

2013 저작권 보호 연차보고서

Annual Report on
Copyright Protection





2012년 세계 문화콘텐츠의 키워드는 바로 싸이의 강남스타일이라 해도 과언이 아닐겁니다. 전 세계를 말춤 열풍에 빠지게 한 이 한 곡으로 한국의 국가 브랜드 가치가 크게 높아졌다고 합니다. 이를 뒷받침하는 자료로 얼마 전 글로벌 리서치 회사인 PwC에서 발표한 보고서에 따르면 한국의 지난해 엔터테인먼트·미디어 시장규모가 450억 달러로 2011년 대비 2단계 상승한 세계 7위를 기록했다고 합니다. 이러한 결과는 우리나라의 강점인 인터넷과 정보통신기술이 한류 콘텐츠와 결합되면서 시너지 효과를 발휘한 것이라 할 수 있습니다.

특히 새 정부가 들어서고 ‘창조 경제’가 화두로 떠오르면서 저작권에 대한 관심이 어느 때보다 높아지고 있습니다. 창조 경제의 핵심은 바로 상상력과 창의성을 기반으로 우리나라의 강점인 정보통신기술과 결합하여 새로운 산업과 시장을 형성시킴으로써 국가 전반의 성장동력을 키워가는 것이라 할 수 있습니다. 이러한 측면에서 싸이의 강남스타일은 ‘창조 경제’의 성공사례이며, 콘텐츠의 기본 요소인 저작권은 바로 ‘창조 경제’의 핵심 키워드라 할 수 있습니다.

그러나 불법 복제로 인해 창조 경제의 핵심인 저작권을 침해하는 일들이 지속적으로 발생하고 있으며, 정보통신기술의 혜택을 역이용해 새로운 불법복제물의 유통 방식도 진화하고 있습니다. 이에 한국저작권단체연합회 저작권보호센터에서는 매년 우리나라의 불법복제물 유통경로를 분석하고, 효과적인 저작권 보호정책 수립의 기초 자료로 활용하기 위해 불법복제물 시장규모 및 시장 침해규모를 발표하고 있습니다. 올해는 경제 분야 전문가가 참여하여 불법복제로 인한 우리나라 산업 전반에 미치는 경제적 효과를 추가 분석하여 발표함으로써 대내외에 불법복제물의 폐해를 널리 알리고자 하였습니다.

이번 「2013 저작권 보호 연차보고서」를 통해 우리나라에서 발생하고 있는 불법복제의 현실을 다시금 되새겨 올바른 저작권 생태계 조성을 위한 소중한 자료로 활용되기를 바라며, 한국저작권단체연합회 저작권보호센터가 저작권 보호를 위한 최일선 기관이라는 사명감을 가지고 최선을 다해 노력하겠습니다. 앞으로도 많은 성원 부탁드립니다.



2013년 6월

한국저작권단체연합회 저작권보호센터

이사장 이상벽

차례

Part1 저작권 보호 일반 현황

_01

제1장 저작권 보호 환경

_03

제1절 저작권 보호 정책 및 법제	3
1. 저작권 보호 정책	3
2. 저작권 보호 법제	5
가. 저작권자의 복제·전송 중단 요구	5
나. 문화체육관광부의 과태료 부과	6
다. 저작권보호센터의 불법복제물 수거·폐기 및 삭제	6
라. 문화체육관광부의 시정명령 조치	7
마. 한국저작권위원회의 시정권고 조치	7
바. 문화체육관광부 저작권특별사법경찰의 저작권 침해범죄 수사	8
사. 온라인서비스제공자에 대한 법원의 명령	8
제2절 저작권 보호체계	9
1. 저작권 보호 추진체계	9
2. 추진체계별 역할	10
가. 공공부문	10
나. 민간부문	13
제3절 불법복제물 유통환경	14
1. 온·오프라인별 불법복제물 유통환경	14
가. 온라인	14
나. 오프라인	15
2. 콘텐츠별 불법복제물 유통환경	15
가. 불법복제 음악물	16
1) 온라인	16
2) 오프라인	16
나. 불법복제 영화물	18
1) 온라인	18
2) 오프라인	19
다. 불법복제 방송물	20
1) 온라인	20
2) 오프라인	20
라. 불법복제 출판물	21
1) 온라인	21

2) 오프라인	22
마. 불법복제 게임물	23
1) 온라인	23
2) 오프라인	23

제2장 저작권 보호동향 및 주요 추진성과 **25**

제1절 2012년 저작권 보호동향 **25**

1. 저작권 보호 정책 이슈	25
가. 저작권법 개정안 입법예고 등 저작권 보호체계 정비	25
나. ‘웹하드 등록제’ 정착을 위한 다각적 노력	26
다. 불법복제물 단속량 전년 대비 2배 증가	27
라. 지식재산 강국 도약을 위한 연차별 액션플랜 추진	28
2. 산업·소비자 이슈	30
가. 기관 간 MOU 체결을 통한 저작권 보호 강화	30
나. 영화음악, 수업목적보상금 등을 둘러싼 이해관계자 간 분쟁 확대	31
다. 저작권 보호를 위한 기술 인프라 구축	32
3. 해외 저작권 보호 이슈	33
가. ‘시청각 실연에 관한 베이징 조약’ 채택	33
나. 아시아, 북미 유럽 등 각국의 저작권 보호법제 강화	34
다. 세계 최대 파일공유 사이트 메가업로드를 비롯한 불법사이트 폐쇄	36

제2절 기관별 저작권 보호 추진성과 **37**

1. 한국저작권단체연합회 저작권보호센터	37
가. 불법복제물 단속활동	37
1) 온라인 불법복제물 단속활동	38
2) 오프라인 불법복제물 단속활동	41
나. 불법복제물 추적관리시스템(ICOP) 운영	43
다. 저작권 보호를 위한 예방활동	48
1) 저작권 클린사이트 지정사업	48
2) 불법복제물 및 저작권 침해신고 접수	52
3) 조사연구 및 홍보활동	52
2. 한국저작권위원회	59
3. 한국저작권단체연합회 회원단체	62

차례

제3장 조사 개요

제1절 조사의 개요	67
1. 조사의 배경 및 목적	67
2. 조사 연혁	68
3. 조사 내용	69
4. 조사의 방법론	70
5. 조사 설계	71
가. 조사 체계	71
나. 표본 설계	71
1) 모집단	71
2) 표본 추출	71
다. 실사	71
라. 자료 입력 및 처리	72
1) 자료 검증	72
2) 자료 입력 및 분석	72
마. 산출식	73
1) 불법복제물 시장규모 산출식	73
2) 합법저작물 시장 침해규모 산출식	74
바. 표본오차	75
1) 표본오차	75
2) 상대표준오차	76
3) 신뢰구간	76
사. 모집단 현황	77
아. 응답자 특성	78
제2절 조사 적용기준	79
1. 불법복제물 유통의 범위	79
2. 불법복제물의 범위	79
3. 조사 용어의 정의	81
4. 적용단가	82

제4장 불법복제물 유통실태 조사결과 분석

84

제1절 전체 결과	84
1. 불법복제물 이용경험	84
가. 전체 불법복제물 이용경험	84
나. 온라인 불법복제물 이용경험	87
다. 오프라인 불법복제물 이용경험	88
라. 응답자 특성별 불법복제물 이용경험	90
2. 불법복제물 시장규모	94
가. 전체 불법복제물 시장규모	94
나. 온라인 불법복제물 시장규모	104
다. 오프라인 불법복제물 시장규모	114
3. 합법저작물 시장 침해규모	124
가. 전체 합법저작물 시장 침해규모	124
나. 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모	125
다. 온·오프라인 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모	128
라. 잠재적 합법저작물 시장 침해율	130
1) 합법저작물 시장규모	130
2) 잠재적 합법저작물 시장규모	131
3) 잠재적 합법저작물 시장 침해율	132
4. 조사결과 분석	135
가. 불법복제물 시장규모 조사결과 분석	135
1) 온·오프라인 경로별 불법복제물 유통현황 분석	135
2) 불법복제물 시장규모 분석	137
3) 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 분석	138
나. 합법저작물 시장 침해규모 조사결과 분석	141
1) 잠재적 합법저작물 시장 침해율 분석	141
2) 합법저작물 시장 침해규모 분석	141
3) 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모 분석	142
제2절 부문별 결과	145
1. 음악	145
가. 불법복제 음악물 이용경험	145
1) 유통경로별 불법복제 음악물 이용경험	145
2) 응답자 특성별 불법복제 음악물 이용경험	147
나. 불법복제 음악물 시장규모	150
1) 전체 불법복제 음악물 시장규모	150

차례

2) 온라인 불법복제 음악물 시장규모	157
3) 오프라인 불법복제 음악물 시장규모	163
다. 합법저작물 시장 침해규모(음악)	168
1) 음악 분야 합법저작물 시장 침해규모	168
2) 음악 분야 온·오프라인 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모	171
3) 음악 분야 잠재적 합법저작물 시장 침해율	172
2. 영화	175
가. 불법복제 영화물 이용경험	175
1) 유통경로별 불법복제 영화물 이용경험	175
2) 응답자 특성별 불법복제 영화물 이용경험	177
나. 불법복제 영화물 시장규모	180
1) 전체 불법복제 영화물 시장규모	180
2) 온라인 불법복제 영화물 시장규모	187
3) 오프라인 불법복제 영화물 시장규모	192
다. 합법저작물 시장 침해규모(영화)	195
1) 영화 분야 합법저작물 시장 침해규모	195
2) 영화 분야 온·오프라인 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모	198
3) 영화 분야 잠재적 합법저작물 시장 침해율	199
3. 방송	202
가. 불법복제 방송물 이용경험	202
1) 유통경로별 불법복제 방송물 이용경험	202
2) 응답자 특성별 불법복제 방송물 이용경험	204
나. 불법복제 방송물 시장규모	207
1) 전체 불법복제 방송물 시장규모	207
2) 온라인 불법복제 방송물 시장규모	214
3) 오프라인 불법복제 방송물 시장규모	219
다. 합법저작물 시장 침해규모(방송)	222
1) 방송 분야 합법저작물 시장 침해규모	222
2) 방송 분야 온·오프라인 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모	225
3) 방송 분야 잠재적 합법저작물 시장 침해율	226
4. 출판	229
가. 불법복제 출판물 이용경험	229
1) 유통경로별 불법복제 출판물 이용경험	229
2) 장르별 불법복제 출판물 이용경험	231
3) 응답자 특성별 불법복제 출판물 이용경험	232
나. 불법복제 출판물 시장규모	235

1) 전체 불법복제 출판물 시장규모	235
2) 온라인 불법복제 출판물 시장규모	243
3) 오프라인 불법복제물 시장규모	249
다. 합법저작물 시장 침해규모(출판)	254
1) 출판 분야 합법저작물 시장 침해규모	254
2) 출판 분야 온·오프라인 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모	258
3) 출판 분야 잠재적 합법저작물 시장 침해율	258
5. 게임	261
가. 불법복제 게임물 이용경험	261
1) 유통경로별 불법복제 게임물 이용경험	261
2) 응답자 특성별 불법복제 게임물 이용경험	263
나. 불법복제 게임물 시장규모	266
1) 전체 불법복제 게임물 시장규모	266
2) 온라인 불법복제 게임물 시장규모	273
3) 오프라인 불법복제 게임물 시장규모	278
다. 합법저작물 시장 침해규모(게임)	281
1) 게임 분야 합법저작물 시장 침해규모	281
2) 게임 분야 온·오프라인 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모	284
3) 게임 분야 잠재적 합법저작물 시장 침해율	285

Part3 불법복제물 유통 감소로 인한 경제적 효과 _291

제5장 불법복제물 유통 감소로 인한 경제적 파급효과 분석 _293

제1절 문제 설정	293
1. 문제 의식 및 분석대상	293
2. 분석 방법	296
제2절 분석 모형	298
1. 기본 구조	298
가. 산업연관표의 기본 구조	298
나. 투입계수 도출 및 산업연관표의 균형관계	299
1) 생산유발효과	303
2) 고용유발효과	304
3) 부가가치유발효과	304

차례

4) 세수 증감 효과	305
5) 영업 잉여 증감 효과	306
2. 산업 분류 및 자료	307
가. 산업 분류	307
나. 자료	310
1) 산업연관표(Input-Output table)	310
2) 각 연도 『저작권 보호 연차보고서』	312
제3절 분석 결과	314
1. 불법복제물 유통으로 발생한 국내 경제적 손실	314
가. 생산 감소 규모	314
나. 고용 감소 규모	316
다. 부가가치 감소 규모	317
라. 세수(생산세) 감소 규모	317
마. 영업잉여 손실 규모	318
바. 합법저작물 시장 침해에 따른 연간 경제적 손실 규모 비교	319
2. 불법복제물 유통 근절 노력의 경제적 효과	322
제4절 유사 사례 연구	324
1. 저작권산업	324
2. 음악산업	325
3. 영화산업	327
제5절 결론 및 시사점	328
1. 결론	328
2. 시사점	330

〈표 I-1〉 저작권특별사법경찰 인원현황 및 관할지역	11
〈표 I-2〉 저작권 신탁관리 단체현황	14
〈표 II-1〉 2012년 온라인 불법복제물 단속실적	39
〈표 II-2〉 2012년 온라인 불법복제물 재택 모니터링 실적	40
〈표 II-3〉 2012년 온라인 불법복제물 재택 모니터링 대상 OSP 현황	41
〈표 II-4〉 오프라인 불법복제물 단속거점 현황	41
〈표 II-5〉 2012년 오프라인 불법복제물 단속실적	42
〈표 II-6〉 2012년 신학기 출판 분야 집중단속 실적	43
〈표 II-7〉 2012년 클린사이트 지정현황	51
〈표 II-8〉 불법복제물 신고 접수현황	52
〈표 II-9〉 2012년 보도자료 배포실적	57
〈표 II-10〉 한국저작권위원회 주요업무	59
〈표 II-11〉 한국저작권단체연합회 회원단체 현황	62
〈표 III-1〉 불법 및 합법저작물 시장의 콘텐츠별·형태별 단가	82
〈표 IV-1〉 연도별 불법복제물 이용경험률	85
〈표 IV-2〉 콘텐츠별 불법복제물 이용경험률	86
〈표 IV-3〉 콘텐츠별 불법복제물 이용경험률(온라인)	87
〈표 IV-4〉 콘텐츠별 불법복제물 이용경험률(오프라인)	89
〈표 IV-5〉 응답자 특성별 불법복제물 이용경험률	92
〈표 IV-6〉 연도별 불법복제물 시장규모	94
〈표 IV-7〉 콘텐츠별 불법복제물 시장규모(유통량)	95
〈표 IV-8〉 콘텐츠별 불법복제물 시장규모(금액)	98
〈표 IV-9〉 응답자 특성별 불법복제물 시장규모(유통량)	101
〈표 IV-10〉 응답자 특성별 불법복제물 시장규모(금액)	103
〈표 IV-11〉 연도별 온라인 불법복제물 시장규모	105
〈표 IV-12〉 콘텐츠별 온라인 불법복제물 시장규모(유통량)	106
〈표 IV-13〉 콘텐츠별 온라인 불법복제물 시장규모(금액)	109
〈표 IV-14〉 응답자 특성별 온라인 불법복제물 시장규모(유통량)	111
〈표 IV-15〉 응답자 특성별 온라인 불법복제물 시장규모(금액)	113
〈표 IV-16〉 연도별 오프라인 불법복제물 시장규모	115
〈표 IV-17〉 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 시장규모(유통량)	116
〈표 IV-18〉 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 시장규모(금액)	118
〈표 IV-19〉 응답자 특성별 오프라인 불법복제물 시장규모(유통량)	120

표차례

〈표IV-20〉 응답자 특성별 오프라인 불법복제물 시장규모(금액)	122
〈표IV-21〉 연도별 합법저작물 시장 침해규모	125
〈표IV-22〉 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모(침해량)	126
〈표IV-23〉 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모(금액)	127
〈표IV-24〉 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모 비교	129
〈표IV-25〉 연도별 합법저작물 시장규모	130
〈표IV-26〉 잠재적 합법저작물 시장 침해율	132
〈표IV-27〉 콘텐츠별 잠재적 합법저작물 시장 침해율	133
〈표IV-28〉 2012년 콘텐츠별 온라인 유통 비중	136
〈표IV-29〉 전체 불법복제 음악물 이용경험률	145
〈표IV-30〉 불법복제 음악물 이용경험률 비교	146
〈표IV-31〉 응답자 특성별 불법복제 음악물 이용경험률	148
〈표IV-32〉 연도별 불법복제 음악물 시장규모	150
〈표IV-33〉 응답자 특성별 불법복제 음악물 시장규모(유통량)	154
〈표IV-34〉 응답자 특성별 불법복제 음악물 시장규모(금액)	156
〈표IV-35〉 연도별 온라인 불법복제 음악물 시장규모	158
〈표IV-36〉 응답자 특성별 온라인 불법복제 음악물 시장규모(유통량)	160
〈표IV-37〉 응답자 특성별 온라인 불법복제 음악물 시장규모(금액)	162
〈표IV-38〉 연도별 오프라인 불법복제 음악물 시장규모	163
〈표IV-39〉 응답자 특성별 오프라인 불법복제 음악물 시장규모(유통량)	165
〈표IV-40〉 응답자 특성별 오프라인 불법복제 음악물 시장규모(금액)	167
〈표IV-41〉 연도별 합법저작물 시장 침해규모(음악 분야)	169
〈표IV-42〉 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(음악 분야)	171
〈표IV-43〉 연도별 합법저작물 시장규모	172
〈표IV-44〉 잠재적 합법저작물 시장 침해율(음악 분야)	174
〈표IV-45〉 전체 불법복제 영화물 이용경험률	175
〈표IV-46〉 불법복제 영화물 이용경험률 비교	176
〈표IV-47〉 응답자 특성별 불법복제 영화물 이용경험률	178
〈표IV-48〉 연도별 불법복제 영화물 시장규모	180
〈표IV-49〉 응답자 특성별 불법복제 영화물 시장규모(유통량)	184
〈표IV-50〉 응답자 특성별 불법복제 영화물 시장규모(금액)	186
〈표IV-51〉 연도별 온라인 불법복제 영화물 시장규모	187
〈표IV-52〉 응답자 특성별 온라인 불법복제 영화물 시장규모(유통량)	189

〈표IV-53〉 응답자 특성별 온라인 불법복제물 시장규모(금액)	191
〈표IV-54〉 연도별 오프라인 불법복제 영화물 시장규모	193
〈표IV-55〉 응답자 특성별 오프라인 불법복제 영화물 시장규모	194
〈표IV-56〉 연도별 합법저작물 시장 침해규모(영화 분야)	197
〈표IV-57〉 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(영화 분야)	199
〈표IV-58〉 연도별 합법저작물 시장규모(영화 분야)	199
〈표IV-59〉 잠재적 합법저작물 시장 침해율(영화 분야)	201
〈표IV-60〉 전체 불법복제 방송물 이용경험률	202
〈표IV-61〉 불법복제 방송물 이용경험률 비교	203
〈표IV-62〉 응답자 특성별 불법복제 방송물 이용경험률	205
〈표IV-63〉 연도별 불법복제 방송물 시장규모	207
〈표IV-64〉 응답자 특성별 불법복제 방송물 시장규모(유통량)	211
〈표IV-65〉 응답자 특성별 불법복제 방송물 시장규모(금액)	213
〈표IV-66〉 연도별 온라인 불법복제 방송물 시장규모	214
〈표IV-67〉 응답자 특성별 온라인 불법복제 방송물 시장규모(유통량)	216
〈표IV-68〉 응답자 특성별 온라인 불법복제 방송물 시장규모(금액)	218
〈표IV-69〉 연도별 오프라인 불법복제 방송물 시장규모	219
〈표IV-70〉 응답자 특성별 오프라인 불법복제 방송물 시장규모	221
〈표IV-71〉 연도별 합법저작물 시장 침해규모(방송 분야)	223
〈표IV-72〉 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(방송 분야)	225
〈표IV-73〉 연도별 합법저작물 시장규모(방송 분야)	226
〈표IV-74〉 잠재적 합법저작물 시장 침해율(방송 분야)	228
〈표IV-75〉 전체 불법복제 출판물 이용경험률	229
〈표IV-76〉 불법복제 출판물 이용경험률 비교	230
〈표IV-77〉 응답자 특성별 불법복제 출판물 이용경험률	233
〈표IV-78〉 연도별 불법복제 출판물 시장규모	235
〈표IV-79〉 유형별 불법복제 출판물 유통량 및 금액	238
〈표IV-80〉 응답자 특성별 불법복제물 출판물 시장규모(유통량)	240
〈표IV-81〉 응답자 특성별 불법복제물 출판물 시장규모(금액)	242
〈표IV-82〉 연도별 온라인 불법복제 출판물 시장규모	243
〈표IV-83〉 유형별 불법복제 출판물 유통량 및 금액(온라인)	244
〈표IV-84〉 응답자 특성별 온라인 불법복제 출판물 시장규모(유통량)	246
〈표IV-85〉 응답자 특성별 온라인 불법복제 출판물 시장규모(금액)	248

표차례

〈표IV-86〉 연도별 오프라인 불법복제 출판물 시장규모	249
〈표IV-87〉 유형별 불법복제 출판물 유통량 및 금액(오프라인)	250
〈표IV-88〉 응답자 특성별 오프라인 불법복제 출판물 시장규모(유통량)	251
〈표IV-89〉 응답자 특성별 오프라인 불법복제 출판물 시장규모(금액)	253
〈표IV-90〉 연도별 합법저작물 시장 침해규모(출판 분야)	255
〈표IV-91〉 불법복제 출판물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황(장르별)	257
〈표IV-92〉 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(출판 분야)	258
〈표IV-93〉 연도별 합법저작물 시장규모(출판 분야)	258
〈표IV-94〉 잠재적 합법저작물 시장 침해율(출판 분야)	260
〈표IV-95〉 전체 불법복제 게임물 이용경험률	261
〈표IV-96〉 불법복제 게임물 이용경험률 비교	262
〈표IV-97〉 응답자 특성별 불법복제 게임물 이용경험률	264
〈표IV-98〉 연도별 불법복제 게임물 시장규모	266
〈표IV-99〉 응답자 특성별 불법복제 게임물 시장규모(유통량)	270
〈표IV-100〉 응답자 특성별 불법복제 게임물 시장규모(금액)	272
〈표IV-101〉 연도별 온라인 불법복제 게임물 시장규모	273
〈표IV-102〉 응답자 특성별 온라인 불법복제 게임물 시장규모(유통량)	275
〈표IV-103〉 응답자 특성별 온라인 불법복제 게임물 시장규모(금액)	277
〈표IV-104〉 연도별 오프라인 불법복제 게임물 시장규모	278
〈표IV-105〉 응답자 특성별 오프라인 불법복제 게임물 시장규모	280
〈표IV-106〉 연도별 합법저작물 시장 침해규모(게임 분야)	282
〈표IV-107〉 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(게임 분야)	284
〈표IV-108〉 연도별 합법저작물 시장규모(게임 분야)	285
〈표IV-109〉 잠재적 합법저작물 시장 침해율(게임 분야)	287
〈표V-1〉 산업 분류 기준	307
〈표V-2〉 취업자 수 및 취업계수(2012년)	311
〈표V-3〉 최종수요 변화 반영 규모(2012년)	312
〈표V-4〉 잠재적 합법저작물 시장 침해 규모(2012년 기준)	314
〈표V-5〉 불법복제로 인한 국내 생산 감소 규모	315
〈표V-6〉 불법복제로 인한 국내 고용 감소 규모	316
〈표V-7〉 불법복제로 인한 국내 부가가치 감소 규모	317
〈표V-8〉 불법복제로 인한 세수 감소 규모	318
〈표V-9〉 불법복제로 인한 국내 영업잉여 감소 규모	319

〈표 V-10〉 국민경제 전체의 연도별 손실 규모	320
〈표 V-11〉 콘텐츠산업 내에서의 연도별 손실 규모	321
〈표 V-12〉 합법저작물 시장 침해율 축소(16.2%→10.0%)에 따른 경제적 효과	323
〈표 V-13〉 미국 저작권산업에서의 불법복제로 인한 연간 경제적 손실 규모	325
〈표 V-14〉 음악 불법복제로 인한 직접적 손실액	325
〈표 V-15〉 미국 음악산업에서의 불법복제로 인한 연간 경제적 손실 규모	326
〈표 V-16〉 미국 영화산업에서의 불법복제로 인한 연간 경제적 손실 규모	327
〈표 V-17〉 불법복제에 따른 연간 경제적 손실 규모(2012)	328
〈표 V-18〉 불법복제로 인한 영업잉여 감소분을 재투자할 경우의 제작 규모 추정	329



그림차례

[그림 I-1] 연도별 저작권 분야 정책 비전	5
[그림 I-2] 저작권 보호 추진체계	10
[그림 I-3] 오프라인 불법복제 음악물(휴대용 스피커 라디오)	17
[그림 I-4] 불법복제 음악물의 유통경로	18
[그림 I-5] 불법복제 영화물의 유통경로	20
[그림 I-6] 불법복제 방송물의 유통경로	21
[그림 I-7] 불법복제 출판물의 유통경로	23
[그림 I-8] 불법복제 게임물의 유통경로	24
[그림 II-1] 국민 오픈 모니터링 운영 체계	28
[그림 II-2] 국가지식재산 시행계획 수립 체계	29
[그림 II-3] 저작권보호센터 불법복제물 단속실적	38
[그림 II-4] ICOP 시스템 구성도	44
[그림 II-5] ICOP 검색 프로세스	44
[그림 II-6] ICOP 인식 프로세스	45
[그림 II-7] ICOP 모니터링 화면	45
[그림 II-8] 해외 OSP 자동 모니터링 화면	46
[그림 II-9] 킬러콘텐츠 조기경보 시스템 운영 프로세스	47
[그림 II-10] 오프라인 단속 지원 시스템 주요 기능	47
[그림 II-11] 불법복제물 추적관리시스템(ICOP) 통합운영실	48
[그림 II-12] 클린마크	49
[그림 II-13] 클린사이트 지정절차	50
[그림 II-14] 2012년 'C STORY' 표지	53
[그림 II-15] 2012년 저작권보호센터 주요활동	58
[그림 III-1] 유통단계에 따른 조사대상 구분	79
[그림 IV-1] 연도별 불법복제물 이용경험률	85
[그림 IV-2] 콘텐츠별 불법복제물 이용경험률	86
[그림 IV-3] 콘텐츠별 불법복제물 이용경험률(온라인)	88
[그림 IV-4] 콘텐츠별 불법복제물 이용경험률(오프라인)	89
[그림 IV-5] 연령별 불법복제물 이용경험률	91
[그림 IV-6] 연도별 불법복제물 시장규모	95
[그림 IV-7] 콘텐츠별 불법복제물 시장규모(유통량)	96
[그림 IV-8] 콘텐츠별 불법복제물 시장 비중(유통량)	97
[그림 IV-9] 콘텐츠별 불법복제물 시장규모(금액)	98

[그림Ⅳ-10] 유통경로별 불법복제물 시장 비중	99
[그림Ⅳ-11] 전체 불법복제물 시장규모	99
[그림Ⅳ-12] 1인당 1년 평균 불법복제물 유통량 및 지출액	100
[그림Ⅳ-13] 연도별 온라인 불법복제물 시장규모	105
[그림Ⅳ-14] 콘텐츠별 온라인 불법복제물 시장규모(유통량)	107
[그림Ⅳ-15] 콘텐츠별 온라인 불법복제물 시장 비중(유통량)	108
[그림Ⅳ-16] 유통경로별 온라인 불법복제물 시장 비중(유통량)	108
[그림Ⅳ-17] 콘텐츠별 온라인 불법복제물 시장규모(금액)	110
[그림Ⅳ-18] 연도별 오프라인 불법복제물 시장규모	115
[그림Ⅳ-19] 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 시장규모(유통량)	117
[그림Ⅳ-20] 2012년 기준 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 시장 비중(유통량)	118
[그림Ⅳ-21] 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 시장규모(금액)	119
[그림Ⅳ-22] 불법복제물 유통으로 인한 합법저작물 시장 침해규모	124
[그림Ⅳ-23] 연도별 합법저작물 시장 침해규모	125
[그림Ⅳ-24] 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모 비율(침해량)	126
[그림Ⅳ-25] 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모 비율(금액)	127
[그림Ⅳ-26] 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모(금액)	128
[그림Ⅳ-27] 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모	131
[그림Ⅳ-28] 잠재적 합법저작물 시장규모	131
[그림Ⅳ-29] 잠재적 합법저작물 시장 침해율	132
[그림Ⅳ-30] 콘텐츠별 잠재적 합법저작물 시장 침해율	134
[그림Ⅳ-31] 연도별 불법복제 음악물 이용경험률 추이	146
[그림Ⅳ-32] 연도별 불법복제 음악물 시장규모	151
[그림Ⅳ-33] 유통경로별 불법복제 음악물 시장 비중	152
[그림Ⅳ-34] 전체 불법복제 음악물 시장규모	152
[그림Ⅳ-35] 1인당 1년 평균 불법복제 음악물 유통량 및 지출액	153
[그림Ⅳ-36] 연도별 온라인 불법복제 음악물 시장규모	158
[그림Ⅳ-37] 유통경로별 온라인 불법복제 음악물 시장 비중(유통량)	159
[그림Ⅳ-38] 연도별 오프라인 불법복제 음악물 시장규모	164
[그림Ⅳ-39] 유형별 오프라인 불법복제 음악물 시장 비중(유통량)	164
[그림Ⅳ-40] 불법복제 음악물 유통으로 인한 합법저작물 시장 침해규모	169
[그림Ⅳ-41] 연도별 합법저작물 시장 침해규모(음악 분야)	170
[그림Ⅳ-42] 불법복제 음악물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황	171

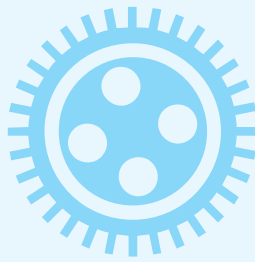
그림차례

[그림Ⅳ-43] 연도별 음악 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모(음악 분야)	172
[그림Ⅳ-44] 음악 분야 잠재적 합법저작물 시장규모	173
[그림Ⅳ-45] 연도별 불법복제 영화물 이용경험률 추이	176
[그림Ⅳ-46] 연도별 불법복제 영화물 시장규모	181
[그림Ⅳ-47] 유통경로별 불법복제 영화물 시장 비중	181
[그림Ⅳ-48] 전체 불법복제 영화물 시장규모	182
[그림Ⅳ-49] 1인당 1년 평균 불법복제 영화물 유통량 및 지출액	182
[그림Ⅳ-50] 연도별 온라인 불법복제 영화물 시장규모	187
[그림Ⅳ-51] 온라인 유통경로별 불법복제 영화물 시장 비중(유통량)	188
[그림Ⅳ-52] 연도별 오프라인 불법복제 영화물 시장규모	193
[그림Ⅳ-53] 불법복제 영화물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모	196
[그림Ⅳ-54] 연도별 합법저작물 시장 침해규모(영화 분야)	197
[그림Ⅳ-55] 불법복제 영화물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황	198
[그림Ⅳ-56] 연도별 영화 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모	199
[그림Ⅳ-57] 영화 분야 잠재적 합법저작물 시장규모	200
[그림Ⅳ-58] 연도별 불법복제 방송물 이용경험률 추이	203
[그림Ⅳ-59] 연도별 불법복제 방송물 시장규모	208
[그림Ⅳ-60] 유통경로별 불법복제 방송물 시장 비중	208
[그림Ⅳ-61] 전체 불법복제 방송물 시장규모	209
[그림Ⅳ-62] 1인당 1년 평균 불법복제 방송물 유통량 및 지출액	209
[그림Ⅳ-63] 연도별 온라인 불법복제 방송물 시장규모	214
[그림Ⅳ-64] 온라인 유통경로별 불법복제 방송물 시장 비중(유통량)	215
[그림Ⅳ-65] 연도별 오프라인 불법복제 방송물 시장규모	220
[그림Ⅳ-66] 불법복제 방송물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모	223
[그림Ⅳ-67] 연도별 합법저작물 시장 침해규모(방송 분야)	224
[그림Ⅳ-68] 불법복제 방송물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황	225
[그림Ⅳ-69] 연도별 방송 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모	226
[그림Ⅳ-70] 방송 분야 잠재적 합법저작물 시장규모	227
[그림Ⅳ-71] 연도별 불법복제 출판물 이용경험률 추이	230
[그림Ⅳ-72] 장르별 불법복제 출판물 이용경험률(온라인)	231
[그림Ⅳ-73] 장르별 불법복제 출판물 이용경험률(오프라인)	232
[그림Ⅳ-74] 연도별 불법복제 출판물 시장규모	236
[그림Ⅳ-75] 유통경로별 불법복제 방송물 시장 비중	236

[그림Ⅳ-76] 전체 불법복제 출판물 시장규모	237
[그림Ⅳ-77] 1인당 1년 평균 불법복제 출판물 유통량 및 지출액	238
[그림Ⅳ-78] 연도별 온라인 불법복제 출판물 시장규모	243
[그림Ⅳ-79] 온라인 유통경로별 불법복제 출판물 시장 비중(유통량)	244
[그림Ⅳ-80] 연도별 오프라인 불법복제 출판물 시장규모	249
[그림Ⅳ-81] 불법복제 출판물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모	254
[그림Ⅳ-82] 연도별 합법저작물 시장 침해규모(출판 분야)	255
[그림Ⅳ-83] 불법복제 출판물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황(온라인)	256
[그림Ⅳ-84] 불법복제 출판물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황(오프라인)	257
[그림Ⅳ-85] 연도별 출판 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모	259
[그림Ⅳ-86] 출판 분야 잠재적 합법저작물 시장규모	260
[그림Ⅳ-87] 연도별 불법복제 게임물 이용경험률 추이	262
[그림Ⅳ-88] 연도별 불법복제 게임물 시장규모	267
[그림Ⅳ-89] 유통경로별 불법복제 게임물 시장 비중	267
[그림Ⅳ-90] 전체 불법복제 게임물 시장규모	268
[그림Ⅳ-91] 1인당 1년 평균 불법복제 게임물 유통량 및 지출액	268
[그림Ⅳ-92] 연도별 온라인 불법복제 게임물 시장규모	273
[그림Ⅳ-93] 온라인 유통경로별 불법복제 게임물 시장 비중(유통량)	274
[그림Ⅳ-94] 연도별 오프라인 불법복제 게임물 시장규모	279
[그림Ⅳ-95] 불법복제 게임물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모	282
[그림Ⅳ-96] 연도별 합법저작물 시장 침해규모(게임 분야)	283
[그림Ⅳ-97] 불법복제 게임물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황	284
[그림Ⅳ-98] 연도별 게임 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모	285
[그림Ⅳ-99] 게임 분야 잠재적 합법저작물 시장규모	286
[그림Ⅴ-1] 경제적 효과 분석 흐름도	295
[그림Ⅴ-2] 저작물 불법복제 유통에 따른 거시 경제적 효과	297
[그림Ⅴ-3] 산업연관표의 기본 구조(생산자가격평가표)	299



2013 저작권 보호 연차보고서



Part1

● 저작권 보호 일반 ● 현황

제1장 저작권 보호 환경

제1절 저작권 보호 정책 및 법제

제2절 저작권 보호체계

제3절 불법복제물 유통환경

제2장 저작권 보호동향 및 주요 추진성과

제1절 2012년 저작권 보호동향

제2절 기관별 저작권 보호 추진성과



2013 저작권 보호 연차보고서

제1장 저작권 보호 환경

제1절 저작권 보호 정책 및 법제

1. 저작권 보호 정책

정보기술의 발전은 창의적인 지식과 정보가 융합되어 가치를 양산하는 사회를 열었으며, 이제는 지식, 문화, 콘텐츠, 서비스와 같은 무형적 가치의 교환이 일상화 되었다. 즉, 아이디어와 창의력이 존중받게 된 것이다. 이러한 흐름을 읽고 미국, 영국 등 선진국들은 ‘창조산업(Creative Industry)’의 중요성을 강조해 왔다. 이들이 말하는 ‘창조산업’은 영화, 음악, 소프트웨어, 출판, 게임, 건축, 예술, 디자인 등을 포괄하는 산업으로, 저작권 분야에서 경쟁력을 갖추기 위해 다각적으로 노력하고 있는 것이다.

우리 정부도 저작권을 비롯한 지식재산 분야에서 경쟁력을 갖추기 위해 ‘국가지식재산 기본계획’을 수립·시행하는 것을 비롯해 2012년을 ‘지식재산 강국 원년’으로 선포하고 약 9.4조원의 예산을 투입하는 등 많은 노력을 기울이고 있다. 특히 저작권 분야에서는 창작자의 권익보호와 저작물¹⁾의 공정한 이용을 도모함으로써 문화산업의 발전을 이루고자 저작권 환경을 반영한 단계적인 정책을 펼쳐왔다.

정부는 2008년에 ‘불법복제 방지 및 저작권 보호’를 핵심 국정과제로 채택하고 저작권 특별사법경찰제도를 도입함으로써 콘텐츠 강국을 위한 선결과제를 해결하고자 하였다. 이에 대한 후속조치로 2009년에는 ‘건강한 저작권 생태계 조성 전략’을 수립하여 저작권법 개정을 통해 저작권 보호정책의 일관성과 효율성을 높이고, 온라인서비스제공자(Online Service Provider; OSP) 및 불법 복제·전송자에 대한 규제를 강화하였다.

2010년에는 ‘실효성 있는 저작권 보호 및 저작물 이용 활성화’를 목표로, 저작권 보호 및 권리영역 확대, 디지털 시대 저작물 이용 활성화를 위한 기반 조성, 해외

1) 저작물이란 “인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물”로 정의됨. 저작권법 제2장 제1절 제4조에서 저작물의 예시를 밝히고 있으며, ① 소설·시·논문·강연·연설·각본 그 밖의 어문저작물 ② 음악저작물 ③ 연극 및 무용·무언극 그 밖의 연극저작물 ④ 회화·서예·조각·판화·공예·응용미술저작물 그 밖의 미술저작물 ⑤ 건축물·건축을 위한 모형 및 설계도서 그 밖의 건축저작물 ⑥ 사진저작물 ⑦ 영상저작물 ⑧ 지도·도표·설계도·약도·모형 그 밖의 도형저작물 ⑨ 컴퓨터프로그램저작물 이상 9개 분야의 저작물을 예시하고 있음

저작권 보호 강화 및 유통 활성화 지원, 창작자와 창작물이 존중되는 저작권 문화 확산이라는 4대 중점과제를 추진하였다. 이를 위해 불법복제물²⁾ 다운로드에 대한 법적 규제방안을 검토하고, 저작권자의 권리를 존중하면서도 이용자의 공정이용을 도모할 수 있는 가이드라인을 제정하였다.

2011년도에는 ‘공정한 문화국가 초석 마련’을 정책 목표로 24시간 저작권 보호체계 구축, 생활 속 저작권 인식 개선, 공정하고 편리한 저작물 이용활성화, 디지털 환경에 부합하는 법·제도 개선이라는 4대 중점과제를 추진하였다. 온라인상의 불법복제물 유통을 감소시키기 위해 웹하드 등록제를 도입하였으며, 디지털 저작권 증거 수집·분석 시스템을 본격적으로 운영함으로써 저작권 특별사법경찰의 수사 역량을 강화하였다. 특히 2차례의 저작권법 개정을 통해 국제적 수준의 저작권 보호체계를 마련하였다.

2012년도에는 ‘균형과 상생의 저작권 생태계 조성’을 목표로 소통하는 유연한 저작권 제도 마련, 틈새 없는 저작권 보호망 구축, 저작물 이용 및 유통체계의 스마트화, 생활 속 저작권 인식 제고라는 4대 중점과제를 추진하였다. 디지털 저작권 환경 변화에 대응하여 효과적으로 온·오프라인상의 저작권 침해³⁾에 대한 수사·단속활동을 수행하고자 관계기관 간 협력을 강화하고, 2012년에 본격적으로 시행된 웹하드 등록제의 정착을 위해 헤비업로더⁴⁾ 및 웹하드 업체의 저작권법 위반행위를 집중 단속하였다. 또한 문화콘텐츠 산업실 내 문화통상팀을 신설하여 한류 콘텐츠에 대한 해외에서의 보호를 강화하고 통상 정책을 심도 있고 체계적으로 추진하고자 하였다.

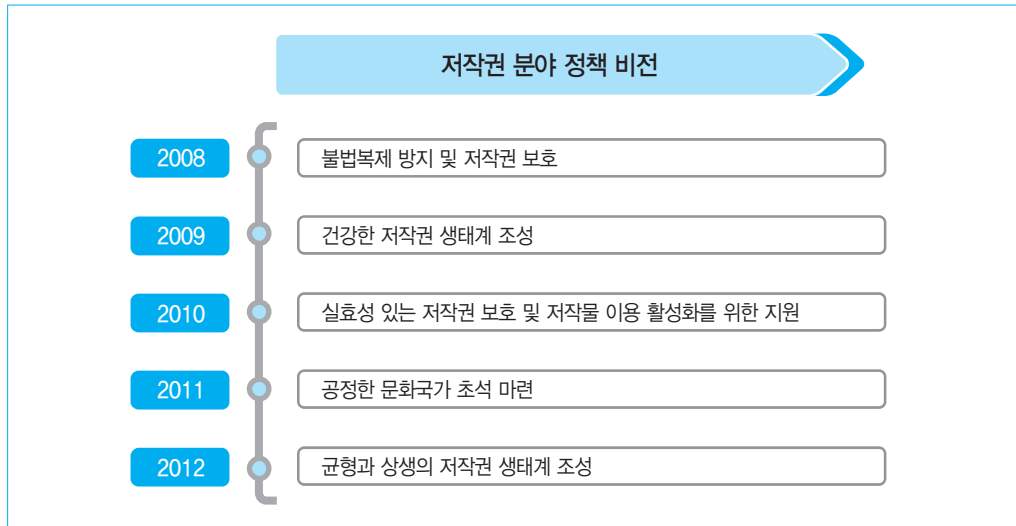
이러한 노력의 결과, 미국무역대표부(USTR)가 지정하는 감시대상국 리스트에서 2009년부터 제외되었을 뿐만 아니라, 강력한 저작권 보호정책을 기반으로 이제는 ‘저작권 강국’으로 부상하고 있다. 하지만 여전히 SW 불법복제와 관련한 문제가 지적되고 있으며 새로운 유형의 저작권 침해 발생에 따른 대응력 강화도 필요하다. 또한 저작권을 자율적으로 준수하는 문화를 확산시키기 위한 교육·홍보활동도 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

2) 저작권자의 동의 없이 복제(제작)·유통되는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 5개 콘텐츠의 불법복제물을 말하며 온라인과 오프라인 상에서 유통되는 불법복제물이 모두 포함됨

3) 저작권 침해란 ‘저작권인격권과 저작권재산권을 갖는 2차적 저작물, 편집저작물을 포함한 저작물에 대해 저작권자의 허락 없이 사용함으로써 권리를 침해하는 것’을 의미함

4) 헤비업로더(heavy uploader) : 저작권자의 허락 없이 불법으로 웹하드 등 인터넷 사이트에 불법복제물을 대량으로 게시하여 경제적 이익을 취하는 사람

그림 1-1 | 연도별 저작권 분야 정책 비전



이에 2013년에는 새로운 권리보호 및 유통체계 합리화를 위해 저작권 제도를 정비하고, 효율적인 이용허락 체계를 구축함과 더불어 저작물의 자유이용을 위한 기반을 확대함으로써 저작물 이용의 활성화를 도모할 계획이다. 이와 함께 수요자별 생활 밀착형 저작권 캠페인 전개 및 교육활동 등을 통해 긍정적인 저작권 인식 확산을 유도하고 저작권 자율준수 문화 형성을 위한 프로그램을 운영한다. 특히 저작권 보호 분야에 있어서 저작권 보호체계의 효율화를 모색하기 위해 온라인 상시 모니터링 대상을 확대하여 침해유형별 보호체계를 개선하고 스마트환경에 따른 기술대응력을 강화함과 더불어 해외에서의 저작권 보호를 위한 노력을 강화할 예정이다.

2. 저작권 보호 법제

가. 저작권자의 복제·전송 중단 요구

저작권법 제103조는 OSP의 책임과 의무를 명시하고, 저작권자들의 권리행사 근거를 제시하고 있다. 저작권법 제103조에 따라 저작권자는 OSP의 서비스를 통해 자신의 권리가 침해되었을 경우 OSP에게 해당 저작물의 복제·전송을 중단시킬 것을 요구할 수 있다. 해당 OSP는 저작권자의 요청이 있을 경우 지체 없이 이에 따르고 그 결과를 저작권자에게 통보해야 한다. 이 조항에 따라 한국저작권단체연합회 저작권보호센터(이하 ‘지

작권보호센터)를 비롯해 저작권 단체와 개별 권리자들은 OSP에 의해 권리가 침해된 저작물에 대한 복제·전송 중단 요청을 하고 있다.

나. 문화체육관광부의 과태료 부과

저작권법 제104조는 ‘특수한 유형의 OSP⁵⁾’에 대해 권리자의 요청이 있을 경우, 해당 저작물의 불법적인 전송을 차단하는 기술적인 조치를 취하도록 명시하고 있다. 만일 특수한 유형의 OSP가 기술적 조치를 취하지 않는 경우, 문화체육관광부 장관은 3,000만원 이하의 과태료를 부과할 수 있다.⁶⁾ 이와 관련하여 저작권보호센터에서는 저작권 단체들로부터 위임받은 저작물에 대해 권리자를 대신하여 특수한 유형의 OSP에게 기술적 조치를 요청하고 있으며, 기술적 조치 이행여부를 모니터링하고 있다. 또한 이에 대한 결과를 문화체육관광부로 전달하여 과태료 산정 자료로 제공하고 있다.

다. 저작권보호센터의 불법복제물 수거·폐기 및 삭제

저작권법 제133조 1항에 의거하여 문화체육관광부장관 등은 저작권을 침해하는 복제물 또는 저작물 등의 기술적 보호조치를 무력하게 하기 위해 제작된 기기·장치·정보 및 프로그램을 발견할 때에는 대통령령으로 정한 절차와 방법⁷⁾에 따라 이를 수거·폐기 또는 삭제하게 할 수 있다. 저작권보호센터는 이 조항에 따라 문화체육관광부장관으로부터 업무를 위탁받아 음악·영화·방송·출판·게임 분야의 불법복제물과 기술적 보호조치를 무력하게 하기 위해 제작된 기기·장치·정보 및 프로그램의 수거·폐기 업무를 수행하고 있다.

5) 특수한 유형의 OSP는 저작권자의 이용허락 없이 개인, 가족 및 이에 준하는 한정된 범위가 아닌 공중이 저작물 등을 공유할 수 있도록 하는 웹사이트 또는 프로그램을 제공하는 자로서, 문화체육관광부장관 고시(제 2009-46호, 2009.9.1)에서 특수한 유형의 온라인서비스제공자의 범위를 제시하고 있음. 특수한 유형의 OSP에 대한 유형으로 ① 적립된 포인트를 이용해 쇼핑, 영화 및 음악감상, 현금교환 등을 제공하거나 사이버머니, 파일 저장공간 제공 등 이용편의를 제공하여 저작물 등을 불법적으로 공유하는 자에게 혜택이 돌아가도록 유도하는 서비스, ② 저작물 등을 이용 시 포인트 차감, 쿠폰사용, 사이버머니 지급, 공간제공 등의 방법으로 비용을 지불해야 하는 서비스, ③ 저작물 등을 공유하는 웹사이트 또는 프로그램에 광고 게재, 타 사이트 회원가입 유도 등의 방법으로 수익을 창출하는 서비스 등을 들 수 있음.

6) 저작권법 시행령 제77조 [별표 1] 참조

7) 저작권법 시행령 제69조 참조

라. 문화체육관광부의 시정명령 조치

저작권법 제133조의2에 따라 문화체육관광부장관은 정보통신망을 통하여 저작권을 침해하는 복제물 또는 정보, 기술적 보호조치를 무력하게 하는 프로그램 또는 정보(이하 ‘불법복제물’)가 전송되는 경우, 한국저작권위원회의 심의를 거쳐 OSP에게 다음과 같은 명령을 할 수 있다.

- 불법복제물 등의 복제·전송자에 대한 경고
- 불법복제물 등의 삭제 또는 전송 중단

문화체육관광부장관은 3회 이상 경고를 받은 복제전송자가 불법복제물을 전송한 경우 위원회의 심의를 거쳐 온라인서비스제공자에게 6개월 이내의 기간을 정해 해당 복제·전송자의 계정을 정지할 것을 명할 수 있다.⁸⁾ 또한 문화체육관광부장관은 온라인서비스제공자의 정보통신망에 개설된 게시판 중 불법복제물 등의 삭제 또는 전송 중단 명령을 3회 이상 받은 게시판으로서 그 게시판의 형태, 게시되는 복제물의 양이나 성격 등에 비추어 해당 게시판이 저작권 등의 이용질서를 심각하게 훼손한다고 판단되는 경우에는 한국저작권위원회의 심의를 거쳐 6개월 이내의 기간을 정하여 해당 게시판 서비스의 전부 또는 일부의 정지를 명할 수 있다.⁹⁾

이러한 절차와 관련한 각 단계에서 OSP, 복제 전송자, 게시판의 운영자에게는 사전에 의견을 제출할 기회가 주어지게 되며, OSP는 명령을 받은 날로부터 일정 기간¹⁰⁾ 이내에 그 결과를 문화체육관광부로 통보해야 한다. 문화체육관광부장관의 명령을 받은 OSP가 이를 이행하지 않을 경우 1,000만원 이하의 과태료가 부과된다.¹¹⁾

마. 한국저작권위원회의 시정권고 조치

저작권법 제133조의3에 따라 한국저작권위원회는 OSP의 정보통신망을 조사하여 불법복제물 등이 전송된 사실을 발견한 경우, 이를 심의하여 다음과 같은 시정조치를 권고할 수 있다.

8) 이메일 전용 계정은 제외하며, 해당 온라인서비스제공자가 부여한 다른 계정을 포함함

9) 정지 명령의 대상이 되는 게시판은 복제·전송자에게 상업적 이익 또는 이용 편의를 제공하는 게시판으로 한정됨

10) 경고 및 삭제, 전송중단의 경우 5일 이내, 계정정지의 경우 10일 이내, 게시판 정지의 경우 15일 이내에 조치결과를 문화체육관광부장관에게 통보해야 함

11) 저작권법 시행령 제77조 [별표 2] 참고

- 불법복제물 등의 복제·전송자에 대한 경고
- 불법복제물 등의 삭제 또는 전송 중단
- 반복적으로 불법복제물을 전송한 복제·전송자의 계정 정지

OSP는 위의 경고, 삭제 또는 전송중단의 권고를 받은 날로부터 5일 이내에, 계정정지의 시정권고를 받은 날로부터 10일 이내에 조치결과를 한국저작권위원회에 통보해야 한다. 한국저작권위원회는 OSP가 권고에 따르지 않을 경우 문화체육관광부장관에게 같은 내용의 명령을 하여 줄 것을 요청할 수 있으며, 이러한 요청에 따라 명령을 하는 경우에는 위원회의 심의를 받을 필요가 없다.

바. 문화체육관광부 저작권특별사법경찰의 저작권 침해범죄 수사

문화체육관광부 저작권특별사법경찰은 「사법경찰관리의 직무를 수행할 자와 그 직무 범위에 관한 법률」에 따라 수사권을 부여받고, 2008년 9월부터 저작권 침해범죄에 대한 수사업무를 수행하고 있다. 이는 저작권 침해범죄에 대해 사법경찰권이 없던 행정단속의 한계를 극복하기 위해 저작권 분야 특별사법경찰제도의 발효로 시행되었다. 저작권특별사법경찰은 불법복제물 유통업자, SW 불법복제 사용자, 저작권법 위반 방조 OSP, 헤비 업로더 등 모든 저작권 침해 사안에 대한 수사업무를 수행하고 있다.

사. 온라인서비스제공자에 대한 법원의 명령

저작권법 제103조의2에 따라 법원은 저작권자의 침해정지 청구 및 저작권법에 따른 형사 기소가 있는 경우 제123조3항에 따라 도관서비스¹²⁾ 유형의 OSP에게 필요한 경우 다음의 조치를 명할 수 있다.

- 특정 계정의 해지
- 특정 해외 인터넷 사이트에 대한 접근을 막기 위한 합리적 조치

12) 내용의 수정 없이 저작물 등을 송신하거나, 경로를 지정하거나, 연결을 제공하는 서비스 또는, 그 과정에서 저작물 등을 송신을 위하여 합리적으로 필요한 기간 안에 자동적·중개적·일시적으로 저장하는 서비스

또한, 법원은 캐싱서비스¹³⁾, 저장서비스¹⁴⁾, 정보검색도구¹⁵⁾ 유형의 OSP에게 필요한 경우 다음의 조치를 명할 수 있다.

- 불법복제물의 삭제
- 불법복제물에 대한 접근을 막기 위한 조치
- 특정 계정의 해지
- 그 밖에 온라인서비스제공자에게 최소한의 부담이 되는 범위에서 법원이 필요하다고 판단하는 조치

다만, 이러한 조치 이후에 저작권법에 따라 보호되는 권리의 침해가 없다는 뜻의 판결이 확정된 때에는, 법원에 침해행위 정지 조치를 신청한 자가 그 신청으로 인해 발생한 손해를 배상해야 한다.

제2절 저작권 보호체계

1. 저작권 보호 추진체계

우리나라의 저작권 보호체계는 <그림 I-2>과 같이 문화체육관광부를 중심으로 한 공공부문과 저작권자를 중심으로 한 민간부문으로 구성되어 있다. 공공부문에서는 저작권법 제2조의2에 따라 문화체육관광부가 문화산업의 발전과 공정한 저작물 유통환경 조성을 위해 저작권 보호에 관한 정책을 수립하고, 동법 제 113조에 따라 한국저작권위원회가 저작물의 이용질서 확립을 위한 사업을 수행하고 있다. 문화체육관광부 소속의 저작권특별사법경찰은 ‘사법경찰관리의 직무를 수행할 자와 그 직무범위에 관한 법률’에 근거해 저작권 침해에 대한 수사 업무를 맡고 있으며, 저작권보호센터는 저작권법 제133조¹⁶⁾에 따른 불법복제물의 수거·폐기 및 삭제 등의 업무를 문화체육관광부로부터 위탁

- 13) 서비스 이용자의 요청에 따라 송신된 저작물등을 후속 이용자들이 효율적으로 접근하거나 수신할 수 있게 할 목적으로 그 저작물등을 자동적·중개적·일시적으로 저장하는 행위
- 14) 복제·전송자의 요청에 따라 저작물등을 온라인서비스제공자의 컴퓨터에 저장하는 행위
- 15) 정보검색도구를 통하여 이용자에게 정보통신망상 저작물등의 위치를 알 수 있게 하거나 연결하는 행위
- 16) 제133조(불법 복제물의 수거·폐기 및 삭제) ① 문화체육관광부장관, 특별시장·광역시장·도지사·특별자치도지사 또는 시장·군수·구청장(자치구의 구청장을 말한다)은 저작권 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리를 침해하는 복제물(정보통신망을 통하여 전송되는 복제물은 제외한다) 또는 저작물등의 기술적 보호조치를 무력하게 하기 위하여 제작된 기기·장치·정보 및 프로그램을 발견한 때에는 대통령령으로 정한 절차 및 방법에 따라 관계공무원으로 하여금 이를 수거·폐기 또는 삭제하게 할 수 있다. ②문화체육관광부장관은 제1항의 규정에 따른 업무를 대통령령이 정한 단체에 위탁할 수 있다. 이 경우 이에 종사하는 자는 공무원으로 본다. <이하 생략>

받아 공공성에 기반을 두고 민간부문의 저작권 보호를 지원한다. 민간부문에서는 저작권법 제7장 저작권위탁관리업의 내용에 따라 각 분야별로 저작권 신탁관리단체가 구성되어 저작권 및 저작인접권자의 권익을 보호하고 저작권 관리를 대행하는 업무를 수행하고 있다.

그림 1-2 | 저작권 보호 추진체계



2. 추진체계별 역할

가. 공공부문

저작권법 제2조의2에 명시된 바와 같이 저작권 보호에 관한 시책 수립은 문화체육관광부에서 주관하고 있다. 문화체육관광부는 문화콘텐츠산업실 산하에 저작권정책관을 두고 저작권보호과, 저작권정책과, 저작권산업과를 운영하고 있으며, 저작권 환경 변화에 맞추어 저작권 보호 및 공정한 이용을 위한 정책수립과 집행을 담당하고 있다. 또한 저작권법 제133조의2에 따라 저작권을 침해하는 복제물 등이 전송되는 경우, 심의를 거쳐 OSP에게 복제·전송자에 대한 경고, 불법복제물 삭제·전송중단, 복제·전송자의 계정 정지, OSP의 게시판 정지 등의 명령을 내리는 역할을 수행하고 있다.

저작권특별사법경찰(이하 '특사경')은 문화체육관광부 소속 공무원으로서 2008년 9월 특별사법경찰권¹⁷⁾을 부여받아, 전문성을 갖추고 저작권 범죄수사 활동을 전담하고 있

다. 특사경은 저작권보호센터, 한국저작권위원회 등과 협력체계를 구축하고 서울, 부산, 대전, 광주, 대구 5개 지역사무소를 거점으로 상시 단속활동을 수행하고 있다.

표 1-1 | 저작권특별사법경찰 인원현황 및 관할지역

거점	인원	관할지역
서울	9	서울, 인천, 경기, 강원
부산	5	부산, 울산, 경남
대전	5	대전, 충남, 충북
광주	5	광주, 전남, 전북, 제주
대구	4	대구, 경북

※ 2012년 12월 31일 기준

한국저작권위원회는 저작권 보호와 저작물의 올바른 이용질서 확립, 저작권산업 발전을 위한 역할을 담당하는 저작권 기관으로 2009년 7월 저작권위원회와 컴퓨터프로그램 보호위원회가 통합되어 출범하였다. 주요 업무로는 저작권 관련 분쟁의 알선과 조정, 저작권 연구, 저작권 정책수립 지원, 기술적 보호조치 및 권리관리정보에 관한 정책수립 지원, OSP에 대한 시정권고 및 문화체육관광부장관에 대한 시정명령 요청 등을 수행하고 있다. 또한 저작권위탁관리업자의 수수료율 또는 금액에 관한 사항과 저작물 이용의 법정허락 시 지급해야 하는 보상금의 기준 등을 심의하고 있다. 중국과 태국에 해외사무소를 설치하여 우리 저작권산업의 해외 진출을 위한 지원업무도 수행하고 있다. 이들 기능 외에도 국민의 저작권 의식제고 및 저작권 제도 발전을 위해 교육·연수사업, 홍보·출판사업, 조사·연구사업 및 자료수집 제공 등을 하고 있으며, 저작권법이나 국제협약 등에 관한 일반적 사항 및 저작권 관련 업무 수행시의 실무상 여러 문제들과 권리 침해 및 구제방안 등의 사항에 대하여 상담업무를 하고 있다.

저작권보호센터는 저작권법 제133조에 따른 불법복제물의 수거·폐기 및 삭제 등의 업무를 문화체육관광부로부터 위탁받아 온·오프라인 상 불법복제물을 단속하고 있다. 또한 불법복제물의 유통방지를 위한 조사업무를 수행하고 있으며, 과학기술 기반의 저작권 보호체계를 구축하고 대중의 저작권 보호의식을 높이기 위해 노력하고 있다.

저작권보호센터의 오프라인팀은 불법복제물 제작·유통에 대한 상시단속 및 불법복제물 제작공장 단속, 상·하반기 대학가 출판단속, 서울클린 100일 프로젝트 등의 기획단속

17) '사법경찰관리의 직무를 수행할 자와 그 직무범위에 관한 법률' 제5조26항 및 제6조23항 참조

업무를 수행하고 있다. 뿐만 아니라 오프라인 저작권 보호 홍보활동을 전개하고 단속 유관기관들과의 긴밀한 공조를 통한 저작권 침해 예방활동에도 힘쓰고 있다. 이밖에도 불법복제물 유통 근절을 위해서 음악·영상·출판·게임 분야의 불법복제물, 그리고 저작물에 대한 기술적 보호조치를 무력화하기 위해 제작된 기기 장치 및 프로그램의 수거·폐기 업무를 수행하고 있다.

저작권보호센터의 사이버팀은 저작권자에게 저작물에 대한 보호 권리를 위임 받아 온라인 불법복제물에 대한 모니터링 업무를 수행하고 있으며, 불법복제물이 유통될 경우 해당 OSP에게 삭제요청을 하고 후속조치 여부를 확인함으로써 온라인 저작권 침해에 대응하고 있다. 온라인 재택 모니터링 요원을 활용한 24시간 상시 모니터링 체계를 구축하고 새로운 형태의 저작권 침해에 긴밀히 대응함으로써 P2P, 웹하드, 포털 등 온라인 상에서 유통되는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임, 만화, 소프트웨어 저작물에 대한 침해를 방지하는 역할을 수행한다. 또한 특수한 유형의 OSP에 대한 기술적 보호조치 이행여부를 모니터링하고, 모니터링 결과를 문화체육관광부에 제공하여 과태료 부과 등을 위한 자료로 이용할 수 있도록 하고 있다.

기술연구팀은 자동 검색 및 특징점 인식 기술을 기반으로 인터넷에서 불법적으로 유통되는 저작물을 모니터링하고 삭제조치될 수 있도록 지원하는 ‘불법복제물 추적관리시스템(ICOP)’의 개발·운영업무를 수행하고 있다. ICOP을 통해 웹하드, P2P와 같은 특수유형의 OSP 뿐만 아니라 포털, 카페, 블로그 및 UCC 사이트 상의 불법복제물까지도 검색이 가능하며 현재 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 저작물에 대한 모니터링 업무가 이루어지고 있다.

클린사업팀은 건전한 저작물의 유통환경 및 이용환경 조성을 위해 ‘클린사이트 지정’ 사업을 전개하고 있다. 클린사이트는 적법한 절차에 따라 사이트를 운영함으로써 콘텐츠의 이용을 도모하고 저작권산업 활성화에 기여하는 콘텐츠 제공 사이트를 의미한다. 클린사업팀은 ‘저작권 클린 포럼’ 등 지속적인 이벤트를 통하여 권리자, OSP, 저작권 전문가 간 교류와 협력의 장을 마련함으로써 합법 콘텐츠 유통시장 활성화에 기여하고 있으며 대국민 저작권 보호 캠페인도 추진 중이다.

조사홍보팀은 국내외 저작권 보호환경을 체계적이고 심도 있게 조사함으로써 저작권 보호정책 수립과 올바른 저작권 보호환경 구축을 위한 다양한 연구활동을 수행하고 있다. 매년 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장침해 현황을 주요 내용으로 하는 ‘저작

권 보호 연차보고서'를 발표하고, 격월간 온라인·오프라인 단속통계 정보와 저작권 보호 관련 주요 이슈로 구성된 'C STORY'를 발간하고 있다. 또한 해외 주요국 및 국제기구의 저작권 보호 관련 법·제도, 정책, 기술, 인력, 조직, 예산, 국제협력 동향 등을 조사한 'Global Copyright Protection'을 e뉴스레터 및 저널형태로 발간·배포하고 있다. 이 외에도, 저작권 보호를 위한 다양한 홍보활동을 전개함으로써 저작권 보호의 중요성에 대한 국민의식 강화와 공감대 확산을 위해 노력하고 있다.

기획전략팀은 저작권 보호 중장기 발전전략 수립, 상설단속반 운영 및 저작권침해예방 체계 구축사업에 대한 사업 및 예산계획 등 저작권보호센터의 전반적인 운영과 관련된 업무를 수행하고 있다. 대외적으로는 글로벌 저작권 비즈니스 인력양성사업을 추진하고 저작권 관련단체들과의 협조체계 구축을 위한 지원업무 등을 수행하고 있다.

나. 민간부문

우리나라는 저작권법 상에 저작재산권자, 출판권자, 저작인접권자 또는 데이터베이스 제작자의 권리를 가진 자를 위하여 그 권리를 신탁하는 저작권위탁관리에 관한 규정을 두고 저작권신탁관리업 제도를 운영하고 있다. 1988년 최초로 신탁허가를 받은 한국음악저작권협회, 한국음악실연자연합회 및 한국방송작가협회를 시작으로 각 권리별 관리 단체들이 신탁허가를 받아 저작권자의 권리를 관리하고 있다. 음악 분야에는 한국음악저작권협회, 한국음악실연자연합회, 한국음반산업협회 등이 있고, 영상분야에는 한국영상산업협회, 한국방송실연자협회, 한국영화제작가협회가, 어문분야는 한국복제전송저작권협회, 한국문예학술저작권협회, 한국방송작가협회, 한국시나리오작가협회 등이 있으며, 공공콘텐츠분야는 한국데이터베이스진흥원과 뉴스저작물을 관리하는 한국언론진흥재단 등 총 12개 단체가 저작권자들의 권리를 위탁관리 중에 있다. 이들 단체들은 해당 분야 저작권자의 권리와 저작권 보호를 위해 불법복제물 단속 지원, 저작권 포럼 개최, 저작권 보호정책 제안, 개별 단체 또는 단체간 합동으로 저작권 보호를 위한 홍보활동 등 다양한 사업을 추진하고 있다.

표 1-2 | 저작권 신탁관리 단체현황

구분	단체명	주요 관리대상	신탁허가일
음악	한국음악저작권협회	음악저작물의 공연권, 방송권, 복제권, 전송권	1988.2.23.
	한국음악실연자연협회	음악 실연자의 저작인접권	2000.11.14.
	한국음반산업협회	온라인 음반 콘텐츠 저작권	2003.3.17.
영상	한국방송실연자협회	탤런트, 성우 등 실연자의 저작인접권	2002.2.20.
	한국영상산업협회	영화 콘텐츠 비디오, DVD 등의 공연권	2005.11.9.
	한국영화제작가협회	영화 콘텐츠 복제, 전송권	2005.11.9.
어문	한국방송작가협회	방송대본의 방송권, 복제권, 배포권, 전송권, 2차적 저작물 작성권 관리	1988.9.20.
	한국문예학술저작권협회	어문저작물 복제권, 배포권, 전송권, 2차 저작물 방송권	1989.3.16.
	한국복제전송저작권협회	복사 전송권	2000.11.14.
	한국시나리오작가협회	영화 등 시나리오 저작권	2001.9.12.
공공 및 언론	한국언론진흥재단	뉴스 저작권	2006.6.7.
	한국데이터베이스진흥원	공공 저작권	2011.6.22.

※ 2012년 12월 31일 기준

제3절 불법복제물 유통환경

1. 온·오프라인별 불법복제물 유통환경

가. 온라인

온라인 불법복제물은 정품 및 불법복제물 구매자 또는 비공식적으로 콘텐츠를 입수한 자가 이를 디지털화하여 온라인 사이트에 업로드 함으로써 발생한다. 한번 업로드 된 불법복제물은 동시다발적으로 P2P, 웹하드 등 타 온라인 사이트로 유포된다. 이는 최초로 업로드 된 파일을 다운로드 받은 이용자가 자신이 이용하는 다른 사이트에 다시 파일을 업로드 하기 때문이다. 즉, 최초의 업로더(uploader)가 한 사이트에 불법복제물을 업로드 할 경우 이를 다운로드 받은 다운로드(downloader)들이 다른 사이트에 다시 업로드 하면서 업로더가 되는 구조이다.

기존에는 P2P와 웹하드, 포털사이트를 통해 불법복제물이 유통되는 경우가 일반적이었으나, 최근에는 불법복제물에 대한 정보파일을 이용하여 다자간에 파일을 공유하는 토

렌트(Torrent)라는 프로그램을 통해 유통되는 사례가 크게 늘어났으며, 최근에는 스마트폰기기의 어플리케이션을 통해서 불법복제물이 유통되는 경우도 발생하고 있다. 웹하드, P2P, 토렌트 등의 사이트들은 업로더에게 포인트나 현금 등의 대가를 지급하여 업로드를 조장하고 있으며, 포인트 판매 및 광고를 통해 수익을 얻고 있다.

나. 오프라인

과거 오프라인 불법복제물은 영리를 목적으로 한 소수의 전문적인 업자들이 인적이 드문 외곽지역에서 비닐하우스나 대형 창고 등의 무허가 건물에 제작공장을 만들어 주로 야간시간을 이용해 제작하였다. 그러나 정보통신기술의 발달로 대량복제가 간소화되면서 누구나 손쉽게 제작할 수 있는 환경이 형성됨에 따라 개인이 직접 제작하여 판매까지 하는 소규모 형태의 유통구조로 변화되고 있다. 불법복제물 제작공장을 은폐하기 위해 제작공장에서 배포하는 방식이 아닌 제3의 불법복제물 유통창고를 두고 직접 배포하고 있으며, 주거지에서 불법복제물을 제작하는 경우도 늘어나고 있다.

최근에는 인터넷 주문을 통해 택배나 퀵서비스로 불법복제물을 배송하는 사례도 나타났으며 판매업자들이 점조직화 되는 등 유통형태가 점점 교묘해지고 있다. 저장매체의 발달과 더불어 오프라인 불법복제물에 대한 수요를 이끌어내기 위해 USB, SD카드, 외장하드 등에 다량의 불법복제물을 담아서 판매하는 경우도 늘어났으며, 이러한 경우 한번의 판매로 수백 개의 불법복제물이 유통되게 되므로 침해는 더욱 심각해질 수밖에 없다. 또한 IPTV 등 온라인상의 서비스 제공을 위해 제작된 콘텐츠가 유출되어 오프라인 불법복제물 제작을 위해 사용되는 경우가 빈번하며, 불법복제물의 품질이 점점 높아짐에 따라 소비자들이 불법복제물임을 알지 못하고 구매하는 경우도 발생하고 있다.

2. 콘텐츠별 불법복제물 유통환경

불법복제물은 온·오프라인을 막론하고 다양한 경로로 유통되고 있으며, 콘텐츠별 특성에 따라 불법제작물 제작방식과 유통방식에 차이를 보이고 있다. 음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 5개 분야별 불법복제물 유통경로는 다음과 같다.

가. 불법복제 음악물

1) 온라인

온라인 불법복제 음악물의 경우 합법적으로 판매되는 디지털 음원과 정품 CD 및 테이프 등을 불법복제한 디지털 음원이 온라인 사이트를 통해 유통된다. 온라인상의 불법복제물에 대한 지속적인 단속 강화로 2009년도까지 불법복제 음악물의 유통이 지속적으로 줄어들었으나, 근래 들어 스마트폰 등 온라인 콘텐츠 재생기기의 이용 확산으로 온라인 콘텐츠에 대한 수요가 급격히 높아지면서 불법복제 음악물 유통량이 다시 늘어난 추세이다.

최근에는 스마트기기의 애플리케이션을 통해 유통되는 경우도 발생하고 있으며, 특히 토렌트를 통한 불법복제 음악물 유통이 크게 증가한 것으로 나타났다. 토렌트 이용자들은 음악파일을 다운로드할 수 있도록 연결해 주는 씨앗파일(seed file)을 토렌트 사이트나 웹하드 등을 통해 다운받은 후 토렌트 프로그램을 구동하여 다운로드함과 동시에 업로드하게 되는데, 검색에서 다운로드로 이어지는 과정이 복잡하기 때문에 1곡 단위 보다는 다수의 곡을 압축한 파일이 유통되는 경우가 대부분이다. 일반적으로 합법 음악사이트에서 제공하는 인기차트를 기준으로 100위 안에 드는 노래들이 하나의 파일로 압축되어 유통되는 경우가 많으며, 특정 가수의 앨범을 모아서 압축한 파일이나 최신 발매된 앨범 전체가 유통되는 경우도 있다.

음악을 디지털 파일로 변환할 때 압축하는 방식에 따라 확장자가 결정되는데, 주로 MP3가 주를 이루고 있지만, 최근에는 MP3보다 4~5배 크고 무손실 압축 방식을 사용하는 APE 또는 FLAC 등의 고음질 음악파일의 유통량이 증가한 것으로 나타났다.

2) 오프라인

오프라인 불법복제 음악물은 소수의 전문 불법복제업자들에 의해 복제되어 전국 각지의 노점상 등을 통해 유통이 이루어진다. 고속도로 휴게소의 불법 노점에서 대부분 음성적으로 판매되고 있고, 최신가요 위주의 짜깁기 앨범 형태로 제작된 것이 가장 많이 거래되고 있으며, 외국음악보다는 국내음악이 주를 이루고 있다. 온라인 음악시장이 활성화되면서 오프라인 불법시장이 상대적으로 줄었지만, 여전히 여러 경로를 통해 음악 CD나 카세트테이프 등의 형태로 판매되고 있다. 일부 불법복제물들은 디지털 음원으로 변환된 후 온라인 사이트로 유입되어 유통되기도 한다.

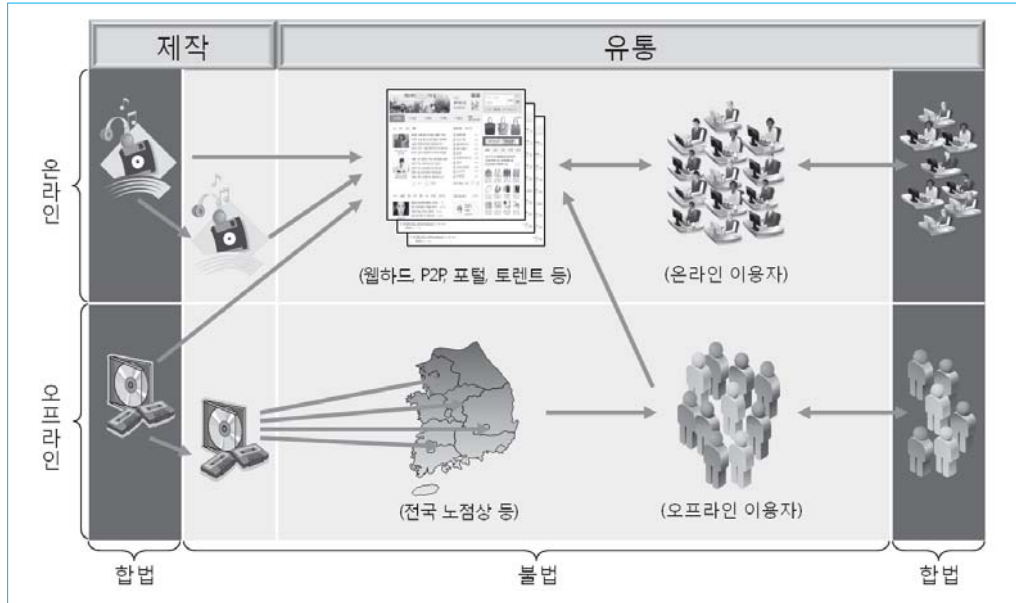
최근에는 노년층을 타겟으로 ‘휴대용 스피커 라디오’에 불법복제 음악물을 담은 SD 카드를 장착하여 판매하는 경우도 생겨났다. USB 단자가 있는 오디오 시스템에서 이용할 수 있도록 불법복제 음악물을 USB에 담아 판매하거나, 고속버스 기사 등을 상대로 다량의 파일을 외장하드에 담아 판매하다가 적발된 사례도 있었다.

그림 1-3 | 오프라인 불법복제 음악물(휴대용 스피커 라디오)



이러한 경우 CD나 카세트테이프 형태로 유통되는 것보다 다량의 파일이 유통되게 되기에 불법복제물 유통량은 더욱 늘게 된다. 이와 함께 온라인 음악 불법시장이 합법화로 상당히 진전되면서 오히려 오프라인 불법시장이 확대될 수도 있다는 조심스러운 관측도 나오고 있어 지속적인 불법복제물 유통현황 파악이 필요할 것으로 분석된다.

그림 1-4 | 불법복제 음악물의 유통경로



나. 불법복제 영화물

1) 온라인

온라인 불법복제 영화물의 경우 합법적으로 유통되는 디지털 영화파일이나 VOD 서비스에서 추출된 파일들이 온라인 사이트들을 통해 유통된다. 특히 대용량 파일의 업로드와 다운로드가 용이한 웹하드나 P2P, 토렌트 서비스가 활성화됨에 따라 대용량의 영화 파일들도 손쉽게 유통되고 있는 실정이다.

한국영화의 경우 대부분 IPTV, DVD, VHS, 블루레이 등으로 출시되면 해당 매체로부터 리핑(ripping)¹⁸⁾과정을 통해 불법 영화파일이 생성되고 이 파일이 온라인 사이트로 유통되는 경우가 많다. 뿐만 아니라 ‘해운대’, ‘조선명탐정’, ‘건축학개론’ 등과 같이 업체 관계자에 의해 유출되는 경우도 많으며, 영화 ‘놈놈놈’의 경우처럼 극장에서 몰래 캠코더로 촬영한 것이 인터넷에 유포된 사례도 적발된 바 있다. 이렇듯 최초로 인터넷을 통해 파일을 유출하는 사람들을 일명 ‘릴리즈 그룹’이라고 하는데, 이같은 그룹이 국내에만 20~30개 정도 있는 것으로 추정된다.¹⁹⁾ 특히 2008년에 IPTV가 상용화되고 한국영화가

18) 디지털 데이터를 추출하여 컴퓨터에서 처리할 수 있도록 파일 형식을 변환하는 작업을 의미함

19) 참조: YTN & Digital YTN(2011. 7. 20.), “불법복제를 시초 ‘릴리즈 그룹’ 최초 적발”

DVD 출시보다 먼저 IPTV상에서 서비스되는 경우가 늘어나면서 IPTV를 통한 유출이 증가하였다. 반면 비디오 시장이 침체되면서 VHSrip 버전의 불법복제물은 크게 줄었으며, 최근에는 고화질인 HD급의 불법복제 영화물이 상당수를 차지하고 있다.

외국영화의 경우 해외 개봉이 완료된 후 해외 극장에서 몰래 촬영된 캠버전이 인터넷을 통해 유통되거나, DVD 출시 후 불법 영화파일이 유통되는 경우가 많다. 국내 개봉 이전에 이미 DVD급 화질의 불법영화가 유통되면서 해외 개봉시기와 국내 개봉시기의 간격이 점점 짧아지고 있으며 동시 개봉하는 영화도 늘고 있다. 불법복제 영화물은 크게 캠버전으로 촬영된 영화파일과 DVD 출시 이후 DVD 립버전²⁰⁾이 주를 이루고 있으나, 초고속 인터넷의 보급으로 블루레이(blue-ray)²¹⁾와 같은 초고화질의 영상을 압축하거나 디스크 이미지 파일 형태로 유통하는 사례도 증가하고 있다.

2) 오프라인

오프라인 불법복제 영화물은 영리를 목적으로 한 전문 불법복제업자에 의해 대량 제작된 DVD가 전국의 노점상 등을 통해 유통된다. 주요 유통경로는 시내 번화가, 역세권, 미군부대 등지의 노점 및 업소로써, 오후 6~9시 퇴근시간대에 가장 많이 판매되며, 특히 수도권에서 불법복제 영화물 유통이 많이 이루어지는 것으로 나타났다. 최근에는 외장하드에 영화파일을 담아서 유통한 사례도 적발된 바 있다.

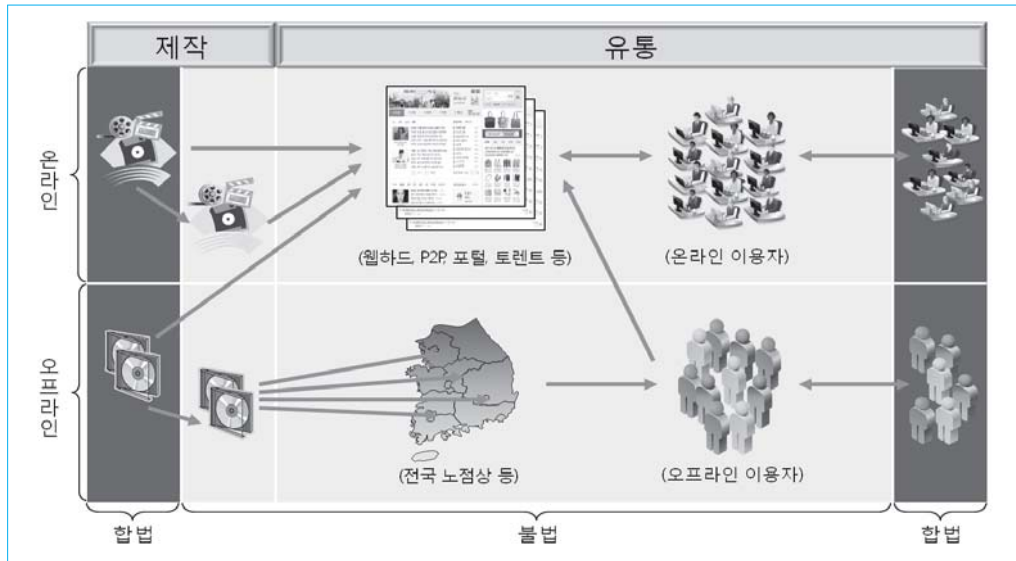
한국영화의 경우 DVD 출시 이후 정품을 복제하여 유통·판매하는 것이 일반적이었으나, 최근에는 온라인상의 웹하드, P2P 사이트에서 영화파일을 다운로드 받아 이를 DVD로 제작·유통하는 경우가 많다. IPTV를 통해 서비스되고 있는 영상을 이용하여 DVD로 제작·판매하는 방식도 확산되고 있다.

외국영화의 경우 정품 DVD를 복제해 유통하는 경우보다는 온라인 사이트를 통해 다운로드 받아 DVD로 제작·유통하고 있으며, 중국과 홍콩에서 불법복제물을 수입하여 유통되는 경우도 있다. 이렇게 유통된 오프라인 불법복제 영화물은 소비자 또는 헤비업로더를 통해 디지털 불법복제 영화물로 변환되어 온라인으로 재유통되기도 한다.

20) DVD 원본 파일을 복사하여 DVD 품질을 유지하고 인터넷에서 쉽게 다운로드가 가능한 형태(DIVX, XVID, MP4 AVC, MKV 등)로 바꾸는 작업을 가리킴

21) 일본 SONY社가 개발한 차세대 광 미디어 규격으로, 기존 DVD의 4배 이상의 선명도를 가지며 화질이 뛰어나고, 저장용량은 단층 25GB, 복층 50GB이며 초당 40Mbps 정도의 높은 데이터 전송률을 나타냄

그림 1-5 | 불법복제 영화물의 유통경로



다. 불법복제 방송물

1) 온라인

온라인 불법복제 방송물도 온라인 불법복제 영화물과 유사한 유통경로를 보이고 있다. 특히 대용량 파일의 업로드와 다운로드가 가능한 웹하드나 P2P, 토렌트 서비스가 증가함에 따라 대용량의 방송 파일들도 손쉽게 유통되고 있는 실정이다. 방송물의 특성상 매일 불법복제물이 생성·유통되고 있으며, 인기 방송물은 방송 종료 후 10분 이내에 웹하드나 P2P, 토렌트 사이트 등으로 유통된다.

방송물은 컴퓨터에 TV 수신카드를 장착하면 고화질의 방송을 저장할 수 있기에 손쉽게 유통될 수 있으며, 인기 드라마의 경우 방영이 종료되면 모음집 형태로 유통되는 경우가 많아 DVD나 IPTV와 같은 부가관련 시장과 해외 수출에 막대한 지장을 주고 있다. 최근 온라인 불법복제 방송물의 파일 포맷은 HD급 고화질의 divx포맷이 주를 이루고 있다.

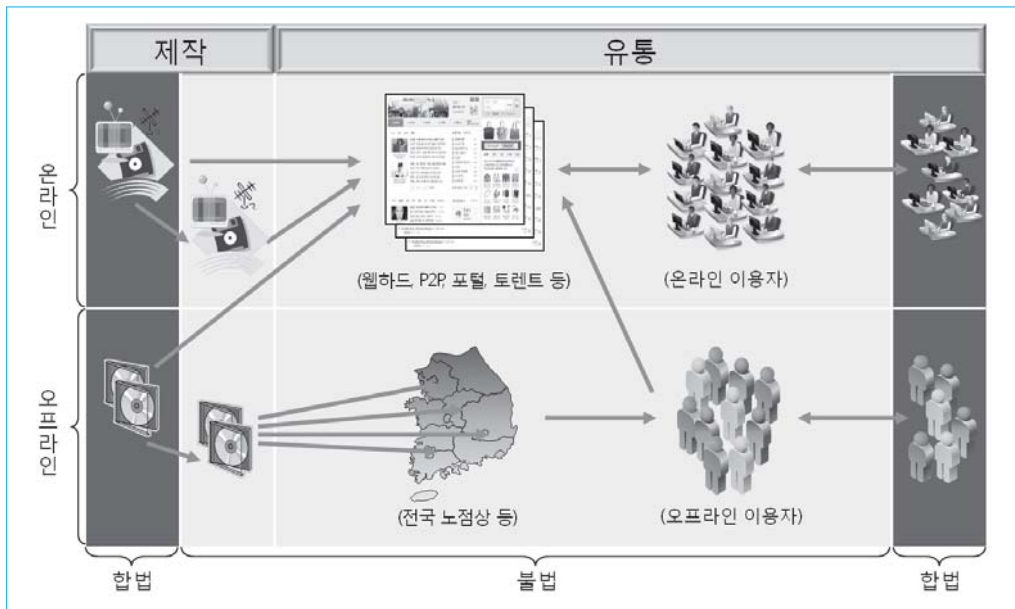
2) 오프라인

오프라인 불법복제 방송물 또한 오프라인 불법복제 영화물과 유사한 유통경로를 보이고 있다. 합법적으로 유통되고 있는 DVD 등이 영리를 목적으로 한 전문 불법복제업자에 의해 대량으로 제작되어 전국의 노점상 등을 통해 유통된다. 주로 한국 및 외국 드라마

장르가 오프라인 불법복제 방송물의 주류를 이루고 있으며, 온라인 사이트에서 다운로드 받아 DVD로 제작하는 것이 대부분이다.

일부에서는 국내에 거주하는 외국인들에게 판매하기 위해 자막을 삽입한 국내 방송물이 제작되기도 한다. 오프라인 불법복제 영화물의 경우 최신작 위주로 유통되고 있으나, 불법복제 방송물은 인기작 위주로 유통되는 경향이 있다. 이렇게 유통된 일부 오프라인 불법복제 방송물은 디지털 불법복제 방송물로 다시 변환되어 온라인 사이트로 유입되기도 한다.

그림 1-6 | 불법복제 방송물의 유통경로



라. 불법복제 출판물

1) 온라인

온라인 불법복제 출판물의 경우 저작권자의 동의를 얻어 제작된 전자서적(e-book)이 무단으로 유통되거나, 일반 서적형태로 제작된 출판물이 저작권자의 동의없이 PDF 파일 형식이나 그림파일 형태인 스캔본 등으로 디지털화되어 불법유통되고 있다. 또한 이용자가 직접 내용을 타이핑하여 텍스트 파일 형태로 유통하는 경우도 많이 발생하고 있다.

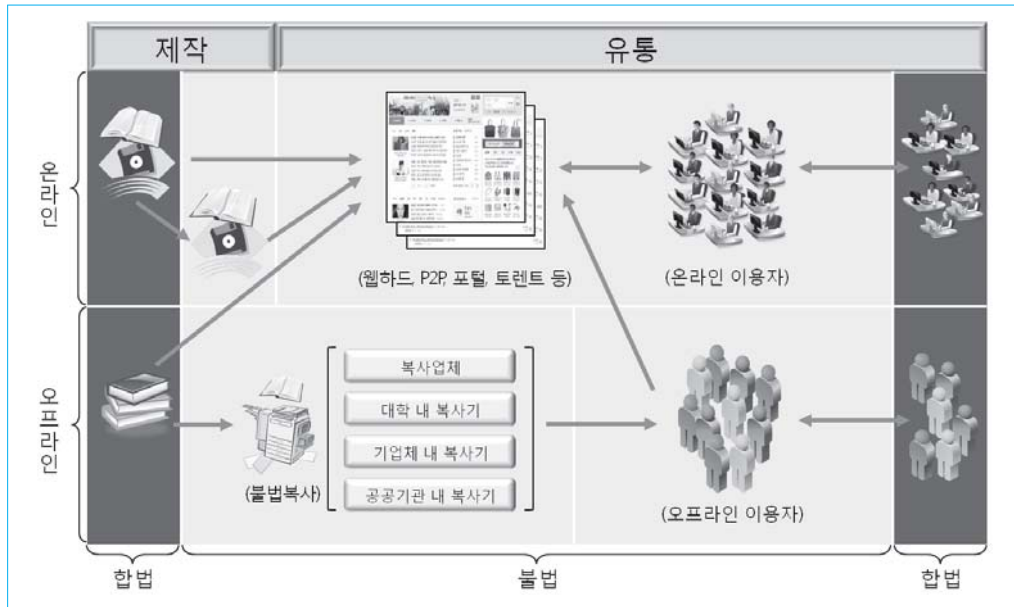
이미지 형태의 경우 기존에는 만화가 주를 이루고 있었지만, 최근에는 어문 저작물도 이미지 형태로 유통되는 경우가 많아지고 있으며, 생성이 간편하다는 이유로 비중이 높아지고 있다. 이미지의 형태도 기존에는 스캐너를 이용한 불법복제물이 주를 이루고 있었지만, 최근에는 고성능 디지털 카메라의 보급으로 디지털 카메라로 촬영하여 유통시키는 경우가 늘고 있다. 문서형태의 불법복제물은 직접 내용을 입력하거나 문자인식 프로그램 사용하여 생성하는데, 제작시간이 오래 걸리고 오탈자도 많지만 용량이 작아 수십, 수백권의 책이 하나의 압축파일로 유통되는 경우가 많다. 문서형태도 텍스트 파일, 워드프로세서용 문서, PDF 문서 등 그 종류가 다양하다. 최근에는 스마트기기를 통해 이용가능한 텍스트 파일의 유통이 확산되고 있다.

2) 오프라인

오프라인 불법복제 출판물은 수익을 목적으로 복사업체, 학원가 등에서 대량으로 불법 복제되거나, 개인이 직접 이용하기 위해 복제·제작하는 경우로 나뉜다. 보통 개인이 이용하기 위해 직접 복제하거나 제작하는 경우는 비영리적인 목적으로 행해지는 경우가 많다. 일부 복사업체는 복사이용허락계약이 체결되어 있으며, 이 경우 일정량의 복사는 가능하나 허용량을 초과하여 복사하는 경우 불법으로 간주된다.

오프라인 불법복제 출판물 유통의 대부분은 대학교재로, 주로 학기가 시작되는 3월과 9월에 집중적으로 발생한다. 몇 년 전만 해도 원본을 복사해 업소 내에서 판매하거나 현장에서 복사해주는 경우가 많았으나, 복사기기의 발전으로 전문 복사업소가 복사기 내에 교재를 PDF 파일로 저장하여 이를 불법복제하는 방식으로 진화하고 있다.

그림 1-7 | 불법복제 출판물의 유통경로



마. 불법복제 게임물

1) 온라인

온라인 불법복제 게임물의 경우 합법적으로 유통되는 게임파일²²⁾이나 정식으로 판매되는 오프라인 게임의 파일들을 추출하여 온라인 사이트들을 통해 유통이 된다. 불법복제 게임물은 대부분 온라인에서 유통되고 있다. PC용 패키지게임과 모바일게임, 거치용 콘솔게임(XBOX360, 닌텐도, PS 등)은 주로 웹하드와 P2P, 토렌트 등에서 유통되고 있으며, 휴대용으로 소형화된 콘솔게임(닌텐도 DS)의 경우 간혹 포털 커뮤니티에서도 유통되고 있다. 한편 등급분류 거부처분으로 정상적인 국내 유통이 불가능한 게임물이 불법복제되어 유통되는 경우도 발생하고 있다.

2) 오프라인

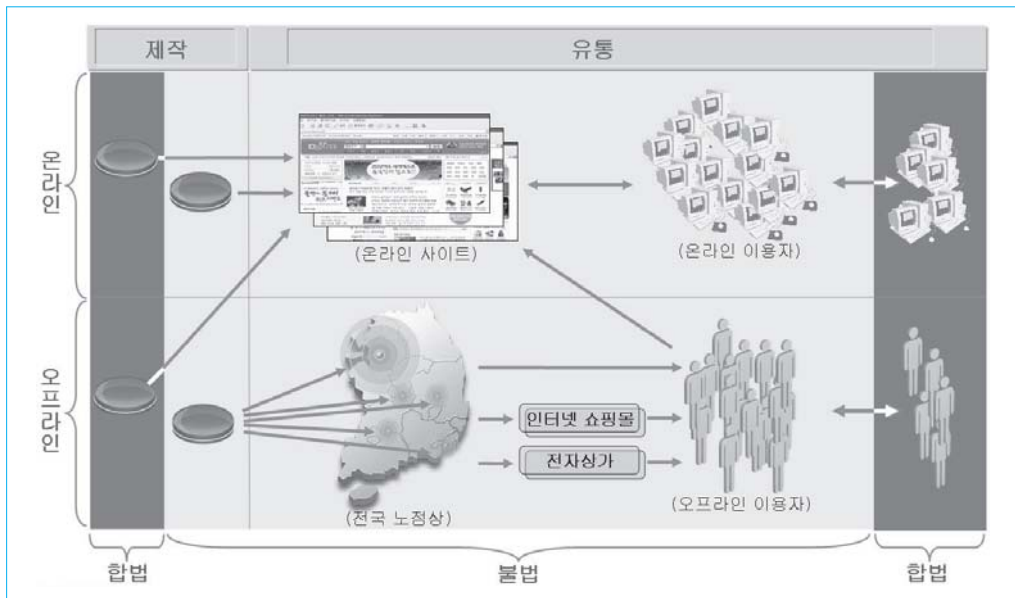
오프라인 불법복제 게임물은 합법적으로 유통되고 있는 게임 타이틀을 영리를 목적으로 한 전문 불법복제업자가 대량으로 불법복제하여 전국의 노점상 등을 통해 유통한다. 이렇게 제작된 불법복제 게임물 중 일부는 합법저작물을 판매하는 전자상가 같은 곳으로

²²⁾ 온라인 상에서 합법적으로 유통되는 게임파일의 경우 모바일 게임이 주를 이룸

유입되어 고객들이 요구할 경우 음성적으로 판매가 되는 사례도 있다. 이렇게 유통된 일부 오프라인 불법복제 게임물들은 디지털 불법복제 게임물로 변환되어 온라인 상으로 유입되기도 한다.

더욱 큰 문제는 오프라인 불법복제 게임물을 구동하기 위한 기기변조틀 및 R4, DSTT 등과 같은 복제칩의 암거래가 이루어지고 있다는 점이다. 기기변조틀은 복제칩에 저장된 게임을 콘솔게임기에서 구동할 수 있도록 지원하는 장치이다. 특히 1개의 복제칩에는 150개 이상의 게임을 담을 수 있기에 그만큼 게임업계의 피해가 크다고 할 수 있다. 복제칩은 국내 인터넷 쇼핑몰에서 공공연하게 판매되어 오다가 2008년 법원의 위법 판결 이후 인터넷 쇼핑몰에서 자취를 감추고 오프라인 상에서 은밀하게 거래되고 있다.

그림 1-8 | 불법복제 게임물의 유통경로





제2장 저작권 보호동향 및 주요 추진성과

제1절 2012년 저작권 보호동향

1. 저작권 보호 정책 이슈

가. 저작권법 개정안 입법예고 등 저작권 보호체계 정비

문화체육관광부는 디지털 환경에 대응하고 저작물 이용활성화를 도모하며 저작권 보호체계를 정비하기 위해 2012년 6월 25일 저작권법 일부개정안을 입법예고²³⁾했다. 개정안은 전자 교과서 전송 허용, 신탁 범위 선택제 도입, 비영리 목적의 공연 제한 규정 정비, 시험문제의 일반인(공중) 송신 허용, 저작권 직권조정제도의 도입 등을 주요 내용으로 하고 있다. 문화체육관광부는 적극적인 의견 수렴을 위해 7월 12일에 공청회를 개최하였으며, 8월 6일까지 의견서를 접수했다.

또한 한류의 확산에 따라 글로벌 환경에서의 효과적인 저작권 보호를 위한 환경을 조성하기 위해 2012년 8월 문화예술, 콘텐츠, 관광 등 문화 분야 통상 정책을 담당하는 독립 부서로 문화콘텐츠산업실 내에 ‘문화통상팀’을 신설했다. 문화통상팀은 한중 자유무역협정(FTA)을 비롯한 동시다발적 FTA 및 세계무역기구(WTO)와 아시아태평양경제협력기구(APEC) 등 다자 논의에 대한 대응 시스템을 강화함으로써, 우리 문화 산업의 해외 진출 기반을 조성하고 종합적이고 체계적인 정책지원을 해나갈 전망이다.

한편 문화체육관광부와 한국저작권위원회는 해외에 저작권센터를 두고 외국 정부와의 저작권 네트워크 구축 및 저작권 분쟁의 해결 등을 위해 노력하고 있으며, 우리 저작물의 건전한 해외 유통을 촉진하기 위한 다양한 사업을 수행하고 있다. 2012년에는 주요 한류 지역 내에서의 저작권 보호를 더욱 효율화하기 위해 현지 거점을 더욱 확대하였다. 5월에는 필리핀 마닐라저작권센터(Manila Copyright Center)가 개소되었으며, 12월에는 베트남 하노이저작권센터가 개소되어 본격적인 업무에 착수했다. 마닐라와 하노이저작권센터는 현지 콘텐츠 유통실태 조사, 법률컨설팅, 저작권 계약 지원 등 저작권 보호와

23) 개정이유 및 주요내용을 미리 알리고 문제점을 검토하여 국민의 의사를 수렴하기 위한 제도

진흥을 위한 업무를 수행할 계획이다.

나. '웹하드 등록제' 정착을 위한 다각적 노력

전기통신사업법 개정안에 따른 일명 '웹하드 등록제'가 2012년 5월 21일 본격적으로 시행되었다. 이에 방송통신위원회는 미등록 웹하드 사업자를 검찰에 고발조치²⁴⁾하고, 2012년 7월에 문화체육관광부, 중앙전파관리소, 한국저작권위원회 등과 77개 사업자, 107개 사이트²⁵⁾를 대상으로 등록요건 이행 실태점검을 추진하였다. 점검사항에는 음란물 등 유해정보 및 불법복제물 유통 방지를 위한 기술적 조치 적용 여부, 해당 게시물 전송자를 식별·확인할 수 있는지 여부, 로그기록(전송자 식별정보, 일시, 대가 등)에 대한 보관 여부, 모니터링 인력 확보 현황, 이용자보호를 위한 관리 현황 등이 포함되었다.

이밖에도 문화체육관광부와 방송통신위원회는 2012년 11월 20일부터 20일 간 미등록 웹하드 업체에 대한 집중점검 기간을 운영하였으며, 미등록 업체 중 점검기간 종료까지 등록을 하지 않은 업체에 대해서는 경찰청 사이버테러대응센터에 수사를 의뢰하였다.

한편 한국저작권단체연합회는 불법으로 영업 중인 미등록 웹하드 등 35개 업체 78개 사이트에 대해 권리자단체들과 공동으로 2012년 7월 서울중앙지검에 고발장을 제출했다.²⁶⁾ 이번 고발은 음악, 영상 등 각 장르별 회원단체 및 권리자단체와 연계하여 추진하는 저작권계 최초이자 최대 규모의 고발 조치이다. 한국저작권단체연합회는 미등록 업체에 대해 등록 촉구 및 불이행시 고발조치에 대한 안내 공문을 발송하는 등 노력을 기울여 왔으며, 이들 업체를 이용하는 네티즌의 피해를 예방하기 위한 홍보활동도 추진한 바 있다. 저작권 관련단체들은 이번 대규모 고발조치를 계기로 향후 지속적이고 강력히 저작권 침해에 대처하겠다고 입장을 표명했다. 이번 고발에는 한국저작권단체연합회, 한국음악저작권협회, 한국음반산업협회, 한국음악실연자연협회, 한국음악콘텐츠산업협회, 한국영상산업협회, 영상물보호위원회, 한국문예학술저작권협회, 한국시나리오작가협회, 한국복제전송저작권협회, 한국영화제작가협회, 한국방송실연자협회, 한국애니메이션제작자협회, 한국게임산업협회, 한국소프트웨어저작권협회, 한국만화출판협회, 한국

24) 미등록 업체는 3년 이하의 징역 또는 1억 5천만원 이하의 벌금에 처하도록 규정되어 있음(전기통신사업법 제95조 제3의2호)

25) 2012년 6월 25일 기준 등록업체

26) 현행 전기통신사업법 제95조에 따르면 특수한 유형의 온라인서비스제공자가 등록을 하지 않고 영업을 할 경우, 3년 이하의 징역 또는 1억 5천만원 이하의 벌금에 처해질 수 있음

대중문학작가협회, 한국마이크로소프트가 참여했다. 이러한 노력의 결과 웹하드 등록제가 본격적으로 시행되기 전 121개²⁷⁾였던 미등록 사이트수가 2013년 5월 기준 14개로 감소하였으며 등록사이트 내 불법복제물의 유통량도 크게 감소한 것으로 나타났다.

다. 불법복제물 단속량 전년 대비 2배 증가

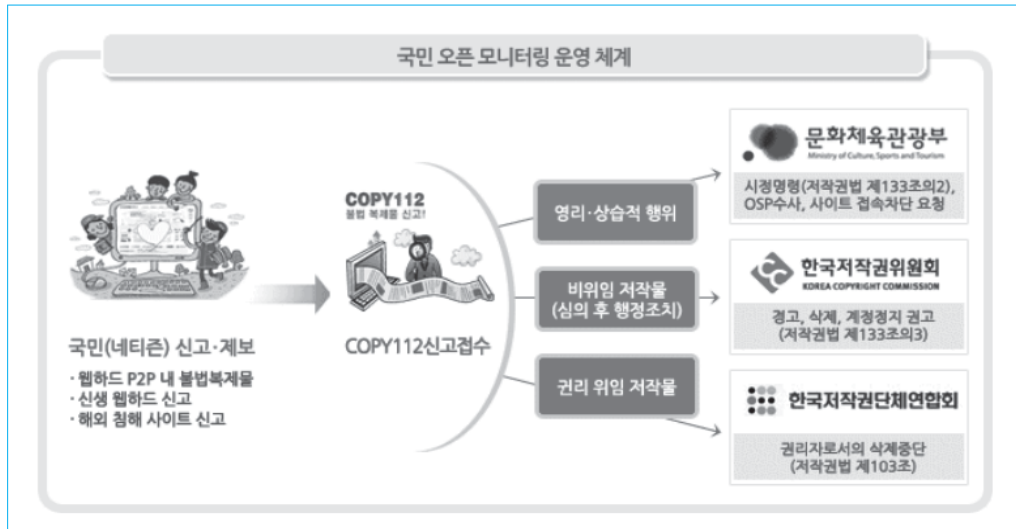
한국저작권단체연합회 저작권보호센터는 오프라인 불법복제물에 대한 수거·폐기 업무 및 온라인 불법복제물에 대한 모니터링 업무를 수행하고 있다. 저작권보호센터는 2012년 1월 장애인 재택모니터링요원 100명과 60대 이상의 오프라인 실버감시원 20명을 불법복제물 단속요원으로 위촉하는 등 활발한 활동을 수행한 결과, 2012년도에 저작권보호센터가 적발한 불법복제물은 약 1억 7,700만 점으로 전년 보다 2배 이상 증가한 성과를 기록했다.

문화체육관광부 저작권특별사법경찰은 한국저작권위원회 디지털저작권포렌식팀과 합동으로 불법복제물을 상습·반복적으로 게시하는 헤비업로더와 이를 방조한 웹하드업체의 저작권법 위반행위에 대한 수사를 진행하고 있다. 저작권특별사법경찰은 저작물을 불법으로 업로드한 것으로 파악된 162,550명의 불법복제물 게시 형태를 집중 분석하여 이 중에서 상습·반복적으로 대량의 불법복제물을 게시한 헤비업로더 372명을 검찰에 송치하였으며, 81명에 대한 보완수사를 진행할 것이라고 2012년 11월 밝혔다. 저작권특별사법경찰은 헤비업로더에 대한 지속적인 단속과 수사를 통하여 웹하드 사업자와 헤비업로더 간의 유착관계를 차단하고 저작권 침해가 반복되는 일이 없도록 선도할 계획이다.

문화체육관광부와 한국저작권위원회는 온라인 불법복제물의 음성적 확산에 따른 감시체계를 강화하고, 대국민 저작권보호인식제고를 위해 2012년 3월부터 불법복제 신고사이트(<http://www.copy112.or.kr>)를 통해 ‘국민 오픈 모니터링 신고제도’를 정식 운영했다. 국민 오픈 모니터링 신고 제도는 국민들이 자발적으로 온라인에서의 불법복제물을 신고하는 제도로서 신고 내용은 문화체육관광부와 한국저작권위원회의 온라인 단속과 시정권고 등 행정조치에 활용된다.

27) 2012년 5월 20일 기준

그림 II-1 | 국민 오픈 모니터링 운영 체계



한편 2012년 4월 검찰은 저작권 침해 혐의로 20개 웹하드업체의 운영자 28명을 기소했다. 기소된 업자들은 시간대별, 회원등급별로 금칙어 설정이 해제되도록 프로그램을 조작하여 약 127만 건의 저작물을 유통하도록 방치한 혐의를 받고 있다. 관세청에서도 30명의 수사관으로 전담팀을 편성해 닌텐도 불법복제 게임물 등 9만여 점을 적발하였으며, 15개 온라인 쇼핑몰 운영주 등 관련자 25명을 입건해 검찰에 송치하였다.

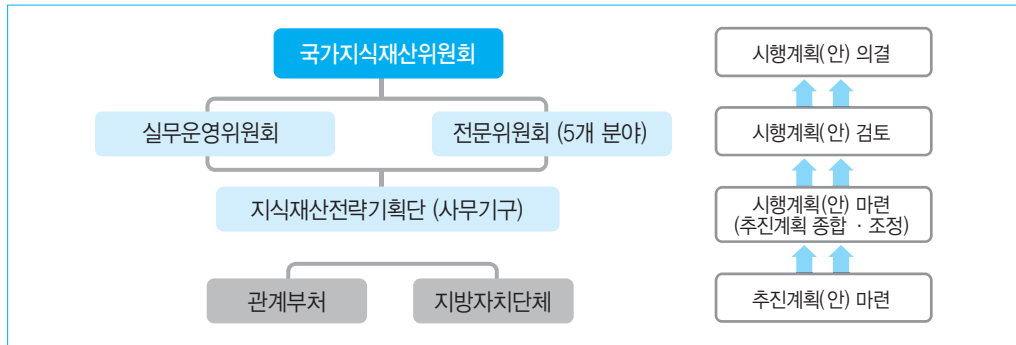
라. 지식재산 강국 도약을 위한 연차별 액션플랜 추진

정부는 2011년 5월 지식재산기본법의 제정을 통해 국가지식재산위원회²⁸⁾를 출범하고 ‘제1차 국가지식재산 기본계획²⁹⁾’을 마련한 바 있다. 2012년 1월 31일 국가지식재산위원회는 대통령, 국무총리, 정부부처 관계자 등 100여명이 참석한 가운데 2012년을 ‘지식재산 강국 원년’으로 선포하고 ‘국가지식재산 시행계획’을 발표하였다. 2012년도 시행계획은 21개 중앙행정기관과 16개 광역지방자치단체의 추진계획을 종합하여 마련된 것으로, 이날 보고된 시행계획에 따르면 20대 전략목표, 55개 성과목표 및 133개 관리과제의 추진을 위해 정부는 2012년에 1조 7,000억 원, 2016년까지 총 10조 2,000억 원을 지식재산 정책에 투자할 계획이다.

28) 공동위원장, 정부위원 12명, 민간위원 18명 등 총 32명으로 구성(11. 7. 28. 출범)

29) 지식재산 기본법에 따라 정부는 매 5년마다 국가 차원의 중장기 종합전략인 국가지식재산 기본계획을 수립해야 함

그림 II-2 | 국가지식재산 시행계획 수립 체계



※ 출처 : 국가지식재산위원회(2012), 2012년도 국가지식재산 시행계획(안)

이후 2012년 4월 국무총리 주재로 개최된 국가지식재산위원회 제4차 회의에서는 ‘2013년도 정부 지식재산 중점투자방향’이 심의·의결되었다. 이에 따라 정부의 2013년도 지식재산 관련 재정투입은 3대 투자전략 및 8대 중점투자방향³⁰⁾에 맞추어 지식재산 창출 분야는 물론, 동시다발적 FTA 확산 등에 따른 해외 지재권분쟁 대응지원, 중소기업 기술유출 방지 및 경제적 약자의 지식재산 접근성 제고 등을 위해 이루어질 것으로 전망된다.

국가지식재산위원회는 2012년 7월 27일에 개최된 제5차 회의에서 ‘2013년도 지식재산 자원배분방향’을 의결하였다. 이번 지식재산 자원배분방향 설정을 위해 지식재산 사업을 약 300개로 분류하고 그 중 투자가 시급하고 중요성이 높다고 판단되는 ‘해외 지식재산권 보호활동 강화’ 등 30대 핵심사업을 선정하였다. 또한 각 부처 지식재산 사업의 재정운용을 개선하기 위한 방안으로 우수 지식재산 확보 전략을 반영한 R&D 관리 강화, 사업 연계·조정 및 기획·관리·평가 개선을 통한 투자 효율성 제고, 소규모 예산 투입으로 높은 정책성과를 거둘 수 있는 개별사업의 개선수요 발굴 등을 제시하였다.

한편 2012년 12월 12일에 개최된 제7차 회의에서는 ‘2013년도 국가지식재산 시행계획’, ‘제2차 국가지식재산 인력양성 종합계획’ 및 ‘산·학·연 협력연구 협약 가이드라인’ 3개 안건이 의결되었다. 내년도 시행계획은 20개 관계부처 및 17개 광역 지자체가 1,122개의 관리과제를 추진하고, 이를 위해 관계부처가 총 2조 4천411억을 투입³¹⁾(정부가 국회에 제출한 예산안 기준)하는 것을 주요내용으로 하고 있다.

