

디지털 콘텐츠의 온라인 유통과 저작권

이 대 회 · 인하대 지적재산학과 교수

콘텐츠(contents)는 “문자, 소리, 화상, 영상 등의 형태로 이루어진 정보의 내용물을 지칭하며, 출판, 음악, 영화 등의 영상, 사진 등의 화상, 게임, DB 등 광범위한 분야가 여기에 포함” 되는 것으로 정의되고 있다. 한국소프트웨어진흥원, 2002년도 국내 디지털

콘텐츠산업 시장조사 보고서 p14(2002) 디지털 콘텐츠(digital contents)는 이와 같이 텍스트 또는 시청각적인 형태로 존재하는 정보를 2진법으로 전환시키는 과정에 의하여 디지털화된 콘텐츠라고 할 수 있다. 이용자들은 일상생활에서 디지털 콘텐츠를 광범위하게 이용하고 있으며, 그 이용 정도도 급격하게 증가하고 있다. 산업적인 측면에서 보더라도 디지털 콘텐츠 산업의 시장규모는 급격하게 확대되고 여러 분야에서 수익모델을 창출시키고 있으며, 한국의 성장을 이끌 수 있는 중요한 산업이 되고 있다. 기존의 전통적인 저작물 내지 자료는 모두 디지털화되어 이용될 수 있으며, 최근에는 벨소리, 모바일 게임, 동영상, 배경화면 등 새로운 디지털 콘텐츠가 각광받고 있다. 특히 게임산업은 국내에서 뿐만 아니라 해외에서도 상당한 호평을 받고 있다.

콘텐츠 산업이 계속 성장하기 위한 가장 중요한 요건 중의 하나는 콘텐츠가 불법적인 복제 및 유통으로 보호되어야 한다는 것이다. 디지털 환경으로 인하여 콘텐츠는 용이하게 복제될 수 있으며, P2P 파일교환 등에 의하여 전세계적으로 무제한적으로 용이하게 복제·배포될 수 있다. 디지털기술과 통신기술이 결합함으로써 콘텐츠의 유포가 상대적으로 간단하고 신속하게 이루어지며, 어느 누구든지 일반인들에게 콘텐츠를 보급하고 공표할 수 있으며, 인터넷상으로 전송되는 콘텐츠의 질적인 면이 복제 후에도 사실상 구별될 수 없을 정도로 동일하며, 인터넷상으로 공표하는 것에 대해서는 거의 비용이 소요되지 않으며, 이용자들도 인터넷상으로 용이하고 저렴하게 콘텐츠를 획득할 수 있게 됨으로써, 콘텐츠는 매우 용이하게 복제·배포될 수 있다.

콘텐츠가 용이하게 불법적으로 복제·배포된다면 훌륭한 콘텐츠의 제작은 이루어지기 어려울 것이며, 따라서 이에 바탕을 둔 문화의 향상발전을 기대할 수 없을 것이다. 따라서 불법적인 콘텐츠의 복제 내지 유통으로부터 콘텐츠를 보호하는 것이 필수적으로 요구된다. 이 글은 디지털 콘텐츠가 온라인상에서 유통되는 것과 관련된 사례 등 저작권법적 쟁점과 불법 복제 및 유통 방지와 관련된 동향을 고찰하는 것을 목적으로 한다.

