

2021 KBU

창업 경진대회 (Idea 부문)



팀 명	피카츄
아이디어 이름	블록체인 기반의 나의 저작권 지킴이 카피카피

기획서 (Idea 부문)

1. 문제인식

1-1. Idea 실현 동기(문제제기)

최근 디지털 콘텐츠 시장의 규모가 급증하고 있다¹⁾. 콘텐츠 생산 도구 기술의 발전에 따라 창작의 진입장벽이 낮아져 공급이 원활해 지고, 게임, 전자출판, 음악, 동영상 등 다양한 품목을 지닌 디지털 콘텐츠 시장은 스마트폰의 보급으로 인해 따라 수요가 증가했기 때문이다. 창작자는 온라인 플랫폼을 통해 자신이 제작한 디지털 콘텐츠를 업로드 하여, 판매, 후원, 광고 추가 등 다양한 방법으로 수익을 얻는다.

표 1. 불법 콘텐츠 유통 현황 조사 결과

항 목	불법게시물 개수	침해규모 (원)
영화	796,217	2,176,061,061
방송물	2,246,385	1,459,476,335
음악	161,198	21,439,334
소프트웨어	213,490	76,230,233,830
게임	146,407	3,366,608,870
어문	239,552	841,067,072
총 계	3,803,249	84,594,886,502

하지만 현재 온라인 플랫폼의 콘텐츠들은 공유된 순간 제3자를 통한 도용의 위협에 노출된다. 일례로 타인이 제작한 유튜브(Youtube) 영상을 무단 도용하여 자신의 페이스북(Facebook)의 페이지 기능을 이용해 다른 사용자들에게 공유하여 불법적으로 이윤을 취하는 사례가 있다. 또는 카카오페이지 같은 웹 플랫폼에서 금액을 지불하고 볼 수 있는 소설, 사진, 영상 등의 디지털 콘텐츠를 불법 복제 하여 타 사이트에 업로드 하여 불법기도 한다. 음원, 음반 또한 가사나 멜로디의 표절과 도용의 대상이다. 디지털 콘텐츠 창작자들의 저작권이 침해받아 그들의 정당한 권리와 수익이 제대로 보장받지 못한다. 일례로, 영상물보호위원회가 토렌트(torrent)²⁾에 대한 불법 복제 현황 및 저작권 침해 실태에 대해 조사한 결과 피해 규모가 표1. 과 같이 약 840억 원에 추정되는 것으로 나타났다³⁾. 이에 대한 원인으로 법률에 대한 인식결여를 꼽을 수 있다. 한국저작권위원회에 따르면 청소년 및 교사의 약 5%만이 저작권에 대해 교육을 받는다고 한다. 미흡한 교육 정책에 대한 무지성이 요인이란 해석이다.

저작권 침해에 관한 문제가 발생하여 대응을 시행할 경우에 법을 통해 옳고 그름을 판별해야 한다. 이때 원작자는 자신이 제작한 창작물임을 증명해야한다. 하지만 현 대한민국의 저작권법에 따르면 행위 시비가 일어나기 전에 특허 관련 기관에 등록하여야 큰 법적 효력을 발휘할 수 있기 때문에⁴⁾ 원작자가 피해를 보는 사례가 상당하다. 저작권 침해 시비의 발단은 원작자나 콘텐츠를 사용하는 사용자의 신고를 통해 이루어진다. 하지만 고아 저작물의 경우 원작자가 불분명 하므로 이 같은 신고행위가 이루어지기 어렵다. 뿐만 아니라 재사용된 콘텐츠의 경우 정당한 라이선스 비용을 지불하고 사용된 것 인지 여에 대해 소비자는 직관적으로 알지 못한다. 더욱이 콘텐츠의 라이선스가 기업 등의 제 3자를 경유하는 경우에는 정당하게 사용된 것 인지 파악하는 것이 불분명할 수 있다.

1) 출처 : 정보통신산업진흥원, [GIP]글로벌콘텐츠 시장 보고서, 2020

2) torrent : 대용량 파일 전송. 파일 묶음을 효율적으로 전송하는데 사용하는 P2P 대용량 파일 공유 프로그램

3) 출처 : [Internet], <https://zdnet.co.kr/view/?no=20130508233138>

4) 출처 : [Internet]. <https://www.law.go.kr/>.

1-2. Idea 실현의 목적(필요성)



그림 1. COPYCOPY 실현의 필요성

‘피카츄’팀은 『나의 저작권 지킴이 카피카피』프로젝트(이하 COPYCOPY)를 구현하고자 한다. COPYCOPY는 원작자의 등록 및 표기가 명확하고 크리에이터의 정당한 권리와 수익을 보장할 수 있는 블록체인⁵⁾ 기반의 시스템이다. 앞서 제기한 문제를 해결하고자 설계한 COPYCOPY는 후술할 세가지 목적의 필요성을 갖는다.