30) ① 경쟁력 있는 지식재산 창출 및 관리강화, ② 지식재산 분쟁대응지원 및 침해물품 단속강화, ③ 지식재산 사업화 촉진, ④ 지식재산 전문인력 양성 및 인식제고, ⑤ 신지식재산 육성 기반 구축, ⑥ 국가 지식재산 거버넌스 구축, ⑦ 지역 지식재산 역량 강화, ⑧ 지식재산 공정사회 구현

31) 정부가 국회에 제출한 예산안 기준

2. 산업·소비자 이슈

가. 기관 간 MOU 체결을 통한 저작권 보호 강화

2012년 3월 한국저작권위원회와 중국 중남재경정법대학 지식재산권센터는 중국 후베이성 우한(Wuhan)에서 저작권 법제도와 관련 학문 발전을 위한 교류와 협력을 중심 내용으로 하는 업무협약을 체결했다. 이번 협약은 한국 및 중국의 저작권제도에 대한 이해도를 제고하고 제도 발전방안의 공동 모색을 위한 협력을 이끌어내기 위해서 추진되었다. 특히 현재 진행 중인 한중 FTA 협상에서 지식재산권이 주요 의제의 하나로 등장할 만큼 지식재산권이 양국의 공통 관심사항일 뿐만 아니라, 향후 WIPO 등 국제저작권 규범 형성과정에서의 공동대응 등을 위해 한·중간 연구네트워크 강화가 필요하다는 점에서, 중국내 저작권제도 연구를 선도하고 정부정책자문을 활발히 수행하고 있는 중남재경정법대학과의 업무협약은 한류저작물의 국제적보호 및 집행 강화의 기틀을 다져가기 위한 저작권제도 연구에 있어 국제학술교류를 확대할 수 있는 기회가 될 전망이다.

한국음악저작권협회, 한국음악실연자연합회, 한국음반산업협회, 한국음악콘텐츠산업협회는 2012년 4월 저작권 침해 공동 대응을 위한 협약식을 가졌다. 이날 협약은 웹하드 등록제 시행 및 사용료 징수규정 개정 이후 디지털 음악시장 변화에 따른 음악저작물의 불법 유통에 대하여 적극적으로 대응하는 업무를 공동으로 추진하기 위하여 이루어졌다. 음악 관련 4단체는 협의체를 중심으로 대대적인 홍보 및 캠페인 활동과 더불어 불법 사업자와 헤비업로더에 대한 법적조치 등의 대응을 지속적으로 펼칠 것이라고 밝혔다.

2012년 7월 한국저작권단체연합회 저작권보호센터는 저작권 보호 국제협력 강화를 위해 게임 분야 세계 최대단체인 미국 엔터테인먼트소프트웨어협회(ESA)와 업무협약을 체결했다. ESA는 게임 저작권 보호를 위해 설립된 민간단체로 소니온라인엔터테인먼트, SEGA 등 34개 글로벌 게임사 및 배급사를 회원사로 두고 있다. 이 단체는 E3 개최 및 저작권 침해방지 프로그램 운영, 기업과 이용자 조사 연구 등을 주로 수행한다. 한국저작권단체연합회는 업무협약을 통해 국내 웹하드, 포털 등에서 불법으로 유통되는 ESA의 게임 저작물에 대해 모니터링, 삭제 조치할 계획이다. 한국저작권단체연합회는 2012년 12월 기준으로 약 1천 개의 게임저작물을 위임받아 모니터링을 수행하고 있다.

2012년 11월에는 한국소프트웨어저작권협회와 상명대학교 지적재산권학도가 교류협력 협정을 체결했다. 이번 협정은 저작권 보호학과와 산학협력 체제를 구축함으로써, 저

저작권 보호 전문인력을 육성하고 기술 개발 및 정보 교류를 위해 성사되었다. 양 기관은 저작권 보호 전문인력 육성, 저작권 기술 및 관련 정보 교류, 간행물 상호 교류, 대외 학술연구 및 산학협력 사업 공동 추진 등에 대해 합의했다. 또한, 교류협력 구축을 기반으로 SW 저작권 보호와 SW 산업 발전을 위해 다방면으로 교류와 협력을 강화해 나갈 예정이다.

나. 영화음악, 수업목적보상금 등을 둘러싼 이해관계자 간 분쟁 확대

2010년부터 영화계는 영화를 제작할 때는 물론 이를 극장에서 상영할 때에도 영화에 포함된 음악에 대해 저작권료를 내야 한다고 주장하는 저작권계와 갈등을 겪어왔다. 2012년 3월 문화부에서 저작권 사용료 징수규정을 개정·고시하였으나, 규정 개정 이전의 사용료 지급과 사용료를 일괄하여 지급할 때의 기준을 둘러싸고 의견 차이가 좁혀지지 않았다. 2012년 9월 문화체육관광부의 중재 하에 합의안이 마련됨에 따라, 양측은 한국음악저작권협회가 규정 개정 이전의 사용료와 관련하여 현재 진행되고 있는 모든 소송을 취하하고 그 중에서 민사소송 하나만을 남겨 그 판결 결과를 확대 적용하기로 하였다. 또한 영화 음악 사용료를 일괄하여 지급하는 경우의 계산식을 확정하여 사용료 지급액 산정방식을 명확히 하였다.

한편 문화체육관광부의 지정을 받아 저작물에 대한 보상금을 받고 이를 저작권자에게 분배하는 역할을 하는 한국복제전송저작권협회는 2012년 8월 국립대와 사립대, 지방대, 사이버대 등 6개 대학을 상대로 저작물 보상금 청구 소송을 제기했다. 소송액은 각 대학의 학생수에 저작권 보상금으로 규정된 1,879원을 곱한 금액이다. 문화부가 2012년 4월 개정 고시한 ‘수업목적 저작물 이용보상금 기준’에 따르면 대학은 교재·논문 등을 복사해 배포하거나 강의시간에 음악이나 동영상을 재생할 경우 ‘저작물의 분량(종량)’ 또는 ‘학생수(포괄)’에 따라 보상금을 지급해야 한다. 학생 수를 기준으로 대학이 납부할 금액을 포괄방식으로 산정할 경우 학생 1인당 연간 기준 금액은 일반대 3,132원, 전문대 2,840원, 원격대 2,684원이 되는데, 이는 지난해 고시 당시 문화체육관광부가 연구용역을 의뢰해 산정한 4,474원에 비해 각각 30%, 40% 하향 조정된 것이다. 특히 보상금 제도의 안착을 위하여 시행 초기에는 대학의 부담을 줄일 수 있도록 연차별 조정계수를 적용하여 2011년에는 기준 금액의 60%만 내도록 하였다. 이렇게 되면 2011년에는 학생 1인 기준으로 일반대의 경우 1,879원, 전문대는 1,704원, 원격대는 1,610원에 상당하는 금액을

납부해야 한다. 종량방식의 경우 어문자료 A4 1쪽당 7.7원, 파워포인트 1매당 3.8원, 이미지 1건당 3.8원, 음악 1곡당 42원, 영상물 176원(5분 이내) 등의 보상금을 내야한다. 그러나 이에 대해 대학가들은 보상금이 지나치게 높게 책정됐다고 부정적인 입장을 보이고 있다. 한국복제전송저작권협회에 따르면 2011년 전체 대학이 지급할 보상금은 47억 원이며 2015년까지 연간 80억 원 수준으로 늘어날 것으로 예상된다.

2012년 10월에는 제휴콘텐츠 형태로 유통되는 저작물의 업로드와 관련하여, 저작권이 있는 파일을 공유 사이트에 업로드하더라도 제휴콘텐츠로 유통된다면 저작권 침해가 아니라는 대법원의 판결이 나왔다. 대법원은 1심의 무죄 판결을 확정하면서, 해당 영화는 사이트상에서 제휴콘텐츠로 등록되어 이용자들에게 자유로운 이용이 허용됐으므로 제휴콘텐츠 계약이 체결된 사실이 공지된 이상 사전에 저작물업로드에 관해 저작권자가 승낙을 한 것으로 봐야 한다고 밝혔다. 한편 1심에서는 해당 영화가 제휴콘텐츠로 등록되어 적법하게 업로드 및 다운로드가 가능했던 것으로 판단된다며 무죄를 선고했으며, 2심도 1심의 판단을 받아들여 항소를 기각한 바 있다.

다. 저작권 보호를 위한 기술 인프라 구축

2012년 11월 문화체육관광부와 한국저작권위원회는 ‘2012 저작권기술이전 설명회’를 개최했다. 처음으로 열린 이 행사는 새롭게 개발된 저작권 기술에 대한 이전과 사업화 촉진을 위한 행사로 350여명이 참가한 가운데 100여건의 상담이 이루어졌다. 2012 저작권기술이전 설명회는 다양한 비즈니스 행사와 함께 클라우드 컴퓨팅, 모바일, ebook, SW 등 새로운 저작물 유통환경 및 콘텐츠에 대한 저작권 보호기술과 함께 차세대 워터마킹, 자가점검 SW, 유사도탐지 기술 등 저작권 신기술에 대한 기술소개 및 전시가 진행되었다. 또한 저작권 기술 표준화 전략에 대한 발표를 통해 핵심 IT기술에 대한 저작권 위험분석 및 저작권 보호기술 전망을 논의하는 자리가 마련되었다.

2012년 9월에는 문화체육관광부가 세계지식재산기구(WIPO)와 협력하여 주최하고, 한국저작권단체연합회, ICOTEC 조직위원회, 한국저작권위원회가 공동 주관하는 ‘국제 저작권 기술 콘퍼런스(ICOTEC) 2012’가 개최되었다. 국내 저작권 보호기술의 수준을 높이기 위한 이번 콘퍼런스에서는 ‘비즈니스’, ‘빅데이터’, ‘컨버전스’, ‘표절’, ‘클라우드’를 메인 키워드로 국제 저작권 기술 및 연구동향, 저작권 서비스와 솔루션 등 총 6개 트랙으로 나눠서 진행되었다. 행사에서는 세계지식재산기구(WIPO), 일본음악저작권협회

(JASRAC), 베트남 저작권청(COV), 소프트웨어연합(BSA) 등 해외 기관 및 마이크로소프트(MS), 삼성 SDS 등의 국내 저작권 관련 전문가들의 강연이 이어졌다.

한국출판문화산업진흥원은 온라인상에서 불법유통되는 전자책을 모니터링하고 관련 통계정보를 제공하는 ‘전자책 바로센터’를 구축하고 2012년 12월 시연회를 개최했다. 2013년 1월부터 운영된 전자책 바로센터는 저작권보호센터의 불법복제물추적관리시스템(ICOP)과 연동해 전자책의 불법복제 현황을 추적함으로써, 합법적인 전자책 유통환경을 조성하는 한편 전자책 생산·판매 통계 정보를 제공해 출판사들이 전자출판 시장 대응 전략을 수립할 수 있도록 지원한다.

한편 문화체육관광부와 한국저작권위원회는 디지털 저작권 침해대응을 위해 증거분석 수집 역량을 강화한다고 밝히고 ‘디지털 저작권 포렌식 테스트베드 구축’ 사업을 공고했다. 디지털 저작권 포렌식 수사를 지원하고 있는 저작권위원회는 2010년 94건, 2011년 291건의 수사를 지원한 바 있다. 정부는 다양한 온라인 저작권 침해 증거수집 기술을 시험할 수 있는 3가지 유형의 웹하드 테스트베드를 만들 예정이다. 다양한 시험을 통해 저작권 침해 유형을 분석하고 이에 대응하는 증거수집 기술 역량을 강화한다는 것이다. 이와 함께 디지털 저작권 포렌식 장비와 인프라 장비를 추가 도입해 전반적인 증거 수집과 분석 능력을 강화해나갈 방침이다.

3. 해외 저작권 보호 이슈

가. ‘시청각 실연에 관한 베이징 조약’ 채택

배우, 연기자 등 시청각 실연자의 권리 보호에 관한 국제 조약인 ‘시청각 실연에 관한 베이징 조약’이 2012년 6월 한국을 포함해 세계지식재산기구(WIPO) 156개 회원국의 대표단 700여 명이 참석한 가운데, 중국 베이징 세계무역센터에서 개최된 외교회의에서 채택되었다. 시청각 실연에 대해서는 1997년에 논의가 시작되었으나, 2000년 외교회의에서 조약 마련에 한 차례 실패한 바 있었기 때문에 이번에 마무리된 베이징 조약은 약 16년 만의 성과라고 할 수 있다.

이번 외교회의에는 세계지식재산기구(WIPO) 회원국의 장관급 인사 12명이 참석하였을 만큼, 조약 타결에 대한 의지가 높았던 것으로 평가되었다. 이번에 채택된 조약에는 시청

각 실연자에게도 성명표시권, 동일성유지권 등의 저작인격권을 부여하고, 고정되지 않은 실연뿐 아니라 고정된 실연에 대해서도 복제권과 배포권 등의 권리를 부여하며, 기존 로마협약이 20년의 보호기간을 부여하였던 것과는 달리 최소 50년의 보호기간을 부여하게 된다는 내용과 더불어 기술조치 및 권리관리정보 침해 행위에 대한 법적 보호 부여 규정 등이 포함되어 있다. 이 조약이 발효되면 시청각 실연도 국제적으로 저작물이나 음반 등 그 밖의 저작인접물에 대한 보호에 상응하는 보호를 받을 수 있을 것으로 기대된다.

우리나라는 저작권법상 시청각 실연을 청각 실연과 원칙적으로 차별하지 아니하고 있으며, 시청각 실연에 대해서도 이미 청각 실연과 같은 수준, 또는 채택된 조약에서 정하고 있는 수준을 상회하는 보호를 부여하고 있어서, 조약에 가입하더라도 추가적인 이행의 의무는 발생하지 않을 전망이다. 이 조약이 발효되면 동남아 등 보호 수준이 아직 높지 않은 국가에서도 우리의 배우나 연기자들의 저작권이 보다 강하게 보호받을 수 있을 것으로 기대된다.

나. 아시아, 북미 유럽 등 각국의 저작권 보호법제 강화

일본 문부과학성은 2012년 3월 제180회 국회에 제출한 저작권법 일부 개정안의 개요 및 요강을 발표했다. 이번 법안은 디지털화·네트워크화에 의해 저작물의 이용형태가 다양화되고 저작물의 불법 이용이 확대됨에 따라 이에 대응하기 위한 규정 정비를 목적으로 하고 있다. 이번 개정에서는 저작물의 이용 활성화를 위한 권리제한규정을 수정하는 한편, 저작권 보호의 실효성 확보를 위해 기술적 보호조치에 관한 규정을 정비하였다. 특히 암호화 기술을 기술적 보호조치의 대상에 포함시킴으로써 이를 회피하는 행위 또는 회피 수단을 제공하는 행위를 규제하고자 하였다. 한편 개정저작권법이 2012년 10월부터 일부 시행됨에 따라 일본에서는 불법 업로드 된 유상 저작물을 위법임을 알면서 다운로드 하는 행위에 대하여 2년 이하의 징역 또는 200만 엔 이하의 벌금을 부과할 수 있게 되었다.

2012년 6월에는 캐나다의 ‘현대판 저작권법’이라고 일컬어지는 개정안 C-11이 최종 입법절차를 마쳤다. C-11은 인지와 고지(notice & notice) 제도를 도입함으로써, 인터넷 서비스업체가 이용자의 저작권 침해사실을 인지했을 경우 그 사실을 해당 이용자에게 고지하도록 하고 있다. 또한 사진작가에게도 다른 창작자들과 동일한 권리를 부여하고 음반에 대한 실연자의 권리를 신설하는 등 저작권의 범위를 확대하였다.

2012년 8월 독일 정부는 온라인상에서의 출판 저작물을 보호하기 위한 저작권법 개정안을 통과시키기로 결정했다. 개정안에 의하면 출판업자는 책의 일부 페이지가 검색 결과로 웹상에 노출되는 것을 제한하거나 금지할 권리를 보장받게 된다. 한편 프랑스에서도 구글 등의 검색엔진을 대상으로 세금을 부과하는 개정안이 마련되었으며, 이 개정안은 뉴스 검색을 통해 들어온 이용자들로부터 얻어지는 광고수입을 검색엔진 회사와 해당 언론사가 공유하도록 하는 내용을 담고 있다.

2012년 10월 중국 국가판권국은 제3차 저작권법 개정의 최종 전문위원회의를 베이징에서 개최하여 저작권법 개정초안 제3판의 중점문제에 대한 논의를 진행했다. 이후 중국 신문출판총서와 국가판권국은 저작권법 개정사업 지도소조 제2차 회의를 소집하여 국무원에 보고하게 될 저작권법 개정초안 제3판에 대한 검토를 진행하였다. 제3판은 제2판에 비하여 법 구조적 측면에서 상당한 변화가 있으며, 권리내용이 확대됨에 따라 저작권 보호수준의 향상을 가져올 것으로 기대되고 있다.

영국의 방송통신 규제기구인 오프콤(OFCOM)은 ‘2010 디지털경제법’의 후속조치로 인터넷상의 저작권 침해방지를 위한 시행규칙(안)을 발표했다. 이번 시행규칙은 인터넷서비스제공자(ISP)가 저작권자로부터 받은 신고 내용을 저작권 침해자에게 직접 고지하도록 하는 등의 내용을 담고 있다. 시행규칙에 따르면, 중소형 ISP들은 자신의 네트워크를 감시하거나 이용자에게 대한 징벌적 조치를 취할 의무가 없지만, 40만명 이상의 가입자를 보유하고 있는 6개의 대형 ISP들³²⁾에게는 저작권 침해에 대한 적극적인 조치를 취해야 할 의무가 주어졌다. 2010년에 발표된 초안과는 달리 저작권자가 침해 정보를 수집함에 있어 오프콤의 승인을 받도록 하고 있으며, ISP는 침해 혐의자에게 발송하는 고지서에 총 몇 건의 저작권 침해 신고가 접수되었는지를 명시하도록 규정하고 있다. 이후 2012년 12월 영국 정부는 저작권법 개정안을 발표했다. 개정 저작권법은 사적이용·패러디·인용을 위한 저작물의 복제허용과 교육·연구·보존을 위한 예외규정을 도입하는 내용을 담고 있다. 이에 따라 합법적으로 구매한 음악 CD를 노트북, 스마트폰, MP3 Player 등의 기기에 복제하는 행위를 불법으로 간주했던 기존 법안이 폐지될 예정이다.

32) BT, Orange UK(EE), O2, Sky Broadband, TalkTalk Group, Virgin Media

다. 세계 최대 파일공유 사이트 메가업로드를 비롯한 불법사이트 폐쇄

미국 FBI는 2012년 1월 약 1억 5천만 명의 회원을 보유한 세계 최대 파일공유 사이트 메가업로드(Megaupload)의 창업자 김 닷컴(Kim DotCom) 등 7명과 홍콩소재 법인 메가업로드유한회사(MEGAUPLOAD LIMITED) 및 베스트르유한회사(VESTOR LIMITED)를 저작권법 위반 등의 혐의로 버지니아 동부연방 지방법원에 기소하였고 미국 정부는 같은 달 19일 메가업로드 사이트를 폐쇄하였다. 메가업로드 사이트에서 불법복제물을 업로드한 이용자는 대가를 지급받았으며 저작권자들은 디지털밀레니엄저작권법(DMCA)에 따라 삭제요청을 하였지만 메가업로드는 이 요청을 따르지 않은 것으로 드러났다.

이 사건과 관련하여 미국 외 8개국에서 20건 이상의 수색영장이 집행되었으며, 5천만 달러 상당의 자산과 서버에 대한 18개의 도메인이 압수되었다. 피고인들은 5개 항목에 달하는 저작권 침해 및 자금세탁을 공모한 혐의를 받고 있다. 메가업로드가 폐쇄되자 세계에서 두 번째로 큰 파일공유 사이트인 파일소닉(FileSonic)이 일부 서비스를 중단하였으며 해커 단체인 어나니머스(Anonymous)는 미국저작권청과 영화산업협회, 음반산업협회 등에 대한 디도스 공격을 감행한 것으로 알려졌다.

이후 2012년 8월 미국 연방수사국(FBI)과 법무부(DOJ)는 불법복제 안드로이드 애플리케이션을 배포한 3곳의 웹사이트³³⁾를 폐쇄했다. 앱 마켓플레이스에 대한 폐쇄조치는 이번이 처음으로, 미국 법무부는 폐쇄된 사이트들은 무료로 불법 애플리케이션을 이용자들이 다운로드 할 수 있도록 서비스를 제공했다고 밝혔다. 이번 사건의 수사를 위해 미국 6개 지역에 걸쳐 총 9건의 수색 영장이 발부되었으며 해외 기관과의 공조가 이루어졌다.

한편 2012년 2월 독일 경찰은 유럽의 파일 호스팅 서비스인 스카이로드(Skyload.net) 사이트를 폐쇄하고 사이트 운영자 및 호스팅업자를 저작권법 위반 혐의로 체포했다. 이번 단속은 독일 드레스덴(Dresden) 검찰청의 독일저작권침해방지협회(GVU)의 요청에 따라 이루어진 것으로, 클라이언트의 범죄 행위와 관련하여 호스팅 제공자가 체포된 사례적인 경우라 할 수 있다. 특히 인터넷 사이트상의 저작권 침해행위에 대하여 호스팅 제공자가 어느 정도로 연루되었는지 명확하지 않다는 점에서 논란의 여지가 남아있다.

2012년 4월 영국에서도 3천만 명의 회원을 보유한 파이렛베이(Pirate Bay)에 대한 법원의 차단 명령이 내려졌다. 이에 스카이, 버진미디어 등 영국의 대형 인터넷사업자는

33) applanet.net, appbucket.net, snappzmarket.com

이 사이트에 대한 접속을 차단했으나, 영국의 해적당(Pirate Party)이 차단을 우회하여 파이렛베이에 접속할 수 있게 하는 사이트를 운영함으로써 이용자들은 여전히 파이렛베이 사이트를 이용할 수 있었다. 이후 2012년 12월 해적당의 우회 사이트 역시 차단되었으나 룩셈부르크와 아르헨티나의 해적당이 또다른 우회 사이트를 개설하고 영국에 이를 홍보함으로써 여전히 영국 내에서 파이렛베이에 대한 접속은 가능한 상태이다. 한편 영국 언론에 따르면 파이렛베이는 2011년 10월에만 400만 개의 영화 파일을 유통시켰으며 약 300만 달러를 벌어들인 것으로 나타났다.

제2절 기관별 저작권 보호 추진성과

1. 한국저작권단체연합회 저작권보호센터

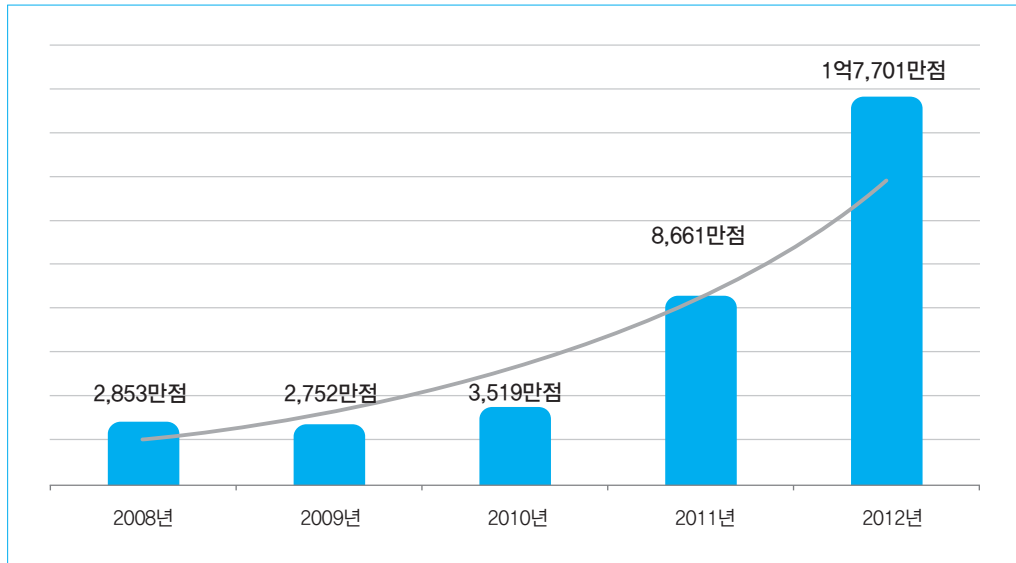
한국저작권단체연합회 저작권보호센터(이하 ‘저작권보호센터’)는 문화체육관광부 저작권보호과(5개 지역사무소, 저작권특별사법경찰 운용)와 한국저작권위원회 등 유관기관과의 상호 협조 하에 저작권 침해 대응 및 단속업무를 수행하고 있다. 저작권보호센터는 저작권법 제133조의 ‘위탁기관 지정 등 통보’에 근거하여 온·오프라인 상 불법복제물을 단속하고, IT 기반 단속체계 구축과 합법화 유도를 위한 클린사업과 불법복제물의 유통방지를 위한 체계적인 조사연구 및 홍보활동을 전개하고 있다.

가. 불법복제물 단속활동

2012년에 저작권 보호센터가 단속한 불법복제물은 총 92만건 1억 7,701만점³⁴⁾으로 전년 대비 2배 이상의 실적을 거두었다. 이는 온라인상의 불법복제물 유통경로가 다양해지고 다량의 불법복제물을 업로드하는 해비업로더의 활동이 증가한 탓도 있지만, 장애인 재택모니터링요원 및 오프라인 실버감시원을 불법복제물 단속요원으로 위촉하여 활발한 활동을 수행한 결과라고 볼 수 있다.

34) 온라인 불법복제물 단속결과를 집계하는 단위인 ‘건’은 단속을 통해 적발한 횟수를 의미하며, ‘점’은 적발한 불법 콘텐츠 수를 의미함

그림 II-3 | 저작권보호센터 불법복제물 단속실적



1) 온라인 불법복제물 단속활동

2012년에 저작권보호센터는 온라인상에서 불법복제물 추적관리시스템(ICOP) 및 채택 모니터링요원을 활용한 단속활동을 통해 저작물 보호환경 조성에 노력하였다. 2012년 한 해 동안 온라인 불법복제물에 대한 단속을 실시한 결과, 약 92만건, 1억 7,637만점의 단속 성과를 기록하였다. 2011년 대비 약 54만건이 증가하였고 단속량도 9천만점 이상 증가하였다. 이는 건수 기준 144.3%, 점수 기준 104.3% 가량 증가한 수치로써 온라인상의 모니터링이 매우 활발하게 수행되었음을 보여준다.

유통경로별로 살펴보면 웹하드(152,205,779점), P2P(22,198,866점)³⁵⁾, 포털(1,963,602점)의 순으로 불법복제물 단속량(점)이 많은 것으로 나타났다. 특히 웹하드 상의 단속량이 7,625만점(100.4%) 증가하였으며 P2P에서는 1,233만점(124.9%), 포털에서는 약 145만점(281.2%) 가량의 증가수치를 나타냈다. 건수 기준으로 모니터링 실적을 살펴보면 웹하드 73만건, P2P 16만건, 포털 3만건으로 나타났다.

콘텐츠 분야별로 살펴보면, 음악물은 약 400만점(37,344건)으로 전년 대비 96.0% 증가하였고, 영상물은 약 522만점(766,463건)으로 93.0% 증가하였으며, 출판물은 약 4,151만점(31,724건)으로 48.0% 증가하였다. 다만 게임물의 경우는 약 11만점(31,451

35) 토렌트 포함

건)으로 전년 대비 36.5% 감소했다. 만화물의 단속실적은 약 1억 2,548만점(28,562건)으로 135.3% 증가하였으며, 소프트웨어의 단속실적은 약 4만점(24,268건)으로 전년 대비 58.1% 증가하였다. 2012년에는 게임 분야를 제외한 모든 콘텐츠 분야에서의 단속실적이 전년도에 비해 증가하였으며 특히 만화물의 단속실적이 가장 크게 증가하였다. 만화물의 단속실적이 증가한 가장 큰 원인은 일본 등 해외의 인기 저작물에 대한 권한 위임이 이루어졌기 때문이다. 주목할 만한 점은 포털에서의 불법복제 출판물과 만화물의 단속실적이 크게 증가하였다는 것이다. 이는 스마트기기의 이용이 확산되면서 스마트기기를 통해 이용할 수 있는 텍스트 파일 형식의 출판물이 포털 사이트에 유통되는 경우가 급증했기 때문이라 할 수 있다.

표 II-1 | 2012년 온라인 불법복제물 단속실적

구분	유통 경로	2011년		2012년		전년 대비 증감			
		건	점	건	점	건	비율(%)	점	비율(%)
음악물	P2P	2,768	406,769	4,944	480,738	2,176	78.6%	73,969	18.2%
	웹하드	20,483	1,280,314	20,076	2,565,786	-407	-2.0%	1,285,472	100.4%
	포털	5,742	352,908	12,324	952,327	6,582	114.6%	599,419	169.9%
	소계	28,993	2,039,991	37,344	3,998,851	8,351	28.8%	1,958,860	96.0%
영상물	P2P	42,396	411,838	132,003	1,038,293	89,607	211.4%	626,455	152.1%
	웹하드	231,508	2,273,101	628,282	4,111,709	396,774	171.4%	1,838,608	80.9%
	포털	3,655	20,116	6,178	70,241	2,523	69.0%	50,125	249.2%
	소계	277,559	2,705,055	766,463	5,220,243	488,904	176.1%	2,515,188	93.0%
출판물	P2P	4,852	5,277,665	7,247	9,466,939	2,395	49.4%	4,189,274	79.4%
	웹하드	14,592	22,733,187	18,717	31,709,878	4,125	28.3%	8,976,691	39.5%
	포털	3,022	37,291	5,760	330,797	2,738	90.6%	293,506	787.1%
	소계	22,466	28,048,143	31,724	41,507,614	9,258	41.2%	13,459,471	48.0%
게임물	P2P	2,556	24,317	7,628	30,001	5,072	198.4%	5,684	23.4%
	웹하드	22,908	151,251	21,487	76,219	-1,421	-6.2%	-75,032	-49.6%
	포털	494	4,104	2,336	7,881	1,842	372.9%	3,777	92.0%
	소계	25,958	179,672	31,451	114,101	5,493	21.2%	-65,571	-36.5%
만화물 36)	P2P	709	3,746,633	2,430	11,169,838	1,721	242.7%	7,423,205	198.1%
	웹하드	15,216	49,505,865	25,222	113,712,972	10,006	65.8%	64,207,107	129.7%
	포털	505	84,608	910	599,843	405	80.2%	515,235	609.0%
	소계	16,430	53,337,106	28,562	125,482,653	12,132	73.8%	72,145,547	135.3%
소프트 웨어 ³⁷⁾	P2P	244	1,867	8,052	13,057	7,808	3200.0%	11,190	599.4%
	웹하드	4,777	10,359	15,450	29,215	10,673	223.4%	18,856	182.0%
	포털	48	16,105	766	2,513	718	1495.8%	-13,592	-84.4%

구분	유통 경로	2011년		2012년		전년 대비 증감			
		건	점	건	점	건	비율(%)	점	비율(%)
	소계	5,069	28,331	24,268	44,785	19,199	378.8%	16,454	58.1%
총계	P2P	53,525	9,869,089	162,304	22,198,866	108,779	203.2%	12,329,777	124.9%
	웹하드	309,484	75,954,077	729,234	152,205,779	419,750	135.6%	76,251,702	100.4%
	포털	13,466	515,132	28,274	1,963,602	14,808	110.0%	1,448,470	281.2%
	소계	376,475	86,338,298	919,812	176,368,247	543,337	144.3%	90,029,949	104.3%

※ 재택근무자의 온라인 불법복제물 단속실적을 포함한 수치임

저작권보호센터는 온라인상의 저작권 침해 대응과 사회적 약자층인 장애인들의 사회 진출 지원을 위해 2007년부터 온라인 불법복제물 모니터링 요원을 두고 재택근무 형태로 운용하고 있다. 2010년에 40명의 재택모니터링요원을 선발한 것을 시작으로, 2011년과 2012년에 재택모니터링 요원 100명을 채용하여 온라인상 불법복제물 유통을 감시하였으며, 재택모니터링 요원별 업무 분담(음악, 영상, 출판, 만화, 게임, SW 분야) 하에 상시 모니터링을 수행하였다.

2012년 재택근무자를 통한 모니터링 실적은 1억 988만점(41만건)으로 나타났다. 이는 전년 대비 약 36.6% 증가한 수치로 재택 모니터링 인력의 효율적인 운영 및 인기 저작물에 대한 기획 모니터링 추진 등으로 인한 성과라고 할 수 있다. 특히 야간 및 주말 등 모니터링 사각시간대에 대한 불법복제물 모니터링을 강화하고 주요 콘텐츠 발매 초기에 집중 모니터링을 수행함으로써 저작권 침해를 차단하고자 하였다.

표 II-2 | 2012년 온라인 불법복제물 재택 모니터링 실적

구분	2011년		2012년		전년 대비 증감			
	건	점	건	점	건	비율(%)	점	비율(%)
음악	11,275	1,210,329	27,351	2,969,024	16,076	142.6%	1,758,695	145.3%
영상	196,160	2,264,515	295,305	3,055,388	99,145	50.5%	790,873	34.9%
출판	17,439	24,625,504	27,109	34,000,473	9,670	55.5%	9,374,969	38.1%
게임	20,456	130,067	25,558	89,450	5,102	24.9%	-40,617	-31.2%
만화	15,867	52,223,470	16,383	69,729,984	516	3.3%	17,506,514	33.5%
SW	2,089	5,107	21,012	38,337	18,923	905.8%	33,230	650.7%
합계	263,286	80,458,992	412,718	109,882,656	149,432	56.8%	29,423,664	36.6%

36) 온라인상에서의 불법복제 만화물에 대한 단속은 2009년 9월부터 실시됨

37) 온라인상에서의 불법복제 소프트웨어에 대한 단속은 2011년 8월부터 실시됨

표 II-3 | 2012년 온라인 불법복제물 재택 모니터링 대상 OSP 현황

구분	세부유형	업체수	서비스수
특수유형 OSP	P2P	10	14
	웹하드	86	118
	소계	96	132
일반유형 OSP	토렌트	73	74
	UCC	17	17
	포털/게시판	79	100
	소계	169	191
합계		265	323

2) 오프라인 불법복제물 단속활동

2012년에 저작권보호센터는 전국 954곳의 주요 단속거점을 중심으로 음악, 영상, 출판물에 대한 단속을 실시하였다. 단속거점이 가장 집중된 곳은 서울을 중심으로 한 수도권(552곳)이며, 영남권(217곳), 호남권(90곳), 충청권(86곳), 강원권(9곳)의 순이다.

표 II-4 | 오프라인 불법복제물 단속거점 현황

(단위 : 곳, %)

구분	음악		영상		출판		전체	
	거점수	비율(%)	거점수	비율(%)	거점수	비율(%)	거점수	비율(%)
수도권(서울·경기)	184	62	128	67	240	52	552	58
충청권	10	3	5	3	71	15	86	9
강원권 ³⁸⁾	1	0	0	0	8	2	9	1
영남권	76	26	47	25	94	20	217	23
호남권	27	9	10	5	53	11	90	9
총계	298	100	190	100	466	100	954	100

※ 전국 오프라인 불법복제물 단속거점은 2012년 1월 ~ 2012년 12월간의 누적치임

2012년 한 해 동안의 오프라인 불법복제물에 대한 단속 결과, 1,399건, 63만 9,290점의 단속 성과를 기록하였다.³⁹⁾ 전년 대비 건수 기준으로 325건이 증가하였으며, 점수 기준으로 36만 9,881점(137.3%) 증가하였다. 콘텐츠 분야별로 살펴보면 음악물의 경우 총 412,100점(326건)으로 전년 대비 899.6%가 증가하였으며, 품목별로는 테이프 단속

38) 강원권의 경우 오프라인팅 지방반이 설치되어 있지 않아, 상시 단속권역에서 벗어나 있어 거점수가 낮음

39) 오프라인 불법복제물 단속결과를 집계하는 단위인 '건'은 단속을 통해 적발한 노점상(제작공장 등) 수를 의미하며, '점'은 적발한 불법 콘텐츠 수를 의미함

량이 74.2% 증가하였지만, CD는 10.8% 감소하였다. 영상물은 총 209,539점(535건)으로 전년 대비 0.9% 감소하였고, 세부 품목 중 DVD의 단속실적이 130,501점으로 증가폭을 보인 반면, VCD는 37점으로 크게 감소하였다. 출판물은 17,224점(537건)으로 4.1%가 증가하였고, 게임물은 427점의 단속 성과를 보였다.

전체적인 오프라인 불법복제물 단속실적을 보면 가장 단속량이 많았던 분야는 음악물이었으며, 다음으로는 영상물, 출판물, 게임물 순으로 나타났다. 단속량이 전년도에 비해 증가한 것은 효율적인 실버감시원 운영체계 구축 및 7건의 불법복제물 제작공장 단속, 그리고 SD카드 등의 대용량 저장매체에 대한 집중단속 추진 등에 따른 것으로 볼 수 있다.

표 II-5 | 2012년 오프라인 불법복제물 단속실적

구분	세부 품목	2011년		2012년		전년 대비 증감			
		건	점	건	점	건	비율(%)	점	비율(%)
음악물	테이프		7,771		13,539			5,768	74%
	음악CD	150	26,563	326	23,699	176	117%	-2,864	-11%
	파일		-		374,423			374,423	-
	기타		6,893		439			-6,454	-94%
	소계		41,227		412,100			370,873	900%
영상물	VCD	435	9,007	535	37	100	23%	-8,970	-100%
	DVD		118		130,501			130,383	110,494%
	파일		-		55,145			55,145	-
	기타		202,366		23,856			-178,510	-88%
	소계	211,491	209,539	-1,952	-1%				
출판물	책	489	13,214	537	14,411	48	10%	1,197	9%
	파일		-		2,813			2,813	-
	기타		3,327		-			-3,327	-100%
	소계	16,541	17,224	683	4%				
게임물	CD	-	150	1	165	1	-	15	10%
	파일		-		262			262	-
	기타		-		-			-	-
	소계	150	427	277	185%				
합계		1,074	269,409	1,399	639,290	325	30%	369,881	137%

2012년에는 전국 주요 대학의 개학 시기에 맞춰 대학 및 인근 복사업소, 학원가, 인쇄소를 중심으로 대규모 복제가 이루어질 것으로 예상됨에 따라 상·하반기(3월과 9월) 2차례에 걸쳐 출판물에 대한 집중단속이 시행되었다. 상·하반기 출판 합동단속 결과 각각 9,151점과 7,396점이 적발되었으며, 2011년 단속실적 대비 50건(11.3%), 3,335점(25.2%) 증가하였다.

표 II-6 | 2012년 신학기 출판 분야 집중단속 실적

구분	상반기		하반기		합계	
	건	점	건	점	건	점
2009년	273	5,992	246	5,761	519	11,753
2010년	224	6,108	341	8,553	565	14,661
2011년	228	7,430	213	5,782	441	13,212
2012년	252	9,151	239	7,396	491	16,547
증감	24 (10.5%)	1,721 (23.2%)	26 (12.2%)	1,614 (27.9%)	50 (11.3%)	3,335 (25.2%)

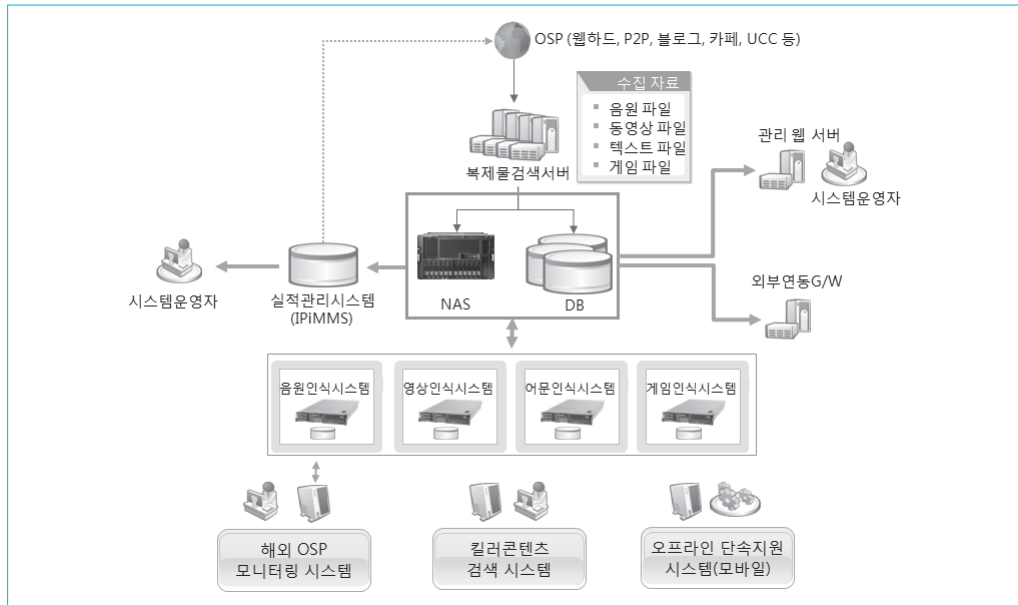
나. 불법복제를 추적관리시스템(ICOP) 운영

불법복제물 추적관리시스템(ICOP, Illegal Copyrights Obstruction Program; 이하 ICOP)은 저작권 침해가 주로 이루어지는 온라인상에서 불법복제물을 모니터링하는 업무를 24시간 자동으로 수행하고, 디지털 기술 및 저작물 이용환경의 변화로 인한 침해의 다변화에 대응하기 위해 개발되었다.

저작권보호센터는 2008년과 2009년에 각각 음원 중심, 영상 중심의 불법복제물 추적관리시스템(ICOP)을 구축하여 불법복제물의 자동 검색과 증거 수집, 온라인서비스제공자(OSP)에게 불법복제물 복제·전송 중단 요청을 자동으로 수행함으로써 불법으로 유통되는 저작물의 모니터링 업무를 지원하고 있다. 또한 2010년 어문 및 게임 분야, 2011년 만화, 소프트웨어 분야까지 확장·구축하게 됨에 따라 온라인에서 유통되는 주요 7개 장르에 대한 불법복제물의 추적관리를 종합적으로 수행할 수 있는 환경을 마련하였다.

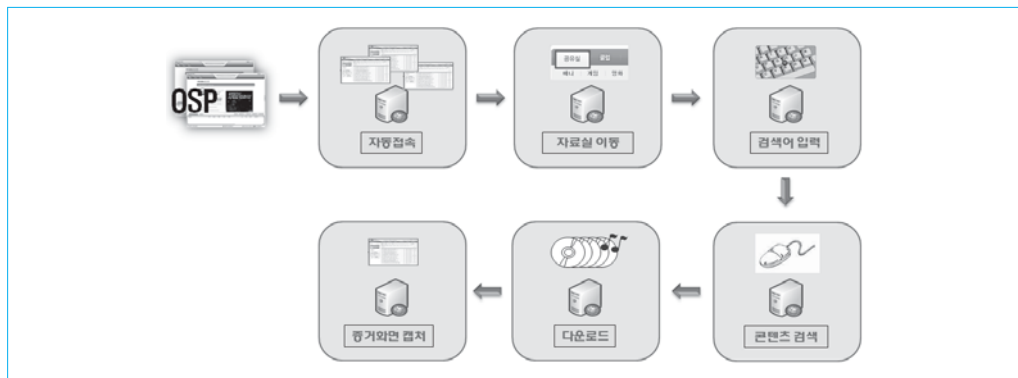
불법복제물을 검색하고 판단하는데 중요한 ICOP의 핵심기술은 검색기술과 인식기술이다. ICOP의 검색기술은 특수한 유형의 온라인서비스제공자들에 의해 공유되는 콘텐츠를 다운로드하기 위한 가장 중요한 핵심기술이다. ICOP의 검색기술은 크게 OSP의 서비스 유형에 따라 웹 기반과 전용툴 기반으로 나누어지고, 해당 유형에 따라 자동 제어 시나리오를 미리 분석하여 콘텐츠를 검색하고 다운로드 하게 된다.

그림 II-4 | ICOP 시스템 구성도



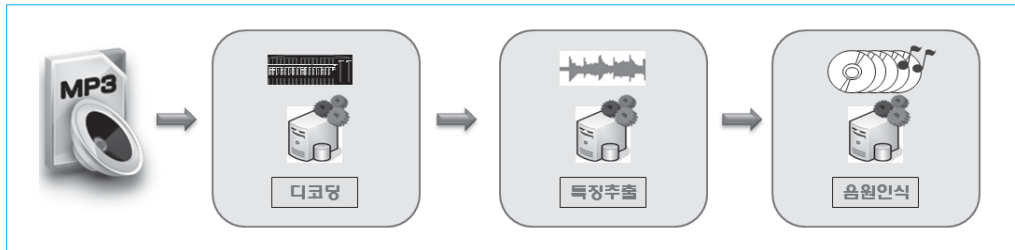
기본적인 절차는 OSP에 자동으로 로그인, 자료실로 이동, 검색어 입력, 콘텐츠 검색, 다운로드를 반복하면서 온라인상에 존재하는 콘텐츠를 다운로드 하게 된다. 압축 파일인 경우 자동으로 압축을 해제하고, 금칙어 설정 수준이 높은 경우에는 직접 자료실로 이동하여 콘텐츠 전부를 다운로드 한다. 이때 증거 수집을 위해 콘텐츠 게시 정보 및 다운로드 화면을 자동으로 캡처하여 보관하게 된다.

그림 II-5 | ICOP 검색 프로세스



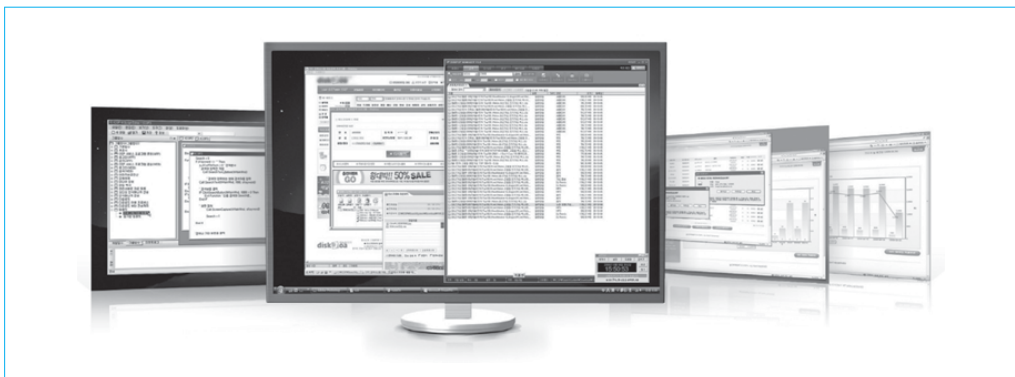
ICOP의 핵심기술 중 하나인 인식기술은 다운로드 받은 불법복제물 파일에 대해 저작권자의 정보를 저작권자 또는 저작권단체로부터 입수하여 불법 여부를 판단한다. ICOP의 인식기술은 특징점 기반의 인식기술로써 해당 콘텐츠 파일이 가지는 고유한 특징을 추출하고, 기 구축된 특징점 DB와 비교하여 가장 유사한 것을 인식 결과로 출력하게 된다.

그림 II-6 | ICOP 인식 프로세스



2011년에는 스크립트 기반의 OSP 검색 모듈을 개발함으로써 시스템 유지보수가 용이해지고 모니터링의 효율성이 향상되었다. 통일화된 분산 구조 지원 및 오디오 트랙 인식 지원을 통한 전반적인 인식 성능의 개선으로 인해 영상 콘텐츠에 대한 인식율도 더욱 높아졌다. 뿐만 아니라 관리·리포트·관계 시스템이 업그레이드 되면서 시스템 관리의 효율성 향상에 기여하였다.

그림 II-7 | ICOP 모니터링 화면

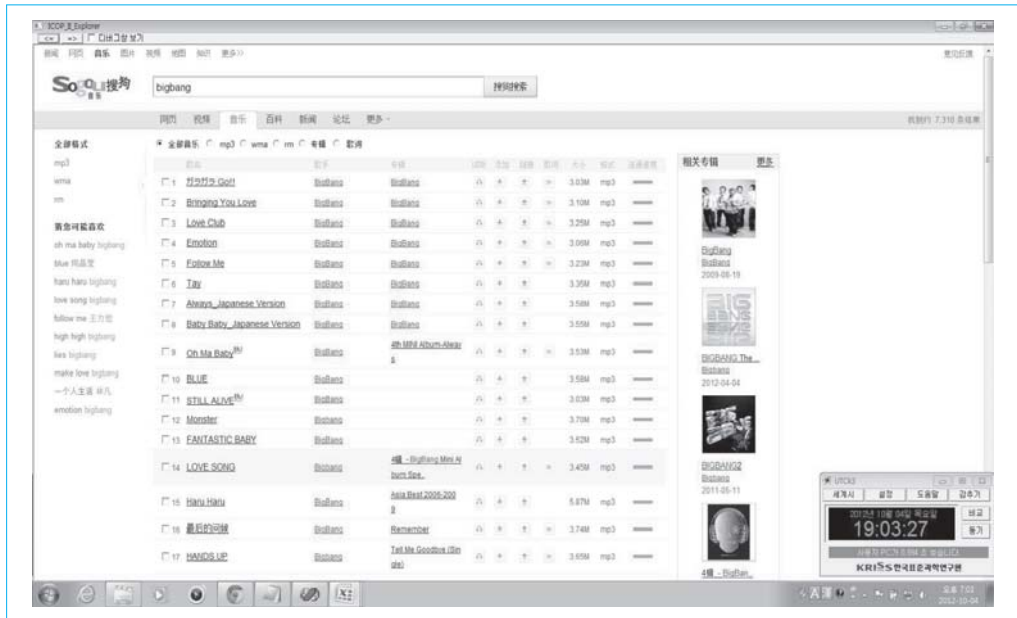


또한, 2012년에는 국내 OSP 외에 다양한 침해 환경에 대응하기 위해 해외 OSP 모니터링 시스템, 킬러콘텐츠 조기경보시스템, 오프라인 단속지원 시스템을 개발했으며, 이 시

시스템들의 관리 및 실시간 연계를 위한 불법복제물 추적관리시스템(ICOP) 통합운영실을 구축하였다.

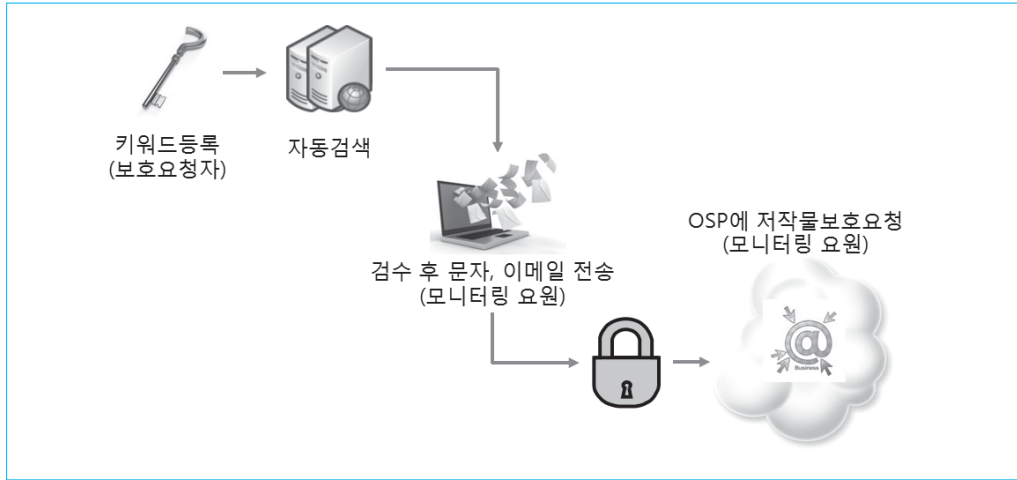
해외 OSP 모니터링 시스템은 콘텐츠의 불법 유통 환경이 한류의 영향으로 해외까지 급속히 확장됨에 따라 가장 큰 불법 유통 시장인 중국 내 한류 콘텐츠 보호를 위해 중국 내 주요 OSP를 자동으로 모니터링하는 시스템이다. 국내 음원 및 영상을 불법 유통시키는 중국 OSP 10개를 대상으로 모니터링을 수행하며 중국어를 포함한 다국어가 지원되고, 게시물 증거 수집 및 콘텐츠 파일 자동 다운로드 기능이 있다. 특히 파일 다운로드 기능은 스트리밍 방식의 서비스 상에서 이루어진다는 것이 기존 방식과 큰 차이가 있다.

그림 11-8 | 해외 OSP 자동 모니터링 화면



킬러콘텐츠 조기경보 시스템은 극장에서 상영 중인 영화가 불법 유통되어 큰 피해가 발생하는 사태를 미연에 방지하기 위해 개발된 지원 시스템이다. 권리자로부터 보호요청 처리를 위한 웹 페이지에 킬러콘텐츠 키워드를 등록하고, 킬러콘텐츠 탐지를 위한 OSP 검색 시스템이 최근 업로드 된 게시물 위주로 반복 검색하며 게시물정보를 수집한다. 킬러콘텐츠가 확인되면 권리자 및 모니터링 담당자에게 문자 메시지로 자동 보호요청 통보가 되어 복제·전송 중단 요청을 보다 빠르고 효율적으로 처리하는 역할을 지원한다.

그림 II-9 | 킬러콘텐츠 조기경보 시스템 운영 프로세스



오프라인 단속지원 시스템은 오프라인 불법복제물 신고의 수동 업무를 모바일 스마트폰의 앱을 통해 자동화하기 위하여 설계되었다. 오프라인 단속지원 시스템은 일반 사용자용 불법복제물 신고 앱, 단속결과 처리 앱으로 나누어 개발되었다. 신고 앱은 스마트폰의 카메라를 이용하여 사진촬영이 가능하며 GPS를 통한 위치정보, 판매형태 및 신고 내용 등을 함께 입력하여 신고를 할 수 있다. 반면, 단속결과 처리 앱은 신고 조회를 통해 현재 접수된 신고 내용을 확인할 수 있으며, 각 신고에 따른 단속 처리 결과를 입력, 관리할 수 있다.

그림 II-10 | 오프라인 단속 지원 시스템 주요 기능



마지막으로 기 구축된 ICOP 시스템 관리와 위에서 설명한 각 시스템의 실시간 연계를 위한 ICOP 통합운영실을 시범적으로 구축하였다. ICOP 통합운영실에서는 ICOP과 연계된 실시간 유통정보, 재택모니터링에서 적발된 불법복제물에 대한 실시간 조치현황, 오프라인 불법복제물 거점 및 단속 처리 현황, 킬러콘텐츠 조기경보 시스템을 통한 권리자 침해 통보 상황을 보여준다.

그림 II-11 | 불법복제물 추적관리시스템(ICOP) 통합운영실



향후, ICOP은 신규 디지털 콘텐츠에 대한 인식기술 분석 및 적용 등 시스템 운영체계 안정화에 중점을 두게 될 것이다. 또한 구축된 ICOP 통합운영실은 각 시스템(ICOP, 킬러콘텐츠 조기경보시스템, 오프라인 단속지원 시스템)의 연계를 통해 온·오프라인 모니터링 및 단속 지원 도구로 활용하여 업무의 효율성을 강화할 것으로 기대된다. 마지막으로 스마트폰 이용 확산에 따라 모바일 전용 사이트에서의 불법복제물에 대한 모니터링 기술 개발을 구현하여, 온라인뿐 만 아니라 모바일 상에서도 24시간 상시 모니터링 할 수 있는 체계를 마련할 수 있을 것이다.

다. 저작권 보호를 위한 예방활동

1) 저작권 클린사이트 지정사업

실효성 있는 저작권 보호를 위해서는 온·오프라인 상의 불법복제물 단속활동 뿐만 아

니라 저작권 침해 방지를 위한 시스템적 뒷받침이 필요하다. 이에 정부 및 저작권 관련기관들은 저작권 침해 예방을 위한 다양한 사업을 수행해 왔으며, 저작권자, OSP, 이용자가 상생할 수 있는 생태계를 조성하기 위해 노력해 왔다. 저작권보호센터가 2009년부터 시행하고 있는 저작권 클린사이트 지정사업 역시 합법저작물의 유통 활성화 및 저작권 침해 예방을 위한 노력의 일환이라고 할 수 있다.

‘클린사이트’란 적합한 절차에 따라 사이트를 관리함으로써 합법적인 저작물만을 유통시키는 온라인 콘텐츠 제공 사이트를 의미한다. 합법과 불법 서비스의 경계가 모호해지고 저작권 침해로 인한 이해당사자 간의 갈등이 심화됨에 따라 OSP에 대한 객관적이고 신뢰성 있는 지표가 필요하게 되었으며, 이에 클린사이트 지정사업이 추진되었다. 클린사이트 지정사업은 온라인 상의 저작권 보호를 강화하고 건전한 저작물 이용환경을 조성함과 동시에 합법서비스 정착을 위한 교두보 역할을 할 것으로 기대되고 있다.

그림 11-12 | 클린마크

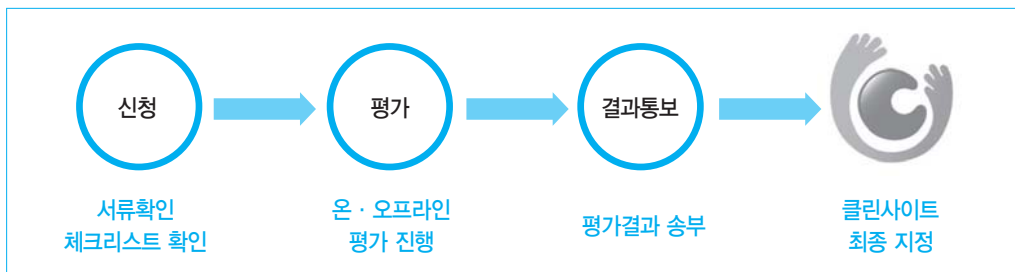


클린사이트 지정을 위해 저작권보호센터와 법조계, 학계, 업계 등을 포함한 전문가 그룹이 구성되어 객관적인 저작권 ‘클린지수(clean index)⁴⁰⁾’를 개발하였다. 또한 OSP 스스로가 저작권 침해를 예방 및 중지할 수 있도록 하는 합법서비스 가이드라인이 마련되었다. 이를 통해 합법적인 서비스를 위한 구체적인 방법과 기준을 제시하여 OSP의 클린사이트 이해도를 높이는 것과 동시에, 사이트의 저작권 보호수준을 총체적으로 평가할 수 있게 되었다.

40) ‘클린지수’는 OSP의 콘텐츠 제공 사이트의 사전적인 저작권보호 조치와 그 결과로 나타나는 사이트 내의 저작권 보호수준을 나타내는 정성적 평가지표로써, 클린사이트 지정의 기준, 사이트 간 비교 및 컨설팅 자료 등으로 광범위하게 활용될 수 있다.

클린사이트 가이드라인은 클린사이트 지정을 원하거나 합법적인 서비스로의 전환을 준비하는 OSP를 위해 마련된 것으로, 합법 서비스의 구체적인 방법과 기준이 제시되어 있다. 최근 불법복제 근절을 위한 정부의 단속과 모니터링이 강화되면서 일부 서비스 제공자들은 기존의 비즈니스 모델을 수정하거나 전환하는 것이 불가피할 것으로 예상됨에 따라 클린사이트 가이드라인을 제정·배포함으로써 서비스 전환 과정의 혼란을 방지하고, OSP 스스로가 저작권 침해에 대한 예방 및 조치에 능동적으로 대처할 수 있는 가이드라인으로써 활용될 것이다. 클린사이트 지정 절차는 클린사이트 가이드라인과 클린지수를 바탕으로 이뤄진다. 클린사이트 지정을 원하는 OSP가 신청을 하면, 클린사이트 가이드라인 준수실태와 해당 서비스의 저작권 보호성향, 저작권 보호제도의 도입 및 운용, 저작권 보호수준의 실측 과정 등을 거쳐 최종적으로 지정 여부를 결정하게 된다. 해당분야 전문가로 구성된 평가위원단이 공정하고 신뢰성 있는 평가를 통해 최종적으로 클린사이트를 지정하게 된다.

그림 II-13 | 클린사이트 지정절차



클린사이트로 지정된 OSP에게는 클린마크를 부여하여 클린사이트임을 인증함과 동시에, 대외적인 홍보 및 인지도 향상에 도움이 되도록 지원하고 있다. 또한 지정된 이후에도 지속적인 모니터링 활동과 평가위원회 운영을 통한 재평가를 실시하여 클린사이트 사업의 공정성과 투명성 등을 확보하도록 하고 있다.

표 II-7 | 2012년 클린사이트 지정현황

구분	회사명	홈페이지 주소	분야	지정일
1	(주)소리바다	www.soribada.com	음악	2009. 8.
2	(주)엔비즈코리아	www.now.co.kr	영화	2012. 5.
3	(주)피플마인드	www.bobofile.co.kr	방송, 영화	2012. 11.
4	(주)씨네로닷컴	www.cinero.com	영화	2009. 7.
5	(주)CJ E&M	www.mnet.com	음악	2009. 7.
6	(주)휴피스소프트	www.piuri.com	출판	2009. 7.
7	메가스터디(주)	www.megastudy.net	교육	2009. 7.
8	(주)네오위즈인터넷	www.bugs.co.kr	음악	2009. 9.
9	(주)북큐브네트웍스	www.bookcube.com	출판	2009. 12.
10	(주)고려E&C	www.vitaedu.com	교육	2010. 2.
11	(주)조이코리아	www.buxmovie.com	영화	2010. 5.
12	(주)재미커뮤니케이션	www.onkino.com	영화	2010. 6.
13	(주)재미커뮤니케이션	www.donutsmovie.com	영화	2010. 6.
14	(주)씨네폭스	www.cinefox.com	영화	2010. 6.
15	(주)라운컴퍼니	www.downshop.net	영화	2010. 11.
16	(주)엔비즈코리아	www.zerodown.co.kr	영화	2011. 4.
17	YG엔터테인먼트	yg-music.net	음악	2011. 6.
18	씨엔씨레볼루션(주)	www.comicbang.com	만화, 영화	2011. 8.
19	(주)글로벌서비스플랫폼	www.gameagit.co.kr	게임, 만화	2011. 8.
20	(주)와이즈피어	www.monkey3.co.kr	음악	2011. 12.
21	(주)엔비즈코리아	www.winky.co.kr	음악	2011. 12.
22	(주)인플러스	www.newkey.co.kr	만화, 영화	2011. 12.
23	(주)파프리카미디어	www.comicplus.com	만화	2011. 12.
24	(주)위너스터디	www.winnerstudy.net	교육	2012. 5.
25	예스24(주)	ebook.yes24.com/	출판	2012. 5.
26	예스24(주)	vod.yes24.com	영화, 드라마	2012. 5.
27	(주)대교 리브로사업본부	www.libro.co.kr/	출판	2012. 6.
28	(주)서울문고	www.bandinlunis.com/	출판	2012. 6.
29	인디플러그	www.indieplug.net/	영화	2012. 6.
30	(주)로엔 엔터테인먼트	www.melon.com	음악	2012. 6.
31	커널코리아	www.thecine.co.kr/	영화	2012. 6.
32	(주)루딕인터랙티브	www.ludic.co.kr	영화, 드라마	2012. 11.
33	(주)배움	career.baeoom.com	교육	2012. 11.
34		teacher.baeoom.com	교육	2012. 11.
35		homestudy.baeoom.com	교육	2012. 11.
36		cyber.baeoom.com	교육	2012. 11.

※ 2012년 12월 31일 기준

2) 불법복제물 및 저작권 침해신고 접수

저작권보호센터는 전화, 인터넷, 팩스, 우편, 방문 등 다양한 방식으로 불법복제물 및 저작권 침해신고를 할 수 있도록 서비스를 제공하고 있다. 저작권보호센터의 2012년도 불법복제물 신고 현황을 살펴보면 온라인 불법복제물에 대한 신고접수는 3,778건, 오프라인 불법복제물에 대한 신고접수는 92건으로, 온라인 불법복제물에 대한 신고가 대부분인 것으로 나타났다.

불법복제물 및 저작권 침해에 대해 누구나 신고할 수 있으며, 신고한 사항은 사실 조회와 법률 검토 등의 소정의 절차를 거쳐 심사하게 된다. 필요한 경우 신고한 사항에 대해 저작권자 및 권리자단체의 권리구제 절차 진행과 수사기관 등에 의한 법적인 조치를 취할 수 있도록 지원하고 있다. 신고·제보자의 신분과 신고한 내용과 관련 인적정보 등에 대해서는 비밀을 보장하고 있다.

표 II-8 | 불법복제물 신고 접수현황

(단위 : 건)

구분		2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	총계
불법 복제물	온라인	3,063	11,178	10,656	5,006	3,778	33,681
	오프라인	70	81	54	35	92	332
합계		3,133	11,259	10,710	5,041	3,870	34,013

3) 조사연구 및 홍보활동

가) '저작권 보호 연차보고서' 발간

저작권 침해규모에 대한 통계생산 요구가 증대함에 따라 일부 콘텐츠 분야를 대상으로 불법복제물로 인한 피해규모가 제시된 적이 있었으나, 연구방법론과 피해규모 산출에 있어 신뢰성이 부족하여 공식적으로 활용되지 못하였다. 이에 저작권보호센터는 매년 온·오프라인 상의 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모를 분석한 '저작권 보호 연차보고서'를 발간하고 있다. 2012년에도 전년도에 이어 주요 콘텐츠(음악, 영화, 방송, 출판, 게임)의 유통경로별 저작권 침해규모를 조사·발표함으로써 통계의 일관성을 유지하고 저작권 보호정책 수립을 위한 통계자료로 활용하고자 하였다. '2012년 저작권 보호 연차보고서'에서는 피해규모 산출방법에 대한 체계적인 연구방법론을 적용하여 온·오프라인 불법복제물 시장규모와 합법저작물 시장 침해규모를 산출하였다. 또한 온·오

프라인 불법복제물 단속현황과 주요 저작권 보호동향 등 다양한 현황 및 분석결과를 통해 저작권 보호를 위한 발전방향을 제시하고자 하였다.

나) ‘C STORY’ 발간

사회적으로 저작권 문제에 대한 관심이 높아지고 저작권 보호의 중요성에 대한 공감대가 확산됨에 따라 저작권 보호에 대한 정보수요가 증가하고 있다. 특히 저작권 보호를 둘러싼 법·제도적·기술적 환경이 급변함에 따라 시사각각 대두되는 이슈들에 대한 정보 제공이 더욱 필요해졌다고 할 수 있다. 무엇보다도 근본적인 저작권 보호를 위해서는 국민들의 저작권 보호의식 제고가 선행되어야 할 것이다.

그림 II-14 | 2012년 ‘C STORY’ 표지

1월호	3월호	5월호
7월호	9월호	11월호

이에 저작권보호센터는 2009년 4월부터 월간 ‘저작권 보호’를 발행하였으며, 2011년 4월에는 ‘C STORY’로 제호를 변경함과 동시에 신규 코너들을 대폭 추가하였다. ‘C STORY’는 온·오프라인 상의 불법복제물 단속실적을 분석한 통계정보와 국내외 저작권 이슈 및 전문가 기고, 연구보고서 등의 다양한 내용을 담고 있다. 또한 저작권 유관단체 관련 정보와 저작권 보호를 위한 예방활동, 유명인사 인터뷰 및 저작권 상식 등을 제공함으로써 독자의 흥미와 관심을 유발하도록 하고 있다.

다) ‘Global Copyright Protection’ 발간

저작권 보호와 관련된 해외 정보를 수집·분석하여 시사점을 도출하고 우리나라 현실에 맞는 대안을 찾기 위해서는 지속적인 정보수집 체계를 형성하는 것이 무엇보다 중요하다. 특히 효율적이고 체계적인 저작권 보호 정책수립을 위해서는 선진국과 주요 국제기구들의 저작권 보호 법제와 정책동향을 분석하는 것이 필수적이다. 일부 기관에서 저작권과 관련된 해외정보를 수집하여 제공하고 있으나, 저작권 보호 정책수립에 활용될 수 있는 실질적인 정책정보 및 기술정보, 국제협력 정보 등이 매우 부족한 실정이다.

이에 저작권보호센터는 2009년 12월 ‘Global Copyright Protection’을 창간하여 분기 보고서 형태로 발간하다가, 보다 시의성 있는 정보를 제공하기 위해 2011년부터는 e뉴스레터 형태로도 발간하게 되었다. ‘Global Copyright Protection’은 해외 주요국의 저작권 보호관련 법·제도, 정책, 기술, 조직현황, 예산, 국제협력 동향 등을 담고 있다. 조사대상국은 미국, 일본, 중국, 영국, 프랑스, 독일 등이며 WIPO, UN, CISAC, OECD 등의 국제기구까지도 지속적으로 조사함으로써 정보수집 채널을 확대해 나갈 계획이다.

라) 저작권 보호 홍보활동

국민들의 저작권 보호의식을 높이기 위해서는 차별적이면서도 효과적인 홍보전략을 수립하고 적극적·능동적으로 이를 이행하는 것이 필요하다. 이에 저작권보호센터는 저작권 보호의 중요성을 알리고 사업의 성과를 높이기 위한 다양한 홍보활동을 전개하고 있다.

2012년 1월 문화체육관광부와 저작권보호센터는 2012년 한 해 동안 온·오프라인상 불법복제물을 감시할 불법복제물 단속요원 발대식을 개최했다. 이번 발대식에서 장애인 재택 모니터링 100명과 60세 이상 어르신으로 구성된 오프라인 단속 실버감시원 20명이 위촉되었으며, 위촉된 불법복제물 단속요원들은 불법복제물 감시자로서의 역할을 다하며, 성실히 업무를 수행할 것을 선서했다.

2012년 2월 저작권보호센터는 YG엔터테인먼트와 업무협약을 통해 가수 ‘세븐’의 뉴 미니앨범을 집중 모니터링한 결과 총 381건 1,088점의 불법복제물을 단속했다고 밝혔다. 이번 집중모니터링은 해당 음원의 불법 유포에 따른 피해를 최소화하는 것은 물론, 무분별하게 음원을 유포하는 불법 업로더와 OSP들에게 경각심을 주기 위한 것으로, 특수유형 OSP 213개와 주요 포털 및 토렌트 사이트 등에 대한 모니터링이 수행되었다. 2012년 3월에도 신규 음원에 대한 집중 모니터링이 이어졌으며, 44개 사이트에서 5,008점의 불법복제물이 적발되었다. 문화체육관광부와 저작권보호센터는 콘텐츠산업계와 협조 관계를 강화하여 신규 콘텐츠에 대한 집중 모니터링과 사전 예방조치 활동을 통해 불법 유통을 조기에 차단할 계획이라고 밝혔다.

2012년 4월 26일 제 12회 세계 지식재산권의 날을 맞이하여 문화체육관광부와 저작권보호센터는 ‘저작권 보호 거리캠페인’을 명동에서 진행했다. 이번 저작권 보호 거리캠페인에는 문화체육관광부 최광식 장관, 한국저작권위원회 유병한 위원장, 한국저작권단체연합회 이상벽 이사장, 저작권 관련 신탁단체 회장단 등 관계자들과 여러 연예인들이 거리로 나서 일반 시민들에게 저작권을 보호하자는 메시지를 전달했다. 또한, 거리행진 중 참가자들이 사이의 챔피언 음악에 맞춰 ‘저작권 보호 챔피언’ 댄스 플래시몹을 진행함으로써 시민들의 큰 호응을 얻었다. 이번 거리캠페인은 대학로와 홍대 일대의 서울 주요지역에서도 진행됐으며, 저작권 보호 홍보물 배포를 통해 시민들에게 저작권 보호의 중요성을 알리는 자리가 되었다.

2012년 6월 저작권보호센터는 영상물보호위원회와 공동으로 ‘2012 저작권 클린 포럼’을 개최했다. ‘웹하드 등록제 시행 한 달’을 주제로 한 이번 포럼에서는 웹하드 등록제 시행현황을 발표하고, 저작권계와 콘텐츠산업계 및 특수유형 OSP 업체들의 의견을 수렴하는 자리가 마련되었다. 이날 포럼에는 국회, 문화체육관광부, 관련 학회, 저작권 신탁관리단체, 콘텐츠산업 관련기업, 클린사이트 지정 OSP 등 저작권 관계자들이 대거 참석하였으며, 발제에 앞서 클린사이트 지정 OSP 15개 업체에 대한 지정서 수여식도 함께 진행되었다.

2012년 9월에는 문화체육관광부와 세계지적재산권기구가 공동 주최하고, ICOTEC 조직위원회와 한국저작권단체연합회가 주관하는 ‘국제 저작권기술 콘퍼런스(International Copyright Technology Conference; ICOTEC) 2012’가 상암동에서 이틀간 개최되었다. 올해 두 번째로 개최된 ICOTEC 2012는 ‘비즈니스(Business), 빅데이터(Big data), 컨버전스(Convergence), 표절(plagiarism), 클라우드(Cloud)’를 주제로 국내외 저작권 관련

저명인사들의 연설, 포럼, 토론회, 저작권 기업 홍보전시회 등으로 꾸며졌다. 콘퍼런스에서는 국제 저작권기술 및 연구 동향, 국제 저작권 보호 정책 및 저작권법·제도 등 저작권 기술과 관련된 최신 이슈들이 논의되었으며, 관람객들에게 DMC 킷치 오픈 행사와 연계된 다양한 볼거리 및 체험기회를 제공하였다.


2012년 12월 저작권보호센터는 클린사이트 지정 제도 및 저작권 보호의 중요성을 알리기 위해 '2012 멜론뮤직어워드와 함께하는 저작권 클린 콘서트'를 올림픽공원 체조경기장에서 개최했다. 이번 행사에서는 홍보 전시부스 운영을 통해 클린사이트를 홍보함으로써 불법다운로드를 방지하고 합법콘텐츠 이용을 장려하고자 하였으며, 주요 발간물 및 기념품 배포를 통해 관람객들의 관심을 유도하였다. 저작권보호센터는 짜임새 있는 홍보 전략을 수립하여 효과적인 저작권 홍보활동을 수행할 계획이다.

표 II-9 | 2012년 보도자료 배포실적

구분	배포건수	언론사 보도횟수	보도자료명
1월	2건	45회	- 개정 저작권법, 이것이 달라진다 - 저작권 보호, 국민과 함께 합니다
2월	1건	5회	- 가수 세븐 '내가 노래를 못해도' 불법음원, 초기에 잡았다!
3월	3건	8회	- <해품달> 김유정 "저작권 보호는 예의를 지키는 것과 똑같은 것" - 가수 빅뱅 미니앨범 'ALIVE' 불법유포, 초기진화! - '2012 국제 저작권기술 콘퍼런스' 개최 초읽기 돌입!
4월	5건	130회	- 팝콘무비 클린사이트로 선정되다 - 강력해진 상반기 대학가 출판합동단속으로 총 9,151점 적발 - 한국저작권단체연합회 이상벽 이사장 연임 - 저작권을 보호하는 우리가 챔피언 - 우리 문화를 지키는 힘! 저작권 보호 합시다
5월	5건	28회	- 저작권보호센터 C STORY 5월호 발간 - 한국저작권단체연합회, 2011년 불법복제 시장 및 침해규모 발표 - 웹하드, P2P 이용 전, 등록여부 꼭 확인하세요 - 저작권단체연합회, 국내 유일 저작권특성화 大學 상명대와 업무협약 - 나우(now.co.kr), 웹하드 최초로 클린사이트 지정
6월	4건	23회	- D-100, 국제 저작권 기술 콘퍼런스 2012 - 국내외 최신 저작권 기술 한자리에...ICOTEC 2012 개최 카운트다운 - 웹하드 등록제 시행 한 달! 2012 저작권 클린 포럼 개최 - 저작권보호센터, 웹하드 등록제 조기정착 위해 적극 대응
7월	3건	25회	- 한국저작권단체연합회, 게임 분야 세계최대단체 ESA와 업무협약 체결 - 불법 웹하드, 더 이상 용납 못해 - 미등록 불법 웹하드·P2P 이용자 피해 주의
8월	2건	19회	- 저작권보호센터, 불법복제와 한판 승부! - 국제 저작권 기술 콘퍼런스 2012, 온라인 사전등록 개시
9월	3건	23회	- ICOTEC2012, C STORY 가을호에서 미리 만나요. - 「불·도·저」로 한류에 로그인하세요! - 웹하드 사이트의 링크 낚시질, 이제 그만!
11월	2건	7회	- 잘 나가는 '강남스타일', 불법복제물도 1등 - 클린사이트 문화바우처와 사랑을 나누다
12월	4건	11회	- 웹하드 사이트 '보보파일', 클린사이트로 추가 지정 - '2012 멜론 뮤직 어워드'와 함께하는 '클린 콘서트' - 클린사이트, '멜론뮤직어워드'와 함께해요 - 저작권보호 첫걸음, 클린사이트에서 시작해요
합계	34건	324회	

그림 II-15 | 2012년 저작권보호센터 주요활동

주요활동

		
<p>불법복제물 단속요원 발대식 개최 (2012. 1. 20)</p>	<p>2012 서울시 장애인 취업 박람회 참가 (2012. 4. 20)</p>	<p>세계지식재산권의 날 거리 캠페인 실시 (2012. 4. 26)</p>
		
<p>'온라인 음악저작권 침해 공동 대응 협약식' 후원 (2012. 4. 27)</p>	<p>對 상명대학교 '교류협력협정' 체결 (2012. 5. 24)</p>	<p>제11회 '저작권 클린포럼' 개최 (2012. 6. 28)</p>
		
<p>'서울국제만화애니메이션페스티벌' 홍보부스 운영 (2012. 7. 18~7. 22)</p>	<p>'국민오픈모니터링 사업평가 간담회' 개최 (2012. 9. 18)</p>	<p>'국제 저작권기술 콘퍼런스' 개최 (2012. 11.14~11. 15)</p>
		
<p>제12회 '저작권 클린포럼' 개최 (2012. 11. 14)</p>	<p>오프라인팅 부산사무소 개소 (2012. 11. 23)</p>	<p>'저작권 클린콘서트' 홍보부스 운영 (2011. 12. 3~12. 4)</p>

2. 한국저작권위원회

2009년 7월 저작권위원회와 컴퓨터프로그램보호위원회를 통합하여 출범한 한국저작권위원회는 저작권법 제113조(업무)에 따라 저작권 보호활동을 위한 다양한 사업을 수행하고 있다.

표 II-10 | 한국저작권위원회 주요업무

주요 업무
<ul style="list-style-type: none"> • 분쟁의 알선·조정 • 저작권위탁관리업자의 수수료 및 사용료의 요율 또는 금액에 관한 사항 및 문화체육관광부장관 또는 위원 3인 이상이 공동으로 부의하는 사항의 심의 • 저작물 등의 이용질서 확립 및 저작물의 공정한 이용 도모를 위한 사업 • 저작권 보호를 위한 국제협력 • 저작권 연구·교육 및 홍보 • 저작권 정책의 수립 지원 • 기술적 보호조치 및 권리관리정보에 관한 정책 수립 지원 • 저작권 정보 제공을 위한 정보관리 시스템 구축 및 운영 • 저작권 침해 등에 관한 감정 • 온라인서비스제공자에 대한 시정권고 및 문화체육관광부장관에 대한 시정명령 요청 • 법령에 따라 위원회의 업무로 정하거나 위탁하는 업무 • 그 밖에 문화체육관광부장관이 위탁하는 업무

2012년 1월 2일 한국저작권위원회는 그동안 일반저작물과 컴퓨터프로그램저작물로 구분하여 운영해 온 저작권 등록 시스템을 통합하여 ‘통합 온라인 저작권 등록 시스템’을 오픈했다. 이 시스템은 그간 오프라인으로 제출해야 했던 각종 서류를 온라인으로 제출할 수 있도록 하여 서류제출을 간편화하고 저작물의 제출 제한 용량을 확대하여 대용량 저작물도 온라인으로 제출할 수 있도록 하였다. 또한, 저작물 유출 위험에 대비하여 저작물 전송 시 이를 즉시 암호화하는 등 보안 관리도 대폭 강화하였다.

한국저작권위원회는 2012년 1월 27일부터 ‘네이버 지식iN을 통한 저작권상담서비스’를 시작하였다. 이는 한·EU FTA와 한·미 FTA로 저작권법이 개정되면서 저작권 관련 질의가 증가하고 있는 반면 질의에 관한 답변으로 부정확한 정보가 게시, 확산됨에 따른 것으로 해당 서비스는 네이버 지식iN 서비스 지식 Q&A에서 ‘사회·정치’분야의 ‘법·법률’ 메뉴 ‘지식재산권’ 분야에서 확인할 수 있다.

한국저작권위원회는 2012년 3월부터 저작권 법률상담 서비스에 위원회 소속 저작권 전문변호사를 투입하여 상담업무의 전문성을 제고하고, 저작권분쟁에 실질적인 해결방안을 모색할 수 있는 ‘무료 법률상담 서비스’를 실시한다고 밝혔다. 상담서비스는 일반인들에게 저작권에 대한 적용 법리 설명과 침해 예방방법 등을 안내하고 분쟁 당사자들에게는 어렵고 전문적인 소송절차에 대해 이해하기 쉽게 설명함으로써 국민의 고충해결에 도움을 주려는 것이다.

한국저작권위원회는 온라인 불법복제물의 확산에 따른 감시체계를 강화하고, 국민의 저작권 보호의식을 제고하기 위해 2012년 3월부터 불법복제 신고사이트를 통한 국민 오픈 모니터링 신고제도를 정식 운영한다고 밝혔다. 오픈 모니터링의 신고 대상은 전년과 동일하게 국내 웹하드·P2P 사이트 내의 불법복제물, 미등록 웹하드·P2P 사이트, 토렌트 사이트 및 불법 스트리밍 사이트 등 국내외 저작권 침해사이트이다. 국민 오픈 모니터링 신고제가 본격적으로 시행됨에 따라 신고 절차를 더욱 간소화하고 외부 전문가 및 유관기관이 참여하는 포상심의위원회를 운영함으로써 공정한 포상이 이루어지도록 하였다.

2012년 3월 13일 한국저작권위원회는 중국 북경에서 현지에 진출한 한국 문화콘텐츠 기업을 대상으로 저작권 보호를 위한 지원 사업 설명회와 공동 협력방안 마련을 위한 간담회를 개최하였다. 행사에는 음악·영화·게임·방송·만화 등 각 분야의 현지 진출 콘텐츠 업체가 대거 참석하여 현지 침해대응과 합법이용 문화정착 공동대응에 적극적인 참여의지를 보여주었다.

한국저작권위원회는 2012년 3월 20일 저작권 나눔 문화 확산의 상징인 저작권 기증마크의 상표 등록을 마쳤다. 저작권 기증마크는 저작물의 공익적 이용을 위한 저작권의 나눔 인식을 제고함으로써 저작권 기증의 확산과 기증저작물의 이용 활성화를 도모하기 위하여 제작된 것으로서 위원회는 상표 등록을 계기로 저작권 기증문화의 확산과 이를 통한 문화 및 관련 산업 발전에 최선을 다할 것이라고 전했다.

한국저작권위원회는 2012년 5월 10일 필리핀 마닐라 현지에서 ‘한국저작권위원회 마닐라저작권센터(Manila Copyright Center) 개소식’ 및 ‘저작권 교류의 밤’ 행사를 갖고 양국 간 저작권 상호 협력을 본격적으로 나섰다. 마닐라 해외저작권센터는 동남아 내 한류 열기, 저작권 보호의 시급성, 문화산업 시장규모, 현지 문화원 등 유관기관과의 협력 효율성을 종합적으로 고려하여 신설된 것으로, 개소식을 시작으로 양국의 저작권 법제 정보 교류 등 상호 네트워크 구축, 저작권 전문 인력 양성, 교류·협력 업무 등 본격적인

활동을 시작하였다.

한국저작권위원회는 태국 북부 지역 주요 도시에서 한국 정품 콘텐츠 이용 홍보 및 저작권 보호 캠페인을 2012년 7월에 4차례 진행하였다. 이번 캠페인은 주태국 한국대사관 주최로 개최된 '2012 한국의 날'과 연계하여 실시한 것으로 행사 기간 중에 한국저작권위원회 방콕 사무소는 태국 내 한국 콘텐츠 저작권 홍보 및 관련 상담을 진행하고 저작권 보호 문구가 삽입되는 사진 콘테스트 등을 개최하여 참가자들이 자발적으로 저작권 보호의 필요성을 느낄 수 있도록 하였다.

2012년 8월 30일 한국저작권위원회는 중국 내 한국 온라인게임의 불법서비스를 막기 위해 한국게임산업협회 및 중국온라인게임연맹과 협력하여 불법서비스 사이트의 폐쇄 조치 및 중국 내 결제서비스를 차단했다고 밝혔다. 이번 한국 온라인게임의 중국 내 불법사이트 폐쇄 조치는 지금까지 사설 서버나 치트 프로그램에 의한 피해에 적극적인 대응을 하지 못했던 한국 온라인게임업계가 향후 발생할 중국 내 침해에 대한 효과적인 대응 방안을 마련했다는 데 의의가 있다.

한국저작권위원회는 2012년 10월 13일부터 시행된 법정허락 간소화 제도에 맞추어 이용자 편리성을 강화한 저작권 찾기 사이트를 서비스한다고 밝혔다. 개편된 사이트는 권리를 위한 저작권 정보 확인·변경 및 보상금 분배 신청 이용자를 위한 저작권자 찾기 서비스를 확대 강화한 것이 특징이다. 저작권자 찾기 서비스는 법정허락 간소화 제도를 효율적으로 지원하기 위한 것으로, 법정허락 신청의 사전절차인 '저작권자를 찾기 위한 상당한 노력'을 개인이 아닌 정부가 대신해주는 서비스와 온라인을 통하여 법정허락 이용승인 신청을 할 수 있도록 하였다.

2012년 11월 19일 한국저작권위원회는 공유저작물을 자유롭게 이용할 수 있는 포털사이트 '공유마당'을 정식 오픈했다. 공유마당에서는 기존에 제공하던 만료·기증저작물뿐만 아니라 한국미술협회와의 업무협약을 통해 수집된 현대미술작품과 저명한 사진작가들이 제공한 기록 사진 등을 자유이용허락(CCL)을 표시하여 제공하며, 11개 공공기관의 정보도 연계하였다. 한국저작권위원회는 공유마당을 방문하는 국민이 저작권 걱정 없이 저작물을 자유롭게 이용할 수 있도록 지속해서 노력해 나갈 것이라고 밝혔다.

2012년 12월 14일 한국저작권위원회는 베트남 하노이에서 '한국저작권위원회 하노이 저작권센터(Hanoi Copyright Center) 현판식을 갖고 본격적인 활동을 시작했다. 베트남과의 저작권 분야 상호 협력을 담당할 하노이저작권센터는 중국 북경 및 상해, 태국

방콕, 필리핀 마닐라에 이은 5번째 해외저작권센터로써 베트남 저작권청과의 정례적인 저작권 학술행사 개최와 정보 교류, 신탁관리제도 발전 협력, 인적 교류, 콘텐츠 업계 네트워크 구축 등 다양한 협력 사업을 추진해 나갈 계획이다.

3. 한국저작권단체연합회 회원단체

한국저작권단체연합회의 회원단체는 2011년 12월 말 현재 정회원 12개 단체, 준회원 4개 단체로 총 16개 단체가 소속되어 있으며, 정회원 단체들은 문화체육관광부에 저작권 신탁관리단체로 등록되어 있다. 이들 단체들은 콘텐츠산업의 발전과 회원들의 권익 보호 및 저작권 보호를 위한 활동을 펼치고 있으며, 2011년 한 해 동안 문화체육관광부, 한국저작권단체연합회 및 저작권 유관기관들과 협력하여 다양한 활동들을 추진하였다.

표 II-11 | 한국저작권단체연합회 회원단체 현황

구분	단체명
정회원 (12개 단체)	한국음악저작권협회, 한국음반산업협회, 한국음악실연자연협회, 한국방송실연자협회, 한국방송작가협회, 한국시나리오작가협회, 한국복제전송저작권협회, 한국언론진흥재단, 한국문예학술저작권협회, 한국영상산업협회, 한국영화제작가협회, 한국데이터베이스진흥원
준회원 (4개 단체)	한국게임산업협회, 한국만화출판협회, 한국소프트웨어저작권협회, 한국애니메이션제작자협회

※ 2012년 12월 31일 기준

한국음악저작권협회, 한국음악실연자연협회, 한국음반산업협회 및 한국음악콘텐츠산업협회는 2012년 4월 음악저작물의 불법 유통에 적극 대응하기 위해 ‘온라인 음악저작권 침해 공동 대응 협의체’(이하 ‘협의체’)를 발족하고, 불법 업체를 대상으로 계도 활동을 수행했다. 이후 2012년 9월 한국음악저작권협회, 한국음악실연자연협회, 한국음반산업협회는 모니터링 결과 불법 음원을 유통하고 있는 것으로 파악된 30개 웹하드 업체에 대해 고소를 추진했으며, 향후 불법 사업자는 물론, 해비업로더에 대한 강력한 법적 대응까지 고려중이라고 계획을 밝혔다.

2012년 8월 한국복제전송저작권협회는 서울대와 성균관대 등 6개 대학에 2억 5천여만원의 저작물 보상금 청구 소송을 제기했다. 문화부가 2012년 4월 개정 고시한 ‘수업목적 저작물 이용보상금 기준’에 따르면 대학은 교재·논문 등을 복사해 배포하거나 강의시간

에 음악이나 동영상을 재생할 경우 ‘저작물의 분량(종량)’ 또는 ‘학생수(포괄)’에 따라 보상금을 지급해야 한다. 학생 수를 기준으로 대학이 납부할 금액을 포괄방식으로 산정할 경우 학생 1인당 연간 기준 금액은 일반대 3,132원, 전문대 2,840원, 원격대 2,684원이 되는데, 이는 지난해 고시 당시 문화체육관광부가 연구용역을 의뢰해 산정한 4,474원에 비해 각각 30%, 40% 하향 조정된 것이다. 한국복제전송저작권협회는 2011년 전체 대학이 지급할 보상금은 47억원이며 2015년까지 연간 80억원 수준으로 늘어날 것이라고 밝혔다.

한국문예학술저작권협회(이하 문예협)와 한국문인협회는 2012년 4월 23일에 저작권 보호 및 관리를 위한 업무협약을 체결했다. 이날 업무협약 체결식에서 향후 업무협조 방향을 논의하고 저작권 보호 인식 강화를 위해 노력하기로 협의했다. 문예협은 한미 FTA 발효로 인해 저작권 보호기간이 사후 70년으로 늘어남에 따라 문인들이 저작권 걱정 없이 안심하고 창작에만 전념할 수 있는 풍토를 만들어 나갈 수 있도록 체계적인 저작권 관리사업 등을 전개하기로 했다고 밝혔다.

문예협은 2012년 8월 15일부터 31일까지 국내 주요 포털사이트를 대상으로 불법 시(詩) 게시글을 모니터링을 실시한 결과, 총 2,964점의 침해 저작물을 적발했다고 밝혔다. 유통경로는 블로그·미니홈피가 과반이 넘는 1,540점(52.0%), 카페 883점(29.8%), 지식iN 434점(14.6%) 등의 순으로 나타났으며 침해 유형은 텍스트(89.3%), 이미지(8.5%), 멀티미디어(2.2%)의 형태로 나타났다.

한편 2012년 11월 문예협과 전자책 제작사 (주)타임비는 문예협 회원들의 전자책 출판 지원 사업을 진행한다고 밝혔다. 전자책 출판을 지원하는 작품은 약 200여 편으로 절판된 서적 및 새로 창작한 서적 등으로 지원 범위를 확대하여 독자들이 다양한 장르의 책을 읽을 수 있는 독서환경을 제공하기 위한 것이다.

한국데이터베이스진흥원과 NHN이 2012년 1월 30일에 공유저작물의 민간 활용을 위한 업무협약을 맺었다. 이 협약을 통해 양 기관은 저작권 만료 미술작품뿐만 아니라 음악, 어문 등 여러 분야의 공유저작물을 발굴·서비스하고 공유저작물 활용 문화의 조성을 위해 노력하기로 했다. 이 일환으로 저작권이 만료된 유성기음반과 대한제국 시대의 국가, 애국가, 독립군가 등의 악보, 가사, 해설, 음원 등을 구축하여 서비스하고 기증저작물, 공공저작물까지 단계적으로 그 범위를 확대할 계획이라 밝혔다.

2012년 5월 31일 한국데이터베이스진흥원은 KT와 미술저작물 공유 협약을 맺고 한국 미술콘텐츠 9천여 점을 ‘KT 올레팝’을 통해 서비스한다고 밝혔다. 제공되는 콘텐츠는 저작권이 만료된 조선시대부터 근현대 작가의 미술작품 이미지 및 작품 정보이며 한국을 대표하는 이중섭 작가의 377점을 포함, 총 370여 작가의 작품 9천여 점을 포함한다. 1인 창작 시대를 맞아 콘텐츠 제작 시 대가들의 미술작품을 이용하고자 하는 요구는 많았지만, 그동안은 저작권 등의 문제로 활용에 제약이 있어왔기 때문에 이번 양 기관의 상호협력력이 창작 활동에 도움을 줄 것으로 예상된다.

이후 2012년 9월 28일 한국데이터베이스진흥원은 경기문화재단과 공공저작권 관리 협력 체계 구축 및 공공저작물 민간 활용 촉진을 위한 업무협약을 체결했다. 양 기관은 협약을 통해 공공저작물 민간 개방, 권리처리, DB 품질관리 등의 분야에서 지속적으로 협력해나갈 것으로 밝혔다. 이 협정은 공공저작물 자유이용허락표시제도 ‘공공누리’의 보급과 공공저작권 신탁 확대를 통해 민간에서 활용도가 높은 저작물을 선별하여 우선적으로 개방하게 되어 급증하는 콘텐츠 민간 수요에 부응하고 공공저작물 유통 활성화에도 크게 기여할 것으로 기대되고 있다.

Part2

● 2012년 불법복제물 ● 유통실태조사



제3장 조사 개요

제1절 조사의 개요

제2절 조사 적용기준

제4장 불법복제물 유통실태 조사결과 분석

제1절 전체 결과

제2절 부문별 결과





2013 저작권 보호 연차보고서

제3장 조사 개요

제1절 조사의 개요

1. 조사의 배경 및 목적

우리 정부는 저작권 특별사법경찰의 발족을 통해 저작권 침해에 대한 수사·단속활동을 강화하고, 삼진아웃제 및 웹하드 등록제 등의 제도적 장치를 마련함으로써 저작권을 보호하기 위한 노력을 꾸준히 펼쳐왔다. 또한 지속적인 저작권 교육과 홍보활동을 수행함으로써 국민들의 저작권 보호의식을 제고하고자 하였으며, 국제무대에서 적극적인 활동을 통해 저작권 보호국으로서의 위상을 높이고 있다. 이러한 노력의 결과, 합법저작물의 유통이 확대되었고 2011년도 콘텐츠산업 매출액은 72조 1,201억 원⁴¹⁾으로 전년 대비 9.1% 증가하였지만 여전히 온·오프라인상의 불법복제물 유통으로 인한 피해는 심각하다고 할 수 있다.

특히 온라인의 경우 스마트기기의 이용확산으로 인해 나타난 디지털 콘텐츠에 대한 수요 증가는 합법저작물의 유통뿐만 아니라 불법복제물의 유통 증가로 이어졌으며, 새로운 유형의 불법복제물 유통채널에 의한 피해는 더욱 확대되고 있는 실정이다. 오프라인상에서도 다량의 파일이 담긴 저장장치 형태로 불법복제물이 유통되거나, 노점상 등에서 ‘치고 빠지기’ 수법으로 유통되는 경우가 늘어나면서 단속은 물론 정확한 유통량 파악에 어려움이 많다. 이러한 상황 속에서 불법복제물의 유통현황과 저작권 보호환경의 변화를 설명할 수 있는 공신력 있고 일관된 기준에 의해 집계된 통계자료에 대한 필요성이 대내외적으로 꾸준히 제기되어 왔다.

이에 한국저작권단체연합회는 2008년부터 우리나라의 불법복제물 유통량과 침해규모를 파악하기 위한 조사를 수행해 오고 있다. 본 조사는 표준화된 조사방법론을 활용하여 온·오프라인상의 불법복제물 시장규모와 불법복제물로 인한 침해규모를 파악하고, 전년도에 이어 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야에 대한 조사를 통해 통계 생산의 연속성을 갖고자 하였다. 또한 대외적으로는 통상마찰에 대응하고, 대내적으로는 체계적인 저작

41) 한국콘텐츠진흥원(2012), 2011 콘텐츠산업통계

권 보호정책 및 비전 수립의 기초자료로 활용하는데 목적을 두고 있다.

2. 조사 연혁

2007 저작권 침해방지 연차보고서

- 2006년 실태조사⁴²⁾
- 온·오프라인의 조사 설계를 독립적으로 설계하여 접근
- 음악, 영상(영화), 출판 3개 분야를 대상으로 조사 실시
- 7대 광역시의 인터넷 이용자 10대부터 40대까지 총 2,000명을 대상으로 '온라인 불법복제물 이용실태 조사'를 실시
- 오프라인 불법복제물 유통량 산정을 위해 7대 광역시를 기준으로 불법 CD, DVD 등을 판매하는 노점상과 대학가 무인복사기, 복사업체 등의 지점에서 판매 실태를 모니터링



2009 저작권 보호 연차보고서

- 2008년 실태조사⁴³⁾
- 방송과 게임 분야를 추가하여 조사 분야 확대
- 전국 만 13세~69세의 일반국민 3,600명을 대상으로 온·오프라인 경로를 통한 불법복제물 유통량과 합법저작물 침해량을 설문 조사
- 연령층 및 조사대상(인터넷 비이용자 추가) 확대, 조사 지역의 전국 확대, 표본규모 확대로 표본대표성 증가



2010 저작권 보호 연차보고서

- 2009년 실태조사
- 전국 만 13세~69세의 일반국민 5,600명을 대상으로 온·오프라인 경로를 통한 불법복제물 유통량과 합법저작물 침해량을 설문 조사
- 과거 1년간의 불법복제물 유통량을 1회 조사하는 방식에서 분기별 조사를 실시함으로써 회상오차를 경감
- 표본규모 확대로 표본대표성 증가



42) 2006년은 2008~2011년과 비교해 조사방법 및 대상, 모집단, 표본수 등에 차이가 있어 결과치를 직접적으로 단순 비교하기에는 한계가 있음

43) 2007년도는 저작권보호센터 기관 이전 및 조사방법론 개선 등에 따라 조사가 이뤄지지 않았으며, 2008년부터 현재의 조사방법론이 정립됨

2011 저작권 보호 연차보고서

- 2010년 실태조사
- 전국 만 13세~69세의 일반국민 5,600명을 대상으로 온·오프라인 경로를 통한 불법복제물 유통량과 합법저작물 침해량을 설문 조사



2012 저작권 보호 연차보고서

- 2011년 실태조사
- 전국 만 13세~69세의 일반국민 6,800명을 대상으로 온·오프라인 경로를 통한 불법복제물 유통량과 합법저작물 침해량을 설문 조사
- 표본규모 확대로 표본대표성 증가
- 기존의 온라인 이용 경로(포털, 웹하드, P2P) 중 토렌트를 추가



2013 저작권 보호 연차보고서

- 2012년 실태조사
- 전국 만 13세~69세의 일반국민 6,800명을 대상으로 온·오프라인 경로를 통한 불법복제물 유통량과 합법저작물 침해량을 설문 조사
- 불법복제물 감소에 따른 경제적 파급효과 분석 추가

3. 조사 내용

본 조사는 5개 콘텐츠별(음악, 영화, 방송, 출판, 게임) 온·오프라인 불법복제물 시장 규모 및 합법저작물 시장 침해규모를 파악할 수 있는 내용으로 구성되었으며, 기존 조사 결과와의 시계열 분석을 통해 향후 추이 변화를 예측해 볼 수 있도록 하였다.

본 조사의 주요 내용은 다음과 같다.

- 콘텐츠 분야별 온·오프라인 불법복제물 이용경험률 및 이용규모 분석
- 성, 연령, 지역 등 응답자 특성에 따른 불법복제물 이용실태 분석
- 콘텐츠 분야별 합법저작물 시장 침해규모 및 침해율 추정
- 산업연관표를 활용한 불법복제물 감소에 따른 경제적 파급효과 분석

4. 조사의 방법론

본 조사에서는 불법복제물 시장의 규모 산출을 위해서 실제 이용자를 대상으로 과거의 불법복제물 이용경험을 역추적하는 방식을 선택하였다. 이러한 방법은 특수한 성격을 지닌 SW 분야를 제외하면 불법복제물 시장 조사를 위해 가장 일반적으로 사용되고 있는 방식이라 할 수 있다.

조사는 인터넷을 이용한 웹 서베이(web survey) 및 개별면접 방식을 활용하여 각 분기별로 나누어 4차에 걸쳐 진행되었다. 인터넷 이용률⁴⁴⁾이 높은 10대에서 40대까지는 온라인 조사 방식으로 진행하였으며, 상대적으로 인터넷 이용률이 낮은 50대와 60대에 대해서는 오프라인 상에서 개별면접조사를 실시하였다.

일반적으로 웹 서베이 방식은 익명성이 보장되고 접근성이 용이하여 응답자가 자신의 노출을 꺼리는 경우 유용하게 사용될 수 있어 불법복제물에 대한 정확한 응답을 회피할 수 있는 경향이 높은 이번 조사에 적합한 조사방식이라고 할 수 있다. 또한 웹 서베이 방식은 자료입력 단계가 생략되기 때문에 코딩이나 데이터 입력단계에서의 오류로 인한 비표본오차가 발생하지 않는다는 장점이 고려되었다.

조사 진행시 5개 콘텐츠(음악, 영화, 방송, 출판, 게임)에 대한 합법·불법의 여부에 대한 결정은 저작권보호센터의 단속 가이드라인에 의거하였으며, 조사대상자는 이에 대한 주관적인 판단을 할 필요 없이 설문지 항목에 따라 응답하도록 설계하였다. 그러므로 응답과정에서 상황별 판단의 오류를 최소화하고, 조사범위에서 합법저작물을 배제함으로써 불법복제물에 집중하였다.

이러한 방식으로 조사된 불법복제물 시장규모가 직접적으로 합법저작물 시장의 침해 규모를 의미하는 것이 아니다. 왜냐하면 불법복제물 시장규모가 합법저작물 시장의 침해와 직접적인 관계가 발생하기 위해서는 이용자가 구입 또는 이용한 불법복제물들 중에서 실제로 합법저작물을 구입할 의사가 이용할 의사가 분명히 있었던 것이어야 하기 때문이다. 즉, 응답자가 이용한 불법복제물 중에서 처음부터 불법복제물만을 구입하거나 이용하려고 하였던 경우, 또는 불법복제물 이용 후 저작물을 합법적으로 구입 또는 이용하는 등의 경우는 합법저작물 시장을 침해한다고 볼 수 없다. 이와 같은 개념을 바탕으로 해서

44) 한국인터넷진흥원의 '2012년 인터넷이용실태조사'에 따르면, 10대의 인터넷 이용률은 99.9%, 20대는 99.9%, 30대는 99.5%, 40대는 89.6%이며, 50대와 60대의 이용률은 각각 60.1%, 38.5%로 나타남

불법복제물 시장규모 뿐만 아니라 합법저작물 시장 침해규모 또한 파악할 수 있도록 본 조사를 설계하여, 현실적인 합법저작물 시장 침해규모 추정이 가능하도록 하였다.

