

2012

Annual Report on Copyright Protection

저작권 보호 연차보고서



한국저작권단체연합회 저작권보호센터

KOREA FEDERATION OF COPYRIGHT ORGANIZATIONS COPYRIGHT PROTECTION CENTER

2012

Annual Report on Copyright Protection

저작권 보호 연차보고서

- 2011년 불법복제 및 침해규모를 중심으로 -



한국저작권단체연합회 저작권보호센터

KOREA FEDERATION OF COPYRIGHT ORGANIZATIONS

COPYRIGHT PROTECTION CENTER



발 간 사

당대의 석학인 게리 하멜(Gary Hamel) 교수가 한국을 방문했을 당시, 세계는 '창의성 기반 경제(Creativity-based economy)'로 진화하고 있다고 강조하면서 창의력의 중요성을 역설한 바 있습니다. 현재와 같이 아이디어와 창의력이 존중 받는 시대에서 문화적 기반을 갖추는 일은 농부가 좋은 결실을 거두기 위해 토양을 비옥하게 다지는 것과도 같습니다. '문화수출국'이 되면 국가 이미지 향상으로 인한 부가적인 효과가 발생하여 콘텐츠의 수출은 물론이고 관광산업, 의류산업, 자동차산업 등 우리나라 산업 전반에 긍정적인 효과를 기대할 수 있습니다.

저작권 보호가 지속적으로 강조되는 이유도 여기에 있습니다. 저작권 보호를 통해서 건강한 창작환경을 다지고 우리 문화산업을 더욱 성장시킬 수 있기 때문입니다. 정부가 올해를 '지식재산 강국 원년(元年)'으로 선포하고 지식재산 정책에 1조 7천억 원을 투입하겠다고 발표한 것도 해외에서의 우리 저작물을 지키고 글로벌 경쟁체제에 대응하기 위한 현명한 포석이라고 볼 수 있습니다.

그러나 향후 좋은 결실을 보기 위해 해결해야 할 과제는 여전히 남아 있습니다. 무엇보다도 우선적으로 고민해야 할 부분은 역시 불법복제로 인한 저작권 침해 문제입니다. 지금도 불법복제로 인해 창작자들이 고통을 받고 있으며, 새로운 형태의 저작권 침해가 계속적으로 발생하고 있습니다. 불법복제로 인한 피해를 줄이기 위해서는 먼저 저작권 침해실태를 제대로 파악한 후, 저작권자와 관련 업계 및 이용자들이 한 마음으로 효과적인 대처방안을 모색해야 하겠습니다.

이에 한국저작권단체연합회 저작권보호센터는 우리나라의 불법복제물 시장 규모 및 합법저작물 시장 침해규모를 조사한 「저작권 보호 연차보고서」를 발간 하게 되었습니다. 전년도에 이어 이번 연차보고서는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 5개 콘텐츠 분야의 저작권 침해실태에 대한 조사결과 뿐만 아니라, 국내외 저작권 보호환경 및 콘텐츠산업 현황을 분석한 내용을 담고 있습니다.

이 보고서가 저작권자, 이용자 및 국내 저작권 정책기관과 집행기관, 그리고 저작권 보호를 희망하는 기업과 개인 모두에게 큰 도움이 되기를 희망합니다. 한국저작권단체연합회 저작권보호센터는 건전한 저작권 생태계 조성을 위해 금석위개(金石爲開)의 자세로 최선의 노력을 경주할 것을 약속드립니다. 많은 성원 부탁드립니다.

2012년 5월

한국저작권단체연합회 저작권보호센터

이 사 장 이 상 벽

<목 차>

요약문	17
제1장 저작권 보호 개요	69
제1절 저작권 보호정책 개요	69
1. 저작권 보호환경 변화	69
2. 저작권 보호정책 추진방향	72
3. 저작권 보호 법제 및 정책	74
제2절 저작권 보호 추진체계	81
1. 저작권 보호 추진체계	81
2. 추진체계별 역할	82
제2장 국내 주요 저작권 보호동향	89
제1절 콘텐츠산업 현황	89
1. 세계 콘텐츠산업 시장현황	89
2. 국내 콘텐츠산업 시장현황	91
제2절 2011년 저작권 보호 주요 이슈	94
1. 2011년 저작권 보호 이슈	94
2. 2011년 저작권법 개정 동향	99
제3절 2011년 저작권보호센터 주요 활동	105
1. 불법복제물 단속활동	105
2. 불법저작물 추적관리시스템(ICOP) 운영	113
3. 저작권 보호를 위한 예방활동	116

제4절 2011년 저작권 관련단체의 저작권 보호활동	127
1. 한국저작권단체연합회 회원단체의 저작권 보호활동	127
2. 한국저작권위원회의 저작권 보호활동	130
제5절 2012년 저작권 보호 추진계획	133
1. 불법복제물 상설단속 계획	133
2. IT기반 보호체계 확대구축 계획	136
3. 저작권 보호를 위한 예방활동 계획	139
제3장 2011년 불법복제 및 침해규모 조사개요	147
제1절 조사의 배경 및 목적	147
제2절 조사의 방법론	148
제3절 조사설계	149
1. 조사대상의 범위	149
2. 조사설계 상의 특징 및 개선사항	162
3. 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모 산출방법	163
4. 응답자 현황 및 적용단가	168
제4장 불법복제물 이용현황 및 시장규모	173
제1절 불법복제물 이용현황	173
1. 불법복제물 이용 경험(전체)	173
2. 분야별 불법복제물 이용 경험	176

제2절 불법복제물 시장규모	213
1. 불법복제물 전체 시장규모	213
2. 콘텐츠 분야별 불법복제물 시장규모	220
3. 유통경로별 불법복제물 시장규모	229
4. 불법복제물 시장규모 조사결과 분석	259
제5장 합법저작물 시장 침해현황	269
제1절 온·오프라인 합법저작물 시장 침해규모	269
1. 전체 합법저작물 시장 침해규모	269
2. 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모	269
3. 콘텐츠별 시장규모 비교 및 잠재적 합법저작물 시장규모	282
제2절 합법저작물 시장 침해 조사결과 분석	291
† 2011년 불법복제 시장 및 합법저작물 시장 침해규모 요약표	299
† Abstract	303

<표 목차>

<표1-1> 저작권특별사법경찰 인원현황 및 관할지역 82

<표1-2> 저작권 신탁관리 단체현황 86

<표2-1> 연도별 세계 콘텐츠산업 시장규모 89

<표2-2> 세계 콘텐츠산업의 분야별 시장규모 비교(2010년) 90

<표2-3> 2010년 국내 콘텐츠산업 시장규모 현황 91

<표2-4> 2011년 미국 무역대표부(USTR) 지정 감시대상국 현황 97

<표2-5> 저작권법 연혁 99

<표2-6> 2011년 온라인 불법복제물 단속실적 106

<표2-7> 2011년 온라인 불법복제물 재택 모니터링 실적 108

<표2-8> 2011년 온라인 불법복제물 재택 모니터링 대상 OSP 현황 108

<표2-9> 오프라인 불법복제물 단속거점 현황 109

<표2-10> 2011년 오프라인 불법복제물 단속실적 110

<표2-11> 2011년 신학기 출판분야 집중단속 실적 111

<표2-12> 2011년 콘텐츠 분야별 기술조치 요청 저작물 현황 112

<표2-13> 2011년 기술적 조치 이행여부 조사 112

<표2-14> 2011년 클린사이트 지정현황 118

<표2-15> 불법복제물 신고 접수현황 119

<표2-16> 2011년 저작권보호센터 주요 홍보활동 125

<표2-17> 2011년 보도자료 배포실적 126

<표2-18> 한국저작권단체연합회 회원단체 현황 127

<표2-19> 한국저작권위원회 주요업무 130

<표3-1> 조사개요 149

<표3-2> 응답자 구성 현황 168

<표3-3> 불법 및 합법저작물 시장의 콘텐츠별·형태별 단가 169

<표4-1> 불법복제물 분야별 시장규모(건수) 215

<표4-2> 불법복제물 분야별 시장규모(금액) 215

<표4-3> 온라인 불법복제물 분야별 시장규모(건수) 216

<표4-4> 온라인 불법복제물 분야별 시장규모(금액)	217
<표4-5> 오프라인 불법복제물 분야별 시장규모(건수)	218
<표4-6> 오프라인 불법복제물 분야별 시장규모(금액)	219
<표4-7> 유통경로별 온라인 불법복제물 시장규모(건수)	229
<표4-8> 유통경로별 온라인 불법복제물 시장규모(금액)	230
<표4-9> 온라인 유통경로별 음악 불법복제물 유통량(건수)	231
<표4-10> 온라인 유통경로별 음악 불법복제물 유통량(금액)	232
<표4-11> 온라인 유통경로별 영화 불법복제물 유통량(건수)	233
<표4-12> 온라인 유통경로별 영화 불법복제물 유통량(금액)	234
<표4-13> 온라인 유통경로별 방송 불법복제물 유통량(건수)	235
<표4-14> 온라인 유통경로별 방송 불법복제물 유통량(금액)	236
<표4-15> 온라인 유통경로별 출판(시·시조) 불법복제물 유통량(건수)	237
<표4-16> 온라인 유통경로별 출판(시·시조) 불법복제물 유통량(금액)	238
<표4-17> 온라인 유통경로별 출판(소설·수필) 불법복제물 유통량(건수)	239
<표4-18> 온라인 유통경로별 출판(소설·수필) 불법복제물 유통량(금액)	239
<표4-19> 온라인 유통경로별 출판(만화) 불법복제물 유통량(건수)	240
<표4-20> 온라인 유통경로별 출판(만화) 불법복제물 유통량(금액)	241
<표4-21> 온라인 유통경로별 출판(참고서) 불법복제물 유통량(건수)	242
<표4-22> 온라인 유통경로별 출판(참고서) 불법복제물 유통량(금액)	243
<표4-23> 온라인 유통경로별 출판(학술서적) 불법복제물 유통량(건수)	244
<표4-24> 온라인 유통경로별 출판(학술서적) 불법복제물 유통량(금액)	245
<표4-25> 온라인 유통경로별 게임 불법복제물 유통량(건수)	246
<표4-26> 온라인 유통경로별 게임 불법복제물 유통량(금액)	247
<표4-27> 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 유통량(건수)	248
<표4-28> 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 유통량(금액)	249
<표4-29> 오프라인 유통경로별 음악 불법복제물 유통량(건수)	250
<표4-30> 오프라인 유통경로별 음악 불법복제물 유통량(금액)	250

<표4-31> 오프라인 유통경로별 영화 불법복제물 유통량	251
<표4-32> 오프라인 유통경로별 방송 불법복제물 유통량	252
<표4-33> 오프라인 장르별 출판 불법복제서적 유통량(건수)	253
<표4-34> 오프라인 장르별 출판 불법복제서적 유통량(금액)	254
<표4-35> 오프라인 유통경로별 출판 불법복제물 유통량(대학 내 유·무인 복사기)	255
<표4-36> 오프라인 유통경로별 출판 불법복제물 유통량(복사업체 복사기)	256
<표4-37> 오프라인 유통경로별 출판 불법복제물 유통량(기업 및 공공기관 복사기)	257
<표4-38> 오프라인 유통경로별 게임 불법복제물 유통량	258
<표5-1> 합법저작물 분야별 시장 침해규모(금액)	271
<표5-2> 합법저작물 분야별 시장 침해규모(건수)	272
<표5-3> 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(음악)	274
<표5-4> 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(영화)	275
<표5-5> 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(방송)	277
<표5-6> 출판 불법복제물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황	280
<표5-7> 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(출판)	280
<표5-8> 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(게임)	282
<표5-9> 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(금액)	283
<표5-10> 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(건수)	284
<표5-11> 온라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(금액)	285
<표5-12> 온라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(건수)	286
<표5-13> 오프라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(금액)	287
<표5-14> 오프라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(건수)	288
<표5-15> 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모 비교	295
<표5-16> 잠재적 합법저작물 시장 침해율	295

<그림 목차>

<그림1-1> 2012년 저작권 정책 추진전략	73
<그림1-2> 국민 오픈 모니터링 신고체계	78
<그림1-3> 저작권 보호 추진체계	81
<그림2-1> 온라인 불법복제물 단속 성과 비교(콘텐츠별)	107
<그림2-2> 오프라인 불법복제물 단속 성과 비교(콘텐츠별)	110
<그림2-3> ICOP 시스템 구성도	113
<그림2-4> ICOP 검색 프로세스	114
<그림2-5> ICOP 인식 프로세스	115
<그림2-6> ICOP 모니터링 화면	115
<그림2-7> 클린마크	116
<그림2-8> 클린사이트 지정절차	117
<그림2-9> 2011년 ‘C STORY’ 표지	120
<그림2-10> 국제 저작권기술 콘퍼런스(ICOTEC) 2011	123
<그림2-11> 실버감시원 제보 체계	136
<그림2-12> 2012년 ICOP 주요 기능	137
<그림3-1> 유통단계에 따른 조사대상 구분	150
<그림3-2> 불법복제 음악물의 유통경로	154
<그림3-3> 불법복제 영화물의 유통경로	156
<그림3-4> 불법복제 방송물의 유통경로	158
<그림3-5> 불법복제 출판물의 유통경로	159
<그림3-6> 불법복제 게임물의 유통경로	161
<그림3-7> 합법저작물 시장 침해 구조	166
<그림4-1> 불법복제물의 분야별 이용 경험	173
<그림4-2> 불법복제물 이용 경험(성별)	174
<그림4-3> 불법복제물 이용 경험(연령별)	174
<그림4-4> 불법복제물 이용 경험(지역별)	175
<그림4-5> 불법복제 음악물 이용 경험(전체)	176

<그림4-6> 온라인 불법복제 음악물 이용 경험(성별)	176
<그림4-7> 온라인 불법복제 음악물 이용 경험(연령별)	177
<그림4-8> 온라인 불법복제 음악물 이용 경험(지역별)	177
<그림4-9> 오프라인 불법복제 음악물 이용 경험(성별)	178
<그림4-10> 오프라인 불법복제 음악물 이용 경험(연령별)	178
<그림4-11> 오프라인 불법복제 음악물 이용 경험(지역별)	179
<그림4-12> 불법복제 영화물 이용 경험(전체)	179
<그림4-13> 온라인 불법복제 영화물 이용 경험(성별)	180
<그림4-14> 온라인 불법복제 영화물 이용 경험(연령별)	180
<그림4-15> 온라인 불법복제 영화물 이용 경험(지역별)	181
<그림4-16> 오프라인 불법복제 영화물 이용 경험(성별)	182
<그림4-17> 오프라인 불법복제 영화물 이용 경험(연령별)	182
<그림4-18> 오프라인 불법복제 영화물 이용 경험(지역별)	183
<그림4-19> 불법복제 방송물 이용 경험(전체)	183
<그림4-20> 온라인 불법복제 방송물 이용 경험(성별)	184
<그림4-21> 온라인 불법복제 방송물 이용 경험(연령별)	184
<그림4-22> 온라인 불법복제 방송물 이용 경험(지역별)	185
<그림4-23> 오프라인 불법복제 방송물 이용 경험(성별)	185
<그림4-24> 오프라인 불법복제 방송물 이용 경험(연령별)	186
<그림4-25> 오프라인 불법복제 방송물 이용 경험(지역별)	186
<그림4-26> 불법복제 출판물 이용 경험(전체)	187
<그림4-27> 불법복제 출판물 이용 경험(온라인)	187
<그림4-28> 불법복제 출판물 이용 경험(오프라인)	188
<그림4-29> 불법복제 출판물 이용 경험(오프라인 복사)	189
<그림4-30> 온라인 불법복제 출판물(시·시조) 이용 경험(성별)	189
<그림4-31> 온라인 불법복제 출판물(시·시조) 이용 경험(연령별)	190
<그림4-32> 온라인 불법복제 출판물(시·시조) 이용 경험(지역별)	190

<그림4-33> 온라인 불법복제 출판물(소설·수필) 이용 경험(성별)	191
<그림4-34> 온라인 불법복제 출판물(소설·수필) 이용 경험(연령별)	191
<그림4-35> 온라인 불법복제 출판물(소설·수필) 이용 경험(지역별)	192
<그림4-36> 온라인 불법복제 출판물(만화) 이용 경험(성별)	192
<그림4-37> 온라인 불법복제 출판물(만화) 이용 경험(연령별)	193
<그림4-38> 온라인 불법복제 출판물(만화) 이용 경험(지역별)	193
<그림4-39> 온라인 불법복제 출판물(참고서) 이용 경험(성별)	194
<그림4-40> 온라인 불법복제 출판물(참고서) 이용 경험(연령별)	194
<그림4-41> 온라인 불법복제 출판물(참고서) 이용 경험(지역별)	195
<그림4-42> 온라인 불법복제 출판물(학술서적) 이용 경험(성별)	195
<그림4-43> 온라인 불법복제 출판물(학술서적) 이용 경험(연령별)	196
<그림4-44> 온라인 불법복제 출판물(학술서적) 이용 경험(지역별)	196
<그림4-45> 오프라인 불법복제 출판물(시·시조) 이용 경험(성별)	197
<그림4-46> 오프라인 불법복제 출판물(시·시조) 이용 경험(연령별)	197
<그림4-47> 오프라인 불법복제 출판물(시·시조) 이용 경험(지역별)	198
<그림4-48> 오프라인 불법복제 출판물(소설·수필) 이용 경험(성별)	198
<그림4-49> 오프라인 불법복제 출판물(소설·수필) 이용 경험(연령별)	199
<그림4-50> 오프라인 불법복제 출판물(소설·수필) 이용 경험(지역별)	199
<그림4-51> 오프라인 불법복제 출판물(만화) 이용 경험(성별)	200
<그림4-52> 오프라인 불법복제 출판물(만화) 이용 경험(연령별)	200
<그림4-53> 오프라인 불법복제 출판물(만화) 이용 경험(지역별)	201
<그림4-54> 오프라인 불법복제 출판물(참고서) 이용 경험(성별)	201
<그림4-55> 오프라인 불법복제 출판물(참고서) 이용 경험(연령별)	202
<그림4-56> 오프라인 불법복제 출판물(참고서) 이용 경험(지역별)	202
<그림4-57> 오프라인 불법복제 출판물(학술서적) 이용 경험(성별)	203
<그림4-58> 오프라인 불법복제 출판물(학술서적) 이용 경험(연령별)	203
<그림4-59> 오프라인 불법복제 출판물(학술서적) 이용 경험(지역별)	204

<그림4-60> 대학 내 유·무인 복사기 불법복사 이용 경험(성별)	204
<그림4-61> 대학 내 유·무인 복사기 불법복사 이용 경험(연령별)	205
<그림4-62> 대학 내 유·무인 복사기 불법복사 이용 경험(지역별)	205
<그림4-63> 복사업체 복사기 불법복사 이용 경험(성별)	206
<그림4-64> 복사업체 복사기 불법복사 이용 경험(연령별)	206
<그림4-65> 복사업체 복사기 불법복사 이용 경험(지역별)	207
<그림4-66> 기업 및 공공기관 복사기 불법복사 이용 경험(성별)	207
<그림4-67> 기업 및 공공기관 복사기 불법복사 이용 경험(연령별)	208
<그림4-68> 기업 및 공공기관 복사기 불법복사 이용 경험(지역별)	208
<그림4-69> 불법복제 게임물 이용 경험(전체)	209
<그림4-70> 온라인 불법복제 게임물 이용 경험(성별)	209
<그림4-71> 온라인 불법복제 게임물 이용 경험(연령별)	210
<그림4-72> 온라인 불법복제 게임물 이용 경험(지역별)	210
<그림4-73> 오프라인 불법복제 게임물 이용 경험(성별)	211
<그림4-74> 오프라인 불법복제 게임물 이용 경험(연령별)	211
<그림4-75> 오프라인 불법복제 게임물 이용 경험(지역별)	212
<그림4-76> 불법복제물 분야별 시장규모(건수)	213
<그림4-77> 2011년 불법복제물 분야별 시장규모(금액)	214
<그림4-78> 불법복제물 분야별 시장규모(금액)	214
<그림4-79> 온라인 불법복제물 분야별 시장규모(건수)	216
<그림4-80> 온라인 불법복제물 분야별 시장규모(금액)	217
<그림4-81> 오프라인 불법복제물 분야별 시장규모(건수)	218
<그림4-82> 오프라인 불법복제물 분야별 시장규모(금액)	219
<그림4-83> 전체 불법복제물 시장규모	220
<그림4-84> 불법복제 음악물 시장규모	221
<그림4-85> 불법복제 영화물 시장규모	222
<그림4-86> 불법복제 방송물 시장규모	223

<그림4-87> 불법복제 출판물 시장규모(건수)	224
<그림4-88> 불법복제서적의 장르별 시장규모(건수)	225
<그림4-89> 불법복사의 경로별 시장규모(건수)	225
<그림4-90> 불법복제서적의 장르별 시장규모(금액)	226
<그림4-91> 불법복사의 경로별 시장규모(금액)	226
<그림4-92> 불법복제 출판물 시장규모(금액)	227
<그림4-93> 불법복제 게임물 시장규모	228
<그림5-1> 5개 콘텐츠의 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모 ...	269
<그림5-2> 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모(전체 - 금액)	270
<그림5-3> 합법저작물 분야별 시장 침해규모(금액)	270
<그림5-4> 합법저작물 분야별 시장 침해규모(건수)	271
<그림5-5> 불법복제 음악물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황	273
<그림5-6> 불법복제 영화물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황	275
<그림5-7> 불법복제 방송물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황	276
<그림5-8> 불법복제 출판물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황(온라인)	278
<그림5-9> 불법복제 출판물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황(오프라인)	279
<그림5-10> 불법복제 게임물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황	281
<그림5-11> 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(금액)	283
<그림5-12> 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(건수)	284
<그림5-13> 온라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(금액) ...	285
<그림5-14> 온라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(건수) ...	286
<그림5-15> 오프라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(금액) ...	287
<그림5-16> 오프라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(건수) ...	288
<그림5-17> 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모	289
<그림5-18> 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장규모	290
<그림5-19> 잠재적 합법저작물 시장규모	290

요 약 문

- ▣ 1. 저작권 보호 개요 / 17

- ▣ 2. 국내 주요 저작권 보호동향 / 21

- ▣ 3. 2011년 불법복제 및 침해규모 조사개요 / 29

- ▣ 4. 불법복제물 이용현황 및 시장규모/ 37

- ▣ 5. 합법저작물 시장 침해규모 / 51

1. 저작권 보호 개요

가. 저작권 보호정책 개요

(1) 저작권 보호환경 변화

21세기에 들어서면서 디지털 기술 및 인터넷의 발전 등으로 인한 다양한 환경 변화는 콘텐츠산업계에 많은 혜택을 가져왔다. 그러나 기술의 발전이 긍정적인 면들만을 가져온 것은 아니다. 디지털 기술을 이용해 정품과 똑같은 품질의 불법복제물¹⁾을 무제한으로 만들어낼 수 있게 되었으며, 새로운 콘텐츠 유통채널이 등장하면서 저작권 침해²⁾방식이 다양해지고 침해범위가 넓어졌으며 침해속도 또한 빨라졌다.

저작권 보호환경 변화를 먼저 산업적 측면에서 살펴보면, 콘텐츠산업이 크게 성장하면서 저작권을 둘러싼 이해관계자가 늘어났고, 저작권 보호의 주체가 저작권자 중심에서 조직적·국가적 차원으로 확산되었다. 또한 저작물의 산업적 활용이 증가하면서 저작권 관계가 복잡해지고 저작권자의 이익을 대변하기 위한 단체들의 활동이 활발해짐에 따라 보다 조직적인 저작권 보호활동이 이루어지게 되었다. 저작권 신탁관리단체들은 저작권료 징수 및 분배업무를 넘어 저작권 보호를 위한 다양한 활동을 펼치고 있으며, 불법복제로 인한 폐해는 국가경제에도 영향을 끼치기 때문에 국가적 차원의 저작권 보호 노력도 강화되는 추세이다.

기술적 측면에서 살펴보면, 이용자들은 시간과 장소의 장벽을 넘어 매우 편리하게 저작물을 이용할 수 있게 되었고, 온라인 저작물에 대한 수요가 크게 증가했으며 불법복제 또한 용이해졌다. 이에 저작권 보호기술 또한 크게 발전하게 되었으며, 저작권 침해가 첨단화 되어감에 따라 저작권 침해를 예방하는 기술뿐만 아니라 사후에 적절한 조치를 취하기 위한 기술 분야에까지 지속적인 연구가 이루어지고

1) 저작권자의 동의 없이 복제(제작)·유통되는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 5개 콘텐츠의 불법복제물을 말하며 온라인과 오프라인 상에서 유통되는 불법복제물이 모두 포함됨
2) 저작권 침해란 '저작인격권과 저작재산권을 갖는 2차적 저작물, 편집저작물을 포함한 저작물에 대해 저작권자의 허락 없이 사용함으로써 권리를 침해하는 것'을 의미함

있다.³⁾ 이와 더불어 첨단 IT 기술을 기반으로 한 온라인 불법복제물 자동 모니터링 시스템이 개발·운영되고 있으며, 저작권 보호기술을 국제적으로 표준화하기 위한 노력이 진행되고 있다.

법·제도적 측면에서도 많은 변화가 나타났는데, 자국의 경제 보호 및 국가 이미지 제고를 위해 저작권법·제도가 강화되고, 국가 간 조약 체결 등을 통해 점점 각국의 저작권 법제가 유사해져 가는 추세이다. 현재 우리나라를 포함한 여러 국가들이 위조 및 불법복제 방지협정(ACTA)의 비준을 검토하고 있으며, 세계지식재산기구(WIPO)에서는 방송사업자의 권리를 보호하기 위한 조약을 마련하기 위해 세계 각국과 논의 중이다. 최근에는 다자간조약 보다 양자간조약을 선호하는 국제적 흐름에 따라 자유무역협정(FTA)의 체결을 통해 저작권 규정이 강화되고 있다.

이렇듯 빠르게 변화하고 있는 저작권 환경을 반영한 저작권 보호전략이 우리나라를 포함해 전 세계적으로 신속하게 수립되어 추진되고 있다. 최근에는 무조건적인 저작권 보호보다는 저작물 이용활성화 및 저작권법 남용을 방지하기 위한 제도 마련도 활발히 이루어지는 추세이다. 무엇보다도 저작권 보호에 대한 사회적 공감대가 형성되면서 건전한 저작물 유통환경을 조성하기 위한 이용자들의 자발적인 노력이 확산되고 있다는 점이 긍정적으로 평가되고 있다.

(2) 저작권 보호정책 추진방향

우리 정부는 2011년도에 ‘공정한 문화국가 초석 마련’을 정책 목표로 ① 24시간 저작권 보호체계 구축, ② 생활 속 저작권 인식 개선, ③ 공정하고 편리한 저작물 이용활성화, ④ 디지털 환경에 부합하는 법·제도 개선이라는 4대 중점과제를 추진하였다. 온라인 상의 불법물 유통을 감소시키기 위해 ‘웹하드 등록제’를 도입하였으며, 디지털 저작권 증거 수집·분석 시스템을 본격적으로 운영함으로써 저작권 특별사법경찰의 수사 역량을 강화하였다. 특히 2차례의 저작권법 개정을 통해 국제적 수준의 저작권 보호체계를 마련한 것으로 평가되고 있다.

3) 출처 : 김종원, “저작권 보호기술, 우리 콘텐츠 지키는 비장의 무기로 키워야”, C Story(2011), Vol. 30, p.42

이러한 노력의 결과, 미국무역대표부(USTR)가 지정하는 감시대상국 리스트에서 2009년부터 제외되었을 뿐만 아니라, 강력한 저작권 보호정책을 기반으로 이제 '저작권 청정국'으로 급부상하고 있다. 하지만 여전히 소모적인 저작권 분쟁이 증가하고 있으며 저작권 침해로 인한 콘텐츠 시장 잠식이 계속적으로 발생하고 있는 것이 사실이다.

이에, 정부는 2012년도에 '균형과 상생의 저작권 생태계 조성'을 목표로 삼고, ① 소통하는 유연한 저작권 제도 마련, ② 틈새 없는 저작권 보호망 구축, ③ 저작물 이용 및 유통체계의 스마트화, ④ 생활 속 저작권 인식 제고라는 4대 중점과제를 적극적으로 추진할 계획이다. 또한 디지털 저작권 환경 변화에 대응하여 온·오프라인 단속을 더욱 강화하고 한류 콘텐츠에 대한 해외에서의 보호 강화는 물론, 지원 확대를 통해 글로벌 경쟁력이 있는 콘텐츠에 대한 창작 기반을 마련함으로써 저작물 시장 확대에 기여할 예정이다.

(3) 저작권 보호 법제 및 정책

저작권법 제103조에 따라 한국저작권단체연합회 저작권보호센터(이하 '저작권보호센터')를 비롯해 권리자 단체와 개별 권리자들은 OSP에 의해 권리가 침해된 저작물에 대해 복제·전송 중단 요청을 하고 있다. 저작권법 제104조에서는 '특수한 유형의 OSP'에 대해 권리자의 요청이 있을 경우, 해당 저작물의 불법적인 전송을 차단하는 기술적인 조치를 취하도록 명시하고 있다. 특수한 유형의 OSP가 기술적 조치를 취하지 않는 경우, 문화체육관광부장관은 3,000만원 이하의 과태료를 부과할 수 있다. 저작권법 제133조 1항에 따라 저작권보호센터는 문화체육관광부로부터 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. 저작권법 제133조의2에 따라 문화체육관광부장관은 정보통신망을 통하여 저작권을 침해하는 복제물 또는 정보, 기술적 보호조치를 무력하게 하는 프로그램 또는 정보(이하 '불법복제물')가 전송되는 경우, 심의를 거쳐 OSP에게 시정명령을 할 수 있다. 저작권법 제133조의3에 따라 한국저작권위원회는 OSP의 정보통신망을 조사하여 불법복제물 등이 전송된 사실을 발견한 경우, 이를 심의하여 시정조치를 권고할 수 있다. 또한 문화체육관광부 저작권특별사법경찰은 「사법경찰

관리의 직무를 수행할 자와 그 직무범위에 관한 법률」에 따라 수사권을 부여받고, 2008년 9월부터 저작권 침해범죄에 대한 수사업무를 수행하고 있다.

1957년 저작권법 제정 후 20차례에 걸친 개정 및 불법복제물 단속 강화를 위한 제도 마련 등을 통해 우리나라는 강력한 저작권 보호국으로 평가받고 있다. 정부는 매년 ‘선택과 집중’의 원칙 하에 저작권 보호정책을 추진하고 있으며, 효과적인 불법복제물 단속방안 마련과 더불어 이용자, 산업계, 권리자가 상생할 수 있는 저작권 생태계를 조성하기 위한 양방향적 노력을 기울이고 있다. 현재 정부가 저작권 보호를 위해 추진하는 정책은 크게 ‘틈새 없는 저작권 보호망 구축’과 ‘생활 속 저작권 보호의식 제고’ 정책으로 구분할 수 있다.

나. 저작권 보호 추진체계

우리나라의 저작권 보호체계는 문화체육관광부를 중심으로 크게 공공부문과 민간부문으로 구성되어 있다. 공공부문에서는 저작권법 제2조의⁴⁾에 따라 문화체육관광부가 저작권 보호에 관한 시책을 수립·시행하고, 동법 제8장 제112조에 따라 한국저작권위원회가 설립되어 저작물 이용질서 확립을 위한 업무를 수행하며, ‘사법경찰관리의 직무를 수행할 자와 그 직무범위에 관한 법률’에 따라 저작권특별사법경찰이 저작권 침해에 대한 수사 업무를 수행하고 있다. 또한 저작권보호센터는 제133조에 따른 불법복제물의 수거·폐기 및 삭제 등의 업무를 문화체육관광부로부터 위탁받아 공공성에 기반하여 민간부문의 저작권 보호를 지원한다. 민간부문은 저작권법 제7장 저작권위탁관리업의 내용에 따라 저작권자의 권리를 보호하고 저작권 신탁관리를 대행하는 저작권 신탁단체로 구성된다.

4) 저작권법 제1장 제2조의 2항 참조

2. 국내 주요 저작권 보호동향

가. 콘텐츠산업 현황

미국의 PwC(PricewaterhouseCoopers)는 「Global Entertainment and Media Outlook : 2011-2015」 보고서를 통해 2010년도 세계 콘텐츠산업 시장규모는 약 1조 4,195억 달러 수준이라고 밝혔다. 우리나라의 2010년 콘텐츠산업 시장규모는 전년 대비 5.7% 상승한 약 338억 달러이며 전세계 9위 수준으로 나타났다. 이는 2006년도와 비교하면 27.8% 성장한 것으로, 세계 시장규모의 2.4%의 비중을 차지하는 수치이다. 우리나라의 2010년 콘텐츠산업 매출액 규모는 약 72조 1,201억원으로 2009년 69조 4억원에 비해 약 4.5% 증가하였다.

나. 2011년 저작권 보호 주요 이슈

정부가 2011년 5월, 지식재산기본법을 제정함에 따라 국가지식재산위원회가 출범하였으며 ‘제1차 국가지식재산 기본계획’이 수립되었다. 국무총리·민간 공동위원장과 정부위원 10명, 민간위원 18명으로 구성된 대통령 소속의 국가지식재산위원회는 지식재산 강국 실현을 위한 국가전략을 수립하고, 지식재산 관련정책의 심의·조정·점검 등 지식재산 분야의 컨트롤 타워 역할을 수행하고 있다.

2011년 11월 국무회의에서 의결된 ‘제1차 국가지식재산 기본계획(2012~2016)’은 향후 5년간 우리나라 지식재산 정책의 비전 및 목표와 방향을 제시하는 중장기 발전전략으로 20대 전략목표, 55개 성과목표 및 133개 관리과제로 구성되어 있으며 총 10조 2,000억 원의 예산이 투입될 예정이다.

한편 2011년 11월에는 웹하드 등록제를 규정한 개정 전기통신사업법이 본격적으로 시행되었다. 등록제 시행으로 특수한 유형의 OSP는 등록요건의 충족여부를 증명하기 위해 불법복제물 유통 방지를 위한 기술적 조치 실시계획을 제출해야 한다. 이와 더불어 24시간 상시 모니터링 요원 배정 계획과 자본금이 3억원 이상임을 증명할 수 있는 서류를 제출하고 사업계획서 및 이용자 보호계획서도 구비해야 한

다. 등록제 시행으로 인해 웹하드 상의 불법복제물 유통이 감소할 것으로 기대되고 있으며 웹하드 사업자 뿐만 아니라 저작권자의 비즈니스 모델에도 변화가 나타날 것으로 예상되고 있다.

2011년 12월에는 불법적인 전송을 차단하는 기술적 조치와 관련한 구체적인 가이드라인이 마련되었다. 저작권상생협체⁵⁾는 2010년 6월부터 기술적 조치의 절차 및 방법에 대한 각계 관계자들의 의견을 수렴하여 가이드라인을 완성하였다. 이번 가이드라인에 의하면 웹하드 등 사업자는 권리자로부터 저작권을 침해하고 있는 저작물에 대한 정보를 제공받은 경우 즉시 기술적 조치를 취하여야 한다. 이때 차단 기술은 저작권위원회의 성능 평가를 받은 기술을 24시간 상시 적용하도록 되어 있다.

2011년에는 한·EU FTA와 한·미 FTA의 이행을 위한 저작권법 개정이 6월과 12월에 있었다. 2011년 6월 30일에 공포된 제19차 개정 저작권법은 한·EU FTA의 합의사항을 담고 있으며, 2011년 7월 1일부터 시행되었다. 2011년 12월 2일에 공포된 제20차 개정 저작권법은 한·미 FTA의 이행 뿐만 아니라 현행 제도상의 문제점을 보완하기 위한 내용을 담고 있다.

다. 2011년 저작권보호센터 주요 활동

(1) 불법복제물 단속활동

2011년에 저작권보호센터는 온·오프라인 불법복제물에 대한 단속활동을 통해 저작물 보호환경 조성에 노력하였다. 2011년 한 해 동안 온라인 불법복제물에 대한 단속을 실시한 결과, 약 38만건, 8,634만점의 단속 성과를 기록하였다.⁶⁾ 2010년과 대비했을 때 약 10만건이 증가하였고 단속량도 5,000만점 이상 증가하였다. 이는 건수 기준 35%, 점수 기준 150% 가량 증가한 수치이다.

5) 2009년 9월 발족되었으며 문화체육관광부 및 한국저작권위원회의 지원 하에 학계 전문가들과 저작권 권리자, OSP, 신탁단체 대표 등이 참여하여 저작권 주요 현안에 대해 상생의 해법을 모색하고 당사자 간의 협력 방안을 마련하기 위한 협의체임

6) 온라인 불법복제물 단속결과를 집계하는 단위인 '건'은 단속을 통해 적발한 해당 아이디(계정) 수를 의미하며, '점'은 적발한 불법 콘텐츠 수를 의미함

오프라인 상에서는 전국 755곳의 주요 단속거점을 중심으로 음악, 영상, 출판물에 대한 단속을 실시하고 있다. 2011년 한 해 동안 오프라인 불법복제물에 대한 단속 결과 1,074건, 26만9,409점의 단속 성과를 기록하였다.⁷⁾ 전년 대비 건수 기준으로 379건이 감소하였으며, 점수 기준으로 52만4,899점(91.0%)이 감소하였다.

저작권보호센터는 특수한 유형의 온라인서비스제공자(Online Service Provider; OSP)를 대상으로 기술적 조치 이행여부에 대해 조사하고, 저작권자의 저작물에 대한 보호 권리를 위임 받아 모니터링을 수행하고 있다. 2011년 중 기술적 조치 이행여부에 대한 모니터링은 음악·영화·방송·출판·게임·만화저작물을 대상으로 총 5회에 걸쳐 진행되었다. 그 결과, 2011년에 기술적 조치를 미이행한 특수한 유형의 OSP는 총 89개로 기술적 조치 평균 미차단율⁸⁾은 31.6%였으며, 이에 대해 문화체육관광부는 총 10억 3,385만원의 과태료를 부과하였다.

(2) 불법저작물 추적관리시스템(ICOP) 운영

불법저작물 추적관리시스템(ICOP : Illegal Copyrights Obstruction Program; ICOP)은 저작권 침해가 활발한 인터넷 상에서 온라인 불법복제물 단속업무를 사람을 대신하여 24시간 자동으로 수행하고, 디지털 기술 및 저작물 이용환경의 변화에 대응하기 위해 개발되었다.

저작권보호센터는 2008년과 2009년에 각각 음원 중심, 영상 중심의 불법저작물 추적관리시스템(ICOP)을 구축하여 불법복제물 검색과 증거 수집, OSP에 대한 불법복제물 차단 요청을 자동으로 수행함으로써 불법 음원·영상 단속업무를 효율화를 지원하고 있다. 또한 2010년 말에는 어문 및 게임분야로까지 확장·구축하게 됨에 따라 다양한 불법복제물의 추적관리를 종합적으로 수행할 수 있게 되었다.

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

8) 미차단율(%) = (다운로드 저작물 개수 / 표본 저작물 개수(50개)) × 100

앞으로 ICOP은 대용량 전자출판저작물 처리, 게임 및 영상저작물 인식기술 성능 고도화를 위한 시스템 보완·구축과 신규 디지털 콘텐츠에 대한 인식기술 분석 및 적용 등 시스템 운영체계 안정화에 중점을 두게 될 것이다. 또한 스마트폰 이용 확산에 따라 모바일 전용 사이트에서의 불법복제물에 대한 모니터링 기술 개발을 구현하여, 온라인뿐만 아니라 모바일 상에서도 24시간 상시 모니터링 할 수 있는 체계를 마련할 수 있을 것으로 기대되고 있다.

(3) 저작권 보호를 위한 예방활동

저작권보호센터는 저작권 침해를 사전에 예방하기 위해 적법한 절차에 따라 사이트를 관리하고 합법저작물만을 유통시키는 ‘클린사이트’에 대한 지정사업을 2009년부터 추진하고 있다. 또한 저작권 보호를 위한 체계적인 조사연구의 일환으로 ‘2011 저작권 보호 연차보고서’와 ‘C STORY’, ‘Global Copyright Protection’ 등을 발간하였다.

이와 함께 국민들의 저작권 보호의식 제고를 위해 다양한 홍보활동을 전개하고 있는데, 2011년 6월 저작권보호센터는 ‘웹하드 등록제 도입에 따른 클린사이트 지정 환경변화 예측’을 주제로 제9회 저작권 클린 포럼을 개최하였다. 2011년 7월에는 세계 5대 만화·애니메이션 페스티벌인 ‘서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF) 2011’에 참가하여 저작권 보호의 중요성에 대한 홍보 캠페인을 펼쳤다.

2011년 11월에는 ‘국제 저작권기술 콘퍼런스(이하 ‘ICOTEC’) 2011’를 개최하였으며 ICOTEC은 국가 간 저작권 보호기술의 교류를 통해 전 세계 저작권 보호 역량을 강화하고 우리나라가 저작권 선진국으로서의 위상을 정립할 수 있도록 하는 교두보가 되었다. 2011년 12월에는 ‘YG 패밀리 콘서트와 함께하는 저작권 클린 콘서트’를 개최하여 콘서트장을 찾은 관람객을 대상으로 클린사이트 응원 트리 만들기 이벤트를 진행하는 등 합법 저작물 유통을 위한 홍보활동을 진행했다.

라. 2012년 저작권 보호 추진계획

(1) 불법복제물 상설단속 계획

저작권보호센터는 온라인 불법복제물의 근절을 위해 상시 모니터링 활동을 강화할 계획이다. 재택근무자와 ICOP을 활용하여 웹하드, P2P, 블로그, 카페, UCC 등에 대한 상시 모니터링을 수행하는 것뿐만 아니라, 매일 새롭게 등장하거나 통폐합된 OSP 현황을 조사·관리하고 웹하드 등록제 및 모니터링의 효과를 분석할 예정이다. 2012년에는 재택근무자를 더욱 확대하여 심야, 주말, 휴일 모니터링을 강화함으로써 취약시간대의 ‘치고 빠지기’ 식의 불법복제물 유통에도 적극 대응할 계획이다. 이와 함께 불법저작물 모니터링 관리 시스템(IPiMMS)의 기능과 활용영역을 더욱 확대함으로써 보다 체계적으로 실적과 증거자료 등을 관리하고 효율적인 모니터링 업무가 가능하도록 지원할 방침이다. 저작권보호센터는 주요 불법복제물을 유통시키는 OSP별 헤비업로더를 파악하고 있다. 2012년에도 상습적으로 불법복제물을 게시하는지의 여부를 확인하기 위해 지속적으로 증거자료를 수집하고, 분기별로 헤비업로더의 리스트를 작성할 계획이다. 또한 재택 모니터링 및 ICOP 운영을 통해 영리·상습침해자에 대한 증거자료를 확보하여 저작권 특별사법경찰에 제공함으로써 수사를 지원할 예정이다.

2012년에는 오프라인 불법복제물의 근절을 위해 기획단속을 강화하고, IT시스템의 활용을 통해 수시로 변화되는 단속거점을 효율적으로 관리할 계획이다. 이를 위해 ‘서울클린 100일 프로젝트’와 ‘신학기 대학가 출판합동단속’ 등의 기획단속 업무를 지속적으로 추진하고, 대규모 불법복제물 제작·유통업자 단속업무의 비중을 보다 높임으로써 불법복제물 유통을 근본적으로 차단하기 위해 노력할 예정이다. 또한 은밀하게 이루어지는 불법복제물 판매에 대한 감시를 강화하기 위해 2012년부터 실버감시원을 운영한다. 60세 이상 고령인력으로 구성된 실버감시원은 지하철역을 비롯한 다양한 장소에서 활동하며 불법복제물을 판매하는 현장을 발견 시 저작권보호센터에 제보하는 역할을 수행한다. 실버감시원의 효율적인 운영을 위해 상황실에서 실버감시원의 제보를 접수하고, 접수 즉시 저작권보호센터 단속반의 위치를 파악하여 최인근 단속반이 출동할 수 있도록 지원한다.

(2) IT기반 보호체계 확대구축 계획

2012년에는 ICOP을 이용해 중국 사이트에 대한 모니터링이 가능해지도록 「ICOP-Global」 개발에 착수한다. 이를 위해 중국 내 주요 UCC 및 웹하드 사이트에 대한 선행 조사를 수행하고 현지에서 적용 가능한 DB를 구축하여 연내 본격적인 모니터링에 착수할 계획이다. 또한 모니터링 대상 콘텐츠를 현재의 음악, 영화, 방송, 어문, 게임 5개 콘텐츠에서 만화와 소프트웨어를 포함한 총 7개 콘텐츠로 확대하고 운용폭을 확대함으로써 모니터링 실적을 극대화할 계획이다. 이렇게 되면 ICOP을 통해 온라인 상에 유통되는 대부분의 불법복제물을 모니터링 할 수 있는 체계가 구축되는 것이다.

ICOP을 통한 모니터링 결과는 한국저작권위원회 중국사무소 및 관련 저작권 단체에 제공하게 된다. 저작권보호센터는 ICOP과 한국저작권위원회 심의시스템 및 한국영화진흥위원회의 유통관리시스템을 연동함으로써 모니터링 정보를 공유하는 등 ICOP의 활용범위를 더욱 확대할 예정이다. 웹하드 등록제가 시행됨에 따라 등록업체에 대한 모니터링 지원 틀로서의 역할도 강화할 예정이다. 웹하드 등록업체를 대상으로 불법복제물 모니터링을 강화하고 특징점 및 해쉬기반 인식 기술을 통해 증거자료를 수집하여 기술조치 이행여부에 대한 모니터링을 지원할 계획이다.

(3) 국제 저작권기술 콘퍼런스(ICOTEC) 개최

저작권보호센터는 2012년에도 저작권 유관기관 등과의 연계 하에 ‘국제 저작권 기술 콘퍼런스(ICOTEC)’를 개최하여 해외의 콘텐츠 전문가 및 저작권 신탁단체 주요 인사들의 강연회를 마련하고, 저작권 기술 관련기업들의 홍보 전시회를 운영할 계획이다. 또한 저작권 사업과 연계된 국제회의 개최와 해외 저작권 기관과의 저작권 MOU 체결 등을 추진 중이다. 콘퍼런스에서는 DRM(Digital Rights Management), 핑거프린팅(Finger printing), 워터마킹(Watermarking) 등의 저작권 기술 뿐만 아니라 클라우드, SNS, IPTV, N스크린 등 급격하게 변화되고 있는 저작권 산업 환경에 관해서도 논의될 예정이다.

(4) 저작권 보호를 위한 예방활동 계획

2012년에 저작권보호센터는 현재의 클린사이트 가이드라인을 충족시키는 특수한 유형의 OSP를 대상으로 클린사이트 지정을 확대하고 합법저작물 유통을 유도할 계획이다. 이를 위해 OSP에게 저작권 보호지침을 제공함으로써 자발적으로 내부준법시스템을 갖추도록 권고하는 ‘클린사이트 자율준수 프로그램’을 운영한다. 또한 클린사이트 지정 이전에 OSP 스스로 자체적인 평가가 가능하도록 하는 ‘저작권 보호 자율등급제도’도 병행할 예정이다. 현재 한국저작권단체연합회가 지정하고 있는 클린사이트를 문화체육관광부가 지정하도록 함으로써 클린사이트 지정사업의 공신력을 확보하는 방안도 모색하고 있다.

저작권보호센터는 클린사이트 지정사업의 일환으로 저작권 산업계를 포괄하는 저작권클린협의체를 구성하여 저작권 산업주체 간의 이해를 증진하고, 저작권 신탁단체, OSP 및 이용자 간의 원활한 협의를 위한 ‘저작권 클린 포럼’도 지속적으로 추진한다. 특히 2012년에는 웹하드 등록제 이후 변화된 환경에서의 저작권 문제와 저작권을 둘러싼 수익배분 등 주요 이슈에 대해 논의할 예정이다.

저작권보호센터는 국내 저작권 관련기관 및 단체 등이 활용할 수 있도록 국내외 저작권 보호환경 변화와 주요 저작권 이슈들을 조사하고 시사점을 도출하여 정기·비정기 간행물을 발간하고 있다. ‘2013 저작권 보호 연차보고서’의 발간을 위해 주요 콘텐츠(음악, 영화, 방송, 출판, 게임)의 유통경로별 불법복제물 시장규모와 합법저작물 시장 침해규모 산출을 위한 조사를 매분기마다 실시하고, 다음해 1월에 조사결과를 취합하여 2012년 전체 침해규모를 산정할 계획이다. ‘2013 저작권 보호 연차보고서’에서는 기존의 조사에서 나타난 한계점들을 검토 및 보완하여 조사방법론을 체계화 할 계획이다. 또한 스마트폰 애플리케이션이나 클라우드 서비스 등 새롭게 확산되고 있는 저작물 이용 환경에서의 불법복제물 시장에 대한 조사방법론을 검토하고, 대내외 저작권법·제도 및 저작권 보호환경 등을 종합적으로 분석하여 저작권 보호정책 수립을 위한 시사점을 제시할 계획이다.

저작권보호센터가 격월로 발간하는 ‘C STORY’는 정부기관과 저작권 관련단체 및 저작권 산업계에서 많은 주목과 호응을 받고 있다. 2012년에는 재미있고 흥미

로운 내용을 추가하고 독자들이 참여할 수 있는 신규 코너를 구성하여 일반인들의 구독 기회를 더욱 넓힐 계획이다. 또한 저작권 전문지로 자리매김 하기 위해 디자인 개선과 콘텐츠 확대, 저작권관련 광고수주 등을 지속적으로 추진할 예정이다. 이와 더불어 'C STORY'의 인지도 제고를 위해 배포 부수를 늘려 전국 도서관과 대학교 및 초·중·고등학교까지 배포처를 확대할 계획이다.

저작권보호센터는 2009년 12월부터 해외 저작권 보호동향을 담은 'Global Copyright Protection'을 발간하고 있다. 2012년도에도 해외 주요국과 국제기구의 저작권 보호 관련 체계 및 주요 정책에 대한 내용을 분석하고, 특히 저작권 보호 및 단속 정책, 기술, 인력, 조직, 예산, 국제협력 동향 등을 중심으로 정책적 유의미성이 큰 내용을 동향보고서로 제공할 계획이다. 또한 저작권 관련 국제기구 및 해외 저작권 단체와의 연계방안을 수립·검토할 계획이다.

저작권보호센터는 정부와 공공기관, 저작권 신탁관리단체, 저작권 산업계 등과 함께 언론, 인터넷, 모바일 등 다양한 홍보채널을 활용하여 국민들의 저작권 보호 인식 전환을 위한 홍보활동을 수행하고 있다. 2012년도 주요 홍보계획으로, 언론을 통한 보도자료 배포를 확대하고 유관단체와 연계하여 저작권 보호 홍보 캠페인을 전개하는 동시에, 스마트폰 이용자간 실시간 정보제공이 자유로운 트위터(twitter)와 블로그(blog)를 활용한 저작권 보호 홍보활동을 추진할 계획이다. 또한 저작권 분야의 가장 큰 행사인 '지식재산권의 날' 행사와 국제 저작권 포럼 행사 등에 참여하여 저작권보호센터의 대외홍보 활동을 강화할 계획이다.

3. 2011년 불법복제 및 침해규모 조사개요

가. 조사의 배경 및 목적

불과 몇 년 전만 하더라도 저작권 보호와 관련된 비공식적인 통계들이 난무하는 상황에서, 불법복제물의 유통현황과 저작권 보호 환경변화를 설명할 수 있는 공신력 있는 기관의 체계적인 통계자료에 대한 요구가 대내·외적으로 꾸준히 제기되어 왔다. 따라서 불법복제물 유통량과 불법복제물로 인한 시장 침해규모를 정확히 파악하는 것은 우리나라의 불법복제 및 침해현황을 진단할 수 있는 중요한 기초 통계자료가 될 수 있다.

본 조사는 표준화된 조사방법론을 활용하여 온·오프라인 상의 불법복제물 시장 규모와 불법복제물로 인한 시장 침해규모를 파악하는 것으로써, 전년도에 이어 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야에 대한 조사를 통해 통계 생산의 연속성을 갖고자 한다. 또한 대외적으로는 통상마찰에 대응하고, 대내적으로는 체계적인 저작권 보호정책 및 비전 수립의 기초자료로 활용하는데 목적이 있다.

나. 조사의 방법론

불법복제물 유통시장의 특성으로 인해 불법복제물 시장의 규모 산출을 위해 실제 이용자를 대상으로 과거의 불법복제물 이용 경험을 토대로 하는 역추적 방식을 선택하게 되었다.

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

조사 진행시 5개 콘텐츠(음악, 영화, 방송, 출판, 게임)에 대한 합법·불법의 여부

에 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.

<표 1> 조사개요

조사 대상	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전국 16개 시도, 만 13~69세의 일반 국민
조사 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 인터넷을 이용한 웹 서베이(Web survey) ▪ 50~60대에 대하여 개별면접 조사(Face-to-face interview) 병행
표본수	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6,800명
표본 추출 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 성, 연령, 지역별 할당을 통한 층화확률추출법(Stratified random sampling)
조사 기간	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1차 : 2011년 5월 23일 ~ 6월 17일 (30일간) ▪ 2차 : 2011년 7월 18일 ~ 8월 21일 (35일간) ▪ 3차 : 2011년 10월 4일 ~ 11월 2일 (30일간) ▪ 4차 : 2012년 1월 9일 ~ 2월 8일 (31일간)
최대 표본 오차	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 95% 신뢰수준, ±1.19%p

다. 조사설계

(1) 조사대상의 범위

본 조사는 유통조사 중에서도 소비자를 대상으로 한 이용량 조사가 목적이므로 공급자(OSP, 노점상 등)를 대상으로 실시하는 온·오프라인 모니터링 및 단속과는 별개의 개념으로 구분된다. 온라인 모니터링은 온라인 상에서 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.

본 조사에서 다루는 불법복제물이란 저작권자의 동의 없이 복제(제작)·유통되는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 등 5개 콘텐츠의 불법복제물을 말하며 온라인과 오프라인 상에서 유통되는 불법복제물이 모두 포함된다.

온라인 불법복제물은 정품 및 불법복제물 구매자 또는 비공식적으로 콘텐츠를 입수한 자가 이를 디지털화하여 온라인 상에 업로드 함으로써 발생한다. 한번 업로드 된 불법복제물은 동시 다발적으로 P2P, 웹하드 등 타 온라인 사이트로 유포된다. 이는 최초로 업로드 된 파일을 다운로드 받은 이용자가 자신이 이용하는 다른 사이트에 다시 업로드 하기 때문이다. 즉, 최초의 업로더(uploader)가 한 사이트에 불법복제물을 업로드 할 경우 이를 다운로드 받는 다운로더(downloader)들이 다운로드 받은 파일들을 다른 사이트에 다시 업로드하면서 업로더가 되는 구조이다. 이렇게 온라인에서 이루어지는 불법복제물의 유통과정 상의 특징은 온라인 사이트들이 불법복제물을 업로드 하는 업로더들에게 포인트 지급 등 대가를 지급하는 방식으로 운영하여 불법을 조장한다는 것이다.

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 되어 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, 최근 들어 주거지에서 불법복제물을 제작하는 경우도 늘어나고 있다. 또한 인터넷 주문을 통해 택배나 퀵서비스로 불법복제물을 배송하고, 기계의 소형화에 따라 제작업자들이 점조직화 되는 등 유통형태가 점점 교묘해지고 있다. 또한 IPTV 상용화 및 인터넷영화관이 활성화되면서 온라인 상에서 유료로 서비스 되는 콘텐츠들이 복제되어 DVD로 불법 제작·유통되는 현상이 전개되고 있다.

(2) 조사설계 상의 특징 및 개선사항

본 조사는 다음과 같은 설계상의 특징을 가지며, 2010년을 대상으로 한 조사와 비교하여 다음과 같은 점들을 보완하여 더욱 대표성을 확보할 수 있도록 하였다.

(가) 모집단의 포괄성

만13~69세의 전체 인구로 연령층을 설정함으로써 우리나라 국민 대다수의 실태를 반영하기 위한 대표성을 확보하였다.

(나) 적정 표본 수 증가

본 조사의 표본 수를 2010년 대상 조사보다 1,200명 늘어난 6,800명으로 설계함으로써, 최대표본 오차가 95% 신뢰수준에서 $\pm 1.19\%$ 로 정확한 조사가 되도록 하였다.

(다) 조사대상 지역의 포괄성

조사지역을 전국 16개 시도로 설정하여 전국조사로서의 대표성을 확보하였다.

(라) 오프라인 불법복제물 조사방식 개선

오프라인 불법복제물 시장규모에 대한 조사방식을 설문조사 방식으로 추진하여, 현장 모니터링 조사 시 예상되는 노점상과의 마찰은 차단하면서 조사의 가능성은 높이는 방향으로 현실감 있는 조사 설계를 하였다.

(마) 분기별 조사 실시

과거 1년간의 불법복제물 이용량을 1회 조사하는 방식이 아닌 분기별로 조사를 실시함으로써 이용자들의 보다 정확한 이용량을 파악할 수 있도록 했다.

(바) 조사대상 분야

저작권보호센터가 온·오프라인 상에서 단속하는 콘텐츠 분야, 즉 음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 5개 분야가 모두 포함될 수 있도록 진행하였다.

(사) 인터넷 비이용자(50~60대) 참여 유도

인터넷 이용률이 낮은 50~60대 연령층에 대해서는 개별면접(face-to-face)방식으로 조사를 실시하여 인터넷 비이용자까지도 포함할 수 있도록 하였다.

(아) 온라인 이용 경로 중 토렌트 추가

온라인 불법 이용 경로에 토렌트를 추가하여 2010년 3개 경로를 조사하던 것에서 2011년에는 4개 경로를 조사하였다.

(3) 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모 산출방법

(가) 불법복제물 시장규모 산출방법

전체 불법복제물 시장은 온라인 불법복제물 시장규모와 오프라인 불법복제물 시장규모를 합산한 것으로 정의된다.

$$M = M_1 + M_2$$

M : 전체 불법복제물 시장규모

M_1 : 온라인 불법복제물 시장규모

M_2 : 오프라인 불법복제물 시장규모

온라인 불법복제물의 시장규모 추정을 위한 산출식은 다음과 같다.

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

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 수⁹⁾

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

오프라인 불법복제물의 시장규모 추정을 위한 산출식은 다음과 같다.

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

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

N : 만13 ~ 69세 전체 인구 수

P_{cf} : 오프라인 콘텐츠별 불법복제물 유통 단가

9) 2010년 12월 기준 주민등록인구통계를 기준으로 함(이하 동일)

(나) 합법저작물 시장 침해규모 산출방법

1) ‘합법저작물 시장 침해’의 개념

위의 산출식을 통해 도출되는 불법복제물 시장규모는 다양한 불법복제물의 제작·이용 및 유통행태를 포괄한다. 이렇게 도출된 불법복제물 시장규모 전체가 합법저작물¹⁰⁾ 시장을 침해한다고 보기는 어렵다. 합법저작물 시장을 침해한다고 볼 수 있는 경우는, 불법복제물이 없었다면 합법저작물을 구매 또는 이용했을 것으로 예상되는 경우에만 해당한다.

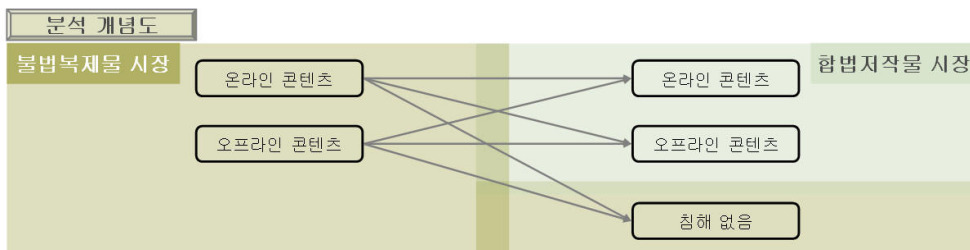
합법저작물 시장 침해란?

2011년 한 해 동안 제작, 구입 또는 이용한 불법복제물로 인하여 기존의 합법저작물에 대해 구매 의사(intent)가 있었음에도 불구하고 실제로 구매 또는 이용하지 않게 된 경우를 의미함

2) 합법저작물 시장 침해의 구조

상기한 산출식을 통해 도출되는 온라인 불법복제물 시장과 오프라인 불법복제물 시장은 온라인 합법저작물 시장을 침해할 수도 있고, 오프라인 합법저작물 시장을 침해할 수도 있다. 때로는 아무런 침해가 발생하지 않을 수도 있다. 즉, 합법저작물 시장에 대한 침해는 온라인과 오프라인을 막론하고 발생할 수 있는 것이다.

<그림 1> 합법저작물 시장 침해 구조



10) 합법저작물이란 저작권자의 동의하에 제작·유통되는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 5개 분야의 정품 콘텐츠를 의미하며, 온라인과 오프라인 상에서 유통되는 정품 콘텐츠를 모두 포함함

3) 합법저작물 시장 침해규모(금액) 산출식

전체 합법저작물 시장의 침해규모는 콘텐츠 분야별로 온라인 시장 침해규모와 오프라인 시장 침해규모를 합산한 것으로 정의된다.

$$V = V_1 + V_2$$

V : 전체 합법저작물 시장 침해규모

V_1 : 온라인 합법저작물 시장 침해규모

V_2 : 오프라인 합법저작물 시장 침해규모

합법저작물 시장의 침해규모 추정을 위한 산출식은 다음과 같다.

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

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

(4) 응답자 현황 및 적용 단가

(가) 응답자 현황 및 적용 단가

1) 응답자 구성 현황

국내 전체 인구 중 만 13세부터 69세까지 총 6,800명이 조사에 참여하였다. 표본 설계는 2010년 12월 기준 주민등록인구통계를 바탕으로 하여 성, 연령, 지역을 기준으로 비례 할당하였다.

2) 적용단가

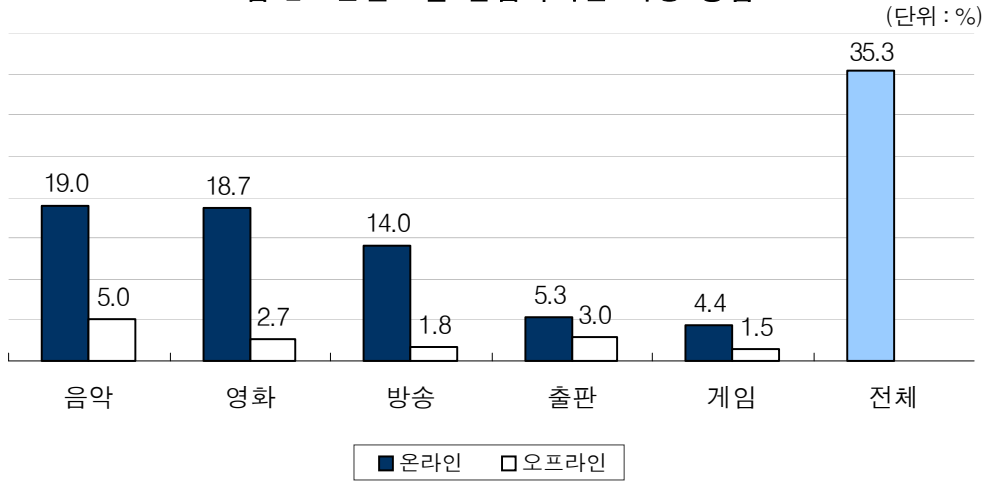
불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모 산정에 사용된 각 콘텐츠별·형태별 단가는 본문의 <표 3-3>과 같다. 불법복제물 시장규모 산출에 적용된 단가는 실제 불법복제물을 구입·이용하는데 지불하는 금액이며, 무료로 이용되는 경우에는 단가를 0원으로 계산하였다.

4. 불법복제물 이용현황 및 시장규모

가. 불법복제물 이용현황

2011년 한 해 동안 음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 5개 콘텐츠 분야 중 불법복제물을 이용해 본 경험은 35.3%로 나타났으며, 분야별 이용경험을 온·오프라인으로 구분하여 살펴보면 <그림 2>와 같다.

<그림 2> 콘텐츠별 불법복제물 이용 경험¹¹⁾



나. 불법복제물 시장규모

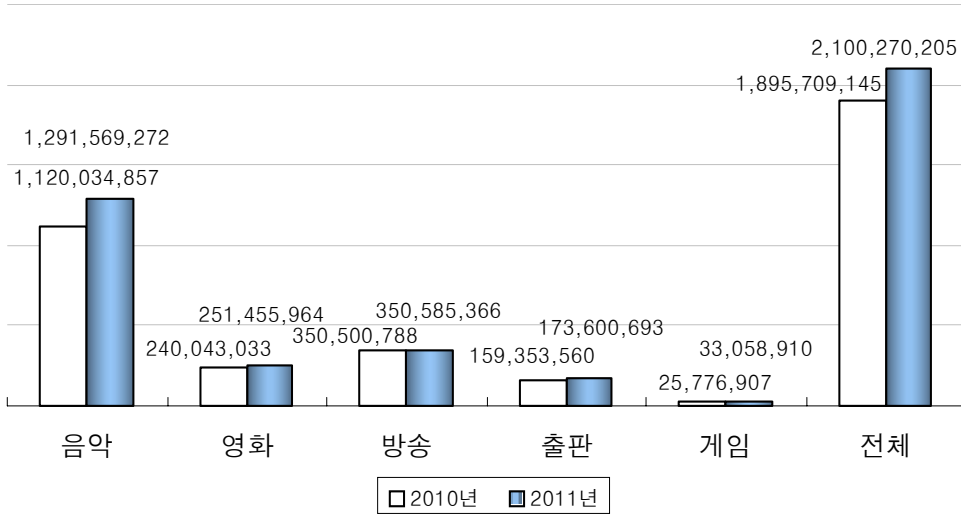
(1) 온·오프라인 전체 시장규모

조사를 통해 파악한 5개 콘텐츠(음악물, 영화물, 방송물, 출판물 및 게임물)의 2011년 한 해 동안의 불법복제물 유통량은 총 21억27만205개로 2010년(18억9,570만9,145개) 대비 10.8%가 증가한 것으로 나타났다. 콘텐츠 건수 기준으로 살펴보면 음악물이 12억9,156만9,272곡으로 전년(11억2,003만4,857곡) 대비 15.3% 증가, 영화물 2억5,145만5,964편으로 전년(2억4,004만3,033편) 대비 4.8% 증가, 방송물 3억5,058만5,366편으로 전년(3억5,050만788편) 대비 0.02% 증가, 출판물은 1억7,360만693편으로 전년(1억5,935만3,560편) 대비 8.9% 증가, 게임물은 3,305만8,910편으로 전년(2,577만6,907편) 대비 28.3%가 증가한 것으로 조사되었다. 이 유통량에 불법복제물 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모는 총 4,220억4,591만9,164원으로 2010년(5,101억7,326만5,350원) 대비 17.3% 감소한 것으로 나타났다.