디지털 콘텐츠 유통 관련 사례 및 법원의 판단

P2P 파일교환

디지털 콘텐츠의 불법복제 및 유통을 가능하게 하는 것은 결국 기술에 의한 것이다. 디지털환경으로 인하여 콘텐츠는 대량으로 복제·배포될 수 있는데, 이에 해당하는 대표적인 기술이 P2P 기술이다. 현재까지 (a)P2P 파일교환을 가능하게 하는 서버운영자에 대해서는 「국내 디지털 콘텐츠사업 시장조사 보고서」(한국소프트웨어진흥원, p14, 2002) 미국과 한국에서는 저작권(저작인접권)침해책임을 인정되었고(냅스터 케이스)¹⁾ A & M Records v. Napster, 239 F.3d 1004 (9th Cir. 2001) 및 소리바다 사건(소리바다 사건은 대법원에 계류 중이므로 확정된 것은 아님)²⁾ 서울고등법원 2005.1.12. 선고 2003나21140 가처분이의; 서울고법 2003나80798 손해배상(가)³⁾, (ii) 한국에서 저작권 침해에 대한 형사적인 책임은 부정되었으며(역시 대법원에 계류 중)⁴⁾ 서울중앙지방법원 2005.1.12. 선고 2003노4296 저작권법위반(행사사각)⁵⁾ (b)중앙서버에 의하지 않는 P2P 파일교환을 가능하게 하는 소프트웨어를 배포하거나 서비스를 제공한 자에 대하여 (i)미국에서는 일정한 조건(이용자의 침해행위를 조장한 경우)하에서 침해책임을 사실상 인정되었고(Grokster 케이스)⁶⁾ MGM Studios v. Grokster, 545 U.S. 125 S.Ct. 2764 (2005). (ii)한국에서도 저작권 침해행위가 인정되었으며(소리바다), 서울중앙지법, 2004가합3491 음반복제금지가처분 (iii)호주에서는 법원(1심)이 저작권 침해의 조장을 인정하면서 피고로 하여금 저작권에 의하여 보호되는 저작물이 검색으로부터 배제되는 필터링 기술을 포함하도록 소프트웨어를 수정할 때까지 파일공유 시스템을 금지시켰으며⁷⁾ Universal Music Australia Pty Ltd. v. Sharman License Holdings Ltd, 2005 FCA 1242 5 Sep. 2005(Federal Court of Australia) (iv)대만의 법원(1심)은 대만에서 가장 대규모의 음악파일 교환을 가능하게 한 사이트와 관련하여 저작권 침해를 인정하면서 사이트의 운영자 등에

대하여 벌금을 선고하면서 형사적인 제재를 가하였다. P2P와 관련하여 캐나다와 네덜란드 최고법원은 저작권 침해책임을 부정하였으나, 캐나다의 경우 WIPO 저작권조약 및 WIPO 실연·음반조약의 가입을 고려하지 않은 판단이었으며 네덜란드의 경우에는 미국의 Grokster 케이스 보다 먼저 나온 것이지만 그 파급력이 미국 법원과 비교할 수 없을 정도로 약하다고 할 수 있다. 따라서 P2P와 관련하여서는 대체로 저작권 침해책임을 인정하고 있는 것으로 보인다. 특히 Grokster 케이스 이후 많은 P2P 서비스 제공자들이

콘텐츠 산업이 계속 성장하기 위한 가장 중요한 요건 중의 하나는 콘텐츠가 불법적인 복제 및 유통으로 보호되어야 한다는 것이다. 디지털 환경으로 인하여 콘텐츠는 용이하게 복제될 수 있으며, P2P 파일교환 등에 의하여 전세계적으로 무제한적으로 용이하게 복제·배포될 수 있다. 콘텐츠가 용이하게 불법적으로 복제·배포된다면 훌륭한 콘텐츠의 제작은 이루어지기 어려울 것이며, 따라서 이에 바탕을 둔 문화의 향상발전을 기대할 수 없을 것이다. 따라서 불법적인 콘텐츠의 복제 내지 유통으로부터 콘텐츠를 보호하는 것이 필수적으로 요구된다.



사이트를 폐쇄하거나 적법한 서비스를 제공하기 시작한 것으로 보인다.