첫째, 디지털 콘텐츠의 저작권 보호를 위해 디지털 콘텐츠의 저작권자 정보를 위조 및 변조 불가능한 데이터로 기록하여 높은 신뢰성을 보장할 필요성이 있다. 이 때, 서비스 이용자는 저작권 정보를 누구나 쉽게 확인할 수 있어야 한다. 때문에 서비스를 제공할 시 투명성 확보를 고려하여 아키텍처를 구성해야 한다.

둘째, 플랫폼 양극화 문제를 해소하기 위해 필요하다. 대형 콘텐츠 유통 기업이 소유하는 콘텐츠가 편중되어있는 문제가 있다. 이를 해결하기 위해 창작활동을 장려하거나, 활동에 의한 수익 구조 실현을 단순화 하여 창작자 친화적인 비즈니스 모델을 설계해야 할 것이다.

셋째, 신생 콘텐츠 유통 플랫폼의 경우 서비스의 지속성을 확보하기 어려운 문제점 있어 이를 해결한다. 사업자 입장에서 및 초기 소요 자금 및 운영비를 축소할 수 있는 방안을 마련해야 할 것이다. 또한 비즈니스 모델이란 결국 서비스 제공자의 가치제안과 그 가치를 이용하는 고객층의 상호작용으로 이루어진다. 즉, 사용자의 참여를 유도할 필요성이 있다. 일반 참여자 또한 수익을 얻을 수 있는 비즈니스 모델을 구상하고 이를 적용시켜 기존 시장에 대한 경쟁력을 갖추려 한다.

5) 블록체인(Blockchain)

다수의 거래내역을 묶어 블록을 구성하고, 해시를 이용하여 여러 블록들을 체인처럼 연결한 뒤, 다수의 사람들이 복사하여 분산 저장하는 알고리즘이다. 블록체인 기술을 이용하면 데이터의 위변조가 불가능하여 권위 있는 중개기관이 없더라도 신뢰할 수 있는 안전한 거래와 데이터 처리를 할 수 있다.

2. 실현가능성

2-1. 기존 유사한 서비스 분석(시장분석 포함)



그림 2. 세계 디지털콘텐츠 시장규모 및 전망

기존 콘텐츠 시장은 빠르게 디지털화가 이루어졌다.⁶⁾ 특히 올해 코로나-19 사태로 인해 글로벌 라이프스타일의 빠른 전환이 이루어졌으며 비대면, 원격 근무, 디지털 콘텐츠 배포의 수요는 급격하게 증가했다. 한국 콘텐츠 시장은 높은 성장과 함께 극심한 양극화 현상을 겪고 있다⁷⁾. 디지털 산업의 특성상 시장에 참여 중인 기업들은 이를 위한 기술 인프라를 개발해야 하며 막대한 초기 개발 자금을 필요로 한다. 하지만 이러한 환경을 충족치 못한 중소형의 콘텐츠 기업들은 시장에서 단계적으로 떠날 수밖에 없게 되었으며 동시에 이들의 강점인 콘텐츠 IP의 다양성 또한 감소하게 되었다. 궁극적으로 콘텐츠 사업은 기술적 문제가 아닌 다양한 콘텐츠 육성에 집중해야 한다⁸⁾.

한편 삼성전자가 제2의 비트코인으로 불리며 최근 떠오르고 있는 'NFT(Non Fungible Token, 대체불가 토큰)' 시장에 눈독을 들이고 있다. 삼성전자 투자 전문회사 삼성넥스트는 미국의 NTF 거래 플랫폼 업체 '슈퍼레이(SuperRare)'가 모집한 900만 달러(약 102억 원) 규모의 시리즈A 펀딩에 투자자로 참여했다. 소유권이나 판매 이력 등의 정보가 모두에게 내용이 공유되는 블록체인에 저장되기 때문에 원본임을 증명할 수 있다. 이를 통해 디지털 자산에 희소성을 부여할 수 있는 것. 즉, 예술품 등 다양한 거래 분야에서 활용도가 높아지는 추세다.

구글(google)이 서비스하는 동영상 공유 플랫폼 유튜브(Youtube)는 영상을 올려 수익을 내기 위해서 1,000명 이상의 구독자수와 연간 영상 시청이 4,000시간을 넘은 뒤, 유튜브의 심사를 거쳐야 한다. 이러한 수익 모델은 초기 단계에서 이윤을 얻기 힘들기 때문에 창작자 입장에서 일정 궤도에 오르기까지 상당한 리스크를 감수해야 한다. 이러한 점을 해소하고자 후원 기능이 추가되었으나, 제대로 된 수익을 얻는데 까지 시간이 걸린다는 점에서 그 한계를 보이고 있다.

뮤직카우(musicow)는 세계 최초 K-pop 저작권료 공유 플랫폼이다. 창작자와 팬, 투자자가 저작권료를 공유하고 창작자를 후원하여 선순환 생태계를 조성한다. 뮤직카우는 서버-클라이언트 모델을 채택하여 저작권료 정산 업무 안정성을 위해 자회사인 뮤직카우에셋이 매월 저작권료를 분배 및 정산하기 때문에 수수료가 높다는 단점이 있다. 또한 중개자인 뮤직카우가 폐업 등의 이유로 서비스를 중지한다면, 더 이상의 거래가 어렵기 때문에 음반 저작권의 지분을 소유한 투자자들은 상장폐지의 위험을 감수해야 한다.