11) '전체'는 2011년 기준으로 만13~69세에 해당하는 우리나라 국민들의 불법복제물에 대한 이용경험률을 의미함

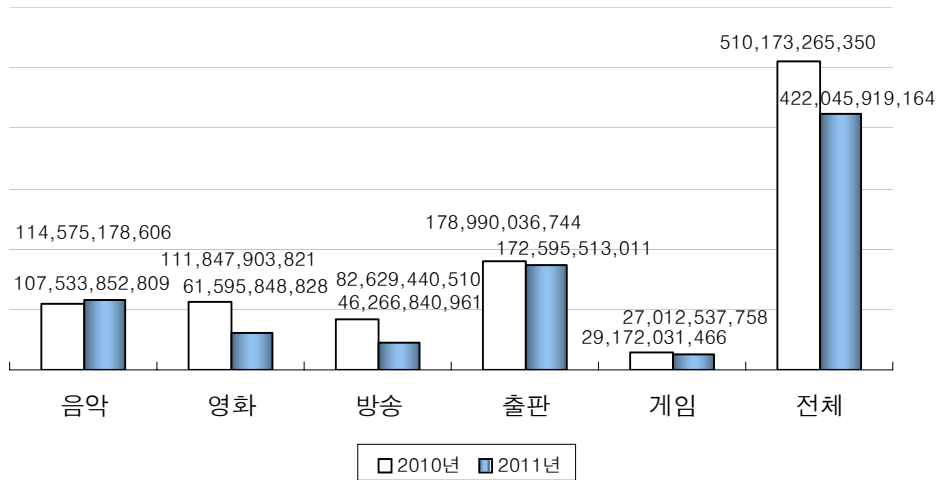
<그림 3> 불법복제물 분야별 시장규모(건수)¹²⁾

(단위 : 개)



<그림 4> 불법복제물 분야별 시장규모(금액)

(단위 : 원)



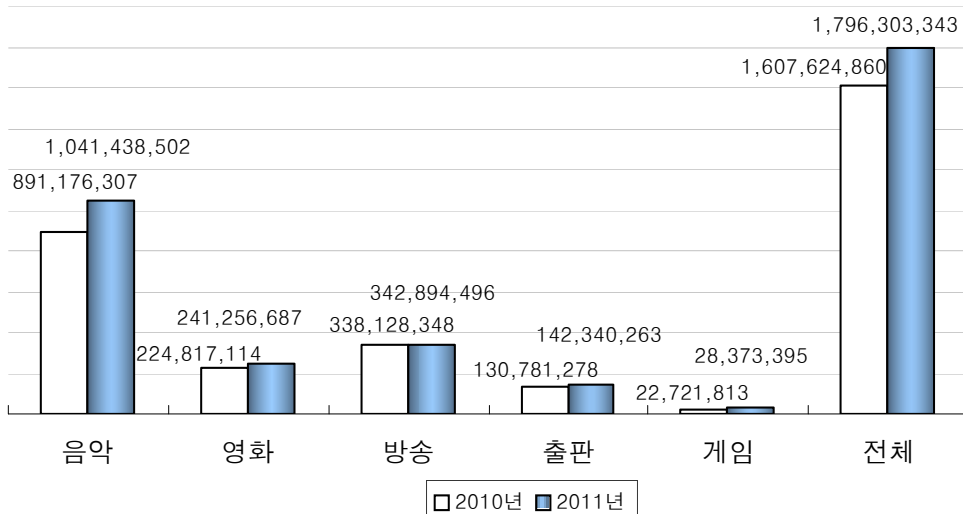
12) 건수의 단위는 음악물의 경우 '곡', 영화물과 방송물 및 게임물은 '편', 출판물은 '권'임. 음악물 1개 앨범은 10곡으로 간주함

(가) 온라인 시장규모

전체 온라인 불법복제물의 유통 현황은 건수 기준으로 총 17억9,630만3,343개이며 금액 기준으로는 총 859억1,375만4,070원으로 나타났다. 콘텐츠별 세부현황을 살펴보면 음악물의 유통량이 10억4,143만8,502곡으로 가장 많았으며, 그 다음으로 방송물 3억4,289만4,496편, 영화물 2억4,125만6,687편, 출판물 1억4,234만263편, 게임물 2,837만3,395편의 순으로 나타났다. 한편, 유통가격을 적용하여 산출한 온라인 불법복제물 시장규모는 영화물이 379억7,432만3,296원으로 가장 큰 것으로 나타났으며, 그 다음으로 방송물 270억3,966만5,961원, 출판물 121억4,431만2,609원, 게임물 80억6,431만5,098원, 음악물 6억9,113만7,106원의 순으로 나타났다.

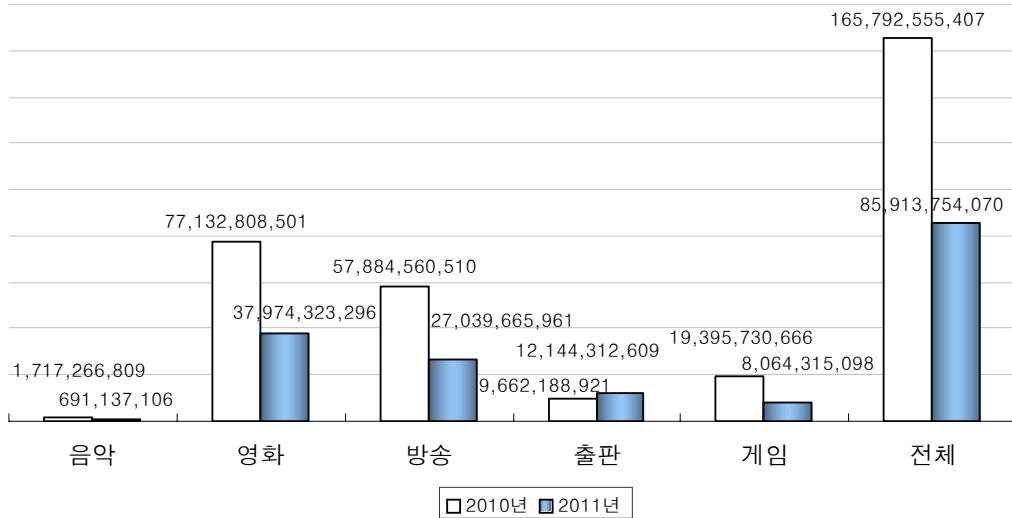
<그림 5> 온라인 불법복제물 분야별 시장규모(건수)

(단위 : 개)



<그림 6> 온라인 불법복제물 분야별 시장규모(금액)

(단위 : 원)

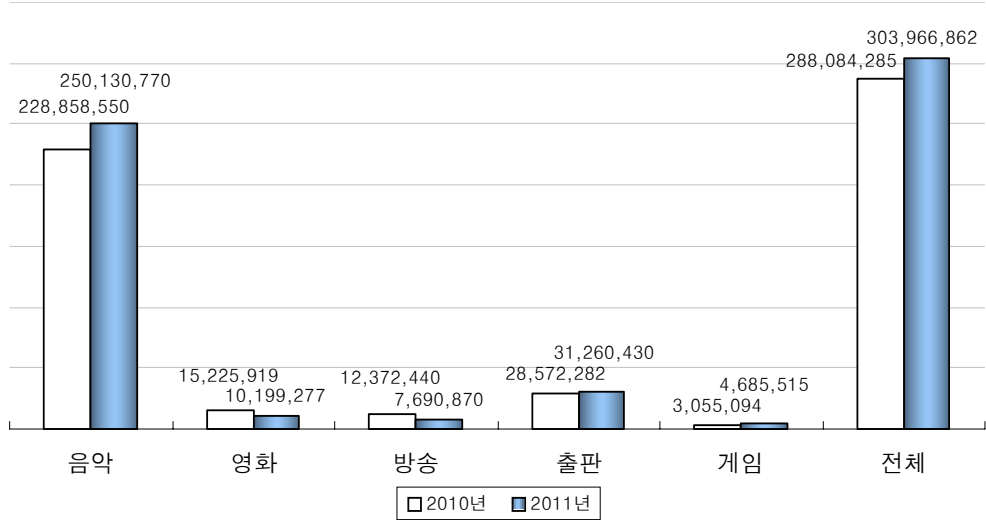


(나) 오프라인 시장규모

전체 오프라인 불법복제물의 유통 현황은 건수 기준으로 총 3억396만6,862개이며 금액 기준으로는 총 3,361억3,216만5,094원으로 나타났다. 콘텐츠별로 세부 현황을 살펴보면 음악물의 유통량이 2억5,013만770곡으로 가장 많았으며, 그 다음으로 출판물 3,126만430권, 영화물 1,019만9,277편, 방송물 769만870편, 게임물 468만5,515편의 순으로 나타났다. 유통가격을 적용하여 산출한 오프라인 불법복제물 시장규모는 출판물이 1,604억5,120만402원으로 가장 큰 것으로 나타났으며, 그 다음으로 음악물 1,138억8,404만1,500원, 영화물 236억2,152만5,532원, 방송물 192억2,717만5,000원, 게임물 189억4,822만2,660원의 순으로 나타났다.

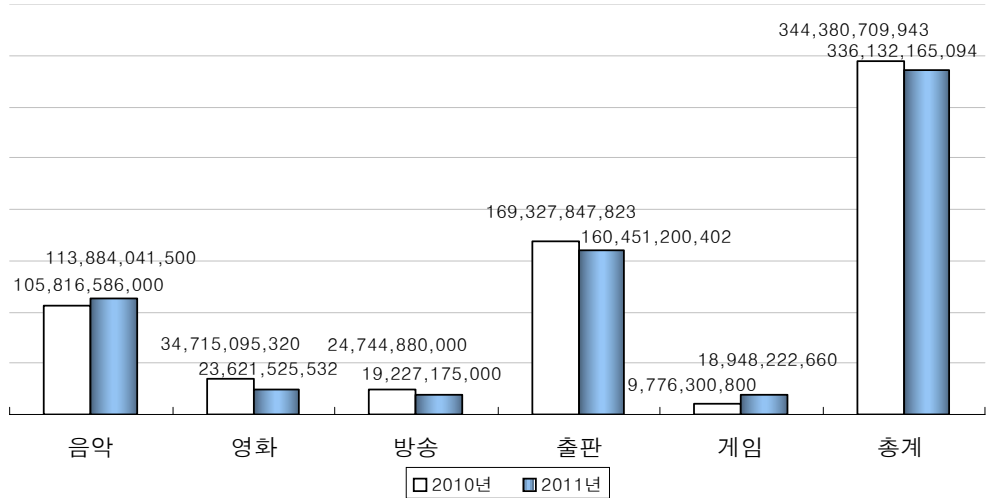
<그림 7> 오프라인 불법복제물 분야별 시장규모(건수)

(단위: 개)



<그림 8> 오프라인 불법복제물 분야별 시장규모(금액)

(단위: 원)



(2) 콘텐츠 분야별 시장규모

5개 콘텐츠 분야 전체에 대한 불법복제물 유통량을 살펴보면, 2011년 한 해 동안 온라인 상에서 17억9,630만3,343개, 오프라인 상에서 3억396만6,862개로 총 21억27만205개가 유통된 것으로 조사되었다. 온라인 유통비율은 85.5%로 오프라인 유통비율인 14.5%보다 약 5.9배 정도 많은 것으로 나타났다.

5개 콘텐츠 분야 전체에 대한 불법복제물 유통량을 금액으로 환산하면 온라인의 경우 859억1,375만4,070원, 오프라인은 3,361억3,216만5,094원으로 총 4,220억4,591만9,164원의 규모로 형성되어 있는 것으로 나타났다. 비율로 보면 온라인 시장은 20.4%, 오프라인 시장은 79.6%로 나타나 오프라인이 온라인 시장 비율보다 약 3.9배 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.

한편, 2011년 한 해 동안 우리나라 국민 1인당 한 달에 평균 4.35개(1년 평균 52.2개)의 불법복제물을 온·오프라인 상에서 구입 또는 이용했으며, 금액으로 환산시 약 874원(1년 평균 약 10,488원)을 매달 불법복제물 소비에 지출한 것으로 나타났다.

<그림 9> 전체 불법복제물 시장규모

		비율	합계
건수 기준	온라인	17억9,630만3,343 개	21억27만205 개
	오프라인	3억396만6,862 개	
		85.53 %	1인당 한 달 평균 불법복제물 4.35개를 이용 불법복제물 이용자 1인당 한 달 평균 12.32개를 불법 이용
		14.47 %	
		비율	합계
금액 기준	온라인	859억1,375만4,070 원	4,220억4,591만9,164 원
	오프라인	3,361억3,216만5,094 원	
		20.36 %	1인당 한 달 평균 불법복제물 소비에 약 874원 지출 불법복제물 이용자 1인당 한달 평균 불법복제물 소비에 약 2,477원 지출
		79.64 %	

(3) 불법복제물 시장규모 조사결과 분석

(가) 온·오프라인 불법복제물 유통현황 분석

2011년도 전체 불법복제물 시장규모는 건수 기준 21억27만205개로 나타났다. 이 중에서 온라인 불법복제물의 규모는 17억9,630만3,343개로 전체규모와 비교했을 때 약 85.5%의 비중을 차지하고 있으며, 오프라인 불법복제물의 규모는 3억396만 6,862개로 약 14.5%의 비중을 차지하고 있다. 건수 기준으로 온라인 불법복제물이 전체 불법복제물 시장규모에서 차지하는 비중은 2010년 84.8%와 비교했을 때 소폭 상승한 수치이다. 2011년 온라인 불법복제물 시장(건수)은 오프라인 불법복제물 시장보다 약 5.9배가 큰 규모이며, 조사대상인 5개 콘텐츠 모두 온라인 불법복제물 시장이 오프라인 불법복제물 시장보다 큰 것으로 나타났다.

온라인에서의 불법복제물 유통량이 오프라인에서의 유통량보다 큰 이유는 온라인 불법복제물의 특성 및 불법복제물 이용환경 변화에 기인한다. 온라인 불법복제물은 오프라인 불법복제물에 비해 구입단가가 저렴하고, 인터넷을 통해 쉽게 이용할 수 있다는 장점이 있기에 오프라인 불법복제물보다 많이 이용된다. 또한 전체 불법복제물 시장에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 온라인 불법복제 음악물의 경우 압축파일 하나에 100곡 이상의 음악물이 담겨져 유통되는 경우가 많다는 점도 온라인 불법복제물 유통량 증가의 원인이라고 할 수 있다. 온라인 불법복제 만화물의 경우도 압축된 파일 형태로 한번에 많은 양이 유통되고 있다.

휴대성이 좋은 온라인 콘텐츠 재생기기의 발전 및 이용자 확산도 온라인 불법복제물 시장규모의 확대를 가져왔다. 과거 젊은 층에 국한되어 있던 온라인 콘텐츠 재생기기 이용자들이 점차 고연령층으로 확대되었으며, 기술의 발달로 인해 한 개의 콘텐츠 분야만을 이용할 수 있던 것이 점차 다양한 분야의 콘텐츠를 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. 이는 다양한 분야의 온라인 콘텐츠 이용 증가와 동시에 온라인 불법복제물 이

용량도 증가시켰다.

한편 금액 기준으로 본 전체 불법복제물 시장규모는 4,220억4,591만9,164원으로 조사되었다. 이 중에서 온라인 불법복제물은 859억1,375만4,070원으로 약 20.4%의 비중을 보인 반면, 오프라인 불법복제물은 3,361억3,216만5,094원으로 약 79.6%를 차지하는 것으로 나타났다. 건수 기준과는 상이하게 오프라인 불법복제물의 규모가 온라인보다 훨씬 크게 나타난 이유는 오프라인 불법복제물의 구입단가가 온라인 불법복제물의 구입단가보다 월등하게 높기 때문이다. 이러한 단가 차이는 오프라인 불법복제물이 온라인 불법복제물보다 가격이 상대적으로 높게 형성되기 때문이다. 온라인 불법복제물의 경우에는 최초의 합법저작물이나 불법복제물의 확보 비용만 발생하지만, 오프라인 불법복제물은 합법저작물이나 불법복제물의 확보 비용과 함께 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.

OSP별 불법복제물 유통현황을 살펴보면, 웹하드에서 불법복제물 유통이 가장 많이 발생하는 것으로 조사되었다. 콘텐츠별로는 방송물을 제외한 모든 분야의 콘텐츠들이 웹하드에서 가장 많이 불법유통되는 것으로 드러났다. 건수 기준으로 살펴보면 온라인 불법복제물 시장의 40.7%를 웹하드가 차지하고 있으며, 토렌트 29.3%, 포털 16.4%, P2P 13.6% 순으로 나타났다.¹³⁾ 2010년과 마찬가지로 웹하드에서의 불법복제물 유통이 가장 심각한 이유는 다운로드 속도와 접근성 측면에서 웹하드가 P2P나 토렌트보다 더욱 편리하기 때문인 것으로 보이며, 폐쇄성으로 인해 모니터링이 쉽지 않은 웹하드 내 클럽들을 통해 불법복제물 유통이 지속적으로 이루어지고 있기 때문이라고 할 수 있다.

주목할 만한 점은 2011년도에 새롭게 조사대상에 포함시킨 토렌트에서의 유통이

13) '2011 저작권 보호 연차보고서'에 따르면 2010년도 기준 불법복제물 시장의 유통경로별 비중은 웹하드 53.5%, P2P 27.5%, 포털 19.0%로 나타났다.

상당하다는 점으로, 2010년 대비 유통경로별 불법복제물 증감률을 살펴보면 P2P에서 1억9,700만개(44.6%), 웹하드에서 1억2,900만개(15.0%), 포털에서 1,100만개(3.6%) 가량 감소한 것을 알 수 있다. 이는 P2P, 웹하드, 포털에서의 단속이 강화되고 제휴콘텐츠의 확산으로 불법복제물이 감소하게 되자 토렌트로 이동한 이용자들이 발생했기 때문으로 추정된다.

(나) 성별·연령별·지역별 불법복제물 이용량 비교

온·오프라인 5개 콘텐츠를 모두 고려하였을 때 성별로는 ‘남성’이, 연령별로는 ‘20대’가, 지역별로는 ‘수도권(서울)’에서 불법복제물 이용량이 가장 많은 것으로 나타났다.

먼저 성별로 보면, 5개 온라인 콘텐츠 모두에서 남성의 이용량이 여성에 비해 높게 나타났으며, 오프라인에서도 마찬가지로 5개 콘텐츠 모두에서 남성의 이용량이 여성에 비해 높게 조사되었다. 남성과 여성의 이용량의 차이는 특히 온라인 불법복제 음악물에서 크게 나타난 반면, 오프라인 불법복제 영화물에서는 이용량의 차이가 상대적으로 크지 않았다.

연령별로 볼 때, 온라인 상의 불법복제 콘텐츠 중 음악물, 영화물, 방송물, 출판물을 가장 많이 이용하는 연령대는 20대로 나타났으며 게임물은 30대가 가장 많이 이용하는 것으로 조사되었다. 반면 오프라인 상에서는 불법복제 콘텐츠 중 음악물, 영화물, 방송물, 게임물을 가장 많이 이용하는 연령대가 40대로 나타났으며 출판물의 경우 20대가 가장 많이 이용한다고 조사되었다.

온라인과 오프라인을 모두 합산할 경우, 불법복제 음악물과 영화물, 방송물, 출판물을 가장 많이 이용하는 연령층은 20대로 나타났으며, 게임물만 30대로 조사되었다. 전반적으로 온라인 불법복제 콘텐츠는 저연령대에서, 오프라인 불법복제 콘텐츠는 고연령대에서 이용량이 높게 나타나는 경향을 보였다.

지역별로 살펴보면, 온라인 불법복제 음악물과, 영화물, 방송물 및 게임물은 수도

권(서울)에서 이용량이 가장 높게 나타났으며, 출판물은 영남권에서 높게 나타났다. 한편 오프라인 불법복제 음악물과 영화물, 방송물, 출판물은 수도권(서울)에서 이용량이 가장 높게 나타났으며, 게임물은 영남권에서 높게 나타났다. 전반적으로 살펴보았을 때 수도권(서울, 경기)과 영남권에서 불법복제물 이용량이 높은 것으로 조사되었다.

(다) 2011년 불법복제물 시장규모 증감현황 분석

2010년과 2011년의 불법복제물 시장규모를 금액 기준으로 비교해 보면 2010년 5,101억7,326만5,350원에서 2011년 4,220억4,591만9,164원으로 약 17.3% 감소한 것으로 나타난 것에 반해, 건수 기준으로는 2010년에 18억9,570만9,145개에서 2011년 21억27만205개로 오히려 10.8% 증가하였다.

2011년 불법복제물 시장규모(건수)가 증가한 가장 큰 원인으로는 스마트폰, 태블릿 PC 등과 같은 휴대성 좋은 콘텐츠 재생기기의 이용량이 급속도로 증가한 데 따른 것으로 볼 수 있다. 방송통신위원회가 발표한 2011년 12월말 기준 스마트폰 가입자 수는 약 2,135만명에 달하며, 이는 2011년 3월에 비해 2배 이상 증가한 수치이다.¹⁴⁾ 스마트폰으로 인해 콘텐츠 이용이 증가하면서 불법복제물 이용량도 함께 증가한 것이다.

불법복제물 시장규모가 건수 기준으로 증가했음에도 불구하고 금액 기준으로 감소한 이유는 토렌트에 의한 불법복제물 유통 증가가 원인이라고 할 수 있다.¹⁵⁾ 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.

실제로 2011년 조사에서 불법복제물 유통량이 건수 기준으로 큰 증가폭을 보였지만 토렌트에서의 유통량을 제외하고 2010년도와 비교했을 때 오히려 감소한 수치를 보였다. 즉, 2010년에도 2011년도와 동일수준의 토렌트 이용이 있었다고 가정

14) 출처 : 방송통신위원회, 유, 무선 가입자 통계 현황(2011년 12월 기준)

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

한다면, 2011년에는 온라인 불법복제물이 전년에 비해 감소했다고도 생각할 수 있을 것이다. 다만, 2010년도에 웹하드나 P2P를 이용했던 사람이 2011년도에 토렌트로 이동했을 경우도 발생할 수 있으므로, 2010년도 온라인 불법복제물 시장과 토렌트 시장을 제외한 2011년도 온라인 불법복제물 시장규모 간의 직접적인 비교는 적절하지 않다.

금액 기준 불법복제물 시장규모가 감소한 다른 이유로는 온라인 불법복제 음악물, 영화물, 방송물, 게임물의 단가가 전반적으로 하락했기 때문이라고 할 수 있다. 특히 P2P에서의 다운로드 단가 하락이 불법복제물 시장규모(금액) 감소에 영향을 미쳤다. 2011년에는 스마트폰 또는 태블릿 PC에서 바로 이용 가능한 형태의 파일이 유통되는 경우가 많았는데, 이러한 형태의 파일은 일반적으로 용량이 작은 경우가 많으므로 용량에 비례하여 가격이 책정되는 P2P나 웹하드에서의 다운로드 단가 하락을 가져왔다.

(라) 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 증감현황 분석

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

불법복제물 시장규모를 건수 기준으로 살펴볼 때, 유통량이 가장 큰 콘텐츠는 전년과 동일하게 온라인 불법복제 음악물(10억4,143만8,502곡)로 나타났다. 이는 온라인 불법복제 음악물이 다른 불법복제물에 비해 파일 용량이 상대적으로 작아서 파일 용량에 따라 과금을 부과할 경우 구입단가가 저렴하고 이용하기도 쉽다는 특성에 기인한다. 또한 온라인 서비스 상에서 제공되는 불법복제 음악물의 형태가 한 곡씩이 아닌 앨범 단위 혹은 모음집 형태로 유통되는 경우가 많아 유통량(곡)이 늘어난 것도 그 원인이라고 할 수 있다.

전년도와 비교했을 때 온라인 불법복제 음악물의 시장규모(건수)가 약 16.9% 증

가하였는데, 이는 기존 P2P, 웹하드, 포털 대상 온라인 조사에서 2011년도에 토렌트를 새롭게 추가했기 때문으로 볼 수 있다. 2011년도 토렌트를 통한 불법복제 음악물의 유통량은 약 2억8,610만곡으로 온라인 불법복제 음악물 전체 유통량의 약 27.5%를 차지한다. 스마트폰의 대중화로 인한 온라인 음악물의 이용 증가도 온라인 불법복제 음악물의 유통량 증가 원인이라고 할 수 있다. 이용 횟수 및 빈도가 높고 콘텐츠 이용에 소요되는 단위시간이 상대적으로 작은 음악 콘텐츠의 특성 상 스마트폰의 대중화가 미치는 영향이 타콘텐츠에 비해 더욱 컸다고 추정된다. 이밖에도 2011년에 ‘나는 가수다’, ‘위대한 탄생’, ‘슈퍼스타K3’ 등의 음악 경연 프로그램이 크게 인기를 얻으면서 해당 음악 콘텐츠에 대한 수요가 증가한 것도 음악 불법복제물 시장규모 증가의 원인으로 보인다.

2011년 불법복제 영화물의 유통량은 약 2억 5,100만편으로 나타났으며, 이 중 온라인 불법복제물이 2억 4,100만편, 오프라인 불법복제물이 1,000만편으로 조사되었다. 온라인 불법복제물이 전체 영화 불법복제물 시장의 약 95.9%를 차지하고 있는 것으로, 2010년도와 비교했을 때 온라인 불법복제 영화물의 시장규모(건수)가 약 7.3% 증가한 수치이다.

온라인 불법복제 영화물을 유통경로별로 살펴보았을 때 포털에서는 2010년 대비 유통량의 변화가 크지 않았지만, 웹하드에서는 19.0%, P2P에서는 39.9% 가량 감소한 것으로 나타났다. 웹하드와 P2P에서 불법복제물 유통량이 감소했음에도 불구하고 토렌트로 인해 전체 온라인 불법복제물 시장규모가 증가한 것이다. 오프라인 불법복제 영화물의 경우 2010년 대비 약 33.0% 가량 감소한 수치를 나타냈는데, 오프라인 콘텐츠에 대한 수요를 온라인 콘텐츠가 대체하고 있는 현실을 감안했을 때 이러한 추세는 2012년에도 지속될 것으로 예상된다.

불법복제 방송물의 경우 2010년도와 비교했을 때 온라인 유통량에 큰 변화가 없었다. 유통경로별로 살펴보면 P2P에서의 유통량이 65.8% 가량 감소하였으며, 웹하드에서 33.8%, 포털에서 10.8% 감소하였다. 방송물도 영화물과 마찬가지로 P2P에서의 감소율이 가장 크게 나타났는데, 웹하드보다 P2P에서의 불법복제물 유통량 감소율이 더욱 크다는 것은 P2P에서 토렌트로 이동하는 이용자가 웹하드에서 토렌트로 이동하는 이용자보다 더욱 많다고도 추정해 볼 수 있다.

서버에 저장공간을 두고 불법복제물을 공유하는 웹하드와는 달리 P2P와 토렌트는 개인과 개인이 직접 연결되어 파일을 공유한다. 따라서 웹하드 이용자보다는 이용환경이 비슷한 P2P 이용자가 토렌트로 이동할 가능성이 더욱 높을 것이다. 오프라인의 경우 전년 대비 37.8% 가량 감소한 수치를 나타냈는데, 오프라인 불법복제물에 대한 단속이 강화되고 오프라인 방송 콘텐츠에 대한 수요가 줄어들면서 오프라인 불법복제 방송물도 영화물과 마찬가지로 점점 감소할 것으로 예상된다.

불법복제 출판물은 2010년도와 비교했을 때 전체적으로 약 8.9% 정도 증가하였다. 온라인 출판시장은 음악물이나 영상물과는 달리 OSP가 취할 수 있는 기술적 조치가 적기 때문에 상대적으로 침해예방이 어려운 가운데, 스마트폰 이용과 전자책의 출사가 늘어나면서 불법복제물 이용이 더욱 증가한 것으로 보인다. 오프라인 출판시장의 경우도 불법복사로 인한 침해가 여전한 것으로 드러났다.

세부적으로 살펴보면 온라인 불법복제 출판물의 경우 전년 대비 웹하드에서 26.2%, P2P에서 14.7% 가량 감소하였으며, 포털에서만 13.5% 증가하였다. 포털에서의 유통량이 증가한 원인은 스마트기기에서 활용 가능한 텍스트 파일 형태의 불법복제 출판물이 폐쇄적으로 운영되는 블로그나 카페 등을 통해 유통된 경우가 많았기 때문이다. 향후에도 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 다른 콘텐츠에 비해 증가폭이 뚜렷했다. 2011년 전체 유통량은 2010년보다 약 700만건 증가한 3,305만8,910편으로 약 28.3% 증가한 수치이다. 온라인 불법복제 게임물의 유통량은 전년 대비 약 24.9% 가량 증가하였는데, 이는 PC 게임 및 탈옥한 스마트폰으로 이용 가능한 유료 게임들이 많이 유통되었기 때문으로 분석된다. 게임물의 경우 용량이 크고 웹하드 상에서 영화물이나 음악물처럼 제휴된 형태로 유통되지 않는다. 단속도 상대적으로 적기 때문에 불법복제 게임물의 업로드 자체가 많이 이루어진 것으로 보인다.

오프라인 불법복제 게임물의 유통량은 전년 대비 약 53.4% 증가한 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 게임물의 경우 콘솔게임기에서 구동 가능한 R4, DSTT

등의 불법칩이 전체 유통량의 대부분을 차지하고 있다. 불법칩 1개에 150개 이상의 게임물을 저장할 수 있기에 불법복제물 시장규모에 미치는 영향이 더욱 크다고 할 수 있다. 2011년도에는 불법칩 판매에 대한 대대적인 단속이 있었던 전반기에 비해 후반기에 더 많이 유통된 것으로 조사되었는데, 향후에는 보다 단속의 빈도를 높임으로써 불법복제물 유통을 감소시킬 필요가 있을 것으로 보인다.

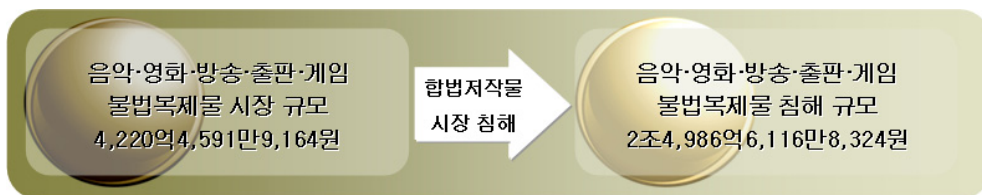
5. 합법저작물 시장 침해규모

가. 온·오프라인 합법저작물 시장 침해규모

(1) 전체 합법저작물 시장 침해규모

조사결과를 바탕으로 추정한 불법복제물 시장규모는 총 4,220억4,591만9,164원으로 나타났다. 이러한 불법복제물로 인해 침해받는 합법저작물 시장의 규모는 총 2조4,986억6,116만8,324원으로 나타났다. 이 수치는 제3장 제3절의 ‘합법저작물 시장 침해규모 산출방법’에서 밝힌 산출식을 바탕으로 분석한 결과이다.

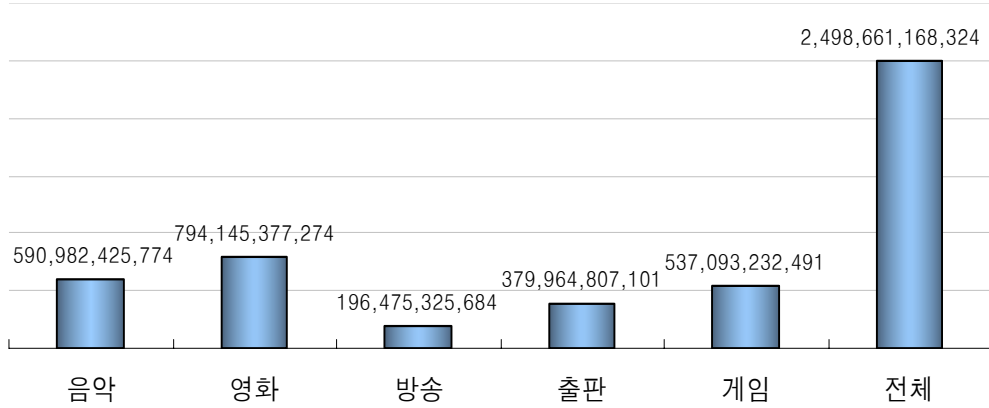
<그림 10> 5개 콘텐츠의 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모



합법저작물 시장 침해규모(금액)는 불법복제물 시장의 약 5.9배 이상 큰 규모로 형성되어 있다. 이를 통해, 음악·영화·방송·출판·게임 콘텐츠 이용자가 불법복제물 사용에 지불하는 총금액은, 불법복제물 시장으로 인하여 구입 또는 이용하지 않게 된 합법저작물의 총액보다 작음을 알 수 있다.

<그림 11> 합법저작물 분야별 침해규모(금액)

(단위 : 원)



(2) 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모

콘텐츠별로 합법저작물 시장 침해규모(금액)를 살펴보면 ‘영화’가 7,941억4,537만7,274원으로 가장 큰 것으로 분석되었으며, 그 다음으로 ‘음악’ 5,909억8,242만5,774원, ‘게임’ 5,370억9,323만2,491원, ‘출판’ 3,799억6,480만7,101원, ‘방송’ 1,964억7,532만5,684원의 순으로 나타났다.

합법저작물 시장 침해규모를 건수 기준으로 살펴보면 ‘음악’이 9억32만8,778곡으로 가장 많은 것으로 분석되었으며, 그 다음으로 ‘영화’ 1억951만7,994편, ‘방송’ 8,216만2,159편, ‘출판’ 6,021만1,593편, ‘게임’ 1,594만9,683편의 순으로 나타났다.

(가) 음악 합법저작물 시장 침해규모

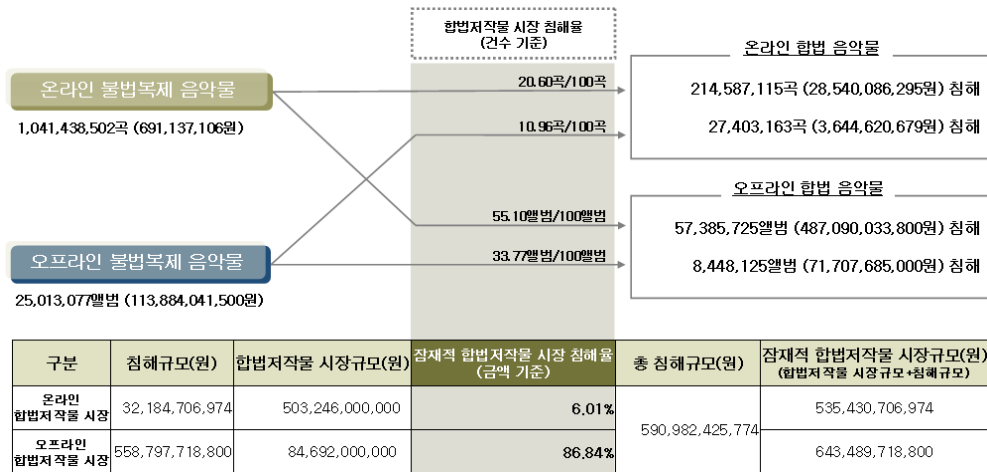
불법복제 음악물이 음악 분야의 합법저작물 시장을 침해하는 비율(합법저작물 시장 침해율(건수 기준))¹⁶⁾을 살펴보면, 온라인 불법복제 음악물은 이용한 100곡 중 20.60곡이 온라인 합법저작물(디지털 음원)을 침해하고 있으며, 100개 앨범 중 55.10개 앨범이 오프라인 합법저작물을 침해¹⁷⁾하고 있다. 오프라인 불법복제 음악

16) ‘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

물은 구입한 100곡 중 10.96곡이 온라인 합법저작물을 침해하고 있으며, 100개 앨범 중 33.77개 앨범의 비율로 오프라인 합법저작물을 침해하고 있다.

합법저작물 시장 침해규모는 온라인 상에서 321억8,470만6,974원, 오프라인 상에서 5,587억9,771만8,800원으로 총 5,909억8,242만5,774원으로 분석되었다. 이 합법저작물 시장의 침해규모와 합법저작물 시장의 규모를 합산하여 잠재적 합법저작물 시장규모¹⁸⁾를 산출하였다. 잠재적 합법저작물 시장의 규모는 온라인이 5,354억3,070만6,974원, 오프라인이 6,434억8,971만8,800원으로 나타났으며, 잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액 기준)¹⁹⁾은 온라인 6.01%, 오프라인 86.84%로, 온라인 상에서의 잠재적 합법저작물 시장 침해보다 오프라인의 잠재적 합법저작물 시장 침해가 더 심각한 것으로 나타났다.

<그림 12> 불법복제 음악물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황²⁰⁾



※ 합법저작물 시장 침해율(건수) = 침해된 합법저작물 콘텐츠 수 / 불법복제물 이용 콘텐츠 수

※ 잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액) = 침해규모(금액) / 잠재적 합법저작물 시장규모(금액), 이하 동일

17) 10곡을 1개 앨범으로 환산한 것임

18) ‘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

19) ‘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

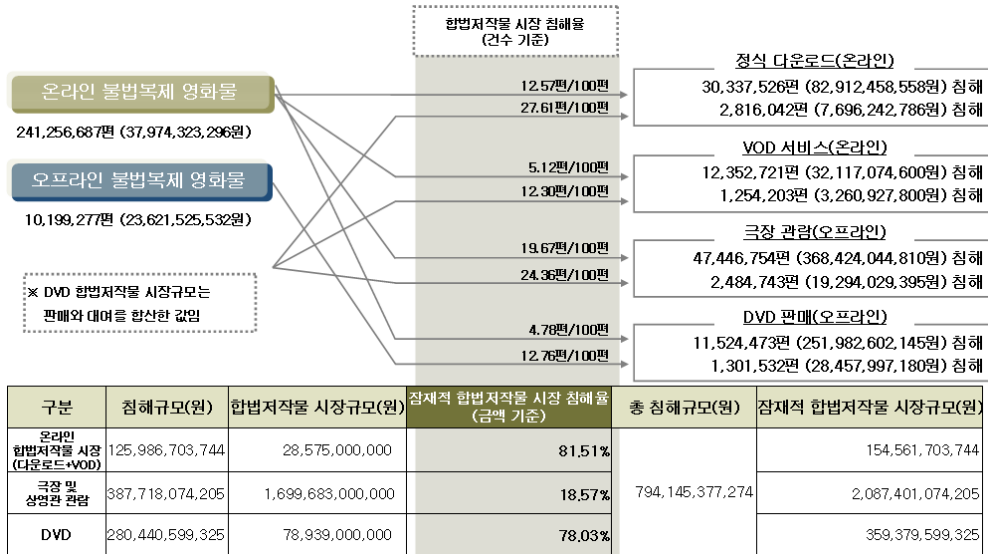
20) 음악 합법저작물 시장규모는 ‘2011 콘텐츠산업통계’(문화체육관광부, 2012)를 참조함

(나) 영화 합법저작물 시장 침해규모

불법복제 영화물이 영화 분야의 합법저작물을 침해하는 비율(건수 기준)을 살펴 보면, 온라인 불법복제 영화물 100편 중 12.57편은 정식 다운로드, 5.12편은 VOD 서비스 이용, 19.67편은 극장 관람, 4.78편은 DVD 구매를 침해하고 있는 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 영화물은 100편 중 27.61편은 정식 다운로드, 12.30편은 VOD 서비스 이용, 24.36편은 극장 관람, 12.76편은 DVD 구매를 침해하고 있는 것으로 나타났다.

합법저작물 시장 침해규모 중 온라인(다운로드+VOD 서비스)에 대한 침해는 1,259억8,670만3,744원, 극장 및 상영관 관람 침해는 3,877억1,807만4,205원, DVD 침해는 2,804억4,059만9,325원으로, 총 7,941억4,537만7,274원으로 분석되었다. 합법저작물 시장 침해규모와 합법저작물 시장규모를 합산한 잠재적 합법저작물 시장 규모는 온라인(다운로드+VOD 서비스)이 1,545억6,170만3,744원, 극장 및 상영관 관람은 2조874억107만4,205원, DVD는 3,593억7,959만9,325원으로 나타났으며, 잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액 기준)은 온라인(다운로드+VOD 서비스) 81.51%, 극장 및 상영관 관람 18.57%, DVD 78.03%로 나타나, 온라인(다운로드+VOD 서비스)의 잠재적 합법저작물 시장 침해가 가장 심각한 것으로 분석되었다. 극장 관람의 경우, DVD 시장보다 침해율이 낮게 나타나, 불법 유통되는 영화물과의 대체관계가 상대적으로 미약함을 보여주고 있다. 이는 극장이 영화 관람 외에도 여가 장소 등으로 활용되고 있기 때문이며, 또한 극장에서 볼 영화와 불법복제물을 통해 볼 영화는 이용자 입장에서 상대적으로 명확히 구분되어 있는 것으로도 해석해 볼 수 있다.

<그림 13> 불법복제 영화물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황²¹⁾

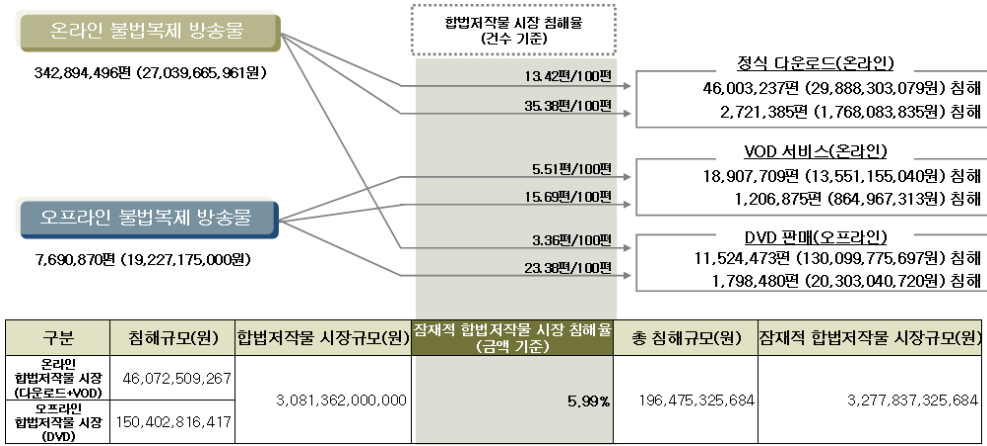


(다) 방송 합법저작물 시장 침해규모

불법복제 방송물이 방송 분야의 합법저작물을 침해하는 비율(건수 기준)을 살펴 보면, 온라인 불법복제 방송물은 이용한 100편 중 13.42편은 정식 다운로드, 5.51편은 VOD 서비스 이용, 3.36편은 DVD 구매를 침해하고 있는 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 방송물은 구입한 100편 중 35.38편은 정식 다운로드, 15.69편은 VOD 서비스 이용, 23.38편은 DVD 구매를 침해하고 있는 것으로 분석되었다.

21) 영화 분야의 합법저작물 시장규모는 ‘2011 콘텐츠산업통계’(문화체육관광부, 2012)를 참조함

<그림 14> 불법복제 방송물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황²²⁾



합법저작물 시장 침해규모는 온라인(다운로드+VOD 서비스)에 대해서 460억 7,250만9,267원, 오프라인(DVD)에 대해서 1,504억281만6,417원으로 총 1,964억 7,532만5,684원으로 분석되었다. 잠재적 합법저작물 시장규모는 총 3조2,778억 3,732만5,684원이며, 잠재적 합법저작물 시장 침해율은 5.99%로 나타났다.

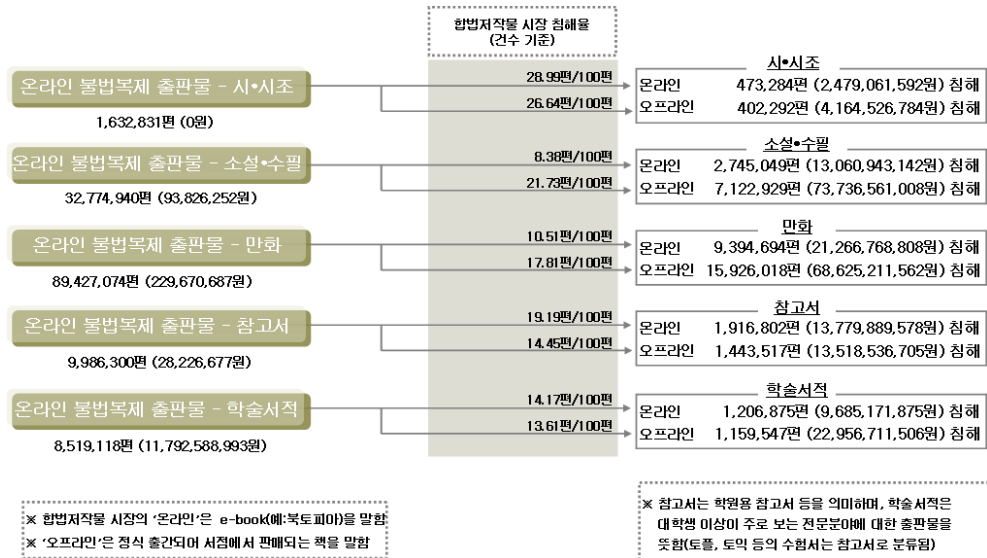
(라) 출판 합법저작물 시장 침해규모²³⁾

불법복제 출판물이 출판 분야의 합법저작물을 침해하는 비율(건수 기준)을 살펴 보면, 불법적으로 이용한 온라인 ‘시·시조’는 100편 중 28.99편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 26.64편은 오프라인 출판물을 침해하는 것으로 나타났다. 온라인 ‘소설·수필’은 이용한 100편 중 8.38편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 21.73편은 오프라인 출판물을 침해하며, 온라인 ‘만화’는 이용한 100편 중 10.51편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 17.81편이 오프라인 출판물을 침해하였다. 온라인 ‘참고서’는 이용한 100편 중 19.19편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 14.45편이 오프라인 출판물을 침해하며, 온라인 ‘학술서적’은 이용한 100편 중 14.17편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 13.61편이 오프라인 출판물을 침해하는 것으로 나타났다.

22) 방송 분야의 합법저작물 시장규모는 ‘2011 콘텐츠산업통계’(문화체육관광부, 2012)를 참조함

23) 출판 분야의 합법저작물 시장규모는 ‘2011 콘텐츠산업통계’(문화체육관광부, 2012)를 참조함

<그림 15> 불법복제 출판물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황(온라인)²⁴⁾

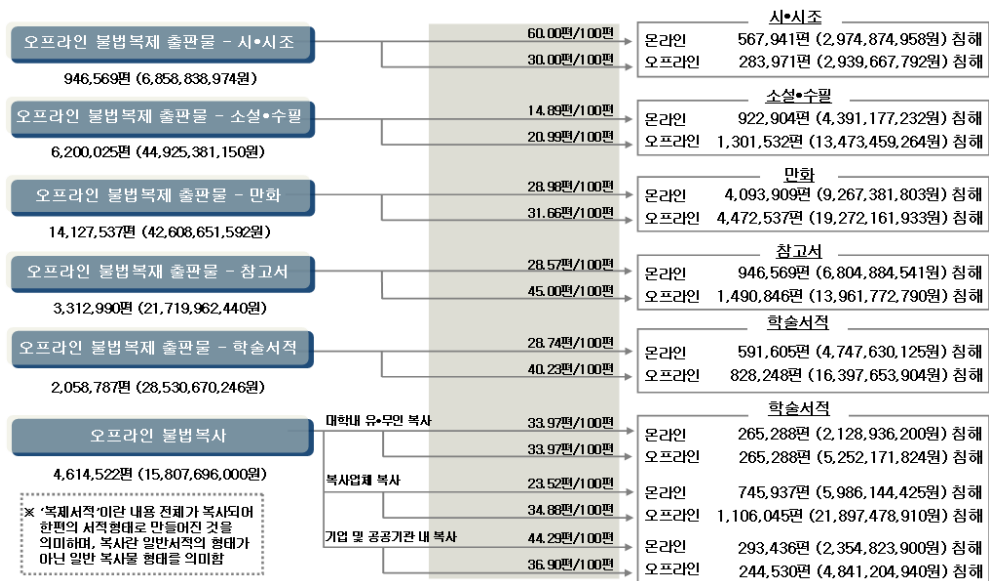


불법적으로 구입한 오프라인 '시·시조'는 100편 중 60편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 30편은 오프라인 출판물을 침해하고 있다. 오프라인 '소설·수필'은 구입한 100편 중 14.89편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 20.99편은 오프라인 출판물을 침해하고 있으며, 오프라인 '만화'는 구입한 100편 중 28.98편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 31.66편이 오프라인 출판물을 침해하고 있다. 오프라인 '참고서'는 구입한 100편 중 28.57편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 45편이 오프라인 출판물을 침해하고 있으며, 오프라인 '학술서적'은 구입한 100편 중 28.74편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 40.23편이 오프라인 출판물을 침해하는 것으로 조사되었다.

24) 온라인 불법복제 출판물 중 시·시조의 경우 P2P, 웹하드 상에서 불법복제물이 거의 유통되지 않고 있으며, 무료로 이용할 수 있는 포털의 블로그나 카페 등을 통해 주로 유통되고 있어 시·시조의 불법복제물 시장규모(금액)는 '0'원임

불법복사의 경우, ‘대학 내 유·무인 복사기’에서 이용한 100편 중 33.97편이 온라인과 오프라인 학술서적을 각각 침해하고 있다. ‘복사업체 복사기’의 경우에는 이용한 100편 중 23.52편이 온라인 학술서적을, 34.88편이 오프라인 학술서적을 침해하고 있으며, ‘기업 및 공공기관 내 복사기’의 경우에는 이용한 100편 중 44.29편이 온라인 학술서적을, 36.90편이 오프라인 학술서적을 침해하고 있다.

<그림 16> 불법복제 출판물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황(오프라인)



온라인 합법저작물 시장 침해규모는 총 989억2,768만8,179원으로, 온라인 ‘문학서적’에 대한 침해규모는 229억605만6,924원, 온라인 ‘만화’ 침해규모는 305억3,415만611원, 온라인 ‘참고서’ 침해규모는 205억8,477만4,119원, 온라인 ‘학술서적’ 침해규모는 249억270만6,525원으로 나타났다.

오프라인 합법저작물 시장 침해규모는 총 2,810억3,711만8,922원으로, ‘시·시조’와 ‘소설·수필’을 통합한 오프라인 ‘문학서적’에 대한 침해규모는 943억1,421만4,848원, 오프라인 ‘만화’ 침해규모는 878억9,737만3,495원, 오프라인 ‘참고서’ 침해규모는 274억8,030만9,495원, 오프라인 ‘학술서적’ 침해규모는 713억4,522만1,084원으로 분석되었다. 예술, 총류 등과 같이 불법복제물로 인한 침해가 거의 없는 장르까지 모두 포함한 전체 오프라인 상에서의 잠재적 합법저작물 시장규모인 4조 6,285억1,911만8,922원에 대비한 침해율은 6.07%로 분석되었다. 온라인 출판물의 잠재적 합법저작물 시장규모인 3,347억1,768만8,179원에 대비한 침해율은 29.56%로 분석되었으며, 온·오프라인 전체의 잠재적 합법저작물 시장규모 4조9,632억 3,680만7,101원에 대비한 침해율은 7.66%로 분석되었다.

<표 2> 출판 불법복제물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황²⁵⁾

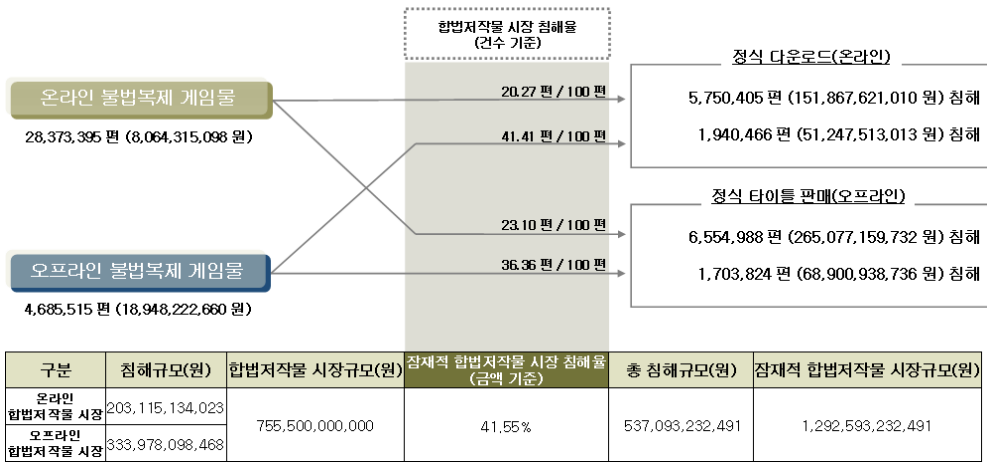
구분	침해규모(원)	합법저작물 시장규모 (원)	잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액 기준)	잠재적 합법저작물 시장규모 (원)
온 라인	문학서적	22,906,056,924		
	만화	30,534,150,611		
	참고서	20,584,774,119		
	학술서적	24,902,706,525		
	합계	98,927,688,179		
	인터넷 서적 전체	-	235,790,000,000	29.56%
오프 라인	문학서적	94,314,214,848		
	만화	87,897,373,495		
	참고서	27,480,309,495		
	학술서적	71,345,221,084		
	합계	281,037,118,922		
	서적출판업 전체	-	4,347,482,000,000	6.07%
온·오프라인 전체 합계	379,964,807,101	4,583,272,000,000	7.66%	4,963,236,807,101

25) 불법복제 출판물의 범위는 불법복제가 빈번하게 이루어지는 시·시조 및 소설·수필 등의 문학서적과 만화, 참고서 및 학술서적으로 한정하였으며, 출판 분야의 잠재적 합법저작물 시장규모는 설문조사 결과와 관련 문헌 자료 조사를 결합하여 그 규모를 산출하였음

(마) 게임 합법저작물 시장 침해규모

불법복제 게임물이 게임 분야의 합법저작물을 침해하는 비율(건수 기준)을 살펴 보면, 온라인 불법복제 게임물은 이용한 100편 중 20.27편은 정식 다운로드를, 23.10편은 정식 타이틀 구매를 침해하고 있는 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 게임물은 구입한 100편 중 41.41편은 정식 다운로드를, 36.36편은 정식 타이틀 구매를 침해하고 있는 것으로 분석되었다.

<그림 17> 불법복제 게임물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황²⁶⁾



게임 분야의 합법저작물 시장 침해규모는 온라인이 2,031억1,513만4,023원, 오프라인이 3,339억7,809만8,468원으로, 총 5,370억9,323만2,491원으로 조사되었다. 잠재적 합법저작물 시장규모는 1조2,925억9,323만2,491원으로 나타났으며, 잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액 기준)은 41.55%로 나타났다.²⁷⁾

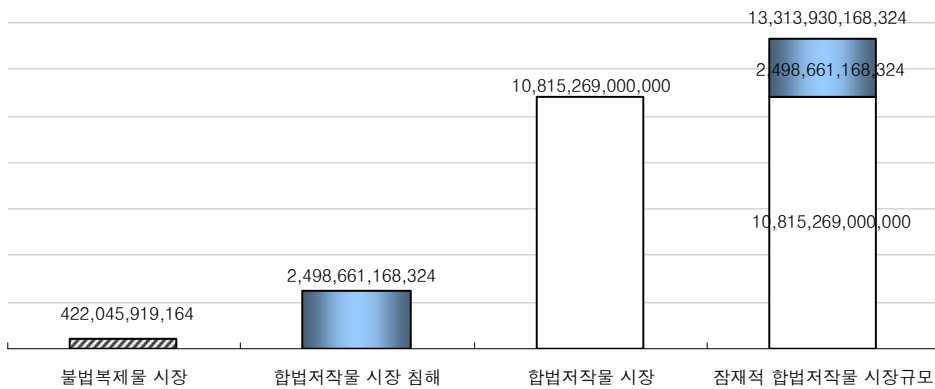
26) 게임 분야의 합법저작물 시장규모는 ‘2011 콘텐츠산업통계’(문화체육관광부, 2012)를 참조하였으며, 온라인과 오프라인으로 별도 구분되어 있지 않음
 27) 게임물의 합법저작물 시장 침해규모가 전년 대비 타 콘텐츠에 비해 크게 증가한 이유는 온라인 게임물의 단가가 2010년 4,257원에서 2011년 26,410원으로 크게 증가했기 때문임. 2010년 조사 당시에는 온라인 게임물 다운로드 시장이 활성화되어 있지 않았으며 단순하고 저렴한 게임물만 다운로드가 가능했으나, 현재는 온라인스토어를 통해 고품질, 고가의 게임이 판매되고 있음

(3) 잠재적 합법저작물 시장규모

합법저작물 시장 침해규모와 합법저작물 시장규모를 합산하면 침해가 일어나지 않았을 경우 원래 형성되었어야 할 잠재적 합법저작물 시장규모를 예상할 수 있다. 이를 바탕으로 잠재적 합법저작물 시장규모를 예상해보면 총 13조3,139억3,016만 8,324원의 규모에 이른다.

<그림 18> 잠재적 합법저작물 시장규모

(단위 : 원)



잠재적 합법저작물 시장규모를 고려할 경우 불법복제물 근절 시 약 2조5천억원 가량의 합법저작물 시장을 추가적으로 창출할 수 있을 것으로 보인다.

나. 합법저작물 시장 침해 조사결과 분석

(1) 콘텐츠별 침해율 격차(금액 기준)

음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 5개 콘텐츠 모두 불법복제물 시장이 존재하고 있으며 이로 인해 합법저작물 시장을 침해하는 것으로 나타났다. 하지만 그 침해 정도는 콘텐츠별로 매우 상이하며, 동일 콘텐츠 내에서도 많은 차이를 보이고 있다. 침해율이 높으면 불법복제물이 합법저작물을 대체하는 비율이 높다고 볼 수 있다.

가장 높은 침해율을 보인 것은 음악물 중 오프라인 합법저작물 시장으로 침해율이 86.8%로 조사되었다. 반면에 가장 낮은 침해율을 보인 것은 방송물 합법저작물 시장으로 6.0%의 침해율을 기록했다. 콘텐츠별 증감률이 다르긴 하지만 대체적으로 전년도와 유사한 수준으로 나타났다.

콘텐츠별로 상이한 침해율을 보이는 이유는 각 콘텐츠 고유의 특성과 소비방식의 차이에 의한 것이라고 할 수 있다. 예를 들어, 극장은 영화 감상 외에도 여가공간으로써 다양한 목적성을 가지고 있으며, 불법복제물과 합법저작물 간에는 질적인 차이가 존재한다. 소장 목적인지 일회성 소비인지에 따라서도 콘텐츠 소비방식이 결정된다. 학술서적의 경우에는 이용자가 소수로 한정되어 있고 일회적 사용에 그치지 않고 장기적으로 보관도 가능해야 한다는 등의 이유로 합법저작물 소비 비율이 상대적으로 높다. 반면에 오프라인 음악 앨범의 경우에는 불법복제물이 합법저작물의 기능을 대체·변화시킴으로써 높은 침해율을 기록하고 있다. 디지털 음원의 출현 이후, 음악은 소장보다는 홈페이지 배경음악 설정, 메시지를 통한 친구간 교환 등 부차적인 목적으로 사용하는 비율이 증가하였으므로 오프라인 음악 앨범에 대한 수요는 급감하기에 이르렀다. 또한 합법적인 디지털 음원과 불법적인 디지털 음원 간의 질적인 차이를 일반인들이 느끼고 감별해내기가 어렵다는 점과 복제기술의 고도화도 침해율을 높이는 원인이라고 할 수 있겠다.

(2) 합법저작물 시장 침해규모 증가

2010년과 2011년의 전체 합법저작물 시장 침해규모를 비교해 보면 금액 기준으로는 2010년에 2조1,172억5,082만5,248원에서 2011년 2조4,986억6,116만8,324원으로 약 3,814억원(18.0%)이 증가하였으며, 건수 기준으로는 2010년 8억8,817만 3,824개에서 2011년 11억6,817만207개로 약 2억 8,000만건(31.5%)이 증가한 것으로 조사되었다.

전체 합법저작물 시장 침해규모가 전년에 비해 증가한 것은 합법저작물에 대한 소비자의 ‘가격수용도’가 높아졌기 때문으로 해석할 수 있다. 소비자들이 합법저작물을 사용하지 않는 가장 큰 이유가 가격이 합리적이지 않다고 생각하기 때문이라고 조사된 바 있듯이²⁸⁾, 가격 조건은 소비방식 선택에 큰 영향을 미친

다. 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 비율²⁹⁾을 비교하면 2010년 46.9%에서 2011년 55.6%로 수치가 증가한 것으로 나타났다.

콘텐츠 분야별로 살펴보면 음악물의 침해규모(건수)는 전년 대비 44.4% 증가하였다. 특히 온라인은 64.6%, 오프라인은 38.1%가 증가하였는데, 2011년에 우리나라 가수그룹의 한류열풍과 ‘나는 가수다’, ‘위대한 탄생’, ‘K팝 스타’와 같은 경연 프로그램을 통한 음악물의 인기몰이가 음악 저작물에 대한 향유 및 소장욕구를 높임으로써 불법복제물이 없을 경우 유료로라도 구매하겠다는 의사가 높아졌기 때문으로 분석된다. 멜론이나 소리바다 등의 합법 음원사이트 이용이 활성화되면서 음원 구매에 대한 거부감이 사라진 것도 주요한 원인이다. 불법복제물 시장규모에서 합법저작물 시장 침해규모가 차지하고 있는 비중을 살펴보아도 타콘텐츠(영화, 방송, 출판, 게임)의 경우 큰 변화가 없었던 반면에 음악물의 경우는 2010년 55.7%에서 2011년 69.7%로 급격하게 높아진 것을 알 수 있다.

영화와 방송물의 경우 영화의 온라인 합법저작물 시장의 침해규모만 증가하고 나머지 침해규모는 모두 감소했다. 특히, 오프라인의 합법시장 침해규모가 영화물에서 13.8%, 방송물에서 5.4% 가량 각각 감소한 것은 다운로드 시장이 활성화되고, 웹하드에서 제휴콘텐츠 형태로 영상물이 유통되는 경우가 증가함으로써 온라인에서 콘텐츠를 쉽게 구매할 수 있게 되었으며, 스마트폰 등의 휴대용 재생기기의 이용증대로 인해 온라인 콘텐츠에 대한 수요가 증가했기 때문으로 분석된다. 또한 현재 온라인 상에서는 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.

28) 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).

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

출판물의 침해규모(건수)는 전년 대비 21.7% 증가하였으며 온라인에서 36.9%, 오프라인에서는 13.3% 증가한 것으로 나타났다. 이전까지의 출판시장은 온라인 전자책보다는 인쇄물의 형태로 출시되는 경우가 많았으나 전자책 시장이 확대되고, 스마트기기나 전자책리더의 보급으로 온라인 출판저작물을 찾는 사용자가 증가하고 있는 현 시장상황을 반영하고 있는 것으로 분석된다. 불법복제물 시장규모에서 합법저작물 시장 침해규모가 차지하고 있는 비중을 살펴보면 2010년 31.0%에서 2011년 34.7%로 소폭 상승한 것을 알 수 있는데, 이 역시 온라인 콘텐츠에 대한 수요 증가가 합법저작물에 대한 구매의도에 미친 영향이라 할 수 있다.

게임물의 침해규모(건수)는 전년 대비 42.1% 증가한 것으로 나타났다. 게임물 시장의 침해규모가 크게 증가한 원인은 불법복제물 시장규모의 증가로 인한 영향이 어느 정도 있었던 것으로 판단된다.³⁰⁾ 또한 게임물의 질적 향상과 더불어 스마트폰, 태블릿 PC 등 게임물 이용 플랫폼이 늘어난 것도 합법저작물에 대한 구매의도를 증가시킨 원인으로 볼 수 있다. 특히나 앱스토어 등의 오픈 마켓에서 다운로드 가능한 게임저작물의 경우 가격이 저렴하기 때문에 소비자들이 합법저작물 구매에 대한 큰 거부감을 느끼지 않으므로 게임물의 침해규모가 증가한 것으로 추정해 볼 수 있다.

(3) 불법복제물과 합법저작물의 단가 차이

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

30) 게임물의 불법복제물 시장규모는 전년 대비 큰 유통량 변화가 없었던 타콘텐츠(음악, 영화, 방송, 출판)와는 달리 약 28.3% 증가한 수치를 기록함

(4) 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해현황

2011년 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 83.4%, 오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해비율은 16.6%로 나타났으며, 이는 2010년 기준 조사결과와 거의 차이가 없는 수치이다. 콘텐츠 분야별로 전년 대비 비율 증감율을 살펴보면, 음악, 영화, 출판 콘텐츠의 경우 온라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해비율이 증가한 반면, 방송, 게임 콘텐츠의 경우 오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해비율이 증가한 것으로 나타났다.

온·오프라인 불법복제물별 합법저작물 시장 침해규모를 금액 기준으로 살펴보면, 온라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해는 2010년에 비해 방송을 제외한 모든 콘텐츠 분야(음악·영화·출판·게임)에서 증가하였으나, 오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해는 영화와 방송을 제외한 음악, 출판, 게임 콘텐츠 분야에서 증가한 것으로 조사되었다. 전반적으로 온·오프라인 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해비율에는 거의 변화가 없었던 반면, 금액 기준으로 많이 증가한 이유는 콘텐츠에 대한 수요 증가로 인해 합법저작물 시장 침해규모 자체가 증가했기 때문이라 할 수 있다.

<표 3> 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모 비교

구분	2010년		2011년	
	온라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	온라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모
음악물	471,298,966,166원	73,975,865,712원	515,630,120,095원	75,352,305,679원
	86.43%	13.57%	87.25%	12.75%
영화물	624,942,172,932원	68,367,962,919원	735,436,180,113원	58,709,197,161원
	90.14%	9.86%	92.61%	7.39%
방송물	251,780,879,843원	31,183,204,501원	173,539,233,816원	22,936,091,868원
	88.98%	11.02%	88.33%	11.67%
출판물	224,539,561,495원	134,396,947,342원	243,273,382,560원	136,691,424,541원
	62.56%	37.44%	64.03%	35.97%
게임물	190,957,307,912원	45,807,956,426원	416,944,780,742원	120,148,451,749원
	80.65%	19.35%	77.63%	22.37%
합계	1,763,518,888,348원	353,731,936,900원	2,084,823,697,326원	413,837,470,998원
	83.29%	16.71%	83.44%	16.56%

(5) 잠재적 합법저작물 시장 침해율 감소

‘잠재적 합법저작물 시장 침해율’이란 잠재적 합법저작물 시장규모에서 차지하는 합법저작물 시장 침해규모에 대한 비율로써, 2011년 합법저작물 시장 침해율은 18.8%로 조사되었다. 이는 2010년 합법저작물 시장 침해율(19.2%)과 비교하였을 때 약 0.4%p 낮아진 수치이며, 2006년 합법저작물 시장 침해율(30.8%)³¹⁾과 비교하였을 때는 무려 12.0%p 낮아진 수치로써, 지속적으로 저작권 보호환경이 개선되고 있음을 나타내는 것으로 분석된다.