스트리밍

P2P에 의한 파일교환과 달리 콘텐츠의 복제가 이루어지지 않는 스트리밍(streaming)도 콘텐츠의 유통에 중요한 역할을 하고 있으며, 오히려 앞으로는 다운로드(downloading)보다 저작물을 이용하는 주된 행태가 될 것으로 보인다. 구 저작권법에 따라 판단한 대법원이 스트리밍을 방송에 해당한다고 하였으나 대법원 2008. 3. 25 선고 2002다66946판결, 현행 저작권법상 방송과 전송은 구별되며 스트리밍의 주된 저작권법적 행위는 전송에 해당한다. 따라서 스트리밍 서비스를 제공하기 위하여 서버에 음원 등 콘텐츠를 저장한 경우 복제가 행하여지며, 이를 스트리밍의 형태로 서비스를 제공한다면 전송이 행하여지게 된다. 따라서 스트리밍에 의한 콘텐츠 제공서비스는 저작권자와 저작권집권자의 권리를 모두 침해하게 된다. 저작인접권자에게 전송권이 인정되지 않았던 개정 저작권법의 시행일(2005년 1월 중순) 이전의 벅스뮤직에 대한 가처분 판단에서, 법원은 음원의 서버에의 저장에 기초한 복제권의 침해로만 판시하였다. 수원지방법원 성남지위 결정 2002가합280

음원복제 등 금지가처분결정: 서울지방법원 제50민사부 결정 2009가합2151 그러나 실연자와 음반제작자에게 전송권이 인정된 현행 저작권법상으로는 전송권의 침해가 당연히 인정될 것이다.

기술적 보호조치

디지털 콘텐츠의 온라인 상의 유통과 관련된 저작권법 규정으로서 복제, 전송, 기술적 보호조치, 저작권관리정보 등의 규정을 들 수 있다. 이 중에서 기술적 보호조치에 관한 규정이 매우 중요한 역할을 할 수 있는데, 법원의 판단이 한국에서는 아직 사실상 존재하지 않고 있다. 그러나 미국에서는 이에 관하여 상당히 많은 판례가 집적되고 있으며 이로 인한 문제점도 제기되고 있는 실정이다. 기술적 보호조치는 한국에서도 입법적인 측면에서나 분쟁해결의 측면에서 앞으로 상당히 많은 쟁점을 야기할 것으로 보인다.

기술적 보호조치와 관련된 대표적인 미국 법원의 판단으로서 Universal City Studios, Inc. v. Corley 케이스¹¹¹ F. Supp. 2d 294 (S.D.N.Y. 2000), aff'd 273 F.3d 429 2d Cir. 2001)를 들 수 있다. 이 케이스의 대상이 되었던 것은 영화사들이 DVD 콘텐츠의 불법복제를 방지하기 위하여 개발한 CSS(Content Scramble System)라는 기술과

DVD를 복호화하여 CSS에 의하여 암호화된 파일을 복호화하기 위한 열쇠를 가지지 않는 플레이어에 의하여서도 영화를 시청할 수 있고 컴퓨터 하드드라이버에 복제를 할 수 있도록 하는 소프트웨어였다. 법원은 피고가 기술적 보호조치에 관한 미국 저작권법을 위반하였다는 것을 인정하면서, 기술적 보호조치를 좌절시킨 것에 대하여서는 저작권법상의 공정이용의 원리가 적용되지 않으며 표현의 자유도 침해되지 않는다고 판시하였다.

기술적 보호조치에 관한 규정은 때로는 원래의 의도와는 달리 저작권자의 권리를 부당하게 확대하거나 진보나 혁신을 저해할 정도로 악용될 가능성도 있다. 대표적인 예가 Chamberlain Group, Inc. v. Skylink Technologies, Inc. 케이스^{381 F.3d 1178 (Fed Cir. 2004)} 및 Lexmark International, Inc. v. Static Control Components, Inc. 케이스^{2004 WL 2382150 (6th Cir. 2004)}이다. 전자에 있어서 대상이 된 것은 차고(車庫)의 문을 자동적으로 열고 닫기 위하여 사용되는 리모콘, 곧 리모콘의 신호를 처리하기 위한 소프트웨어였다. 후자에 있어서는 프린터의 잉크 카트리지에 들어가 있는 컴퓨터 칩에 내장된 프로그램이었는데, 이것은 저작권을 보호하기 보다는 자신이 경쟁하고 있는 카트리지에 프린터에서 사용되지 못하도록 하기 위한 것이었다. 위의 두 케이스에서 자동문 리모콘과 프린터의 카트리지는 사실상 저작권과 전혀 관계없는 것이었고 기술적 보호조치 규정에 의하여 오히려 경쟁 및 기술의 혁신이 억압될 가능성이 있다는 것을 보여주고 있다. 위의 두 케이스에서 1심법원은 모두 기술적 보호조치 규정의 위반을 인정하였으나 항소법원은 이를 인정하지 않으므로써 진보나 혁신이 저해되는 결과에 이르지지는 않았지만, 기술적 보호조치의 규정에 의하여 진보나 혁신이 저해될 수 있다는 문제점이 나타나게 되었다.