5. 조사 설계

가. 조사 체계

조사대상 : 전국의 만 13세~69세의 일반국민

- 유효 응답자수 : 6,800명
- 조사 주기 : 연 4회(분기별 조사)
- 조사기간 : 2012년 5월 ~ 2013년 2월
- 조사방법 : 온라인 조사(10~40대)와 면접조사(50~60대) 병행

나. 표본 설계

1) 모집단

- 목표 모집단(Target Population) : 전국의 13~69세 일반 국민
- 조사 모집단(Survey Population) : 2013년 1월 주민등록인구통계 등록기준 전국의 만 13~69세 일반 국민

2) 표본 추출

- 개요 : 지역(시·도)별 인구 수 비례 할당 추출(Quota Sampling)
- 표본할당 : 2012년 1월 기준 주민등록인구통계를 바탕으로 성, 연령(10대~60대), 지역(16개 시도)을 기준으로 비례 할당 실시

다. 실사

- 조사기간 및 조사기준시점

구분	조사기간	조사기준시점
1차	2012년 5월 21일 ~ 6월 17일(28일)	2012년 1분기(1월 1일 ~ 3월 31일)
2차	2012년 7월 18일 ~ 8월 12일(26일)	2012년 2분기(4월 1일 ~ 6월 30일)
3차	2012년 10월 11일 ~ 11월 2일(23일)	2012년 3분기(7월 1일 ~ 9월 30일)
4차	2013년 1월 17일 ~ 2월 8일(23일)	2012년 4분기(10월 1일 ~ 12월 31일)

- 조사방법
 - 10~40대는 온라인조사(응답자 자기기입)
 - 50~60대는 면접조사(전문면접원에 의한 대인면접조사) 병행
- 조사절차
 - 온라인 조사 : 온라인 패널 중 타겟 응답자 대상 이메일 발송 후 데이터 수집
→ 불량 응답 필터링 → 재조사 → 최종 자료 확정
 - 면접조사 : 면접조사 실시 → 지역별 실사감독원의 관리 및 통제 → 설문지 집계
→ 보완조사 및 재조사 → 최종 자료 검증

라. 자료 입력 및 처리

1) 자료 검증

- 실사 과정에서 자료 검증(면접조사)
 - 전문 검증원이 회수된 설문지의 30% 이상을 무작위 추출하여 조사원 방문 여부, 응답의 정확성 등에 대한 전화 검증 실시
 - 1차 검증에서 합격된 설문지는 에디팅 및 입력 과정에서 전산 프로그램에 의해 2차 검증
 - 검증 단계별로 불합격된 설문지에 대한 보완조사 및 재조사 실시
- 분석 과정에서 자료 검증(온라인조사)
 - 응답자 특성별(성, 연령, 지역 등) 평균치 및 이상치 비교
 - 이전 조사결과와의 시계열 비교·검증

2) 자료 입력 및 분석

- 수집된 자료는 부호화(coding) 과정을 통해 전산입력되며, 다단계 검증과정에서 최종 합격된 자료는 SPSS for Windows(통계 패키지 프로그램)를 이용하여 분석됨

마. 산출식

1) 불법복제물 시장규모 산출식

- 전체 불법복제물 시장규모는 콘텐츠 분야별로 온라인 불법복제물 시장규모와 오프라인 불법복제물 시장규모를 합산한 것으로 정의

$$M = M_1 + M_2$$

M : 전체 불법복제물 시장규모

M_1 : 온라인 불법복제물 시장규모

M_2 : 오프라인 불법복제물 시장규모

- 온라인 불법복제물의 시장규모 추정을 위한 산출식은 다음과 같음

$$M_1 = \sum_c^5 \left\{ \left(\frac{Q_{ci}}{n_{ci}} \times \frac{n_{ci}}{n} \right) NP_{ci} \right\} = \sum_c^5 \left(\frac{Q_{ci}}{n} \times NP_{ci} \right)$$

M_1 : 온라인 불법복제물 시장규모

c : 불법복제 콘텐츠 분야(음악, 영화, 방송, 출판, 게임)

Q_{ci} : 온라인 불법복제물 총 이용량

n : 조사대상자 수

n_{ci} : 온라인 불법복제물 이용자 수

N : 만13 ~ 69세 전체 인구 수⁴⁵⁾

P_{ci} : 콘텐츠별·유통경로별(P2P·웹하드·포털) 불법복제물 유통 단가

- 오프라인 불법복제물의 시장규모 추정을 위한 산출식은 다음과 같음

$$M_2 = \sum_c^5 \left\{ \left(\frac{Q_{cf}}{n_{cf}} \times \frac{n_{cf}}{n} \right) NP_{cf} \right\} = \sum_c^5 \left(\frac{Q_{cf}}{n} \times NP_{cf} \right)$$

M_2 : 오프라인 불법복제물 시장규모

c : 불법복제 콘텐츠 분야(음악, 영화, 방송, 출판, 게임)

Q_{cf} : 오프라인 불법복제물 총 이용량

n : 조사대상자 수

n_{cf} : 오프라인 불법복제물 이용자 수

45) 2012년 1월 기준 주민등록인구통계를 기준으로 함(이하 동일)

N : 만13 ~ 69세 전체 인구 수
 P_{cf} : 오프라인 콘텐츠별 불법복제물 유통 단가

2) 합법저작물 시장 침해규모 산출식

- 전체 합법저작물 시장의 침해규모는 콘텐츠 분야별로 온라인 시장 침해 규모와 오프라인 시장 침해규모를 합산한 것으로 정의

$V = V_1 + V_2$
 V : 전체 합법저작물 시장 침해규모
 V_1 : 온라인 합법저작물 시장 침해규모
 V_2 : 오프라인 합법저작물 시장 침해규모

- 합법저작물 시장의 침해규모 추정을 위한 산출식은 다음과 같음.

$$V = \sum_{C_v}^5 \left[\left\{ \left(\frac{C_{ai}}{n_{ai}} \times \frac{n_{ai}}{n_{ci}} \right) \frac{n_{ci}}{n} \times NP_i \right\} + \left\{ \left(\frac{C_{bf}}{n_{bf}} \times \frac{n_{bf}}{n_{cf}} \right) \frac{n_{cf}}{n} \times NP_f \right\} \right]$$

$$= \sum_{C_v}^5 \left\{ \left(\frac{C_{ai}}{n} \times NP_i \right) + \left(\frac{C_{bf}}{n} \times NP_f \right) \right\}$$

V : 합법저작물 시장 침해규모
 C_v : 합법저작물 시장이 침해된 콘텐츠 분야(음악, 영화, 방송, 출판, 게임)
 C_{ai} : 온라인 불법복제물이 합법저작물을 침해한 양
 n_{ai} : 온라인 합법저작물 침해자 수
 n_{ci} : 온라인 불법복제물 이용자 수
 n : 조사대상자 수
 N : 만13 ~ 69세 전체 인구 수
 P_i : 온라인 합법저작물 분야별 시장 단가
 C_{bf} : 오프라인 불법복제물이 합법저작물을 침해한 양
 n_{bf} : 오프라인 합법저작물 침해자 수
 n_{cf} : 오프라인 불법복제물 이용자 수
 P_f : 오프라인 합법저작물 분야별 시장 단가

바. 표본오차

1) 표본오차

- 전국 추정비율에 대한 95% 신뢰구간 하에서의 표본오차

$$\begin{aligned} \text{추정비율}(\hat{p})\text{에 대한 표본오차} & \pm 1.96 * \sqrt{\widehat{Var}(\hat{p})} \\ \text{추정값}(\bar{x})\text{에 대한 표본오차} & \pm 1.96 * \sqrt{\widehat{Var}(\bar{x})} \end{aligned}$$

- 불법복제물 이용경험률에 대한 추정결과 및 표본오차

구분		이용 경험	
		온라인	오프라인
음악물	표본오차	± 0.01%p(95% 신뢰수준)	± 0.00%p(95% 신뢰수준)
	추정결과	17.0% ± 0.01%p	4.2% ± 0.00%p
영화물	표본오차	± 0.01%p(95% 신뢰수준)	± 0.00%p(95% 신뢰수준)
	추정결과	18.3% ± 0.01%p	2.7% ± 0.00%p
방송물	표본오차	± 0.01%p(95% 신뢰수준)	± 0.00%p(95% 신뢰수준)
	추정결과	14.3% ± 0.01%p	1.8% ± 0.00%p
출판물	표본오차	± 0.00%p(95% 신뢰수준)	± 0.00%p(95% 신뢰수준)
	추정결과	4.4% ± 0.00%p	2.2% ± 0.00%p
게임물	표본오차	± 0.00%p(95% 신뢰수준)	± 0.00%p(95% 신뢰수준)
	추정결과	3.8% ± 0.00%p	1.6% ± 0.00%p

- 불법복제물 시장규모에 대한 추정결과 및 표본오차

구분		불법복제물 시장규모(건수)	
		온라인	오프라인
음악물	표본오차	140,233천건	2,835천건
	추정결과	1,139,093천건 ± 140,233천건	18,793천건 ± 2,835천건
영화물	표본오차	16,648천건	2,359천건
	추정결과	204,292천건 ± 16,648천건	10,586천건 ± 2,359천건
방송물	표본오차	19,303천건	1,314천건
	추정결과	349,851천건 ± 19,303천건	8,207천건 ± 1,314천건
출판물	표본오차	15,932천건	981천건
	추정결과	129,859천건 ± 15,932천건	9,186천건 ± 981천건
게임물	표본오차	1,829천건	1,217천건
	추정결과	18,793천건 ± 1,829천건	6,518천건 ± 1,217천건

2) 상대표준오차

$$\text{추정비율}(\hat{p})\text{에 대한 변동 계수} : \frac{\sqrt{\widehat{Var}(\hat{p})}}{\hat{p}}$$

$$\text{추정값}(\bar{x})\text{에 대한 변동 계수} : \frac{\sqrt{\widehat{Var}(\bar{x})}}{\bar{x}}$$

- 불법복제물 이용경험률에 대한 상대표준오차

구분	온라인 이용경험		오프라인 이용경험	
	있다	없다	있다	없다
음악물	2.68	0.55	5.78	0.25
영화물	2.56	0.57	7.31	0.20
방송물	2.97	0.50	8.97	0.16
출판물	5.63	0.26	8.10	0.18
게임물	6.09	0.24	9.37	0.16

- 불법복제물 시장규모에 대한 상대표준오차

구분	불법복제물 시장규모	
	온라인	오프라인
음악물	6.28	7.70
영화물	4.32	11.37
방송물	5.52	16.01
출판물	12.27	10.65
게임물	9.73	18.66

3) 신뢰구간

- 추정비율 및 추정량에 대한 95% 신뢰구간은

$$\text{추정비율}(\hat{p})\text{에 신뢰구간} : \hat{p} \pm 1.96 * \sqrt{\widehat{Var}(\hat{p})}$$

$$\text{추정값}(\bar{x})\text{에 대한 신뢰구간} : \bar{x} \pm 1.96 * \sqrt{\widehat{Var}(\bar{x})}$$

사. 모집단 현황

		13~19세	20~29세	30~39세	40~49세	50~59세	60~69세
전국	남성	2,560,414	3,491,154	4,210,435	4,517,583	3,791,105	2,025,359
	여성	2,286,846	3,216,987	4,043,995	4,328,144	3,768,805	2,198,927
서울	남성	464,770	759,595	928,006	875,390	756,409	431,616
	여성	419,704	764,798	904,574	869,344	808,064	464,550
부산	남성	171,771	249,932	273,201	293,544	302,586	174,418
	여성	147,590	228,603	263,068	300,492	319,145	185,572
대구	남성	139,880	178,930	191,672	224,812	190,457	99,359
	여성	117,523	152,820	194,685	229,605	196,777	111,409
인천	남성	146,211	200,350	240,309	262,471	216,059	96,924
	여성	133,561	187,731	228,090	256,132	205,778	100,827
광주	남성	86,853	102,961	120,676	126,319	93,409	51,952
	여성	79,452	97,759	121,506	126,059	97,462	57,580
대전	남성	83,711	110,004	126,787	133,790	109,108	52,680
	여성	74,661	101,277	126,519	133,065	109,183	55,698
울산	남성	67,793	82,195	94,934	110,992	89,708	37,909
	여성	56,697	69,213	90,870	107,552	84,093	36,477
경기	남성	620,700	799,967	1,054,829	1,145,207	848,761	385,348
	여성	566,818	756,172	1,032,710	1,084,890	799,771	418,994
강원	남성	74,593	101,045	109,896	132,683	127,156	68,533
	여성	67,430	82,071	102,979	121,821	124,338	76,575
충북	남성	80,660	105,481	120,953	136,092	119,866	63,585
	여성	71,568	91,171	112,750	126,202	115,132	69,192
충남	남성	100,304	135,936	170,953	179,176	152,553	92,214
	여성	90,707	120,121	150,500	157,094	145,826	100,407
전북	남성	96,162	120,467	135,730	155,725	137,293	88,942
	여성	87,863	104,934	125,528	142,476	135,323	98,889
전남	남성	93,708	114,164	130,778	162,373	143,731	100,600
	여성	85,043	96,330	114,781	137,119	136,070	112,190
경북	남성	128,004	178,980	200,290	228,887	212,714	127,765
	여성	109,918	147,508	182,988	208,728	209,704	141,192
경남	남성	173,764	215,938	267,096	297,165	251,522	130,101
	여성	149,904	184,336	250,494	278,974	243,405	144,314
제주	남성	31,530	35,209	44,325	52,957	39,773	23,413
	여성	28,407	32,143	41,953	48,591	38,734	25,061

아. 응답자 특성

			사례수	구성비(%)	
전체			6,800	100.0	
성별	남성		3,464	50.9	
	여성		3,336	49.1	
연령	만 13~19세		816	12.0	
	만 20~29세		1,128	16.6	
	만 30~39세		1,388	20.4	
	만 40~49세		1,488	21.9	
	만 50~59세		1,272	18.7	
	만 60~69세		708	10.4	
지역	수도권	전체	3,408	50.1	
		서울	1,420	20.9	
		경인	1,988	29.2	
	충청권		672	9.9	
	영남권		1,772	26.1	
	호남권		676	9.9	
	강원권		200	2.9	
제주권		72	1.1		
직업	중·고등학생		643	9.5	
	대학생		703	10.3	
	대학원생		87	1.3	
	직장인	기업체	일반직	1,612	23.7
			연구직	194	2.9
			기능직	604	8.9
			기타	131	1.9
	공공기관	일반직	384	5.6	
		연구직	82	1.2	
		기능직	40	0.6	
기타		48	0.7		
기타(자영업, 주부, 고시준비생, 무직 등)			2,272	33.4	

제2절 조사 적용기준

1. 불법복제물 유통의 범위

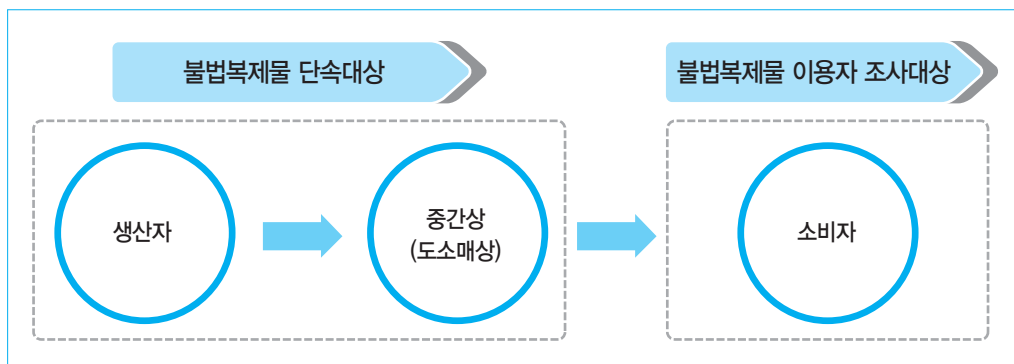
일반적으로 ‘유통’이란 공급과 소비의 두 가지 의미를 가지고 있다. 즉, 공급자가 제공하는 것과 소비자가 이용하는 것을 모두 포함한다.

유통이란?

유통(distribution)은 생산자로부터 소비자에게 재화 및 서비스를 이전시키는 장소, 시간 및 소유의 효율성을 창조하는 활동을 의미함

본 조사는 유통조사 중에서도 소비자를 대상으로 한 유통량 조사가 목적이므로 공급자(OSP, 노점상 등)를 대상으로 실시하는 온·오프라인 모니터링 및 단속과는 별개의 개념으로 구분된다. 온라인 모니터링은 온라인상에서 이루어지는 불법복제물의 업로드를 적발하는 것이고, 오프라인 단속은 노점상 등에서 이루어지는 불법복제물의 판매를 적발하는 활동이다. 그러므로 온라인 다운로드와 오프라인 구매에 대해 진행되는 본 조사와는 차이가 있음을 인식할 필요가 있다.

그림 Ⅲ-1 | 유통단계에 따른 조사대상 구분



2. 불법복제물의 범위

본 조사에서 다루는 불법복제물이란 저작권자의 허가 없이 복제(제작)·유통되는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 5개 분야 콘텐츠의 복제물을 말하며, 온라인과 오프라인 상에

서 유통되는 불법복제물이 모두 포함된다. 단, 음란물⁴⁶⁾은 조사대상에서 제외하였다.

불법복제 음악물은 온라인 불법복제 음악물과 오프라인 불법복제 음악물로 구분된다. 온라인 불법복제 음악물은 저작권자의 허락 없이 웹하드, P2P, 토렌트 및 포털사이트 등에서 다운로드 또는 스트리밍된 음원을 의미한다. 오프라인 불법복제 음악물은 저작권자의 허락 없이 복제되어 노점상이나 고속도로 휴게소, 온라인 쇼핑몰 등에서 CD, 테이프, USB 메모리, SD카드, 외장하드 등의 저장매체에 담겨 판매되는 음악물을 의미한다.

불법복제 영화물⁴⁷⁾은 온라인 불법복제 영화물과 오프라인 불법복제 영화물로 구분된다. 온라인 불법복제 영화물은 저작권자의 허락 없이 웹하드, P2P, 토렌트 및 포털사이트 등에서 다운로드 또는 스트리밍된 영화물을 의미한다. 오프라인 불법복제 영화물은 저작권자의 허락 없이 복제되어 노점상, DVD 판매점, 고속도로 휴게소, 온라인 쇼핑몰 등에서 DVD 등의 매체에 고정된 형태로 유통되는 영화물을 의미한다.

불법복제 방송물⁴⁸⁾은 온라인 불법복제 방송물과 오프라인 불법복제 방송물로 구분된다. 온라인 불법복제 방송물은 저작권자의 허락 없이 웹하드, P2P, 토렌트 및 포털사이트 등에서 다운로드 또는 스트리밍된 방송물을 의미한다. 오프라인 불법복제 방송물은 저작권자의 허락 없이 복제되어 노점상, DVD 판매점, 고속도로 휴게소, 온라인 쇼핑몰 등에서 DVD 등의 매체에 고정된 형태로 유통되는 방송물을 의미한다.

불법복제 출판물은 온라인 불법복제 출판물과 오프라인 불법복제 출판물로 구분된다. 온라인 불법복제 출판물은 저작권자의 허락 없이 디지털화되어 웹하드, P2P, 토렌트 및 포털사이트 등에서 다운로드 또는 게시된 출판물을 의미한다. 오프라인 불법복제 출판물은 저작권자의 허락 없이 유·무인 복사기, 복사업체, 웹하드 복사업체 등을 통해 복사된 출판물을 의미한다. 본 조사에서는 전체 페이지의 10%를 초과해 복사하는 경우를 불법으로 간주하였다.

불법복제 게임물은 온라인 불법복제 게임물과 오프라인 불법복제 게임물로 구분된다. 온라인 불법복제 게임물은 저작권자의 허락 없이 웹하드, P2P, 토렌트 및 포털사이트 등에서 다운로드된 게임물을 의미한다. 오프라인 불법복제 게임물은 저작권자의 허락 없이 게임물 판매점, 온라인 쇼핑몰, 노점상 등에서 DVD, 외장하드, 칩(chip) 등의 매체에

46) '음란물'은 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률에 따라 수입·유통·배포 자체가 금지되고 있으며, 합법저작물이 불법복제·유통되는 규모를 산출하는 본 조사의 개념과 차이가 있어 조사범위에서 제외함

47) 극장 개봉을 1차적 목적으로 하여 제작된 영상물로 애니메이션 장르를 포함함

48) 전파를 통해 텔레비전 등에서 방송할 목적으로 제작된 영상물

복제되어 유통되는 게임물을 의미한다. 본 조사에서는 PC게임, 콘솔게임⁴⁹⁾, 모바일게임을 모두 포함하고 있다.

3. 조사 용어의 정의

- 불법복제물 : 온·오프라인 상에서 저작권자의 이용허락 없이 복사·복제되어 유통되는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 5개 분야 콘텐츠를 의미하며, 표절물과 음란물은 제외
- 불법복제물 유통 : 불특정 다수가 이용할 수 있도록 온·오프라인상에서 유료 또는 무료로 불법복제물이 제공되는 것
- 불법복제물 이용경험률 : 만13~69세 국민 중 조사대상 기간 동안 불법복제물을 이용한 경험이 있는 인구의 비율
- 불법복제물 시장규모(유통량) : 만13~69세 국민이 조사대상 기간 동안 유료로 구입하거나 무료로 획득한 불법복제물의 개수
- 불법복제물 시장규모(금액) : 만13~69세 국민이 조사대상 기간 동안 불법복제물의 구입을 위해 지출한 총 금액
 - ※ 불법복제물 시장규모 = 불법복제물 유통량 × 불법복제물 단가
- 합법저작물 : 저작권자와의 계약 또는 저작권자의 허락에 의해 합법적으로 유통되는 저작물
- 합법저작물 시장 침해규모(침해량) : 기존에 합법저작물에 대한 구매 의사(intent)가 있었음에도 불구하고 조사대상 기간 동안의 불법복제물의 이용으로 인해 구매하지 않게 된 합법저작물의 양
- 합법저작물 시장 침해규모(금액) : 기존에 합법저작물에 대한 구매 의사(intent)가 있었음에도 불구하고 조사대상 기간 동안의 불법복제물의 이용으로 인해 합법저작물을 구매하지 않음으로써 발생한 직접적인 매출액 손실
 - ※ 합법저작물 시장 침해규모 = 합법저작물 시장 침해량 * 합법저작물 단가
- 합법저작물 시장규모⁵⁰⁾ : 음악, 영화, 방송, 출판, 게임시장에서 합법저작물의 유통으로 인해 발생한 매출액
- 잠재적 합법저작물 시장규모 : 불법복제물로 인한 침해가 발생하지 않았을 경우 원래 형성되었어야 할 시장규모
 - ※ 잠재적 합법저작물 시장규모 = 합법저작물 시장규모 + 합법저작물 시장 침해규모
- 잠재적 합법저작물 시장 침해율 : 잠재적 합법저작물 시장규모에서 합법저작물 시장 침해규모가 차지하는 비율
 - ※ 잠재적 합법저작물 시장 침해율
= (합법저작물 시장 침해규모/잠재적 합법저작물 시장규모) × 100

49) 플레이스테이션, 닌텐도 등의 게임기를 통해 이용하는 게임으로, 초기에는 디스크 형태로 출시된 게임 콘텐츠를 게임기에 넣도록 설계되었으나 최근에는 인터넷을 통해 직접 게임 콘텐츠를 다운로드할 수 있음

50) 본 조사는 합법저작물 시장을 별도로 조사하고 있지 않으므로 합법저작물 시장규모 산정을 위해 '2012 콘텐츠산업통계 활용하였음. 콘텐츠산업통계에서 밝히고 있는 각 콘텐츠별 매출액은 전체 산업의 매출을 대상으로 하고 있으므로, 본 조사에서는 불법복제물의 유통으로 인해 직접적인 피해를 받는 업종을 선정하여 사용함

4. 적용단가

저작권보호센터는 ‘불법복제물 시장규모’ 및 ‘합법저작물 시장 침해규모’를 파악하기 위해 불법복제물 및 합법저작물 단가를 조사하고 있다. 단가 조사를 위해 판매량 순위 기준으로 온·오프라인상의 가격조사를 수행하고 있으며⁵¹⁾, 실조사가 어려운 경우 2차 자료를 활용하고 있다. ‘2013 저작권 보호 연차보고서’에 사용된 각 콘텐츠별·형태별 단가는 아래와 같다. 불법복제물 시장규모 산출에 적용된 단가는 실제 불법복제물을 구입·이용하는데 지불하는 금액이며, 무료로 이용되는 경우에는 단가를 0원으로 계산하였다.

표 III-1 | 불법 및 합법저작물 시장의 콘텐츠별·형태별 단가

콘텐츠	형태	구분	불법	합법
음악	온라인	MP3 및 스트리밍	- P2P : 1,8원(용량비례) - 웹하드 : 1,6원(용량비례) - 포털 : 0원 - 토렌트 : 0원	- 133원(1곡당) ※ 무료제공 음악은 산정에서 제외
	오프라인	테이프 및 CD	- 테이프 : 3,000원 - CD : 5,375원	- 테이프 : 5,153원 - CD : 14,232원
영화	온라인	다운로드 및 VOD	- P2P : 232,0원(용량비례) - 웹하드 : 422,6원(용량비례) - 포털 : 0원 - 토렌트 : 0원	- VOD : 3,295원(1편당) - 다운로드 : 2,897원(1편당) ※ 무료제공 영화는 산정에서 제외
	오프라인	노점상 DVD	- DVD : 2,125원	- 극장 관람 : 7,737원 - DVD : 21,684원
방송	온라인	다운로드 및 VOD	- P2P : 175,2원(용량비례) - 웹하드 : 239,2원(용량비례) - 포털 : 0원 - 토렌트 : 0원	- VOD : 697원(1편당) - 다운로드 : 748원(1편당) ※ 무료제공 방송은 산정에서 제외
	오프라인	노점상 DVD	- DVD : 2,500원	- DVD : 11,289원
출판	온라인	소설·수필	- P2P : 7,0원(37,3mb)(용량비례) - 웹하드 : 8,6(37,3mb)(용량비례) - 포털 : 0원 - 토렌트 : 0원	〈e-book 시장 (평균)〉 소설·수필 : 5,248원 만화 : 2,414원 학습교재(참고서) : 7,189원 학술서적 : 8,025원
		만화	- P2P : 9,6원(36,6mb)(용량비례) - 웹하드 : 4,0(36,6mb)(용량비례) - 포털 : 0원 - 토렌트 : 0원	

51) 판매량 순위를 알 수 없는 경우 랜덤 샘플링(random sampling)을 통해 가격을 조사함

콘텐츠	형태	구분	불법	합법
오 프 라 인	복 사	학습교재 (참고서)	- P2P : 4,3원(용량비례) - 웹하드 : 4,3(용량비례) - 포털 : 0원 - 토렌트 : 0원	〈오프라인 출판시장 (평균)〉 소설·수필 : 11,297원 만화 : 4,720원 학습교재(참고서) : 11,113원 학술서적 : 20,748원
		대학내 유·무인 복사기	- 1편당 4,000원	
		대학 외부 복사업체 복사기	- 1편당 4,000원	
		기업 및 공공기관 복사기	※ 불법복제 과정에서 이용자의 별도 비용 부담 없음	
	출 판 물	학습교재 (참고서)	- 1권당 7,220원	
		학술서적	- 1권당 14,356원	
게 임	온라인	다운로드	- P2P : 862,0원(용량비례) - 웹하드 : 862,원(용량비례) - 포털 : 0원 - 토렌트 : 0원	- 26,410원(1타이틀당) ※ 프리웨어, 셰어웨어, 데모게임은 산정에서 제외
	오프라인	노점, 전자 상가 등 DVD·칩 내장	- 1타이틀당 : 4,044원	- 1타이틀당 : 40,439원



제4장 불법복제물 유통실태 조사결과 분석

‘저작권 보호 연차보고서’는 불법복제물 이용실태 파악과 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모의 시계열 분석을 위해 2008년 기준조사부터 이번 2012년 기준조사까지 총 5회 진행되었으며, 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 5개 분야에 대한 조사내용을 다루고 있다. 본 보고서상의 수치는 2012년 1월 주민등록인구통계를 기준으로 성, 연령, 지역별 할당을 통해 표본을 추출하여 조사한 결과이며, 만 13 ~ 69세 인구만을 대상으로 하고 있음에 유의할 필요가 있다.

제1절 전체 결과

1. 불법복제물 이용경험

가. 전체 불법복제물 이용경험

2012년 한 해 동안의 불법복제물 이용경험을 살펴보면 우리나라 만 13~69세 인구의 32.4%인 약 1,310만명이 불법복제물을 이용한 것으로 나타났다. 불법복제물 이용경험률(32.4%)⁵²⁾은 전년 대비 2.9%p 감소하였으며 2008년 조사 이래 지속적으로 감소하는 추세이다. 연도별로 살펴보면 2008년 61.4%에서 2010년 35.9%로 3년간 25.5%p 가량 감소했으나, 2010년부터 2012년까지는 3.5%p 감소에 그쳐 점차 완만한 감소세를 보이는 것으로 나타났다. 특히 주목할 점은 2009년과 2010년에 걸쳐 오프라인 불법복제물 이용 인구가 크게 감소한 부분이다. 오프라인에서 온라인으로 이동한 콘텐츠 소비성향을 감안했을 때 이러한 추세는 향후에도 지속될 것으로 전망된다.

52) 만 13~69세 국민 중 조사대상 기간 동안 불법복제물을 이용한 경험이 있는 인구의 비율을 의미함. 매년 인구수(모집단 수)가 변화하기 때문에 비율 간 단순 비교는 수치상 차이를 보일 수 있으나, 본 조사에서는 연간 우리나라 인구의 증감치가 크지 않다는 가정 하에 전반적인 추이 파악을 위해 연도별 증감현황을 분석하였음.

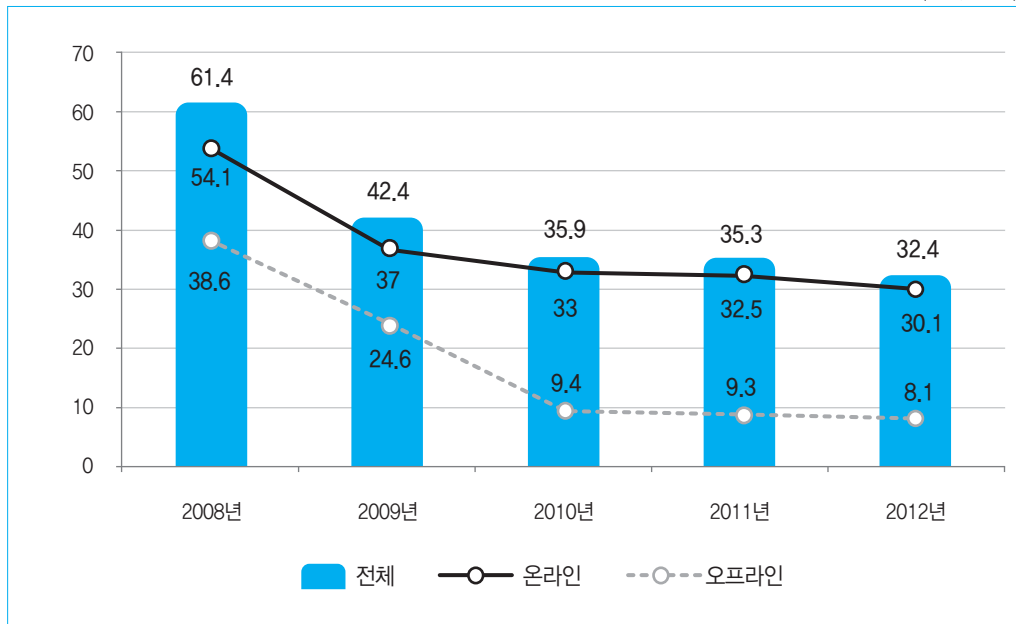
표IV-1 | 연도별 불법복제물 이용경험률

(단위 : %, 천명)

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
온라인	54.1	37.0	33.0	32.5	30.1
이용인구	20,994	14,358	13,056	13,074	12,185
오프라인	38.6	24.6	9.4	9.3	8.1
이용인구	14,979	9,546	3,719	3,741	3,289
전체	61.4	42.4	35.9	35.3	32.4
이용인구	23,826	16,453	14,204	14,201	13,083

그림IV-1 | 연도별 불법복제물 이용경험률

(단위 : %)



콘텐츠별로 살펴보았을 때 불법복제물 이용경험률이 가장 높게 나타난 분야는 ‘영화’(18.8%)로 조사되었으며, ‘음악’ 18.6%, ‘방송’ 14.7%, ‘출판’ 6.1%, ‘게임’ 4.1%의 순으로 나타났다. 2012년도의 불법복제물 이용경험률은 ‘방송’ 분야를 제외하고 모두 전년에 비해 수치가 낮아졌으나, 콘텐츠별로 2011년에 비해 큰 차이를 보이지는 않았다. 불법복제물 이용경험률을 기준으로 했을 때 수치가 가장 크게 감소한 분야는 ‘음악’으로 전년 대비 2.7%p 감소하였으며, ‘방송’의 경우 전년 대비 0.3%p 증가한 수치를 나타냈다.

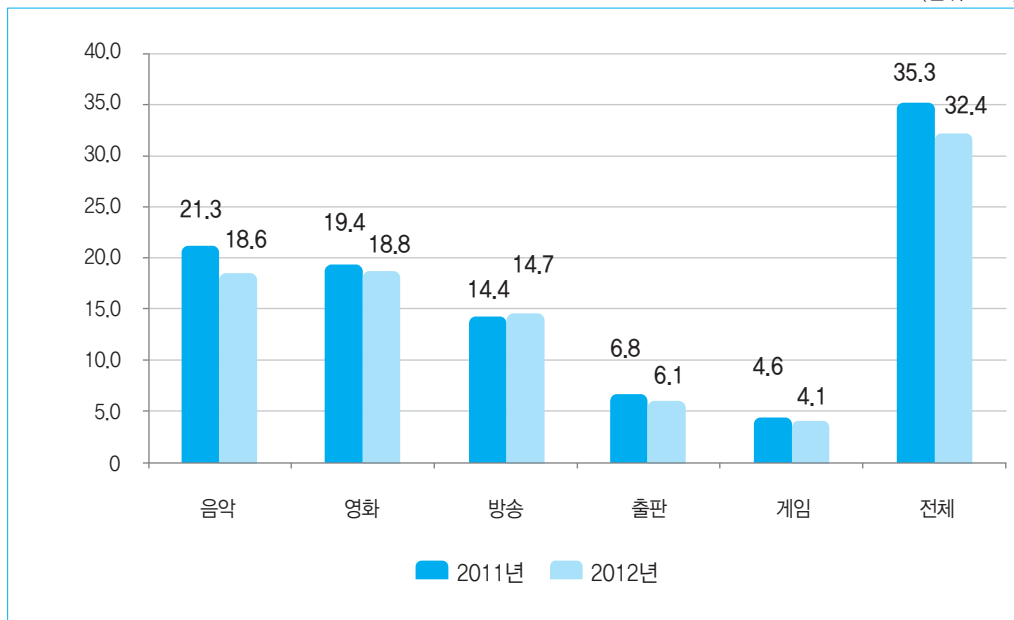
표IV-2 | 콘텐츠별 불법복제물 이용경험률

(단위 : %, 천명)

구분		2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	전년 대비
음악	경험률	47.0	28.5	21.6	21.3	18.6	-2.7%p
	이용인구	18,238	11,059	8,546	8,569	7,535	-1,034
영화	경험률	38.6	24.1	21.1	19.4	18.8	-0.6%p
	인구	14,979	9,352	8,348	7,804	7,588	-216
방송	경험률	21.6	14.8	14.9	14.4	14.7	0.3%p
	이용인구	8,382	5,743	5,895	5,793	5,929	136
출판	경험률	13.4	8.9	7.6	6.8	6.1	-0.7%p
	이용인구	5,200	3,454	3,007	2,736	2,462	-274
게임	경험률	16.3	9.8	4.9	4.6	4.1	-0.5%p
	이용인구	6,325	3,803	1,939	1,851	1,677	-174
전체	경험률	61.4	42.4	35.9	35.3	32.4	-2.9%p
	이용인구	23,826	16,453	14,204	14,201	13,083	-1,118

그림IV-2 | 콘텐츠별 불법복제물 이용경험률

(단위 : %)



나. 온라인 불법복제물 이용경험

2012년 한 해 온라인상의 불법복제물 이용경험을 살펴보면 우리나라 만 13~69세 인구의 30.1%인 약 1,219만 명이 온라인에서 불법복제물을 이용한 것으로 나타났다. 온라인 불법복제물 이용경험률(30.1%)은 전년 대비 2.4%p 감소하였으며 2008년 54.1%에서 2009년 37.0%로 크게 감소한 이후 완만한 감소세를 보이고 있다.

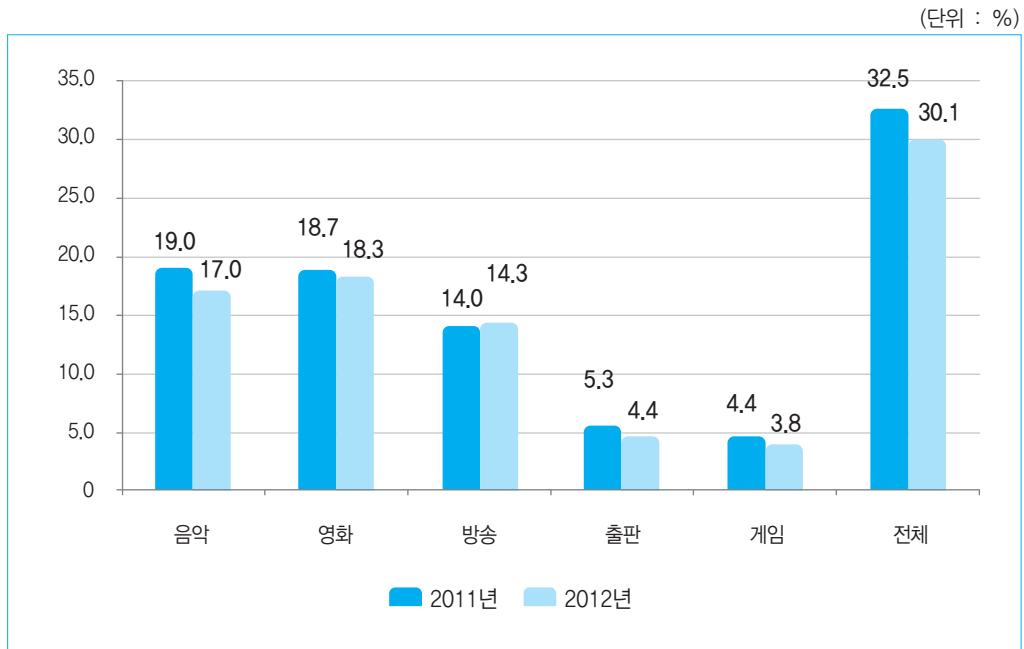
콘텐츠별로 살펴보았을 때 온라인 불법복제물 이용경험률이 가장 높게 나타난 분야는 ‘영화’(18.3%)로 조사되었으며, ‘음악’ 17.0%, ‘방송’ 14.3%, ‘출판’ 4.4%, ‘게임’ 3.8%의 순으로 나타났다. 2012년도의 온라인 불법복제물 이용경험률은 ‘방송’ 분야를 제외하고 2011년에 비해 수치가 낮아졌으나 큰 차이를 보이지는 않았다. 콘텐츠별로 수치가 가장 크게 감소한 분야는 ‘음악’으로 전년 대비 2.0%p 감소하였으며, ‘방송’의 경우 전년 대비 0.3%p 증가한 수치를 나타냈다.

표IV-3 | 콘텐츠별 불법복제물 이용경험률(온라인)

(단위 : %, 천명)

구분		2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	전년 대비
음악	경험률	40.7	24.1	19.5	19.0	17.0	-2.0%p
	이용인구	15,794	9,352	7,715	7,644	6,881	-763
영화	경험률	36.7	23.0	20.3	18.7	18.3	-0.4%p
	인구	14,241	8,925	8,032	7,523	7,404	-119
방송	경험률	20.4	14.1	14.5	14.0	14.3	0.3%p
	이용인구	7,916	5,472	5,737	5,632	5,792	160
출판	경험률	10.1	6.4	5.7	5.3	4.4	-0.9%p
	이용인구	3,919	2,484	2,255	2,132	1,796	-336
게임	경험률	15.7	9.3	4.6	4.4	3.8	-0.6%p
	이용인구	6,092	3,609	1,820	1,770	1,540	-230
전체	경험률	54.1	37.0	33.0	32.5	30.1	-2.4%p
	이용인구	20,994	14,358	13,056	13,074	12,185	-889

그림Ⅳ-3 | 콘텐츠별 불법복제물 이용경험률(온라인)



다. 오프라인 불법복제물 이용경험

2012년 한 해 오프라인상의 불법복제물 이용경험을 살펴보면 우리나라 만 13~69세 인구의 8.1%인 약 329만명이 오프라인에서 불법복제물을 이용한 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제물 이용경험률(8.1%)은 전년 대비 1.2%p 감소하였으며 2008년 조사 이래 지속적으로 감소하는 추세이다. 오프라인 불법복제물 이용경험률은 2009년 24.6%에서 2010년 9.4%로 큰 폭으로 감소한 이후 비교적 완만한 감소세를 보이고 있다.

콘텐츠별로 살펴보았을 때 오프라인 불법복제물 이용경험률이 가장 높게 나타난 분야는 ‘음악’(4.2%)으로 조사되었으며, ‘영화’ 2.7%, ‘출판’ 2.2%, ‘방송’ 1.8%, ‘게임’ 1.6%의 순으로 나타났다. 2012년도의 오프라인 불법복제물 이용경험률은 ‘게임’ 분야를 제외하고 2011년에 비해 수치가 같거나 낮아졌으나 온라인에서와 마찬가지로 큰 차이를 보이지는 않았다. 콘텐츠별로 수치가 가장 크게 감소한 분야는 ‘음악’ 및 ‘출판’으로 전년 대비 0.8%p 감소하였으며, ‘게임’의 경우 0.1%p 증가한 수치를 나타냈다.

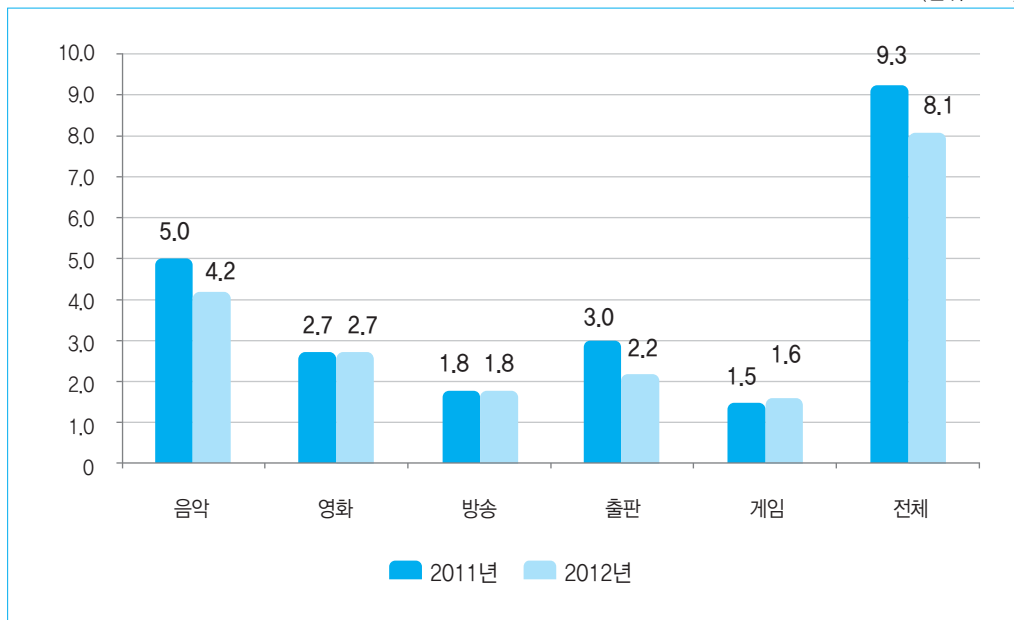
표IV-4 | 콘텐츠별 불법복제물 이용경험률(오프라인)

(단위 : %, 천명)

구분		2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	전년 대비
음악	경험률	25.9	15.0	4.3	5.0	4.2	-0.8%p
	이용인구	10,051	5,820	1,701	2,011	1,707	-304
영화	경험률	15.2	8.7	2.9	2.7	2.7	0.0%p
	인구	5,898	3,376	1,147	1,086	1,082	-4
방송	경험률	6.6	5	1.6	1.8	1.8	0.0%p
	이용인구	2,561	1,940	633	724	726	2
출판	경험률	10.3	6.9	3.5	3.0	2.2	-0.8%p
	이용인구	3,997	2,678	1,385	1,207	886	-321
게임	경험률	8.1	5.1	1.1	1.5	1.6	0.1%p
	이용인구	3,143	1,979	435	603	666	63
전체	경험률	38.6	24.6	9.4	9.3	8.1	-1.2%p
	이용인구	14,979	9,546	3,719	3,741	3,289	-452

그림IV-4 | 콘텐츠별 불법복제물 이용경험률(오프라인)

(단위 : %)



라. 응답자 특성별 불법복제물 이용경험

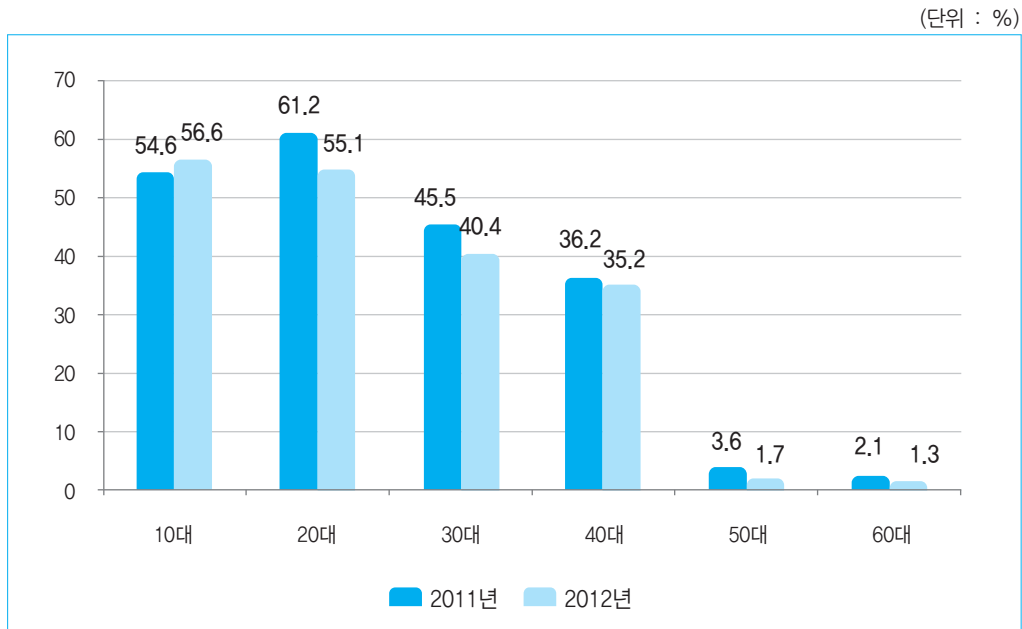
불법복제물을 이용하는 층은 다양한 연령, 지역, 소득, 직업 등에 걸쳐 분포되어 있으며, 각 요인별로 불법복제물 이용경험률에 차이를 보인다. 이하에서는 불법복제물 이용에 영향을 미치는 6가지 요인(성, 연령, 지역, 소득, 직업, 학력)을 중심으로 살펴보았다.

먼저 성별을 기준으로 보면 2012년 한 해 동안 ‘남성’의 33.9%, ‘여성’의 30.8%가 불법복제물을 이용한 경험이 있다고 조사되었다. 현재의 조사방법론을 정립한 2008년부터 지금까지의 추이를 살펴보면 남성의 불법복제물 이용경험률은 여성보다 지속적으로 높게 나타나고 있다. 이는 남성이 토렌트 등의 온라인 불법복제물 유통방식에 상대적으로 익숙하며, 여성보다 콘텐츠를 더 많이 소비하는 경향이 있기 때문으로 분석된다.⁵³⁾ 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘남성’의 31.7%, ‘여성’의 28.5%가 불법복제물 이용경험이 있는 것으로 나타났으며, 오프라인의 경우는 ‘남성’의 8.7%, ‘여성’의 7.5%가 이용경험이 있다고 응답했다.

연령을 기준으로 살펴보면 낮은 연령대일수록 불법복제물 이용경험률이 높았으며, ‘10대’와 ‘20대’의 절반 이상이 불법복제물 이용경험이 있는 것으로 나타났다. ‘10대’가 56.6%로 가장 높게 나타났으며, ‘20대’ 55.1%, ‘30대’ 40.4%, ‘40대’ 35.2%, ‘50대’ 1.7%, ‘60대’ 1.3%의 순으로 조사되었다. 불법복제물 이용경험률 수치는 10대를 제외한 모든 연령층에서 2011년 기준조사보다 감소하였다. 특히 ‘20’대의 경우 2011년 기준조사에서는 61.2%로 가장 불법복제물 이용경험률이 가장 높은 연령대로 조사되었으나 2012년에는 10대에 비해 1.5%p 낮게 나타났다. 유통경로별로 구분해보면 온라인의 경우 연령이 낮을수록 이용경험률이 높게 나타났다. 한편 오프라인에서는 ‘40대’가 12.9%, ‘20대’가 12.2%, ‘10대’가 10.0%, ‘30대’가 8.8%, ‘60대’가 1.3%, ‘50대’가 0.8%의 순으로 조사되었다.

53) ‘2009 저작권 보호 연차보고서’에 나타난 조사결과에 따르면 콘텐츠(합법·불법 모두 포함)에 대한 이용경험률은 남성(85.4%)이 여성(79.5%)보다 높게 나타남.

그림Ⅳ-5 | 연령별 불법복제물 이용경험률



불법복제물 이용경험률은 지역별로는 큰 차이를 보이지 않았다. ‘수도권’이 33.1%로 가장 높았으며, ‘호남권’과 ‘강원권’이 32.5%, ‘충청권’이 32.1%, ‘영남권’이 30.9%의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘수도권’이 31.3%로 불법복제물 이용경험률이 가장 높게 나타났으며, 오프라인의 경우는 ‘강원권’이 10.5%로 가장 낮게 조사되었다.

가구소득을 기준으로 살펴보면 고소득층의 불법복제물 이용경험률이 전반적으로 높게 나타났다. ‘700만원 이상’에 해당하는 응답자의 47.2%가 불법복제물 이용경험이 있다고 응답했으며, ‘600~699만원(38.0%)’, ‘500~599만원(35.8%)’, ‘400~499만원(32.5%)’, ‘200~299만원(31.7%)’, ‘300~399만원(30.3%)’, ‘100~199만원(26.3%)’, ‘100만원 미만(16.1%)’의 순으로 조사되었다. 유통경로별로 구분해보면 온·오프라인 모두 가구소득이 ‘700만원 이상’에 해당하는 응답자의 불법복제물 이용경험률이 가장 높게 나타났으며, ‘100만원 미만’에 해당하는 응답자의 이용경험률이 가장 낮게 나타났다.

직업을 기준으로 살펴보면 ‘학생’의 57.6%가 불법복제물을 이용한 경험이 있는 것으로 나타났으며, ‘화이트칼라(38.7%)’, ‘무직/기타(24.7%)’, ‘블루칼라(17.1%)’, ‘자영업자(15.7%)’, ‘전업주부(11.8%)’, ‘농/수/축산업 종사자(7.9%)’의 순으로 나타났다. 온·오프

라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 '학생'이 55.6%로 가장 높았으며, '농/수/축산업 종사자'가 3.0%로 가장 낮게 나타났다. 오프라인의 경우는 '학생'과 '화이트칼라'가 10.9%로 가장 높았으며, '전업주부'가 3.5%로 가장 낮게 나타났다.

학력을 기준으로 살펴보면 재학생의 경우 '대학생'이 59.7%로 가장 높게 나타났으며, '대학원생'이 57.5%, '중·고등학생'이 55.2%로 나타났다. 졸업자의 경우는 '대학교 졸업'이 37.3%로 불법복제물 이용경험률이 가장 높게 조사되었으며, '대학원 졸업'이 35.9%, '고등학교 졸업'이 13.9%, '중학교 졸업'이 1.9%, '초등학교 졸업 이하'가 0.4%의 순으로 나타났다.

표IV-5 | 응답자 특성별 불법복제물 이용경험률

(단위 : %)

구분		온라인	오프라인	전체	
전체		30.1	8.1	32.4	
성별	남성	31.7	8.7	33.9	
	여성	28.5	7.5	30.8	
연령	10대	55.4	10.0	56.6	
	20대	52.3	12.2	55.1	
	30대	38.9	8.8	40.4	
	40대	30.5	12.9	35.2	
	50대	0.9	0.8	1.7	
	60대	0.1	1.3	1.3	
지역	수도권	전체	31.3	7.7	33.1
		서울	32.7	9.7	34.8
		경기/인천	30.3	6.3	31.9
	충청권	29.9	7.9	32.1	
	영남권	28.3	8.0	30.9	
	호남권	29.1	9.8	32.5	
	강원권	30.0	10.5	32.5	
	가구 소득	100만원 미만	15.4	4.2	16.1
100~199만원	24.4	5.6	26.3		
200~299만원	28.9	7.8	31.7		
300~399만원	28.1	7.4	30.3		
400~499만원	29.9	7.1	32.5		
500~599만원	34.2	8.9	35.8		
600~699만원	35.3	12.0	38.0		
700만원 이상	45.0	14.8	47.2		

구분		온라인	오프라인	전체	
직업	농/수/축산업 종사자	3.0	5.9	7.9	
	자영업자	13.6	5.6	15.7	
	블루칼라	14.7	5.7	17.1	
	화이트칼라	36.1	10.9	38.7	
	전업주부	10.1	3.5	11.8	
	학생	55.6	10.9	57.6	
	무직/기타	23.0	4.6	24.7	
학력	재학	중·고등학생	54.3	8.7	55.2
		대학생	56.8	12.2	59.7
		대학원생	55.2	16.1	57.5
	초등학교 졸업 이하	0.0	0.4	0.4	
	중학교 졸업	0.7	1.4	1.9	
	고등학교 졸업	12.1	4.3	13.9	
	대학교 졸업	34.3	10.5	37.3	
	대학원 졸업	33.8	9.9	35.9	

2. 불법복제물 시장규모

본 보고서는 2012년의 불법복제물 시장규모를 유통량⁵⁴⁾과 금액⁵⁵⁾ 두 가지 기준으로 구분하여 분석하고 있다. 콘텐츠별 불법복제물의 온라인과 오프라인 유통방식에 따른 단가차이가 존재하므로 유통량과 금액이 정비례하지 않는다는 것에 유의할 필요가 있다. 특히 2011년부터 토렌트를 통한 무료 유통이 급격히 증가함에 따라 불법복제물 시장규모의 증감추이를 정량적으로 파악하기 위해서는 유통량을 기준으로 분석하는 것이 보다 적절하며, 금액 부분은 불법복제물 이용자들의 지출액 또는 유통업자들의 매출액 추이를 추정하는 기준으로 활용할 수 있다.

가. 전체 불법복제물 시장규모⁵⁶⁾

2012년도의 불법복제물 시장규모는 유통량과 금액 부분 모두 2011년에 비해 감소한 것으로 나타났다. 조사를 통해 파악한 5개 분야(음악, 영화, 방송, 출판, 게임)의 2012년 불법복제물 시장규모(유통량)는 약 20억 6천만개로 2011년(21억개) 대비 1.7% 감소하였으며, 2008년(34억 5천만개) 대비 40.2% 감소한 것으로 나타났다. 불법복제물 유통량은 2008년부터 2010년까지 급격하게 감소하다가 2011년에 다시 증가한 이후 서서히 감소하고 있는 추세이다. 한편 불법복제물 시장규모(금액)는 약 3,055억원으로 2008년 이래 연속적으로 감소하였다. 이는 불법복제물 유통이 상대적으로 유통단가가 높은 오프라인에서 온라인으로, 유료사이트에서 토렌트 등의 무료사이트로 이동함에 따른 것으로 분석된다.

표IV-6 | 연도별 불법복제물 시장규모

연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	3,449,747	-	965,975	-
2009년	2,396,018	-30.5	878,440	-9.1
2010년	1,895,709	-20.9	510,173	-41.9
2011년	2,100,270	10.8	422,046	-17.3
2012년	2,064,330	-1.7	305,485	-27.6
5년 평균	2,381,215	-	616,424	-

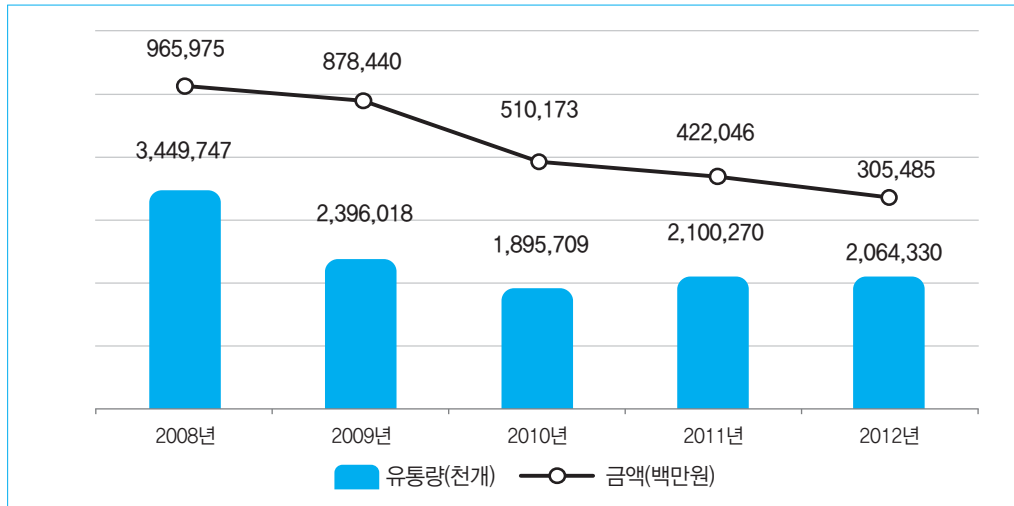
54) 만 13~69세 국민이 조사대상 기간 동안 유료로 구입하거나 무료로 획득한 불법복제물의 개수

55) 만 13~69세 국민이 조사대상 기간 동안 불법복제물의 구입을 위해 지출한 총 금액

※ 불법복제물 시장규모(금액) = 불법복제물 유통량 × 불법복제물 단가

56) 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모와 관련한 일부 수치들은 엑셀 프로그램 상에서 반올림된 값으로, 개별 수치의 합과 총계로 제시된 값이 근소하게 일치하지 않을 수 있음(이하 동일)

그림Ⅳ-6 | 연도별 불법복제물 시장규모



먼저 유통량 기준으로 콘텐츠별 불법복제물 시장규모를 살펴보면 음악물이 약 13억 3천만곡으로 전년(13억곡) 대비 2.7% 증가, 영화물이 약 2억 1천만편으로 전년(2억 5천만편) 대비 14.5% 감소, 방송물이 약 3억 6천만편으로 전년(3억 5천만편) 대비 2.1% 증가, 출판물은 약 1억 4천만권으로 전년(1억 7천만권) 대비 19.9% 감소, 게임물은 2,531만편으로 전년(3,306만편) 대비 23.4% 감소한 것으로 조사되었다.

표Ⅳ-7 | 콘텐츠별 불법복제물 시장규모(유통량)

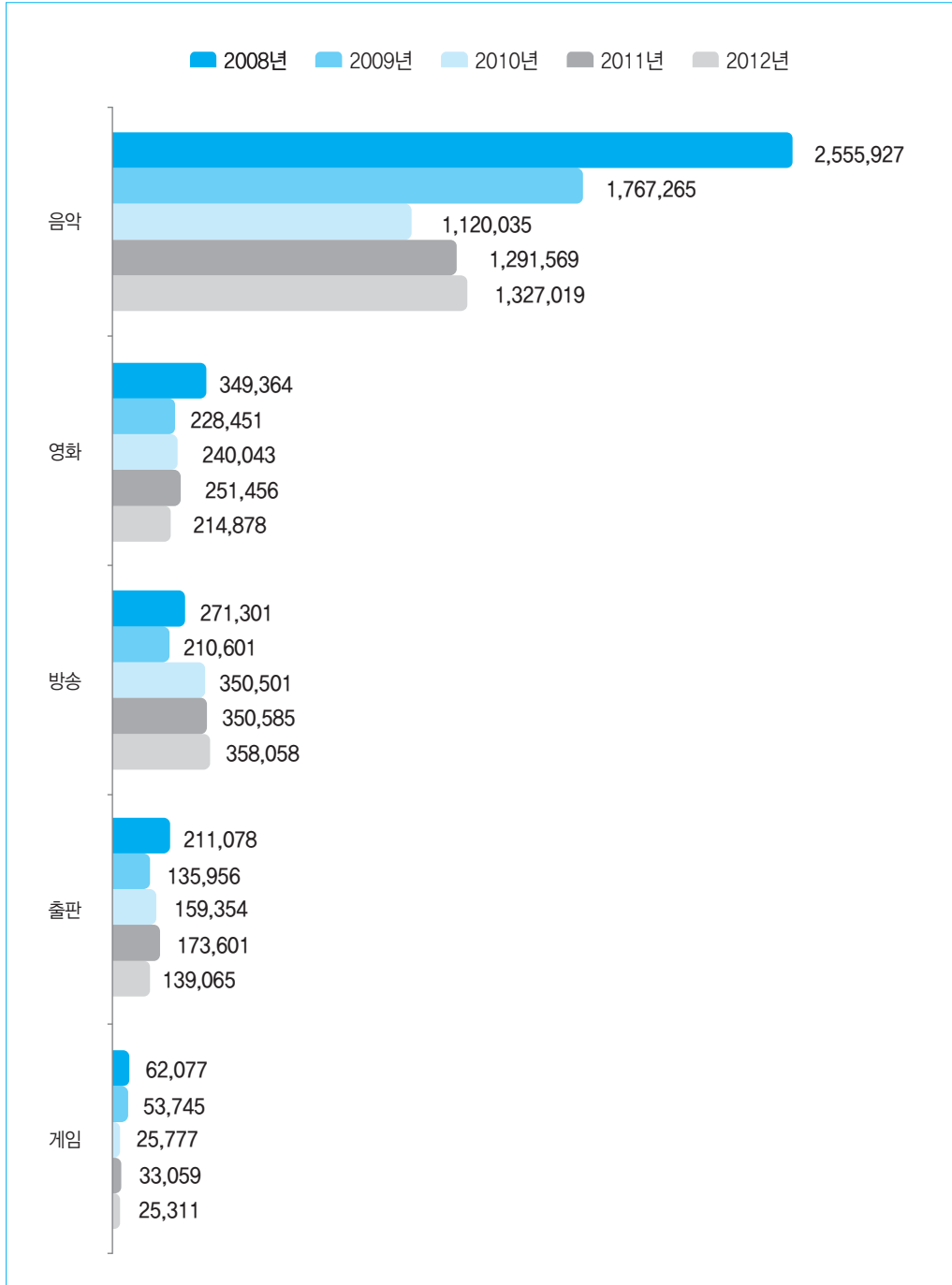
(단위 : 천개, %)

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	연평균
음악	2,555,927	1,767,265	1,120,035	1,291,569	1,327,019	1,612,363
	(-)	(-30.9)	(-36.6)	(15.3)	(2.7)	-
영화	349,364	228,451	240,043	251,456	214,878	256,838
	(-)	(-34.6)	(5.1)	(4.8)	(-14.5)	-
방송	271,301	210,601	350,501	350,585	358,058	308,209
	(-)	(-22.4)	(66.4)	(0.0)	(2.1)	-
출판	211,078	135,956	159,354	173,601	139,065	163,811
	(-)	(-35.6)	(17.2)	(8.9)	(-19.9)	-
게임	62,077	53,745	25,777	33,059	25,311	39,994
	(-)	(-13.4)	(-52.0)	(28.3)	(-23.4)	-
총계	3,449,747	2,396,018	1,895,709	2,100,270	2,064,330	2,381,215
	(-)	(-30.5)	(-20.9)	(10.8)	(-1.7)	-

* ()는 전년 대비 증감률

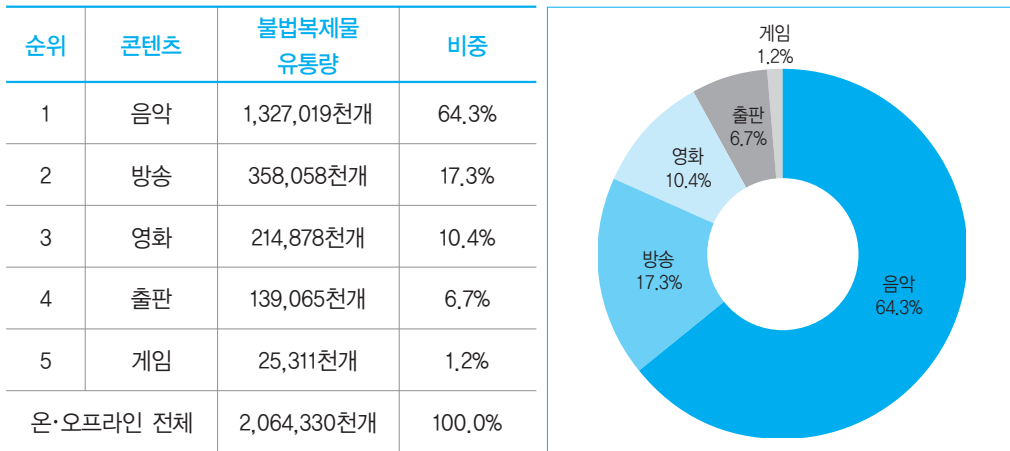
그림Ⅳ-7 | 콘텐츠별 불법복제물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개)



콘텐츠별 불법복제물 시장규모에 대한 비중을 살펴보면, 음악물 64.3%, 방송물 17.3%, 영화물 10.4%, 출판물 6.7%, 게임물 1.2%의 순으로 나타나 음악물의 불법유통이 가장 많이 이루어지는 것으로 조사되었다. 이는 음악물의 경우 타 콘텐츠에 비해 전 연령대에 걸쳐 수요가 높고 유행 타이틀의 전환주기가 빠르며, 이용행태적 특성 상 단위당 이용시간이 짧으면서도 한번에 다수의 저작물이 유통되는 경우가 빈번하기 때문이라고 할 수 있다.

그림Ⅳ-8 | 콘텐츠별 불법복제물 시장 비중(유통량)



다음으로 금액 기준으로 살펴보면, 불법복제물 유통량에 불법복제물 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모는 총 3,055억원으로 2011년(4,220억원) 대비 27.6% 감소한 것으로 나타났다. 콘텐츠별로는 음악물이 842억원으로 전년(1146억원) 대비 26.5% 감소, 영화물은 681억원으로 전년(616억원) 대비 10.5% 증가, 방송물은 497억원으로 전년(463억원) 대비 7.4% 증가, 출판물은 675억원으로 전년(1,726억원) 대비 60.9% 감소, 게임물은 360억원으로 전년(270억원) 대비 33.3% 증가한 것으로 나타났다.

표IV-8 | 콘텐츠별 불법복제물 시장규모(금액)

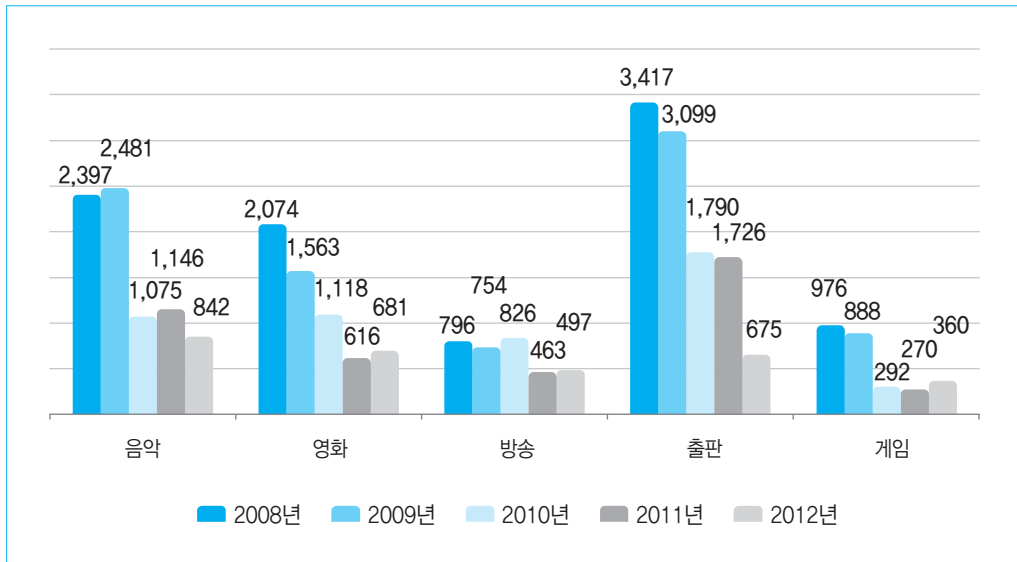
(단위 : 백만원, %)

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	연평균
음악	239,698	248,100	107,534	114,575	84,202	158,822
	(-)	(3.5)	(-56.7)	(6.5)	(-26.5)	-
영화	207,380	156,311	111,848	61,596	68,066	121,040
	(-)	(-24.6)	(-28.4)	(-44.9)	(10.5)	-
방송	79,574	75,358	82,629	46,267	49,706	66,707
	(-)	(-5.3)	(9.6)	(-44.0)	(7.4)	-
출판	341,678	309,862	178,990	172,596	67,495	214,124
	(-)	(-9.3)	(-42.2)	(-3.6)	(-60.9)	-
게임	97,646	88,809	29,172	27,013	36,017	55,731
	(-)	(-9.1)	(-67.2)	(-7.4)	(33.3)	-
총계	965,975	878,440	510,173	422,046	305,485	616,424
	(-)	(-9.1)	(-41.9)	(-17.3)	(-27.6)	-

* ()는 전년 대비 증감률

그림IV-9 | 콘텐츠별 불법복제물 시장규모(금액)

(단위 : 억원)

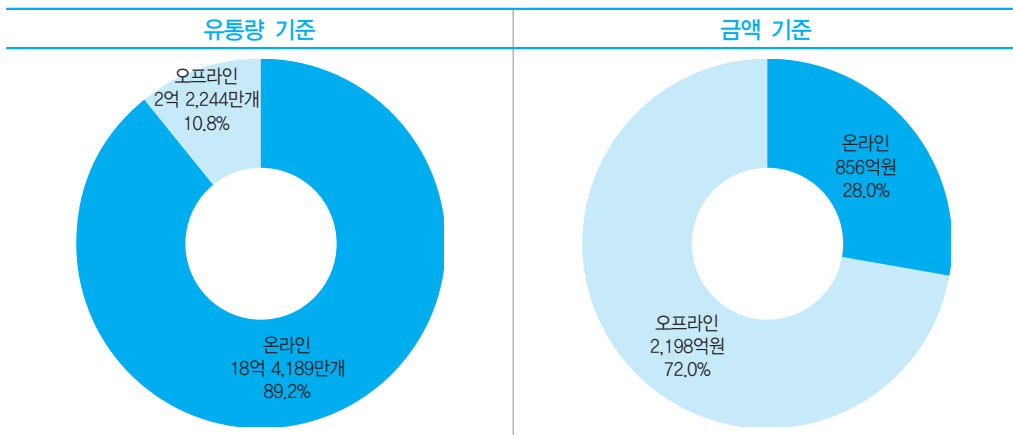


온·오프라인 유통경로별 불법복제물 유통량을 살펴보면, 2012년 한 해 동안 온라인상에서 18억 4,189만개, 오프라인상에서 2억 2,244만개로 총 20억 6,433만개가 유통된 것으로 조사되었다. 온라인 유통비율은 89.2%로 오프라인 유통비율인 10.8%보다 약 8.2

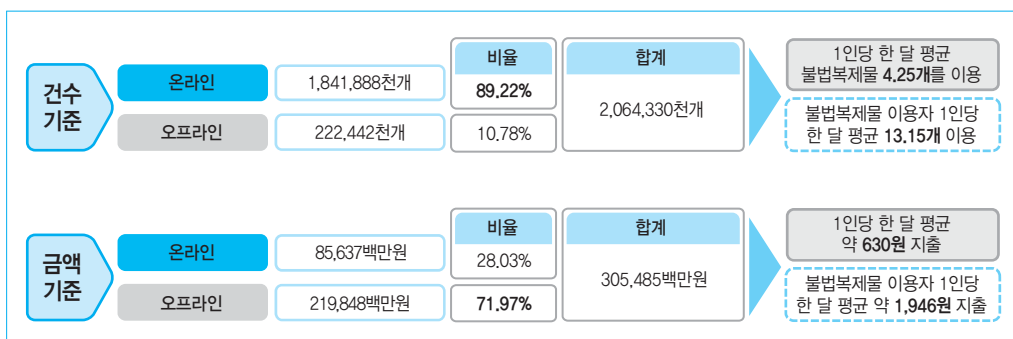
배 정도 많은 것으로 나타났다.

한편 금액 기준으로 유통경로별 시장규모를 살펴보면 온라인의 경우 856억 원, 오프라인은 2,198억 원으로 총 3,055억 원 규모로 불법복제물 시장이 형성되어 있다는 것을 알 수 있다. 비율로 보면 온라인 시장은 28.0%, 오프라인 시장은 72.0%로 나타나 오프라인이 온라인 시장 비율보다 약 2.5배 정도 높은 것으로 나타났다. 이는 오프라인 불법복제물의 가격 산정 시, 합법저작물 또는 불법복제물을 확보하여 CD, DVD 등의 매개체에 복제를 하는 생산비용과 유통거래 비용, 이윤 등을 고려하므로, 복제비용 발생이 거의 없는 온라인 불법복제물보다 가격이 현저히 높기 때문에 나타나는 현상이다.

그림Ⅳ-10 | 유통경로별 불법복제물 시장 비중



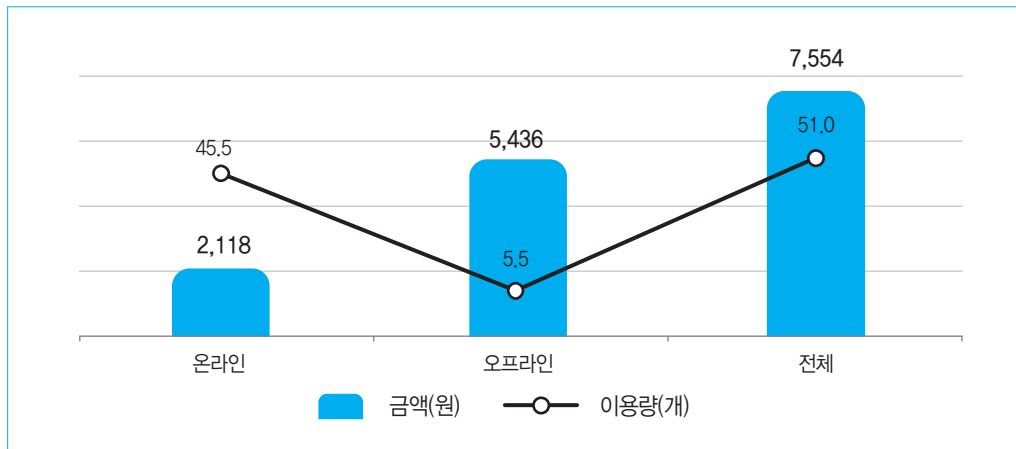
그림Ⅳ-11 | 전체 불법복제물 시장규모



※ 만 16~69세 인구수 : 40,439,754명
 ※ 만 16~69세 불법복제물 이용자수 : 13,083,450명

한편, 2012년 한 해 동안 우리나라 만 16~69세 인구 1인당 평균 51.0개(한 달에 평균 4.25개)의 불법복제물을 구입 또는 이용했으며, 유통경로별로 구분했을 때 온라인에서 45.5개, 오프라인에서 5.5개를 이용한 것으로 나타났다. 이를 금액으로 환산 시 약 7,554원(한 달 평균 1,946원)을 매달 불법복제물 소비에 사용하였으며, 온라인에서 2,118원, 오프라인에서 5,436원을 지출한 것으로 볼 수 있다.

그림Ⅳ-12 | 1인당 1년 평균 불법복제물 유통량 및 지출액



응답자 특성별 불법복제물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 음악과 영화, 방송, 게임 분야 모두 ‘남성’이 ‘여성’보다 불법복제물을 더 많이 이용하는 것으로 조사되었다. 유통된 불법복제물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제물은 약 12억개로써 전체의 59.4%의 비중을 차지하고 있다. ‘여성’이 이용한 불법복제물은 약 8억개(40.6%)로 나타났다. 콘텐츠별로는 ‘게임’의 경우 ‘남성’과 ‘여성’의 이용비율 차이가 가장 큰 것으로 조사되었으며, ‘출판’의 경우 ‘남성’과 ‘여성’의 이용비율의 격차가 가장 작게 나타났다.

연령별로는 음악, 영화 분야에서는 ‘30대’, 방송, 출판은 ‘20대’, 게임은 ‘10대’에서 유통량이 많은 것으로 나타났다. 연령대별 유통량 비중을 살펴보면 ‘20대’가 29.5%로 가장 높게 나타났으며, ‘30대’가 28.0%, ‘10대’가 22.6%, ‘40대’가 19.3%, ‘50대’와 ‘60대’가 0.3%의 순으로 나타나 ‘50대’와 ‘60대’의 유통비중이 매우 낮은 것으로 조사되었다.

지역별로는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야 모두 ‘수도권’에서 불법복제물의 유통이 가장 많은 것으로 나타났다. 이는 수도권에 우리나라 인구가 가장 많이 밀집되어 있기

때문이라 할 수 있다. 지역별 유통량 비중을 살펴보면 ‘수도권’이 55.0%로 가장 높게 나타났다으며, ‘영남권’이 24.7%, ‘충청권’이 8.7%, ‘호남권’이 8.5%, ‘강원권’이 3.0%의 순으로 나타났다.

가구소득별로는 음악, 영화, 방송 분야에서는 ‘300~399만원’, 출판과 게임 분야에서는 ‘200~299만원’에 해당하는 응답자에 의한 유통이 가장 많은 것으로 나타났다. 가구소득별 유통량 비중을 살펴보면 ‘300~399만원’이 20.5%로 가장 높게 나타났으며, ‘200~299만원’이 18.2%, ‘400~499만원’이 17.1%, ‘700만원 이상’이 15.5%, ‘500~599만원’이 13.8%, ‘100~199만원’이 8.3%, ‘600~699만원’이 5.4%, ‘100만원 미만’이 1.2%의 순으로 조사되었다.

직업별로는 음악, 영화 분야에서는 ‘화이트칼라’ 종사자에 의한 유통이, 방송, 출판, 게임 분야에서는 ‘학생’에 의한 유통이 가장 많은 것으로 나타났다. 직업별 유통량 비중을 살펴보면 ‘화이트칼라’가 43.1%로 가장 높게 나타났으며, ‘학생’이 41.3%, ‘전업주부’가 4.7%, ‘블루칼라’가 4.5%, ‘자영업자’가 3.1%, ‘무직/기타’가 3.0%, ‘농축수산업 종사자’가 0.3%의 순으로 나타났다. 직업별로 구분했을 때 ‘학생’과 ‘화이트칼라’ 종사자의 불법복제물 유통량이 두드러지게 높게 나타났다.

학력별로는 재학생의 경우 음악과 방송, 출판 분야에서는 ‘대학생’에 의한 유통이, 영화와 게임 분야에서는 ‘중·고등학생’에 의한 유통이 가장 많은 것으로 나타났다. 졸업생의 경우는 ‘대학교 졸업’이 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 전 분야에 걸쳐 불법복제물을 가장 많이 이용하는 것으로 조사되었다.

표IV-9 | 응답자 특성별 불법복제물 시장규모(유통량)⁵⁷⁾

(단위 : 천개)

구분		합계	음악	영화	방송	출판	게임
전체		2,064,330	1,327,019	214,878	358,058	139,065	25,311
성별	남성	1,226,395	803,538	132,571	199,392	71,459	19,435
	여성	837,935	523,481	82,307	158,667	67,606	5,876
연령	10대	466,580	289,335	47,885	76,312	43,366	9,682
	20대	609,594	350,541	54,237	142,824	55,831	6,161
	30대	577,575	408,227	63,371	76,717	25,192	4,068
	40대	399,164	267,973	48,956	62,182	14,677	5,376

57) 오프라인 불법복제 음악물 이용에 대해서는 앨범 단위로 조사를 실시하였으나, 온라인 불법복제 음악물과의 비중 비교를 위해 ‘곡’ 단위로 환산하였음(1개 앨범을 10곡으로 가정).

구분		합계	음악	영화	방송	출판	게임	
	50대	5,828	5,471	309	24	0	24	
	60대	5,590	5,471	119	0	0	0	
지역	수도권	전체	1,136,048	727,773	106,999	204,078	83,330	13,868
		서울	470,647	283,958	47,243	87,945	43,841	7,660
		경기/인천	665,400	443,814	59,756	116,133	39,488	6,209
	충청권	179,886	109,425	23,693	32,447	10,919	3,402	
	영남권	510,397	342,001	56,378	78,287	28,498	5,233	
	호남권	175,342	104,144	21,243	32,851	14,630	2,474	
	강원권	62,658	43,675	6,566	10,395	1,689	333	
가구 소득	100만원 미만	24,264	13,773	3,425	4,139	2,522	404	
	100~199만원	171,488	87,635	20,648	39,607	21,219	2,379	
	200~299만원	375,328	228,794	37,038	75,622	26,952	6,922	
	300~399만원	423,856	271,541	46,981	86,256	15,272	3,806	
	400~499만원	353,991	259,124	32,495	39,441	20,172	2,759	
	500~599만원	284,910	193,136	30,520	36,515	21,457	3,283	
	600~699만원	111,400	74,718	10,419	19,958	5,233	1,070	
	700만원 이상	319,093	198,298	33,351	56,521	26,238	4,686	
직업	농/수/축산업 종사자	6,732	5,233	714	785	0	0	
	자영업자	63,942	32,804	12,798	9,777	7,802	761	
	블루칼라	93,226	67,986	10,110	12,084	2,046	999	
	화이트칼라	889,722	604,527	94,248	128,408	54,332	8,207	
	전업주부	97,579	75,551	8,492	9,373	3,188	975	
	학생	851,566	506,472	79,666	184,072	67,677	13,678	
	무직/기타	61,564	34,445	8,849	13,559	4,020	690	
학력	재학	중·고등학생	352,563	230,935	37,847	45,959	30,639	7,184
		대학생	438,533	242,781	37,704	120,606	31,305	6,137
		대학원생	60,398	32,685	4,115	17,508	5,733	357
	초등학교 졸업 이하	476	476	0	0	0	0	
	중학교 졸업	5,400	5,257	143	0	0	0	
	고등학교 졸업	149,603	107,189	13,226	23,027	4,710	1,451	
	대학교 졸업	926,237	619,323	110,567	128,551	57,710	10,086	
	대학원 졸업	131,120	88,373	11,276	22,408	8,968	95	

다음으로 금액을 기준으로 불법복제물 시장규모⁵⁸⁾를 살펴보면 전반적으로 ‘남성’이 ‘여성’보다 불법복제물 이용을 위해 지출하는 총 금액이 큰 것으로 나타났다. 콘텐츠별로

58) 불법복제물 유통량에 불법복제물의 유통단가를 적용하여 산출한 시장규모로서, 불법복제물 이용을 위해 이용자들이 지출한 금액의 총합을 의미함

는 음악, 영화, 방송, 게임 분야에서 ‘남성’이 ‘여성’보다 불법복제물 이용을 위해 더 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, 출판의 경우 ‘여성’의 지출액이 더 많은 것으로 나타났다.

연령별로는 ‘40대’의 총 지출액이 가장 큰 것으로 조사되었으며, ‘30대’, ‘20대’, ‘10대’, ‘60대’, ‘50대’의 순으로 나타났다. 콘텐츠 분야별로 보면 음악은 ‘40대’, 영화는 ‘30대’, 방송, 출판은 ‘20대’, 게임은 ‘10대’에서의 지출액이 가장 크다고 나타났다.

지역별로는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야 모두 인구가 가장 많이 밀집되어 있는 ‘수도권’에서의 총 지출액이 가장 높게 나타났으며, ‘영남권’, ‘호남권’, ‘충청권’, ‘강원권’의 순으로 나타났다.

가구소득별로는 ‘700만원 이상’에 해당하는 응답자의 총 지출액이 가장 높았으며, ‘200~299만원’, ‘300~399만원’, ‘400~499만원’, ‘500~599만원’, ‘600~699만원’, ‘100~199만원’, ‘100만원 미만’의 순으로 나타났다.

직업을 기준으로 살펴보면 ‘화이트칼라’ 종사자의 총 지출액이 가장 높았으며, ‘학생’, ‘블루칼라’, ‘자영업자’, ‘전업주부’, ‘무직/기타’, ‘농축수산업 종사자’의 순으로 나타났다.

학력을 기준으로 살펴보면 재학생의 경우 ‘대학생’의 총 지출액이 가장 높았으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’에 해당하는 응답자가 불법복제물 이용을 위해 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었다.

표IV-10 | 응답자 특성별 불법복제물 시장규모(금액)

(단위 : 백만원)

구분		합계	음악	영화	방송	출판	게임	
전체		305,485	84,202	68,066	49,706	67,495	36,017	
성별	남성	182,353	49,757	44,423	29,917	33,199	25,057	
	여성	123,132	34,445	23,642	19,789	34,296	10,959	
연령	10대	48,781	7,624	12,498	7,541	8,180	12,939	
	20대	76,348	13,363	15,797	14,965	26,229	5,993	
	30대	81,943	20,327	20,853	14,042	18,340	8,381	
	40대	94,194	38,901	18,690	13,153	14,745	8,704	
	50대	1,692	1,610	76	6	0	0	
	60대	2,527	2,376	152	0	0	0	
지역	수도권	전체	152,541	41,091	33,849	29,324	28,457	19,821
	서울	85,262	26,021	15,267	12,927	18,241	12,806	

구분		합계	음악	영화	방송	출판	게임	
	경기/인천	67,279	15,070	18,582	16,396	10,216	7,015	
	충청권	30,749	7,777	6,707	4,071	6,687	5,507	
	영남권	73,308	21,604	17,906	7,826	18,912	7,059	
	호남권	36,366	9,187	7,259	5,115	11,539	3,266	
	강원권	12,521	4,542	2,345	3,370	1,900	363	
가구 소득	100만원 미만	8,118	1,980	1,451	1,851	2,232	604	
	100~199만원	20,229	5,689	5,850	4,335	2,711	1,643	
	200~299만원	60,994	16,179	10,926	10,327	13,547	10,015	
	300~399만원	56,778	15,719	11,913	10,511	13,680	4,955	
	400~499만원	37,162	7,626	9,335	5,193	11,384	3,624	
	500~599만원	36,202	10,968	9,652	5,459	4,776	5,346	
	600~699만원	20,284	5,912	4,706	3,818	3,920	1,929	
	700만원 이상	65,719	20,130	14,233	8,212	15,244	7,900	
직업	농/수/축산업 종사자	1,825	1,284	302	240	0	0	
	자영업자	17,978	6,888	3,221	2,306	3,495	2,068	
	블루칼라	18,869	9,329	2,782	2,503	2,443	1,812	
	화이트칼라	142,957	46,748	34,397	21,485	26,237	14,090	
	전업주부	14,978	5,542	4,007	1,944	2,324	1,161	
	학생	95,221	10,306	20,832	17,663	30,460	15,961	
	무직/기타	13,656	4,105	2,524	3,566	2,536	926	
학력	재학	중·고등학생	34,493	5,094	10,177	4,558	6,014	8,649
		대학생	49,220	4,341	9,680	9,146	19,112	6,941
		대학원생	11,509	870	974	3,959	5,335	371
	초등학교 졸업 이하	143	143	0	0	0	0	
	중학교 졸업	2,244	2,233	11	0	0	0	
	고등학교 졸업	24,376	12,740	3,917	5,665	468	1,585	
	대학교 졸업	169,281	53,519	39,266	23,257	34,905	18,334	
	대학원 졸업	14,220	5,261	4,039	3,121	1,662	137	

나. 온라인 불법복제물 시장규모

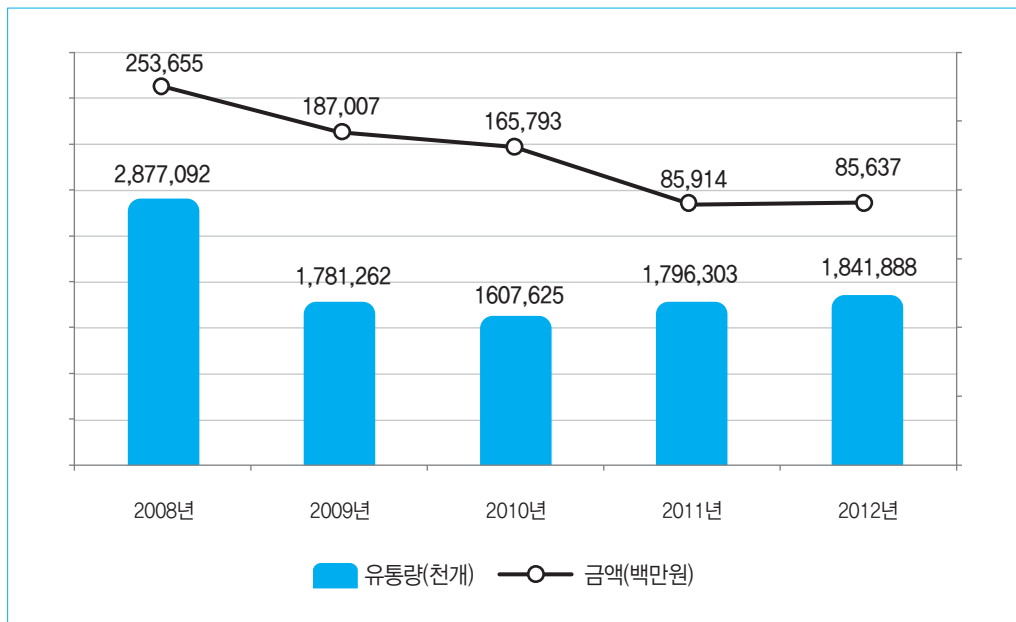
2012년도의 온라인 불법복제물 시장규모(유통량)은 약 18억 4천만개로 2011년(18억 개) 대비 2.5% 증가하였으며, 2008년(28억 8천만개) 대비 36.0% 감소한 것으로 나타났다. 불법복제물 유통량은 2010년을 저점으로 증가하는 추세를 보이고 있다. 한편 불법복제물 시장규모(금액)⁵⁹⁾는 약 856억원으로 2008년 이래 연속적으로 감소하였다. 온라인

상의 불법복제물 유통량이 증가하였음에도 불구하고 불법복제물 시장규모(금액)가 감소한 이유는 이용자들이 유료사이트에서 토렌트 등의 무료사이트로 이동함에 따른 것으로 분석된다.

표IV-11 | 연도별 온라인 불법복제물 시장규모

연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	2,877,092	-	253,655	-
2009년	1,781,262	-38.1	187,007	-26.3
2010년	1,607,625	-9.7	165,793	-11.3
2011년	1,796,303	11.7	85,914	-48.2
2012년	1,841,888	2.5	85,637	-0.3
5년 평균	1,980,834	-	155,601	-

그림IV-13 | 연도별 온라인 불법복제물 시장규모



59) 불법복제물 시장규모(금액)는 불법복제물 유통단가를 적용하여 산출하였으며, 온라인상에서는 무료로 유통되는 경우가 많으므로 유통량과 금액은 정비례하지 않음에 유의할 필요가 있음

먼저 유통량 기준으로 콘텐츠별 온라인 불법복제물 시장규모를 살펴보면 음악 분야의 불법복제물 유통량이 가장 높게 나타났으며, 방송, 영화, 출판, 게임의 순으로 나타났다. 불법복제 음악물의 유통량은 약 11억 4천만곡으로 전년(10억 4천만곡) 대비 9.4% 증가했으며, 영화물은 약 2억편으로 전년(2억 4천만편) 대비 15.3% 감소했다. 방송물은 약 3억 5천만편으로 전년(3억 4천만편) 대비 2.0% 증가했으며, 출판물은 약 1억 3천만편으로 전년(1억 4천만편) 대비 8.8% 감소했고, 게임물은 약 1,879만편으로 전년(2,837만편) 대비 33.8% 감소한 것으로 조사되었다.

표IV-12 | 콘텐츠별 온라인 불법복제물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개, %)

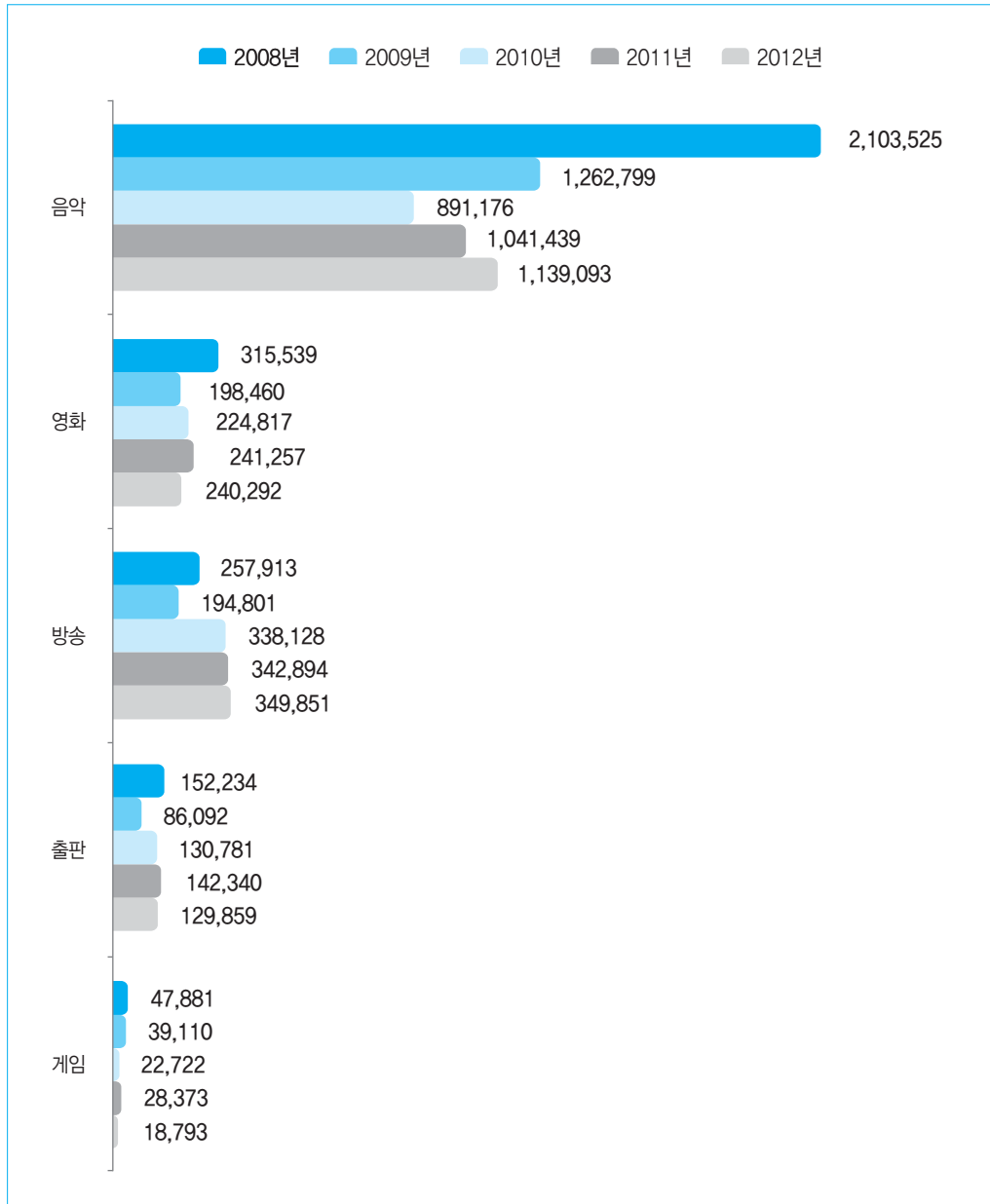
구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	연평균
음악	2,103,525	1,262,799	891,176	1,041,439	1,139,093	1,287,606
	(-)	(-40.0)	(-29.4)	(16.9)	(9.4)	-
영화	315,539	198,460	224,817	241,257	204,292	236,873
	(-)	(-37.1)	(13.3)	(7.3)	(-15.3)	-
방송	257,913	194,801	338,128	342,894	349,851	296,717
	(-)	(-24.5)	(73.6)	(1.4)	(2.0)	-
출판	152,234	86,092	130,781	142,340	129,859	128,261
	(-)	(-43.4)	(51.9)	(8.8)	(-8.8)	-
게임	47,881	39,110	22,722	28,373	18,793	31,376
	(-)	(-18.3)	(-41.9)	(24.9)	(-33.8)	-
총계	2,877,092	1,781,262	1,607,625	1,796,303	1,841,888	1,980,834
	(-)	(-38.1)	(-9.7)	(11.7)	(2.5)	-

* ()는 전년 대비 증감률

2011년도와 비교했을 때 ‘영화’, ‘출판’, ‘게임’ 분야의 불법복제물 유통량은 감소한데 반해 ‘음악’과 ‘방송’ 분야의 불법복제물 유통량은 증가한 것으로 나타났다. 특히 ‘게임’의 경우 불법복제물 유통량이 가장 크게 감소하였으며, 2008년 이래 가장 낮은 수치를 보였다.

그림Ⅳ-14 | 콘텐츠별 온라인 불법복제물 시장규모(유통량)

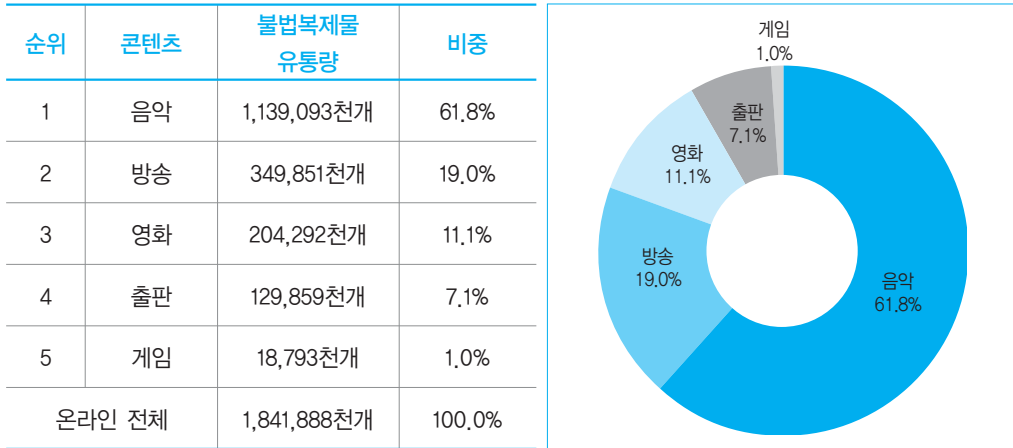
(단위 : 천개)



콘텐츠별 온라인 불법복제물 시장규모에 대한 비중을 살펴보면, 음악물 61.8%, 방송물 19.0%, 영화물 11.1%, 출판물 7.1%, 게임물 1.0%의 순으로 나타나 음악물의 온라인 불법유통이 가장 많이 이루어지는 것으로 조사되었다. 이는 온라인 음악물의 경우 타 콘

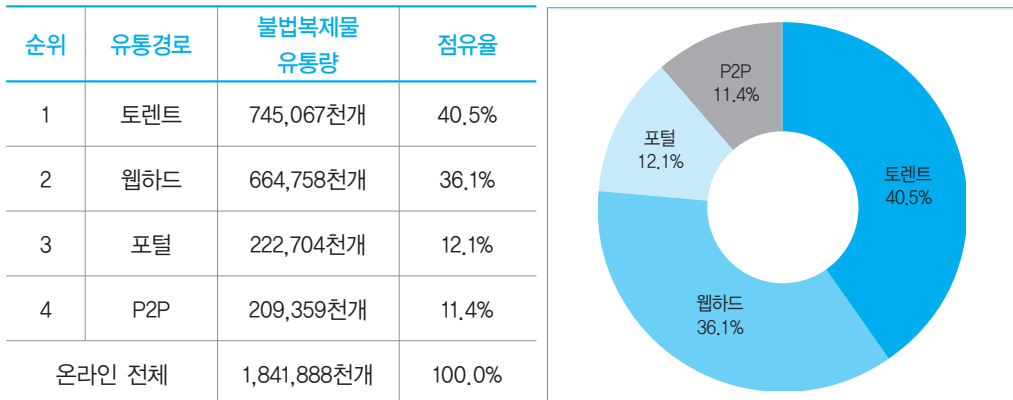
텐츠에 비해 수요가 높고 유행 타이틀의 전환주기가 빠르며, 한번에 다수의 저작물이 유통되는 경우가 빈번하기 때문이라고 할 수 있다.

그림Ⅳ-15 콘텐츠별 온라인 불법복제물 시장 비중(유통량)



온라인 불법복제물 시장규모(유통량)를 유통경로별로 살펴보면, ‘토렌트’를 통한 유통량이 7억 5천만개(40.5%)로 가장 많았으며, 그 다음으로 ‘웹하드’가 6억 6천만개(36.1%), ‘포털’이 2억 2천만개(12.1%), ‘P2P’가 2억 1천만개(11.4%)의 순으로 나타났다. 연도별로 살펴보면 2008년과 2009년은 P2P, 2010년과 2011년에는 웹하드, 2012년에는 토렌트를 통한 불법복제물 유통이 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 조사되었다.

그림Ⅳ-16 유통경로별 온라인 불법복제물 시장 비중(유통량)



다음으로 금액 기준으로 살펴보면, 온라인 불법복제물 유통량에 불법복제물 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모는 총 856억원으로 2011년(859억원) 대비 0.3% 감소한 것으로 나타났다. 콘텐츠별로는 음악물이 9억 3천만원으로 전년(6억 9천만원) 대비 34.8% 증가, 영화물은 455억 7천만원으로 전년(379억 7천만원) 대비 20.0% 증가, 방송물은 291억 9천만원으로 전년(270억 4천만원) 대비 7.9% 증가, 출판물은 2억 9천만원으로 전년(121억 4천만원) 대비 97.6% 감소, 게임물은 96억 6천만원으로 전년(80억 6천만원) 대비 19.8% 증가한 것으로 나타났다.

표IV-13 | 콘텐츠별 온라인 불법복제물 시장규모(금액)

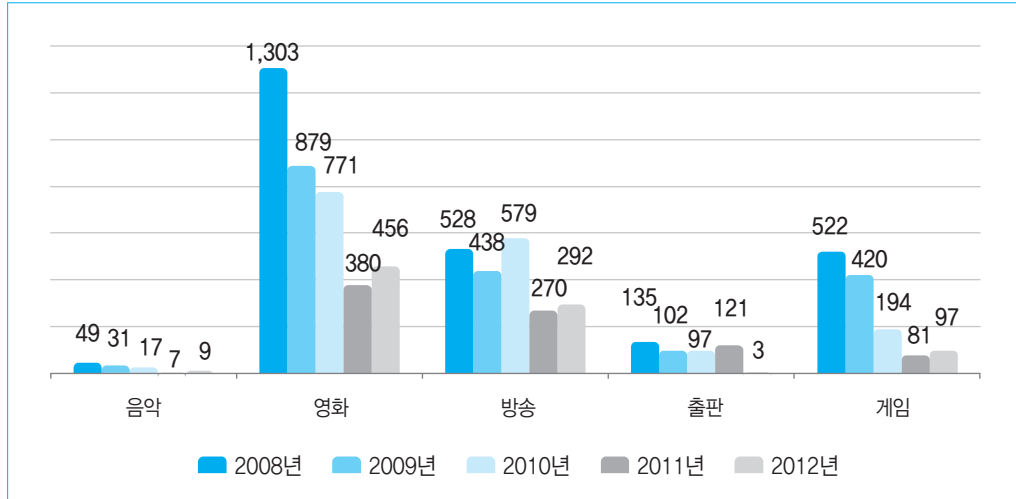
(단위 : 백만원, %)

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	연평균
음악	4,889	3,144	1,717	691	931	2,274
	(-)	(-35.7)	(-45.4)	(-59.8)	(34.7)	-
영화	130,259	87,932	77,133	37,974	45,571	75,774
	(-)	(-32.5)	(-12.3)	(-50.8)	(20.0)	-
방송	52,798	43,759	57,885	27,040	29,189	42,134
	(-)	(-17.1)	(32.3)	(-53.3)	(7.9)	-
출판	13,490	10,195	9,662	12,144	288	9,156
	(-)	(-24.4)	(-5.2)	(25.7)	(-97.6)	-
게임	52,218	41,977	19,396	8,064	9,658	26,263
	(-)	(-19.6)	(-53.8)	(-58.4)	(19.8)	-
총계	253,655	187,007	165,793	85,914	85,637	155,601
	(-)	(-26.3)	(-11.3)	(-48.2)	(-0.3)	-

* ()는 전년 대비 증감률

그림Ⅳ-17 | 콘텐츠별 온라인 불법복제물 시장규모(금액)

(단위 : 억원)



응답자 특성별 온라인 불법복제물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 음악과 영화, 방송, 게임 분야 모두 ‘남성’이 ‘여성’보다 온라인 불법복제물을 더 많이 이용하는 것으로 조사되었다. 유통된 온라인 불법복제물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제물은 약 11억개로써 전체의 59.6%의 비중을 차지하고 있다. ‘여성’이 이용한 불법복제물은 7억개(40.4%)로 나타났다. 콘텐츠별로 비중 차가 가장 크게 나타난 분야는 게임으로 남성이 81.3%, 여성이 18.7%로 조사되었다.

연령별로는 음악, 영화 분야에서는 ‘30대’, 방송, 출판은 ‘20대’, 게임은 ‘10대’에서 유통량이 많은 것으로 나타났다. 연령대별 유통량 비중을 살펴보면 ‘20대’가 31.0%로 가장 높게 나타났으며, ‘30대’가 28.5%, ‘10대’가 24.1%, ‘40대’가 16.3%, ‘50대’가 0.1%, ‘60대’가 0.0%의 순으로 나타나 ‘50대’와 ‘60대’의 온라인 유통비중이 매우 낮은 것으로 조사되었다.

지역별로는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야 모두 ‘수도권’에서 온라인 불법복제물의 유통이 가장 많은 것으로 나타났다. 지역별 유통량 비중을 살펴보면 ‘수도권’이 55.9%로 가장 높게 나타났으며, ‘영남권’이 24.5%, ‘충청권’이 8.6%, ‘호남권’이 8.1%, ‘강원권’이 2.8%의 순으로 나타났다.

가구소득별로는 음악 분야에서는 ‘400~499만원’, 영화와 방송 분야에서는 ‘300~399만원’, 출판과 게임 분야에서는 ‘200~299만원’에 해당하는 응답자에 의한 유통이 가장

많은 것으로 나타났다. 가구소득별 유통량 비중을 살펴보면 ‘300~399만원’이 20.8%로 가장 높게 나타났으며, ‘400~499만원’이 18.1%, ‘200~299만원’이 18.0%, ‘700만원 이상’이 14.5%, ‘500~599만원’이 13.9%, ‘100~199만원’이 8.5%, ‘600~699만원’이 5.2%, ‘100만원 미만’이 1.0%의 순으로 조사되었다.

직업별로는 음악, 영화 분야에서는 ‘화이트칼라’ 종사자에 의한 유통이, 방송, 출판, 게임 분야에서는 ‘학생’에 의한 유통이 가장 많은 것으로 나타났다. 직업별 유통량 비중을 살펴보면 ‘학생’이 44.4%로 가장 높게 나타났으며, ‘화이트칼라’가 41.9%, ‘전업주부’가 4.5%, ‘블루칼라’가 3.7%, ‘무직/기타’가 2.7%, ‘자영업자’가 2.5%, ‘농축수산업 종사자’가 0.2%의 순으로 나타났다. 직업별로 구분했을 때 ‘학생’과 ‘화이트칼라’ 종사자의 불법복제물 유통량이 두드러지게 높았다.

학력별로는 재학생의 경우 음악과 영화, 방송 분야에서는 ‘대학생’에 의한 유통이, 출판과 게임 분야에서는 ‘중·고등학생’에 의한 유통이 가장 많은 것으로 나타났다. 졸업생의 경우는 ‘대학교 졸업’이 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 전 분야에 걸쳐 온라인 불법복제물을 가장 많이 이용하는 것으로 조사되었다. 한편 ‘초등학교 졸업 이하’에 해당하는 응답자의 경우 온라인 불법복제물을 전혀 이용하지 않은 것으로 조사되었다.

표IV-14 | 응답자 특성별 온라인 불법복제물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개)

구분		합계	음악	영화	방송	출판	게임	
전체		1,841,888	1,139,093	204,292	349,851	129,859	18,793	
성별	남성	1,098,177	694,826	125,910	195,015	67,154	15,272	
	여성	743,711	444,266	78,382	154,837	62,705	3,521	
연령	10대	443,862	273,159	46,173	74,932	42,152	7,446	
	20대	571,771	321,758	51,810	141,040	51,906	5,257	
	30대	524,028	363,982	60,826	73,862	22,932	2,426	
	40대	300,396	178,768	45,126	59,994	12,869	3,640	
	50대	1,784	1,427	309	24	0	24	
	60대	48	0	48	0	0	0	
지역	수도권	전체	1,029,525	639,043	101,575	199,106	79,428	10,372
		서울	403,470	226,867	44,412	85,304	41,653	5,233
		경기/인천	626,055	412,176	57,163	113,802	37,775	5,138
	충청권	158,786	92,060	22,670	31,828	10,015	2,212	
	영남권	452,140	291,095	53,904	77,169	25,953	4,020	
	호남권	149,770	82,973	19,863	32,114	12,941	1,879	

	구분	합계	음악	영화	방송	출판	게임
	강원권	51,668	33,922	6,280	9,634	1,522	309
가구 소득	100만원 미만	18,483	9,254	3,164	3,568	2,212	285
	100~199만원	157,287	75,266	19,815	39,322	20,648	2,236
	200~299만원	331,392	191,447	35,706	73,624	25,358	5,257
	300~399만원	383,702	237,048	45,578	84,852	13,369	2,855
	400~499만원	333,628	242,472	31,376	39,084	18,650	2,046
	500~599만원	255,437	167,920	28,879	35,587	20,791	2,260
	600~699만원	95,010	61,635	9,325	18,816	4,544	690
	700만원 이상	266,950	154,052	30,449	54,998	24,288	3,164
직업	농/수/축산업 종사자	3,378	1,903	714	761	0	0
	자영업자	46,363	16,866	12,417	9,420	7,374	285
	블루칼라	68,700	45,150	9,706	11,513	1,689	642
	화이트칼라	771,638	502,476	88,182	124,769	50,692	5,519
	전업주부	83,353	62,943	7,565	9,182	2,950	714
	학생	818,263	484,825	77,169	181,741	63,443	11,085
	무직/기타	50,193	24,930	8,540	12,465	3,711	547
학력	중·고등학생	337,767	220,230	36,562	45,435	29,759	5,781
	대학생	423,928	233,742	36,705	119,892	28,569	5,019
	대학원생	56,497	30,782	3,901	16,414	5,114	285
	초등학교 졸업 이하	0	0	0	0	0	0
	중학교 졸업	404	262	143	0	0	0
	고등학교 졸업	117,204	77,216	12,465	21,742	4,615	1,166
	대학교 졸업	787,552	499,907	104,002	124,055	53,119	6,470
	대학원 졸업	118,536	76,954	10,514	22,313	8,683	71

다음으로 금액을 기준으로 살펴보면, 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 모든 분야에서 ‘남성’이 ‘여성’보다 온라인상에서 불법복제물 이용을 위해 더 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었다. 남성이 온라인상의 불법복제물 구입을 위해 지출한 총 금액은 약 583억원이며, 여성이 지출한 총 금액은 274억원으로 추정된다. 한편 ‘출판’ 분야에서는 ‘남성’이 1억 6천만원, ‘여성’이 1억 3천만원으로 타 분야에 비해 차이가 작게 나타났다.

연령별로는 ‘30대’의 총 지출액이 가장 큰 것으로 조사되었으며, ‘20대’, ‘40대’, ‘10대’, ‘50대’의 순으로 나타났다. ‘60대’의 경우 온라인상에서 불법복제물 이용을 위해 지출한 금액이 없는 것으로 나타났다. 콘텐츠 분야별로 보면 음악, 영화는 ‘30대’, 방송, 출판은 ‘20대’, 게임은 ‘10대’에서 불법복제물 이용을 위해 가장 많은 금액을 지출한 것으로 나타났다.

지역별로는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야 모두 인구가 가장 많이 밀집되어 있는 '수도권'에서의 총 지출액이 가장 높게 나타났으며, '영남권', '호남권', '충청권', '강원권'의 순으로 나타났다.

가구소득별로는 '300~399만원'에 해당하는 응답자의 총 지출액이 가장 크게 나타났으며, '200~299만원', '700만원 이상', '400~499만원', '500~599만원', '100~199만원', '600~699만원', '100만원 미만'의 순으로 조사되었다.

직업을 기준으로 살펴보면 '화이트칼라' 종사자의 총 지출액이 가장 높았으며, '학생', '자영업자', '전업주부', '블루칼라', '무직/기타', '농축수산업 종사자'의 순으로 나타났다.

학력을 기준으로 살펴보면 재학생의 경우 '대학생'의 총 지출액이 가장 크게 나타났으며, '중·고등학생', '대학원생'의 순으로 나타났다. 졸업자의 경우는 '대학교 졸업', '대학원 졸업', '고등학교 졸업', '중학교 졸업'의 순으로 나타났으며, 학력이 '초등학교 졸업 이하'인 응답자의 경우 온라인 불법복제물 이용을 위해 비용을 지출하지 않은 것으로 조사되었다.

표IV-15 | 응답자 특성별 온라인 불법복제물 시장규모(금액)

(단위 : 백만원)

구분		합계	음악	영화	방송	출판	게임	
전체		85,637	931	45,571	29,189	288	9,658	
성별	남성	58,268	646	30,269	18,974	155	8,223	
	여성	27,369	285	15,302	10,214	133	1,435	
연령	10대	17,105	172	8,858	4,091	87	3,896	
	20대	23,795	209	10,641	10,504	104	2,338	
	30대	24,494	330	15,444	6,906	71	1,743	
	40대	20,159	219	10,552	7,682	26	1,681	
	50대	83	2	76	6	0	0	
	60대	0	0	0	0	0	0	
지역	수도권	전체	45,588	517	22,324	16,894	173	5,680
		서울	18,848	193	9,251	6,326	84	2,994
		경기/인천	26,740	324	13,072	10,568	90	2,686
	충청권		7,865	81	4,533	2,525	28	697
	영남권		20,118	231	12,649	5,031	54	2,153
	호남권		8,557	67	4,327	3,272	30	861
	강원권		3,509	35	1,739	1,467	2	267
	가구	소득 없음	0	0	0	0	0	0

구분		합계	음악	영화	방송	출판	게임	
소득	100만원 미만	1,447	2	895	424	3	123	
	100~199만원	8,849	57	4,081	3,622	23	1,066	
	200~299만원	16,948	173	8,095	5,332	67	3,281	
	300~399만원	17,244	174	8,930	7,002	31	1,107	
	400~499만원	12,250	201	6,959	4,301	51	738	
	500~599만원	10,682	127	6,164	3,139	42	1,210	
	600~699만원	3,823	66	2,381	963	23	390	
	700만원 이상	14,395	133	8,066	4,406	47	1,743	
직업	농/수/축산업 종사자	484	2	302	181	0	0	
	자영업자	4,000	16	2,413	1,414	14	144	
	블루칼라	3,424	49	1,922	1,076	8	369	
	화이트칼라	37,715	483	21,507	12,386	120	3,219	
	전업주부	3,675	65	2,036	1,468	4	103	
	학생	33,278	309	15,524	11,834	135	5,475	
	무직/기타	3,060	7	1,867	830	7	349	
학력	재학	중·고등학생	13,855	132	7,448	3,250	52	2,973
		대학생	17,568	161	7,557	7,362	69	2,420
		대학원생	1,855	17	519	1,223	14	82
	초등학교 졸업 이하		0	0	0	0	0	0
	중학교 졸업		11	0	11	0	0	0
	고등학교 졸업		5,271	76	2,300	2,454	11	431
	대학교 졸업		41,622	462	25,314	12,017	117	3,711
	대학원 졸업		5,454	84	2,422	2,883	25	41

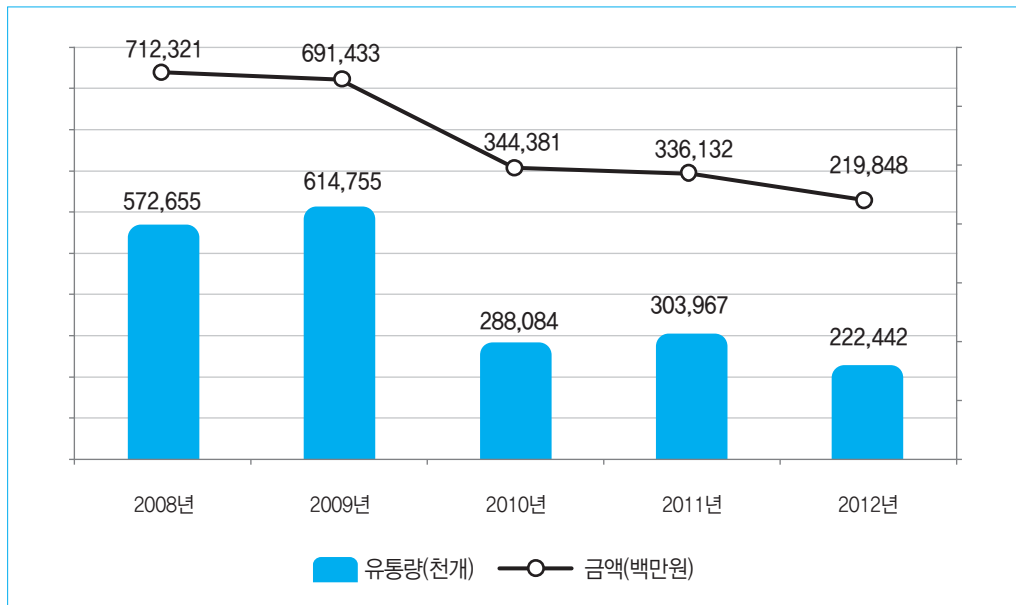
다. 오프라인 불법복제물 시장규모

2012년도의 오프라인 불법복제물 시장규모(유통량)는 약 2억 2천만개로 2011년(3억 개) 대비 26.8% 감소하였으며, 2008년(5억 7천만개) 대비 61.2% 감소한 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제물 유통량은 조사 이래 최저치를 기록했으며, 금액으로 환산한 불법복제물 시장규모 또한 연속적으로 감소한 수치를 보였다. 이는 불법복제물 획득이 용이하며 상대적으로 단가가 낮은 온라인으로 불법복제물 이용방식이 변화함에 따른 것이라 볼 수 있다.