6) 출처 : 소프트웨어정책연구소, 2020년 국외 디지털콘텐츠 시장조사 및 동향 심층 분석, 2020

7) 출처 : 한국콘텐츠진흥원, 콘텐츠산업 재정정책의 진단과 개선방안, KOCCA 연구보고서 17-03, 2017

8) 출처 : 문화체육관광부 : 콘텐츠산업 3대 혁신전략, 2020

2-2. 문제해결방안

COPYCOPY는 저작권 보호를 목적으로 설계된 온라인 거래 웹 플랫폼으로써 블록체인 기술을 적용하여 전술한 세 가지 실현 목적을 달성한다. 신뢰 가능한 데이터를 제공하여 저작권을 보호하고, 창작자 친화적인 수익구조를 마련하여 플랫폼 양극화 문제를 해소하며, 새로운 비즈니스 모델을 제시하여 서비스 지속성을 확보하는 것이다. 구체적인 방안은 다음과 같다.

첫째, 신뢰 가능한 데이터를 기록하기 위해 저작물에 관한 정보는 블록체인의 분산장부에 기록한다. 이미지, 영상, 음반 등의 디지털 콘텐츠에 블록체인 인증서를 발급해 위조 및 변조의 위험을 배제하여 믿을 수 있는 데이터를 플랫폼 이용자에게 효율적으로 제공하는 것이다. 인증서의 적법성 및 공정성을 확보하기 위해 창작자가 콘텐츠를 등록하여 저작권 인증을 요청할 시, 요청의 검증을 수행할 프로그램은 공정성을 유지해야 할 필요성이 있다. 때문에 COPYCOPY는 현행 저작권법을 기반의 적합한 합의 알고리즘⁹⁾을 개발하여 플랫폼에 적용해야 할 것이다.

둘째, 플랫폼 양극화 문제를 해결하기 위해 좀 더 다양한 콘텐츠가 생성될 수 있도록 플랫폼 사용자의 창작 활동을 장려하고, 기존 시장 분석 결과를 바탕으로 창작자(또는 콘텐츠 판매자)의 수익발생 구조를 개선하여 이를 적용한다. 창작자는 저작 및 소유권이 증명된 디지털 콘텐츠를 온라인 거래 시스템을 채택한 COPYCOPY 웹 플랫폼을 통해 판매할 수 있다. 이는 기존의 계약구조에서 탈피하여 콘텐츠에 의해 발생한 자금의 변동이 이루어질 때 마다 그 즉시 창작자의 수익으로 반영된다. 이 과정은 모두 블록체인의 합의 알고리즘을 통해 이루어지므로 콘텐츠 이용료 판매 중개에 대한 수수료를 절감할 수 있다. 수익 반영이 즉시 이루어지는 만큼, 창작자는 콘텐츠에 대한 소비자의 반응을 보다 더 민감하게 받아들일 수 있으며 수익 변동과 유저 반응이란 피드백을 즉각적으로 확인함으로써 창작 동기 부여로 이어질 수 있음을 기대할 수 있다.

셋째, 사업 지속성을 확보하기 위해 사업자의 꾸준한 수익 구조를 설계하고, 이용자의 참여를 유발하는 마케팅 전략을 구상한다. 앞선 내용은 모두 COPYCOPY가 온라인 거래 시스템을 위한 블록체인 기반 웹 플랫폼임을 서술하고 있다. 블록체인 네트워크 특성상 참여자가 많을수록 유리하기 때문에 콘텐츠를 이용하는 사용자의 참여를 유도하는 마케팅 매우 중요하다. 때문에 주식과 같은 지분수익률 모델을 적용하여 이용자의 참여를 유도하는 전략이 매우 유효할 것으로 기대된다. 마치 주식처럼 창작자는 콘텐츠의 대한 지분을 판매하고, 참여자는 해당 지분을 구입해 콘텐츠의 대한 수익이 발생할 시 일정 수익을 지분을 가진 참여자에게 배분하는 구조다. 이 같은 거래 활동에 일정한 수수료를 부과하여 사업자의 수익원으로 삼는다. 이는 이후 저작권 소유 분쟁을 처리할 컴퓨터 장비의 유지비로 활용되거나, 사업자의 인건비로 사용되는 등 서비스 유지비용으로 재사용된다.

