



## IOC 소셜 미디어 및 디지털 미디어 가이드 라인

### 2020년 제 32회 하계 도쿄 올림픽

2020 도쿄 올림픽(이하 **올림픽**) 참가 선수 및 기타 참가 승인자는, 소셜 미디어 및 디지털 미디어를 통한 친지, 가족 및 팬들과의 경험 공유와 올림픽 참석 관련 기억을 남기는 것이 권장됩니다. 본 가이드라인은 참가 선수를 대상으로 작성되었으나, 달리 명시된 경우를 제외하고 기타 올림픽 관련 참가 승인자 모두에게 적용될 수 있습니다.

#### 올림픽 콘텐츠

참가 선수에게는 올림픽 관련 콘텐츠(**올림픽 콘텐츠**)의 수집, 즉 사진 촬영 및 녹음/녹화(비전문 장비 사용)가 허용됩니다. 참가 선수는 경기장<sup>1</sup> 또는 백 하우스<sup>2</sup>를 녹음/촬영한 올림픽 콘텐츠를 제외한 올림픽 콘텐츠를 개인 소셜/디지털 미디어 계정 또는 웹사이트를 통해 공유할 수 있습니다.

#### 올림픽 가치 및 올림픽 헌장

올림픽 콘텐츠의 수집 및 공유, 혹은 올림픽 기간 내 또는 올림픽과 관련해 소셜 미디어 및 디지털 미디어를 사용하는 경우, 모든 참가 선수는 올림픽 가치, 올림픽 헌장, IOC의 윤리 강령, IOC 선수 위원회가 작성한 참가 선수의 권리 및 책임 선서와 규칙 50 가이드라인을 준수해야 합니다. 구체적으로, 모든 참가 선수는 다음을 준수해야 합니다.

- 지적 재산을 포함한 각 개인 또는 조직의 명예, 청렴성, 평판, 개인정보 및 사생활과 권리를 존중
- 올림픽의 보안 조치를 포함한 청렴성 및 운영을 존중
- 콘텐츠에 혐오, 편견, 인종차별, 종교 및 정치적 프로파간다, 사회 분열 및 차별에 관한 내용이 없음을 확인
- 올림픽 콘텐츠를 타인의 소셜/디지털 미디어 계정 또는 웹사이트에 공유 또는 게시하는 행위를 지양
- 모든 미디어 기관의 청탁으로 인한 행위를 포함하여, 올림픽 참가 도중 기자, 리포터 또는 기타 모든 미디어 관련인으로 활동하는 것을 지양

#### 개인적 용도로만 사용

참가 선수의 콘텐츠의 수집 및 공유 활동 오직 개인적 용도로만 해야하며, 상업 또는 판촉을 목적으로 활용될 수 없습니다(단, 공식 올림픽 파트너와의 연계와 같이 IOC "참가자의 상업적 목적 활동" 문서에 명시된 경우는 제외). 특히, 참가 선수가 올림픽 게임 콘텐츠에 비공식적인 올림픽 후원 기관에 대한 "감사"의 메시지를 표현하거나, 이와 같은 내용이

<sup>1</sup> “경기장”이란 경기의 진행 또는 세리머니(개막/폐막 세리머니 포함)가 진행되는 곳을 포함하여, 일반적으로 관객으로부터 일정 거리를 두고 구획된 직접적인 주변 지역을 의미합니다. 각 스포츠 종목마다 해당 구역의 구획 및 세부 사항은 다를 수 있습니다. 여기에는 슬로프, 링크, 시트, 트랙, 코트, 필드, 피스트, 링 등 또한 포함됩니다.

<sup>2</sup> “백 하우스”란 비관중 구역으로, 승인 지역 뒤에 위치한 장소의 내부 및/또는 주변 지역과 일반적으로 운영 지원을 위해 지정된 구역을 의미합니다. 일반적으로 관중이 볼 수 없는 구역이며, 백 하우스의 출입은 해당 허가를 받은 자에게로만 엄격히 제한됩니다. 백 하우스 구역에는 조직 위원회 운영 구역, 참가 선수 및 코치 전용 구역, 호스트 브로드캐스터 운영 시설 및 관련 구역, 행정 관련 사무실 등이 포함됩니다. 단, 참가 승인자를 위한 관중석 구역 또는 올림픽 선수촌 허가 구역은 포함되지 않습니다.



INTERNATIONAL  
OLYMPIC  
COMMITTEE

2020 3월

포함된 콘텐츠를 소셜/디지털 미디어 계정 또는 웹 사이트에 공유 또는 게시할 수 없습니다.

### **규정의 준수**

해당 가이드라인과 승인 규정, 해당 국가 올림픽 위원회의 추가 관련 규정 및 기타 적용 가능한 법률 또는 규제를 준수하지 않는 경우, 당사자는 요청에 따라 즉각적으로 해당 계정 또는 사이트에서 올림픽 콘텐츠를 삭제해야 합니다. 각 상황에 따라, IOC 또는 가능한 경우 해당 국가 올림픽 위원회의 추가적인 조치 또는 제재가 이루어질 수 있습니다.