

■ 국내 콘텐츠산업 불법복제물 시장 동향 ■

유은영(KOCCA 통계정보팀 주임연구원)

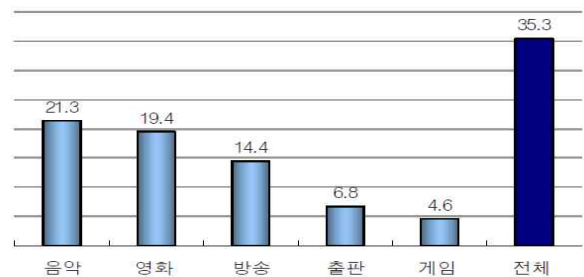
최근 MBC와 광고회사 HS는 “어둠의 경로 싫어! 싫어!”와 같은 불법 다운로드에 대한 경각심을 일으키는 메시지를 담은 공익 광고를 제작하여 대표적인 불법 다운로드 유통 경로인 토렌트를 통해 유포하였다. 저작권 상습침해자에 대한 3진 아웃제, 웹하드 등록제, 불법복제물추적관리시스템 등과 같은 불법 콘텐츠 유통에 대한 지속적인 단속과 규제에도 불구하고 이런 광고가 제작될 만큼 여전히 불법복제물 시장은 크고, 불법복제물 이용률은 높다. 2011년 한 해 동안 만13세~69세에 해당하는 대한민국 국민은 1인당 한 달 평균 4.35개의 불법복제물을 온·오프라인 상에서 구입 또는 이용한 것으로 나타났으며, 만13세~69세에 해당하는 대한민국 국민의 35.3%가 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야에서 불법복제물을 이용해 본 경험이 있는 것으로 나타났다.

[그림 1] 전체 불법복제물 시장규모(건수 기준)

건수 기준	비율		합계
	온라인	17억9,630만3,343 개	85.53 %
오프라인	3억396만6,862 개	14.47 %	
1인당 한 달 평균 불법복제물 4.35개를 이용			
불법복제물 이용자 1인당 한 달 평균 12.32개를 불법 이용			

※ 출처 한국저작권단체연합회, 저작권보호센터(2012), “2012 저작권 보호 연차보고서”

[그림 2] 불법복제물의 콘텐츠산업별 이용 경험 (단위 : %)



※ 출처 한국저작권단체연합회, 저작권보호센터(2012), “2012 저작권 보호 연차보고서”

불법복제된 콘텐츠는 웹하드와 P2P 사이트를 통해 온라인으로 유통될 뿐만 아니라 최근에는 스마트폰과 태블릿 PC의 사용이 증가하면서 모바일로도 유통되고 있다. 웹하드 등록제와 클린사이트 지정 사업을 실시하여 온라인 불법 콘텐츠 유통 경로를 단속했지만 토렌트와 같은 단속이 어려운 신규 유형의 불법 콘텐츠 유통 경로가 등장했으며, 불법 콘텐츠 유통 경로가 해외에 서버를 둔 경우도 많아 단속에 어려움을 겪고 있다. 여기에서는 이처럼 점점 증가하고 있는 콘텐츠 불법복제 시장의 현황을 구체적으로 분석하고 앞으로 저작권 보호와 불법복제 방지를 위해 필요한 것은 무엇인지를 살펴보고자 한다.

콘텐츠산업 분류체계¹⁾에 따르면, 콘텐츠산업은 총 12개 산업으로 분류된다. 그러나 여기에서는 이 중 불법복제가 많이 이루어지는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 5개 산업에 대해서 설명하기로 한다. 5개 산업의 2011년 불법복제물 시장규모는 4,220억 원으로 5개 산업 전체 시장규모의 0.8%를 차지하는 것으로 나타났다. 각 산업별 불법복제물 시장규모를 살펴보면, 음악 1,146억 원,

영화 616억 원, 방송 463억 원, 출판 1,726억 원, 게임 270억 원으로 나타났으며, 산업별 시장규모 대비 불법복제물 시장규모 비중을 살펴보면, 음악이 3.0%로 가장 높았고, 그 다음으로 영화 1.6%, 출판 0.8%, 방송 0.4%, 게임 0.3%인 것으로 나타났다. 2010년에도 5개 산업의 불법복제물 시장 비중은 이와 같은 순으로 나타났다. 불법복제 음악물 시장 비중이 가장 크게 나타난 대표적인 원인으로는 고성능 PC를 통해 빠르게 불법 다운로드를 받을 수 있는 점, 스마트폰과 같은 휴대성이 좋은 콘텐츠 재생기기 이용률의 증가, 모바일 디바이스를 통해 불법복제 음악을 들을 수 있는 어플리케이션의 증가를 꼽을 수 있다. 영화진흥위원회의 “한국 영화산업 실태조사”에 따르면 2010년과 2011년 영화산업 1차 시장의 매출액은 90% 이상인 반면, 2차 시장의 매출액은 10%가 채 되지 않는 것으로 나타났다. 영화산업 2차 시장의 매출액이 이처럼 작은 이유는 영화 콘텐츠가 1차 시장인 극장에서 소비된 후, 2차 시장인 DVD나 IPTV 등을 통해 소비되지 못하고 불법복제물 시장으로 연결되기 때문인 것으로 판단된다. 따라서 영화 콘텐츠 불법복제가 근절된다면 영화산업 2차 시장도 성장할 수 있을 것이다.