표IV-16 | 연도별 오프라인 불법복제물 시장규모

연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	572,655	-	712,321	-
2009년	614,755	7.4	691,433	-2.9
2010년	288,084	-53.1	344,381	-50.2
2011년	303,967	5.5	336,132	-2.4
2012년	222,442	-26.8	219,848	-34.6
5년 평균	400,377	-	460,823	-

그림IV-18 | 연도별 오프라인 불법복제물 시장규모



먼저 유통량 기준으로 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 시장규모를 살펴보면 음악 분야의 불법복제물 유통량이 가장 높게 나타났으며, 영화, 출판, 방송, 게임의 순으로 나타났습니다. 불법복제 음악물의 유통량은 1억 9천만곡으로 전년(2억 5천만곡) 대비 24.9% 감소했으며, 영화물은 1,059만편으로 전년(1,020만편) 대비 3.8% 증가, 방송물은 821만편으로 전년(769만편) 대비 6.7% 증가, 출판물은 921만편으로 전년(3,126만편) 대비 70.6% 감소, 게임물은 652만편으로 전년(469만편) 대비 39.1% 증가한 것으로 조사되었다.

표IV-17 | 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개, %)

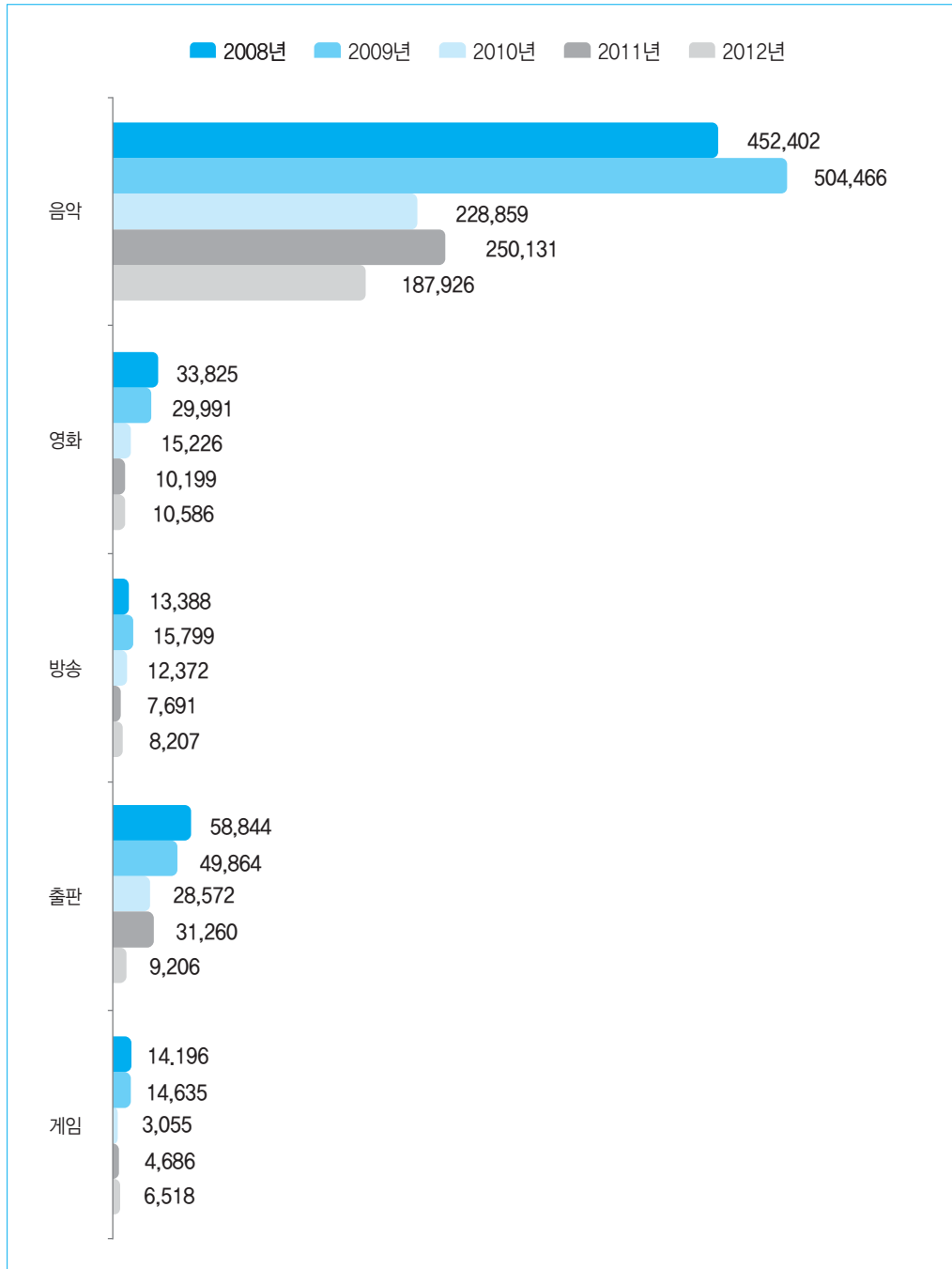
구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	연평균
음악	452,402	504,466	228,859	250,131	187,926	324,757
	(-)	(11.5)	(-54.6)	(9.3)	(-24.9)	-
영화	33,825	29,991	15,226	10,199	10,586	19,965
	(-)	(-11.3)	(-49.2)	(-33.0)	(3.8)	-
방송	13,388	15,799	12,372	7,691	8,207	11,491
	(-)	(18.0)	(-21.7)	(-37.8)	(6.7)	-
출판	58,844	49,864	28,572	31,260	9,206	35,549
	(-)	(-15.3)	(-42.7)	(9.4)	(-70.6)	-
게임	14,196	14,635	3,055	4,686	6,518	8,618
	(-)	(3.1)	(-79.1)	(53.4)	(39.1)	-
총계	572,655	614,755	288,084	303,967	222,442	400,377
	(-)	(7.4)	(-53.1)	(5.5)	(-26.8)	-

* ()는 전년 대비 증감률

2011년도와 비교했을 때 음악과 출판 분야의 불법복제물 유통량은 큰 폭으로 감소한데 반해 영화, 방송, 게임의 경우 증가한 것으로 나타났다. 특히 출판의 경우 불법복제물 유통량이 가장 크게 감소하였으며, 2008년 이래 가장 낮은 수치를 보였다.

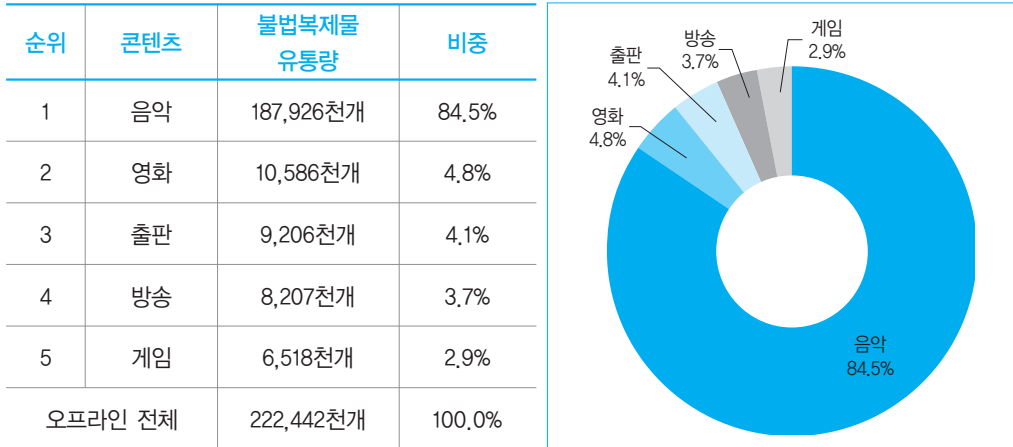
그림Ⅳ-19 | 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개)



콘텐츠별 오프라인 불법복제물 시장규모에 대한 비중을 살펴보면, 음악물 84.5%, 영화물 4.8%, 출판물 4.1%, 방송물 3.7%, 게임물 2.9%의 순으로 나타나 음악물의 오프라인 불법유통이 가장 많은 부분을 차지하는 것으로 조사되었다.

그림IV-20 | 2012년 기준 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 시장 비중(유통량)



다음으로 금액 기준으로 살펴보면, 오프라인 불법복제물 유통량에 불법복제물 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모는 총 2,198억원으로 2011년(3,361억원) 대비 34.6% 감소한 것으로 나타났다. 콘텐츠 금액 기준으로 살펴보면 음악물이 833억원으로 전년(1,139백만원) 대비 26.9% 감소, 영화물은 225억원으로 전년(236억원) 대비 4.8% 감소, 방송물은 205억원으로 전년(192억원) 대비 6.7% 증가, 출판물은 672억원으로 전년(1,605백만원) 대비 58.1% 감소, 게임물은 264억원으로 전년(189억원) 대비 39.1% 증가한 것으로 나타났다.

표IV-18 | 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 시장규모(금액)

(단위 : 백만원, %)

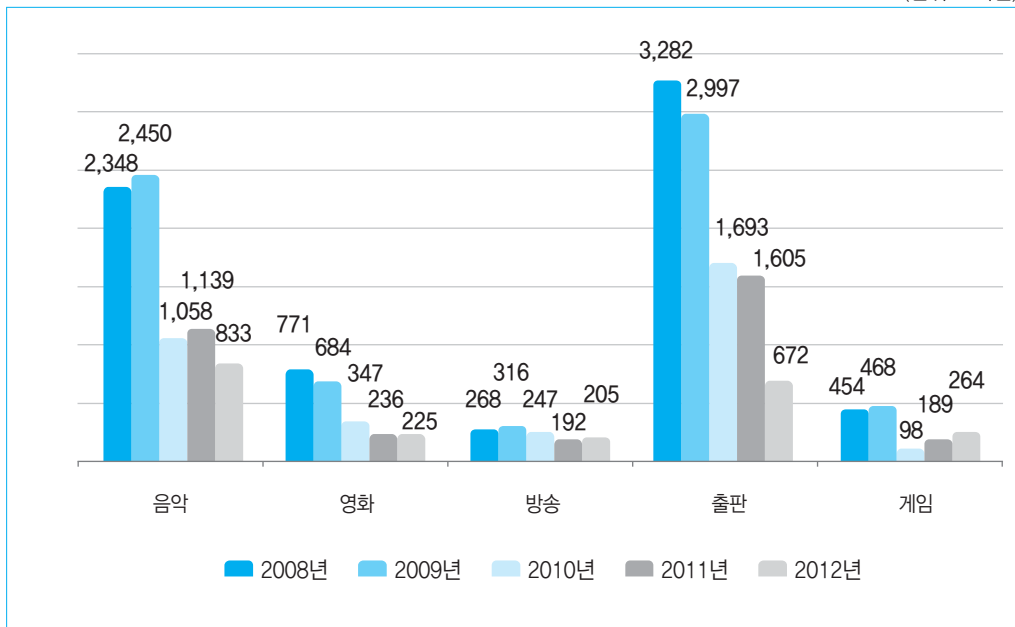
구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	연평균
음악	234,808	244,957	105,817	113,884	83,270	156,547
	(-)	(4.3)	(-56.8)	(7.6)	(-26.9)	
영화	77,121	68,379	34,715	23,622	22,495	45,266
	(-)	(-11.3)	(-49.2)	(-32.0)	(-4.8)	
방송	26,775	31,598	24,745	19,227	20,517	24,572
	(-)	(18.0)	(-21.7)	(-22.3)	(6.7)	

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	연평균
출판	328,188	299,666	169,328	160,451	67,207	204,968
	(-)	(-8.7)	(-43.5)	(-5.2)	(-58.1)	
게임	45,428	46,832	9,776	18,948	26,359	29,469
	(-)	(3.1)	(-79.1)	(93.8)	(39.1)	
총계	712,321	691,433	344,381	336,132	219,848	460,823
	(-)	(-2.9)	(-50.2)	(-2.4)	(-34.6)	

* ()는 전년 대비 증감률

그림Ⅳ-21 | 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 시장규모(금액)

(단위 : 억원)



응답자 특성별 오프라인 불법복제물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 음악과 영화, 방송, 게임 분야 모두 ‘남성’이 ‘여성’보다 오프라인 불법복제물을 더 많이 이용하는 것으로 조사되었다. 유통된 오프라인 불법복제물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제물은 약 1억 3천만 개로써 전체의 57.6%의 비중을 차지하고 있다. ‘여성’이 이용한 불법복제물은 9천만개 (42.4%)로 나타났다.

연령별로는 음악, 영화 분야에서는 ‘40대’, 방송은 ‘30대’, 출판은 ‘20대’, 게임은 ‘10대’에서 유통량이 많은 것으로 나타났다. 연령대별 유통량 비중을 살펴보면 ‘40대’가 44.4%

로 가장 높게 나타났으며, ‘30대’가 24.1%, ‘20대’가 17.0%, ‘10대’가 10.2%, ‘60대’가 2.5%, ‘50대’가 1.8%의 순으로 나타났다.

지역별로는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야 모두 ‘수도권’에서 오프라인 불법복제물의 유통이 가장 많은 것으로 나타났다. 지역별 유통량 비중을 살펴보면 ‘수도권’이 47.9%로 가장 높게 나타났으며, ‘영남권’이 26.2%, ‘호남권’이 11.5%, ‘충청권’이 9.5%, ‘강원권’이 4.9%의 순으로 나타났다.

가구소득별로는 음악, 영화, 출판 분야에서는 ‘700만원 이상’, 방송, 게임은 ‘200~299만원’에 해당하는 응답자에 의한 유통이 가장 많은 것으로 나타났다. 가구소득별 유통량 비중을 살펴보면 ‘700만원 이상’이 23.4%로 가장 높게 나타났으며, ‘200~299만원’이 19.8%, ‘300~399만원’이 18.1%, ‘500~599만원’이 13.2%, ‘400~499만원’이 9.2%, ‘600~699만원’이 7.4%, ‘100~199만원’이 6.4%, ‘100만원 미만’이 2.6%의 순으로 조사되었다.

직업별로는 음악, 영화, 방송, 게임 분야에서는 ‘화이트칼라’ 종사자에 의한 유통이, 출판은 ‘학생’에 의한 유통이 가장 많은 것으로 나타났다. 직업별 유통량 비중을 살펴보면 ‘화이트칼라’가 53.1%로 가장 높게 나타났으며, ‘학생’이 15.0%, ‘블루칼라’가 11.0%, ‘자영업자’가 7.9%, ‘전업주부’가 6.4%, ‘무직/기타’가 5.1%, ‘농축수산업 종사자’가 1.5%의 순으로 나타났다.

학력별로는 재학생의 경우 음악과 영화, 게임 분야에서는 ‘중·고등학생’에 의한 유통이, 방송에서는 ‘대학원생’, 출판은 ‘대학생’에 의한 유통이 가장 많은 것으로 나타났다. 졸업생의 경우는 ‘대학교 졸업’이 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 전 분야에 걸쳐 오프라인 불법복제물을 가장 많이 이용하는 것으로 조사되었다.

표IV-19 | 응답자 특성별 오프라인 불법복제물 시장규모(유통량)⁶⁰⁾

(단위 : 천개)

구분		합계	음악	영화	방송	출판	게임
전체		222,442	187,926	10,586	8,207	9,206	6,518
성별	남성	128,218	108,712	6,661	4,377	4,306	4,163
	여성	94,225	79,214	3,925	3,830	4,900	2,355

60) 오프라인 불법복제 음악물 이용에 대해서는 앨범 단위로 조사를 실시하였으나, 온라인 불법복제 음악물과의 비중 비교를 위해 ‘곡’ 단위로 환산하였음(1개 앨범을 10곡으로 가정).

구분		합계	음악	영화	방송	출판	게임	
연령	10대	22,718	16,176	1,713	1,380	1,213	2,236	
	20대	37,823	28,784	2,426	1,784	3,925	904	
	30대	53,547	44,246	2,545	2,855	2,260	1,641	
	40대	98,768	89,205	3,830	2,189	1,808	1,737	
	50대	4,044	4,044	0	0	0	0	
	60대	5,543	5,471	71	0	0	0	
지역	수도권	전체	106,523	88,730	5,424	4,972	3,901	3,497
		서울	67,178	57,091	2,831	2,640	2,189	2,426
		경기/인천	39,345	31,638	2,593	2,331	1,713	1,070
	충청권	21,100	17,365	1,023	618	904	1,189	
	영남권	58,257	50,907	2,474	1,118	2,545	1,213	
	호남권	25,572	21,171	1,380	737	1,689	595	
	강원권	10,990	9,753	285	761	167	24	
	가구 소득	100만원 미만	5,781	4,520	262	571	309	119
100~199만원		14,201	12,370	833	285	571	143	
200~299만원		43,937	37,347	1,332	1,998	1,594	1,665	
300~399만원		40,154	34,493	1,403	1,403	1,903	952	
400~499만원		20,363	16,652	1,118	357	1,522	714	
500~599만원		29,473	25,215	1,641	928	666	1,023	
600~699만원		16,390	13,083	1,094	1,142	690	381	
700만원 이상		52,143	44,246	2,902	1,522	1,951	1,522	
직업	농/수/축산업 종사자	3,354	3,330	0	24	0	0	
	자영업자	17,579	15,938	381	357	428	476	
	블루칼라	24,526	22,837	404	571	357	357	
	화이트칼라	118,084	102,051	6,066	3,640	3,640	2,688	
	전업주부	14,225	12,608	928	190	238	262	
	학생	33,303	21,647	2,498	2,331	4,234	2,593	
	무직/기타	11,371	9,515	309	1,094	309	143	
	학력	재학	중·고등학생	14,796	10,705	1,285	523	880
대학생			14,606	9,039	999	714	2,736	1,118
대학원생			3,901	1,903	214	1,094	618	71
초등학교 졸업 이하		476	476	0	0	0	0	
중학교 졸업		4,996	4,996	0	0	0	0	
고등학교 졸업		32,399	29,973	761	1,285	95	285	
대학교 졸업		138,685	119,416	6,566	4,496	4,591	3,616	
대학원 졸업		12,584	11,418	761	95	285	24	

다음으로 금액을 기준으로 불법복제물 시장규모를 살펴보면 전반적으로 ‘남성’이 ‘여성’보다 불법복제물 이용을 위해 지출하는 총 금액이 큰 것으로 나타났다. 콘텐츠별로는 음악과 영화, 방송, 게임에서 ‘남성’이 ‘여성’보다 오프라인 불법복제물 이용을 위해 더 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, 출판의 경우 ‘여성’의 지출액이 더 많은 것으로 나타났다.

연령별로는 ‘40대’의 총 지출액이 가장 큰 것으로 조사되었으며, ‘30대’, ‘20대’, ‘10대’, ‘60대’, ‘50대’의 순으로 나타났다. 콘텐츠 분야별로 보면 음악, 영화는 ‘40대’, ‘방송’은 ‘30대’, ‘출판’은 ‘20대’, ‘게임’은 ‘10대’에서 불법복제물 이용을 위해 가장 많은 금액을 지출한 것으로 나타났다.

지역별로는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야 모두 인구가 가장 밀집되어 있는 ‘수도권’에서의 총 지출액이 가장 높게 나타났으며, ‘영남권’, ‘호남권’, ‘충청권’, ‘강원권’의 순으로 나타났다.

가구소득별로는 ‘700만원 이상’에 해당하는 응답자의 총 지출액이 가장 크게 나타났으며, ‘200~299만원’, ‘300~399만원’, ‘500~599만원’, ‘400~499만원’, ‘600~699만원’, ‘100~199만원’, ‘100만원 미만’의 순으로 조사되었다.

직업을 기준으로 살펴보면 ‘화이트칼라’ 종사자의 총 지출액이 가장 높았으며, ‘학생’, ‘블루칼라’, ‘자영업자’, ‘전업주부’, ‘무직/기타’, ‘농축수산업 종사자’의 순으로 나타났다.

학력을 기준으로 살펴보면 재학생의 경우 ‘대학생’의 총 지출액이 가장 크게 나타났으며, ‘대학원생’, ‘중·고등학생’의 순으로 나타났다. 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘고등학교 졸업’, ‘대학원 졸업’, ‘중학교 졸업’, ‘초등학교 졸업 이하’의 순으로 나타났다.

표IV-20 | 응답자 특성별 오프라인 불법복제물 시장규모(금액)

(단위 : 백만원)

구분		합계	음악	영화	방송	출판	게임
전체		219,848	83,270	22,495	20,517	67,207	26,359
성별	남성	124,085	49,111	14,154	10,943	33,044	16,835
	여성	95,763	34,160	8,341	9,575	34,164	9,524
연령	10대	31,676	7,452	3,640	3,449	8,093	9,043
	20대	52,552	13,155	5,156	4,460	26,126	3,656
	30대	57,449	19,997	5,409	7,136	18,269	6,638
	40대	74,034	38,682	8,139	5,471	14,720	7,023

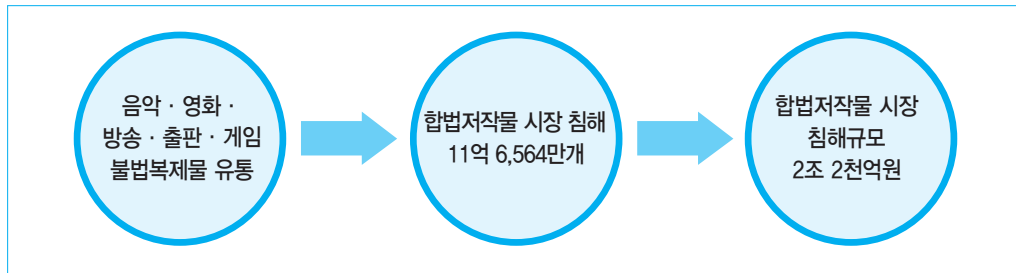
구분		합계	음악	영화	방송	출판	게임	
	50대	1,609	1,609	0	0	0	0	
	60대	2,527	2,376	152	0	0	0	
지역	수도권	전체	106,953	40,574	11,525	12,429	28,283	14,141
		서울	66,414	25,828	6,015	6,601	18,157	9,812
		경기/인천	40,539	14,746	5,510	5,828	10,126	4,329
	충청권	22,884	7,695	2,174	1,546	6,659	4,810	
	영남권	53,190	21,374	5,257	2,795	18,858	4,906	
	호남권	27,809	9,120	2,932	1,844	11,509	2,405	
	강원권	9,012	4,508	607	1,903	1,898	96	
	가구 소득	100만원 미만	6,670	1,977	556	1,427	2,229	481
100~199만원		11,379	5,632	1,769	714	2,688	577	
200~299만원		44,047	16,006	2,831	4,996	13,480	6,734	
300~399만원		39,533	15,546	2,982	3,509	13,649	3,848	
400~499만원		24,912	7,425	2,376	892	11,333	2,886	
500~599만원		25,520	10,841	3,488	2,319	4,735	4,137	
600~699만원		16,462	5,846	2,325	2,855	3,897	1,539	
700만원 이상		51,324	19,997	6,167	3,806	15,197	6,157	
직업	농/수/축산업 종사자	1,341	1,282	0	59	0	0	
	자영업자	13,977	6,872	809	892	3,481	1,924	
	블루칼라	15,446	9,280	859	1,427	2,436	1,443	
	화이트칼라	105,242	46,265	12,890	9,099	26,117	10,870	
	전업주부	11,303	5,477	1,971	476	2,320	1,058	
	학생	61,943	9,997	5,308	5,828	30,325	10,486	
	무직/기타	10,596	4,097	657	2,736	2,529	577	
학력	재학	중·고등학생	20,638	4,963	2,730	1,308	5,961	5,676
		대학생	31,652	4,181	2,123	1,784	19,043	4,521
		대학원생	9,653	853	455	2,736	5,320	289
	초등학교 졸업 이하	143	143	0	0	0	0	
	중학교 졸업	2,233	2,233	0	0	0	0	
	고등학교 졸업	19,105	12,664	1,618	3,211	457	1,154	
	대학교 졸업	127,658	53,056	13,952	11,240	34,788	14,622	
	대학원 졸업	8,765	5,177	1,618	238	1,637	96	

3. 합법저작물 시장 침해규모

가. 전체 합법저작물 시장 침해규모

합법저작물 시장의 침해규모도 불법복제물 시장규모와 마찬가지로 양적(침해량), 금액적으로 구분할 수 있다. 먼저 침해량은 구입 또는 이용한 불법복제물로 인하여 실제로 구매 또는 이용하지 않게 된 합법저작물의 개수를 의미한다. 이러한 침해량에 정품가격을 곱하여 산출한 것이 침해금액이다. 이하에서는 합법저작물 시장 침해규모를 침해량과 금액으로 구분하여 분석한다. 침해량 분석을 통해 침해규모에 대한 정량적 추이를 살펴볼 수 있으며, 침해금액 분석을 통해 최종수요의 상실로 인한 콘텐츠산업의 직접적(1차적) 경제적 손실규모를 추정할 수 있다.

그림Ⅳ-22 | 불법복제물 유통으로 인한 합법저작물 시장 침해규모



앞서 언급한 대로 불법복제물 시장규모는 약 3,055억원으로 나타났으며, 이러한 불법복제물로 인해 침해받는 합법저작물 시장의 규모는 약 2조 2천억원으로 추정할 수 있다. 이 수치는 제3장 제1절의 ‘합법저작물 시장 침해규모 산출방법’에서 밝힌 계산식을 바탕으로 산출한 결과이다. 불법복제물과 합법저작물 간의 유통단가 차이로 인해 합법저작물 시장 침해규모(금액)는 불법복제물 시장의 약 7.3배 가량 큰 규모로 형성되어 있다.

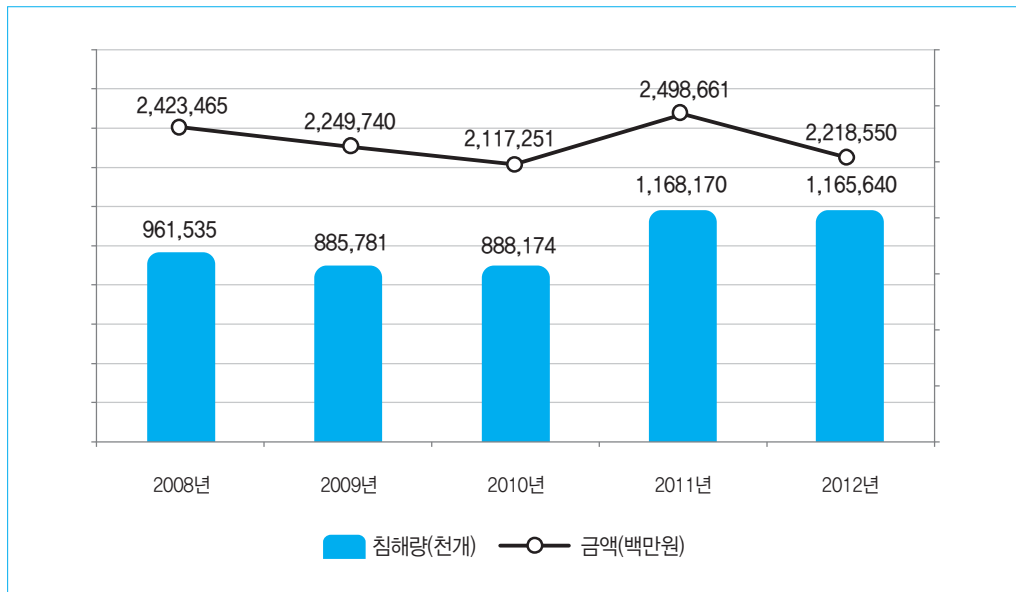
좀 더 세부적으로 살펴보면, 2012년 한 해 동안의 불법복제물 침해량은 약 11억 6,564만개로 전년(11억 6,817만개) 대비 0.2% 감소하였으며, 2008년(9억 6,154만개) 대비 21.2% 증가한 것으로 나타났다. 이 침해량에 합법저작물 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모는 총 2조 2,186억원으로 전년(2조 4,987억원) 대비 11.2% 감소하였으며, 2008년(2조 4,235억원) 대비 8.5% 감소한 것으로 조사되었다.

표IV-21 | 연도별 합법저작물 시장 침해규모

연도	침해량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	961,535	-	2,423,465	-
2009년	885,781	-7.9	2,249,740	-7.2
2010년	888,174	0.3	2,117,251	-5.9
2011년	1,168,170	31.5	2,498,661	18.0
2012년	1,165,640	-0.2	2,218,550	-11.2
5년 평균	1,013,860	-	2,301,533	-
누적	5,069,300	-	11,507,667	-

합법저작물 시장 침해규모(침해량)는 2008년부터 2010년까지 계속 감소하다가 2011년에 크게 증가하였으며, 2012년도에 다시 소폭 감소하였다. 합법저작물 시장 침해규모(금액)의 경우 2012년도의 감소폭이 침해량에 비해 크게 나타났는데, 이는 상대적으로 정품 가격이 비싼 오프라인 침해에서 저렴한 온라인 침해로 이동함에 따른 것이라 볼 수 있다.

그림IV-23 | 연도별 합법저작물 시장 침해규모

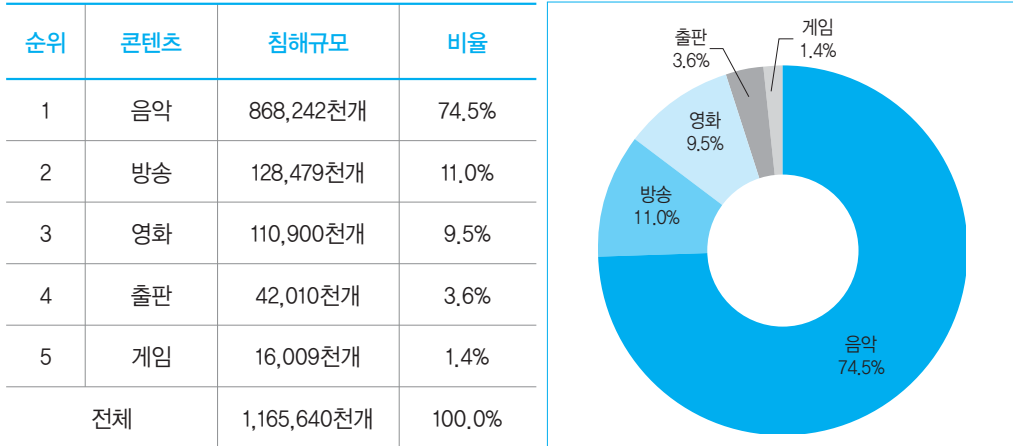


나. 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모

콘텐츠별로 합법저작물 시장 침해규모(침해량)를 살펴보면 ‘음악’이 8,682억개(74.5%)로 가장 큰 것으로 분석되었으며, 그 다음으로 ‘방송’이 1,285억개(11.0%), ‘영화’가

1,109억개(9.5%), ‘출판’이 420억개(3.6%), ‘게임’이 160억개(1.4%)의 순으로 나타났다.

그림Ⅳ-24 | 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모 비율(침해량)



합법저작물 시장 침해규모를 침해량 기준으로 2011년도와 비교해보면, ‘음악’은 3.6% (약 32,087천개) 감소, ‘영화’는 1.3%(약 1,382천개) 증가, ‘방송’은 56.4%(약 46,317천개) 증가, ‘출판’은 30.3%(18,202천개) 감소, ‘게임’은 0.4%(약 59천개) 증가하였다. 또한 전체 합법저작물 시장 침해규모(건수)는 2011년 대비 0.2%(약 2억2,530천개) 감소한 것으로 나타났다.

표Ⅳ-22 | 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모(침해량)

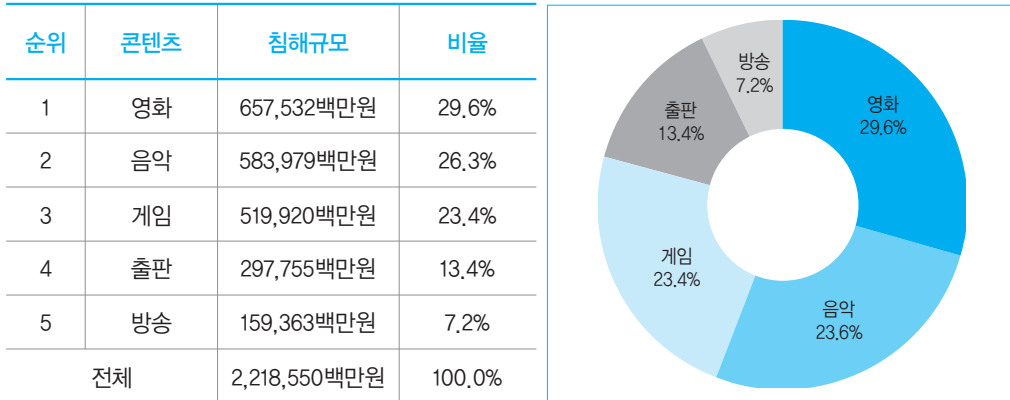
(단위 : 천개, %)

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	연평균
음악	723,024	666,338	623,597	900,329	868,242	756,306
	(-)	(-7.8)	(-6.4)	(44.4)	(-3.6)	-
영화	107,803	100,256	112,486	109,518	110,900	108,193
	(-)	(-7.0)	(12.2)	(-2.6)	(1.3)	-
방송	49,606	47,120	91,410	82,162	128,479	79,755
	(-)	(-5.0)	(94.0)	(-10.1)	(56.4)	-
출판	62,239	52,442	49,460	60,212	42,010	53,273
	(-)	(-15.7)	(-5.7)	(21.7)	(-30.2)	-
게임	18,864	19,624	11,222	15,950	16,009	16,334
	(-)	(4.0)	(-42.8)	(42.1)	(0.4)	-
총계	961,535	885,781	888,174	1,168,170	1,165,640	1,013,860
	(-)	(-7.9)	(0.3)	(31.5)	(-0.2)	-

* ()는 전년 대비 증감률

합법저작물 시장 침해규모를 금액 기준으로 살펴보면, ‘영화’가 6,575억원(29.6%)으로 가장 큰 것으로 분석되었으며, 그 다음으로 ‘음악’이 5,840억원(26.3%), ‘게임’이 5,199억원(23.4%), ‘출판’이 2,978억원(13.4%), ‘방송’이 1,594억원(7.2%)의 순으로 나타났다.

그림Ⅳ-25 | 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모 비율(금액)



합법저작물 시장 침해규모를 금액 기준으로 2011년도와 비교해보면, ‘음악’은 1.2%(약 70억원) 감소, ‘영화’는 17.2%(약 1,366억원) 감소, ‘방송’은 18.9%(약 371억원) 감소, ‘출판’은 21.6%(약 822억원) 감소, ‘게임’은 3.2%(약 172억원) 감소하였다. 전체 합법저작물 시장 침해규모는 2011년 대비 11.2%(약 2,801억원) 감소한 것으로 나타났다.

표Ⅳ-23 | 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모(금액)

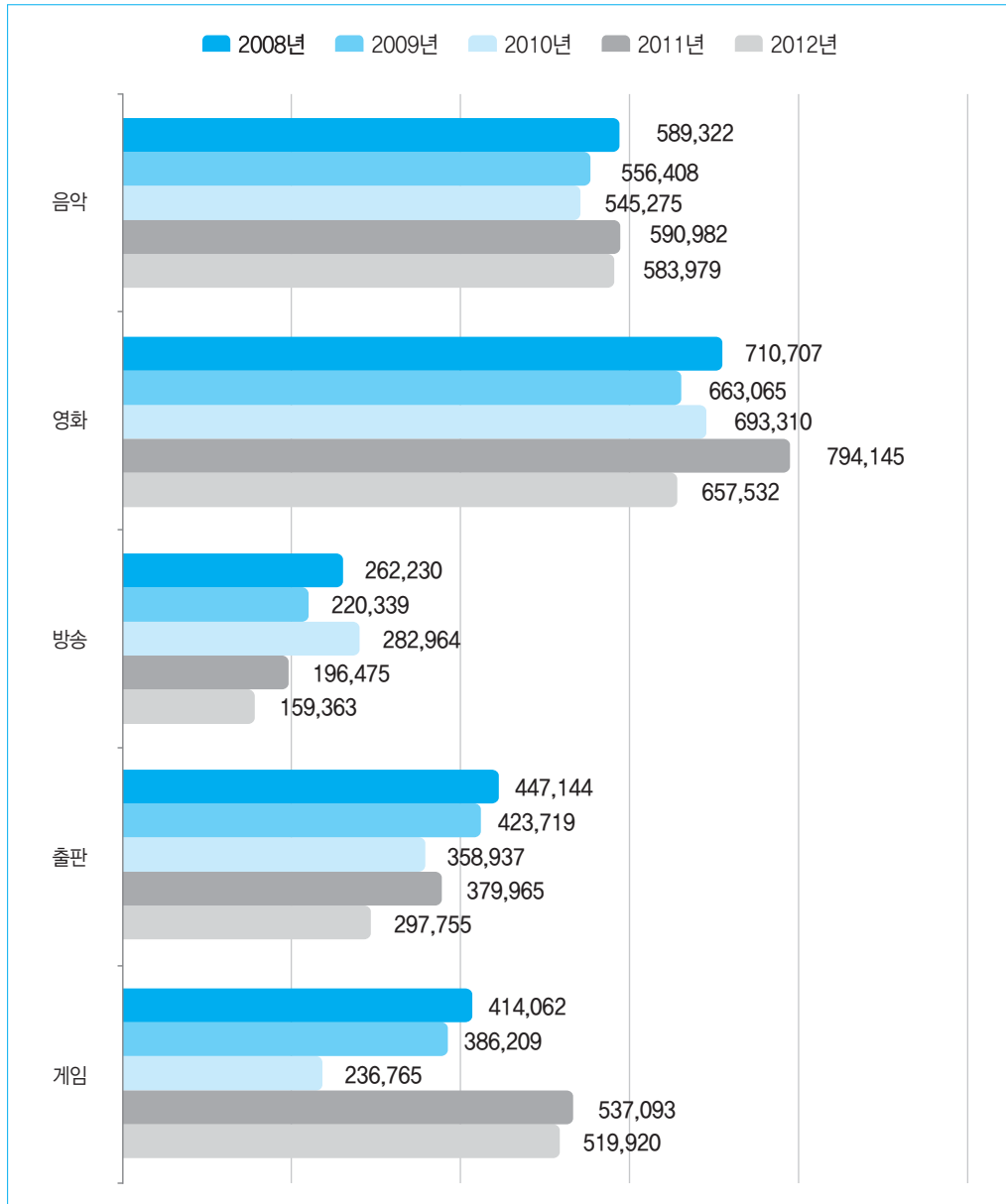
(단위 : 백만원, %)

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	연평균
음악	589,322	556,408	545,275	590,982	583,979	573,193
	(-)	(-5.6)	(-2.0)	(8.4)	(-1.2)	-
영화	710,707	663,065	693,310	794,145	657,532	703,752
	(-)	(-6.7)	(4.6)	(14.5)	(-17.2)	-
방송	262,230	220,339	282,964	196,475	159,363	224,274
	(-)	(-16.0)	(28.4)	(-30.6)	(-18.9)	-
출판	447,144	423,719	358,937	379,965	297,755	381,504
	(-)	(-5.2)	(-15.3)	(5.9)	(-21.6)	-
게임	414,062	386,209	236,765	537,093	519,920	418,810
	(-)	(-6.7)	(-38.7)	(126.8)	(-3.2)	-
총계	2,423,465	2,249,740	2,117,251	2,498,661	2,218,550	2,301,533
	(-)	(-7.2)	(-5.9)	(18.0)	(-11.2)	-

* ()는 전년 대비 증감률

그림Ⅳ-26 | 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모(금액)

(단위 : 백만원)



다. 온·오프라인 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모

합법저작물 시장 침해규모는 불법복제물에 비해 건수로는 적으나, 금액으로 환산시에는 그 규모가 더 크다. 이는 불법복제물의 저렴한 가격과 상대적으로 고가인 합법저작물

의 가격에 기인한다. 예를 들어, 온라인 음악물의 경우 합법저작물의 곡당 다운로드 비용은 약 133원 정도에 유통되고 있다. 하지만 불법복제물의 경우 곡당 약 0~2원의 가격으로 유통되므로 약 100배에 가까운 가격의 차이가 발생한다. 이는 합법저작물 시장 침해의 규모가 건수로는 적음에도 불구하고 금액으로 환산하였을 경우 불법복제물 시장보다 더 큰 규모로 형성하게 되는 원인이 되는 것이다.

2012년 온·오프라인 불법복제물별 합법저작물 시장에 대한 침해비율을 살펴보면, 5개 콘텐츠 모두 온라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해가 오프라인 불법복제물로 인한 시장 침해보다 훨씬 큰 것으로 조사되었다. 온라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해비율은 82.0%, 오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해비율은 18.0%로 나타났으며, 이는 2011년 기준 조사결과와 거의 차이가 없는 수치이다. 콘텐츠 분야별로 전년 대비 비율 증감률을 살펴보면, 음악, 방송 콘텐츠의 경우 온라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해비율이 증가한 반면, 영화, 출판, 게임 콘텐츠의 경우 오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해비율이 증가한 것으로 나타났다.

표IV-24 | 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모 비교

구분	2011년		2012년	
	온라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	온라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모
음악	515,630,120,095원	75,352,305,679원	513,702,677,333원	70,276,683,794원
	87.25%	12.75%	87.97%	12.03%
영화	735,436,180,113원	58,709,197,161원	604,009,800,245원	53,522,470,123원
	92.61%	7.39%	91.86%	8.14%
방송	173,539,233,816원	22,936,091,868원	147,122,375,923원	12,240,667,923원
	88.33%	11.67%	92.32%	7.68%
출판	243,273,382,560원	136,691,424,541원	187,865,279,286원	109,889,893,747원
	64.03%	35.97%	63.09%	36.91%
게임	416,944,780,742원	120,148,451,749원	366,985,065,194원	152,935,281,227원
	77.63%	22.37%	70.58%	29.42%
합계	2,084,823,697,326원	413,837,470,998원	1,819,685,197,981원	398,864,996,814원
	83.44%	16.56%	82.02%	17.98%

한편 온·오프라인 불법복제물별 합법저작물 시장 침해규모를 금액 기준으로 살펴보면, 온라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 2011년과 비교했을 때 모든 콘텐츠 분야(음악·영화·출판·게임)에서 감소하였으며, 오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모 역시 게임을 제외한 전 분야에서 감소한 것으로 나타났다. 온·오프라인 유통경로별 합법저작물 시장 침해비율에는 거의 변화가 없었던 반면, 금액 기준으로 많이 감소한 이유는 침해량의 변화 때문이라기 보다는, 상대적으로 정품 단가가 높은 오프라인에서 저렴한 온라인으로 침해형태가 변화하면서 합법저작물 시장 침해규모 자체가 감소했기 때문이라 할 수 있다.

라. 잠재적 합법저작물 시장 침해율

1) 합법저작물 시장규모⁶¹⁾

합법저작물 시장의 침해규모와 합법저작물 시장규모를 비교해 보면 음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 합법저작물 시장 침해규모는 각각(5,840억원, 6,575억원, 1,594억원, 2,978억원, 5,199억원)으로 합법저작물 시장규모 (각각 7,944억원, 1조 9,969억원, 3조 2,656억원, 4조 7,377억원, 7,016억원)보다 작게 형성되어 있다.

표IV-25 | 연도별 합법저작물 시장규모

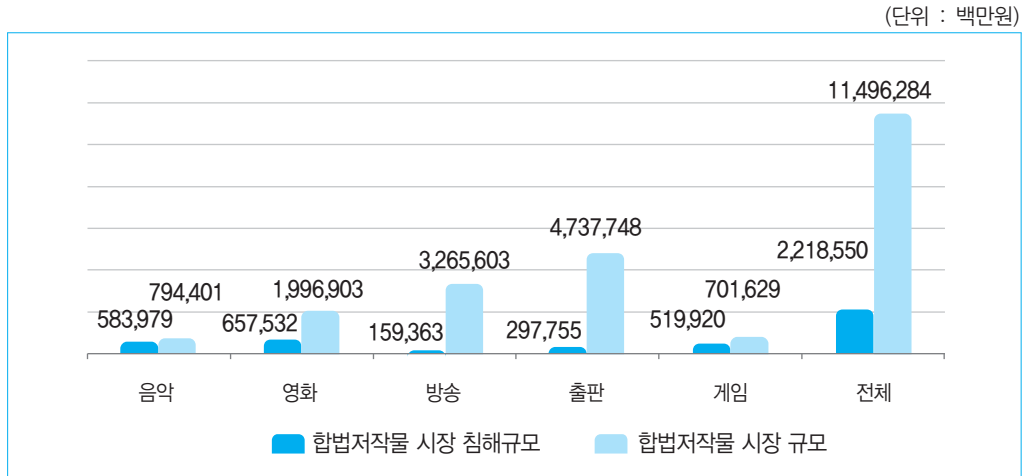
(단위 : 백만원, %)

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
음악	382,230	479,355	506,296	587,938	794,401
	-	(25.4)	(5.6)	(16.1)	(35.1)
영화	1,365,735	1,509,254	1,748,735	1,807,197	1,996,903
	-	(10.5)	(15.9)	(3.3)	(10.5)
방송	2,677,982	2,592,134	2,943,733	3,081,362	3,265,603
	-	(-3.2)	(13.6)	(4.7)	(6.0)
출판	3,288,550	2,736,635	2,934,501	4,583,272	4,737,748
	-	(-16.8)	(7.2)	(56.2)	(3.4)
게임	706,900	833,400	801,500	755,500	701,629
	-	(17.9)	(-3.8)	(-5.7)	(-7.1)
총계	8,421,397	8,150,778	8,934,765	10,815,269	11,496,284
	-	(-3.2)	(9.6)	(21.0)	(6.3)

※ ()는 전년 대비 증감률

61) 본 보고서에 사용된 합법저작물 시장규모는 현 시점에서 각 콘텐츠의 통계 출처별로 2012년도 매출액이 집계되지 않아 '2012 콘텐츠산업통계(문화체육관광부, 2013)'의 2011년도 시장규모를 기준으로 사용함. 또한 합법저작물 시장규모의 매출액은 각 콘텐츠별로 불법복제물로 인해 직접적인 피해를 입는 업종의 매출액을 사용하였으므로 '콘텐츠산업통계의 콘텐츠별 매출액과의 차이가 있음'

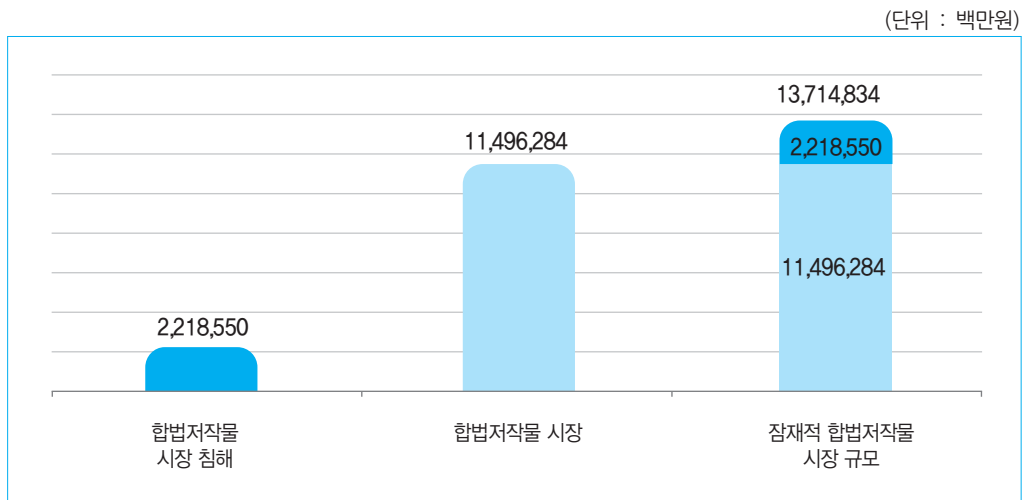
그림Ⅳ-27 | 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모



2) 잠재적 합법저작물 시장규모

합법저작물 시장 침해규모와 합법저작물 시장규모를 합산하면 침해가 일어나지 않았을 경우 원래 형성되었어야 할 잠재적 합법저작물 시장규모를 추정할 수 있다. 불법복제물 근절 시 약 2조 2천억 원 가량의 합법저작물 시장을 추가적으로 창출할 수 있으며 여기에 현재의 합법저작물 시장규모를 합산하면 잠재적 합법저작물 시장규모는 약 13조 7,148억원 규모로 추정된다.

그림Ⅳ-28 | 잠재적 합법저작물 시장규모



3) 잠재적 합법저작물 시장 침해율

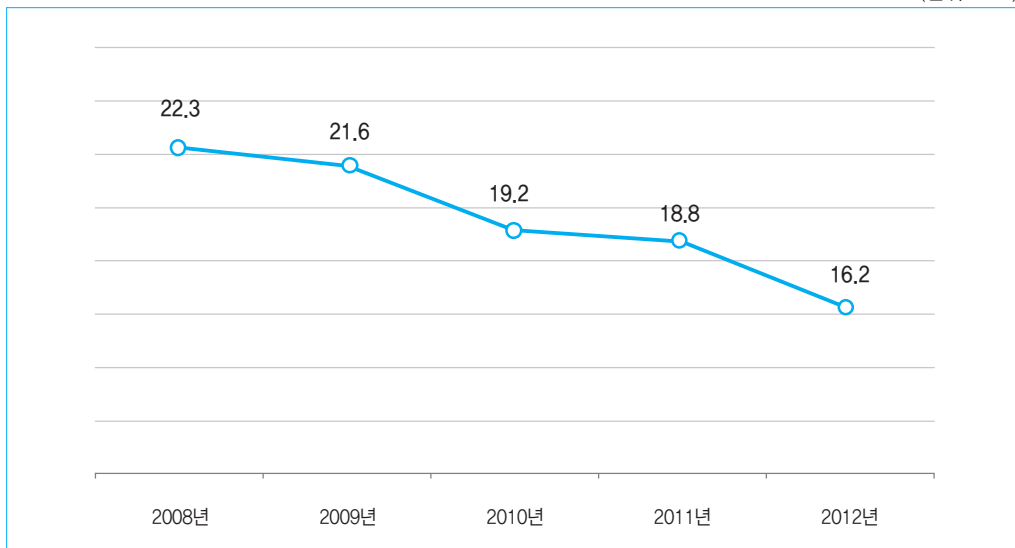
‘잠재적 합법저작물 시장 침해율’이란 잠재적 합법저작물 시장규모에서 차지하는 합법 저작물 시장 침해규모에 대한 비율로써, 2012년 합법저작물 시장 침해율은 16.2%로 조사되었다. 이는 2011년 합법저작물 시장 침해율(18.8%)과 비교하였을 때 약 2.6%p 낮아진 수치이며, 2008년 합법저작물 시장 침해율(22.3%)과 비교하였을 때는 6.1%p 낮아진 수치로써, 지속적으로 저작권 보호환경이 개선되고 있음을 나타내는 것으로 분석된다.

표IV-26 | 잠재적 합법저작물 시장 침해율

구분	합법저작물 시장규모(A)	합법저작물 시장 침해규모(B)	잠재적 합법저작물 시장규모(C=A+B)	잠재적 합법저작물 시장 침해율%(B/C)
2008년	8조 4,213억원	2조 4,234억원	10조 8,448억원	22.3
2009년	8조 1,507억원	2조 2,497억원	10조 4,005억원	21.6
2010년	8조 9,347억원	2조 1,172억원	11조 520억원	19.2
2011년	10조 8,153억원 ⁶²⁾	2조 4,987억원	13조 3,140억원	18.8
2012년	11조 4,963억원	2조 2,186억원	13조 7,148억원	16.2

그림IV-29 | 잠재적 합법저작물 시장 침해율

(단위 : %)



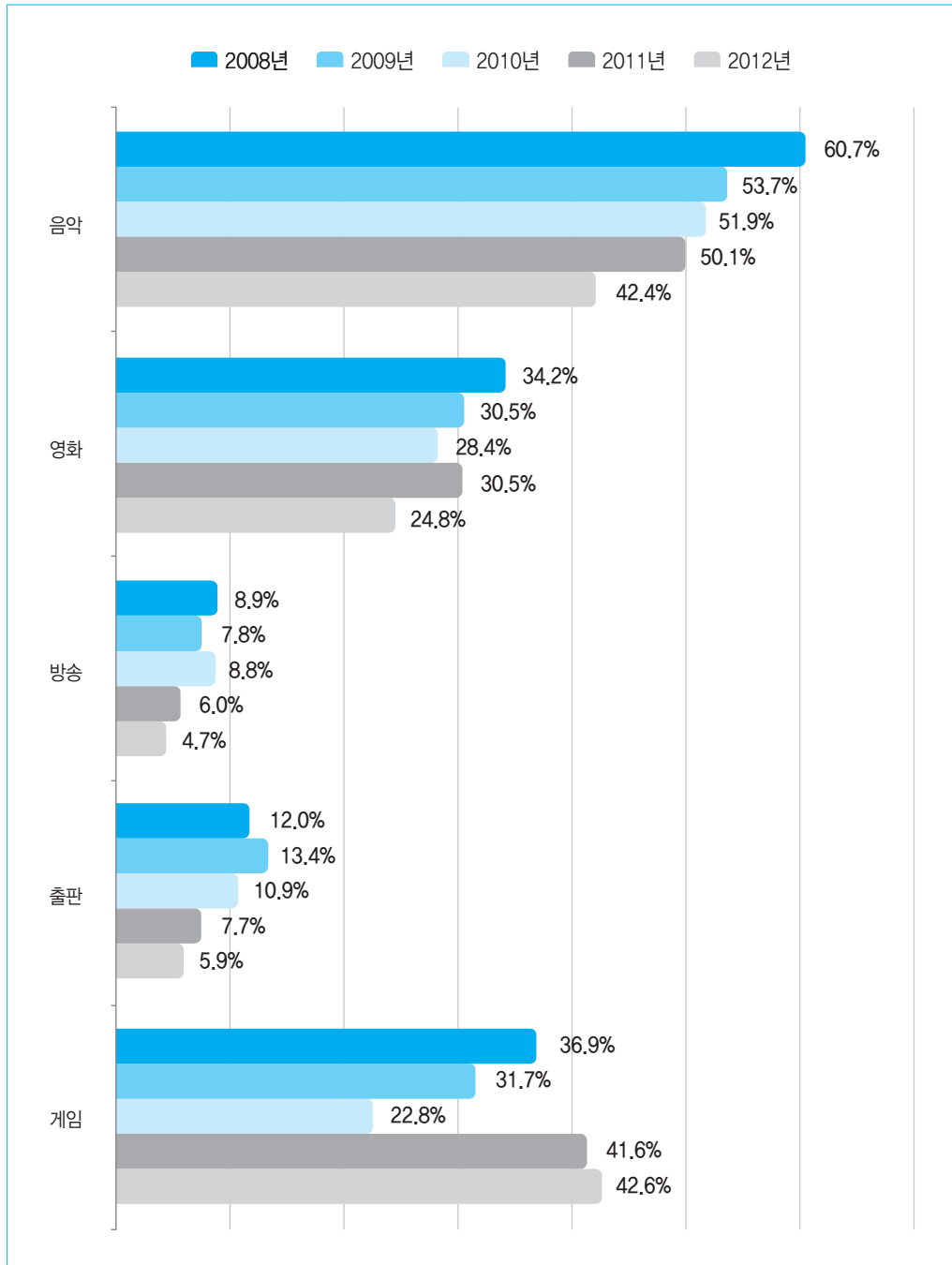
62) 2011년에는 오프라인 출판 분야의 합법저작물 시장규모 산출시 '2011 콘텐츠산업통계'를 참조함으로써 합법 저작물 시장규모 산출의 근거자료를 일원화 함

한편 콘텐츠별로 2012년의 잠재적 합법저작물 시장 침해율을 살펴보면, 음악은 42.4%, 영화는 24.8%, 방송은 4.7%, 출판은 5.9%, 게임은 42.6%로 나타났다. 전년도와 비교했을 때 음악은 7.7%p 감소, 영화는 5.7%p 감소, 방송은 1.3%p 감소, 출판은 1.8%p 감소, 게임은 1.0%p 감소한 것으로 조사되었다.

표IV-27 | 콘텐츠별 잠재적 합법저작물 시장 침해율

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
음악	60.7%	53.7%	51.9%	50.1%	42.4%
영화	34.2%	30.5%	28.4%	30.5%	24.8%
방송	8.9%	7.8%	8.8%	6.0%	4.7%
출판	12.0%	13.4%	10.9%	7.7%	5.9%
게임	36.9%	31.7%	22.8%	41.6%	42.6%
총계	22.3%	21.6%	19.2%	18.8%	16.2%

그림IV-30 | 콘텐츠별 잠재적 합법저작물 시장 침해율



4. 조사결과 분석

가. 불법복제물 시장규모 조사결과 분석

1) 온·오프라인 경로별 불법복제물 유통현황 분석

2012년도에 국내에서 유통된 불법복제물은 약 20억 6천만 개로써 이 중에서 온라인 불법복제물은 약 18억 4천만개, 오프라인 불법복제물은 약 2억 2천만개로 나타났다. 불법복제물의 유통량 중 온라인이 차지하고 있는 비중은 89.2%로 2009년 이래 꾸준히 증가하고 있다.⁶³⁾ 2012년 온라인 불법복제물 유통량은 오프라인 불법복제물 유통량보다 약 8.3배가 큰 것으로 조사되었으며, 5개 콘텐츠(음악, 영화, 방송, 출판, 게임) 모두 온라인 불법복제물 시장이 오프라인 불법복제물 시장보다 크다고 나타났다.

온라인 불법복제물 유통량의 증가 원인을 온라인 불법복제물의 특성에 비추어 살펴보면, 온라인 불법복제물은 오프라인 불법복제물에 비해 구입단가가 저렴하고, 인터넷을 통해 쉽게 접근 가능하다는 장점이 있다. 또한 전체 불법복제물 시장에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 온라인 불법복제 음악물의 경우 압축파일 하나에 100곡 이상의 음악물이 담겨져 업로드되는 등 다량으로 유통되는 경우가 많으며, 방송물 및 만화물의 경우도 전편의 파일이 압축되어 한번에 유통되는 경우가 빈번하다는 점도 온라인 불법복제물 유통량 증가의 원인이라고 할 수 있다.

불법복제물 이용환경의 변화도 온라인 불법복제물 유통량 증가의 원인이다. 2012년에는 스마트기기 이용자 수가 3,000만명을 넘어섰으며, 이용층도 전 연령대로 확대되었다. 국내 인구의 절반을 넘어서는 스마트기기 이용자들은 이제 다양한 분야의 콘텐츠를 단 하나의 기기를 통해 이용할 수 있게 되었다. 예를 들어, 수년 전에 많이 사용되던 MP3 플레이어 같은 경우에는 오직 음악 파일만을 재생하여 이용할 수 있었으나, 최근에는 스마트폰, 태블릿 PC 등을 통해 음악 파일뿐만 아니라 동영상 파일, 전자책, 게임까지도 이용이 가능하다. 이러한 환경은 온라인 정품 콘텐츠에 대한 수요뿐만 아니라 온라인 불법복제물의 수요까지도 증가시키는 원인이 되었다.

한편 금액 기준으로 본 전체 불법복제물 시장규모는 약 3,054억원으로 조사되었다. 이 중에서 온라인 불법복제물은 856억원으로 약 28.0%의 비중을 보인 반면, 오프라인

63) 불법복제물 시장규모(유통량) 중 온라인의 비중은 2009년 74.3%, 2010년 84.8%, 2011년 85.5%, 2012년 89.2%로 나타남.

불법복제물은 2198억원으로 약 72.0%를 차지하는 것으로 나타났다. 유통량 기준과는 상이하게 오프라인 불법복제물의 시장규모(금액)가 온라인보다 크게 나타난 이유는 오프라인 불법복제물의 구입단가가 온라인 불법복제물의 구입단가보다 월등하게 높기 때문이다. 이러한 단가 차이는 오프라인 불법복제물이 온라인 불법복제물보다 가격이 상대적으로 높다는 것에서 비롯된다. 온라인 불법복제물의 경우에는 최초의 합법저작물이나 불법복제물의 확보 비용만 발생하지만, 오프라인 불법복제물은 이에 더하여 CD, DVD, 테이프 등과 같은 매개체 구매비용 및 유통 거래비용 등이 발생한다. 이렇게 발생한 비용은 오프라인 불법복제물 판매가격에 영향을 미치게 된다. 반면 온라인 유통경로 중 토렌트와 포털의 경우 이용자가 별도의 불법복제물 구매비용을 지불하지 않기에 해당 유통경로를 통한 불법복제물 이용이 불법복제물 시장규모(금액)에 영향을 미치지 않는다. P2P와 웹하드의 경우도 오프라인과 비교했을 때 불법복제물 구매비용이 매우 작다고 할 수 있다.

조사 결과 불법복제물 유통에 대한 온라인 비중이 89.2%로 나타났듯이 불법복제물 유통의 심각성은 오프라인보다 온라인 쪽에서 더욱 극명하게 드러나고 있다. 특수한 유형의 온라인서비스제공자(OSP) 유형별 불법복제물 유통량을 살펴보면, 전체적으로는 토렌트에서의 불법복제물 유통이 가장 많았으며, 콘텐츠별로는 음악, 방송, 출판 분야에서는 토렌트, 영화와 게임 분야에서는 웹하드를 통한 불법복제물 유통이 가장 많다고 조사되었다.

표IV-28 | 2012년 콘텐츠별 온라인 유통 비중

(단위 : 천개, %)

구분	유통경로			
	P2P(비중)	포털(비중)	웹하드(비중)	토렌트(비중)
음악	153,076(13.4)	141,658(12.4)	409,869(36.0)	434,489(38.1)
영화	23,622(11.6)	14,439(7.1)	94,867(46.4)	71,364(34.9)
방송	18,959(5.4)	42,795(12.2)	108,141(30.9)	179,957(51.4)
출판	9,729(7.5)	21,314(16.4)	44,650(34.4)	54,165(41.7)
게임	3,973(21.1)	2,498(13.3)	7,232(38.5)	5,091(27.1)
전체	209,359(11.4)	222,704(12.1)	664,758(36.1)	745,067(40.5)

전체 유통비중을 살펴보면 온라인 불법복제물 시장의 40.5%를 토렌트가 차지하고 있으며, 웹하드 36.1%, 포털 12.1%, P2P 11.4% 순으로 나타났다. 2011년까지는 웹하드에서의 불법복제물 유통이 가장 심각한 것으로 조사되었으나⁶⁴⁾, 2012년에 ‘웹하드 등록제’

가 본격 시행되면서 유발된 풍선효과로 인해 토렌트를 통한 유통이 크게 증가하였다. 제후(합법)서비스가 활성화되면서 웹하드에서의 불법복제물 유통 감소 현상은 더욱 두드러질 것으로 예상되고 있으며, 포털과 P2P에서도 단속이 강화되고 불법복제물 공유에 대한 법무법인의 소송이 이어지면서 불법복제물 유통이 지속적으로 줄어드는 추세이다. 따라서 향후 토렌트 및 제3의 새로운 서비스를 통한 불법복제물 유통 비중은 더욱 늘어날 것으로 전망되고 있다.

2) 불법복제물 시장규모 분석

2011년과 2012년의 불법복제물 시장규모를 유통량 기준 비교해 보면 2011년에 약 21억개에서 2012년에 약 20억 6천만개로 1.7% 감소한 것으로 나타났다. 한편 금액 기준으로 비교했을 때에는 2011년 약 4,220억원에서 2012년 약 3,055억원으로 27.6% 감소한 것으로 나타났다.

2012년에 불법복제물 시장규모(유통량)가 줄어든 원인으로는 앞서 언급했듯이 웹하드 등록제 시행으로 인한 웹하드, P2P, 토렌트상에서의 불법 유통 감소를 가장 큰 원인으로 꼽을 수 있다. 웹하드 등록제가 도입되면서 불법복제물을 유통시키는 웹하드 및 P2P 사이트 수가 급감했으며, 사이트상의 불법 게시물이 줄어들면서 권리자로부터의 요청에 의해 삭제되는 불법복제물 수도 감소한 것으로 나타났다. 이와 함께 오프라인상의 불법복제물 단속이 강화되고 스마트폰, IPTV 등의 디지털 콘텐츠의 유통이 활성화되면서 오프라인 불법복제물의 이용량이 하락한 것도 한 원인이라고 할 수 있다.

불법복제물 시장규모가 유통량 기준으로는 소폭 감소했지만 금액 기준으로 보았을 때 상대적으로 크게 감소한 이유는 토렌트에 의한 불법복제물 유통 증가가 원인이라고 할 수 있다.⁶⁵⁾ 토렌트를 통한 불법복제물 유통량이 전체 온라인 유통량의 29.3%를 차지하고 있지만, 토렌트에서는 불법복제물 이용을 위한 별도의 비용이 소요되지 않으므로 불법복제물 시장규모(금액)에는 영향을 미치지 않는다. 또한 상대적으로 판매단가가 높은 오프라인 불법복제물 유통이 줄어든 점도 금액 기준 불법복제물 시장규모가 큰 폭으로 감소한 이유로 볼 수 있다.

64) '2012 저작권 보호 연차보고서'에 따르면 2011년도 기준 불법복제물 시장의 유통경로별 비중은 웹하드 40.7%, 토렌트 29.3%, 포털 16.4%, P2P 13.6%로 나타났다.

65) 토렌트는 '2012 저작권 보호 연차보고서'부터 조사대상에 포함됨

3) 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 분석

불법복제물 시장규모에 대한 증감현황 분석은 금액 기준보다는 유통량 기준으로 검토하는 것이 더욱 합리적일 것이다. 토렌트나 포털의 경우 이용에 따른 추가적인 비용이 발생하지 않기에 불법복제물 유통량이 아무리 많아도 불법복제물 시장규모(금액)에 영향을 미치지 않기 때문이다. 따라서 여기서는 유통량 기준으로 불법복제물 시장규모를 분석하고자 한다.

불법복제물 시장규모를 건수 기준으로 살펴볼 때, 유통량이 가장 큰 콘텐츠는 전년과 동일하게 온라인 불법복제 음악물(13억 3천만개)로 나타났다. 온라인 불법복제 음악물은 다른 불법복제물에 비해 파일 용량이 상대적으로 작아서 파일 용량에 따라 과금을 부과할 경우 구입단가가 저렴하고 이용하기도 쉽다. 그리고 음악물의 경우 모든 연령대에서 전반적으로 수요가 높고, 유행 타이틀의 전환주기가 빠르며, 소비행태적 특성상 단위당 이용시간이 짧다는 특성도 있다. 또한 온라인 서비스상에서 제공되는 불법복제 음악물의 형태가 한 곡씩이 아닌 앨범 단위 혹은 모음집 형태로 유통되는 경우가 빈번한 것도 유통량 증가의 원인이 된다.

전년 대비 온라인 불법복제 음악물의 시장규모(유통량)는 약 9.4% 증가하였는데, 이는 해외 서버를 통해 익명으로 운영되는 토렌트 서비스상에서 국내 음악물의 업로드가 더욱 활성화되었기 때문으로 분석된다. 또한 2012년도에 음악이용료 징수규정 개정에 따라 주요 음원 유통업자들이 파일 다운로드나 스트리밍에 대하여 가격을 인상한 것에도 기인한다고 보아야 할 것이다. 다만 가격 인상으로 인한 불법복제 음악물의 유통량 증가는 일시적일 것으로 예상된다. 한편 네트워크 접근의 편의성이 높아지고 스마트폰의 대중화로 인한 온라인 음악물의 이용 증가도 온라인 불법복제 음악물의 유통량 증가의 원인이 될 수 있다. 이용 횟수 및 빈도가 높고 콘텐츠 이용에 소요되는 단위시간이 상대적으로 작은 음악 콘텐츠의 특성상 스마트폰의 대중화가 미치는 영향이 타 콘텐츠에 비해 더욱 컸을 것으로 추정된다. 이밖에도 ‘강남스타일’ 같은 핫 콘텐츠가 탄생하고 음악 경연 프로그램이 지속적인 인기를 얻음에 따라 음악 콘텐츠에 대한 수요가 증가한 것도 음악 불법복제물 시장규모 증가의 원인으로 보인다.

2012년 불법복제 영화물의 유통량은 약 2억 1천만개로 나타났으며, 이 중 온라인 불법복제물이 2억개, 오프라인 불법복제물이 1천만개로 조사되었다. 온라인 불법복제물은 전체 영화 불법복제물 시장의 약 95.1%를 차지하고 있으며, 2011년도와 비교했을 때 약

15.3% 감소하였다. 2012년에 웹하드 등록제가 본격적으로 시행됨에 따라 P2P와 웹하드를 통하여 공급되었던 주된 대상인 불법복제 영화물의 온라인 시장규모는 감소할 것으로 예상되었던 분야였다. 온라인 불법복제 영화물의 유통량을 경로별로 살펴보았을 때 P2P가 전년 대비 25.7% 감소, 포털은 37.2% 감소, 웹하드는 23.2% 감소한 것으로 나타났다. 반면 토렌트에서는 전년 대비 13.3% 증가한 것으로 나타났다.

반면 오프라인 불법복제 영화물의 경우 전년 대비 약 3.8% 가량 증가한 수치를 나타냈다. 저장매체가 발달하고 인터넷을 통해 초고화질의 불법복제 영화물이 유통되면서 이용자 측면에서 상대적으로 가격이 높은 오프라인 불법복제 영화물에 대한 이용 필요성을 느끼기 어려워졌다. 오프라인 콘텐츠에 대한 수요를 온라인 콘텐츠가 대체하고 있는 현실을 감안했을 때 오프라인 영화물의 유통량은 점차 감소할 것으로 예상된다.

불법복제 방송물의 경우 유통량이 전년 대비 2.1% 증가하였으며, 온오프라인 경로별로 보면 온라인에서 2.0%, 오프라인에서 6.7% 증가한 것으로 나타났다. 결국 불법복제 방송물 유통량의 97.7% 비중을 차지하는 온라인에서의 불법복제물 증가분이 전체 불법복제 방송물 유통량 증가의 원인이 되었다고 볼 수 있다. 온라인 유통경로별로 살펴보면 P2P에서의 유통량은 전년 대비 36.3% 가량 감소하였으며, 웹하드 역시 20.6% 감소한 것으로 나타났다. 반면 토렌트에서의 유통량은 전년 대비 31.7% 증가하여 불법복제물 유통량이 약 1억 8천만개로 가장 높게 나타났다. 즉 토렌트에서의 증가분이 웹하드 및 P2P에서의 감소분을 앞지른 것이라 할 수 있다.

저작권 보호의식이 제고되고 불법복제물 모니터링 강화 및 웹하드 등록제 시행 등을 통해 보다 체계적인 저작권 보호환경이 조성되고 있기는 하지만, 방송물의 경우 다양한 예능 프로그램이나 드라마 등에 대한 안정적인 수요가 존재하며, 아직까지 방송물의 다운로드에 대한 형사 처벌은 없었기에 불법복제 방송물 이용에 대한 사회적 경각심은 부족한 실정이다. 더욱이 스마트기기로 인해 콘텐츠 이용환경이 편리해지고 방송 종료 후 거의 실시간으로 불법복제물이 온라인상에서 업로드되고 있는 현실을 감안했을 때 불법복제물 유통량이 줄어드는 추세 속에서도 불법복제 방송물의 유통량은 더욱 증가할 여지가 충분하므로 향후 보다 강화된 보호활동이 필요하다고 할 수 있다.

불법복제 출판물의 유통량은 2011년도와 비교했을 때 약 19.9% 정도 감소하였다. 이는 오프라인상의 유통량 감소에 따른 것으로, 2012년도 오프라인 불법복제 출판물은 전년 대비 70.6% 가량 감소하였으며, 오프라인의 유통 비중 역시 2011년 18.0%에서 2012

년 6.6%로 크게 감소하였다. 이러한 감소는 오프라인 출판물에 대한 특별단속 강화 및 보호의식의 제고에 따른 결과로 보인다. 우리나라의 경우 미국무역대표부(USTR)가 해마다 발표하는 스페셜 301조(Special 301) 보고서상에서 오프라인상의 불법복제 출판물에 대한 문제가 끊임없이 제기되어 왔다. 2009년에 들어서면서 미국무역대표부가 지정하는 감시대상국(watch list)에서 벗어나기는 했지만 불법복제 출판물에 대한 문제점은 여전히 지적되어 온 것이 사실이다. 이러한 상황 속에서 2012년에 수업목적보상금을 둘러싼 저작권 신탁관리단체와 대학 간의 분쟁이 큰 이슈로 떠올랐고, 오프라인 불법복제 출판물에 대한 단속활동도 한층 강화되었다. 이에 신학기 대학가 불법복제 출판물 집중 단속 결과 전년 대비 25.2% 증가한 실적을 나타냈으며, 지속적인 계도 활동을 통해 불법 복사의 위법성에 대한 인식이 확대된 것도 오프라인 불법복제 출판물 유통량 감소의 원인이라 할 수 있다.

한편 온라인 불법복제 출판물의 경우 전년 대비 8.8% 가량 감소한 것으로 나타났다. 세부적으로 살펴보면 온라인 불법복제 출판물의 경우 전년 대비 P2P에서 56.7%, 웹하드에서 27.2%, 포털에서 7.4% 가량 감소하였으며, 토렌트에서만 60.0% 증가하였다. 현재 토렌트에서 유통되는 파일 중 가장 많은 부분을 차지하는 것은 만화 장르이며, 그 다음으로 판타지 및 무협소설을 중심으로 한 소설 장르가 많이 유통되고 있다. 향후 전자책 시장의 활성화와 스마트기기의 이용 증가로 인해 온라인 출판시장이 지속적으로 확대될 것으로 예상되기에, 불법복제 출판물 시장에 보다 효과적으로 대응하기 위한 대비책 마련이 요구되고 있다.

불법복제 게임물의 경우 온라인 유통량이 전년 대비 약 33.8% 감소한 것으로 나타났다. 국내 게임시장은 플랫폼이 다변화 되고 디지털 다운로드 시장이 확대됨에 따른 변혁기를 겪고 있다. 최근 발표된 국내 게임시장의 분야별 비중을 살펴보면, 온라인게임이 약 70.8%, 모바일게임이 약 4.8%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.⁶⁶⁾ 가장 큰 비중을 차지하고 있는 온라인게임의 경우 불법복제를 통한 이용 자체가 불가능하다. 한편 2012년에 큰 인기를 끌었던 ‘디아블로’, ‘스타크래프트2’와 같은 PC게임 역시 불법복제로 인한 피해를 없애기 위해 온라인상에서 유통사의 서버에 접속을 해야만 게임을 진행할 수 있도록 구조를 바꾸었으며, 이러한 환경들이 온라인 불법복제 게임물 유통량의 감소에 영향을 미쳤을 것으로 분석된다.

66) 한국콘텐츠진흥원, “2012 게임백서”, 2012

한편 오프라인 불법복제 게임물의 유통량은 전년 대비 약 39.1% 증가한 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 게임물의 경우 콘솔게임기에서 구동 가능한 R4, DSTT 등의 불법칩이 전체 유통량의 대부분을 차지하고 있다. 불법칩을 통한 유통의 경우 칩 1개에 150개 이상의 게임물을 저장할 수 있기에 불법복제물 시장규모에 미치는 영향이 더욱 크다고 할 수 있다. 불법복제로 인해 콘솔게임 시장이 침체기를 겪고 있는 현실을 감안할 때 향후 불법칩 판매에 대한 지속적인 단속을 통해 게임산업의 균형 있는 발전을 도모할 필요가 있을 것으로 보인다.

나. 합법저작물 시장 침해규모 조사결과 분석

1) 잠재적 합법저작물 시장 침해율 분석

조사 결과 2012년의 잠재적 합법저작물 시장 침해율⁶⁷⁾(이하, 침해율)은 16.2%로 2008년 이래 꾸준히 감소하고 있는 것으로 나타났다. 합법저작물 시장규모가 커질수록 침해율은 낮아지고, 합법저작물 시장 침해규모가 커질수록 침해율은 높아지게 된다. 잠재적 합법저작물 시장 침해율(이하, 침해율)이 감소했다는 것은 정품시장의 규모 대비 불법복제물로 인한 피해규모가 낮아졌다는 것을 의미한다.

침해율은 콘텐츠별로도 상이한 수치를 보이는데, 그 이유는 콘텐츠 고유의 특성, 정품 가격, 소비방식, 정품과의 대체 가능성, 불법복제물에 대한 접근용이성, 콘텐츠에 대한 실수요 등 복잡하고도 다양한 요인에 따라 침해율이 결정되기 때문이라 할 수 있다. 예를 들어, 극장은 영화 감상 외에도 여가공간으로써 다양한 목적성을 가지고 있으며, 불법복제물과 합법저작물 간에는 질적인 차이가 존재한다. 소장 목적인지 일회성 소비인지에 따라라도 콘텐츠 소비방식이 결정되는데, 학술서적의 경우에는 이용자가 소수로 한정되어 있고 일회적 사용에 그치지 않고 장기적으로 보관도 가능해야 한다는 등의 이유로 합법저작물 소비 비율이 상대적으로 높다. 반면에 음악 분야의 경우에는 불법복제물이 합법저작물의 수요를 대체시킴으로써 상대적으로 높은 침해율을 기록하고 있다.

2) 합법저작물 시장 침해규모 분석

2011년과 2012년의 전체 합법저작물 시장 침해규모를 비교해 보면 금액 기준으로는

67) 잠재적 합법저작물 시장 침해율 = 합법저작물 시장 침해규모 / (합법저작물 시장규모 + 합법저작물 시장 침해규모)

2011년에 2조 4,987억원에서 2012년 2조 2,186억원으로 약 2,801억원(11.2%) 감소하였으며, 침해량 기준으로는 2011년 11억 6,817만개에서 2012년 11억 6,564만건으로 약 250만건(0.2%) 감소한 것으로 조사되었다.

불법복제 시장규모가 감소하였으므로 합법시장 침해규모가 감소한 것은 일관된 방향으로 해석할 수 있다. 다만 침해량 기준으로 보았을 때보다, 침해금액 기준으로 보았을 때 감소율이 더욱 크게 나타난 것은 오프라인 침해규모가 감소하고 온라인 침해규모가 증가하고 있는 상황을 보여주는 것이라 할 수 있다. 침해규모(금액)는 침해량에 정품 단가를 곱하여 산정되는데, 온라인은 오프라인에 비해 정품단가가 상대적으로 낮기 때문에 같은 침해량의 경우 온라인 비중이 높을수록 침해규모는 낮아질 수밖에 없다.

한편 건수 기준으로 보았을 때 불법복제물 시장규모의 감소율(1.7%)에 비해 합법저작물 시장 침해규모의 감소율(0.3%)이 더 작게 나타났는데, 가장 큰 원인은 저작물에 대한 실수요 및 합법저작물에 대한 소비자의 '가격수용도'가 높아졌기 때문으로 해석할 수 있다. 소비자들이 합법저작물을 사용하지 않는 가장 큰 이유가 가격이 합리적이지 않다고 생각하기 때문이라고 조사된 바 있듯이⁶⁸⁾, 가격 조건은 소비방식 선택에 큰 영향을 미친다. 그런데 콘텐츠의 질이 향상되고 스마트폰 및 IPTV 등을 통한 합법저작물 이용이 활성화되면서 제 가격을 지불하고 합법저작물을 구매하는 것에 대한 거부감이 점점 사라지고 있는 것이다. 실제로 불법복제물 유통량에서 합법저작물 시장 침해량이 차지하고 있는 비율⁶⁹⁾을 비교하면 2011년 55.6%에서 2012년 56.4%로 수치가 증가한 것으로 나타났다.

3) 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모 분석

콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모를 침해량 기준으로 살펴보면, 음악물의 경우 침해규모가 전년 대비 3.6% 감소하였으나, 온라인상의 침해규모는 오히려 27.3% 증가한 것으로 나타났다. 온라인 침해규모가 증가한 것과 관련하여 2012년도 우리나라의 음악 시장을 분석해보면 다운로드 형태의 디지털음악 이용이 전체의 71%로 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 드러났으며, 가입형 음악서비스의 매출이 급성장한 것으로 드러났다.⁷⁰⁾ 이러한 현상은 온라인 음악물에 대한 수요가 높아졌다는 것을 나타내는데, 온라인상의 침

68) 합법 콘텐츠(음악, 영화, 방송)에 대해 이용자들이 적정하다고 생각하는 판매가격은 실제 시장유통가격의 약 65~82% 수준으로 형성되어 있다고 조사됨(출처 : 2010 저작권 보호 수용성 조사, 저작권보호센터).

69) 합법저작물 시장 침해규모(건수) / 불법복제물 시장규모(건수)로 계산. 소비자가 이용한 불법복제물 중 불법복제물을 이용하지 않았을 경우 구매했을 합법저작물에 대한 비율을 의미함.

70) 한국콘텐츠진흥원, 통계브리핑, 2013. 4. 30.

해규모 증가원인도 여기서 찾아볼 수 있다. 2012년에는 강남스타일을 비롯한 K팝이 해외에 진출하여 큰 성공을 거두면서 국내시장에서 더욱 주목을 받게 되었으며, 오디션 프로그램을 통해 방송된 음악들이 음원으로 유통되면서 온라인 음악물에 대한 수요가 더욱 높아졌다고 볼 수 있다. 또한 멜론이나 소리바다 등의 합법 음원사이트 이용이 활성화되면서 음원 구매에 대한 거부감이 사라진 것도 주요한 원인으로 볼 수 있다. 즉, 온라인상에서 불법복제 음악물을 구하지 못할 경우 정품이라도 구매해서 이용하겠다는 사람이 많아진 것이다. 반면 오프라인상의 침해규모는 14.9% 감소한 것으로 나타났는데, 이는 저작권 침해가 온라인으로 이동하고 있는 전반적 경향을 그대로 반영하는 것으로 보이며, 이러한 추세는 향후에도 지속될 것으로 예측된다.

영화물과 방송물의 경우 온라인 합법저작물 시장의 침해규모(침해량)는 전년 대비 증가했으나, 오프라인 합법저작물 시장의 침해규모는 감소한 것으로 나타났다. IPTV 및 디지털 영상물 다운로드 시장이 활성화되고, 웹하드에서 제휴콘텐츠 형태로 영상물이 유통되는 경우가 증가하면서 온라인에서 콘텐츠를 쉽게 구매할 수 있게 되었으며, 이러한 환경이 온라인 합법저작물 시장의 침해규모를 더욱 증가시킨 요인이 된 것으로 분석된다. 또한 스마트폰 등의 휴대용 재생기기의 이용증대로 온라인 영상물에 대한 향유 및 소장욕구가 높아짐에 따라 불법복제물이 없을 경우 정품이라도 구매하겠다는 의사 또한 높아졌기 때문에 합법저작물 침해량이 불법복제물 유통량에 비해 증가율이 높게 나타난 이유로 보인다. 한편 오프라인의 합법시장 침해규모가 영화물에서 32.4%, 방송물에서 53.6% 가량 각각 감소한 것은 비디오 대여시장과 셀스루 시장(DVD, 블루레이 판매)이 이제는 거의 바닥수준으로 내려온 현실을 반영한다고 볼 수 있다. 또한 현재 온라인상에서는 HD급 고화질 파일이 많이 유통되고 있는데, 이러한 파일을 노트북 등에 다운받아 HDMI 케이블을 이용해 손쉽게 TV에서 고화질로 시청할 수 있으므로 굳이 소장목적이 아닌 이상 상대적으로 가격이 높은 오프라인 합법저작물을 이용할 필요가 없다는 점도 오프라인 침해규모 감소의 원인이라고 할 수 있다.

출판물의 침해규모(침해량)는 전년 대비 30.2% 감소하였으며 온라인에서 25.4%, 오프라인에서는 33.5% 감소한 것으로 나타났다. 불법복제 출판물의 시장규모가 약 19.9% 감소하였으므로, 합법저작물 시장 침해규모가 나란히 감소한 것은 어느 정도 일관된 방향성을 가진 현상으로 보인다. 특히 오프라인의 경우 복사업체를 중심으로 한 강력한 단속으로 인해 오프라인 불법복제 출판물 시장이 크게 감소하면서 출판 시장의 전반적인

침해규모 감소를 견인했다고 볼 수 있다. 또한 스마트기기나 전자책 단말기의 보급으로 초기에 큰 폭으로 성장하던 전자출판 시장이 콘텐츠의 다양성 확보가 미진하면서 침체된 경향을 보였으며, 이러한 시장적 상황 속에서 온라인 출판 시장의 침해규모가 더불어 감소한 것으로 볼 수 있다. 다만 온라인 콘텐츠에 대한 수요 증가가 가져올 전자출판 시장의 성장전망을 감안했을 때 온라인 출판 시장의 침해규모는 향후 증가할 가능성이 클 것으로 예상된다.

한편 게임물의 침해규모(침해량)는 전년 대비 0.4% 증가한 것으로 나타났으며 온라인에서 18.2% 증가, 오프라인에서는 16.2% 감소한 수치를 나타냈다. 불법복제 게임물의 유통량이 약 23.4% 감소했음에도 불구하고 전체 침해규모가 소폭 증가세를 보인 것은 모바일게임의 성장으로 인한 영향이 큰 것으로 분석된다. 2012년도의 게임물 시장은 온라인게임에 이어 모바일게임이 두 번째로 큰 점유율을 차지하고 있는데, 온라인게임은 불법복제를 통한 이용이 불가능하기 때문에 결국 모바일게임과 PC게임이 온라인 불법복제물 시장규모 및 침해규모의 증감에 가장 큰 영향을 미치게 된다. 그런데 최근 유행하는 PC게임의 경우 서버에 접속해야만 게임을 이용할 수 있도록 이용방식을 조정하는 등 불법복제에 대한 대비책을 철저히 마련하고 있으므로 온라인 침해규모에서 모바일게임이 차지하는 비중이 더욱 커졌다고 할 수 있다. 모바일게임의 경우 상대적으로 가격이 저렴하기에 정품 구입에 대한 부담감이 적으며 수요층도 두텁기에 온라인 게임물의 침해량 상승을 가져올 수 있다. 향후 콘솔로 대표되는 오프라인 시장은 더욱 감소하는 반면 모바일게임 시장은 2014년에 1조원 규모로 성장할 것으로 전망되는 가운데, 온라인 불법복제 게임 시장의 양성화를 위한 일차적 과제로 모바일게임의 불법복제를 어떻게 방지하느냐가 관건일 것으로 보인다.

제2절 부문별 결과

1. 음악

가. 불법복제 음악물 이용경험

1) 유통경로별 불법복제 음악물 이용경험

2012년 한 해 동안의 불법복제 음악물 이용경험을 살펴보면 우리나라 만 13~69세 인구의 18.6%인 약 754만명이 불법복제 음악물을 이용한 경험이 있는 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해서 보면 온라인상의 불법복제 음악물 이용경험률은 17.0%로 나타났으며 약 688만명이 온라인에서 불법복제 음악물을 이용한 것으로 나타났다. 한편 오프라인상의 불법복제 음악물 이용경험률은 4.2%로 나타났으며 약 171만명이 오프라인에서 불법복제 음악물을 이용한 것으로 나타났다.

표IV-29 | 전체 불법복제 음악물 이용경험률

(단위 : %, 천명)

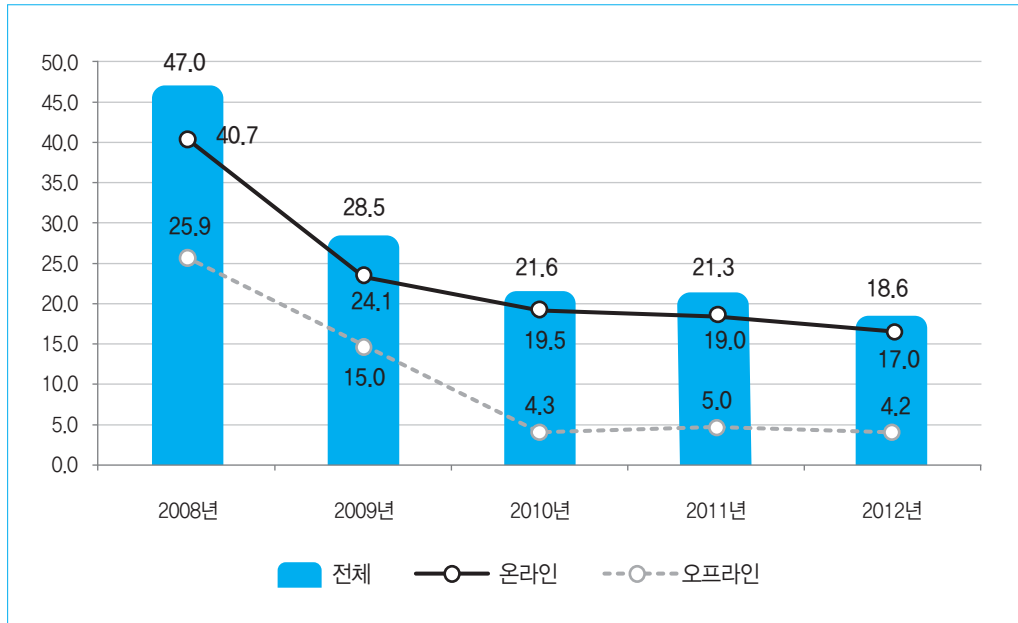
구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
온라인	40.7	24.1	19.5	19.0	17.0
이용인구	15,794	9,352	7,715	7,644	6,881
오프라인	25.9	15.0	4.3	5.0	4.2
이용인구	10,051	5,821	1,701	2,011	1,707
전체	47.0	28.5	21.6	21.3	18.6
이용인구	18,238	11,059	8,546	8,569	7,535

불법복제 음악물 이용경험률(18.6%)⁷¹⁾은 전년 대비 2.7%p 감소하였으며 2008년 조사 이래 지속적으로 감소하는 추세이다. 온라인 불법복제 음악물의 이용경험률(17.0%)은 전년 대비 2.0%p 감소하였으며, 2009년에 크게 감소한 이후 매년 소폭 감소하고 있다. 오프라인 불법복제 음악물의 이용경험률(4.2%)은 전년 대비 0.8%p 감소하였으며, 2009년과 2010년에 걸쳐 크게 감소한 이후 2011년에 소폭 증가했다가 다시 2012년에 감소세를 보였다.

71) 만 13~69세 국민 중 조사대상 기간 동안 불법복제 음악물을 이용한 경험이 있는 인구의 비율을 의미함. 매년 인구수(모집단 수)가 변화하기 때문에 비율 간 단순 비교는 수치상 차이를 보일 수 있으나, 본 조사에서는 연간 우리나라 인구의 증감치가 크지 않다는 가정 하에 전반적인 추이 파악을 위해 연도별 증감현황을 분석하였음.

그림IV-31 | 연도별 불법복제 음악물 이용경험률 추이

(단위 : %)



콘텐츠별로 보면 음악(18.6%) 분야의 불법복제물 이용경험률은 영화(18.8%) 보다 낮게 나타났으며, 방송(14.7%), 출판(6.1%), 게임(4.1%) 보다는 높게 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해서 보면 온라인 불법복제 음악물(17.0%)의 이용경험률은 영화(18.3%) 보다 낮게 나타났으며, 방송(14.3%), 출판(4.4%), 게임(3.8%) 보다는 높게 나타났다. 한편 오프라인 불법복제 음악물(4.2%)의 이용경험률은 영화(2.7%), 방송(1.8%), 출판(2.2%), 게임(1.6%) 보다 높게 나타났다.

표IV-30 | 불법복제 음악물 이용경험률 비교

(단위 : %)

구분	구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
음악	온라인	40.7	24.1	19.5	19.0	17.0
	오프라인	25.9	15.0	4.3	5.0	4.2
	전체	47.0	28.5	21.6	21.3	18.6
영화	온라인	36.7	23.0	20.3	18.7	18.3
	오프라인	15.2	8.7	2.9	2.7	2.7
	전체	38.6	24.1	21.1	19.4	18.8
방송	온라인	20.4	14.1	14.5	14.0	14.3

구분		2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
	오프라인	6.6	5	1.6	1.8	1.8
	전체	21.6	14.8	14.9	14.4	14.7
출판	온라인	10.1	6.4	5.7	5.3	4.4
	오프라인	10.3	6.9	3.5	3.0	2.2
	전체	13.4	8.9	7.6	6.8	6.1
게임	온라인	15.7	9.3	4.6	4.4	3.8
	오프라인	8.1	5.1	1.1	1.5	1.6
	전체	16.3	9.8	4.9	4.6	4.1

2) 응답자 특성별 불법복제 음악물 이용경험

불법복제 음악물을 이용하는 층은 다양한 연령, 지역, 소득, 직업 등에 걸쳐 분포되어 있으며, 각 요인별로 불법복제물 이용경험률에 차이를 보인다. 이하에서는 불법복제 음악물 이용에 영향을 미치는 6가지 요인(성, 연령, 지역, 소득, 직업, 학력)을 중심으로 살펴보았다.

먼저 성별을 기준으로 살펴보면 2012년 한 해 동안 ‘남성’의 19.4%, ‘여성’의 17.9%가 불법복제 음악물을 이용한 경험이 있다고 조사되었다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘남성’의 17.5%, ‘여성’의 16.5%가 불법복제 음악물을 이용한 경험이 있으며, 오프라인의 경우는 ‘남성’의 4.9%, ‘여성’의 3.5%가 이용경험이 있다고 응답했다.

연령별 불법복제 음악물 이용경험률은 ‘10대’가 32.6%로 가장 높게 나타났으며, ‘20대’가 29.8%, ‘30대’가 24.0%, ‘40대’가 20.6%, ‘50대’와 ‘60대’가 1.3%의 순으로 나타나 연령대가 높아질수록 불법복제 음악물의 이용경험률이 낮은 것으로 조사되었다. 불법복제 음악물 이용경험률이 현저하게 낮은 50대와 60대를 제외하고 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘10대’가 31.9%, ‘20대’가 28.9%, ‘30대’가 22.3%, ‘40대’가 17.2%로 연령이 낮을수록 이용경험률이 높게 나타난데 반해, 오프라인의 경우는 ‘10대’가 3.2%, ‘20대’가 4.4%, ‘30대’가 5.2%, ‘40대’가 8.1%로 연령이 높을수록 불법복제 음악물의 이용경험률이 높게 나타났다.

지역별 불법복제 음악물 이용경험률은 ‘강원권’이 19.5%로 가장 높게 나타났으며, ‘수도권’이 18.9%, ‘호남권’이 18.6%, ‘영남권’이 18.5%, ‘충청권’이 17.4%의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘수도권’이 17.6%로 불법복제 음악물의 이용경험률이 가장 높게 나타났으며, 오프라인의 경우는 ‘강원권’이 6.5%로 불법복

제 음악물의 이용경험률이 가장 높게 나타났다.

가구소득별 불법복제 음악물 이용경험률은 '700만원 이상'이 28.0%로 가장 높게 나타났으며, '600~699만원'이 24.2%, '500~599만원'이 21.8%, '400~499만원'이 18.6%, '300~399만원'이 16.9%, '200~299만원'이 17.4%, '100~199만원'이 15.5%, '100만원 미만'이 7.7%의 순으로 나타나 대체로 가구소득이 높을수록 불법복제 음악물의 이용경험률이 높은 것으로 조사되었다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인과 오프라인 모두 가구소득이 '700만원 이상'에 해당하는 응답자가 불법복제 음악물 이용경험률이 가장 높았으며, '100만원 미만'에 해당하는 응답자가 이용경험률이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

직업별 불법복제 음악물 이용경험률은 '학생'이 32.3%로 가장 높게 나타났으며, '화이트칼라'가 22.7%, '무직/기타'가 12.2%, '블루칼라'가 10.3%, '자영업자'가 9.5%, '농/수/축산업 종사자'가 7.9%, '전업주부'가 6.8%의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 '학생'이 31.6%로 불법복제 음악물의 이용경험률이 가장 높게 나타났으며 '농/수/축산업 종사자'가 2.0%로 가장 낮게 나타났다. 오프라인의 경우는 '화이트칼라'가 6.6%로 가장 높았으며, '전업주부'가 1.9%로 가장 낮게 나타났다.

학력별 불법복제 음악물 이용경험률은 재학생의 경우 '중·고등학생'이 32.8%로 가장 높게 나타났으며, '대학생'이 32.1%, '대학원생'이 28.7%로 나타났다. 졸업자의 경우는 '대학교 졸업'이 22.0%로 불법복제 음악물의 이용경험률이 가장 높게 조사되었으며, '대학원 졸업'이 18.8%, '고등학교 졸업'이 8.2%, '중학교 졸업'이 1.6%, '초등학교 졸업 이하'가 0.4%의 순으로 나타났다.

표IV-31 | 응답자 특성별 불법복제 음악물 이용경험률

(단위 : %)

구분		온라인	오프라인	전체
전체		17.0	4.2	18.6
성별	남성	17.5	4.9	19.4
	여성	16.5	3.5	17.9
연령	10대	31.9	3.2	32.6
	20대	28.9	4.4	29.8
	30대	22.3	5.2	24.0
	40대	17.2	8.1	20.6
	50대	0.5	0.8	1.3
	60대	0.0	1.3	1.3

구분		온라인	오프라인	전체	
지역	수도권	전체	17.6	4.3	18.9
		서울	19.1	6.3	20.8
		경기/인천	16.5	2.8	17.6
	충청권	15.6	3.9	17.4	
	영남권	16.8	4.1	18.5	
	호남권	16.2	3.9	18.6	
	강원권	17.5	6.5	19.5	
가구 소득	100만원 미만	7.7	1.4	7.7	
	100~199만원	14.1	2.4	15.5	
	200~299만원	15.2	3.9	17.4	
	300~399만원	15.7	3.7	16.9	
	400~499만원	16.5	3.5	18.6	
	500~599만원	20.0	5.3	21.8	
	600~699만원	21.8	7.4	24.2	
700만원 이상	26.9	8.3	28.0		
직업	농/수/축산업 종사자	2.0	5.9	7.9	
	자영업자	7.5	4.2	9.5	
	블루칼라	8.6	3.4	10.3	
	화이트칼라	20.6	6.6	22.7	
	전업주부	5.7	1.9	6.8	
	학생	31.6	2.8	32.3	
	무직/기타	10.6	3.0	12.2	
학력	재학	중·고등학생	32.0	2.8	32.8
		대학생	31.4	2.8	32.1
		대학원생	28.7	2.3	28.7
	초등학교 졸업 이하	0.0	0.4	0.4	
	중학교 졸업	0.5	1.4	1.6	
	고등학교 졸업	6.5	2.8	8.2	
	대학교 졸업	19.6	6.6	22.0	
대학원 졸업	18.0	4.6	18.8		

나. 불법복제 음악물 시장규모

본 보고서는 2012년의 불법복제물 시장규모를 유통량⁷²⁾과 금액⁷³⁾ 두 가지 기준으로 구분하여 분석하고 있다. 콘텐츠별 불법복제물의 온라인과 오프라인 유통방식에 따른 단가차이가 존재하므로 유통량과 금액이 정비례하지 않는다는 것에 유의할 필요가 있다. 특히 2011년부터 토렌트를 통한 무료 유통이 급격히 증가함에 따라 불법복제물 시장규모의 증감추이를 정량적으로 파악하기 위해서는 유통량을 기준으로 분석하는 것이 보다 적절하며, 금액 부분은 불법복제물 이용자들의 지출액 또는 유통업자들의 매출액 추이를 추정하는 기준으로 활용할 수 있다.

1) 전체 불법복제 음악물 시장규모⁷⁴⁾

2012년도 불법복제 음악물의 시장규모(유통량)는 약 13억 3천만개로 전년(12억 9천만개) 대비 2.7% 증가하였으며, 2008년부터 2010년까지 급격히 감소하다가 다시 소폭으로 증가하는 추세이다. 불법복제 음악물의 유통량은 전체(음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야) 불법복제물 유통량의 64.3%를 차지하고 있으며, 최근 5년간 연간 평균 유통량은 약 16억 1천만개로 나타났다. 한편 불법복제 음악물 유통량에 불법복제물 단가를 적용하여 산출한 불법복제물 시장규모(금액)는 약 842억원으로 전년(1,146억원) 대비 26.5% 감소한 것으로 나타났다. 불법복제 음악물의 유통량이 소폭으로 증가했음에도 불법복제물 시장규모(금액)가 감소한 것은 상대적으로 단가가 높은 오프라인 불법복제물의 유통량이 감소했기 때문으로 분석된다.

표IV-32 | 연도별 불법복제 음악물 시장규모

연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	2,555,927	-	239,698	-
2009년	1,767,265	-30.9	248,100	3.5
2010년	1,120,035	-36.6	107,534	-56.7
2011년	1,291,569	15.3	114,575	6.5
2012년	1,327,019	2.7	84,202	-26.5
5년 평균	1,612,363	-	158,822	-

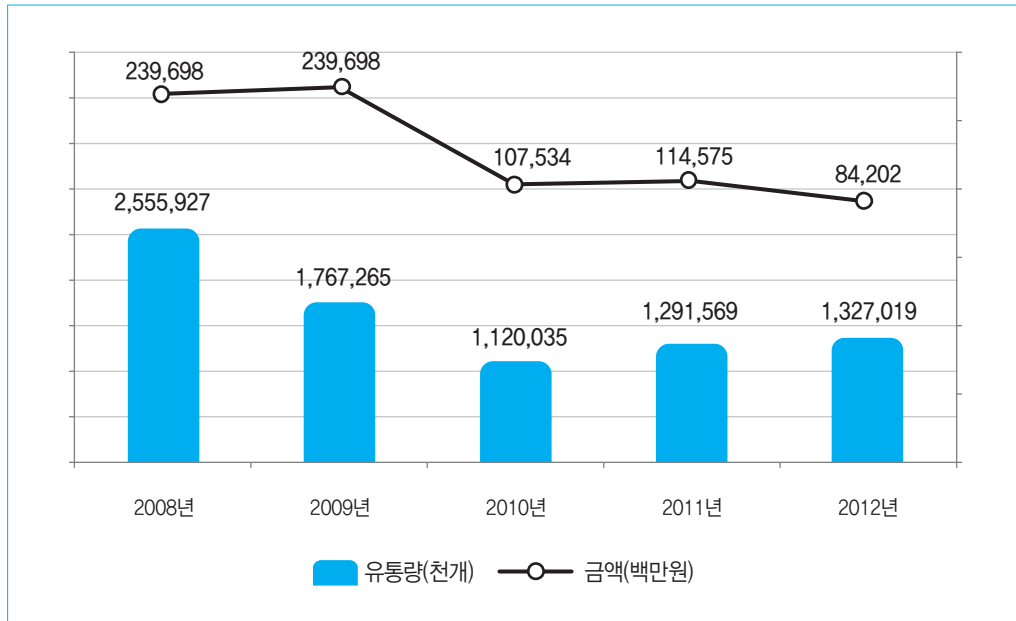
72) 만 13~69세 국민이 조사대상 기간 동안 유료로 구입하거나 무료로 획득한 불법복제물의 개수

73) 만 13~69세 국민이 조사대상 기간 동안 불법복제물의 구입을 위해 지출한 총 금액

※ 불법복제물 시장규모(금액) = 불법복제물 유통량 × 불법복제물 단가

74) 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모와 관련한 일부 수치들은 엑셀 프로그램 상에서 반올림된 값으로, 개별 수치의 합과 총계로 제시된 값이 근소하게 일치하지 않을 수 있음(이하 동일)

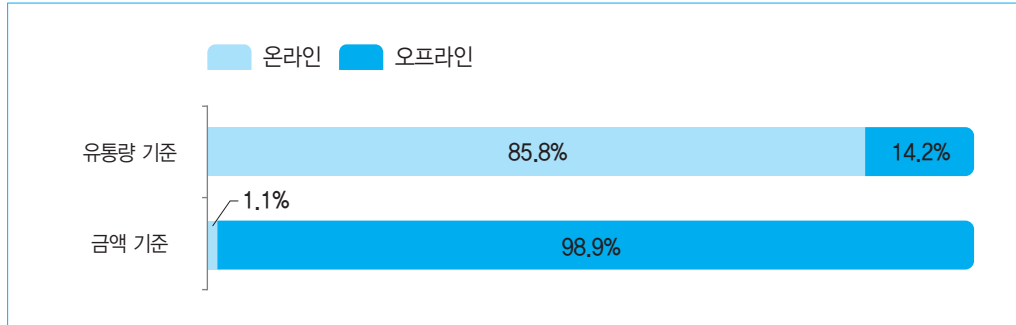
그림Ⅳ-32 | 연도별 불법복제 음악물 시장규모



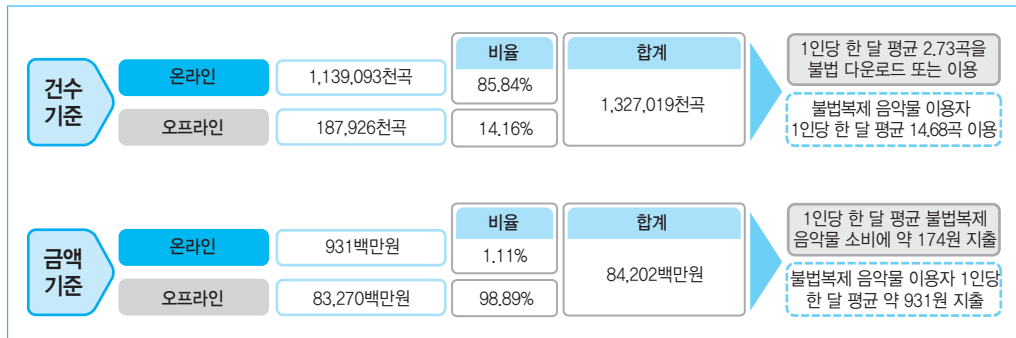
먼저 유통량 기준으로 온·오프라인 유통경로별 비중을 살펴보면, 2012년 한 해 동안 온라인상에서 11억 4천만개, 오프라인상에서 1억 9천만개로 총 13억 3천만개의 불법복제 음악물이 유통된 것으로 조사되었다. 온라인 유통비율은 85.8%로 오프라인 유통비율인 14.2%보다 약 6.0배 정도 높게 나타났다.

한편 금액 기준으로 온·오프라인 유통경로별 비중을 살펴보면, 온라인의 경우 9억 3천만원, 오프라인은 832억 7천만원으로 총 842억원의 규모로 불법복제물 시장이 형성되어 있다는 것을 알 수 있다. 비율로 보면 온라인 시장은 1.1%, 오프라인 시장은 98.9%로 나타나 오프라인이 온라인 시장 비율보다 약 89.9배 정도 높은 것으로 나타났다. 이는 오프라인 불법복제물의 가격 산정 시, 합법저작물 또는 불법복제물을 확보하여 CD, 테이프 등의 매개체에 복제를 하는 생산비용과 유통거래 비용, 이윤 등을 고려하므로, 복제비용 발생이 거의 없는 온라인 불법복제물보다 가격이 현저히 높기 때문에 나타나는 현상이다.

그림Ⅳ-33 | 유통경로별 불법복제 음악물 시장 비중



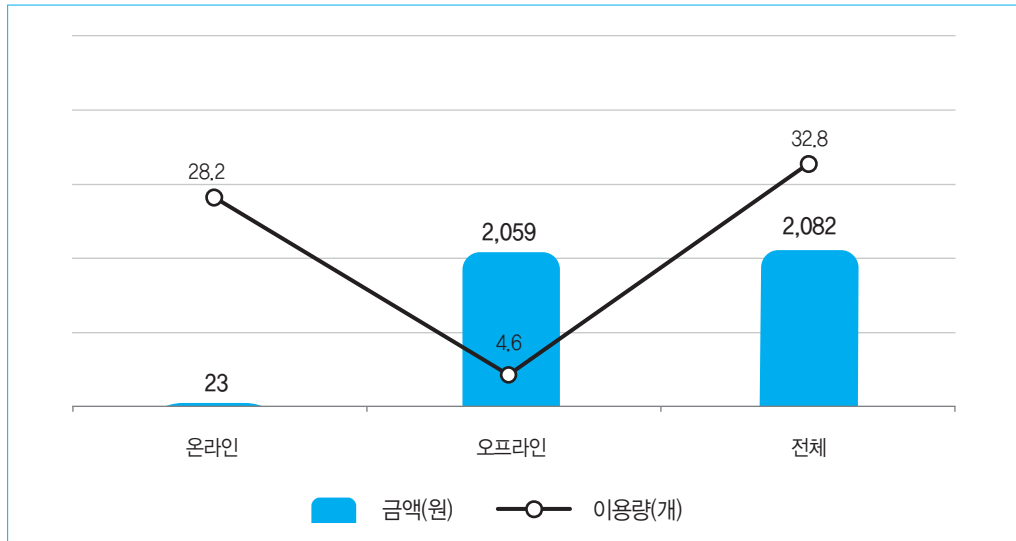
그림Ⅳ-34 | 전체 불법복제 음악물 시장규모



※ 만 16~69세 인구수 : 40,439,754명
 ※ 만 16~69세 불법복제 음악물 이용자수 : 7,534,878명

한편, 2012년 한 해 동안 우리나라 만 16~69세 인구 1인당 평균 32.8개(한 달에 평균 2.73개)의 불법복제 음악물을 구입 또는 이용했으며, 유통경로별로 구분했을 때 온라인에서 28.2개, 오프라인에서 4.6개를 이용한 것으로 나타났다. 이를 금액으로 환산 시 약 2,082원(한 달 평균 174원)을 매달 불법복제 음악물 소비에 사용하였으며, 온라인에서 23원, 오프라인에서 2,059원을 지출한 것으로 볼 수 있다.