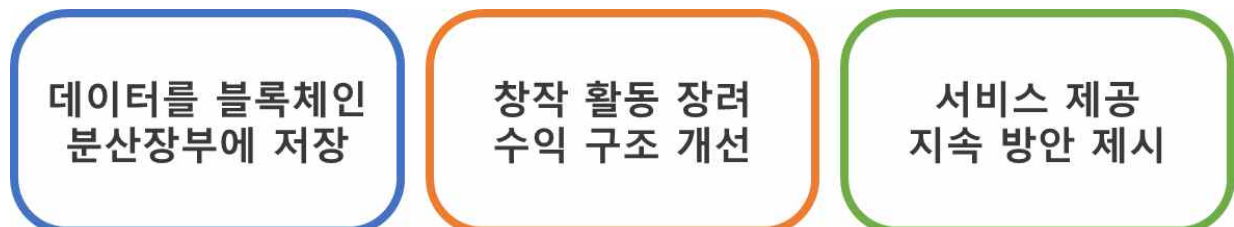


그림 3. COPYCOPY의 세 가지 문제해결 방안

9) 합의 알고리즘(consensus algorithm) : 다수의 참여자들이 통일된 의사결정을 하기 위해 사용하는 알고리즘이다.

2-3. 핵심 기술

표 2. 서버-클라이언트와 블록체인 모델 비교

서버-클라이언트	블록체인
제3자 신뢰기관과 개인의 거래	모든 참여자가 거래내역 공유, 보관
중앙서버가 거래공증 및 관리	개인간 (P2P) 거래, 거래정보의 투명성
중앙서버 사이버공격의 위험	중앙서버가 없어 해킹 위험성 저하
유지관리비용 필요	유지보수 비용 감소

COPYCOPY의 핵심 기술은 블록체인 기술의 구현과 이를 적용할 웹 플랫폼의 설계이다. 웹 플랫폼은 소프트웨어가 실행되는 환경이며 웹에 기반 한 솔루션이나 콘텐츠를 개발하기 위해 공개되는 인터페이스의 집합이다. COPYCOPY는 플랫폼 위에 다른 플랫폼을 구축할 수 있는 계층적 구조를 채택하여 사용자에게 서비스를 제공한다. 각 플랫폼 계층은 비즈니스 목적에 맞는 실행 엔진과 API, 환경을 개발 및 제공하여 플랫폼 간의 상호 통신을 주 목적으로 둔다. 창작자가 디지털 콘텐츠를 등록 및 요청하거나 이용자가 콘텐츠를 사용하기 위해 결제를 하는 등 UI를 담당할 웹 서버 - 클라이언트 모델을 DApp¹⁰⁾으로 구현한다. 저작권 정보를 등록하거나 결제가 이루어져 사용료 지불, 수익의 분배 등 자금의 이동을 기록하는 것은 블록체인으로 구현하는 것이다.

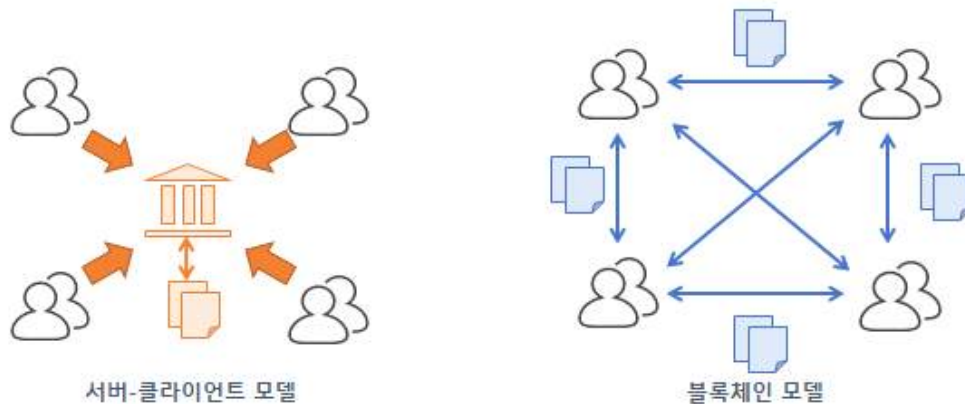


그림 4. 서버-클라이언트 모델과 블록체인 모델의 구조

블록체인의 데이터 분산장부는 참여자들 간의 합의에 의해 복제되고 공유, 동기화된 정보의 기록 저장소이다. 따라서 웹 플랫폼을 통해 수집한 디지털 인증서와 콘텐츠에 관한 데이터는 COPYCOPY 블록체인 네트워크의 분산장부 데이터로 저장된다. 이러한 분산 장부는 블록체인이 제공하는 데이터 무결성 보장의 바탕이 된다. 분산 장부를 다루는 분산 합의는 분산 컴퓨팅과 멀티 에이전트 시스템 등의 분야에서 결함이 있는 프로세스가 있는 경우, 전반적인 시스템의 신뢰성을 달성하기 위하여 프로세스나 에이전트 간의 특정 데이터 값에 대한 동의를 이끌어내는 프로토콜이다. COPYCOPY는 위임 지분 증명(DPos¹¹⁾) 기법을 채택하여 이를 구현한다. 블록체인의 응용 기술인 합의 알고리즘은 프로그램의 실행 코드 및 그 결과에 대한 무결성을 보장하고 신뢰성을 제공해주는 기술이다. COPYCOPY는 합의 알고리즘의 일종인 체인코드(Chaincode)를 개발하여 신뢰성 있는 블록체인 기반의 온라인 거래 웹 플랫폼을 구현한다.

