

■ 국내 콘텐츠산업 저작권침해 현황 ■

박성원(KOCCA 통계정보팀 선임연구원)

스마트폰, 인터넷, 저작 S/W 등 IT 기술의 발전으로 콘텐츠의 향유가 용이해졌고, 이에 따라 만화, 영화, 방송, 음악 등 콘텐츠 이용자 수 및 매출액은 꾸준히 증가해왔다. 그러나 기술의 개발은 불법 콘텐츠 이용자 수와 그 규모 또한 증가시키는 결과를 가져왔다. 여기서는 콘텐츠 창작자의 의욕을 저하시켜 콘텐츠산업에 악영향을 끼치는 불법적인 콘텐츠 시장의 규모 즉, 콘텐츠산업의 저작권 침해 규모를 분석하여 보여준다.

저작권 침해 규모는 크게 불법복제물 시장 규모와 합법저작물 침해 규모로 나누어 분석할 수 있다. 불법복제물은 음란물을 제외한 온라인과 오프라인 상에서 유통되는 불법복제물이 모두 포함된다. 즉, P2P, 웹하드, 토렌트 등을 통해 유통되는 온라인 불법복제물과 복사된 서적, 테이프, CD, DVD 등 오프라인 불법복제물을 의미한다. 합법저작물 침해는 구입 또는 이용한 불법복제물로 인하여 기존의 합법저작물에 대해 구매 의사가 있었음에도 불구하고 구매 또는 이용하지 않게 된 경우를 의미한다. 즉, 불법복제물이 없었다면, 합법저작물을 구매 또는 이용했을 것으로 예상되는 경우에만 해당된다. 유의할 점은 불법복제물 시장 규모 전체가 합법저작물 시장으로 대체되는 것은 아니라는 점이다. 콘텐츠 내용만을 본다면 불법복제물과 합법저작물이 대체관계로 보일 수도 있지만, 합법저작물의 높은 가격을 고려할 경우 합법저작물 대신 불법저작물을 구매 또는 이용할 수 있기 때문이다.

불법복제물 유통량에서 합법저작물 침해 유통량이 차지하는 비율¹⁾은 2010년 46.9%에서 2011년 55.6%, 2012년 56.4%로 조금씩 증가한 것으로 나타났다. 유형별로는 불법복제물 유통량과 합법저작물 침해 유통량 모두에서 온라인 유통량은 증가하였고 오프라인 유통량은 감소한 것으로 나타났다. 구체적으로는 불법복제물의 온라인 유통량은 2.6% 증가하였고, 오프라인 유통량은 27.0% 감소하였으며, 합법저작물 침해 온라인 유통량은 35.2% 증가하였고, 오프라인 유통량은 18.0% 감소하였다.

<표 1> 불법복제물 및 합법저작물 침해 유통량

(단위 : 백만 건)

산업	불법복제물 유통량				합법저작물 침해 유통량			
	2011년		2012년		2011년		2012년	
	온라인	오프라인	온라인	오프라인	온라인	오프라인	온라인	오프라인
음악	1,041	250	1,139	188	242	658	308	560
영화	241	10	204	11	47	63	69	42
방송	343	8	350	8	69	13	122	6
출판	142	31	130	9	24	36	18	24
게임	28	5	19	6	8	8	9	7
전체	1,796	304	1,842	222	389	779	526	639

※ 출처: 한국저작권단체연합회·저작권보호센터(2013), "2013 저작권 보호 연차보고서" 재구성

1) 소비자가 불법복제물을 이용하지 않았을 경우 구매했을 합법저작물에 대한 비율. 합법저작물시장 침해규모 / 불법복제물 시장규모

콘텐츠산업별 불법복제물 규모를 살펴본 결과, 불법복제물 유통량은 2010년부터 2012년까지 연평균 4.3%씩 증가하였으나 유통액은 22.6% 감소한 것으로 나타났다. 가장 크게 불법복제물 유통량이 증가한 산업은 음악산업으로 나타났고, 가장 크게 불법복제물 유통량이 감소한 산업은 출판산업으로 나타났다. 구체적으로는 온라인 불법복제물 유통량은 2010년부터 2012년까지 연평균 7.0%씩 증가하였고, 오프라인 불법복제물 유통량은 2010년부터 2012년까지 연평균 12.2% 감소한 것으로 나타났다. 유통액은 2010년 5,102억에서 2011년 4,221억, 2012년 3,055억 규모로 2년간 2,000억 이상 감소했는데, 유통액이 가장 큰 폭으로 감소한 산업은 출판산업으로 나타났다. 유통량이 지속적으로 증가함에도 불구하고 금액이 큰 폭으로 감소한 이유는 오프라인 콘텐츠에 비하여 금액이 저렴한 온라인 콘텐츠 유통량이 현저히 증가했기 때문으로 판단된다.

