

## **Comité consultatif sur l'application des droits**

**Dix-huitième session**  
**Genève, 2 – 4 juin 2026**

### **ENQUETE SUR LA CONSOMMATION DE CONTENUS ILLEGAUX ET LA SENSIBILISATION AU DROIT D'AUTEUR EN REPUBLIQUE DE COREE**

*Contribution établie par Mme Seonwoo Park, spécialiste des politiques, Division des politiques en matière de droit d'auteur, Bureau des politiques en matière de droit d'auteur, Direction générale de l'industrie culturelle et des médias, Ministère de la culture, des sports et du tourisme, Sejong (République de Corée)\**

#### **RESUME**

La présente contribution présente les résultats d'une enquête annuelle menée en République de Corée sur l'utilisation de contenus illicites et la sensibilisation au droit d'auteur, réalisée par l'Agence coréenne de protection du droit d'auteur (KCOPA). Quelque 24 000 personnes âgées de 13 à 69 ans ont été interrogées sur six catégories de contenus. L'étude a révélé que la consommation globale de contenus illicites avait légèrement diminué pour s'établir à 19,1% en 2024, les films et les jeux vidéo affichant les taux d'atteinte les plus élevés. Elle met en évidence l'évolution des méthodes de piratage, notamment le recours accru aux sites de diffusion en continu et aux sites de publication de contenus clonés, ainsi que le recul de l'utilisation des réseaux P2P et torrents traditionnels. La réponse multiforme mise en place par le Ministère de la culture, des sports et du tourisme comprend la détection par intelligence artificielle, des équipes de surveillance inclusives, la coopération internationale (notamment avec Interpol dans le cadre du projet I-SOP) et des campagnes de sensibilisation du public telles que "Protection du droit d'auteur, dès maintenant". Ces efforts ont permis de sensibiliser davantage le public au droit d'auteur et ont ainsi renforcé l'engagement du pays à renforcer l'application de ce droit. Le rapport met également en avant les modifications apportées à la loi sur le droit d'auteur, destinées à renforcer son application. Elles comprennent des mesures

---

\* Les points de vue exprimés dans le présent document sont ceux de l'auteure et ne reflètent pas nécessairement ceux du Secrétariat ou des États membres de l'OMPI.

d'urgence visant à bloquer l'accès aux contenus illicites ainsi que la possibilité d'imposer des dommages-intérêts quintuples en cas d'atteinte intentionnelle.

## I. INTRODUCTION

1. Chaque année, le Ministère de la culture, des sports et du tourisme de la République de Corée mène une enquête sur la consommation de contenus illégaux par les Coréens et sur la sensibilisation du public à la protection du droit d'auteur. La KCOPA réalise ces enquêtes, qui fournissent des données statistiques essentielles à l'élaboration des politiques nationales en matière de protection du droit d'auteur. Les résultats sont publiés dans le rapport annuel sur la protection du droit d'auteur. La dernière édition du rapport présente les conclusions publiées en 2025 et passe en revue les principales activités de mise en œuvre menées par le ministère. Il présente également les dernières modifications apportées à la loi sur le droit d'auteur du pays, qui visent à renforcer l'application de ce droit. Il s'agit notamment de l'adoption de mesures d'urgence visant à bloquer l'accès, de dommages-intérêts plus élevés et de sanctions pénales plus sévères.

## II. CONSOMMATION DE COPIES ILLEGALES EN 2024

2. La KCOPA a interrogé 24 000 personnes âgées de 13 à 69 ans à travers la République de Corée sur six catégories de contenus : la musique, le cinéma, l'audiovisuel, l'édition, les jeux vidéo et les webtoons. Cette enquête est réalisée chaque année depuis 2009 et a fait l'objet de plusieurs améliorations méthodologiques au fil des ans. La méthodologie actuelle, en vigueur depuis 2019, s'appuie sur des données d'enquête pour mesurer la consommation totale de contenus (légaux et illégaux) afin de calculer et d'analyser le volume et le taux de consommation illégale (c'est-à-dire la part de la consommation illégale dans la consommation totale).

3. En 2024, le taux global de consommation de contenus illicites s'élevait à 19,1%, soit une légère baisse par rapport aux 19,5% enregistrés en 2022 et aux 19,2% de 2023, poursuivant ainsi la tendance à la baisse amorcée en 2019, où il s'élevait à 22%. Le motif le plus fréquemment mentionné pour justifier la consommation illégale était "parce que c'est gratuit ou très bon marché" (29,1% des personnes interrogées).

4. Par catégorie de contenu, les films affichaient le taux de consommation illégale le plus élevé (22,6%), suivis des jeux (22,5%), des émissions radiodiffusées (21,1%), des webtoons (20%), de la musique (18,7%) et de l'édition (14,1%).

5. Il convient de noter que 56,3% des personnes interrogées ayant déjà consulté des contenus illégaux ont déclaré avoir soit cessé d'utiliser des sites gratuits, soit s'être tournées vers des plateformes de contenus légaux (sous licence) après la mise en place de mesures telles que le blocage de l'accès aux sites Web illégaux.

