

## 执法咨询委员会

### 第十八届会议

2026 年 6 月 2 日至 4 日，日内瓦

### 大韩民国非法内容消费调查与版权认识

撰稿：大韩民国文化体育观光部文化及传媒产业司版权政策局版权政策处政策专家朴善雨  
(Seonwoo Park) 女士，大韩民国世宗市\*

### 摘要

本文介绍了韩国版权保护局 (KCOPA) 在大韩民国进行的一项关于非法内容使用和版权认识的年度调查的结果。约 24,000 名 13 至 69 岁的个人接受了有关六个内容类别的调查。研究表明，2024 年非法内容的总体使用率略有下降，降至 19.1%，其中电影和游戏的侵权率最高。研究突显了不断变化的盗版方式，包括流媒体和克隆发布网站的使用增加，以及传统 P2P/种子下载 (torrent) 的使用减少。文化体育观光部采取了多方面的应对措施，包括基于人工智能的检测、包容性监测团队、国际合作（如与国际刑警组织开展的 I-SOP 项目）以及“版权保护，刻不容缓” (Copyright Protection, Right Now) 等提高公众认识的活动。这些努力提高了公众的版权认识，从而强化了国家对加强版权执法的承诺。本文还强调了该国《版权法》修正案，该修正案旨在加强执法力度。内容包括屏蔽访问的紧急措施，以及在故意侵权情况下五倍赔偿的规定。

### 一、 导言

1. 大韩民国文化体育观光部 (MCST) 每年都会调查韩国人对非法内容的消费情况以及公众对版权保护认识。韩国版权保护局 (KCOPA) 负责开展调查，为制定国家版权保护政策提供关键统计数据。调查结果在《版权保护年度报告》中公布。最新版报告包含 2025 年发布的调查结果，并审查了文化体育观光部开展的主要执法活动。该报告还概述了该国《版权法》的最新修正案，该修

---

\* 本文件中表达的观点为作者的观点，不一定代表产权组织秘书处或成员国的观点。

正案旨在加强版权执法力度。内容包括采取紧急访问屏蔽措施、提高惩罚性赔偿额度和加重刑事处罚力度。

## 二、 2024 年的非法复制消费

2. KCOPA 就音乐、电影、广播、出版、游戏和网络动漫六类内容对大韩民国各地 24,000 名 13 至 69 岁的个人进行了调查。自 2009 年以来，该调查每年进行一次，多年来对调查方法进行了多次改进。现行方法自 2019 年开始实施，使用调查数据来衡量（合法和非法）内容消费总量，以便计算和分析非法消费的数量和比率（即非法消费占消费总量的比例）。

3. 2024 年，非法内容消费的总体比例为 19.1%，与 2022 年的 19.5% 和 2023 年的 19.2% 相比略有下降，与 2019 年的 22% 相比继续呈下降趋势。最常提到的非法消费原因是“因为免费或非常便宜”（占受访者答复的 29.1%）。

4. 从内容类别来看，电影的非法消费率最高（22.6%），其次是游戏（22.5%）、广播（21.1%）、网络动漫（20%）、音乐（18.7%）和出版（14.1%）。

5. 值得注意的是，56.3% 曾访问过非法内容的受访者表示，在实施屏蔽访问非法网站等措施后，他们要么停止使用免费网站，要么转而使用合法（经许可）内容平台。

6. 在音乐领域，非法消费率从 2021 年的 17.3% 升至 18.7%。不过，有过非法音乐消费经历的个人比例大幅下降，从 2020 年的 39% 降至 2024 年的 21.5%，这表明只有少数用户对重复侵权行为负有责任。非附属网盘/点对点（P2P）和种子下载平台的使用率稳步下降（网盘/P2P：从 2020 年的 17% 降至 2024 年的 5%；种子下载：同期从 8% 降至 2.7%），反映了从下载到流媒体服务的转变。

7. 在电影领域，合法和非法内容的消费量都在稳步下降，这表明电影业整体不景气。非法流媒体链接网站（21.7%）和视频平台（28.6%）占非法电影消费的 49.3%，表明用户消费视频内容的方式发生了变化。此外，非附属网盘/P2P（8.5%）和种子下载（13.1%）等传统盗版方式仍占 21.6%，凸显需要继续保持警惕。

8. 在广播方面，自 2021 年以来，合法和非法内容的消费量一直下降。非法广播内容的消费主要是通过公告板（用户可以创建、分享和交流内容或信息的在线平台）（26.5%）、非法流媒体网站（20.3%）和未经许可的社交网络服务（SNS）平台（19.6%）实现。有趣的是，从 2020 年到 2024 年，通过网盘/P2P 和种子下载渠道进行的非法消费有所增加（网盘/P2P：从 14.8% 增至 17.4%；种子下载：从 11.3% 增至 14.1%），这表明许多非法分发渠道仍在运作。然而，自 2022 年以来，在线非法广播的总体消费率急剧下降，这可能是由于当前追踪方法中未涵盖的全剧集连续观看形式的兴起。