<표 4> 잠재적 합법저작물 시장 침해율

구분	합법저작물 시장규모(A)	합법저작물 시장 침해규모(B)	잠재적 합법저작물 시장규모(C=A+B)	잠재적 합법저작물 시장 침해율(%) (B/C)
2006년	4조 5,370억원 ³²⁾	2조 191억원	6조 5,561억원	30.8
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 ³³⁾	2조 4,987억원	13조 3,140억원	18.8

31) ‘2007 저작권 침해방지 연차보고서’(2006년 기준)와는 조사방법 및 대상, 모집단, 표본수 등에 차이가 있으므로 결과치를 직접적으로 단순 비교하기에는 한계가 있음에 유의하여야 함

32) 2006년에는 게임과 방송분야가 포함되지 않음

33) 2011년도 오프라인 출판 분야의 합법저작물 시장규모 산출시 ‘2011 콘텐츠산업통계’를 참조함으로써 합법저작물 시장규모 산출의 근거자료를 일원화 함

제1장 저작권 보호 개요

▣ 제1절 저작권 보호정책 개요 / 69

▣ 제2절 저작권 보호 추진체계 / 81

제1장 저작권 보호 개요

제1절 저작권 보호정책 개요

1. 저작권 보호환경 변화

21세기에 들어서면서 스마트폰, SNS, 클라우드 서비스, N스크린¹⁾의 등장과 디지털 기술 및 인터넷의 발전 덕분에 콘텐츠산업계는 많은 혜택을 누리고 있다. 저작권자 측면에서는 저작물²⁾ 창작환경이 개선되고 영화, 게임 등 콘텐츠의 질적 성장이 이루어졌으며 저작물의 유통 및 홍보가 편리해졌다. 이용자 측면에서는 저작물의 이용방식이 다양해지면서 시간과 장소의 제약이 줄어들어 이제는 굳이 서점, 음반점, 극장 등에 갈 필요 없이 양질의 콘텐츠를 이용할 수 있게 되었다. 문화산업 측면에서도 낮은 생산·유통비용과 다양한 서비스 및 기기장치의 증가로 인한 콘텐츠 소비 증대가 산업의 성장으로 이어졌다. 그러나 기술의 발전이 이처럼 긍정적인 면들만을 가져온 것은 아니다. 디지털 기술을 이용해 정품과 똑같은 품질의 불법복제물³⁾을 무제한으로 만들어낼 수 있게 되었으며, 새로운 콘텐츠 유통채널이 등장하면서 저작권 침해⁴⁾방식이 다양해지고 침해범위가 넓어졌으며 침해속도도 빨라졌다.

저작권 보호환경의 변화를 먼저 산업적 측면에서 살펴보면, 콘텐츠산업이 크게 성장하면서 저작권을 둘러싼 이해관계자가 늘어났고, 저작권 보호의 주체가 저작권자 중심에서 조직적·국가적 차원으로 확산되었다. 드라마나 영화만 보아도 저작권자, 투자자, 제작사, 배급사, 연기자, 그리고 영상물을 2차적 저작물로 만들어 사용하는 사업자까지 다양한 이해관계자가 존재한다는 것을 알 수 있다. 저작물의 산업

- 1) 하나의 콘텐츠를 TV나 스마트폰과 같은 다양한 기기의 스크린에서 즐길 수 있도록 하는 서비스
- 2) 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·무인극 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
- 3) 저작권자의 동의 없이 복제(제작)·유통되는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 5개 콘텐츠의 불법복제물을 말하며 온라인과 오프라인 상에서 유통되는 불법복제물이 모두 포함됨
- 4) 저작권 침해란 ‘저작인격권과 저작재산권을 갖는 2차적 저작물, 편집저작물을 포함한 저작물에 대해 저작권자의 허락 없이 사용함으로써 권리를 침해하는 것’을 의미함

적 활용이 증가하면서 저작권 관계가 복잡해지고 저작권자들의 이익을 대변하기 위한 단체들의 활동이 활발해지게 되었으며, 보다 조직적인 저작권 보호활동이 이루어지게 되었다. 이에 저작권 신탁관리단체들은 저작권료 징수 및 분배업무를 넘어 저작권 보호를 위한 다양한 활동을 펼치고 있다. 저작권 침해와 관련된 조사·연구활동을 수행하고 저작권 침해행위를 단속하는 것은 물론 저작권 보호를 위한 다양한 홍보활동을 수행한다. 불법복제로 인한 피해는 기업의 이익과 직결되며 이는 곧 국가경제에 영향을 끼치기 때문에 자국 기업을 보호하기 위한 국가적 차원의 저작권 보호 노력도 강화되는 추세이다. 각국 정부는 자국 산업의 보호를 위해 불법복제에 대한 단속을 강화하고 다양한 대책을 내놓고 있으며, 해외에서의 저작권 침해로부터 피해를 입지 않도록 지원책을 마련하고 있다.

기술적 측면에서 살펴보면, 디지털 기술이 발전함에 따라 방송, 통신, 컴퓨터 네트워크가 진화하고 새로운 형태의 융합상품과 서비스들이 등장하고 있다. 이용자들은 시간과 장소의 장벽을 넘어 매우 편리하게 저작물을 이용할 수 있게 되었고, 온라인 저작물에 대한 수요가 크게 증가했으며 불법복제 또한 용이해졌다. 이에 저작권 보호기술 또한 크게 발전하게 되었는데, 대표적인 기술로는 저작권 표시(Copyright Marking) 기술, 필터링 기술, DRM⁵⁾ 기술, CAS⁶⁾ 기술, 복제방지 기술, 저작권 침해 추적 및 포렌식(forensic)⁷⁾ 기술 등이 있다. 저작권 침해가 첨단화 되어감에 따라 저작권 침해를 예방하는 기술뿐만 아니라 사후에 적절한 조치를 취하기 위한 기술 분야에까지 지속적인 연구가 이루어지고 있는 것이다.⁸⁾ 이와 더불어 첨단 IT 기술을 기반으로 한 온라인 불법복제물 자동 모니터링 시스템이 개발·운영되고 있으며, 저작권 보호기술을 국제적으로 표준화하기 위한 노력이 진행되고 있다.

법·제도적 측면에서도 많은 변화가 나타났는데, 자국의 경제 보호 및 국가 이미지 제고를 위해 저작권법·제도가 강화되고, 국가 간 조약 체결 등을 통해 점점 각

5) Digital Rights Management의 약자. DRM은 콘텐츠 제공자의 권리와 이익을 보호하기 위해 적법한 사용자만 허용된 사용권한에 따라 콘텐츠를 사용하도록 하는 기술임

6) Conditional Access System의 약자. CAS는 유선방송이나 위성방송과 같이 유료방송채널에서 허가된 가입자만이 방송을 시청할 수 있도록 제어하는 시스템 기술임

7) 저작권 침해가 발생했을 때 침해에 대한 증거를 획득하고 분석하는 기술임

8) 출처 : 김종원, “저작권 보호기술, 우리 콘텐츠 지키는 비장의 무기로 키워야”, C Story(2011), Vol. 30, p.42

국의 저작권 법제가 유사해져 가는 추세이다. 최근 미국에서는 위법행위를 저지르는 사이트에 서비스를 제공하고 있는 인터넷서비스제공자(ISP), 검색 엔진, 인터넷 광고회사 등에 대하여 서비스 제공을 정지시킬 수 있도록 하는 내용의 법안이 제출되었는데, 이 법안의 등장은 콘텐츠 이용에 대한 규제를 강화하고자 하는 경향의 일단면을 보여주는 것이라 할 수 있다.⁹⁾ 우리나라에서도 최근 온라인 상의 저작권 침해를 감소시키기 위해 삼진아웃제 및 웹하드 등록제가 도입되었으며, 저작권 보호기간 또한 50년에서 70년으로 연장된 바 있다. 저작권 보호를 법제화시키기 위한 노력은 국제적으로도 이루어지고 있다. 저작권 문제의 해결을 위한 국가 간 협력의 중요성이 강조되면서 베른협약, 세계저작권협약, 로마협약, 제네바협약, 브뤼셀위성협약, TRIPs협정 등이 만들어졌으며, 현재는 우리나라를 포함한 여러 국가들이 위조 및 불법복제 방지협정(ACTA)의 비준을 검토하고 있다. 세계지식재산기구(WIPO)도 방송사업자의 권리를 보호하기 위한 조약을 마련하기 위해 세계 각국과 논의하는 중이다. 최근에는 다자간조약 보다 양자간조약을 선호하는 국제적 흐름에 따라 자유무역협정(FTA)의 체결을 통해 저작권 규정이 강화되고 있다.

이렇듯 빠르게 변화하고 있는 저작권 환경을 반영한 저작권 보호전략이 우리나라를 포함해 전 세계적으로 신속하게 수립되어 추진되고 있다. 최근에는 무조건적인 저작권 보호보다는 저작물 이용활성화 및 저작권법 남용을 방지하기 위한 제도 마련도 활발히 이루어지는 추세이다. 무엇보다도 저작권 보호에 대한 사회적 공감대가 형성되면서 건전한 저작물 유통환경을 조성하기 위한 이용자들의 자발적인 노력이 확산되고 있다는 점이 긍정적으로 평가되고 있다.

9) 출처 : 김경숙, “미국 인터넷 규제 법안을 둘러싼 논쟁들 - PIPA vs. SOPA vs. OPEN”, C Story(2012), Vol. 32, p.49

2. 저작권 보호정책 추진방향

지식재산이 기업의 주요 자산이자 경제 발전의 핵심 원천으로 부각되면서 정부에서도 저작권 보호를 위한 정책을 지속적으로 추진하고 있다. 이러한 정부의 노력은 최근의 K팝 열풍 등에서 알 수 있듯이 문화 수입국에서 문화 수출국으로 탈바꿈한 우리나라에 있어서 순풍에 돛을 다는 격이라고 할 수 있다.

우리 정부는 2008년에 ‘불법복제 방지 및 저작권 보호’를 핵심 국정과제로 채택하고 저작권특별사법경찰제도를 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 활성화를 위한 지원’을 목표로, ① 저작권 보호 및 권리영역 확대, ② 디지털 시대 저작물 이용 활성화를 위한 기반 조성, ③ 해외 저작권 보호 강화 및 유통 활성화 지원, ④ 창작자와 저작물이 존중되는 저작권 문화 확산이라는 4대 중점과제를 추진하였다. 이를 위해 불법복제물 다운로드에 대한 법적 규제방안을 검토하고, 저작권자의 권리를 존중하면서도 이용자의 공정이용을 도모할 수 있는 가이드라인을 제정하였다.

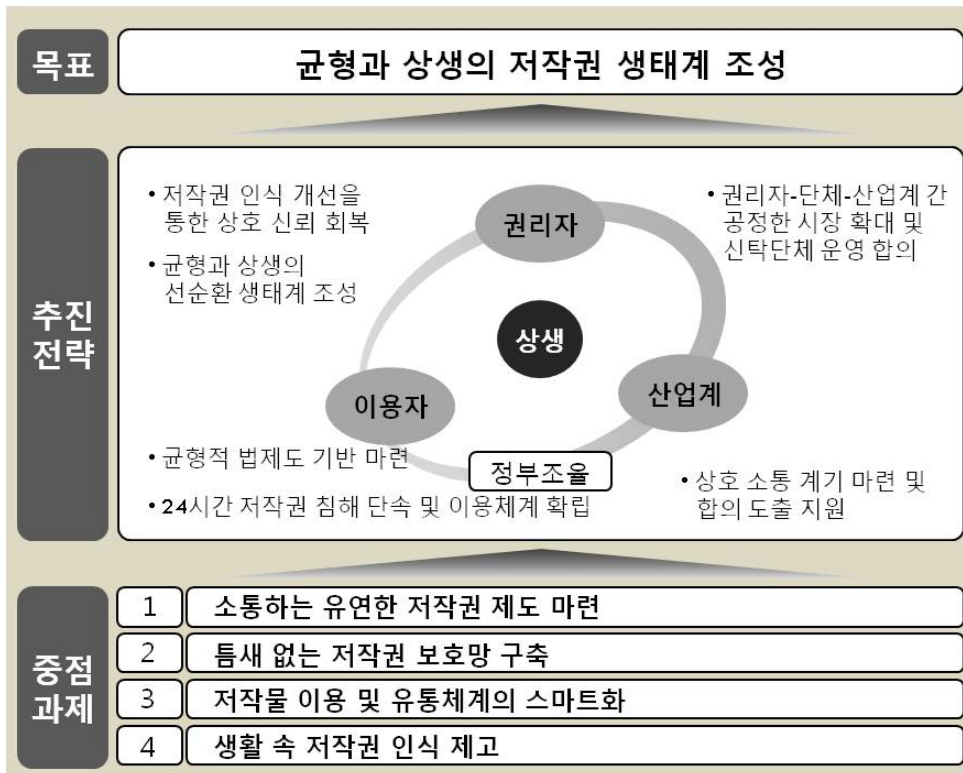
2011년도에는 ‘공정한 문화국가 초석 마련’을 정책 목표로 ① 24시간 저작권 보호체계 구축, ② 생활 속 저작권 인식 개선, ③ 공정하고 편리한 저작물 이용활성화, ④ 디지털 환경에 부합하는 법·제도 개선이라는 4대 중점과제가 추진되었다. 온라인 상의 불법물 유통을 감소시키기 위해 ‘웹하드 등록제’를 도입하였으며, 디지털 저작권 증거 수집·분석 시스템을 본격적으로 운영함으로써 저작권 특별사법경찰의 수사 역량을 강화하였다. 특히 2차례의 저작권법 개정을 통해 국제적 수준의 저작권 보호체계를 마련한 것으로 평가되었다.

이러한 노력의 결과, 미국무역대표부(USTR)가 지정하는 감시대상국 리스트에서 2009년부터 제외되었을 뿐만 아니라, 강력한 저작권 보호정책을 기반으로 이제

는 ‘저작권 청정국’으로 급부상하고 있다. 하지만 여전히 소모적인 저작권 분쟁이 증가하고 있으며 저작권 침해로 인한 콘텐츠 시장 잠식이 계속적으로 발생하고 있는 것이 사실이다.

이에, 정부는 2012년도에 ‘균형과 상생의 저작권 생태계 조성’을 목표로 삼고, ① 소통하는 유연한 저작권 제도 마련, ② 틈새 없는 저작권 보호망 구축, ③ 저작물 이용 및 유통체계의 스마트화, ④ 생활 속 저작권 인식 제고라는 4대 중점과제를 적극적으로 추진할 계획이다. 또한 디지털 저작권 환경 변화에 대응하여 온·오프라인 단속을 더욱 강화하고 한류 콘텐츠에 대한 해외에서의 보호 강화는 물론, 지원 확대를 통해 글로벌 경쟁력 있는 콘텐츠에 대한 창작 기반을 마련함으로써 저작물 시장 확대에 기여할 예정이다.

<그림 1-1> 2012년 저작권 정책 추진전략



※ 출처 : 문화체육관광부(2011), 2012년 저작권 정책 업무 보고

3. 저작권 보호 법제 및 정책

가. 저작권 보호 법제

(1) 저작권자의 복제·전송 중단 요구

인터넷 이용이 확산되면서 온라인 상에서 다양한 형태의 저작권 침해가 발생하고 있다. 이는 이용자의 저작권 보호의식이 부족한 탓도 있지만 불법복제물을 쉽게 이용할 수 있는 환경이 조성되었다는 점 또한 원인이라고 할 수 있다. 이에 저작권법 제103조는 OSP의 책임과 의무를 명시하고, 저작권자들의 권리행사 근거를 제시하고 있다. 즉, 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 ‘저작권보호센터’)를 비롯해 저작권 단체와 개별 권리자들은 OSP에 의해 권리가 침해된 저작물에 대한 복제·전송 중단 요청을 하고 있다.

(2) 문화체육관광부의 과태료 부과

저작권법 제104조는 ‘특수한 유형의 OSP’¹⁰⁾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, 문화체육관광부장관은 3,000만원 이하의 과태료를 부과할 수 있다.¹¹⁾ 이와 관련하여 저작권보호센터에서는 저작권 단체들로부터 위임받은 저작물에 대해 권리자를 대신하여 특수한

10) 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(제2009-46호, 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.

11) 저작권법 시행령 제77조 [별표 1] 참조

유형의 OSP에게 기술적 조치를 요청하고 있으며, 기술적 조치 이행여부를 모니터링하고 있다. 또한 이에 대한 결과를 문화체육관광부로 전달하여 과태료 산정 자료로 제공하고 있다.

(3) 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 방법¹²⁾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.

(4) 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 전송중단
- 3회 이상의 경고를 받은 복제·전송자에 대해 해당 OSP가 부여한 계정 정지
- 3회 이상의 삭제 또는 전송중단 명령을 받은 OSP의 해당 게시판 정지

또한 해당 OSP에게도 의견 제출의 기회를 부여하도록 하였고, 이러한 명령을 받은 OSP는 위의 조치를 취하고 명령을 받은 날로부터 일정 기간¹³⁾ 이내에 그 결

12) 저작권법 시행령 제69조 참조

13) 경고 및 전송중단의 경우 5일 이내, 계정정지의 경우 10일 이내, 게시판 정지의 경우 15일 이내에 조치 결과를 문화체육관광부장관에게 통보해야 함

과를 문화체육관광부로 통보해야 한다. 계정 및 게시판 정지는 최대 6개월까지 가능하며, 문화체육관광부장관의 명령을 받은 OSP가 명령을 이행하지 않을 경우 1,000만원 이하의 과태료가 부과된다.¹⁴⁾

(5) 한국저작권위원회의 시정권고 조치

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

- 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 저작권법 제133조의2에 따라 명령을 요청할 수 있다.

(6) 문화체육관광부 저작권특별사법경찰의 저작권 침해범죄 수사

문화체육관광부 저작권특별사법경찰은 「사법경찰관리의 직무를 수행할 자와 그 직무범위에 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, 헤비업로더 등 모든 저작권 침해 사안에 대한 수사업무를 수행하고 있다.

14) 저작권법 시행령 제77조 [별표 2] 참고

(7) 법원의 침해행위 정지 조치

저작권법 제103조의2에 따라 법원은 저작권자의 침해정지 청구 및 저작권법에 따른 형사 기소가 있는 경우 도관서비스¹⁵⁾ 유형의 OSP에게 다음의 조치를 명할 수 있다.

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

또한, 법원은 캐싱서비스¹⁶⁾, 저장서비스¹⁷⁾, 정보검색도구¹⁸⁾ 유형의 OSP에게 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.

나. 주요 저작권 보호정책

1957년 저작권법 제정 후 20차례에 걸친 개정 및 불법복제물 단속 강화를 위한 제도 마련 등을 통해 우리나라는 강력한 저작권 보호국으로 평가되고 있다. 정부는

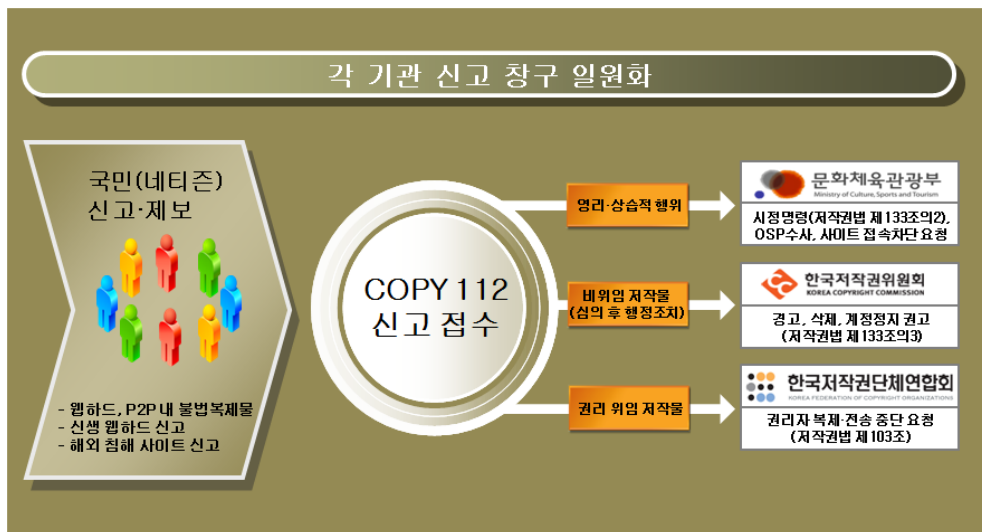
15) 내용의 수정 없이 저작물 등을 송신하거나, 경로를 지정하거나, 연결을 제공하는 서비스 또는, 그 과정에서 저작물 등을 송신을 위하여 합리적으로 필요한 기간 안에 자동적·중개적·일시적으로 저장하는 서비스
 16) 서비스이용자의 요청에 따라 송신된 저작물등을 후속 이용자들이 효율적으로 접근하거나 수신할 수 있게 할 목적으로 그 저작물등을 자동적·중개적·일시적으로 저장하는 행위
 17) 복제·전송자의 요청에 따라 저작물등을 온라인서비스제공자의 컴퓨터에 저장하는 행위
 18) 정보검색도구를 통하여 이용자에게 정보통신망상 저작물등의 위치를 알 수 있게 하거나 연결하는 행위

매년 ‘선택과 집중’의 원칙 하에 저작권 보호정책을 수행하고 있으며, 효과적인 불법복제물 단속방안 마련과 더불어 이용자, 산업계, 권리자가 상생할 수 있는 저작권 생태계를 조성하기 위한 양방향적 노력을 기울이고 있다.

(1) 틈새 없는 저작권 보호망 구축

2012년 정부는 더욱 은밀해지고 다양화되고 있는 불법복제물 유통을 근절하기 위해 국민 오픈 모니터링 사업을 개시했다. 이 사업은 ① 불법복제물 채택 모니터링 확대, ② 오프라인 실버 감시단 운영, ③ 국민 오픈 모니터링 신고체계 구축이라는 3가지 내용으로 구성되어 있다. 채택 모니터링 요원으로는 장애인을, 실버 감시원으로는 노년층을 고용함으로써 취약계층에 대한 일자리 창출을 돕고 상시 불법복제물 대응체계를 구축하였다.

<그림 1-2> 국민 오픈 모니터링 신고체계



※ 출처 : 문화체육관광부(2012), 2011년 저작권 정책 업무 보고

이와 더불어, 2012년도부터 시행되는 웹하드 등록제가 원활히 정착될 수 있도록 문화체육관광부, 방송통신위원회, 한국인터넷진흥원, 방송통신심의위원회 등으로 구성된 합동 점검반이 웹하드 등록요건의 충족여부를 검토할 예정이다. 웹하드 등

록제 시행으로 인해 불법복제물 유통이 증가될 것으로 예상되는 토렌트, 블랙마켓 사이트에 대한 접속차단 조치도 확대된다.

해외에서의 우리 저작권 보호를 위한 정책 또한 전략적으로 추진되어 주요 한류 지역에 대한 해외저작권센터 설치를 확대하고, 해외 진출 기업에 대한 저작권 침해 지원도 민관협의체를 통해 활발히 이루어질 계획이다. 현재 중국, 일본 2개국과 체결되어 있는 저작권 MOU를 저작권 침해가 빈번할 것으로 예상되는 동남아 국가로 확대하고, 개도국의 저작권 단속·집행 담당자가 자국에서 보다 효과적으로 저작권 보호업무를 수행할 수 있도록 지원하는 연수도 추진된다.

스마트 환경과 N-스크린 등 새로운 비즈니스 플랫폼에 신속히 대응하기 위한 기술적·정책적 지원이 필요해짐에 따라, 클라우드 서비스 상의 저작권 보호 및 콘텐츠 관리기술, 웹하드 운영기록 블랙박스기술 등과 관련한 연구·개발도 확대된다. 또한 기관이나 기업 등에서 PC에 설치되었거나 웹하드, P2P 등을 통해 유통되는 각종 저작물의 불법유무를 자체 점검하고 관리할 수 있도록 하는 ‘저작권 자가진단 SW’가 보급될 예정이다. 저작물의 불법 전송을 차단하기 위해 적용하는 기술에 대한 적합성을 확보하기 위해 일관성, 시스템 효율성, 비교속도 등에 대한 평가도 본격적으로 실시된다.

(2) 생활 속 저작권 보호의식 제고

건전한 저작권 생태계를 조성하기 위해서는 제도적인 뒷받침과 함께 홍보와 교육을 통한 대중의 저작권 보호의식 함양이 필수적이라 할 수 있다. 이를 위해 정부는 ‘생활 속 저작권 찾기 운동’을 추진 중이다. 불법복제물을 쓰지 못하게 하는 교육에서 정품 콘텐츠를 바르게 쓰는 교육으로 패러다임을 전환하여 저작물 이용의 우수사례를 전파하고 클린사이트, 자유이용사이트, 민간단체, 언론, 포털·통신사 등과 연계해 캠페인을 전개해 나갈 계획이다.

또한 인터넷 환경에 익숙한 청소년들이 저작권을 침해하지 않도록 사회적 교육을 강화할 방침이다. 정부는 청소년들의 저작권 교육을 위해 2007년부터 시·도 교육청과 연계하여 저작권 연구학교를 지정·운영하고 연구학교 운영을 위해 필요한

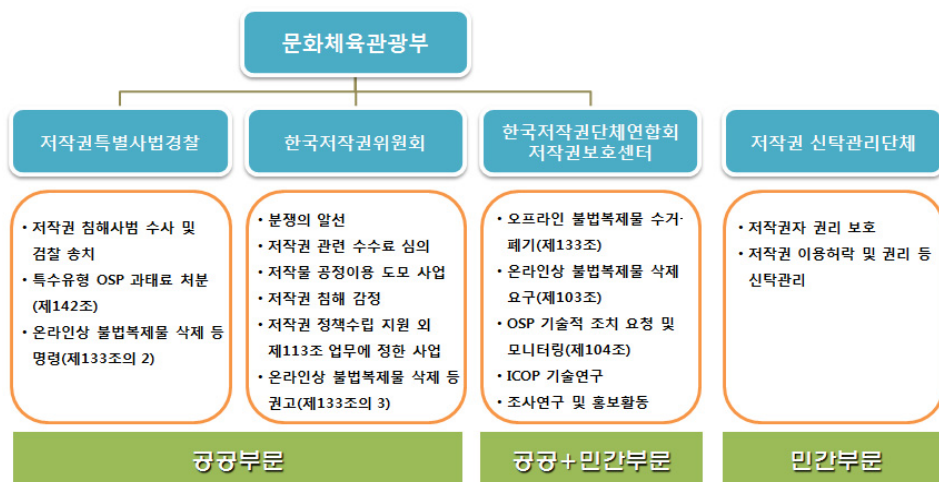
지원을 제공하고 있다. 2012년도에는 초·중·고 교육과정에 포함된 저작권 교육을 확대하고, 교육청과의 협의를 통해 교원 직무연수 및 교사용 원격 교육프로그램 운영을 활성화한다. 학교 교육 수요를 만족시키기 위해 청년강사를 더욱 증원하여 올해 약 1,200곳의 학교에 강사를 파견할 계획이다. 저작권 관련 분쟁이 증가하고 저작권 보호 분야가 전문화됨에 따라 대학 또는 대학원에 전문과정을 신설하는 방안도 검토 중에 있다.

제2절 저작권 보호 추진체계

1. 저작권 보호 추진체계

디지털 기술 및 인터넷의 발달과 함께 저작권 침해로 인한 파급효과가 커짐에 따라 저작권 보호기관들의 역할이 중요해졌으며, 점점 복잡해지고 빠르게 변화하는 저작권 환경에 효과적으로 대응하기 위한 기관 간 공조체계 확립이 더욱 요구되고 있다. 우리나라의 저작권 보호체계는 <그림 1-3>과 같이 문화체육관광부를 중심으로 크게 공공부문과 민간부문으로 구성되어 있다. 공공부문에서는 저작권법 제2조의2(19)에 따라 문화체육관광부가 저작권 보호에 관한 시책을 수립·시행하고, 동법 제112조에 따라 한국저작권위원회가 설립되어 저작물 이용질서 확립을 위한 업무를 수행하며, ‘사법경찰관리의 직무를 수행할 자와 그 직무범위에 관한 법률’에 따라 저작권특별사법경찰이 저작권 침해에 대한 수사 업무를 수행하고 있다. 또한 저작권보호센터는 제133조에 따른 불법복제물의 수거·폐기 및 삭제 등의 업무를 문화체육관광부로부터 위탁받아 공공성에 기반을 두고 민간부문의 저작권 보호를 지원한다. 민간부문은 저작권법 제7장 저작권위탁관리업의 내용에 따라 저작권자의 권리를 보호하고 저작권 신탁관리를 대행하는 저작권 신탁단체로 구성된다.

<그림 1-3> 저작권 보호 추진체계



19) 저작권법 제1장 제2조의 2항 참조

2. 추진체계별 역할

가. 공공부문

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

저작권특별사법경찰(이하 ‘특사경’)은 문화체육관광부 소속 공무원으로서 2008년 9월 특별사법경찰관²⁰⁾을 부여받아, 전문성을 갖추고 저작권 범죄수사 활동을 전담하고 있다. 특사경은 저작권보호센터, 한국저작권위원회 등과 협력체계를 구축하고 서울, 부산, 대전, 광주의 4개 지역사무소를 거점으로 상시 단속활동을 수행해왔으며, 2011년 7월 대구 사무소를 추가로 설립하였다.

<표 1-1> 저작권특별사법경찰 인원현황 및 관할지역

거점	인원	관할지역
서울	10	서울, 인천, 경기, 강원
부산	6	부산, 울산, 경남
대전	5	대전, 충남, 충북
광주	5	광주, 전남, 전북, 제주
대구	4	대구, 경북

※ 2011년 12월 31일 기준

20) ‘사법경찰관리의 직무를 수행할 자와 그 직무범위에 관한 법률’ 제5조26항 및 제6조23항 참조

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 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 기기장치 및 프로그램의 수거·폐기 업무를 수행하고 있다.

저작권보호센터의 사이버팀은 저작권자에게 저작물에 대한 보호 권리를 위임받아 온라인 불법복제물에 대한 모니터링 업무를 수행하고 있으며, 불법복제물이 유통될 경우 해당 OSP에게 삭제요청을 하고 후속조치 여부를 확인함으로써 온라인 저작권 침해에 대응하고 있다. 온라인 채택 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 ‘불법저작물 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 유통 시장 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 ‘저작권 보호 연차보고서’를 발표하고, 격월간 온라인·오프라인 단속통계 정보와 저작권 보호관련 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 저작권침해예방체계 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.

한국저작권위원회는 저작권 보호와 저작물의 올바른 이용질서 확립, 저작권 산업발전을 위한 역할을 담당하는 저작권 기관으로 2009년 7월 저작권위원회와 컴퓨터프로그램보호위원회가 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 저작권 산업의 해외 진출을 위한 지원업무도 수행하고 있다. 이들 기능 외에도 국민의 저작권 의식제고 및 저작권 제도 발전을 위해 교육·연수사업, 홍보·출판사업, 조사·연구사업 및 자료 수집 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.

나. 민간부문

우리나라는 저작권법 상에 저작재산권자, 출판권자, 저작인접권자 또는 데이터베이스제작자의 권리를 가진 자를 위하여 그 권리를 신탁하는 저작권위탁관리에 관한 규정을 두고 저작권신탁관리업 제도를 운영하고 있다. 1988년 최초로 신탁허가를 받은 한국음악저작권협회, 한국음악실연자연협회 및 한국방송작가협회를 시작으로 각 권리별 관리단체들이 신탁허가를 받아 저작권자의 권리를 관리하고 있다. 음악분야에는 한국음악저작권협회, 한국음악실연자연협회, 한국음원제작자협회 등이 있고, 영상분야에는 한국영상산업협회, 한국방송실연자협회, 한국영화제작가협회, 어문분야는 한국복사전송권협회, 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 단체 현황

구분	단체명	주요 관리대상	신탁허가일
음악	한국음악저작권협회	음악저작물의 공연권, 방송권, 복제권, 전송권	1988.2.23.
	한국음악실연자연협회	음악 실연자의 저작인접권	2000.11.14.
	한국음원제작자협회	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.
	한국복사전송권협회	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.

※ 2011년 12월 31일 기준

제2장

국내 주요 저작권 보호동향

▣ 제1절 콘텐츠산업 현황 / 89

▣ 제2절 2011년 저작권 보호 주요 이슈 / 94

▣ 제3절 2011년 저작권보호센터 주요 활동 / 105

▣ 제4절 2011년 저작권 관련단체의 저작권
보호활동 / 127

▣ 제5절 2012년 저작권 보호 추진계획 / 133

제2장 국내 주요 저작권 보호동향

제1절 콘텐츠산업 현황

1. 세계 콘텐츠산업 시장현황

미국의 PwC(PricewaterhouseCoopers)는 「Global Entertainment and Media Outlook : 2011-2015」 보고서를 통해 2010년도 세계 콘텐츠산업 시장규모는 약 1조 4,195억 달러 수준이라고 밝혔다. 우리나라의 2010년 콘텐츠산업 시장규모는 전년 대비 5.7% 상승한 약 338억 달러로 세계 9위 수준으로 나타났다. 이는 2006년도와 비교하면 27.8% 성장한 것으로, 세계 시장규모의 2.4%의 비중을 차지하는 수치이다.

<표 2-1> 연도별 세계 콘텐츠산업 시장규모

(단위 : 백만 달러)

순위	국가	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년(비중)
1	미국	455,520	469,713	461,737	429,912	443,144(31.2%)
2	일본	164,687	174,732	178,279	172,768	174,036(12.3%)
3	독일	81,733	85,129	86,131	85,106	87,296(6.1%)
4	중국	47,583	58,020	68,992	75,085	85,543(6.0%)
5	영국	70,857	76,304	77,223	74,404	76,794(5.4%)
6	프랑스	56,269	60,247	62,584	64,626	66,676(4.7%)
7	이탈리아	40,709	42,822	43,901	41,715	42,213(3.0%)
8	캐나다	33,052	35,221	36,902	36,421	38,155(2.7%)
9	한국	26,473	28,896	30,842	32,018	33,831(2.4%)
10	브라질	21,192	24,829	27,756	28,718	33,104(2.3%)

※ 콘텐츠산업 시장규모는 세계 엔터테인먼트 및 미디어 분야 중 6개 콘텐츠산업(영화, 방송, 음반, 출판, 게임, 광고)과 기타 산업(인터넷 접속시장, B2B)규모를 합산한 것임

※ 순위는 2010년도 시장규모를 기준으로 산출함

※ 출처 : PwC(2011), 『Global Entertainment and Media Outlook : 2011-2015』

2010년도 기준 세부 분야별로 살펴보면, 출판이 약 3,410억 1,300만 달러로 전체 콘텐츠산업에서 가장 큰 비중인 24.0%를 차지하고 있고, 다음으로 광고가 2,663억 7,800만 달러로 18.8%의 비중을 차지하고 있다. 방송은 2,478억 8,300만 달러로 17.5%, 영화가 862억 2,200만 달러로 6.1%, 게임이 555억 3,000만 달러로 3.9%, 음반이 234억 4,000만 달러로 1.7%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 이와 같이 게임, 영화, 음반, 출판, 광고, 방송 분야가 전체 시장의 71.9%를 차지하고 있으며, 광고를 제외한 콘텐츠시장은 전체 시장의 53.1%를 차지하고 있다.

한국의 콘텐츠산업 시장규모는 기타산업 분야를 제외하면 게임이 50억 4,000만 달러, 출판이 48억 1,200만 달러, 광고가 35억 4,200만 달러의 순이며, 다음으로 방송, 영화, 음반 등이 뒤를 이었다. 이 중 한국의 게임산업 시장규모는 세계 4위 수준으로 9.1%의 비중을 차지하는 것으로 나타났다.

<표 2-2> 세계 콘텐츠산업의 분야별 시장규모 비교(2010년)

(단위 : 백만 달러, %)

구분	세계		미국	일본	기타 선진국			한국		
	규모	비중			영국	독일	프랑스	규모	순위	비중
음반	23,440	1.7	6,599	5,460	2,026	2,033	1,065	361	8	1.5
영화	86,222	6.1	35,200	7,674	5,809	3,528	3,805	1,541	11	1.8
방송	247,883	17.5	93,757	16,217	13,899	16,065	14,746	3,225	14	1.3
출판	341,013	24.0	87,238	40,439	18,566	26,126	18,061	4,812	13	1.4
게임	55,530	3.9	13,607	7,029	3,668	2,595	3,181	5,040	4	9.1
광고	266,378	18.8	102,873	32,595	13,227	11,251	7,363	3,542	13	1.3
소계	1,020,466	71.9	339,274	109,414	57,195	61,598	48,221	18,521	12	1.8
기타산업	417,161	29.4	113,527	66,084	20,750	26,637	18,978	15,622	7	3.7
총계	1,419,526	100.0	443,144	174,036	76,794	87,296	66,676	33,831	9	2.4

※ 10만 단위 이하 절삭으로 총계의 수치가 다를 수 있음

※ 출처 : PwC(2011), 『Global Entertainment and Media Outlook : 2011-2015』

2. 국내 콘텐츠산업 시장현황

우리나라의 2010년 콘텐츠산업 매출액 규모는 약 72조 1,201억원으로 2009년 69조 4억원에 비해 약 4.5% 증가하였다.²¹⁾

<표 2-3> 2010년 국내 콘텐츠산업 시장규모 현황

산업명	업체수 (개)	종사자수 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가가치율 (%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)
출판	27,803	203,226	21,243,798	9,009,976	42.41	357,881	339,819
만화	9,634	10,779	741,947	297,632	40.11	8,153	5,281
음악	37,634	76,654	2,959,143	1,142,896	38.62	83,262	10,337
게임	20,658	94,973	7,431,118	3,768,320	50.71	1,606,102	242,532
영화	3,727	30,561	3,432,871	1,121,854	32.68	13,583	53,374
애니메이션	308	4,349	514,399	217,101	42.20	96,827	6,951
방송	926	34,584	11,176,433	4,284,985	39.81	228,633	110,495
독립제작사	475	4,706	737,092	329,760	44.74	13,691	8,193
광고	5,011	34,438	10,323,172	3,932,096	38.09	75,554	737,167
캐릭터	1,593	25,102	5,896,897	2,475,517	41.98	276,328	190,456
지식정보	2,459	48,226	6,204,127	2,674,251	43.10	363,282	442
콘텐츠솔루션	1,129	18,384	2,196,232	872,553	39.73	116,487	352
합계	110,882	581,276	72,120,137	29,797,181	41.55	3,226,092	1,697,206

나. 분야별 콘텐츠산업 시장규모

(1) 음악

문화체육관광부의 「2011 콘텐츠산업통계」에 따르면, 2010년 음악산업의 총 매출액은 2조 9,591억 원으로 2009년 2조 7,407억원 대비 8.0% 증가하였다. 음악산업을 중분류별로 살펴보면 음악제작업이 4,236억원, 음악 및 오디오물 출판업 124억원, 음반복제 및 배급업 922억원, 음반도소매업 1,298억원, 음악공연업 3,232억원, 노래연습장 운영업 1조 3,557억원으로 나타났다.

21) 출처 : 문화체육관광부(2012), 2011 콘텐츠산업통계

(2) 영화

문화체육관광부의 「2011 콘텐츠산업통계」에 의하면, 2010년 영화산업의 총 매출액은 3조 5,779억원으로 2009년(3조 3,628억원) 대비 6.4% 증가한 것으로 나타났다. 1차 시장이라고 할 수 있는 극장관련 상영부분은 전체 매출의 95.7%(총 3조 4,245억원)를 차지하는 것으로 나타났다. 반면에 2차 시장이라고 할 수 있는 DVD/VHS와 온라인 관련 시장의 매출규모는 총 1,535억원으로 영화산업 매출 규모의 4.3%에 불과하였다.²²⁾

(3) 방송

문화체육관광부의 「2011 콘텐츠산업통계」에 따르면, 2010년 방송산업의 총 매출액은 11조 1,764억원으로 2009년(12조 7,690억원) 대비 12.5% 감소한 것으로 나타났다. 이 중 지상파 방송업은 3조 6,642억원으로 전체 방송시장 매출액의 32.8%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 유선방송업의 매출액은 1조 9,378억원, 위성방송업(일방위성, 위성이동 포함)은 4,729억원, 인터넷영상물제공업은 4,043억원, 방송영상독립제작은 7,371억원으로 나타났으며, 지상파방송이 전체 방송시장에서의 차지하는 비중은 32.8%로 가장 높게 나타났다.²³⁾

(4) 출판·만화

문화체육관광부의 「2011 콘텐츠산업통계」에 따르면, 2010년 출판산업의 총 매출액은 21조 2,438억원으로 2009년(20조 6,091억원) 대비 3.1% 증가한 것으로 나타났다. 업종별로 매출액을 살펴보면 출판업 8조 4,133억원, 인쇄업 4조 1,323억원, 출판도소매업 7조 3,326억원 등으로 나타났다. 만화산업은 2010년 총 매출액이 7,419억원으로, 만화출판업 3,268억원, 온라인만화 제작·유통업 529억원, 만화책 임대업 697억원, 만화책 도·소매업 2,925억원으로 나타났다.²⁴⁾

22) 출처 : 문화체육관광부(2012), 2011 콘텐츠산업통계

23) 출처 : 문화체육관광부(2012), 2011 콘텐츠산업통계

24) 출처 : 문화체육관광부(2012), 2011 콘텐츠산업통계

(5) 게임

문화체육관광부의 「2011 콘텐츠산업통계」에 따르면, 2010년 게임산업 총 매출액은 7조 4,311억원으로 2009년(6조 5,806억원) 대비 12.9% 상승한 것으로 나타났다. 중분류별로 매출액을 보면 게임 제작 및 배급업이 5조 5,942억원으로 전체 게임 시장에서 75.3%를 차지하고 있으며, 게임유통업의 매출액은 1조 8,370억원으로 전체의 24.7%를 차지하는 것으로 나타났다.

분야별로 매출 규모를 살펴보면 온라인 게임 매출액이 전체 게임시장의 64.2%인 4조 7,672억원으로 게임 제작 및 배급시장을 통틀어 가장 높은 비중을 차지하였고, 다음으로 온라인게임의 소비시장인 컴퓨터 게임방 운영업이 1조 7,601억원으로 전체의 23.7%를 차지하는 것으로 나타났다.²⁵⁾

25) 출처 : 문화체육관광부(2012), 2011 콘텐츠산업통계

제2절 2011년 저작권 보호 주요 이슈

1. 2011년 저작권 보호 이슈

가. 저작권 보호 정책 이슈

정부는 2009년 국가경쟁력강화회의에서 범정부적 지식재산전략인 ‘지식재산 강국 실현전략’을 마련하였으며, 지식재산기본법 제정을 추진하기 위해 지식재산정책 협의회를 설치했다. 이후 2011년 5월 지식재산기본법이 제정됨에 따라 국가지식재산위원회가 출범하였으며 ‘제1차 국가지식재산 기본계획’이 수립되었다. 국무총리·민간 공동위원장과 정부위원 10명, 민간위원 18명으로 구성된 대통령 소속의 국가지식재산위원회는 지식재산 강국 실현을 위한 국가전략을 수립하고, 지식재산 관련정책의 심의·조정·점검 등 지식재산 분야의 컨트롤 타워 역할을 수행하고 있다.

2011년 11월 국무회의에서 의결된 ‘제1차 국가지식재산 기본계획(2012~2016)’은 향후 5년간 우리나라 지식재산 정책의 비전 및 목표와 방향을 제시하는 중장기 발전전략으로 20대 전략목표, 55개 성과목표 및 133개 관리과제로 구성되어 있으며 총 10조 2,000억 원의 예산이 투입될 예정이다. 기본계획에 따르면 2012년부터 2014년까지 지식재산 창출·보호·활용 각 분야의 균형발전을 위한 기반을 마련하고, 지식재산 정책 추진체계를 구축함과 동시에 법령 및 제도를 정비할 계획이다. 이후 2015년부터 2016년까지 지식재산의 선순환 체계를 완성하고 지식재산 친화적 사회를 조성하는 것을 목표로 하고 있다.

한편 2011년 11월에는 웹하드 등록제를 규정한 개정 전기통신사업법이 본격적으로 시행되었다. 등록제 시행으로 특수한 유형의 OSP는 등록요건의 충족여부를 증명하기 위해 불법복제물 유통 방지를 위한 기술적 조치 실시계획을 제출해야 한다. 이와 더불어 24시간 상시 모니터링 요원 배정 계획과 자본금이 3억원 이상임을 증명할 수 있는 서류를 제출하고 사업계획서 및 이용자 보호계획서도 구비해야 한다. 등록제 시행으로 인해 웹하드 상의 불법복제물 유통이 감소할 것으로 기대되고 있으며 웹하드 사업자 뿐만 아니라 저작권자의 비즈니스 모델에도 변화가 나타날

것으로 예상되고 있다.

문화체육관광부는 웹하드 등록제 시행에 앞서 더욱 증가될 것으로 예상되는 토렌트 사이트 등을 통한 불법복제물 유통을 사전에 차단하기 위해 2011년 11월 불법복제물의 유통채널로 활용되는 국내외 인터넷 사이트 113개를 적발하여 접속 차단 등의 조치를 취하였다. 113개 사이트에는 토렌트 사이트가 63개로 가장 많았으며, 게임기의 저작권 보호기술을 무력화시키는 칩을 판매하는 사이트가 25개로 뒤를 이었고 영화·음악 스트리밍·다운로드 사이트도 15개에 이르는 것으로 집계되었다. 한편, 이번에 적발된 사이트 중 해외에 서버를 두고 운영되는 사이트가 전체의 33%인 38개로 나타나 이에 대한 대처가 필요한 것으로 드러났다.

2011년 12월에는 불법적인 전송을 차단하는 기술적 조치와 관련한 구체적인 가이드라인이 마련되었다. 저작권법 104조에 따라 웹하드, P2P 등 특수한 유형의 OSP는 권리자의 요청이 있는 경우 해당 저작물 등의 불법적인 전송을 차단하는 기술적 조치 등을 취해야 하는 의무가 있다. 전기통신사업법 개정에 따라 OSP는 저작권법 104조의 이행을 위한 기술적 조치 실시계획을 첨부하여 방송통신위원회에 등록을 해야 하는데, 기술적 조치에 대한 구체적인 기준이 마련되어 있지 않다는 문제점이 있었다. 이에 저작권상생협의체²⁶⁾는 2010년 6월부터 이에 대한 논의를 시작하여 기술적 조치의 절차 및 방법에 대한 각계의 의견을 수렴하고 가이드라인을 완성하였다. 이번 가이드라인에 의하면 웹하드 등 사업자는 권리자로부터 저작권을 침해하고 있는 저작물에 대한 정보를 제공받은 경우 즉시 기술적 조치를 취하여야 한다. 이때 차단 기술은 저작권위원회의 성능 평가를 받은 기술을 24시간 상시 적용하도록 되어 있다.

2011년에는 한·EU FTA와 한·미 FTA의 이행을 위한 저작권법 개정이 6월과 12월에 있었다. 2011년 6월 30일에 공포된 제19차 개정 저작권법은 한·EU FTA의 합의사항을 담고 있으며, 2011년 7월 1일부터 시행되었다. 2011년 12월 2일에 공포된 제20차 개정 저작권법은 한·미 FTA의 이행 뿐만 아니라 현행 제도상의 문제점을 보완하기 위한 내용을 담고 있다.

26) 2009년 9월 발족되었으며 문화체육관광부 및 한국저작권위원회의 지원 하에 학계 전문가들과 저작권 권리자, OSP, 신탁단체 대표 등이 참여하여 저작권 주요 현안에 대해 상생의 해법을 모색하고 당사자 간의 협력 방안을 마련하기 위한 협의체임

나. 산업·소비자 관련 이슈

2011년에는 스마트기기 이용자가 증가하면서 스마트폰 애플리케이션, 토렌트, 클라우드 서비스 등에 의한 저작권 침해가 한층 심각해졌다. 해킹된 스마트폰 유료 애플리케이션이 웹하드 등에 올라오거나 저작권이 있는 콘텐츠를 무단으로 사용하여 애플리케이션으로 만든 사례가 빈번하게 발생했다. 방송사와 저작권 계약을 맺지 않은 스마트폰용 TV 시청 애플리케이션이 마켓 상에 등록되는 경우도 있었고, 클라우드 서비스를 통해 대용량 파일을 업로드 할 수 있다는 점에서 해당 서비스 이용자들이 계정을 공유하거나, 도용된 이용자 정보를 이용하여 불법 공유계정을 만드는 경우도 있었다.

이러한 문제를 해결하기 위해 업계, 정부 및 관련기관의 협력이 강화되었으며 온라인 상의 불법유통을 수사하기 위한 디지털 기술의 활용이 더욱 증가했다. 2011년 4월 국내 지상파 3사는 공동으로 TV 시청 서비스 애플리케이션을 마켓에서 삭제해 달라고 해당 업체에 공식 요청하였다. 2011년 5월에는 클라우드 서비스의 이용확대에 따른 저작권 문제를 해결하기 위한 정부, 업계, 전문가 토론회가 개최되었으며, 디지털 저작권 포렌식팀을 운영하는 한국저작권위원회는 대검찰청과 ‘저작권 침해 범죄에 대한 과학수사 공조강화’를 주요 골자로 하는 양해각서(MOU)를 체결하고 수사를 지원했다.

2011년 11월에는 디지털 환경에서의 저작권 문제에 대한 해법을 모색하기 위해 국내외 저작권 분야를 대표하는 전문가들이 대거 참여한 가운데 ‘국제 저작권기술 콘퍼런스(International Copyright Technology Conference; ICOTEC) 2011’이 개최되었다. 콘퍼런스에서는 전 세계 22개국의 참가자들이 저작권 보호와 관련한 심도 깊은 주제들을 논의하였으며 저작권 관리 및 저작권 보호기술에 대한 국제적 공조 및 교류의 장(場)이 마련되었다. 이는 국내 저작권 기술이 해외로 진출할 수 있게 하는 교두보를 마련했다는 것뿐만 아니라 우리나라가 저작권 선진국으로서의 위상을 정립했다는 측면에서도 큰 의미가 있다. ICOTEC은 2011년을 시작으로 매년 하반기마다 개최될 예정이다.

다. 해외 저작권 보호 이슈

2011년 5월 미국무역대표부는 77개국의 지식재산권 보호수준에 대한 ‘2011 스페셜 301조 보고서(2011 Special 301)’ 발표했다. 스페셜 301조 보고서는 미국 종합 무역법²⁷⁾ 제182조에 의거하여 미국무역대표부가 지식재산권 관련업계의 의견 등을 기초로 주요 교역국의 지식재산권 보호수준을 평가하는 연례보고서이다. 이 보고서는 지식재산권을 부당하게 침해하는 국가를 우선감시대상국(Priority watch list; PWL), 감시대상국(Watch list; WL), 306조 감시대상국(Section 306)²⁸⁾으로 분류하고 있으며, 이러한 불공정 무역국으로 지정되면 당장의 보복조치를 받지 않는으나 지재권 보호여부에 대한 미국의 감시대상이 된다.

<표 2-4> 2011년 미국무역대표부(USTR) 지정 감시대상국 현황

구분	우선감시대상국 (Priority Watch List)	감시대상국 (Watch List)	
국가명	중국	벨라루스	레바논
	러시아	볼리비아	말레이시아
	알제리	브라질	멕시코
	아르헨티나	브루나이	노르웨이
	캐나다	콜롬비아	페루
	칠레	코스타리카	필리핀
	인도	도미니카공화국	루마니아
	인도네시아	에콰도르	스페인
	이스라엘	이집트	타지키스탄
	파키스탄	핀란드	터키
	태국	그리스	투르크메니스탄
	베네수엘라	과테말라	우크라이나
		이탈리아	우즈베키스탄
		자메이카	베트남
	쿠웨이트		
합계	12개국	29개국	

※ 출처 : 미국무역대표부(USTR) 홈페이지, 2011 Special 301 Report, p.19-43

27) Omnibus Trade and Competitiveness Act of 1988

28) 306조 감시대상국은 미국과의 지재권 협정을 준수하지 않는 국가에 대한 분류로써, 미국 무역대표부는 무역관행을 검토한 후 제재조치를 취할 수 있음

이번 보고서는 우선감시대상국에 중국, 캐나다, 러시아, 아르헨티나, 인도, 인도네시아, 칠레 등 12개국을, 감시대상국에 그리스, 멕시코, 브라질, 스페인, 이탈리아, 터키, 페루, 핀란드, 필리핀 등 29개국을 지정하였다. 우선감시대상국에 이스라엘이 새롭게 추가되었다는 것에 특이점을 찾을 수 있다. 한국은 스페셜 301조 보고서가 최초 발표된 1989년부터 2008년까지 우선감시대상국이나 감시대상국으로 분류되어 왔으나, 2009년 이래 3년 연속으로 스페셜 301조 감시대상국에서 제외되었다. 이는 지식재산권 보호를 위해 법 집행을 강화하고 ‘위조 및 불법복제 방지협정(Anti-Counterfeiting Trade Agreement; ACTA)’에 적극 참가하는 등 정부와 민간의 적극적 노력이 이루어낸 성과로 분석할 수 있다.

2011년에는 또한 저작권 보호를 강화하기 위한 움직임이 전 세계적으로 강하게 나타났으며 이에 대응한 반발도 만만치 않았다. 10월에는 한국을 비롯한 미국, 일본, 호주, 모로코, 뉴질랜드, 캐나다 등 8개국이 ACTA에 서명함으로써 국제적 저작권 보호체계 강화를 위한 준비를 마쳤는데, 이 협정은 세계무역기구(WTO) 지식재산권협정(TRIPs) 상의 집행(민사집행, 형사집행, 국경조치) 규정을 강화하고 인터넷을 통한 지식재산권 침해에 효과적으로 대처하기 위한 집행절차를 도입하고 있다. ACTA는 인터넷 자유론자들의 반대에 부딪쳐 많은 논쟁을 불러 일으켰으며, 특히 유럽에서는 ACTA가 시민들의 기본권을 침해하는가에 대해 유럽연합(EU) 차원의 검토가 이루어지고 있다. 한편 문화 수출국으로 발돋움하고 있는 우리나라 측면에서는 ACTA를 적극 활용함으로써 문화산업 발전의 동력으로 삼아야 한다는 의견도 제기되고 있다.

미국에서는 저작권을 침해 사이트의 제재를 위해 ‘온라인 침해방지법안(Stop Online Piracy Act; 이하 SOPA)’, ‘지식재산권 보호법안(Protect IP Act; 이하 PIPA)’ 등이 상정되었으며 이해당사자들 간의 찬반논란이 거세게 일어났다. 특히 SOPA와 PIPA는 미국 정부와 지식재산권자에게 광범위한 권한을 부여하고 있기에 인터넷서비스제공자(ISP) 및 온라인 서비스업체 등으로부터 강한 비판을 받았으며, 이후 적법한 인터넷 기업들에 대한 피해를 유발하지 않으면서도 적절하게 저작권을 보호할 수 있는 법적인 기준 마련이 논의되었다. 2011년 12월에는 권리자들의 요청에 따라 독립기관인 국제무역위원회(International Trade Commission)²⁹⁾

29) 국제무역위원회는 미국에 손해를 입히는 모방품 또는 수입품이나 상표, 특허 및 저작권 등의 지식재산권

가 수사에 착수하여 불법사이트 여부를 판단하고 사이트 정지를 명하도록 하는 OPEN 법안이 의회에 제출되어 지지를 받기도 하였다.

2. 2011년 저작권법 개정 동향

가. 저작권법 개정 배경

우리나라 최초의 저작권법은 1957년에 제정되었으며 전 5장, 본문 75개조 및 부칙으로 구성되었다. 이후 국내외 저작권 환경변화에 따라 1986년과 2006년 저작권법 전부개정을 비롯하여 수차례 일부개정이 이루어졌고, 2011년에는 한·EU FTA와 한·미 FTA의 이행을 위한 저작권법 개정이 6월과 12월에 2차례 있었다.

2011년 6월 30일 법률 제10807호로 공포된 제19차 개정 저작권법은 정부가 한·미 FTA 이행을 위해 2008년 제출한 저작권법 개정안에 반영되지 않은 한·EU FTA의 합의사항을 담고 있으며, 2011년 7월 1일부터 시행되었다. 2011년 12월 2일 법률 제11110호로 공포된 제20차 개정 저작권법은 문화체육관광방송통신위원회 위원장이 2011년 11월에 발의한 것으로, 한·미 FTA의 이행 뿐만 아니라 현행 제도의 운영상 나타난 미비점을 보완하기 위한 내용을 담고 있다. 제20차 개정 저작권법은 한·미 FTA 발효일부터 시행되며, 저작인접권의 보호기간 연장은 2013년 8월 1일부터 시행될 예정이다.

<표 2-5> 저작권법 연혁

구분	주요 내용	공포일
제정	- 신규 제정	1957.1.28.
제1차 (전부개정)	- 세계저작권협약 등 국제조약 가입을 위해 선진제도 도입	1986.12.31.
제2차	- 정부조직법이 개정됨에 따른 관련조문 정비	1989.12.30.
제3차	- 정부조직법이 개정됨에 따른 관련조문 정비	1990.12.27.
제4차	- 도서관진흥법 제정에 따른 관련 법령 정비	1991.3.8.

침해 행위 등을 조사·분석하여 불공정한 무역을 시정하기 위해 설립된 미국 연방정부의 독립기관인

구분	주요 내용	공포일
제5차	- 정부조직법이 개정됨에 따른 관련조문 정비	1993.3.6.
제6차	- 저작권인접권 보호기간 연장, 벌칙 상향 조정 등	1994.1.7.
제7차	- 도서관및도서진흥법 개정에 따른 관련 법령 정비	1994.3.24.
제8차	- WTO TRIPs 내용 반영 및 베른협약 가입 등을 위해 저작권 보호를 국제적 수준에 맞게 정비	1995.12.6.
제9차	- 저작권위탁관리업 허가 취소 등의 경우 청문제도 도입	1997.12.13.
제10차	- 전송권 도입, 도서관 면책 범위 확대, 벌칙 상향 조정 등	2000.1.12.
제11차	- DB 제작자 보호, 온라인서비스제공자의 책임 범위 명확화 등	2003.5.27.
제12차	- 실연자 및 음반제작자에게 전송권 부여	2004.10.16.
제13차	- 도서관법 개정에 따른 관련 법령 정비	2006.10.4.
제14차 (전부개정)	- 공중송신 및 디지털음성송신 개념 도입 - 저작권위원회로 명칭 변경 및 위원회 역할 강화 - 불법복제물의 수거·폐기 및 삭제·중단 명령 도입 등	2006.12.28.
제15차	- 정부조직법이 개정됨에 따라 관련조문 정비	2008.2.29.
제16차	- 국립중앙도서관이 보존을 위한 온라인 자료 수집시 면책 - 시각장애인 등 전용 기록방식 범위 명확화 - 실연자 및 음반제작자에게 공연보상청구권 부여 등	2009.3.25.
제17차	- 저작권법과 컴퓨터프로그램보호법 통합 - 한국저작권위원회 설립 - 온라인 상 불법복제 방지대책 강화(삼진아웃제 도입) 등	2009.4.22.
제18차	- 신문 등의 진흥에 관한 법률 개정에 따른 관련 법령 정비	2009.7.31.
제19차	- 한-EU FTA 이행을 위한 관련조문 정비	2011.6.30.
제20차	- 한-미 FTA 이행을 위한 관련조문 정비	2011.12.2.

※ 출처 : 법제처 국가법령정보센터(<http://www.law.go.kr>)

나. 저작권법 개정 내용

제19차 개정 저작권법은 저작권의 보호기간을 현행 저작자 사망 후 50년에서 70년으로 20년 연장하였으며 2년의 유예기간을 두고 2013년 7월 1일부터 시행하도록 하였다. 또한 기존에 저작자에 대해서만 적용되었던 권리 추정 규정을 실연자, 음반제작자, 방송사업자 등 저작인접권자에게까지 확대하여 일반적인 방법으로 저작인접권자라고 표시된 자는 저작인접권자의 권리를 가지는 것으로 추정할 수 있도록 하는 내용을 신설하였다.³⁰⁾

30) 제64조의2(실연자 등의 추정) 이 법에 따라 보호되는 실연·음반·방송과 관련하여 실연자, 음반제작자 또는 방송사업자로서의 실명 또는 널리 알려진 이명이 일반적인 방법으로 표시된 자는 실연자, 음반제작자 또는 방송사업자로서 그 실연·음반·방송에 대하여 각각 실연자의 권리, 음반제작자의 권리 또는 방송사업자의 권리를 가지는 것으로 추정한다.

이와 함께 방송사업자에게 공연권을 부여하도록 규정하였으며, OSP를 도관, 캐싱, 저장, 정보검색이라는 4가지 서비스 유형으로 나누어 각 OSP 유형별 면책 요건을 명확화하였다. 이 중 도관서비스 사업자는 불법복제물의 복제·전송 중단요청 대상에서 제외되었으며 기타 유형별 복제·전송 중단요청에 따른 통보의무가 구체화되었다. 또한 이용통제 기술적 보호조치에 더하여 접근통제 기술적 보호조치에 대한 무력화 금지 규정 및 예외 규정을 신설하고, 기술적 보호조치 무력화를 위한 장치의 유통 및 서비스 제공 행위를 금지하였다. 그밖에 불법복제물 제작에 사용된 도구나 재료도 몰수할 수 있도록 규정하고 있다.

제20차 개정 저작권법은 ‘일시적 복제’³¹⁾까지도 저작권법상 복제의 범위³²⁾에 포함시킴으로써 스트리밍 등에 의한 저작권 침해로부터 권리자를 보호할 수 있도록 하였으며, 저작권 침해가 아닌 ‘일시적 복제’를 허용하기 위한 포괄적인 예외 조항을 신설하였다. 또한 포괄적 공정이용 규정의 도입을 통해 저작권법상에 열거되어 있지 않은 저작물의 이용이라 하더라도 그 이용이 적절하다고 판단되는 경우 저작권권을 제한할 수 있도록 하였다.³³⁾ 그리고 출판과 컴퓨터 프로그램에만 인정되던 발행에 대한 배타적 권리를 다른 유형의 저작물에도 인정되도록 하였으며, 이러한 배타적발행권의 범위에 전송까지 포함하는 것으로 확대하였다.

뿐만 아니라 음반 및 실연에 대한 저작인접권 보호기간을 70년으로 연장하였으며, 미국 저작권법과의 형평성을 맞추기 위해 방송은 제외하였다.³⁴⁾ 그리고 OSP의 면책 요건에 상습적 침해자의 계정을 해지하는 내용 등을 추가함으로써 저작권 침

31) ‘일시적 복제(temporary copy)’는 컴퓨터 이용시 디지털화 된 저작물이 컴퓨터의 RAM 등에 일시적으로 저장되는 것을 의미함. RAM 저장은 기계적인 과정에서 짧은 시간 동안만 이루어지며 전원이 차단되면 저장된 내용이 사라지게 됨. 이에 개정 전 저작권법상의 복제의 요건인 ‘고정’에 해당되지 않았으며 이번 개정으로 인해 복제로 인정되게 됨

32) 저작권법 제2조(정의) ‘복제’는 인쇄·사진촬영·복사·녹음·녹화 그 밖의 방법으로 일시적 또는 영구적으로 유형물에 고정하거나 다시 제작하는 것을 말하며, 건축물의 경우에는 그 건축을 위한 모형 또는 설계도서 등에 따라 이를 시공하는 것을 포함한다.

33) 저작권법 제35조의3(저작물의 공정한 이용) ① 제23조부터 제35조의2까지, 제101조의3부터 제101조의5까지의 경우 외에 저작물의 통상적인 이용 방법과 충돌하지 아니하고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 아니하는 경우에는 보도·비평·교육·연구 등을 위하여 저작물을 이용할 수 있다. ② 저작물 이용 행위가 제1항에 해당하는지를 판단할 때에는 다음 각 호의 사항등을 고려하여야 한다. 1. 영리성 또는 비영리성 등 이용의 목적 및 성격, 2. 저작물의 종류 및 용도, 3. 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성, 4. 저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향

34) 현재 세계지식재산기구(WIPO)에서 방송사업자의 권리 보호를 위한 조약 마련을 추진하고 있음

해에 대한 웹하드 사업자의 보다 적극적인 대응을 촉구하였다. 또한 권리자가 저작권 침해소송을 제기하기 위해 필요한 정보를 OSP에게 요청하였으나 거부당한 경우 문화체육관광부에게 정보제공의 명령을 청구할 수 있도록 하였으며, 권리관리 정보³⁵⁾의 보호 대상에 전자적 형태뿐만 아니라 비전자적 형태까지 포함하고 허위 권리관리정보의 배포를 금지하도록 규정하였다.

이와 함께 방송 저작물의 보호를 위해 암호화된 방송신호를 복호화(디코딩)하는 기기의 제조나 배포를 금지하고 복호화 된 신호를 불법적으로 시청·청취·송신하지 못하도록 규정하였다. 또한 영화관에서의 도촬 행위 및 음반이나 DVD 등의 저작물에 부착되는 라벨을 위조하거나 불법으로 거래하는 행위를 금지하였으며, 저작권 침해로 인한 실손해 입증의 어려움을 해소하기 위해 법정손해배상제도를 도입하였다. 신속한 권리보호를 위해 비영리 목적이더라도 상습적인 저작권 침해행위에 대해서는 비친고죄를 적용할 수 있도록 하였으며, 1994년 저작권법 개정 당시 보호기간 연장에서 제외되었던 1987년 7월 1일부터 1994년 6월 30일 사이의 저작권인점권의 보호기간을 연장하는 특례를 신설함으로써 저작자와 저작인점권자 간의 형평성 문제를 해소했다.

다. 2011년 저작권법 개정안 현황

2011년에 국회에 회부되어 계류 중인 저작권법 개정안은 총 9건으로 정부 발의안이 1건, 국회의원 발의안이 8건이며 안건의 주요 내용은 다음과 같다.

(1) 정부 발의안

정부가 2011년 10월 11일에 제안한 발의안(의안번호 10390)은 저작물 등의 권리자가 요청하는 경우 그 권리의 일부를 제외하고 신탁할 수 있도록 함으로써 저작권의 신탁 과정에서 저작권신탁관리업자와 권리자 간의 계약 형태의 다양성을 보장하고자 하였다. 또한 행정처분의 공정성과 신뢰성을 제고하기 위해, 저작권위탁관리업자가 승인된 수수료를 초과하여 받은 경우 등을 이유로 문화체육관광부장

35) 권리관리정보는 저작물, 저작자, 이용조건 등에 대한 정보로서 바코드 등이 포함됨

관이 업무의 정지를 명할 경우에도 청문을 하도록 제안하였다.

(2) 국회의원 발의안

2011년 1월 3일 진성호 의원 등 10명이 제안한 발의안(의안번호 10545)은 저작권 관련 분쟁을 신속하게 해결하기 위해 한국저작권위원회의 업무를 조정 및 알선에서 중재로까지 확대하고, 한국저작권위원회의 중재판정이 법원의 확정판결과 동일한 효력을 갖도록 하는 내용을 담고 있으며, 그 밖의 중재업무 수행을 위한 세부 절차 및 규칙을 제시하고 있다.

2011년 3월 25일 한선교 의원 등 11명이 제안한 발의안(의안번호 11301)은 저작권 인접권이 발생한 시기에 따라 보호기간이 다르게 적용되는 문제점을 없애기 위해, 1987년 7월 1일부터 1994년 6월 30일 사이에 발행된 저작권접권의 보호기간을 연장하자는 내용을 담고 있으며 제20차 개정 내용에 포함되어 처리되었다.

2011년 7월 1일 조운선 의원 등 12명이 제안한 발의안(의안번호 12529)은 수사 또는 감정, 학교 교육에 대한 면책규정을 명확화하고 장애인을 위한 자료 제작 및 도서관 자료의 납본에 대한 면책조항을 신설하도록 하고 있다. 또한 저작권신탁관리업과 저작권대리중개업의 임원이 직무와 관련하여 저작권법 규정 등을 위반한 경우 문화체육관광부 장관이 징계를 요구할 수 있도록 근거를 마련하자고 제안하였다.