<표 2> 콘텐츠산업별 불법복제물 규모

(단위 : 백만 건, 백만 원)

저작물 분야	유통경로	연도						'10-'12 평균		전년대비 증감률(%)		'10-'12 연평균 증감률(%)	
		2010년		2011년		2012년		유통량	금액	유통량	금액	유통량	금액
		유통량	금액	유통량	금액	유통량	금액						
음악	온라인	891	1,717	1,041	691	1,139	931	1,024	1,113	9.4	34.7	13.1	-26.4
	오프라인	229	105,817	250	113,884	188	83,270	222	100,990	-24.8	-26.9	-9.4	-11.3
	소계	1,120	107,534	1,292	114,575	1,327	84,201	1,246	102,103	2.7	-26.5	8.8	-11.5
영화	온라인	225	77,133	241	37,974	204	45,571	223	53,559	-15.4	20.0	-4.8	-23.1
	오프라인	12	34,715	10	23,622	11	22,495	11	26,944	10.0	-4.8	-4.3	-19.5
	소계	240	111,848	251	61,596	215	68,066	235	80,503	-14.3	10.5	-5.4	-22.0
방송	온라인	338	57,885	343	27,040	350	29,189	344	38,038	2.0	7.9	1.8	-29.0
	오프라인	12	24,745	8	19,227	8	20,517	9	21,496	0.0	6.7	-18.4	-8.9
	소계	351	82,629	351	46,267	358	49,706	353	59,534	2.0	7.4	1.0	-22.4
출판	온라인	131	9,662	142	12,144	130	288	134	7,365	-8.5	-97.6	-0.4	-82.7
	오프라인	29	169,328	31	160,451	9	67,207	23	132,329	-71.0	-58.1	-44.3	-37.0
	소계	159	178,990	174	172,596	139	67,495	157	139,694	-20.1	-60.9	-6.5	-38.6
게임	온라인	23	19,396	28	8,064	19	9,658	23	12,373	-32.1	19.8	-9.1	-29.4
	오프라인	3	9,776	5	18,948	6	26,359	5	18,361	20.0	39.1	41.4	64.2
	소계	23	29,172	33	27,013	25	36,017	27	30,734	-24.2	33.3	4.3	11.1
전체	온라인	1,608	165,793	1,796	85,914	1,842	85,637	1,749	112,448	2.6	-0.3	7.0	-28.1
	오프라인	288	344,381	304	336,132	222	219,848	271	300,120	-27.0	-34.6	-12.2	-20.1
	소계	1,896	510,173	2,100	422,046	2,064	305,485	2,020	412,568	-1.7	-27.6	4.3	-22.6

※ 출처: 한국저작권단체연합회·저작권보호센터(2012), "2012 저작권 보호 연차보고서", 한국저작권단체연합회·저작권보호센터(2013), "2013 저작권 보호 연차보고서" 재구성

콘텐츠산업별 합법저작물 시장침해 규모를 살펴본 결과, 합법저작물 시장침해 유통량은 2010년부터 2012년까지 연평균 14.5% 증가했으며, 유통액은 2.4% 증가한 것으로 나타났다. 유통량과 유통액 모두에서 합법저작물 침해가 가장 크게 증가한 산업은 게임산업으로 나타났고, 유통량이 가장 감소한 산업은 출판산업으로 나타났으며, 유통액이 가장 감소한 산업은 방송산업으로 나타났다. 특히 전년인 2011년에 비해서 합법저작물 시장침해 유통량이 0.3%감소하였고, 합법저작물 시장침해 금액 또한 2,801억(11.2%) 감소했다는 점이 주목될 만하다.

콘텐츠산업별 합법저작물 시장침해 규모를 살펴본 결과, 합법저작물 시장침해 유통량은 2010년부터 2012년까지 연평균 14.5% 증가했으며, 유통액은 2.4% 증가한 것으로 나타났다. 유통량과 유통액 모두에서 가장 크게 합법저작물 침해가 증가한 산업은 게임산업으로 나타났고, 유통량이 가장 감소한 산업은 출판산업으로 나타났으며, 유통액이 가장 감소한 산업은 방송산업으로 나타났다. 특히 전년인 2011년에 비해서 합법저작물 시장침해 유통량이 0.3%감소하였고, 합법저작물 시장침해 금액 또한 2,801억(11.2%) 감소했다는 점이 주목될 만하다.

