

# DC업계, 불법복제와의 ‘전면전’ 돌입

## 양심에 호소·기술적 대응 한계 ... 법제도 활용한 강력대처 본격화

소프트웨어 및 콘텐츠의 불법복제 문제는 비단 어제오늘의 일이 아니다. 하지만 지난 4월말 불법복제에 있어 무풍지대(無風地帶)로 알려졌던 모바일콘텐츠까지 불법복제 문제가 터지면서 디지털콘텐츠 업계에는 초비상이 걸렸다. 10여년전 국내 게임시장을 주도했던 PC 패키지 게임 산업이 지금은 흔적을 찾아볼 수 없을만큼 무너졌던 아픔이 업계 관계자들의 기억 속에 고스란히 남아 있기 때문이다. 국내 디지털콘텐츠 산업 전반에 퍼져있는 불법복제 현황을 살펴보고 최근 강화된 업계의 대응방식을 점검해 봤다.

글 신종훈 기자 / 사진 이혜성 기자

“국내 콘텐츠 산업에 있어 불법복제로부터 자유로운 분야는 하나도 없습니다. 게임, 음악, 영화, e러닝, 모바일콘텐츠에 이르기까지 전분야에 걸쳐 불법복제로 인한 크고 작은 피해를 입고 있는 실정입니다. 이는 겨우 자리를 잡아가고 있는 국내 콘텐츠 산업을 송두리째 무너뜨릴 수 있는 심각한 문제입니다.”

업계의 한 관계자는 현재 국내 콘텐츠 산업이 크나큰 위기에 직면했다고 강조했다. 그는 지금 나서지 않으면 업계 전체가 공멸할 수도 있다는 극단적인 의견을 펴기도 했다.

### 불법복제 피해규모 수천 억원대 달해

실제로 국내 콘텐츠 산업에 있어 불법복제 문제는 이미 위험수위를 넘어섰다. 세계 시장에서 주목받고 있는 국산 온라인게임들은 각종 매크로 프로그램에 의해 얼룩지고, 불법서버에 의해 명멸고 있다. MP3 파일의 무분별한 복제로 인해 음반업계가 입은 타격은 회복이 불가능할 지경이다. P2P(Peer to Peer) 서비스가 확산되면서 20~30대들은 수백 억원이 투자된 영화들을 극장 개봉보다도 먼저 돌려보고 있고, e러닝 콘텐츠 역시 조금만 인터넷을 뒤지면 손쉽게 무료로 보고들을 수 있다. 여기에 최근에는 유통 방식의 폐쇄성으로 인해 비교적 안전한 것이라 믿어졌던 모바일콘텐츠 시장에까지 불법복제의 여파가 미치기 시작했다.

한국콘텐츠산업연합회(KIBA)가 최근 조사 분석한 불법복제 콘텐츠 현황 자료에 따르면 국내 불법복제 콘텐츠로 인한 피해 규모는 영상콘텐츠의 경우 전체 매출 규모의 15% 수준인 1,200억 원대로 집계되며, 음반 산업은 약 500억 원대에 이르는 것으로 집계된다.

온라인게임과 모바일콘텐츠의 경우 불법복제 방법이 일반인들에게 널리 퍼지지 않았다는 이유로 아직은 피해규모가 크지 않은 것으로 보여지나, 안심할 수는 없는 상황이다. 특히 최근에 불거진 모바일콘텐츠에 대한 불법복제의 경우 단말기제조사의 개발용 툴인 QPST 프로그램만 입수하면 손쉽게 복제가 가능하다 점에서 피해규모는 앞으로 더욱 커질 것으로 전망된다.

콘텐츠산업연합회의 최동진 기획실장은 “지난해 비즈니스소프트웨어연합회(BSA)가 시장조사기관인 IDC에 의뢰해 조사한 내용에 따르면 우리나라의 소프트웨어 불법복제율은 48%로 피해금액은 약 4억6,000만 달러(5,420억 원)에 달한다”며 “이는 과거 몇 년동안에 지속적인 단속과 홍보를 통해 그 수치가 줄어든 것은 사실이지만 선진국 수준에 비해서는 여전히 과다한 수치”라고 설명했다.

