 예도 없고, 확인을 위한 기능 또한 제공되지 않는다.

하지만 저작권자 커뮤니티 내에서는 이용허락을 단순한 상업활동으로서만 보는 것이 아니라 교류의 한 형태로 보는 경우가 있다. 예를 들어, 동

영상 저작권자와 음악가 간에 음원 사용을 임의로 허가하는 교류는 기존의 저작물 이용허락 플랫폼을 통해서 구현하기 어렵다. 기존 플랫폼을 이용하여 비슷한 기능을 제공하고자 하는 경우, 교류의 상대방에게 무료 쿠폰 등을 제공함으로써 플랫폼의 기능을 활용하는 예도 있으나, 번거롭고 여전히 이용 용도를 제한하기가 어렵다.

하지만, 이용허락 승인 자체를 소셜 플랫폼상의 교류의 한 형태처럼 다루도록 설계한 플랫폼에서는 계약서상의 조건 자체를 새롭게 설계해야 할 수 있다. 그림 2와 같은 구조를 지닌 플랫폼에서는 판매가 아닌 저작권자 간 교류의 경우, 저작권자(저작권자)는 상대방의 사용 용도에 관심을 가지는 한편, 지인의 경우에는 자동적·반자동적으로 승인하는 경우 또한 있다. 하지만 이러한 자동승인도 상대방에게 무제한으로 해당 저작물을 사용할 수 있도록 하는 것이 아니라 어떤 목적으로 사용하고자 하며, 그 활용한 결과를 확인하고자 하는 의도로 승인하는 것이다.

이러한 특징을 고려하면, 기존 플랫폼에서의 이용허락 계약은 이용자(계약자)가 창작하려는 임의 저작물에 대한 방대한 가능성을 고려하는 계약임에 반하여, 본 플랫폼의 계약은 그림 3에서 볼 수 있듯이 이용자가 사전에 통보한 지정된 배포 방식으로 지정된 저작물에 사용하는 것으로 한정된, 상대적으로 국소적인 계약(마이크로 계약)의 특징을 지닌다.

즉, 이용허락 자동승인 플랫폼은 일종의 저작권자 간의 소셜 플랫폼이 필요로 하는 이용허락 계약 플랫폼을 제공하기 위한 기능적 측면이다. 이러한 마이크로 계약에 의한 저작물의 연결망을 통하여, 그림 4와 같이 N차 저작물의 구성 요소를 추적하는 것 또한 가능해진다.

예를 들어, 기존의 CC(Creative Commons) 라이선스를 통해서 공개된 저작물의 경우 해당 공개 저작물의 저작권자는 그 저작물을 누가 사용하고

어디에 사용했는지 파악하는 것이 거의 불가능하다[12]. 하지만, 본 플랫폼을 통해서 공급되는 저작물은 누가 어디에 사용했는지 파악하는 것이 가능해지고, 이는 기존 판매 플랫폼과 비교하여 더 높은 소셜 플랫폼의 특성을 띠게 된다.

#### 4.3 이용조건별 라이선스에 따른 자동 정산 플랫폼 모델

이용허락 자동승인 플랫폼이 이용허락 계약 체결을 소셜 플랫폼상의 한 교류 활동으로서 정의하더라도 이용료가 전혀 없는 형태이기는 어렵다.

혹여, 타인의 저작물을 활용하여 창작된 저작물이 경제적으로 성공하는 경우, 잘 모르는 사람에 대해 무차별적인 이용허락 승인 요청을 남발하는 경우 등 다양한 면에서 이러한 이용허락 자동·반자동 승인 구조가 악용될 여지가 존재한다.

이러한 부작용을 방지하는 하나의 수단으로써 최소 비용 지급 또는 일정 매출 이상 발생 시 수익 공유 등의 조건이 추가된 이용허락 계약 조건을 추가하는 것이 바람직할 수 있다[13].

이러한 비용 지급 그리고 지속적인 비용 지급을 포함하는 계약을 시스템적으로 구현하고자 하는 경우, 기존 플랫폼과 달리 개별 저작물별로 자동 집행이 가능한 이용허락 계약을 사용하여 정산할 수 있는[14] 이용조건별 라이선스에 따른 자동 정산 플랫폼 모델 또한 필요하다.

다만 소셜 플랫폼으로서의 특징을 추가하고 부작용을 방지하려는 경우 그 비용은 적어도 효과는 충분하다. 이러한 지급은 마이크로 페이먼트를 통해 도입하여 마이크로 계약의 대가 지급을 위해 사용할 수 있다.

이렇게 저작물별로 개인화되고 자동 집행할 수 있는 이용허락 계약을 활용하도록 설계된 플랫폼이 기존의 저작물 이용허락 플랫폼과 이용허락 및 정산면에서 큰 차이점이 있다. 표 1에서 음원 저작물 이용허락 및 정산면에서 기존 플랫폼(방송,

YouTube/OTT, 및 음원 판매 플랫폼)과 제안 플랫폼이 어떻게 다른지를 구체적으로 설명한다. 나아가서, 마이크로 계약을 도입하고 저작물별로 개인화된 계약을 맺기 위한 부담을 줄임으로써 기존 플랫폼에서는 어려웠던 개별 계약이 가능해진다.