2011년 7월 7일 이종혁 의원 등 10명이 제안한 발의안(의안번호 12576)은 사적 복제로 인한 저작재산권자 등의 이익 침해를 상쇄하기 위해, 복제기기를 제작하거나 수입하는 업자들이 저작재산권자 등에게 사적복제 보상금을 지급하도록 하는 내용을 담고 있다. 이때 사적복제보상금의 징수단체나 징수요율 등은 문화체육관광부가 정하도록 하였다.

2011년 10월 12일 김을동 위원 등 14명이 제안한 발의안(의안번호 13414)은 영상저작물 실연자의 권리 보호를 강화하기 위해, 영상저작물 제작의 1차적 목적이 된 최초이용을 제외한 영상저작물 이용에 대하여 실연자가 영상제작자 등으로부터 합당한 보상금을 지급받을 수 있도록 권리를 부여하자고 제안하였다. 보상금의 기

준은 매년 보상청구권 수탁 단체와 영상제작자 등이 협의하여 결정하도록 하였다.

2011년 11월 11일 김성동 의원 등 10명의 발의안(의안번호 13838)은 디지털 교과서의 교육목적 활용도를 높이기 위해 공교육 시 저작권자의 허락 없이도 온라인 전송을 할 수 있도록 규정하고, 학교 기출문제를 교육목적으로 활용하는 경우도 면책대상에 포함시키자는 내용을 담고 있다. 이는 현행 저작권법이 서책형 교과용 도서에 대해서만 저작권자의 허락 없이 이용가능하도록 규정하고 있기에 온라인 상에서도 동일하게 저작물을 이용할 수 있도록 하기 위함이다.

2011년 12월 16일 전병헌 의원 등 12명의 발의안(의안번호 14205)은 한·미 FTA의 이행을 위해 개정된 저작권법의 내용을 재수정할 목적으로 회부되었다. 주요 내용은 일시적 저장을 복제의 범위에서 삭제하고, 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 않는 경우 무허가로 저작물을 이용할 수 있으며 범위 제한을 두지 않도록 하는 것 등이다. 법정손해배상 제도를 없애고, OSP에 대한 문화체육관광부 장관의 정보공개 청구권을 삭제하도록 하는 내용도 포함되어 있다.

2011년 12월 30일 서상기 의원 등 10명의 발의안(의안번호 14471)은 수업목적 보상금제도의 징수제외 대상을 현행 “고등학교 및 이에 준하는 학교 이하의 학교”에서 “특별법에 따라 설립되었거나 유아교육법, 초·중등교육법 또는 고등교육법에 따른 학교”로 확대함으로써 대학교에서도 수업목적보상금을 지불하지 않아도 되도록 개정하고자 하였다.

제3절 2011년 저작권보호센터 주요 활동

1. 불법복제물 단속활동

문화체육관광부 저작권보호과(5개 지역사무소, 저작권특별사법경찰 운용)와 불법복제물 상설단속반 및 한국저작권단체연합회 저작권보호센터(이하 '저작권보호센터'), 한국저작권위원회는 기관 간 상호 협조 하에 저작권 침해 대응 및 단속업무를 수행하고 있다. 문화체육관광부와 함께 저작권 단속업무를 수행하고 있는 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. 온라인 불법복제물 단속활동

2011년에 저작권보호센터는 온·오프라인 불법복제물에 대한 단속활동을 통해 저작물 보호환경 조성에 노력하였다. 2011년 한 해 동안 온라인 불법복제물에 대한 단속을 실시한 결과, 약 38만건, 8,634만점의 단속 성과를 기록하였다.³⁶⁾ 2010년 대비 약 10만건이 증가하였고 단속량도 5,000만점 이상 증가하였다. 이는 건수 기준 35%, 점수 기준 150% 가량 증가한 수치로써 온라인 상의 모니터링이 매우 활발하게 수행되었음을 보여준다.

유통경로별로 살펴보면 웹하드(75,954,077점), P2P(9,869,089점), 포털(515,132점)의 순으로 불법복제물 단속량(점)이 많은 것으로 나타났다. 특히 웹하드 상의 단속량이 약 5,000만점(191.8%) 증가하였으며 P2P에서는 약 200만점(25.1%), 포털에서는 약 4만점(8.5%) 가량의 증가수치를 나타냈다. 건수 기준으로는 웹하드에서 약 6만8천건으로 전년대비 28.4% 증가하였으며, P2P에서 2만5천건(87.4%), 포털에서는 4천5백건(53.0%) 가량 증가하였다.

36) 온라인 불법복제물 단속결과를 집계하는 단위의 '건'은 단속을 통해 적발한 해당 아이디(계정) 수를 의미하며, '점'은 적발한 불법 콘텐츠 수를 의미함

<표 2-6> 2011년 온라인 불법복제물 단속실적

구분	유통 경로	2010년		2011년		전년대비 증감			
		건	점	건	점	건	비율 (%)	점	비율 (%)
음악물	P2P	3,698	330,530	2,768	406,769	▽930	▽25.1%	76,239	23.1%
	웹하드	7,276	428,306	20,483	1,280,314	13,207	181.5%	852,008	198.9%
	포털	5,266	461,715	5,742	352,908	476	9.0%	▽108,807	▽23.6%
	소계	16,240	1,220,551	28,993	2,039,991	12,753	78.5%	819,440	67.1%
영상물	P2P	22,066	496,625	42,396	411,838	20,330	92.1%	▽84,787	▽17.1%
	웹하드	198,647	1,933,806	231,508	2,273,101	32,861	16.5%	339,295	17.5%
	포털	669	6,238	3,655	20,116	2,986	446.3%	13,878	222.5%
	소계	221,382	2,436,669	277,559	2,705,055	56,177	25.4%	268,386	11.0%
출판물	P2P	987	5,068,054	4,852	5,277,665	3,865	391.6%	209,611	4.1%
	웹하드	6,940	15,176,693	14,592	22,733,187	7,652	110.3%	7,556,494	49.8%
	포털	2	139	3,022	37,291	3,020	151,000.0%	37,152	26,728.1%
	소계	7,929	20,244,886	22,466	28,048,143	14,537	183.3%	7,803,257	38.5%
게임물	P2P	1,468	12,444	2,556	24,317	1,088	74.1%	11,873	95.4%
	웹하드	24,714	150,737	22,908	151,251	▽1,806	▽7.3%	514	0.3%
	포털	2,787	5,398	494	4,104	▽2,293	▽82.3%	▽1,294	▽24.0%
	소계	28,969	168,579	25,958	179,672	▽3,011	▽10.4%	11,093	6.6%
만화물 37)	P2P	343	1,980,958	709	3,746,633	366	106.7%	1,765,675	89.1%
	웹하드	3,468	8,342,281	15,216	49,505,865	11,748	338.8%	41,163,584	493.4%
	포털	77	1,443	505	84,608	428	555.8%	83,165	5,763.3%
	소계	3,888	10,324,682	16,430	53,337,106	12,542	322.6%	43,012,424	416.6%
소프트웨어 38)	P2P	-	-	244	1,867	244	-	1,867	-
	웹하드	-	-	4,777	10,359	4,777	-	10,359	-
	포털	-	-	48	16,105	48	-	16,105	-
	소계	-	-	5,069	28,331	5,069	-	28,331	-
총계	P2P	28,562	7,888,611	53,525	9,869,089	24,963	87.4%	1,980,478	25.1%
	웹하드	241,045	26,031,823	309,484	75,954,077	68,439	28.4%	49,922,254	191.8%
	포털	8,801	474,933	13,466	515,132	4,665	53.0%	40,199	8.5%
	소계	278,408	34,395,367	376,475	86,338,298	98,067	35.2%	51,942,931	151.0%

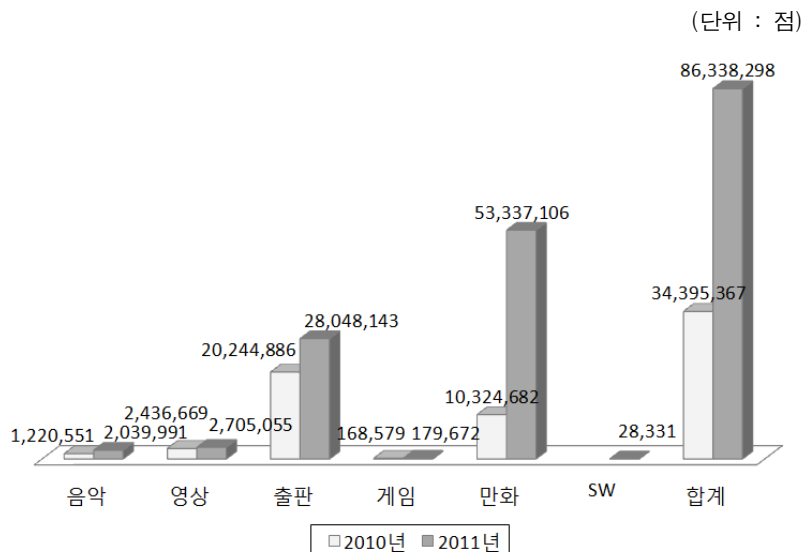
※ 재택근무자의 온라인 불법복제물 단속 성과를 포함한 수치임

37) 온라인 상에서의 불법복제 만화물에 대한 단속은 2009년 9월부터 실시됨

38) 온라인 상에서의 불법복제 소프트웨어에 대한 단속은 2011년 8월부터 실시됨

콘텐츠 분야별로 살펴보면, 음악물은 약 204만점(28,993건)으로 전년대비 67.1% 증가하였고, 영상물은 약 271만점(277,559건)으로 11.0% 증가하였다. 출판물은 약 2,805만점(22,466건)으로 38.5% 증가하였으며, 게임물은 약 18만점(25,958건)으로 6.6% 증가하였다. 만화물의 단속실적은 약 5,334만점(16,430건)으로 416.6% 증가하였으며, 2011년 8월부터 실시된 소프트웨어의 단속실적은 약 3만점(5,069건)으로 나타났다. 2011년에는 모든 콘텐츠 분야에서 단속실적이 전년도에 비해 증가하였으며 특히 만화물의 단속실적이 가장 크게 증가하였다. 만화물의 단속실적이 전년도에 비해 비약적으로 증가한 가장 큰 원인은 일본 등 해외의 인기 저작물에 대한 권한 위임이 이루어졌기 때문이다. 유통경로 상으로는 포털에서의 불법 출판물 단속실적이 크게 증가하였는데, 이는 스마트기기의 이용이 확산되면서 스마트기기를 통해 이용할 수 있는 텍스트 파일 형식의 출판물이 포털 사이트에 유통되는 경우가 급증했기 때문이라 할 수 있다.

<그림 2-1> 온라인 불법복제물 단속 성과 비교(콘텐츠별)



저작권보호센터는 온라인 분야에서 빈번히 발생하는 저작권 침해에 적극적으로 대응하기 위해 2007년부터 온라인 불법복제물 모니터링 요원을 두고 재택근무 형태로 운영하고 있다. 2010년에는 취약계층의 사회진출을 지원하기 위해 40명의 재택 모니터링 요원을 장애인으로 선발하였으며, 2011년도에도 장애인 재택근무자 85명

과 사무실 주간 근무자 15명을 채용하여 2011년 4월부터 12월까지 9개월간 약 8,046만점의 단속 성과를 거두었다.

<표 2-7> 2011년 온라인 불법복제물 재택 모니터링 실적

구분	2010년		2011년		전년대비 증감			
	건	점	건	점	건	비율(%)	점	비율(%)
음악	6,877	736,533	11,275	1,210,329	4,398	64.0%	473,796	64.3%
영상	196,767	2,295,964	196,160	2,264,515	▽607	▽0.3%	▽31,449	▽1.4%
출판	7,889	20,111,250	17,439	24,625,504	9,550	121.1%	4,514,254	22.4%
게임	22,466	128,677	20,456	130,067	▽2,010	▽8.9%	1,390	1.1%
만화	3,718	9,875,833	15,867	52,223,470	12,149	326.8%	42,347,637	428.8%
SW	-	-	2,089	5,107	2,089	-	5,107	-
합계	237,717	33,148,257	263,286	80,458,992	25,569	10.8%	47,310,735	142.7%

이는 전년대비 약 143% 증가한 수치로 재택 모니터링 요원 확대 및 인기 저작물에 대한 기획 모니터링 추진 등으로 인한 성과라고 할 수 있다. 특히 2011년도에는 모니터링 대상 콘텐츠 분야를 음악, 영화, 방송, 출판, 만화, 게임, SW로 확대하고 재택 모니터링 요원별 전담 분야를 지정함으로써 약 400개 사이트에 대한 효율적인 모니터링을 수행하였다.

<표 2-8> 2011년 온라인 불법복제물 재택 모니터링 대상 OSP 현황

구분	세부유형	업체수	서비스수
특수유형 OSP	P2P	164	26
	웹하드		214
	소계	164	240
일반유형 OSP	토렌트	66	66
	UCC	80	29
	포털/게시판		73
	소계	146	168
합계		310	408

나. 오프라인 불법복제물 단속활동

2011년에 저작권보호센터는 전국 755곳의 주요 단속거점을 중심으로 음악, 영상, 출판물에 대한 단속을 실시하였다. 단속거점이 가장 집중된 곳은 서울을 중심으로 한 수도권(378곳)이며, 영남권(146곳), 호남권(127곳), 충청권(97곳), 영동권(7곳)의 순이다.

<표 2-9> 오프라인 불법복제물 단속거점 현황

(단위 : 곳, %)

구분	음악		영상		출판		전체	
	거점수	비율(%)	거점수	비율(%)	거점수	비율(%)	거점수	비율(%)
수도권(서울·경기)	35	25	155	86	188	43	378	50
충청권	19	14	1	1	77	18	97	13
영동권	3	2	0	0	4	1	7	1
영남권	33	24	17	9	96	22	146	19
호남권	49	35	7	4	71	16	127	17
총계	139	100	180	100	436	100	755	100

※ 전국 오프라인 불법복제물 단속거점은 2011년 1월 ~ 2011년 12월간의 누적치임

2011년 한 해 동안의 오프라인 불법복제물에 대한 단속 결과, 1,074건, 26만 9,409점의 단속 성과를 기록하였다.³⁹⁾ 전년대비 건수 기준으로 379건이 감소하였으며, 점수 기준으로 52만4,899점(91.0%)이 감소하였다. 콘텐츠 분야별로 살펴보면 음악물의 경우 총 41,227점(150건)으로 전년대비 91.0%가 감소하였으며, 이 중 테이프 단속량은 15.9%, CD는 77.4%가 각각 감소하였다. 영상물은 총 211,491점(435건)으로 전년대비 31.9% 감소하였고, 세부 품목 중 DVD의 단속실적이 119점으로 큰 감소폭을 보인 반면, VCD는 9,007점으로 오히려 증가하였다. 출판물은 16,541점(489건)으로 12.5%가 감소하였고, 게임물은 150점의 단속 성과를 보였다. 전체적인 오프라인 불법복제물 단속실적을 보면 가장 단속량이 많았던 분야는 영상물이었으며, 다음으로는 음악물, 출판물, 게임물 순으로 나타났다. 단속량이 전년도에 비해 감소한 이유는 오프라인 상의 불법복제물이 줄어든 탓도 있지만, 2010년에 초대형 불법복제물 제작공장 단속으로 실적이 크게 증가했었던 원인도 있다.

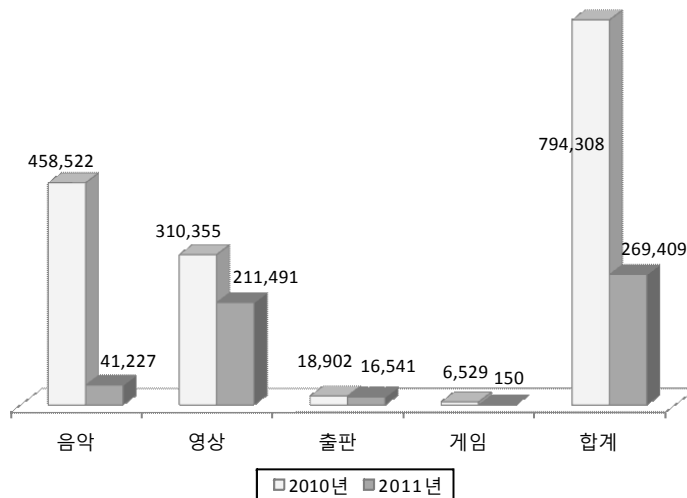
39) 오프라인 불법복제물 단속결과를 집계하는 단위인 '건'은 단속을 통해 적발한 노점상(제작공장 등) 수를 의미하며, '점'은 적발한 불법 콘텐츠 수를 의미함

<표 2-10> 2011년 오프라인 불법복제물 단속실적

구분	세부 품목	2010년		2011년		전년대비 증감			
		건	점	건	점	건	비율(%)	점	비율(%)
음악물	테이프		9,242		7,771			▽1,471	▽15.9%
	음악CD	310	117,372	150	26,563	▽160	▽52%	▽90,809	▽77.4%
	기타		331,908		6,893			▽325,015	▽97.9%
	소계	310	458,522	150	41,227	▽160	▽52%	▽417,295	▽91.0%
영상물	VCD		347		9,007			8,660	2,495.7%
	DVD	430	251,237	435	118	5	1%	▽251,119	▽99.95%
	기타		58,771		202,366			143,595	244.3%
	소계	430	310,355	435	211,491	5	1%	▽98,864	▽31.9%
출판물	책		16,548		13,214			▽3,334	▽20.1%
	기타	704	2,354	489	3,327	▽215	▽31%	973	41.3%
	소계	704	18,902	489	16,541	▽215	-31%	▽2,361	▽12.5%
게임물	CD		6,529		150			▽6,379	▽97.7%
	기타	9	-	-	-	▽9	▽100%	-	-
	소계	9	6,529	-	150	▽9	▽100%	▽6,379	▽97.7%
합계		1,453	794,308	1,074	269,409	▽379	▽26%	▽524,899	▽66.1%

<그림 2-2> 오프라인 불법복제물 단속 성과 비교(콘텐츠별)

(단위: 점)



2011년에는 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 합동 단속 결과 각각 7,430점과 5,782점이 적발되었으며, 2010년 단속실적 대비 124건(21.9%), 1,449점(9.9%)이 감소하였다.

<표 2-11> 2011년 신학기 출판분야 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	7430	213	5,782	441	13,212
증감	4 (1.8%)	1,322 (21.6%)	▽128 (▽37.5%)	▽2,771 (▽32.4%)	▽124 (▽21.9%)	▽1,449 (▽9.9%)

다. 기술적 조치 이행여부 조사

저작권법 제104조에 의거하여, 특수한 유형의 온라인서비스제공자(OSP)의 기술적 조치 이행여부 조사를 2007년 7월부터 본격적으로 추진하였다. 기술적 조치란 ‘저작권 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리에 대한 침해 행위를 효과적으로 방지 또는 억제하기 위하여 그 권리자나 권리자의 동의를 얻은 자가 적용하는 기술적 조치⁴⁰⁾’를 말한다. 이는 해당 저작권자의 요청이 있을 경우 저작물에 대한 저작권을 보유하고 있는 자 또는 저작물을 유통하는 OSP가 해당 저작물의 불법적인 전송을 차단하는 기술적인 조치 등의 필요한 보호 조치를 취해야 한다는 것을 의미한다.

저작권보호센터는 저작권자의 저작물에 대한 보호 권리를 위임받아 모니터링을 수행하고 있으며, 특수한 유형의 OSP를 대상으로 기술적 조치 이행여부에 대해 조사하고 있다.

40) 저작권법 제2조(정의) 제28항 참조

<표 2-12> 2011년 콘텐츠 분야별 기술조치 요청 저작물 현황

(단위 : 개)

구분	음악	영화	방송	출판	게임	만화	계
기술조치 요청자	한국 음악 저작권 협회 (21,986)	한국영상 산업협회 (697)	KBS (559)	한국복사 전송권 협회 (6,668)	한국 콘텐츠 진흥원 (303)	한국만화 출판협회 (210)	총 6개 장르 10개 기술조치 요청자
			MBC (214)				
			SBS (692)	한국 대중문학 작가협회 (1,797)	한국게임 산업협회 (417)		
			한국영상 산업협회 (136)				
위임 저작물수	21,986	697	1,601	8,465	720	210	33,679

2011년 중 기술적 조치 이행여부에 대한 모니터링은 음악·영화·방송·출판·게임·만화저작물을 대상으로 총 5회에 걸쳐 진행되었다. 그 결과, 2011년에 기술적 조치를 미이행한 특수한 유형의 OSP는 총 89개로 기술적 조치 평균 미차단율⁴¹⁾은 31.6%였으며, 이에 대해 문화체육관광부는 총 10억 3,385만원의 과태료를 부과하였다.

<표 2-13> 2011년 기술적 조치 이행여부 조사

구분	과태료		모니터링			
	금액 (천원)	부과 업체수	기간	대상 저작물	대상 OSP수	평균 미차단율
1차	433,500	33개	'11.3.14~4.7	음악	38개	56.9%
2차	171,700	23개	'11.4.29~5.23	만화	39개	23.2%
3차	115,400	13개	'11.6.30~7.22	게임	33개	21.5%
4차	248,250	20개	'11.10.5~10.25	방송	22개	54.5%
5차	48,000	8개	'11.11.14~11.30	영화	10개	22.4%
	17,000	2개		출판	5개	10.8%
합계	1,033,850	89개	'11.3.14~11.30	6개	147	31.6%

※ 과태료 부과 행정전담부서 : 문화체육관광부 저작권보호과

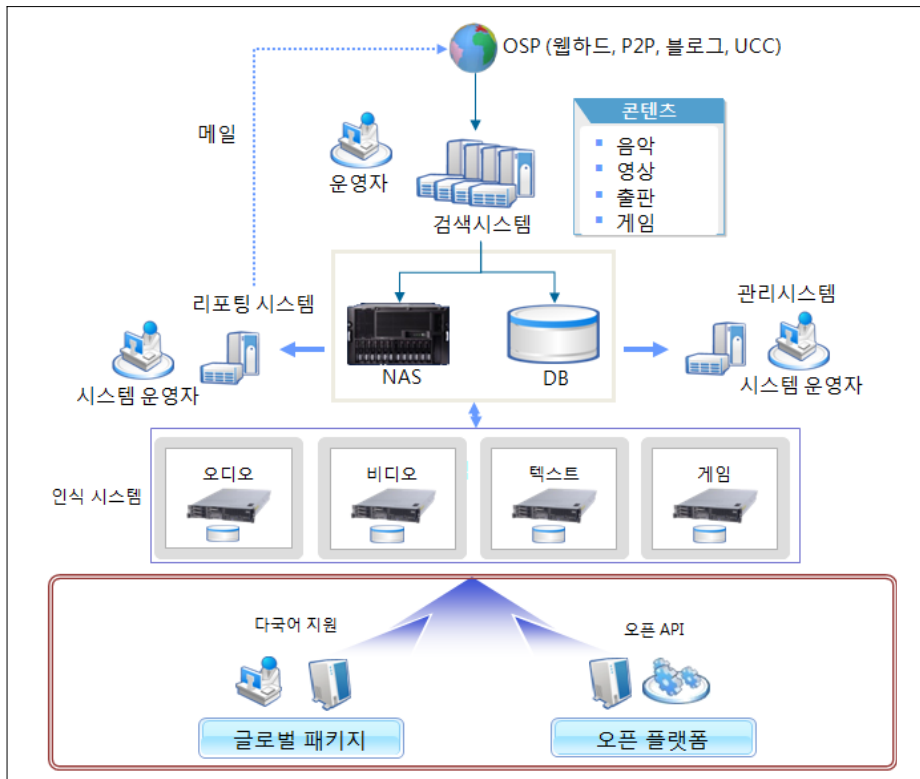
※ 모니터링 조사 수행기관 : 한국저작권단체연합회 저작권보호센터

41) 미차단율(%) = (다운로드 저작물 개수 / 표본 저작물 개수(50개)) × 100

2. 불법저작물 추적관리시스템(ICOP) 운영

불법저작물 추적관리시스템(ICOP : Illegal Copyrights Obstruction Program; 이하 ICOP)은 저작권 침해가 활발한 인터넷 상에서 온라인 불법복제물 단속업무를 사람을 대신하여 24시간 자동으로 수행하고, 디지털 기술 및 저작물 이용 환경의 변화에 대응하기 위해 개발되었다. 저작권보호센터는 2008년과 2009년에 각각 음원 중심, 영상 중심의 불법저작물 추적관리시스템(ICOP)을 구축하여 불법복제물 검색과 증거 수집, OSP에게 불법복제물 차단 요청을 자동으로 수행함으로써 불법 음원·영상 단속업무의 효율화를 지원하고 있다. 또한 2010년 말에는 어문 및 게임분야로까지 확장·구축하게 됨에 따라 다양한 불법복제물의 추적관리를 종합적으로 수행할 수 있게 되었다.

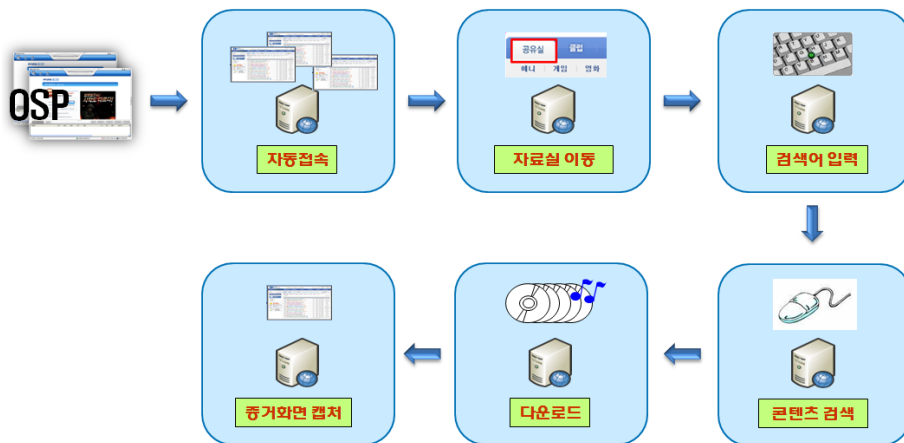
<그림 2-3> ICOP 시스템 구성도



불법복제물을 검색하고 판단하는데 중요한 ICOP의 핵심기술은 검색기술과 인식 기술이다. ICOP의 검색기술은 폐쇄형 OSP들에 의해 공유되는 콘텐츠들을 다운로드 하기 위한 가장 중요한 핵심기술이다. ICOP의 검색기술은 크게 OSP의 서비스 유형에 따라 웹 기반과 전용툴 기반으로 나누어지고, 해당 유형에 따라 제어 시나리오를 자동 분석하여 콘텐츠를 검색하고 다운로드 하게 된다.

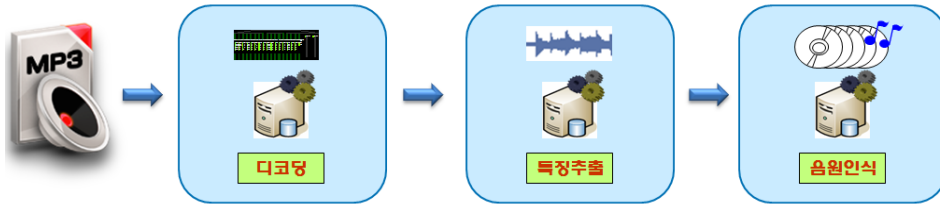
기본적인 절차는 OSP에 자동으로 로그인, 자료실로 이동, 검색어 입력, 콘텐츠 검색, 다운로드를 반복하면서 온라인 상에 존재하는 콘텐츠를 다운로드 하게 된다. 압축 파일인 경우 자동으로 압축을 해제하고, 금칙어 설정 수준이 높은 경우에는 직접 자료실로 이동하여 콘텐츠 전부를 다운로드 한다. 이때 증거 수집을 위해 콘텐츠 게시 정보 및 다운로드 화면을 자동으로 캡처하여 보관하게 된다.

<그림 2-4> ICOP 검색 프로세스



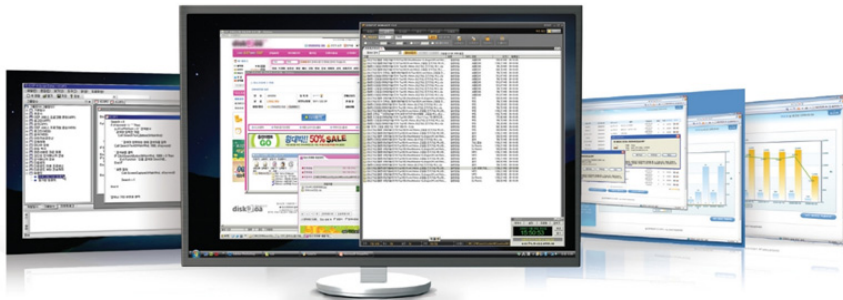
ICOP의 핵심기술 중 하나인 인식기술은 다운로드 받은 불법복제물 파일에 대해 저작권자의 정보를 저작권자 또는 저작권단체로부터 입수하여 불법 여부를 판단한다. ICOP의 인식기술은 특징점 기반의 인식기술로써 해당 콘텐츠 파일이 가지는 고유한 특징을 추출하고, 기 구축된 특징점 DB와 비교하여 가장 유사한 것을 인식 결과로 출력하게 된다.

<그림 2-5> 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·관제 시스템이 업그레이드되면서 시스템 관리의 효율성이 향상되었으며, 다국어 지원이 가능한 ICOP 모듈이 개발되어 해외 인터넷 게시판에서의 한류 콘텐츠 모니터링도 가능해졌다.

<그림 2-6> ICOP 모니터링 화면



앞으로 ICOP은 대용량 전자출판저작물 처리, 게임 및 영상저작물 인식기술 성능 고도화를 위한 시스템 보완·구축과 신규 디지털 콘텐츠에 대한 인식기술 분석 및 적용 등 시스템 운영체계 안정화에 중점을 두게 될 것이다. 또한 스마트폰 이용 확산에 따라 모바일 전용 사이트에서의 불법복제물에 대한 모니터링 기술 개발을 구현하여, 온라인뿐만 아니라 모바일 상에서도 24시간 상시 모니터링 할 수 있는 체계를 마련할 수 있을 것으로 기대되고 있다.

3. 저작권 보호를 위한 예방활동

가. 저작권 클린사이트 지정사업

실효성 있는 저작권 보호를 위해서는 온·오프라인 상의 불법복제물 단속활동 뿐만 아니라 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 객관적이고도 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.

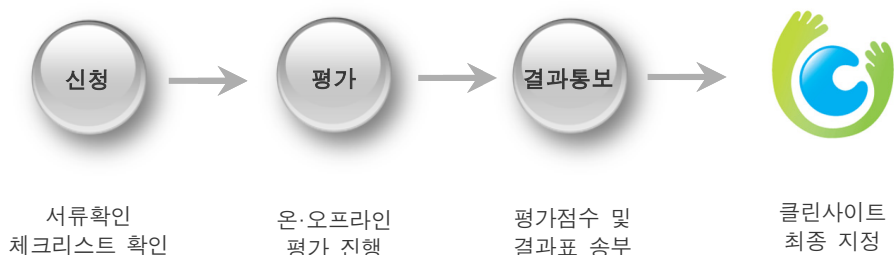
<그림 2-7> 클린마크



클린사이트 지정을 위해 저작권보호센터와 법조계, 학계, 업계 등을 포함한 전문가 그룹이 구성되어 객관적인 저작권 ‘클린지수(clean index)⁴²⁾’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 보호 수준을 총체적으로 평가할 수 있게 되었다.

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 2-8> 클린사이트 지정절차



42) ‘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.

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 2-14> 2011년 클린사이트 지정현황

구분	사이트명	홈페이지 주소	분야	지정일
1	피우리	www.piuri.com	출판	2009. 7.
2	게임포스	www.gamefos.co.kr	게임	2009. 7.
3	엠넷닷컴	www.mnet.com	음악	2009. 7.
4	메가스터디	www.megastudy.net	교육	2009. 7.
5	씨네로닷컴	www.cinero.com	영화	2009. 7.
6	소리바다	www.soribada.com	음악	2009. 8.
7	벅스	www.bugs.co.kr	음악	2009. 9.
8	북큐브	www.bookcube.co.kr	출판	2009. 10.
9	비타에듀	www.vitaedu.com	교육	2010. 2.
10	벅스무비	www.buxmovie.com	영화	2010. 5.
11	뉴스뱅크이미지F	free.newsbank.co.kr	이미지	2010. 6.
12	온키노	www.onkino.com	영화	2010. 6.
13	도너츠무비	www.donutsmovie.co.kr	영화	2010. 6.
14	씨네폭스	www.cinepox.com	영화	2010. 6.
15	유씨네	www.ucine.co.kr	영화	2010. 6.
16	다운샵	www.downshop.net	영화	2010. 11.
17	제로다운	www.zerodown.co.kr	영화	2011. 4.
18	맥스리아	www.maxria.co.kr	영화	2011. 6.
19	YG뮤직	yg-music.net	음악	2011. 6.
20	코믹뱅	www.comicbang.com	만화	2011. 8.
21	게임아지트	www.gameagit.co.kr	게임	2011. 8.
22	몽키3	www.monkey3.co.kr	음악	2011. 10.
23	윙키	www.winky.co.kr	음악	2011. 10.
24	뉴키	www.newkey.co.kr	만화	2011. 10.
25	코믹플러스	www.comicplus.com	만화	2011. 10.

※ 2011년 12월 31일 기준

나. 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 2011년도 불법복제물 신고 현황을 살펴보면 온라인 불법복제물에 대한 신고접수는 5,006건, 오프라인 불법복제물에 대한 신고접수는 35건으로, 온라인 불법복제물에 대한 신고가 대부분인 것으로 나타났다.

불법복제물 및 저작권 침해에 대해 누구나 신고할 수 있으며, 신고한 사항은 사실 조화와 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 2-15> 불법복제물 신고 접수현황

(단위: 건)

구분		2008년	2009년	2010년	2011년
불법 복제물	온라인	3,063	11,178	10,656	5,006
	오프라인	70	81	54	35
합계		3,133	11,259	10,710	5,041

다. 조사연구 및 홍보활동

(1) ‘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. 2011년에도 전년도에 이어 주요 콘텐츠(음악, 영화, 방송, 출판, 게임)의 유통경로별 저작권 침해규모를

조사·발표함으로써 통계의 일관성을 유지하고 저작권 보호정책 수립을 위한 통계 자료로 활용하고자 하였다. ‘2011년 저작권 보호 연차보고서’에서는 피해규모 산출 방법에 대한 체계적인 연구방법론을 적용하여 온·오프라인 불법복제물 시장규모와 합법저작물 시장 침해규모를 산출하였다. 또한 온·오프라인 불법복제물 단속현황과 주요 저작권 보호동향 등 다양한 현황 및 분석결과를 통해 저작권 보호를 위한 발전방향을 제시하고자 하였다.

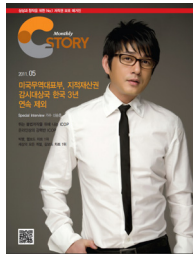
(2) ‘C STORY’ 발간 (舊 월간 ‘저작권 보호’)

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 정보제공이 더욱 필요해졌다고 할 수 있다. 무엇보다도 근본적인 저작권 보호를 위해서는 국민들의 저작권 보호의식 제고가 선행되어야 할 것이다.

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.

<그림 2-9> 2011년 ‘C STORY’ 표지





5월호



6월호



7월호



8월호



9·10월 합본호



11월호

(3) ‘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 분기보고서 형식으로 발간하다가, 보다 시의성 있는 정보를 제공하기 위해 2011년부터는 e뉴스레터 형태로 상시 제공하게 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.

(4) 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.

2011년 3월 저작권보호센터는 문화체육관광부, 한국저작권위원회 등과 ‘2011 저작권 지킴이’ 합동발대식을 가졌다. ‘2011 저작권 지킴이’는 온라인 상의 불법복제물을 24시간 감시하고 저작권 보호 교육에 앞장서는 ‘온라인 불법저작물 재택 모니터링 요원’, ‘우리 스타 방위대’, ‘저작권 교육 청년 강사’로 구성되어 있다. 발대식에서는 문화체육관광부 장관의 저작권 지킴이 위촉장 수여식이 있었으며 저작권 캐릭터인 ‘창작이’와 ‘나눔이’가 최초로 공개되었다. 또한 저작권보호센터가 용산에 설치한 ‘불법저작물 단속신고센터’의 개소식 행사도 이루어졌다.

2011년 6월 저작권보호센터는 ‘웹하드 등록제 도입에 따른 클린사이트 지정 환경변화 예측’을 주제로 제9회 저작권 클린 포럼을 개최하였다. 이날 포럼에는 국회, 문화체육관광부, 저작권 관련 학회, 저작권 신탁관리단체, 문화산업 관련 기업, 클린사이트 지정 OSP 등 저작권 관계자 200여명과 일반인이 참석한 가운데 각계 전문가들의 열띤 토론이 이어졌다.

2011년 7월에는 세계 5대 만화·애니메이션 페스티벌인 ‘서울국제만화애니메이션 페스티벌(SICAF) 2011’에 참가하여 저작권 보호의 중요성에 대한 홍보 캠페인을 펼쳤다. 행사가 진행된 5일간 저작권보호센터는 정품 콘텐츠와 복제품을 비교전시하고, 저작권 보호에 동참하자는 내용의 뮤직비디오를 상영함으로써 페스티벌 방문객들의 관심을 이끌어냈다. 또한 “함께해요 클린사이트” 이벤트를 통해 푸짐한 경품을 증정하여 방문객들의 참여를 유도하였으며, 합법 사이트를 무료로 이용할 수 있는 이용권 및 홍보책자를 배포함으로써 저작권 보호의 중요성을 알리고 정품 콘텐츠 사용을 권장했다.

2011년 11월에 개최된 제10회 저작권 클린 포럼은 토크 콘서트(talk concert)의 형식으로 진행되었으며, 행사에는 문화체육관광부, 저작권 신탁관리단체 임직원, 언론사, 법조계, 학계 및 일반인 등 200여명이 참석하였다. 이날 한국저작권단체연합회 이상벽 이사장이 진행을 맡은 가운데 ‘한국의 명품 콘텐츠 탄생 성공사례’ 및 ‘지속적 한류를 위한 저작권 보호 발전방향’을 주제로 유명 저작자들과의 자유로운 토론이 이어졌다.

2011년 11월에는 문화체육관광부가 주최하고 세계지식재산기구(WIPO)가 협조하며 한국저작권단체연합회 및 ICOTEC 조직위원회가 주관하는 ‘국제 저작권기술 콘퍼런스(이하 ‘ICOTEC’) 2011’이 17일부터 이틀 동안 성황리에 개최되었다. ICOTEC은 국가 간 저작권 보호기술의 교류를 통해 전 세계 저작권 보호 역량을 강화하고 우리나라가 저작권 선진국으로서의 위상을 정립할 수 있도록 하는 교두보가 되었다. 처음 열리는 행사임에도 불구하고 22개국 1,000여명의 참가자가 방문하였으며, 저작권 관련 이슈화되고 있는 주제들에 대해 권위 있는 해외 연사들과 국내 최고 기술전문가들의 강연이 진행되었다.

<그림 2-10> 국제 저작권기술 콘퍼런스(ICOTEC) 2011



이밖에도 한국저작권단체연합회와 일본콘텐츠해외유통촉진기구(CODA) 간의 MOU 협약이 체결되었으며, 한국-인도네시아 저작권정책 협력회의, 한국-중국 저작권보호 협력회의, 디지털저작권아시아네트워크 국제회의가 개최되어 주요 인접국들과의 교류·협력의 장이 마련되었다. 또한 국내 유수의 저작권 관련 기업들의 전시회가 개최되어 참가자들의 큰 호응을 이끌어 낼 수 있었다.

2011년 12월에는 ‘YG 패밀리 콘서트와 함께하는 저작권 클린 콘서트’를 이틀에 걸쳐 개최하였다. 저작권보호센터는 콘서트장을 찾은 관람객을 대상으로 클린사이트 응원 트리 만들기 이벤트를 진행하고 합법 저작물 유통을 위한 홍보활동을 진행했다. 또한 콘서트 현장에서 인기가수 2NE1이 전하는 클린사이트 홍보 동영상을 상영함으로써, 공연을 찾은 팬들에게 자신들이 좋아하는 가수의 권리를 지켜줄 것과 저작권 보호에 동참할 것을 촉구하였다.

그밖에도 저작권 보호에 대한 교육·홍보물을 제작하여 공공기관 및 일반인들에게 배포하였으며, 클린사이트 홈페이지 개편을 통해 온라인 저작권 보호인식을 개선하고 건전한 저작물 이용환경을 조성하고자 하였다. 저작권보호센터는 짜임새 있는 저작권 보호 홍보전략을 수립하여 향후에도 지속적으로 효과적인 저작권 홍보활동을 수행할 계획이다.

<표 2-16> 2011년 저작권보호센터 주요 홍보활동

주요활동		
		
말레이시아 지식재산권청 저작권보호센터 방문 (2011.2.14)	‘저작권 지킴이 합동 발대식’ 지원 (2011.3.30)	‘불법저작물 단속신고센터’ 운영 개시 (2011.4.1)
		
‘서울클린 100일 프로젝트’ 실시 (2011.4.25~8.2)	제9회 ‘저작권 클린포럼’ 개최 (2011.6.1)	‘저작권 릴레이 간담회’ 개최 (2011.7.6~7.14)
		
‘서울국제만화애니메이션 페스티벌’ 홍보부스 운영 (2011.7.20~7.24)	‘국제 저작권기술 콘퍼런스’ 개최 (2011.11.17~11.18)	제10회 ‘저작권 클린포럼’ 개최 (2011.11.17)
		
‘한일 저작권 보호 MOU 협약식’ 개최 (2011.11.17)	저작권 보호 홍보동영상 제작 (2011.12.2)	‘저작권 클린콘서트’ 홍보부스 운영 (2011.12.3~12.4)

<표 2-17> 2011년 보도자료 배포실적

구분	배포 건수	언론사 보도횟수	보도자료명
1월	1건	5회	- 2011년 저작권 보호 첫소식 전해드려요
2월	3건	13회	- 올겨울, 해외에서 각국 저작권 보호를 위해 어떤 일들이? - 저작권 보호 지수 UP! 취업난 해소 OK! - 저작권 보호, 올해는 더 스마트하게!
3월	1건	77회	- 웹보드 차트에서도 아이유가 대세
4월	2건	10회	- 영화 등을 안심하고 즐길 수 있으려면? - <저작권 보호>가 C STORY로 새롭게 태어납니다!
5월	3건	21회	- 인기그룹 빅뱅! 웹보드 차트를 휩쓸다 - 국제 저작권 기술 콘퍼런스 2011 정홍택 조직위원장 위촉 - 웹하드 등록제 도입! 클린사이트엔 어떤 변화가?
6월	3건	35회	- 빅뱅, 2NE1의 음악을 당당하게 즐기는 방법? - ‘나는 가수다’ 웹보드 차트에서도 인기몰이! - 합법저작물 피해 3년째 감소세
7월	3건	20회	- MBC ‘나는 가수다’ 웹보드 차트 상위권 휩쓸어 - 저작권을 보호하면 만화가 더 재미있어집니다! - 온라인 영상 불법복제물 꼼짝마!
8월	3건	19회	- D-100, 국제 저작권기술 콘퍼런스 2011 - 특별기고, 미국동포를 울린 “쌌시봉 친구들” 콘서트 현장을 가다! - 저단연, 수업목적 보상금의 올바른 이해와 대학협의체의 책임있는 행동촉구!
9월	2건	5회	- ‘국제 저작권기술 콘퍼런스 2011’에 대한 궁금증을 풀어드립니다. - 스마트폰에서도 클린사이트를 만나보세요~
10월	1건	10회	- 가수 김범수 웹보드 차트 1위, 요즘 제일 잘나가~
11월	5건	48회	- ‘ICOTEC 2011’ 월간 ‘C STORY’에서 미리 만나보세요! - 국제 저작권 기술 콘퍼런스(ICOTEC) 2011 개최 - 명품 콘텐츠, 한류를 말하다! 2011 저작권 클린 포럼 - ‘국제 저작권기술 콘퍼런스 2011’ 성황리 개최 - YG 패밀리 콘서트와 클린사이트가 만났다!
12월	1건	2회	- 장애인과 어르신, 저작권 지키는 신입사원 된다!
합계	28건	265회	

제4절 2011년 저작권 관련단체의 저작권 보호활동

1. 한국저작권단체연합회 회원단체의 저작권 보호활동

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 2-18> 한국저작권단체연합회 회원단체 현황

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

※ 2011년 12월 31일 기준

2011년도 한국저작권연합회 회원단체들의 저작권 보호활동을 살펴보면, 2011년 4월 25일 한국음악저작권협회는 저작권 신탁관리 제도 하의 핫이슈로 부상한 ‘복수 및 분리신탁 제도 도입’에 대한 음악물 이용자의 의견 수렴을 위해 간담회를 개최했다. 간담회에는 공중파를 포함한 케이블, IPTV 등의 방송사업자와 온라인음악 서비스를 주도하고 있는 전송사업자, 노래반주기 제작자를 포함한 복제 관련 사업자 등 약 40여개 업체의 대표 및 실무자들이 참석하였다. 이날 참석자들은 저작권 집중관리단체의 복수허용, 분리신탁, 영리기업의 시장진출 허용 등을 주요 내용으로 하는 <저작권 관리사업법안>에 대해 논의하였다.

2011년 4월 27일 한국방송실연자협회, 한국방송작가협회, 한국케이블TV방송협회는 방송저작권 분야의 교류와 협력 증진을 위해 한국저작권위원회와 업무협약을

체결했다. 이번 협약의 참여단체들은 저작권자 및 저작인접권자에 관한 권리관리 정보와 저작권식별체계(ICN)를 도입한 메타정보를 한국저작권위원회의 '저작권통합관리시스템'에 제공하기로 협의했다.

2011년 6월 30일 한국음악저작권협회는 국내 명품브랜드 업체들과 매장에서의 음악 이용에 대한 음악저작물 이용계약을 체결했다고 밝혔다. 한국음악저작권협회와 음악저작물 이용계약을 체결한 업체는 루이비통, 프라다, 버버리 3개 업체로, 이른바 국내 명품시장 매출에 상당한 비중을 차지하고 있는 업체들이라는 점에서 그 의미가 매우 크다고 할 수 있다. 이번 계약을 계기로 매장에서 음악을 이용하면서 영업을 하는 다른 업체들과의 추가 계약도 이루어질 것으로 전망된다.

2011년 7월 12일 한국음원제작자협회는 2011년 하반기부터 배경음악을 사용하는 영상물 제작판매 사업자에게 복제사용료를 징수한다고 밝혔다. 한국음원제작자협회가 추산한 바에 따르면 한 해 약 15만개의 웨딩DVD가 제작되고 있으며, 돌잔치에서 사용되는 동영상은 연간 25만개 이상 제작되는 것으로 나타났다. 한국음악제작자협회는 과장을 최소화하기 위해 법적 조치에 앞서 일정기간 홍보에 주력한다는 방침이다.

2011년 7월 27일에는 영화진흥위원회와 한국영상산업협회, 한국영화제작가협회 등 108개 영화계 단체들이 서울 프레스 센터에서 열린 '영화 온라인 유통정상화를 위한 영화인 선언식'에 참석하여 웹하드 등 특수유형의 OSP에게 영화물의 불법유통을 중단할 것을 요청했다. 이들 단체들은 선언문을 통해 불법유통 중단, 의도적인 기술보호조치 우회 중단, 합법 콘텐츠에 대한 매출누락 중단, 영화저작권 보호 지침 준수 등을 촉구했다.

2011년 9월 9일 한국게임산업협회는 2010년 한 해 국내 게임업체들의 사회공헌 활동 내용을 정리한 '2010 게임업계 사회공헌활동백서'를 발간했다. 백서는 문화체육관광부와 게임문화재단의 후원 하에 2006년부터 매년 제작되고 있으며 게임업체들의 이미지 향상을 도모하고 있다.

2011년 10월 10일 한국언론진흥재단은 '뉴스 저작권 보호 동영상UCC 및 신문

광고 공모전'에 대한 시상식을 개최했다. 뉴스 저작권에 대한 관심을 유도하고 저작권 보호에 대한 인식을 확산시키기 위해 마련된 이번 공모전에는 UCC 47건, 신문광고 154점 등 모두 201점의 작품이 출품되었으며 이 중 15점이 수상작으로 선정되었다.

2011년 11월 30일에는 한국소프트웨어저작권협회(SPC)가 주최하고 문화체육관광부와 한글과컴퓨터가 후원하는 '정품이 흐르는 교실, 2011 저작권 골든벨' 행사가 열렸다. 이번 행사는 정품 소프트웨어의 사용을 증진하고 저작권에 대한 이해도를 제고하기 위해 개최되었다. 이날 개그맨 안상태와 손정은 아나운서가 사회를 맡았으며 전국 10개 초등학교에서 100여명의 학생이 참가했다.

2011년 11월 18일 한국문예학술저작권협회와 한국문인협회 등 8개 관련단체는 서울 프레스센터에서 간담회를 열고 문예학술인들이 창작한 작품 중 절판된 작품, 미공표 작품, 신규 창작품 등을 전자책(e-Book) 형태로 출간하는 방안에 대해 논의했다. 또한 블로그, 카페 등을 통한 포털사이트 상의 저작권 침해문제에 대해서도 토론이 이루어졌다.

2011년 12월 14일 한국음악저작권협회, 한국음악실연자연협회, 한국음원제작자협회, 한국음악콘텐츠산업협회 4개 단체는 문화체육관광부와 공동으로 '음악산업 발전을 위한 세미나'를 개최하고 음원가격에 대한 구조 개선과 서비스의 다양성 확보를 위한 토론회를 가졌다. 토론회에는 가수, 작곡가, 음원 유통사 등 음악산업 종사자들이 참석하였으며 '디지털 음악시장 현황분석 및 개선방안 연구' 보고서를 토대로 음악 저작권 관련 제도개선 방안을 모색하였다.

2011년 12월 19일 한국데이터베이스진흥원은 공공 저작물의 유통 활성화를 위한 온라인 마켓 서비스를 개시했다. 이번 서비스는 여러 기관에 흩어져있는 공공저작물에 대한 이용통로를 일원화하여 민간 활용을 도모하고자 하는 것으로, 공공저작물 유통시스템에 19개 기관의 5만 2,680건 저작물이 등록되었다. 저작물을 신착한 공공기관 역시 저작물의 유통내역을 실시간으로 조회할 수 있으며, 한국데이터베이스진흥원이 개발한 공공저작권 관리진단서비스를 이용해 공공기관 스스로 저작권 관리수준을 자가진단 할 수 있다.

2. 한국저작권위원회의 저작권 보호활동

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

<표 2-19> 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

한국저작권위원회는 2011년 2월 15일 공공기관 및 기업이 소프트웨어의 체계적인 관리를 통해 비용을 절감하고 경영의 효율성을 제고할 수 있도록 ‘2011 소프트웨어 관리 가이드라인’을 발표했다. 이 가이드라인은 소프트웨어 관리자들의 의견 수렴을 통해 조직의 규모나 업종에 관계없이 적용될 수 있도록 하였으며, 소프트웨어의 구매에서부터 사후관리, 폐기에 이르기까지의 전반적인 과정에 대해 관리자가 숙지해야 할 사항을 정리한 ‘SW관리 10계명’, ‘SW사용 5계명’ 등을 제시하고 있다.

2011년 4월 28일 한국저작권위원회는 필리핀 지식재산청과 공동으로 ‘한-필리핀 저작권 교류협력 워크숍’을 개최하였다. 이번 워크숍에 필리핀의 저작권 관련 20여 개 단체의 관계자들이 참석했으며, 양국의 저작권 법제 및 저작권 등록시스템에 대

한 발표 및 토론이 진행되었다. 양측은 정기적으로 저작권 관련 학술교류 행사를 개최하여 저작권 분야에서의 협력관계를 강화해 나갈 예정이다.

2011년 5월 28일 한국저작권위원회는 한국연예제작자협회가 매년 개최하는 행사인 ‘드림콘서트’와 연계하여 저작권 캠페인을 전개했다. 캠페인에서는 ‘우리 스타, 우리가 지킨다’는 구호 아래 가수들의 권리를 지키고 저작물을 올바르게 이용하자는 홍보활동이 이루어졌다. 이밖에도 홍보부스에서 ‘창작이와 나눔이’ 코스프레와 함께 저작권 보호를 약속하는 서명 캠페인이 진행되었으며 약 1,800여명의 시민이 동참하였다.

2011년 6월 9일 한국저작권위원회는 ‘찾아가는 저작권 교육’을 하반기에 확대 운영한다고 밝혔다. ‘찾아가는 저작권 교육’은 학교, 기업체와 관련단체 등을 직접 방문하여 실시하는 수요자 중심의 맞춤형 교육 프로그램이다. 2011년도 5월말까지 총 1,085회에 걸쳐 7만 9,945명을 교육한 것으로 집계되었으며, 이 중 학교(초·중·고) 교육이 1,053회 77,912명으로 전체 교육의 97%를 차지하고 있다.

2011년 6월 20일에는 일상생활 속에서의 올바른 저작물 이용문화 확산 및 저작권 보호의식 제고를 위하여 청소년 및 학부모를 대상으로 한 저작권 원격교육 과정을 운영한다고 밝혔다. 교육과정은 다양한 사례 제시를 통해 저작권에 대한 인식을 높이고 올바른 저작물 이용방법을 습득할 수 있도록 ① 가정에서 지키는 저작권 에티켓, ② 학교에서 지키는 저작권 에티켓, ③ 공공장소에서 지키는 저작권 에티켓, ④ 생활 속의 저작권으로 구성되어 있다.

2011년 7월 6일 한국저작권위원회는 인도네시아 자카르타에서 한·인도네시아 저작권 교류협력 세미나를 개최하였으며, 저작권 관련 실무자 및 학계 전문가 등이 참석한 가운데 양국 간 교류·협력 방안이 모색되었다. 또한 세미나에서는 저작권 관련 정부 및 공공기관의 역할과 저작권 보호를 위한 법제 현황, 온라인 저작권 침해 대응방안 등에 대한 논의가 이루어졌다.

2011년 8월 19일 한국저작권위원회는 중국의 상하이판권서비스중심과 한·중 저작권교류 세미나를 개최했다고 밝혔다. 세미나에서는 게임, 동영상, 출판 분야의 업

계관계자 70여명이 참석한 가운데 디지털 시대에서의 저작권 침해에 대한 대응방안이 논의되었으며, 양국 간의 저작권 분쟁사례에 대한 토론이 이어졌다. 한국저작권위원회는 이번 세미나 개최와 함께 상해관권서비스중심과 MOU를 체결함으로써 중국 내 한국저작물 보호 강화를 모색하였다.

2011년 10월 31일에는 저작권 보호와 분쟁과 해결 등 저작권 활동이 종합적으로 정리된 '2011 저작권 백서'가 창간되었다. 저작권 백서는 저작권 정책 개요, 저작권 보호와 인식 제고, 저작권 산업과 이용 활성화, 저작권 분쟁과 해결, 저작권 제도 개선 등의 내용으로 구성되어 있다. 이번 백서는 우리나라 저작권 정책의 변화를 한눈에 볼 수 있는 저작권 연대기를 비롯하여 2010년 이슈가 되었던 사안을 중심으로 기획 코너를 마련함으로써 독자들의 흥미를 유도한 것이 특징이며, 향후 매년 발간될 예정이다.

2011년 12월 20일 한국저작권위원회는 스마트기기 상의 저작권 침해실태에 대한 조사결과를 발표했는데, 이에 따르면 스마트기기 이용자 중 21.6%가 불법복제 콘텐츠를 이용하는 것으로 나타났다. 한국저작권위원회는 스마트 환경에서의 저작권 침해가 심각함에 따라 저작권 보호를 위한 4가지 구체적인 정책방향을 설정했다. 또한 디지털 저작권 환경 변화에 대응할 수 있는 저작권보호망을 구축하기 위해 웹하드, P2P, 블랙마켓 등에서 유통되는 불법복제 애플리케이션을 자동 모니터링 할 수 있는 '스마트 앱 저작권보호시스템' 개발을 완료하였으며 2012년부터 본격적으로 운용하겠다고 밝혔다.

제5절 2012년 저작권 보호 추진계획

1. 불법복제물 상설단속 계획

가. 온라인 불법복제물 모니터링 강화

(1) 상시 모니터링을 통한 온라인 불법복제물 단속

‘2011 저작권 보호 연차보고서’에서 합법저작물 시장 침해의 약 83%가 온라인 불법복제물에 의해 발생했다고 조사된 바 있듯이, 온라인 상의 저작권 침해로 인한 산업계의 피해가 막심하다고 할 수 있다. 무형의 파일을 재생하는 휴대용 디지털 기기들이 앞다투어 등장하고 그 이용이 모든 계층으로 확산되면서 온라인 불법복제물에 의한 침해는 가장 일반적인 방식이 되었으며, 앞으로도 온라인 불법복제물을 다운받는 방식이나 파일 형태가 달라질 수는 있어도 온라인 불법복제물을 이용한다는 것만은 크게 달라지지 않을 것이다. 문제는 온라인 상에서 한번 불법복제물이 확산되면 그 피해속도가 빠르고 피해범위 또한 매우 넓다는 것이다. 따라서 온라인 불법복제물에 대한 단속은 가장 우선적·효과적으로 수행되어야 하지만 온라인 상의 저작권 침해 방식은 계속 진화하고 있으며 새로운 형태의 침해가 지속적으로 등장한다는 점에서 이에 대한 대처가 쉽지만은 않다. 특히 2012년에는 웹하드 등록제의 시행으로 인한 풍선효과로 인터넷 블로그, 카페, 토렌트 등에서 불법복제물 유통이 증가할 것으로 예상되고 있기에 이에 대한 사전 대응이 필요하다.

이에 저작권보호센터는 온라인 불법복제물의 근절을 위해 상시 모니터링 활동을 강화할 계획이다. 재택근무자와 ICOP을 활용하여 웹하드, P2P, 블로그, 카페, UCC 등에 대한 상시 모니터링을 수행하는 것뿐만 아니라, 매일 새롭게 등장하거나 통폐합된 OSP 현황을 조사·관리하고 웹하드 등록제 및 모니터링의 효과를 분석할 예정이다. 또한 2011년도 불법복제물 유통현황과 웹하드 등록제 시행에 따른 변화에 대응하여 모니터링 비중을 조정함으로써 효과적인 단속을 수행하고자 한다. 2012년에는 재택근무자를 더욱 확대하여 심야, 주말, 휴일 모니터링을 강화함으로써 취약시간대의 ‘치고 빠지기’ 식의 불법복제물 유통에도 적극 대응할 계획이다.

온라인 상의 불법복제물 복제전송에 대한 중단을 요청하려면 권리자 단체를 통한 저작권 권리관계 확인 및 위임저작물 확대가 수반되어야 하기에 이를 위한 노력도 이루어질 예정이다. 비위임 저작물을 모니터링 한 경우 해당 OSP에 침해사실을 통보하여 불법복제물로 인한 피해를 최소화하고, 비위임 저작물에 대한 현황 및 삭제처리 결과를 추적·분석함으로써 비위임 저작물에 대한 권리 위임을 더욱 확대할 계획이다. 이와 함께 불법저작물 모니터링 관리 시스템(IPiMMS)의 기능과 활용영역을 더욱 확대함으로써 보다 체계적으로 실적과 증거자료 등을 관리하고 효율적인 모니터링 업무가 가능하도록 지원할 방침이다.

(2) 헤비업로더(heavy uploader) 단속을 통한 불법복제물 유통 근절

온라인 상의 저작권 침해는 상습적으로 불법복제물을 업로드하는 소수의 헤비업로더에 의해 발생하는 비중이 높으며 그 피해가 막심하다. 2011년 6월 한 달 동안 저작권보호센터가 조사한 결과에 의하면 36개의 웹하드 사이트에서 200회 이상, 또는 200GB 이상의 불법복제물을 게시한 헤비업로더의 수가 1,185명(ID 기준)으로 나타났으며, 이러한 상습적인 헤비업로더들은 다수의 OSP에서 활동하며 불법복제물 유통을 통해 영리를 취하고 있다. 이에 불법복제물 유통의 주범이라 할 수 있는 헤비업로더에 대한 지속적인 모니터링과 대처가 요구되고 있다.

저작권보호센터는 주요 불법복제물을 유통시키는 OSP별 헤비업로더를 파악하고 있다. 2012년에도 상습적으로 불법복제물을 게시하는지의 여부를 확인하기 위해 지속적으로 증거자료를 수집하고, 분기별로 헤비업로더의 리스트를 작성할 계획이다. 또한 채택 모니터링 및 ICOP 운영을 통해 영리·상습침해자에 대한 증거자료를 확보하여 저작권 특별사법경찰에 제공함으로써 수사를 지원할 예정이다.

(3) 특수한 유형의 OSP에 대한 기술조치 이행여부 모니터링 강화

저작권법 104조에서 정하고 있는 바에 따라, 특수한 유형의 OSP는 저작물의 불법 전송을 차단하기 위한 기술적인 조치를 취해야 한다. 특수한 유형의 OSP 사이트에는 그 특성상 불법복제물이 유통되기 쉽기에 대부분의 불법복제물이 특수한

유형의 OSP에서 유통되고 있다. 저작권보호센터는 2012년에 특수한 유형의 OSP를 대상으로 기술조치 이행여부 모니터링 횟수를 확대 실시함으로써 웹하드 등록제의 효과를 극대화할 계획이다.

또한 전체 웹하드 등록업체를 대상으로 기술조치 이행여부 모니터링을 진행하여 과태료 부과를 위한 근거자료를 제공하고, 등록되지 않은 불법영업 서비스를 확인할 경우 방송통신위원회에 신고할 방침이다. 이와 더불어 기술조치 모니터링 대상을 2011년 153개에서 2012년 256개 서비스로 약 67% 가량 확대하고, 대상 장르에 SW까지 추가할 예정이다.

나. 오프라인 불법복제물 단속 강화

(1) 오프라인 불법복제물에 대한 상시 및 기획단속 강화

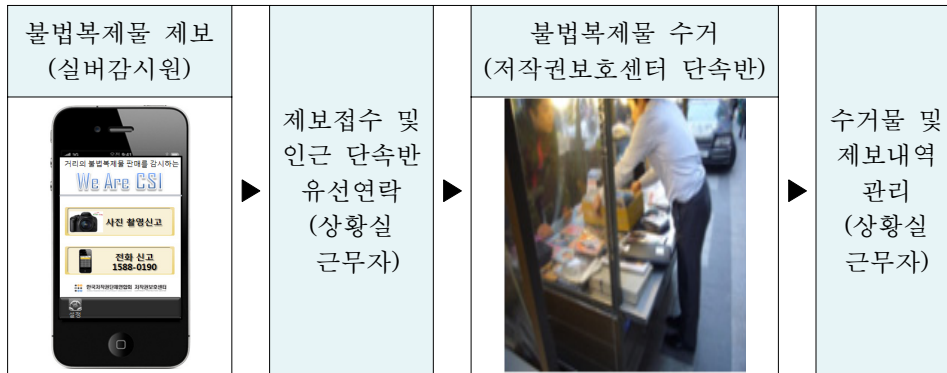
저작권보호센터는 음악, 영상, 출판, 게임 분야 전국의 오프라인 불법복제물에 대한 상시적 수거·폐기 업무를 수행하고 있으며, 기획단속을 통해 오프라인 침해실태를 반영한 집중단속을 실시하고 있다. 2012년에는 기획단속을 강화하고, IT시스템의 활용을 통해 수시로 변화되는 단속거점을 효율적으로 관리할 계획이다. 이를 위해 ‘서울클린 100일 프로젝트’와 ‘신학기 대학가 출판합동단속’ 등의 기획단속 업무를 지속적으로 추진하고, 대규모 불법복제물 제작·유통업자 단속업무의 비중을 보다 높임으로써 불법복제물 유통을 근본적으로 차단하기 위해 노력할 예정이다.

또한 2011년 12월에 구축된 불법복제물 단속지원 애플리케이션을 활용하여 실시간 단속정보를 입수하고 불법복제물 단속거점을 효율적으로 관리함으로써 보다 전략적·효과적인 단속을 수행하고자 한다. 2012년에는 민원 신고에 대한 적극적인 대응을 통해 단속성과를 향상시키고 2011년에 개소된 불법저작물 단속신고센터도 지속적으로 운영한다. 이와 함께 특사경 및 저작권 관련단체와의 업무협조체계 강화를 통하여 신규거점 확보와 저작권 침해사범 적발에 주력하고 불법복제물 유통 근절을 위한 전략 마련에 기여할 계획이다.

(2) 오프라인 불법복제물 실버감시원 운영

저작권보호센터는 은밀하게 이루어지는 불법복제물 판매에 대한 감시를 강화하기 위해 2012년부터 실버감시원을 운영한다. 60세 이상 고령인력으로 구성된 실버감시원은 지하철역을 비롯한 다양한 장소에서 활동하며 불법복제물을 판매하는 현장을 발견 시 저작권보호센터에 제보하는 역할을 수행한다. 실버감시원의 효율적인 운영을 위해 상황실에서 실버감시원의 제보를 접수하고, 접수 즉시 저작권보호센터 단속반의 위치를 파악하여 최인근 단속반이 출동할 수 있도록 지원한다.

<그림 2-11> 실버감시원 제보 체계



실버감시원을 통해 저작권보호센터의 제한된 단속 인력을 효율적으로 운영할 수 있을 뿐만 아니라 일시적으로 나타났다가 사라지는 점조직 형태의 불법복제물 유통업자들에 대한 효과적인 단속이 가능할 것으로 기대되고 있다.

2. IT기반 보호체계 확대구축 계획

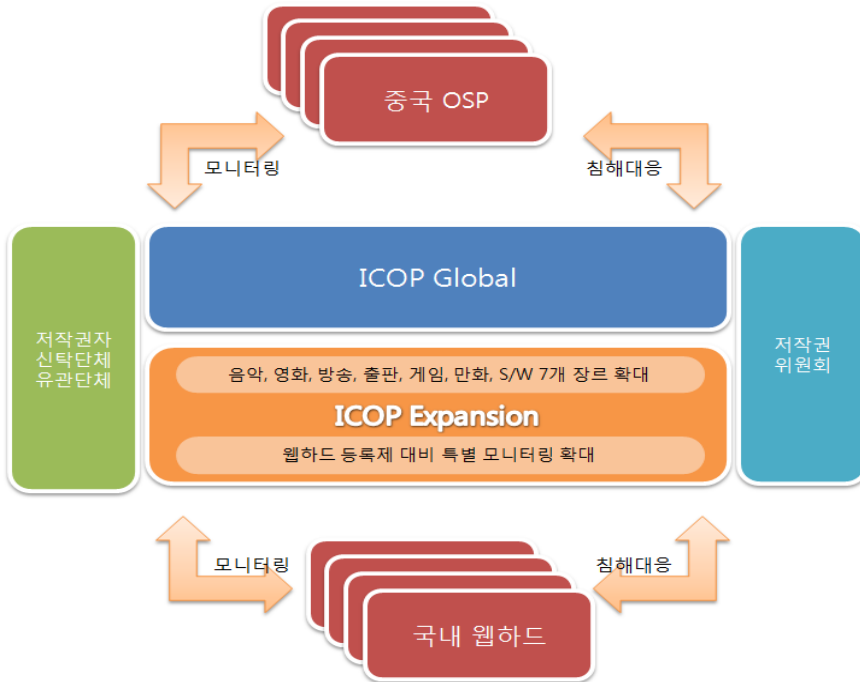
가. 불법저작물 추적관리시스템(ICOP) 운영 및 확대구축

불법복제물 유통방식이 더욱 고도화됨에 따라 IT기반의 저작권 보호체계 구축이 요구되고 있다. 불법저작물 추적관리시스템(ICOP)은 자동 검색 및 특징점 인식 기

술을 기반으로 온라인 상에서 불법적으로 유통되는 저작물을 자동으로 검색하여 증거를 수집하고 즉시 삭제조치 될 수 있도록 지원하는 종합시스템이다. ICOP은 현재 음악, 영상, 어문 및 게임저작물에 적용이 가능하도록 개발이 완료되어 운영되고 있다.