실제로 우리나라의 불법복제율은 OECD 30개국의 평균인 32%에 비해 크게 높은 것으로, 터키(66%), 멕시코(63%), 그리스

〈표 1〉 온라인을 통한 영상물 불법복제 피해액(2003년)

유포매체	피해의 대상	게시판수, 조회건수	예상 다운로드	손해 산정편수	손해 추정금액
동회의 및 카페	영화 제작, 배급사	3,630	181,500	72,600	508,200
	VHS . DVD 배급사			130,680	261,360
와레즈	영화 제작, 배급사	3,785	189,250	75,700	529,900
	VHS . DVD 배급사			136,260	272,520
웹 저장공간	영화 제작, 배급사	13,623	2,724,600	2,179,680	7,628,880
	VHS . DVD 배급사			2,452,140	3,923,424
P2P	영화 제작, 배급사	79,522	3,976,100	1,590,440	11,133,080
	VHS . DVD 배급사			2,862,792	5,725,584
계					29,982,948

출처 : 한국영상협회 2003년도 단속결과 자료

※ 불법복제로 인한 피해액은 약 300억원으로 나타났지만 실제 피해액은 4~5배에 이르는 1,200억원 이상으로 보여짐

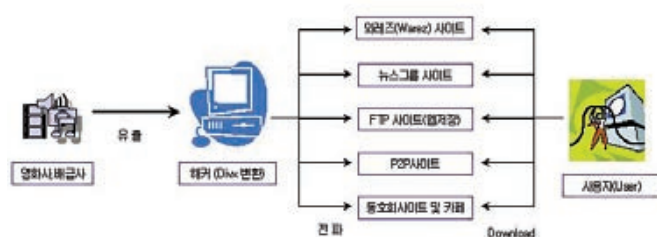
(63%), 슬로바키아(50%), 이탈리아(49%)에 이어 7번째이다. 이러한 조사결과와 비정기 점검을 통해 미국 무역대표부는 한국에서의 온라인 스트리밍과 P2P 등을 이용한 일시적 불법복제에 대한 저작권 침해 문제를 제기하고, 우리나라를 우선감시대상국(PWL)로 등급을 변경했다.

### 영상·음악 P2P 통해 대량 유통

디지털콘텐츠의 불법복제 형태를 살펴보면 각 분야별로 다양한 방식과 기술들이 동원되고 있다. 불법복제로 인해 막대한 피해를 보고 있는 대표적인 콘텐츠인 영상 및 음악 콘텐츠는 주로 P2P 사이트나 웹하드를 통해 불법으로 유통되고 있다. 영화의 경우 상영중인 영화가 캠코더나 편집 필름을 디지털 압축기술을 통해 파일로 생성되고, 이는 다시 P2P나 와레즈, 웹하드 등을 통해 유통되는 방식이다.

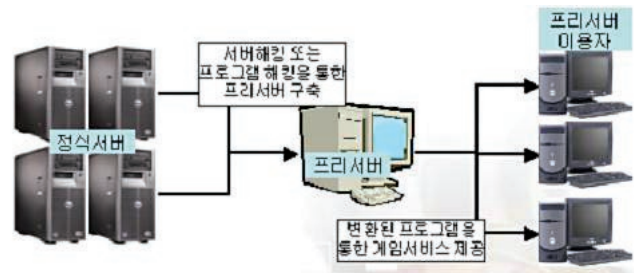
한국영상협회에서 발간한 '2003년 온라인 불법 영화파일 단속현황 및 유통실태' 자료집에 따르면 대형 와레즈사이트 및 동호회, 카페, P2P 사이트 등을 통한 애니메이션 및 영상물의 불법적인 유통으로 인한 산업의 피해규모는 전체 매출의 15% 수준으로 잠정 집계된다.

음악의 경우 MP3 파일이 대표적인 포맷으로 사용되고 있는



▲ 영화 및 음악의 불법 콘텐츠 유통 방식

데, 대부분의 유명 음반은 발매되는 당일에 소리바다 등에서 MP3 파일을 다운받을 수 있다. 세계음반산업연맹(IFPI)의 2002년 발표에 따르면 온라인 음악 파일의 99%가 불법 파일이라고 하며, 이는 결코 과장이 아니다. 국내에서도 MP3 파일에 대한 유료화가 시작된 것은 불과 1년이 채 되지 않으며, 유료 서비스 업체들은 여전히 수익 부족에 허덕이고 있다. 국내 음반시장은 지난 2000년 4,100억원의 시장규모를 보였으나 지난해 1,800억



▲ 프리서버 구성도

원대로 시장이 축소됐다. 반면 같은 기간 MP3 플레이어 시장은 4,000억원 수준으로 급격히 확산되는 기현상을 나타냈다.