10) DApp (Decentralized application) : 디앱은 분산형 컴퓨팅 시스템에서 실행되는 컴퓨터 애플리케이션이다.

11) 위임 지분 증명 (Delegated Proof-of-Stake) :

암호화폐 소유자들이 각자의 지분율에 비례하여 투표권을 행사하여 자신의 대표자를 선정하고, 대표자들끼리 합의하여 의사결정을 내리는 합의 알고리즘이다. 국민의 대표로 의원을 뽑아 의회를 구성하는 민주주의 제도와 유사하다.

2-4. 자금 소요 및 조달 계획

표 2. 소요자금추정

종류	이름
초기 투자자금	사무집기, 비품, 사무실 임차료, 통신비
운전자금	아마존 웹 서비스(AWS) 사용 비용, 인건비, 서버 유지보수비, 일반관리비
시설자금	서버 대여 비용

표2.의 소요 자금은 아이디어 상업화 예비기술¹²⁾ 블록체인 창업화 사업¹³⁾ 등 국가 지원사업¹⁴⁾ 참여를 통한 최대한의 국가지원과 블록체인 창업 후 벤처자금 용자를 활용할 계획이다.

표 3. 창업자) 수익 창출

<p>가. 월정액과 같은 정기 결제권 구매 시에 이용자는 무제한 플랫폼 사용이 가능하다.</p> <p>나. 저작권 지분 거래 시 매수, 매매 수수료를 부과한다.</p> <p>다. 창작자의 저작물 검증 및 등록을 진행 할 시 일정 저작권 지분을 본사가 점유한다.</p>

창업자(피카츄 팀)는 웹 플랫폼에서 발생하는 거래에 대해 일정량의 수수료를 부과하여 수익 구조를 실현한다. 블록체인의 합의 알고리즘을 통해 신뢰성 있는 거래가 가능해져 기존 서버-클라이언트 모델의 높은 중개 비용을 절약하여 사업적 이윤을 취할 수 있다.

12) 출처 : 중소벤처기업부, 창업진흥원, 2020년 예비창업패키지 일반분야 사업설명회. 2020

13) 출처 : 중소벤처기업부, 블록체인 창업투자회사, 2021

14) 출처 : 신기술사업금융회사, 신기술사업금융지원에관한법률, 법률 제3866호

2-5. 현실화 방안

COPYCOPY 프로젝트의 현실화 방안은 웹 플랫폼과 블록체인으로 나눌 수 있다.

표 3. COPYCOPY 개발 환경

구분	종류	이름
Web platform	OS	Window
	API Library	React js / Ajax / Jquery/ Bootstrap
	Framework	AngularJS / Express
	Playform	Node.js
	Language	JDK / CSS / Java Script / Html
	Tool	Atom
Block chain	OS	Ubuntu 16.04
	Framework	HyperledgerFabric / AngularJS / Express
	Playform	Node.js / Docker
	Language	Go / JAVA / Python 2.7 / Java Script
	Tool	Intellij IDEA / Dokcer-compose

웹 플랫폼 관점에서 COPYCOPY 사용자에게 View를 제공할 사용자 UI는 React js를 기반으로 개발한다. 웹 페이지를 디자인한 뒤, Express.js 프레임워크를 사용해 웹 서버를 개설 및 운영하고 REST¹⁵⁾ API를 통해 서버와 통신한다.