2012년에는 ICOP을 이용해 중국 사이트에 대한 모니터링이 가능해지도록 「ICOP-Global」 개발에 착수한다. 이를 위해 중국 내 주요 UCC 및 웹하드 사이트에 대한 선행 조사를 수행하고 현지에서 적용 가능한 DB를 구축하여 연내 본격적인 모니터링에 착수할 계획이다. 모니터링 결과는 한국저작권위원회 중국사무소 및 관련 저작권 단체에 제공하게 된다. 웹하드 등록제가 시행됨에 따라 등록업체에 대한 모니터링 지원 톨로서의 역할도 강화할 예정이다. 웹하드 등록업체를 대상으로 불법복제물 모니터링을 강화하고 특징점 및 해쉬기반 인식 기술을 통해 증거자료를 수집하여 기술조치 이행여부에 대한 모니터링을 지원한다.

<그림 2-12> 2012년 ICOP 주요 기능



이밖에도 모니터링 대상 콘텐츠를 현재의 음악, 영화, 방송, 어문, 게임 5개 콘텐츠에서 만화와 소프트웨어를 포함한 총 7개 콘텐츠로 확대하고 운용폭을 확대함으로써 모니터링 실적을 극대화할 계획이다. 이렇게 되면 ICOP을 통해 온라인 상에 유통되는 대부분의 불법복제물을 모니터링 할 수 있는 체계가 구축되는 것이다. 또한 한국저작권위원회 심의시스템 및 한국영화진흥위원회의 유통관리시스템과의 연동을 통해 정보를 공유하고 모니터링 자료를 제공함으로써 ICOP 활용범위를 더욱 확대할 예정이다.

나. 국제 저작권기술 콘퍼런스(ICOTEC) 개최

저작권 기술과 디지털 환경에서의 저작권 문제에 대한 해법을 모색하기 위해 전 세계 저작권 전문가들이 모여 정책을 논의하고 정보를 교류하는 ‘국제 저작권기술 콘퍼런스(International Copyright Technology Conference; ICOTEC) 2011’이 2011년 11월 최초로 개최되었다.

ICOTEC은 우리 정부 및 민간단체의 저작권 보호노력과 성과를 대외적으로 널리 홍보하고 저작권보호센터가 보유한 불법저작물 추적관리시스템(ICOP) 등의 저작권 보호기술을 교류하는 계기가 된 행사이다. 2011년도 콘퍼런스 개최 시 전 세계 22개국에서 약 1,000명의 참가자가 참석하였으며 33개 기관의 후원 속에 국제회의 및 전시회가 열리는 등 호응이 뜨거웠다.

2012년에도 저작권 유관기관 등과의 연계 하에 ICOTEC을 개최하여 해외의 콘텐츠산업 및 저작권 신탁단체 전문가들의 강연회를 마련하고, 저작권 기술 관련기업들의 홍보 전시회를 운영할 계획이다. 저작권보호센터는 보다 성공적인 ICOTEC의 개최를 위해 국내 문화콘텐츠기업, 방송사, 언론사, OSP 등과의 협조체계를 수립하고 온·오프라인 상의 홍보 및 이벤트를 진행할 계획이다. 또한 저작권 사업과 연계된 국제회의 개최와 해외 저작권 기관과의 저작권 MOU 체결 등을 추진 중이다. 콘퍼런스에서는 DRM(Digital Rights Management), 핑거프린팅(Finger printing), 워터마킹(Watermarking) 등의 저작권 기술 뿐만 아니라 클라우드, SNS, IPTV, N스크린 등 급격하게 변화되고 있는 저작권 산업 환경에 관해서도 논의될 예정이다.

3. 저작권 보호를 위한 예방활동 계획

가. 저작권 클린사이트 지정

저작권 클린사이트 지정사업은 적법한 절차에 따라 콘텐츠 이용과 거래를 도모하고 건전한 저작물 이용환경을 조성하는 OSP를 ‘클린사이트’로 지정해주는 사업이다. 불법복제 근절을 위한 정부의 단속이 강화되고 저작권 분쟁사건이 증대됨에 따라 OSP의 비즈니스 모델이 위축되고 있으며, 외국 OSP의 경우 저작권 문제를 해결하기 위해 새로운 서비스 모델을 도입하여 권리자와 유통사업자가 모두 상생하는 방안을 강구하는 사례들이 등장하고 있다. 따라서 클린사이트 지정사업을 통해 OSP와 저작권자 모두가 상생할 수 있는 새로운 저작권 환경을 조성하는 기반을 마련하고자 한다.

2012년에는 현재의 클린사이트 가이드라인을 충족시키는 특수한 유형의 OSP를 대상으로 클린사이트 지정을 확대하고 합법저작물 유통을 유도할 계획이다. 이를 위해 OSP에게 저작권 보호지침을 제공함으로써 자발적으로 내부준법시스템을 갖추도록 권고하는 ‘클린사이트 자율준수 프로그램’을 운영한다. 또한 클린사이트 지정 이전에 OSP 스스로 자체적인 평가가 가능하도록 하는 ‘저작권 보호 자율등급 제도’도 병행할 예정이다. 현재 한국저작권단체연합회가 지정하고 있는 클린사이트를 문화체육관광부가 지정하도록 함으로써 클린사이트 지정사업의 공신력을 확보하는 방안도 모색하고 있다.

저작권보호센터는 클린사이트 지정사업의 일환으로 저작권 산업계를 포괄하는 저작권클린협의체를 구성하여 저작권 산업주체 간의 이해를 증진하고, 저작권 신탁단체, OSP 및 이용자 간의 원활한 협의를 위한 ‘저작권 클린 포럼’도 지속적으로 추진한다. 특히 2012년에는 웹하드 등록제 이후 변화된 환경에서의 저작권 문제와 저작권을 둘러싼 수익배분 등 주요 이슈에 대해 논의할 예정이다.

또한 클린사이트 활성화를 위해 ‘굿다운로더 옛 클린사이트(Good Downloader at Clean Site)’ 등의 대국민 캠페인도 개최될 예정이다. 저작물의 이용자라 할 수 있는 국민들의 참여를 이끌어내기 위해 라디오와 지하철 등에서의 오프라인 홍보

및 블로그와 카페 등에서의 온라인 홍보도 지속적으로 펼칠 계획이다.

나. 불법복제물 및 저작권 침해신고 접수

저작권보호센터에서는 온오프라인 상에서 유통되고 있는 불법복제물과 저작권 침해에 대한 신고를 상시로 접수하고 있다. 불법복제물 및 저작권 침해에 대해 저작권보호센터 홈페이지 ‘침해 신고’ 메뉴를 통해 신고할 수 있고, ‘신고조회’ 기능을 통해 본인이 신고한 내역에 대한 처리 결과를 확인할 수 있도록 하였다. 인터넷 신고 접수 외에 전화, 팩스, 우편접수, 방문 등 다양한 방식의 신고도 가능하다. 신고·제보자의 신분과 신고한 내용, 관련 인적정보에 대해서는 비밀을 보장하고 있다. 신고 접수한 사항에 대해서는 사실 조회와 법률 검토 등의 절차를 거쳐 심사하게 되며, 필요한 경우 신고한 사항에 대해 저작권자 및 권리자단체의 권리구제 절차 진행과 수사기관 등에 의한 법적인 조치를 취할 수 있도록 지원하고 있다. 현재 저작권보호센터는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임, 만화, SW 불법복제물에 대한 신고만 가능하며, 향후 신고대상 저작물의 범위를 더욱 확대해 나갈 계획이다.

다. 조사연구 및 홍보활동

(1) ‘2013 저작권 보호 연차보고서’ 발간

저작권보호센터는 불법복제물 유통현황과 저작권 보호 환경변화를 분석하기 위해 ‘저작권 보호 연차보고서’를 매년 발간하고 있다. 저작권 보호 연차보고서의 주요 내용 중 하나인 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모는 중장기 단속전략 수립과 대외 통상 대응 등 저작권 보호정책을 수립하는데 중요한 통계정보로 평가받고 있다.

‘2013 저작권 보호 연차보고서’의 발간을 위해 주요 콘텐츠(음악, 영화, 방송, 출판, 게임)의 유통경로별 불법복제물 시장규모와 합법저작물 시장 침해규모 산출을 위한 조사를 매분기마다 실시하고, 다음해 1월에 조사결과를 취합하여 2012년 전체 침해규모를 산정할 계획이다. 또한 2012년 온·오프라인 불법복제물 단속실적과

저작권 보호 홍보활동 등 저작권보호센터의 주요한 활동과 북미, 유럽, 아시아 등의 해외 선진국 저작권 보호정책 및 동향정보 등의 내용을 포함하여 발간할 계획이다.

‘2013 저작권 보호 연차보고서’에서는 기존의 조사에서 나타난 한계점들을 검토 및 보완하여 조사방법론을 체계화 할 계획이다. 또한 스마트폰 애플리케이션이나 클라우드 서비스 등 새롭게 확산되고 있는 저작물 이용 환경에서의 불법복제물 시장에 대한 조사방법론을 검토하고, 대내외 저작권법·제도 및 저작권 보호환경 등을 종합적으로 분석하여 저작권 보호정책 수립을 위한 시사점을 제시할 계획이다.

(2) ‘C STORY’ 발간

‘C STORY’는 온·오프라인 상 불법복제물 단속실적을 월단위로 취합·분석하여 통계표로 제공하고 있으며, 저작권 보호 이슈에 대한 관련 전문가들의 기고문, 저작권 보호 관련 연구보고서, 저작권 유관단체 소식과 국내외 저작권 보호 뉴스, 전문가와 유명인사 인터뷰 등의 내용을 담아 2011년 12월말 현재 전국 1,000여 곳에 배포되고 있다.

국내 유일한 저작권 보호 전문 간행물인 ‘C STORY’는 정부기관과 저작권 관련 단체 및 저작권 산업계에서 많은 주목과 호응을 받고 있다. 2012년에는 재미있고 흥미로운 내용을 추가하고 독자들이 참여할 수 있는 신규 코너를 구성하여 일반인들의 구독 기회를 더욱 넓힐 계획이다. 또한 저작권 전문지로 자리매김 하기 위해 디자인 개선과 콘텐츠 확대, 저작권관련 광고수주 등을 지속적으로 추진할 예정이다. 이와 더불어 ‘C STORY’의 인지도 제고를 위해 배포 부수를 늘려 전국 도서관과 대학교 및 초·중·고등학교까지 배포처를 확대할 계획이다.

(3) ‘Global Copyright Protection’ 발간

저작권보호센터는 2009년 12월부터 저작권 보호 관련 해외동향 간행물인 ‘Global Copyright Protection’을 매분기 발간하고 있다. ‘Global Copyright Protection’은 해외 선진국가의 저작권 보호정책과 법·제도 및 해외 저작권 산업에 대한 동향 정

보를 국가별로 제공하며, 주요 국제기구의 저작권 보호 활동과 국제협력 동향 등을 분석하여 제공하고 있다. 또한 주요 이슈에 대한 시사점 분석을 추가하여 정책적 유의미성을 제시하고 있다.

2012년도에는 해외 주요국과 국제기구의 저작권 보호 관련 체계 및 주요 정책에 대한 내용을 분석하고, 특히 저작권 보호 및 단속 정책, 기술, 인력, 조직, 예산, 국제협력 동향 등을 중심으로 정책적 유의미성이 큰 내용을 동향보고서로 제공할 계획이다. 이를 통해 우리나라 저작권 보호관련 법·제도와 저작권 산업정책 등 다양한 분야에서 벤치마킹 자료로 활용하고, 저작권 관련 국제기구 및 해외 저작권 단체와의 연계방안을 수립·검토할 계획이다.

(4) 기획보고서 발간

저작권보호센터는 국내외 저작권 보호환경 변화와 주요 저작권 이슈들을 조사하고 시사점을 도출하여 국내 저작권 관련기관 및 단체 등이 활용할 수 있도록 기획보고서 형태로 발간하고 있다.

2012년도에는 해외 주요국의 불법복제물 침해규모 조사사례를 수집·분석하고 국내 조사방법과의 차이를 비교함으로써 벤치마킹 자료로 활용할 계획이다. 그리고 해외 저작권 집중관리단체 운영현황을 파악하고, 저작권 관련 국제협약 및 법안 등을 조사하여 일반이 활용할 수 있도록 제공할 예정이다. 또한 저작권 보호와 관련한 주요 연구과제들을 발굴하여 조사·분석하고 시사점을 제공함으로써 현안이 되고 있는 저작권 이슈들에 대한 해결책을 모색할 계획이다.

(5) 기타 홍보활동

저작권보호센터는 정부와 공공기관, 저작권 신탁관리단체, 저작권 산업계 등과 함께 언론, 인터넷, 모바일 등 다양한 홍보채널을 활용하여 국민들의 저작권 보호 인식 전환을 위한 홍보활동을 수행하고 있다.

2012년도 주요 홍보계획으로, 언론을 통한 보도자료 배포를 확대하고 유관단체와 연계하여 저작권 보호 홍보 캠페인을 전개하는 동시에, 스마트폰 이용자간 실시간 정보제공이 자유로운 트위터(twitter)와 블로그(blog)를 활용한 저작권 보호 홍보활동을 추진할 계획이다. 또한 저작권 분야의 가장 큰 행사인 ‘지식재산권의 날’ 행사와 국제 저작권 포럼 행사 등에 참여하여 저작권보호센터의 대외홍보 활동을 강화할 계획이다.

제3장

2011년 불법복제 및 침해규모 조사개요

▣ 제1절 조사의 배경 및 목적 / 147

▣ 제2절 조사의 방법론 / 148

▣ 제3절 조사설계 / 149

제3장 2011년 불법복제 및 침해규모 조사개요

제1절 조사의 배경 및 목적

최근 정부는 웹하드 등록제의 도입 및 저작권법의 개정 등을 통해 저작권 보호 관련 법·제도를 강화하였으며, 지속적인 교육 및 홍보활동을 수행함으로써 국민들의 저작권 보호의식을 제고하고자 노력하였다. 이러한 노력의 결과 지식재산권을 부당하게 침해하는 국가들을 대상으로 미국무역대표부(USTR)가 지정하는 감시대상국(Watch list)에서 우리나라가 2009년부터 해제되었으며, 국제 저작권기술 콘퍼런스(ICOTEC)의 개최 등을 통해 저작권 선진국으로서의 위상을 정립할 수 있었다. 그러나 아직도 온·오프라인 상에서 불법복제로 인한 피해는 여전히 발생하고 있다. 온라인의 경우 새로운 유형의 유통채널이 지속적으로 등장하면서 그 침해방식이 다변화되고 있으며, 오프라인 불법복제물 역시 노점상 등에서 ‘치고 빠지기’ 수법으로 유통되고 있기에 정확한 유통량을 파악하는데 어려움이 많았다.

이러한 상황 속에 불법복제물 유통과 관련한 비공식적인 통계들이 난무하면서 불법복제물의 유통현황과 저작권 보호 환경변화를 설명할 수 있는 공신력 있는 통계자료에 대한 요구가 대내외적으로 제기되어 왔다. 한국저작권위원회가 최근 전문가 및 콘텐츠업계 종사자들을 대상으로 실시한 조사에서도 ‘저작권 침해관련 통계정보’에 대한 수요가 가장 높은 것으로 나타난 바 있다.⁴³⁾ 이에 한국저작권단체연합회는 2007년부터 우리나라의 불법복제물 유통량과 침해현황을 파악하기 위한 조사를 수행해 오고 있다.

본 조사는 표준화된 조사방법론을 활용하여 온·오프라인 상의 불법복제물 시장 규모와 불법복제물로 인한 시장 침해규모를 파악하는 것으로써, 전년도에 이어 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야에 대한 조사를 통해 통계 생산의 연속성을 갖고자 한다. 또한 대외적으로는 통상마찰에 대응하고, 대내적으로는 체계적인 저작권 보호정책 및 비전 수립의 기초자료로 활용하는데 목적이 있다.

43) 한국저작권위원회(2011), 저작권 통계정보 수요조사

제2절 조사의 방법론

불법복제물 유통시장의 특성으로 인해 불법복제물 시장의 규모 산출을 위해서 실제 이용자를 대상으로 과거의 불법복제물 이용 경험을 토대로 하는 역추적 방식을 선택하게 되었다.

본 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 자료 입력 단계가 생략되기 때문에 코딩이나 데이터 입력단계에서 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 침해규모를 의미하는 것이 아니다. 왜냐하면 불법복제물 시장규모가 합법저작물 시장의 침해와 직접적인 관계가 발생하기 위해서는 이용자가 구입 또는 이용한 불법복제물들 중에서 실제로 합법저작물을 구입할 의사나 이용할 의사가 분명히 있었던 것이어야 하기 때문이다. 즉, 응답자가 이용한 불법복제물 중에서 처음부터 불법복제물만을 구입하거나 이용하려고 하였던 경우, 또는 불법복제물 이용 후 저

44) 한국인터넷진흥원의 '2011년 인터넷이용실태조사'에 따르면, 10대의 인터넷 이용률은 99.9%, 20대는 99.9%, 30대는 99.4%, 40대는 88.4%이며, 50대와 60대의 이용률은 각각 57.4%, 22.9%로 나타남

작물을 합법적으로 구입 또는 이용하는 등의 경우는 합법저작물 시장을 침해한다고 볼 수 없다. 이와 같은 개념을 바탕으로 해서 불법복제물 시장규모 뿐만 아니라 합법저작물 시장 침해규모 또한 파악할 수 있도록 본 조사를 설계하여, 현실적인 합법저작물 시장 침해규모 추정이 가능하도록 하였다.

<표 3-1> 조사개요

조사 대상	▪ 전국 16개 시도, 만 13~69세의 일반 국민
조사 방법	▪ 인터넷을 이용한 웹 서베이(Web survey) ▪ 50~60대에 대하여 개별면접조사(Face-to-face interview) 병행
표본수	▪ 6,800명
표본 추출 방법	▪ 성, 연령, 지역별 할당을 통한 층화확률추출법(Stratified random sampling)
조사 기간	▪ 1차 : 2011년 5월 23일 ~ 6월 17일 (30일간) ▪ 2차 : 2011년 7월 18일 ~ 8월 21일 (35일간) ▪ 3차 : 2011년 10월 4일 ~ 11월 2일 (30일간) ▪ 4차 : 2012년 1월 9일 ~ 2월 8일 (31일간)
최대 표본 오차	▪ 95% 신뢰수준, $\pm 1.19\%p$

제3절 조사설계

1. 조사대상의 범위

가. 불법복제물 유통의 정의

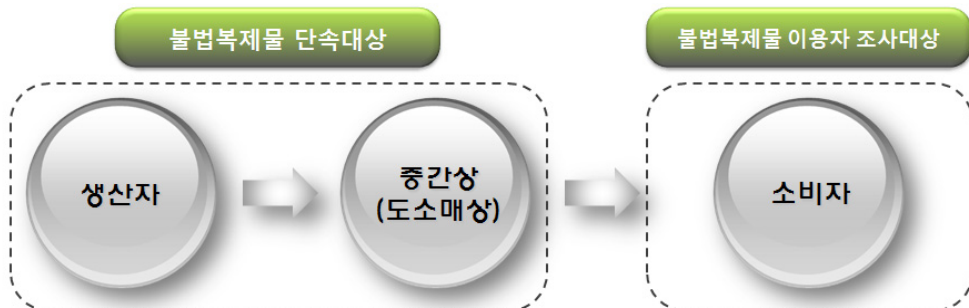
일반적으로 '유통'이란 공급과 소비의 두 가지 의미를 가지고 있다. 즉, 공급자가 제공하는 것과 소비자가 이용하는 것을 모두 포함한다.

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 이용량 조사가 목적이므로 공급자(OSP, 노점상 등)를 대상으로 실시하는 온·오프라인 모니터링 및 단속과는 별개의 개념으로 구분된다. 온라인 모니터링은 온라인 상에서 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 3-1> 유통단계에 따른 조사대상 구분



나. 불법복제물의 범위

본 조사에서 다루는 불법복제물이란 저작권자의 동의 없이 복제(제작)·유통되는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 5개 콘텐츠의 불법복제물을 말하며, 온라인과 오프라인 상에서 유통되는 불법복제물이 모두 포함된다. 단, 음란물은 조사대상에서 제외하였다.⁴⁵⁾

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

불법복제 음악물 중 온라인 불법복제 음악물은 디지털 음악이 P2P나 웹하드 등에서 불법 다운로드 되는 것과 포털사이트나 홈페이지 등에서 이루어지는 불법 스트리밍을 의미하며, 오프라인 불법복제 음악물은 길거리 노점상이나 고속도로 휴게소 등에서 판매되는 CD나 테이프 등을 의미한다.

불법복제 영화물은 P2P나 웹하드 사이트 등을 통해 불법 다운로드 되는 것과 포털 사이트 등에서 VOD 형태로 제공되는 스트리밍 형식의 온라인 불법복제 영화물, 길거리 노점상, 고속도로 휴게소 등에서 유통되는 DVD나 비디오테이프 등의 오프라인 불법복제 영화물로 이루어진다. 여기서 말하는 영화물이란 극장에서 개봉된 일반 영화와 애니메이션을 의미한다.

불법복제 방송물은 불법복제 영화물과 동일하게 P2P나 웹하드 사이트 등을 통해 불법 다운로드 되거나 VOD 형태의 불법 스트리밍 되는 온라인 불법복제 방송물과 길거리 노점상이나 고속도로 휴게소 등에서 유통되는 DVD나 비디오테이프 등의 오프라인 불법복제 방송물로 이루어진다. 여기에서 방송물이란 극장에서 개봉되지 않는 영화, TV판 애니메이션, 국내외 드라마·다큐멘터리, 교육물, 극장에서 개봉되지 않는 비디오물 등을 의미한다.

불법복제 출판물 중 온라인 불법복제 출판물은 P2P나 웹하드, 포털 사이트 등에서 불법 다운로드 되거나 불법 스캔되는 것을 의미하며, 오프라인 불법복제 출판물은 출판사에서 책의 형태로 제작되어 판매되는 불법복제물과 대학가의 유·무인 복사기나 대형 복사업체, 기업체와 공공기관 내에서 이루어지는 불법복사물을 의미한다.

불법복제 게임물 중 온라인 불법복제 게임물은 P2P나 웹하드 사이트 등에서 주로 불법 다운로드 되는 PC패키지게임과 콘솔게임, 모바일게임을 의미한다. 오프라인 불법복제 게임물은 길거리 노점상이나 전자상가 등에서 유통 되고 있는 DVD나 CD, 게임칩 등을 포함한다.

다. 불법복제물 유통경로

(1) 온·오프라인 불법복제물 유통구조

(가) 온라인(전체)

온라인 불법복제물은 정품 및 불법복제물 구매자 또는 비공식적으로 콘텐츠를 입수한 자가 이를 디지털화하여 온라인 사이트에 업로드 함으로써 발생한다. 한번 업로드 된 불법복제물은 동시 다발적으로 P2P, 웹하드 등 타 온라인 사이트로 유포된다. 이는 최초로 업로드 된 파일을 다운로드 받은 이용자가 자신이 이용하는 다른 사이트에 다시 업로드 하기 때문이다. 즉, 최초의 업로더(uploader)가 한 사이트에 불법복제물을 업로드 할 경우 이를 다운로드 받은 다운로더(downloader)들이 다른 사이트에 다시 업로드하면서 업로더가 되는 구조이다. 기존에는 불법복제된 파일을 직접 P2P, 웹하드 상에 올리는 경우가 많았으나, 최근에는 불법복제물에 대한 정보파일을 이용하여 토렌트(Torrent)⁴⁶라는 P2P 기반의 파일공유 프로그램을 통해 공유되는 사례가 늘어나고 있다. 이렇게 온라인에서 이루어지는 불법복제물의 유통과정 상의 특징은 온라인 사이트들이 불법복제물을 업로드 하는 업로더들에게 포인트 지급 등 대가를 지급하는 방식으로 운영하여 불법을 조장한다는 것이다. 최근에는 스마트기기 상의 애플리케이션을 통해서 불법복제물이 유통되는 경우도 발생하고 있다.

(나) 오프라인(전체)

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 대량 복제가 간소화되면서 누구나 손쉽게 제작할 수 있는 환경이 되어 개인이 직접 제작하여 판매까지 하는 소규모 형태의 유통구조로 변화되고 있다. 불법복제물 제작

46) P2P(Peer-to-Peer) 파일 전송 프로토콜의 이름이자 응용소프트웨어의 이름으로, 토렌트를 이용하면 파일을 인터넷 상에 분산하여 저장해 놓고 다수 간 접속을 통해 여러 곳에서 동시에 파일을 가져올 수 있음(출처 : 월간 '저작권 보호', 2010년 8월호, 비트토렌트(BitTorrent)에 의한 저작권 침해 현황, p.28.)

공장을 은폐하기 위해 제작공장에서 배포하는 방식이 아닌 제3의 불법복제물 유통 창고를 두고 직접 배포하고 있으며, 최근 들어 주거지에서 불법복제물을 제작하는 경우도 늘어나고 있다. 또한 인터넷 주문을 통해 택배나 퀵서비스로 불법복제물을 배송하고, 기계의 소형화에 따라 제작업자들이 점조직화 되는 등 유통형태가 점점 교묘해지고 있다. 또한 IPTV 상용화 및 인터넷영화관이 활성화되면서 온라인 상에서 유료로 서비스 되는 콘텐츠들이 복제되어 DVD로 불법 제작·유통되는 현상이 전개되고 있다.⁴⁷⁾

(2) 콘텐츠별 유통경로

불법복제물은 온·오프라인을 막론하고 다양한 경로로 유통되고 있으며, 콘텐츠별 특성에 따라 불법제작물 제작방식과 유통방식에 차이가 있다. 저작권보호센터가 단속 및 모니터링 활동을 통해 파악한 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. 음악 저작물에 대한 지속적인 단속 강화로 인해 불법복제물의 유통이 많이 줄어들었으며, 웹하드나 P2P 사이트 등에서도 음악물 게시판이 사라지고 음악 파일 확장자를 갖는 파일에 대한 업로드나 다운로드가 차단되고 있다. 그러나 최근에는 P2P 기반의 파일 공유 프로그램인 토렌트를 통해 실제 음원파일을 업로드하지 않고 다운로드할 수 있도록 연결해 주는 씨앗 파일(seed file)을 웹하드와 P2P 사이트에 게시하여 연결해주는 형태로 불법복제 음악물이 확산되고 있다. 또한 블로그나 카페 등에서도 불법 음악파일이 공유되고 있으며 야간이나 주말에 주로 업로드가 이뤄지고 있다. 최근 유통되는 불법 음악파일은 앨범단위나 인기곡 모음집 형태로 유통되

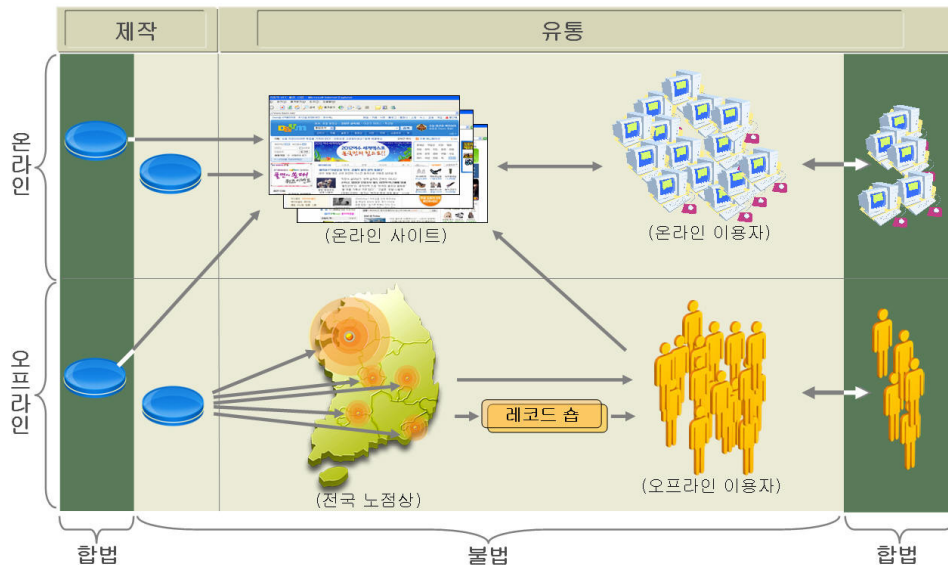
47) IPTV 활성화 이전에는 합법 DVD가 출시된 후에 불법복제물이 적발되었으나, IPTV가 활성화되면서 합법적으로 DVD가 출시되기 전에 불법복제 DVD가 먼저 적발되는 사례가 증가하고 있음

는 것이 많다. 음악파일도 영상물과 마찬가지로 고음질화 되는 추세이다. 음악을 디지털 파일로 변환할 때 압축하는 방식에 따라 확장자가 결정되는데, 주로 MP3가 주를 이루고 있으며, 최근에는 MP3보다 4~5배 크고 무손실 압축 방식인 APE 또는 FLAC 등의 파일들도 늘고 있다.

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 불법복제물로 유통되기도 한다. 최근 온라인 음악 불법시장이 합법화로 상당히 진전되면서 오히려 오프라인 불법시장이 확대될 수도 있다는 조심스러운 관측도 나오고 있어 지속적으로 불법복제물의 유통현황을 파악하는 것이 필요하다.

<그림 3-2> 불법복제 음악물의 유통경로



(나) 불법복제 영화물

1) 온라인

온라인 불법복제 영화물의 경우 합법적으로 유통되는 디지털 영화파일이나 VOD 서비스, IPTV 등을 통해 불법복제한 파일들이 온라인 사이트들을 통해 유통된다. 특히 대용량 파일의 업로드와 다운로드가 가능한 웹하드나 P2P 서비스가 증가함에 따라 대용량의 영화파일들도 손쉽게 유통되고 있는 실정이다.

한국영화의 경우 대부분 IPTV, DVD, VHS 등으로 출시되면 해당 매체로부터 리핑(ripping)⁴⁸⁾과정을 통해 불법 영화파일이 생성되고 이 파일이 온라인 사이트로 유통되는 경우가 많다. 2009년 ‘위낭소리’나 ‘해운대’ 등과 같이 출시 이전에 유통되는 경우도 있고, 영화 ‘놈놈놈’의 경우처럼 극장에서 몰래 캠코더로 촬영한 것이 인터넷에 유포되는 경우도 있으나 일반적인 경우는 아니다. 특히 2008년 IPTV가 상용화되면서 IPTV의 한국영화 방영 시기가 DVD 출시 이전으로 앞당겨지는 경우가 있어, IPTV에 방영된 한국영화를 녹화하여 IPTV.Xvid의 형태로 온라인 상에 유통하는 식으로 발전하고 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 립버전⁴⁹⁾이 주를 이루고 있으나, 초고속 인터넷의 보급으로 블루레이(bluray)⁵⁰⁾와 같은 초고화질의 영상을 압축하거나 디스크 이미지 파일 형태로 유통하는 사례도 증가하고 있다.

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

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

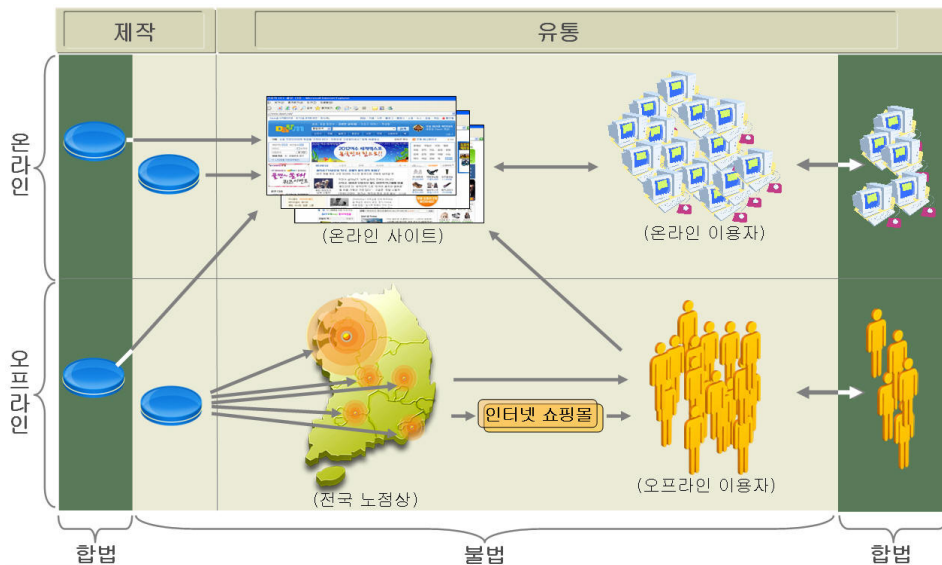
50) 일본 SONY社가 개발한 차세대 광 미디어 규격으로, 기존 DVD의 4배 이상의 선명도를 가지며 화질이 뛰어나. 저장용량은 단층 25GB, 복층 50GB이며 초당 40Mbps 정도의 높은 데이터 전송률을 나타냄(출처 : 월간 ‘저작권 보호’, 12월호, 기술환경 변화에 따른 온라인 상 콘텐츠별 불법복제 및 유통현황 분석, p.41.)

2) 오프라인

오프라인 불법복제 영화물은 영리를 목적으로 한 전문 불법복제업자에 의해 대량 제작되어 전국의 노점상 등을 통해 유통된다. 주요 유통경로는 시내 번화가, 역세권, 미군부대 등지의 노점 및 업소로써, 오후 6시~9시 퇴근시간대에 가장 많이 판매된다. 그 중에서도 수도권 일대, 특히 용산전자상가를 중심으로 불법복제물의 유통이 많이 이루어지고 있다.

한국영화의 경우 DVD 출시 이후 정품을 복제하여 유통·판매하는 것이 일반적이었으나, 최근에는 온라인 상의 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 온라인 상으로 재유통되기도 한다.

<그림 3-3> 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 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 사이트로 유통된다.

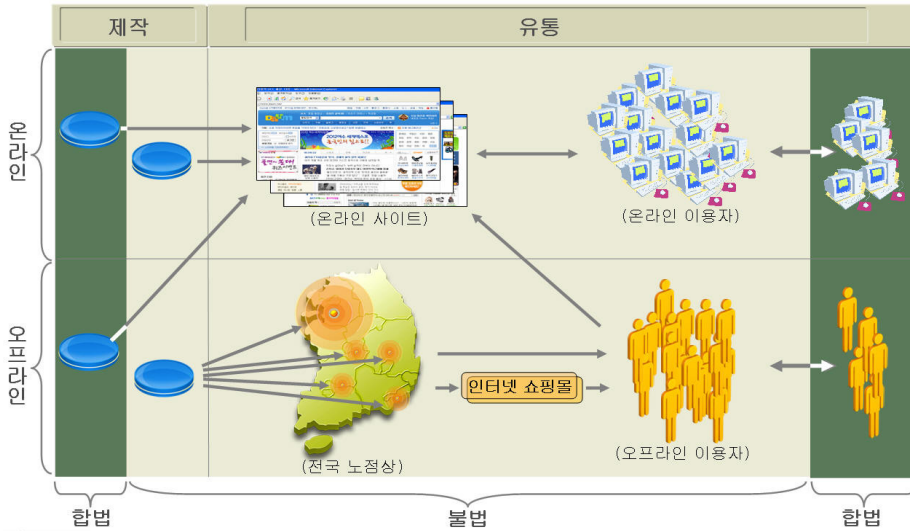
방송물은 컴퓨터에 TV 수신카드를 장착하면 고화질의 방송을 저장할 수 있기에 손쉽게 유통될 수 있으며, 인기 드라마의 경우 방영이 종료되면 모음집 형태로 유통되는 경우가 많아 DVD나 IPTV와 같은 부가판권 시장과 해외 수출에 막대한 지장을 주고 있다. 온라인 불법복제 방송물의 파일 포맷은 SD급 화질의 divx포맷이 주를 이루고 있지만, 최근 디지털 방송이 늘어남에 따라 방송 영상자체도 HD급 고화질로 유통되는 사례가 많이 나타나고 있다.

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.

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 3-4> 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 동의 없이 PDF 파일 형식이나 그림파일 형태인 스캔본 등으로 디지털화 되어 불법유통되고 있다. 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 프로그램을 사용하여 생성하는데, 제작시간이 오래 걸리고 오탈자도 많지만 용량이 작아 수십, 수백권의 책이 하나의 압축파일로 유통되는 경

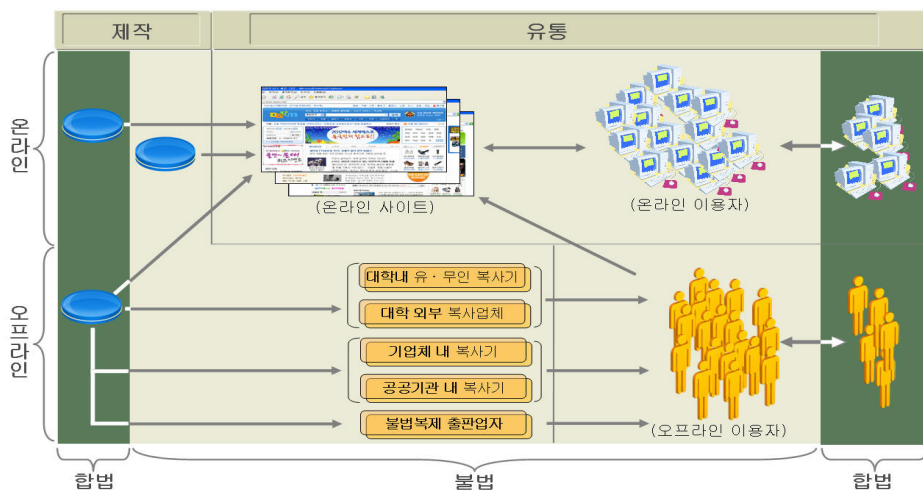
우가 많다. 문서형태도 텍스트 파일, 워드프로세서용 문서, PDF 문서 등 그 종류가 다양하다. 최근에는 스마트기기를 통해 이용가능한 텍스트 파일의 유통이 확산되고 있다.

2) 오프라인

오프라인 불법복제 출판물은 판매를 목적으로 출판사나 복사업체, 학원가 등에서 대량으로 불법복제되거나, 개인이 직접 이용하기 위해 복제·제작하는 경우가 있다. 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 3-5> 불법복제 출판물의 유통경로



(마) 불법복제 게임물

1) 온라인

온라인 불법복제 게임물의 경우 합법적으로 유통되는 게임파일⁵¹⁾이나 정식으로 판매되는 오프라인 게임의 파일들을 추출하여 온라인 사이트들을 통해 유통이 된다. 불법복제 게임물은 대부분 온라인에서 유통되고 있다. PC용 패키지게임과 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.

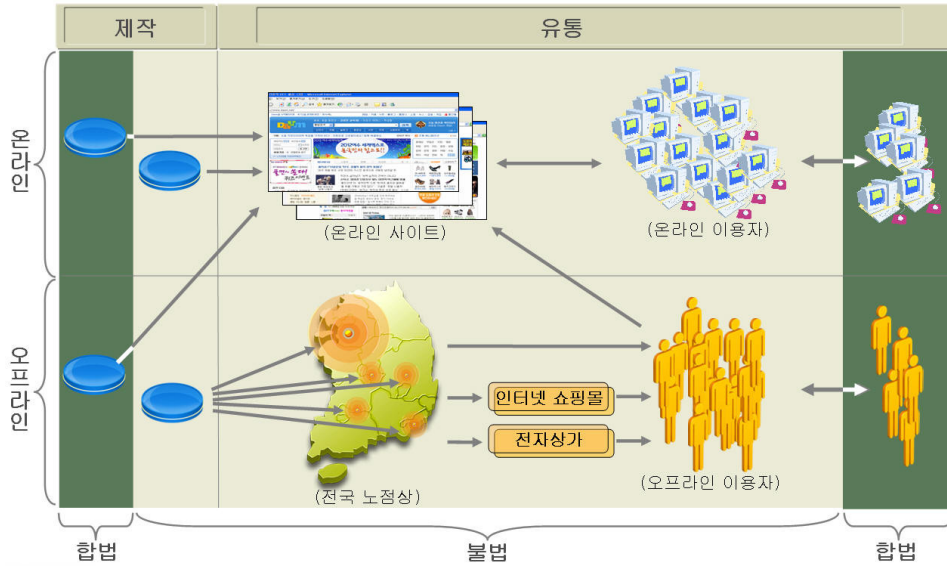
2) 오프라인

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 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 기기변조툴 및 R4, DSTT 등과 같은 복제칩의 암거래가 이루어지고 있다는 점이다. 기기변조툴은 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.

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

<그림 3-6> 불법복제 게임물의 유통경로



2. 조사설계 상의 특징 및 개선사항

본 조사는 다음과 같은 설계 상의 특징을 가지며, 2010년을 대상으로 한 조사와 비교하여 다음과 같은 점들을 보완하여 더욱 대표성을 확보할 수 있도록 하였다.

가. 모집단의 포괄성

만13~69세의 전체 인구조로 연령층을 설정함으로써 우리나라 국민 대다수의 실태를 반영하기 위한 대표성을 확보하였다.

나. 적정 표본 수 유지

본 조사의 표본 수를 2010년 대상 조사보다 늘어난 6,800명으로 설계함으로써, 최대표본 오차가 95% 신뢰수준에서 $\pm 1.19\%p$ 로 보다 정확한 조사가 되도록 하였다.

다. 조사대상 지역의 포괄성

조사지역을 전국 16개 시도로 설정하여 전국조사로서의 대표성을 확보하였다.

라. 오프라인 불법복제물 조사방식 개선

오프라인 불법복제물 시장규모에 대한 조사방식을 설문조사 방식으로 추진하여, 현장 모니터링 조사시 예상되는 노점상과의 마찰은 차단하면서 조사의 가능성은 높이는 방향으로 현실감 있는 조사설계를 하였다.

마. 분기별 조사 실시

과거 1년간의 불법복제물 이용량을 1회 조사하는 방식이 아닌 분기별로 조사를 실시함으로써 이용자들의 보다 정확한 이용량을 파악할 수 있도록 했다.

바. 조사대상 분야

저작권보호센터가 온·오프라인 상에서 단속하는 콘텐츠 분야, 즉 음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 5개 분야가 모두 포함될 수 있도록 진행하였다.

사. 인터넷 비이용자(50~60대) 참여 유도

인터넷 이용률이 낮은 50~60대 연령층에 대해서는 개별면접(face-to-face)방식으로 조사를 실시하여 인터넷 비이용자까지도 포함할 수 있도록 하였다.

아. 온라인 불법복제물 유통경로 조사대상에 토렌트 추가

기존 P2P, 웹하드, 포털 3개 온라인 불법복제물 유통경로에 토렌트를 추가하여 4개 경로를 조사하였다.

3. 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모 산출방법

가. 불법복제물 시장규모 산출방법

전체 불법복제물 시장은 온라인 불법복제물 시장규모와 오프라인 불법복제물 시장규모를 합산한 것으로 정의된다.

$$M = M_1 + M_2$$

M : 전체 불법복제물 시장규모

M_1 : 온라인 불법복제물 시장규모

M_2 : 오프라인 불법복제물 시장규모

온라인 불법복제물의 시장규모 추정을 위한 산출식은 다음과 같다.

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

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 수⁵²⁾

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

오프라인 불법복제물의 시장규모 추정을 위한 산출식은 다음과 같다.

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

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

N : 만13 ~ 69세 전체 인구 수

P_{cf} : 오프라인 콘텐츠별 불법복제물 유통 단가

52) 2010년 12월 기준 주민등록인구통계를 기준으로 함(이하 동일)

나. 합법저작물 시장 침해규모 산출방법

(1) ‘합법저작물 시장 침해’의 개념

위의 산출식을 통해 도출되는 불법복제물 시장규모는 다양한 불법복제물의 제작·이용 및 유통행태를 포괄한다. 이렇게 도출된 불법복제물 시장규모 전체가 합법저작물⁵³⁾ 시장을 침해한다고 보기는 어렵다. 합법저작물 시장을 침해한다고 볼 수 있는 경우는, 불법복제물이 없었다면 합법저작물을 구매 또는 이용했을 것으로 예상되는 경우에만 해당한다. 즉, 불법복제물이 합법저작물을 대체하는 관계에 있을 때만 합법저작물 시장에 대한 침해라고 할 수 있다. 콘텐츠의 내용만을 본다면 불법복제물과 합법저작물의 대체관계 성립이 가능하지만, 콘텐츠 외의 부문까지 고려한다면 반드시 대체관계가 성립한다고 볼 수는 없다. 왜냐하면, 합법저작물의 높은 가격을 고려할 경우 합법저작물 대신 불법복제물을 구매·이용할 수 있기 때문이다.

따라서 본 조사에서는 다양한 불법 행태와 이용자 의사를 고려하여 합법저작물 시장의 침해를 아래와 같이 규정한다.

합법저작물 시장 침해란?

2011년 한 해 동안 구입 또는 이용한 불법복제물로 인하여 기존의 합법저작물에 대해 구매 의사(intent)가 있었음에도 불구하고 실제로 구매 또는 이용하지 않게 된 경우를 의미함

(2) 합법저작물 시장 침해의 구조

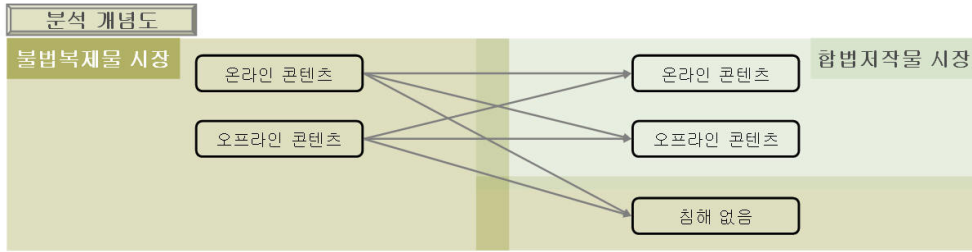
앞에서 밝힌 산출식을 통해 도출되는 온라인 불법복제물 시장과 오프라인 불법복제물 시장은 온라인 합법저작물 시장을 침해할 수도 있고, 오프라인 합법저작물 시장을 침해할 수도 있다. 때로는 아무런 침해가 발생하지 않을 수도 있다. 즉, 합법저

53) 합법저작물이란 저작권자의 동의하에 제작·유통되는 음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 5개 분야의 정품 콘텐츠를 의미하며, 온라인과 오프라인 상에서 유통되는 정품 콘텐츠를 모두 포함함

작물 시장에 대한 침해는 온라인과 오프라인을 막론하고 발생할 수 있는 것이다.

예를 들어, A씨가 웹하드 사이트에서 영화물을 불법 다운로드 받아 이용한 경우, 이로 인한 부정적 영향으로 온라인 상의 합법적인 영화물 다운로드 서비스나 VOD 서비스를 이용하지 않게 될 수 있다. 또한 오프라인 상의 극장 관람이나 정품 DVD, 비디오테이프 등을 구입하지 않도록 부정적 영향을 미칠 수 있다.⁵⁴⁾ 즉, 온라인 불법복제물은 온라인 합법저작물 시장에 국한되지 않고 유통경로가 상이한 오프라인 합법저작물 시장까지도 침해할 수 있다.⁵⁵⁾

<그림 3-7> 합법저작물 시장 침해 구조



따라서 온라인 합법저작물 침해액은 온라인 불법복제물에 의한 침해액과 오프라인 불법복제물에 의한 침해액의 합으로 이루어지며, 오프라인 합법저작물 침해액 또한 같다. 그리고 합법저작물 시장 전체의 침해액은 온라인 합법저작물 침해액과 오프라인 합법저작물 침해액의 합으로 이루어진다. 이로써 불법복제물 시장이 형성되어 있으나, 합법저작물 시장에 대한 침해와는 관계가 없는(위 그림에서의 '침해 없음') 영역이 발생하며, 불법복제액과 침해액 간에 비교가 가능하다.⁵⁶⁾

54) 이하의 연구에서는 불법복제물 시장이 합법저작물 시장에 미친 부정적인 영향에 집중하기로 하며, 불법복제물 이용으로 인하여 합법저작물에 대한 소장 의사가 발생함으로써 구매가 촉진되는 긍정적인 경우는 제외하기로 함

55) 그러나 단일 콘텐츠가 온·오프라인의 합법 콘텐츠를 동시에 위협할 수는 있으나, 침해액 산출시에는 위협 받는 콘텐츠 중에서 한 가지만이 포함되어야 함. B라는 소설을 읽기 위하여 e-book으로 정식 구매하고, 정식 출간된 서적을 서점에서 또 구입하는 경우는 거의 없기 때문임

56) '침해 없음'은 합법저작물에 대한 구매 의사가 없음을 의미함

(3) 합법저작물 시장 침해규모(금액) 산출식

전체 합법저작물 시장의 침해규모는 콘텐츠 분야별로 온라인 시장 침해규모와 오프라인 시장 침해규모를 합산한 것으로 정의된다.

$$V = V_1 + V_2$$

V : 전체 합법저작물 시장 침해규모

V_1 : 온라인 합법저작물 시장 침해규모

V_2 : 오프라인 합법저작물 시장 침해규모

합법저작물 시장의 침해규모 추정을 위한 산출식은 다음과 같다.

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

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

4. 응답자 현황 및 적용단가

가. 응답자 구성 현황

국내 전체 인구 중 만 13세부터 69세까지 총 6,800명이 조사에 참여하였다. 표본 설계는 2010년 12월 기준 주민등록인구통계를 바탕으로 하여 성, 연령, 지역을 기준으로 비례 할당하였다.

<표 3-2> 응답자 구성 현황

응답자 현황		사례수	비율(%)		
전체		6,800	100.0		
성별	남성	3,460	50.9		
	여성	3,340	49.1		
연령	만13~19세	832	12.2		
	만20~29세	1,156	17.0		
	만30~39세	1,412	20.8		
	만40~49세	1,496	22.0		
	만50~59세	1,196	17.6		
	만60~69세	708	10.4		
지역 ⁵⁷⁾	수도권	전체	3,400	50.0	
		서울	1,440	21.2	
		경기/인천	1,960	28.8	
	충청권	672	9.9		
	영남권	1,780	26.2		
	호남권	668	9.8		
	영동권	204	3.0		
	제주권	76	1.1		
직업	중·고등학생		694	10.2	
	대학생		687	10.1	
	대학원생 이상		73	1.1	
	직장인			3,060	45.0
		기업체	일반직	1,600	23.5
연구직	213		3.1		

57) 서울과 경기(경기, 인천) 지역을 '수도권'으로 분류하고, 대전, 충북, 충남을 '충청권', 대구, 부산, 울산, 경북, 경남을 '영남권', 광주, 전북, 전남을 '호남권', 강원을 '영동권', 제주를 '제주권'으로 분류함

응답자 현황			사례수	비율(%)	
직업	직장인	기업체	기능직	558	8.2
			기타	142	2.1
		공공기관	일반직	382	5.6
	연구직		63	0.9	
	기능직		37	0.5	
	기타		65	1.0	
	기타(자영업, 주부, 고시 준비생, 무직 등)		2,286	33.6	

나. 적용단가

불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모 산정에 사용된 각 콘텐츠별·형태별 단가는 <표 3-3>과 같다. 불법복제물 시장규모 산출에 적용된 단가는 실제 불법복제물을 구입·이용하는데 지불하는 금액이며, 무료로 이용되는 경우에는 단가를 0원으로 계산하였다.

<표 3-3> 불법 및 합법저작물 시장의 콘텐츠별·형태별 단가

콘텐츠	형태	구분	불법	합법
음악	온라인	MP3 및 스트리밍	- P2P : 1.9원(용량비례) - 웹하드 : 1.0원(용량비례) - 포털 : 0원 - 토렌트 : 0원	- 133원(1곡당) ※ 무료제공 음악은 산정에서 제외
	오프라인	테이프 및 CD	- 테이프 : 2,500원 - CD : 6,000원	- 테이프 : 5,092원 - CD : 11,883원
영화	온라인	다운로드 및 VOD	- P2P : 406.0원(용량비례) - 웹하드 : 203.0원(용량비례) - 포털 : 0원 - 토렌트 : 0원	- VOD : 2,600원(1편당) - 다운로드 : 2,733원(1편당) ※ 무료제공 영화는 산정에서 제외
	오프라인	노점상 DVD	- DVD : 2,316원	- 극장 관람 : 7,765원 - DVD : 21,865원
방송	온라인	다운로드 및 VOD	- P2P : 276.2원(용량비례) - 웹하드 : 138.1원(용량비례) - 포털 : 0원 - 토렌트 : 0원	- VOD : 716.7원(1편당) - 다운로드 : 649.7원(1편당) ※ 무료제공 방송은 산정에서 제외
	오프라인	노점상 DVD	- DVD : 2,500원	- DVD : 11,289원

콘텐츠	형태	구분	불법	합법	
출판	온라인	시·시조	- 포털 : 0원 - 토렌트 : 0원 ※ P2P와 웹하드에서는 시·시조가 유통되지 않으므로 제외	<e-book 시장 (평균)> 시·시조(집) : 5,238원 소설·수필 : 4,758원 만화 : 2,264원 학습교재(참고서) : 7,189원 학술서적 : 8,025원	
		소설·수필	- P2P : 7.5원(37.3mb)(용량비례) - 웹하드 : 3.7(37.3mb)(용량비례) - 포털 : 0원 - 토렌트 : 0원		
		만화	- P2P : 7.3원(36.6mb)(용량비례) - 웹하드 : 3.7(36.6mb)(용량비례) - 포털 : 0원 - 토렌트 : 0원		
		학습교재(참고서)	- P2P : 4.3원(용량비례) - 웹하드 : 4.3(용량비례) - 포털 : 0원 - 토렌트 : 0원		
		학술서적	- 2,034원(학술서적 전문 유통 사이트의 평균단가)		
	오프라인	복사	대학내 유·무인 복사기	- 1편당 4,000원	<오프라인 출판시장 (평균)> 시·시조(집) : 10,352원 소설·수필 : 10,352원 만화 : 4,309원 학습교재(참고서) : 9,365원 학술서적 : 19,798원
			대학 외부 복사업체 복사기	- 1편당 4,000원	
			기업 및 공공기관 복사기	※ 불법복제 과정에서 이용자의 별도 비용 부담 없음	
		출판물	시·시조	- 1권당 7,246원	
			소설·수필	- 1권당 7,246원	
			만화	- 1권당 3,016원	
			학습교재(참고서)	- 1권당 6,556원	
학술서적	- 1권당 13,858원				
게임	온라인	다운로드	- P2P : 623.0원(용량비례) - 웹하드 : 311.5원(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 이용현황 및 시장규모

▣ 제1절 불법복제물 이용현황 / 173

▣ 제2절 불법복제물 시장규모 / 213

제4장 불법복제물 이용현황 및 시장규모

제1절 불법복제물 이용현황

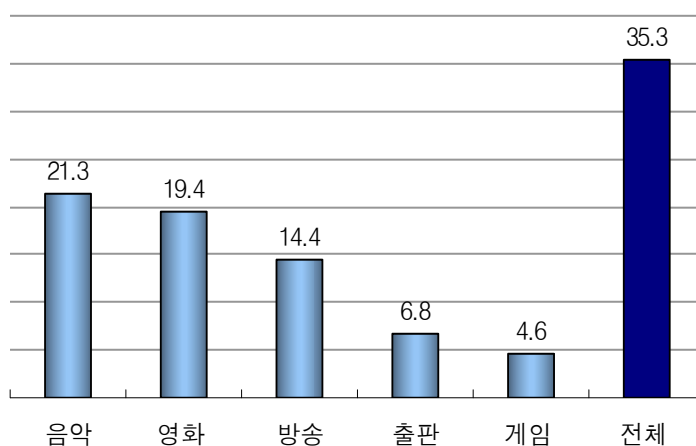
1. 불법복제물 이용 경험(전체)

음악물, 영화물, 방송물, 출판물 또는 게임물을 불법 제작하거나 유통 및 이용하는 층은 다양한 연령대, 지역, 소득, 직업 등에 걸쳐 분포되어 있다. 각 요인별로 불법복제물 이용 경험률에 차이가 있는 것으로 나타났으며, 이하에서는 불법복제물 제작 및 유통에 유의미한 영향을 미치는 3가지 요인(성, 연령, 지역)을 중심으로 살펴보고자 한다.

2011년 한 해 동안 상기 5개 분야 중에서 불법복제물을 이용해 본 경험은 35.3%로 나타났다. 이 중 불법복제물 이용 경험률이 가장 높은 분야는 ‘음악물’(21.3%)로 조사되었다. 그 다음으로 ‘영화’ 19.4%, ‘방송’ 14.4%, ‘출판’ 6.8%, ‘게임’ 4.6%의 순으로 나타났다.

<그림 4-1> 불법복제물의 분야별 이용 경험⁵⁸⁾

(단위 : %)

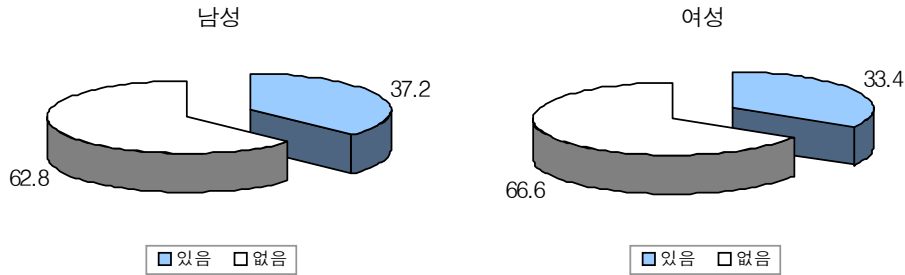


58) '전체'는 2011년 기준으로 만13~69세에 해당하는 우리나라 국민들의 불법복제물에 대한 이용 경험률을 의미함

2011년 한 해 동안 불법복제물 이용 경험률을 성별로 살펴보면, ‘남성’ 37.2%, ‘여성’ 33.4%로 나타났다.

<그림 4-2> 불법복제물 이용 경험(성별)

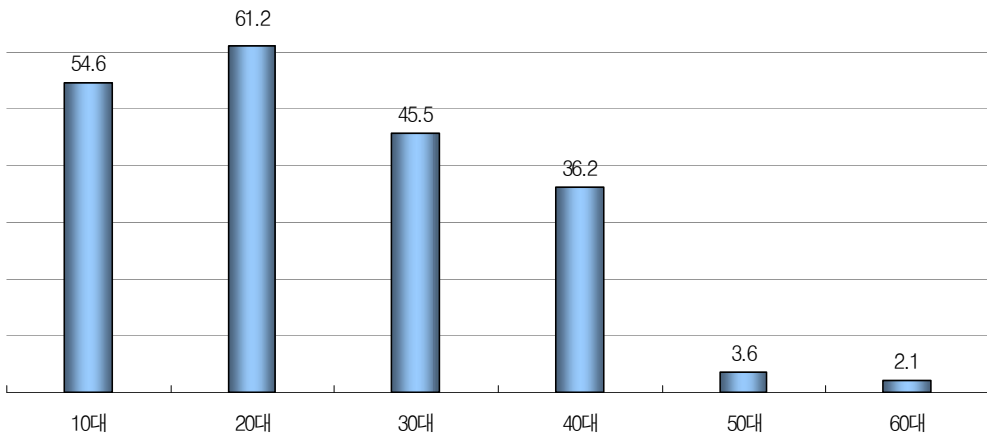
(단위 : %)



연령별 이용 경험률은 ‘20대’가 61.2%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘10대’ 54.6%, ‘30대’ 45.5%, ‘40대’ 36.2%, ‘50대’ 3.6%, ‘60대’ 2.1%의 순으로 나타났다. ‘10대’와 ‘20대’를 제외하고 연령대가 높아질수록 이용 경험률이 낮은 것으로 조사되었다.

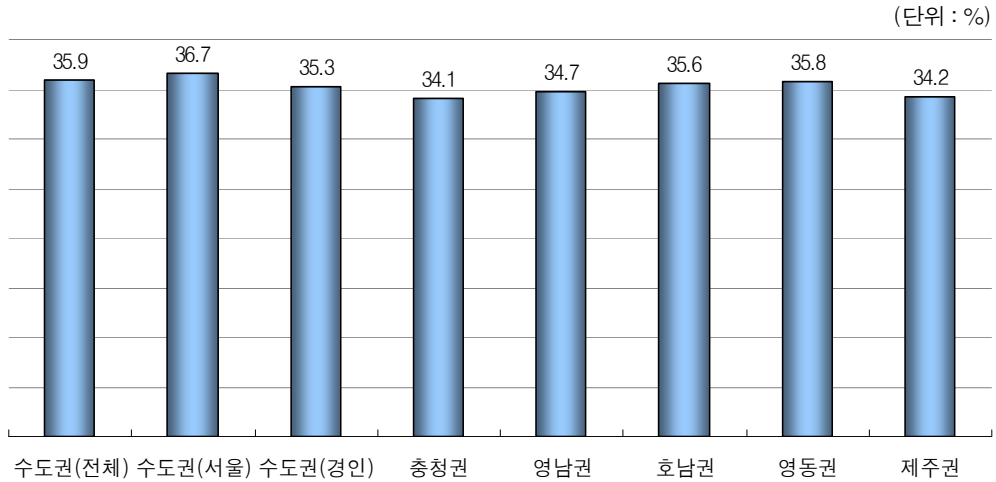
<그림 4-3> 불법복제물 이용 경험(연령별)

(단위 : %)



지역별로 불법복제물 이용 경험률을 살펴보면, '수도권(서울)'이 36.7%로 가장 높았으며, 그 다음으로는 '영동권'이 35.8%로 나타났다.

<그림 4-4> 불법복제물 이용 경험(지역별)



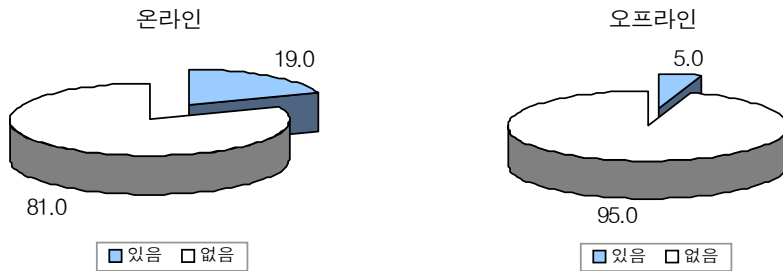
2. 분야별 불법복제물 이용 경험

가. 불법복제 음악물 이용 경험

2011년 한 해 동안 온라인 불법복제 음악물을 이용해 본 경험이 있는 비율은 19.0%, 오프라인 불법복제 음악물을 이용해 본 경험이 있는 비율은 5.0%로 나타났다.

<그림 4-5> 불법복제 음악물 이용 경험(전체)

(단위 : %)

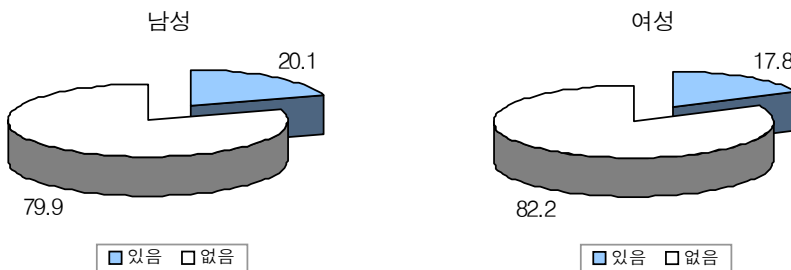


(1) 온라인

2011년 한 해 동안 불법복제 음악물 중 온라인 상에서 이용한 경험을 성별로 살펴보면, '남성' 20.1%, '여성' 17.8%로 나타났다.

<그림 4-6> 온라인 불법복제 음악물 이용 경험(성별)

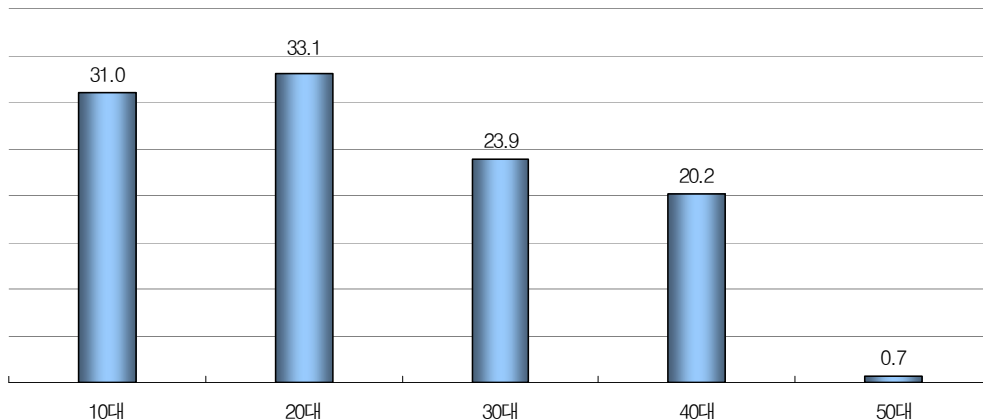
(단위 : %)



연령별 이용 경험률은 '20대'가 33.1%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 '10대' 31.0%, '30대' 23.9%, '40대' 20.2%, '50대' 0.7%의 순으로 나타났다. '10대'와 '20대'를 제외하고 연령대가 높아질수록 이용 경험률이 낮은 것으로 조사되었다.

<그림 4-7> 온라인 불법복제 음악물 이용 경험(연령별)

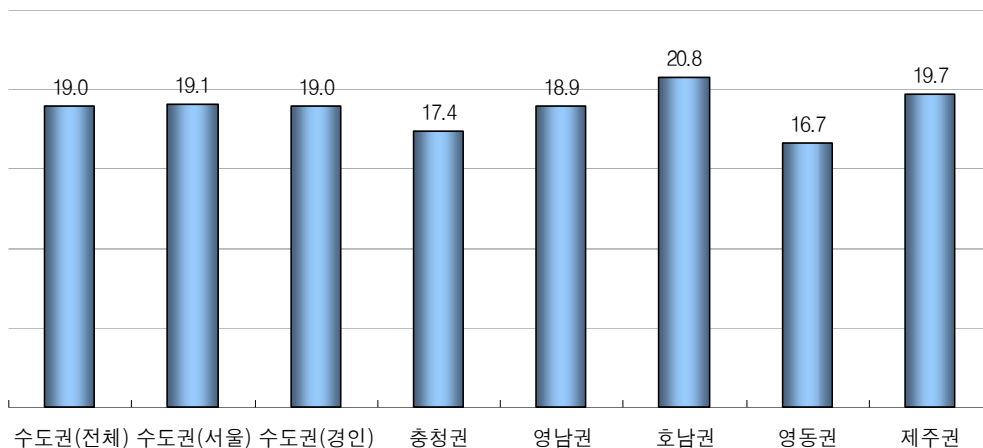
(단위 : %)



지역별⁵⁹⁾로 온라인 불법복제 음악물의 이용 경험을 살펴보면, '호남권'이 20.8%로 가장 높았으며, 영동권이 16.7%로 가장 낮게 나타났다.