6. Dans le secteur de la musique, le taux de consommation illégale est passé de 17,3% en 2021 à 18,7%. Toutefois, la proportion de personnes ayant déjà consommé de la musique illégalement a considérablement diminué, passant de 39% en 2020 à 21,5% en 2024, ce qui indique que seules quelques personnes sont responsables de ces atteintes répétées. L'utilisation des plateformes de stockage en ligne non affiliées ou point à point (P2P) et de sites torrent a connu une baisse constante (stockage en ligne ou P2P : de 17% en 2020 à 5% en 2024; sites torrent : de 8% à 2,7% sur la même période), ce qui témoigne d'une transition du téléchargement vers les services de diffusion en continu.

7. Dans le secteur cinématographique, la consommation de contenus, qu'ils soient légaux ou illégaux, n'a cessé de diminuer, ce qui laisse entrevoir un ralentissement général dans l'industrie cinématographique. Les sites proposant des liens illégaux de diffusion en continu

(21,7%) et les plateformes vidéo (28,6%) représentent 49,3% de la consommation illégale de films, ce qui témoigne d'une évolution dans la manière dont les utilisateurs consomment les contenus vidéo. De plus, les méthodes traditionnelles de piratage, telles que les services de stockage en ligne non affiliés et le P2P (8,5%) ainsi que les sites de torrent (13,1%), représentent toujours 21,6% du total, ce qui met l'accent sur la nécessité de rester vigilant.

8. En ce qui concerne les émissions radiodiffusées, la consommation de contenus légaux et illégaux est en baisse depuis 2021. La consommation de contenus audiovisuels illégaux s'est principalement faite par l'intermédiaire de forums (plateformes en ligne où les utilisateurs peuvent créer, partager et échanger des contenus ou des informations) à 26,5%, de sites de diffusion en continu illégaux (20,3%) et de plateformes de réseaux sociaux non autorisées (19,6%). Il est intéressant de noter que la consommation illégale par l'intermédiaire des services de stockage en ligne ou P2P et des sites torrent a augmenté entre 2020 et 2024 (services de stockage en ligne ou P2P : de 14,8% à 17,4%; sites torrent : de 11,3% à 14,1%), ce qui montre qu'un grand nombre de canaux de distribution illégaux sont toujours en activité. Néanmoins, le taux global de consommation d'émissions diffusées illégalement en ligne a fortement baissé depuis 2022, peut-être en raison de l'essor des formats de visionnage en rafale d'épisodes complets, qui ne sont pas pris en considération dans les méthodes de suivi actuelles.

9. Dans le secteur de l'édition, la consommation de contenus illégaux en ligne a augmenté depuis 2022, tandis que la consommation hors ligne a diminué. La part des publications illégales diffusées via des sites de publication de contenus clonés<sup>2</sup> a considérablement augmenté, passant de 16,8% à 21,5% d'une année sur l'autre. Toutefois, cette tendance peut être interprétée comme la preuve que le secteur de l'édition s'oriente progressivement vers les formats numériques, ce qui constitue une évolution positive et nécessaire pour élargir l'accès, favoriser l'innovation et garantir la croissance à long terme du secteur. Néanmoins, la consommation illégale hors ligne (services de copie, d'impression et de reliure) représente encore 24,3%, ce qui souligne la nécessité de mettre en place des stratégies de protection du droit d'auteur adaptées à ce secteur.

10. Dans le secteur des jeux vidéo, le taux de consommation illégale a diminué régulièrement, passant de 26,2% en 2022 à 22,5% en 2024. Une caractéristique propre à ce secteur est l'utilisation de serveurs privés non autorisés, qui représentent systématiquement plus de 10% de la consommation illégale depuis 2020. En 2024, 37,5% de la consommation de contenus de jeux illégaux provenait de services de stockage en ligne non affiliés ou P2P (23%) et de sites torrent (14,5%). Cela souligne la nécessité de poursuivre la lutte contre les serveurs privés, les services de stockage en ligne ou P2P et la distribution par l'intermédiaire de sites torrent.

11. Les webtoons ont été inclus dans l'enquête à partir de 2022. La consommation légale n'a cessé d'augmenter, tandis que la consommation illégale a légèrement diminué. Les sites de publication de contenus clonés restent le canal de distribution illégale le plus courant, représentant 43,7% en 2024, soit une hausse spectaculaire par rapport aux 20,2% enregistrés en 2022. Les plateformes vidéo occupent la deuxième place (25,2%), peut-être en raison de la popularité croissante des formats vidéo courts. Le gouvernement continue de faire respecter la loi au moyen de mesures administratives et judiciaires, telles que le blocage de sites, en collaboration avec le secteur des webtoons.