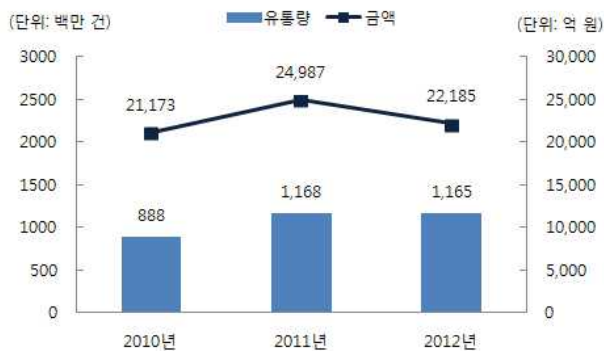
<표 3> 콘텐츠산업별 합법저작물 시장침해 규모

(단위 : 백만 건, 백만 원)

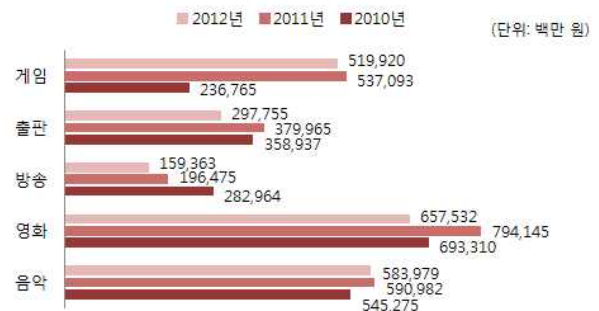
저작물 분야	유통경로	연도						'10-'12 평균		전년대비 증감률(%)		'10-'12 연평균 증감률(%)	
		2010년		2011년		2012년		유통량	금액	유통량	금액	유통량	금액
		유통량	금액	유통량	금액	유통량	금액						
음악	온라인	147	73,509	242	32,185	308	40,968	232	48,887	27.3	27.3	44.7	-25.3
	오프라인	477	471,766	658	558,798	560	543,011	565	524,525	-14.9	-2.8	8.4	7.3
	소계	624	545,275	900	590,982	868	583,979	797	573,412	-3.6	-1.2	17.9	3.5
영화	온라인	40	58,043	47	125,987	69	205,843	52	129,958	46.8	63.4	31.3	88.3
	오프라인	73	635,267	63	668,159	42	451,689	59	585,038	-33.3	-32.4	-24.1	-15.7
	소계	112	693,310	110	794,145	111	657,532	111	714,996	0.9	-17.2	-0.4	-2.6
방송	온라인	77	43,488	69	46,073	122	89,542	89	59,701	76.8	94.3	25.9	43.5
	오프라인	14	239,476	13	150,403	6	69,821	11	153,233	-53.8	-53.6	-34.5	-46.0
	소계	91	282,964	82	196,475	128	159,363	100	212,934	56.1	-18.9	18.6	-25.0
출판	온라인	18	73,939	24	98,928	18	74,640	20	82,502	-25.0	-24.6	0.0	0.5
	오프라인	32	284,998	36	281,037	24	223,115	31	263,050	-33.3	-20.6	-13.4	-11.5
	소계	49	358,937	60	379,965	42	297,755	50	345,552	-30.0	-21.6	-7.4	-8.9
게임	온라인	6	25,814	8	203,115	9	239,988	8	156,306	12.5	18.2	22.5	204.9
	오프라인	5	210,952	8	333,978	7	279,932	7	274,954	-12.5	-16.2	18.3	15.2
	소계	11	236,765	16	537,093	16	519,920	14	431,259	0.0	-3.2	20.6	48.2
전체	온라인	288	274,792	389	506,287	526	650,980	401	477,353	35.2	28.6	35.1	53.9
	오프라인	600	1,842,459	779	1,992,374	639	1,567,569	673	1,800,801	-18.0	-21.3	3.2	-7.8
	소계	888	2,117,251	1,168	2,498,661	1,165	2,218,549	1,074	2,278,154	-0.3	-11.2	14.5	2.4

※ 출처: 한국저작권단체연합회·저작권보호센터(2012), "2012 저작권 보호 연차보고서", 한국저작권단체연합회·저작권보호센터(2013), "2013 저작권 보호 연차보고서" 재구성

[그림 1] 연도별 합법저작물 시장침해 규모



[그림 2] 산업별 합법저작물 시장침해 규모



※ 출처: 한국저작권단체연합회·저작권보호센터(2012), "2012 저작권 보호 연차보고서", 한국저작권단체연합회·저작권보호센터(2013), "2013 저작권 보호 연차보고서" 재구성