<그림 4-8> 온라인 불법복제 음악물 이용 경험(지역별)

(단위 : %)



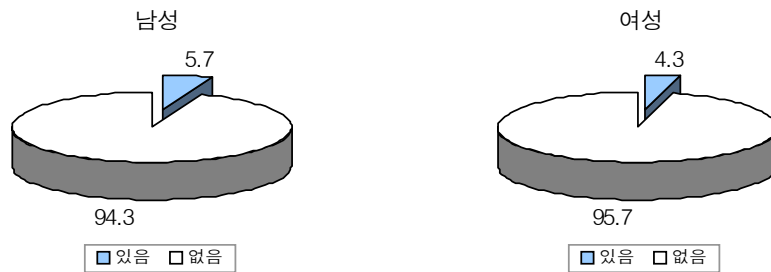
59) 제주권의 경우 인구비례 할당 결과, 표본수가 76명으로 상대적으로 적으므로 해석시 유의할 필요가 있음

(2) 오프라인

2011년 한 해 동안 불법복제 음악물 중 오프라인 상에서 불법복제 CD나 테이프를 구입한 경험은 ‘남성’이 5.7%, ‘여성’은 4.3%로 나타났다.

<그림 4-9> 오프라인 불법복제 음악물 이용 경험(성별)

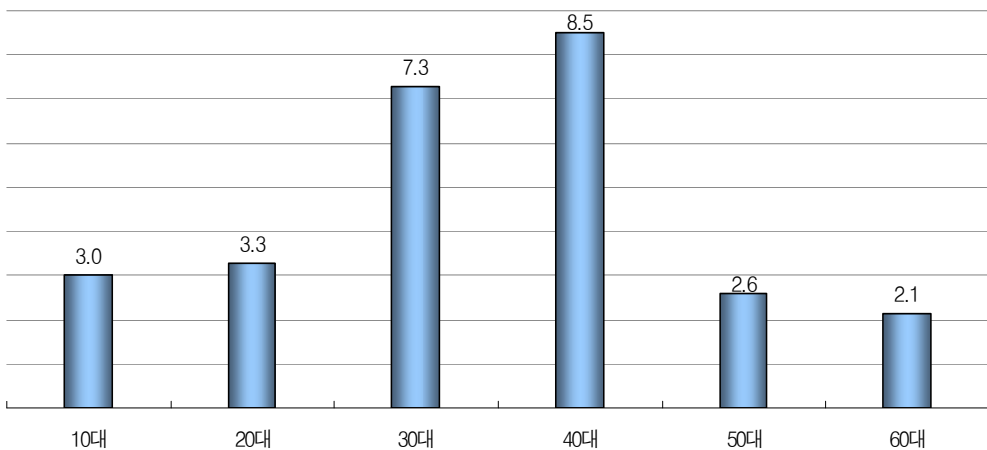
(단위 : %)



연령별로 오프라인에서의 불법복제 음악물 이용 경험을 살펴보면, ‘40대’가 8.5%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘30대’ 7.3%, ‘20대’ 3.3%, ‘10대’ 3.0%, ‘50대’ 2.6%, ‘60대’ 2.1%의 순으로 나타났다.

<그림 4-10> 오프라인 불법복제 음악물 이용 경험(연령별)

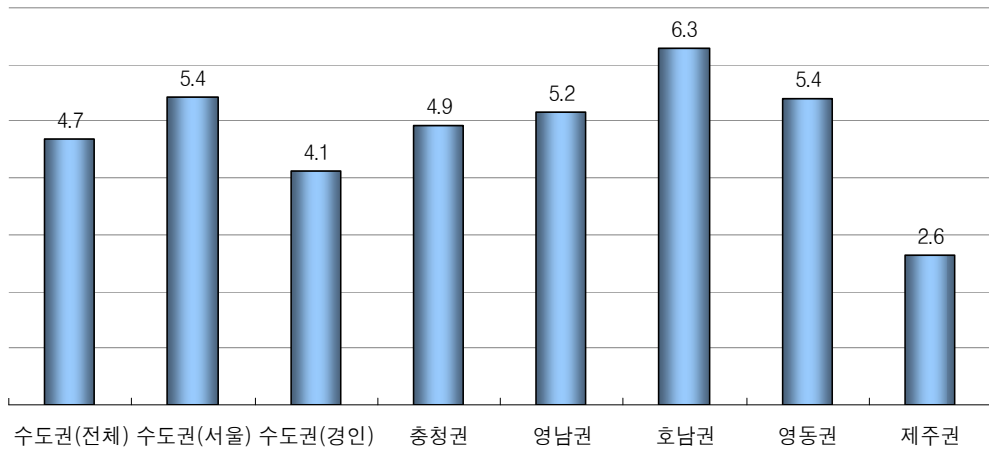
(단위 : %)



지역별로 오프라인에서의 불법복제 음악물 이용 경험을 살펴보면, ‘호남권’이 6.3%로 가장 높았으며, 그 다음으로는 ‘수도권(서울)’과 ‘영동권’이 5.4%로 나타났다.

<그림 4-11> 오프라인 불법복제 음악물 이용 경험(지역별)

(단위 : %)

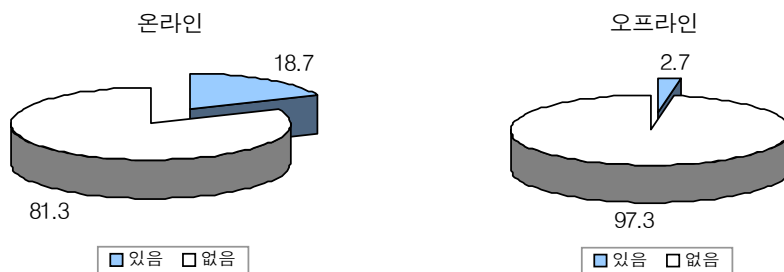


나. 불법복제 영화물 이용 경험

2011년 한 해 동안 온라인 불법복제 영화물을 이용해 본 경험이 있는 비율은 18.7%, 오프라인 불법복제 영화물을 이용해 본 경험이 있는 비율은 2.7%로 나타났다.

<그림 4-12> 불법복제 영화물 이용 경험(전체)

(단위 : %)

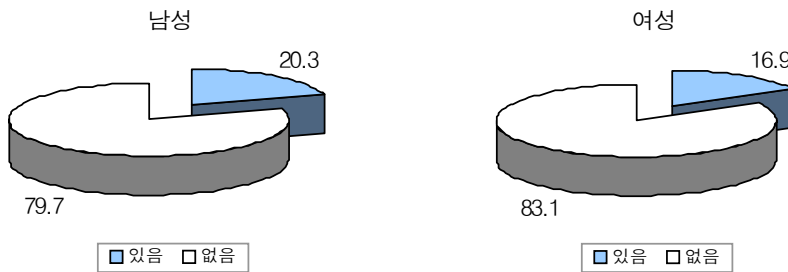


(1) 온라인

2011년 한 해 동안 불법복제 영화물 중 온라인 상에서 이용한 경험을 성별로 살펴보면, ‘남성’이 20.3%, ‘여성’은 16.9%로 나타났다.

<그림 4-13> 온라인 불법복제 영화물 이용 경험(성별)

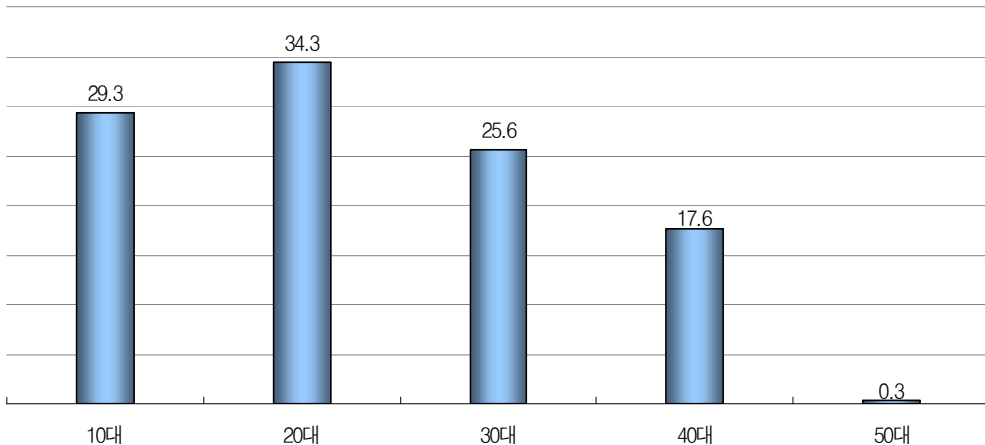
(단위 : %)



연령별 이용 경험은 ‘20대’가 34.3%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘10대’ 29.3%, ‘30대’ 25.6%, ‘40대’ 17.6%, ‘50대’ 0.3%의 순으로 나타났다. 10대를 제외하고는 연령대가 높아질수록 이용 경험은 적은 것으로 조사되었는데, 이는 인터넷 이용률과 밀접한 관계가 있는 것으로 보인다.

<그림 4-14> 온라인 불법복제 영화물 이용 경험(연령별)

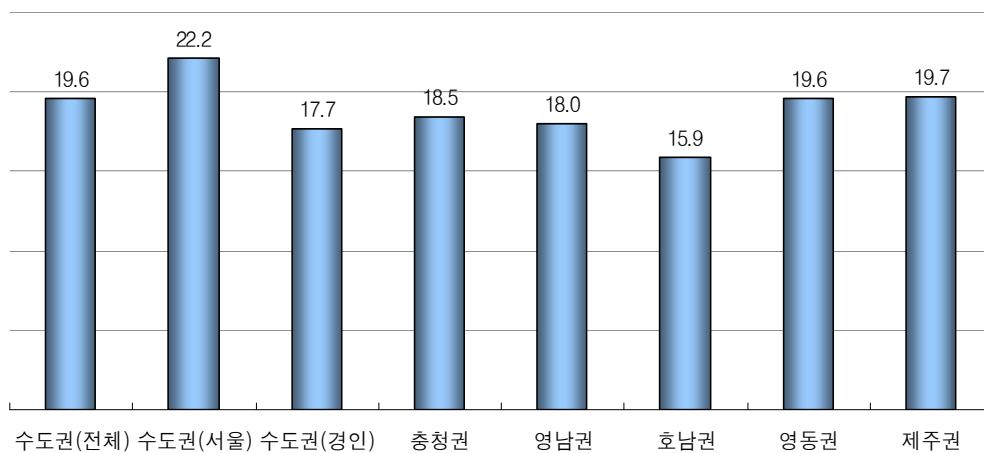
(단위 : %)



지역별로 온라인 불법복제 영화물의 이용 경험을 살펴보면, '수도권(서울)'이 22.2%로 가장 높았으며, 그 다음으로 '제주권'이 19.7%, 영동권이 19.6%로 나타났다.

<그림 4-15> 온라인 불법복제 영화물 이용 경험(지역별)

(단위 : %)

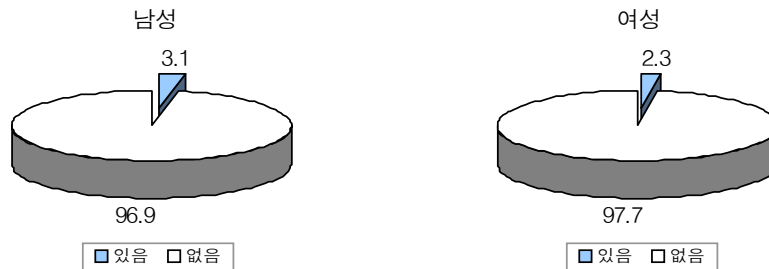


(2) 오프라인

2011년 한 해 동안 불법복제 영화물 중 오프라인 상에서 불법복제 DVD를 구입한 경험은 ‘남성’이 3.1%, ‘여성’은 2.3%로 나타났다.

<그림 4-16> 오프라인 불법복제 영화물 이용 경험(성별)

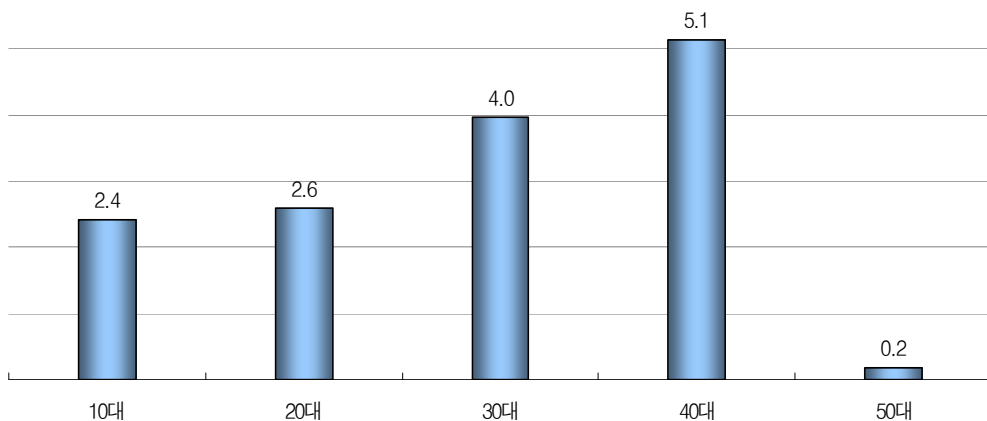
(단위 : %)



연령별로 오프라인에서 불법복제 영화물을 이용한 경험을 살펴보면, ‘40대’가 5.1%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘30대’ 4.0%, ‘20대’ 2.6%, ‘10대’ 2.4%, ‘50대’ 0.2%의 순으로 나타났다.

<그림 4-17> 오프라인 불법복제 영화물 이용 경험(연령별)

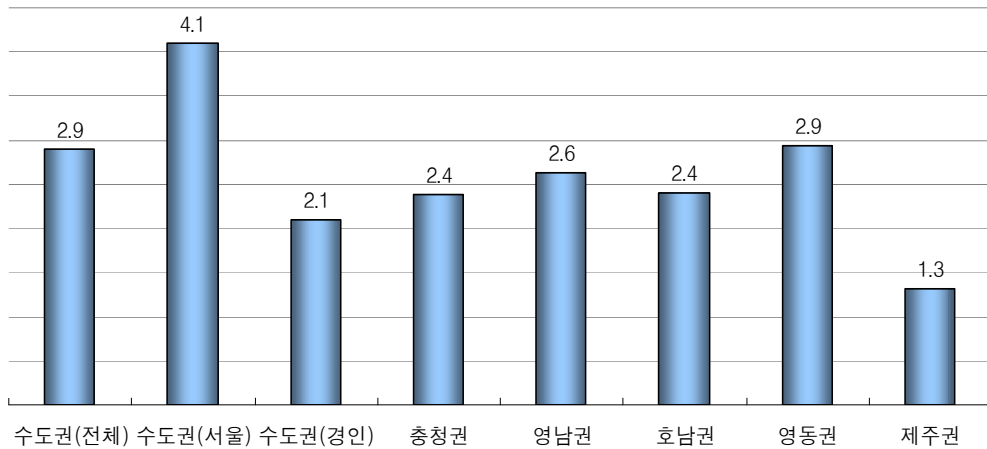
(단위 : %)



지역별로 오프라인에서의 불법복제 영화물 이용 경험을 살펴보면, '수도권(서울)'이 4.1%로 가장 높았으며, 그 다음으로 '영동권'이 2.9%로 나타났다.

<그림 4-18> 오프라인 불법복제 영화물 이용 경험(지역별)

(단위 : %)

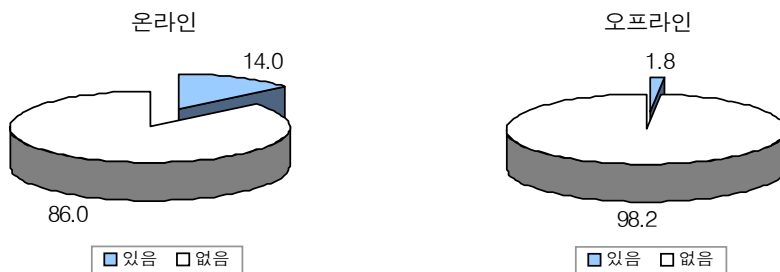


다. 불법복제 방송물 이용 경험

2011년 한 해 동안 온라인과 오프라인 불법복제 방송물을 이용해 본 경험이 있는 비율은 각각 14.0%, 1.8%로 나타났다.

<그림 4-19> 불법복제 방송물 이용 경험(전체)

(단위 : %)

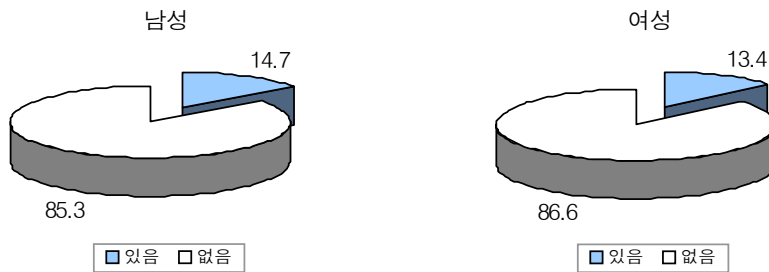


(1) 온라인

2011년 한 해 동안 불법복제 방송물 중 온라인 상에서 이용한 경험을 성별로 살펴보면, ‘남성’이 14.7%, ‘여성’은 13.4%로 나타났다.

<그림 4-20> 온라인 불법복제 방송물 이용 경험(성별)

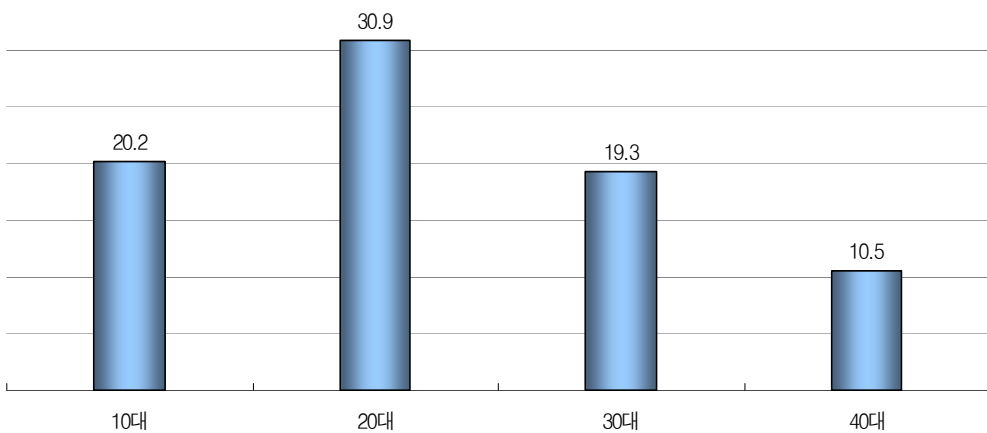
(단위 : %)



연령별 불법복제 방송물에 대한 이용 경험은 ‘20대’가 30.9%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘10대’ 20.2%, ‘30대’ 19.3%, ‘40대’ 10.5%의 순으로 나타났다. 50대 이상은 온라인 불법복제 방송물 이용 경험이 없는 것으로 조사되었다.

<그림 4-21> 온라인 불법복제 방송물 이용 경험(연령별)

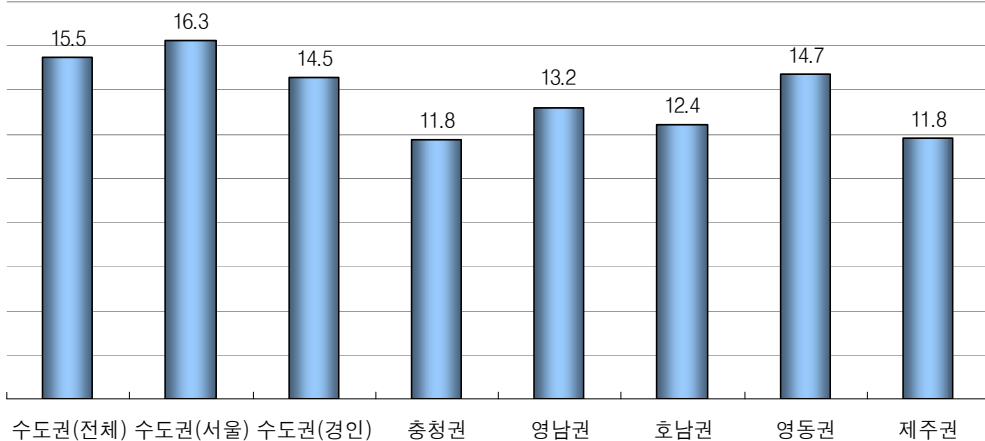
(단위 : %)



지역별로 온라인 불법복제 방송물의 이용 경험을 살펴보면, '수도권(서울)'이 16.3%로 가장 높았으며, 그 다음으로는 '영동권'이 14.7%로 나타났다.

<그림 4-22> 온라인 불법복제 방송물 이용 경험(지역별)

(단위 : %)

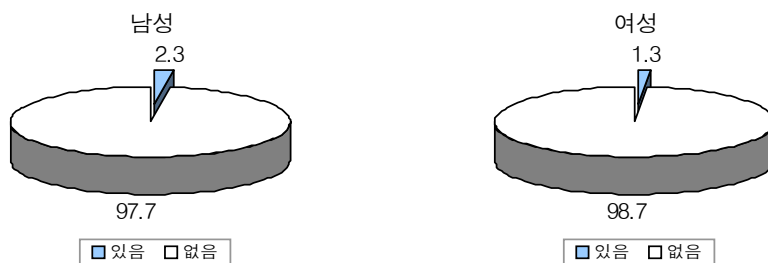


(2) 오프라인

2011년 한 해 동안 이용한 불법복제 방송물 중 오프라인 상에서 불법복제 DVD를 구입한 경험은 '남성'이 2.3%, '여성'은 1.3%로 나타났다.

<그림 4-23> 오프라인 불법복제 방송물 이용 경험(성별)

(단위 : %)

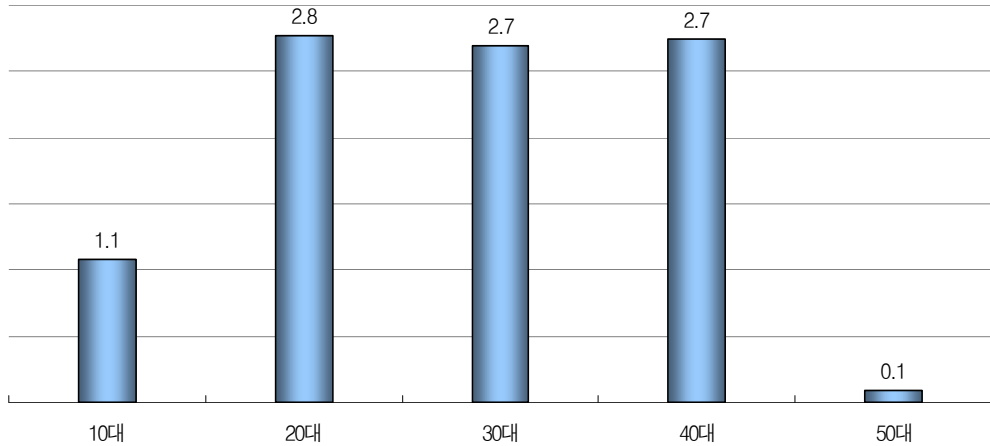


연령별로 오프라인에서의 불법복제 방송물 이용 경험을 살펴보면, '20대'가 2.8%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 '30대'와 '40대' 2.7%, '10대' 1.1%, '50대'

0.1%로 나타났다.

<그림 4-24> 오프라인 불법복제 방송물 이용 경험(연령별)

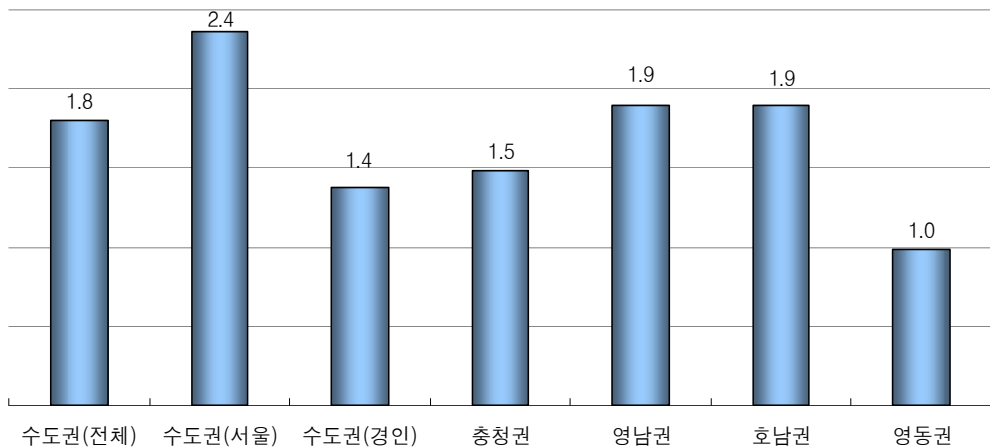
(단위 : %)



지역별로 오프라인에서의 불법복제 방송물 이용 경험을 살펴보면, '수도권(서울)'이 2.4%로 가장 높았으며, 그 다음으로 '영남권'과 '호남권'이 각각 1.9%로 나타났다.

<그림 4-25> 오프라인 불법복제 방송물 이용 경험(지역별)

(단위 : %)

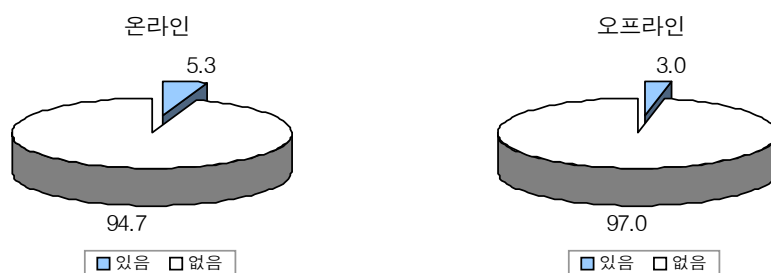


라. 불법복제 출판물 이용 경험

2011년 한 해 동안 온라인 불법복제 출판물을 이용해 본 경험이 있는 비율은 5.3%, 오프라인 불법복제 출판물을 이용해 본 경험이 있는 비율은 3.0%로 나타났다.

<그림 4-26> 불법복제 출판물 이용 경험(전체)

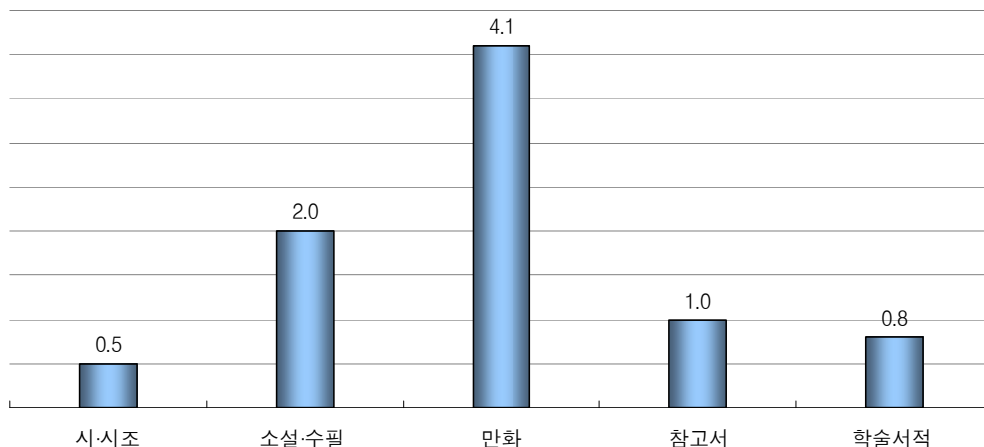
(단위 : %)



온라인 불법복제 출판물에 대한 이용 경험을 장르별로 살펴보면, ‘만화’ 4.1%, ‘소설·수필’ 2.0%, ‘참고서’ 1.0%, ‘학술서적’ 0.8%, ‘시·시조’ 0.5%의 순으로 나타났다.

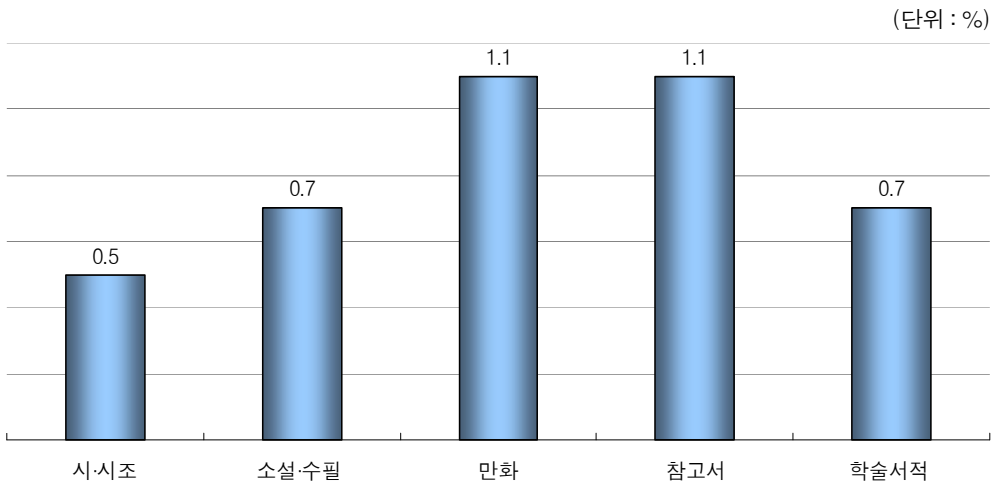
<그림 4-27> 불법복제 출판물 이용 경험(온라인)

(단위 : %)



오프라인 불법복제 출판물에 대한 이용 경험은 ‘만화’, ‘참고서’ 1.1%, ‘학술서적’, ‘소설·수필’ 0.7%, ‘시·시조’ 0.5%의 순으로 조사되었다. 특히 ‘만화’ 장르의 경우 온라인 상의 불법복제물 이용경험률이 오프라인에서 보다 상대적으로 높게 나타났다.

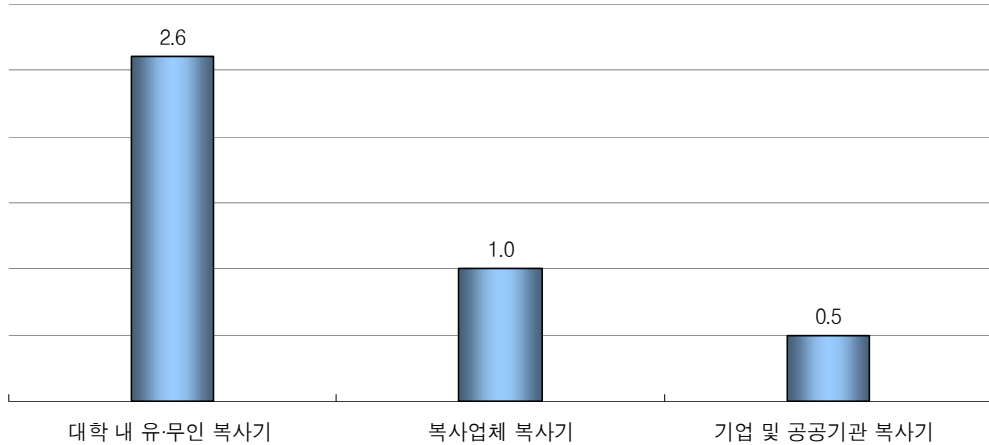
<그림 4-28> 불법복제 출판물 이용 경험(오프라인)



오프라인 불법복사 경험을 직업별로 분류한 결과, 대학생 및 대학원생의 경우 2011년 한 해 동안 ‘대학 내 유·무인 복사기’에서 2.6%가 불법복사를 경험해 본 것으로 나타났으며, 직장인의 경우 ‘기업 및 공공기관 복사기’에서 0.5%가 불법복사를 경험한 것으로 나타났다. ‘복사업체 복사기’에서는 1.0%가 불법복사를 경험한 것으로 나타났다.

<그림 4-29> 불법복제 출판물 이용 경험(오프라인 복사)

(단위: %)



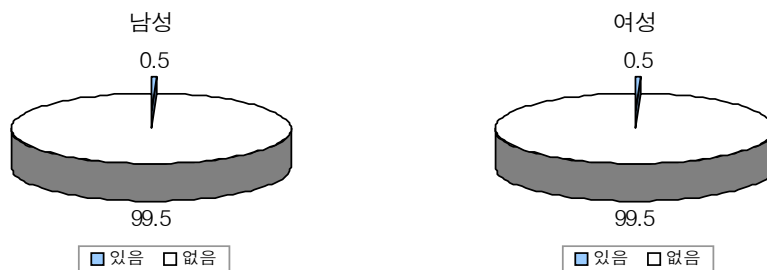
(1) 온라인

(가) 시·시조

2011년 한 해 동안 이용한 불법복제 출판물 중 ‘시·시조’ 장르를 온라인 상에서 다운로드 또는 스크랩한 경험을 성별로 살펴보면, ‘남성’, ‘여성’ 모두 0.5%로 매우 낮은 것으로 나타났다.

<그림 4-30> 온라인 불법복제 출판물(시·시조) 이용 경험(성별)

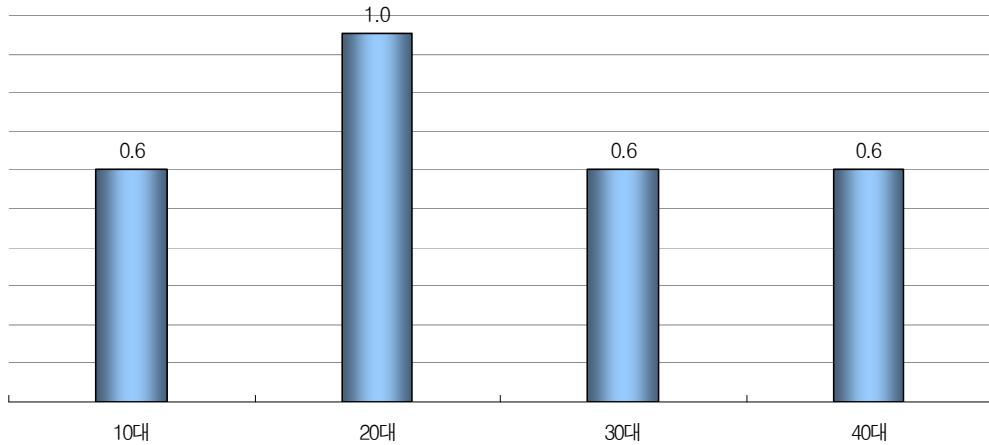
(단위: %)



연령별 이용 경험은 '20대'가 1.0%로 나타났으며, '10대', '30대', '40대' 모두 0.6%로 조사되었다.

<그림 4-31> 온라인 불법복제 출판물(시·시조) 이용 경험(연령별)

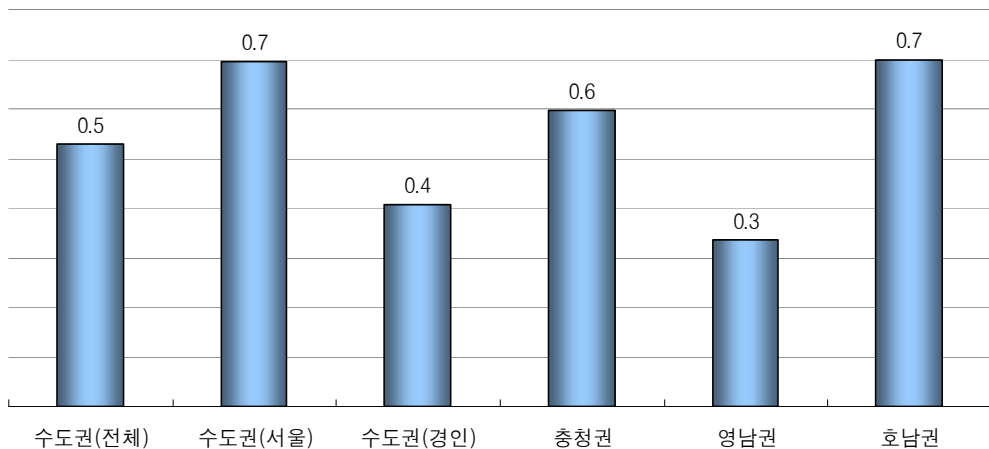
(단위 : %)



지역별로 온라인 불법복제 출판물 중 '시·시조' 장르의 이용 경험을 살펴보면, '수도권(서울)'과 '호남권'이 0.7%로 나타났으며, '충청권'은 0.6%, '수도권(경인)'은 0.4%, '영남권'은 0.3%로 조사되었다.

<그림 4-32> 온라인 불법복제 출판물(시·시조) 이용 경험(지역별)

(단위 : %)

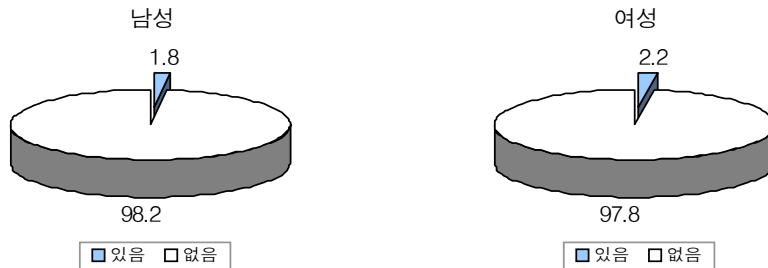


(나) 소설·수필

2011년 한 해 동안 이용한 불법복제 출판물 중 ‘소설·수필’ 장르를 온라인 상에서 다운로드 또는 스크랩한 경험을 성별로 살펴보면, ‘남성’ 1.8%, ‘여성’ 2.2%로 나타났다.

<그림 4-33> 온라인 불법복제 출판물(소설·수필) 이용 경험(성별)

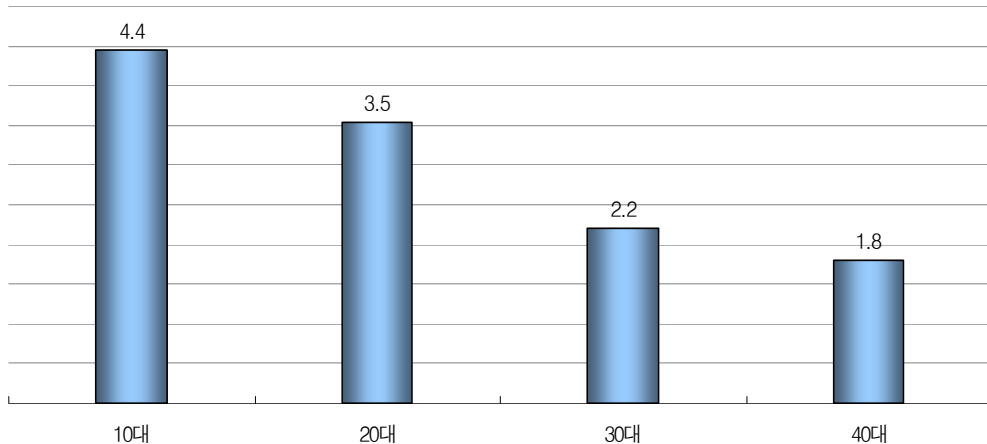
(단위 : %)



연령별 이용 경험은 ‘10대’가 4.4%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘20대’ 3.5%, ‘30대’ 2.2%, ‘40대’ 1.8%의 순으로 나타났다.

<그림 4-34> 온라인 불법복제 출판물(소설·수필) 이용 경험(연령별)

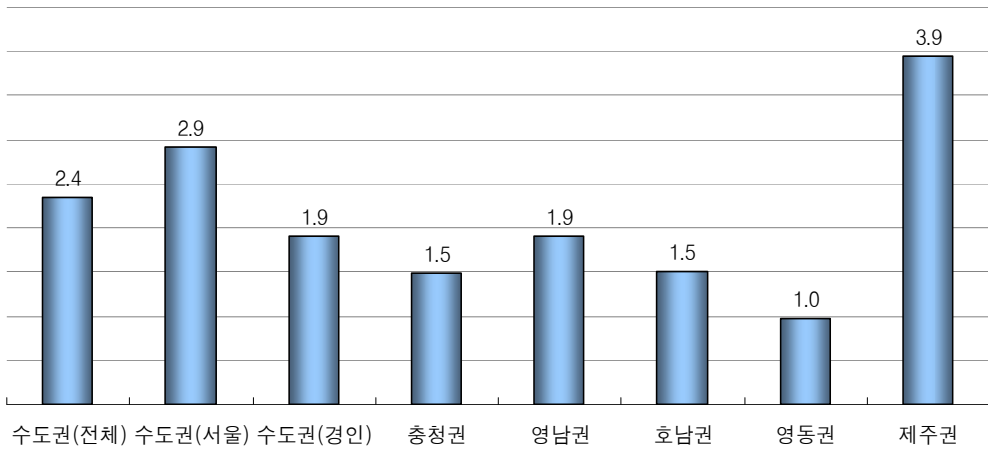
(단위 : %)



지역별로 온라인 불법복제 출판물 중 ‘소설·수필’ 장르의 이용 경험을 살펴보면, ‘제주권’이 3.9%로 가장 높았으며, 그 다음으로는 ‘수도권(서울)’에서 2.9%로 나타났다.

<그림 4-35> 온라인 불법복제 출판물(소설·수필) 이용 경험(지역별)

(단위 : %)

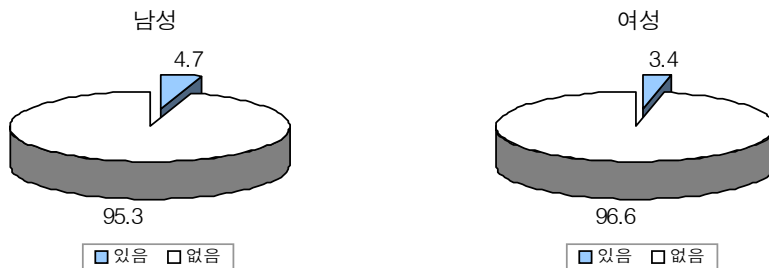


(다) 만화

2011년 한 해 동안 이용한 불법복제 출판물 중 ‘만화’ 장르를 온라인 상에서 다운로드 또는 스크랩한 경험을 성별로 살펴보면, ‘남성’이 4.7%, ‘여성’은 3.4%로 나타났다.

<그림 4-36> 온라인 불법복제 출판물(만화) 이용 경험(성별)

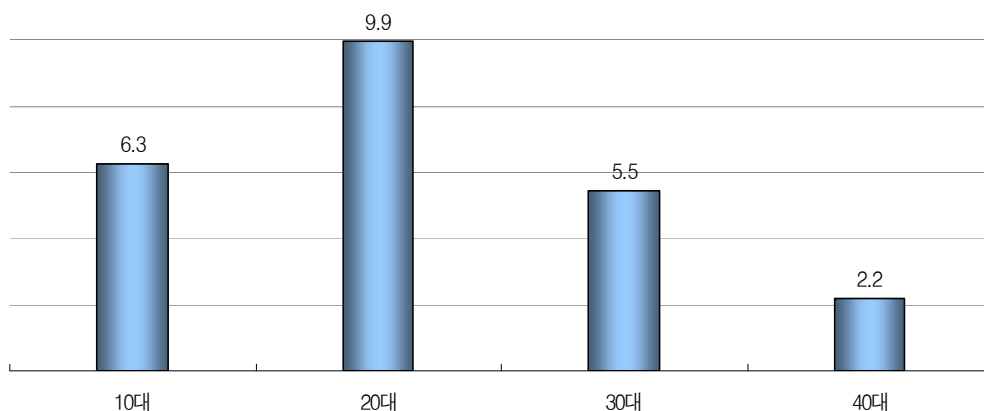
(단위 : %)



연령별 이용 경험은 '20대'가 9.9%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 '10대' 6.3%, '30대' 5.5%, '40대' 2.2%의 순으로 나타났다.

<그림 4-37> 온라인 불법복제 출판물(만화) 이용 경험(연령별)

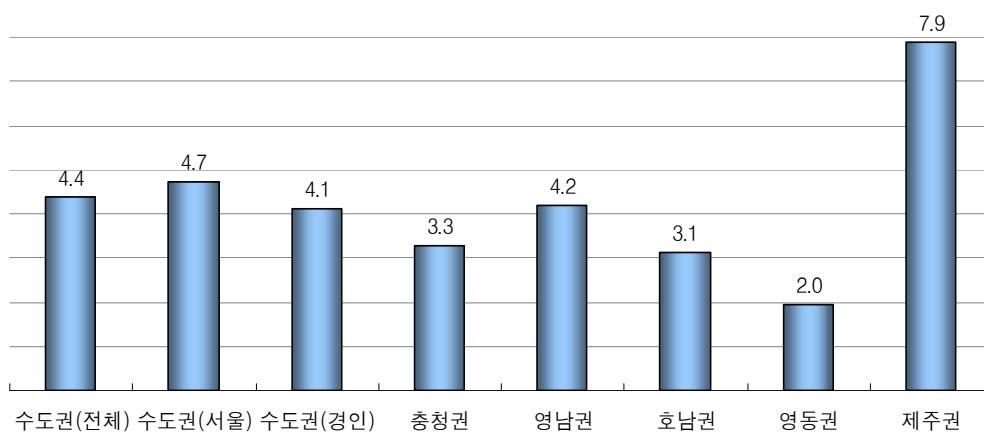
(단위 : %)



지역별로 온라인 불법복제 출판물 중 '만화' 장르에 대한 이용 경험을 살펴보면, '제주권'이 7.9%로 가장 높았으며, 그 다음으로는 '수도권(서울)'이 4.7%로 나타났다.

<그림 4-38> 온라인 불법복제 출판물(만화) 이용 경험(지역별)

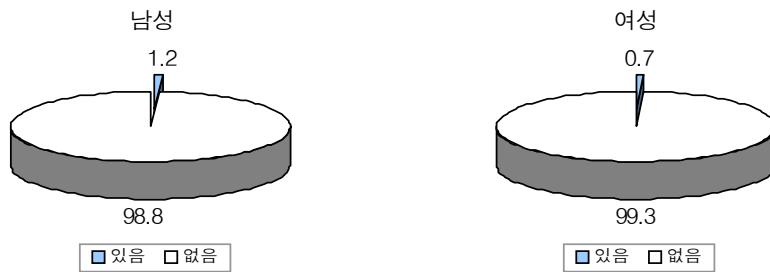
(단위 : %)



(라) 참고서

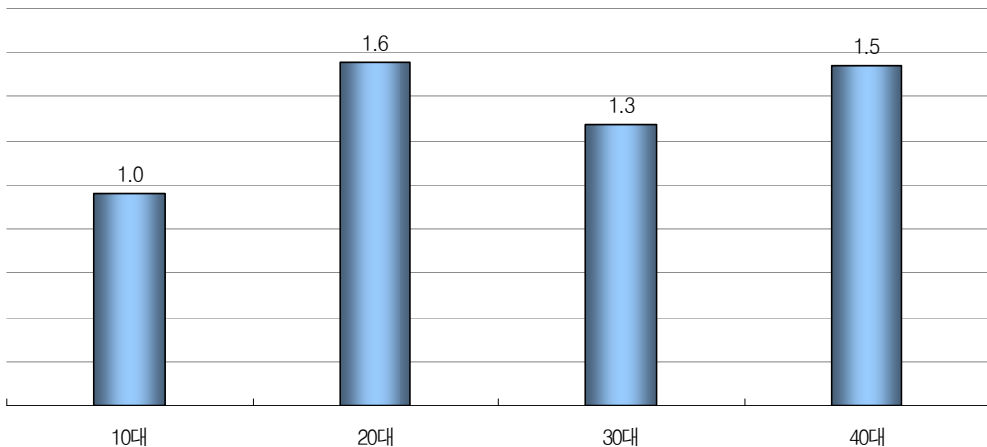
2011년 한 해 동안 이용한 불법복제 출판물 중 ‘참고서’ 장르를 온라인 상에서 다운로드 또는 스크랩한 경험을 성별로 살펴보면, ‘남성’이 1.2%, ‘여성’은 0.7%로 나타났다.

<그림 4-39> 온라인 불법복제 출판물(참고서) 이용 경험(성별)
(단위 : %)



연령별 이용 경험은 ‘20대’가 1.6%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘40대’ 1.5%, ‘30대’ 1.3%, ‘10대’ 1.0%의 순으로 나타났다.

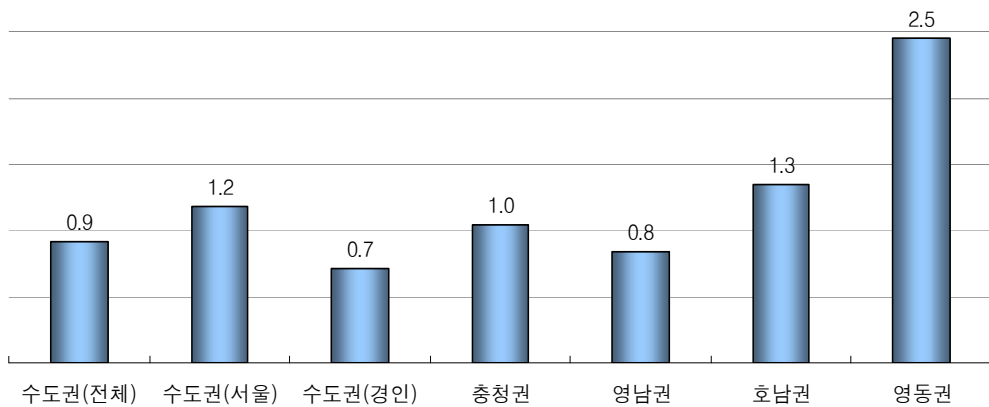
<그림 4-40> 온라인 불법복제 출판물(참고서) 이용 경험(연령별)
(단위 : %)



지역별로 온라인 불법복제 출판물 중 ‘참고서’ 장르의 이용 경험을 살펴보면, ‘영동권’이 2.5%로 가장 높았으며, 그 다음으로는 ‘호남권’ 1.3%, ‘수도권(서울)’ 1.2%로 나타났다.

<그림 4-41> 온라인 불법복제 출판물(참고서) 이용 경험(지역별)

(단위 : %)

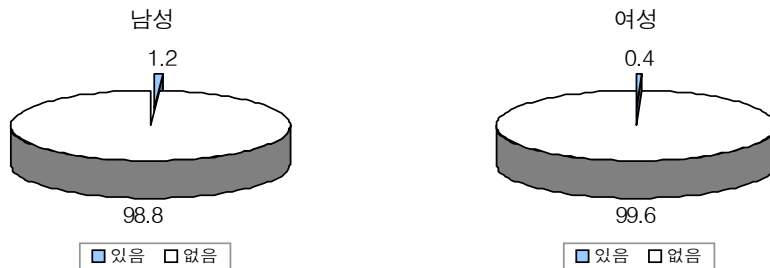


(마) 학술서적

2011년 한 해 동안 이용한 불법복제 출판물 중 ‘학술서적’ 장르를 온라인 상에서 다운로드 또는 스크랩한 경험을 성별로 살펴보면, ‘남성’이 1.2%, ‘여성’은 0.4%로 나타났다.

<그림 4-42> 온라인 불법복제 출판물(학술서적) 이용 경험(성별)

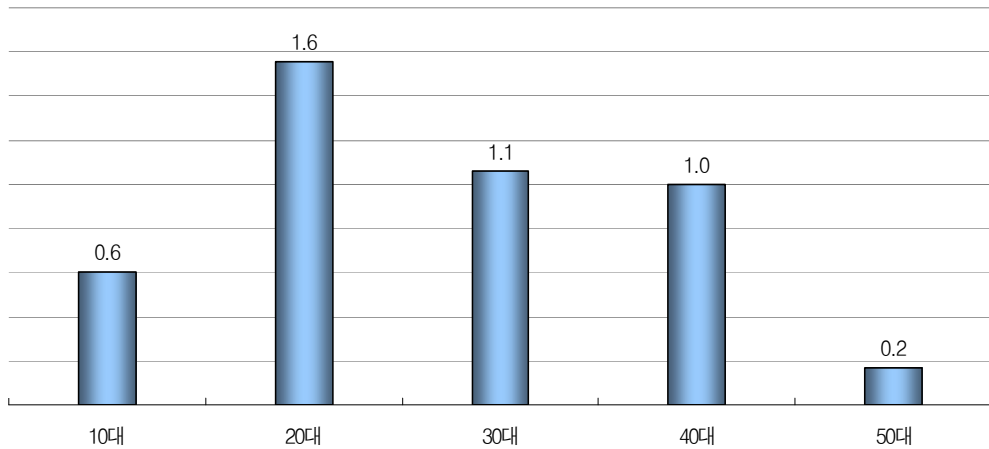
(단위 : %)



연령별 이용 경험은 '20대'가 1.6%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 '30대' 1.1%, '40대' 1.0%, '10대' 0.6%, '50대' 0.2%의 순으로 나타났다.

<그림 4-43> 온라인 불법복제 출판물(학술서적) 이용 경험(연령별)

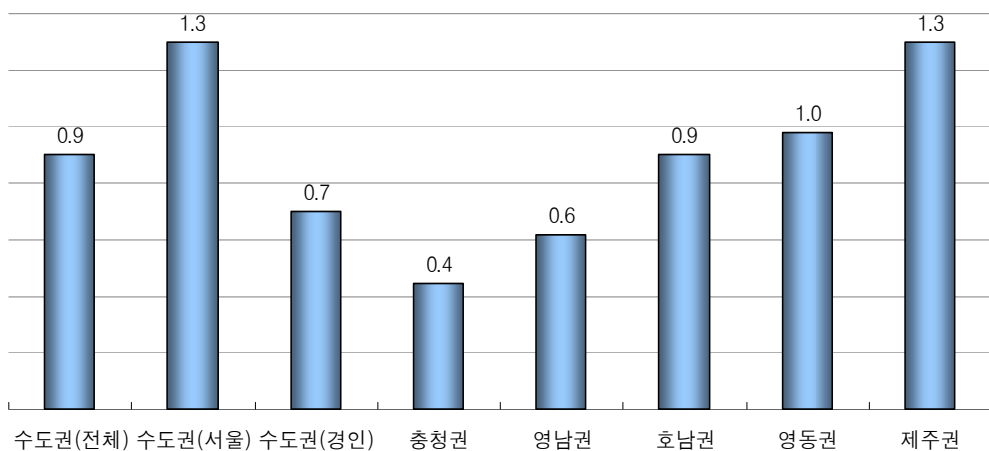
(단위 : %)



지역별로 온라인 불법복제 출판물 중 '학술서적' 장르의 이용 경험을 살펴보면, '수도권(서울)과 제주권'이 1.3%로 가장 높게 나타났다.

<그림 4-44> 온라인 불법복제 출판물(학술서적) 이용 경험(지역별)

(단위 : %)



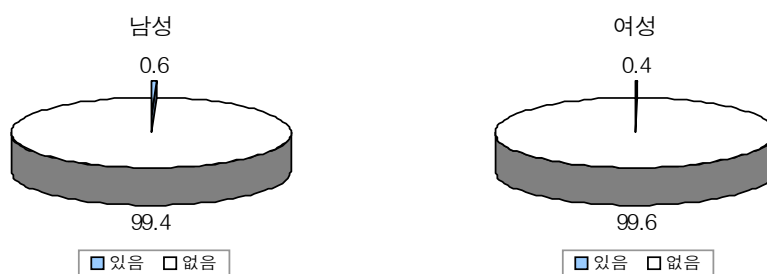
(2) 오프라인

(가) 시·시조

2011년 한 해 동안 이용한 불법복제 출판물 중 ‘시·시조’ 장르를 오프라인 상에서 구입한 경험은 ‘남성’이 0.6%, ‘여성’은 0.4%로 매우 낮게 나타났다.

<그림 4-45> 오프라인 불법복제 출판물(시·시조) 이용 경험(성별)

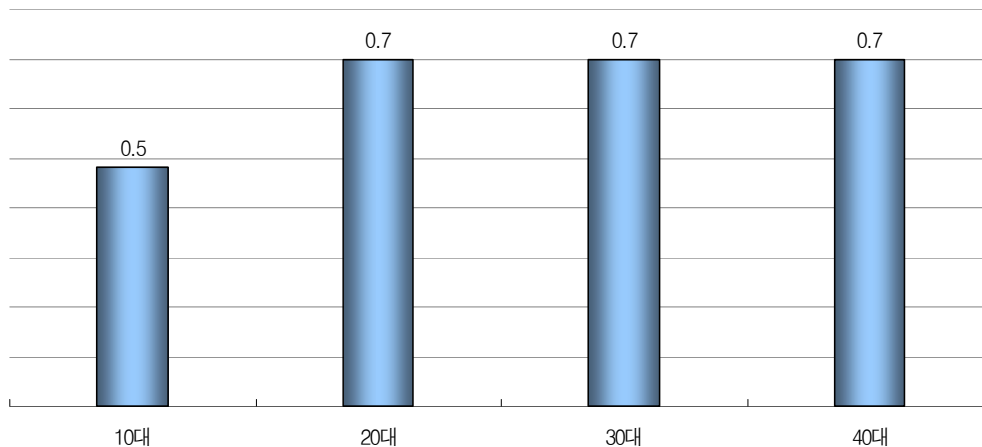
(단위 : %)



연령별로 오프라인 불법복제 출판물 중 ‘시·시조’ 장르의 이용 경험을 살펴보면, ‘20대’, ‘30대’, ‘40대’가 0.7%로 나타났으며, 그 다음으로 ‘10대’가 0.5%로 나타났다.

<그림 4-46> 오프라인 불법복제 출판물(시·시조) 이용 경험(연령별)

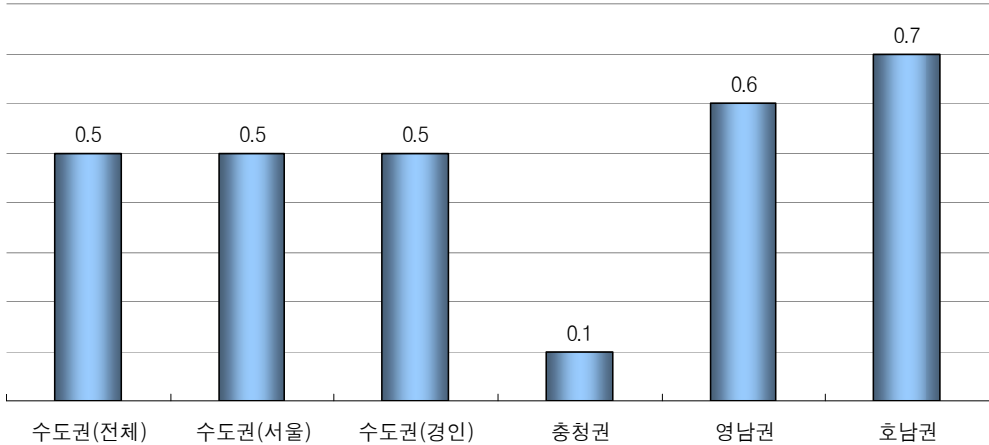
(단위 : %)



지역별로 오프라인에서의 불법복제 출판물 중 ‘시·시조’ 장르의 이용 경험을 살펴 보면, ‘호남권’이 0.7%로 나타났으며, 그 다음으로 ‘영남권’이 0.6%로 나타났다.

<그림 4-47> 오프라인 불법복제 출판물(시·시조) 이용 경험(지역별)

(단위 : %)

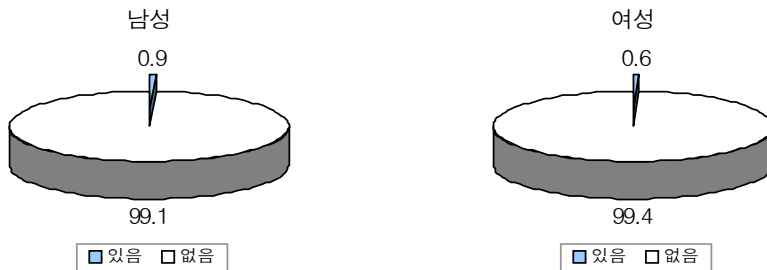


(나) 소설·수필

2011년 한 해 동안 이용한 불법복제 출판물 중 ‘소설·수필’ 장르를 오프라인 상에서 구입한 경험은 ‘남성’이 0.9%, ‘여성’은 0.6%로 나타났다.

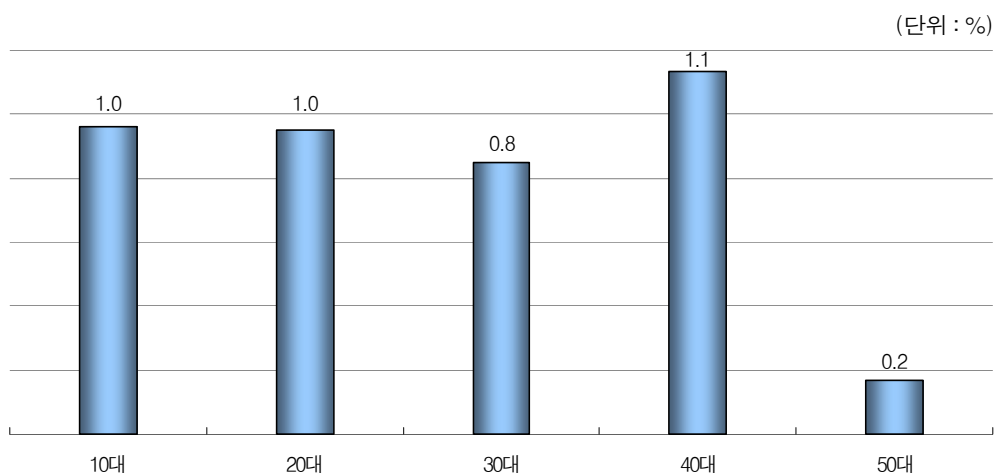
<그림 4-48> 오프라인 불법복제 출판물(소설·수필) 이용 경험(성별)

(단위 : %)



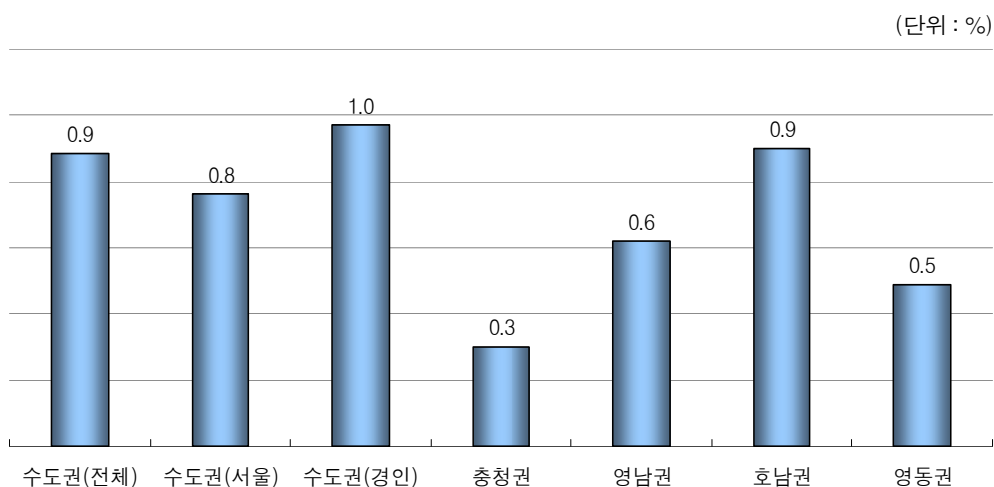
연령별로 오프라인 불법복제 출판물 중 ‘소설·수필’ 장르의 이용 경험을 살펴보면, ‘40대’가 1.1%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘10대’와 ‘20대’는 각각 1.0%, ‘30대’ 0.8%, ‘50대’ 0.2% 순으로 나타났다.

<그림 4-49> 오프라인 불법복제 출판물(소설·수필) 이용 경험(연령별)



지역별로 오프라인에서의 불법복제 출판물 중 ‘소설·수필’ 장르의 이용 경험을 살펴보면, ‘수도권(경인)’이 1.0%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘호남권’이 0.9%로 나타났다.

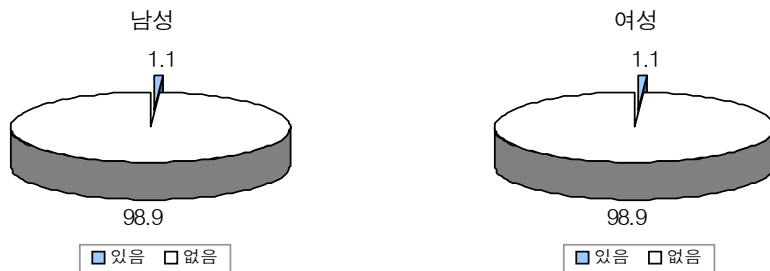
<그림 4-50> 오프라인 불법복제 출판물(소설·수필) 이용 경험(지역별)



(다) 만화

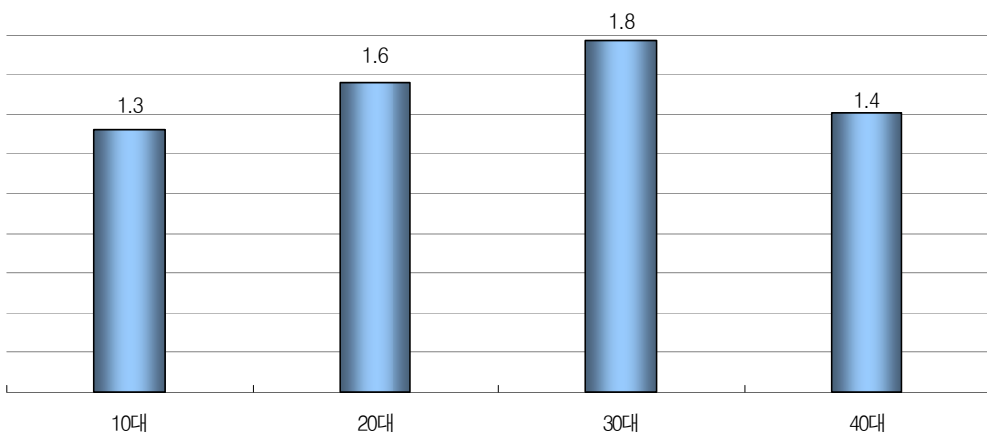
2011년 한 해 동안 이용한 불법복제 출판물 중 ‘만화’ 장르를 오프라인 상에서 구입한 경험은 ‘남성’과 ‘여성’ 모두 1.1%로 나타났다.

<그림 4-51> 오프라인 불법복제 출판물(만화) 이용 경험(성별)
(단위 : %)



연령별로 오프라인 불법복제 출판물 중 ‘만화’ 장르의 이용 경험을 살펴보면, ‘30대’가 1.8%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘20대’ 1.6%, ‘40대’ 1.4%, ‘10대’ 1.3%의 순으로 나타났다.