그림Ⅳ-35 | 1인당 1년 평균 불법복제 음악물 유통량 및 지출액



응답자 특성별 불법복제 음악물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 유통된 불법복제 음악물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제물은 약 8억곡으로써 ‘여성(5억 2천만곡)’ 보다 많은 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때, 먼저 온라인에서는 ‘남성’이 약 6억 9천만곡, ‘여성’이 약 4억 4천만곡의 불법복제 음악물을 이용한 것으로 조사되었다. 한편 오프라인에서는 ‘남성’이 약 1억 1천만곡, ‘여성’이 약 8천만곡의 불법복제 음악물을 이용한 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘30대’가 약 4억 1천만곡으로 불법복제 음악물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘20대’가 약 3억 5천만곡, ‘10대’가 약 2억 9천만곡, ‘50대’와 ‘60대’가 각각 약 5백만곡의 불법복제 음악물을 이용한 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온라인에서는 ‘30대’가 약 3억 6천만곡, 오프라인에서는 ‘40대’가 약 9천만곡으로 불법복제 음악물을 가장 많이 이용한 연령대로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 7억 3천만곡으로 불법복제 음악물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 3억 4천만곡, ‘충청권’이 약 1억 1천만곡, ‘호남권’이 약 1억곡, ‘강원권’이 약 4천만곡의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온라인과 오프라인 모두 ‘수도권’에서 불법복제 음악물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘300~399만원’이 약 2억 7천만곡으로 불법복제 음악물을 가장 많이

이용한 것으로 조사되었으며, ‘400~499만원’이 약 2억 6천만곡, ‘200~299만원’이 약 2억 3천만곡, ‘700만원 이상’이 약 2억곡, ‘500~599만원’이 약 1억 9천만곡, ‘100~199만원’이 약 9천만곡, ‘600~699만원’이 약 7천만곡, ‘100만원 미만’이 약 1천만곡의 순으로 나타났다.

직업별로는 ‘화이트칼라’가 약 6억곡으로 불법복제 음악물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘학생’, ‘전업주부’, ‘블루칼라’, ‘무직/기타’, ‘자영업자’, ‘농/수/축산업 종사자’의 순으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘대학생’, ‘중·고등학생’, ‘대학원생’ 순으로 불법복제 음악물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘고등학교 졸업’, ‘대학원 졸업’, ‘중학교 졸업’, ‘초등학교 졸업 이하’의 순으로 나타났다.

표IV-33 | 응답자 특성별 불법복제 음악물 시장규모(유통량)⁷⁵⁾

(단위 : 천개)

구분		합계	온라인	오프라인	
전체		1,327,019	1,139,093	187,926	
성별	남성	803,538	694,826	108,712	
	여성	523,481	444,266	79,214	
연령	10대	289,335	273,159	16,176	
	20대	350,541	321,758	28,784	
	30대	408,227	363,982	44,246	
	40대	267,973	178,768	89,205	
	50대	5,471	1,427	4,044	
	60대	5,471	0	5,471	
지역	수도권	전체	727,773	639,043	88,730
		서울	283,958	226,867	57,091
		경기/인천	443,814	412,176	31,638
	충청권	109,425	92,060	17,365	
	영남권	342,001	291,095	50,907	
	호남권	104,144	21,171	82,973	
	강원권	43,675	33,922	9,753	
가구 소득	100만원 미만	13,773	9,254	4,520	
	100~199만원	87,635	75,266	12,370	

75) 오프라인 불법복제 음악물 이용에 대해서는 앨범 단위로 조사를 실시하였으나, 온라인 불법복제 음악물과의 비중 비교를 위해 ‘곡’ 단위로 환산하였음(1개 앨범을 10곡으로 가정).

구분		합계	온라인	오프라인	
	200~299만원	228,794	191,447	37,347	
	300~399만원	271,541	237,048	34,493	
	400~499만원	259,124	242,472	16,652	
	500~599만원	193,136	167,920	25,215	
	600~699만원	74,718	61,635	13,083	
	700만원 이상	198,298	154,052	44,246	
	직업	농/수/축산업 종사자	5,233	1,903	3,330
자영업자		32,804	16,866	15,938	
블루칼라		67,986	45,150	22,837	
화이트칼라		604,527	502,476	102,051	
전업주부		75,551	62,943	12,608	
학생		506,472	484,825	21,647	
무직/기타		34,445	24,930	9,515	
학력	재학	중·고등학생	230,935	220,230	10,705
		대학생	242,781	233,742	9,039
		대학원생	32,685	30,782	1,903
	초등학교 졸업 이하	476	0	476	
	중학교 졸업	5,257	262	4,996	
	고등학교 졸업	107,189	77,216	29,973	
	대학교 졸업	619,323	499,907	119,416	
	대학원 졸업	88,373	76,954	11,418	

다음으로 금액을 기준으로 불법복제 음악물 시장규모를 살펴보면 ‘남성’이 약 498억원으로 ‘여성(약 344억원)’ 보다 불법복제 음악물 이용을 위해 지출한 총 금액이 큰 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때, 먼저 온라인에서는 ‘남성’이 약 6억원, ‘여성’이 약 3억원을 불법복제 음악물 이용에 지출했으며, 오프라인에서는 ‘남성’이 약 491억원, 여성이 약 342억원을 지출한 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘40대’가 약 389억원으로 불법복제 음악물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘30대’가 약 203억원, ‘20대’가 약 134억원, ‘10대’가 약 76억원, ‘60대’가 약 24억, ‘50대’가 약 16억원의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온라인에서는 ‘30대’가 약 3억원, 오프라인에서는 ‘40대’가 약 387억원으로 불법복제 음악물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 연령대로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 411억원으로 불법복제 음악물 이용에 가장 많은 금액을 지출

한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 216억원, ‘호남권’이 약 92억원, ‘충청권’이 약 78억원, ‘강원권’이 약 45억원의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때에도 ‘수도권’이 불법복제 음악물 이용을 위해 가장 많은 금액을 지출한 지역으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘700만원 이상’이 약 201억원으로 불법복제 음악물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘200~299만원’이 약 162억원, ‘300~399만원’이 약 157억원, ‘500~599만원’이 약 110억원, ‘400~499만원’이 약 76억원, ‘600~699만원’이 약 59억원, ‘100~199만원’이 약 57억원, ‘100만원 미만’이 약 20억원의 순으로 조사되었다.

직업별로는 ‘화이트칼라’가 약 467억원으로 불법복제 음악물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘학생’, ‘블루칼라’, ‘자영업자’, ‘전업주부’, ‘무직/기타’, ‘농/수/축산업 종사자’의 순으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘중·고등학생’, ‘대학생’, ‘대학원생’ 순으로 불법복제 음악물 이용에 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘고등학교 졸업’, ‘대학원 졸업’, ‘중학교 졸업’, ‘초등학교 졸업 이하’의 순으로 나타났다.

표IV-34 | 응답자 특성별 불법복제 음악물 시장규모(금액)

(단위 : 백만원)

구분		합계	온라인	오프라인	
전체		84,202	931	83,270	
성별	남성	49,757	646	49,111	
	여성	34,445	285	34,160	
연령	10대	7,624	172	7,452	
	20대	13,363	209	13,155	
	30대	20,327	330	19,997	
	40대	38,901	219	38,682	
	50대	1,610	2	1,609	
	60대	2,376	0	2,376	
지역	수도권	전체	41,091	517	40,574
		서울	26,021	193	25,828
		경기/인천	15,070	324	14,746
	충청권	7,777	81	7,695	
	영남권	21,604	231	21,374	
	호남권	9,187	67	9,120	
	강원권	4,542	35	4,508	

구분		합계	온라인	오프라인	
가구 소득	100만원 미만	1,980	2	1,977	
	100~199만원	5,689	57	5,632	
	200~299만원	16,179	173	16,006	
	300~399만원	15,719	174	15,546	
	400~499만원	7,626	201	7,425	
	500~599만원	10,968	127	10,841	
	600~699만원	5,912	66	5,846	
	700만원 이상	20,130	133	19,997	
직업	농/수/축산업 종사자	1,284	2	1,282	
	자영업자	6,888	16	6,872	
	블루칼라	9,329	49	9,280	
	화이트칼라	46,748	483	46,265	
	전업주부	5,542	65	5,477	
	학생	10,306	309	9,997	
	무직/기타	4,105	7	4,097	
학력	재학	중·고등학생	5,094	132	4,963
		대학생	4,341	161	4,181
		대학원생	870	17	853
	초등학교 졸업 이하		143	0	143
	중학교 졸업		2,233	0	2,233
	고등학교 졸업		12,740	76	12,664
	대학교 졸업		53,519	462	53,056
	대학원 졸업		5,261	84	5,177

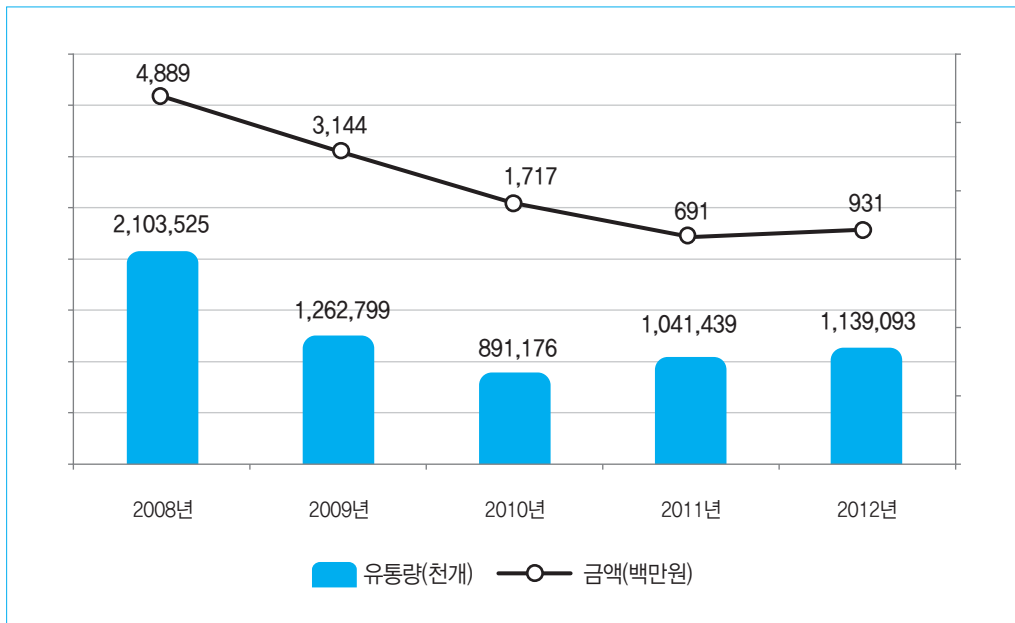
2) 온라인 불법복제 음악물 시장규모

2012년도의 온라인 불법복제 음악물 시장규모(유통량)는 약 11억 4천만곡으로 2011년(10억 4천만곡) 대비 9.4% 증가하였으며, 2008년(21억곡) 대비 45.8% 감소한 것으로 나타났다. 온라인 불법복제 음악물의 유통량은 매년 크게 감소하다가 2010년을 저점으로 다시 조금씩 증가하는 추세를 보이고 있다. 한편 불법복제물 시장규모(금액)는 약 9억원으로 2011년(7억원) 대비 34.7% 증가하였으며, 2008년(49억원) 대비 81.0% 감소한 것으로 나타났다. 온라인 불법복제 음악물의 유통량은 전체 온라인 불법복제물 유통량의 61.8%를 차지하고 있다.

표IV-35 | 연도별 온라인 불법복제 음악물 시장규모

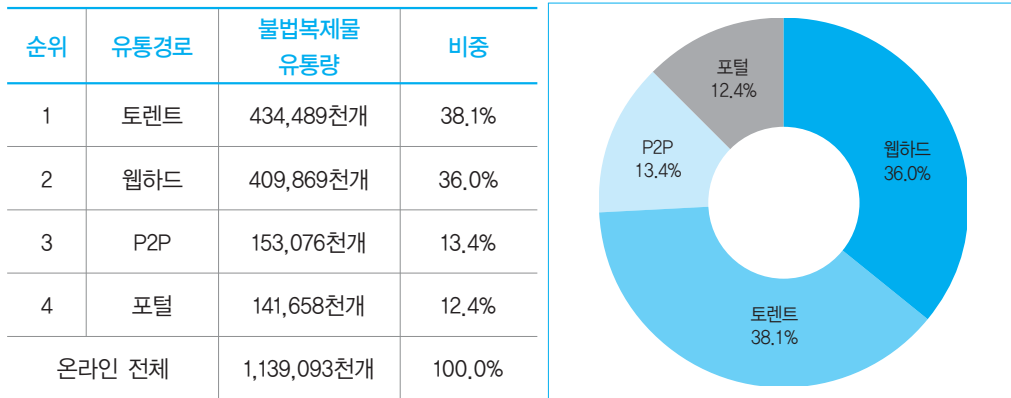
연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	2,103,525	-	4,889	-
2009년	1,262,799	-40.0	3,144	-35.7
2010년	891,176	-29.4	1,717	-45.4
2011년	1,041,439	16.9	691	-59.8
2012년	1,139,093	9.4	931	34.7
5년 평균	1,287,606	-	2,274	-

그림IV-36 | 연도별 온라인 불법복제 음악물 시장규모



온라인 불법복제 음악물 시장규모(유통량)를 유통경로별로 살펴보면 ‘토렌트’를 통한 유통량이 4억 3천만곡(38.1%)으로 가장 많았으며, 그 다음으로 ‘웹하드’가 4억 1천만곡(36.0%), ‘P2P’가 1억 5천만곡(13.4%), ‘포털’이 1억 4천만곡(12.4%)의 순으로 나타났다.

그림Ⅳ-37 | 유통경로별 온라인 불법복제 음악물 시장 비중(유통량)



응답자 특성별 온라인 불법복제 음악물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 온라인상에서 유통된 불법복제 음악물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제 음악물은 약 6억 9천만곡으로 ‘여성(4억 4천만곡)’ 보다 많은 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때, P2P와 웹하드, 토렌트에서는 ‘남성’이 이용한 불법복제 음악물이 더 많은 것으로 나타났으며, 포털에서는 ‘여성’이 이용한 불법복제 음악물의 유통량이 더 많다고 조사되었다.

연령별로는 ‘30대’가 약 3억 6천만곡으로 온라인 불법복제 음악물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘20대’가 약 3억 2천만곡, ‘10대’가 약 2억 7천만곡, ‘40대’가 약 1억 8천만곡의 온라인 불법복제 음악물을 이용한 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P와 웹하드는 ‘30대’, 포털과 토렌트는 ‘20대’를 통한 유통량이 가장 많은 것으로 나타났다. 한편 ‘60대’는 온라인상에서 불법복제 음악물을 전혀 이용하지 않은 것으로 조사되었다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 6억 4천만곡으로 온라인 불법복제 음악물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 2억 9천만곡, ‘충청권’이 약 9천만곡, ‘호남권’이 약 8천만곡, ‘강원권’이 약 3천만곡의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 포털, 웹하드, 토렌트 모두 ‘수도권’에서의 유통량이 가장 높은 것으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘400~499만원’이 약 2억 4천만곡으로 온라인 불법복제 음악물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘300~399만원’이 약 2억 3,700만곡, ‘200~299만원’이 약 1억 9천만곡, ‘500~599만원’이 약 1억 7천만곡, ‘700만원 이상’이 약 1억 5천만곡, ‘100~199만원’이 약 8천만곡, ‘600~699만원’이 약 6천만곡, ‘100만원 미만’이 약 1

천만곡의 순으로 조사되었다. 유통경로별로 구분했을 때 포털과 토렌트는 ‘300~399만원’, P2P는 ‘700만원 이상’, 웹하드는 ‘400~499만원’에 해당하는 응답자에 의한 유통이 가장 많았던 것으로 나타났다.

직업별로는 ‘화이트칼라’가 약 5억곡으로 불법복제 음악물을 가장 많이 이용한 직업층으로 조사되었으며, ‘학생’, ‘전업주부’, ‘블루칼라’, ‘무직/기타’, ‘자영업자’, ‘농/수/축산업 종사자’의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P와 웹하드는 ‘화이트칼라’, 포털과 토렌트는 ‘학생’을 통한 유통량이 가장 많은 것으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘대학생’, ‘중·고등학생’, ‘대학원생’ 순으로 불법복제 음악물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘고등학교 졸업’, ‘대학원 졸업’, ‘중학교 졸업’의 순으로 나타났다.

표IV-36 | 응답자 특성별 온라인 불법복제 음악물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개)

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
전체		1,139,093	153,076	141,658	409,869	434,489	
성별	남성	694,826	116,062	61,540	273,230	243,994	
	여성	444,266	37,014	80,118	136,639	190,495	
연령	10대	273,159	27,832	34,731	76,122	134,474	
	20대	321,758	38,061	40,725	87,540	155,431	
	30대	363,982	50,122	36,753	150,031	127,076	
	40대	178,768	36,824	28,974	95,462	17,508	
	50대	1,427	238	476	714	0	
	60대	0	0	0	0	0	
지역	수도권	전체	639,043	88,658	68,462	223,465	258,458
		서울	226,867	31,638	28,474	85,138	81,617
		경기/인천	412,176	57,020	39,988	138,328	176,841
	충청권	92,060	15,629	16,033	33,280	27,118	
	영남권	291,095	34,112	40,083	105,857	111,043	
	호남권	82,973	11,513	13,012	29,164	29,283	
	강원권	33,922	3,164	4,068	18,103	8,588	
	가구 소득	100만원 미만	9,254	214	904	1,094	7,041
100~199만원		75,266	6,875	18,412	27,903	22,075	
200~299만원		191,447	18,127	18,174	87,683	67,463	
300~399만원		237,048	26,666	27,594	78,453	104,335	
400~499만원		242,472	26,048	23,431	96,199	96,794	

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트
	500~599만원	167,920	25,358	21,528	50,597	70,437
	600~699만원	61,635	16,009	4,448	22,979	18,198
	700만원 이상	154,052	33,779	27,166	44,959	48,147
직업	농/수/축산업 종사자	1,903	238	0	1,070	595
	자영업자	16,866	3,259	3,640	6,613	3,354
	블루칼라	45,150	7,779	4,234	21,885	11,252
	화이트칼라	502,476	86,969	60,612	203,935	150,959
	전업주부	62,943	1,784	6,946	38,489	15,724
	학생	484,825	52,191	63,395	134,450	234,788
	무직/기타	24,930	856	2,831	3,425	17,817
	중·고등학생	220,230	21,600	32,875	57,972	107,784
학력	대학생	233,742	30,568	26,286	65,964	110,924
	대학원생	30,782	24	4,234	10,514	16,009
	초등학교 졸업 이하	0	0	0	0	0
	중학교 졸업	262	95	0	95	71
	고등학교 졸업	77,216	10,181	10,372	35,872	20,791
	대학교 졸업	499,907	68,415	58,994	211,881	160,617
	대학원 졸업	76,954	22,194	8,897	27,570	18,293

다음으로 금액을 기준으로 온라인 불법복제 음악물의 시장규모를 살펴보면 ‘남성’이 약 6억 5천만원으로 ‘여성(2억 9천만원)’ 보다 온라인상에서 불법복제 음악물의 이용을 위해 지출한 총 금액이 큰 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때, P2P와 웹하드 모두 ‘남성’이 지출한 금액이 많은 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘30대’가 약 3억 3천만원으로 불법복제 음악물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘40대’가 약 2억 2천만원, ‘20대’가 약 2억 1천만원, ‘10대’가 1억 7천만원 등의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때, P2P와 웹하드 모두 ‘30대’가 지출한 금액이 가장 많은 것으로 조사되었다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 5억 2천만원으로 온라인 불법복제 음악물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 2억 3천만원, ‘충청권’이 약 8천만원, ‘호남권’이 약 7천만원, ‘강원권’이 약 4천만원의 순으로 나타났다.

가구소득별로는 ‘400~499만원’이 약 2억원으로 온라인 불법복제 음악물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘300~399만원’이 약 1억 7,400만원,

‘200~299만원’이 약 1억 7,300만원, ‘700만원 이상’이 약 1억 3,300만원, ‘500~599만원’이 약 1억 2,700만원 등의 순으로 조사되었다.

직업별로는 ‘화이트칼라’가 약 4억 8천만원으로 온라인 불법복제 음악물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘학생’, ‘전업주부’, ‘블루칼라’, ‘자영업자’, ‘무직/기타’, ‘농/수/축산업 종사자’의 순으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘대학생’, ‘중·고등학생’, ‘대학원생’ 순으로 불법복제 음악물 이용에 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘고등학교 졸업’, ‘대학원 졸업’의 순으로 나타났다.

표IV-37 | 응답자 특성별 온라인 불법복제 음악물 시장규모(금액)⁷⁶⁾

(단위 : 백만원)

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
전체		931	276	0	656	0	
성별	남성	646	209	0	437	0	
	여성	285	67	0	219	0	
연령	10대	172	50	0	122	0	
	20대	209	69	0	140	0	
	30대	330	90	0	240	0	
	40대	219	66	0	153	0	
	50대	2	0	0	1	0	
	60대	0	0	0	0	0	
지역	수도권	전체	517	160	0	358	0
		서울	193	57	0	136	0
		경기/인천	324	103	0	221	0
	충청권	81	28	0	53	0	
	영남권	231	61	0	169	0	
	호남권	67	21	0	47	0	
	강원권	35	6	0	29	0	
	가구 소득	100만원 미만	2	0	0	2	0
100~199만원	57	12	0	45	0		
200~299만원	173	33	0	140	0		
300~399만원	174	48	0	126	0		
400~499만원	201	47	0	154	0		
500~599만원	127	46	0	81	0		

76) 포털과 토렌트의 경우 불법복제물이 무료로 유통되고 있으므로 0원으로 표시

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
	600~699만원	66	29	0	37	0	
	700만원 이상	133	61	0	72	0	
직업	농/수/축산업 종사자	2	0	0	2	0	
	자영업자	16	6	0	11	0	
	블루칼라	49	14	0	35	0	
	화이트칼라	483	157	0	326	0	
	전업주부	65	3	0	62	0	
	학생	309	94	0	215	0	
	무직/기타	7	2	0	5	0	
학력	재학	중·고등학생	132	39	0	93	0
		대학생	161	55	0	106	0
		대학원생	17	0	0	17	0
	초등학교 졸업 이하		0	0	0	0	0
	중학교 졸업		0	0	0	0	0
	고등학교 졸업		76	18	0	57	0
	대학교 졸업		462	123	0	339	0
	대학원 졸업		84	40	0	44	0

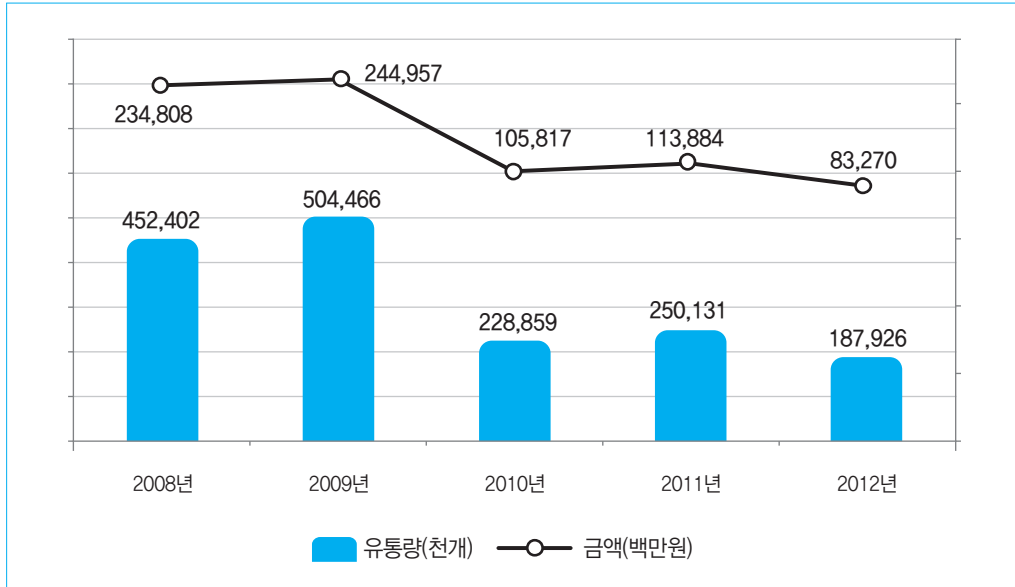
3) 오프라인 불법복제 음악물 시장규모

2012년도의 오프라인 불법복제 음악물 시장규모(유통량)는 약 1억 9천만곡으로 2011년(2억 5천만곡) 대비 24.9% 감소하였으며, 2008년(4억 5천만곡) 대비 58.5% 감소한 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 음악물의 유통량은 전반적으로 감소하는 추세이다. 한편 오프라인 불법복제 음악물 시장규모(금액)는 약 833억원으로 2011년(1,139억원) 대비 26.9% 감소하였으며, 2008년(2,348억원) 대비 64.5%p 감소했다. 오프라인 불법복제 음악물의 유통량은 전체 오프라인 불법복제물 유통량의 84.5%를 차지하고 있다.

표IV-38 | 연도별 오프라인 불법복제 음악물 시장규모

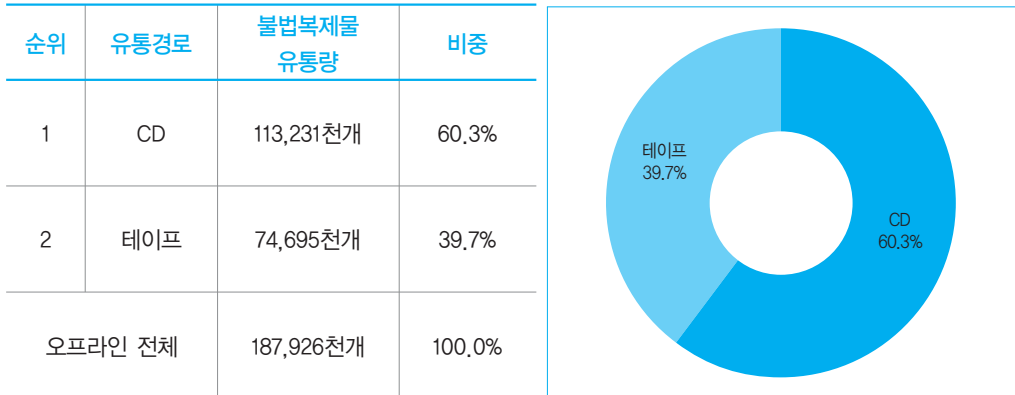
연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	452,402	-	234,808	-
2009년	504,466	11.5	244,957	4.3
2010년	228,859	-54.6	105,817	-56.8
2011년	250,131	9.3	113,884	7.6
2012년	187,926	-24.9	83,270	-26.9
5년 평균	324,757	-	156,547	-

그림IV-38 | 연도별 오프라인 불법복제 음악물 시장규모



오프라인 불법복제 음악물의 유형별로 시장규모(유통량)를 살펴보면, CD를 통한 유통량이 약 1억 1천만곡(60.3%)으로 나타났으며, 테이프를 통한 유통량이 약 7천만곡으로 조사되었다.

그림IV-39 | 유형별 오프라인 불법복제 음악물 시장 비중(유통량)



응답자 특성별 오프라인 불법복제 음악물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 오프라인상에서 유통된 불법복제 음악물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제 음악물은 약 1억 1천만곡으로써 ‘여성(약 8천만곡)’ 보다 많은 것으로 나타났다. 한편 불법복제물 유형별로

구분했을 때, CD와 테이프 모두 남성을 통한 유통량이 더 많다고 조사되었다.

연령별로는 ‘40대’가 약 9천만곡으로 오프라인 불법복제 음악물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘30대’가 약 4천만곡, ‘20대’가 약 3천만곡, ‘10대’가 약 2천만곡의 오프라인 불법복제 음악물을 이용한 것으로 나타났다. 불법복제물 유형별로 구분했을 때, CD와 테이프 모두 ‘40대’를 통한 유통량이 가장 많다고 조사되었다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 9천만곡으로 오프라인 불법복제 음악물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 5천만곡, ‘호남권’이 약 2,100만곡, ‘충청권’이 약 1,700만곡, ‘강원권’이 약 1천만곡의 순으로 나타났다.

가구소득별로는 ‘700만원 이상’이 약 4,425만곡으로 오프라인 불법복제 음악물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘200~299만원’이 약 3,735만곡, ‘300~399만원’이 약 3,449만곡, ‘500~599만원’이 약 2,522만곡, ‘400~499만원’이 약 1,665만곡, ‘600~699만원’이 약 1,308만곡, ‘100~199만원’이 약 1,237만곡 등의 순으로 나타났다.

직업별로는 ‘화이트칼라’가 약 1억곡으로 오프라인 불법복제 음악물을 가장 많이 이용한 직업층으로 조사되었으며, ‘블루칼라’, ‘학생’, ‘자영업자’, ‘전업주부’, ‘무직/기타’, ‘농/수/축산업 종사자’의 순으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘중·고등학생’, ‘대학생’, ‘대학원생’ 순으로 오프라인 불법복제 음악물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘고등학교 졸업’, ‘대학원 졸업’, ‘중학교 졸업’, ‘초등학교 졸업 이하’의 순으로 나타났다.

표IV-39 | 응답자 특성별 오프라인 불법복제 음악물 시장규모(유통량)⁷⁷⁾

(단위 : 천개)

구분		합계	CD	테이프
전체		187,926	113,231	74,695
성별	남성	108,712	69,461	39,250
	여성	79,214	43,770	35,444
연령	10대	16,176	10,943	5,233
	20대	28,784	19,030	9,753
	30대	44,246	28,308	15,938
	40대	89,205	50,193	39,012
	50대	4,044	1,665	2,379

77) 오프라인 불법복제 음악물 이용에 대해서는 앨범 단위로 조사를 실시하였으나, 온라인 불법복제 음악물과의 비중 비교를 위해 ‘곡’ 단위로 환산하였음(1개 앨범을 10곡으로 가정).

구분		합계	CD	테이프	
지역	60대	5,471	3,092	2,379	
	수도권	전체	88,730	58,757	29,973
		서울	57,091	36,634	20,458
		경기/인천	31,638	22,123	9,515
		충청권	17,365	10,467	6,899
	영남권	50,907	25,691	25,215	
	호남권	21,171	11,656	9,515	
	강원권	9,753	6,661	3,092	
	가구 소득	100만원 미만	4,520	2,617	1,903
100~199만원		12,370	8,088	4,282	
200~299만원		37,347	20,220	17,127	
300~399만원		34,493	21,885	12,608	
400~499만원		16,652	10,229	6,423	
500~599만원		25,215	13,797	11,418	
600~699만원		13,083	8,088	4,996	
700만원 이상		44,246	28,308	15,938	
직업	농/수/축산업 종사자	3,330	1,189	2,141	
	자영업자	15,938	8,802	7,136	
	블루칼라	22,837	10,229	12,608	
	화이트칼라	102,051	65,893	36,158	
	전업주부	12,608	7,136	5,471	
	학생	21,647	14,749	6,899	
	무직/기타	9,515	5,233	4,282	
학력	재학	중·고등학생	10,705	7,374	3,330
		대학생	9,039	6,185	2,855
		대학원생	1,903	1,189	714
	초등학교 졸업 이하	476	0	476	
	중학교 졸업	4,996	3,092	1,903	
	고등학교 졸업	29,973	15,462	14,511	
	대학교 졸업	119,416	72,554	46,863	
	대학원 졸업	11,418	7,374	4,044	

다음으로 금액을 기준으로 오프라인 불법복제 음악물의 시장규모를 살펴보면 ‘남성’이 약 491억원으로 ‘여성(342억원)’ 보다 오프라인상에서 불법복제 음악물의 이용을 위해 지출한 총 금액이 큰 것으로 나타났다. 불법복제물 유형별로 보면 CD와 테이프 모두 ‘남성’을 통한 금액 지출이 많은 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘40대’가 약 387억원으로 오프라인 불법복제 음악물 이용에 가장 많은 금

액을 지출한 것으로 조사되었으며, '30대'가 약 200억원, '20대'가 약 132억원, '10대'가 약 75억원 등의 순으로 나타났다. 한편 CD와 테이프 모두 '40대'가 지출한 금액이 가장 많은 것으로 조사되었다.

지역별로는 '수도권'이 약 406억원으로 오프라인 불법복제 음악물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, '영남권', '호남권', '충청권', '강원권'의 순으로 나타났다.

가구소득별로는 '700만원 이상'이 약 200억원으로 오프라인 불법복제 음악물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, '200~299만원'이 약 160억원, '300~399만원'이 약 155억원, '500~599만원'이 약 108억원 등의 순으로 나타났다.

직업별로는 '화이트칼라'가 약 463억원으로 오프라인 불법복제 음악물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, '학생', '블루칼라', '자영업자', '전업주부', '무직/기타', '농/수/축산업 종사자'의 순으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 '중·고등학생', '대학생', '대학원생' 순으로 오프라인 불법복제 음악물 이용에 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 '대학교 졸업', '고등학교 졸업', '대학원 졸업', '중학교 졸업', '초등학교 졸업 이하'의 순으로 나타났다.

표IV-40 | 응답자 특성별 오프라인 불법복제 음악물 시장규모(금액)

(단위 : 백만원)

구분		합계	CD	테이프	
전체		83,270	60,862	22,408	
성별	남성	49,111	37,335	11,775	
	여성	34,160	23,526	10,633	
연령	10대	7,452	5,882	1,570	
	20대	13,155	10,229	2,926	
	30대	19,997	15,215	4,781	
	40대	38,682	26,979	11,704	
	50대	1,609	895	714	
	60대	2,376	1,662	714	
지역	수도권	전체	40,574	31,582	8,992
		서울	25,828	19,691	6,137
		경기/인천	14,746	11,891	2,855
	충청권	7,695	5,626	2,070	
	영남권	21,374	13,809	7,565	

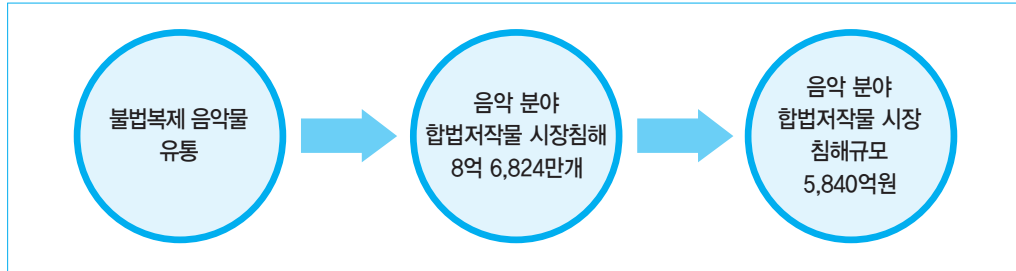
구분		합계	CD	테이프	
	호남권	9,120	6,265	2,855	
	강원권	4,508	3,580	928	
가구 소득	100만원 미만	1,977	1,406	571	
	100~199만원	5,632	4,347	1,285	
	200~299만원	16,006	10,868	5,138	
	300~399만원	15,546	11,763	3,782	
	400~499만원	7,425	5,498	1,927	
	500~599만원	10,841	7,416	3,425	
	600~699만원	5,846	4,347	1,499	
	700만원 이상	19,997	15,215	4,781	
직업	농/수/축산업 종사자	1,282	639	642	
	자영업자	6,872	4,731	2,141	
	블루칼라	9,280	5,498	3,782	
	화이트칼라	46,265	35,417	10,847	
	전업주부	5,477	3,836	1,641	
	학생	9,997	7,927	2,070	
	무직/기타	4,097	2,813	1,285	
학력	재학	중·고등학생	4,963	3,964	999
		대학생	4,181	3,324	856
		대학원생	853	639	214
	초등학교 졸업 이하	143	0	143	
	중학교 졸업	2,233	1,662	571	
	고등학교 졸업	12,664	8,311	4,353	
	대학교 졸업	53,056	38,998	14,059	
	대학원 졸업	5,177	3,964	1,213	

다. 합법저작물 시장 침해규모(음악)

1) 음악 분야 합법저작물 시장 침해규모

합법저작물 시장의 침해규모도 불법복제물 시장규모와 마찬가지로 양적(침해량), 금액적으로 구분할 수 있다. 먼저 침해량은 구입 또는 이용한 불법복제물로 인하여 실제로 구매 또는 이용하지 않게 된 합법저작물의 개수를 의미한다. 이러한 침해량에 정품가격을 곱하여 산출한 것이 침해금액이다. 이하에서는 합법저작물 시장 침해규모를 침해량과 금액으로 구분하여 분석한다. 침해량 분석을 통해 침해규모에 대한 정량적 추이를 살펴볼 수 있으며, 침해금액 분석을 통해 최종수요의 상실로 인한 콘텐츠산업의 직접적(1차적) 경제적 손실규모를 추정할 수 있다.

그림IV-40 | 불법복제 음악물 유통으로 인한 합법저작물 시장 침해규모



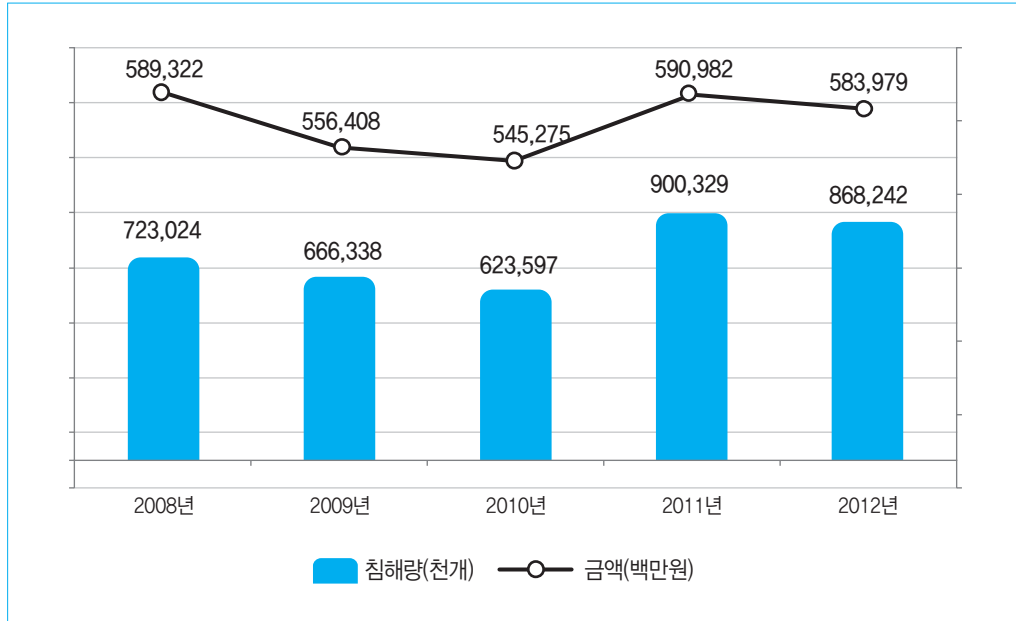
앞서 언급한 대로 불법복제 음악물 시장규모는 약 842억원으로 나타났으며, 이러한 불법복제물로 인해 침해받는 합법저작물 시장의 규모는 약 5,840억원으로 추정할 수 있다. 이 수치는 제3장 제1절의 ‘합법저작물 시장 침해규모 산출방법’에서 밝힌 계산식을 바탕으로 산출한 결과이다. 불법복제물과 합법저작물 간의 유통단가 차이로 인해 음악 분야 합법저작물 시장 침해규모(금액)는 불법복제물 시장의 약 6.9배 가량 큰 규모로 형성되어 있다. 음악 분야 합법저작물 시장 침해규모는 전체(음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야) 합법저작물 시장 침해규모의 26.3%에 해당한다.

좀 더 세부적으로 살펴보면, 2012년 한 해 동안의 불법복제 음악물 침해량은 약 8억 6,824만곡으로 전년(9억 33만곡) 대비 3.6% 감소하였으며, 2008년(7억 2,302만곡) 대비 20.1%p 증가한 것으로 나타났다. 합법 음악물의 침해량은 전체 합법저작물 침해량의 74.5%를 차지하고 있다. 이 침해량에 합법 음악물 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모는 총 5,840억원으로 전년(5,910억원) 대비 1.2%p 감소하였으며, 2008년(5,893억원) 대비 0.9%p 감소했다.

표IV-41 | 연도별 합법저작물 시장 침해규모(음악 분야)

연도	침해량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	723,024	-	589,322	-
2009년	666,338	-7.8	556,408	-5.6
2010년	623,597	-6.4	545,275	-2.0
2011년	900,329	44.4	590,982	8.4
2012년	868,242	-3.6	583,979	-1.2
5년 평균	756,306	-	573,193	-

그림IV-41 | 연도별 합법저작물 시장 침해규모(음악 분야)

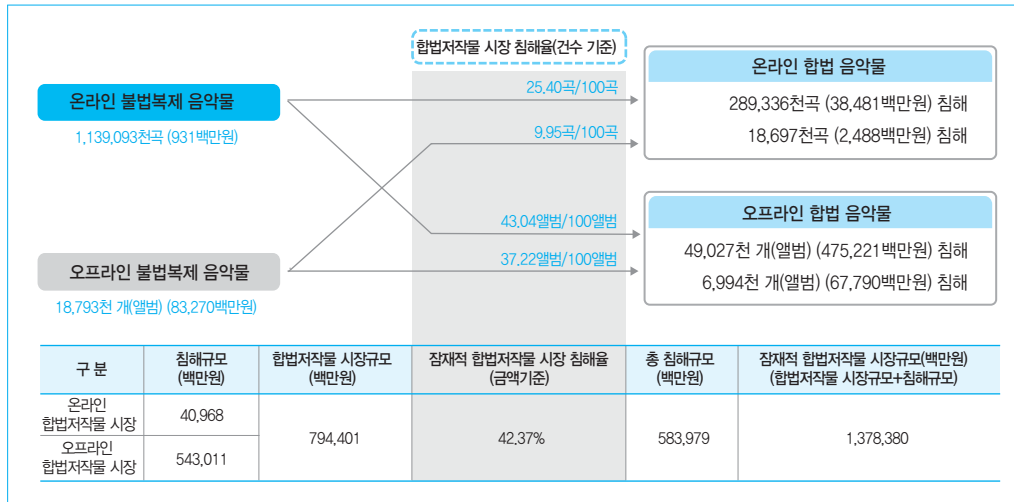


불법복제 음악물이 합법저작물 시장을 침해하는 비율(합법저작물 시장 침해율(건수 기준)⁷⁸⁾을 살펴보면, 온라인 불법복제 음악물은 이용한 100곡 중 25.40곡이 온라인 합법저작물(디지털 음원)을 침해하고 있으며, 100개 앨범 중 43.04개 앨범이 오프라인 합법저작물을 침해⁷⁹⁾하고 있다. 오프라인 불법복제 음악물은 구입한 100곡 중 9.95곡이 온라인 합법저작물을 침해하고 있으며, 100개 앨범 중 37.22개 앨범의 비율로 오프라인 합법저작물을 침해하고 있다.

78) '합법저작물 시장 침해율(건수 기준)'은 이용자가 실제로 구입 또는 이용한 불법복제물 중 합법저작물을 구입할 의사가 있었던 것에 대한 비율로써, 불법복제물의 비율을 100으로 환산하여 제시한 것임

79) 10곡을 1개 앨범으로 환산한 것임

그림IV-42 | 불법복제 음악물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황⁸⁰⁾



※ 합법저작물 시장 침해율(건수) = 침해된 합법저작물 콘텐츠 수 / 불법복제물 이용 콘텐츠 수
 ※ 잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액) = 침해규모(금액) / 잠재적 합법저작물 시장규모(금액)

2) 음악 분야 온·오프라인 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모

음악물의 온·오프라인 합법저작물 시장은 온라인 불법복제 음악물에 의해 침해되기도 하며, 오프라인 불법복제 음악물에 의해 침해되기도 한다. 불법복제물의 유통경로에 따라 합법저작물 시장의 침해규모를 살펴보면, 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 5,137억원, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 703억원으로 나타났다. 비중으로 보면 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 88.0%를 차지하고 있으며, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 12.0%로 나타났다.

표IV-42 | 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(음악 분야)

(단위 : 백만원, %)

구분	온라인 불법복제 음악물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제 음악물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	합계
금액	513,703	70,277	583,979
비율	87.97	12.03	100.00

80) 음악 합법저작물 시장규모는 '2012 콘텐츠산업통계'(문화체육관광부, 2013)를 참조함

3) 음악 분야 잠재적 합법저작물 시장 침해율

가) 합법저작물 시장규모⁸¹⁾

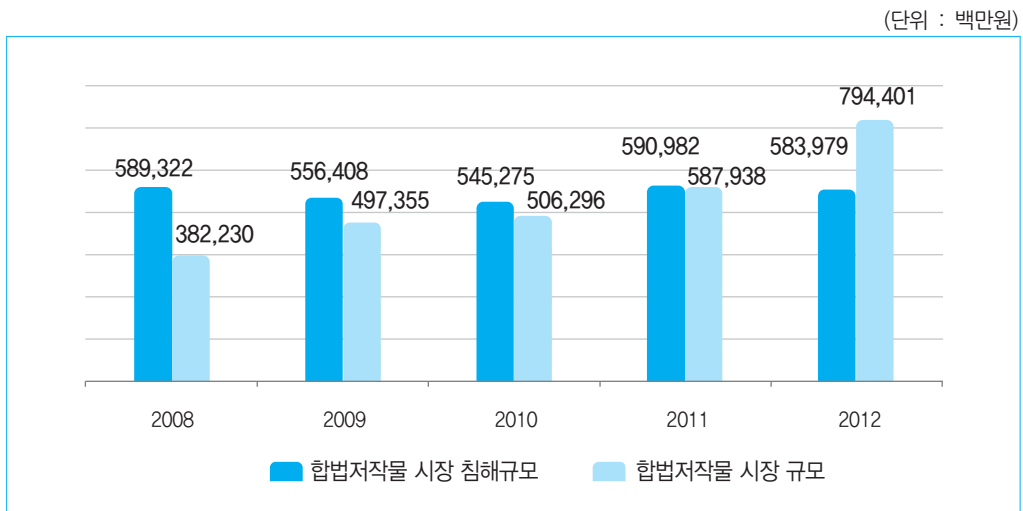
합법저작물 시장의 침해규모와 합법저작물 시장규모를 비교해 보면 음악의 경우, 합법저작물 시장 침해규모는 5,840억원으로 합법저작물 시장규모 7,944억원보다 작게 형성되어 있으며, 합법저작물 시장 규모는 2008년부터 꾸준히 증가세를 보여왔다.

표IV-43 | 연도별 합법저작물 시장규모

(단위 : 백만원, %)

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
음악 합법저작물 시장규모	382,230	479,355	506,296	587,938	794,401
증감률	-	25.4	5.6	16.1	35.1

그림IV-43 | 연도별 음악 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모(음악 분야)



나) 잠재적 합법저작물 시장규모⁸²⁾

합법저작물 시장 침해규모와 합법저작물 시장규모를 합산하면 침해가 일어나지 않았

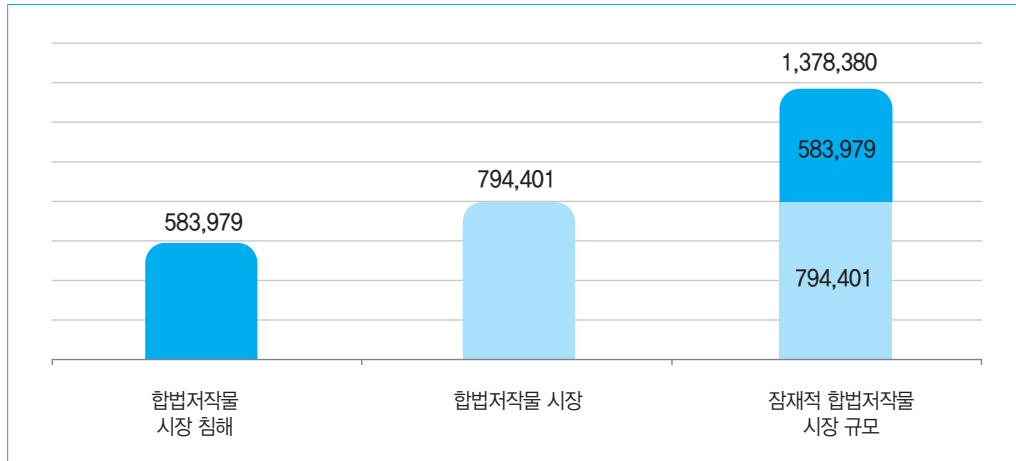
81) 본 보고서에 사용된 합법저작물 시장규모는 현 시점에서 각 콘텐츠의 통계 출처별로 2012년도 매출액이 집계되지 않아 '2012 콘텐츠산업통계'(문화체육관광부, 2013)의 2011년도 시장규모를 기준으로 사용함

82) '잠재적 합법저작물 시장규모'란 합법저작물 시장규모와 합법저작물 시장 침해규모를 합산한 것으로 불법복제물이 존재하지 않았을 경우 합법저작물을 이용하였을 것으로 예상되는 전체 시장규모를 말함. 즉, 불법복제물이 침해를 유발시키지 않았을 경우 원래 형성되어야 할 합법저작물 시장규모를 의미함

을 경우 원래 형성되었어야 할 잠재적 합법저작물 시장규모를 추정할 수 있다. 불법복제 음악물 근절 시 약 5,840억원 가량의 합법저작물 시장을 추가적으로 창출할 수 있다. 여기에 현재의 합법저작물 시장규모를 합산하면 잠재적 합법저작물 시장규모는 약 1조 3,784억원 규모로 추정된다.

그림Ⅳ-44 | 음악 분야 잠재적 합법저작물 시장규모

(단위 : 백만원)



다) 잠재적 합법저작물 시장 침해율⁸³⁾

‘잠재적 합법저작물 시장 침해율’이란 잠재적 합법저작물 시장규모에서 차지하는 합법저작물 시장 침해규모에 대한 비율로써, 2012년 음악 분야 합법저작물 시장 침해율은 42.4%로 조사되었다. 이는 2011년 합법저작물 시장 침해율(50.1%)과 비교하였을 때 약 7.7%p 낮아진 수치이며, 2008년 합법저작물 시장 침해율(60.7%)과 비교하였을 때는 18.3%p 낮아진 수치로써, 지속적으로 저작권 보호환경이 개선되고 있음을 나타내는 것으로 분석된다.

83) ‘잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액 기준)’은 합법저작물 시장 침해규모 대비 잠재적 합법저작물 시장규모의 비율로써, 잠재적 합법저작물 시장규모 중 불법복제물로 인해 이용하지 않게 된 합법저작물 시장규모의 비율을 의미함. 예를 들어, 잠재적 합법저작물 시장 침해율이 80%라고 할 경우, 이는 원래 형성되었어야 할 잠재적 합법저작물 시장규모(금액) 중 80%에 해당하는 금액의 피해가 발생하였음을 의미함

표IV-44 | 잠재적 합법저작물 시장 침해율(음악 분야)

구분	합법저작물 시장규모(A)	합법저작물 시장 침해규모(B)	잠재적 합법저작물 시장규모(C=A+B)	잠재적 합법저작물 시장 침해율(%) (B/C)
2008년	3,822억	5,893억	9,716억	60.7%
2009년	4,794억	5,564억	1조 358억	53.7%
2010년	5,063억	5,453억	1조 516억	51.9%
2011년	5,880억	5,910억	1조 1,789억	50.1%
2012년	7,944억	5,840억	1조 3,784억	42.4%

2. 영화

가. 불법복제 영화물 이용경험

1) 유통경로별 불법복제 영화물 이용경험

2012년 한 해 동안의 불법복제 영화물 이용경험을 살펴보면 우리나라 만 13~69세 인구의 18.8%인 약 759만명이 불법복제 영화물을 이용한 경험이 있는 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해서 보면 온라인상의 불법복제 영화물 이용경험은 18.3%로 나타났으며 약 740만명이 온라인에서 불법복제 영화물을 이용한 것으로 나타났다. 한편 오프라인상의 불법복제 영화물 이용경험률은 2.7%로 나타났으며 약 108만명이 오프라인에서 불법복제 영화물을 이용한 것으로 나타났다.

표IV-45 | 전체 불법복제 영화물 이용경험률

(단위 : %, 천명)

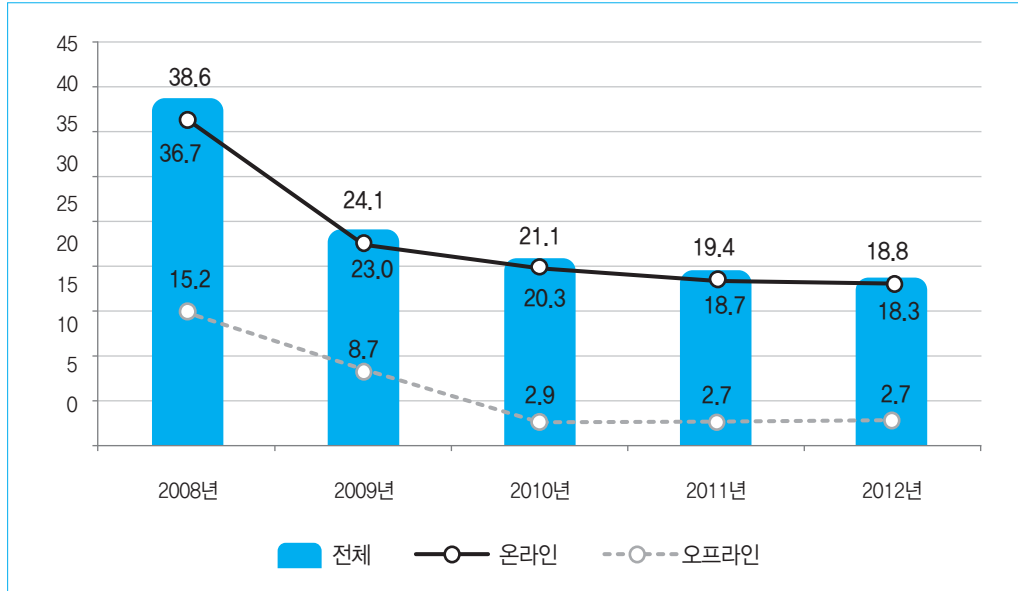
구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
온라인	36.7	23.0	20.3	18.7	18.3
이용인구	14,241	8,925	8,032	7,523	7,404
오프라인	15.2	8.7	2.9	2.7	2.7
이용인구	5,898	3,376	1,147	1,086	1,082
전체	38.6	24.1	21.1	19.4	18.8
이용인구	14,979	9,352	8,348	7,804	7,588

불법복제 영화물 이용경험률(18.8%)⁸⁴⁾은 전년 대비 0.6%p 감소하였으며 2008년 조사 이래 지속적으로 감소하는 추세이다. 온라인 불법복제 영화물의 이용경험률(18.3%)은 전년 대비 0.4%p 감소하였으며, 2009년에 크게 감소한 이후 매년 소폭 감소하고 있다. 오프라인 불법복제 영화물의 이용경험률(2.7%)은 전년대와 동일한 수치를 기록했으며, 2009년과 2010년에 걸쳐 큰 폭으로 하락한 이후 낮은 수치를 나타내고 있다.

84) 만 13~69세 국민 중 조사대상 기간 동안 불법복제 영화물을 이용한 경험이 있는 인구의 비율을 의미함. 매년 인구수(모집단 수)가 변화하기 때문에 비율 간 단순 비교는 수치상 차이를 보일 수 있으나, 본 조사에서는 연간 우리나라 인구의 증감치가 크지 않다는 가정 하에 전반적인 추이 파악을 위해 연도별 증감현황을 분석하였음.

그림IV-45 | 연도별 불법복제 영화물 이용경험률 추이

(단위 : %)



콘텐츠별로 보면 영화(18.8%) 분야의 불법복제물 이용경험률은 음악(18.6%), 방송(14.7%), 출판(6.1%), 게임(4.1%) 보다 높게 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해서 보면 온라인 불법복제 영화물(18.3%)의 이용경험률은 음악(17.0%), 방송(14.3%), 출판(4.4%), 게임(3.8%) 보다 높게 나타났다. 한편 오프라인 불법복제 영화물(2.7%)의 이용경험률은 음악(4.2%) 보다 낮게 나타났으며, 방송(1.8%), 출판(2.2%), 게임(1.6%) 보다 는 높게 나타났다.

표IV-46 | 불법복제 영화물 이용경험률 비교

(단위 : %)

구분	구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
음악	온라인	40.7	24.1	19.5	19.0	17.0
	오프라인	25.9	15.0	4.3	5.0	4.2
	전체	47.0	28.5	21.6	21.3	18.6
영화	온라인	36.7	23.0	20.3	18.7	18.3
	오프라인	15.2	8.7	2.9	2.7	2.7
	전체	38.6	24.1	21.1	19.4	18.8
방송	온라인	20.4	14.1	14.5	14.0	14.3
	오프라인	6.6	5	1.6	1.8	1.8
	전체	21.6	14.8	14.9	14.4	14.7

구분		2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
출판	온라인	10.1	6.4	5.7	5.3	4.4
	오프라인	10.3	6.9	3.5	3.0	2.2
	전체	13.4	8.9	7.6	6.8	6.1
게임	온라인	15.7	9.3	4.6	4.4	3.8
	오프라인	8.1	5.1	1.1	1.5	1.6
	전체	16.3	9.8	4.9	4.6	4.1

2) 응답자 특성별 불법복제 영화물 이용경험

불법복제 영화물을 이용하는 층은 다양한 연령, 지역, 소득, 직업 등에 걸쳐 분포되어 있으며, 각 요인별로 불법복제물 이용경험률에 차이를 보인다. 이하에서는 불법복제 영화물 이용에 영향을 미치는 6가지 요인(성, 연령, 지역, 소득, 직업, 학력)을 중심으로 살펴보았다.

먼저 성별을 기준으로 살펴보면 2012년 한 해 동안 ‘남성’의 21.1%, ‘여성’의 16.3%가 불법복제 영화물을 이용한 경험이 있다고 조사되었다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘남성’의 20.6%, ‘여성’의 15.9%가 불법복제 영화물을 이용한 경험이 있었으며, 오프라인의 경우는 ‘남성’의 3.3%, ‘여성’의 2.0%가 이용경험이 있다고 응답했다.

연령별 불법복제 영화물 이용경험률은 ‘10대’가 34.1%로 가장 높게 나타났으며, ‘20대’가 30.6%, ‘30대’가 24.4%, ‘40대’가 20.5%, ‘50대’가 0.6%, ‘60대’가 0.1%의 순으로 나타나 연령대가 높아질수록 불법복제 영화물의 이용경험률이 낮은 것으로 조사되었다. 불법복제 영화물 이용경험률이 현저하게 낮은 50대와 60대를 제외하고 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘10대’가 33.5%, ‘20대’가 30.1%, ‘30대’가 23.9%, ‘40대’가 19.6%로 연령이 낮을수록 이용경험률이 높게 나타났다. 오프라인의 경우는 ‘10대’가 3.2%, ‘20대’가 3.5%, ‘30대’가 3.2%로 큰 차이가 없었으나, ‘40대’가 4.8%로 상대적으로 높게 나타났다.

지역별 불법복제 영화물 이용경험률은 ‘충청권’이 20.4%로 가장 높게 나타났으며, ‘수도권’이 19.1%, ‘호남권’이 18.7%, ‘영남권’이 17.8%, ‘강원권’이 16.0%의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘충청권’이 20.2%로 불법복제 영화물의 이용경험률이 가장 높게 나타났으며, 오프라인의 경우는 ‘호남권’이 3.6%로 불법복제 영화물의 이용경험률이 가장 높게 나타났다.

가구소득별 불법복제 영화물 이용경험률은 '700만원 이상'이 29.8%로 가장 높게 나타났으며, '600~699만원'이 20.2%, '500~599만원'과 '200~299만원'이 19.0%, '400~499만원'이 18.6%, '300~399만원'이 18.1%, '100~199만원'이 15.0%, '100만원 미만'이 6.7%의 순으로 나타나 대체로 가구소득이 높을수록 불법복제 영화물의 이용경험률이 높은 것으로 조사되었다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인과 오프라인 모두 가구소득이 '700만원 이상'에 해당하는 응답자가 불법복제 영화물의 이용경험률이 가장 높았으며, '100만원 미만'에 해당하는 응답자가 이용경험률이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

직업별 불법복제 영화물 이용경험률은 '학생'이 33.5%로 가장 높게 나타났으며, '화이트칼라'가 23.8%, '무직/기타'가 13.8%, '블루칼라'가 9.1%, '자영업자'가 8.1%, '전업주부'가 5.5%, '농/수/축산업 종사자'가 1.0%의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 '학생'이 33.2%로 불법복제 영화물의 이용경험률이 가장 높게 나타났으며 '농/수/축산업 종사자'가 1.0%로 가장 낮게 나타났다. 오프라인의 경우는 '화이트칼라'가 4.6%로 가장 높았으며, '농/수/축산업 종사자'가 0.0%로 가장 낮게 나타났다.

학력별 불법복제 영화물 이용경험률은 재학생의 경우 '대학원생'이 39.1%로 가장 높게 나타났으며, '중·고등학생'이 33.9%, '대학생'이 32.5%로 나타났다. 졸업자의 경우는 '대학교 졸업'이 22.9%로 불법복제 영화물의 이용경험률이 가장 높게 조사되었으며, '대학원 졸업'이 20.9%, '고등학교 졸업'이 5.9%, '중학교 졸업'이 0.2%, '초등학교 졸업 이하'가 0.0%의 순으로 나타났다.

표IV-47 | 응답자 특성별 불법복제 영화물 이용경험률

(단위 : %)

구분		온라인	오프라인	전체
전체		18.3	2.7	18.8
성별	남성	20.6	3.3	21.1
	여성	15.9	2.0	16.3
연령	10대	33.5	3.2	34.1
	20대	30.1	3.5	30.6
	30대	23.9	3.2	24.4
	40대	19.6	4.8	20.5
	50대	0.6	0.0	0.6
	60대	0.1	0.1	0.1

구분		온라인	오프라인	전체	
지역	수도권	전체	18.6	2.9	19.1
		서울	20.5	4.1	21.1
		경기/인천	17.2	2.0	17.7
	충청권	20.2	2.5	20.4	
	영남권	17.5	2.0	17.8	
	호남권	18.0	3.6	18.7	
	강원권	15.5	2.0	16.0	
가구 소득	100만 원 미만	6.7	1.4	6.7	
	100~199만 원	14.6	2.1	15.0	
	200~299만 원	18.7	2.0	19.0	
	300~399만 원	17.4	2.1	18.1	
	400~499만 원	18.4	1.7	18.6	
	500~599만 원	18.6	3.3	19.0	
	600~699만 원	19.3	3.1	20.2	
	700만 원 이상	29.3	7.6	29.8	
직업	농/수/축산업 종사자	1.0	0.0	1.0	
	자영업자	8.0	1.1	8.1	
	블루칼라	8.7	1.4	9.1	
	화이트칼라	23.1	4.6	23.8	
	전업주부	5.2	0.7	5.5	
	학생	33.2	2.9	33.5	
	무직/기타	13.3	1.6	13.8	
학력	재학	중·고등학생	33.6	3.0	33.9
		대학생	32.2	2.7	32.5
		대학원생	37.9	3.4	39.1
	초등학교 졸업 이하	0.0	0.0	0.0	
	중학교 졸업	0.2	0.0	0.2	
	고등학교 졸업	5.8	1.0	5.9	
	대학교 졸업	22.2	4.1	22.9	
	대학원 졸업	20.1	4.0	20.9	

나. 불법복제 영화물 시장규모

본 보고서는 2012년의 불법복제물 시장규모를 유통량⁸⁵⁾과 금액⁸⁶⁾ 두 가지 기준으로 구분하여 분석하고 있다. 콘텐츠별 불법복제물의 온라인과 오프라인 유통방식에 따른 단가차이가 존재하므로 유통량과 금액이 정비례하지 않는다는 것에 유의할 필요가 있다. 특히 2011년부터 토렌트를 통한 무료 유통이 급격히 증가함에 따라 불법복제물 시장규모의 증감추이를 정량적으로 파악하기 위해서는 유통량을 기준으로 분석하는 것이 보다 적절하며, 금액 부분은 불법복제물 이용자들의 지출액 또는 유통업자들의 매출액 추이를 추정하는 기준으로 활용할 수 있다.

1) 전체 불법복제 영화물 시장규모⁸⁷⁾

2012년도 불법복제 영화물의 시장규모(유통량)는 약 2억 1천만개로 전년(2억 5천만개) 대비 14.5% 감소하였다. 2008년부터 2012년까지 연간 평균 불법복제 영화물의 유통량은 약 2억 6천만개로 나타났으며, 2012년에 가장 낮은 수치를 기록하였다. 불법복제 영화물의 유통량은 전체(음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야) 불법복제물 유통량의 10.4%를 차지하고 있다. 한편 불법복제 영화물 유통량에 불법복제물 단가를 적용하여 산출한 시장규모(금액)는 약 681억원으로 전년(616억원) 대비 약 10.5% 증가한 것으로 나타났다. 불법복제 영화물의 유통량이 감소했음에도 불구하고 불법복제물 시장규모(금액)이 증가한 것은 초고화질의 불법복제 영화물 유통이 증가하면서 웹하드상의 편당 유통 단가가 상승했기 때문으로 분석된다.

표IV-48 | 연도별 불법복제 영화물 시장규모

연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	349,364	-	207,380	-
2009년	228,451	-34.6	156,311	-24.6
2010년	240,043	5.1	111,848	-28.4
2011년	251,456	4.8	61,596	-44.9
2012년	214,878	-14.5	68,066	10.5
5년 평균	256,838	-	121,040	-

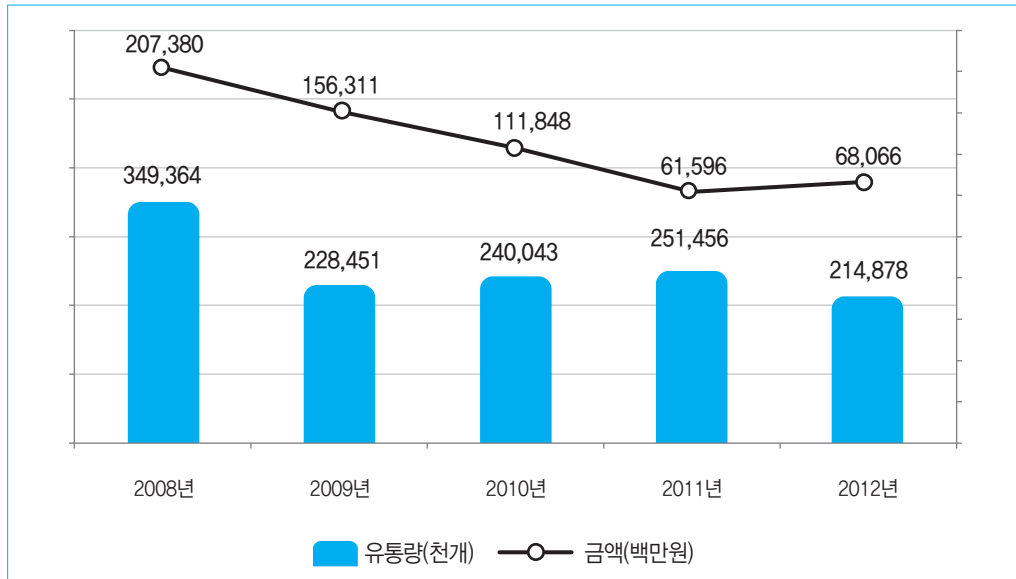
85) 만 13~69세 국민이 조사대상 기간 동안 유료로 구입하거나 무료로 획득한 불법복제물의 개수

86) 만 13~69세 국민이 조사대상 기간 동안 불법복제물의 구입을 위해 지출한 총 금액

※ 불법복제물 시장규모(금액) = 불법복제물 유통량 × 불법복제물 단가

87) 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모와 관련한 일부 수치들은 엑셀 프로그램 상에서 반올림된 값으로, 개별 수치의 합과 총계로 제시된 값이 근소하게 일치하지 않을 수 있음(이하 동일)

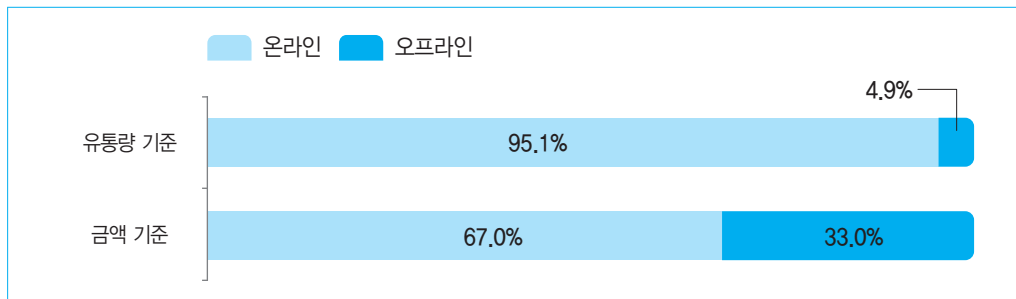
그림IV-46 | 연도별 불법복제 영화물 시장규모



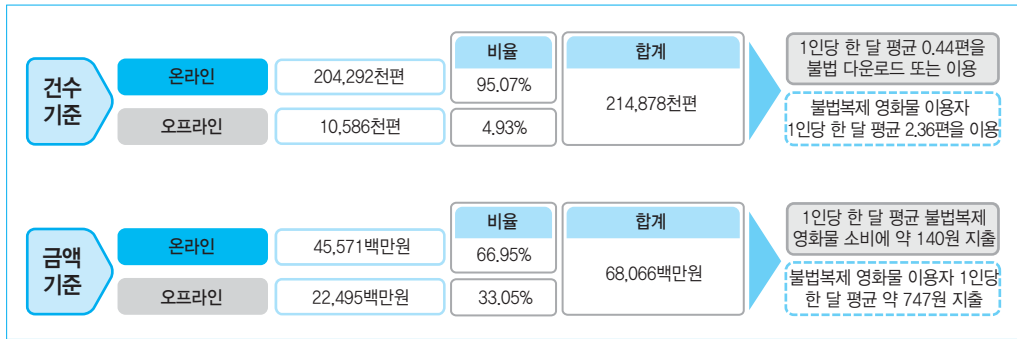
먼저 유통량 기준으로 온·오프라인 유통경로별 비중을 살펴보면, 2012년 한 해 동안 온라인상에서 2억개, 오프라인상에서 1천만개로 총 2억 1천만개의 불법복제 영화물이 유통된 것으로 조사되었다. 온라인 유통비율은 95.1%로 오프라인 유통비율인 4.9%보다 약 19.4배 정도 높았다.

한편 금액 기준으로 온·오프라인 유통경로별 비중을 살펴보면, 온라인의 경우 456억원, 오프라인은 225억원으로 총 681억원의 규모로 불법복제물 시장이 형성되어 있다는 것을 알 수 있다. 비율로 보면 온라인 시장은 67.0%, 오프라인 시장은 33.0%로 나타나 온라인이 오프라인 시장 비율보다 약 2배 정도 높은 것으로 나타났다.

그림IV-47 | 유통경로별 불법복제 영화물 시장 비중



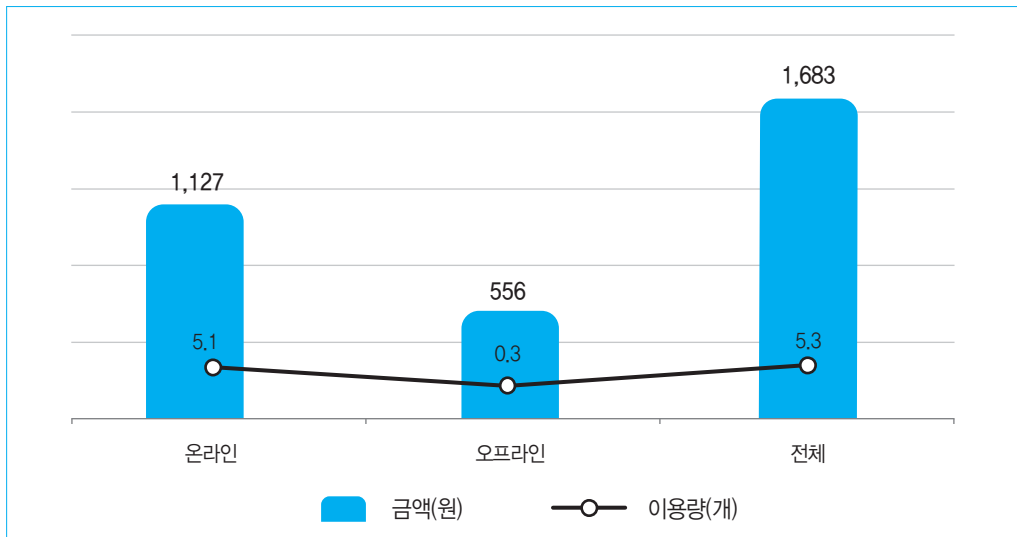
그림IV-48 | 전체 불법복제 영화물 시장규모



※ 만 16~69세 인구수 : 40,439,754명
 ※ 만 16~69세 불법복제물 이용자수 : 7,588,401명

한편, 2012년 한 해 동안 우리나라 만 16~69세 인구 1인당 평균 5.3개(한 달 평균 0.44개)의 불법복제 영화물을 구입 또는 이용했으며, 유통경로별로 구분했을 때 온라인에서 5.1개, 오프라인에서 0.3개를 이용한 것으로 나타났다. 이를 금액으로 환산 시 약 1,683원(한 달 평균 140원)을 매달 불법복제 영화물 소비에 사용하였으며, 온라인에서 1,127원, 오프라인에서 556원을 지출한 것으로 볼 수 있다.

그림IV-49 | 1인당 1년 평균 불법복제 영화물 유통량 및 지출액



응답자 특성별 불법복제 영화물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 유통된 불법복제 영화물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제물은 약 1억 3천만개로써 ‘여성(8천만개)’ 보다 많은 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때, 온라인에서는 ‘남성’이 약 1억 3천만개, ‘여성’이 약 8천만개의 불법복제 영화물을 이용한 것으로 조사되었다. 한편 오프라인에서는 ‘남성’이 약 7백만개, ‘여성’이 약 4백만개의 불법복제 영화물을 이용한 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘30대’가 약 6,337만개의 불법복제 영화물을 이용한 것으로 조사되었으며, ‘20대’가 5,424만개, ‘40대’가 4,896만개, ‘10대’가 4,789만개, ‘50대’가 31만개, ‘60대’가 12만개의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온라인에서는 ‘30대’가 약 6천만개, 오프라인에서는 ‘40대’가 약 4백만개로 불법복제 영화물을 가장 많이 이용한 연령대로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’에서 약 1억개로 불법복제 영화물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 5천 6백만개, ‘충청권’이 2천 4백만개, ‘호남권’이 2천 1백만개, ‘강원권’이 7백만개의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온라인과 오프라인 모두 ‘수도권’에서 불법복제 영화물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘300~399만원’이 4천 7백만개로 불법복제 영화물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘200~299만원’이 3천 7백만개, ‘700만원 이상’이 3천 3백만개, ‘400~499만원’이 3천 2백만개, ‘500~599만원’이 3천 1백만개, ‘100~199만원’이 2천 1백만개, ‘600~699만원’이 1천만개, ‘100만원 미만’이 3백만개의 순으로 나타났다.

직업별로는 ‘화이트칼라’가 약 9천개로 불법복제 영화물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘학생’, ‘자영업자’, ‘블루칼라’, ‘무직/기타’, ‘전업주부’, ‘농/수/축산업 종사자’의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온라인과 오프라인 모두 ‘화이트칼라’를 통한 불법복제물 유통이 가장 많았던 것으로 조사되었다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘중·고등학생’, ‘대학생’, ‘대학원생’ 순으로 불법복제 영화물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘고등학교 졸업’, ‘대학원 졸업’ 등의 순으로 나타났다.

표IV-49 | 응답자 특성별 불법복제 영화물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개)

구분		합계	온라인	오프라인	
전체		214,878	204,292	10,586	
성별	남성	132,571	125,910	6,661	
	여성	82,307	78,382	3,925	
연령	10대	47,885	46,173	1,713	
	20대	54,237	51,810	2,426	
	30대	63,371	60,826	2,545	
	40대	48,956	45,126	3,830	
	50대	309	309	0	
	60대	119	48	71	
지역	수도권	전체	106,999	101,575	5,424
		서울	47,243	44,412	2,831
		경기/인천	59,756	57,163	2,593
	충청권	23,693	22,670	1,023	
	영남권	56,378	53,904	2,474	
	호남권	21,243	19,863	1,380	
	강원권	6,566	6,280	285	
	가구 소득	100만원 미만	3,425	3,164	262
100~199만원	20,648	19,815	833		
200~299만원	37,038	35,706	1,332		
300~399만원	46,981	45,578	1,403		
400~499만원	32,495	31,376	1,118		
500~599만원	30,520	28,879	1,641		
600~699만원	10,419	9,325	1,094		
700만원 이상	33,351	30,449	2,902		
직업	농/수/축산업 종사자	714	714	0	
	자영업자	12,798	12,417	381	
	블루칼라	10,110	9,706	404	
	화이트칼라	94,248	88,182	6,066	
	전업주부	8,492	7,565	928	
	학생	79,666	77,169	2,498	
	무직/기타	8,849	8,540	309	
학력	재학	중·고등학생	37,847	36,562	1,285
		대학생	37,704	36,705	999
		대학원생	4,115	3,901	214
	초등학교 졸업 이하	0	0	0	
	중학교 졸업	143	143	0	
	고등학교 졸업	13,226	12,465	761	
	대학교 졸업	110,567	104,002	6,566	
	대학원 졸업	11,276	10,514	761	

다음으로 금액을 기준으로 불법복제 영화물 시장규모를 살펴보면 ‘남성’이 약 444억원으로 ‘여성(236억원)’ 보다 불법복제 영화물 이용을 위해 지출한 총 금액이 큰 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때, 먼저 온라인에서는 ‘남성’이 약 303억원, ‘여성’이 약 153억원을 불법복제 영화물 이용에 지출했으며, 오프라인에서는 ‘남성’이 약 142억원, ‘여성’이 약 83억원을 지출한 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘30대’가 약 209억원으로 불법복제 영화물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘40대’가 약 187억원, ‘20대’가 약 158억원, ‘10대’가 약 125억원, ‘60대’가 약 2억원 ‘50대’가 약 8천만원의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온라인에서는 ‘30대’가 약 154억원, 오프라인에서는 ‘40대’가 약 81억원으로 불법복제 영화물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 연령대로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’에서 약 338억원으로 불법복제 영화물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 179억원, ‘호남권’이 약 73억원, ‘충청권’이 약 67억원, ‘강원권’이 약 23억원의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때에도 ‘수도권’이 불법복제 영화물 이용을 위해 가장 많은 금액을 지출한 지역으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘700만원 이상’이 약 142억원으로 불법복제 영화물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘300~399만원’이 약 119억원, ‘200~299만원’이 약 109억원, ‘500~599만원’이 약 97억원, ‘400~499만원’이 약 93억원, ‘100~199만원’이 약 59억원, ‘600~699만원’이 약 47억원, ‘100만원 미만’이 약 15억원의 순으로 조사되었다.

직업별로는 ‘화이트칼라’가 약 344억원으로 불법복제 영화물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘학생’, ‘전업주부’, ‘자영업자’, ‘블루칼라’, ‘무직/기타’, ‘농/수/축산업 종사자’의 순으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘중·고등학생’, ‘대학생’, ‘대학원생’의 순으로 불법복제 영화물 이용에 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘대학원 졸업’, ‘고등학교 졸업’ 등의 순으로 나타났다.

표IV-50 | 응답자 특성별 불법복제 영화물 시장규모(금액)

(단위 : 백만원)

구분		합계	온라인	오프라인	
전체		68,066	45,571	22,495	
성별	남성	44,423	30,269	14,154	
	여성	23,642	15,302	8,341	
연령	10대	12,498	8,858	3,640	
	20대	15,797	10,641	5,156	
	30대	20,853	15,444	5,409	
	40대	18,690	10,552	8,139	
	50대	76	76	0	
	60대	152	0	152	
지역	수도권	전체	33,849	22,324	11,525
		서울	15,267	9,251	6,015
		경기/인천	18,582	13,072	5,510
	충청권	6,707	4,533	2,174	
	영남권	17,906	12,649	5,257	
	호남권	7,259	4,327	2,932	
	강원권	2,345	1,739	607	
	가구 소득	100만원 미만	1,451	895	556
100~199만원	5,850	4,081	1,769		
200~299만원	10,926	8,095	2,831		
300~399만원	11,913	8,930	2,982		
400~499만원	9,335	6,959	2,376		
500~599만원	9,652	6,164	3,488		
600~699만원	4,706	2,381	2,325		
700만원 이상	14,233	8,066	6,167		
직업	농/수/축산업 종사자	302	302	0	
	자영업자	3,221	2,413	809	
	블루칼라	2,782	1,922	859	
	화이트칼라	34,397	21,507	12,890	
	전업주부	4,007	2,036	1,971	
	학생	20,832	15,524	5,308	
	무직/기타	2,524	1,867	657	
학력	재학	중·고등학생	10,177	7,448	2,730
		대학생	9,680	7,557	2,123
		대학원생	974	519	455
	초등학교 졸업 이하	0	0	0	
	중학교 졸업	11	11	0	
	고등학교 졸업	3,917	2,300	1,618	
	대학교 졸업	39,266	25,314	13,952	
	대학원 졸업	4,039	2,422	1,618	

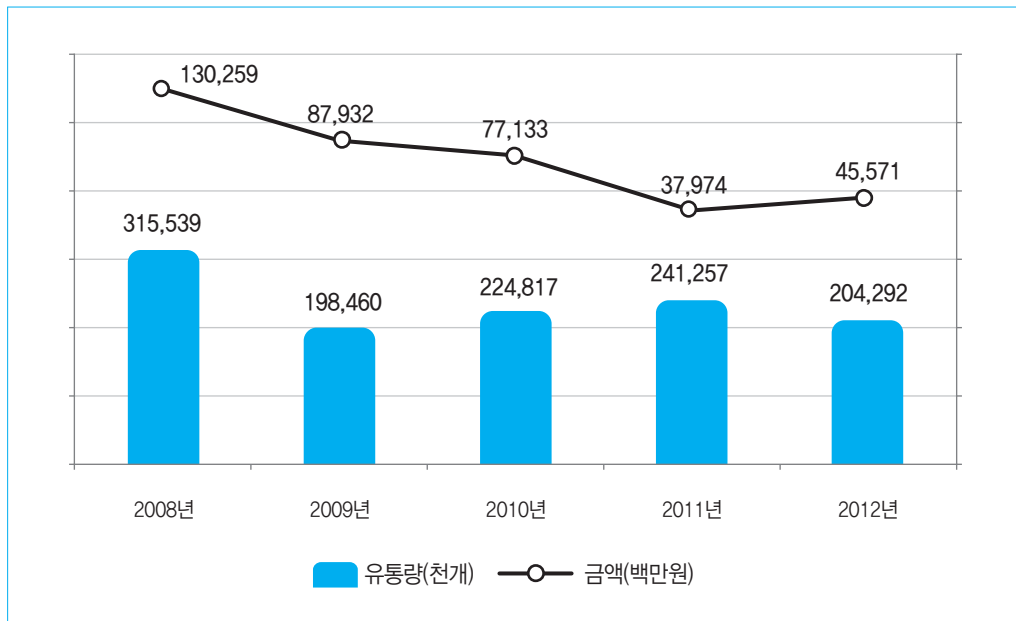
2) 온라인 불법복제 영화물 시장규모

2012년도의 온라인 불법복제 영화물 시장규모(유통량)는 약 2억개로 2011년(2억 4천만개) 대비 15.3% 감소하였으며, 2008년(3억 2천만개) 대비 35.3% 감소한 것으로 나타났다. 온라인 불법복제 영화물의 유통량은 2009년에 크게 감소한 이후 2011년까지 소폭으로 증가세를 보이다가 다시 감소세를 보이고 있다. 한편 불법복제물 시장규모(금액)는 약 456억원으로 2011년(380억원) 대비 20.0% 증가하였으며, 2008년(1,303억원) 대비 65.0% 감소한 것으로 나타났다. 온라인 불법복제 영화물의 유통량은 전체 온라인 불법복제물 유통량의 11.1%를 차지하고 있다.

표IV-51 | 연도별 온라인 불법복제 영화물 시장규모

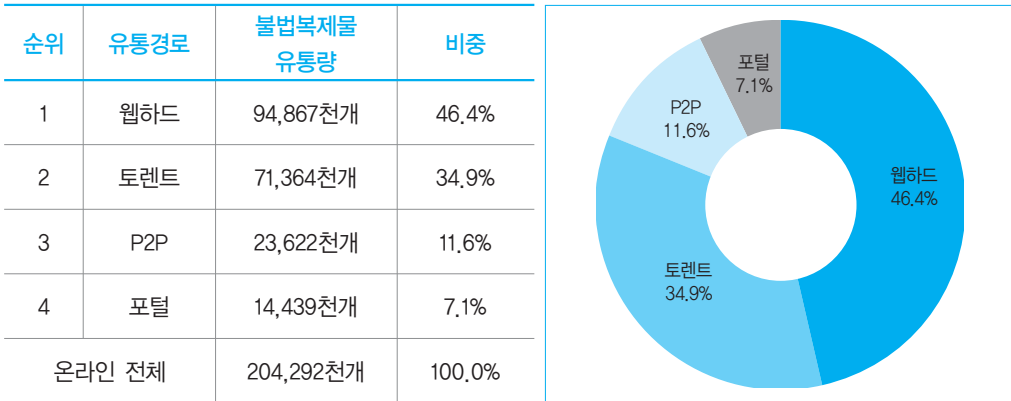
연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	315,539	-	130,259	-
2009년	198,460	-37.1	87,932	-32.5
2010년	224,817	13.3	77,133	-12.3
2011년	241,257	7.3	37,974	-50.8
2012년	204,292	-15.3	45,571	20.0
5년 평균	236,873	-	75,774	-

그림IV-50 | 연도별 온라인 불법복제 영화물 시장규모



온라인 불법복제 영화물 시장규모(유통량)를 유통경로별로 살펴보면 ‘웹하드’를 통한 유통량이 약 9천만개(46.4%)로 가장 많았으며, 그 다음으로 ‘토렌트’가 약 7천만개(34.9%), ‘P2P’가 약 2천만개(11.6%), ‘포털’이 약 1천만개(7.1%)의 순으로 나타났다.

그림Ⅳ-51 | 온라인 유통경로별 불법복제 영화물 시장 비중(유통량)



응답자 특성별 온라인 불법복제 영화물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 온라인상에서 유통된 불법복제 영화물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제물은 약 1억 3천만개로 ‘여성(8천만개)’ 보다 많은 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P와 웹하드, 토렌트에서는 ‘남성’이 이용한 불법복제 영화물이 더 많은 것으로 나타났으며, 포털에서는 ‘여성’이 이용한 불법복제 영화물의 유통량이 더 많다고 조사되었다.

연령별로는 ‘30대’가 약 6천 1백만개로 온라인 불법복제 영화물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘20대’가 약 5천 2백만개, ‘10대’가 약 4천 6백만개, ‘40대’가 약 4천 5백만개의 불법복제물을 이용한 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P와 포털은 ‘40대’, 웹하드는 ‘30대’, 토렌트는 ‘20대’를 통한 유통량이 가장 많은 것으로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 1억개로 온라인 불법복제 영화물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 5천 4백만개, ‘충청권’이 약 2천 3백만개, ‘호남권’이 약 2천만개, ‘강원권’이 약 6백만개의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 포털, 웹하드, 토렌트 모두 ‘수도권’에서의 유통량이 가장 높은 것으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘300~399만원’이 약 4천 6백만개로 온라인 불법복제 영화물을 가장

많이 이용한 것으로 조사되었으며, '200~299만원'이 약 3천 6백만개, '400~499만원'이 약 3천 1백만개, '700만원 이상'이 약 3천만개, '500~599만원'이 약 2천 9백만개, '100~199만원'이 약 2천만개, '600~699만원'이 약 9백만개, '100만원 미만'이 약 3백만개의 순으로 조사되었다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 포털, 토렌트는 '300~399만원', 웹하드는 '200~299만원'에 해당하는 응답자에 의한 유통이 가장 많았던 것으로 나타났다.

직업별로는 '화이트칼라'가 약 9천만개로 불법복제 영화물을 가장 많이 이용한 직업층으로 조사되었으며, '학생', '자영업자', '블루칼라', '무직/기타', '전업주부', '농/수/축산업 종사자'의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 포털, 웹하드는 '화이트칼라', 토렌트는 '학생'을 통한 유통량이 가장 많은 것으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 '중·고등학생', '대학생', '대학원생' 순으로 불법복제 영화물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 '대학교 졸업', '고등학교 졸업', '대학원 졸업', '중학교 졸업'의 순으로 나타났다.

표IV-52 | 응답자 특성별 온라인 불법복제 영화물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개)

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
전체		204,292	23,622	14,439	94,867	71,364	
성별	남성	125,910	19,197	5,162	61,088	40,464	
	여성	78,382	4,425	9,277	33,779	30,901	
연령	10대	46,173	4,210	3,521	18,650	19,792	
	20대	51,810	3,877	2,522	23,051	22,361	
	30대	60,826	7,684	2,807	32,328	18,008	
	40대	45,126	7,826	5,424	20,672	11,204	
	50대	309	24	119	167	0	
	60대	48	0	48	0	0	
지역	수도권	전체	101,575	10,990	7,065	46,791	36,729
		서울	44,412	4,258	2,855	19,554	17,746
		경기/인천	57,163	6,732	4,210	27,237	18,983
	충청권		22,670	2,165	2,165	9,539	8,802
	영남권		53,904	6,899	2,855	26,143	18,008
	호남권		19,863	2,617	2,355	8,802	6,090
	강원권		6,280	952	0	3,592	1,737
	가구 소득	100만원 미만	3,164	262	95	1,974	833
100~199만원		19,815	1,427	2,379	8,873	7,136	
200~299만원		35,706	2,783	1,094	17,627	14,201	

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
	300~399만원	45,578	6,470	4,544	17,579	16,985	
	400~499만원	31,376	2,307	1,403	15,201	12,465	
	500~599만원	28,879	4,210	2,307	12,275	10,086	
	600~699만원	9,325	1,118	333	5,019	2,855	
	700만원 이상	30,449	5,043	2,284	16,319	6,803	
직업	농/수/축산업 종사자	714	0	0	714	0	
	자영업자	12,417	2,426	809	4,377	4,805	
	블루칼라	9,706	1,570	999	3,687	3,449	
	화이트칼라	88,182	12,584	6,256	43,984	25,358	
	전업주부	7,565	500	1,166	4,544	1,356	
	학생	77,169	5,947	4,686	33,470	33,065	
	무직/기타	8,540	595	523	4,092	3,330	
학력	재학	중·고등학생	36,562	3,330	2,664	15,795	14,772
		대학생	36,705	2,545	1,784	16,485	15,890
		대학원생	3,901	71	238	1,189	2,403
	초등학교 졸업 이하		0	0	0	0	0
	중학교 졸업		143	48	0	0	95
	고등학교 졸업		12,465	1,594	2,070	4,567	4,234
	대학교 졸업		104,002	14,392	7,208	52,001	30,401
	대학원 졸업		10,514	1,641	476	4,829	3,568

다음으로 금액을 기준으로 온라인 불법복제 영화물의 시장규모를 살펴보면 ‘남성’이 약 303억원으로 ‘여성(153억원)’ 보다 온라인상에서 불법복제 영화물의 이용을 위해 지출한 총 금액이 큰 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때, P2P와 웹하드 모두 ‘남성’이 지출한 금액이 많은 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘30대’가 약 154억원으로 불법복제 영화물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘20대’와 ‘40대’가 약 106억원, ‘10대’가 89억원 등의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때, P2P는 ‘40대’, 웹하드는 ‘30대’가 지출한 금액이 가장 많은 것으로 조사되었다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 223억원으로 온라인 불법복제 영화물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 126억원, ‘충청권’이 약 45억원, ‘호남권’이 약 43억원, ‘강원권’이 약 17억원의 순으로 나타났다.

가구소득별로는 ‘300~399만원’이 약 89억원으로 온라인 불법복제 영화물 이용에 가

장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, '200~299만원'과 '700만원 이상'이 약 81억원, '500~599만원'이 약 62억원 등의 순으로 조사되었다.

직업별로는 '화이트칼라'가 약 215억원으로 온라인 불법복제 영화물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, '학생', '자영업자', '전업주부', '블루칼라', '무직/기타', '농/수/축산업 종사자'의 순으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 '대학생', '중·고등학생', '대학원생' 순으로 불법복제 영화물 이용에 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 '대학교 졸업', '대학원 졸업', '고등학교 졸업' 등의 순으로 나타났다.

표IV-53 | 응답자 특성별 온라인 불법복제물 시장규모(금액)⁸⁸⁾

(단위 : 백만원)

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
전체		45,571	5,480	0	40,091	0	
성별	남성	30,269	4,454	0	25,816	0	
	여성	15,302	1,027	0	14,275	0	
연령	10대	8,858	977	0	7,881	0	
	20대	10,641	900	0	9,741	0	
	30대	15,444	1,783	0	13,662	0	
	40대	10,552	1,816	0	8,736	0	
	50대	76	6	0	70	0	
	60대	0	0	0	0	0	
	지역	수도권	전체	22,324	2,550	0	19,774
서울			9,251	988	0	8,263	0
경기/인천			13,072	1,562	0	11,511	0
충청권		4,533	502	0	4,031	0	
영남권		12,649	1,600	0	11,048	0	
호남권		4,327	607	0	3,720	0	
강원권		1,739	221	0	1,518	0	
가구 소득		100만원 미만	895	61	0	834	0
	100~199만원	4,081	331	0	3,750	0	
	200~299만원	8,095	646	0	7,449	0	
	300~399만원	8,930	1,501	0	7,429	0	
	400~499만원	6,959	535	0	6,424	0	
	500~599만원	6,164	977	0	5,187	0	

88) 포털과 토렌트의 경우 불법복제물이 무료로 유통되고 있음

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
	600~699만원	2,381	259	0	2,121	0	
	700만원 이상	8,066	1,170	0	6,896	0	
직업	농/수/축산업 종사자	302	0	0	302	0	
	자영업자	2,413	563	0	1,850	0	
	블루칼라	1,922	364	0	1,558	0	
	화이트칼라	21,507	2,919	0	18,588	0	
	전업주부	2,036	116	0	1,920	0	
	학생	15,524	1,380	0	14,144	0	
	무직/기타	1,867	138	0	1,729	0	
학력	재학	중·고등학생	7,448	773	0	6,675	0
		대학생	7,557	591	0	6,967	0
		대학원생	519	17	0	503	0
	초등학교 졸업 이하	0	0	0	0	0	
	중학교 졸업	11	11	0	0	0	
	고등학교 졸업	2,300	370	0	1,930	0	
	대학교 졸업	25,314	3,339	0	21,976	0	
	대학원 졸업	2,422	381	0	2,041	0	

3) 오프라인 불법복제 영화물 시장규모

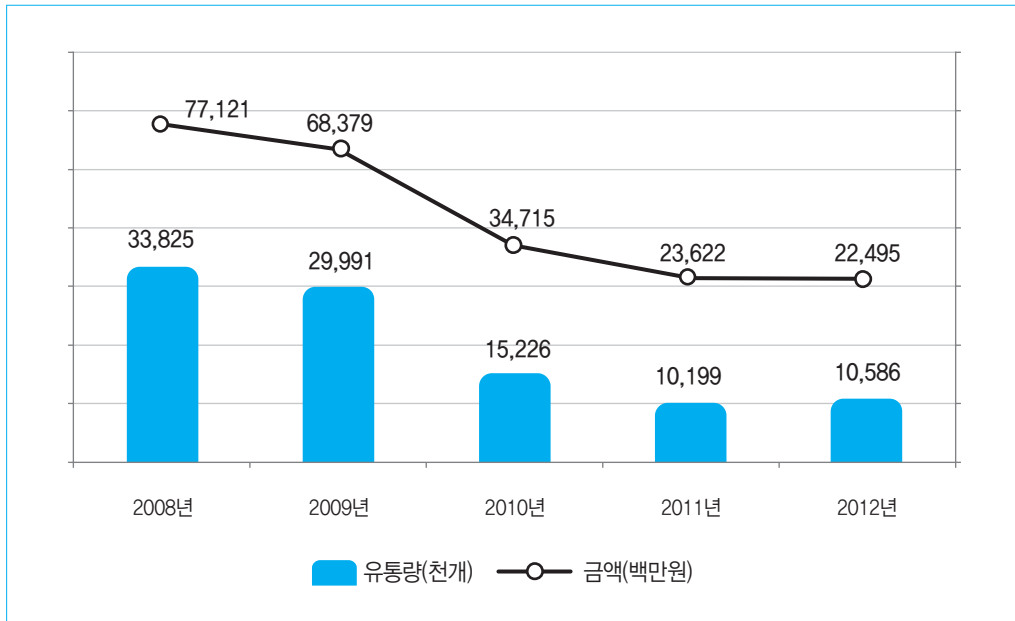
오프라인상에서 불법복제 영화물은 DVD 형태로 유통되고 있다. 2012년도의 오프라인 불법복제 영화물 시장규모(유통량)는 약 1,059만개로 2011년(1,020만개) 대비 3.8% 증가하였으며, 2008년(33,83만개) 대비 68.7% 감소한 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 영화물의 유통량은 전반적으로 감소하는 추세이며 전체 오프라인 불법복제물 유통량의 4.8%를 차지하고 있다. 한편 오프라인 불법복제 영화물의 시장규모(금액)는 약 225 억원으로 2011년(236억원) 대비 4.8% 감소하였으며⁸⁹⁾, 2008년(771억원) 대비 70.8% 감소했다.

89) 오프라인 불법복제 영화물의 유통량이 증가했음에도 불법복제물 시장규모(금액)가 감소한 것은 불법복제 DVD의 단가가 전년 대비 소폭 감소했기 때문임

표IV-54 | 연도별 오프라인 불법복제 영화물 시장규모

연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	33,825	-	77,121	-
2009년	29,991	-11.3	68,379	-11.3
2010년	15,226	-49.2	34,715	-49.2
2011년	10,199	-33.0	23,622	-32.0
2012년	10,586	3.8	22,495	-4.8
5년 평균	19,965	-	45,266	-

그림IV-52 | 연도별 오프라인 불법복제 영화물 시장규모



응답자 특성별 오프라인 불법복제 영화물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 오프라인상에서 유통된 불법복제 영화물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제 영화물은 약 666만 개로 ‘여성(약 393만개)’ 보다 많은 것으로 나타났다. 이를 금액으로 환산하면 ‘남성’은 약 142억원, ‘여성’은 약 83억원을 오프라인 불법복제 영화물 이용에 지출한 것으로 추정할 수 있다.

연령별로는 ‘40대’가 약 383만개로 오프라인 불법복제 영화물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘30대’가 약 255만개, ‘20대’가 약 243만개, ‘10대’가 약 171만개 등의 순으로 나타났다. 이를 금액으로 환산하면 ‘40대’가 약 81억원, ‘30대’가 약 54억원,

‘20대’가 약 52억원, ‘10대’가 약 36억원을 오프라인 불법복제 영화물 이용에 지출한 것으로 추정할 수 있다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 542만개로 오프라인 불법복제 영화물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 247만개, ‘호남권’이 약 138만개, ‘충청권’이 약 102만개, ‘강원권’이 약 29만개의 순으로 나타났다. 이를 금액으로 환산하면 ‘수도권’이 약 115억원, ‘영남권’이 약 53억원, ‘호남권’이 약 29억원, ‘충청권’이 약 22억원, ‘강원권’이 약 6억원을 오프라인 불법복제 영화물 이용에 지출한 것으로 추정할 수 있다.

가구소득별로는 ‘700만원 이상’이 약 290만개로 오프라인 불법복제 영화물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘500~599만원’이 약 164만개, ‘300~399만원’이 약 140만개, ‘200~299만원’이 약 133만개, ‘400~499만원’이 약 112만개, ‘600~699만원’이 약 109만개, ‘100~199만원’이 약 83만개, ‘100만원 미만’이 약 26만개의 순으로 나타났다.

직업별로는 ‘화이트칼라’가 약 607만개로 오프라인 불법복제 영화물을 가장 많이 이용한 직업층으로 조사되었으며, ‘학생’이 약 250만개, ‘전업주부’가 약 93만개, ‘블루칼라’가 40만개 등의 순으로 나타났다. 이를 금액으로 환산하면 ‘화이트칼라’가 약 129억원, ‘학생’이 약 53억원을 오프라인 불법복제 영화물 이용에 지출한 것으로 추정할 수 있다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘중·고등학생’, ‘대학생’, ‘대학원생’ 순으로 오프라인 불법복제 영화물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’에 해당하는 응답자의 유통량이 가장 높게 나타났다.

표IV-55 | 응답자 특성별 오프라인 불법복제 영화물 시장규모

구분		유통량(천개)	금액(백만원)
전체		10,586	22,495
성별	남성	6,661	14,154
	여성	3,925	8,341
연령	10대	1,713	3,640
	20대	2,426	5,156
	30대	2,545	5,409
	40대	3,830	8,139
	50대	0	0
	60대	71	152
지역	수도권 전체	5,424	11,525

구분		유통량(천개)	금액(백만원)
	서울	2,831	6,015
	경기/인천	2,593	5,510
	충청권	1,023	2,174
	영남권	2,474	5,257
	호남권	1,380	2,932
	강원권	285	607
	가구 소득	100만원 미만	262
100~199만원		833	1,769
200~299만원		1,332	2,831
300~399만원		1,403	2,982
400~499만원		1,118	2,376
500~599만원		1,641	3,488
600~699만원		1,094	2,325
700만원 이상		2,902	6,167
직업	농/수/축산업 종사자	0	0
	자영업자	381	809
	블루칼라	404	859
	화이트칼라	6,066	12,890
	전업주부	928	1,971
	학생	2,498	5,308
	무직/기타	309	657
	학력	중·고등학생	1,285
대학생		999	2,123
대학원생		214	455
초등학교 졸업 이하		0	0
중학교 졸업		0	0
고등학교 졸업		761	1,618
대학교 졸업		6,566	13,952
대학원 졸업		761	1,618

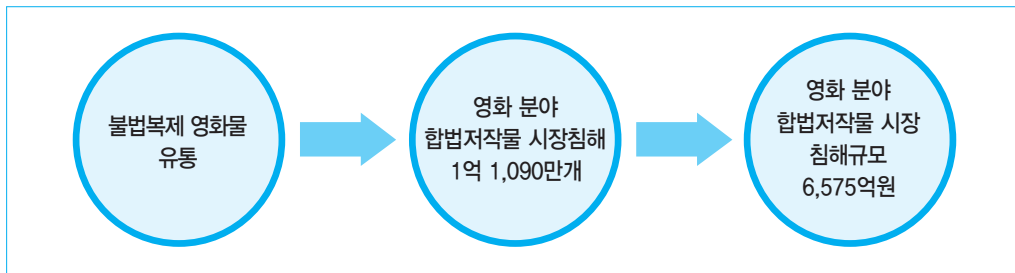
다. 합법저작물 시장 침해규모(영화)

1) 영화 분야 합법저작물 시장 침해규모

합법저작물 시장의 침해규모도 불법복제물 시장규모와 마찬가지로 양적(침해량), 금

액적으로 구분할 수 있다. 먼저 침해량은 구입 또는 이용한 불법복제물로 인하여 실제로 구매 또는 이용하지 않게 된 합법저작물의 개수를 의미한다. 이러한 침해량에 정품가격을 곱하여 산출한 것이 침해금액이다. 이하에서는 합법저작물 시장 침해규모를 침해량과 금액으로 구분하여 분석한다. 침해량 분석을 통해 침해규모에 대한 정량적 추이를 살펴볼 수 있으며, 침해금액 분석을 통해 최종수요의 상실로 인한 콘텐츠산업의 직접적(1차적) 경제적 손실규모를 추정할 수 있다.

그림Ⅳ-53 | 불법복제 영화물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모



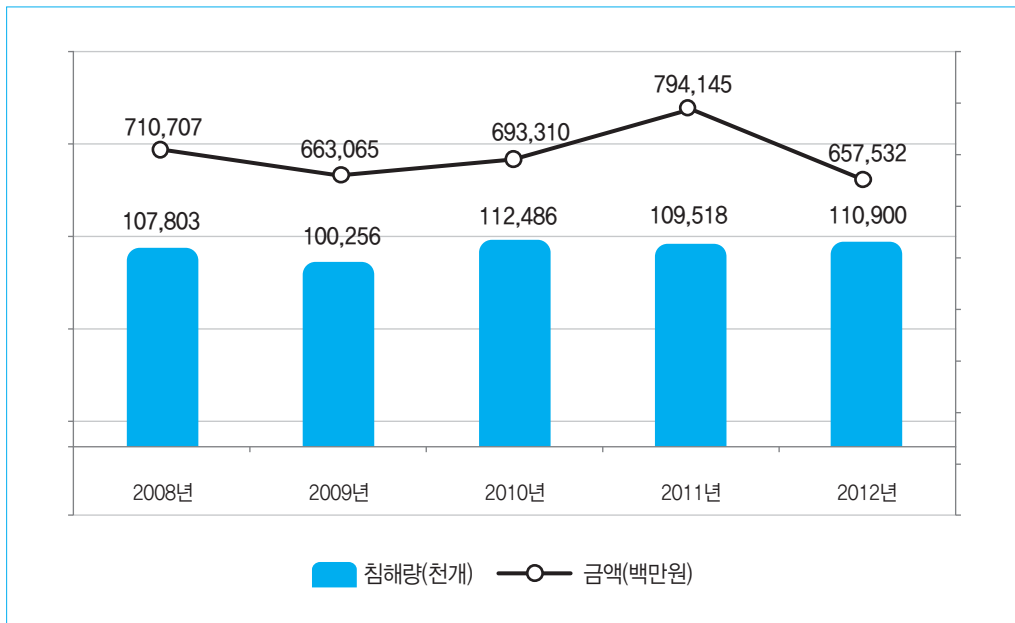
앞서 언급한 대로 불법복제 음악물 시장규모는 약 681억원으로 나타났으며, 이러한 불법복제물로 인해 침해받는 합법저작물 시장의 규모는 약 6,575억원으로 추정할 수 있다. 이 수치는 제3장 제1절의 ‘합법저작물 시장 침해규모 산출방법’에서 밝힌 계산식을 바탕으로 산출한 결과이다. 불법복제물과 합법저작물 간의 유통단가 차이로 인해 영화 분야 합법저작물 시장 침해규모(금액)는 불법복제물 시장의 약 9.7배 가량 큰 규모로 형성되어 있다. 영화 분야 합법저작물 시장 침해규모는 전체(음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야) 합법저작물 시장 침해규모의 29.6%에 해당한다.

좀 더 세부적으로 살펴보면, 2012년 한 해 동안의 불법복제 영화물 침해량은 약 1억 1,090만편으로 전년(1억 952만편) 대비 1.3% 증가하였으며, 2008년(1억 780만편) 대비 2.9% 증가한 것으로 나타났다. 합법 영화물의 침해량은 전체 합법저작물 침해량의 9.5%를 차지하고 있다. 이 침해량에 합법 영화물 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모는 총 6,575억원으로 전년(7,941억원) 대비 17.2% 감소하였으며, 2008년(710,707백만원) 대비 7.5% 감소했다.

표IV-56 | 연도별 합법저작물 시장 침해규모(영화 분야)

연도	침해량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	107,803	-	710,707	-
2009년	100,256	-7.0	663,065	-6.7
2010년	112,486	12.2	693,310	4.6
2011년	109,518	-2.6	794,145	14.5
2012년	110,900	1.3	657,532	-17.2
5년 평균	108,193	-	703,752	-

그림IV-54 | 연도별 합법저작물 시장 침해규모(영화 분야)



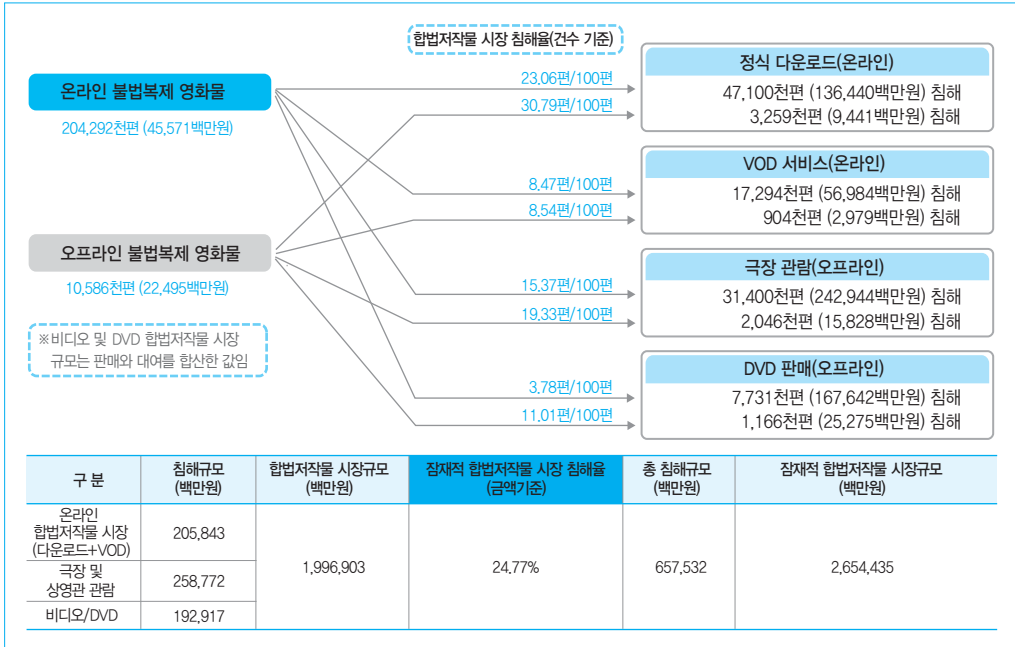
불법복제 영화물이 영화 분야의 합법저작물 시장을 침해하는 비율(합법저작물 시장 침해율(건수 기준)⁹⁰)을 살펴보면, 온라인 불법복제 영화물 100편 중 23.06편은 정식 다운로드, 8.47편은 VOD 서비스 이용, 15.37편은 극장 관람, 3.78편은 DVD 구매를 침해하고 있는 것으로 나타났다.