콘텐츠산업에서 저작권침해로 인한 경제적 손실을 파악하기 위해서는 불법복제물로 인해 구입 또는 이용되지 못한 저작물 수에 정품가격을 곱해 계산하여 우리나라 경제에 최종수요가 얼마만큼 반영되지 못하였는가를 반영해야한다. 즉, 불법복제물 가격은 무료이거나 실제 상품보다 훨씬 더 싸기 때문에 불법복제물 유통 규모로는 경제적 손실을 파악하기 어렵고, 전체 콘텐츠산업에서 합법저작물 시장침해 금액이 얼마나 되는지 파악함으로써 경제적 손실을 추정해 볼 수 있다. 콘텐츠산업 중 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 5개 산업의 2011년 매출액은 50조 3,925억 원으로 나타났으며, 합법저작물 침해 금액은 2조 4,987억 원으로 총 매출액의 5.0%에 달하는 것으로 나타났다. 5개 산업의 2012년 추정 매출액은 53조 4,100억 원으로 나타났으며, 합법저작물 침해 금액은 2조 2,186억 원으로 나타나, 콘텐츠산업에서 합법저작물 침해 금액 비중은 전년보다 약간 감소한 4.5%인 것으로 나타났다. 이 결과는 매출액이 약 3조원 증가했음에도 불구하고 합법저작물 침해 금액이 전년에 비해 2,801억 원이나 감소하였다는 점에서도 의미를 가진다. 세부적으로는 영화의 합법저작물 침해 비중이 2011년 21.0%, 2012년(p) 17.5%로 가장 큰 것으로 나타났다고, 다음은 음악의 합법저작물 침해 비중이 2011년 15.5%, 2012년(p) 15.9%로 그 뒤를 이었다.

<표 4> 콘텐츠산업에서 합법저작물 시장침해 규모 비중

(단위 : 백만 원)

산업	2011년			2012년(p)		
	매출액	합법저작물 침해 금액	비중(%)	매출액(p)	합법저작물 침해 금액	비중(%)
음악	3,817,460	590,982	15.5	4,200,000	583,979	15.9
영화	3,773,236	794,145	21.0	4,150,000	657,532	17.5
방송	12,752,484	196,475	1.5	13,550,000	159,363	1.5
출판	21,244,581	379,965	1.8	20,980,000	297,755	1.7
게임	8,804,740	537,093	6.1	10,530,000	519,920	5.3
전체	50,392,501	2,498,661	5.0	53,410,000	2,218,550	4.8

※ 출처: 문화체육관광부(2012), “2012 콘텐츠산업 통계조사”, 한국콘텐츠진흥원(2013), “2013년 콘텐츠산업 전망 II 편”, 한국저작권단체연합회·저작권보호센터(2013), “2013 저작권 보호 연차보고서” 재구성

콘텐츠 저작권침해는 콘텐츠산업의 생산감소, 고용감소를 유발시키며, 이는 한류가 세계시장에서 각광받고 있는 시점에서 콘텐츠산업의 위축을 가져올 수 있다는 점에서 정부차원의 저작자의 권리 보호를 위한 노력이 더욱 강조된다. 문화체육관광부에서는 불법저작물 유통을 근절시키기 위하여 지난해 100명의 장애인 재택 모니터링 요원을 투입하여 약 1억 1천만 점의 불법복제물을 삭제토록 하는데 기여하였으며, 올해는 250명을 추가 투입할 예정이라고 발표하였다. 이와 같은 불법저작물 근절 노력이 있었기에 2011년까지 증가추세이던 불법저작물 수와 유통액이 2012년 감소세로 돌아선 것으로 판단된다. 그리고 대장금, 올드보이, 강남스타일 등 콘텐츠가 해외에서 인기를 얻게 됨에 따라 한국 콘텐츠에 관심을 갖는 외국인들이 지속적으로 증가하고 있다. 그러므로 해외에서의 한류 콘텐츠 불법저작물 유통 시장이 상당할 것으로 판단된다. 그러나 해외의 불법저작물 시장에 대한 심층적인 조사와 근절 노력은 부족한 실정이다. 그러므로 중국, 일본, 대만, 말레이시아 등 아시아 뿐 만 아니라 북미, 남미, 유럽 등 해외의 한류 콘텐츠 불법저작물 유통 경로와 규모를 조사하여 콘텐츠산업 활성화 및 국민경제에 기여하는 것이 필요하다.