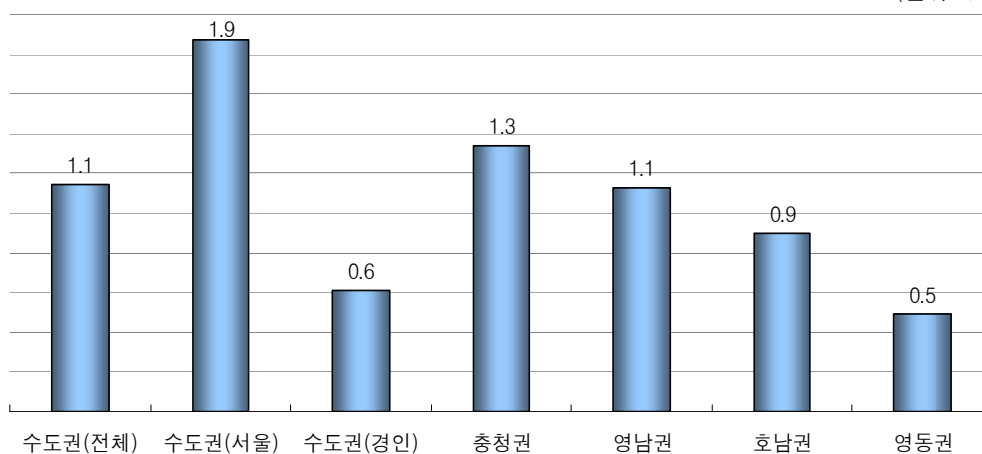
<그림 4-52> 오프라인 불법복제 출판물(만화) 이용 경험(연령별)
(단위 : %)



지역별로 오프라인 불법복제 출판물 중 ‘만화’ 장르의 이용 경험을 살펴보면, ‘수도권(서울)’이 1.9%로 가장 높았으며, 그 다음으로 ‘충청권’이 1.3%로 나타났다.

<그림 4-53> 오프라인 불법복제 출판물(만화) 이용 경험(지역별)

(단위 : %)

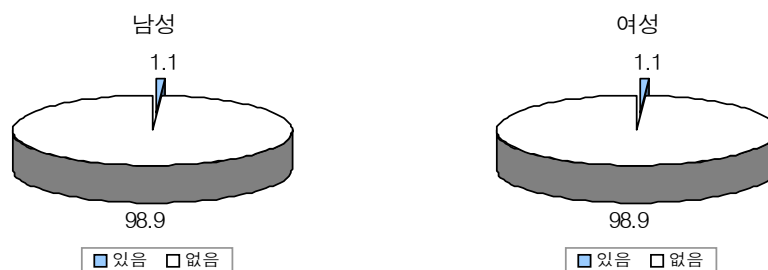


(라) 참고서

2011년 한 해 동안 이용한 불법복제 출판물 중 ‘참고서’ 장르를 오프라인 상에서 구입한 경험은 ‘남성’과 ‘여성’ 모두 1.1%로 나타났다.

<그림 4-54> 오프라인 불법복제 출판물(참고서) 이용 경험(성별)

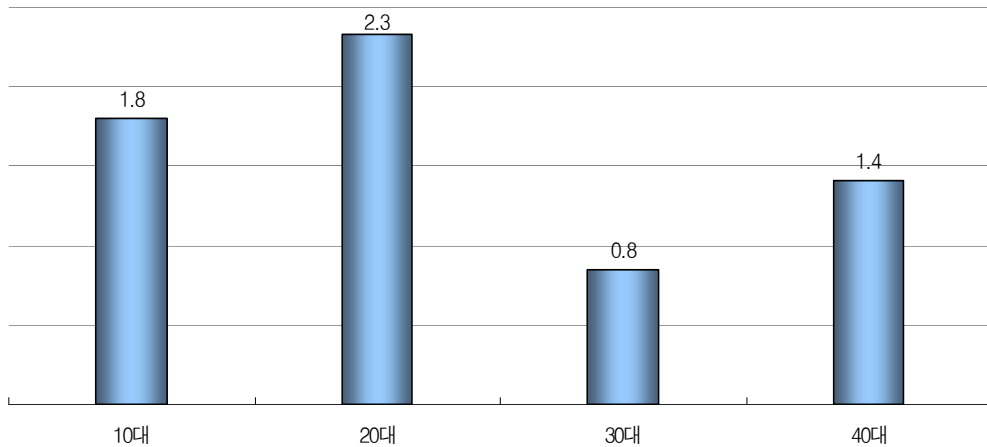
(단위 : %)



연령별로 오프라인 불법복제 출판물 중 ‘참고서’ 장르의 이용 경험을 살펴보면, ‘20대’가 2.3%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘10대’ 1.8%, ‘40대’ 1.4%, ‘30대’ 0.8%의 순으로 나타났다.

<그림 4-55> 오프라인 불법복제 출판물(참고서) 이용 경험(연령별)

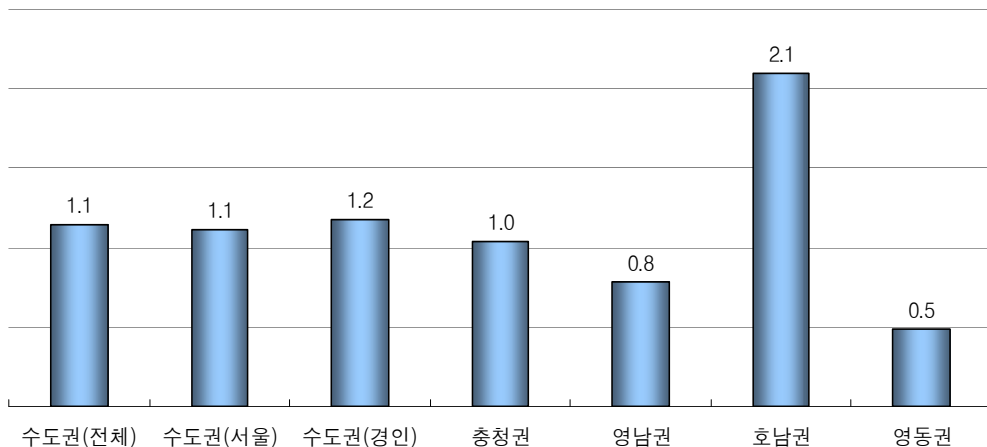
(단위 : %)



지역별로 오프라인 불법복제 출판물 중 ‘참고서’ 장르의 이용 경험을 살펴보면, ‘호남권’이 2.1%로 가장 높았으며, 그 다음으로 ‘수도권(경인)’이 1.2%로 나타났다.

<그림 4-56> 오프라인 불법복제 출판물(참고서) 이용 경험(지역별)

(단위 : %)

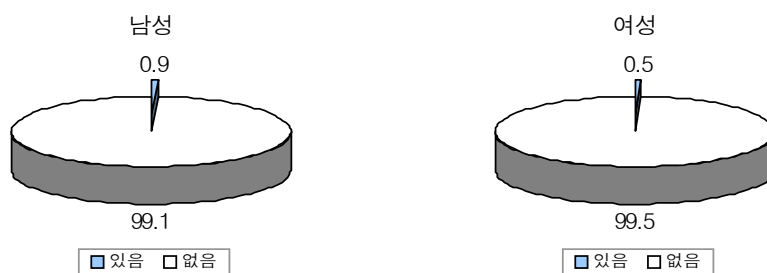


(마) 학술서적

2011년 한 해 동안 이용한 불법복제 출판물 중 ‘학술서적’ 장르를 오프라인 상에서 구입한 경험은 ‘남성’이 0.9%, ‘여성’은 0.5%로 나타났다.

<그림 4-57> 오프라인 불법복제 출판물(학술서적) 이용 경험(성별)

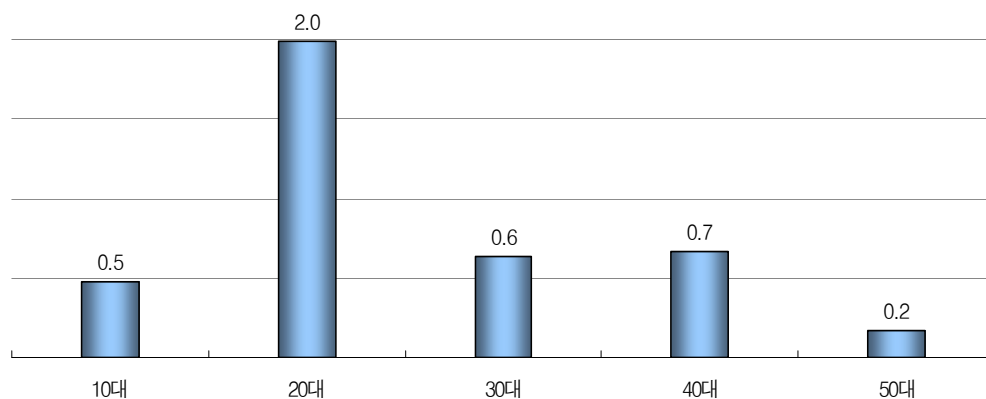
(단위 : %)



연령별로 오프라인 불법복제 출판물 중 ‘학술서적’ 장르의 이용 경험을 살펴보면, ‘20대’가 2.0%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘40대’ 0.7%, ‘30대’ 0.6%, ‘10대’ 0.5%, ‘50대’ 0.2%의 순으로 나타났다.

<그림 4-58> 오프라인 불법복제 출판물(학술서적) 이용 경험(연령별)

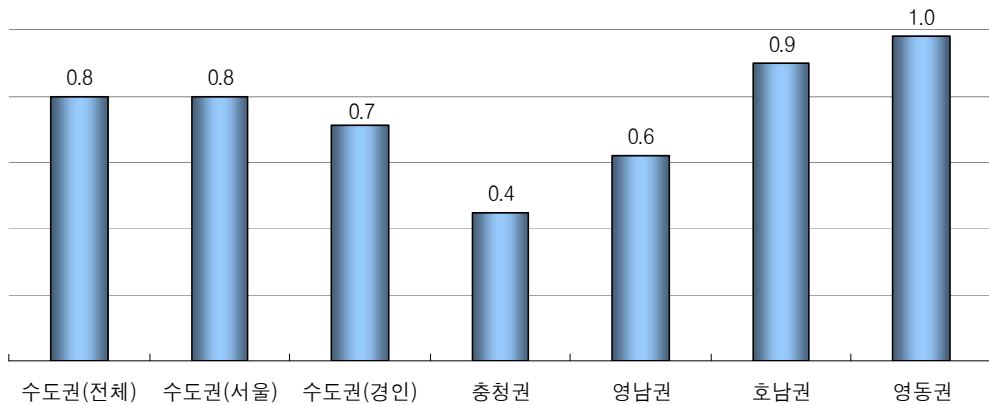
(단위 : %)



지역별로 오프라인 불법복제 출판물 중 ‘학술서적’ 장르의 이용 경험을 살펴보면, ‘영동권’이 1.0%로 가장 높았으며, 그 다음으로 ‘호남권’이 0.9%로 나타났다.

<그림 4-59> 오프라인 불법복제 출판물(학술서적) 이용 경험(지역별)

(단위 : %)



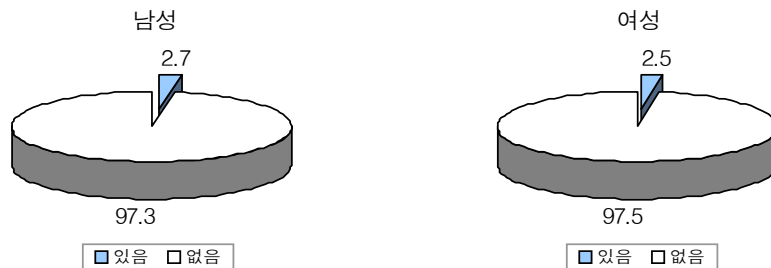
(바) 불법복사 이용 경험

1) 대학 내 유·무인 복사기(대학생 및 대학원생)

2011년 한 해 동안 ‘대학 내 유·무인 복사기’를 이용해 불법복사를 한 경험은 ‘남성’이 2.7%, ‘여성’은 2.5%로 나타났다.

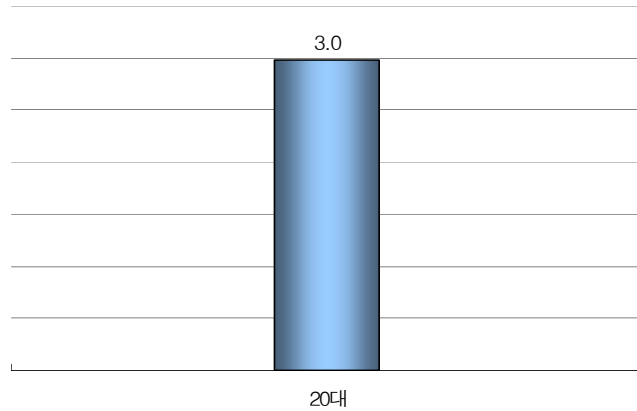
<그림 4-60> 대학 내 유·무인 복사기 불법복사 이용 경험(성별)

(단위 : %)



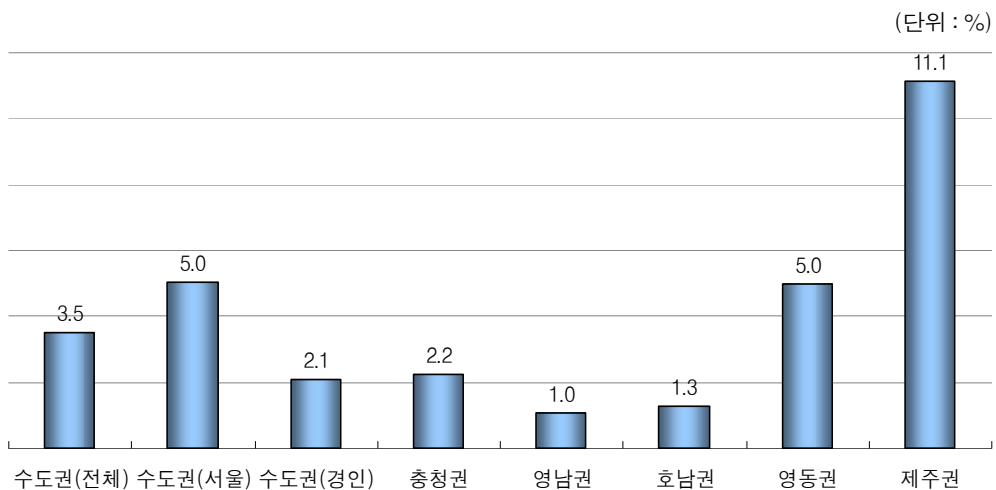
연령별로 ‘대학 내 유·무인 복사기’를 이용하여 불법복사를 한 경험을 살펴보면, ‘20대’가 3.0%로 나타났다.

<그림 4-61> 대학 내 유·무인 복사기 불법복사 이용 경험(연령별)
(단위 : %)



지역별로 ‘대학 내 유·무인 복사기’를 이용하여 불법복사를 한 경험을 살펴보면, ‘제주권’이 11.1%로 가장 높았으며, 그 다음으로 ‘수도권(서울)’과 ‘영동권’이 각각 5.0%로 나타났다.

<그림 4-62> 대학 내 유·무인 복사기 불법복사 이용 경험(지역별)⁶⁰⁾



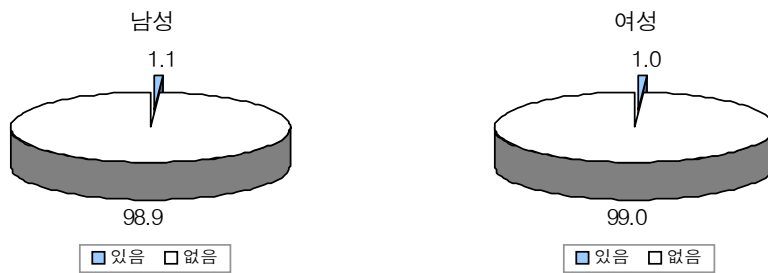
60) 제주권의 경우 응답 표본수가 9명으로 매우 적으므로 통계적 해석시 유의할 필요가 있음

2) 복사업체 복사기

2011년 한 해 동안 ‘복사업체 복사기’를 이용하여 불법복사를 한 경험은 ‘남성’이 1.1%, ‘여성’은 1.0%로 나타났다.

<그림 4-63> 복사업체 복사기 불법복사 이용 경험(성별)

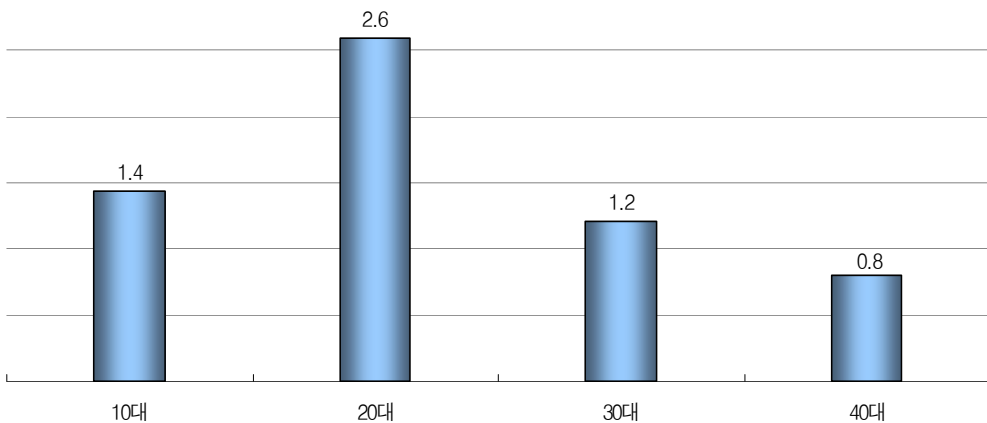
(단위 : %)



연령별로 ‘복사업체 복사기’를 이용하여 불법복사를 한 경험을 살펴보면, ‘20대’가 2.6%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘10대’ 1.4%, ‘30대’ 1.2%, ‘40대’ 0.8%의 순으로 나타났다.

<그림 4-64> 복사업체 복사기 불법복사 이용 경험(연령별)

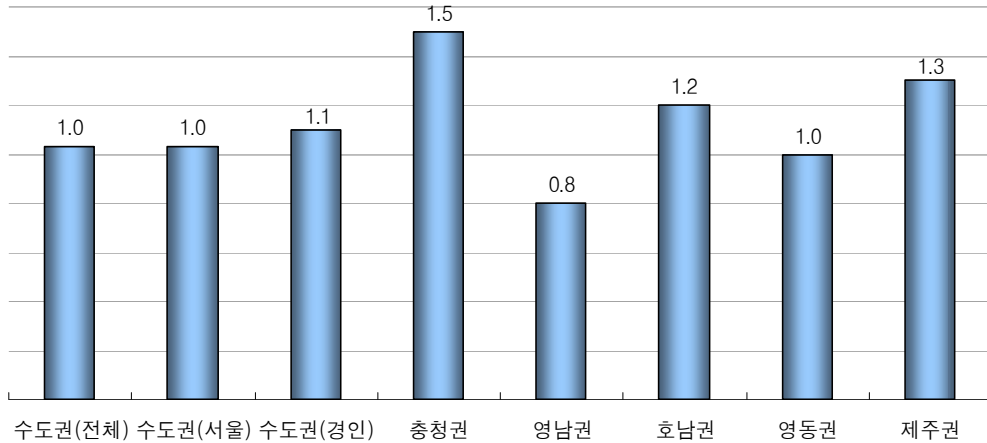
(단위 : %)



지역별로 '복사업체 복사기'를 이용하여 불법복사 한 경험을 살펴보면, '충청권'이 1.5%로 가장 높았으며, 그 다음으로 '제주권'이 1.3%로 나타났다.

<그림 4-65> 복사업체 복사기 불법복사 이용 경험(지역별)

(단위 : %)

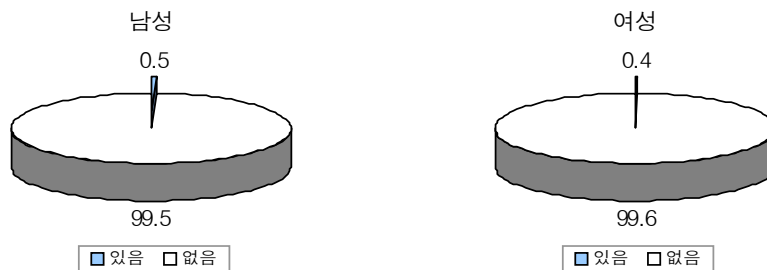


3) 기업 및 공공기관 복사기(직장인)

2011년 한 해 동안 '기업 및 공공기관 복사기'를 통해 불법복사를 한 경험은 '남성'이 0.5%, '여성'은 0.4%로 나타났다.

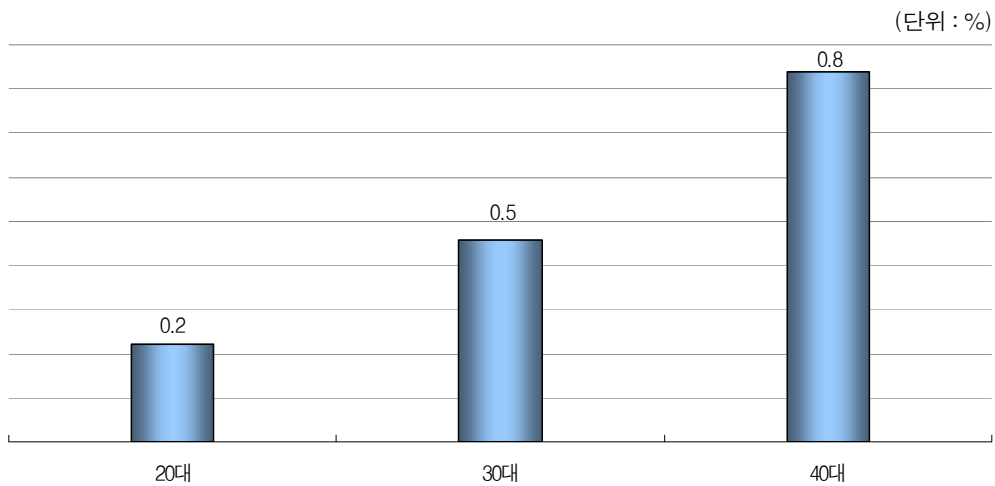
<그림 4-66> 기업 및 공공기관 복사기 불법복사 이용 경험(성별)

(단위 : %)



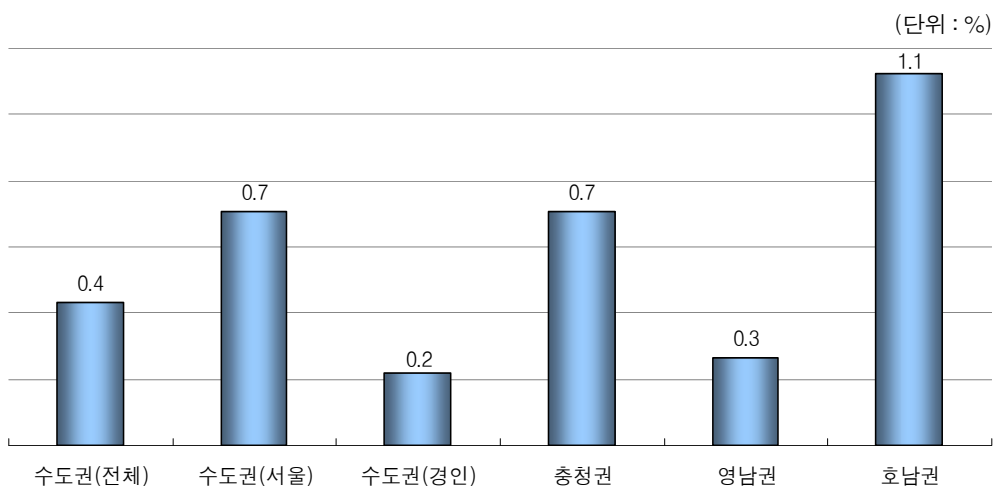
연령별로 ‘기업 및 공공기관 복사기’를 이용해 불법복사를 한 경험을 살펴보면, ‘40대’가 0.8%로 가장 높았으며, ‘30대’가 0.5%, ‘20대’가 0.2%로 나타났다.

<그림 4-67> 기업 및 공공기관 복사기 불법복사 이용 경험(연령별)



지역별로 ‘기업 및 공공기관 복사기’를 이용해 불법복사를 한 경험을 살펴보면, ‘호남권’이 1.1%로 가장 높았으며, 그 다음으로 ‘수도권(서울)’과 ‘충청권’이 각각 0.7%로 나타났다.

<그림 4-68> 기업 및 공공기관 복사기 불법복사 이용 경험(지역별)

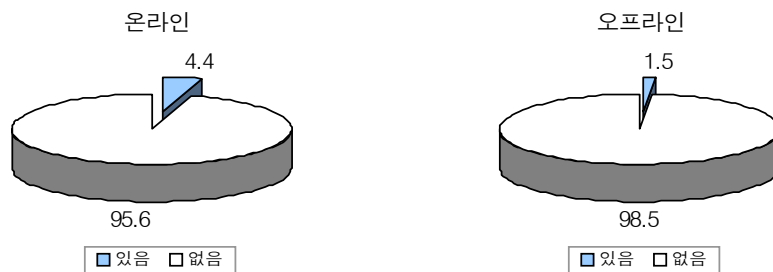


마. 불법복제 게임물 이용 경험

2011년 한 해 동안 온라인 불법복제 게임물을 이용해 본 경험이 있는 비율은 4.4%, 오프라인 불법복제 게임물을 이용해 본 경험이 있는 비율은 1.5%로 나타났다.

<그림 4-69> 불법복제 게임물 이용 경험(전체)

(단위 : %)

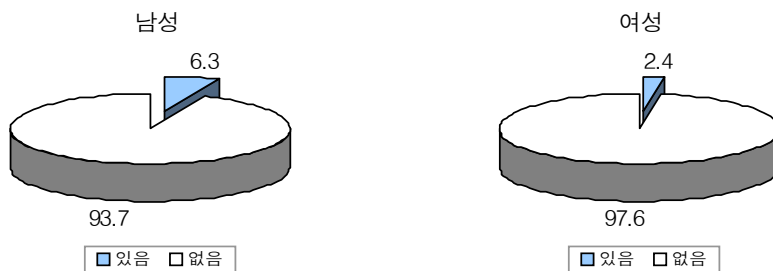


(1) 온라인

2011년 한 해 동안 이용한 불법복제 게임물 중 온라인 상에서 다운로드한 이용 경험을 성별로 살펴보면, '남성'이 6.3%, '여성'은 2.4%로 나타났다.

<그림 4-70> 온라인 불법복제 게임물 이용 경험(성별)

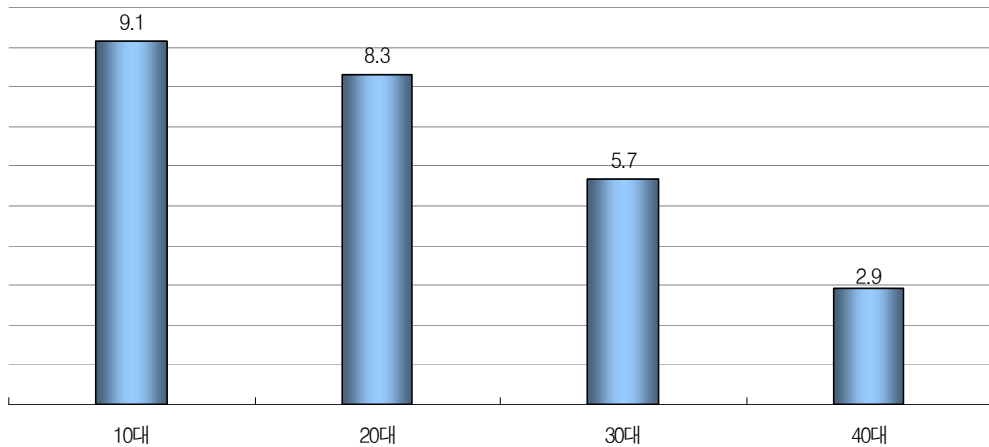
(단위 : %)



연령별로 불법복제 게임물에 대한 이용 경험은 '10대'가 9.1%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 '20대' 8.3%, '30대' 5.7%, '40대' 2.9%의 순으로 나타났다. 연령대가 높아질수록 이용 경험은 적은 것으로 조사되었다.

<그림 4-71> 온라인 불법복제 게임물 이용 경험(연령별)

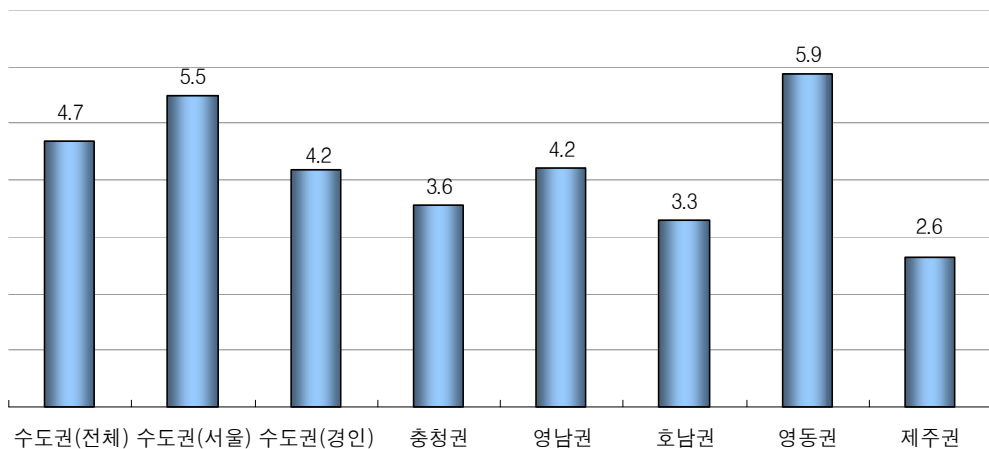
(단위 : %)



지역별로 온라인 불법복제 게임물의 이용 경험을 살펴보면, '영동권'이 5.9%로 가장 높았으며, 그 다음으로 '수도권(서울)'이 5.5%로 나타났다.

<그림 4-72> 온라인 불법복제 게임물 이용 경험(지역별)

(단위 : %)

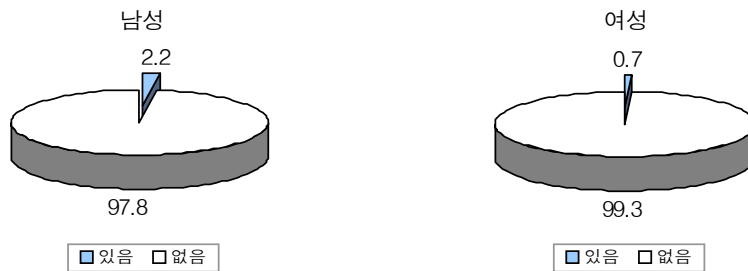


(2) 오프라인

2011년 한 해 동안 이용한 불법복제 게임물 중 오프라인 상에서 게임 타이틀⁶¹⁾을 구입한 경험은 ‘남성’이 2.2%, ‘여성’은 0.7%로 나타났다.

<그림 4-73> 오프라인 불법복제 게임물 이용 경험(성별)

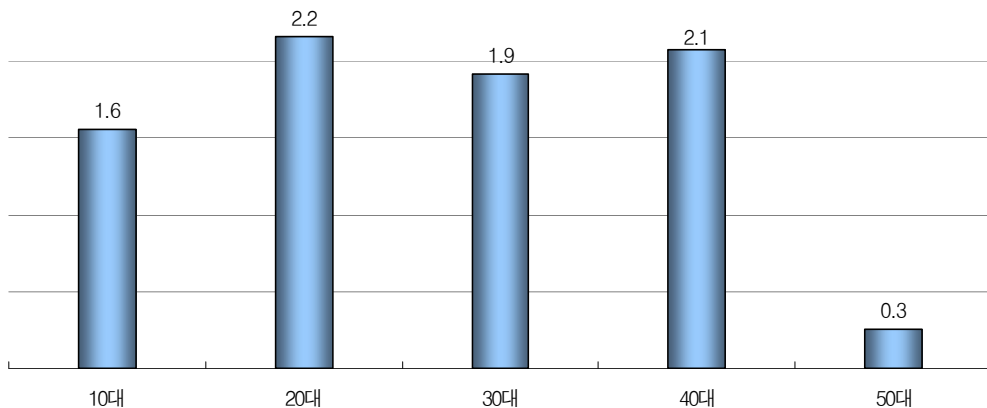
(단위 : %)



연령별로 오프라인에서의 불법복제 게임물 이용 경험을 살펴보면, ‘20대’가 2.2%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 ‘40대’ 2.1%, ‘30대’ 1.9%, ‘10대’ 1.6%, ‘50대’ 0.3%의 순으로 나타났다.

<그림 4-74> 오프라인 불법복제 게임물 이용 경험(연령별)

(단위 : %)

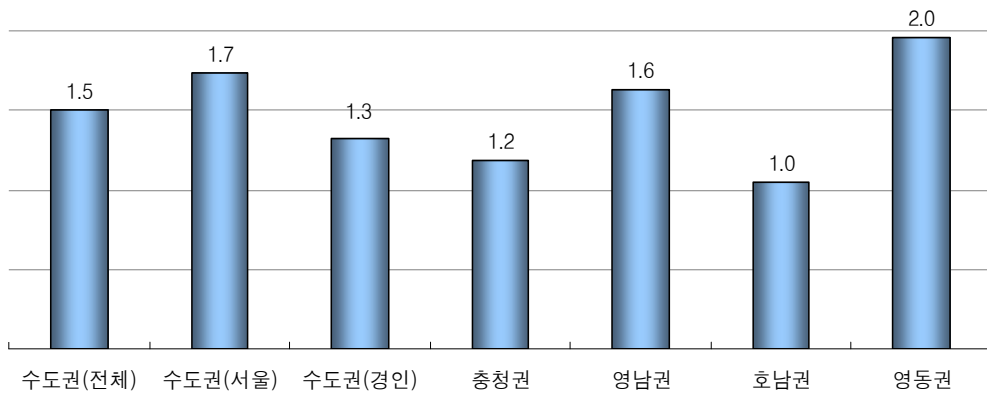


61) 게임분야 불법복제물의 집계단위인 ‘타이틀’이란 게임용 CD, DVD, 게임이 내장된 칩(R4, DSTT 등)으로써, 만약 ‘FIFA 11’ 라는 게임물이 DVD 2장으로 구성되어 있을 경우 1편의 타이틀로 간주함

지역별로 오프라인에서의 불법복제 게임물 이용 경험을 살펴보면, ‘영동권’이 2.0%로 가장 높았으며, 그 다음으로 ‘수도권(서울)’이 1.7%로 나타났다.

<그림 4-75> 오프라인 불법복제 게임물 이용 경험(지역별)

(단위 : %)



제2절 불법복제물 시장규모

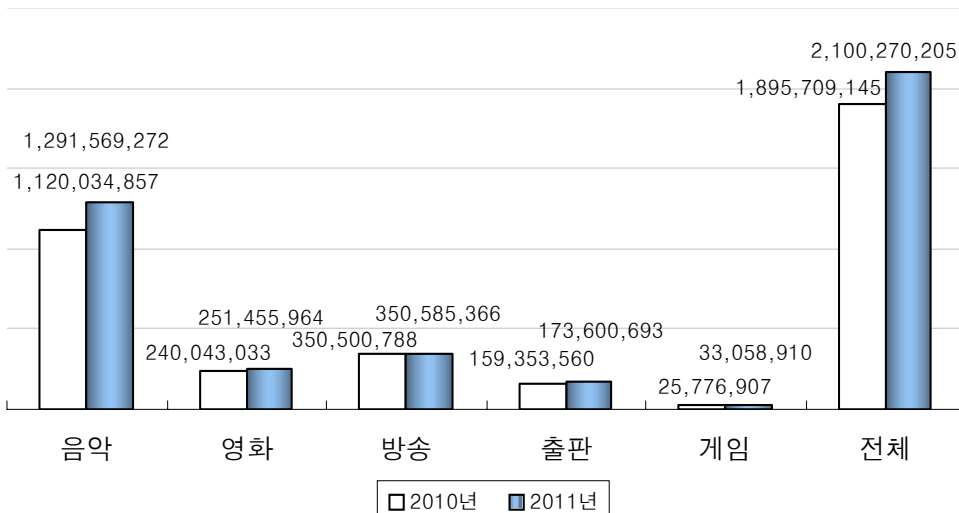
1. 불법복제물 전체 시장규모⁶²⁾

가. 온·오프라인 규모(전체)

조사를 통해 파악한 5개 콘텐츠(음악물, 영화물, 방송물, 출판물 및 게임물)의 2011년 한 해 동안의 불법복제물 유통량은 총 21억27만205개로 2010년(18억9,570만9,145개) 대비 10.8%가 증가한 것으로 나타났다. 콘텐츠 건수 기준으로 살펴보면 음악물이 12억9,156만9,272곡으로 전년(11억2,003만4,857곡) 대비 15.3% 증가, 영화물 2억5,145만5,964편으로 전년(2억4,004만3,033편) 대비 4.8% 증가, 방송물 3억5,058만5,366편으로 전년(3억5,050만788편) 대비 0.02% 증가, 출판물은 1억7,360만693권으로 전년(1억5,935만3,560권) 대비 8.9% 증가, 게임물은 3,305만8,910편으로 전년(2,577만6,907편) 대비 28.3% 증가한 것으로 조사되었다.

<그림 4-76> 불법복제물 분야별 시장규모(건수)⁶³⁾

(단위 : 개)

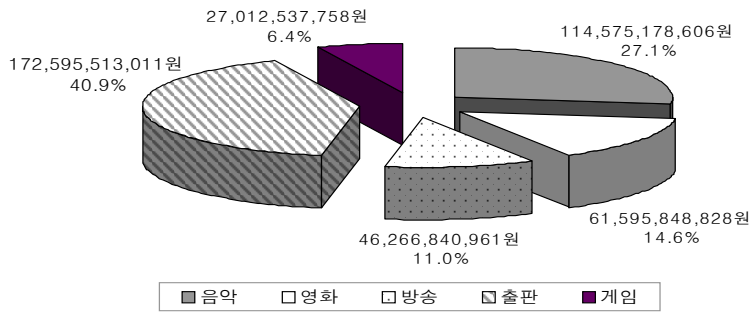


62) 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모와 관련한 일부 수치들은 엑셀 프로그램 상에서 반올림된 값으로, 개별 수치의 합과 총계로 제시된 값이 근소하게 일치하지 않을 수 있음(이하 동일)

63) 건수의 단위는 음악물의 경우 '곡', 영화물과 방송물 및 게임물은 '편', 출판물은 '권'임. 음악물 1개 앨범은 10곡으로 간주함

이 유통량에 불법복제물 유통가격을 적용하여 산출한 시장규모는 총 4,220억4,591만 9,164원으로 2010년(5,101억7,326만5,350원) 대비 17.3% 감소한 것으로 나타났다.⁶⁴⁾

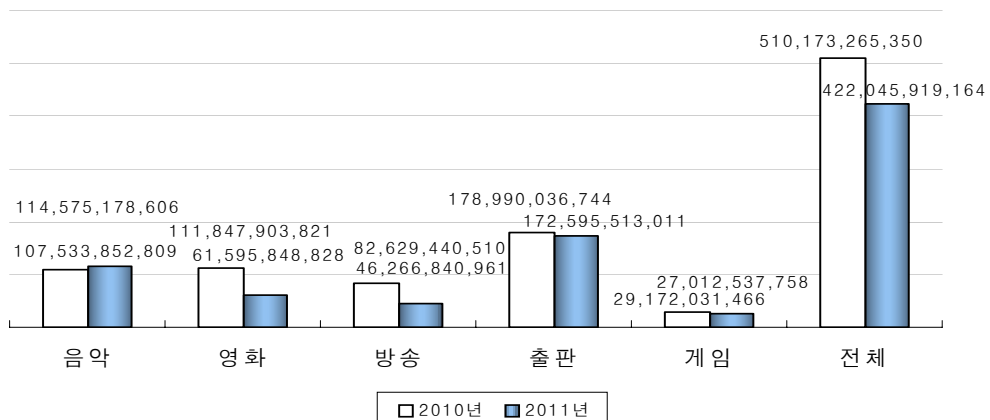
<그림 4-77> 2011년 불법복제물 분야별 시장규모(금액)



콘텐츠 금액 기준으로 살펴보면 음악물이 1,145억7,517만8,606원으로 전년(1,075억3,385만2,809원) 대비 6.5% 증가, 영화물은 615억9,584만8,828원으로 전년(1,118억4,790만3,821원) 대비 44.9% 감소, 방송물은 462억6,684만961원으로 전년(826억2,944만510원) 대비 44.0% 감소, 출판물은 1,725억9,551만3,011원으로 전년(1,789억9,003만6,744원) 대비 3.6% 감소, 게임물은 270억1,253만7,758원으로 전년(291억7,203만1,466원) 대비 7.4% 감소한 것으로 나타났다.

<그림 4-78> 불법복제물 분야별 시장규모(금액)

(단위: 원)



64) 건수 기준 불법복제물 시장규모가 증가했지만 금액 기준으로 감소한 원인에 대해서는 본문 pp. 262-263를 참고할 것

2011년의 불법복제물 시장규모는 건수 기준으로 보았을 때, 전년도와 마찬가지로 음악물, 방송물, 영화물, 출판물, 게임물의 순으로 나타났다.

<표 4-1> 불법복제물 분야별 시장규모(건수)

구분	유통량		전년대비 증감률(%)
	2010년	2011년	
음악	11억 2,003만 4,857곡	12억 9,156만 9,272곡	15.3
영화	2억 4,004만 3,033편	2억 5,145만 5,964편	4.8
방송	3억 5,050만 788편	3억 5,058만 5,366편	0.0
출판	1억 5,935만 3,560권	1억 7,360만 693권	8.9
게임	2,577만 6,907편	3,305만 8,910편	28.3
총계	18억 9,570만 9,145개	21억 27만 205개	10.8

2011년의 불법복제물 시장규모를 금액 기준으로 보면 출판물, 음악물, 영화물, 방송물, 게임물의 순으로 나타났다.

<표 4-2> 불법복제물 분야별 시장규모(금액)

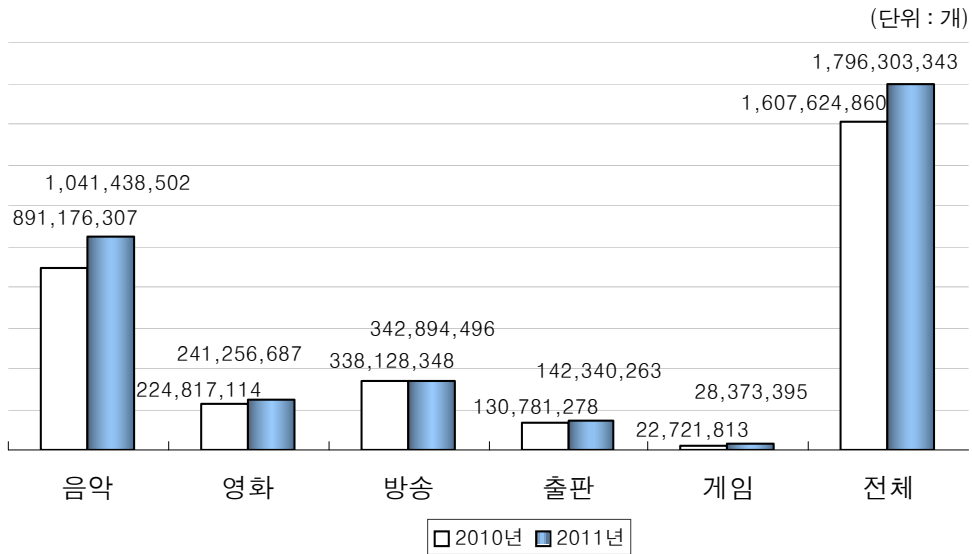
구분	금액		전년대비 증감률(%)
	2010년	2011년	
음악	1,075억 3,385만 2,809원	1,145억 7,517만 8,606원	6.5
영화	1,118억 4,790만 3,821원	615억 9,584만 8,828원	-44.9
방송	826억 2,944만 510원	462억 6,684만 961원	-44.0
출판	1,789억 9,003만 6,744원	1,725억 9,551만 3,011원	-3.6
게임	291억 7,203만 1,466원	270억 1,253만 7,758원	-7.4
총계	5,101억 7,326만 5,350원	4,220억 4,591만 9,164원	-17.3

나. 온라인 불법복제물 시장규모

전체 온라인 불법복제물의 유통 현황은 건수 기준으로 총 17억9,630만3,343개이며 금액 기준으로는 총 859억1,375만4,070원으로 나타났다. 콘텐츠별 세부현황을

살펴보면 음악물의 유통량이 10억4,143만8,502곡으로 가장 많았으며, 그 다음으로 방송물 3억4,289만4,496편, 영화물 2억4,125만6,687편, 출판물 1억4,234만263권, 게임물 2,837만3,395편의 순으로 나타났다. 한편, 유통가격을 적용하여 산출한 온라인 불법복제물 시장규모는 영화물이 379억7,432만3,296원으로 가장 큰 것으로 나타났으며, 그 다음으로 방송물 270억3,966만5,961원, 출판물 121억4,431만2,609원, 게임물 80억6,431만5,098원, 음악물 6억9,113만7,106원의 순으로 나타났다.

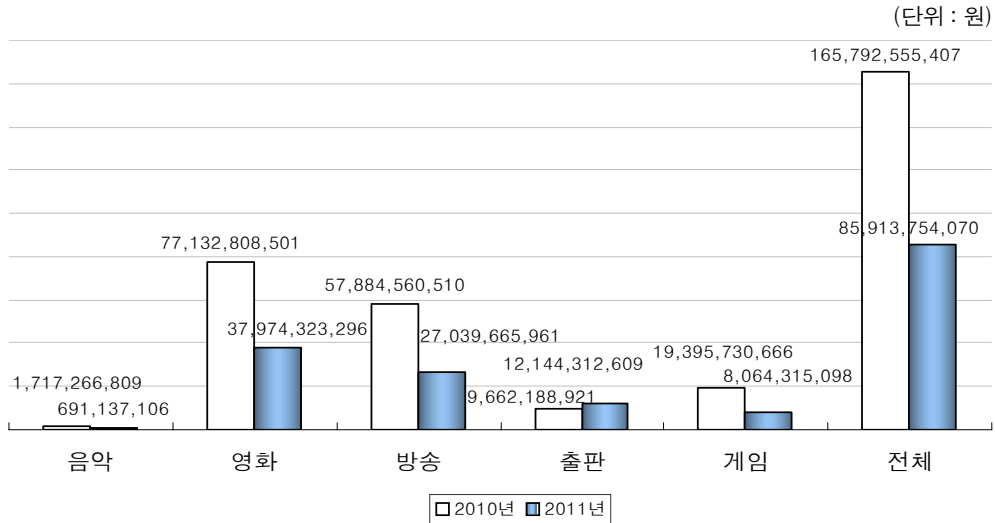
<그림 4-79> 온라인 불법복제물 분야별 시장규모(건수)



<표 4-3> 온라인 불법복제물 분야별 시장규모(건수)

구분	유통량		전년대비 증감률(%)
	2010년	2011년	
음악	8억 9,117만 6,307곡	10억 4,143만 8,502곡	16.9
영화	2억 2,481만 7,114편	2억 4,125만 6,687편	7.3
방송	3억 3,812만 8,348편	3억 4,289만 4,496편	1.4
출판	1억 3,078만 1,278권	1억 4,234만 263권	8.8
게임	2,272만 1,813편	2,837만 3,395편	24.9
총계	16억 762만 4,860개	17억 9,630만 3,343개	11.7

<그림 4-80> 온라인 불법복제물 분야별 시장규모(금액)



<표 4-4> 온라인 불법복제물 분야별 시장규모(금액)

구분	금액		전년대비 증감률(%)
	2010년	2011년	
음악	17억 1,726만 6,809원	6억 9,113만 7,106원	-59.8
영화	771억 3,280만 8,501원	379억 7,432만 3,296원	-50.8
방송	578억 8,456만 510원	270억 3,966만 5,961원	-53.3
출판	96억 6,218만 8,921원	121억 4,431만 2,609원	25.7
게임	193억 9,573만 666원	80억 6,431만 5,098원	-58.4
총계	1,657억 9,255만 5,407원	859억 1,375만 4,070원	-48.2

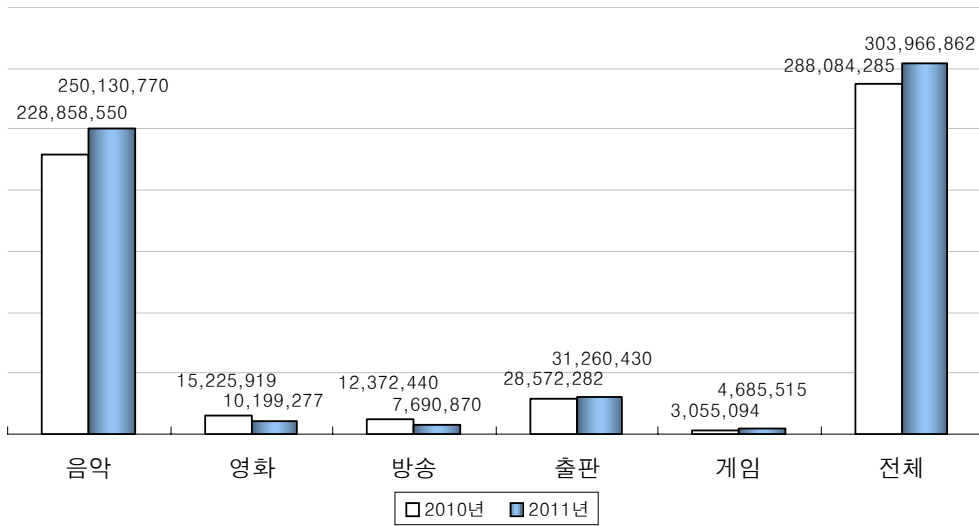
다. 오프라인 불법복제물 시장규모

전체 오프라인 불법복제물의 유통 현황은 건수 기준으로 총 3억396만6,862개이며 금액 기준으로는 총 3,361억3,216만5,094원으로 나타났다. 콘텐츠별로 세부 현황을 살펴보면 음악물의 유통량이 2억5,013만770곡으로 가장 많았으며, 그 다음으로 출판물 3,126만430권, 영화물 1,019만9,277편, 방송물 769만870편, 게임물 468만5,515편의 순으로 나타났다. 유통가격을 적용하여 산출한 오프라인 불법복제물

시장규모는 출판물이 1,604억5,120만402원으로 가장 큰 것으로 나타났으며, 그 다음으로 음악물 1,138억8,404만1,500원, 영화물 236억2,152만5,532원, 방송물 192억 2,717만5,000원, 게임물 189억4,822만2,660원의 순으로 나타났다.

<그림 4-81> 오프라인 불법복제물 분야별 시장규모(건수)

(단위: 개)

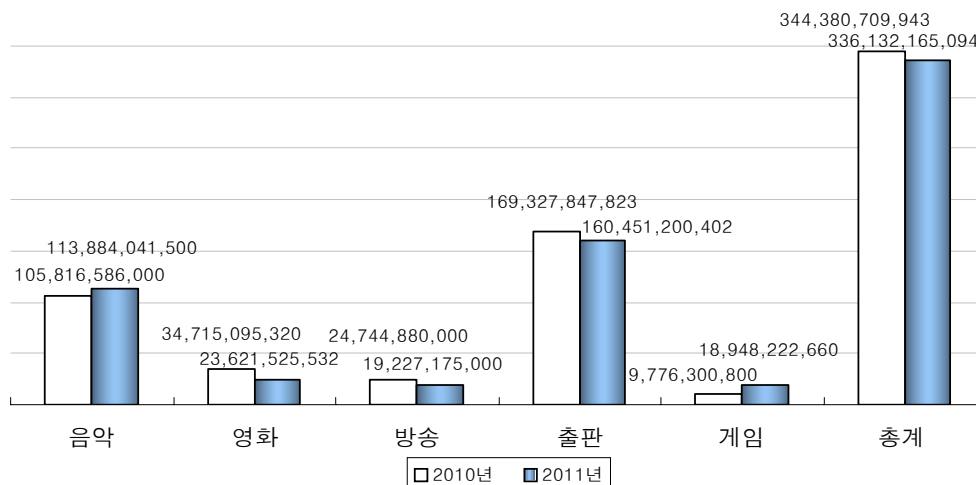


<표 4-5> 오프라인 불법복제물 분야별 시장규모(건수)

구분	유통량		전년대비 증감률(%)
	2010년	2011년	
음악	2억 2,885만 8,550곡	2억 5,013만 770곡	9.3
영화	1,522만 5,919편	1,019만 9,277편	-33.0
방송	1,237만 2,440편	769만 870편	-37.8
출판	2,857만 2,282권	3,126만 430권	9.4
게임	305만 5,094편	468만 5,515편	53.4
총계	2억 8,808만 4,285개	3억 396만 6,862개	5.5

<그림 4-82> 오프라인 불법복제물 분야별 시장규모(금액)

(단위: 원)



<표 4-6> 오프라인 불법복제물 분야별 시장규모(금액)

구분	금액		전년대비 증감률(%)
	2010년	2011년	
음악	1,058억 1,658만 6,000원	1,138억 8,404만 1,500원	7.6
영화	347억 1,509만 5,320원	236억 2,152만 5,532원	-32.0
방송	247억 4,488만원	192억 2,717만 5,000원	-22.3
출판	1,693억 2,784만 7,823원	1,604억 5,120만 402원	-5.2
게임	97억 7,630만 800원	189억 4,822만 2,660원	93.8
총계	3,443억 8,070만 9,943원	3,361억 3,216만 5,094원	-2.4

2. 콘텐츠 분야별 불법복제물 시장규모

5개 콘텐츠 분야 전체에 대한 불법복제물 유통량을 살펴보면, 2011년 한 해 동안 온라인 상에서 17억9,630만3,343개, 오프라인 상에서 3억396만6,862개로 총 21억27만205개가 유통된 것으로 조사되었다. 온라인 유통비율은 85.5%로 오프라인 유통비율인 14.5%보다 약 5.9배 정도 많은 것으로 나타났다.

5개 콘텐츠 분야 전체에 대한 불법복제물 유통량을 금액으로 환산하면 온라인의 경우 859억1,375만4,070원, 오프라인은 3,361억3,216만5,094원으로 총 4,220억4,591만9,164원의 규모로 형성되어 있는 것으로 나타났다. 비율로 보면 온라인 시장은 20.4%, 오프라인 시장은 79.6%로 나타나 오프라인이 온라인 시장 비율보다 약 3.9배 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.

한편, 2011년 한 해 동안 우리나라 국민 1인당 한 달에 평균 4.35개(1년 평균 52.2개)의 불법복제물을 온·오프라인 상에서 구입 또는 이용했으며, 금액으로 환산시 약 874원(1년 평균 약 10,488원)을 매달 불법복제물 소비에 지출한 것으로 나타났다.

<그림 4-83> 전체 불법복제물 시장규모

		비율	합계
건수 기준	온라인	17억9,630만3,343 개	21억27만205 개
	오프라인	3억396만6,862 개	
		85.53 %	1인당 한 달 평균 불법복제물 4.35개를 이용 불법복제물 이용자 1인당 한 달 평균 12.32개를 불법 이용
		14.47 %	
		비율	합계
금액 기준	온라인	859억1,375만4,070 원	4,220억4,591만9,164 원
	오프라인	3,361억3,216만5,094 원	
		20.36 %	1인당 한 달 평균 불법복제물 소비에 약 874원 지출 불법복제물 이용자 1인당 한달 평균 불법복제물 소비에 약 2,477원 지출
		79.64 %	

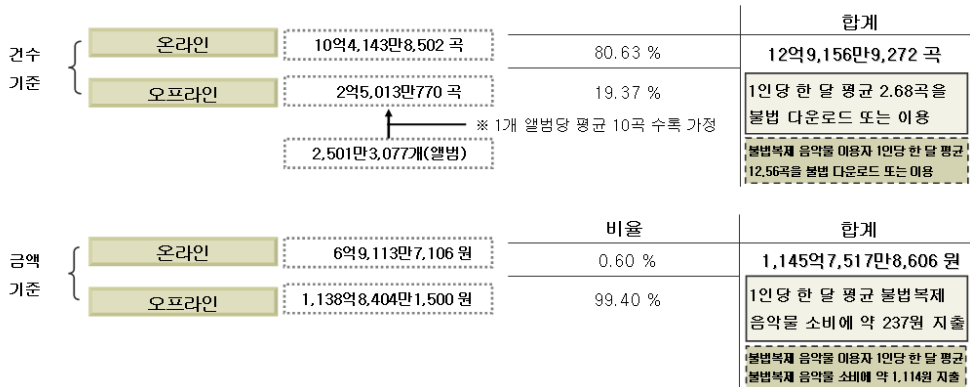
가. 불법복제 음악물 시장

불법복제 음악물의 유통량을 살펴보면, 2011년 한 해 동안 온라인 상에서 10억 4,143만8,502곡, 오프라인에서 2억5,013만770곡으로 총 12억9,156만9,272곡이 유통된 것으로 조사되었다. 오프라인의 경우 실제로 유통되는 앨범 단위로 환산하면 2,501만3,077개의 앨범이 불법적으로 유통된 것이다. 온라인 유통비율은 80.6%로 오프라인의 유통비율인 19.4%에 비해 약 4.2배 정도 높게 나타났다.

불법복제 음악물의 유통량을 금액으로 환산하면 온라인의 경우 6억9,113만7,106 원, 오프라인은 1,138억8,404만1,500원으로 총 1,145억7,517만8,606원의 시장이 형성되어 있는 것으로 나타났다. 비율로 보면 온라인 시장은 0.6%였으며, 오프라인 시장은 99.4%로 나타나 오프라인이 온라인 시장비율에 비해 약 164.8배가 높았다. 이는 타 콘텐츠와 마찬가지로 온라인 불법복제물에 비해 오프라인 불법복제물의 가격이 현저히 높기 때문에 생기는 현상이다.

한편, 2011년 한 해 동안 우리나라 국민 1인당 한 달에 평균 2.68곡(1년 평균 32.2곡)의 불법복제 음악물을 온·오프라인 상에서 구입 또는 이용했으며, 금액으로 환산시 약 237원(1년 평균 약 2,844원)을 매달 불법복제 음악물 소비에 지출한 것으로 나타났다.

<그림 4-84> 불법복제 음악물 시장규모



나. 불법복제 영화물 시장

불법복제 영화물⁶⁵⁾의 유통량을 살펴보면, 2011년 한 해 동안 온라인 상에서 2억 4,125만 6,687편, 오프라인에서 1,019만 9,277편으로 총 2억 5,145만 5,964편이 유통된 것으로 조사되었다. 온라인의 유통비율은 95.9%로 오프라인의 유통비율인 4.1%에 비해 약 23.6배 정도 높은 것으로 나타났다.

불법복제 영화물의 유통량을 금액으로 환산하면 온라인의 경우 379억 7,432만 3,296원, 오프라인은 236억 2,152만 5,532원으로 총 615억 9,584만 8,828원의 시장이 형성되어 있는 것으로 나타났다. 비율로 보면 온라인 시장이 61.7%를 차지하였으며, 오프라인 시장이 38.3%로 나타나 온라인이 오프라인 시장에 비해 약 1.6배가 많은 것으로 나타났다.

한편, 2010년 한 해 동안 우리나라 국민 1인당 한 달에 평균 0.52편(1년 평균 6.24편)의 불법복제 영화물을 온·오프라인 상에서 구입 또는 이용했으며, 금액으로 환산시 약 128원(1년 평균 약 1,536원)을 매달 불법복제 영화물 소비에 지출한 것으로 나타났다.

<그림 4-85> 불법복제 영화물 시장규모

		비율	합계
건수 기준	온라인	2억 4,125만 6,687 편	2억 5,145만 5,964 편
	오프라인	1,019만 9,277 편	
※ '영화'는 극장에서 개봉된 일반 영화와 애니메이션을 의미함. 단위는 온라인의 경우 금액 산출을 위해 각 '편'을 기준으로 하였으며 오프라인은 완결된 DVD 영화 1편을 기준으로 한 것임			1인당 한 달 평균 0.52편을 불법 다운로드 또는 이용 불법복제 영화를 이용자 1인당 한 달 평균 2.68편을 불법 다운로드 또는 이용
		비율	합계
금액 기준	온라인	379억 7,432만 3,296 원	615억 9,584만 8,828 원
	오프라인	236억 2,152만 5,532 원	
			1인당 한 달 평균 불법복제 영화물 소비에 약 128원 지출 불법복제 영화를 이용자 1인당 한 달 평균 불법복제 영화물 소비에 약 658원 지출

65) 영화는 극장에서 개봉된 일반 영화와 애니메이션을 의미함. 단위는 온라인의 경우 금액 산출을 위해 각 '편'을 기준으로 하였으며(예를 들어, 26부작이면 26편이 됨). 오프라인의 경우 DVD 1편을 기준으로 한 것임(영화 1편을 편의상 DVD 2장으로 나누어 구성하더라도 1편으로 간주함)

다. 불법복제 방송물 시장

불법복제 방송물⁶⁶⁾의 유통량을 살펴보면, 2011년 한 해 동안 온라인 상에서 3억 4,289만4,496편, 오프라인에서 769만870편으로 총 3억5,058만5,366편이 유통된 것으로 조사되었다. 온라인의 유통비율은 97.8%로 오프라인의 유통비율인 2.2%보다 약 44.6배 정도 높은 것으로 나타났다.

불법복제 방송물의 유통량을 금액으로 환산하면, 온라인의 경우 270억3,966만 5,961원, 오프라인에서는 192억2,717만5,000원으로 총 462억6,684만961원의 시장이 형성되어 있는 것으로 나타났다. 비율로 보면 온라인 시장은 58.4%를 차지하였으며, 오프라인 시장은 41.6%로 나타나 온라인이 오프라인 시장에 비해 약 1.4배 정도 높게 나타났다.

한편, 2011년 한 해 동안 우리나라 국민 1인당 한 달에 평균 0.73편(1년 평균 8.76편)의 불법복제 방송물을 온·오프라인 상에서 구입 또는 이용하고 있으며, 금액으로 환산시 약 96원(1년 평균 약 1,152원)을 매달 불법복제 방송물 소비에 지출한 것으로 나타났다.

<그림 4-86> 불법복제 방송물 시장규모⁶⁷⁾

		비율		합계
건수 기준	온라인	3억4,289만4,496 편	97.81 %	3억5,058만5,366 편
	오프라인	769만870 편	2.19 %	
※ '방송'은 극장에서 개봉하지 않는 영화, TV판 애니메이션, 국내외 드라마/다큐멘터리, 교육물, 극장에서 개봉하지 않는 비디오물 등을 의미함. 단위는 온라인의 경우 금액 산출을 위해 각 '편'을 기준으로 하였음(예를 들어 26부작이면 26편이 됨).				
		비율		합계
금액 기준	온라인	270억3,966만5,961 원	58.44 %	462억6,684만961 원
	오프라인	192억2,717만5,000 원	41.56 %	
1인당 한 달 평균 0.73편을 불법 다운로드 또는 이용 불법복제 방송물 이용자 1인당 한 달 평균 5,04원을 불법 다운로드 또는 이용 1인당 한 달 평균 불법복제 방송물 소비에 약 96원 지출 불법복제 방송물 이용자 1인당 한달 평균 불법복제 방송물 소비에 약 666원 지출				

66) '방송'은 극장에서 개봉하지 않는 영화, TV판 애니메이션, 국내외 드라마/다큐멘터리, 교육물, 극장에서 개봉하지 않는 비디오물 등을 의미함

67) 예를 들어, 16부작 미니시리즈 드라마의 경우 1편이 아니라 16편으로 집계하였음

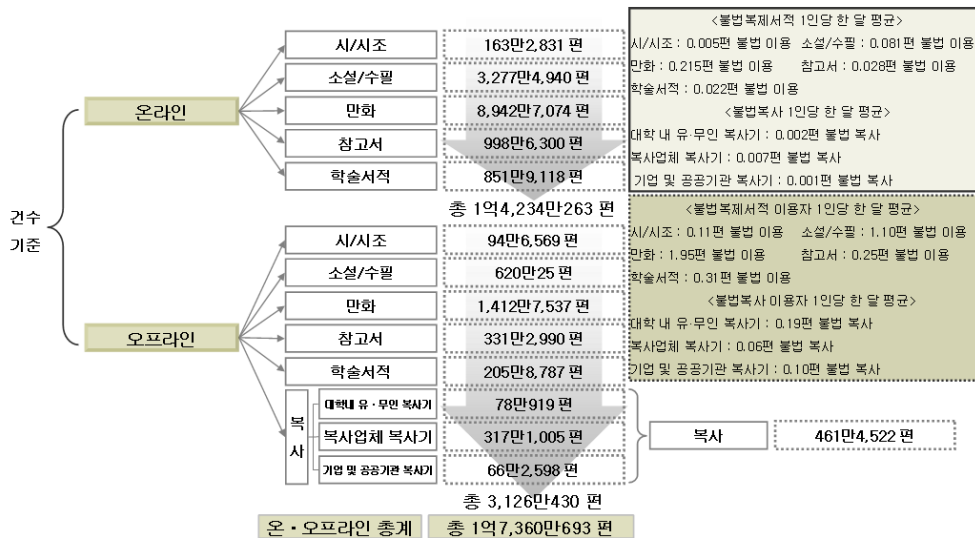
라. 불법복제 출판물 시장

출판 분야 불법복제물의 유통량⁶⁸⁾을 살펴보면, 2011년 한 해 동안 온라인 상에서 1억4,234만263편, 오프라인에서 3,126만430편으로 총 1억7,360만693편이 유통된 것으로 조사되었다. 온라인 상의 유통비율은 82.0%로 오프라인 유통비율인 18.0%보다 약 4.6배 정도 높게 나타났다.

장르별로 살펴보면, 불법복제 서적 중 ‘만화’가 1억355만4,611편으로 가장 많았으며, 그 다음으로는 ‘소설·수필’이 3,897만4,965편, ‘참고서’가 1,329만9,290편, ‘학술서적’이 1,057만7,905편, ‘시·시조’가 257만9,400편의 순으로 나타났다.

불법복사는 총 461만4,522편으로 나타났으며, 유통경로별로는 ‘복사업체 복사기⁶⁹⁾’가 317만1,005편으로 가장 많고, 그 다음으로 ‘대학 내 유·무인 복사기’가 78만919편, ‘기업 및 공공기관 복사기’가 66만2,598편의 순으로 나타났다.