### 온라인게임, 불법프리서버 확산

국내 디지털콘텐츠 산업의 총아로 여겨지는 온라인게임의 경우 불법서버와 각종 불법 매크로프로그램들로 인해 피해규모가 점차 커지고 있다.

온라인 게임은 공급자가 정식 서버를 통해 사용자에게 해당 게임 서비스를 제공하고, 이에 따른 사용료를 기간, 사용량, 게임 아이템에 따라 받는 형태인데, 최근 들어 사용자들이 정식 서버의 코드를 해킹하거나 에뮬레이션을 통해 불법서버(프리서버)를 구축, 서비스하는 현상이 심화되고 있다.

불법서버는 현재 대부분 공개된 형태의 운영보다는 지인을 통



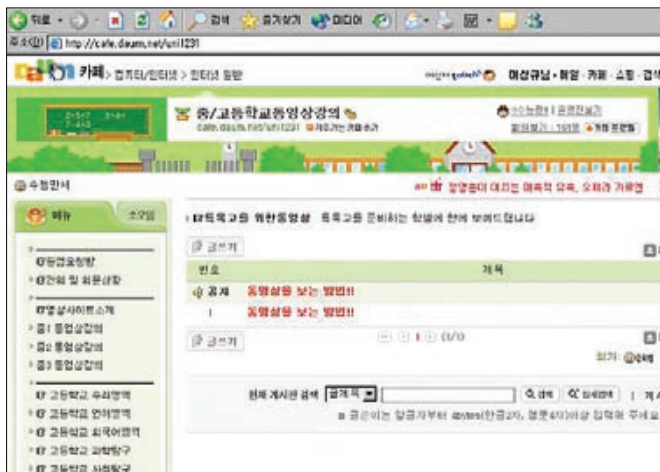


▲ 프리서버 사이트 사례

해서 국지적/임시적으로 운영되고 있지만 이는 프리서버 단속을 피하기 위해서이다.

국산 온라인게임 가운데 프리서버 형태로 제공되고 있는 게임으로는 라그나로크, 뮤, 리니지 등이 있으며, 울티마온라인은 네메시스라는 프리서버가 운영되고 있다.

이들 프리서버는 주로 네이버, 다음 등 포털의 카페 형태로 정보를 제공하고 있다. 특히 최근에는 이런 불법서버를 운영하고 있는 운영자들이 유저들을 대상으로 요금을 받고 영업을 하는 사



▲ 수능강의 공유 카페

레까지 나타났으며, 일부 게임의 경우 PC방에서 버젓이 프리서버가 운영되기도 했다.

**e러닝, 사용자에게 의한 무단복제 가능**

e러닝의 경우 국내 온라인교육 시장의 침체로 인한 악조건과 더불어 불법 콘텐츠의 유통이 늘어나면서 업계의 수익이 약화되고 있다. e러닝 콘텐츠는 대부분 처음 사용자가 인증절차를 거치면 이후 사용권한이 자유롭게 돼 사용자가 이를 악용시 쉽게 무단 복제나 불법 유통을 할 수 있다. 최근에는 교육방송(EBS)의 강의내용과 유료로 제공하는 학원강좌의 디지털콘텐츠를 불법복제해 커뮤니티 사이트나 P2P 등을 통해 유포 확산되기도 한다.

**모바일콘텐츠, 개발자 프로그램 유출로 확산 일로**

모바일콘텐츠는 비교적 최근에 들어서 불법복제 사실이 알려지기 시작했다. 지난 4월 30일 퀄컴사의 개발자 프로그램인 QPST(Qualcomm Product Support Tool)의 유출 사실이 처음 확인되면서 업계는 충격에 빠졌다.

QPST는 퀄컴이 단말기 제조사에만 배포한 개발자용 프로그램으로 이를 이용할 경우 PC와 데이터케이블로 연결된 휴대폰의 내용물을 확인할 수 있을 뿐 아니라 게임, 벨소리, 배경화면, 동영상 등 대부분의 모바일콘텐츠를 올리거나 내려받을 수 있는 강력한 기능을 갖고 있다.