이처럼, 제안 플랫폼 모델은 개인화된 이용허락 계약 체결 문제 및 개별 계약별 정산 문제를 해결함으로써 기존 플랫폼과 큰 차별점을 가진다.

표 1. 이용조건별 라이선스에 따른 자동 정산 플랫폼과 기존 정산 구조의 비교

Table 1. Automatic license settlement by terms of use Comparison of Platform and Existing Settlement Structure

구분	동일·유사성	차이점
방송	재생된 양에 비례하여 사후 정산 <sup>※1</sup>	방송은 신탁단체에 등록된 곡에 등분 정산하지만, 본 플랫폼에서는 재생 시간에 따라 개별 음원별 사전 계약 조건에 따라 정산
YouTube/OTT	사용된 음원을 특정하여 개별 영상의 매출에 기반하여 사후 정산	모든 영상에 사용된 음원에 동일한 정산 기준 <sup>※2</sup> 을 적용하지만, 본 플랫폼에서는 개별 음원별 사전 계약 조건에 따라 정산
음원 판매	음원별 개별 사전 이용 허락을 받음	매질 계약만 적용하지만, 본 플랫폼에서는 재생 시간, 매출 등 다양한 조건에 따라 정산

※1 방송 음원 모니터링에 의존

※2 신탁단체에 의해 정해짐



## 5. 결 론

4차 산업혁명 시대의 핵심 역량은 1인 미디어 크리에이터라는 말까지 나오면서 1인 미디어 채널의 영역이 점차 확대되고 있다. 1인 미디어 산업은 진입장벽이 낮아 누구나 손쉽게 참여할 수 있으며 개인이 제약 없이 콘텐츠 제작이 가능해졌다는 것을 의미한다.

이때 원저작물을 기반으로 2차 창작하는 사례가 많아지면서 저작권 분쟁 및 2차 창작의 수익과 관련한 복잡한 법적 문제도 쟁점이 되고 있다. 해당 문제의 가장 주된 요인이 저작권의 이용계약에 대한 부분이나 개인이 이용허락 계약 등 법적 문제를 일일이 다루기가 어려운 것이 현실이다. 이러한 저작권 분쟁을 피하고자 개인 저작권자들이 저작권 이용허락 플랫폼을 이용하고 있으나 현존하는 플랫폼상에서는 저작권자가 원하는 특정 조건으로 계약하지 못하고 플랫폼에서 제공하는 계약(라이선스)에 대해 수정이 불가하여 계약 선택의 자유도가 없다는 점이 이용자와 저작권자에게 부담이 되고 있다.

따라서 본 논문에서는 저작권자가 창작 의도에 맞는 이용허락 계약을 선택해 활용할 수 있도록 하고 제작한 창작물에 대한 이용허락을 자동화할 수 있는 플랫폼을 통해 저작권자와 이용자 간의 직접계약을 지원하고, 저작권자 간의 교류를 증진할 수 있는 모델을 제시하였다.

나아가, 이용조건별 라이선스에 따른 자동 정산 플랫폼을 통하여 저작권 계약의 부담을 낮추고 효율적 저작권 거래 기반을 만들어 N차 저작물 거래 시장이 활성화할 것으로 기대한다.

향후에는, 원저작물에 대한 소액 이용료를 효과적으로 정산하는 방법 등을 연구할 예정이다.

본 연구는 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원의 2023년도 소프트웨어 저작권 연구개발 사업으로 수행되었음(과제명 : 클라우드 서비스 활용 구축 형태별 대규모 소프트웨어 라이선스 검증 기술 개발, 과제번호 : RS-2023-00224818, 기여율 : 100%)

## 참 고 문 헌

- [1] Jun Suk Yeo. (2019). Copyright infringement of Korean content on YouTube rife. The Korea Herald. URL:<https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20190901000173>
- [2] Ok Gyung Hwang, Too Young Lee. (2004). A Study on the Efficient License Contracting for e-journal. Journal of the Korean Society for Information Management, v. 21, no. 1, pp. 1-22. DOI: 10.3743/kosim.2004.21.1.001
- [3] Youn Ha Cho, Soo Jung Yoo. (2011). Concept and Standard of Creativity in the Copyrighted Works: A Study on the Judicial Decisions of the Supreme Court in Korea. Korean Association for Broadcasting & Telecommunication Studies, vol. 12, no. 4, pp. 111-145. DOI: 10.22876/bnc.2011.12.4.004
- [4] Eunah Choi. (2017). Interpretation as Derivative Works: Overview of Legal Conventions and Interpreter Survey on Copyright Infringement. The Korean Association Of Interpretation And Translation Education, v. 15, no. 3, pp. 263-293. DOI: <https://doi.org/10.23903/kaited.2017.15.3.012>
- [5] YouTube. (2023). Harmful or dangerous content policy. URL: [https://support.google.com/youtube/answer/2801964?hl=en&ref\\_topic=9282436](https://support.google.com/youtube/answer/2801964?hl=en&ref_topic=9282436)