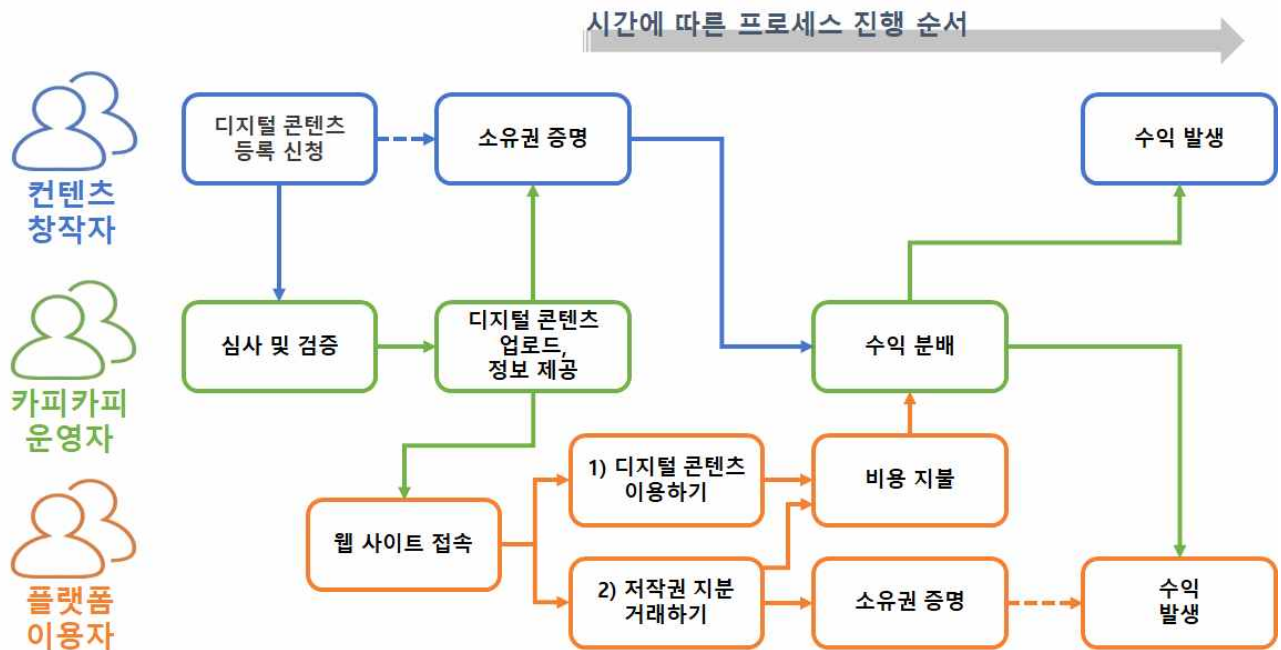


그림 5. COPYCOPY 플랫폼의 시간에 따른 사용자별 프로세스 진행 순서도

15) REST(Representational State Transfer) :

인터넷 상의 컴퓨터 시스템간 상호 운용성을 제공하는 방법 중 하나. 로이 필딩(Roy Fielding)이 자신의 2000년 박사 학위 논문에 정의한 웹 기반 아키텍처이다.