모바일콘텐츠 업계는 즉시 관련기관 및 단체가 참여한 대책반을 구성하고 대책 마련에 나섰지만 한번 유출된 프로그램을 찾아 없앤다는 것은 애초에 불가능한 일이었고, 일반인들에게까지 확산되는 것은 시간문제였다. 다행히 이 프로그램으로는 127KB 이상의 대용량 게임에 대한 복제가 어렵고, 적용가능



▲ QPST, 비트핌(Bitpim) 등을 통한 모바일콘텐츠 불법복제

한 휴대폰 모델이 많지 않았다는 점 등으로 인해 대량 확산되는 현상은 나타나지 않았지만 한번 난 구멍을 메꾸는 일은 여전히 어려워 보인다.

### P2P 등 개별사용자간 전송방식으로 불법복제 확산

이들 디지털콘텐츠들의 불법복제 경로를 살펴보면 P2P와 웹하드, 카페나 동호회의 자료실, 와레즈사이트의 자료실 등 대용량 서버 클라이언트가 아닌 개별 사용자간에 전송되는 방식이 일반적이다.

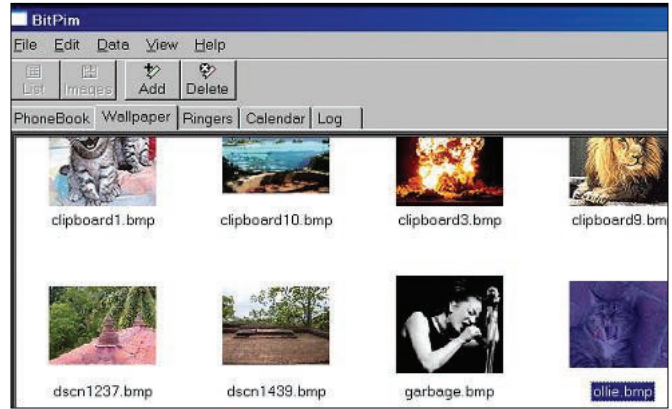
소리바다, 당나귀, 구루구루, 온파일 등의 P2P 프로그램은 서버를 거치지 않고 개인대 개인간 파일 및 정보교환을 하는 서비스 형태로, P2P 서비스 자체는 불법적인 서비스 형태가 아니지만 P2P로 유통되고 있는 콘텐츠의 대부분이 불법 콘텐츠이기 때문에 여러 가지 문제가 야기되고 있다.

웹하드는 인터넷 서비스를 기반으로 개인의 콘텐츠를 인터넷이 있는 곳에서 항상 이용할 수 있게 중앙서버에 해당 콘텐츠를 업로드 한 후 필요한 장소에서 다운로드받아 연속적으로 이용할 수 있게 해주는 서비스로 현재 디스크팝, 네오폴더, 아이팝, 피디박스 등의 서비스가 제공되고 있다.

서비스 업체들은 서버를 통해 이용자에게 단순히 파일저장공간만 제공할 뿐 유통되는 콘텐츠에는 직접 관여하지는 않기 때문에 개인 파일에 대해 일일이 간섭하기 힘든 상황이다. 특히 서비스 업체로서는 수익을 위해 보다 많은 이용자를 확보해야 하기 때문에 콘텐츠 검색에 대해 소극적인 수밖에 없다는 점도 문제해결을 어렵게 하는 요인으로 작용하고 있다.

인터넷 포털들이 운영하는 카페나 동호회 서비스 역시 불법콘텐츠 확산 경로로 이용되고 있다. 카페나 동호회의 주목적은 온라인에서 공통의 주제를 가진 개개인들이 모여 토론 및 관련 자료 교환을 하며, 해당 포털은 그러한 개개인들의 회원가입 및 활동을 활성화시키는 역할을 하고 있다. 현재 카페는 개개인들의 자정작용과 포털들의 불법 카페 정화운동으로 예전의 형태보다는 불법 자료 및 음란물 유포가 줄어들고 있는 추세이지만, 아직까지 불법복제 자료 및 관련 정보교환들은 인터넷 카페나 동호회에서 암암리에 이루어지고 있다.