디지털 콘텐츠의 온라인 상의 유통과 관련된 저작권법 규정으로서 복제, 전송, 기술적 보호조치, 저작권관리정보 등의 규정을 들 수 있다. 이 중에서 기술적 보호조치에 관한 규정이 매우 중요한 역할을 할 수 있는데, 법원의 판단이 한국에서는 아직 사실상 존재하지 않고 있다. 그러나 기술적 보호조치는 한국에서도 입법적인 측면에서나 분쟁해결의 측면에서 앞으로 상당히 많은 쟁점을 야기할 것으로 보인다.

불법유통 방지 동향

디지털 콘텐츠와 저작권을 보호하기 위한 1차적인 수단은 저작권법 자체에 의하여 권리를 인정하고 이를 보호하는 것이다. 그러나 콘텐츠가 디지털 형태로 제작되었을 경우에는 그 복제, 전송, 수정 등이 매우 용이하게 때문에 디지털 콘텐츠를 온라인상에서 유통시킨다는 것 자체가 디지털 콘텐츠에 대한 권리의 침해



에 광범위하게 노출된다는 것을 의미한다. 따라서 권리자는 권리를 보호하기 위하여 저작권법에 의존하는 것에 추가하여 2차적으로 기술적 보호조치를 적용시키고자 한다. 그러나 이러한 기술적 보호조치를 무력화시키거나 좌절시키는 기술이 등장함으로써, 입법에 의하여 권리자의 기술적 보호조치를 좌절시키는 행위 및 이를 위한 도구의 거래가 금지됨으로써, 권리자는 3차적인 보호수단을 가지게 된다. 그러나 권리자가 이와 같은 3종의 보호수단을 가진다고 하더라도 기술에 의하여 권리가 침해되는 것은 회피할 수 없게 되므로, 결국 권리자가 자신의 권리를 얼마나 효율적으로 보호할 수 있는냐는 권리자가 사용하는 기술과 이러한 기술을 무력화 내지 좌절시키는 기술 간의 우열에 의하여 판가름 나게 될 것이다.

저작권법에 의한 권리의 부여 및 침해의 금지, 기술적 보호조치의 적용, 입법에 의한 기술적 보호조치의 좌절금지라는 3종의 보호수단도 궁극적인 해결책이 될 수 없으므로, 이러한 보호수단 외에 콘텐츠의 불법복제 및 유통을 방지하기 위한 다음과 같은 몇 가지 경향이 발생하거나 방안이 강구되고 있다. 첫째, DRM(digital rights management) 장착 의무화를 들 수 있다. 이것은 디지털 콘텐츠의 불법복제나 불법유통을 불가능하게 하거나 매우 열등한 복제물이 만들어지도록 기기(예컨대 가전기기)를 디자인하는 것, 곧 기기 자체에 불법 복제나 유통을 억제하는 DRM을 장착하도록 하는 것이다. 디지털 콘텐츠의 제작 주체와 기기의 제작 주체가 다르므로, 콘텐츠 소유자는 기기 제작자에게 DRM 장착을 요청하여야 한다. 그러나 DRM 장착에 대한 양측의 이해관계는 일치하지 않으므로, 콘텐츠 소유자는 DRM 장착을 강제하는 입법을 희망하게 된다. DRM 장착 의무에 대한 예로서 (i)2005년 한국의