- [6] Vera Kern. (2016). Warning for refugees on illegal downloads. DW. URL: <https://www.dw.com/en/warning-for-refugees-on-illegal-downloads/a-19120361>
- [7] Sang Pil Choi. (2019). Legal responsibility for the use of works in violation of the terms of use. *The Association of Theory and Practics of Private Law*, Vol. 22, no. 3, pp.161-187. DOI: 10.21132/minsa.2019.22.3.05
- [8] Ok Gyung Hwang, Too Young Lee. (2004). A Study on the Legal Relationship between the Copyright and the Contract for Digital Resources. *Journal of the Korean Society for Information Management*, vol. 21, no. 3, pp.125-139. DOI: <https://doi.org/10.3743/KOSIM.2004.21.3.125>
- [9] Ironclad Inc.. (2023). Ironclad Recognized as a Customers' Choice for Contract Life Cycle Management(CLM) in the 2023 Gartner® Peer Insights™ 'Voice of the Customer' Report. CISION PR Newswire. URL:<https://www.prnewswire.com/news-releases/ironclad-recognized-as-a-customers-choice-for-contract-life-cycle-management-clm-in-the-2023-gartner-peer-insights-voice-of-the-customer-report-301804489.html>
- [10] Stephanie Wilkins. (2023). Contract Lifecycle Management, Vendor: LinkSquares. Law.com. URL:<https://www.law.com/legaltechnews/2023/04/21/contract-lifecycle-management-vendor-linksquares/>
- [11] Angelo Borselli. (2018). Insurance by Algorithm. *European Insurance Law Review*, No. 2, Bocconi Legal Studies Research Paper No. 3284437. SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3284437>
- [12] Dong Wook Kim, Kun Yoon. (2010). A Study on Information Sharing in Korea: Focused on the CCL(Creative Commons License). *KARIS*, vol. 13, no. 4, pp. 53-74. DOI: 10.22896/karis.2010.13.4.003
- [13] Won Woo Jung, Soo Yong Park. (2017). Preventing DDoS Attack in Blockchain System Using Dynamic Transaction Limit Volume. *International Journal of Control and Automation* Vol. 10, No. 12, pp. 131-138. DOI: <http://dx.doi.org/10.14257/ijca.2017.10.12.12>
- [14] Bang Yong Sohn, Hye Sun Suh. (2014). Market condition of Digital contents through interviewing Experts in Business and Research Analysis about License of Individual Contents. *The Society of Digital Policy and Management*, Volume 12 Issue 12, Pages. 357-364/2713-6434(pISSN)/2713-6442(eISSN). DOI: <https://doi.org/10.14400/JDC.2014.12.12.357>

저 자 소 개



조용준(YongJoon Joe)

2011.3 큐슈대학교 전기정보공학과 학사  
2013.3 큐슈대학교 정보학부 석사  
2016.3 큐슈대학교 정보학부 박사 수료  
2013.4-2016.3 일본학술진흥원 특별연구원  
2016.4-현재 엘에스웨어(주) 기술이사  
<주관심분야> 오픈소스, 저작권, 병렬·분산  
컴퓨팅, 게임이론, 분산 제약 최적화 문제



정채윤(Chae-Yoon Jung)

2016.2 중앙대학교 생명과학과 학사  
2020.12- 현재 엘에스웨어(주) 주임연구원  
<주관심분야> 저작권 기술, 오픈소스 라이선스



김원빈(Won-Bin Kim)

2015.2 순천향대학교 소프트웨어공학과 학사  
2017.2 순천향대학교 컴퓨터학과 석사  
2022.2 순천향대학교 소프트웨어융합학과 박사  
2022.1-현재 엘에스웨어 소프트웨어연구소  
연구개발본부 팀장(수석연구원)  
<주관심분야> 저작권 보호, 디지털 홀로그  
래픽 프린팅 보안, 암호프로토콜, 암호학, 클  
라우드 보안, 프록시 재암호화, 암호데이터  
중복제거



신동명(Dong-Myung Shin)

2003.8 대전대학교 컴퓨터공학과 박사  
2001-2006 한국정보보호진흥원(KISA) 응용  
기술팀 선임연구원  
2006-2014 한국저작권위원회 저작권기술팀  
팀장  
2014-2016 한국스마트그리드사업단 보안인  
증팀 팀장  
2016-현재 엘에스웨어(주) 연구소장/상무  
<주관심분야> 오픈소스 라이선스, 저작권기  
술, 시스템/네트워크보안, SW취약점분석,  
SW감정, 블록체인 기술