와레즈(Warez)는 상용 소프트웨어의 복제방지 장치를 푼 다음 사설게시판(BBS)이나 인터넷을 통해 대중에게 배포하는 소프



▲ Bitpim 스크린샷

트웨어를 뜻하는 것으로, 소프트웨어의 인증, 등록장치 등을 풀어내는 크래커들은 복제방지기술을 무력화하는 방법, 또는 소프트웨어가 정식 등록됐다고 간주하는 비밀스러운 내용들을 모아서 등록을 한다. 와레즈 소프트웨어 사용이나 배포는 불법이지만 프리웨어나 셰어웨어를 다운로드하는 것은 합법적이므로 사이트 이용자 중에서 이런 무료프로그램을 다운받으려는 사람도 많으며, 인터넷 초창기 때에 활발했던 와레즈사이트들은 SW 단속 기관들의 의해 사이트 폐쇄 등의 조치가 취해져 현재는 국외 및 사설 서버를 통한 국지적인 서비스가 제공되고 있는 실정이다.

이외에 불법복제 프로그램을 통해 콘텐츠가 유통되는 경우가 있는데 불법복제 프로그램의 대표적인 것으로는 현재 유통되고 있는 CD-writer 프로그램(특히 lock 복사 기능 포함된 프로그램)과 QPST, 비트핼(Bitpim, 모바일 콘텐츠 복사/전송 프로그램) 등이 있다.

### 불법복제 뿌리뽑기 어려워

가장 큰 문제는 이렇듯 확산되고 있는 불법복제에 대해 업계가 대처할 수 있는 방법이 그리 많지 않다는 것이다.

불법복제 문제에 있어 대처방법으로는 보안기술 강화와 법제도 개선, 그리고 계도 등 크게 세 가지로 나눌 수 있다. 먼저 보안기술 강화의 경우 이제까지 그래왔듯 새로운 보안기술을 마련하면 또 다시 새로운 불법복제 방법이 나타나기 때문에 끊임없이 쫓고 쫓기는 행태를 계속해야 한다.

법제도적인 방법에 있어서는 현재 나타나고 있는 불법복제 방식들이 주로 개인대 개인의 파일교환을 이용한 방법들이라는 점

에서 단속 자체가 쉽지 않고, 단속해 이를 고발조치한다 하더라도 처벌이 무겁지 않고 일시적인 효과에 그친다는 단점이 있다. 특히 SW 단속과 마찬가지로 마녀사냥식의 단속은 소비자들의 반발을 불러일으켜 오히려 악영향을 미칠 수 있다는 점에서 업계도 몸을 사리고 있는 편이다. 일례로 몇 개월전 법률회사 동넉은 P2P 사이트를 통해 영화를 다운로드받은 네티즌들에 일방적으로 경고 메시지를 보냈다가 네티즌들로부터 거센 항의와 반발을 받아야 했다.

마지막으로 계도의 방법은 지금까지 방송과 신문 등 언론을 통해 지속적으로 불법복제의 문제점을 홍보하고 있으나 여전히 많은 네티즌들이 이에 대한 인식이 부족한 상황이다. 브레인에서 지난 5월 실시한 영상물 불법복제와 관련한 설문조사에 따르면 응답자들의 58%가 불법복제가 관련산업에 미치는 영향이 적거나 없다고 답했다는 결과는 네티즌들의 문제인식 정도가 어떤 수준이라는 점을 잘 보여준다.

**업계 불법복제 근절 위한 적극적 대응 본격화**

이러한 어려움들로 인해 콘텐츠 불법복제 문제가 날로 심각해지고 있음에도 그간 국내 관련업계는 일부 분야를 제외하고는 소극적인 자세로 임했던 것이 사실이다.

특히 온라인게임과 모바일콘텐츠 분야에서는 일반인들에게 잘 알려지지 않은 불법복제 문제를 이슈화함으로써 일반 이용자들까지 불법복제에 관심을 갖게 될 수도 있다는 불안감에 쉬쉬하면서 지내온 경우도 적지 않다. 또 MP3 휴대폰 분쟁에서 나타났듯이 일반 소비자들로부터 반감을 사게 되면 자칫 수익에 오히려 악영향을 미칠 수 있다는 우려도 이 같은 소극적 대응에 한 요인으로 작용했다.