이용자들이 불법 복제를 하는 이유 중의 하나는 콘텐츠 이용에 대한 대가를 지급하려는 의사가 있음에도 불구하고 이를 이용하는 것이 불편하기 때문이라는 것을 무시할 수 없다. 일단 콘텐츠를 구입하여 이용하는 절차는 매우 간편하여야 할 것이다. 또한 일단 구입한 콘텐츠를 이용함에 있어서 기기 간에 호환성이 있도록 하여야 할 것이다. 사적 이용범위에 해당함에도 불구하고 기기나 매체마다 콘텐츠를 각각 구입하여야 한다면 이용자가 콘텐츠를 불법적으로 이용할 동기를 가질 가능성이 높아지게 된다.

저작권법 개정안이 특수한 유형의 OSP에 대하여 기술적 보호조치 적용의무를 부과한 것(개정안 제104조), (ii)미국의 저작권법이 SCMS(Serial Copy Management System)를 준수토록 하는 디지털 오디오 녹음기기의 수입, 생산 및 배포를 금지시킨 것(미 저 §1002[a])⁴Audio Home Recording Act of 1992(AHRA) (미국 저작권법 §1001 이하에 입법)에 의하여 입법. SCMS는 제1세대(first-generation)의 복제물은 부합적으로 만들 수 있으나, 그 이후 세대의 복제물(제1세대 복제물로부터 만들어진 복제물)은 만들 수 없도록 하는 것이다. (iii)

미국의 연방통신위원회(FCC)가 2003년 11월 'Broadcast Flag(BF)' 규칙¹⁾을 채택하여 디지털 TV 신호를 수신할 수 있는 기기에 대하여 2005년 7월 1일까지 BF(broadcast flag)²⁾를 방송을 위한 스트림(stream)에 포함되는 디지털코드인데, 플래그는 일반적으로 일정한 조건의 발생을 암시하는 신호를 나타내는 것이다. BF가 TV 프로그램 자체에 내장된 메타데이터(flag)라고 표현된 디지털 TV 수상기에게 디지털 방송 콘텐츠를 부차적으로 다시 배포하는 것을 제한하도록 하는 신호를 보내게 된다. 이를 인식하고 이에 대하여 일정한 작용을 할 수 있는 기술적 조치를 장착하도록 강제한 것

FCC, In the Matter of: Digital Broadcast Content Protection, MB Docket 02-230 (Nov. 4, 2003). 이 규칙에 대하여 여러 기관들은 FCC가 BF를 강제할 법적 권한이 결여되었다는 것 등을 이유로 소송을 제기하였고, 법원은 BF 규칙이 부효라고 판시하였다. American Library Ass'n v. FCC, 406 F.3d 689 (D.C. Cir. 2005). 등을 들 수 있다.

DRM 장착을 강제하는 입법은 앞으로 더 증가할 것으로 보이며 콘텐츠 제작자, 기기 제작자 및 이용자들 간에 많은 논란을 불러일으킬 것으로 보인다.