합법저작물 시장 침해규모 중 온라인(다운로드+VOD 서비스)에 대한 침해는 2,058억원, 극장 및 상영관 관람 침해는 2,588억원, DVD 침해는 1,929억원으로, 총 6,575억원

90) 합법저작물 시장 침해율(건수 기준)은 이용자가 실제로 구입 또는 이용한 불법복제물 중 합법저작물을 구입할 의사가 있었던 것에 대한 비율로서, 불법복제물의 비율을 100으로 환산하여 제시한 것임

으로 분석되었다. 합법저작물 시장 침해규모와 합법저작물 시장규모를 합산한 잠재적 합법저작물 시장 규모는 2조 6,544억원으로 나타났으며, 잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액 기준)은 24.77%로 나타났다.

그림IV-55 | 불법복제 영화물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황⁹¹⁾



※ 합법저작물 시장 침해율(건수) = 침해된 합법저작물 콘텐츠 수 / 불법복제물 이용 콘텐츠 수
 ※ 잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액) = 침해규모(금액) / 잠재적 합법저작물 시장규모(금액)

2) 영화 분야 온·오프라인 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모

영화물의 온·오프라인 합법저작물 시장은 온라인 불법복제 영화물에 의해 침해되기도 하며, 오프라인 불법복제 영화물에 의해 침해되기도 한다. 불법복제물의 유통경로에 따라 합법저작물 시장의 침해규모를 살펴보면, 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 6,040억원, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 535억원으로 나타났다. 비중으로 보면 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 91.9%를 차지하고 있으며, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 8.1%로 나타났다.

91) 영화 합법저작물 시장규모는 '2012 콘텐츠산업통계'(문화체육관광부, 2013)를 참조함

표IV-57 | 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(영화 분야)

(단위 : 백만원, %)

구분	온라인 불법복제 영화물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제 영화물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	합계
금액	604,010	53,522	657,532
비율	91.86	8.14	100.00

3) 영화 분야 잠재적 합법저작물 시장 침해율

가) 합법저작물 시장규모⁹²⁾

합법저작물 시장의 침해규모와 합법저작물 시장규모를 비교해 보면 영화의 경우, 합법저작물 시장 침해규모는 6,575억원으로 합법저작물 시장규모 1조 9,969억원보다 작게 형성되어 있으며, 2008년부터 꾸준히 증가세를 보여왔다.

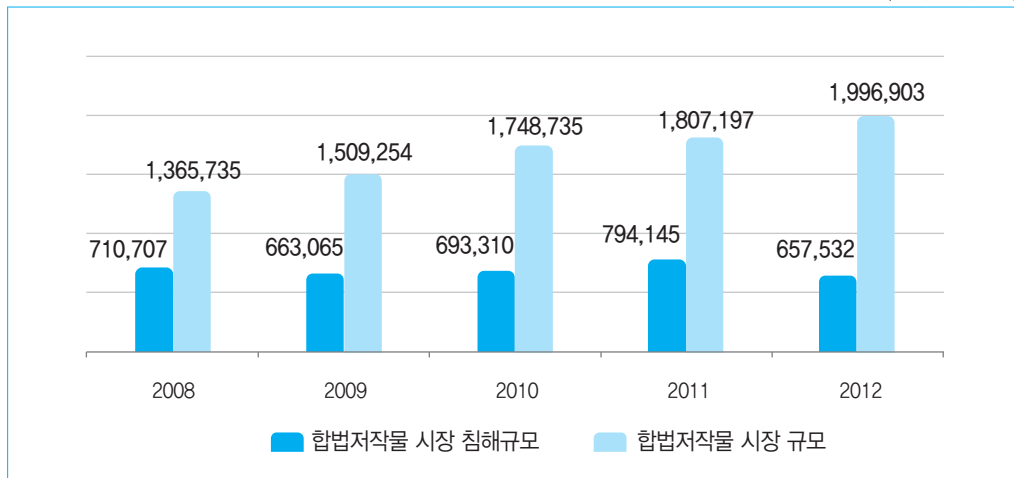
표IV-58 | 연도별 합법저작물 시장규모(영화 분야)

(단위 : 백만원, %)

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
영화 합법저작물 시장규모	1,365,735	1,509,254	1,748,735	1,807,197	1,996,903
증감률	-	10.5	15.9	3.3	10.5

그림IV-56 | 연도별 영화 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모

(단위 : 백만원)



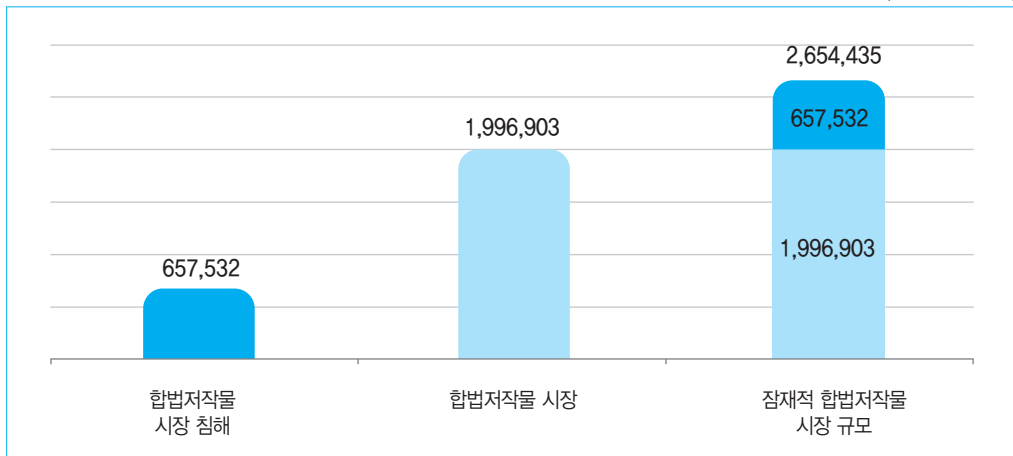
92) 본 보고서에 사용된 합법저작물 시장규모는 현 시점에서 각 콘텐츠의 통계 출처별로 2012년도 매출액이 집계되지 않아 '2012 콘텐츠산업통계'(문화체육관광부, 2013)의 2011년도 시장규모를 기준으로 사용함

나) 잠재적 합법저작물 시장규모⁹³⁾

합법저작물 시장 침해규모와 합법저작물 시장규모를 합산하면 침해가 일어나지 않았을 경우 원래 형성되었어야 할 잠재적 합법저작물 시장규모를 추정할 수 있다. 불법복제 영화물 근절 시 약 6,575억원 가량의 합법저작물 시장을 추가로 창출할 수 있다. 여기에 현재의 합법저작물 시장규모를 합산하면 잠재적 합법저작물 시장규모는 약 2조 6,544억원 규모로 추정된다.

그림Ⅳ-57 | 영화 분야 잠재적 합법저작물 시장규모

(단위 : 백만원)



다) 잠재적 합법저작물 시장 침해율⁹⁴⁾

‘잠재적 합법저작물 시장 침해율’이란 잠재적 합법저작물 시장규모에서 차지하는 합법저작물 시장 침해규모에 대한 비율로써, 2012년 영화 분야 합법저작물 시장 침해율은 24.8%로 조사되었다. 이는 2011년 합법저작물 시장 침해율(30.5%)과 비교하였을 때 약 5.7%p 낮아진 수치이며, 2008년 합법저작물 시장 침해율(34.2%)과 비교하였을 때는 9.4%p 낮아진 수치로써, 지속적으로 저작권 보호환경이 개선되고 있음을 나타내는 것으로 분석된다.

93) ‘잠재적 합법저작물 시장규모’란 합법저작물 시장규모와 합법저작물 시장 침해규모를 합산한 것으로 불법복제물이 존재하지 않았을 경우 합법저작물을 이용하였을 것으로 예상되는 전체 시장규모를 말함. 즉, 불법복제물이 침해를 유발시키지 않았을 경우 원래 형성되었어야 할 합법저작물 시장규모를 의미함

94) ‘잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액 기준)’은 합법저작물 시장 침해규모 대비 잠재적 합법저작물 시장규모의 비율로써, 잠재적 합법저작물 시장규모 중 불법복제물로 인해 이용하지 않게 된 합법저작물 시장규모의 비율을 의미함. 예를 들어, 잠재적 합법저작물 시장 침해율이 80%라고 할 경우, 이는 원래 형성되었어야 할 잠재적 합법저작물 시장규모(금액) 중 80%에 해당하는 금액의 피해가 발생하였음을 의미함

표IV-59 | 잠재적 합법저작물 시장 침해율(영화 분야)

구분	합법저작물 시장규모(A)	합법저작물 시장 침해규모(B)	잠재적 합법저작물 시장규모(C=A+B)	잠재적 합법저작물 시장 침해율(%) (B/C)
2008년	1조 3,657억	7,107억	2조 764억	34.2%
2009년	1조 5,093억	6,631억	2조 1,723억	30.5%
2010년	1조 7,487억	6,933억	2조 4,420억	28.4%
2011년	1조 8,072억	7,941억	2조 6,013억	30.5%
2012년	1조 9,969억	6,575억	2조 6,544억	24.8%

3. 방송

가. 불법복제 방송물 이용경험

1) 유통경로별 불법복제 방송물 이용경험

2012년 한 해 동안의 불법복제 방송물 이용경험을 살펴보면 우리나라 만 13~69세 인구의 14.7%인 약 593만명이 불법복제 방송물을 이용한 경험이 있는 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해서 보면 온라인상의 불법복제 방송물 이용경험률은 14.3%로 나타났으며 약 579만명이 온라인에서 불법복제 방송물을 이용한 것으로 나타났다. 한편 오프라인상의 불법복제 방송물 이용경험률은 1.8%로 나타났으며 약 73만명이 오프라인에서 불법복제 방송물을 이용한 것으로 나타났다.

표IV-60 I 전체 불법복제 방송물 이용경험률

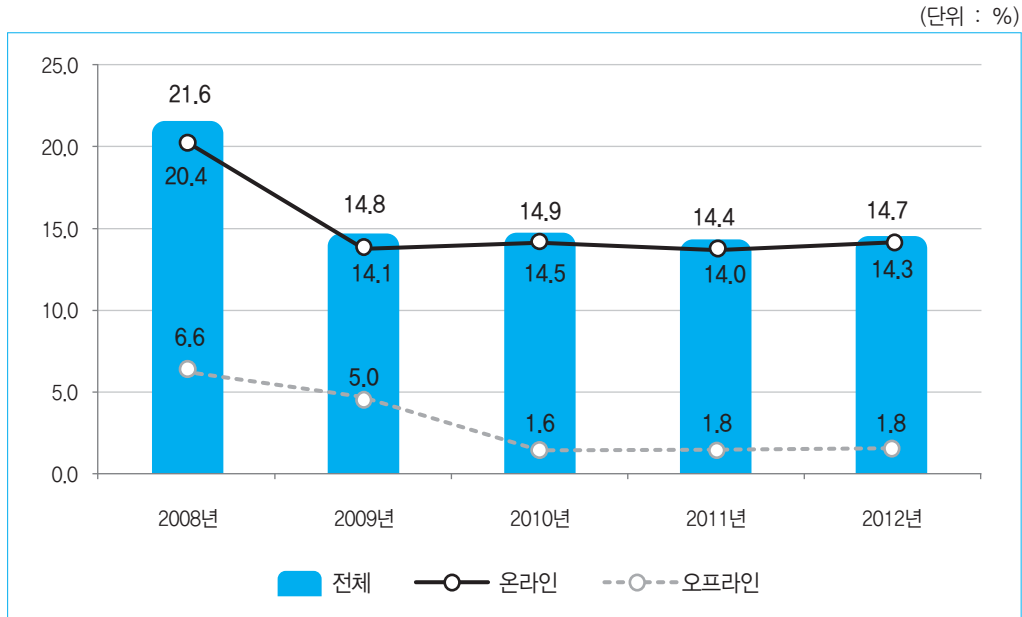
(단위 : %, 천명)

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
온라인	20.4	14.1	14.5	14.0	14.3
이용인구	7,916	5,472	5,737	5,632	5,792
오프라인	6.6	5.0	1.6	1.8	1.8
이용인구	2,561	1,940	633	724	726
전체	21.6	14.8	14.9	14.4	14.7
이용인구	8,382	5,743	5,895	5,793	5,929

불법복제 방송물 이용경험률(14.7%)⁹⁵⁾은 전년 대비 0.3%p 증가하였으며 2009년에 크게 감소한 이후 뚜렷한 변화를 보이지 않고 있다. 온라인 불법복제 방송물의 이용경험률(14.3%) 역시 전년 대비 0.3%p 증가하였으며, 2009년 이후 큰 변화를 보이지 않고 있다. 한편 오프라인 불법복제 방송물의 이용경험률(1.8%)은 2010년에 크게 감소하였으며 2011년과 2012년에 1.8%로 매우 낮은 수치를 나타냈다.

95) 만 13~69세 국민 중 조사대상 기간 동안 불법복제 방송물을 이용한 경험이 있는 인구의 비율을 의미함. 매년 인구수(모집단 수)가 변화하기 때문에 비율 간 단순 비교는 수치상 차이를 보일 수 있으나, 본 조사에서는 연간 우리나라 인구의 증감치가 크지 않다는 가정 하에 전반적인 추이 파악을 위해 연도별 증감현황을 분석하였음.

그림Ⅳ-58 | 연도별 불법복제 방송물 이용경험률 추이



콘텐츠별로 보면 방송(14.7%) 분야의 불법복제물 이용경험률은 음악(18.6%), 영화(18.8%) 보다 낮게 나타났으며, 출판(6.1%), 게임(4.1%) 보다는 높게 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해서 보면 온라인 불법복제 방송물(14.3%)의 이용경험률은 음악(17.0%), 영화(18.3%) 보다 낮게 나타났으며, 출판(4.4%), 게임(3.8%) 보다는 높게 나타났다. 한편 오프라인 불법복제 방송물(1.8%)의 이용경험률은 음악(4.2%), 영화(2.7%), 출판(2.2%) 보다 낮게 나타났으며, 게임(1.6%) 보다 높게 나타났다.

표Ⅳ-61 | 불법복제 방송물 이용경험률 비교

(단위 : %)

구분		2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
음악	온라인	40.7	24.1	19.5	19.0	17.0
	오프라인	25.9	15.0	4.3	5.0	4.2
	전체	47.0	28.5	21.6	21.3	18.6
영화	온라인	36.7	23.0	20.3	18.7	18.3
	오프라인	15.2	8.7	2.9	2.7	2.7
	전체	38.6	24.1	21.1	19.4	18.8
방송	온라인	20.4	14.1	14.5	14.0	14.3
	오프라인	6.6	5	1.6	1.8	1.8
	전체	21.6	14.8	14.9	14.4	14.7

구분		2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
출판	온라인	10.1	6.4	5.7	5.3	4.4
	오프라인	10.3	6.9	3.5	3.0	2.2
	전체	13.4	8.9	7.6	6.8	6.1
게임	온라인	15.7	9.3	4.6	4.4	3.8
	오프라인	8.1	5.1	1.1	1.5	1.6
	전체	16.3	9.8	4.9	4.6	4.1

2) 응답자 특성별 불법복제 방송물 이용경험

불법복제 방송물을 이용하는 층은 다양한 연령, 지역, 소득, 직업 등에 걸쳐 분포되어 있으며, 각 요인별로 불법복제물 이용경험률에 차이를 보인다. 이하에서는 불법복제 방송물 이용에 영향을 미치는 6가지 요인(성, 연령, 지역, 소득, 직업, 학력)을 중심으로 살펴보았다.

먼저 성별을 기준으로 살펴보면 2012년 한 해 동안 ‘남성’의 14.6%, ‘여성’의 14.7%가 불법복제 방송물을 이용한 경험이 있다고 조사되었다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘남성’의 14.3%, ‘여성’의 14.4%가 불법복제 방송물을 이용한 경험이 있었으며, 오프라인의 경우는 ‘남성’의 1.8%, ‘여성’의 1.7%가 이용경험이 있다고 응답했다.

연령별 불법복제 방송물 이용경험률은 ‘20대’가 30.2%로 가장 높게 나타났으며, ‘10대’가 26.7%, ‘30대’가 17.3%, ‘40대’가 13.2%, ‘50대’가 0.1%, ‘60대’가 0.0%의 순으로 나타났다. 불법복제 방송물 이용경험률이 현저하게 낮은 50대와 60대를 제외하고 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘20대’가 30.1%, ‘10대’가 26.2%, ‘30대’가 16.9%, ‘40대’가 12.4%로 ‘10대’와 ‘20대’의 이용경험률이 상대적으로 높게 나타났다. 오프라인의 경우는 ‘10대’가 2.1%, ‘20대’가 2.3%, ‘30대’가 2.4%, ‘40대’가 3.1%로 연령이 높을수록 이용경험률이 높게 나타났지만 큰 차이는 보이지 않았다.

지역별 불법복제 방송물 이용경험률은 ‘수도권’이 15.7%로 가장 높게 나타났으며, ‘충청권’이 14.4%, ‘영남권’이 13.8%, ‘호남권’이 13.2%, ‘강원권’이 11.0%의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘수도권’이 15.3%로 불법복제 방송물의 이용경험률이 가장 높게 나타났으며, 오프라인의 경우도 ‘수도권’이 2.2%로 불법복제 방송물의 이용경험률이 상대적으로 높게 나타났다.

가구소득별 불법복제 방송물 이용경험률은 ‘700만원 이상’이 26.6%로 가장 높게 나타

났으며, '200~299만원'이 15.1%, '600~699만원'이 14.7%, '500~599만원'이 14.6%, '300~399만원'이 14.0%, '400~499만원'이 12.1%, '100~199만원'이 12.0%, '100만원 미만'이 7.7%의 순으로 나타나 다른 콘텐츠 분야에 비해 가구소득별 뚜렷한 차이는 보이지 않았다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인과 오프라인 모두 가구소득이 '700만원 이상'에 해당하는 응답자가 불법복제 방송물의 이용경험률이 가장 높은 것으로 조사되었다.

직업별 불법복제 방송물 이용경험률은 '학생'이 30.2%로 가장 높게 나타났으며, '화이트칼라'가 16.8%, '무직/기타'가 12.7%, '블루칼라'가 5.7%, '전업주부'가 4.5%, '자영업자'가 4.2%, '농/수/축산업 종사자'가 2.0%의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 '학생'이 29.8%로 불법복제 방송물의 이용경험률이 가장 높게 나타났으며 '농/수/축산업 종사자'가 2.0%로 가장 낮게 나타났다. 오프라인의 경우는 '화이트칼라'가 2.9%로 가장 높았으며, '전업주부'가 0.4%로 가장 낮게 나타났다.

학력별 불법복제 방송물 이용경험률은 재학생의 경우 '대학원생'이 46.0%로 가장 높게 나타났으며, '대학생'이 34.7%, '중·고등학생'이 23.2%로 나타났다. 졸업자의 경우는 '대학교 졸업'이 16.1%로 불법복제 방송물의 이용경험률이 가장 높게 조사되었으며, '대학원 졸업'이 15.0%, '고등학교 졸업'이 4.5%의 순으로 나타났다.

표IV-62 | 응답자 특성별 불법복제 방송물 이용경험률

(단위 : %)

구분		온라인	오프라인	전체	
전체		14.3	1.8	14.7	
성별	남성	14.3	1.8	14.6	
	여성	14.4	1.7	14.7	
연령	10대	26.2	2.1	26.7	
	20대	30.1	2.3	30.2	
	30대	16.9	2.4	17.3	
	40대	12.4	3.1	13.2	
	50대	0.1	0.0	0.1	
	60대	0.0	0.0	0.0	
지역	수도권	전체	15.3	2.2	15.7
		서울	18.2	3.6	18.5
		경기/인천	13.3	1.3	13.6
	충청권	14.3	1.0	14.4	
	영남권	13.5	1.3	13.8	

구분		온라인	오프라인	전체	
	호남권	13.0	1.7	13.2	
	강원권	10.0	1.5	11.0	
가구 소득	100만 원 미만	7.4	2.1	7.7	
	100~199만 원	12.0	0.8	12.0	
	200~299만 원	14.8	1.6	15.1	
	300~399만 원	13.4	1.5	14.0	
	400~499만 원	11.8	1.1	12.1	
	500~599만 원	14.4	1.5	14.6	
	600~699만 원	14.1	1.8	14.7	
	700만 원 이상	26.3	5.4	26.6	
직업	농/수/축산업 종사자	2.0	1.0	2.0	
	자영업자	3.9	0.8	4.2	
	블루칼라	5.1	1.3	5.7	
	화이트칼라	16.4	2.9	16.8	
	전업주부	4.4	0.4	4.5	
	학생	29.8	2.0	30.2	
	무직/기타	12.2	1.1	12.7	
학력	재학	중·고등학생	23.0	1.7	23.2
		대학생	34.2	2.0	34.7
		대학원생	43.7	4.6	46.0
	초등학교 졸업 이하	0.0	0.0	0.0	
	중학교 졸업	0.0	0.0	0.0	
	고등학교 졸업	4.1	0.9	4.5	
	대학교 졸업	15.7	2.8	16.1	
	대학원 졸업	14.7	1.1	15.0	

나. 불법복제 방송물 시장규모

본 보고서는 2012년의 불법복제물 시장규모를 유통량⁹⁶⁾과 금액⁹⁷⁾ 두 가지 기준으로 구분하여 분석하고 있다. 콘텐츠별 불법복제물의 온라인과 오프라인 유통방식에 따른 단가차이가 존재하므로 유통량과 금액이 정비례하지 않는다는 것에 유의할 필요가 있다. 특히 2011년부터 토렌트를 통한 무료 유통이 급격히 증가함에 따라 불법복제물 시장규모의 증감추이를 정량적으로 파악하기 위해서는 유통량을 기준으로 분석하는 것이 보다 적절하며, 금액 부분은 불법복제물 이용자들의 지출액 또는 유통업자들의 매출액 추이를 추정하는 기준으로 활용할 수 있다.

1) 전체 불법복제 방송물 시장규모⁹⁸⁾

2012년도 불법복제 방송물의 시장규모(유통량)는 약 3억 6천만개로 전년(3억 5천만개) 대비 2.1% 증가하였다. 불법복제 방송물의 유통량은 2010년에 급격히 증가한 이후 매년 소폭의 증가세를 보이고 있으며, 이는 휴대용 스마트기기의 확산에 따른 영향으로 분석된다. 불법복제 방송물의 유통량은 전체(음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야) 불법복제물 유통량의 17.3%를 차지하고 있으며, 최근 5년간 연간 평균 유통량은 약 3억 1천만개로 나타났다. 한편 불법복제 방송물 유통량에 불법복제물 단가를 적용하여 산출한 불법복제물 시장규모(금액)는 약 497억원으로 전년(463억원) 대비 7.4% 가량 증가한 것으로 나타났다.

표IV-63 | 연도별 불법복제 방송물 시장규모

연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	271,301	-	79,574	-
2009년	210,601	-22.4	75,358	-5.3
2010년	350,501	66.4	82,629	9.6
2011년	350,585	0.02	46,267	-44.0
2012년	358,058	2.1	49,706	7.4
5년 평균	308,209	-	66,707	-

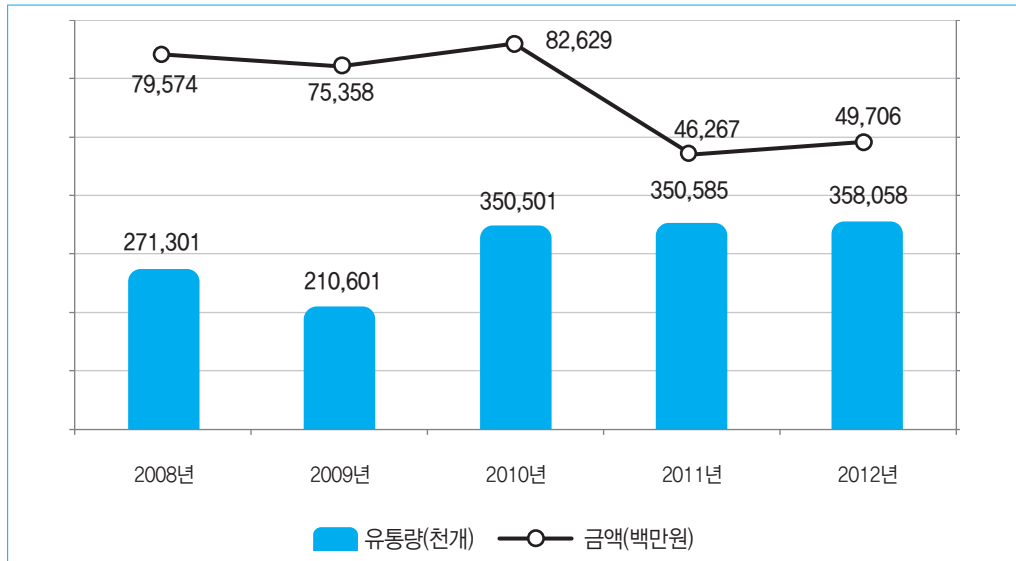
96) 만 13~69세 국민이 조사대상 기간 동안 유료로 구입하거나 무료로 획득한 불법복제물의 개수

97) 만 13~69세 국민이 조사대상 기간 동안 불법복제물의 구입을 위해 지출한 총 금액

※ 불법복제물 시장규모(금액) = 불법복제물 유통량 × 불법복제물 단가

98) 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모와 관련한 일부 수치들은 엑셀 프로그램 상에서 반올림된 값으로, 개별 수치의 합과 총계로 제시된 값이 근소하게 일치하지 않을 수 있음(이하 동일)

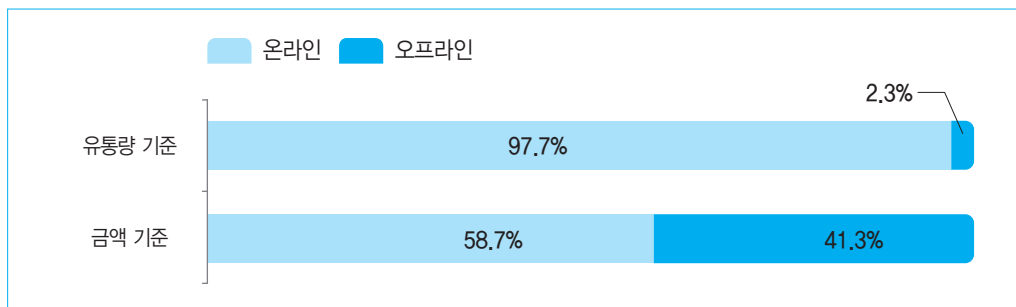
그림IV-59 | 연도별 불법복제 방송물 시장규모



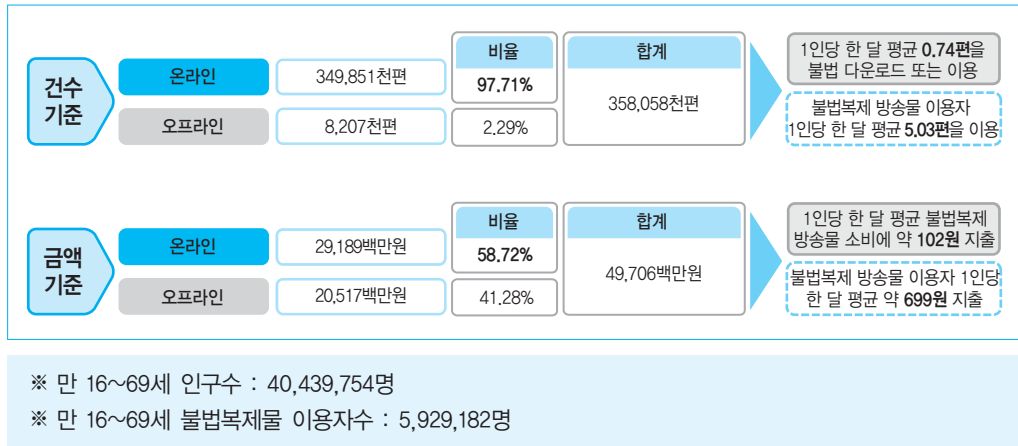
먼저 유통량 기준으로 온·오프라인 유통경로별 비중을 살펴보면, 2012년 한 해 동안 온라인상에서 3억 4,985만개, 오프라인상에서 821만개로 총 3억 5,806만개의 불법복제 방송물이 유통된 것으로 조사되었다. 온라인 유통비율은 97.7%로 오프라인 유통비율인 2.3%보다 약 42.4배 정도 높게 나타났다.

한편 금액 기준으로 온·오프라인 유통경로별 비중을 살펴보면, 온라인의 경우 약 292억원, 오프라인은 205억원으로 총 497억원의 규모로 불법복제 방송물 시장이 형성되어 있다는 것을 알 수 있다. 비율로 보면 온라인 시장은 58.7%, 오프라인 시장은 41.3%로 나타나 온라인이 오프라인 시장 비율보다 약 1.4배 정도 높은 것으로 나타났다.

그림IV-60 | 유통경로별 불법복제 방송물 시장 비중

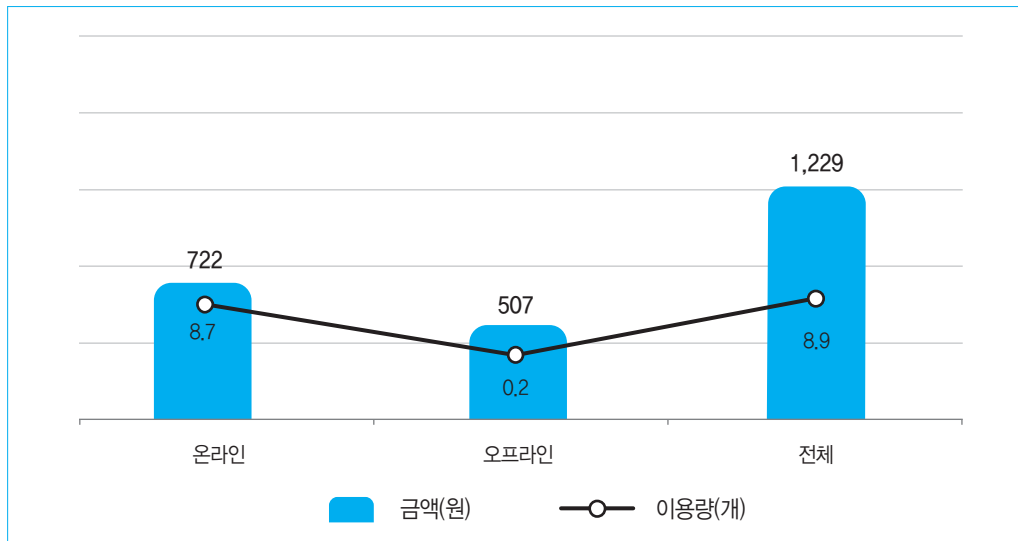


그림IV-61 | 전체 불법복제 방송물 시장규모



한편, 2012년 한 해 동안 우리나라 만 16~69세 인구 1인당 평균 8.9개(한 달에 평균 0.74개)의 불법복제 방송물을 구입 또는 이용했으며, 유통경로별로 구분했을 때 온라인에서 8.7개, 오프라인에서 0.2개를 이용한 것으로 나타났다. 이를 금액으로 환산 시 약 1,229원(한 달 평균 102원)을 매달 불법복제 방송물 소비에 사용하였으며, 온라인에서 722원, 오프라인에서 507원을 지출한 것으로 볼 수 있다.

그림IV-62 | 1인당 1년 평균 불법복제 방송물 유통량 및 지출액



응답자 특성별 불법복제 방송물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 유통된 불법복제 방송물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제물은 약 2억개로써 ‘여성(1억 6천만개)’ 보다 많은 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때, 온라인에서는 ‘남성’이 약 1억 9,502만개, ‘여성’이 약 1억 5,484만개의 불법복제 방송물을 이용한 것으로 조사되었다. 한편 오프라인에서는 ‘남성’이 약 438만개, ‘여성’이 약 383만개의 불법복제 방송물을 이용한 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘20대’가 약 1억 4천만개의 불법복제 방송물을 이용한 것으로 조사되었으며, ‘30대’가 7천 7백만개, ‘10대’가 7천 6백만개, ‘40대’가 6천 2백만개 등의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온라인에서는 ‘20대’가 약 1억 4천만개, 오프라인에서는 ‘30대’가 약 3백만개로 불법복제 방송물을 가장 많이 이용한 연령대로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’에서 약 2억개로 불법복제 방송물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 7천 8백만개, ‘호남권’이 3천 3백만개, ‘충청권’이 3천 2백만개, ‘강원권’이 1천만개의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온라인과 오프라인 모두 ‘수도권’에서 불법복제 방송물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘300~399만원’이 8천 6백만개로 불법복제 방송물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘200~299만원’이 7천 6백만개, ‘700만원 이상’이 5천 7백만개, ‘100~199만원’이 4천만개, ‘400~499만원’이 3천 9백만개, ‘500~599만원’이 3천 7백만개, ‘600~699만원’이 2천만개, ‘100만원 미만’이 4백만개의 순으로 나타났다.

직업별로는 ‘학생’이 약 1억 8천만개로 불법복제 방송물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘화이트칼라’, ‘무직/기타’, ‘블루칼라’, ‘자영업자’, ‘전업주부’, ‘농/수/축산업 종사자’의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온라인은 ‘학생’, 오프라인은 ‘화이트칼라’를 통한 불법복제물 유통이 가장 많았던 것으로 조사되었다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘대학생’, ‘중·고등학생’, ‘대학원생’ 순으로 불법복제 방송물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘고등학교 졸업’, ‘대학원 졸업’의 순으로 나타났다.

표IV-64 | 응답자 특성별 불법복제 방송물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개)

구분		합계	온라인	오프라인	
전체		358,058	349,851	8,207	
성별	남성	199,392	195,015	4,377	
	여성	158,667	154,837	3,830	
연령	10대	76,312	74,932	1,380	
	20대	142,824	141,040	1,784	
	30대	76,717	73,862	2,855	
	40대	62,182	59,994	2,189	
	50대	24	24	0	
	60대	0	0	0	
지역	수도권	전체	204,078	199,106	4,972
		서울	87,945	85,304	2,640
		경기/인천	116,133	113,802	2,331
	충청권	32,447	31,828	618	
	영남권	78,287	77,169	1,118	
	호남권	32,851	32,114	737	
	강원권	10,395	9,634	761	
	가구 소득	100만원 미만	4,139	3,568	571
100~199만원		39,607	39,322	285	
200~299만원		75,622	73,624	1,998	
300~399만원		86,256	84,852	1,403	
400~499만원		39,441	39,084	357	
500~599만원		36,515	35,587	928	
600~699만원		19,958	18,816	1,142	
700만원 이상		56,521	54,998	1,522	
직업	농/수/축산업 종사자	785	761	24	
	자영업자	9,777	9,420	357	
	블루칼라	12,084	11,513	571	
	화이트칼라	128,408	124,769	3,640	
	전업주부	9,373	9,182	190	
	학생	184,072	181,741	2,331	
	무직/기타	13,559	12,465	1,094	
학력	재학	중·고등학생	45,959	45,435	523
		대학생	120,606	119,892	714
		대학원생	17,508	16,414	1,094
	초등학교 졸업 이하	0	0	0	
	중학교 졸업	0	0	0	
	고등학교 졸업	23,027	21,742	1,285	
	대학교 졸업	128,551	124,055	4,496	
	대학원 졸업	22,408	22,313	95	

다음으로 금액을 기준으로 불법복제 방송물 시장규모를 살펴보면 ‘남성’이 약 299억원으로 ‘여성(198억원)’ 보다 불법복제 방송물 이용을 위해 지출한 총 금액이 큰 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때, 먼저 온라인에서는 ‘남성’이 약 190억원, ‘여성’이 약 102억원을 불법복제 방송물 이용에 지출했으며, 오프라인에서는 ‘남성’이 약 109억원, ‘여성’이 약 96억원을 지출한 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘20대’가 약 150억원으로 불법복제 방송물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘30대’가 약 140억원, ‘40대’가 약 132억원, ‘10대’가 약 75억원의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온라인에서는 ‘20대’가 약 105억원, 오프라인에서는 ‘30대’가 약 71억원으로 불법복제 방송물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 연령대로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’에서 약 293억원으로 불법복제 방송물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 78억원, ‘호남권’이 약 51억원, ‘충청권’이 약 41억원, ‘강원권’이 약 34억원의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때에도 ‘수도권’이 불법복제 방송물 이용을 위해 가장 많은 금액을 지출한 지역으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘300~399만원’이 약 105억원으로 불법복제 방송물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘200~299만원’이 약 103억원, ‘700만원 이상’이 약 82억원, ‘500~599만원’이 약 55억원, ‘400~499만원’이 약 52억원, ‘100~199만원’이 약 43억원, ‘600~699만원’이 약 38억원, ‘100만원 미만’이 약 19억원의 순으로 조사되었다.

직업별로는 ‘화이트칼라’가 약 215억원으로 불법복제 방송물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘학생’, ‘무직/기타’, ‘블루칼라’, ‘자영업자’, ‘전업주부’, ‘농/수/축산업 종사자’의 순으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘대학생’, ‘중·고등학생’, ‘대학원생’의 순으로 불법복제 방송물 이용에 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘고등학교 졸업’, ‘대학원 졸업’ 등의 순으로 나타났다.

표IV-65 | 응답자 특성별 불법복제 방송물 시장규모(금액)

(단위 : 백만원)

구분		합계	온라인	오프라인	
전체		49,706	29,189	20,517	
성별	남성	29,917	18,974	10,943	
	여성	19,789	10,214	9,575	
연령	10대	7,541	4,091	3,449	
	20대	14,965	10,504	4,460	
	30대	14,042	6,906	7,136	
	40대	13,153	7,682	5,471	
	50대	6	6	0	
	60대	0	0	0	
지역	수도권	전체	29,324	16,894	12,429
		서울	12,927	6,326	6,601
		경기/인천	16,396	10,568	5,828
	충청권	4,071	2,525	1,546	
	영남권	7,826	5,031	2,795	
	호남권	5,115	3,272	1,844	
	강원권	3,370	1,467	1,903	
	가구 소득	100만원 미만	1,851	424	1,427
100~199만원		4,335	3,622	714	
200~299만원		10,327	5,332	4,996	
300~399만원		10,511	7,002	3,509	
400~499만원		5,193	4,301	892	
500~599만원		5,459	3,139	2,319	
600~699만원		3,818	963	2,855	
700만원 이상		8,212	4,406	3,806	
직업	농/수/축산업 종사자	240	181	59	
	자영업자	2,306	1,414	892	
	블루칼라	2,503	1,076	1,427	
	화이트칼라	21,485	12,386	9,099	
	전업주부	1,944	1,468	476	
	학생	17,663	11,834	5,828	
	무직/기타	3,566	830	2,736	
학력	재학	중·고등학생	4,558	3,250	1,308
		대학생	9,146	7,362	1,784
		대학원생	3,959	1,223	2,736
	초등학교 졸업 이하	0	0	0	
	중학교 졸업	0	0	0	
	고등학교 졸업	5,665	2,454	3,211	
	대학교 졸업	23,257	12,017	11,240	
	대학원 졸업	3,121	2,883	238	

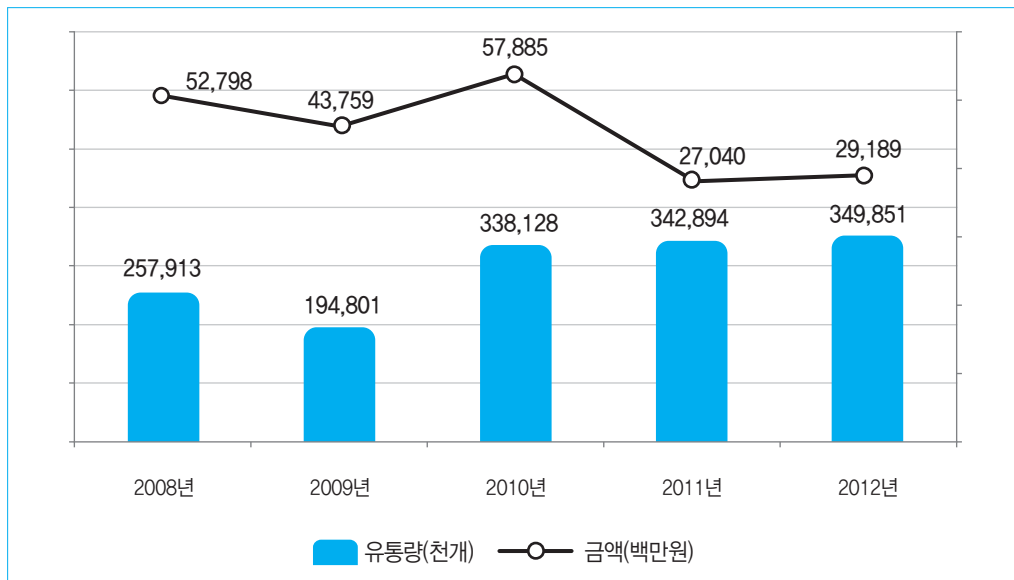
2) 온라인 불법복제 방송물 시장규모

2012년도의 온라인 불법복제 방송물 시장규모(유통량)는 약 3억 5천만개로 전년(3억 4천만개) 대비 2.0% 증가하였으며, 2008년(2억 6천만개) 대비 35.6% 증가하였다. 2010년부터 매년 증가하고 있는 온라인 불법복제 방송물의 유통량은 전체 온라인 불법복제물 유통량의 19.0%를 차지하고 있으며, 최근 5년간 연간 평균 유통량은 약 3억개로 나타났다. 이 유통량에 불법복제 방송물 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모는 약 292억원으로 전년(270억원) 대비 7.9% 증가하였으며, 2008년(528억원) 대비 44.7% 감소했다. 2011년과 2012년에 불법복제물 유통량이 증가했음에도 불구하고 금액적으로 감소한 것은 토렌트 등을 통한 무료 유통이 증가되었기 때문으로 볼 수 있다.

표IV-66 | 연도별 온라인 불법복제 방송물 시장규모

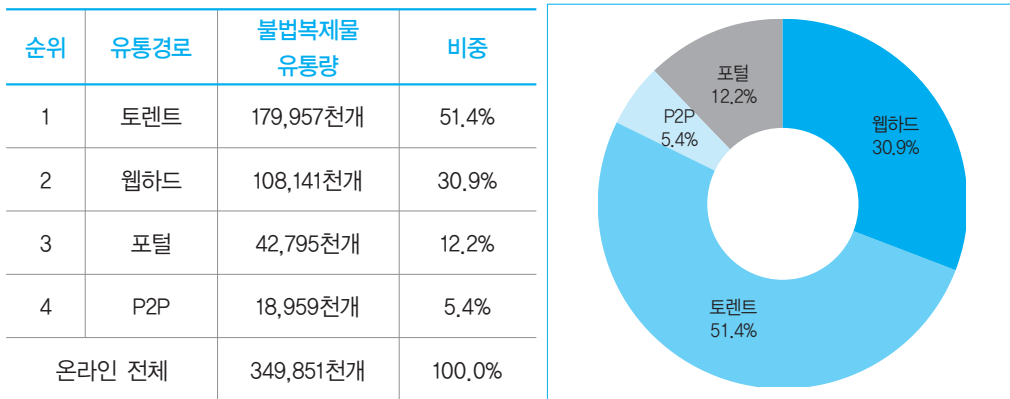
연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	257,913	-	52,798	-
2009년	194,801	-24.5	43,759	-17.1
2010년	338,128	73.6	57,885	32.3
2011년	342,894	1.4	27,040	-53.3
2012년	349,851	2.0	29,189	7.9
5년 평균	296,717	-	42,134	-

그림IV-63 | 연도별 온라인 불법복제 방송물 시장규모



온라인 불법복제 방송물 시장규모(유통량)를 유통경로별로 살펴보면, ‘토렌트’를 통한 유통량이 약 1억 8천만개(51.4%)로 가장 많았으며, 그 다음으로 ‘웹하드’가 약 1억 1천만개(30.9%), ‘포털’이 4천만개(12.2%), ‘P2P’가 2천만개(5.4%)의 순으로 나타났다.

그림Ⅳ-64 | 온라인 유통경로별 불법복제 방송물 시장 비중(유통량)



응답자 특성별 온라인 불법복제 방송물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 온라인상에서 유통된 불법복제 방송물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제물은 약 2억개로 ‘여성(1억 5천만개)’ 보다 많은 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P와 웹하드, 토렌트에서는 ‘남성’이 이용한 불법복제 방송물이 더 많은 것으로 나타났으며, 포털에서는 ‘여성’이 이용한 불법복제 방송물의 유통량이 더 많다고 조사되었다.

연령별로는 ‘20대’가 약 1억 4천만개로 온라인 불법복제 방송물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘10대’와 ‘30대’가 약 7천만개, ‘40대’가 약 6천만개의 불법복제물을 이용한 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 포털, 웹하드, 토렌트 모두 ‘20대’를 통한 유통량이 가장 많은 것으로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 2억개로 온라인 불법복제 방송물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 8천만개, ‘호남권’과 ‘충청권’이 약 3천만개, ‘강원권’이 약 1천만개의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 포털, 웹하드, 토렌트 모두 ‘수도권’에서의 유통량이 가장 높은 것으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘300~399만원’이 약 8천만개로 온라인 불법복제 방송물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘200~299만원’이 약 7천만개, ‘700만원 이상’이 약 5천만

개, '100~199만원'과 '400~499만원', '500~599만원'이 약 4천만개, '600~699만원'이 약 2천만개, '100만원 미만'이 약 400만개의 순으로 조사되었다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 웹하드는 '300~399만원', 포털은 '700만원 이상', 토렌트는 '200~299만원'에 해당하는 응답자에 의한 유통이 가장 많았던 것으로 나타났다.

직업별로는 '학생'이 약 1억 8천만개로 불법복제 방송물을 가장 많이 이용한 직업층으로 조사되었으며, '화이트칼라', '무직/기타', '블루칼라', '자영업자', '전업주부', '농/수/축산업 종사자'의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 포털, 웹하드는 '화이트칼라', 토렌트는 '학생'을 통한 유통량이 가장 많은 것으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 '대학생', '중·고등학생', '대학원생' 순으로 불법복제 방송물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 '대학교 졸업', '대학원 졸업', '고등학교 졸업'의 순으로 나타났다.

표IV-67 | 응답자 특성별 온라인 불법복제 방송물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개)

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
전체		349,851	18,959	42,795	108,141	179,957	
성별	남성	195,015	15,058	10,966	68,296	100,695	
	여성	154,837	3,901	31,828	39,845	79,262	
연령	10대	74,932	2,664	8,373	15,153	48,742	
	20대	141,040	6,661	13,107	39,036	82,235	
	30대	73,862	3,592	8,825	26,238	35,206	
	40대	59,994	6,042	12,489	27,689	13,773	
	50대	24	0	0	24	0	
	60대	0	0	0	0	0	
지역	수도권	전체	199,106	11,109	23,027	62,491	102,479
		서울	85,304	4,020	14,249	23,503	43,532
		경기/인천	113,802	7,089	8,778	38,989	58,947
	충청권	31,828	1,713	6,803	9,301	14,011	
	영남권	77,169	3,188	7,351	18,697	47,933	
	호남권	32,114	2,759	2,640	11,656	15,058	
	강원권	9,634	190	2,974	5,995	476	
	가소득	100만원 미만	3,568	48	214	1,737	1,570
	100~199만원	39,322	1,023	6,970	14,392	16,937	
	200~299만원	73,624	1,951	4,306	20,862	46,506	
	300~399만원	84,852	8,397	8,564	23,122	44,769	

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
	400~499만원	39,084	1,261	4,758	17,056	16,009	
	500~599만원	35,587	2,426	2,855	11,347	18,959	
	600~699만원	18,816	595	3,687	3,592	10,943	
	700만원 이상	54,998	3,259	11,442	16,033	24,264	
직업	농/수/축산업 종사자	761	24	0	737	0	
	자영업자	9,420	404	404	5,614	2,997	
	블루칼라	11,513	1,951	1,475	3,069	5,019	
	화이트칼라	124,769	8,112	18,436	45,840	52,381	
	전업주부	9,182	262	1,998	5,947	975	
	학생	181,741	8,017	17,032	43,604	113,089	
	무직/기타	12,465	190	3,449	3,330	5,495	
학력	재학	중·고등학생	45,435	1,142	6,994	12,750	24,549
		대학생	119,892	6,780	7,755	25,810	79,547
		대학원생	16,414	95	2,284	5,043	8,992
	초등학교 졸업 이하	0	0	0	0	0	
	중학교 졸업	0	0	0	0	0	
	고등학교 졸업	21,742	333	4,972	10,015	6,423	
	대학교 졸업	124,055	9,158	17,318	43,532	54,047	
	대학원 졸업	22,313	1,451	3,473	10,990	6,399	

다음으로 금액을 기준으로 온라인 불법복제 방송물의 시장규모를 살펴보면 ‘남성’이 약 190억원으로 ‘여성(102억원)’ 보다 온라인상에서 불법복제 방송물의 이용을 위해 지출한 총 금액이 큰 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때, P2P와 웹하드 모두 ‘남성’이 지출한 금액이 많은 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘20대’가 약 105억원으로 불법복제 방송물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘40대’가 약 77억원, ‘30대’가 69억원, ‘10대’가 41억원 등의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때, P2P와 웹하드 모두 ‘20대’가 지출한 금액이 가장 많은 것으로 조사되었다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 169억원으로 온라인 불법복제 방송물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 50억원, ‘호남권’이 약 33억원, ‘충청권’이 약 25억원, ‘강원권’이 약 15억원의 순으로 나타났다.

가구소득별로는 ‘300~399만원’이 약 70억원으로 온라인 불법복제 방송물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘200~299만원’이 약 53억원, ‘700만원 이

상'이 약 44억원, '400~499만원'이 약 43억원 등의 순으로 조사되었다.

직업별로는 '화이트칼라'가 약 124억원으로 온라인 불법복제 방송물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, '학생', '전업주부', '자영업자', '블루칼라', '무직/기타', '농/수/축산업 종사자'의 순으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 '대학생', '중·고등학생', '대학원생' 순으로 불법복제 방송물 이용에 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 '대학교 졸업', '대학원 졸업', '고등학교 졸업' 등의 순으로 나타났다.

표IV-68 | 응답자 특성별 온라인 불법복제 방송물 시장규모(금액)⁹⁹⁾

(단위 : 백만원)

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
전체		29,189	3,322	0	25,867	0	
성별	남성	18,974	2,638	0	16,336	0	
	여성	10,214	683	0	9,531	0	
연령	10대	4,091	467	0	3,625	0	
	20대	10,504	1,167	0	9,337	0	
	30대	6,906	629	0	6,276	0	
	40대	7,682	1,059	0	6,623	0	
	50대	6	0	0	6	0	
	60대	0	0	0	0	0	
지역	수도권	전체	16,894	1,946	0	14,948	0
		서울	6,326	704	0	5,622	0
		경기/인천	10,568	1,242	0	9,326	0
	충청권	2,525	300	0	2,225	0	
	영남권	5,031	558	0	4,472	0	
	호남권	3,272	483	0	2,788	0	
	강원권	1,467	33	0	1,434	0	
	가구 소득	100만원 미만	424	8	0	415	0
100~199만원	3,622	179	0	3,443	0		
200~299만원	5,332	342	0	4,990	0		
300~399만원	7,002	1,471	0	5,531	0		
400~499만원	4,301	221	0	4,080	0		
500~599만원	3,139	425	0	2,714	0		
600~699만원	963	104	0	859	0		

99) 포털과 토렌트의 경우 불법복제물이 무료로 유통되고 있음

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
직업	700만원 이상	4,406	571	0	3,835	0	
	농/수/축산업 종사자	181	4	0	176	0	
	자영업자	1,414	71	0	1,343	0	
	블루칼라	1,076	342	0	734	0	
	화이트칼라	12,386	1,421	0	10,965	0	
	전업주부	1,468	46	0	1,423	0	
	학생	11,834	1,405	0	10,430	0	
	무직/기타	830	33	0	797	0	
학력	재학	중·고등학생	3,250	200	0	3,050	0
		대학생	7,362	1,188	0	6,174	0
		대학원생	1,223	17	0	1,206	0
	졸업	초등학교 졸업 이하	0	0	0	0	0
		중학교 졸업	0	0	0	0	0
		고등학교 졸업	2,454	58	0	2,396	0
		대학교 졸업	12,017	1,605	0	10,413	0
		대학원 졸업	2,883	254	0	2,629	0

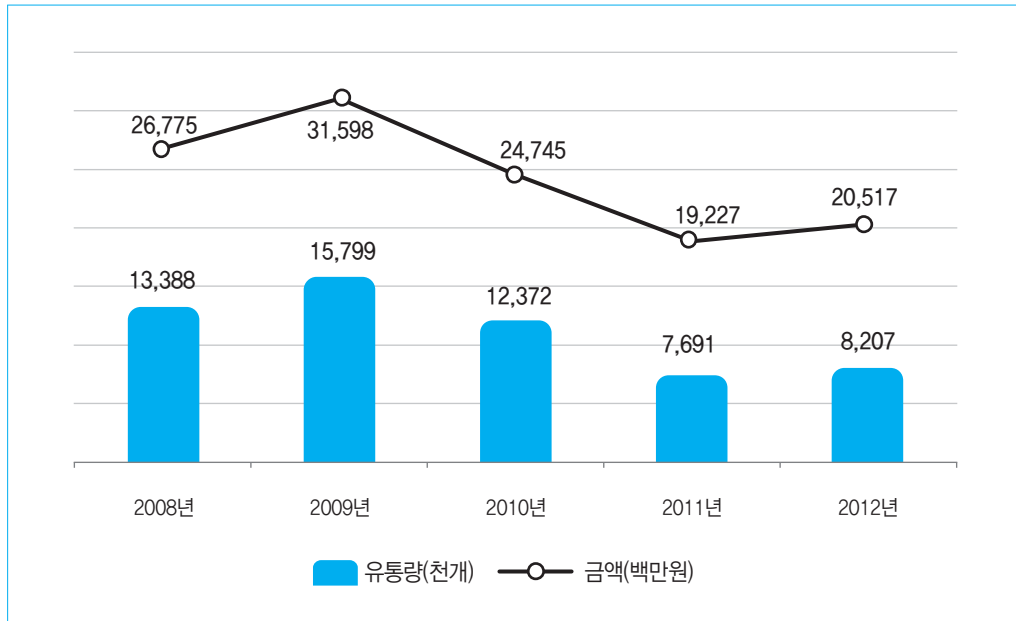
3) 오프라인 불법복제 방송물 시장규모

오프라인상에서 불법복제 방송물은 DVD 형태로 유통되고 있다. 2012년도의 오프라인 불법복제 방송물 시장규모(유통량)는 약 821만개로 전년(769만개) 대비 6.7% 증가하였으며, 2008년(1,339만개) 대비 38.7% 감소한 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 방송물의 유통량은 전체 오프라인 불법복제물 유통량의 3.7%를 차지하고 있으며, 최근 5년간 연간 평균 유통량은 약 1,149만개로 나타났다. 한편 오프라인 불법복제 방송물의 시장규모(금액)는 약 205억원으로 전년(192억원) 대비 6.7% 증가하였으며, 2008년(268억원) 대비 23.4% 감소했다.

표IV-69 | 연도별 오프라인 불법복제 방송물 시장규모

연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	13,388	-	26,775	-
2009년	15,799	18.0	31,598	18.0
2010년	12,372	-21.7	24,745	-21.7
2011년	7,691	-37.8	19,227	-22.3
2012년	8,207	6.7	20,517	6.7
5년 평균	11,491	-	24,572	-

그림IV-65 | 연도별 오프라인 불법복제 방송물 시장규모



응답자 특성별 오프라인 불법복제 방송물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 오프라인상에서 유통된 불법복제 방송물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제 방송물은 약 438만 개로 ‘여성(약 383만개)’ 보다 많은 것으로 나타났다. 이를 금액으로 환산하면 ‘남성’은 약 109억원, ‘여성’은 약 96억원을 오프라인 불법복제 방송물 이용에 지출한 것으로 추정할 수 있다.

연령별로는 ‘30대’가 약 286만개로 오프라인 불법복제 방송물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘40대’가 약 219만개, ‘20대’가 약 178만개, ‘10대’가 약 138만개 등의 순으로 나타났다. 이를 금액으로 환산하면 ‘30대’가 약 71억원, ‘40대’가 약 55억원, ‘20대’가 약 45억원, ‘10대’가 약 34억원을 오프라인 불법복제 방송물 이용에 지출한 것으로 추정할 수 있다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 497만개로 오프라인 불법복제 방송물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 112만개, ‘강원권’이 약 76만개, ‘호남권’이 약 73만개, ‘충청권’이 약 62만개의 순으로 나타났다. 이를 금액으로 환산하면 ‘수도권’이 약 124억원, ‘영남권’이 약 28억원, ‘강원권’이 약 19억원, ‘호남권’이 약 18억원, ‘충청권’이 약 15억원을 오프라인 불법복제 방송물 이용에 지출한 것으로 추정할 수 있다.

가구소득별로는 '200~299만원'이 약 200만개로 오프라인 불법복제 방송물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, '700만원 이상'이 약 152만개, '300~399만원'이 약 140만개, '600~699만원'이 114만개, '500~599만원'이 약 93만개, '400~499만원'이 약 36만개 등의 순으로 나타났다.

직업별로는 '화이트칼라'가 약 364만개로 오프라인 불법복제 방송물을 가장 많이 이용한 직업층으로 조사되었으며, '학생'이 약 233만개, '무직/기타'가 약 109만개, '블루칼라'가 57만개, '자영업자'가 36만개 등의 순으로 나타났다. 이를 금액으로 환산하면 '화이트칼라'가 약 91억원, '학생'이 약 58억원을 오프라인 불법복제 방송물 이용에 지출한 것으로 추정할 수 있다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 '대학원생', '대학생', '중·고등학생' 순으로 오프라인 불법복제 방송물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 '대학교 졸업'에 해당하는 응답자의 유통량이 가장 높게 나타났다.

표IV-70 | 응답자 특성별 오프라인 불법복제 방송물 시장규모

구분		유통량(천개)	금액(백만원)	
전체		8,207	20,517	
성별	남성	4,377	10,943	
	여성	3,830	9,575	
연령	10대	1,380	3,449	
	20대	1,784	4,460	
	30대	2,855	7,136	
	40대	2,189	5,471	
	50대	0	0	
	60대	0	0	
지역	수도권	전체	4,972	12,429
		서울	2,640	6,601
		경기/인천	2,331	5,828
	충청권	618	1,546	
	영남권	1,118	2,795	
	호남권	737	1,844	
	강원권	761	1,903	
	가구 소득	100만원 미만	571	1,427
100~199만원		285	714	
200~299만원		1,998	4,996	
300~399만원		1,403	3,509	

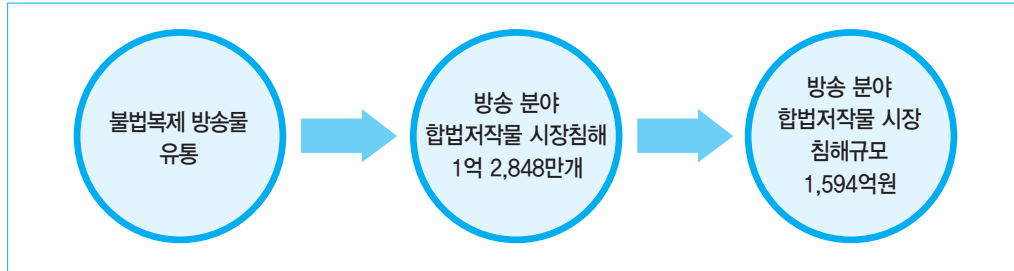
구분		유통량(천개)	금액(백만원)	
	400~499만원	357	892	
	500~599만원	928	2,319	
	600~699만원	1,142	2,855	
	700만원 이상	1,522	3,806	
직업	농/수/축산업 종사자	24	59	
	자영업자	357	892	
	블루칼라	571	1,427	
	화이트칼라	3,640	9,099	
	전업주부	190	476	
	학생	2,331	5,828	
	무직/기타	1,094	2,736	
학력	재학	중·고등학생	523	1,308
		대학생	714	1,784
		대학원생	1,094	2,736
	초등학교 졸업 이하	0	0	
	중학교 졸업	0	0	
	고등학교 졸업	1,285	3,211	
	대학교 졸업	4,496	11,240	
	대학원 졸업	95	238	

다. 합법저작물 시장 침해규모(방송)

1) 방송 분야 합법저작물 시장 침해규모

합법저작물 시장의 침해규모도 불법복제물 시장규모와 마찬가지로 양적(침해량), 금액적으로 구분할 수 있다. 먼저 침해량은 구입 또는 이용한 불법복제물로 인하여 실제로 구매 또는 이용하지 않게 된 합법저작물의 개수를 의미한다. 이러한 침해량에 정품가격을 곱하여 산출한 것이 침해금액이다. 이하에서는 합법저작물 시장 침해규모를 침해량과 금액으로 구분하여 분석한다. 침해량 분석을 통해 침해규모에 대한 정량적 추이를 살펴볼 수 있으며, 침해금액 분석을 통해 최종수요의 상실로 인한 콘텐츠산업의 직접적(1차적) 경제적 손실규모를 추정할 수 있다.

그림Ⅳ-66 | 불법복제 방송물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모



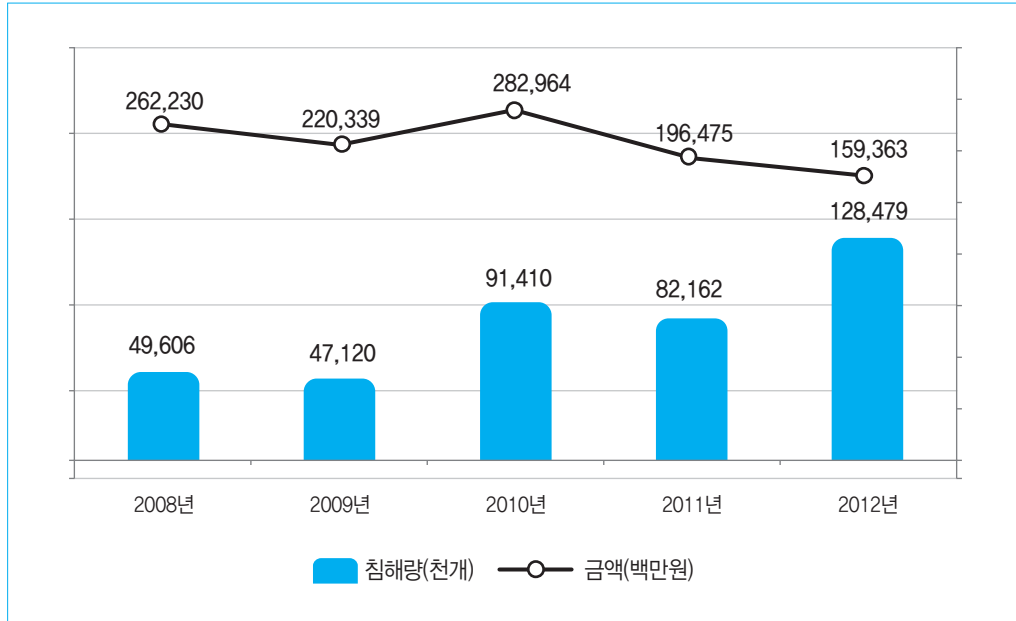
앞서 언급한 대로 불법복제 방송물 시장규모는 약 497억원으로 나타났으며, 이러한 불법복제물로 인해 침해받는 합법저작물 시장의 규모는 약 1594억원으로 추정할 수 있다. 이 수치는 제3장 제1절의 ‘합법저작물 시장 침해규모 산출방법’에서 밝힌 계산식을 바탕으로 산출한 결과이다. 불법복제물과 합법저작물 간의 유통단가 차이로 인해 방송 분야 합법저작물 시장 침해규모(금액)는 불법복제물 시장의 약 3.2배 가량 큰 규모로 형성되어 있다. 방송 분야 합법저작물 시장 침해규모는 전체(음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야) 합법저작물 시장 침해규모의 7.2%에 해당한다.

좀 더 세부적으로 살펴보면, 2012년 한 해 동안의 불법복제 방송물 침해량은 약 1억 2,848만편으로 2011년(8,216만편) 대비 56.4% 증가하였으며, 2008년(4,961만편) 대비 159.0% 증가한 것으로 나타났다. 합법 방송물의 침해량은 전체 합법저작물 침해량의 11.0%를 차지하고 있다. 이 침해량에 합법 방송물 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모는 총 1,594억원으로 2011년(1,965억원) 대비 18.9% 감소하였으며, 2008년(2,622억원) 대비 39.2% 감소했다.

표Ⅳ-71 | 연도별 합법저작물 시장 침해규모(방송 분야)

연도	침해량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	49,606	-	262,230	-
2009년	47,120	-5.0	220,339	-16.0
2010년	91,410	94.0	282,964	28.4
2011년	82,162	-10.1	196,475	-30.6
2012년	128,479	56.4	159,363	-18.9
5년 평균	79,755	-	224,274	-

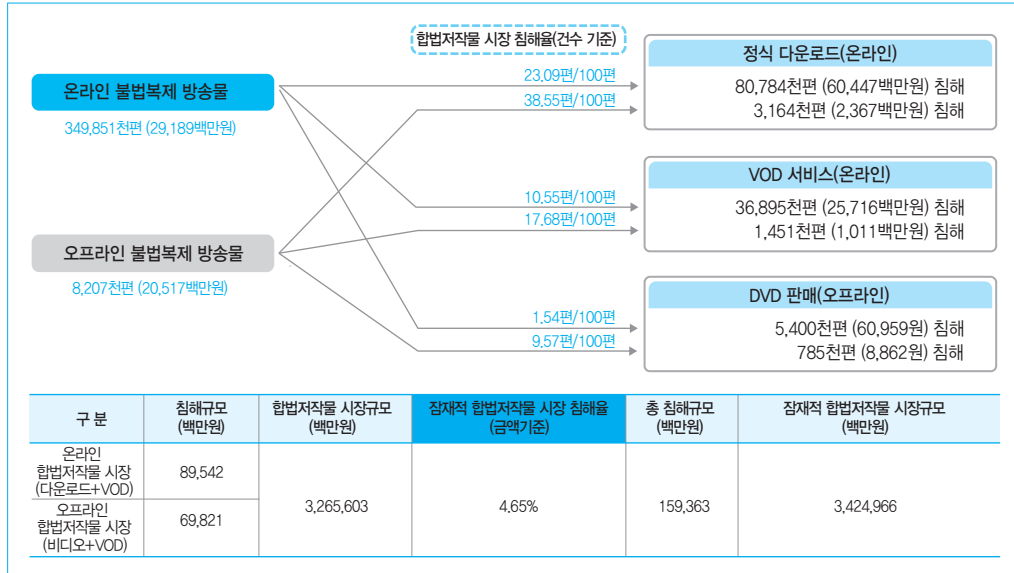
그림Ⅳ-67 | 연도별 합법저작물 시장 침해규모(방송 분야)



불법복제 방송물이 방송 분야의 합법저작물 시장을 침해하는 비율(합법저작물 시장 침해율(건수 기준)¹⁰⁰)을 살펴보면, 온라인 불법복제 방송물은 이용한 100편 중 23.09편은 정식 다운로드, 10.55편은 VOD 서비스 이용, 1.54편은 DVD 구매를 침해하고 있는 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 방송물은 구입한 100편 중 38.55편은 정식 다운로드, 17.68편은 VOD 서비스 이용, 9.57편은 DVD 구매를 침해하고 있는 것으로 분석되었다.

100) '합법저작물 시장 침해율(건수 기준)'은 이용자가 실제로 구입 또는 이용한 불법복제물 중 합법저작물을 구입할 의사가 있었던 것에 대한 비율로써, 불법복제물의 비율을 100으로 환산하여 제시한 것임

그림Ⅳ-68 | 불법복제 방송물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황¹⁰¹⁾



※ 합법저작물 시장 침해율(건수) = 침해된 합법저작물 콘텐츠 수 / 불법복제물 이용 콘텐츠 수
 ※ 잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액) = 침해규모(금액) / 잠재적 합법저작물 시장규모(금액)

2) 방송 분야 온·오프라인 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모

방송물의 온·오프라인 합법저작물 시장은 온라인 불법복제 방송물에 의해 침해되기도 하며, 오프라인 불법복제 방송물에 의해 침해되기도 한다. 불법복제물의 유통경로에 따라 합법저작물 시장의 침해규모를 살펴보면, 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 1,471억원, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 122억원으로 나타났다. 비중으로 보면 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 92.3%를 차지하고 있으며, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 7.7%로 나타났다.

표Ⅳ-72 | 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(방송 분야)

(단위 : 백만원, %)

구분	온라인 불법복제 방송물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제 방송물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	합계
금액	147,122	12,241	159,363
비율	92.32	7.68	100.00

101) 방송 합법저작물 시장규모는 '2012 콘텐츠산업통계'(문화체육관광부, 2013)를 참조함

3) 방송 분야 잠재적 합법저작물 시장 침해율

가) 합법저작물 시장규모¹⁰²⁾

합법저작물 시장의 침해규모와 합법저작물 시장규모를 비교해 보면 방송의 경우, 합법저작물 시장 침해규모는 1,594억원으로 합법저작물 시장규모 3조 2,656억원보다 작게 형성되어 있다.

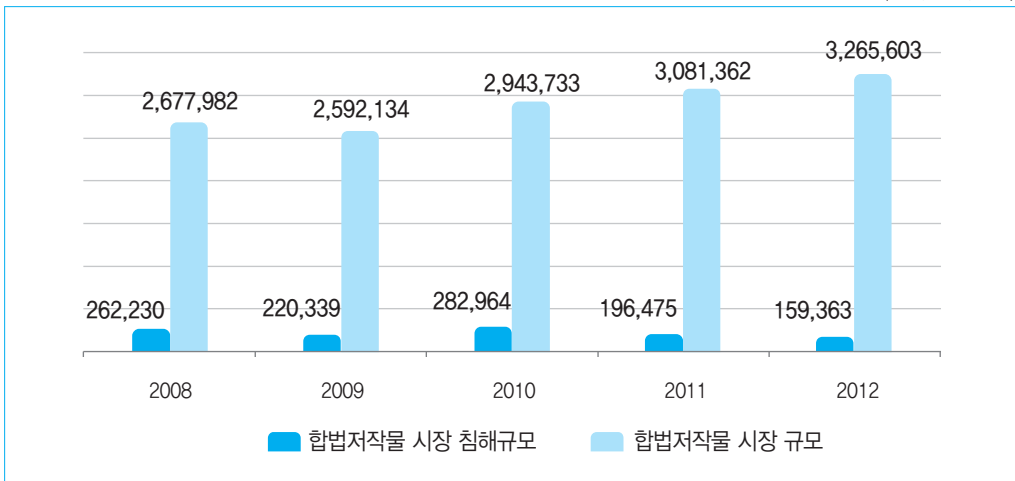
표IV-73 | 연도별 합법저작물 시장규모(방송 분야)

(단위 : 백만원, %)

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
방송 합법저작물 시장규모	2,677,982	2,592,134	2,943,733	3,081,362	3,265,603
증감률	-	-3.2%	13.6%	4.7%	6.0%

그림IV-69 | 연도별 방송 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모

(단위 : 백만원)



나) 잠재적 합법저작물 시장규모¹⁰³⁾

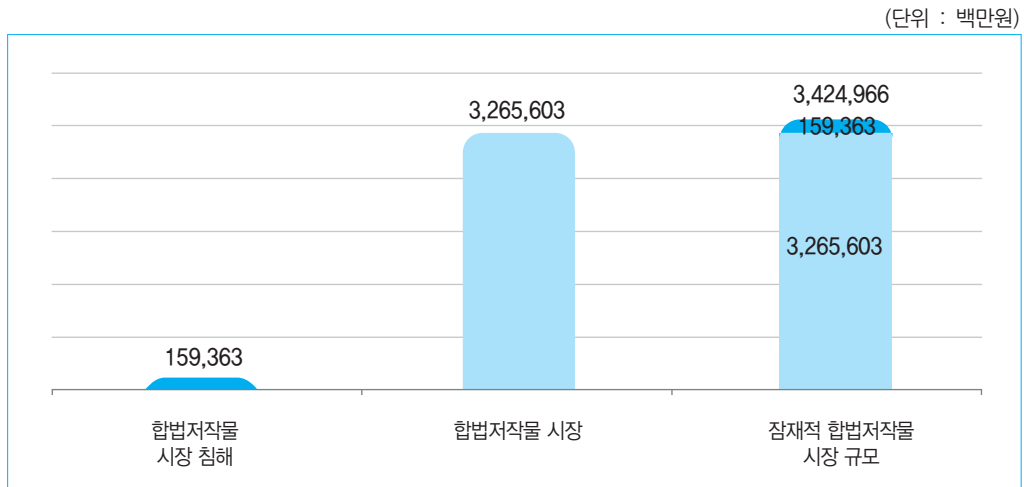
합법저작물 시장 침해규모와 합법저작물 시장규모를 합산하면 침해가 일어나지 않았을 경우 원래 형성되었어야 할 잠재적 합법저작물 시장규모를 추정할 수 있다. 불법복제

102) 본 보고서에 사용된 합법저작물 시장규모는 현 시점에서 각 콘텐츠의 통계 출처별로 2012년도 매출액이 집계되지 않아 '2012 콘텐츠산업통계'(문화체육관광부, 2013)의 2011년도 시장규모를 기준으로 사용함

103) '잠재적 합법저작물 시장규모'란 합법저작물 시장규모와 합법저작물 시장 침해규모를 합산한 것으로 불법복제물이 존재하지 않았을 경우 합법저작물을 이용하였을 것으로 예상되는 전체 시장규모를 말함. 즉, 불법복제물이 침해를 유발시키지 않았을 경우 원래 형성되었어야 할 합법저작물 시장규모를 의미함

방송물 근절 시 약 1,594억원 가량의 합법저작물 시장을 추가적으로 창출할 수 있다. 여기에 현재의 합법저작물 시장규모를 합산하면 잠재적 합법저작물 시장규모는 약 3조 4,250억원 규모로 추정된다.

그림Ⅳ-70 | 방송 분야 잠재적 합법저작물 시장규모



다) 잠재적 합법저작물 시장 침해율¹⁰⁴⁾

‘잠재적 합법저작물 시장 침해율’이란 잠재적 합법저작물 시장규모에서 차지하는 합법저작물 시장 침해규모에 대한 비율로써, 2012년 방송 분야 합법저작물 시장 침해율은 4.7%로 조사되었다. 이는 2011년 합법저작물 시장 침해율(6.0%)과 비교하였을 때 약 1.3%p 낮아진 수치이며, 2008년 합법저작물 시장 침해율(8.9%)과 비교하였을 때는 4.2%p 낮아진 수치로써, 지속적으로 저작권 보호환경이 개선되고 있음을 나타내는 것으로 분석된다.

104) ‘잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액 기준)’은 합법저작물 시장 침해규모 대비 잠재적 합법저작물 시장규모의 비율로써, 잠재적 합법저작물 시장규모 중 불법복제물로 인해 이용하지 않게 된 합법저작물 시장규모의 비율을 의미함. 예를 들어, 잠재적 합법저작물 시장 침해율이 80%라고 할 경우, 이는 원래 형성되어야 할 잠재적 합법저작물 시장규모(금액) 중 80%에 해당하는 금액의 피해가 발생하였음을 의미함

표IV-74 | 잠재적 합법저작물 시장 침해율(방송 분야)

구분	합법저작물 시장규모(A)	합법저작물 시장 침해규모(B)	잠재적 합법저작물 시장규모(C=A+B)	잠재적 합법저작물 시장 침해율(%) (B/C)
2008년	2조 6,780억	2,622억	2조 9,402억	8.9%
2009년	2조 5,921억	2,203억	2조 8,125억	7.8%
2010년	2조 9,437억	2,830억	3조 2,267억	8.8%
2011년	3조 814억	1,965억	3조 2,778억	6.0%
2012년	3조 2,656억	1,594억	3조 4,250억	4.7%

4. 출판

가. 불법복제 출판물 이용경험

1) 유통경로별 불법복제 출판물 이용경험

2012년 한 해 동안의 불법복제 출판물 이용경험을 살펴보면 우리나라 만 13~69세 인구의 6.1%인 약 246만명이 불법복제 출판물을 이용한 경험이 있는 것으로 나타났다. 온라인상의 불법복제 출판물 이용경험을 살펴보면 우리나라 만 13~69세 인구의 4.4%인 약 180만명이 온라인에서 불법복제 출판물을 이용한 것으로 나타났다. 오프라인상의 불법복제 출판물 이용경험을 살펴보면 우리나라 만 13~69세 인구의 2.2%인 약 89만명이 오프라인에서 불법복제 출판물을 이용한 것으로 나타났다.

표IV-75 | 전체 불법복제 출판물 이용경험률

(단위 : %, 천명)

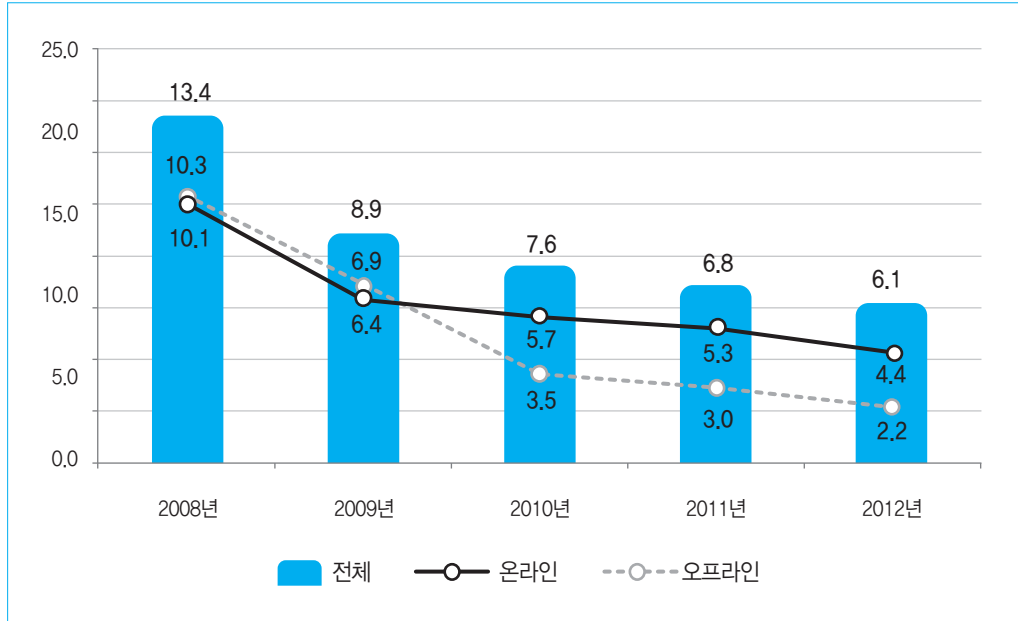
구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
온라인	10.1	6.4	5.7	5.3	4.4
이용인구	3,919	2,484	2,255	2,132	1,796
오프라인	10.3	6.9	3.5	3.0	2.2
이용인구	3,997	2,678	1,385	1,207	886
전체	13.4	8.9	7.6	6.8	6.1
이용인구	5,200	3,454	3,007	2,736	2,462

불법복제 출판물 이용경험률(6.1%)¹⁰⁵⁾은 전년 대비 0.7%p 감소하였으며 2008년 조사 이래 지속적으로 감소하는 추세이다. 온라인 불법복제 출판물의 이용경험률(4.4%)은 전년 대비 0.9%p 감소하였다. 2008년과 2009년의 온라인 불법복제 출판물 이용경험률은 오프라인보다 낮은 수치를 기록하였으나, 2010년에 역전되어 그 차이가 벌어지고 있는 추세이다. 한편 오프라인 불법복제 출판물의 이용경험률(2.2%)은 전년 대비 0.8%p 감소하였으며, 2008년 이후 지속적으로 감소하고 있다.

105) 만 13~69세 국민 중 조사대상 기간 동안 불법복제 출판물을 이용한 경험이 있는 인구의 비율을 의미함. 매년 인구수(모집단 수)가 변화하기 때문에 비율 간 단순 비교는 수치상 차이를 보일 수 있으나, 본 조사에서는 연간 우리나라 인구의 증감치가 크지 않다는 가정 하에 전반적인 추이 파악을 위해 연도별 증감현황을 분석하였음.

그림IV-71 | 연도별 불법복제 출판물 이용경험률 추이

(단위 : %)



콘텐츠별로 보면 출판(6.1%) 분야의 불법복제물 이용경험률은 음악(18.6%), 영화(18.8%), 방송(14.7%) 보다 낮게 나타났으며, 게임(4.1%) 보다는 높게 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해서 보면 온라인 불법복제 출판물(4.4%)의 이용경험률은 음악(17.0%), 영화(18.3%), 방송(14.3%) 보다 낮게 나타났으며, 게임(3.8%) 보다는 높게 나타났다. 한편 오프라인 불법복제 출판물(2.2%)의 이용경험률은 음악(4.2%), 영화(2.7%) 보다 낮게 나타났으며, 방송(1.8%), 게임(1.6%) 보다는 높게 나타났다.

표IV-76 | 불법복제 출판물 이용경험률 비교

(단위 : %)

구분		2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
음악	온라인	40.7	24.1	19.5	19.0	17.0
	오프라인	25.9	15.0	4.3	5.0	4.2
	전체	47.0	28.5	21.6	21.3	18.6
영화	온라인	36.7	23.0	20.3	18.7	18.3
	오프라인	15.2	8.7	2.9	2.7	2.7
	전체	38.6	24.1	21.1	19.4	18.8
방송	온라인	20.4	14.1	14.5	14.0	14.3

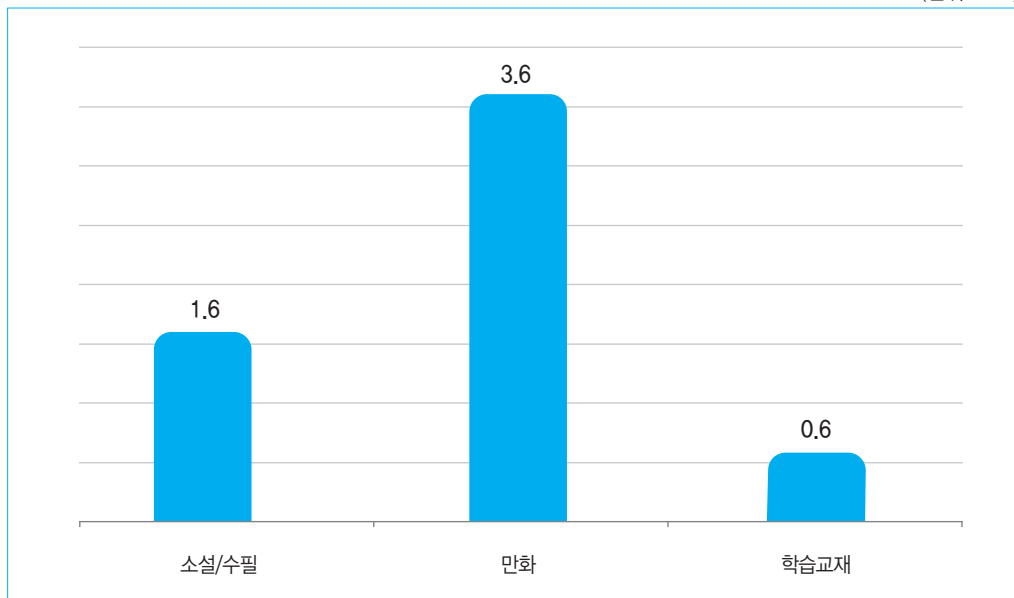
구분		2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
	오프라인	6.6	5	1.6	1.8	1.8
	전체	21.6	14.8	14.9	14.4	14.7
출판	온라인	10.1	6.4	5.7	5.3	4.4
	오프라인	10.3	6.9	3.5	3.0	2.2
	전체	13.4	8.9	7.6	6.8	6.1
게임	온라인	15.7	9.3	4.6	4.4	3.8
	오프라인	8.1	5.1	1.1	1.5	1.6
	전체	16.3	9.8	4.9	4.6	4.1

2) 장르별 불법복제 출판물 이용경험

2012년 한 해 온라인 불법복제 출판물의 이용경험률을 장르별로 살펴보면, ‘만화’가 3.6%로 가장 높게 나타났으며, ‘소설/수필’ 1.6%, ‘학습교재’ 0.6%의 순으로 나타났다.

그림Ⅳ-72 | 장르별 불법복제 출판물 이용경험률(온라인)

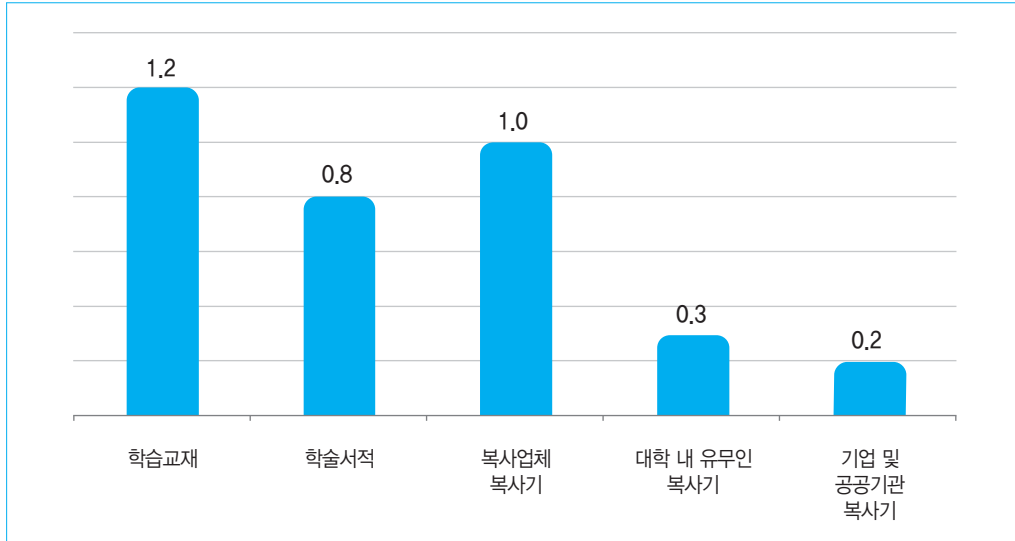
(단위 : %)



한편 오프라인 불법복제 출판물의 이용경험률은 ‘학습교재’ 1.2%, ‘학술서적’ 0.8%로 나타났다. 불법복사를 위해 복사기를 이용한 경험률은 ‘복사업체 복사기’ 1.0%, ‘대학 내 유무인 복사기’ 0.3%, ‘기업 및 공공기관 복사기’ 0.2%로 나타났다.

그림Ⅳ-73 | 장르별 불법복제 출판물 이용경험률(오프라인)

(단위 : %)



3) 응답자 특성별 불법복제 출판물 이용경험

불법복제 출판물을 이용하는 층은 다양한 연령, 지역, 소득, 직업 등에 걸쳐 분포되어 있으며, 각 요인별로 불법복제물 이용경험률에 차이를 보인다. 이하에서는 불법복제 출판물 이용에 영향을 미치는 6가지 요인(성, 연령, 지역, 소득, 직업, 학력)을 중심으로 살펴보았다.

먼저 성별을 기준으로 살펴보면 2012년 한 해 동안 ‘남성’의 6.2%, ‘여성’의 5.9%가 불법복제 출판물을 이용한 경험이 있다고 조사되었다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘남성’의 4.7%, ‘여성’의 4.2%가 불법복제 출판물을 이용한 경험이 있었으며, 오프라인의 경우는 ‘남성’의 2.1%, ‘여성’의 2.3%가 이용경험이 있다고 응답했다.

연령별 불법복제 출판물 이용경험률은 ‘20대’가 14.0%로 가장 높게 나타났으며, ‘10대’가 10.5%, ‘30대’가 7.4%, ‘40대’가 4.5%의 순으로 조사되었다. ‘50대’와 ‘60대’는 불법복제 출판물을 이용하지 않은 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘20대’가 9.5%, ‘10대’가 8.7%, ‘30대’가 6.1%, ‘40대’가 2.6%로 나타났으며, 오프라인의 경우는 ‘20대’가 5.6%, ‘10대’가 2.8%, ‘40대’가 2.5%, ‘30대’가 1.9%로 온·오프라인 모두 ‘20대’의 이용경험률이 상대적으로 높게 나타났다.

지역별 불법복제 출판물 이용경험률은 ‘수도권’과 ‘호남권’이 6.4%로 가장 높게 나타났으며, ‘영남권’이 5.8%, ‘충청권’이 5.7%, ‘강원권’이 4.5%의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘수도권’이 4.9%로 불법복제 출판물의 이용경험률이 가장 높게 나타났으며, 오프라인의 경우는 ‘호남권’이 3.9%로 불법복제 출판물의 이용경험률이 가장 높게 나타났다.

가구소득별 불법복제 출판물 이용경험률은 ‘700만원 이상’이 11.2%로 가장 높게 나타났으며, ‘200~299만원’이 7.0%, ‘600~699만원’이 5.8%, ‘300~399만원’ 및 ‘100~199만원’이 5.5%, ‘400~499만원’이 4.7%, ‘100만원 미만’이 3.9%의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인과 오프라인 모두 가구소득이 ‘700만원 이상’에 해당하는 응답자가 불법복제 출판물의 이용경험률이 상대적으로 높은 것으로 조사되었다.

직업별 불법복제 출판물 이용경험률은 ‘학생’이 13.1%로 가장 높게 나타났으며, ‘화이트칼라’가 7.0%, ‘무직/기타’가 5.7%, ‘블루칼라’가 2.4%, ‘자영업자’가 2.1%, ‘전업주부’가 0.9%의 순으로 나타났으며 ‘농/수/축산업 종사자’는 불법복제 출판물을 이용하지 않은 것으로 조사되었다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때에도 ‘학생’의 이용경험률이 가장 높게 나타났다.

학력별 불법복제 출판물 이용경험률은 재학생의 경우 ‘대학원생’이 18.4%로 가장 높게 나타났으며, ‘대학생’이 15.8%, ‘중·고등학생’이 9.5%로 나타났다. 졸업자의 경우는 ‘대학원 졸업’이 7.8%로 불법복제 출판물의 이용경험률이 가장 높게 조사되었으며, ‘대학교 졸업’이 6.5%, ‘고등학교 졸업’이 1.3%의 순으로 나타났다.

표IV-77 | 응답자 특성별 불법복제 출판물 이용경험률

(단위 : %)

구분		온라인	오프라인	전체
전체		4.4	2.2	6.1
성별	남성	4.7	2.1	6.2
	여성	4.2	2.3	5.9
연령	10대	8.7	2.8	10.5
	20대	9.5	5.6	14.0
	30대	6.1	1.9	7.4
	40대	2.6	2.5	4.5
	50대	0.0	0.0	0.0
	60대	0.0	0.0	0.0

구분		온라인	오프라인	전체	
지역	수도권	전체	4.9	1.9	6.4
		서울	5.6	2.4	7.3
		경기/인천	4.4	1.5	5.7
	충청권	4.2	1.9	5.7	
	영남권	4.0	2.3	5.8	
	호남권	4.0	3.9	6.4	
	강원권	3.5	1.5	4.5	
가구 소득	100만 원 미만	2.1	1.8	3.9	
	100~199만 원	4.5	1.2	5.5	
	200~299만 원	5.6	2.1	7.0	
	300~399만 원	3.7	2.2	5.5	
	400~499만 원	3.0	1.8	4.7	
	500~599만 원	4.8	1.5	5.4	
	600~699만 원	3.4	2.8	5.8	
700만 원 이상	7.6	5.2	11.2		
직업	농/수/축산업 종사자	0.0	0.0	0.0	
	자영업자	1.5	1.1	2.1	
	블루칼라	1.7	1.1	2.4	
	화이트칼라	5.4	2.2	7.0	
	전업주부	0.4	0.6	0.9	
	학생	9.0	4.9	13.1	
	무직/기타	5.1	1.1	5.7	
학력	재학	중·고등학생	8.1	2.0	9.5
		대학생	9.8	7.0	15.8
		대학원생	9.2	10.3	18.4
	초등학교 졸업 이하	0.0	0.0	0.0	
	중학교 졸업	0.0	0.0	0.0	
	고등학교 졸업	1.1	0.3	1.3	
	대학교 졸업	4.8	2.5	6.5	
대학원 졸업	6.4	1.9	7.8		

나. 불법복제 출판물 시장규모

본 보고서는 2012년의 불법복제물 시장규모를 유통량¹⁰⁶⁾과 금액¹⁰⁷⁾ 두 가지 기준으로 구분하여 분석하고 있다. 콘텐츠별 불법복제물의 온라인과 오프라인 유통방식에 따른 단가차이가 존재하므로 유통량과 금액이 정비례하지 않는다는 것에 유의할 필요가 있다. 특히 2011년부터 토렌트를 통한 무료 유통이 급격히 증가함에 따라 불법복제물 시장규모의 증감추이를 정량적으로 파악하기 위해서는 유통량을 기준으로 분석하는 것이 보다 적절하며, 금액 부분은 불법복제물 이용자들의 지출액 또는 유통업자들의 매출액 추이를 추정하는 기준으로 활용할 수 있다.

1) 전체 불법복제 출판물 시장규모¹⁰⁸⁾

2012년도 불법복제 출판물의 시장규모(유통량)는 약 1억 4천만개로 전년(1억 7천만개) 대비 19.9% 감소하였으며, 2008년(2억 1천만개) 대비 34.1% 감소한 것으로 나타났다. 불법복제 출판물의 유통량은 전체(음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야) 불법복제물 유통량의 6.7%를 차지하고 있으며, 최근 5년간 연간 평균 유통량은 약 1억 6천만개로 나타났다. 한편 불법복제 출판물 유통량에 불법복제물 단가를 적용하여 산출한 시장규모(금액)는 약 675억원으로 전년(1,726억원) 대비 60.9% 감소하였으며, 2008년(3,417억원) 대비 80.2% 감소한 것으로 나타났다.

표IV-78 | 연도별 불법복제 출판물 시장규모

연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	211,078	-	341,678	-
2009년	135,956	-35.6	309,862	-9.3
2010년	159,354	17.2	178,990	-42.2
2011년	173,601	8.9	172,596	-3.6
2012년	139,065	-19.9	67,495	-60.9
5년 평균	163,811	-	214,124	-

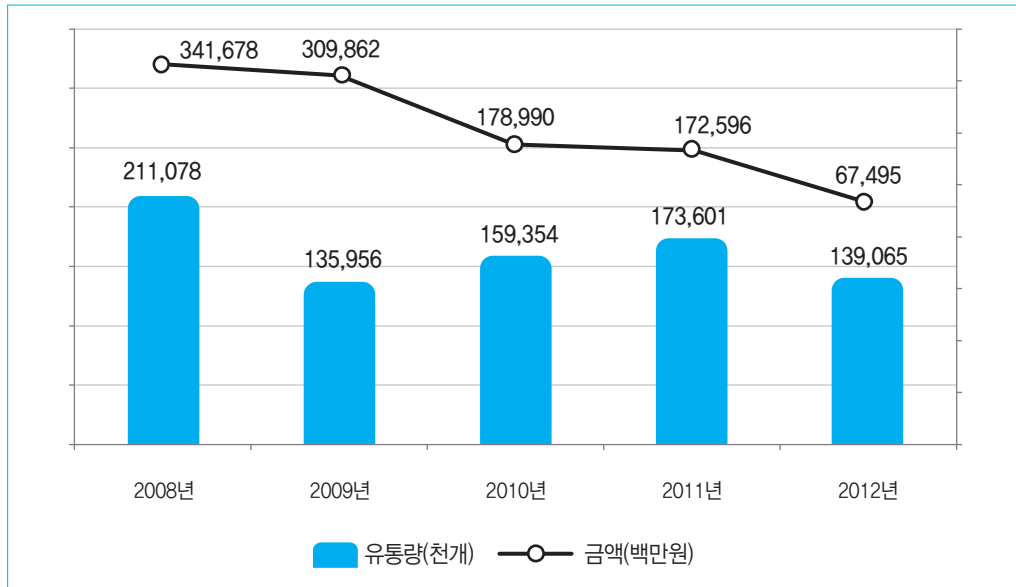
106) 만 13~69세 국민이 조사대상 기간 동안 유료로 구입하거나 무료로 획득한 불법복제물의 개수

107) 만 13~69세 국민이 조사대상 기간 동안 불법복제물의 구입을 위해 지출한 총 금액

※ 불법복제물 시장규모(금액) = 불법복제물 유통량 × 불법복제물 단가

108) 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모와 관련한 일부 수치는 엑셀 프로그램 상에서 반올림된 값으로, 개별 수치의 합과 총계로 제시된 값이 근소하게 일치하지 않을 수 있음(이하 동일)

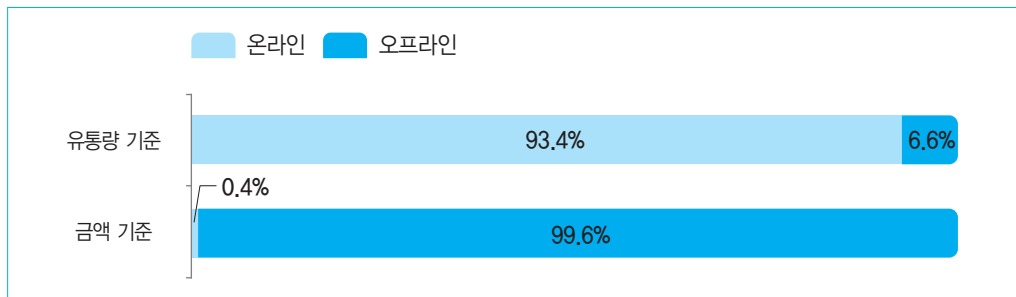
그림IV-74 | 연도별 불법복제 출판물 시장규모



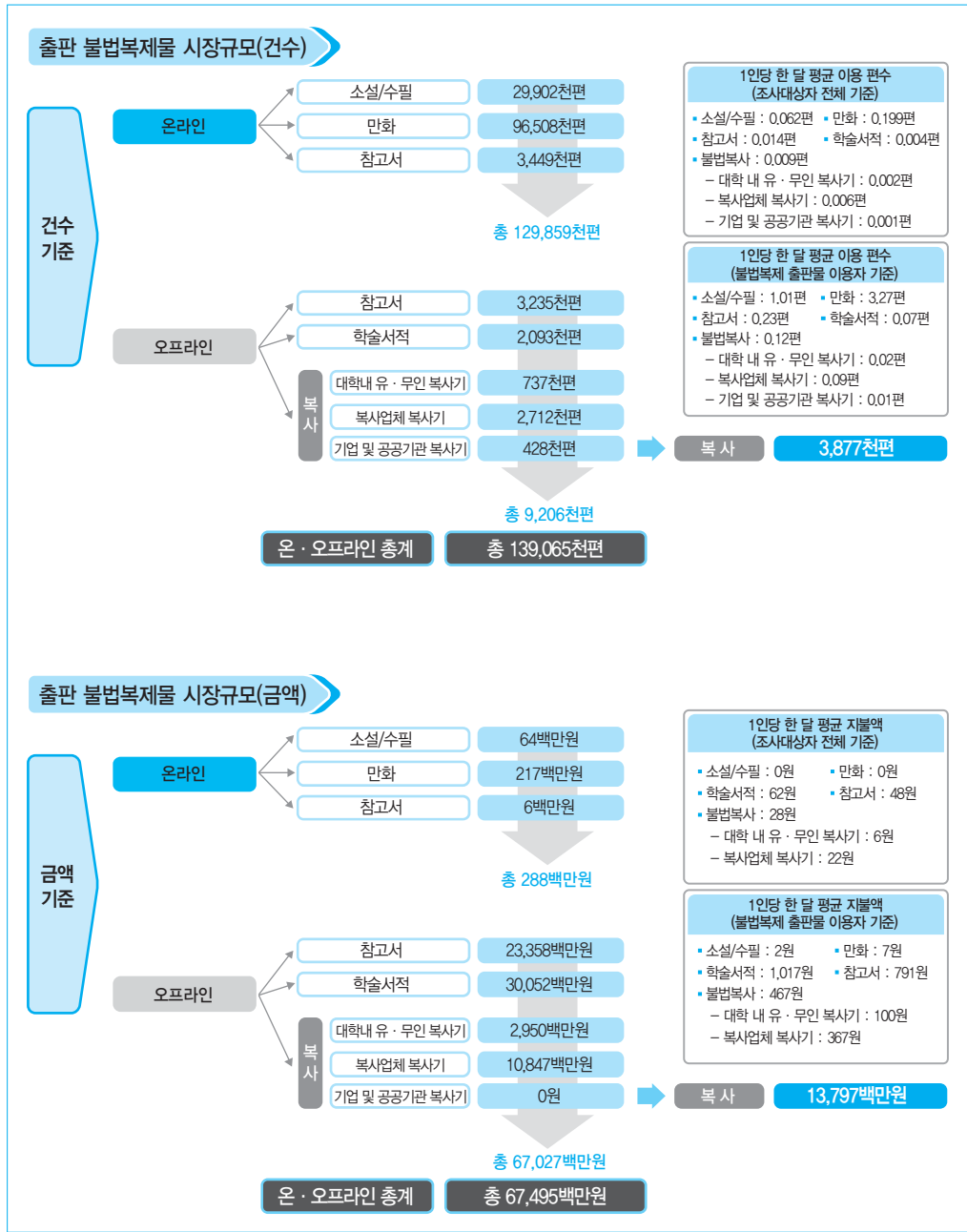
먼저 유통량 기준으로 온·오프라인 유통경로별 비중을 살펴보면, 2012년 한 해 동안 온라인상에서 1억 2,986만개, 오프라인상에서 921만개로 총 1억3,907만개의 불법복제 출판물이 유통된 것으로 조사되었다. 온라인 유통비율은 93.4%로 오프라인 유통비율인 6.6%보다 약 14.2배 정도 높았다.

한편 금액 기준으로 온·오프라인 유통경로별 비중을 살펴보면 온라인의 경우 약 2억 9천만원, 오프라인은 약 672억 1천만원으로 총 675억원의 규모로 불법복제 출판물 시장이 형성되어 있다는 것을 알 수 있다. 비율로 보면 온라인 시장은 0.4%, 오프라인 시장은 99.6%로 나타나 오프라인이 온라인 시장 비율보다 약 249배 정도 높은 것으로 나타났다.

그림IV-75 | 유통경로별 불법복제 방송물 시장 비중



그림Ⅳ-76 | 전체 불법복제 출판물 시장규모



※ 만 16~69세 인구수 : 40,439,754명
 ※ 만 16~69세 불법복제물 이용자수 : 2,462,067명

장르별로 살펴보면 불법복제 서적 중 ‘만화’가 9,651만편으로 가장 많았으며, 그 다음으로는 ‘소설·수필’이 2,990만편, ‘학습교재’가 668만편, ‘학술서적’이 209만편의 순으로 나타났다. 한편 불법복사는 총 388만편으로 조사되었다. 이를 금액으로 환산하면 약 675억원을 불법복제 출판물 소비에 지출하고 있는 것으로 드러났다.

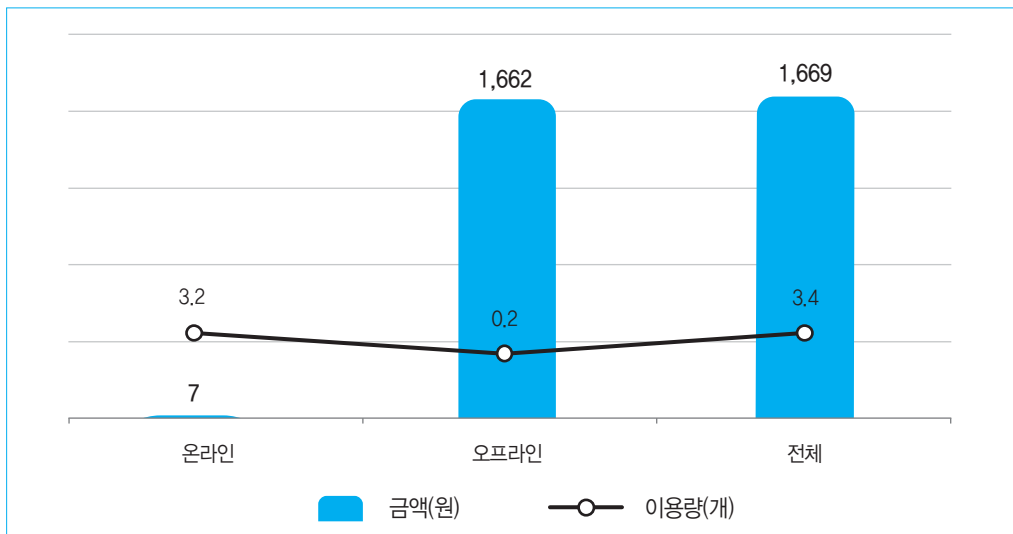
표IV-79 | 유형별 불법복제 출판물 유통량 및 금액

(단위 : 천개, 백만원)

구분	합계	소설 /수필	만화	학습 교재	학술 서적	대학내 유/무인 복사기	복사 업체 복사기	기업 및 공공기관 복사기
유통량	139,065	29,902	96,508	6,684	2,093	737	2,712	428
금액	67,495	64	217	23,364	30,052	2,950	10,847	0

한편, 2012년 한 해 동안 우리나라 만 16~69세 인구 1인당 평균 3.4개(한 달에 평균 0.28개)의 불법복제 출판물을 구입 또는 이용했으며, 유통경로별로 구분했을 때 온라인에서 3.2개, 오프라인에서 0.2개를 이용한 것으로 나타났다. 이를 금액으로 환산 시 약 1,669원(한 달 평균 139원)을 매달 불법복제 출판물 소비에 사용하였으며, 온라인에서 7원, 오프라인에서 1,662원을 지출한 것으로 볼 수 있다.

그림IV-77 | 1인당 1년 평균 불법복제 출판물 유통량 및 지출액



응답자 특성별 불법복제 출판물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 유통된 불법복제 출판물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제물은 약 7,146만개로써 ‘여성(6,761만개)’ 보다 많은 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때, 온라인에서는 ‘남성’이 약 6,715만개, ‘여성’이 약 6,271만개의 불법복제 출판물을 이용한 것으로 조사되었다. 한편 오프라인에서는 ‘남성’이 약 431만개, ‘여성’이 약 490만개의 불법복제 출판물을 이용한 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘20대’가 약 5,583만개의 불법복제 출판물을 이용한 것으로 조사되었으며, ‘10대’가 4,337만개, ‘30대’가 2,519만개, ‘40대’가 1,468만개 등의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 ‘20대’가 온라인에서는 약 5,191만개, 오프라인에서는 약 393만개로 불법복제 출판물을 가장 많이 이용한 연령대로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’에서 약 8,333만개로 불법복제 출판물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 2,850만개, ‘호남권’이 1,463만개, ‘충청권’이 1,092만개, ‘강원권’이 169만개의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온라인과 오프라인 모두 ‘수도권’에서 불법복제 출판물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘200~299만원’이 2,695만개로 불법복제 출판물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘700만원 이상’이 2,624만개, ‘500~599만원’이 2,146만개, ‘100~199만원’이 2,122만개, ‘400~499만원’이 2,017만개, ‘300~399만원’이 1,527만개, ‘600~699만원’이 523만개, ‘100만원 미만’이 252만개의 순으로 나타났다.

직업별로는 ‘학생’이 약 6,768만개로 불법복제 출판물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘화이트칼라’, ‘자영업자’, ‘무직/기타’, ‘전업주부’, ‘블루칼라’, ‘농/수/축산업 종사자’의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온·오프라인 모두 ‘학생’을 통한 불법복제물 유통이 가장 많았던 것으로 조사되었다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘대학생’, ‘중·고등학생’, ‘대학원생’ 순으로 불법복제 출판물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘대학원 졸업’, ‘고등학교 졸업’의 순으로 나타났다.

표IV-80 | 응답자 특성별 불법복제물 출판물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개)

구분		합계	온라인	오프라인	
전체		139,065	129,859	9,206	
성별	남성	71,459	67,154	4,306	
	여성	67,606	62,705	4,900	
연령	10대	43,366	42,152	1,213	
	20대	55,831	51,906	3,925	
	30대	25,192	22,932	2,260	
	40대	14,677	12,869	1,808	
	50대	0	0	0	
	60대	0	0	0	
지역	수도권	전체	83,330	79,428	3,901
		서울	43,841	41,653	2,189
		경기/인천	39,488	37,775	1,713
	충청권	10,919	10,015	904	
	영남권	28,498	25,953	2,545	
	호남권	14,630	12,941	1,689	
	강원권	1,689	1,522	167	
	가구 소득	100만원 미만	2,522	2,212	309
100~199만원		21,219	20,648	571	
200~299만원		26,952	25,358	1,594	
300~399만원		15,272	13,369	1,903	
400~499만원		20,172	18,650	1,522	
500~599만원		21,457	20,791	666	
600~699만원		5,233	4,544	690	
700만원 이상		26,238	24,288	1,951	
직업	농/수/축산업 종사자	0	0	0	
	자영업자	7,802	7,374	428	
	블루칼라	2,046	1,689	357	
	화이트칼라	54,332	50,692	3,640	
	전업주부	3,188	2,950	238	
	학생	67,677	63,443	4,234	
	무직/기타	4,020	3,711	309	
학력	재학	중·고등학생	30,639	29,759	880
		대학생	31,305	28,569	2,736
		대학원생	5,733	5,114	618
	초등학교 졸업 이하	0	0	0	
	중학교 졸업	0	0	0	
	고등학교 졸업	4,710	4,615	95	
	대학교 졸업	57,710	53,119	4,591	
대학원 졸업	8,968	8,683	285		

다음으로 금액을 기준으로 불법복제 출판물 시장규모를 살펴보면 ‘여성’이 약 343억원으로 ‘남성(약 332억원)’보다 불법복제 출판물 이용을 위해 지출한 총 금액이 큰 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때, 먼저 온라인에서는 ‘남성’이 약 2억원, ‘여성’이 약 1억원을 불법복제 출판물 이용에 지출했으며, 오프라인에서는 ‘남성’이 약 330억원, 여성이 약 342억원을 지출한 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘20대’가 약 262억원으로 불법복제 출판물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘30대’가 약 183억원, ‘40대’가 약 147억원, ‘10대’가 약 82억원의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 ‘20대’가 온라인에서는 약 1억원, 오프라인에서는 약 261억원으로 불법복제 출판물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 연령대로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 285억원으로 불법복제 출판물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 189억원, ‘호남권’이 약 115억원, ‘충청권’이 약 67억원, ‘강원권’이 약 19억원의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때에도 ‘수도권’이 불법복제 출판물 이용을 위해 가장 많은 금액을 지출한 지역으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘700만원 이상’이 약 152억원으로 불법복제 출판물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘300~399만원’이 약 137억원, ‘200~299만원’이 약 135억원, ‘400~499만원’이 약 114억원, ‘500~599만원’이 약 48억원, ‘600~699만원’이 약 39억원, ‘100~199만원’이 약 27억원, ‘100만원 미만’이 약 22억원의 순으로 조사되었다.