12. Le Ministère de la culture, des sports et du tourisme et la KCOPA modernisent leur système global de lutte contre les atteintes en recourant à l'intelligence artificielle (IA) pour détecter automatiquement et systématiquement les flux de contenus illicites, afin de faciliter la lutte contre la création et la diffusion de copies illégales en ligne. Afin de compléter ce système

---

<sup>2</sup> Les sites de publication de contenus clonés sont des sites Web illicites qui proposent des services en coréen à partir de serveurs situés à l'étranger.

automatisé et de recenser les cas où l'IA ne parvient pas à détecter les copies illégales, le Ministère et la KCOPA ont mis en place l'équipe de surveillance à domicile des atteintes au droit d'auteur en ligne. Les membres de cette équipe sont issus de groupes marginalisés, notamment des personnes en situation de handicap, des femmes qui reprennent le travail après une interruption de carrière et des personnes ayant un niveau inférieur de revenus. Cette équipe vient compléter le système automatisé et permet à ses membres de percevoir un revenu, favorisant ainsi l'inclusion tout en ouvrant la voie à une meilleure protection du droit d'auteur.

13. Afin de renforcer la coopération internationale en matière de protection du droit d'auteur, le Ministère de la culture, des sports et du tourisme a lancé la deuxième phase du projet I-SOP, un projet de collaboration entre l'Agence nationale de police coréenne et INTERPOL, et a signé des **mém**orandums d'accord avec des pays voisins, dont le Viet Nam. Le MCST a élargi son soutien au programme "Customized Overseas Copyright Voucher", qui octroie des bons aux entreprises et aux particuliers du secteur du contenu national qui s'implantent sur les marchés étrangers afin de couvrir les frais liés à la prévention des atteintes au droit d'auteur à l'étranger et au règlement des litiges en découlant. Ce projet vise à alléger la charge financière liée aux litiges en matière de droit d'auteur, ce qui, à long terme, contribue à renforcer les mécanismes d'autodéfense.

### III. SENSIBILISATION AU DROIT D'AUTEUR

14. En 2024, l'indice moyen de sensibilisation du public<sup>3</sup> à la protection du droit d'auteur s'élevait à 3,24 sur 4, soit une légère hausse par rapport à 3,18 en 2022 et 3,20 en 2023. Cette tendance positive s'explique par le niveau élevé de sensibilisation chez les jeunes, en particulier chez les adolescents et les jeunes adultes, qui est le fruit de campagnes publiques telles que "Protection du droit d'auteur, dès maintenant".

15. Cette campagne a pour objectif de sensibiliser le grand public au droit d'auteur. Les actions menées dans le cadre de cette campagne comprennent la production de vidéos promotionnelles, de contenus courts et d'articles succincts, la promotion sur des plateformes en ligne (telles que YouTube et Instagram), la diffusion de publicités dans les transports en commun, ainsi que des actions sur le terrain lors de grands rassemblements et d'événements. Cette campagne rassemble plus de 50 ambassadeurs de renom chargés de la promotion, 50 étudiants et 36 entreprises spécialisées dans les contenus et les médias. Les quelque 220 projets mis en œuvre dans le cadre de cette campagne ont permis de sensibiliser davantage le public et d'ouvrir la voie à un débat public dynamique sur la protection du droit d'auteur.

### IV. MODIFICATIONS APORTEES A LA LOI SUR LE DROIT D'AUTEUR

16. Adoptées par l'Assemblée nationale le 29 janvier 2026, les dernières modifications apportées à la loi coréenne sur le droit d'auteur témoignent des efforts déployés par le gouvernement pour renforcer l'application de cette législation. Parmi les points forts, on peut citer des mesures d'urgence visant à bloquer l'accès à certains sites, la possibilité d'octroyer des dommages-intérêts quintuples en cas d'atteinte intentionnelle au droit d'auteur, ainsi que des sanctions pénales plus sévères. Les mesures d'urgence visant à bloquer l'accès devraient entrer en vigueur le 11 mai 2026. Cela devrait entraîner une baisse de 80% des pertes liées aux retards dans le blocage de l'accès.

---

<sup>3</sup> L'indice de sensibilisation du public mesure le niveau global de sensibilisation à la protection du droit d'auteur. Il s'appuie sur quatre indicateurs : l'importance de la protection du droit d'auteur, les attitudes à l'égard de la copie illégale, l'impact perçu du piratage et l'acceptation de la responsabilité en matière de piratage. Chaque indicateur est évalué à l'aide de trois questions, soit un total de 12 questions, sur une échelle à 4 niveaux.

## **V. CONCLUSION**

17. Le taux de consommation de contenus illicites en Corée continue de baisser, un succès directement attribuable aux campagnes et initiatives visant à sensibiliser le public à la protection du droit d'auteur. Cette tendance positive est le fruit d'une coopération constante entre le gouvernement et le secteur privé, qui s'est traduite par des améliorations institutionnelles, un renforcement des mesures de répression à l'encontre des sites Web illicites, des campagnes de sensibilisation du grand public au droit d'auteur et des modifications apportées à la loi sur le droit d'auteur. Le gouvernement considère le secteur des contenus comme un moteur essentiel de la croissance nationale et continuera à renforcer la protection du droit d'auteur, en s'appuyant sur une législation efficace.

[Fin de la contribution]