2011년 불법복제물 유통량은 음악이 1,292건으로 가장 많았고, 다음으로 방송, 영화, 출판, 게임의 순인 것으로 나타났으며, 2010년 또한 같은 순이었다. 불법복제 음악물은 압축파일 형태로 한 번에 여러 곡이 유통되는 경우가 많고, 다른 불법복제물에 비해 파일 용량이 작아 단가가 낮기 때문에 구입도 많이 이뤄져 유통량이 가장 많은 것으로 판단된다. 불법복제 방송물의 유통량에는 신규 온라인 불법복제 경로인 토렌트의 등장이 많은 영향을 미친 것으로 판단된다. 한국저작권단체연합회와 저작권보호센터의 “2012 저작권 보호 연차보고서”에 따르면 2011년 온라인 유통경로별 불법복제 방송물 유통량은 토렌트 137건, 웹하드 136건, 포털 40건, P2P 30건으로 토렌트를 통해 불법복제 방송물이 가장 많이 유통된 것으로 나타났다. 나머지 음악, 영화, 출판, 게임 불법복제물은 웹하드를 통해 가장 많이 유통된 것으로 나타났다.

2010년 대비 2011년 불법복제물 시장규모는 5,102억 원에서 4,220억 원으로 감소하였으며, 2010년 대비 2011년 불법복제물 시장비중도 모든 산업이 감소한 것으로 나타났다. 반면에, 2010년 대비 2011년 불법복제물 유통량은 방송은 전년과 동일한 것으로 나타났고, 나머지 4개 산업은 증가한 것으로 나타났다. 이는 불법복제물을 다운로드 받는데 비용이 들지 않는 토렌트가 불법복제물 유통 경로로 많이 이용되어 불법복제물 유통량은 증가한 반면, 불법복제물 시장규모는 오히려 감소한 것으로 판단된다.

[표 1] 2010년~2011년 콘텐츠산업별 불법복제물 시장규모 현황

(단위: 백만 원, %, 백만 건, %p)

구분	시장규모	2010년			2011년			불법복제물		
		불법복제물 시장규모	불법복제물 시장비중*	불법복제물 유통량	시장규모	불법복제물 시장규모	불법복제물 시장비중*	불법복제물 유통량	시장비중 증감	유통량 증감률
음악	2,959,143	107,534	3.6	1,120	3,817,460	114,575	3.0	1,292	-0.6	15.4
영화	3,432,871	111,848	3.3	240	3,773,236	61,596	1.6	251	-1.6	4.6
방송	11,176,433	82,629	0.7	351	12,752,484	46,267	0.4	351	-0.4	-
출판	21,243,798	178,990	0.8	159	21,244,581	172,596	0.8	174	-0.03	9.4
게임	7,431,118	29,172	0.4	26	8,804,740	27,013	0.3	33	-0.1	26.9
합계	46,243,363	510,173	1.1	1,896	50,392,501	422,046	0.8	2,100	-0.3	10.8

* 불법복제물 시장비중 = 불법복제물 시장규모 / 산업 시장규모 × 100

※ 출처: 문화체육관광부(2012), “2012 콘텐츠산업 통계조사”, 한국저작권단체연합회·저작권보호센터(2012), “2012 저작권 보호 연차보고서” 재구성

5개 산업의 2011년 온라인(디지털) 시장규모 대비 온라인 불법복제물 시장규모 비중을 살펴보면, 영화가 20.9%로 가장 높았고, 방송 5.5%, 출판 0.8%, 음악과 게임이 동일하게 0.1%인 것으로 나타났다. 2010년에도 5개 산업의 온라인 불법복제물 시장 비중은 이와 같은 순으로 나타났다. 특히 영화산업은 온라인 불법복제물이 온·오프라인을 합친 전체 불법복제물의 95%가 넘는 것으로 나타났고 온라인 불법복제 영화물 시장 비중도 5개 산업 중 가장 높은 것으로 났는데, 이는 DVD, IPTV를 통한 영화 콘텐츠에 대한 수요를 온라인 불법복제 영화 콘텐츠가 대체하고 있기 때문인 것으로 판단된다. 온라인 불법복제 방송물 시장 비중 또한 높은 것으로 나타났는데, 방송 콘텐츠 또한 MBC, KBS 등 방송사 사이트에서 유료 방송 콘텐츠를 다운로드 받던 것이 온라인으로 불법복제 방송 콘텐츠를 다운로드 받는 것으로 점점 대체되고 있기 때문인 것으로 판단된다.