직업별로는 ‘학생’이 약 305억원으로 불법복제 출판물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘화이트칼라’, ‘자영업자’, ‘무직/기타’, ‘블루칼라’, ‘전업주부’, ‘농/수/축산업 종사자’의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온·오프라인 모두 ‘학생’이 불법복제 출판물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘대학생’, ‘중·고등학생’, ‘대학원생’ 순으로 불법복제 출판물 이용에 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘대학원 졸업’, ‘고등학교 졸업’의 순으로 나타났다.

표IV-81 | 응답자 특성별 불법복제물 출판물 시장규모(금액)

(단위 : 백만원)

구분		합계	온라인	오프라인	
전체		67,495	288	67,207	
성별	남성	33,199	155	33,044	
	여성	34,296	133	34,164	
연령	10대	8,180	87	8,093	
	20대	26,229	104	26,126	
	30대	18,340	71	18,269	
	40대	14,745	26	14,720	
	50대	0	0	0	
	60대	0	0	0	
지역	수 도 권	전체	28,457	173	28,283
		서울	18,241	84	18,157
		경기/인천	10,216	90	10,126
	충청권		6,687	28	6,659
	영남권		18,912	54	18,858
	호남권		11,539	30	11,509
	강원권		1,900	2	1,898
가구 소득	100만원 미만		2,232	3	2,229
	100~199만원		2,711	23	2,688
	200~299만원		13,547	67	13,480
	300~399만원		13,680	31	13,649
	400~499만원		11,384	51	11,333
	500~599만원		4,776	42	4,735
	600~699만원		3,920	23	3,897
	700만원 이상		15,244	47	15,197
직업	농/수/축산업 종사자		0	0	0
	자영업자		3,495	14	3,481
	블루칼라		2,443	8	2,436
	화이트칼라		26,237	120	26,117
	전업주부		2,324	4	2,320
	학생		30,460	135	30,325
	무직/기타		2,536	7	2,529
학력	재 학	중·고등학생	6,014	52	5,961
		대학생	19,112	69	19,043
		대학원생	5,335	14	5,320
	초등학교 졸업 이하		0	0	0
	중학교 졸업		0	0	0
	고등학교 졸업		468	11	457
	대학교 졸업		34,905	117	34,788
	대학원 졸업		1,662	25	1,637

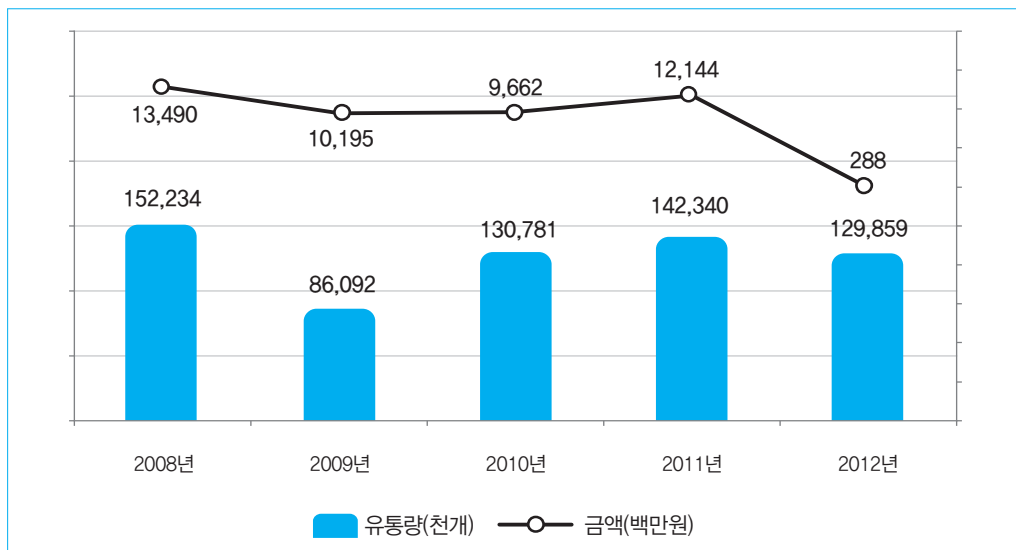
2) 온라인 불법복제 출판물 시장규모

2012년도의 온라인 불법복제 출판물 시장규모(유통량)는 약 1억 3천만개로 전년(1억 4천만개) 대비 8.8% 감소하였으며, 2008년(1억 5천만개) 대비 14.7% 감소하였다. 온라인 불법복제 출판물의 유통량은 전체 온라인 불법복제물 유통량의 7.1%를 차지하고 있으며, 최근 5년간 연간 평균 유통량은 약 1억 3천만개로 나타났다. 이 유통량에 불법복제 출판물 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모는 약 2억원으로 2011년(121억원) 대비 97.6% 감소하였으며, 2008년(135억원) 대비 97.9% 감소한 것으로 나타났다.¹⁰⁹⁾

표IV-82 | 연도별 온라인 불법복제 출판물 시장규모

연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	152,234	-	13,490	-
2009년	86,092	-43.4	10,195	-24.4
2010년	130,781	51.9	9,662	-5.2
2011년	142,340	8.8	12,144	25.7
2012년	129,859	-8.8	288	-97.6
5년 평균	128,261	-	9,156	-

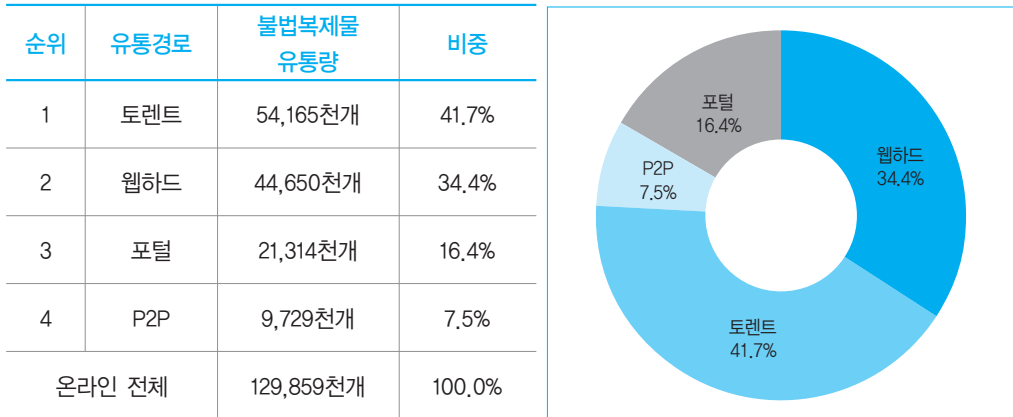
그림IV-78 | 연도별 온라인 불법복제 출판물 시장규모



109) 2012년도 온라인 불법복제 출판물의 시장규모(금액)가 전년 대비 급격히 감소한 가장 큰 이유는 불법복제물 유통단가가 타 장르에 비해 상대적으로 매우 높은 '학술서적'이 더 이상 온라인상에서 유통되지 않는다고 조사되었기 때문임. 일부 포털사이트에서 학술자료가 요약·정리되어 판매되는 경우도 있으나 본 조사는 표절 저작물을 조사대상에 포함하지 않고 있으므로 '학술서적'을 조사대상 항목에서 제외하였음.

온라인 불법복제 출판물 시장규모(유통량)를 유통경로별로 살펴보면, ‘토렌트’를 통한 유통량이 약 5,417만개(41.7%)로 가장 많았으며, 그 다음으로 ‘웹하드’ 4,465만개(34.4%), ‘포털’은 2,131만개(16.4%), ‘P2P’는 9,73만개(7.5%)의 순으로 나타났다.

그림IV-79 | 온라인 유통경로별 불법복제 출판물 시장 비중(유통량)



다음으로 장르별로 살펴보면 온라인 불법복제 서적 중 ‘만화’가 9,651만편으로 가장 많았으며, 그 다음으로는 ‘소설·수필’이 2,990만편, ‘학습교재’가 345만편의 순으로 나타났다. 이를 금액으로 환산하면 총 2억 9천만원을 온라인 불법복제 출판물 소비에 지출한 것으로 드러났다.

표IV-83 | 유형별 불법복제 출판물 유통량 및 금액(온라인)

(단위 : 천개, 백만원)

구분	합계	소설/수필	만화	학습교재
유통량	129,859	29,902	96,508	3,449
금액	288	64	217	6

응답자 특성별 온라인 불법복제 출판물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 온라인상에서 유통된 불법복제 출판물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제물은 약 6,715만개로 ‘여성(6,271만개)’ 보다 많은 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P와 토렌트에서는 ‘남성’이 이용한 불법복제 출판물이 더 많은 것으로 나타났으며, ‘포털’과 ‘웹하드’에서는 ‘여성’이 이용한 불법복제 출판물의 유통량이 더 많다고 조사되었다.

연령별로는 ‘20대’가 약 5,191만개로 온라인 불법복제 출판물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘10대’가 4,215만개, ‘30대’가 약 2,293만개, ‘40대’가 약 1,287만개의 불법복제물을 이용한 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P는 ‘30대’, 포털은 ‘10대’, 웹하드와 토렌트는 ‘20대’를 통한 유통량이 가장 많은 것으로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 7,943만개로 온라인 불법복제 출판물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 2,595만개, ‘호남권’이 약 1,294만개, ‘충청권’이 약 1,002만개, ‘강원권’이 약 152만개의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 포털, 웹하드, 토렌트 모두 ‘수도권’에서의 유통량이 가장 높은 것으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘200~299만원’이 약 2,536만개로 온라인 불법복제 출판물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘700만원 이상’이 약 2,429만개, ‘500~599만원’이 약 2,079만개, ‘100~199만원’이 약 2,065만개, ‘400~499만원’이 약 1,865만개, ‘300~399만원’이 1,337만개, ‘600~699만원’이 약 454만개, ‘100만원 미만’이 약 221만개의 순으로 조사되었다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 토렌트는 ‘500~599만원’, 포털은 ‘700만원 이상’, 웹하드는 ‘200~299만원’에 해당하는 응답자에 의한 유통이 가장 많았던 것으로 나타났다.

직업별로는 ‘학생’이 약 6,344만개로 불법복제 출판물을 가장 많이 이용한 직업층으로 조사되었으며, ‘화이트칼라’가 5,069만개, ‘자영업자’가 737만개, ‘무직/기타’가 371만개, ‘전업주부’가 295만개, ‘블루칼라’가 169만개 등의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P와 토렌트는 ‘화이트칼라’, 포털과 웹하드는 ‘학생’을 통한 유통량이 가장 많은 것으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘중·고등학생’, ‘대학생’, ‘대학원생’ 순으로 불법복제 출판물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘대학원 졸업’, ‘고등학교 졸업’의 순으로 나타났다.

표IV-84 | 응답자 특성별 온라인 불법복제 출판물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개)

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
전체		129,859	9,729	21,314	44,650	54,165	
성별	남성	67,154	6,589	9,444	21,314	29,806	
	여성	62,705	3,140	11,870	23,336	24,359	
연령	10대	42,152	2,379	9,135	15,415	15,224	
	20대	51,906	1,737	6,732	19,411	24,026	
	30대	22,932	3,806	2,093	7,802	9,230	
	40대	12,869	1,808	3,354	2,022	5,685	
	50대	0	0	0	0	0	
	60대	0	0	0	0	0	
지역	수 도 권	전체	79,428	5,971	10,419	27,951	35,087
		서울	41,653	2,070	2,545	14,939	22,099
		경기/인천	37,775	3,901	7,874	13,012	12,988
		충청권	10,015	2,070	2,902	2,284	2,759
		영남권	25,953	1,356	3,973	7,541	13,083
		호남권	12,941	333	2,878	6,637	3,092
		강원권	1,522	0	1,142	238	143
		100만원 미만	2,212	24	24	785	1,380
가구 소득		100~199만원	20,648	500	5,471	3,283	11,394
		200~299만원	25,358	2,022	3,092	10,514	9,729
		300~399만원	13,369	1,356	2,664	3,283	6,066
		400~499만원	18,650	1,285	833	10,086	6,447
		500~599만원	20,791	2,783	2,569	3,877	11,561
		600~699만원	4,544	1,047	24	3,378	95
		700만원 이상	24,288	714	6,637	9,444	7,493
직업		농/수/축산업 종사자	0	0	0	0	0
		자영업자	7,374	1,427	1,903	547	3,497
		블루칼라	1,689	167	214	1,308	0
		화이트칼라	50,692	4,639	4,234	16,842	24,977
		전업주부	2,950	119	0	452	2,379
		학생	63,443	3,116	14,249	24,240	21,837
		무직/기타	3,711	262	714	1,261	1,475
학력	재 학	중·고등학생	29,759	2,141	8,350	7,255	12,013
		대학생	28,569	904	5,352	13,773	8,540
		대학원생	5,114	71	547	3,211	1,285
		초등학교 졸업 이하	0	0	0	0	0
		중학교 졸업	0	0	0	0	0
		고등학교 졸업	4,615	262	904	1,832	1,618
		대학교 졸업	53,119	5,043	5,685	15,415	26,976
		대학원 졸업	8,683	1,308	476	3,164	3,735

다음으로 금액을 기준으로 온라인 불법복제 방송물의 시장규모를 살펴보면 ‘남성’이 약 1억 6천만원으로 ‘여성(1억 3천만원)’ 보다 온라인상에서 불법복제 출판물의 이용을 위해 지출한 총 금액이 큰 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때, P2P에서는 ‘남성’, 웹하드에서는 ‘여성’이 지출한 금액이 많은 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘20대’가 약 1억원으로 불법복제 출판물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘10대’가 약 9천만원, ‘30대’가 약 7천만원, ‘40대’가 약 3천만원의 순으로 나타났다. ‘50대’와 ‘60대’는 온라인상에서 불법복제 출판물을 이용하지 않은 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때, P2P는 ‘30대’, 웹하드는 ‘20대’가 지출한 금액이 가장 많은 것으로 조사되었다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 1억 7천만원으로 온라인 불법복제 출판물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 5천만원, ‘호남권’과 ‘충청권’이 약 3천만원, ‘강원권’이 약 2백만원의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 웹하드 모두 ‘수도권’에서 지출한 금액이 가장 많은 것으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘200~299만원’이 약 7천만원으로 온라인 불법복제 출판물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘400~499만원’과 ‘700만원 이상’이 약 5천만원, ‘500~599만원’이 약 4천만원, ‘300~399만원’이 약 3천만원 등의 순으로 조사되었다.

직업별로는 ‘학생’이 약 1억 4천만원으로 온라인 불법복제 출판물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘화이트칼라’, ‘자영업자’, ‘블루칼라’, ‘무직/기타’, ‘전업주부’의 순으로 나타났다. 한편 ‘농/수/축산업 종사자’의 경우는 온라인 불법복제 출판물의 이용을 위해 지출한 금액이 없는 것으로 조사되었다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘대학생’, ‘중·고등학생’, ‘대학원생’ 순으로 불법복제 출판물 이용에 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘대학원 졸업’, ‘고등학교 졸업’ 등의 순으로 나타났다.

표IV-85 | 응답자 특성별 온라인 불법복제 출판물 시장규모(금액)

(단위 : 백만원)

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
전체		288	85	0	203	0	
성별	남성	155	58	0	97	0	
	여성	133	26	0	106	0	
연령	10대	87	22	0	66	0	
	20대	104	15	0	88	0	
	30대	71	33	0	38	0	
	40대	26	15	0	11	0	
	50대	0	0	0	0	0	
	60대	0	0	0	0	0	
지역	수 도 권	전체	173	53	0	121	0
		서울	84	19	0	65	0
		경기/인천	90	34	0	56	0
		충청권	28	17	0	11	0
		영남권	54	13	0	42	0
		호남권	30	3	0	27	0
		강원권	2	0	0	2	0
가구 소득	100만원 미만	3	0	0	3	0	
	100~199만원	23	5	0	19	0	
	200~299만원	67	18	0	49	0	
	300~399만원	31	12	0	19	0	
	400~499만원	51	10	0	41	0	
	500~599만원	42	24	0	17	0	
	600~699만원	23	10	0	14	0	
	700만원 이상	47	6	0	41	0	
직업	농/수/축산업 종사자	0	0	0	0	0	
	자영업자	14	12	0	2	0	
	블루칼라	8	1	0	6	0	
	화이트칼라	120	40	0	80	0	
	전업주부	4	1	0	2	0	
	학생	135	28	0	107	0	
	무직/기타	7	2	0	5	0	
학력	재 학	중·고등학생	52	19	0	33	0
		대학생	69	8	0	60	0
		대학원생	14	0	0	14	0
	초등학교 졸업 이하	0	0	0	0	0	
	중학교 졸업	0	0	0	0	0	
	고등학교 졸업	11	2	0	8	0	
	대학교 졸업	117	44	0	73	0	
	대학원 졸업	25	10	0	15	0	

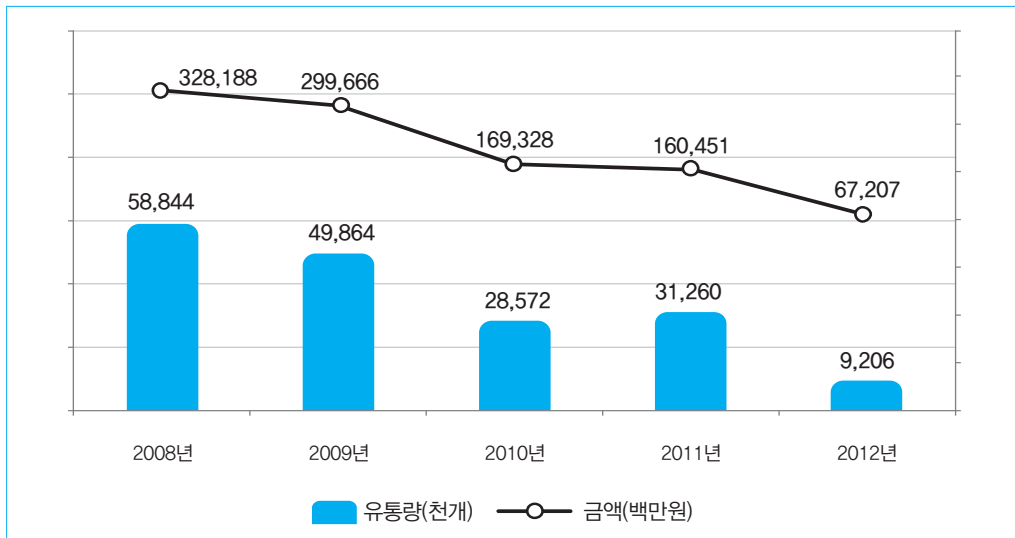
3) 오프라인 불법복제물 시장규모

2012년도의 오프라인 불법복제 출판물 시장규모(유통량)는 약 921만개로 2011년(3,126만개) 대비 70.6% 감소하였으며, 2008년(5,884만개) 대비 84.4% 감소한 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 출판물의 유통량은 전체 오프라인 불법복제물 유통량의 4.1%를 차지하고 있다. 한편 오프라인 불법복제 출판물의 유통량에 불법복제물 단가를 적용하여 산출한 시장규모는 약 672억원으로 전년(1,605억원) 대비 58.1% 감소하였으며, 2008년(3,282억원) 대비 81.0% 감소한 것으로 나타났다.¹¹⁰⁾

표IV-86 | 연도별 오프라인 불법복제 출판물 시장규모

연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	58,844	-	328,188	-
2009년	49,864	-15.3	299,666	-8.7
2010년	28,572	-42.7	169,328	-43.5
2011년	31,260	9.4	160,451	-5.2
2012년	9,206	-70.6	67,207	-58.1
5년 평균	35,549	-	204,968	-

그림IV-80 | 연도별 오프라인 불법복제 출판물 시장규모



110) 2012년도 오프라인 불법복제 출판물의 시장규모가 전년 대비 급격히 감소한 가장 큰 이유는 '시·시조', '소설/수필', '만화가 오프라인상에서 불법복제 서적 형태로 유통되지 않는다고 조사되었기 때문임. 2012년 이전에 구입한 불법복제물을 조사대상 연도인 2012년에 이용한 경우가 발생할 수 있다고 하더라도, 본 조사는 구입시점을 기준으로 불법복제물 시장규모를 추정하고 있으므로 해당 장르를 조사대상 항목에서 제외하였음.

2012년 한 해 동안 오프라인상에서 유통된 불법복제 출판물을 살펴보면, ‘학습교재’를 통한 유통량이 324만편으로 가장 많았으며, ‘복사업체 복사기’ 271만편, ‘학술서적’ 209만편, ‘대학내 유/무인 복사기’ 74만편, ‘기업 및 공공기관 복사기’ 43만편의 순으로 나타났다.

표IV-87 | 유형별 불법복제 출판물 유통량 및 금액(오프라인)

(단위 : 천개, 백만원)

구분	합계	학습교재	학술서적	대학내 유/무인 복사기	복사업체 복사기	기업 및 공공기관 복사기
유통량	9,206	3,235	2,093	737	2,712	428
금액	67,207	23,358	30,052	2,950	10,847	0

응답자 특성별 오프라인 불법복제 출판물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 오프라인상에서 유통된 불법복제 출판물 중 ‘여성’이 이용한 불법복제 출판물은 약 490만편으로 ‘남성(약 431만편)’ 보다 많은 것으로 나타났다.

연령별로는 ‘20대’가 약 393만편으로 오프라인 불법복제 출판물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘30대’가 약 226만편, ‘40대’가 약 181만편, ‘10대’가 약 121만편의 오프라인 불법복제 출판물을 이용한 것으로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 390만편으로 오프라인 불법복제 출판물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 255만편, ‘호남권’이 약 169만편, ‘충청권’이 약 90만편, ‘강원권’이 약 17만편의 순으로 나타났다.

가구소득별로는 ‘700만원 이상’이 약 195만편으로 오프라인 불법복제 출판물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘300~399만원’이 약 190만편, ‘200~299만원’이 약 159만편, ‘400~499만원’이 약 152만편, ‘600~699만원’이 약 69만편 등의 순으로 나타났다.

직업별로는 ‘학생’이 약 423만편으로 오프라인 불법복제 출판물을 가장 많이 이용한 직업층으로 조사되었으며, ‘화이트칼라’, ‘자영업자’, ‘블루칼라’, ‘무직/기타’, ‘전업주부’, ‘농/수/축산업 종사자’의 순으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘대학생’, ‘중·고등학생’, ‘대학원생’ 순으로 오프라인

불법복제 출판물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘대학원 졸업’, ‘고등학교 졸업’의 순으로 나타났다.

표IV-88 | 응답자 특성별 오프라인 불법복제 출판물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개)

구분	합계	출판물		불법복사				
		학습 교재	학술 서적	대학내 유무인 복사기	복사 업체 복사기	기업 및 공공기관 복사기		
전체	9,206	3,235	2,093	737	2,712	428		
성별	남성	4,306	1,737	1,070	452	833	214	
	여성	4,900	1,499	1,023	285	1,879	214	
연령	10대	1,213	547	143	71	452	0	
	20대	3,925	1,261	642	642	1,308	71	
	30대	2,260	714	761	24	523	238	
	40대	1,808	714	547	0	428	119	
	50대	0	0	0	0	0	0	
	60대	0	0	0	0	0	0	
지역	수도권	전체	3,901	1,237	904	333	1,261	167
		서울	2,189	714	714	167	523	71
		경기/인천	1,713	523	190	167	737	95
	충청권	904	333	190	48	333	0	
	영남권	2,545	1,142	547	0	690	167	
	호남권	1,689	500	309	285	381	71	
	강원권	167	0	119	24	24	0	
	가구 소득	100만 원 미만	309	214	48	0	0	48
100~199만 원		571	214	0	24	262	71	
200~299만 원		1,594	523	523	95	452	0	
300~399만 원		1,903	880	309	238	476	0	
400~499만 원		1,522	404	381	143	595	0	
500~599만 원		666	167	167	143	143	48	
600~699만 원		690	143	167	24	95	262	
700만 원 이상		1,951	690	500	71	690	0	
직업	농/수/축산업 종사자	0	0	0	0	0	0	
	자영업자	428	167	119	0	143	0	
	블루칼라	357	143	71	0	95	48	
	화이트칼라	3,640	1,308	856	0	1,094	381	
	전업주부	238	119	95	0	24	0	
	학생	4,234	1,403	856	737	1,237	0	

구분	합계	출판물		불법복사				
		학습 교재	학술 서적	대학내 유무인 복사기	복사 업체 복사기	기업 및 공공기관 복사기		
무직/기타	309	95	95	0	119	0		
학력	재학	중·고등학생	880	452	95	0	333	0
		대학생	2,736	833	523	618	761	0
		대학원생	618	119	238	119	143	0
	초등학교 졸업 이하	0	0	0	0	0	0	
	중학교 졸업	0	0	0	0	0	0	
	고등학교 졸업	95	24	0	0	71	0	
	대학교 졸업	4,591	1,689	1,189	0	1,380	333	
	대학원 졸업	285	119	48	0	24	95	

다음으로 금액을 기준으로 오프라인 불법복제 출판물의 시장규모를 살펴보면 ‘여성’이 약 342억원으로 ‘남성(330억원)’ 보다 오프라인상에서 불법복제 출판물의 이용을 위해 지출한 총 금액이 큰 것으로 나타났다.

연령별로는 ‘20대’가 약 261억원으로 오프라인 불법복제 출판물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘30대’가 약 183억원, ‘40대’가 약 147억원, ‘10대’가 약 81억원 등의 순으로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 283억원으로 오프라인 불법복제 출판물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 189억원, ‘호남권’이 115억원, ‘충청권’이 67억원, ‘강원권’이 19억원의 순으로 나타났다.

가구소득별로는 ‘700만원 이상’이 약 152억원으로 오프라인 불법복제 출판물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘300~399만원’이 약 136억원, ‘200~299만원’이 약 135억원, ‘400~499만원’이 약 113억원 등의 순으로 나타났다.

직업별로는 ‘학생’이 약 303억원으로 오프라인 불법복제 출판물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘화이트칼라’가 261억원, ‘자영업자’가 35억원, ‘무직/기타’가 25억원, ‘블루칼라’가 24억원, ‘전업주부’가 23억원의 순으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘대학생’, ‘중·고등학생’, ‘대학원생’ 순으로 오프라인 불법복제 출판물 이용에 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘대학원 졸업’, ‘고등학교 졸업’의 순으로 나타났다.

표IV-89 | 응답자 특성별 오프라인 불법복제 출판물 시장규모(금액)

(단위 : 백만원)

구분	합계	출판물		불법복사				
		학습 교재	학술 서적	대학내 유무인 복사기	복사 업체 복사기	기업 및 공공기관 복사기		
전체	67,207	23,358	30,052	2,950	10,847	0		
성별	남성	33,044	12,538	15,368	1,808	3,330	0	
	여성	34,164	10,820	14,685	1,142	7,517	0	
연령	10대	8,093	3,950	2,049	285	1,808	0	
	20대	26,126	9,103	9,221	2,569	5,233	0	
	30대	18,269	5,153	10,928	95	2,093	0	
	40대	14,720	5,152	7,855	0	1,713	0	
	50대	0	0	0	0	0	0	
	60대	0	0	0	0	0	0	
지역	수 도 권	전체	28,283	8,931	12,977	1,332	5,043	0
		서울	18,157	5,153	10,245	666	2,093	0
		경기/인천	10,126	3,779	2,732	666	2,950	0
	충청권	6,659	2,404	2,732	190	1,332	0	
	영남권	18,858	8,244	7,855	0	2,759	0	
	호남권	11,509	3,779	4,781	1,332	1,618	0	
	강원권	1,898	0	1,708	95	95	0	
	가구 소득	100만원 미만	2,229	1,546	683	0	0	0
100~199만원		2,688	1,546	0	95	1,047	0	
200~299만원		13,480	3,779	7,513	381	1,808	0	
300~399만원		13,649	6,355	4,440	952	1,903	0	
400~499만원		11,333	2,920	5,464	571	2,379	0	
500~599만원		4,735	1,202	2,391	571	571	0	
600~699만원		3,897	1,030	2,391	95	381	0	
700만원 이상	15,197	4,981	7,172	285	2,759	0		
직업	농/수/축산업 종사자	0	0	0	0	0	0	
	자영업자	3,481	1,202	1,708	0	571	0	
	블루칼라	2,436	1,031	1,025	0	381	0	
	화이트칼라	26,117	9,446	12,294	0	4,377	0	
	전업주부	2,320	859	1,366	0	95	0	
	학생	30,325	10,133	12,294	2,950	4,948	0	
학력	재 학	무직/기타	2,529	687	1,366	0	476	0
		중·고등학생	5,961	3,263	1,366	0	1,332	0
		대학생	19,043	6,011	7,513	2,474	3,045	0
	대학원생	5,320	859	3,415	476	571	0	
	초등학교 졸업 이하	0	0	0	0	0	0	
	중학교 졸업	0	0	0	0	0	0	
	고등학교 졸업	457	172	0	0	285	0	
	대학교 졸업	34,788	12,194	17,075	0	5,519	0	
대학원 졸업	1,637	859	683	0	95	0		

다. 합법저작물 시장 침해규모(출판)

1) 출판 분야 합법저작물 시장 침해규모

합법저작물 시장의 침해규모도 불법복제물 시장규모와 마찬가지로 양적(침해량), 금액적으로 구분할 수 있다. 먼저 침해량은 구입 또는 이용한 불법복제물로 인하여 실제로 구매 또는 이용하지 않게 된 합법저작물의 개수를 의미한다. 이러한 침해량에 정품가격을 곱하여 산출한 것이 침해금액이다. 이하에서는 합법저작물 시장 침해규모를 침해량과 금액으로 구분하여 분석한다. 침해량 분석을 통해 침해규모에 대한 정량적 추이를 살펴볼 수 있으며, 침해금액 분석을 통해 최종수요의 상실로 인한 콘텐츠산업의 직접적(1차적) 경제적 손실규모를 추정할 수 있다.

그림IV-81 | 불법복제 출판물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모



앞서 언급한 대로 불법복제 출판물 시장규모는 약 675억원으로 나타났으며, 이러한 불법복제물로 인해 침해받는 합법저작물 시장의 규모는 약 2978억원으로 추정할 수 있다. 이 수치는 제3장 제1절의 ‘합법저작물 시장 침해규모 산출방법’에서 밝힌 계산식을 바탕으로 산출한 결과이다. 불법복제물과 합법저작물 간의 유통단가 차이로 인해 출판 분야 합법저작물 시장 침해규모(금액)는 불법복제물 시장의 약 4.4배 가량 큰 규모로 형성되어 있다. 출판 분야 합법저작물 시장 침해규모는 전체(음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야) 합법저작물 시장 침해규모의 13.4%에 해당한다.

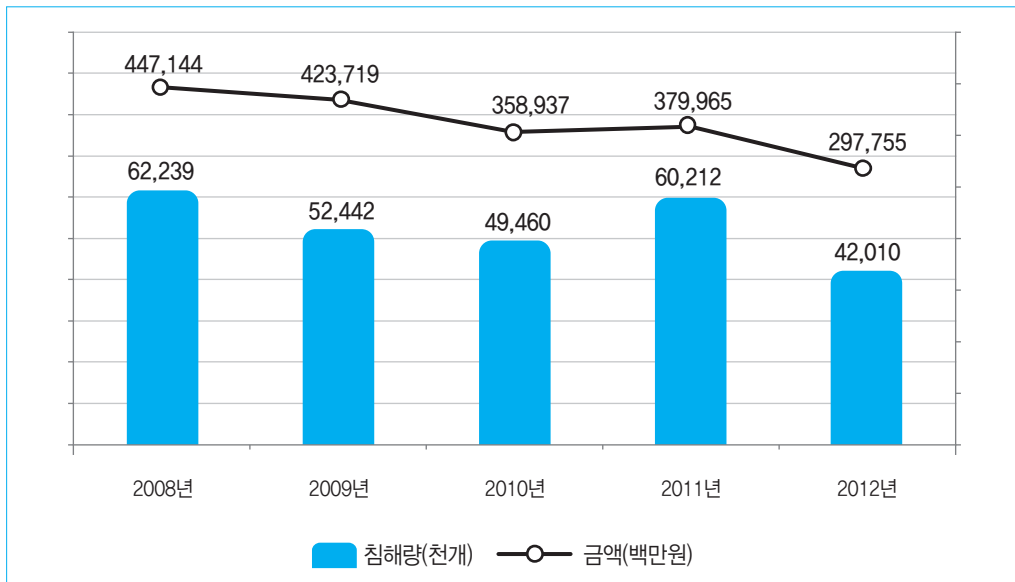
좀 더 세부적으로 살펴보면 2012년 한 해 동안의 불법복제 출판물 침해량은 약 420억 편으로 2011년(602억편) 대비 30.2% 감소하였으며, 2008년(622억편) 대비 32.5% 감소한 것으로 나타났다. 합법 출판물의 침해량은 전체 합법저작물 침해량의 3.6%를 차지하고 있다. 이 침해량에 합법 출판물 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모는 총 2,978억

원으로 2011년(3,800억원) 대비 21.6% 감소하였으며, 2008년(4,471억원) 대비 33.4% 감소했다.

표IV-90 | 연도별 합법저작물 시장 침해규모(출판 분야)

연도	침해량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	62,239	-	447,144	-
2009년	52,442	-15.7	423,719	-5.2
2010년	49,460	-5.7	358,937	-15.3
2011년	60,212	21.7	379,965	5.9
2012년	42,010	-30.2	297,755	-21.6
5년 평균	53,273	-	381,504	-

그림IV-82 | 연도별 합법저작물 시장 침해규모(출판 분야)

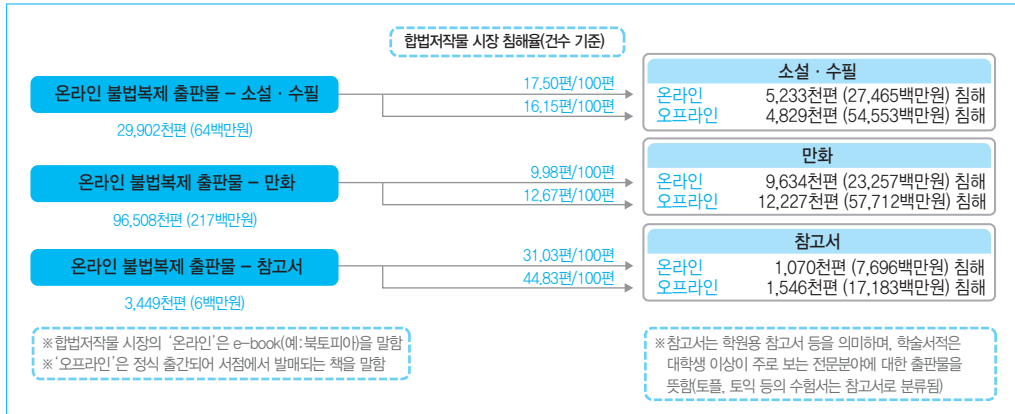


불법복제 출판물이 출판 분야의 합법저작물 시장을 침해하는 비율(합법저작물 시장 침해율(건수 기준)¹¹¹⁾을 살펴보면, 불법적으로 이용한 온라인 ‘소설수필’은 이용한 100편 중 17.50편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 16.15편은 오프라인 출판물을 침해하는 것으로 나타났다. 온라인 ‘만화’는 이용한 100편 중 9.98편이 동일 장르의 출판물을, 12.67

111) ‘합법저작물 시장 침해율(건수 기준)’은 이용자가 실제로 구입 또는 이용한 불법복제물 중 합법저작물을 구입할 의사가 있었던 것에 대한 비율로써, 불법복제물의 비율을 100으로 환산하여 제시한 것임

편이 오프라인 출판물을 침해하며, 온라인 ‘학습교재’는 이용한 100편 중 31.03편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 44.83편이 오프라인 출판물을 침해하는 것으로 나타났다.

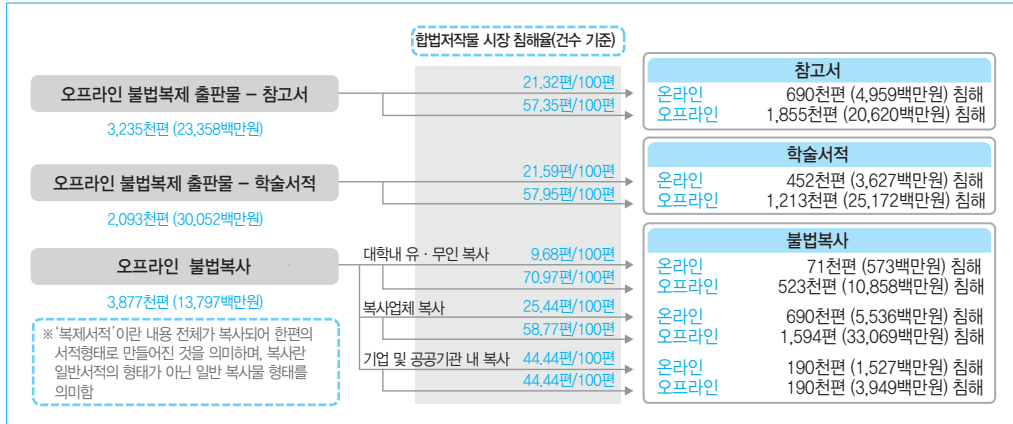
그림Ⅳ-83 | 불법복제 출판물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황(온라인)



불법적으로 구입한 오프라인 ‘학습교재’는 100편 중 21.32편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 57.35편은 오프라인 출판물을 침해하고 있다. 오프라인 ‘학술서적’은 100편 중 21.59편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 57.95편이 오프라인 출판물을 침해하는 것으로 조사되었다.

불법복사의 경우, ‘대학 내 유무인 복사기’에서 이용한 100편 중 9.68편이 온라인 학술서적을, 70.97편이 오프라인 학술서적을 침해하고 있다. ‘복사업체 복사기’의 경우에는 이용한 100편 중 25.44편이 온라인 학술서적을, 58.77편이 오프라인 학술서적을 침해하고 있으며, ‘기업 및 공공기관 복사기’의 경우에는 100편 중 44.44편이 온라인과 오프라인 학술서적을 각각 침해하고 있다.

그림Ⅳ-84 | 불법복제 출판물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황(오프라인)



온라인 합법저작물 시장 침해규모는 총 746억원으로, 온라인 '소설/수필'에 대한 침해 규모는 275억원, 온라인 '만화' 침해규모는 233억원, 온라인 '참고서' 침해규모는 127억원, 온라인 '학술서적' 침해규모는 113억원으로 나타났다. 한편 오프라인 합법저작물 시장 침해규모는 총 2231억원으로, 오프라인 '소설/수필'에 대한 침해규모는 546억원, 오프라인 '만화' 침해규모는 577억원, 오프라인 '참고서' 침해규모는 378억원, 오프라인 '학술서적' 침해규모는 730억원으로 나타났다.

표Ⅳ-91 | 불법복제 출판물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황(장르별)

구분		침해규모(백만원)
온라인	소설/수필	27,465
	만화	23,257
	참고서	12,655
	학술서적	11,263
	온라인 전체	74,640
오프라인	소설/수필	54,553
	만화	57,712
	참고서	37,803
	학술서적	73,048
	오프라인 전체	223,115
온·오프라인 전체		297,755

2) 출판 분야 온·오프라인 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모

출판물의 온·오프라인 합법저작물 시장은 온라인 불법복제 출판물에 의해 침해되기도 하며, 오프라인 불법복제 출판물에 의해 침해되기도 한다. 불법복제물의 유통경로에 따라 합법저작물 시장의 침해규모를 살펴보면, 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 187,865백만원, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 109,890백만원으로 나타났다. 비중으로 보면 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 63.09%를 차지하고 있으며, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 36.91%로 나타났다.

표IV-92 | 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(출판 분야)

(단위 : 백만원, %)

구분	온라인 불법복제 출판물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제 출판물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	합계
금액	187,865	109,890	297,755
비율	63.09	36.91	100.00

3) 출판 분야 잠재적 합법저작물 시장 침해율

가) 합법저작물 시장규모¹¹²⁾

합법저작물 시장의 침해규모와 합법저작물 시장규모를 비교해 보면 출판의 경우, 합법저작물 시장 침해규모는 2,978억원으로 합법저작물 시장규모 4조 7,377억원보다 작게 형성되어 있다.

표IV-93 | 연도별 합법저작물 시장규모(출판 분야)

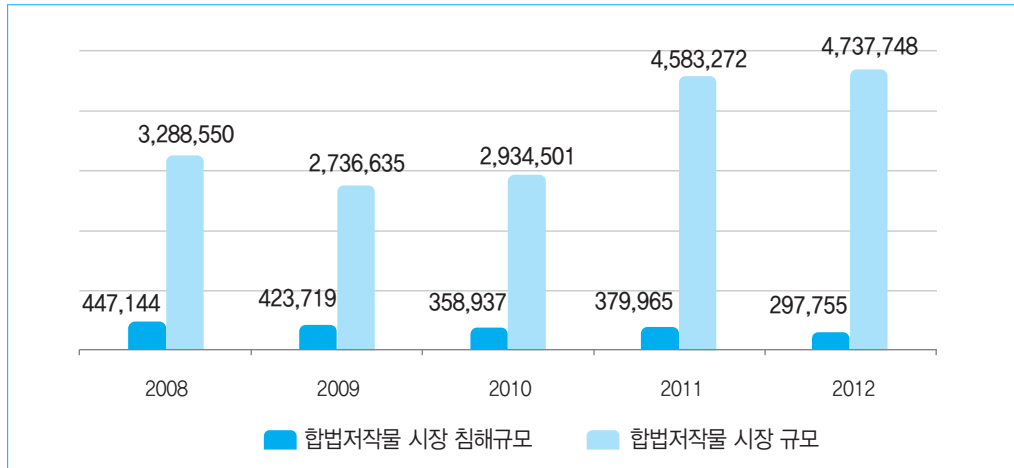
(단위 : 백만원, %)

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
출판 합법저작물 시장규모	3,288,550	2,736,635	2,934,501	4,583,272	4,737,748
비율	-	-16.8	7.2	56.2	3.4

112) 본 보고서에 사용된 합법저작물 시장규모는 현 시점에서 각 콘텐츠의 통계 출처별로 2012년도 매출액이 집계되지 않아 '2012 콘텐츠산업통계(문화체육관광부, 2013)의 2011년도 시장규모를 기준으로 사용함

그림Ⅳ-85 | 연도별 출판 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모

(단위 : 백만원)

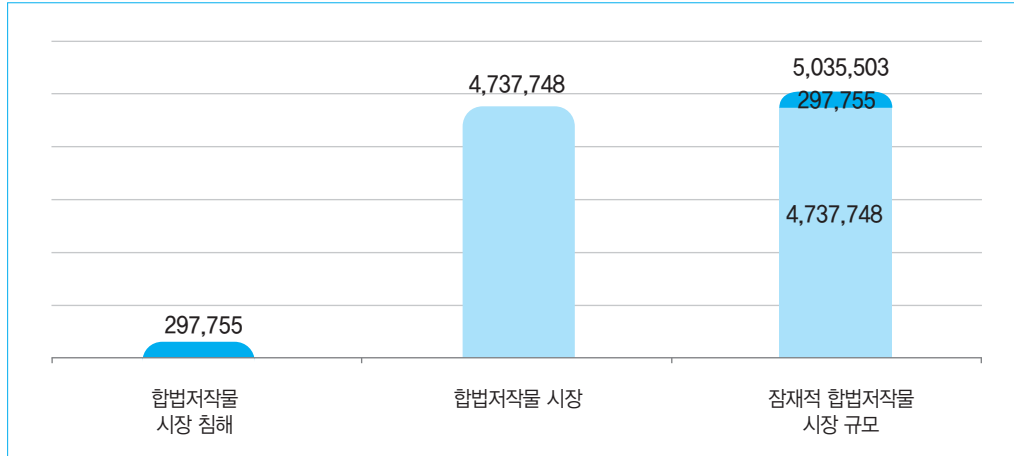
나) 잠재적 합법저작물 시장규모¹¹³⁾

합법저작물 시장 침해규모와 합법저작물 시장규모를 합산하면 침해가 일어나지 않았을 경우 원래 형성되었어야 할 잠재적 합법저작물 시장규모를 추정할 수 있다. 불법복제 출판물 근절 시 약 2978억원 가량의 합법저작물 시장을 추가적으로 창출할 수 있다. 여기에 현재의 합법저작물 시장규모를 합산하면 잠재적 합법저작물 시장규모는 약 5조 355억원 규모로 추정된다.

113) '잠재적 합법저작물 시장규모'란 합법저작물 시장규모와 합법저작물 시장 침해규모를 합산한 것으로 불법복제물이 존재하지 않았을 경우 합법저작물을 이용하였을 것으로 예상되는 전체 시장규모를 말함. 즉, 불법복제물이 침해를 유발시키지 않았을 경우 원래 형성되었어야 할 합법저작물 시장규모를 의미함

그림IV-86 I 출판 분야 잠재적 합법저작물 시장규모

(단위 : 백만원)



다) 잠재적 합법저작물 시장 침해율¹¹⁴⁾

‘잠재적 합법저작물 시장 침해율’이란 잠재적 합법저작물 시장규모에서 차지하는 합법저작물 시장 침해규모에 대한 비율로써, 2012년 출판 분야 합법저작물 시장 침해율은 5.9%로 조사되었다. 이는 2011년 합법저작물 시장 침해율(7.7%)과 비교하였을 때 약 1.8%p 낮아진 수치이며, 2008년 합법저작물 시장 침해율(12.0%)과 비교하였을 때는 6.1%p 낮아진 수치로써, 지속적으로 저작권 보호환경이 개선되고 있음을 나타내는 것으로 분석된다.

표IV-94 I 잠재적 합법저작물 시장 침해율(출판 분야)

구분	합법저작물 시장규모(A)	합법저작물 시장 침해규모(B)	잠재적 합법저작물 시장규모(C=A+B)	잠재적 합법저작물 시장 침해율(%) (B/C)
2008년	3조 2,886억원	4,471억원	3조 7,357억원	12.0%
2009년	2조 7,366억원	4,237억원	3조 1,604억원	13.4%
2010년	2조 9,345억원	3,589억원	3조 2,934억원	10.9%
2011년	4조 5,833억원	3,800억원	4조 9,632억원	7.7%
2012년	4조 7,377억원	2,978억원	5조 355억원	5.9%

114) ‘잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액 기준)’은 합법저작물 시장 침해규모 대비 잠재적 합법저작물 시장규모의 비율로써, 잠재적 합법저작물 시장규모 중 불법복제물로 인해 이용하지 않게 된 합법저작물 시장규모의 비율을 의미함. 예를 들어, 잠재적 합법저작물 시장 침해율이 80%라고 할 경우, 이는 원래 형성되어야 할 잠재적 합법저작물 시장규모(금액) 중 80%에 해당하는 금액의 피해가 발생하였음을 의미함

5. 게임

가. 불법복제 게임물 이용경험

1) 유통경로별 불법복제 게임물 이용경험

2012년 한 해 동안의 불법복제 게임물 이용경험을 살펴보면 우리나라 만 13~69세 인구의 4.1%인 약 168만명이 불법복제 게임물을 이용한 경험이 있는 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해서 보면 온라인상의 불법복제 게임물 이용경험률은 3.8%로 나타났다으며 약 154만명이 온라인에서 불법복제 게임물을 이용한 것으로 나타났다. 한편 오프라인상의 불법복제 게임물 이용경험률은 1.6%로 나타났으며 약 67만명이 오프라인에서 불법복제 게임물을 이용한 것으로 나타났다.

표IV-95 | 전체 불법복제 게임물 이용경험률

(단위 : %, 천명)

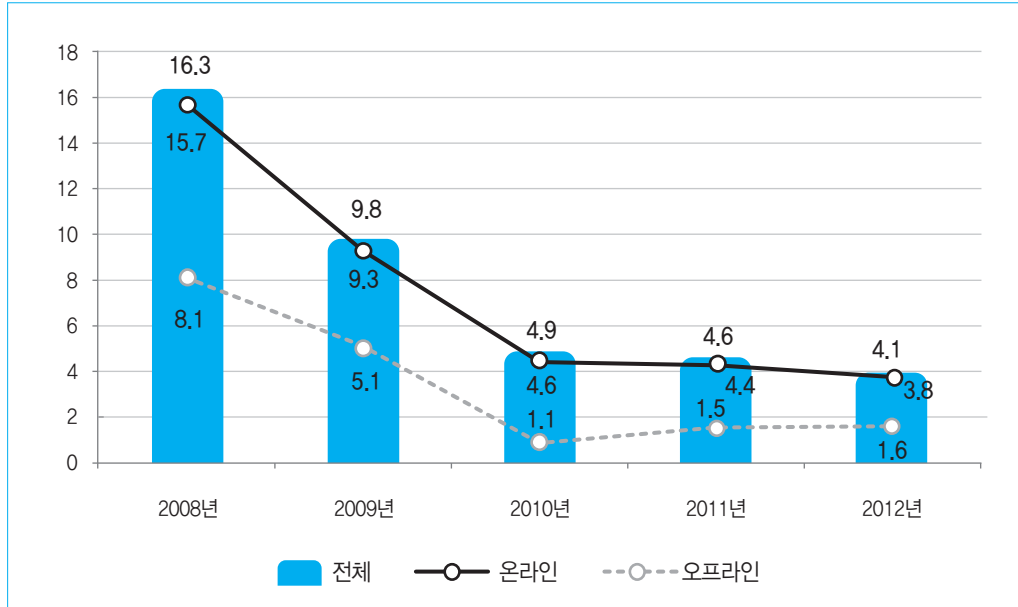
구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
온라인	15.7	9.3	4.6	4.4	3.8
이용인구	6,092	3,609	1,820	1,770	1,540
오프라인	8.1	5.1	1.1	1.5	1.6
이용인구	3,143	1,979	435	603	666
전체	16.3	9.8	4.9	4.6	4.1
이용인구	6,325	3,803	1,939	1,851	1,677

불법복제 게임물 이용경험률(4.1%)¹¹⁵⁾은 전년 대비 0.5%p 감소하였으며 2008년 조사 이래 지속적으로 감소하는 추세이다. 온라인 불법복제 게임물의 이용경험률(3.8%)은 전년 대비 0.6%p 감소하였다. 한편 오프라인 불법복제 게임물의 이용경험률(1.6%)은 전년 대비 0.1%p 증가하였으며, 2010년 이후 매우 낮은 수치를 기록하고 있다.

115) 만 13~69세 국민 중 조사대상 기간 동안 불법복제 게임물을 이용한 경험이 있는 인구의 비율을 의미함. 매년 인구수(모집단 수)가 변화하기 때문에 비율 간 단순 비교는 수치상 차이를 보일 수 있으나, 본 조사에서는 연간 우리나라 인구의 증감치가 크지 않다는 가정 하에 전반적인 추이 파악을 위해 연도별 증감현황을 분석하였음.

그림IV-87 | 연도별 불법복제 게임물 이용경험률 추이

(단위 : %)



콘텐츠별로 보면 게임(4.1%) 분야의 불법복제물 이용경험률은 음악(18.6%), 영화(18.8%), 방송(14.7%), 출판(6.1%) 보다 낮게 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해서 보면 온라인 불법복제 게임물(3.8%)의 이용경험률은 음악(17.0%), 영화(18.3%), 방송(14.3%), 출판(4.4%) 보다 낮게 나타났다. 그리고 오프라인 불법복제 게임물의 이용경험률(1.6%)도 음악(4.2%), 영화(2.7%), 방송(1.8%), 출판(2.2%) 보다 낮게 나타났다.

표IV-96 | 불법복제 게임물 이용경험률 비교

(단위 : %)

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년	
음악	온라인	40.7	24.1	19.5	19.0	17.0
	오프라인	25.9	15.0	4.3	5.0	4.2
	전체	47.0	28.5	21.6	21.3	18.6
영화	온라인	36.7	23.0	20.3	18.7	18.3
	오프라인	15.2	8.7	2.9	2.7	2.7
	전체	38.6	24.1	21.1	19.4	18.8
방송	온라인	20.4	14.1	14.5	14.0	14.3
	오프라인	6.6	5	1.6	1.8	1.8
	전체	21.6	14.8	14.9	14.4	14.7

구분		2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
출판	온라인	10.1	6.4	5.7	5.3	4.4
	오프라인	10.3	6.9	3.5	3.0	2.2
	전체	13.4	8.9	7.6	6.8	6.1
게임	온라인	15.7	9.3	4.6	4.4	3.8
	오프라인	8.1	5.1	1.1	1.5	1.6
	전체	16.3	9.8	4.9	4.6	4.1

2) 응답자 특성별 불법복제 게임물 이용경험

불법복제 게임물을 이용하는 층은 다양한 연령, 지역, 소득, 직업 등에 걸쳐 분포되어 있으며, 각 요인별로 불법복제물 이용경험률에 차이를 보인다. 이하에서는 불법복제 게임물 이용에 영향을 미치는 6가지 요인(성, 연령, 지역, 소득, 직업, 학력)을 중심으로 살펴보았다.

먼저 성별을 기준으로 살펴보면 2012년 한 해 동안 ‘남성’의 6.2%, ‘여성’의 2.0%가 불법복제 게임물을 이용한 경험이 있다고 조사되었다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘남성’의 5.7%, ‘여성’의 1.8%가 불법복제 게임물을 이용한 경험이 있었으며, 오프라인의 경우는 ‘남성’의 2.0%, ‘여성’의 1.2%가 이용경험이 있다고 응답했다.

연령별 불법복제 게임물 이용경험률은 ‘10대’가 10.0%로 가장 높게 나타났으며, ‘20대’가 7.7%, ‘40대’가 4.3%, ‘30대’가 3.5%, ‘50대’가 0.1%, ‘60대’가 0.0%의 순으로 조사되었다. 불법복제 게임물 이용경험률이 현저하게 낮은 50대와 60대를 제외하고 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘10대’가 9.3%, ‘20대’가 7.2%, ‘40대’가 3.8%, ‘30대’가 3.2%로 ‘10대’의 이용경험률이 가장 높게 나타났다. 오프라인의 경우는 ‘40대’가 2.6%, ‘10대’가 2.5%, ‘30대’가 2.2%, ‘20대’가 2.0%로 연령대 간 큰 차이가 나타나지 않았다.

지역별 불법복제 게임물 이용경험률은 ‘충청권’이 5.2%로 가장 높게 나타났으며, ‘호남권’이 4.4%, ‘수도권’이 4.2%, ‘영남권’이 3.6%, ‘강원권’이 3.5%의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 ‘충청권’이 4.6%로 불법복제 게임물의 이용경험률이 가장 높게 나타났으며, 오프라인의 경우는 ‘호남권’이 1.9%로 이용경험률이 가장 높게 나타났다.

가구소득별 불법복제 게임물 이용경험률은 ‘700만원 이상’이 9.3%로 가장 높게 나타

났으며, '200~299만원'이 4.6%, '500~599만원'이 4.3%, '600~699만원'이 4.0%, '400~499만원'이 3.6%, '300~399만원'이 3.2%, '100~199만원'이 2.7%, '100만원 미만'이 2.5%의 순으로 조사되었다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인과 오프라인 모두 가구소득이 '700만원 이상'에 해당하는 응답자가 불법복제 게임물의 이용경험률이 가장 높았다. 한편 온라인에서는 '100만원 미만'에 해당하는 응답자의 이용경험률이, 오프라인에서는 100~199만원에 해당하는 응답자의 이용경험률이 가장 낮은 것으로 조사되었다.

직업별 불법복제 게임물 이용경험률은 '학생'이 9.7%로 가장 높게 나타났으며, '화이트칼라'가 4.6%, '자영업자'가 1.7%, '무직/기타'가 1.6%, '블루칼라'가 1.3%, '전업주부'가 0.8%, '농/수/축산업 종사자'가 0.0%의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분해보면 온라인의 경우 '학생'이 9.0%로 불법복제 게임물의 이용경험률이 가장 높게 나타났으며 오프라인의 경우는 '화이트칼라'가 2.5%로 가장 높게 나타났다. 한편 '농/수/축산업 종사자'의 경우 온·오프라인 모두에서 불법복제 게임물에 대한 이용경험이 없는 것으로 조사되었다.

학력별 불법복제 게임물 이용경험률은 재학생의 경우 '중·고등학생'이 10.3%로 가장 높게 나타났으며, '대학생'이 9.7%, '대학원생'이 5.7%로 나타났다. 졸업자의 경우는 '대학교 졸업'이 4.5%로 불법복제 게임물의 이용경험률이 가장 높게 조사되었으며, '대학원 졸업' 및 '고등학교 졸업'은 1.1%로 나타났다.

표IV-97 | 응답자 특성별 불법복제 게임물 이용경험률

(단위 : %)

구분		온라인	오프라인	전체	
전체		3.8	1.6	4.1	
성별	남성	5.7	2.0	6.2	
	여성	1.8	1.2	2.0	
연령	10대	9.3	2.5	10.0	
	20대	7.2	2.0	7.7	
	30대	3.2	2.2	3.5	
	40대	3.8	2.6	4.3	
	50대	0.1	0.0	0.1	
	60대	0.0	0.0	0.0	
지역	수	전체	4.0	1.6	4.2
	도				

구분		온라인	오프라인	전체	
권	경기/인천	3.8	1.0	3.9	
	충청권	4.6	1.6	5.2	
	영남권	3.1	1.7	3.6	
	호남권	4.1	1.9	4.4	
	강원권	3.0	0.5	3.5	
가구 소득	100만 원 미만	2.5	1.1	2.5	
	100~199만 원	2.7	0.4	2.7	
	200~299만 원	4.5	1.5	4.6	
	300~399만 원	2.8	1.4	3.2	
	400~499만 원	3.1	1.6	3.6	
	500~599만 원	3.9	1.1	4.3	
	600~699만 원	3.4	1.5	4.0	
	700만 원 이상	8.5	5.5	9.3	
직업	농/수/축산업 종사자	0.0	0.0	0.0	
	자영업자	1.2	1.4	1.7	
	블루칼라	1.2	0.7	1.3	
	화이트칼라	4.3	2.5	4.6	
	전업주부	0.6	0.5	0.8	
	학생	9.0	2.2	9.7	
	무직/기타	1.6	0.5	1.6	
학력	재학	중·고등학생	9.5	2.6	10.3
		대학생	9.1	1.7	9.7
		대학원생	4.6	2.3	5.7
	초등학교 졸업 이하	0.0	0.0	0.0	
	중학교 졸업	0.0	0.0	0.0	
	고등학교 졸업	1.0	0.5	1.1	
	대학교 졸업	4.1	2.7	4.5	
	대학원 졸업	0.8	0.3	1.1	

나. 불법복제 게임물 시장규모

본 보고서는 2012년의 불법복제물 시장규모를 유통량¹¹⁶⁾과 금액¹¹⁷⁾ 두 가지 기준으로 구분하여 분석하고 있다. 콘텐츠별 불법복제물의 온라인과 오프라인 유통방식에 따른 단가차이가 존재하므로 유통량과 금액이 정비례하지 않는다는 것에 유의할 필요가 있다. 특히 2011년부터 토렌트를 통한 무료 유통이 급격히 증가함에 따라 불법복제물 시장규모의 증감추이를 정량적으로 파악하기 위해서는 유통량을 기준으로 분석하는 것이 보다 적절하며, 금액 부분은 불법복제물 이용자들의 지출액 또는 유통업자들의 매출액 추이를 추정하는 기준으로 활용할 수 있다.

1) 전체 불법복제 게임물 시장규모¹¹⁸⁾

2012년도 불법복제 게임물 시장규모(유통량)는 약 2,531만개로 전년(3,306만개) 대비 23.4% 감소하였으며, 2008년(6,208만개) 대비 59.2% 감소한 것으로 나타났다. 불법복제 게임물의 유통량은 전체(음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야) 불법복제물 유통량의 1.2%를 차지하고 있으며, 최근 5년간의 연간 평균 유통량은 약 4만개로 나타났다. 한편 불법복제 게임물 유통량에 불법복제물 단가를 적용하여 산출한 불법복제물 시장규모(금액)는 약 360억원으로 전년(270억원) 대비 33.3% 가량 증가한 것으로 나타났다.

표IV-98 | 연도별 불법복제 게임물 시장규모

연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	62,077	-	97,646	-
2009년	53,745	-13.4	88,809	-9.1
2010년	25,777	-52.0	29,172	-67.2
2011년	33,059	28.2	27,013	-7.4
2012년	25,311	-23.4	36,017	33.3
5년 평균	39,994	-	55,731	-

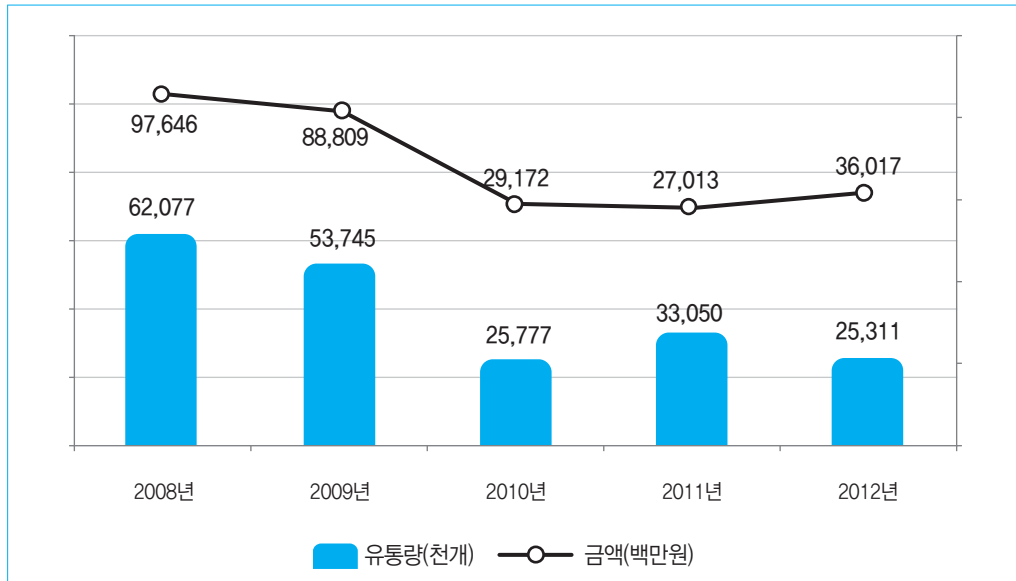
116) 만 13~69세 국민이 조사대상 기간 동안 유료로 구입하거나 무료로 획득한 불법복제물의 개수

117) 만 13~69세 국민이 조사대상 기간 동안 불법복제물의 구입을 위해 지출한 총 금액

※ 불법복제물 시장규모(금액) = 불법복제물 유통량 × 불법복제물 단가

118) 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모와 관련한 일부 수치들은 엑셀 프로그램 상에서 반올림된 값으로, 개별 수치의 합과 총계로 제시된 값이 근소하게 일치하지 않을 수 있음(이하 동일)

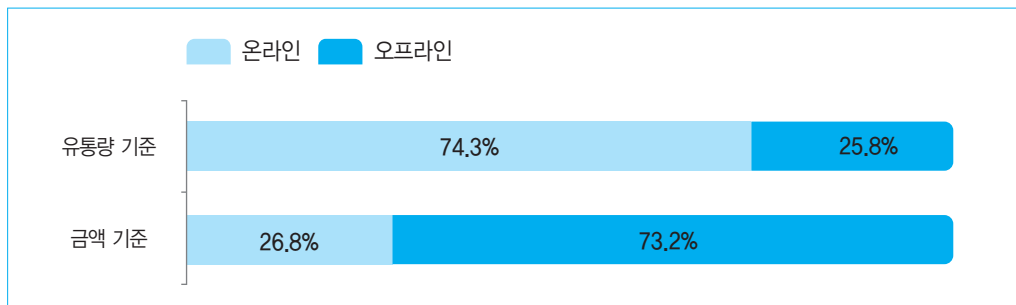
그림IV-88 | 연도별 불법복제 게임물 시장규모



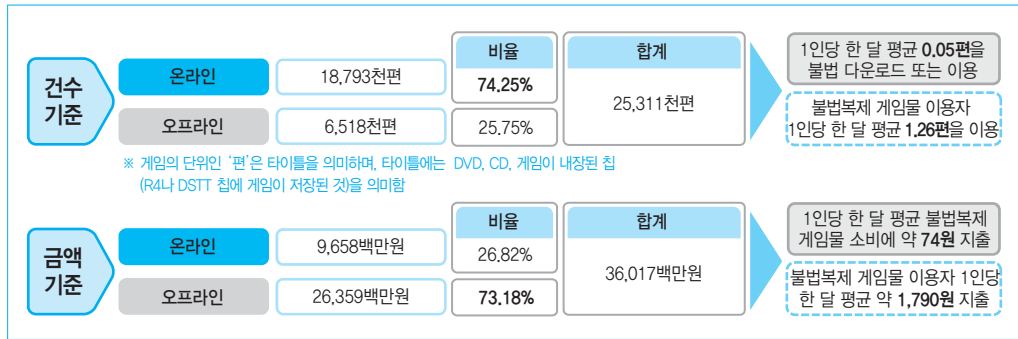
먼저 유통량 기준으로 온·오프라인 유통경로별 비중을 살펴보면, 2012년 한 해 동안 온라인상에서 1,879만개, 오프라인상에서 652만개로 총 2,531만개의 불법복제 게임물이 유통된 것으로 조사되었다. 온라인 유통비율은 74.3%로 오프라인 유통비율인 25.8%보다 약 2.8배 정도 높았다.

한편 금액 기준으로 온·오프라인 유통경로별 비중을 살펴보면, 온라인의 경우 약 97억원, 오프라인은 약 264억원으로 총 360억원의 규모로 불법복제 게임물 시장이 형성되어 있다는 것을 알 수 있다. 비율로 보면 온라인 시장은 26.8%, 오프라인 시장은 73.2%로 나타나 오프라인이 온라인 시장 비율보다 약 2.7배 정도 높은 것으로 나타났다.

그림IV-89 | 유통경로별 불법복제 게임물 시장 비중



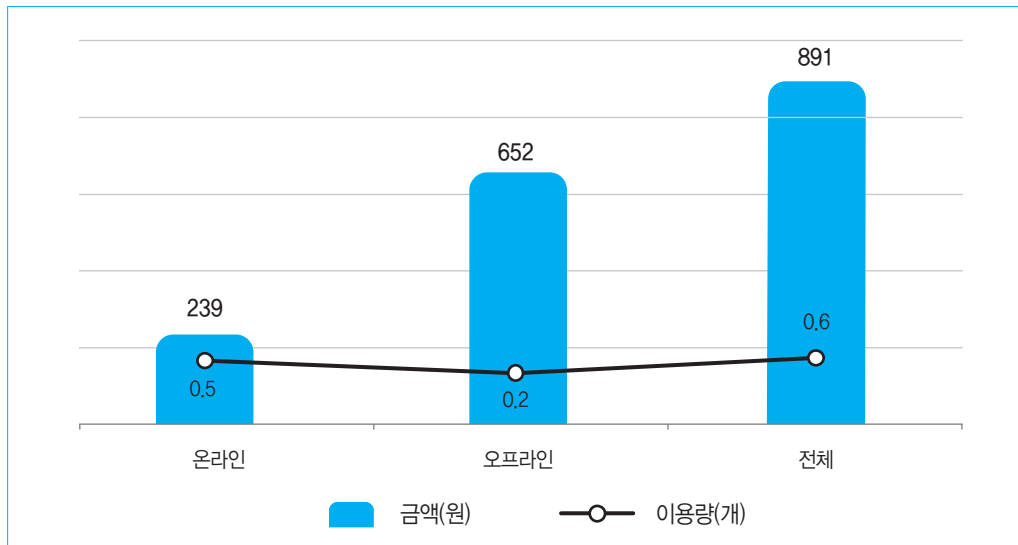
그림IV-90 | 전체 불법복제 게임물 시장규모



※ 만 16~69세 인구수 : 40,439,754명
 ※ 만 16~69세 불법복제물 이용자수 : 1,677,060명

한편, 2012년 한 해 동안 우리나라 만 16~69세 인구 1인당 평균 0.6개(한 달에 평균 0.05개)의 불법복제 게임물을 구입 또는 이용했으며, 유통경로별로 구분했을 때 온라인에서 0.5개, 오프라인에서 0.2개를 이용한 것으로 나타났다. 이를 금액으로 환산 시 약 891원(한 달 평균 74원)을 매달 불법복제 게임물 소비에 사용하였으며, 온라인에서 239원, 오프라인에서 652원을 지출한 것으로 볼 수 있다.

그림IV-91 | 1인당 1년 평균 불법복제 게임물 유통량 및 지출액



응답자 특성별 불법복제 게임물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 유통된 불법복제 게임물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제물은 약 1,944만개로써 ‘여성(588만개)’ 보다 많은 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때, 온라인에서는 ‘남성’이 약 1,527만개, ‘여성’이 약 352만개의 불법복제 게임물을 이용한 것으로 조사되었다. 한편 오프라인에서는 ‘남성’이 약 416만개, ‘여성’이 약 236만개의 불법복제 게임물을 이용한 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘10대’가 약 968만개의 불법복제 게임물을 이용한 것으로 조사되었으며, ‘20대’가 약 616만개, ‘40대’가 약 538만개, ‘30대’가 약 407만개 등의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 ‘10대’가 온라인에서 약 745만개, 오프라인에서 약 224만개로 불법복제 게임물을 가장 많이 이용한 연령대로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’에서 약 1,387만개로 불법복제 게임물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 523만개, ‘충청권’이 약 340만개, ‘호남권’이 약 247만개, ‘강원권’이 약 33만개의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온라인과 오프라인 모두 ‘수도권’에서 불법복제 게임물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘200~299만원’이 약 692만개로 불법복제 게임물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘700만원 이상’이 약 469만개, ‘300~399만원’이 약 381만개, ‘500~599만원’이 약 328만개, ‘400~499만원’이 약 276만개, ‘100~199만원’이 약 238만개, ‘600~699만원’이 약 107만개, ‘100만원 미만’이 약 40만개의 순으로 나타났다.

직업별로는 ‘학생’이 약 1,368만개로 불법복제 게임물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘화이트칼라’, ‘블루칼라’, ‘전업주부’, ‘자영업자’, ‘무직/기타’의 순으로 나타났다. ‘농/수/축산업 종사자’의 경우 불법복제 게임물을 이용하지 않은 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 온라인은 ‘학생’, 오프라인은 ‘화이트칼라’를 통한 불법복제물 유통이 가장 많았던 것으로 조사되었다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘중·고등학생’, ‘대학생’, ‘대학원생’ 순으로 불법복제 게임물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘고등학교 졸업’, ‘대학원 졸업’의 순으로 나타났다.

표IV-99 | 응답자 특성별 불법복제 게임물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개)

구분		합계	온라인	오프라인	
전체		25,311	18,793	6,518	
성별	남성	19,435	15,272	4,163	
	여성	5,876	3,521	2,355	
연령	10대	9,682	7,446	2,236	
	20대	6,161	5,257	904	
	30대	4,068	2,426	1,641	
	40대	5,376	3,640	1,737	
	50대	24	24	0	
	60대	0	0	0	
지역	수 도 권	전체	13,868	10,372	3,497
		서울	7,660	5,233	2,426
		경기/인천	6,209	5,138	1,070
	충청권		3,402	2,212	1,189
	영남권		5,233	4,020	1,213
	호남권		2,474	1,879	595
	강원권		333	309	24
가구 소득	100만원 미만		404	285	119
	100~199만원		2,379	2,236	143
	200~299만원		6,922	5,257	1,665
	300~399만원		3,806	2,855	952
	400~499만원		2,759	2,046	714
	500~599만원		3,283	2,260	1,023
	600~699만원		1,070	690	381
700만원 이상		4,686	3,164	1,522	
직업	농/수/축산업 종사자		0	0	0
	자영업자		761	285	476
	블루칼라		999	642	357
	화이트칼라		8,207	5,519	2,688
	전업주부		975	714	262
	학생		13,678	11,085	2,593
	무직/기타		690	547	143
학력	재 학	중·고등학생	7,184	5,781	1,403
		대학생	6,137	5,019	1,118
		대학원생	357	285	71
	초등학교 졸업 이하		0	0	0
	중학교 졸업		0	0	0
	고등학교 졸업		1,451	1,166	285
	대학교 졸업		10,086	6,470	3,616
대학원 졸업		95	71	24	

다음으로 금액을 기준으로 불법복제 게임물 시장규모를 살펴보면 ‘남성’이 약 251억원으로 ‘여성(110억원)’ 보다 불법복제 게임물 이용을 위해 지출한 총 금액이 큰 것으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때, 먼저 온라인에서는 ‘남성’이 약 82억원, ‘여성’이 약 14억원을 불법복제 게임물 이용에 지출했으며, 오프라인에서는 ‘남성’이 약 168억원, ‘여성’이 약 95억원을 지출한 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘10대’가 약 129억원으로 불법복제 게임물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘40대’가 약 87억원, ‘30대’가 약 84억원, ‘20대’가 약 60억원의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때 ‘10대’가 온라인에서 약 39억원, 오프라인에서는 약 90억원으로 불법복제 게임물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 연령대로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’에서 약 198억원으로 불법복제 게임물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 71억원, ‘충청권’이 약 55억원, ‘호남권’이 약 33억원, ‘강원권’이 약 4억원의 순으로 나타났다. 온·오프라인 경로별로 구분했을 때에도 ‘수도권’이 불법복제 게임물 이용을 위해 가장 많은 금액을 지출한 지역으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘200~299만원’이 약 100억원으로 불법복제 게임물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘700만원 이상’이 약 79억원, ‘500~599만원’이 약 53억원, ‘300~399만원’이 약 50억원, ‘400~499만원’이 약 36억원, ‘600~699만원’이 약 19억원, ‘100~199만원’이 약 16억원, ‘100만원 미만’이 약 6억원의 순으로 조사되었다.

직업별로는 ‘학생’이 약 160억원으로 불법복제 게임물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘화이트칼라’, ‘자영업자’, ‘블루칼라’, ‘전업주부’, ‘무직/기타’의 순으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘중·고등학생’, ‘대학생’, ‘대학원생’의 순으로 불법복제 게임물 이용에 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘고등학교 졸업’, ‘대학원 졸업’의 순으로 나타났다.

표IV-100 | 응답자 특성별 불법복제 게임물 시장규모(금액)

(단위 : 백만원)

구분		합계	온라인	오프라인	
전체		36,017	9,658	26,359	
성별	남성	25,057	8,223	16,835	
	여성	10,959	1,435	9,524	
연령	10대	12,939	3,896	9,043	
	20대	5,993	2,338	3,656	
	30대	8,381	1,743	6,638	
	40대	8,704	1,681	7,023	
	50대	0	0	0	
	60대	0	0	0	
지역	수 도 권	전체	19,821	5,680	14,141
		서울	12,806	2,994	9,812
		경기/인천	7,015	2,686	4,329
	충청권		5,507	697	4,810
	영남권		7,059	2,153	4,906
	호남권		3,266	861	2,405
	강원권		363	267	96
	100만원 미만		604	123	481
100~199만원		1,643	1,066	577	
200~299만원		10,015	3,281	6,734	
300~399만원		4,955	1,107	3,848	
400~499만원		3,624	738	2,886	
500~599만원		5,346	1,210	4,137	
600~699만원		1,929	390	1,539	
700만원 이상		7,900	1,743	6,157	
직업	농/수/축산업 종사자		0	0	0
	자영업자		2,068	144	1,924
	블루칼라		1,812	369	1,443
	화이트칼라		14,090	3,219	10,870
	전업주부		1,161	103	1,058
	학생		15,961	5,475	10,486
	무직/기타		926	349	577
학력	재 학	중·고등학생	8,649	2,973	5,676
		대학생	6,941	2,420	4,521
		대학원생	371	82	289
	초등학교 졸업 이하		0	0	0
	중학교 졸업		0	0	0
	고등학교 졸업		1,585	431	1,154
	대학교 졸업		18,334	3,711	14,622
	대학원 졸업		137	41	96

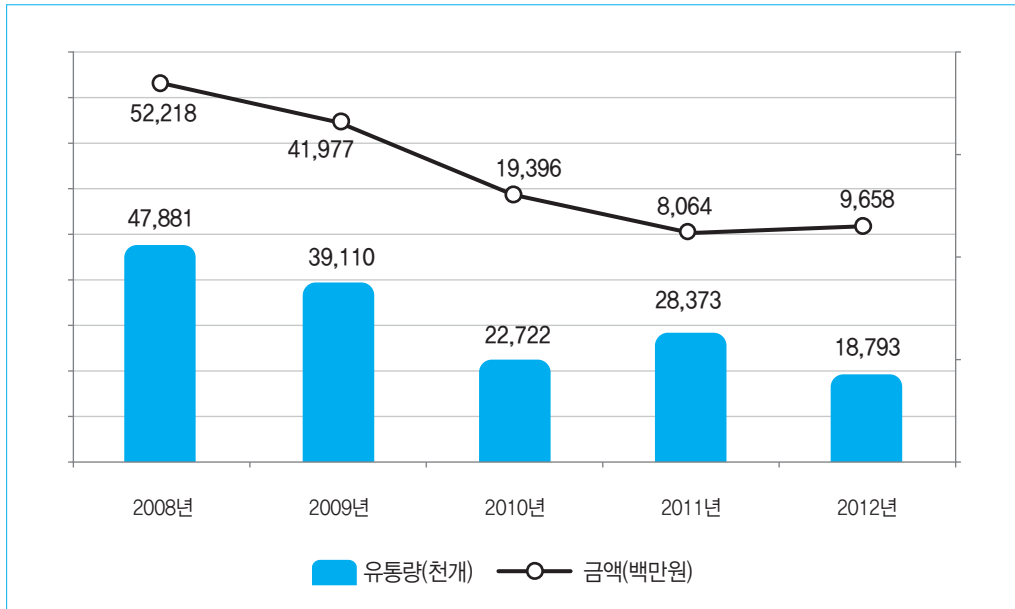
2) 온라인 불법복제 게임물 시장규모

2012년도의 온라인 불법복제 게임물 시장규모(유통량)는 약 1,879만개로 전년(2,837만개) 대비 33.8% 감소하였으며, 2008년(4,781만개) 대비 60.8% 감소한 것으로 나타났다. 온라인 불법복제 게임물의 유통량은 전체 온라인 불법복제물 유통량의 1.0%를 차지하고 있으며, 최근 5년간의 연간 평균 유통량은 약 3,138만개로 나타났다. 이 유통량에 불법복제 게임물의 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모는 약 97억원으로 전년(81억원) 대비 19.8% 증가하였으며, 2008년(522억원) 대비 81.5%p 감소했다.

표IV-101 | 연도별 온라인 불법복제 게임물 시장규모

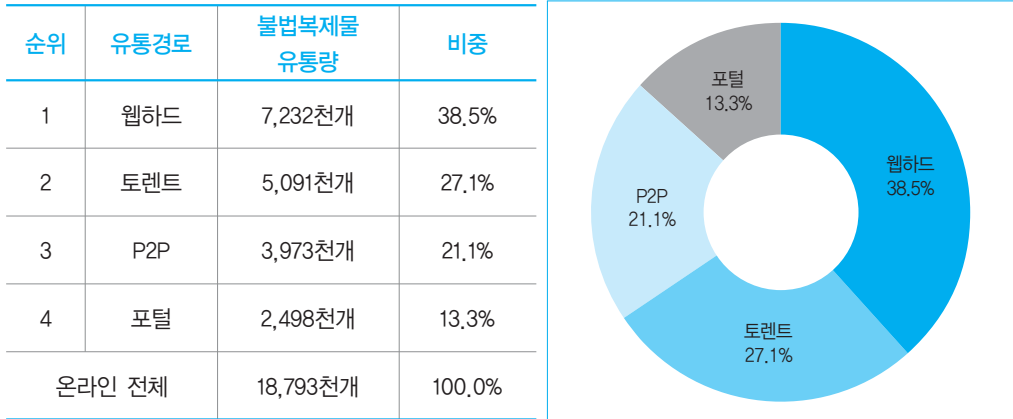
연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	47,881	-	52,218	-
2009년	39,110	-18.3	41,977	-19.6
2010년	22,722	-41.9	19,396	-53.8
2011년	28,373	24.9	8,064	-58.4
2012년	18,793	-33.8	9,658	19.8
5년 평균	31,376	-	26,263	-

그림IV-92 | 연도별 온라인 불법복제 게임물 시장규모



온라인 불법복제 게임물 시장규모를 유통경로별로 살펴보면, ‘웹하드’를 통한 유통량이 723만개(38.5%)로 가장 많았으며, 그 다음으로 ‘토렌트’ 509만개(27.1%), ‘P2P’ 397만개(21.1%), ‘포털’ 250만개(13.3%)의 순으로 나타났다.

그림Ⅳ-93 | 온라인 유통경로별 불법복제 게임물 시장 비중(유통량)



응답자 특성별 온라인 불법복제 게임물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 온라인상에서 유통된 불법복제 게임물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제물은 약 1,527만개로 ‘여성(352만개)’ 보다 많은 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 포털, 웹하드, 토렌트 모두 ‘남성’이 이용한 불법복제 게임물이 더 많다고 조사되었다.

연령별로는 ‘10대’가 약 745만개로 온라인 불법복제 게임물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘20대’가 약 526만개, ‘40대’가 약 364만개, ‘30대’가 약 243만개의 불법복제물을 이용한 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P와 웹하드는 ‘10대’, 토렌트는 ‘20대’, 포털은 ‘40대’를 통한 유통량이 가장 많은 것으로 나타났다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 1,037만개로 온라인 불법복제 게임물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 402만개, ‘충청권’이 약 221만개, ‘호남권’이 약 188만개, ‘강원권’이 약 31만개의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 포털, 웹하드, 토렌트 모두 ‘수도권’에서의 유통량이 가장 높은 것으로 조사되었다.

가구소득별로는 ‘200~299만원’이 약 526만개로 온라인 불법복제 게임물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘700만원 이상’이 약 316만개, ‘300~399만원’이 286만개, ‘500~599만원’이 약 226만개, ‘100~199만원’이 224만개, ‘400~499만원’이 약 205만

개, '600~699만원'이 약 69만개, '100만원 미만'이 29만개의 순으로 조사되었다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 웹하드는 '200~299만원', 포털은 '500~599만원', 토렌트는 '300~399만원'에 해당하는 응답자에 의한 유통이 가장 많았던 것으로 나타났다.

직업별로는 '학생'이 약 1,109만개로 불법복제 게임물을 가장 많이 이용한 직업층으로 조사되었으며, '화이트칼라', '전업주부', '블루칼라', '무직/기타', '자영업자'의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때 P2P, 포털, 웹하드, 토렌트 모두 '학생'을 통한 유통량이 가장 많은 것으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 '중·고등학생', '대학생', '대학원생' 순으로 불법복제 게임물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 '대학교 졸업', '고등학교 졸업', '대학원 졸업'의 순으로 나타났다.

표IV-102 | 응답자 특성별 온라인 불법복제 게임물 시장규모(유통량)

(단위 : 천개)

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
전체		18,793	3,973	2,498	7,232	5,091	
성별	남성	15,272	3,283	1,522	6,256	4,210	
	여성	3,521	690	975	975	880	
연령	10대	7,446	1,332	928	3,188	1,998	
	20대	5,257	1,094	285	1,618	2,260	
	30대	2,426	833	238	1,189	167	
	40대	3,640	714	1,023	1,237	666	
	50대	24	0	24	0	0	
	60대	0	0	0	0	0	
지역	수도권	전체	10,372	2,593	1,047	3,996	2,736
		서울	5,233	1,118	452	2,355	1,308
		경기/인천	5,138	1,475	595	1,641	1,427
	충청권	2,212	167	452	642	952	
	영남권	4,020	571	666	1,927	856	
	호남권	1,879	476	333	523	547	
	강원권	309	167	0	143	0	
	가구 소득	100만원 미만	285	24	24	119	119
100~199만원		2,236	95	428	1,142	571	
200~299만원		5,257	1,879	452	1,927	999	
300~399만원		2,855	404	238	880	1,332	
400~499만원		2,046	214	428	642	761	

	구분	합계	P2P	포털	웹하드	토렌트
	500~599만원	2,260	642	547	761	309
	600~699만원	690	190	119	262	119
	700만원 이상	3,164	523	262	1,499	880
직업	농/수/축산업 종사자	0	0	0	0	0
	자영업자	285	48	48	119	71
	블루칼라	642	190	48	238	167
	화이트칼라	5,519	1,451	809	2,284	975
	전업주부	714	71	357	48	238
	학생	11,085	2,046	1,189	4,306	3,544
	무직/기타	547	167	48	238	95
학력	중·고등학생	5,781	690	856	2,759	1,475
	대학생	5,019	1,332	333	1,475	1,879
	대학원생	285	24	0	71	190
	초등학교 졸업 이하	0	0	0	0	0
	중학교 졸업	0	0	0	0	0
	고등학교 졸업	1,166	262	357	238	309
	대학교 졸업	6,470	1,665	952	2,640	1,213
대학원 졸업	71	0	0	48	24	

다음으로 금액을 기준으로 온라인 불법복제 게임물의 시장규모를 살펴보면 ‘남성’이 약 82억원으로 ‘여성(14억원)’ 보다 온라인상에서 불법복제 게임물의 이용을 위해 지출한 총 금액이 큰 것으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때, P2P와 웹하드 모두 ‘남성’이 지출한 금액이 많은 것으로 조사되었다.

연령별로는 ‘10대’가 약 39억원으로 불법복제 게임물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘20대’가 약 23억원, ‘30대’와 ‘40대’가 약 17억원의 순으로 나타났다. 유통경로별로 구분했을 때, P2P와 웹하드 모두 ‘10대’가 지출한 금액이 가장 많은 것으로 조사되었다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 57억원으로 온라인 불법복제 게임물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 22억원, ‘호남권’이 약 9억원, ‘충청권’이 약 7억원, ‘강원권’이 약 3억원의 순으로 나타났다.

가구소득별로는 ‘200~299만원’이 약 33억원으로 온라인 불법복제 게임물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘700만원 이상’이 약 17억원, ‘500~599만원’이 약 12억원, ‘300~399만원’이 약 11억원 등의 순으로 조사되었다.

직업별로는 ‘학생’이 약 55억원으로 온라인 불법복제 게임물 이용에 가장 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, ‘화이트칼라’, ‘블루칼라’, ‘무직/기타’, ‘자영업자’, ‘전업주부’ 등의 순으로 나타났다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 ‘중·고등학생’, ‘대학생’, ‘대학원생’ 순으로 불법복제 게임물 이용에 많은 금액을 지출한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 ‘대학교 졸업’, ‘고등학교 졸업’, ‘대학원 졸업’의 순으로 나타났다.

표IV-103 | 응답자 특성별 온라인 불법복제 게임물 시장규모(금액)

(단위 : 백만원)

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
전체		9,658	3,424	0	6,234	0	
성별	남성	8,223	2,830	0	5,393	0	
	여성	1,435	595	0	841	0	
연령	10대	3,896	1,148	0	2,748	0	
	20대	2,338	943	0	1,394	0	
	30대	1,743	718	0	1,025	0	
	40대	1,681	615	0	1,066	0	
	50대	0	0	0	0	0	
	60대	0	0	0	0	0	
지역	수도권	전체	5,680	2,235	0	3,445	0
		서울	2,994	964	0	2,030	0
		경기/인천	2,686	1,271	0	1,415	0
	충청권	697	144	0	554	0	
	영남권	2,153	492	0	1,661	0	
	호남권	861	410	0	451	0	
	강원권	267	144	0	123	0	
	가구 소득	100만원 미만	123	21	0	103	0
100~199만원		1,066	82	0	984	0	
200~299만원		3,281	1,620	0	1,661	0	
300~399만원		1,107	349	0	759	0	
400~499만원		738	185	0	554	0	
500~599만원		1,210	554	0	656	0	
600~699만원		390	164	0	226	0	
700만원 이상		1,743	451	0	1,292	0	
직업	농/수/축산업 종사자	0	0	0	0	0	
	자영업자	144	41	0	103	0	

구분		합계	P2P	포털	웹하드	토렌트	
	블루칼라	369	164	0	205	0	
	화이트칼라	3,219	1,251	0	1,969	0	
	전업주부	103	62	0	41	0	
	학생	5,475	1,763	0	3,711	0	
	무직/기타	349	144	0	205	0	
학력	재학	중·고등학생	2,973	595	0	2,379	0
		대학생	2,420	1,148	0	1,271	0
		대학원생	82	21	0	62	0
	초등학교 졸업 이하	0	0	0	0	0	
	중학교 졸업	0	0	0	0	0	
	고등학교 졸업	431	226	0	205	0	
	대학교 졸업	3,711	1,435	0	2,276	0	
	대학원 졸업	41	0	0	41	0	

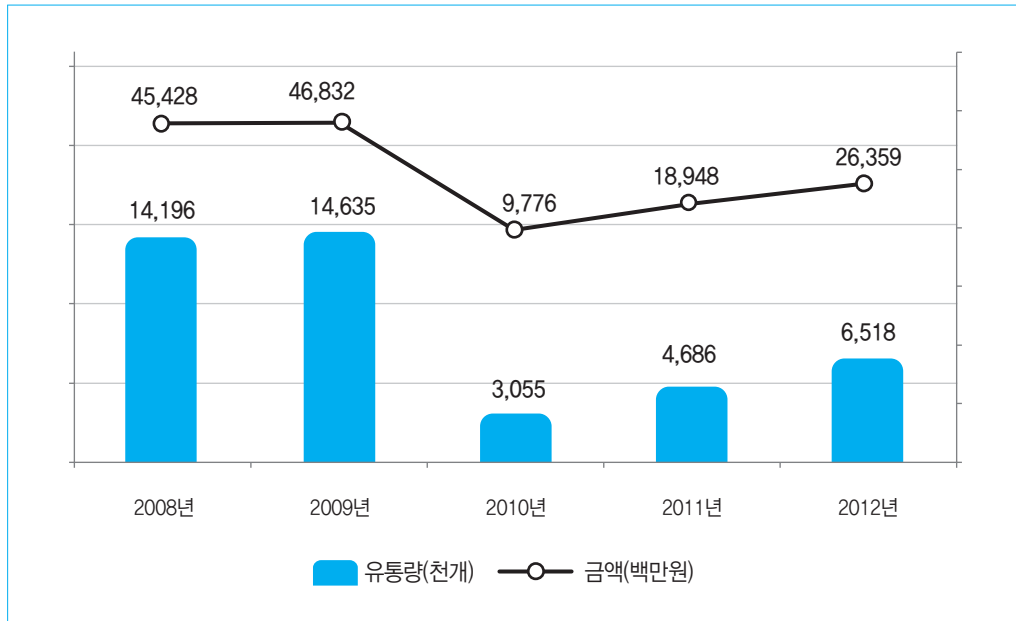
3) 오프라인 불법복제 게임물 시장규모

2012년도의 오프라인 불법복제 게임물 시장규모(유통량)는 약 652만개로 전년(469만개) 대비 39.1% 증가하였으며, 2008년(1,420만개) 대비 54.1% 감소한 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 게임물의 유통량은 전체 오프라인 불법복제물 유통량의 0.7%를 차지하고 있으며, 최근 5년간의 연간 평균 유통량은 약 862만개로 나타났다. 한편 오프라인 불법복제 게임물의 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모(금액)는 약 264억원으로 전년(189억원) 대비 39.1% 증가하였으며, 2008년(454억원) 대비 42.0% 감소했다.

표IV-104 | 연도별 오프라인 불법복제 게임물 시장규모

연도	유통량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	14,196	-	45,428	-
2009년	14,635	3.1	46,832	3.1
2010년	3,055	-79.1	9,776	-79.1
2011년	4,686	53.4	18,948	93.8
2012년	6,518	39.1	26,359	39.1
5년 평균	8,618	-	29,469	-

그림Ⅳ-94 | 연도별 오프라인 불법복제 게임물 시장규모



응답자 특성별 오프라인 불법복제 게임물 시장규모(유통량)를 살펴보면, 2012년에 오프라인상에서 유통된 불법복제 게임물 중 ‘남성’이 이용한 불법복제 게임물은 약 416만 개로 ‘여성(약 236만개)’ 보다 많은 것으로 나타났다. 이를 금액으로 환산하면 ‘남성’은 약 168억원, ‘여성’은 약 95억원을 오프라인 불법복제 게임물 이용에 지출한 것으로 추정할 수 있다.

연령별로는 ‘10대’가 약 224만개로 오프라인 불법복제 게임물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘40대’가 약 174만개, ‘30대’가 약 164만개, ‘20대’가 약 90만개 등의 순으로 나타났다. 이를 금액으로 환산하면 ‘10대’가 약 90억원, ‘40대’가 약 70억원, ‘30대’가 약 66억원, ‘20대’가 약 37억원을 오프라인 불법복제 게임물 이용에 지출한 것으로 추정할 수 있다.

지역별로는 ‘수도권’이 약 350만개로 오프라인 불법복제 게임물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, ‘영남권’이 약 121만개, ‘충청권’이 약 119만개, ‘호남권’이 약 60만개, ‘강원권’이 약 2만개의 순으로 나타났다. 이를 금액으로 환산하면 ‘수도권’이 약 141억원, ‘영남권’이 약 49억원, ‘충청권’이 약 48억원, ‘호남권’이 약 24억원, ‘강원권’이 약 1억원을 오프라인 불법복제 게임물 이용에 지출한 것으로 추정할 수 있다.

가구소득별로는 '200~299만원'이 약 167만개로 오프라인 불법복제 게임물을 가장 많이 이용한 것으로 조사되었으며, '700만원 이상'이 약 152만개, '500~599만원'이 약 102만개, '300~399만원'이 약 95만개, '400~499만원'이 약 71만개, '600~699만원'이 약 38만개, '100~199만원'이 약 14만개, '100만원 미만'이 약 12만개의 순으로 나타났다.

직업별로는 '화이트칼라'가 약 269만개로 오프라인 불법복제 게임물을 가장 많이 이용한 직업층으로 조사되었으며, '학생'이 약 259만개, '자영업자'가 약 48만개, '블루칼라'가 약 36만개 등의 순으로 나타났다. 이를 금액으로 환산하면 '화이트칼라'가 약 109억원, '학생'이 약 105억원을 오프라인 불법복제 게임물 이용에 지출한 것으로 추정할 수 있다.

학력별로는 먼저 재학생의 경우 '중·고등학생', '대학생', '대학원생' 순으로 오프라인 불법복제 게임물을 많이 이용한 것으로 조사되었으며, 졸업자의 경우는 '대학교 졸업'에 해당하는 응답자의 유통량이 가장 높게 나타났다.

표IV-105 | 응답자 특성별 오프라인 불법복제 게임물 시장규모

구분		유통량(천개)	금액(백만원)	
전체		6,518	26,359	
성별	남성	4,163	16,835	
	여성	2,355	9,524	
연령	10대	2,236	9,043	
	20대	904	3,656	
	30대	1,641	6,638	
	40대	1,737	7,023	
	50대	0	0	
	60대	0	0	
지역	수도권	전체	3,497	14,141
		서울	2,426	9,812
		경기/인천	1,070	4,329
	충청권	1,189	4,810	
	영남권	1,213	4,906	
	호남권	595	2,405	
	강원권	24	96	
가구 소득	100만원 미만	119	481	
	100~199만원	143	577	
	200~299만원	1,665	6,734	

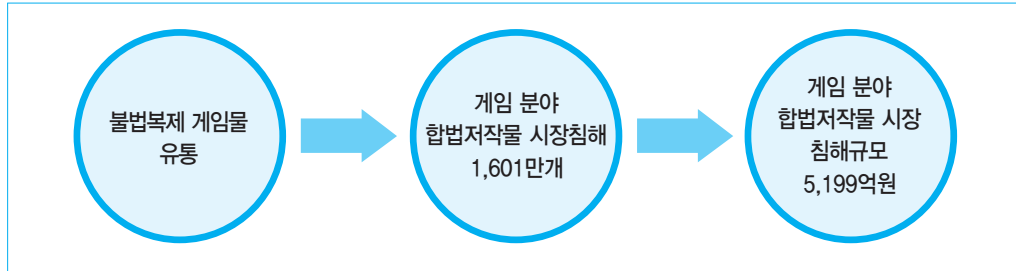
구분		유통량(천개)	금액(백만원)	
	300~399만원	952	3,848	
	400~499만원	714	2,886	
	500~599만원	1,023	4,137	
	600~699만원	381	1,539	
	700만원 이상	1,522	6,157	
직업	농/수/축산업 종사자	0	0	
	자영업자	476	1,924	
	블루칼라	357	1,443	
	화이트칼라	2,688	10,870	
	전업주부	262	1,058	
	학생	2,593	10,486	
	무직/기타	143	577	
학력	재학	중·고등학생	1,403	5,676
		대학생	1,118	4,521
		대학원생	71	289
	초등학교 졸업 이하		0	0
	중학교 졸업		0	0
	고등학교 졸업		285	1,154
	대학교 졸업		3,616	14,622
	대학원 졸업		24	96

다. 합법저작물 시장 침해규모(게임)

1) 게임 분야 합법저작물 시장 침해규모

합법저작물 시장의 침해규모도 불법복제물 시장규모와 마찬가지로 양적(침해량), 금액적으로 구분할 수 있다. 먼저 침해량은 구입 또는 이용한 불법복제물로 인하여 실제로 구매 또는 이용하지 않게 된 합법저작물의 개수를 의미한다. 이러한 침해량에 정품가격을 곱하여 산출한 것이 침해금액이다. 이하에서는 합법저작물 시장 침해규모를 침해량과 금액으로 구분하여 분석한다. 침해량 분석을 통해 침해규모에 대한 정량적 추이를 살펴볼 수 있으며, 침해금액 분석을 통해 최종수요의 상실로 인한 콘텐츠산업의 직접적(1차적) 경제적 손실규모를 추정할 수 있다.

그림IV-95 | 불법복제 게임물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모



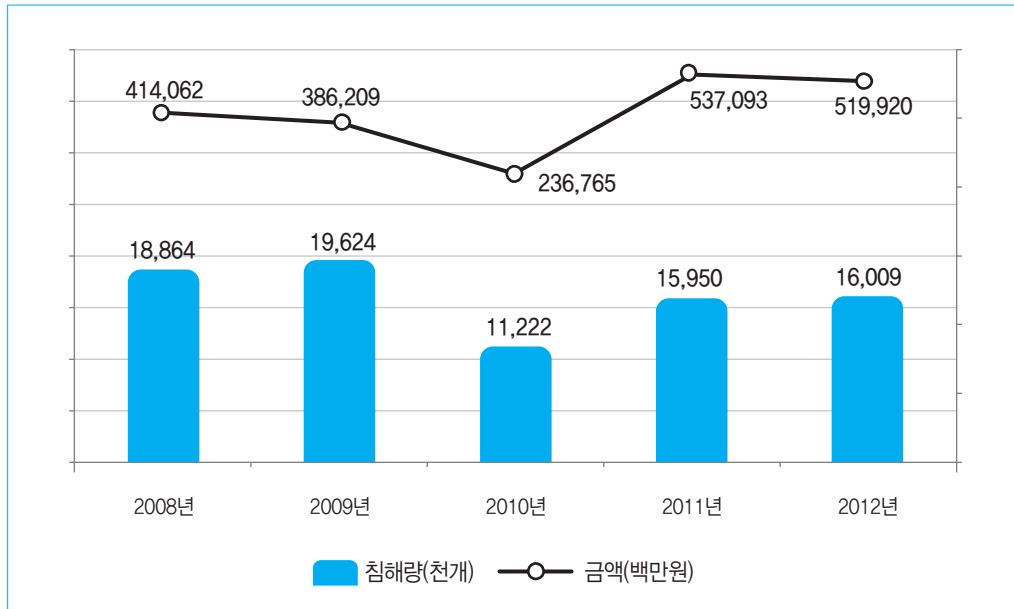
앞서 언급한 대로 불법복제 게임물 시장규모는 약 360억원으로 나타났으며, 이러한 불법복제물로 인해 침해받는 합법저작물 시장의 규모는 약 5,199억원으로 추정할 수 있다. 이 수치는 제3장 제1절의 ‘합법저작물 시장 침해규모 산출방법’에서 밝힌 계산식을 바탕으로 산출한 결과이다. 불법복제물과 합법저작물 간의 유통단가 차이로 인해 방송 분야 합법저작물 시장 침해규모(금액)는 불법복제물 시장의 약 14.4배 가량 큰 규모로 형성되어 있다. 게임 분야 합법저작물 시장 침해규모는 전체(음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야) 합법저작물 시장 침해규모의 23.4%에 해당한다.

좀 더 세부적으로 살펴보면, 2012년 한 해 동안의 불법복제 게임물 침해량은 약 160억개로 2011년(159억 5천개) 대비 0.4% 증가하였으며, 2008년(189억개) 대비 15.1% 감소한 것으로 나타났다. 합법 게임물의 침해량은 전체 합법저작물 침해량의 1.4%를 차지하고 있다. 이 침해량에 합법 게임물 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모는 총 5,199억원으로 2011년(5,371억원) 대비 3.2% 감소하였으며, 2008년(4,141억원) 대비 25.6% 증가했다.

표IV-106 | 연도별 합법저작물 시장 침해규모(게임 분야)

연도	침해량(천개)	증감(%)	금액(백만원)	증감(%)
2008년	18,864	-	414,062	-
2009년	19,624	4.0	386,209	-6.7
2010년	11,222	-42.8	236,765	-38.7
2011년	15,950	42.1	537,093	126.8
2012년	16,009	0.4	519,920	-3.2
5년 평균	16,334	-	418,810	-

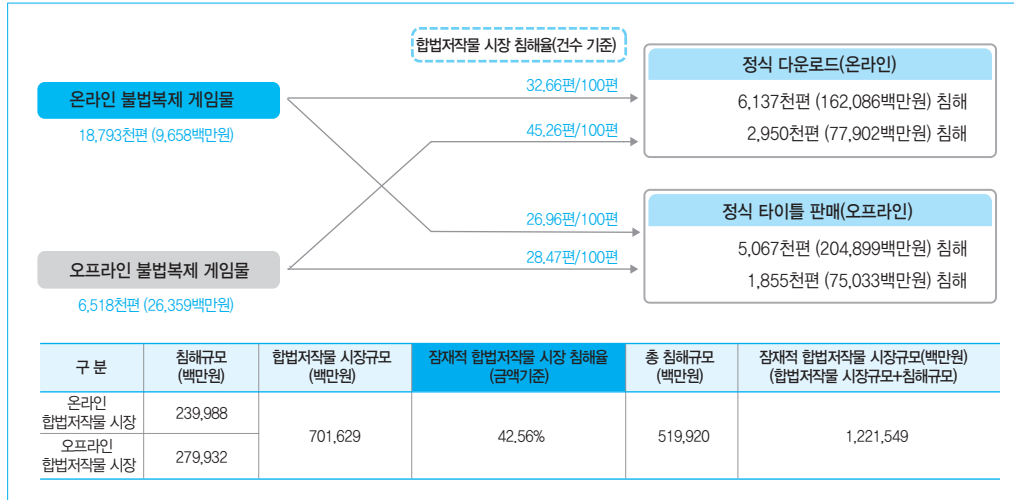
그림Ⅳ-96 | 연도별 합법저작물 시장 침해규모(게임 분야)



불법복제 게임물이 게임 분야의 합법저작물 시장을 침해하는 비율(합법저작물 시장 침해율(건수 기준))¹¹⁹⁾을 살펴보면, 온라인 불법복제 게임물은 이용한 100편 중 32.66편은 정식 다운로드, 26.96편은 정식 타이틀 구매를 침해하고 있는 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 게임물은 구입한 100편 중 45.26편은 정식 다운로드, 28.47편은 정식 타이틀 구매를 침해하고 있는 것으로 분석되었다.

119) '합법저작물 시장 침해율(건수 기준)'은 이용자가 실제로 구입 또는 이용한 불법복제물 중 합법저작물을 구입할 의사가 있었던 것에 대한 비율로써, 불법복제물의 비율을 100으로 환산하여 제시한 것임

그림IV-97 | 불법복제 게임물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황¹²⁰⁾



※ 합법저작물 시장 침해율(건수) = 침해된 합법저작물 콘텐츠 수 / 불법복제물 이용 콘텐츠 수
 ※ 잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액) = 침해규모(금액) / 잠재적 합법저작물 시장규모(금액)

2) 게임 분야 온·오프라인 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모

게임물의 온·오프라인 합법저작물 시장은 온라인 불법복제 게임물에 의해 침해되기도 하며, 오프라인 불법복제 게임물에 의해 침해되기도 한다. 불법복제물의 유통경로에 따라 합법저작물 시장의 침해규모를 살펴보면, 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 3,670억원, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 1,529억원으로 나타났다. 비중으로 보면 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 70.6%를 차지하고 있으며, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 29.4%로 나타났다.

표IV-107 | 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(게임 분야)

(단위 : 백만원, %)

구분	온라인 불법복제 게임물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제 게임물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	합계
금액	366,985	152,935	519,920
비율	70.58	29.42	100.00

120) 게임 합법저작물 시장규모는 '2012 콘텐츠산업통계'(문화체육관광부, 2013)를 참조함

3) 게임 분야 잠재적 합법저작물 시장 침해율

가) 합법저작물 시장규모¹²¹⁾

합법저작물 시장의 침해규모와 합법저작물 시장규모를 비교해 보면 게임의 경우, 합법저작물 시장 침해규모는 5,199억원으로 합법저작물 시장규모 7,016억원보다 작게 형성되어 있다.

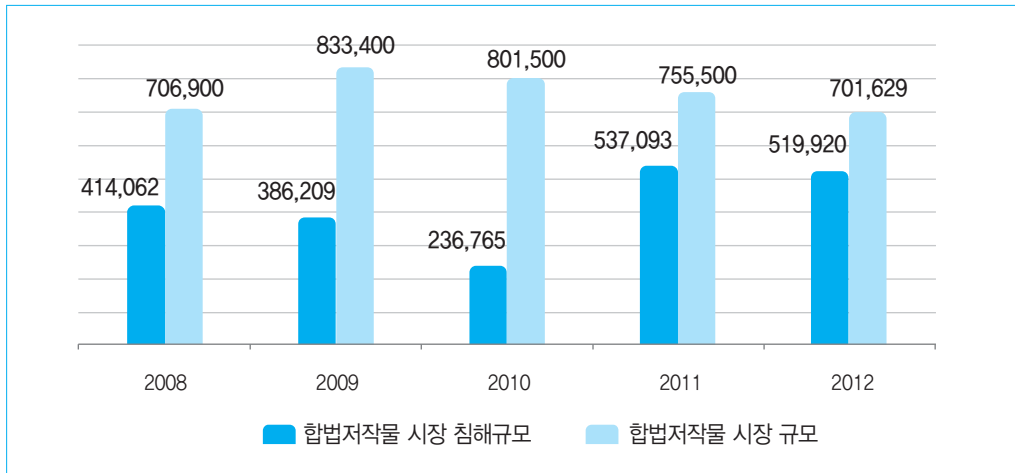
표IV-108 | 연도별 합법저작물 시장규모(게임 분야)

(단위 : 백만원, %)

구분	2008년	2009년	2010년	2011년	2012년
게임 합법저작물 시장규모	706,900	833,400	801,500	755,500	701,629
비율	-	17.9	-3.8	-5.7	-7.1

그림IV-98 | 연도별 게임 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모

(단위 : 백만원)



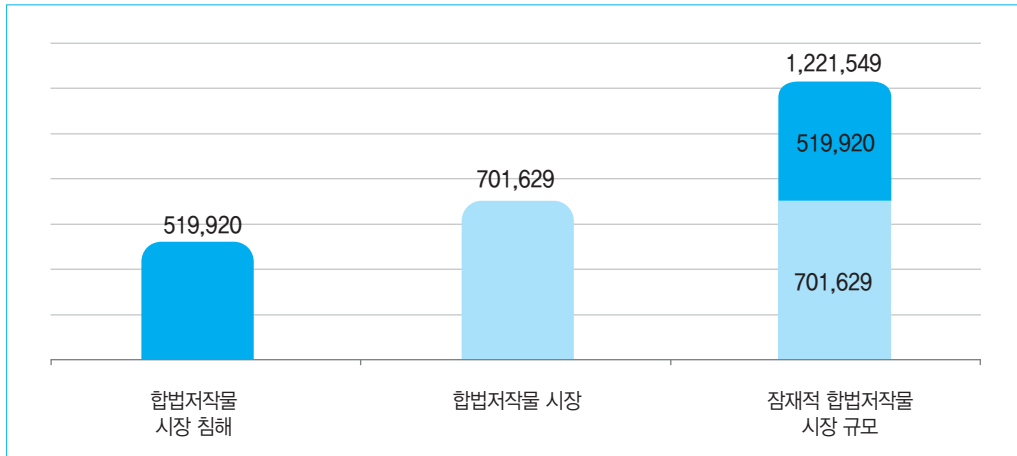
121) 본 보고서에 사용된 합법저작물 시장규모는 현 시점에서 각 콘텐츠의 통계 출처별로 2012년도 매출액이 집계되지 않아 '2012 콘텐츠산업통계(문화체육관광부, 2013)의 2011년도 시장규모를 기준으로 사용함

나) 잠재적 합법저작물 시장규모¹²²⁾

합법저작물 시장 침해규모와 합법저작물 시장규모를 합산하면 침해가 일어나지 않았을 경우 원래 형성되었어야 할 잠재적 합법저작물 시장규모를 추정할 수 있다. 불법복제 게임물 근절 시 약 5,199억원 가량의 합법저작물 시장을 추가적으로 창출할 수 있다. 여기에 현재의 합법저작물 시장규모를 합산하면 잠재적 합법저작물 시장규모는 약 1조 2,215억원 규모로 추정된다.

그림Ⅳ-99 | 게임 분야 잠재적 합법저작물 시장규모

(단위 : 백만원)



다) 잠재적 합법저작물 시장 침해율¹²³⁾

‘잠재적 합법저작물 시장 침해율’이란 잠재적 합법저작물 시장규모에서 차지하는 합법저작물 시장 침해규모에 대한 비율로써, 2012년 게임 분야 합법저작물 시장 침해율은 42.6%로 조사되었다. 이는 2011년 합법저작물 시장 침해율(41.6%)과 비교하였을 때 약 1.0%p 높아졌으며 2008년 합법저작물 시장 침해율(36.9%)과 비교하였을 때는 5.7%p 높아진 수치로써, 게임 분야의 저작권 보호환경 개선을 위한 지속적인 노력이 필요하다고 할 수 있다.