그림 6. COPYCOPY 플랫폼 웹 페이지 구상도 I

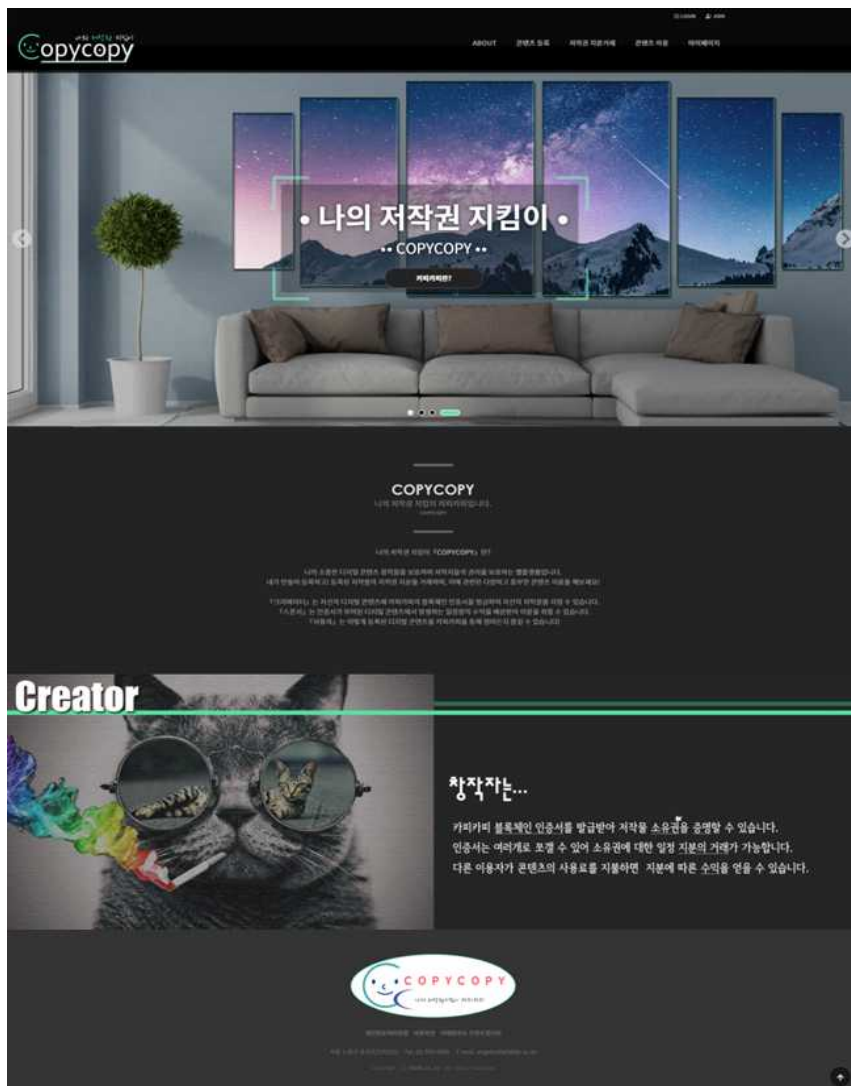


그림 7. COPYCOPY 플랫폼 웹 페이지 디자인 구상도 II

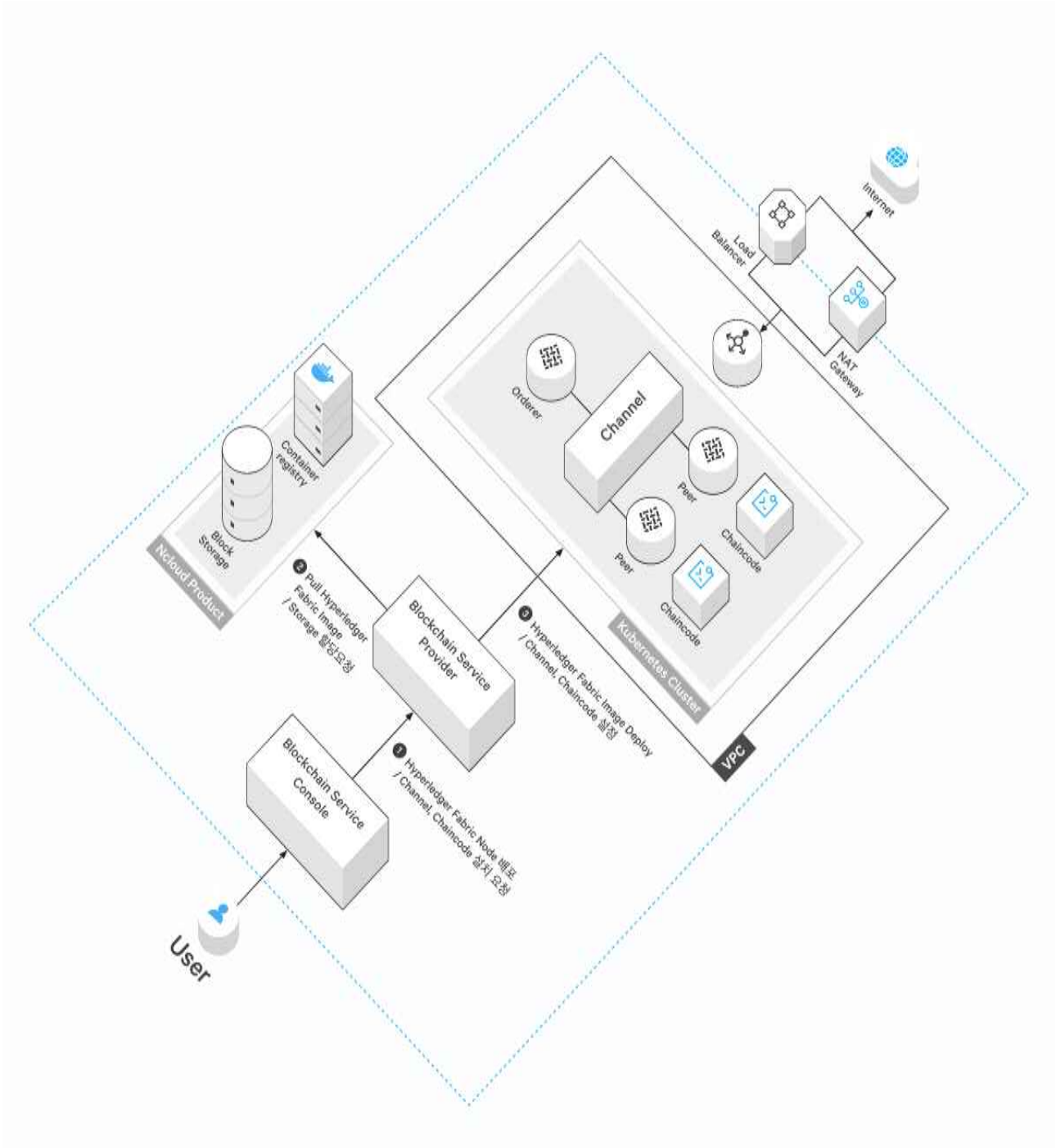


그림 8. 하이퍼레저패브릭 전체 구상도

디지털 인증서나 자금 거래내역 등을 기록하기 위해 블록체인의 일종인 하이퍼레저 패브릭 (Hyperledger fabric)¹⁶⁾을 활용하여 네트워크를 구성한다. REST API를 지원하는 하이퍼레저 패브릭을 Ubuntu를 기반으로 Docker 환경에서 구현하여 AngularJS 프레임워크를 통해 웹 서버와 통신한다. HyperledgerFabric 개발 도구를 이용해 네트워크를 구성하며, Go언어로 체인코드를 개발한다. 네트워크와 사용자가 데이터를 주고받기 위한 미들웨어는 Node.js를 이용한다.

16) 출처 : [Internet], <https://www.hyperledger.org/use/fabric>

다음은 COPYCOPY의 비즈니스 캠퍼스이다.