둘째, 콘텐츠 소유자와 저작권자들이 수많은 이용자에게 의한 불법 복제 및 배포를 가능하게 하는 설비를 운영하거나 제공하는 자를 상대로 책임을 묻거나 압박을 가하는 경향이 존재하고 있다. 전세계적으로 존재하는 수많은 이용자를 상대로 개별적으로 권리집행을 하는 것은 매우 어렵거나 사실상 불가능에 가까운 것이므로, 설비운영자나 제공자의 책임을 묻는 것은 콘텐츠의 불법복제 및 유포를 상당히 감소시킬 수 있는 좋은 전략이 된다. 대표적인 예가 P2P 파일교환 서비스를 제공하는 자를 상대로 한 것인데, Grokster 케이스의 예에서처럼 관리자가 대체로 승리를 하고 있는 것으로 보인다. 한국에서는 저작권접권자에게 전송권이 부여된 이후, 콘텐츠 소유자들이 OSP를 상대로 상당한 압력을 가하고 있는 형국이다. 2005년도 저작권법 개정안이 “온라인서비스제공자는 제1항의 규정에 의한 복제·전송의 중단요구가 있는 경우에는 즉시 그 저작물 등의 복제·전송을 중단시키고 당해 저작물 등을 복제·전송하는 자 및 권리주장자에게 그 사실을 통보하여야 한다”고 규정 한 것이 좋은 예가 된다.(안 §103 II)³⁾ 현재 저작권법은 ‘지체 없이’ 중단시킬 것을 규정하고 있는데, 이 개정안은 OSP가 복제·전송을 중단시키는 것을 지연시킴으로써 저작권법 제77조의 2조 제2항(개정안 제105조 제2항)의 취지가 퇴색되고 있다고 판단하고 ‘즉시’ 중단시킬 것으로서 OSP의 책임을 보다 강화하려는 것으로 보인다.

셋째, 이용자들이 광범위하게 이용할 수 있을 정도의 적절한 가격이나 조건에 의하여 저작물을 용이하게 이용할 수 있도록 하는 경향이다. 사실상 DRM 장착을 의무화시키거나 OSP를 상대로 책임을 묻거나 형사적 제재를 가하는 등의 방법은 시장참여자 모두를 만족시킬 수 있는 방법이 아니며, 따



라서 콘텐츠의 불법 유통을 억제하기 위한 좋은 해결방법이 되지 않는다. 콘텐츠 이용에 대하여 적절한 가격을 지급하고 이를 용이하게 이용할 수 있는가 여부는 콘텐츠의 불법 복제에 상당한 영향을 미칠 수 있다.

이용자들이 불법 복제를 하는 이유 중의 하나는 콘텐츠 이용에 대한 대가를 지급하려는 의사가 있음에도 불구하고 이를 이용하는 것이 불편하기 때문이라는 것을 무시할 수 없다. 일단 콘텐츠를 구입하여 이용하는 절차는 매우 간편하여야 할 것이다. iPod가 좋은 예가 된다. 또한 일단 구입한 콘텐츠를 이용함에 있어서 기기 간에 호환성이 있도록 하여야 할 것이다. 사적 이용범위에 해당함에도 불구하고 기기나 매체마다 콘텐츠를 각각 구입하여야 한다면 이용자가 콘텐츠를 불법적으로 이용할 동기를 가질 가능성이 높아지게 된다.

넷째, 콘텐츠 제작자가 불법적인 콘텐츠보다 훨씬 더 양질의 콘텐츠를 직접 공급함으로써 불법 복제를 억제시키는 경향이다. 현재 대부분의 음반제작자 등은 스트리밍이나 MP3 파일 다운로드 등에 대하여 유료로 서비스를 제공하는 사이트를 운영하고 있다. 따라서 음반제작자 등이 이용자로 하여금 유료에 의하여 용이하게 콘텐츠를 이용할 수 있도록 하는 것은 저작물의 불법유통을 방지하기 위한 좋은 방안이 될 수 있다.

다섯째, 콘텐츠 이용자들을 상대로 불법 복제나 유통을 방지하기 위한 홍보를 하는 경향을 들 수 있다. 불법 콘텐츠 이용자들에 대한 민·형사적 제재, OSP에 대한 책임의 추궁, DRM의 장착 등의 방법은 저작권을 집행하기 위한 부정적이거나 일정한 의무를 부과하는 방법이다. 이러한 부정적인 조치들은 저작물 이용자들이나 기기 제작자들로부터 상당한 반발을 불러일으킬 수 있으며, 소비자들의 불매운동을 불러일으키거나 심지어 2004년 3월에 이용자들의 바이러스 공격으로 인하여 미국음반협회(RIAA)의 웹사이트가 5일 동안 폐쇄된 예에서와 같이 인터넷 테러(internet terror)를 불러올 수 있다. 사실상 P2P 파일교환이건 기술적 보호조치이건 가장 중요한 것은 저작물 이용자들의 인식이라는 점을 고려한다면, 콘텐츠를 보호하기 위한 홍보는 콘텐츠를 보호하기 위한 가장 중요한 수단일 수 있다. P2P 파일교환에 대하여 미국의 음반산업은 신문에 광고를 게재하거나 홍보를 위한 웹사이트를 개설하거나 기타 홍보자료를 나눠주는 방법 등에 의하여 일반인들을 상대로 하여