온라인 불법복제물 유통량은 음악이 가장 많고 그 다음으로 방송, 영화, 출판, 게임 순인 것으로 나타나 온·오프라인을 합친 전체 불법복제물 유통량과 같은 추이를 보였는데, 이는 온라인 불법복제물 유통량이 전체 불법복제물 유통량의 약 85%를 차지하기 때문인 것으로 판단된다. 2010년 대비 2011년 온라인 불법복제물 시장 비중은 감소한 반면, 2010년 대비 2011년 온라인 불법복제물 유통량은 증가한 것으로 나타났다. 또한 전체 불법복제물 시장과 비교했을 때, 온라인 불법복제물의 시장 비중 감소율과 유통량 증가율이 더 큰 것으로 나타났다. 이는 불법복제물 구매비용을 지불하지 않아도 되는 토렌트와 포털을 통해 온라인으로 유통된 불법복제물이 증가했기 때문인 것으로 판단되며, 웹하드와 P2P를 통해 불법복제물을 구매할 경우에도 비용이 적게 들기 때문에 온라인 불법복제물 시장규모에는 크게 영향을 미치지 않고 온라인 불법복제물 유통량 증가에는 많은 영향을 미친 것으로 보인다.

[표 2] 2010년~2011년 콘텐츠산업별 온라인 불법복제물 시장규모 현황

(단위: 백만 원, %, 백만 건, %p)

구분	시장규모	2010년			시장규모	2011년			불법복제물	
		불법복제물 시장규모	불법복제물 시장비중*	불법복제물 유통량		불법복제물 시장규모	불법복제물 시장비중*	불법복제물 유통량	시장비중 증감	유통량 증감률
음악	650,487	1,717	0.3	891	907,502	691	0.1	1,041	-0.2	16.8
영화	28,575	77,133	269.9	225	181,834	37,974	20.9	241	-249.0	7.1
방송	501,350	57,885	11.5	338	495,840	27,040	5.5	343	-6.1	1.5
출판	1,309,334	9,662	0.7	131	1,481,371	12,144	0.8	142	0.1	8.4
게임	5,594,165	19,396	0.3	23	7,012,103	8,064	0.1	28	-0.2	21.7
합계	8,083,911	165,792	2.1	1,608	10,078,650	85,913	0.9	1,796	-1.2	11.7

* 불법복제물 시장비중 = 불법복제물 시장규모 / 산업 시장규모 X 100

※ 출처: 문화체육관광부(2012), "2012 콘텐츠산업 통계조사", 한국저작권단체연합회·저작권보호센터(2012), "2012 저작권 보호 연차보고서" 재구성

콘텐츠산업 불법복제 시장을 분석한 결과, 불법복제물 시장규모와 콘텐츠산업 시장규모 대비 불법복제물 시장규모 비중 모두 감소하고 있는 것으로 나타나 불법복제가 줄어들고 있는 것처럼 보인다. 하지만 실제로는 구입단가가 매우 낮거나 없는 온라인 불법복제물이 크게 증가했기 때문에 불법복제물 시장규모는 감소했지만 오히려 불법복제된 콘텐츠의 유통량은 증가하고 있는 것으로 확인되었다. 2011년 국내 콘텐츠산업은 시장규모가 82조가 넘고 2009년에서 2011년까지 3년간 연평균 11.2%의 고성장을 이룬 것으로 나타났다.¹⁾ 그러나 이처럼 불법복제된 콘텐츠의 유통이 증가

하고 콘텐츠에 대한 저작권이 보호되지 않는다면 콘텐츠산업의 수익구조는 개선되기 어려울 것이고 보다 높은 성장률을 기대할 수 없을 것이다.

저작권 보호를 위한 법·제도 및 정책이 늘어나고 있고 불법복제에 대한 단속과 처벌도 강화되고 있다. 또한 저작권 보호를 위한 모니터링 시스템과 필터링 시스템도 지속적으로 운영되고 있다. 하지만 이러한 노력에도 불구하고 정보통신 기술의 발달과 스마트 기기의 확산으로 디지털 콘텐츠 유통기술 등 관련 기술이 보다 지능화되고 있으므로 저작권 보호가 쉽지 않은 것이 현실이다. 따라서 정부는 저작권 보호가 왜 필요한지에 대한 교육과 홍보를 강화하는 등 합법 콘텐츠를 구매하도록 국민들의 인식을 전환시키고자하는 지속적인 노력을 해야 하며, 콘텐츠 사용자들은 저작권법 위반은 저작권자의 재산을 허락·대가 없이 사용하는 것이 불법적인 행동임을 인지하여 저작권자의 재산을 보호하는 것이 당연시 되는 사회분위기와 문화를 만들기 위한 노력을 해야할 것이다. 뿐만 아니라 불법콘텐츠 주요 유통 경로인 웹하드나 토렌트 등을 대상으로 콘텐츠 저작권 보호의 중요성과 필요성에 대한 홍보를 하는 등 저작권 보호를 위한 적극적인 대응책이 마련되어야 할 것이다.