하지만 최근 불법복제의 수위가 점차 높아지면서 관련업계에서는 보다 적극적인 대응방식이 필요하다는 인식이 팽배해지고 있다. 이에 따라 업계에서는 단순히 양심에 호소하는 계도 및 보안기술 개발 단계를 넘어서 불법복제의 당사자를 형사고발하는 등 강력한 대응에 나서고 있다.

온라인게임 라그나로크를 서비스하고 있는 그라비티는 올해초 불법서버를 운영하고 있는 7명의 네티즌을 법원에 고소함으로써 불법서버 단속에 나섰다. 이들 7명의 네티즌들에게는 지난 5월 각 100만원의 벌금형이 내려졌다.

3D 온라인게임 뮤를 서비스하고 있는 웹젠도 지난 5월 불법서버를 운영하고 있는 PC방 업주들에 대해 고발조치를 취했다.

웹젠의 관계자는 “PC방과의 관계를 고려해 법적조치까지는 가지 않으려 했으나 불법서버 운영에 대한 인식을 전환해야 할 필요성이 있어 일부 PC방 업주들에 대해 고발조치를 취하게 됐다”며 “이후 불법서버 운영이 진정되는 국면에 접어들었다”고 밝혔다.

한국소프트웨어저작권협회(SPC)는 올해 초 불법복제에 대한 신고포상제를 도입한 데 이어 내년부터 온라인으로 SW를 불법으로 다운받을 때도 이를 적용하겠다고 밝혔다. 또 최근 영화사들은 영화의 불법복제를 막기 위해 사설감시업체까지 고용하는 등 총력전에 들어갔다.

음악협회 역시 불법복제를 막기 위해 음악공유 와레즈사이트 운영자를 검찰에 기소하는 등 강력 대응에 나섰다. 한국음악산업협회는 지난달 20일 음악관련 와레즈사이트의 운영자 임모씨가 전주지검 군산지청에 기소 송치됐다고 발표했다.

영화가 아닌 음악관련 와레즈사이트의 운영자가 범증이 인정돼 기소되기는 이번이 처음으로 임씨는 지난 3월경부터 자신의 웹하드 자료실에 총 150여 차례 음악앨범 전집을 올려 불특정 다수의 이용자들에게 배포해 지난 5월 협회로부터 고발조치를 당했다.

협회는 또 추가적으로 지난 8월 150명의 네티즌을 음악파일 불법공유 혐의로 마포경찰서 사이버수사대에 형사고소하기도 했다. 협회 관계자는 “인터넷 이용자에게 대한 형사고소 조치는 온라인상의 음악 불법복제를 근절하고 합법적인 음악 서비스를 정착시키기 위한 노력의 일환”이라며 “네티즌에 대해서도 강력한 형사처벌의 가능성을 경고한 것이기도 하다”고 밝혔다.

**정부·관련기관 법제도 개선작업 서둘러**

업계의 이 같은 적극적인 대응과 함께 정부와 관련기관들 역시 SW 및 콘텐츠의 불법복제를 막기 위한 강력한 대안 마련에 나섰다. 최근 프로그램심의위원회(이하 프심위)는 온라인상에서 배포되는 불법복제 SW를 단속하기 위한 전담 신고센터를 설립할 계획이라고 밝혔다.

또 현행 오프라인상의 단속만 규정하는 컴퓨터프로그램보호법에 온라인상의 불법복제 SW 유통을 근절할 수 있는 조항도 신설




할 계획이다. 프심위측은 “현행 불법 SW 단속은 신고 접수를 받아 심의를 거치고 이 결과를 체신청에 통보하면 관할 체신청에서 조치명령에 들어가는 절차를 밟게 되는데, 인터넷 스토리지에 저장돼 상호 교환되는 온라인 상의 불법 SW 유통에 대해 이 과정을 적용하면 신속한 단속이 사실상 불가능하다”며 “신고센터를 설립해 프심위에서 신고 받는 즉시 심의를 해 시정명령을 내리고, 이를 거부할 시 곧바로 행정명령에 들어갈 수 있도록 한다는 것이 이번 계획의 골자”라고 설명했다. 프심위는 이 같은 내용을 정보통신부와 협의했으며, 보호법 개정을 위해 이르면 내년 초 국회에 상정할 계획이다.