122) ‘잠재적 합법저작물 시장규모’란 합법저작물 시장규모와 합법저작물 시장 침해규모를 합산한 것으로 불법복제물이 존재하지 않았을 경우 합법저작물을 이용하였을 것으로 예상되는 전체 시장규모를 말함. 즉, 불법복제물이 침해를 유발시키지 않았을 경우 원래 형성되었어야 할 합법저작물 시장규모를 의미함
 123) ‘잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액 기준)’은 합법저작물 시장 침해규모 대비 잠재적 합법저작물 시장규모의 비율로써, 잠재적 합법저작물 시장규모 중 불법복제물로 인해 이용하지 않게 된 합법저작물 시장규모의 비율을 의미함. 예를 들어, 잠재적 합법저작물 시장 침해율이 80%라고 할 경우, 이는 원래 형성되었어야 할 잠재적 합법저작물 시장규모(금액) 중 80%에 해당하는 금액의 피해가 발생하였음을 의미함

표IV-109 | 잠재적 합법저작물 시장 침해율(게임 분야)

구분	합법저작물 시장규모(A)	합법저작물 시장 침해규모(B)	잠재적 합법저작물 시장규모(C=A+B)	잠재적 합법저작물 시장 침해율(%) (B/C)
2008년	7,069억원	4,141억원	1조 1,210억원	36.9%
2009년	8,334억원	3,862억원	1조 2,196억원	31.7%
2010년	8,015억원	2,368억원	1조 383억원	22.8%
2011년	7,555억원	5,371억원	1조 2,926억원	41.6%
2012년	7,016억원	5,199억원	1조 2,215억원	42.6%

[2012년 기준 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모 조사결과표]

□ 불법복제물 시장규모

● 전체 불법복제물 시장규모

구분	2011년		2012년		증감(%)	
	이용량	금액	이용량	금액	이용량	금액
음악	12억 9,157만곡	1,145억 7,518만원	13억 2,702만곡	842억 154만원	2.7	△26.5
영화	2억 5,146만편	615억 9,585만원	2억 1,488만편	680억 6,557만원	△14.5	10.5
방송	3억 5,059만편	462억 6,684만원	3억 5,806만편	497억 611만원	2.1	7.4
출판	1억 7,360만편	1,725억 9,551만원	1억 3,907만편	674억 9,504만원	△19.9	△60.9
게임	3,306만편	270억 1,254만원	2,531만편	360억 1,655만원	△23.4	33.3
총계	21억 27만 205개	4,220억 4,592만원	20억 6,433만개	3,054억 8,481만원	△1.7	△27.6

※ 2010년 전체 불법복제 시장규모 총액 : 5,101억 7,327만원

● 온라인 불법복제물 시장규모

구분	2011년		2012년		증감(%)	
	이용량	금액	이용량	금액	이용량	금액
음악	10억 4,144만곡	6억 9,114만원	11억 3,909만곡	9억 3,133만원	9.4	34.8
영화	2억 4,126만편	379억 7,432만원	2억 429만편	455억 7,096만원	△15.3	20.0
방송	3억 4,289만편	270억 3,967만원	3억 4,985만편	291억 8,888만원	2.0	7.9
출판	1억 4,234만편	121억 4,431만원	1억 2,986만편	2억 8,779만원	△8.8	△97.6
게임	2,837만편	80억 6,432만원	1,879만편	96억 5,801만원	△33.8	19.8
총계	17억 9,630만개	859억 1,375만원	18억 4,189만개	856억 3,697만원	2.5	△0.3

※ 2010년 온라인 불법복제 시장규모 총액 : 1,657억 9,256만원

● 오프라인 불법복제물 시장규모

구분	2011년		2012년		증감(%)	
	이용량	금액	이용량	금액	이용량	금액
음악	2억 5,013만곡	1,138억 8,404만원	1억 8,793만곡	832억 7,021만원	△24.9	△26.9
영화	1,020만편	236억 2,153만원	1,059만편	224억 9,461만원	3.8	△4.8
방송	769만편	192억 2,718만원	821만편	205억 1,723만원	6.7	6.7
출판	3,126만편	1,604억 5,120만원	921만편	672억 725만원	△70.6	△58.1
게임	469만편	189억 4,822만원	652만편	263억 5,854만원	39.1	39.1
총계	3억 397만개	3,361억 3,217만원	2억 2,244만개	2,198억 4,784만원	△26.8	△34.6

※ 2010년 오프라인 불법복제 시장규모 총액 : 3,443억 8,071만원

□ 합법저작물 시장 침해규모

• 전체 합법저작물 시장 침해규모

구분	2011년		2012년		증감(%)	
	침해량	금액	침해량	금액	침해량	금액
음악	9억 33만곡	5,909억 8,243만원	8억 6,824만곡	5,839억 7,936만원	△3.6	△1.2
영화	1억 952만편	7,941억 4,538만원	1억 1,090만편	6,575억 3,227만원	1.3	△17.2
방송	8,216만편	1,964억 7,533만원	1억 2,848만편	1,593억 6,304만원	56.4	△18.9
출판	6,021만편	3,799억 6,481만원	4,201만편	2,977억 5,517만원	△30.2	△21.6
게임	1,595만편	5,370억 9,323만원	1,601만편	5,199억 2,035만원	0.4	△3.2
총계	11억 6,817만개	2조 4,986억 6,117만원	11억 6,564만개	2조 2,185억 5,019만원	△0.3	△11.2

※ 2010년 전체 합법저작물 시장 침해규모 총액 : 2조 1,172억 5,083만원

• 온라인 합법저작물 시장 침해규모

구분	2011년		2012년		증감(%)	
	침해량	금액	침해량	금액	침해량	금액
음악	2억 4,199만곡	321억 8,471만원	3억 803만곡	409억 6,825만원	27.3	27.3
영화	4,676만편	1,259억 8,670만원	6,856만편	2,058억 4,312만원	46.6	63.4
방송	6,884만편	460억 7,251만원	1억 2,229만편	895억 4,166만원	77.7	94.3
출판	2,416만편	989억 2,769만원	1,803만편	746억 3,969만원	△25.4	△24.6
게임	769만편	2,031억 1,513만원	909만편	2,399억 8,808만원	18.2	18.2
총계	3억 8,945만개	5,062억 8,674만원	5억 2,600만개	6,509억 8,080만원	35.1	28.6

※ 2010년 온라인 합법저작물 시장 침해규모 총액 : 2,747억 9,211만원

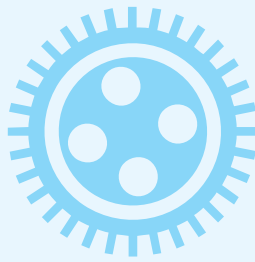
• 오프라인 합법저작물 시장 침해규모

구분	2011년		2012년		증감(%)	
	침해량	금액	침해량	금액	침해량	금액
음악	6억 5,834만곡	5,587억 9,772만원	5억 6,021만곡	5,430억 1,111만원	△14.9	△2.8
영화	6,276만편	6,682억만원	4,234만편	4,516억 8,915만원	△32.4	△32.4
방송	1,332만편	1,504억 282만원	618만편	698억 2,138만원	△53.6	△53.6
출판	3,605만편	2,810억 3,712만원	2,398만편	2,231억 1,549만원	△33.5	△20.6
게임	826만편	3,339억 7,810만원	692만편	2,799억 3,226만원	△16.2	△16.2
총계	7억 7,873만개	1조 9,923억 7,443만원	6억 3,964만개	1조 5,675억 6,939만원	△17.9	△21.3

※ 2010년 오프라인 합법저작물 시장 침해규모 총액 : 1조 8,424억 5,872만원



2013 저작권 보호 연차보고서



Part3

● 불법복제물 유통 감소로 ● 인한 경제적 효과



제5장 불법복제물 유통 감소로 인한 경제적 파급효과 분석

제1절 문제 설정

제2절 분석 모형

제3절 분석 결과

제4절 유사 사례 연구

제5절 결론 및 시사점



2013 저작권 보호 연차보고서

제5장 불법복제물 유통 감소로 인한 경제적 파급효과 분석

제1절 문제 설정

1. 문제 의식 및 분석대상

시장에서 저작물에 대한 수요가 발생하면 콘텐츠산업은 그 수요에 대응한 생산활동을 하게 된다. 콘텐츠산업의 생산활동이 이루어지는 과정에서 직접적으로 수요가 발생한 특정 콘텐츠산업을 비롯하여 여타 콘텐츠산업에서 생산된 상품과 서비스를 중간재로 사용하며, 콘텐츠산업 외의 기타 산업에서 생산된 상품과 서비스도 중간재로 사용하게 되는데, 이와 같이 복잡하게 얽혀 있는 직간접적인 산업연관관계 속에서 콘텐츠 상품이나 서비스 수요가 발생하면 관련된 모든 산업의 생산활동이 유발된다. 어떤 산업에서 상품이나 서비스를 생산하기 위해서는 중간재뿐만 아니라 노동, 자본과 같은 본원적인 생산요소의 투입이 필요하다. 따라서 콘텐츠산업의 수요는 콘텐츠산업을 비롯한 여타 연관산업의 생산을 유발시키게 되고, 관련된 모든 산업에서는 생산에 필요한 일자리가 만들어지게 된다.

저작물에 대한 합법적인 수요는 앞서 살펴본 바와 같이 정태적으로 해당 콘텐츠산업을 비롯한 국민경제 전반에 경제적 파급효과를 가져다주는 동시에 동태적으로도 국민경제 전반, 특히 콘텐츠산업의 발전에 큰 영향을 미치게 된다. 먼저 시장에서 발생하는 콘텐츠 상품과 서비스에 대한 수요는 해당 콘텐츠산업의 생산활동을 발생시켜 기업들이 영업잉여를 거둘 수 있게 만들며, 콘텐츠 기업들이 벌어들인 영업잉여를 기술개발, 설비도입, 우수 인재의 육성 및 채용 등에 사용함으로써 기업의 경쟁력을 보다 강화하는 기회로 삼을 수 있다. 콘텐츠산업의 생산활동으로 만들어진 일자리를 통해서도 동태적인 콘텐츠산업의 발전이라는 선순환이 충분히 예상된다. 즉, 저작물의 수요에 대응한 생산활동으로 고용이 발생하게 되면 노동력을 제공한 노동자들은 그 대가로 임금을 받고, 노동자들이 받는 보수는 가계의 소득이 되어 여타 상품 및 서비스를 구매하는데 지출되는데, 이때 지출소득의 일정 부분이 다시 콘텐츠산업의 상품과 서비스 구매에 사용됨으로써 콘텐츠산업의 시장 규모를 확대시키고 관련 기업들의 혁신과 경쟁 등을 촉진시키게 된다.

그러나 사회·경제 전반에서 저작권에 대한 인식이 부족하여 저작물에 대한 합법적인 수요 대신에 불법적인 이용이 많아지게 되면 그 국가에 매우 큰 경제적 손실이 발생하게 된다. 저작물의 불법적인 이용은 직접적으로 전술한 정태적 효과의 파급 경로에 따라 우리 경제의 생산과 고용 등 제반 경제적 이익을 손실시킨다. 예를 들어 불법적으로 영화를 다운받아 보는 행위는 영화 창작활동을 포기하게 만들어 영화 종사자들의 일자리를 줄이는 동시에 영화 제작이 줄어들면서 이들에게 영상·음향기기를 공급하는 전자산업의 생산과 고용도 감소시키는 등 국민경제 전체의 생산과 소득이 줄어드는 결과를 낳게 만든다. 불법복제물의 유통은 직접적인 경제적 손실 외에도 동태적으로 콘텐츠 시장을 위축시켜 기술개발과 우수 인재육성 등과 같은 중장기적인 투자를 막아 콘텐츠산업이 퇴보하도록 만든다.

이처럼 저작물의 불법복제는 단기뿐만 아니라 중장기적으로 국가의 경제 전반과 콘텐츠산업에 큰 손실을 발생시킨다. ‘나 하나쯤이야’하는 생각으로 발달된 정보통신기술을 이용해 저작물을 손쉽게 복제해서 사용할 수 있을지 모르지만, 그런 행위는 주위 사람들과 자신의 일자리를 사라지게 만들고, 우리나라 콘텐츠 기업의 몰락으로 우리의 후세들이 외국 콘텐츠만을 보고 들으면서 자라게 하는 결과를 초래할 수 있다. 이런 암울한 미래의 모습이 현실화 되는 것을 차단하기 위해서는 우리 사회 속에서 이루어지고 있는 불법복제 행위를 보다 적극적으로 막고 이를 합법적인 콘텐츠 시장으로 전환하는 노력이 매우 중요하다.

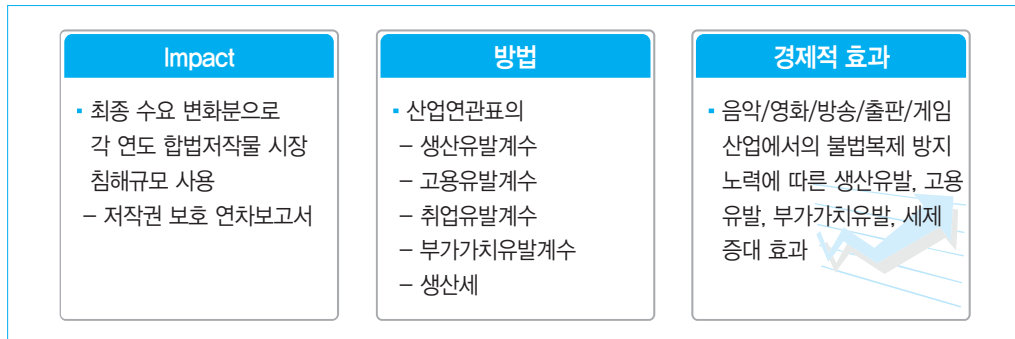
이러한 노력의 일환으로 본 장에서는 불법복제된 콘텐츠의 유통이 우리나라 경제에 얼마만큼의 경제적 손실을 발생시키고 있는가를 분석하여 소개함으로써 불법복제 행위에 대한 경각심을 일깨우고 나아가 우리나라 전반에서 지적재산권에 대한 인식이 제고되도록 하는 계기를 마련하고자 한다.

본 장에서는 불법복제물의 유통이 경제적으로 미치는 효과를 정량적으로 분석하기 위해 산업연관분석의 제반 응용분석 방법을 연구방법론으로 사용하며, 크게 다음과 같은 두 가지 측면에서 그 효과를 분석한다. 첫째, 불법복제물의 유통으로 경제적 손실이 얼마만큼 발생하였는가를 분석한다. 이를 위해 불법복제물의 유통으로 인해 합법저작물 시장이 침해되어 우리나라 경제의 최종수요를 유실시킴으로써 나타난 제반 경제적 효과를 분석한다. 이와 같은 분석 결과는 저작물의 불법복제 없이 합법적인 시장 수요가 발생한 경우 거둘 수 있는 경제적 효과로 해석될 수 있다. 본 장에서 분석하는 경제적 효과는

불법복제물의 유통이 없었더라면 창출되었을 생산유발효과, 고용유발효과, 부가가치유발효과, 영업잉여유발효과, 세수효과이다. 둘째, 현실적으로 존재하고 있는 불법복제물의 유통을 집중적인 단속 강화, 대국민 홍보 강화, 제반 법체계 정비 등 적극적인 정책을 통해 줄여나가는 경우 우리나라 경제에 얼마만큼의 경제적 이익을 가져다 줄 것인가를 분석한다. 이에 대해 2012년 기준 우리나라의 잠재적 합법저작물 시장 침해율이 16.2%¹²⁴⁾이며, 적극적인 정책을 통해 잠재적 합법저작물 시장 침해율을 10%까지 낮출 수 있다고 설정하여 분석한다. 동 분석에서는 합법저작물 시장 침해규모 중 일정 부분을 합법적인 시장 수요로 전환하는 경우 발생하게 되는 국민경제 전반 및 국내 콘텐츠산업의 생산유발효과, 고용유발효과, 부가가치유발효과, 영업잉여유발효과, 세수효과를 분석한다.

이상과 같은 ① 합법저작물 시장 침해규모의 경제적 파급효과와 ② 합법저작물 시장 침해율의 감소 축소에 따른 경제적 효과분석은 저작권 보호 연차보고서의 합법저작물 시장 침해규모를 경제적 impact(국내 최종수요 변동)로 산업연관분석에 반영하여 분석한 것이다.

그림 V-1 | 경제적 효과 분석 흐름도



124) 본 보고서 p132 참조

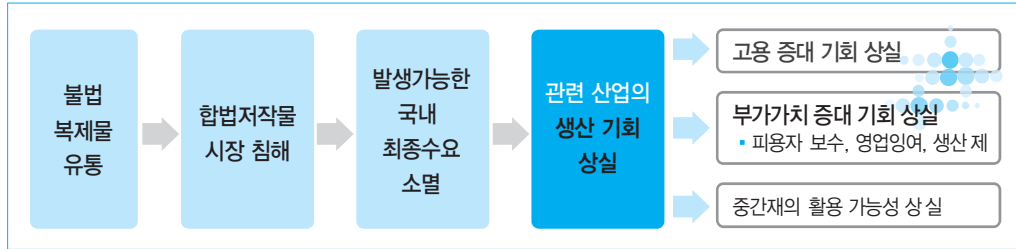
2. 분석 방법

콘텐츠의 불법복제물 유통은 수없이 많은 사회·경제적 문제를 야기하지만 이를 모두 규명하고 정량적으로 가늠하는 것은 불가능하다. 따라서 본 장에서는 이러한 복잡 다양한 영향중에서 거시 경제적인 효과에 초점을 맞추고자 한다.

앞서 잠시 언급한 바와 같이 본 장에서는 산업연관분석을 이용하여 불법복제물 유통이 발생시키는 경제적 효과를 분석한다. 이와 같이 산업연관분석을 연구방법론으로 선택한 이유는 최종수요와 관련된 변수를 염두에 둔 정책이 국민경제에 미치는 제반 경제적 효과를 분석하는 방법으로 산업연관 분석이 많이 사용되기 때문이다. 환언하면, 산업연관 분석에서는 각 산업의 소비(민간 및 정부), 투자(고정자본형성, 재고증가), 수출 등 최종수요가 변화할 때 국민경제 전반에 발생하게 되는 직간접적인 경제적 파급효과를 분석할 수 있다. 특히 산업연관분석은 특정 산업 또는 분야와 관련된 정책이 해당 산업에 미치는 파급효과는 물론 그 산업과 관련된 여타 산업에 미치는 파급효과를 모두 정량적으로 분석할 수 있다. 또한 해당 산업은 물론 관련된 산업에 직접적(1차적)으로 미치는 효과와 간접적(2차적~∞)으로 미치는 효과를 모두 분석할 수 있다.

불법복제물 유통으로 발생하는 거시 경제적 효과를 분석하기에 앞서 이런 행위가 어떠한 경로를 통해 경제 전반에 영향을 미치는가를 파악할 필요가 있다. 본 연구에서는 <그림 V-2>와 같이 콘텐츠의 불법복제물 유통이 발생하면 합법저작물 시장을 침해하게 되고, 그만큼 국내 콘텐츠산업에서 발생될 수 있었던 콘텐츠 상품과 서비스의 최종수요가 사라진다고 보았다. 또한 이렇게 불법 유통으로 인해 콘텐츠산업의 최종수요가 유실되면 국내 콘텐츠산업뿐만 아니라 연관된 국내 산업 전반에서 발생 가능했던 최종수요에 대응하는 생산기회를 잃게 된다. 또한 여타 산업의 생산활동 기회를 박탈함으로써 그 결과 충분히 만들어질 수 있었던 국내의 일자리와 부가가치를 유실시키게 된다. 본 장에서 고려한 불법복제물의 유통이 경제에 미치게 되는 경로는 정태적인 측면에서의 경로이며, 동태적인 구조 변화는 고려하지 않았다는 점을 밝혀 둔다. 한 가지 더 언급할 것은, 본 장에서의 거시 경제적 효과 분석이 콘텐츠산업에 직접적으로 미치는 효과만을 분석한 것이 아니라 거미줄처럼 얽혀 있는 복잡한 산업연관관계를 모두 고려하여 직간접적인 경제적 효과 모두를 분석하고 있다는 점이다. 이에 대한 사항은 다음 절의 분석 모형을 통해 이해될 수 있다.

그림 V-2 | 저작물 불법복제에 유통에 따른 거시 경제적 효과



이상과 같이 불법복제물 유통이 우리 경제에 영향을 미치는 경로를 설정하였다면 분석의 목적을 어떻게 둘 것인가를 정해야 한다. 본 장에서는 첫째, 불법복제물의 유통으로 인해 합법저작물 시장이 침해됨으로써 우리나라 경제 전반에 발생한 경제적 손실을 살펴보고자 한다. 이를 위해 거시 경제적 측면에서 불법복제물 유통으로 합법저작물의 시장이 침해되는 규모만큼 국내 최종수요의 발생 기회 또는 가능성을 소멸시켰다고 보았다. 따라서 분석 과정에서는 불법복제가 이루어지지 않고 합법저작물 침해 금액만큼 최종수요가 발생한 경우 나타나는 경제적 효과를 분석하고, 이와 같은 효과가 제반 경제적인 이익을 감소시키는 효과로 해석한다. 둘째, 정부와 유관 기관의 단속 강화와 사회 전반의 인식 제고 등으로 거둘 수 있는 경제적 효과를 분석한다. 현실적으로 불법복제물 유통으로 인한 합법저작물 시장의 침해 금액을 바로 합법적인 시장의 수요로 전환할 수는 없다. 따라서 여기에서는 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모를 일정 수준으로 줄여나가는 경우 그동안 유실되었던 합법저작물 시장이 우리 경제에 ‘실질적인 최종수요’로 작용을 함으로써 발생하는 실제적인 경제적 효과를 분석한다.

국가 경제 내에서 일정한 최종수요가 발생하게 되면 해당 산업은 물론 여타 관련 산업의 생산이 유발되고, 그에 따라 고용, 부가가치 등이 발생하게 된다. 특히 직접적으로는 해당 산업의 생산, 고용, 부가가치 등 제반 경제적 효과가 유발되며, 간접적으로는 산업의 연관구조 또는 투입기술상의 의존구조에 따라 관련된 여타 산업의 생산, 고용, 부가가치 등도 함께 유발된다. 따라서 본 장에서는 콘텐츠의 불법복제가 직접적으로 콘텐츠 산업에 미치는 경제적 효과와 함께 이와 관련된 여타 산업에 미치는 경제적 효과도 분석한다.

다음 절에서는 분석 모형을 간략하게 설명한 후, 실증분석에서 사용된 자료와 산업분류의 기준을 살펴보고, 이 후 각각의 분석 결과를 구체적으로 제시한다.

제2절 분석 모형

1. 기본 구조

가. 산업연관표의 기본 구조

〈그림 V-3〉과 같이 산업연관표의 기본구조는 크게 중간거래부문(x_{ij}), 최종수요부문(Y_i), 부가가치부문(V_j)으로 구분되며, 산출균형관계에 따라 중간수요와 최종수요의 합에 수입을 차감하면 총산출액과 같게 되고, 투입균형관계에 따라 중간투입과 부가가치의 합은 총투입액과 같게 된다. 또한 산업연관표의 투입산출균형 원리에 따라 산업연관표는 산업부문별 투입 합계인 국내 총투입액과 산업부문별 산출 합계인 국내 총산출액이 같아지도록 작성된다.

보다 쉬운 이해를 위해 산업연관분석의 원리를 〈그림 V-3〉을 기초로 설명하면 다음과 같다. 먼저 어떤 국가의 경제는 총 n 개 산업으로 구성되어 있다고 가정하자. 그리고 i 산업에서 j 산업으로의 중간거래부문을 x_{ij} , i 산업의 중간수요의 합을 W_i , i 산업의 최종수요를 Y_i , i 산업의 수입은 M_i , i 산업의 총산출은 X_i , j 산업의 중간투입의 합을 U_j , j 산업의 생산에 투입된 부가가치는 V_j , j 산업의 총투입은 X_j 라고 각각 약속하자. 이때 i 와 j 는 1부터 n 까지의 정수이며, 산업연관분석에서 $i = j$ 일 때 투입산출균형 원리에 의거 $X_i = X_j$ 가 성립하게 된다.

산업연관표에서 최종수요(Y_i)는 국내 최종수요($Y_i^d + Y_i^m$)와 수출(Y_i^e)로 구성이 되며, 이를 식으로 나타내면 $Y_i = Y_i^d + Y_i^m + Y_i^e$ 가 된다(단, Y_i^d 는 국산최종수요, Y_i^m 는 수입최종수요를 나타낸다). 일반적으로 산업연관표에서 최종수요부문은 민간소비지출, 정부소비지출, 민간고정자본형성(민간설비투자), 정부고정자본형성(공공투자), 재고증가, 수출로 구성되어 있으나, 본 연구에서는 민간소비지출, 정부소비지출, 민간고정자본형성(민간설비투자), 정부고정자본형성(공공투자), 재고증가를 단순화하여 국산최종수요(Y_i^d)와 수입최종수요(Y_i^m)로 구분하여 나타내었다.

그림 V-3 | 산업연관표의 기본 구조(생산자가격평가표)

		내생 부문 (중간수요)					외생 부문		총 산출액	
		1	...	j	...	n	중간 수요계	최종 수요		수입
내생 부문 (중간 투입)	1	x_{11}	...	x_{1j}	...	x_{1n}	W_1	$Y_1 = Y_1^d + Y_1^m + Y_1^e$	M_1	X_1
	⋮	⋮		⋮		⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	i	x_{i1}	...	x_{ij}	...	x_{in}	W_i	$Y_i = Y_i^d + Y_i^m + Y_i^e$	M_i	X_i
	⋮	⋮		⋮		⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	n	x_{n1}	...	x_{nj}	...	x_{nn}	W_n	$Y_n = Y_n^d + Y_n^m + Y_n^e$	M_n	X_n
	중간 투입계	U_1	...	U_j	...	U_n				
	외생 부문 (부가가치 계)	V_1	...	V_j	...	V_n				
	총 투입액	X_1	...	X_j	...	X_n				

다음으로 살펴볼 것은 산업연관표의 종류이다. 산업연관표는 생산자가격평가표, 국산 거래표, 수입거래표 등 세 가지 표로 집계되고 있다. 이때 국산 중간재의 거래와 국산 최종수요를 집계하여 산업연관표의 작성 방식에 따라 정리한 것이 국산거래표이며, 수입 중간재의 거래와 수입 최종수요를 정리한 것이 수입거래표이다. 그리고 국산거래표와 수입거래표 각각의 중간재 거래와 최종재 거래를 합하여 하나의 표로 나타낸 것이 생산자가격평가표가 된다. 따라서 생산자가격평가표=국산거래표+수입거래표 관계가 성립한다. 일반적으로 국산(중간거래 및 최종수요)과 수입(중간거래 및 최종수요)을 구분하지 않고 같은 것으로 간주하는 경우 생산자가격평가표를 사용하여 분석을 하며, 국산과 수입이 다른 것으로 보고 구분하는 경우에는 국산거래표, 수입거래표 및 생산자가격표 모두를 사용하여 분석을 한다. 본 연구에서는 불법복제물의 유통이 국내 경제에 미치는 경제적 효과를 분석하기 위해 국산거래표와 생산자가격평가표를 사용하였다.

나. 투입계수 도출 및 산업연관표의 균형관계

산업연관분석은 투입계수를 기초로 산출되는 각종 유발계수를 이용하여 분석이 이루어진다. 산업연관분석에서는 최종수요의 변동에 따른 직간접적인 파급효과를 도출하는데 있어 크게 두 가지 방법, 즉 국산과 수입을 구분하지 않는 생산자가격평가표에서 생산유발계수를 유도하여 사용하는 방법과 국산과 수입을 구분하는 국산거래표에서 국산생

산유발계수를 유도하여 사용하는 방법이 있는데, 분석 목적에 따라 어떠한 종류의 산업 연관표에서 투입계수와 생산유발계수를 구해야 할 것인지를 결정해야 한다. 현실적으로 국산과 수입은 투입 또는 거래 구조상 상당한 차이를 보이는 것이 일반적이며, 특정 최종 수요 변동과 관련된 제반 정책은 국내의 생산에 직간접적인 영향을 주게 된다. 이러한 점을 고려하여 본 장에서는 국내 불법복제물 유통 근절의 경제적 효과를 분석하는데 국산거래표에서 도출된 국산생산유발계수를 사용한다.

다음으로 산업연관표에서 투입계수의 도출 과정을 살펴보면 다음과 같다. 배분측면(산업연관표의 행(가로)방향)¹²⁵⁾에서 산출균형관계에 따라 생산자가격평가표에서 어떤 산업의 중간거래와 최종수요의 합에 수입을 공제하면 그 산업의 총산출과 같게 되는데, 이를 *i*산업에 대한 식으로 나타내면 <식 V-1>과 같다.

$$x_{i1} + x_{i2} + \dots + x_{in} + Y_i - M_i = X_i \quad \text{〈식 V-1〉}$$

앞서 어떤 국가의 경제가 총 *n*개의 산업으로 구성되어 있다고 상정하였으므로 <식 V-1>을 각각의 산업의 산출균형식으로 나타내면 다음의 <식 V-2>와 같은 연립방정식이 된다.

$$\begin{matrix} x_{11} + x_{12} + \dots + x_{1n} + Y_1 - M_1 = X_1 \\ \vdots \quad \quad \quad \vdots \quad \quad \quad \vdots \quad \quad \quad \vdots \quad \quad \quad \vdots \\ x_{i1} + x_{i2} + \dots + x_{in} + Y_i - M_i = X_i \\ \vdots \quad \quad \quad \vdots \quad \quad \quad \vdots \quad \quad \quad \vdots \quad \quad \quad \vdots \\ x_{n1} + x_{n2} + \dots + x_{nn} + Y_n - M_n = X_n \end{matrix} \quad \text{〈식 V-2〉}$$

산업연관분석에서 *i*산업에서 생산되어 *j*산업으로의 중간투입된 것(x_{ij})을 *j*산업의 총 투입(X_j)으로 나누어준 값을 투입계수(a_{ij})라고 하며, 식으로 나타내면 $a_{ij} = x_{ij}/X_j$ 가 된다. <식 V-2>를 투입계수를 사용해서 나타내기 위해 동 식의 좌변에 있는 중간투입부분에 각각 X_j/X_j 를 곱하면 다음의 <식 V-3>과 같게 된다.

125) 산업연관표에서 세로방향은 생산물의 비용구성 즉 투입구조를, 가로방향은 생산물이 어떤 부문에 얼마나 팔렸는가 즉 상품의 배분구조를 나타낸다. 이 때 세로방향의 합계인 총투입액과 가로방향의 총합계(총공급)에서 수입을 차감한 총산출액은 서로 일치한다. 이를 균형식으로 나타내면 다음과 같다.

투입구조 : 총투입액=중간투입+부가가치

배분구조 : 총산출액=중간수요+최종수요-수입

$$\begin{aligned}
 x_{11} \frac{X_1}{X_1} + x_{12} \frac{X_2}{X_2} + \cdots + x_{1n} \frac{X_n}{X_n} + Y_1 - M_1 &= X_1 \\
 \vdots & \\
 x_{i1} \frac{X_1}{X_1} + x_{i2} \frac{X_2}{X_2} + \cdots + x_{in} \frac{X_n}{X_n} + Y_i - M_i &= X_i \\
 \vdots & \\
 x_{n1} \frac{X_1}{X_1} + x_{n2} \frac{X_2}{X_2} + \cdots + x_{nm} \frac{X_n}{X_n} + Y_n - M_n &= X_n
 \end{aligned}
 \tag{식 V-3}$$

그리고 <식 V-3>을 투입계수(a_{ij})를 사용해서 나타내면 <식 V-4>와 같이 정리된다.

$$\begin{aligned}
 a_{11}X_1 + a_{12}X_2 + \cdots + a_{1n}X_n + Y_1 - M_1 &= X_1 \\
 \vdots & \\
 a_{i1}X_1 + a_{i2}X_2 + \cdots + a_{in}X_n + Y_i - M_i &= X_i \\
 \vdots & \\
 a_{n1}X_1 + a_{n2}X_2 + \cdots + a_{nm}X_n + Y_n - M_n &= X_n
 \end{aligned}
 \tag{식 V-4}$$

국산거래표의 중간투입을 x_{ij}^d , 수입거래표의 중간투입을 x_{ij}^m 이라고 하면, 국산투입계수(a_{ij}^d)와 수입투입계수(a_{ij}^m)는 <식 V-5>와 <식 V-6>과 같다. 이때 $x_{ij}^d + x_{ij}^m = x_{ij}$ 가 성립하며, $a_{ij}^d + a_{ij}^m = a_{ij}$ 또한 성립하게 된다.

$$a_{ij}^d = x_{ij}^d / X_j
 \tag{식 V-5}$$

$$a_{ij}^m = x_{ij}^m / X_j
 \tag{식 V-6}$$

이상과 같이 유도된 투입계수를 사용한 산업별 산출균형식(연립방정식)을 행렬식으로 바꾸어 정리하면 직간접적인 생산파급효과를 정량적으로 분석할 수 있는 생산유발계수를 도출할 수 있다. <식 V-4>의 연립방정식을 행렬식으로 나타내기 위해 투입계수(a_{ij}) 정방행렬을 A , 최종수요(Y_i) 열벡터를 Y , 수입(M_i) 열벡터를 M , 그리고 총산출(X_i) 열벡터를 X 라고 하면, 생산자가격평가표의 산출균형을 나타내는 연립방정식 <식 V-4>는 다음의 <식 V-7>과 같은 행렬식으로 표현할 수 있다.

$$AX + Y - M = X
 \tag{식 V-7}$$

그리고 <식 V-7>의 생산자가격평가표 산출균형식을 국산거래표의 산출균형식으로 나타내면 <식 V-8>과 같게 된다. 이때 A^d 는 국산투입계수(a_{ij}^d)의 정방행렬, Y^d 는 국산최종수요(Y_i^d) 열벡터, Y^e 는 수출(Y_i^e) 열벡터를 각각 나타낸다.

$$A^d X + (Y^d + Y^e) = X \quad \langle \text{식 V-8} \rangle$$

또한 수입거래표의 산출균형식은 <식 V-9>와 같이 나타낼 수 있다. 이때 A^m 은 수입투입계수(a_{ij}^m) 정방행렬, Y^m 은 수입최종수요(Y_i^m) 열벡터를 각각 나타낸다.

$$A^m X + Y^m = M \quad \langle \text{식 V-9} \rangle$$

산업연관분석에서 생산자가격평가표는 국산거래표와 수입거래표를 합해서 도출할 수 있다. 따라서 <식 V-8>과 <식 V-9>의 각 변을 합하면 <식 V-10>과 같은 식이 도출된다.

$$A^d X + A^m X + Y^d + Y^m + Y^e = X + M \quad \langle \text{식 V-10} \rangle$$

<식 V-10>의 우변에 위치한 수입(M_i) 열벡터 M 을 좌변으로 이항하면 앞서 살펴본 생산자가격평가표의 산출균형식인 <식 V-7>과 동일한 방식으로 국산거래표와 수입거래표의 구성 요소를 사용한 <식 V-11>이 구해지게 된다.

$$A^d X + A^m X + Y^d + Y^m + Y^e - M = X \quad \langle \text{식 V-11} \rangle$$

<식 V-11>에서 $A^d X + A^m X = (A^d + A^m)X = AX$ 관계가 성립하며, 앞서 살펴본 바와 같이 $Y^d + Y^m + Y^e = Y$ 이므로 <식 V-11>은 앞의 <식 V-7>과 같게 된다.

지금까지는 산업연관분석의 기본적인 유도과정을 살펴보았으며, 다음에서는 이를 바탕으로 본 장에서 사용될 분석 모형, 즉 불법복제물 유통에 따른 각종 경제적 손실규모를 측정하기 위한 식을 도출한다.

1) 생산유발효과

전술한 바와 같이 본 장에서는 불법복제물의 유통 근절이 가져오는 경제적 효과를 분석하는데 국산거래표에서 도출된 국산생산유발계수를 사용한다. 따라서 각종 경제적 파급효과의 분석 식은 기본적으로 국산거래표를 사용한 <식 V-8>를 이용한다.

먼저 앞의 <식 V-8>을 총산출 X 에 대한 식으로 정리하면 <식 V-12>와 같이 나타낼 수 있다. 단, I 는 $n \times n$ 단위행렬이다.

$$X = (I - A^d)^{-1} (Y^d + Y^e) \quad \text{〈식 V-12〉}$$

<식 V-12>에서 $(I - A^d)^{-1}$ 는 산업연관분석에서 직간접적인 파급효과를 도출하는데 사용되는 생산유발계수 또는 레온티에프 역행렬이 된다. 특히 <식 V-12>의 $(I - A^d)^{-1}$ 은 국산거래표에서 도출된 생산유발계수로, 이를 이용하면 국산품에 대한 최종수요가 외생적으로 주어질 때 이를 충족시키기 위해 발생하는 국내 생산유발액을 구할 수 있다.¹²⁶⁾

<식 V-12>에서 일정한 최종수요의 변동, 즉 국산품에 대한 최종수요의 변동이 발생하는 경우 국내 생산유발액이 얼마만큼 발생하는가를 산출해 내는 식은 <식 V-13>과 같다. 여기에서 불법복제물 유통에 따른 최종수요의 상실분 ($\Delta(Y^d + Y^e)$)은 <식 V-13>에 의해 생산유발계수만큼 생산액의 감소(ΔX)로 귀결된다. 다음에서 도출되는 각종 유발효과 추계 식 또한 이와 동일한 원리가 적용된다.

$$\Delta X = (I - A^d)^{-1} \Delta(Y^d + Y^e) \quad \text{〈식 V-13〉}$$

본 연구에서는 생산유발효과의 경제적 해석에 주의를 필요로 한다. 즉, ‘생산유발효과’가 1조 원인 경우를 상정하면, ‘불법복제물 유통으로 합법저작물 시장이 타격(또는 침해)을 입어 우리 경제의 생산이 직간접적으로 1조 원 만큼 감소하는 부정적인 효과가 발생하였다’라고 해석할 수 있다. 따라서 엄격한 의미에서 본 연구에서 ‘생산유발효과’는 ‘생산유발손실’을 의미한다. 뒤에서 다루게 되는 다른 유발효과에서도 이와 동일한 개념이 적용된다.

126) 저작권 연차보고서의 조사에서는 불법 복제 콘텐츠의 국적은 별도로 조사하지 않는다. 위의 방법론은 결국 국내에서 이루어진 불법 복제 저작물은 모두 국산으로 가정하는 것과 같다.

2) 고용유발효과

산업연관분석에서 고용유발효과는 <식 V-13>의 우변 앞에 취업계수의 대각행렬(\hat{l})을 곱한 <식 V-14>에 의해 구할 수 있다. 이때 취업계수(l)는 각 산업의 총취업자수를 그 산업의 총산출액(10억 원 단위)으로 나눈 값이다.

$$\Delta L = \hat{l} (I - A^d)^{-1} \Delta (Y^d + Y^e) \quad \text{〈식 V-14〉}$$

고용유발효과는 어떤 국가의 경제에서 생산(총산출)의 변동이 발생하는 경우 이를 충당하기 위해 일정 생산액 증가분만큼 고용이 늘어나는 관계(취업계수 등을 사용)를 연산하여 도출된다. 이러한 관계를 <식 V-14>를 사용하여 살펴보면, 어떤 국가의 경제 내에서 생산(총산출)의 변동은 생산유발계수($(I - A^d)^{-1}$)와 최종수요의 증가($\Delta(Y^d + Y^e)$)의 곱으로 추계되며, 여기에 생산액 증가분만큼 고용이 늘어나는 관계, 즉 취업계수(l)를 반영(곱)하면 고용유발 규모가 산출된다. 단, 행렬의 연산을 위해 취업계수는 정방행렬 형태인 취업계수 대각행렬(\hat{l})을 적용한다. <식 V-14>에서 취업계수 대각행렬과 생산유발계수를 곱한 $\hat{l} (I - A^d)^{-1}$ 을 고용유발계수라고 한다.

3) 부가가치유발효과

부가가치유발효과 분석 식을 도출하기 위해 산업연관표에서 j 산업의 부가가치를 V_j , 부가가치 열벡터를 V , 부가가치계수를 V_j/X_j , 부가가치계수의 대각행렬을 \hat{V}^* 라고 하자. 부가가치율과 부가가치계수는 모두 어떤 산업의 총투입에서 그 산업의 부가가치가 차지하는 비중을 의미하는 것으로 동일하다.

<식 V-15>는 일국 경제의 생산(총산출, X)에 부가가치계수를 반영하면 생산에 따른 부가가치 발생 정도(V)가 계산된다는 것을 의미한다. 행렬식의 계산을 위해 부가가치계수는 정방행렬의 형태를 가지는 부가가치계수의 대각행렬(\hat{V}^*)을 사용한다.

$$V = \hat{V}^* X \quad \text{〈식 V-15〉}$$

<식 V-15>의 X 에 <식 V-12>를 대입하면 부가가치는 다음의 <식 V-16>에 따라 산출된다.

$$V = \widehat{V}^*(I - A^d)^{-1}(Y^d + Y^e) \quad \langle \text{식 V-16} \rangle$$

〈식 V-16〉에서 $\widehat{V}^*(I - A^d)^{-1}$ 은 부가가치유발계수행렬이 되며, 경제적으로 어떤 산업부문의 국내생산물에 대한 최종수요가 한 단위 발생할 경우 국민경제 전체에서 직·간접으로 유발되는 부가가치 단위를 나타낸다. 따라서 〈식 V-16〉에서 최종수요의 변동($\Delta(Y^d + Y^e)$) 개념을 적용하면 부가가치 변화(ΔV)는 〈식 V-17〉과 같이 구해질 수 있다.

$$\Delta V = \widehat{V}^*(I - A^d)^{-1}\Delta(Y^d + Y^e) \quad \langle \text{식 V-17} \rangle$$

〈식 V-17〉이 의미하는 것은 일국의 최종수요가 변화($\Delta(Y^d + Y^e)$)되면 생산유발계수($(I - A^d)^{-1}$)와 계산되어 생산의 변동이 발생하며, 생산의 변동(증감)에 부가가치 계수(단, 행렬 연산을 위해 부가가치계수의 대각행렬을 사용)가 적용되어 결과적으로 부가가치유발 규모를 산출하게 된다는 것을 의미한다.

4) 세수 증감 효과

불법복제물 유통으로 인해 콘텐츠에 대한 최종수요가 감소되면 부가가치의 구성항목인 생산세도 감소를 하게 되며, 동일하게 불법복제가 줄어들고 합법저작물 시장에서 최종수요 증대가 발생하면 부가가치의 구성 항목인 생산세도 증가하게 된다.¹²⁷⁾ 따라서 앞의 부가가치유발효과 분석과 마찬가지로의 방법으로 산업연관표의 생산세 값을 이용하면 불법복제물 유통에 따른 세수 감소 및 불법복제 방지에 따른 세수 증대 효과를 분석할 수 있다. 우리나라 산업연관표의 세부 분류 기준인 기본 부문표(403부문)를 살펴보면 생산물세와 기타 생산세로 구분되지 않고 생산세로만 발표되고 있다. 이와 같은 제약으로 본 연구에서는 ‘생산세’를 기준으로 세수 증감 효과를 분석한다.

j 산업의 생산세를 T_j , 생산세 열벡터를 T , 생산세계수를 T_j/X_j , 생산세계수의 대각행렬을 \widehat{T}^* 라고 하면 〈식 V-18〉의 관계가 성립하게 된다. 앞서 부가가치유발효과 유도식과 마찬가지로 〈식 V-18〉의 X 에 〈식 V-12〉을 대입하면 〈식 V-19〉가 된다.

127) 산업연관표에서 부가가치 항목에는 생산세가 포함되어 있으며 생산세는 생산물세와 기타 생산세로 구분된다. 생산물세는 생산자가 재화와 서비스를 생산, 배달, 판매, 이전 또는 기타 용도로 사용하였을 때 동 재화 및 서비스에 부과되는 부가가치세, 수입세, 특별소비세 등을 의미한다. 기타 생산세는 생산자가 사용한 토지, 건물, 기타자산의 소유 또는 임차에 대해 부과되는 조세이다.

$$T = \widehat{T}^* X \quad \langle \text{식 V-18} \rangle$$

$$T = \widehat{T}^* (I - A^d)^{-1} (Y^d + Y^e) \quad \langle \text{식 V-19} \rangle$$

앞서와 마찬가지로 <식 V-19>에 최종수요의 변동($\Delta(Y^d + Y^e)$) 개념을 적용하면 세수증대(ΔT)는 <식 V-20>과 같은 식에 의해 계산될 수 있다.

$$\Delta T = \widehat{T}^* (I - A^d)^{-1} \Delta(Y^d + Y^e) \quad \langle \text{식 V-20} \rangle$$

<식 V-20>은 최종수요가 변화($\Delta(Y^d + Y^e)$)되면 생산유발계수($(I - A^d)^{-1}$) 만큼 생산의 변동액이 산출되고, 이것을 다시 생산세계수(단, 행렬 연산을 위해 생산세계수의 대각행렬을 사용)와 연산하여 생산세 유발액 규모가 계산되는 것을 의미한다.

5) 영업 잉여 증감 효과

생산세와 마찬가지로 불법복제물 유통에 의해 최종수요가 감소하거나 불법복제물 유통 근절을 통해 최종수요를 증대시킬 때 부가가치의 구성 항목인 영업잉여도 각각 감소 및 증대하게 된다. 산업연관표에서 영업잉여는 부가가치 총액에서 피용자보수, 고정자본 소모, 순간접세를 공제한 것으로 각 산업부문의 기업잉여, 순지급이자, 토지에 대한 순지급임료(純支給賃料) 등으로 구성된다.

앞의 세수 증감 효과와 마찬가지로 방법으로 j산업의 영업잉여를 P_j , 영업잉여 열벡터를 P , 영업잉여계수를 P_j/X_j , 영업잉여계수의 대각행렬을 \widehat{P}^* 라고 하면 영업잉여 증감 효과는 다음의 <식 V-21>과 같이 계산된다.

$$\Delta P = \widehat{P}^* (I - A^d)^{-1} \Delta(Y^d + Y^e) \quad \langle \text{식 V-21} \rangle$$

<식 V-21>의 의미는 영업잉여의 변화(ΔP)는 최종수요 변화($\Delta(Y^d + Y^e)$) 규모와 생산유발계수($(I - A^d)^{-1}$)를 계산하여 생산변동액을 추계하고, 여기에 영업잉여계수(단, 행렬 연산을 위해 영업잉여계수의 대각행렬을 사용)를 반영함으로써 구할 수 있다는 것을 나타낸다.

2. 산업 분류 및 자료

가. 산업 분류

우리나라의 산업연관표는 분류된 부문(산업)의 수에 따라 통합대분류(28부문), 통합중분류(78부문), 통합소분류(168부문), 기본부문(403부문)으로 구분된다. 불법복제물의 유통이 콘텐츠산업과 여타 산업에 미치는 영향을 분석하기 위해서는 콘텐츠산업의 세부 분야가 분류될 필요가 있는데, 본 연구의 산업분류는 기본적으로 한국문화콘텐츠진흥원(2004)의 「문화콘텐츠산업의 경제적 파급효과」에서 제시된 문화콘텐츠산업 산업연관표 부문분류 기준을 기초로 하고, 일부 연구 목적에 따라 조정하여 콘텐츠산업을 방송, 영화, 출판, 음악, 게임, 기록매체출판 및 복제로 설정하였다.

한국은행의 산업연관표 부문 분류표에 따르면 통합소분류(168부문)에서는 콘텐츠산업이 별도의 산업으로 분류되어 있지 못하고 인쇄 및 복제, 컴퓨터 관련서비스, 출판서비스, 문화서비스 등의 일부에 포함되어 있다. 따라서 본 장에서는 콘텐츠산업을 저작권 보호 연차보고서의 사업 분류로 분류하고자 기본부문(403부문)을 이용하였다. 본 연구에서 산업 분류는 다음의 <표 V-1>과 같은 기준에 따르고 있다.

표 V-1 | 산업 분류 기준

구 분		2009년 산업연관표 기본부문(403부문)
1	농림수산업	001-044
2	식품	045-084
3	섬유, 의류	085-113
4	목재, 종이	114-129
5	정유화학	131-171
6	비금속제품	172-187
7	1차금속 및 금속제품	188-219
8	기계	220-239
9	전기전자	240-267
10	정밀기기	268-273
11	자동차, 운송기기	274-287
12	기타제조업	288-297
13	전기가스수도	298-304
14	건설	305-320
15	도소매, 음식숙박	321-326

구 분		2009년 산업연관표 기본부문(403부문)
16	운송서비스	327-340
17	통신	341-345
18	금융보험	348-353
19	부동산, 사업서비스	354-365, 367-371
20	공공국방교육보건	372-383
21	기타 문화오락서비스	386-387, 391-392
22	사회,기타	393-403
23	콘 텐 츠 산 업	346(지상파방송) 347(유선 및 위성방송)
24		388(영화제작 및 배급), 389(영화 상영)
25		385(출판)
26		390(연극, 음악 및 기타 예술)
27		366(소프트웨어개발공급)
28		130(기록매체 출판 및 복제)

본 장에서 부문 분류는 다음과 같은 기준에 따르고 있다.

먼저 방송의 경우 346부문(지상파방송)과 347부문(유선 및 위성방송)을 묶어 방송산업으로 분류하였다. 영화의 경우 388부문(영화제작 및 배급)과 389부문(영화 상영)을 합해 영화로 분류하였다. 출판의 경우 한국문화콘텐츠진흥원(2004)은 출판에 출판, 인쇄, 기록매체 출판 및 복제를 포함하고 있으나, 본 장의 분석에서는 385부문인 출판만을 고려하였고 제조업 중 129부문에 해당하는 인쇄는 제외하였다. 여기에서 129부문(인쇄)을 제외하게 된 주요 이유는 출판물의 불법복제·거래가 일부 온라인상에서도 이루어지고 있으나 주요 형태는 주로 오프라인 상에서 인쇄물로 발간되고 있어 불법복제물의 유통 근절을 위한 대책이 시행되더라도 129부문(인쇄)의 불법복제물 생산이 감소되는 만큼 동 업종에서 합법저작물 생산이 증가될 수 있기 때문에 동 산업에 주는 영향은 매우 미미할 것으로 판단하였다. 2012년 기준 출판의 불법복제물 시장규모는 674.2억 원이며 이중 온라인 불법복제물 시장은 2.9억 원, 오프라인 불법복제물 시장규모는 671.4억 원이었다는 점이 이를 뒷받침해 준다. 환언하면 출판의 불법복제물 시장은 오프라인시장이 절대적인데, 출판 분야의 불법복제를 방지하게 되면 인쇄분야에서 불법복제물의 수요는 감소(-)하지만 합법저작물의 수요는 증가(+)하여 인쇄업의 최종수요 자체는 수요의 감소 요인과 수요의 증가 요인이 일정부분 서로 상쇄되는 결과가 발생할 수 있다.

음악의 경우 산업연관표 기본부문(403부문)에서도 독립된 산업으로 분류되어 있지 않고 390부문(연극, 음악 및 기타 예술)의 일부 분야로 포함되어 있는 상황이다. 이와 같은 자료의 제약이 존재하지만 임의로 음악산업만을 분류하게 되면 우리나라 산업의 투입구조가 왜곡될 소지가 있기 때문에 기본부문에서 390부문을 그대로 음악이 포함된 산업으로 분류하고, 분석 시 음악 불법복제물 최종수요 규모를 적용하는 방법을 사용한다.

게임도 앞서 음악과 마찬가지로 이유로 366부문(소프트웨어개발공급)을 게임이 포함된 하나의 산업으로 분류하였다.

기록매체 출판 및 복제는 출판, 영화, 방송, 음악, 게임 등 모든 콘텐츠업에 관련된 산업으로 여기에서는 별도의 산업으로 분류한다. 문화체육관광부의 콘텐츠산업 분류체계를 살펴보면 130부문(기록매체 출판 및 복제)은 KSIC 코드로 18200에 해당하는데, 이는 음악산업, 영화산업, 그 외에 분류되지 않은 콘텐츠산업에 포함되어 있으며, CD, DVD, 블루레이 등의 형태로 제작되는 디지털 출판물, 게임 패키지, 방송물 등도 동 업종과 밀접한 관련이 있다. 다만, 기록매체 출판 및 복제 산업은 일반적인 콘텐츠산업의 하나로 분류되지 않고 여타 콘텐츠산업의 일부 기능을 담당하는 특성을 보이고 있기 때문에 여기에서는 별도의 산업으로 분류를 해서 경제적 효과를 분석한 후 그 효과를 일정한 기준 하에서 각각의 콘텐츠 세부 업종의 효과로 반영하는 방법을 사용한다. 이와 같은 방법을 적용하기 위해서는 기록매체 출판 및 복제 산업의 불법복제 관련 통계¹²⁸⁾가 필요하지만, 『(각연도) 저작권 보호 연차보고서』에서는 기록매체 출판 및 복제와 관련된 통계는 존재하지 않는다. 따라서 본 장에서는 먼저 최종수요 변화 반영 규모 산출시 방송, 영화, 출판, 음악, 게임 각각의 합법저작물 시장 침해 규모에 대해 각 산업의 투입구조상 기록매체 출판 및 복제의 중간투입이 차지하는 비중을 적용하여 기록매체 출판 및 복제의 합법저작물 시장 침해 규모를 계산한다. 이렇게 분석된 기록매체 출판 및 복제에서 발생하는 제반 경제적 파급효과는 기록매체 출판 및 복제의 합법저작물 시장 침해를 계산할 때 반영되었던 비중만큼 각각의 콘텐츠산업(방송, 영화, 출판, 음악, 게임)으로 배분하는 방식을 적용한다. 구체적인 적용 방법 또는 기준은 <표 V-3>과 <표 V-5>의 주에 명시하고 있다.

128) 합법저작물 시장 침해 규모 등의 통계자료가 그것이다.

나. 자료

1) 산업연관표(Input-Output table)

본 연구에서는 보다 정확한 분석 결과를 도출하고자 가용한 가장 최근 연도의 자료를 사용하였다. 한국은행의 산업연관표는 현재 2011년 자료까지 발표되어 있는데 본 연구에서 사용하고 있는 기본부문(403부문) 자료는 2009년 자료까지 발표되어 있고 이후 2010년 및 2011년 자료는 통합소분류(168부문) 자료만이 존재한다. 따라서 여기에서는 2009년의 우리나라 중간거래구조가 2012년에도 그대로 유지된다는 가정을 두고 2009년의 산업연관표 자료를 이용하였다.

본 장의 연구 목적을 최대한 정확하게 반영·분석하기 위해 해당 연도의 생산자가격평가표는 물론 국산거래표를 함께 사용한다. 이때 생산자가격평가표에서는 총투입(총산출), 부가가치계수, 생산세계수, 영업잉여계수 등을 도출해서 사용하며, 국산거래표에서는 생산유발계수를 도출하고 이를 이용하여 각종 파급효과 분석에 사용한다.

또한 본 장에서는 2008년 이후 각 연도의 불법복제물 유통 감소에 따른 경제적 효과를 분석해서 비교하기 위해 2005년 기준 불변가격으로 작성된 불변가격산업연관표도 사용하였다. 다만, 불변가격산업연관표는 2009년까지만 발표되어 있는 바, 전술한 바와 같이 2010~2012년의 경우 2009년 산업연관표를 사용하고, 뒤에서 설명할 취업계수 도출에 있어서는 GDP 디플레이터를 적용하였다.

한편, 고용파급효과를 분석하기 위해 각 년도의 고용표를 사용하였으며, 고용표가 미발표 상태인 2012년의 경우 2011년 고용표를 사용하였다. 고용표는 세분류 자료가 통합소분류(168부문)만 존재하기 때문에 콘텐츠 세부 산업별로 다시 분류를 할 필요가 있다. 본 장의 연구에서는 세분류가 되어 있지 않은 콘텐츠산업의 고용을 기본부문(403부문) 산출액 비중을 적용하여 다시 분류하였다. 이와 같은 방법으로 도출한 2011년 취업계수(경상 및 불변)는 <표 V-2>와 같다.¹²⁹⁾

129) 보다 정확한 의미에서 2011년 취업계수를 도출하여 2012년 분석에 적용하였다.

표 V-2 | 취업자 수 및 취업계수(2012년)

	산업	취업자수 (명)	경상취업계수 (10억원당 명)	불변취업계수 (10억원당 명)
1	농림수산업	1,608,957	28.1	32.0
2	식품	300,354	2.9	3.3
3	섬유, 의류	328,785	5.8	6.6
4	목재, 종이	170,627	4.5	5.1
5	정유화학	441,023	1.0	1.1
6	비금속제품	104,756	3.0	3.5
7	1차금속 및 금속제품	528,055	1.5	1.7
8	기계	456,704	3.5	4.0
9	전기전자	668,766	2.0	2.3
10	정밀기기	96,548	4.8	5.5
11	자동차, 운송기기	484,194	2.0	2.2
12	기타제조업	122,191	6.0	6.8
13	전기가스수도	67,595	0.8	0.9
14	건설	1,643,071	8.6	9.8
15	도소매, 음식숙박	4,903,596	18.9	21.6
16	운송서비스	1,042,674	8.6	9.9
17	통신	137,466	2.7	3.0
18	금융보험	689,756	4.8	5.5
19	부동산, 사업서비스	2,088,203	7.8	8.9
20	공공국방교육보건	3,437,608	11.9	13.5
21	기타 문화오락서비스	316,706	10.2	11.6
22	사회, 기타	780,773	8.2	9.4
23	방송산업	26,742	2.8	3.2
24	영화산업	60,062	12.0	13.7
25	출판산업	37,470	6.4	7.2
26	음악산업	37,062	12.0	13.7
27	게임산업	160,687	7.0	8.0
28	기록매체출판 및 복제	4,756	7.4	8.4
	콘텐츠산업	326,779	6.9	7.9

주: 1) 경상취업계수는 각 산업의 취업자수를 각 산업의 경상가격기준 총산출액으로 나누어 추정하였다. 불변취업계수는 각 산업의 취업자수를 해당 산업의 불변가격기준 총산출액으로 나누어 구하였다. 2013년 5월 현재 2011년 불변산업연관표가 미발표 상태이기 때문에 본 연구에서는 한국은행의 GDP 디플레이터를 사용하여 모든 산업의 총산출액을 2005년 가격 기준으로 환산·반영하였다.
 2) 콘텐츠산업 전체의 취업계수는 콘텐츠산업의 총취업자를 동 산업의 총산출로 나누어 산출된다.

2) 각 연도 『저작권 보호 연차보고서』

불법복제물 유통으로 유발되는 경제적 효과를 분석하기 위해서는 분석 모형에 불법복제물 유통으로 우리나라 경제에서 최종수요가 얼마만큼 발생하지 못하였는가를 외생적으로 반영해야 한다. 본 연구에서는 이와 같은 최종수요 상실분을 『저작권 보호 연차보고서』에서 제시하고 있는 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모를 사용한다. 동 보고서에서 추정한 합법저작물 시장 침해규모는 불법복제물로 인해 구입 또는 이용하지 않은 저작물 수에 정품가격을 곱하여 계산하고 있다.

본 연구에서는 먼저 ‘합법저작물 시장 침해규모’의 100%를 최종수요의 상실분으로 반영하였다. 다른 합리적인 추정 방법이나 자료가 없기 때문에 본 연구에서는 합법저작물 시장 침해규모를 최종수요 변화액으로 사용한다.

기록매체 출판 및 복제는 상기의 자료에서 침해 규모가 제시되어 있지 않기 때문에 2009년 산업연관표의 출판, 음악, 영화, 방송, 게임에서 기록매체 출판 및 복제의 중간투입 비중을 적용하고, 여타 분야의 합법저작물 시장 침해규모에서 재추계한다. 단, 이에 따라 다른 5개 산업의 최종수요 변화 규모도 조정하였다.

표 V-3 | 최종수요 변화 반영 규모(2012년)

(단위 : 억 원)

산업별	조정 전 합법저작물시장 침해규모 (원자료) A	산업별 기록매체 출판 및 복제의 투입률 B	기록매체출판 및 복제의 합법저작물 시장침해액* C=A×B		조정된 합법저작물시장 침해 규모 A-C
				각산업비중 (배분율)**	
콘텐츠산업 전체	22,182.6	-	-	-	22,182.6
방송산업	1,593.6	0.01686	26.9*	0.1433**	1,566.7
영화산업	6,575.3	0.01021	67.1*	0.3581**	6,508.2
출판산업	2,974.7	0.00015	0.4*	0.0023**	2,974.3
음악산업	5,839.8	0.01589	92.8*	0.4950**	5,747.0
게임산업	5,199.2	0.00005	0.2*	0.0013**	5,196.6
기록매체 출판 및 복제*	n.a.	-	-	-	189.8*

주: * 『2012 저작권 보호 연차보고서』에는 기록매체 출판 및 복제의 합법저작물 시장 침해 규모가 제시되어 있지 않고 있다. 동 산업의 값(189.8억원)은 방송, 영화, 출판, 음악, 게임 각각의 합법저작물 시장 침해 규모에 대해 각 산업의 투입구조상 기록매체 출판 및 복제의 중간투입이 차지하는 비중을 적용하고 이를 모두 합하여 기록매체 출판 및 복제의 합법저작물 시장 침해규모를 계산하였다. 상기의 표에서 5개 콘텐츠산업의 C 값을 합하면 기록매체 출판 및 복제의 조정된 합법저작물 시장 침해규모(189.8억원)가 도출된다.

** 각 산업 비중은 생산, 고용, 부가가치, 세수, 영업잉여 효과를 산출한 후 기록매체출판 및 복제에서 발생한 효과를 다시 5개 콘텐츠산업(방송, 영화, 출판, 음악, 게임)으로 배분할 때 적용한다.

2012년 우리나라 전체 콘텐츠산업의 잠재적 합법저작물 시장 침해율은 2011년 시장규모 자료를 적용할 경우 16.2%이며, 세부 업종별 잠재적 합법저작물 시장 침해율은 서로 차이가 있다. 본 연구에서는 2012년 기준 우리나라 전체 콘텐츠산업의 잠재적 합법저작물 시장 침해율을 10%로 낮추는 노력을 통해 합법시장으로 전환을 하는 경우 발생하게 되는 제반 경제적 효과를 분석하고자 한다.

전술한 바와 같이 각각의 세부 업종별 잠재적 합법저작물 시장 침해율이 상이하기 때문에 2012년 기준 우리나라 전체 콘텐츠산업의 잠재적 합법저작물 시장 침해율을 10% 수준으로 축소하기 위해서는 분야별 침해율 목표를 다르게 설정하고 이에 의해 각각의 분야에서 합법저작물 시장으로 전환되는 금액을 산출하여 산업연관분석의 최종수요 증가분으로 반영할 필요가 있다. 콘텐츠 분야별 잠재적 합법저작물 시장 침해율은 방송이 4.7%, 영화가 24.8%, 출판이 5.9%, 음악이 42.4%, 게임이 42.6%이다. 이와 같이 콘텐츠산업 전체의 잠재적 합법저작물 시장 침해율 16.2%를 10.0% 수준으로 낮추기 위해 산업별 침해율 목표를 방송 4.0%, 영화 15.0%, 출판 5.0%, 음악 22.0%, 게임 23.0%로 각각 설정하고 이에 따른 합법저작물 시장으로 전환되는 금액을 산출하였다.

이와 같이 잠재적 합법저작물 시장 침해율을 정책 수단에 의해 일정 수준으로 축소시키는 경우 각각의 업종에서 합법저작물 시장 전환 금액이 발생하게 되는데, 이는 합법저작물 시장의 최종수요 증가를 유발시켜 직접적으로 관련된 콘텐츠산업뿐만 아니라 간접적으로 연관관계를 가지는 국내의 모든 산업의 생산을 증가시키게 된다. 따라서 본 연구에서는 정책 목표에 따른 합법저작물 시장 전환 금액이 유발하는 경제적 효과를 분석하고자 한다.

표 V-4 | 잠재적 합법저작물 시장 침해 규모(2012년 기준)

(단위 : 억 원, %)

	2012년 잠재적 합법저작물 시장 침해			정책 목표(분야별 침해율 축소)에 따른 변화		
	합법저작물 시장규모 ¹⁾ (A)	합법저작물 시장침해규모 (B)	잠재적 합법저작물 시장침해율 (B/(A+B))	침해율 ²⁾ (%)	합법저작물 시장 침해 금액	합법저작물 시장 전환 금액
콘텐츠산업	114,963	22,183	16.2	10.0%	13,711	8,474
방송산업	32,656	1,594	4.7	4.0%	1,370	224
영화산업	19,969	6,575	24.8	15.0%	3,982	2,594
출판산업	47,377	2,975	5.9	5.0%	2,518	460
음악산업	7,944	5,840	42.4	22.0%	3,032	2,807
게임산업	7,016	5,199	42.6	23.0%	2,810	2,390

주: 1) 2012년 합법저작물 시장규모는 자료의 제약으로 2011년 자료를 사용하였다.

2) 정책목표로 설정한 각 업종별 침해율은 2012년 잠재적 합법저작물 시장침해율을 고려하여 설정하였다.

본 장에서는 『(각연도) 저작권 보호 연차보고서』 통계가 허용되는 2008~2012년 동안 불법복제물로 인해 합법저작물 시장이 침해되어 우리나라 경제에 유발된 경제적 손실을 다양한 측면에서 분석하여 제시하기로 한다. 또한 2005년 불변가격 기준으로 각 연도 및 2008~2012년 누적 경제적 손실을 분석하여 제시하고자 한다. 마지막으로 적극적인 불법복제물 유통 근절 정책을 추진함으로써 불법복제물에 대한 수요를 합법저작물로 전환시킬 때 거두게 되는 제반 경제적 효과를 분석하도록 한다.

제3절 분석 결과

1. 불법복제물 유통으로 발생된 국내 경제적 손실

가. 생산 감소 규모

생산유발효과는 앞의 <식 V-13>에 따라 분석된다. 생산유발효과(ΔX)는 생산유발계수($(I - A^d)^{-1}$)와 최종 수요 변동분($\Delta(Y^d + Y^e)$)을 연산하여 계산되며, 여기에서 최종 수요 변동분은 조정된 합법저작물시장 침해규모를 사용한다.

국내 생산 감소 효과(ΔX)는 단순히 해당 산업의 생산유발계수 열합과 그 산업의 조정된 합법저작물시장 침해 규모를 직접 계산해서 도출되는 것이 아니다. 방송산업의 예를

들면 <식 V-13>에 따라 생산유발계수(28×28 정방행렬)의 23번째 행과 나머지 행은 모두 0이면서 조정된 합법저작물시장 침해규모를 각각 23~28행의 값으로 하는 열벡터를 곱해 방송산업의 국내 생산 감소 효과 189,735백만 원이 추계된다. 다음의 불법복제에 따른 고용 감소 규모, 부가가치 손실 규모, 세수 손실 규모, 영업잉여 감소 규모에서는 위의 생산 감소 규모와 동일한 원리에서 추계되므로 아래에서는 구체적인 단계적 추계 과정을 생략하고 최종 결과를 제시한다.

2012년 기준 불법복제물 유통으로 인해 발생한 국내의 직간접적인 생산유발효과(생산유발감소)는 콘텐츠산업 내에서의 생산 감소가 약 2.6조 원, 여타 관련 산업의 생산 감소가 약 1.5조 원에 이르러 우리나라 경제 전체에는 약 4.1조 원의 생산 감소가 발생한 것으로 분석되었다. 세부 산업별로 보면, 영화산업의 생산 감소가 8,102억 원으로 가장 많으며 그 다음이 음악산업(7,482억 원), 게임산업(5,361억 원)이며, 출판산업의 생산 감소액이 3,093억 원으로 가장 작은 것으로 나타났다.

표 V-5 | 불법복제로 인한 국내 생산 감소 규모

(단위 : 억 원)

산업	생산 유발계수 열합 ²⁾	조정된 합법저작물시장 침해 규모 ³⁾	국내 생산 감소 효과(A)	기록매체 출판 및 복제 효과 배분율 ⁴⁾	배분율 반영 조정액 (B)	최종 국내 생산 감소 규모 (A+B)
방송산업	1,9159	1,566.7	1,897.3	0.1433	40.3	1,937.7
영화산업	1,9526	6,508.2	8,000.9	0.3581	100.7	8,101.6
출판산업	2,1112	2,974.3	3,092.6	0.0023	0.7	3,093.3
음악산업	1,7169	5,747.0	7,343.1	0.4950	139.3	7,482.4
게임산업	1,6036	5,196.6	5,361.0	0.0013	0.4	5,361.4
기록매체출판 및 복제	2,1466	189.8	281.3	-	-281.3	-
콘텐츠산업	-	22,182.6	25,976.4	-	-	25,976.4
기타 산업 ¹⁾	-	-	14,625.7	-	-	14,625.7
전체 산업	-	-	40,602.1	-	-	40,602.1

- 주: 1) 기타산업은 콘텐츠산업을 제외한 나머지 산업을 의미한다.
 2) 각 산업의 생산유발계수 열합은 그 산업의 생산유발효과의 절대적인 크기를 나타낸다.
 3) 조정된 합법저작물시장 침해 규모는 앞의 <표 V-3>의 마지막 열의 값을 사용하였다.
 4) 배분율은 <표 V-3>의 각 산업 비중(배분율)이며, 기록 매체 출판 및 복제 생산감소효과(28,134만원)를 5개 콘텐츠산업의 효과로 배분하는데 적용한다.

나. 고용 감소 규모

고용유발효과는 앞의 <식 V-14>에 따라 분석되는데, 이때 고용유발효과(ΔL)는 고용유발계수($\hat{l}(I-A^d)^{-1}$)와 최종 수요 변동분($\Delta(Y^d + Y^e)$)의 행렬 곱으로 계산되며, 여기에서 최종 수요 변동분은 조정된 합법저작물시장 침해규모를 사용한다.

2012년 기준 불법복제 행위로 인해 발생한 국내의 직간접적인 고용 감소 효과는 콘텐츠 산업에서 약 2.5만 명, 여타 산업에서 약 0.9만 명으로 우리 경제 전체에서는 총 3.4만 명의 일자리가 만들어 질 수 있는 기회가 상실되었다.

불법복제물 유통으로 발생한 세부 산업별 국내 고용파급효과를 살펴보면, 영화산업의 고용 창출 기회 유실이 9,699명으로 가장 크게 나타났으며, 그 외에 음악산업에서 8,936명, 게임산업에서 3,764명, 출판산업에서 1,965명, 방송산업에서 557명의 일자리 창출 기회를 잃게 된 것으로 분석되었다. 고용파급효과의 분석 식(<식 V-14>)에 따르면 동효과는 생산과급의 정도, 즉 생산유발계수($(I-A^d)^{-1}$)의 크기와 함께 업종별 산출액 대비 취업자 수준을 반영하는 취업계수의 대각행렬(\hat{l})에 영향을 받게 된다. 앞의 <표 V-2>에서 제시된 취업계수에 따르면 방송산업의 취업계수가 상대적으로 매우 작고 그와는 반대로 영화산업과 음악산업의 취업계수는 매우 큰 값을 나타낸다. 따라서 각 산업에서 동일한 생산의 감소가 발생한다고 하더라도 상대적으로 방송산업의 고용감소 규모는 작게 나타나고, 그와는 반대로 영화산업과 음악산업의 고용감소 규모는 크게 나타나게 된다는 점에 유의할 필요가 있다.

표 V-6 | 불법복제로 인한 국내 고용 감소 규모

(단위 : 명)

산업	국내 고용 감소 규모
방송산업	557
영화산업	9,699
출판산업	1,965
음악산업	8,936
게임산업	3,764
콘텐츠산업	24,921
기타 산업	9,353
전체 산업	34,274

다. 부가가치 감소 규모

부가가치유발효과는 앞의 <식 V-17>에 따라 분석된다. 여기에서 부가가치유발효과 (ΔV)는 부가가치 유발계수($\widehat{V}^*(I-A^d)^{-1}$)와 최종 수요 변동분($\Delta(Y^d + Y^e)$)을 연산하여 계산하며, 여기에서 최종 수요 변동분은 조정된 합법저작물 시장 침해규모를 사용한다.

불법복제물 유통으로 인한 2012년 국내의 직간접적인 부가가치 감소액은 콘텐츠산업에서 약 1.2조 원이 발생하고 기타 산업에서 0.6조 원이 발생하여 국민경제 전체에서는 약 1.8조원의 부가가치 증대 기회가 유실된 것으로 분석되었다.

한편, 세부 산업별 국내 부가가치 감소액을 살펴보면 산업별 부가가치율의 차이로 인해 음악의 부가가치 감소 규모가 가장 크며(4,110억 원), 생산 감소가 가장 크게 발생하였던 영화는 부가가치 감소 규모가 3,081억 원인 것으로 나타났다. 그 외에도 게임산업에서 2,736억 원, 출판산업에서 1,100억 원, 방송산업에서 845억 원의 부가가치 창출 기회가 유실된 것으로 나타났다.

표 V-7 | 불법복제로 인한 국내 부가가치 감소 규모

(단위 : 억 원)

산업	국내 부가가치 감소 규모
방송산업	844.6
영화산업	3,080.6
출판산업	1,100.0
음악산업	4,110.3
게임산업	2,736.2
콘텐츠산업	11,871.7
기타 산업	6,393.9
전체 산업	18,265.6

라. 세수(생산세) 감소 규모

앞의 <식 V-20>에서 세수감소효과(ΔT)는 생산세 유발계수($\widehat{T}^*(I-A^d)^{-1}$)와 최종 수요 변동분($\Delta(Y^d + Y^e)$)을 연산하여 계산된다. 이때 최종 수요 변동분은 조정된 합법저작물시장 침해규모를 사용한다.

불법복제물의 유통으로 2012년 기준 우리나라의 세수가 총 1,466억 원 감소되었는데, 이 중 콘텐츠산업에서 거둘 수 있던 세수는 약 735억 원이며 기타 산업에서 거둘 수 있던 세수는 731억 원으로 분석되었다. 특히 콘텐츠산업에서 거둔 세수를 정부지출 등을 통해 동 분야의 최종수요 증대로 이어지게 하는 경우 국민경제 전반에서 보다 큰 직간접적인 경제적 효과를 거둘 수 있음은 물론이고 우리나라의 콘텐츠 시장을 더욱 확대함으로써 관련 기업들의 참여 확대 및 경쟁력 제고의 기회 등을 제공할 수 있다. 그러나 불법복제 행위로 인해 세수의 증대 가능성이 상실됨으로써 그러한 기회 또한 잃게 되었다.

불법복제물 유통으로 인한 세수 감소 효과를 세부 분야별로 살펴보면, 가장 많은 세수 손실이 발생한 분야는 영화(342억 원)이며, 그 외에 음악(223억 원), 출판(131억 원)에서 세수 감소가 크게 발생하였다. 반면, 방송과 게임의 경우 생산세 계수가 매우 작아 여타 콘텐츠산업에 비해 세수 감소 효과가 미미하게 나타났다.

표 V-8 | 불법복제로 인한 세수 감소 규모

(단위 : 억 원)

산업	국내 세수 감소 규모
방송산업	7.7
영화산업	341.5
출판산업	131.4
음악산업	222.5
게임산업	31.9
콘텐츠산업	734.9
기타 산업	730.9
전체 산업	1,465.9

마. 영업잉여 손실 규모

앞의 <식 V-21>에 따르면 영업잉여 손실효과(ΔP)는 영업잉여 유발계수($\widehat{P}^*(I - A^d)^{-1}$)와 최종 수요 변동분($\Delta(Y^d + Y^e)$)을 연산하여 구할 수 있다. 영업잉여 손실효과 분석에 사용된 최종 수요 변동분으로 조정된 합법저작물시장 침해규모를 사용한다.

2012년에 발생한 불법복제물 유통으로 국내 전체의 영업잉여는 약 4,289억 원 감소하였으며, 그 중 콘텐츠 기업의 영업잉여가 1,957억 원 감소하였고 기타 산업의 영업잉여

는 2,333억 원 감소한 것으로 분석되었다. 세부 산업별로 보면 영업잉여의 손실은 음악(646억 원), 영화(521억 원), 게임(520억 원), 방송(146억 원), 출판(124억 원) 순으로 크게 발생한 것으로 분석되었다.

기업 입장에서 영업잉여가 발생하게 되면 그 중 일정 부분을 보다 높은 경쟁력을 확보하기 위해 재투자 할 수 있고, 그와 같은 선순환을 통해 국내 콘텐츠 기업이 세계적인 경쟁력을 확보할 수 있게 된다. 그러나 불법복제물 유통으로 인해 결과적으로 국내 콘텐츠 산업의 영업잉여가 1,957억 원 상실됨으로써 국내 콘텐츠 기업은 2012년 당해는 물론 중장기적으로 경쟁력을 확보할 수 있는 기회를 상당 부분 잃게 되었다는 점에 주목할 필요가 있다.

표 V-9 | 불법복제로 인한 국내 영업잉여 감소 규모

(단위 : 억 원)

산업	국내 영업잉여 감소 규모
방송산업	145.8
영화산업	521.0
출판산업	124.1
음악산업	646.0
게임산업	519.7
콘텐츠산업	1,956.7
기타 산업	2,332.5
전체 산업	4,289.2

바. 합법저작물 시장 침해에 따른 연간 경제적 손실 규모 비교

앞의 2012년 분석과 동일한 방법으로 2008~2011년동안 불법복제물로 인해 합법저작물 시장이 침해되어 우리나라 경제에 유발된 경제적 손실을 분석할 수 있다. 합법저작물 시장 침해 규모에 관한 데이터가 발표된 2008~2012년 기간에 걸친 연간 경제적 손실 규모를 비교하기 위해 2005년도 가격 기준 불변가격산업연관표를 활용한다. 불법복제물에 따른 합법저작물 시장 침해 규모는 산업연관표의 경상가격 총산출액과 불변가격 총산출액을 이용하여 디플레이터를 추계한 후 반영하였다.

여기에서 분석된 결과는 불변가격을 기준으로 하고 있기 때문에 2005년 불변가격 기준의 2012년도 손실 규모는 앞에서 분석한 2012년도 기준 불법복제로 발생한 국내의 경

제적 손실 규모(경상가격)와 차이가 존재하게 된다.

이와 같은 방법으로 2008~2012년 동안 불법복제물 유통으로 인해 우리 경제에 발생된 경제적 손실은 다음과 같이 분석되었다. 여기에서는 먼저 우리나라 전체의 연간 경제적 손실을 비교하며, 그 다음으로 국내 콘텐츠산업에서 발생된 연간 경제적 손실을 비교한다.

우리나라 전체의 생산 손실액은 연간 약 3.3~4.2조 원으로 매우 크며, 2008부터 2010년까지 지속적으로 감소하다가 2011년에 다시 증가한 추세를 보인다. 이와 같이 국민경제 전체의 연도별 생산손실 규모는 당해의 합법저작물 시장 침해규모(금액)에 직접적으로 영향을 받으며, 세부 업종별로 보면 여타 산업의 생산과 더욱 긴밀한 산업연관구조를 가지는 업종의 합법저작물 시장 침해가 많이 발생할수록 생산의 손실은 더욱 커지기 마련이다. 아울러 본 연구에서는 불변가격 기준으로 각 연도의 생산 손실 규모를 분석하여 비교하고 있으므로 물가의 변동 또한 실질 생산 손실의 크기에 영향을 주게 된다.

합법저작물 시장 침해에 따른 고용 손실은 우리나라 경제 전체에서 연간 2.3~3.9만 명 발생하는 것으로 분석되었으며, 2008과 2009년 기간 동안에는 생산 손실과 다르게 지속적으로 증가하는 추세를 나타낸다. 합법저작물 시장 침해에 따른 고용 손실은 2011년에 가장 많이 발생하였으며, 2012년에도 전년대비 그 수는 다소 감소하였지만 약 3.4만 명의 일자리를 감소시킨 것으로 분석되었다.

그 외에도 불법 복제로 인해 발생한 여타 경제적 손실을 2005년 불변가격 기준으로 살펴보면, 부가가치 손실이 연간 1.5~1.8조원에 이르고 있으며 2011년에 가장 많은 1조 8,448억 원의 부가가치 손실을 나타내었다. 영업잉여의 손실은 연간 약 4,000억 원 내외 수준으로 나타났으며, 세수 손실도 연간 약 1,500억 원 내외에서 발생한 것으로 분석되었다.

표 V-10 | 국민경제 전체의 연도별 손실 규모

(단위 : 억 원, 명)

	생산 손실	고용 손실	부가가치 손실	영업잉여 손실	세수 손실
2008	40,205	24,536	17,551	4,288	1,490
2009	36,548	36,858	16,491	4,226	1,524
2010	33,484	33,724	15,078	3,844	1,408
2011	40,635	38,931	18,448	4,754	1,675
2012	35,424	34,133	16,233	4,180	1,441

다음으로 합법저작물 시장 침해가 우리나라의 콘텐츠산업 자체에 미친 경제적 손실을 2005년 불변가격 기준으로 살펴보자. <표 V-10>에 따르면 불법복제물 유통으로 발생한 콘텐츠산업의 생산 손실은 연간 2.1~2.6조 원이며 2011년의 생산 손실이 가장 큰 규모(2조 5,880억 원)로 발생한 것으로 분석되었다. 불변가격 기준 콘텐츠산업의 생산 손실은 2008년 이후 점진적인 감소 추세를 보였으나 2011년에 들어 다시 증가한 것으로 나타났다.

불법복제물 유통으로 발생한 콘텐츠산업의 고용 손실을 2005년 불변가격 기준으로 분석을 해 보면 연간 1.0~2.8만 명에 이르며, 2009년을 제외한 2008~2011년 동안 지속적인 증가 추세를 보였다. 2012년에는 전년 대비 잠재적 합법저작물 시장의 침해액 자체가 다소 감소하고 물가의 상승이 반영되면서 고용 손실 규모가 다소 감소하는 양상을 나타내었다.

2005년 불변가격 기준으로 분석한 불법복제물 유통으로 인한 여타 경제적 손실을 살펴보면, 콘텐츠산업의 부가가치 손실은 다소간의 차이는 있으나 연간 약 1조 원 내외 수준으로 분석되었다. 그리고 콘텐츠산업의 영업잉여 손실은 2011년(2,109조 원)을 제외 하면 연간 약 1,700~1,900억 원 수준에서 발생한 것으로 분석되었고, 세수 손실은 연간 약 700억 원 내외로 나타났다.

앞의 <표 V-10>의 각 년도 해당항목의 손실액에서 <표 V-11>의 각 년도 해당항목의 손실액을 차감하면 콘텐츠산업을 제외한 여타 산업의 손실액이 된다.

표 V-11 | 콘텐츠산업 내에서의 연도별 손실 규모

(단위 : 억 원, 명)

	생산 손실	고용 손실	부가가치 손실	영업잉여 손실	세수 손실
2008	25,171	12,754	10,553	1,722	621
2009	23,054	26,285	10,301	1,848	770
2010	21,276	24,213	9,456	1,689	724
2011	25,797	28,105	11,588	2,109	841
2012	22,576	24,728	10,275	1,879	718

2. 불법복제물 유통 근절 노력의 경제적 효과

본 연구에서는 불법복제물 유통 근절 및 감소 정책의 경제적 효과를 살펴보는 방법으로 잠재적 합법저작물 시장 침해율을 축소하여 합법저작물 최종수요 증가로 전환시키는 경우 거두게 되는 제반 경제적 효과를 분석하였다. 분석 방법은 앞에서 언급한 불법복제물 유통으로 발생된 국내의 경제적 손실에서 언급한 방법론과 동일하며, 다만 최종 수요 변동분은 합법저작물 시장 침해율 감소분으로 조정하였다. 이와 같은 분석을 하기 위해서는 잠재적 합법저작물 시장 침해율을 어느 수준으로 축소시키는가 하는 정책 목표의 설정이 요구된다. 여기에서는 콘텐츠산업의 잠재적 합법저작물 시장 침해율을 2012년 기준 10.0%로 축소시키는 것을 상정하고 제반 효과를 분석하였다.

콘텐츠산업 전체의 잠재적 합법저작물 시장 침해율 목표를 10.0%로 설정하였다고 하더라도 세부 업종의 침해율 목표는 다르게 설정해야 한다. 환언하면, 각 업종별 잠재적 합법저작물 시장 침해율이 <표 V-4>와 같이 매우 큰 편차를 보이고 있고, 콘텐츠산업 전체에서 개별 업종의 합법저작물 시장 침해 비중도 상이하기 때문에 업종에 따라 다른 목표를 설정할 필요가 있다.

한 가지 더 고려해야 할 것은 합법저작물 시장 규모에 대한 자료가 현재 2011년 까지 조사되어 있어 2012년 합법저작물 시장 규모를 정하는 방법을 정해야 한다는 점이다. 본 연구에서는 2011년 합법저작물 시장 규모를 그대로 2012년 시장 규모로 적용하는 방법으로 분석 결과를 도출하였다. 위와 같이 시장 성장을 반영하지 않은 경우 콘텐츠 분야별 잠재적 합법저작물 시장 침해율은 방송이 4.7%, 영화가 24.8%, 출판이 5.9%, 음악이 42.4%, 게임이 42.6%이며, 산업별 침해율 목표는 방송 4.0%, 영화 15.0%, 출판 5.0%, 음악 22.0%, 게임 23.0%로 각각 상정하였다.

시장의 성장을 반영하지 않은 경우, 불법복제물 유통 근절 노력을 통해 2012년 합법저작물의 시장 침해율 16.2%를 10.0%로 축소¹³⁰⁾함으로써 거둘 수 있는 경제적 효과를 분석한 결과는 <표 V-12>와 같다. 적극적인 불법 유통 근절 노력을 통해 콘텐츠산업의 합법저작물에 대한 최종수요가 8,474억 원 추가적으로 발생함에 따라 국내 전체의 생산은 1조 5,141억 원 증가하고 고용은 1만 3,435명 증가될 수 있을 것으로 분석되었다. 또한 국내 부가가치는 7,015억 원, 영업이익은 1,650억 원, 세수는 448억 원 증가할 수

130) 이 경우 2012년 콘텐츠산업 전체에서 잠재적 합법저작물 시장침해액(2조 2,185억 원) 중 8,474억 원이 합법저작물 시장의 최종수요로 전환되는 것으로 상정하여 분석하였다.

있는 것으로 나타났다. 이와 같은 경제적 이익이 국내 콘텐츠산업 내에서 얼마만큼 발생할 수 있는가를 살펴보면, 콘텐츠산업의 생산 증가가 9,834억 원, 고용 증가가 9,999명, 부가가치 증가가 4,644억 원, 영업잉여 증가가 780억 원이며, 콘텐츠산업에서 거두게 되는 정부의 세수 증가는 271억 원으로 분석되었다. 콘텐츠산업의 세부 업종별 효과를 보면 음악, 영화, 게임 업종의 제반 효과가 크게 나타났다. 불법복제물 유통 근절을 통한 콘텐츠산업 업종별 생산 증대는 음악이 3,425억 원, 영화가 3,152억 원, 게임이 2,463억 원으로 크게 나타났고, 출판과 방송은 각각 490억 원, 303억 원으로 상대적인 생산 증대의 크기가 작게 나타났다. 불법복제물 유통 근절에 의한 국내 콘텐츠산업 업종별 일자리 창출은 주로 음악(4,094명), 영화(3,772명), 게임(1,729명) 업종에서 집중적으로 발생되었으며, 출판과 방송은 각각 312명, 92명으로 많지 않았다. 그 외에도 국내 부가가치 증가는 음악산업에서 1,884억 원이 발생하며, 그 다음이 게임(1,257억 원), 영화(1,198억 원), 출판(174억 원), 방송(130억 원) 순으로 부가가치 증대 효과가 예상되었다. 영업잉여 증대 효과 또한 음악(296억 원), 게임(239억 원), 영화(203억 원) 업종에서 크게 발생하며 방송(23억 원)과 출판(20억 원)은 미미한 증대가 있을 것으로 예상되었고, 세수 증대는 영화(133억 원), 음악(102억 원) 업종에서 집중적으로 효과가 발생할 것을 나타냈다.

표 V-12 | 합법저작물 시장 침해율 축소(16.2%→10.0%)에 따른 경제적 효과

(단위 : 억 원, 명)

	생산 유발효과	고용 유발효과	부가가치 유발효과	영업잉여 유발효과	세수 증대효과
방송산업	302.9	91.8	130.3	23.0	1.2
영화산업	3,151.7	3,772.2	1,198.2	202.8	132.8
출판산업	490.4	311.6	174.4	19.7	20.8
음악산업	3,425.2	4,093.9	1,883.6	295.7	102.0
게임산업	2,463.3	1,729.3	1,257.1	238.8	14.6
콘텐츠산업	9,833.5	9,998.8	4,643.6	779.9	271.4
기타 산업	5,307.6	3,435.9	2,371.3	870.5	269.9
전체 산업	15,141.1	13,434.7	7,014.8	1,650.3	541.4

제4절 유사 사례 연구

미국의 노동부 산하의 정책혁신연구소(Institute of Policy Innovation; 이하에서는 IPI로 표기)에서는 2006년과 2007년에 저작권산업, 음반산업, 영화산업에서의 불법 복제로 인한 미국경제에 미친 경제적 손실 규모를 연구하였다. 불법복제로 인한 경제적 영향을 살펴보기 위해 미국 경제분석(BEA: US Bureau of Economic Analysis)의 RIMS II 모델을 이용하여 한 산업에서의 수요나 공급의 변화가 다른 산업에서의 수요나 공급에 어떠한 영향을 미치는 지를 측정하였다.

한 국가의 경제는 서로 연관되어 있기 때문에(interlocking system), 한 산업에서 수요나 공급의 변화는 다른 산업들의 수요와 공급에도 영향을 끼친다는 점을 고려하여 아래에서는 저작권산업, 음반시장, 영화시장에서의 불법 복제로 인한 미국 경제의 손실을 분석한 연구 결과를 각각 정리하였다.

1. 저작권산업

미국 노동부의 IPI(2007a)는 ‘The True Cost of Copyright Industry Piracy to the U.S. Economy’ 보고서를 통해 373,375명의 미취업 미국인들이 불법 복제된 영화, 비디오게임, 음반을 소유·배포하고 있으며 이로 인해 그들 스스로의 취업 기회를 빼앗기는 것은 물론 미국 경제에 무려 163억 달러의 경제적 손실을 입히고 있다고 분석하였다.

위 연구에서는 저작권산업을 영화, 음반, 소프트웨어, 비디오게임으로 분류하고 이들 산업에서의 불법 복제로 인한 미국 경제 전반에 걸친 경제적 손실을 추정하고 있다. 만약 불법복제가 사라진다면 미국 경제에 373,375개의 새로운 일자리가 추가될 것이며, 그 중 123,814개의 일자리가 저작권 관련 산업에서 창출될 수 있을 것이라고 분석했다. 그리고 다른 산업 분야에서도 249,561개의 일자리가 새롭게 추가될 수 있을 것으로 예상했다.

나아가 저작권 관련 산업에서 추가된 인력으로 72억 달러의 수익을 얻을 수 있는 규모이며, 기타 산업 분야에서 추가된 인력으로 91억 달러의 수익이 발생할 것으로 예상했다. 불법 복제로 인한 세수 손실 규모는 총 26억 달러이며 이중 18억 달러는 개인 소득세 형태로 나머지 8억 달러는 기업 대상의 법인세 형태의 세수 손실로 추정했다.

표 V-13 | 미국 저작권산업에서의 불법복제로 인한 연간 경제적 손실 규모

구 분	손실된 금액	비 고
생산액 손실	63조 8,000억 원(580억 달러)	-
일자리 손실	373,375개	- 저작권관련 산업에서 123,814개 일자리 손실 / 미국의 다른 산업에서 249,561개 일자리 손실
근로 소득의 손실	17조 9,300억 원(163억 달러)	- 저작권관련 산업 종사자로부터 72억 달러 소득 손실 / 기타 산업분야 종사자로부터 91억 달러 소득 손실
세수 손실	2조 8,600억 원(26억 달러)	- 이중 18억 달러는 개인 소득세 형태, 8억 달러는 법인세 형태의 세수 손실임

이와 같이 불법복제로 인해 저작권의 소유자와 저작물의 제작자 뿐만 아니라 미국의 소비자, 노동자 그리고 납세자 등 미국 모든 국민에게 피해가 돌아간다고 결론지었다. 또한 미국이 국제시장에서 지속적인 경쟁력을 유지하려면 정책 입안자들이 수많은 의제 중 저작권 침해 문제를 우선 순위에 두어야 할 것이라고 지적했다.

2. 음악산업

IPI(2007b)는 음반 불법복제와 관련하여 미국 음악산업의 자료를 바탕으로 RIMS II 모델을 이용하여 저작권자의 매출 감소로 인한 직간접적인 손실을 추정하였다. 미국 음악의 불법복제로 인한 경제적 손실을 계산하기 위해, 직접적인 손실을 보는 음반산업(NAICS 51220)과 이로 인해 소매업에서 영향을 받으므로 소매업(NAICS 44-45)을 분석대상으로 삼았다. 불법복제로 인한 각 산업의 직접적인 손실액은 아래와 같다.

표 V-14 | 음악 불법복제로 인한 직접적 손실액

	음반산업	소매업
물리적 형태로 손실액	16억 30백만 달러	1억 51백만 달러
다운로드 형태의 손실액	37억 3백만 달러	8억 90백만 달러
합계	53억 33백만 달러	10억 41백만 달러

미국 음반산업에서는 CD와 같은 물리적 형태에 의한 복제로 16억 달러, 다운로드 형태에 의한 복제로 37억 달러의 손실로 총 53억 달러 이상의 손실을 보았으며 소매업에서는 CD와 물리적 형태에 의한 복제로 1억 5천만 달러, 다운로드 형태에 의한 복제로 8억

9천만 달러의 손실로 총 10억 달러 이상의 손실을 보았다.

위의 음반산업과 소매업에서의 손실액이 미국 경제 전반에 미친 파급효과를 계산하기 위해 RIMS II 모델의 5개의 승수를 활용하여 계산하였다. 미국 경제 전반에 걸친 생산량 감소, 소득, 고용에 미치는 파급효과를 계산하기 위해 3가지 ‘최종 수요(final demand)’ 승수를 활용하였으며 해당 산업 내에서의 직접적인 수입과 고용 계산을 위해 ‘직접 효과(direct-effect)’ 승수를 활용했다.

미국 음반산업에서의 불법복제로 인한 저작권자, 생산자뿐만 아니라 정품 소비자까지 손해를 끼쳤으며, 매출액, 일자리, 소득, 조세 수입의 감소에 아래와 같은 영향을 미쳤다. 이는 앞서 언급한 음반산업, 소매업뿐만 아니라 이들 산업과 연관된 경제 전반의 직간접적인 영향력을 모두 포함하고 있다.

표 V-15 | 미국 음악산업에서의 불법복제로 인한 연간 경제적 손실 규모

구 분	손실된 금액	비고
생산액 손실	13조 7,500억 원(125억 달러)	
일자리 손실	71,060개	- 음반 시장 및 소매업자 관련 산업에서 26,860개 일자리 손실/ 미국의 다른 산업에서 44,200개 일자리 손실
근로 소득의 손실	2조 9,700억 원(27억 달러)	
세수 손실	4,642억 원(4억 22백만 달러)	- 이 중 2억 91백만 달러는 개인 소득세 형태, 1억 31백만 달러는 법인 소득세 형태의 세수 손실임

주: 1\$=1,100원으로 환산함

위와 같이 음악산업에서 불법복제로 인한 미국 경제는 13조 7,500억 원(125억 달러)의 생산액 및 4,642억 원(4억 22백만 달러)의 세수 손실을 초래하였다. 음반복제로 인해 71,060개의 일자리가 손실되었고 이 중 26,860개는 음반 시장 및 소매업자, 나머지 44,200개는 미국의 다른 산업에서 손실되었다. 일자리 손실로 인한 미국 근로자들의 수입은 연간 2조 9,700억 원(27억 달러) 감소한 것으로 추정된다.

또한 미국 연방정부 및 주정부, 지역정부의 연간 조세 수입은 최소 약 4억 2천만 달러가 감소했는데, 이 중 2억 91백만 달러는 개인 소득세 감소이며 1억 31백만 달러는 법인 소득세 감소이다.

3. 영화산업

IPI(2006)은 앞의 음악산업과 동일한 방법론으로 영화산업에서의 불법복제로 인한 경제적 손실을 추정했다. 미국 영화의 불법복제로 인한 경제적 손실을 계산하기 위해, 직접적인 손실을 보는 영화산업(NAICS 512100)¹³¹⁾과 이로 인해 소매업에서 영향을 받으므로 소매업(NAICS 44-45)을 분석대상으로 삼았다. 불법복제로 인한 각 산업의 직접적인 손실액은 다음과 같다.

영화산업 내에서는 제작과 배급부문에서 60억 7천 달러의 손실과 극장의 상영부문에서는 3억 7천 달러로 총 64억 4천 달러의 손실을 보았다. 소매업에서는 렌탈(rental)업에서 3억 5천 억 달러, 셀스루(sell-through)업에서는 3억 9천 달러, PPV/VOD 형태에서는 1억 3천 달러로 총 8억 7천 달러의 손실을 보았다.

표 V-16 | 미국 영화산업에서의 불법복제로 인한 연간 경제적 손실 규모

구 분	손실된 금액	비 고
생산액 손실	22조 5,500억 원 (205억 달러)	-
일자리 손실	141,030개	- 영화관련 산업에서 46,597개 일자리 손실/ 미국의 다른 산업에서 94,433개 일자리 손실
근로 소득의 손실	6조 500억 원 (55억 달러)	- 영화관련 산업에서 19억 달러 소득 손실/ 미국의 다른 산업에서 36억 달러 소득 손실
세수 손실	9,207억 원(8억 3,700만 달러)	- 이중 9,100만 달러는 영화 제작 및 판매자로부터 개인 소득세 형태, 1억 4,700만 달러는 영화관련 회사로부터의 법인세 형태의 세수 손실임/ 그리고 5조 9,900만 달러는 연방 정부로부터 세수손실임

주: 1\$=1,100원으로 환산함

출처: IPI(2006)의 내용을 정리함

위와 같이 영화산업에서 불법복제로 인한 미국 경제는 22조 5,500억 원(205억 달러)의 경제적 손실을 입고, 이로 인하여 미국 근로자들의 수입은 연간 6조 500억 원(55억 달러) 감소하고 있다고 추정했다. 영화의 불법복제로 인해 산업 전체적인 손실액 중 노동자들의 수입은 6조 500억 원(55억 달러) 감소하였고, 이들의 일자리는 141,030개 감소하였다.

131) 여기에서 언급하는 영화산업은 영화 및 비디오의 제작, 배급과 상영을 포함한다.

또한 정부는 조세 수입이 9,207억 원(8억 3,700만 달러) 감소하였는데 9,100만 달러는 개인 소득세 형태, 1억 4,700만 달러는 법인세 형태의 세수 손실이며, 5조 9,900만 달러는 연방 정부로부터 세수 손실이다.

제5절 결론 및 시사점

1. 결론

2012년 기준 불법복제물 유통으로 인해 발생한 국내의 직간접적인 생산유발효과(생산유발감소는 콘텐츠산업의 생산 감소가 약 2.6조 원, 여타 관련 산업의 생산 감소가 약 1.5조 원에 이르러 우리나라 경제 전체에는 약 4.1조 원의 생산 감소가 발생한 것으로 분석되었다.

세부 산업별로 살펴보면 영화산업의 생산 감소가 8,102억 원으로 가장 많으며 그 다음이 음악산업(7,482억 원), 게임산업(5,361억 원)이며, 출판산업이 3,093억 원으로 생산 감소 규모가 가장 작았다.

표 V-17 | 불법복제에 따른 연간 경제적 손실 규모(2012)

(단위 : 억 원)

산업	생산 감소	고용 손실(명)	부가가치 감소	세수 손실	영업잉여 감소
음악산업	7,482	8,936	4,110	223	646
영화산업	8,102	9,699	3,081	342	521
방송산업	1,938	557	845	8	146
출판산업	3,093	1,965	1,100	131	124
게임산업	5,361	3,764	2,736	32	520
콘텐츠산업 합계	25,976	24,921	11,872	735	1,957
기타 산업	14,626	9,353	6,394	731	2,333
전체 산업	40,602	34,274	18,266	1,466	4,289

불법복제물로 인한 당해 연도의 합법저작물 침해규모의 경제적 효과를 차기 연도의 재투자 규모로 환산하면 다음과 같다. 기업은 외부로부터 별도의 금전적 지원이 없다면, 영업잉여(이익)가 발생해야 당해 연도의 투자보다 추가적인 투자를 차기 연도에 할 수

있다. 따라서 합법저작물 침해규모의 경제적 효과를 차기 연도의 재투자 규모로 계산하기 위하여 위 분석의 영업이익의 감소분을 활용했다.

영업이익¹³²⁾은 매출액에서 매출원가와 관리비 및 판매비를 제한 값으로 기업이 재투자를 한다면 영업이익이 발생해야만 할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 당해 연도 영업이익 100%를 차기 연도에 콘텐츠 제작에 재투자하는 것으로 가정했다.

$$\text{영업이익} = \text{매출액} - \text{매출원가} - (\text{관리비} + \text{판매비}) \quad \text{〈식 V-22〉}$$

표 V-18 | 불법복제로 인한 영업이익 감소분을 재투자할 경우의 제작 규모 추정

구분	영업이익 감소액 (A)	평균 제작비(B)	재투자로 인한 연간 추가 생산량(A/B)
방송산업	146억 원	- 드라마 타이틀 당 30.4억 원	약 5타이틀
영화산업	521억 원	- 한 편당 22.6억 원	약 23편
출판산업	124억 원	- 한 권당 약 1,000만 원	약 1,240권
음악산업	646억 원	- 10곡이 수록된 음반 당 5억 5천만 원	약 117개 음반
게임산업	520억 원	- MMORPG 경우 한 타이틀 당 약 30억 원	약 17 게임 타이틀

방송산업의 경우, 불법복제물로 인해 연간 146억 원의 영업이익 손실이 발생하며, 이는 연간 드라마 약 5여편을 제작할 수 있는 규모이다. 평균 제작비는 2009년 기준 드라마 타이틀 당(70분/16회, 미니시리즈 기준) 평균 제작비 30.4억 원 소요, 회당 1.9억 원으로 계산하였다.¹³³⁾

영화산업의 경우, 불법복제물로 인해 연간 521억 원의 영업이익 손실이 발생하며, 이는 연간 영화 25편을 제작할 수 있는 규모이다. 2009년 기준 평균 제작비는 22.6억 원으로 계산하였다.¹³⁴⁾

출판산업의 경우, 불법복제물로 인해 연간 124억 원의 영업이익 손실이 발생하며, 이는 연간 서적 1,240권(중)을 제작할 수 있는 규모이다. 출판물의 경우 한 권당 평균 제작

132) 영업이익은 매출액에서 매출원가를 빼고 얻은 매출 총이익에서 다시 일반 관리비와 판매비를 뺀 것이다. 말 그대로 순수하게 영업을 통해 벌어들인 이익을 말한다. 일반관리비와 판매비는 상품의 판매활동과 기업의 유지관리 활동에 필요한 비용으로서 인건비, 세금 및 각종 공과금, 감가상각비, 광고 선전비 등을 들 수 있다.

133) 한국콘텐츠진흥원(2009), 콘텐츠 제작지원 제도개선과 합리적인 제작비 선정 방안 연구: 방송프로그램을 중심으로, KOCCA 연구보고서

134) 영화진흥위원회 홈페이지, 온라인 영화연감 통계자료를 참조하였다.

비용을 약 1,000만원으로 상정했다.¹³⁵⁾ 구체적으로 살펴보면, 순제작비(500만원 내외, 2,000부-300페이지)+기타 작업비(교정비 130만원 + 디자인비 100만원) + 광고비(100만원)+물류관리비(100만원)의 합으로 구성된다.

음악산업의 경우, 불법복제물로 인해 연간 646억 원의 영업이익 손실이 발생하며, 이는 연간 음반 CD(10곡 수록) 약 117개를 제작할 수 있는 규모이다. 10곡이 수록된 음반 당 평균 제작비는 5억 5천만 원으로 상정했다.¹³⁶⁾ 제작비의 구성요소는 작곡·작사료, 편곡료, 악단사용료, 인쇄비, 홍보용 CD제작비, 사진촬영 및 자켓 디자인 비용, 녹음실 사용료 등으로 구성된다.

게임산업의 경우, 불법복제물로 인해 연간 520억 원의 영업이익 손실이 발생하며, MMORPG 게임 타이틀 당 평균 제작비는 약 30억 원을 상정하면 연간 MMORPG 게임을 연간 17개 제작할 수 있는 규모이다.¹³⁷⁾

2. 시사점

불법복제물의 유통은 합법저작물 시장을 침해하여 국민경제에 생산 기회를 상실 또는 유실시키는 결과를 초래한다. 또한 그로 인해 고용, 부가가치(영업잉여, 세수 등) 등이 창출될 수 있는 가능성을 차단하게 한다. 분석 결과에서 나타난 바와 같이 불법복제물의 유통은 매우 큰 경제적 손실을 유발시키는데, 이와 같은 손실은 1차적인 손실이라는 점이 보다 중요하다.

국내의 콘텐츠 불법복제 유통을 막아 생산 활동의 기회로 전환시키는 경우 콘텐츠산업은 물론 여타 국내 산업 전반에 매우 큰 경제적 효과를 유발시킨다. 수십억 달러의 FDI를 유치함으로써 얻을 수 있는 경제적 효과를 국내의 콘텐츠 불법복제물 유통을 막음으로써 거둘 수 있다. 특히 취업계수가 높은 음악, 영화 등의 분야는 고용파급효과가 매우 크기 때문에 국내 실업난 해소에도 큰 도움이 될 수 있는 산업이다. 따라서 정부 및 유관 기관의 적극적인 노력을 통해 콘텐츠의 불법복제물 유통 행위를 막을 필요가 있다.

불법복제물의 유통 근절 및 저작권 보호는 창의적인 콘텐츠를 만들기 위한 가장 기초

135) 한국간행물윤리위원회(2011), 2010 문화체육관광부 우수도서 선정보급사업 평가보고서

136) 오정일(2004), 온라인 음원 적정 사용료 추정, 월간 KIET 산업경제 12월호

137) 아이뉴스, “중소 게임 개발사 이충고... 제작비 ↑ 판권 ↓”. 2009. 10. 21

적인 조건이나, ‘콘텐츠는 공짜’라는 다수의 수요자들의 인식은 곧 불법복제를 야기하면서 산업성장의 큰 걸림돌로 존재한다. 불법복제가 성행하면, 콘텐츠 시장은 왜곡되고 창작자는 창의적 콘텐츠 제작 의지를 상실하게 된다. 이러한 상황이 지속된다면 미래 성장 동력 산업인 콘텐츠 분야의 글로벌 경쟁력을 약화시키는 결과를 초래할 수 있다.

또한 선진국의 콘텐츠 기업은 거대 자본을 보유하고 높은 기술력과 제작 경험, 인적 자원 등을 갖추고 있는 반면, 우리나라의 콘텐츠산업은 대부분 발전의 초기 단계에 있고, 콘텐츠 기업들 또한 일부를 제외하면 선진국의 기업들에 비해 경쟁열위에 직면해 있는 상황이다. 이런 상황 속에서 국내의 콘텐츠 생산 기회를 빼앗는 불법복제물 유통 행위는 관련 기업들의 경험 축적, 인력 활용 및 육성, 재투자 등 제반 경쟁력 제고의 가능성을 유실시킴으로써 국내 콘텐츠산업의 기반을 약화시키는 결과를 초래하게 된다.

콘텐츠산업은 부가가치가 높고 양질의 고용파급효과가 기대되는 창조 산업으로 향후 우리나라의 산업구조 고도화에 중요한 역할을 할 수 있다. 영국의 경우 제조업 중심에서 금융 중심으로 변하는 산업 구조를 거친 뒤 1990년대 이후에는 창조산업 중심으로 산업 구조의 고도화를 추진 중에 있다. 우리나라도 머지않아 제조업의 공동화 현상이 불가피한 상황이다. 따라서 콘텐츠산업을 중심으로 한 창조 산업 육성이 필요하다. 창조 산업 육성을 위해서는 반드시 저작권 보호가 선행되어야만 한다.

최근 아시아를 넘어 유럽까지 영역을 확장하며 국가 브랜드 제고에 기여하고 있는 한류의 기반인 콘텐츠산업이 성장하기 위해서는 합법적인 콘텐츠 유통시장을 구축하는 것이 필요하다. 물론 이를 위해서는 콘텐츠도 돈을 지불해야만 구매할 수 있는 ‘상품’이라는 것을 인식하는 국민의 의식변화가 무엇보다 우선시 되어야겠다.



2013 저작권 보호 연차보고서

2013 저작권 보호 연차보고서 편찬위원회

■ 자문위원

최봉현 산업연구원 연구위원
김종원 상명대학교 지적재산권학과 교수
이대희 고려대학교 법학과 교수
정상철 한국문화관광연구원 책임연구원
최상원 한국음악저작권협회 팀장
김의수 한국영상산업협회 팀장
이진수 한국방송실연자협회 팀장
송재학 한국복제전송저작권협회 팀장
김광엽 한국게임산업협회 선임연구원



■ 한국저작권단체연합회 저작권보호센터

김좌현 조사홍보팀 팀장
이용일 조사홍보팀 대리
이동주 조사홍보팀 사원

■ (주)한국갤럽조사연구소

박병일 본부장
손창수 책임연구원
고진주 선임연구원
김유진 연구원
배재성 연구원
고은희 연구원
박지유 연구원



2013 저작권 보호 연차보고서

2013년 6월 인쇄

2013년 6월 발행

발행인	이 상 벽
발행처	한국저작권단체연합회 저작권보호센터 서울시 마포구 월드컵북로 400 문화콘텐츠센터 10층 TEL : 1588-0190 FAX : (02) 3153-2708
인쇄처	경성문화사 (02) 786-2999

본 보고서의 저작권은 한국저작권단체연합회 저작권보호센터가 소유하고 있으며, 저작권자의 승인 없이 무단전재나 복제를 할 수 없습니다. 만약 일부 내용을 인용하고자 할 경우 저희 센터에 문의하여 주시고 저작권을 표기하여야 합니다.



2013 저작권 보호 연차보고서



한국저작권단체연합회 저작권보호센터
KOREA FEDERATION OF COPYRIGHT ORGANIZATIONS COPYRIGHT PROTECTION CENTER

서울 마포구 월드컵북로 400(상암동 DMC단지 문화콘텐츠센터 10층)
Tel_1588. 0190 / Fax_02. 3153. 2708 / Homepage_www.cleancopyright.or.kr



9 772092 770000
ISSN 2092-7703