Key Partners 서버 대여 업체 저작물 관리 업체	Key Activities 만족 IT 인프라& 소프트웨어 유지보수 크리에이터 창작 지원	Value Propositions 디지털 콘텐츠 이용 (스트리밍, 다운로드) 저작물 등록 (사진, 음악, 문서, 영상, etc) 저작권 지분 거래 (소유권 거래)	Customer Relationships 이용자 맞춤 온라인 프로필 & 추천	Customer Segments 디지털 콘텐츠 이용자 디지털 콘텐츠 창작자 저작권 지분 거래자
	Key Resources IT 인프라& 소프트웨어 크리에이터 디지털 콘텐츠		Channels 웹 플랫폼 (copycopy 웹 사이트)	
Cost Structure 블록체인 네트워크를 활용한 웹 플랫폼 초기 개발 비용 절감 저렴한 인건비 콘텐츠 만족도 서비스 품질 향상		Revenue Streams 거래 수수료 (이용료 구매, 지분거래 이용시 수수료)		

그림 9. 비즈니스 캠퍼스 다이어그램

다음은 COPYCOPY의 SWOT 분석이다.

- Strength 강점 : 즉각적인 수익분배가 가능하며 저작물을 보호할 수 있다.
- Weakness 약점 : 수익이 일반 참여자에게 큰 의존도를 보인다.
- Opportunities 기회 : 기존에 없던 새로운 플랫폼이다.
- Threats 위협 : 저작물에 대한 저작권법 위반이 있을 수 있다.

표 4. COPYCOPY의 SWOT 분석

SWOT 분석	Opportunities 기회요인	Threats 위협요인
Strength 강점요인	창작자 친화적 웹 플랫폼	재사용 콘텐츠 저작물 관리 프로그램
Weakness 약점요인	참여가 미비할 수 있으나 새로운 웹 플랫폼의 차별성을 경쟁력으로 삼음	창업자의 수익이 참여자에게 의존적이기 때문에 참여를 유도해야하는 비즈니스모델과 마케팅을 제시

- SO 전략 : 수익이 즉각적으로 발생하고 콘텐츠 저작권을 보호하여 창작자에게 친화적인 기존에 없는 새로운 웹 플랫폼이다.
- ST 전략 : 재사용 콘텐츠에 대한 저작권 관리가 어려울 수 있기 때문에 저작물 관련 협력업체와 공정한 합의 알고리즘의 기술개발이 필수적이다.
- WO 전략 : 신규 사업인 만큼 창작자들의 콘텐츠 업로드 활동이 미비할 경우 거래 플랫폼의 콘텐츠가 부실할 수 있으나, 기존 시장에는 없는 새로운 시스템이기 때문에 기존 플랫폼과 경쟁에서 우위를 점할 수 있다.
- WT 전략 : 창업자의 수익이 참여자에게 의존적이기 때문에 참여를 유도해야하는 비즈니스모델과 마케팅을 제시한다.

3. 공공성

3-1. Idea가 실현될 경우 우리사회에 미치는 기대효과 (가치)

COPYCOPY는 콘텐츠 친화적 온라인 거래 웹 플랫폼인 만큼 콘텐츠 사업에서 중요한 다양한 콘텐츠 육성 전략에 적합하여 대한민국의 콘텐츠 발전에 기여할 수 있는 여지가 있다. 또한 사업이 성공적으로 진행된다면 창작자를 포함해 서비스 제공자, 개발자 등 COPYCOPY와 관련된 일자리 창출이 가능해진다. 또한 기존에 없던 신규 플랫폼의 사업적 성공은 새로운 비즈니스 모델의 가능성을 입증하게 되므로, 앞으로 다양하고 많은 신규 직종의 탄생을 촉진시켜 우리 사회의 경제 발전에 이바지를 기대할 수 있게 된다.

현재 대한민국 사회에서 소비자가 타인의 창작물을 불법으로 복제하고 공유하는 것에 별다른 문제의식을 느끼지 못하는 사회적 풍조가 강하다. 이 탓에 저작물의 무단 도용 사태가 빈번히 이루어져 국가적 차원의 경제적 손실과 도덕성 저하가 발생하고 있다. COPYCOPY는 이용자라면 누구나 저작물로 인해 수익을 낼 수 있는 웹 플랫폼이다. 때문에 가볍게 생각했던 저작권 위법 문제를 수익 등의 직접적으로 영향을 받는 일반적인 소비자가 아닌 참여자로서 불법 복제나 무단 도용에 대해 의식의 개선 효과를 노릴 수 있다.

한편 블록체인에 대한 산업계의 관심이 커지면서 이를 지원하기 위한 정부 차원의 정책 논의가 각 국가에서 시작되고 있다. 이는 대한민국 또한 예외가 아닌데, 우리나라의 경우 블록체인 시장에 대한 진입이 늦어지며 이에 대한 정부 정책 지원 또한 늦어지고 있다는 분석이 제기되고 있다. COPYCOPY는 블록체인을 도입한 웹 플랫폼 개발을 바탕으로 시작하는 사업인 만큼 저작권 문제뿐만 아니라 대한민국 블록체인 기술 발전에 보탬이 될 것 이라 기대한다.

이는 즉 COPYCOPY 사업 아이디어가 실현될 경우 경제, 문화, 기술 방면에 긍정적인 영향을 끼쳐 우리 사회 발전에 기여할 수 있게 되는 것이다.