디지털 콘텐츠를 보호하고 양성하기 위하여서는 이를 위한 법이나 제도의 존재도 중요하겠지만, 가장 중요한 것은 콘텐츠를 보호하고자 하는 이용자들의 인식이라 할 수 있다. 온라인상 콘텐츠를 유료로 이용하여야 한다는 비율이 최근 몇 년 동안에 상당히 증가하였듯이, 대한민국에서 콘텐츠를 보호하고자 하는 인식도 상당히 향상될 것으로 기대된다.

저작권 보호를 위한 홍보를 하고 있다. 이러한 홍보의 내용에는 콘텐츠의 복제 및 배포는 저작권법을 위반하는 것이며, 음악을 창작하는 것에 대한 인센티브를 감소시키고 음악산업을 황폐화시키며, 음

악산업에 종사하는 자들에게 상당한 피해를 줄 수 있으며, P2P에 의하여 파일을 다운로드받는 경우 바이러스에 감염될 수도 있다는 것 등이 포함된다. 한국에서도 콘텐츠나 소프트웨어 등을 보호하는 홍보를 하고 있으나, 홍보의 중요성을 고려한다면, 이러한 홍보 노력을 더욱 강화하여야 할 것으로 보인다.

게임, 디지털영상, 모바일콘텐츠, 솔루션, 포털, 온라인 출판, 웹 정보콘텐츠, 온라인 교육, 온라인 음악 등 9개 산업 부분의 2004년도 시장 규모는 약 1,500억 달러에 달하였으며 2008년에는 약 2,500억 달러에 달할 것으로 전망된다. 저작권심의조정위원회, 불법콘텐츠 추적시스템 정보화전략계획 (2005). 또한 최근 바이브 PC의 예에서 볼 수 있는 것처럼, 디지털 저작물 내지 디지털 콘텐츠로 이용하는 것이 일상 생활화될 것으로 보인다. 한국은 2005년도에 세계에서 12번째로 5천억 달러 대의 무역규모에 도달하였고, 한국의 국내총생산(GDP)은 세계 11위 규모이며, 2008년경 한국의 1인당 국민소득은 2만 달러를 초과할 것으로 예상되어 선진국의 문턱을 두드릴 것으로 예상된다. 현재 디지털 콘텐츠가 이용되는 것은 급증되고 있으며 미래에는 이용되는 대부분의 콘텐츠가 디지털 형태가 될 것으로 보인다. 디지털 콘텐츠나 소프트웨어 등 지식재산은 대한민국이 경쟁력을 가질 수 있는 분야이며, 1인당 국민소득 3만 달러의 선진국으로 진입하는데 있어서 디지털 콘텐츠 등 지식재산의 보호는 필수적으로 요구된다. 제작된 콘텐츠가 제대로 보호되지 않으면 콘텐츠 산업의 성장은 있을 수 없으며, 국내에서 제대로 보호되지 않는 대한민국의 콘텐츠가 해외에서 제대로 보호될 수 없다. 디지털 콘텐츠를 보호하고 양성하기 위하여서는 이를 위한 법이나 제도의 존재도 중요하겠지만, 가장 중요한 것은 콘텐츠를 보호하고자 하는 이용자들의 인식이라 할 수 있다. 온라인상 콘텐츠를 유료로 이용하여야 한다는 비율이 최근 몇 년 동안에 상당히 증가하였듯이, 대한민국에서 콘텐츠를 보호하고자 하는 인식도 상당히 향상될 것으로 기대된다. 