9. 在出版业，自 2022 年以来，非法内容的在线消费有所上升，而线下消费则有所下降。通过克隆发布网站<sup>2</sup>进行非法出版的比例从 16.8% 大幅增至 21.5%。然而，这一趋势可以被解释为出版业正在稳步向数字格式过渡的证据，这对于扩大获取渠道、促进创新和确保出版业的长期增长而言，是一种积极而必要的演变。尽管如此，线下非法消费（复印、印刷和装订服务）仍占 24.3%，这表明有必要为出版业制定有针对性的版权保护战略。

---

<sup>2</sup> 克隆发布网站是从海外服务器提供韩语服务的非法网站。

10. 在游戏行业，非法消费率从 2022 年的 26.2% 稳步降至 2024 年的 22.5%。该行业的一个独特特点是使用未经授权的私人服务器，自 2020 年以来，这些服务器一直占非法消费的 10% 以上。2024 年，37.5% 的非法游戏内容消费来自非附属网盘/P2P（23%）和种子下载（14.5%）。这表明有必要对私人服务器、网盘/P2P 和基于种子的分发持续开展执法行动。

11. 自 2022 年起，网络漫画被纳入调查范围。其合法消费持续增长，非法消费略有下降。克隆发布网站仍是最常见的非法传播渠道，2024 年其占比达 43.7%，较 2022 年的 20.2% 有大幅增长。视频平台排名第二（25.2%），这可能是受短视频形式日益流行的影响。政府继续与网络动漫产业合作，通过网站屏蔽等行政和司法行动进行执法。

12. MCST 和 KCOPA 正在升级其“全面侵权响应系统”，利用人工智能技术自动、系统地检测非法内容流，以促进应对在线非法复制内容的制作和分发。为补充该自动化系统，并识别人工智能无法检测到非法复制内容的情况，MCST 和 KCOPA 设立了在线版权侵权居家监测团队。团队成员来自边缘化群体，包括残疾人、职业生涯中断后重返职场的妇女以及收入水平较低的人。该团队对自动化系统进行了补充，并使其成员能够获取收入，从而在加强版权保护的同时促进包容性发展。

13. 为促进版权保护方面的国际合作，MCST 启动了韩国国家警察厅与国际刑警组织合作项目 I-SOP 项目的第二阶段，并与越南等邻国签署了谅解备忘录。MCST 扩大了对“定制化海外版权代金券”计划的支持，该计划向进入海外市场的国内内容公司和个人提供代金券，用于支付防止海外版权侵权和解决相关纠纷的费用。该项目旨在减轻版权诉讼的经济负担，从长远来看有助于加强自我补救机制。

### 三、 版权认识

14. 2024 年，公众版权保护认识的平均得分<sup>3</sup>为 3.24（满分 4 分），与 2022 年的 3.18 和 2023 年的 3.20 相比略有上升。青年，尤其是青少年和二十几岁的年轻人认识程度高推动了这一积极趋势，这要归功于“版权保护，刻不容缓”等公共宣传活动。

15. 该活动旨在提高公众的版权认识。活动包括制作宣传视频、短篇内容和短文，在在线平台（如 YouTube 和 Instagram）上进行宣传，在公共交通上投放广告，以及在大型集会和活动中开展现场宣传。这项活动汇聚了 50 多位备受赞誉的宣传大使、50 名大学生和 36 家内容企业和媒体企业。在该活动下实施的 220 多个项目提高了公众认识，为公众就版权保护问题展开活跃的讨论创造了机会和空间。

### 四、 版权法修正案

16. 韩国国会于 2026 年 1 月 29 日通过了《韩国版权法》的最新修正案，该修正案反映了该国政府为加强版权执法所做的努力。重点包括屏蔽网站访问紧急措施、在故意版权侵权情况下五倍赔偿的规定，以及加重刑事处罚力度。屏蔽访问紧急措施将于 2026 年 5 月 11 日生效。预计这将使因延迟屏蔽访问而造成的损失减少 80%。

---

<sup>3</sup> 公众认识得分是版权保护总体认识的一个衡量指标，采用四项指标进行衡量：版权保护的重要性、对非法复制的态度、对盗版影响的认识，以及对盗版责任的接受程度。每项指标通过三个问题进行评估，共 12 个问题，采用 4 分制。

## 五、 结论

17. 韩国的非法内容消费率持续下降，这一成功直接归功于以提高公众版权保护认识为重点的宣传活动和举措。这一积极趋势是该国政府与业界持续合作的结果，包括制度改进、对非法网站采取更严厉的执法行动、面向公众的版权认识提高活动，以及《版权法》修正案。该国政府将内容产业视为国家发展的重要动力，并将继续在有效立法的支持下加强版权执法。

[稿件完]