한국콘텐츠산업연합회 역시 최근 인터넷이나 복제프로그램을 통한 콘텐츠 불법복제가 확산되고 있다고 판단, 이용자 계도에 나서는 한편 법제도 개선을 추진하기로 했다.

연합회는 우선 불법유통을 하는 이용자가 대부분 10~20대 학생이라는 분석 아래, 이들을 겨냥해 다양한 이벤트와 홍보프로그램을 실시하는 한편, 정보통신 교육기관 등과 협력해 불법복제의 범법성과 그 폐해에 대한 내용을 커리큘럼에 포함하도록 추진하고 이를 위한 강의자료도 적극 개발할 예정이다.

또 연합회 내에 불법복제 모니터링센터를 구축, 콘텐츠의 불법복제를 감시하고 신고를 접수하며, 관계 기관과 함께 비정기적으로 단속활동을 전개할 계획이다. 이와 함께 산학연 전문가들로 구성된 불법복제심의위원회를 설치해 모니터링이나 신고에 의해 접수된 콘텐츠의 불법복제 여부를 심의하고 침해자나 피해자의 분쟁을 조정하는 역할을 수행하기로 했다.

한국모바일게임협회 역시 모바일콘텐츠 불법복제 프로그램을 인터넷상에 유포하는 악성 유포자에 대한 고소 고발을 추진하고 있다. 모바일게임협회 관계자는 “최근 사이버수사대 등 관계기관과의 협조를 통해 불법적으로 게임을 내려받아 인터넷 동호회나 블로그 등에 올린 사람들의 인적사항을 확보했다”며 “불법유통 정도가 심각한 사람들을 위주로 명단을 작성, 변호사와 법적 대응 수위와 방법에 대해 협의중”이라고 말했다.

콘텐츠산업연합회의 최동진 실장은 “콘텐츠의 불법복제 및 유통은 CP들만의 문제가 아니라 디지털콘텐츠산업 및 저작권산업 전체에 대한 문제이기 때문에 주무부처인 정보통신부와 문화관광부를 비롯한 각 유관기관, 관련단체, 언론기관 등의 적극적인 참여와 협력체계가 요구된다”고 말했다. 

## interview

최동진 한국콘텐츠산업연합회 기획실장



### ▶ 국내 디지털콘텐츠 불법복제 현황은.

- 영상콘텐츠와 음악콘텐츠 분야에 있어 불법복제로 인한 피해규모는 전체 시장규모의 15% 정도에 달하는 것으로 집계된다. 온라인게임과 모바일콘텐츠, e러닝 등에 있어서는 아직 피해규모가 크지 않지만 점차 확산되고 있어 대안마련이 절실한 시점이다. 지난해 국내 디지털콘텐츠 시장규모가 약 5조4,000억원대에 이르렀는데 불법복제로 인한 피해규모는 이 가운데 약 10% 수준인 5,000억원 정도로 추산되고 있다.

### ▶ 콘텐츠 불법복제를 막기 위한 근본적인 대안은 없는가.

- 불법복제 문제는 하루이틀의 문제가 아니기 때문에 오랜 노력이 필요하다. 특히 기술적 대안이나 법제도적인 대안보다는 소비자들의 인식을 전환하는 것이 가장 중요하고 근본적인 대안이라 할 수 있다. 이를 위해 연합회는 지속적인 교육과 홍보활동을 전개하고, 효과를 배가시키기 위해 세미나 및 언론간담회 등 다양한 이벤트를 추진할 계획이다.

### ▶ 불법복제 방지를 위한 활동 계획은.

- 우선 불법복제에 대한 감시활동을 지속적으로 추진하고, 법제도에 대한 연구를 통해 불법복제 콘텐츠에 대한 위법성 검토를 연합회 차원에서 추진할 계획이다. 또 관련기관과 협조해 불법복제 단속활동에도 나설 계획이다. 이외에 불법복제 현황과 활동결과 및 동향에 대한 백서를 발간하고, 정기적인 연구보고서도 발간할 계획이다. 법제도 개선을 위해 법률 전문가와 관련업계 종사자들의 참여를 통한 제안활동 및 대정부 건의 및 공청회도 실시할 계획이다.