<그림 4-87> 불법복제 출판물 시장규모(건수)⁷⁰⁾

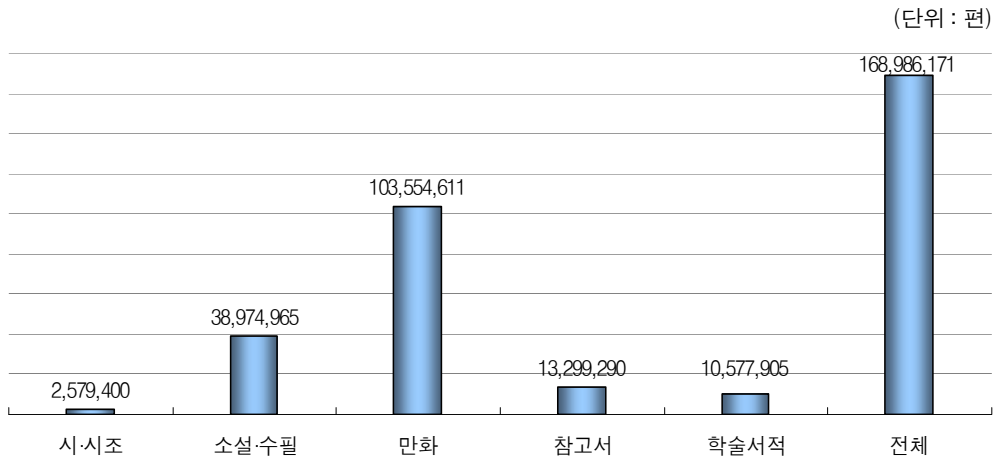


68) 불법복제 출판물의 전체 유통량은 불법복제서적과 불법복사로 구분하여 조사한 후 합산하여 산출됨

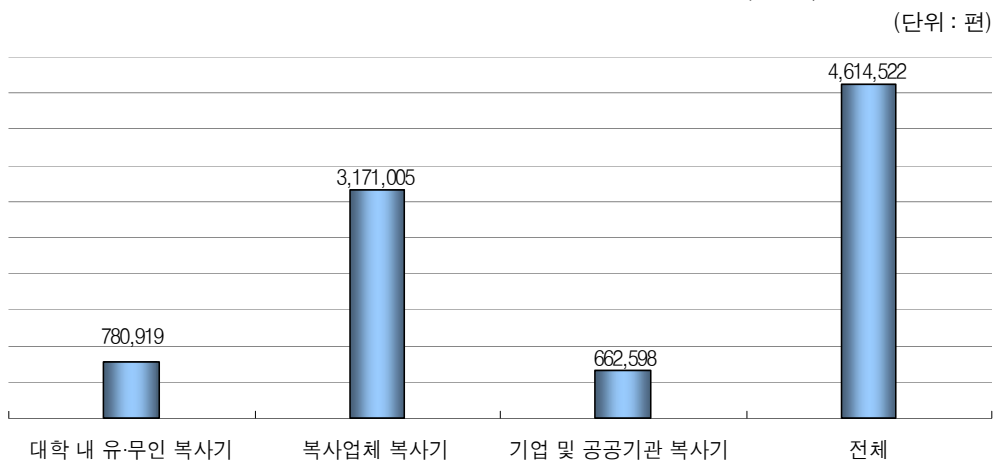
69) Kinko's, 타라, 동네 복사점 등 대학 외부의 복사업체 복사기를 의미함

70) 예를 들어, 22편으로 구성된 대하소설의 경우 22편으로 집계하였으며, 복사의 경우 1권을 100매로 간주하여 10매 이내는 산정에서 제외함

<그림 4-88> 불법복제서적의 장르별 시장규모(건수)



<그림 4-89> 불법복사의 경로별 시장규모(건수)

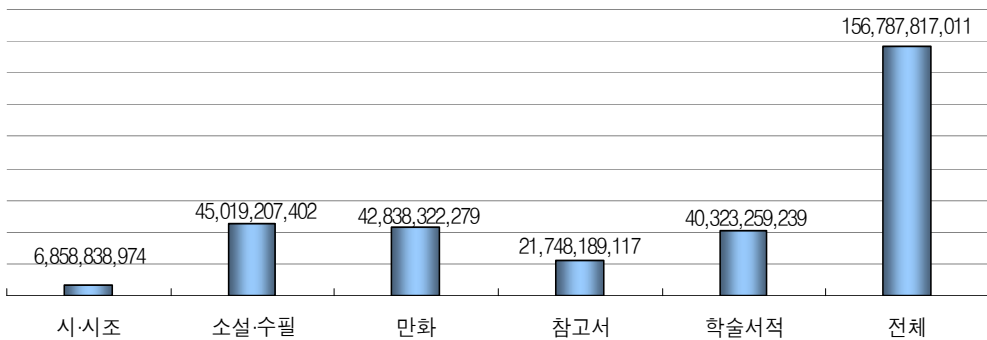


불법복제 출판물의 유통량을 금액으로 환산시 온라인은 121억4,431만2,609원, 오프라인은 1,604억5,120만402원으로 총 1,725억9,551만3,011원의 규모가 형성되어 있는 것으로 나타났다. 비율로 보면 온라인 시장은 7.0%를 차지하였으며, 오프라인 시장은 93.0%로 나타나 오프라인이 온라인 시장에 비해 약 13.2배가 많은 것으로 나타났다. 이와 같은 이유는 온라인 불법복제 출판물과 오프라인 불법복제 출판물 간에 유통단가의 차이가 매우 크기 때문이다. 온라인 불법복제물의 유통단가를 살펴보면, 학술서적을 제외한 나머지 장르들은 권당 10원 범위 내에서 유통이 되

고 있는 반면에, 오프라인 불법복제물의 경우에는 장르별로 권당 약 3,000~13,000원 정도에 유통되고 있다. 장르별로 살펴보면, 불법복제서적 중 ‘소설·수필’이 450억 1,920만7,402원으로 불법복제 규모가 가장 컸으며, 그 다음으로 ‘만화’가 428억 3,832만2,279원, ‘학술서적’이 403억2,325만9,239원, ‘참고서’가 217억4,818만9,117원, ‘시·시조’가 68억5,883만8,974원의 순으로 나타났다.

<그림 4-90> 불법복제서적의 장르별 시장규모(금액)

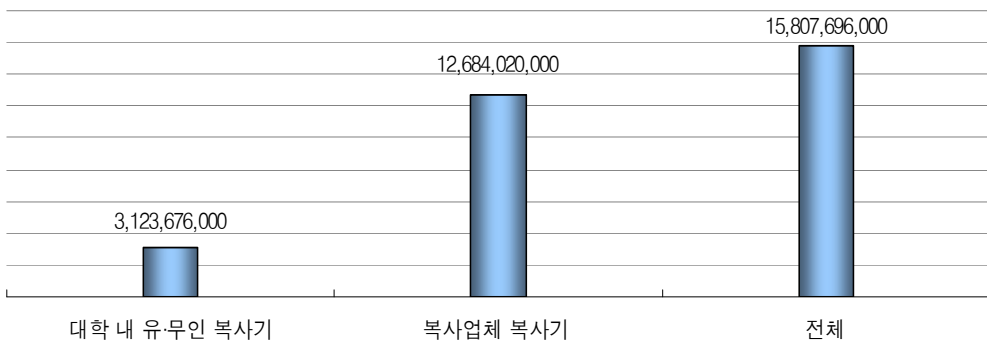
(단위 : 원)



불법복사 규모는 총 158억769만6,000원으로 나타났으며, 유통경로별로 볼 때 ‘복사업체 복사기’가 126억8,402만원으로 가장 많고, ‘대학 내 유·무인 복사기’는 31억 2,367만6,000원으로 나타났다. ‘기업 및 공공기관 복사기’의 경우 별도의 비용을 지불하지 않으므로 불법복제물의 유통단가를 0원으로 산정하였다.

<그림 4-91> 불법복사의 경로별 시장규모(금액)

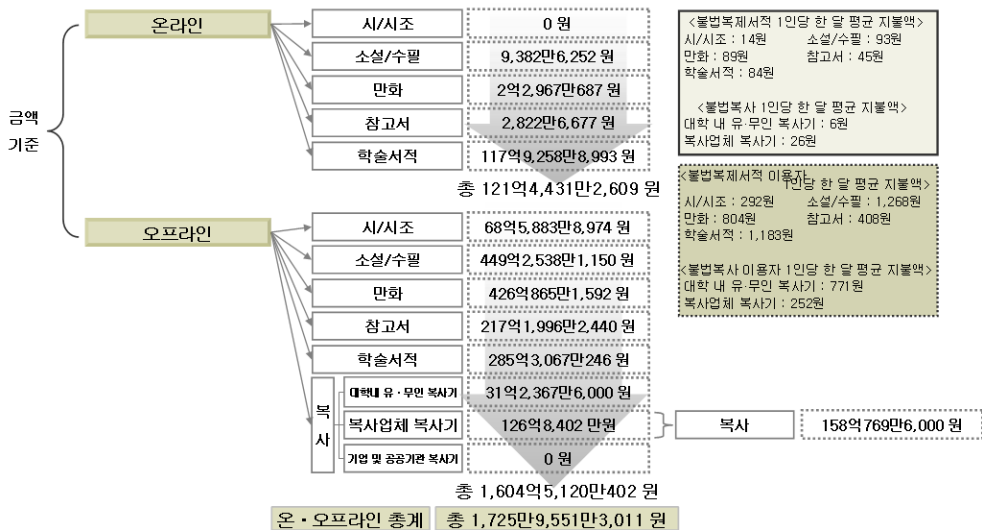
(단위 : 원)



한편, 2011년 한 해 동안 우리나라 국민 1인당 한 달에 평균 ‘시·시조’ 0.005편(1년 평균 0.06편), ‘소설·수필’ 0.081편(1년 평균 0.972편), ‘만화’ 0.215편(1년 평균 2.58편), ‘참고서’ 0.028편(1년 평균 0.336편), ‘학술서적’ 0.022편(1년 평균 0.264편)의 불법복제서적을 온·오프라인 상에서 구입 또는 이용하고 있는 것으로 조사되었다. 또한, 1인당 평균적으로 매달 ‘대학 내 유·무인 복사기⁷¹⁾’를 통해 0.002편(1년 평균 0.024편), ‘복사업체 복사기’로 0.007편(1년 평균 0.084편), ‘기업 및 공공기관 복사기⁷²⁾’를 통해 0.001편(1년 평균 0.012편)의 불법복사가 이루어진 것으로 조사되었다.

금액으로 환산시 우리나라 국민 1인당 한 달에 평균적으로 ‘시·시조’ 관련 불법복제서적에 약 14원(1년 평균 약 168원), ‘소설·수필’에 약 93원(1년 평균 약 1,116원), ‘만화’에 약 89원(1년 평균 약 1,068원), ‘참고서’에 약 45원(1년 평균 약 540원), ‘학술서적’에 약 84원(1년 평균 약 1,008원)을 지출하고 있는 것으로 나타났다. 불법복사의 경우, 1인당 평균적으로 매달 ‘대학 내 유·무인 복사기’를 통해 약 6원(1년 평균 약 72원), ‘복사업체 복사기’ 이용에 대해 약 26원(1년 평균 약 312원)의 비용을 지출하고 있는 것으로 나타났다.

<그림 4-92> 불법복제 출판물 시장규모(금액)



71) 대학 내 유·무인 복사기에 대한 평균 이용량은 대학생·대학원생을 대상으로 하여 산출함
 72) 기업 및 공공기관 복사기의 평균 이용량은 직장인을 대상으로 하여 산출함

마. 불법복제 게임물 시장

불법복제 게임물의 유통량을 살펴보면, 2011년 한 해 동안 온라인 상에서 2,837만3,395편, 오프라인에서 468만5,515편으로 총 3,305만8,910편이 유통된 것으로 조사되었다. 온라인의 유통비율은 85.8%로 오프라인의 유통비율인 14.2%보다 약 6.1배 정도 높은 것으로 나타났다.

불법복제 게임물의 유통량을 금액으로 환산하면, 온라인의 경우 80억6,431만5,098 원, 오프라인은 189억4,822만2,660원으로 총 270억1,253만7,758원의 규모가 형성되어 있는 것으로 나타났다. 비율로 보면 온라인 시장은 29.9%, 오프라인 시장은 70.1%로 나타나 오프라인이 온라인에 비해 약 2.3배가 많은 것으로 나타났다.

한편, 2011년 한 해 동안 우리나라 국민 1인당 한 달에 평균 0.07편(1년 평균 0.84편)의 불법복제 게임물을 온·오프라인 상에서 구입 또는 이용했으며, 금액으로 환산시 매달 약 56원(1년 평균 약 672원)을 불법복제 게임물 소비에 지출하고 있는 것으로 드러났다.

<그림 4-93> 불법복제 게임물 시장규모

		비율		합계
건수 기준	온라인	2,837만3,395 편	85.83 %	3,305만8,910 편
	오프라인	468만5,515 편	14.17 %	
※ 게임의 단위인 '편'은 타이틀을 의미하며, 타이틀에는 DVD, CD, 게임이 내장된 칩(R4나 DSTT 칩에 게임이 저장된 것)을 의미함				
1인당 한 달 평균 0.07편을 불법 다운로드 또는 이용 불법복제 게임물 이용자 1인당 한 달 평균 1.49편을 불법 다운로드 또는 이용				
		비율		합계
금액 기준	온라인	80억6,431만5,098 원	29.85 %	270억1,253만7,758 원
	오프라인	189억4,822만2,660 원	70.15 %	
1인당 한 달 평균 불법복제 게임물 소비에 약 56원 지출 불법복제 게임물 이용자 1인당 한 달 평균 불법복제 게임물 소비에 약 1,216원 지출				

3. 유통경로별 불법복제물 시장규모

가. 온라인(전체)

온라인 상의 유통경로별로 불법복제물 유통량(건수)을 살펴보면, ‘웹하드’가 7억 3,153만1,923개로 가장 많고, 그 다음으로 ‘토렌트’ 5억2,572만4,233개, ‘포털’ 2억 9,398만561개, ‘P2P’ 2억4,506만6,626개의 순으로 나타났다.

4개의 온라인 유통경로 중 포털을 제외한 나머지 경로에서 ‘남성’의 불법복제물 유통량이 ‘여성’보다 많은 것으로 조사되었으며, 연령별로 보면 4개의 온라인 유통 경로 중 ‘포털’, ‘웹하드’, ‘토렌트’는 20대가, ‘P2P’는 30대가 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다.

<표 4-7> 유통경로별 온라인 불법복제물 시장규모(건수)⁷³⁾

구분		합계	P2P(개)	포털(개)	웹하드(개)	토렌트(개)	
전체		1,796,303,343	245,066,626	293,980,561	731,531,923	525,724,233	
성별	남성	1,185,340,603	193,100,006	136,589,857	483,436,279	372,214,461	
	여성	610,962,740	51,966,620	157,390,704	248,095,644	153,509,772	
연령	10대	312,391,324	41,223,066	59,349,857	139,405,899	72,412,502	
	20대	694,710,402	65,668,202	102,442,391	237,399,419	289,200,390	
	30대	535,615,875	83,440,026	69,809,438	235,813,918	146,552,493	
	40대	250,249,088	54,688,004	60,509,403	117,492,833	17,558,848	
	50대	3,336,654	47,328	1,869,472	1,419,854	0	
지역	수도권	전체	1,051,282,817	125,680,654	148,942,579	410,219,192	366,440,392
		서울	568,816,772	70,424,709	65,810,186	215,036,735	217,545,142
	경기/인천	충청권	482,466,045	55,255,945	83,132,393	195,182,457	148,895,250
		영남권	125,373,019	12,613,028	24,137,500	51,824,634	36,797,857
		영남권	392,896,985	69,549,131	75,985,799	176,819,026	70,543,029
		호남권	158,455,591	26,929,878	32,845,932	70,022,415	28,657,366
		영동권	45,695,602	7,714,535	4,874,829	15,121,434	17,984,804
		제주권	22,599,329	2,579,400	7,193,922	7,525,222	5,300,785

73) ‘건수’란 음악은 ‘곡’, 영화와 방송, 출판, 게임은 ‘편’을 의미함

온라인 불법복제물의 유통량을 금액으로 환산하면, ‘웹하드’가 544억8,537만 5,584원으로 규모가 가장 크고, 그 다음으로는 ‘P2P’가 314억2,837만8,486원의 순으로 조사되었다.

<표 4-8> 유통경로별 온라인 불법복제물 시장규모(금액)

구분		합계	P2P(원)	포털(원)	웹하드(원)	토렌트(원)	
전체		85,913,754,070	31,428,378,486		54,485,375,584		
성별	남성	61,582,059,693	25,355,769,021		36,226,290,672		
	여성	24,331,694,377	6,072,609,465		18,259,084,912		
연령	10대	20,769,643,724	8,124,211,205		12,645,432,519		
	20대	21,719,819,430	6,230,433,798		15,489,385,632		
	30대	27,266,348,042	9,985,632,423		17,280,715,619		
	40대	16,000,045,772	7,075,029,066	※ 불법복제물 이용 시 소요비용 없음	8,925,016,706	※ 불법복제물 이용 시 소요비용 없음	
	50대	157,897,102	13,071,994		144,825,108		
지역	수도권	전체	39,099,842,513		13,208,759,377		25,891,083,136
		서울	21,178,268,908		7,920,325,863		13,257,943,045
	경기/인천	경기/인천	17,921,573,605		5,288,433,514		12,633,140,091
		충청권	4,659,293,232	1,072,278,882	3,587,014,350		
	영남권	29,213,532,846	11,876,799,816	17,336,733,030			
	호남권	8,832,482,730	3,680,372,292	5,152,110,438			
	영동권	3,008,732,457	1,296,944,820	1,711,787,637			
	제주권	1,099,870,292	293,223,299	806,646,993			

(1) 음악

2011년 한 해 동안 온라인 상에서 유통된 불법복제 음악물을 살펴보면, ‘웹하드’를 통한 유통량이 3억9,708만5,552곡으로 가장 많으며, 그 다음으로 ‘토렌트’ 2억8,610만377곡, ‘포털’이 2억348만8,597곡, ‘P2P’가 1억5,476만3,976곡의 순으로 나타났다. ‘P2P’, ‘웹하드’, ‘토렌트’는 ‘남성’의 불법복제물 유통량이 ‘여성’보다 많은 것으로 나타난 반면, ‘포털’은 여성의 유통량이 더 많은 것으로 조사되었다. 연령별로 보면 ‘포털’, ‘웹하드’, ‘토렌트’는 20대가, ‘P2P’는 30대가 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다.

<표 4-9> 온라인 유통경로별 음악 불법복제물 유통량(건수)

구분		합계	P2P(곡)	포털(곡)	웹하드(곡)	토렌트(곡)	
전체		1,041,438,502	154,763,976	203,488,597	397,085,552	286,100,377	
성별	남성	738,157,904	121,894,379	92,337,772	281,817,154	242,108,599	
	여성	303,280,598	32,869,597	111,150,825	115,268,398	43,991,778	
연령	10대	172,748,779	25,723,003	43,400,173	72,412,502	31,213,101	
	20대	405,628,335	41,696,350	73,501,056	128,993,644	161,437,285	
	30대	308,912,682	52,274,254	43,163,531	128,780,666	84,694,231	
	40대	152,515,875	35,070,369	42,500,933	66,188,813	8,755,760	
	50대	1,632,831	0	922,904	709,927	0	
지역	수도권	전체	636,662,078	85,143,851	103,128,655	231,743,671	216,645,901
		서울	358,323,565	45,103,997	45,387,967	126,437,908	141,393,693
	경기/인천	경기/인천	278,338,513	40,039,854	57,740,688	105,305,763	75,252,208
		충청권	67,845,309	9,252,709	16,209,988	30,242,869	12,139,743
	영남권	206,777,923	38,312,366	50,286,460	90,586,621	27,592,476	
	호남권	95,958,397	17,511,520	24,847,427	38,194,045	15,405,405	
	영동권	23,806,203	3,928,260	2,579,400	5,655,748	11,642,795	
	제주권	10,388,592	615,270	6,436,667	662,598	2,674,057	

온라인 불법복제 음악물에 지불된 금액을 살펴보면, ‘웹하드’가 3억9,708만5,552원으로 가장 크게 나타났으며, 그 다음으로 ‘P2P’가 2억9,405만1,554원으로 나타났다. ‘포털’ 및 ‘토렌트’의 경우 다른 온라인 유통경로와는 달리 불법복제물 이용이 대부분 무료로 이루어지고 있다는 특징이 있다.

<표 4-10> 온라인 유통경로별 음악 불법복제물 유통량(금액)

구분		합계	P2P(원)	포털(원)	웹하드(원)	토렌트(원)	
전체		691,137,106	294,051,554		397,085,552		
성별	남성	513,416,474	231,599,320	※ 불법복제물 이용 시 소요비용 없음	281,817,154	※ 불법복제물 이용 시 소요비용 없음	
	여성	177,720,632	62,452,234		115,268,398		
연령	10대	121,286,208	48,873,706		72,412,502		
	20대	208,216,709	79,223,065		128,993,644		
	30대	228,101,748	99,321,082		128,780,666		
	40대	132,822,514	66,633,701		66,188,813		
	50대	709,927	0		709,927		
지역	수도권	전체	393,516,988		161,773,317		231,743,671
		서울	212,135,502		85,697,594		126,437,908
		경기/인천	181,381,486		76,075,723		105,305,763
	충청권	47,823,016	17,580,147		30,242,869		
	영남권	163,380,116	72,793,495		90,586,621		
	호남권	71,465,933	33,271,888		38,194,045		
	영동권	13,119,442	7,463,694	5,655,748			
	제주권	1,831,611	1,169,013	662,598			

(2) 영화

2011년 한 해 동안 온라인 상에서 유통된 불법복제 영화물에 대하여 살펴보면, ‘웹하드’를 통한 유통량이 1억2,350만3,546편으로 가장 많으며, 그 다음으로 ‘토렌트’ 6,299만4,144편, ‘P2P’가 3,178만1,043편, ‘포털’이 2,297만7,954편의 순으로 나타났다. ‘P2P’, ‘웹하드’, ‘포털’, ‘토렌트’ 모두 ‘남성’의 불법복제물 유통량이 ‘여성’보다 많은 것으로 조사되었다. 연령별로 ‘P2P’, ‘포털’, ‘웹하드’는 30대, ‘토렌트’는 20대가 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다.

<표 4-11> 온라인 유통경로별 영화 불법복제물 유통량(건수)

구분		합계	P2P(편)	포털(편)	웹하드(편)	토렌트(편)	
전체		241,256,687	31,781,043	22,977,954	123,503,546	62,994,144	
성별	남성	156,515,127	25,391,704	12,494,706	81,854,525	36,774,192	
	여성	84,741,560	6,389,339	10,483,248	41,649,021	26,219,952	
연령	10대	36,537,550	3,715,282	2,035,123	19,806,949	10,980,196	
	20대	84,883,544	7,335,907	7,572,549	33,153,567	36,821,521	
	30대	74,447,626	10,909,204	7,974,841	43,021,546	12,542,035	
	40대	43,968,114	9,820,650	4,685,515	26,811,557	2,650,392	
	50대	1,419,853	0	709,926	709,927	0	
지역	수도권	전체	118,960,016	12,352,721	11,406,152	59,302,526	35,898,617
		서울	60,793,372	5,442,770	4,851,164	31,284,094	19,215,344
		경기/인천	58,166,644	6,909,951	6,554,988	28,018,432	16,683,273
	충청권	22,268,027	1,206,875	2,413,750	10,506,912	8,140,490	
	영남권	59,941,460	10,672,562	5,182,463	31,142,109	12,944,326	
	호남권	25,935,981	5,632,083	3,454,976	14,293,187	2,555,735	
	영동권	9,063,395	1,396,189	331,299	4,709,179	2,626,728	
	제주권	5,087,808	520,613	189,314	3,549,633	828,248	

온라인 불법복제 영화물에 지불된 금액을 살펴보면, ‘웹하드’가 250억7,121만 9,838원으로 가장 크게 나타났으며, 그 다음으로 ‘P2P’가 129억310만3,458원으로 나타났다.

<표 4-12> 온라인 유통경로별 영화 불법복제물 유통량(금액)

구분		합계	P2P(원)	포털(원)	웹하드(원)	토렌트(원)	
전체		37,974,323,296	12,903,103,458		25,071,219,838		
성별	남성	26,925,500,399	10,309,031,824	※ 불법복제물 이용 시 소요비용 없음	16,616,468,575	※ 불법복제물 이용 시 소요비용 없음	
	여성	11,048,822,897	2,594,071,634		8,454,751,263		
연령	10대	5,529,215,139	1,508,404,492		4,020,810,647		
	20대	9,708,552,343	2,978,378,242		6,730,174,101		
	30대	13,162,510,662	4,429,136,824		8,733,373,838		
	40대	9,429,929,971	3,987,183,900		5,442,746,071		
	50대	144,115,181	0		144,115,181		
지역	수도권	전체	17,053,617,504		5,015,204,726		12,038,412,778
		서울	8,560,435,702		2,209,764,620		6,350,671,082
		경기/인천	8,493,181,802		2,805,440,106		5,687,741,696
	충청권	2,622,894,386	489,991,250		2,132,903,136		
	영남권	10,654,908,299	4,333,060,172		6,321,848,127		
	호남권	5,188,142,659	2,286,625,698		2,901,516,961		
	영동권	1,522,816,071	566,852,734	955,963,337			
	제주권	931,944,377	211,368,878	720,575,499			

(3) 방송

2011년 한 해 동안 온라인 상에서 유통된 불법복제 방송물에 대하여 살펴보면, ‘토렌트’를 통한 유통량이 1억3,666만850편으로 가장 많으며, 그 다음으로 ‘웹하드’ 1억3,625만8,558편, ‘포털’이 4,020만5,504편, ‘P2P’가 2,976만9,584편의 순으로 나타났다. ‘P2P’와 ‘웹하드’에서는 ‘남성’, ‘포털’과 ‘토렌트’에서는 ‘여성’의 불법 유통량이 더 크고, 연령별로는 ‘포털’, ‘웹하드’, ‘토렌트’는 20대가 가장 많이 이용하는 반면 ‘P2P’는 30대가 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다.

<표 4-13> 온라인 유통경로별 방송 불법복제물 유통량(건수)

구분		합계	P2P(편)	포털(편)	웹하드(편)	토렌트(편)	
전체		342,894,496	29,769,584	40,205,504	136,258,558	136,660,850	
성별	남성	179,540,410	21,155,809	17,109,229	76,009,463	65,265,909	
	여성	163,354,086	8,613,775	23,096,275	60,249,095	71,394,941	
연령	10대	50,499,439	1,940,466	8,258,812	15,855,025	24,445,136	
	20대	146,670,814	8,613,775	13,062,647	53,741,436	71,252,956	
	30대	107,601,192	12,329,057	10,270,270	48,345,994	36,655,871	
	40대	38,075,723	6,838,958	8,613,775	18,316,103	4,306,887	
	50대	47,328	47,328	0	0	0	
지역	수도권	전체	205,168,756	18,174,118	20,895,503	80,008,716	86,090,419
		서울	104,501,180	12,187,071	7,643,542	39,542,906	45,127,661
		경기/인천	100,667,576	5,987,047	13,251,961	40,465,810	40,962,758
	충청권	23,451,239	1,609,167	3,999,253	5,845,061	11,997,758	
	영남권	75,962,134	5,916,054	11,098,517	32,159,670	26,787,893	
	호남권	26,645,908	2,603,064	2,934,363	13,583,260	7,525,221	
	영동권	9,229,045	1,206,875	828,248	4,117,574	3,076,348	
	제주권	2,437,414	260,306	449,620	544,277	1,183,211	

온라인 불법복제 방송물에 지불된 금액을 살펴보면, ‘웹하드’가 188억1,730만 6,860원으로 가장 크게 나타났으며, 그 다음으로 ‘P2P’가 82억2,235만9,101원으로 나타났다.

<표 4-14> 온라인 유통경로별 방송 불법복제물 유통량(금액)

구분		합계	P2P(원)	포털(원)	웹하드(원)	토렌트(원)	
전체		27,039,665,961	8,222,359,101		18,817,306,860		
성별	남성	16,340,141,286	5,843,234,446		10,496,906,840		
	여성	10,699,524,675	2,379,124,655		8,320,400,020		
연령	10대	2,725,535,662	535,956,709		2,189,578,953		
	20대	9,800,816,967	2,379,124,655		7,421,692,312		
	30대	10,081,867,314	3,405,285,543		6,676,581,771		
	40대	4,418,374,024	1,888,920,200		2,529,453,824		
	50대	13,071,994	13,071,994		-		
지역	수도권	전체	16,068,895,072	5,019,691,392		11,049,203,680	
		서울	8,826,944,329	3,366,069,010		5,460,875,319	
		경기/인천	7,241,950,743	1,653,622,382		5,588,328,361	
	충청권	1,251,654,849	444,451,925		807,202,924		
	영남권	6,075,264,542	1,634,014,115		4,441,250,427		
	호남권	2,594,814,483	718,966,277		1,875,848,206		
	영동권	901,975,844	333,338,875		568,636,969		
	제주권	147,061,171	71,896,517		75,164,654		
					※ 불법복제물 이용 시 소요비용 없음	※ 불법복제물 이용 시 소요비용 없음	

(4) 출판

온라인 상에서 유통되는 출판물을 ‘시·시조’, ‘소설·수필’, ‘만화’, ‘참고서’, ‘학술서적’의 5개 장르로 구분하여 살펴보면 다음과 같다.

(가) 시·시조

2011년 한 해 동안 온라인 상에서 유통된 불법복제 출판물 중 ‘시·시조’ 장르는 P2P와 웹하드에서 유통량은 없는 것으로 조사되었으며, ‘포털’을 통한 유통량이

113만5,882편, ‘토렌트’는 49만6,949편으로 나타났다. ‘포털’과 ‘토렌트’ 모두에서 ‘여성’의 불법복제물 이용량이 ‘남성’보다 더 많은 것으로 조사되었으며, 연령대별 유통량을 살펴보면, ‘포털’은 40대, ‘토렌트’는 20대의 이용량이 높았다.

<표 4-15> 온라인 유통경로별 출판(시·시조) 불법복제물 유통량(건수)⁷⁴⁾

구분		합계	P2P(편)	포털(편)	웹하드(편)	토렌트(건)
전체		1,632,831		1,135,882		496,949
성별	남성	709,926		473,284		236,642
	여성	922,905		662,598		260,307
연령	10대	189,314		141,985		47,329
	20대	544,276		283,970		260,306
	30대	283,971		189,314		94,657
	40대	615,270	※불법복제물이 유통되지 않음	520,613	※불법복제물이 유통되지 않음	94,657
지역	수도권	전체	686,263	473,285		212,978
		서울	496,949	307,635		189,314
		경기/인천	189,314	165,650		23,664
	충청권	236,642		141,985		94,657
	영남권	473,284		354,963		118,321
	호남권	189,314		141,985		47,329
	영동권	47,328		23,664		23,664

74) 2011년도에 실시한 웹하드, P2P사이트 모니터링 시 ‘시·시조’ 장르의 불법복제물 유통사례는 거의 없는 것으로 확인된 바 있음

온라인 불법복제 출판물 중 ‘시·시조’ 장르의 P2P, 웹하드 상에서 유통량이 없기 때문에 지불된 금액은 없는 것으로 나타났다.

<표 4-16> 온라인 유통경로별 출판(시·시조) 불법복제물 유통량(금액)

구분		합계	P2P(원)	포털(원)	웹하드(원)	토렌트(원)	
전체		0	※불법복제물이 유통되지 않음	※불법복제물 이용 시 소요비용 없음	※불법복제물이 유통되지 않음	※불법복제물 이용 시 소요비용 없음	
성별	남성						
	여성						
연령	10대						
	20대						
	30대						
	40대						
지역	수도권						전체
							서울
							경기/인천
	충청권						
	영남권						
	호남권						

(나) 소설·수필

2011년 한 해 동안 온라인 상에서 유통된 불법복제 출판물 중 ‘소설·수필’ 장르에 대하여 살펴보면, ‘웹하드’를 통한 유통량이 1,542만9,069편으로 가장 많으며, 그 다음으로 ‘포털’이 662만5,981편, ‘토렌트’ 582만1,397편, ‘P2P’가 489만8,493편의 순으로 나타났다. ‘P2P’, ‘토렌트’는 ‘남성’이 ‘여성’보다 불법복제물 이용량이 더 많은 것으로 나타난 반면, ‘포털’, ‘웹하드’는 ‘여성’의 이용량이 더 많은 것으로 조사되었다. 연령별로 살펴보면, ‘P2P’, ‘포털’, ‘웹하드’는 10대가 가장 많이 이용하는 반면 ‘토렌트’는 20대가 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다.

<표 4-17> 온라인 유통경로별 출판(소설·수필) 불법복제물 유통량(건수)

구분		합계	P2P(편)	포털(편)	웹하드(편)	토렌트(편)	
전체		32,774,940	4,898,493	6,625,981	15,429,069	5,821,397	
성별	남성	16,612,281	3,667,954	1,585,503	7,335,907	4,022,917	
	여성	16,162,659	1,230,539	5,040,478	8,093,162	1,798,480	
연령	10대	13,819,903	2,484,743	3,549,633	7,122,929	662,598	
	20대	9,607,672	1,254,204	686,262	4,046,581	3,620,625	
	30대	4,827,500	686,262	1,112,218	1,585,503	1,443,517	
	40대	4,377,880	473,284	1,135,883	2,674,056	94,657	
	50대	141,985	0	141,985	0	0	
지역	수도권	전체	16,919,915	946,569	4,567,194	7,643,542	3,762,610
		서울	10,554,241	899,241	2,508,407	5,395,441	1,751,152
		경기/인천	6,365,674	47,328	2,058,787	2,248,101	2,011,458
	충청권	2,271,764	47,328	473,284	899,240	851,912	
	영남권	9,749,658	2,721,385	1,348,861	5,466,434	212,978	
	호남권	1,301,532	189,314	141,985	212,978	757,255	
	영동권	473,284	236,642	94,657	23,664	118,321	
	제주권	2,058,787	757,255	0	1,183,211	118,321	

온라인 불법복제 출판물 중 ‘소설·수필’ 장르에 지불한 금액은, ‘웹하드’가 5,708만7,556원으로 가장 크며, 그 다음으로 ‘P2P’에 3,673만8,696원을 지불한 것으로 나타났다.

<표 4-18> 온라인 유통경로별 출판(소설·수필) 불법복제물 유통량(금액)

구분		합계	P2P(원)	포털(원)	웹하드(원)	토렌트(원)
전체		93,826,252	36,738,696		57,087,556	
성별	남성	54,652,510	27,509,654	※불법복제물 이용 시 소요비용 없음	27,142,856	※불법복제물 이용 시 소요비용 없음
	여성	39,173,742	9,229,042		29,944,700	
연령	10대	44,990,410	18,635,572		26,354,838	
	20대	24,378,879	9,406,529		14,972,350	
	30대	11,013,326	5,146,965		5,866,361	
	40대	13,443,637	3,549,630		9,894,007	

구분		합계	P2P(원)	포털(원)	웹하드(원)	토렌트(원)	
지역	수도권	전체	35,380,373	7,099,267	※불법복제물 이용 시 소요비용 없음	28,281,106	※불법복제물 이용 시 소요비용 없음
		서울	26,707,439	6,744,307		19,963,132	
		경기/인천	8,672,934	354,960		8,317,974	
	충청권	3,682,148	354,960	3,327,188			
	영남권	40,636,193	20,410,387	20,225,806			
	호남권	2,207,873	1,419,855	788,018			
	영동권	1,862,372	1,774,815	87,557			
	제주권	10,057,293	5,679,412	4,377,881			

(다) 만화

2011년 한 해 동안 온라인 상에서 유통된 불법복제 출판물 중 ‘만화’ 장르에 대하여 살펴보면, ‘웹하드’를 통한 유통량이 3,975만5,884편으로 가장 많으며, 그 다음으로 ‘토렌트’ 2,631만4,609편, ‘포털’이 1,204만5,086편, ‘P2P’가 1,131만1,495편의 순으로 나타났다. ‘P2P’, ‘포털’, ‘웹하드’, ‘토렌트’의 모든 온라인 유통경로에서 ‘남성’이 ‘여성’보다 불법복제물 이용량이 더 많은 것으로 나타났으며, 연령별로는 ‘웹하드’를 제외한 ‘P2P’와 ‘포털’, ‘토렌트’ 모두 20대가 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다.

<표 4-19> 온라인 유통경로별 출판(만화) 불법복제물 유통량(건수)

구분		합계	P2P(편)	포털(편)	웹하드(편)	토렌트(편)	
전체		89,427,074	11,311,495	12,045,086	39,755,884	26,314,609	
성별	남성	56,604,806	10,175,613	8,235,147	20,327,562	17,866,484	
	여성	32,822,268	1,135,882	3,809,939	19,428,322	8,448,125	
연령	10대	19,948,934	757,255	757,255	14,884,792	3,549,632	
	20대	38,312,367	5,750,405	6,247,353	14,316,851	11,997,758	
	30대	27,781,790	4,212,230	4,141,238	9,205,380	10,222,942	
	40대	3,383,983	591,605	899,240	1,348,861	544,277	
지역	수도권	전체	54,427,699	4,567,194	5,703,076	24,918,421	19,239,008
		서울	23,758,874	3,596,961	3,715,282	9,016,067	7,430,564
		경기/인천	30,668,825	970,233	1,987,794	15,902,354	11,808,444

구분		합계	P2P(편)	포털(편)	웹하드(편)	토렌트(편)
지역	충청권	6,152,696	212,978	354,963	2,319,093	3,265,662
	영남권	20,729,853	5,655,747	5,490,098	7,903,848	1,680,160
	호남권	5,087,806	118,321	425,956	2,887,034	1,656,495
	영동권	733,590	331,299	23,664	141,985	236,642
	제주권	2,295,430	425,956	47,329	1,585,503	236,642

온라인 불법복제 출판물 중 ‘만화’ 장르에 지불된 금액은 ‘웹하드’에 1억4,709만 6,770원, ‘P2P’에 8,257만3,917원으로 나타났다.

<표 4-20> 온라인 유통경로별 출판(만화) 불법복제물 유통량(금액)

구분		합계	P2P(원)	포털(원)	웹하드(원)	토렌트(원)	
전체		229,670,687	82,573,917		147,096,770		
성별	남성	149,493,956	74,281,977		75,211,979		
	여성	80,176,731	8,291,940		71,884,791		
연령	10대	60,601,693	5,527,963		55,073,730		
	20대	94,950,306	41,977,958		52,972,348		
	30대	64,809,185	30,749,279		34,059,906		
	40대	9,309,503	4,318,717		4,990,786		
지역	수도권	전체	125,538,675	33,340,517		92,198,158	
		서울	59,617,264	26,257,816		33,359,448	
		경기/인천	65,921,411	7,082,701		58,838,710	
	충청권	10,135,384	1,554,740		8,580,644		
	영남권	70,531,191	41,286,954		29,244,237		
	호남권	11,545,770	863,744		10,682,026		
	영동권	2,943,827	2,418,483		525,344		
	제주권	8,975,840	3,109,479		5,866,361		
					※불법복제물 이용 시 소요비용 없음	※불법복제물 이용 시 소요비용 없음	

(라) 참고서

2011년 한 해 동안 온라인 상에서 유통된 불법복제 출판물 중 ‘참고서’ 장르에 대하여 살펴보면, ‘P2P’를 통한 유통량이 333만6,655편으로 가장 많으며, 그 다음으로 ‘웹하드’가 328만9,326편, ‘포털’이 239만86편, ‘토렌트’ 97만233편의 순으로 나타났다. ‘P2P’, ‘포털’, ‘웹하드’에서는 ‘남성’, ‘토렌트’에서는 ‘여성’의 불법 유통량이 더 많은 것으로 나타났으며, 연령별로 살펴보면, ‘P2P’와 ‘웹하드’는 10대, ‘포털’은 30대, ‘토렌트’는 20대가 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다.

<표 4-21> 온라인 유통경로별 출판(참고서) 불법복제물 유통량(건수)

구분		합계	P2P(편)	포털(편)	웹하드(편)	토렌트(편)	
전체		9,986,300	3,336,655	2,390,086	3,289,326	970,233	
성별	남성	8,211,484	3,029,020	1,703,824	3,029,020	449,620	
	여성	1,774,816	307,635	686,262	260,306	520,613	
연령	10대	5,584,756	2,390,086	402,292	2,674,057	118,321	
	20대	875,576	94,657	212,978	141,985	425,956	
	30대	1,869,472	331,299	1,159,546	331,299	47,328	
	40대	1,656,496	520,613	615,270	141,985	378,628	
지역	수도권	전체	1,822,145	425,956	638,934	307,635	449,620
		서울	1,017,561	212,978	212,978	212,978	378,627
		경기/인천	804,584	212,978	425,956	94,657	70,993
	충청권	473,285	94,657	236,642	70,993	70,993	
	영남권	6,176,361	2,484,743	449,620	2,816,042	425,956	
	호남권	425,955	118,321	212,978	70,992	23,664	
	영동권	1,088,554	212,978	851,912	23,664	0	

온라인 불법복제 출판물 중 ‘참고서’ 장르에 지불된 금액은 ‘P2P’에서 1,421만 4,148원, ‘웹하드’에서 1,401만2,529원으로 나타났다.

<표 4-22> 온라인 유통경로별 출판(참고서) 불법복제물 유통량(금액)

구분		합계	P2P(원)	포털(원)	웹하드(원)	토렌트(원)	
전체		28,226,677	14,214,148		14,012,529		
성별	남성	25,807,249	12,903,624	※불법복제물 이용 시 소요비용 없음	12,903,625	※불법복제물 이용 시 소요비용 없음	
	여성	2,419,428	1,310,524		1,108,904		
연령	10대	21,573,248	10,181,765		11,391,483		
	20대	1,008,095	403,239		604,856		
	30대	2,822,668	1,411,334		1,411,334		
	40대	2,822,666	2,217,810		604,856		
지역	수도권	전체	3,125,097		1,814,572		1,310,525
		서울	1,814,572		907,286		907,286
		경기/인천	1,310,525		907,286		403,239
	충청권	705,668	403,238		302,430		
	영남권	22,581,344	10,585,005	11,996,339			
	호남권	806,473	504,047	302,426			
	영동권	1,008,095	907,286	100,809			

(마) 학술서적

2011년 한 해 동안 온라인 상에서 유통된 불법복제 출판물 중 ‘학술서적’ 장르에 대하여 살펴보면, ‘P2P’를 통한 유통량이 293만4,363편으로 가장 많으며, 그 다음으로 ‘웹하드’가 286만3,370편, ‘포털’이 196만4,130편, ‘토렌트’ 75만7,255편의 순이었다. ‘P2P’, ‘웹하드’, ‘토렌트’에서는 ‘남성’, ‘포털’에서는 ‘여성’의 불법복제물 이용량이 더 많은 것으로 조사되었다. 연령별로 살펴보면, ‘P2P’, ‘웹하드’는 10대, ‘포털’은 30대, ‘토렌트’는 40대가 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다.

<표 4-23> 온라인 유통경로별 출판(학술서적) 불법복제물 유통량(건수)

구분		합계	P2P(편)	포털(편)	웹하드(편)	토렌트(편)	
전체		8,519,118	2,934,363	1,964,130	2,863,370	757,255	
성별	남성	7,004,608	2,839,706	899,240	2,697,721	567,941	
	여성	1,514,510	94,657	1,064,890	165,649	189,314	
연령	10대	4,945,822	2,390,086	70,993	2,437,414	47,329	
	20대	1,017,561	118,321	449,620	118,321	331,299	
	30대	1,230,539	236,642	804,583	165,650	23,664	
	40대	1,230,539	189,314	544,277	141,985	354,963	
	50대	94,657	0	94,657	0	0	
지역	수도권	전체	1,703,825	307,635	757,255	283,971	354,964
		서울	1,183,211	260,306	449,620	165,650	307,635
		경기/인천	520,614	47,329	307,635	118,321	47,329
	충청권	141,985	0	118,321	-	23,664	
	영남권	5,537,427	2,413,750	496,949	2,508,407	118,321	
	호남권	733,590	118,321	544,277	47,328	23,664	
	영동권	165,649	94,657	47,328	23,664	0	
	제주권	236,642	0	0	0	236,642	

온라인 불법복제 출판물 중 ‘학술서적’ 장르에 지불된 금액을 살펴보면, ‘P2P’가 59억6,849만4,021 원, ‘웹하드’가 58억2,409만4,972 원으로 나타났다.

<표 4-24> 온라인 유통경로별 출판(학술서적) 불법복제물 유통량(금액)

구분		합계	P2P(원)	포털(원)	웹하드(원)	토렌트(원)	
전체		11,792,588,993	5,968,494,021		5,824,094,972		
성별	남성	11,263,126,576	5,775,961,693	※불법복제물 이용 시 소요비용 없음	5,487,164,883	※불법복제물 이용 시 소요비용 없음	
	여성	529,462,417	192,532,328		336,930,089		
연령	10대	9,819,135,073	4,861,434,663		4,957,700,410		
	20대	481,329,831	240,664,901		240,664,930		
	30대	818,261,925	481,329,802		336,932,123		
	40대	673,862,164	385,064,655		288,797,509		
지역	수도권	전체	1,203,326,609		625,729,556		577,597,053
		서울	866,394,498		529,462,375		336,932,123
		경기/인천	336,932,111		96,267,181		240,664,930
		영남권	10,011,667,417		4,909,567,236		5,102,100,181
		호남권	336,930,060	240,664,901	96,265,159		
		영동권	240,664,907	192,532,328	48,132,579		

(5) 게임

2011년 한 해 동안 온라인 상에서 유통된 불법복제 게임물에 대하여 살펴보면, ‘웹하드’를 통한 유통량이 1,334만6,618편으로 가장 많으며, 그 다음으로 ‘P2P’ 627만1,017편, ‘토렌트’ 560만8,419편, ‘포털’ 314만7,341편의 순으로 나타났다. ‘P2P’, ‘포털’, ‘웹하드’, ‘토렌트’ 모두에서 ‘남성’의 불법유통량이 더 많으며, 연령별로는 ‘P2P’, ‘웹하드’는 30대, ‘토렌트’는 20대가 많이 이용하는 것으로 나타났다.

<표 4-25> 온라인 유통경로별 게임 불법복제물 유통량(건수)

구분		합계	P2P(편)	포털(편)	웹하드(편)	토렌트(편)	
전체		28,373,395	6,271,017	3,147,341	13,346,618	5,608,419	
성별	남성	21,984,057	4,945,821	1,751,152	10,364,927	4,922,157	
	여성	6,389,338	1,325,196	1,396,189	2,981,691	686,262	
연령	10대	8,116,827	1,822,145	733,591	4,212,231	1,348,860	
	20대	7,170,257	804,583	425,956	2,887,034	3,052,684	
	30대	8,661,103	2,461,078	993,897	4,377,880	828,248	
	40대	4,425,208	1,183,211	993,897	1,869,473	378,627	
지역	수도권	전체	14,932,120	3,762,610	1,372,525	6,010,710	3,786,275
		서울	8,187,819	2,721,385	733,591	2,981,691	1,751,152
		경기/인천	6,744,301	1,041,225	638,934	3,029,019	2,035,123
	충청권	2,532,072	189,314	189,314	1,940,466	212,978	
	영남권	7,548,885	1,372,524	1,277,868	4,235,895	662,598	
	호남권	2,177,108	638,934	141,985	733,591	662,598	
	영동권	1,088,554	307,635	94,657	425,956	260,306	
	제주권	94,656	0	70,992	0	23,664	

온라인 불법복제 게임물 이용에 지불된 금액을 살펴보면, '웹하드'가 41억5,747만 1,507원으로 가장 크며, 그 다음으로 'P2P'가 39억684만3,591원으로 나타났다.

<표 4-26> 온라인 유통경로별 게임 불법복제물 유통량(금액)

구분		합계	P2P(원)	포털(원)	웹하드(원)	토렌트(원)	
전체		8,064,315,098	3,906,843,591	※불법복제물 이용 시 소요비용 없음	4,157,471,507	※불법복제물 이용 시 소요비용 없음	
성별	남성	6,309,921,243	3,081,246,483		3,228,674,760		
	여성	1,754,393,855	825,597,108		928,796,747		
연령	10대	2,447,306,291	1,135,196,335		1,312,109,956		
	20대	1,400,566,300	501,255,209		899,311,091		
	30대	2,896,961,214	1,533,251,594		1,363,709,620		
	40대	1,319,481,293	737,140,453		582,340,840		
지역	수도권	전체	4,216,442,195		2,344,106,030		1,872,336,165
		서울	2,624,219,602		1,695,422,855		928,796,747
		경기/인천	1,592,222,593		648,683,175		943,539,418
	충청권	722,397,781	117,942,622		604,455,159		
	영남권	2,174,563,744	855,082,452		1,319,481,292		
	호남권	626,569,479	398,055,882		228,513,597		
	영동권	324,341,899	191,656,605		132,685,294		

나. 오프라인(전체)

음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 5개 콘텐츠에 대한 오프라인 불법복제물 유통량(건수)을 살펴보면, ‘음악’이 2억5,013만770곡으로 가장 많은 유통량을 보였으며, 그 다음으로 ‘출판’이 3,126만430편, ‘영화’가 1,019만9,277편 등의 순으로 나타났다. ‘음악’과 ‘출판’, ‘게임’, ‘영화’, ‘방송’ 모두 ‘남성’이 ‘여성’보다 오프라인 불법복제물을 더 많이 이용하는 것으로 조사되었다. 연령별로는 ‘음악’, ‘방송’, ‘영화’, ‘게임’은 ‘40대’, ‘출판’은 ‘20대’에서 이용량이 많은 것으로 나타났다.

<표 4-27> 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 유통량(건수)⁷⁵⁾

구분		합계	음악(곡)	영화(편)	방송(편)	출판(편)	게임(편)	
전체		303,966,862	250,130,770	10,199,277	7,690,870	31,260,430	4,685,515	
성별	남성	174,523,591	139,382,230	6,223,689	5,277,120	19,925,270	3,715,282	
	여성	129,443,271	110,748,540	3,975,588	2,413,750	11,335,160	970,233	
연령	10대	27,852,780	19,877,940	1,135,882	686,262	5,703,076	449,620	
	20대	51,729,975	37,389,460	1,467,181	1,822,145	9,986,299	1,064,890	
	30대	90,728,607	74,305,640	3,691,618	2,484,743	8,874,082	1,372,524	
	40대	95,556,106	80,931,620	3,786,275	2,674,056	6,436,667	1,727,488	
	50대	23,593,221	23,190,930	47,328	23,664	260,306	70,993	
	60대	14,506,173	14,435,180	70,993	0	0	0	
지역	수도권	전체	151,001,362	117,374,520	5,253,456	3,431,312	22,339,020	2,603,064
		서울	85,995,768	67,206,380	3,171,005	2,058,787	12,163,407	1,396,189
		경기/인천	65,005,604	50,168,140	2,082,451	1,372,525	10,175,613	1,206,875
	충청권		38,407,024	33,839,830	1,277,868	1,088,554	1,869,473	331,299
	영남권		67,679,655	57,267,400	2,697,721	1,916,801	4,685,515	1,112,218
	호남권		37,058,169	33,129,910	686,262	1,041,225	1,680,159	520,613
	영동권		9,110,720	8,045,830	260,306	70,993	615,270	118,321
	제주권		709,922	473,280	23,664	141,985	70,993	0

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

오프라인 불법복제물 이용에 지출된 금액을 살펴보면, 출판이 1,604억5,120만402원으로 가장 크며, 그 다음으로는 음악이 1,138억8,404만1,500원, 영화가 236억2,152만5,532원 등의 순으로 나타났다.

<표 4-28> 콘텐츠별 오프라인 불법복제물 유통량(금액)

구분		합계	음악(원)	영화(원)	방송(원)	출판(원)	게임(원)	
전체		336,132,165,094	113,884,041,500	23,621,525,532	19,227,175,000	160,451,200,402	18,948,222,660	
성별	남성	200,443,951,884	62,923,149,000	14,414,063,724	13,192,800,000	94,889,338,752	15,024,600,408	
	여성	135,688,213,210	50,960,892,500	9,207,461,808	6,034,375,000	65,561,861,650	3,923,622,252	
연령	10대	48,669,998,876	9,193,547,500	2,630,702,712	1,715,655,000	33,311,830,384	1,818,263,280	
	20대	80,322,597,806	17,132,891,000	3,397,991,196	4,555,362,500	50,929,937,950	4,306,415,160	
	30대	92,693,404,050	32,325,320,000	8,549,787,288	6,211,857,500	40,055,952,206	5,550,487,056	
	40대	93,302,709,006	37,377,630,500	8,769,012,900	6,685,140,000	33,484,964,134	6,985,961,472	
	50대	14,057,249,068	10,932,866,000	109,611,648	59,160,000	2,668,515,728	287,095,692	
	60대	7,086,206,288	6,921,786,500	164,419,788	0	0	0	
지역	수도권	전체	200,194,173,440	54,770,832,500	12,167,004,096	8,578,280,000	114,151,266,028	10,526,790,816
		서울	110,558,427,968	31,544,403,500	7,344,047,580	5,146,967,500	60,876,821,072	5,646,188,316
		경기/인천	89,635,745,472	23,226,429,000	4,822,956,516	3,431,312,500	53,274,444,956	4,880,602,500
	충청권	충청권	31,857,194,092	15,003,113,000	2,959,542,288	2,721,385,000	9,833,380,648	1,339,773,156
		영남권	65,453,708,756	26,657,738,000	6,247,921,836	4,792,002,500	23,258,236,828	4,497,809,592
		호남권	29,934,048,840	13,914,562,000	1,589,382,792	2,603,062,500	9,721,682,576	2,105,358,972
		영동권	7,715,335,642	3,253,828,000	602,868,696	177,482,500	3,202,666,322	478,490,124
		제주권	977,704,324	283,968,000	54,805,824	354,962,500	283,968,000	0

(1) 음악

2011년 한 해 동안 오프라인 상에서 유통된 불법복제 음악물에 대하여 살펴보면, ‘CD’를 통한 유통량이 1억4,671만8,140곡, ‘테이프’를 통한 유통량이 1억341만2,630곡으로, 총 2억5,013만770곡이 유통된 것으로 나타났다. ‘CD’, ‘테이프’ 모두 ‘남성’이 ‘여성’보다 불법복제물 이용량이 더 많은 것으로 나타났으며, 연령별로 ‘CD’는 40대, ‘테이프’는 30대가 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다.

<표 4-29> 오프라인 유통경로별 음악 불법복제물 유통량(건수)

구분		합계	CD(개)	테이프(개)	
전체		250,130,770	146,718,140	103,412,630	
성별	남성	139,382,230	80,221,690	59,160,540	
	여성	110,748,540	66,496,450	44,252,090	
연령	10대	19,877,940	12,068,750	7,809,190	
	20대	37,389,460	22,244,360	15,145,100	
	30대	74,305,640	39,282,600	35,023,040	
	40대	80,931,620	48,984,930	31,946,690	
	50대	23,190,930	14,671,810	8,519,120	
	60대	14,435,180	9,465,690	4,969,490	
지역	수도권	전체	117,374,520	72,649,150	44,725,370
		서울	67,206,380	42,122,310	25,084,070
		경기/인천	50,168,140	30,526,840	19,641,300
	충청권	33,839,830	18,694,730	15,145,100	
	영남권	57,267,400	35,259,680	22,007,720	
	호남권	33,129,910	16,091,670	17,038,240	
	영동권	8,045,830	3,549,630	4,496,200	
	제주권	473,280	473,280	0	

오프라인 불법복제 음악물을 이용하는데 지불한 금액을 살펴보면, 'CD'가 880억 3,088만4,000원, '테이프'는 258억5,315만7,500원으로 총1,138억8,404만1,500원으로 나타났다.

<표 4-30> 오프라인 유통경로별 음악 불법복제물 유통량(금액)

구분		합계	CD(원)	테이프(원)
전체		113,884,041,500	88,030,884,000	25,853,157,500
성별	남성	62,923,149,000	48,133,014,000	14,790,135,000
	여성	50,960,892,500	39,897,870,000	11,063,022,500
연령	10대	9,193,547,500	7,241,250,000	1,952,297,500
	20대	17,132,891,000	13,346,616,000	3,786,275,000
	30대	32,325,320,000	23,569,560,000	8,755,760,000
	40대	37,377,630,500	29,390,958,000	7,986,672,500
	50대	10,932,866,000	8,803,086,000	2,129,780,000
	60대	6,921,786,500	5,679,414,000	1,242,372,500

구분		합계	CD(원)	테이프(원)	
지역	수도권	전체	54,770,832,500	43,589,490,000	11,181,342,500
		서울	31,544,403,500	25,273,386,000	6,271,017,500
		경기/인천	23,226,429,000	18,316,104,000	4,910,325,000
	충청권	15,003,113,000	11,216,838,000	3,786,275,000	
	영남권	26,657,738,000	21,155,808,000	5,501,930,000	
	호남권	13,914,562,000	9,655,002,000	4,259,560,000	
	영동권	3,253,828,000	2,129,778,000	1,124,050,000	
	제주권	283,968,000	283,968,000	0	

(2) 영화

2011년 한 해 동안 오프라인 상에서 유통된 불법복제 영화물에 대하여 살펴보면, 'DVD'를 통한 유통량이 1,019만9,277편이었으며, 여기에 유통단가를 반영하면 236억2,152만5,532원의 오프라인 영화 불법복제물 시장규모가 산출된다. '여성'보다 '남성'의 불법복제물 이용량이 많은 것으로 나타났으며, 연령별로는 40대가 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다.

<표 4-31> 오프라인 유통경로별 영화 불법복제물 유통량

구분		DVD(편)	금액(원)	
전체		10,199,277	23,621,525,532	
성별	남성	6,223,689	14,414,063,724	
	여성	3,975,588	9,207,461,808	
연령	10대	1,135,882	2,630,702,712	
	20대	1,467,181	3,397,991,196	
	30대	3,691,618	8,549,787,288	
	40대	3,786,275	8,769,012,900	
	50대	47,328	109,611,648	
	60대	70,993	164,419,788	
지역	수도권	전체	5,253,456	12,167,004,096
		서울	3,171,005	7,344,047,580
		경기/인천	2,082,451	4,822,956,516
	충청권	1,277,868	2,959,542,288	

구분		DVD(편)	금액(원)
지역	영남권	2,697,721	6,247,921,836
	호남권	686,262	1,589,382,792
	영동권	260,306	602,868,696
	제주권	23,664	54,805,824

(3) 방송

2011년 한 해 동안 오프라인 상에서 유통된 불법복제 방송물에 대하여 살펴보면, 'DVD'를 통한 유통량이 769만870편이었으며, 이에 유통단가를 반영하면 192억 2,717만5,000원의 오프라인 방송 불법복제물 시장규모가 산출된다. '남성'이 '여성'보다 불법복제물 이용량이 더 많으며, 연령별로는 40대가 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다.

<표 4-32> 오프라인 유통경로별 방송 불법복제물 유통량

구분		DVD(편)	금액(원)	
전체		7,690,870	19,227,175,000	
성별	남성	5,277,120	13,192,800,000	
	여성	2,413,750	6,034,375,000	
연령	10대	686,262	1,715,655,000	
	20대	1,822,145	4,555,362,500	
	30대	2,484,743	6,211,857,500	
	40대	2,674,056	6,685,140,000	
	50대	23,664	59,160,000	
지역	수도권	전체	3,431,312	8,578,280,000
		서울	2,058,787	5,146,967,500
		경기/인천	1,372,525	3,431,312,500
	충청권	1,088,554	2,721,385,000	
	영남권	1,916,801	4,792,002,500	
	호남권	1,041,225	2,603,062,500	
	영동권	70,993	177,482,500	
	제주권	141,985	354,962,500	

(4) 출판

오프라인 상에서 유통되는 출판물을 크게 불법복제서적과 불법복사⁷⁶⁾로 구분하여 시장규모를 산출하였다.

(가) 불법복제서적

오프라인 상에서 유통되는 불법복제 출판물을 장르별로 살펴보면, ‘만화’가 1,412만7,537편으로 가장 많이 유통되었으며, 그 다음으로 ‘소설·수필’이 620만25편, ‘참고서’가 331만2,990편, ‘학술서적’이 205만8,787편, ‘시·시조’가 94만6,569편의 순으로 나타났다.

‘시·시조’, ‘만화’, ‘참고서’, ‘학술서적’은 ‘남성’이 ‘여성’보다 많이 이용한 반면 ‘소설·수필’은 여성이 더 많이 이용한 것으로 조사되었다. 연령별로 살펴보면 ‘참고서’와 ‘학술서적’은 20대, ‘소설·수필’은 10대, ‘만화’는 30대, ‘시·시조’는 40대가 많이 이용한 것으로 나타났다.

<표 4-33> 오프라인 장르별 출판 불법복제서적 유통량(건수)

구분	합계	시·시조 (편)	소설·수필 (편)	만화 (편)	참고서 (편)	학술서적 (편)	
전체	26,645,908	946,569	6,200,025	14,127,537	3,312,990	2,058,787	
성별	남성	17,251,214	567,941	2,721,385	10,956,532	1,703,824	1,301,532
	여성	9,394,694	378,628	3,478,640	3,171,005	1,609,166	757,255
연령	10대	4,993,150	141,986	2,603,064	1,467,181	638,934	141,985
	20대	7,998,505	189,314	851,912	4,898,493	1,064,889	993,897
	30대	7,951,177	260,306	1,277,868	5,395,441	615,270	402,292
	40대	5,442,770	354,963	1,325,196	2,366,422	993,897	402,292
	50대	260,306	0	141,985	0	0	118,321

76) ‘불법복제서적’이란 합법 서적의 내용 전체가 복사되어 한편의 서적형태로 불법 제작되어 유통되는 것을 가리키며, ‘불법복사’란 일반 복사물의 형태로 불법적으로 복사한 것을 의미함

구분		합계	시·시조 (편)	소설·수필 (편)	만화 (편)	참고서 (편)	학술서적 (편)	
지역	수도권	전체	19,688,628	496,949	5,348,113	10,554,240	1,987,794	1,301,532
		서울	10,932,868	189,314	3,265,662	6,058,039	780,919	638,934
		경기/인천	8,755,760	307,635	2,082,451	4,496,201	1,206,875	662,598
	충청권	1,396,189	23,664	260,307	686,262	260,306	165,650	
	영남권	3,833,603	283,971	378,627	2,295,429	496,949	378,627	
	호남권	1,325,196	141,985	165,650	354,963	520,613	141,985	
	영동권	402,292	0	47,328	236,643	47,328	70,993	

오프라인 출판 복제물 이용에 지불된 금액을 장르별로 살펴보면, ‘소설·수필’이 449억2,538만1,150원으로 가장 크며, 그 다음으로는 ‘만화’에 426억865만1,592원, ‘학술서적’에 285억3,067만246원, ‘참고서’에 217억1,996만2,440원, ‘시·시조’에 68억5,883만8,974원을 지불한 것으로 나타났다.

<표 4-34> 오프라인 장르별 출판 불법복제서적 유통량(금액)

구분		합계	시·시조 (원)	소설·수필 (원)	만화 (원)	참고서 (원)	학술서적 (원)	
전체		144,643,504,402	6,858,838,974	44,925,381,150	42,608,651,592	21,719,962,440	28,530,670,246	
성별	남성	86,086,250,752	4,115,300,486	19,719,155,710	33,044,900,512	11,170,263,588	18,036,630,456	
	여성	58,557,253,650	2,743,538,488	25,206,225,440	9,563,751,080	10,549,698,852	10,494,039,790	
연령	10대	30,472,122,384	1,028,823,310	18,861,801,744	4,425,017,896	4,188,851,304	1,967,628,130	
	20대	43,073,421,950	1,371,769,244	6,172,954,352	14,773,854,888	6,981,418,840	13,773,424,626	
	30대	37,026,932,206	1,886,184,522	9,259,431,528	16,272,650,056	4,033,703,564	5,574,962,536	
	40대	31,402,512,134	2,572,061,898	9,602,370,216	7,137,128,752	6,515,988,732	5,574,962,536	
	50대	2,668,515,728	0	1,028,823,310	0	0	1,639,692,418	
지역	수도권	전체	105,253,518,028	3,600,892,454	38,752,426,798	31,831,590,856	13,031,977,464	18,036,630,456
		서울	57,279,857,072	1,371,769,244	23,662,986,852	18,271,048,640	5,119,704,964	8,854,347,372
		경기/인천	47,973,660,956	2,229,123,210	15,089,439,946	13,560,542,216	7,912,272,500	9,182,283,084
	충청권	8,129,556,648	171,469,344	1,886,177,276	2,069,766,192	1,706,566,136	2,295,577,700	
	영남권	20,229,216,828	2,057,653,866	2,743,538,488	6,923,013,864	3,257,997,644	5,247,012,966	
	호남권	8,680,458,576	1,028,823,310	1,200,299,900	1,070,568,408	3,413,138,828	1,967,628,130	
	영동권	2,350,754,322	0	342,938,688	713,712,272	310,282,368	983,820,994	

(나) 불법복사

1) 대학 내 유·무인 복사기

오프라인 상에서 이루어지는 불법복사 중 ‘대학 내 유·무인 복사기’를 통한 이용량은 78만919편으로 나타났으며, 이에 대해 이용단가를 반영하여 31억2,367만 6,000원의 불법복제물 시장규모가 산출되었다. ‘남학생’이 ‘여학생’보다 불법복사를 더 많이 이용하며, 연령별로는 20대, 직업별로는 대학생이 대학원생보다 더 많이 이용하는 것으로 나타났다.

<표 4-35> 오프라인 유통경로별 출판 불법복제물 유통량(대학 내 유·무인 복사기)

구분		복사량(편)	금액(원)	
전체		780,919	3,123,676,000	
성별	남성	402,292	1,609,168,000	
	여성	378,627	1,514,508,000	
연령	10대	70,993	283,972,000	
	20대	709,926	2,839,704,000	
지역	수도권	전체	449,620	1,798,480,000
		서울	283,970	1,135,884,000
		경기/인천	165,650	662,596,000
	충청권	70,993	283,972,000	
	영남권	94,657	378,628,000	
	호남권	23,664	94,656,000	
	영동권	118,321	473,284,000	
	제주권	23,664	94,656,000	
직업	대학생	638,934	2,555,736,000	
	대학원생 이상	141,985	567,940,000	

2) 복사업체 복사기

오프라인 상에서 이루어지는 불법복사 중 ‘복사업체 복사기’를 통한 유통량은 317만1,005편으로 나타났으며, 이에 유통단가를 반영하여 126억8,402만원의 불법복제물 시장규모가 산출되었다. ‘남성’이 ‘여성’보다 불법복사를 더 많이 이용하며, 연령별로는 20대가 가장 많이 이용하는 것으로 조사되었다.

<표 4-36> 오프라인 유통경로별 출판 불법복제물 유통량(복사업체 복사기)

구분		복사량(편)	금액(원)	
전체		3,171,005	12,684,020,000	
성별	남성	1,798,480	7,193,920,000	
	여성	1,372,525	5,490,100,000	
연령	10대	638,934	2,555,736,000	
	20대	1,254,203	5,016,812,000	
	30대	757,255	3,029,020,000	
	40대	520,613	2,082,452,000	
지역	수도권	전체	1,774,817	7,099,268,000
		서울	615,270	2,461,080,000
		경기/인천	1,159,547	4,638,188,000
	충청권	354,963	1,419,852,000	
	영남권	662,598	2,650,392,000	
	호남권	236,642	946,568,000	
	영동권	94,657	378,628,000	
	제주권	47,328	189,312,000	

3) 기업 및 공공기관 복사기

오프라인 상에서 이루어지는 불법복사 중 ‘기업 및 공공기관 복사기’를 통한 유통량은 66만2,598편으로 나타났다. ‘기업 및 공공기관 복사기’를 이용하는데 있어 별도의 지불액이 없으므로 불법복제물 시장규모는 0원이 된다. ‘남성’ 직장인이 ‘여성’ 직장인보다 불법복사를 더 많이 이용하며, 연령별로는 40대, 직업별로는 ‘기업체 일반직’이 소속 직장의 복사기를 이용해 불법복사를 가장 많이 하는 것으로 나타났다.

<표 4-37> 오프라인 유통경로별 출판 불법복제물 유통량(기업 및 공공기관 복사기)

구분			복사량(편)	금액(원)	
전체			662,598	※ 불법복제물 이용 시 소요비용 없음	
성별	남성		473,284		
	여성		189,314		
연령	20대		23,664		
	30대		165,650		
	40대		473,284		
지역	수도권	전체	425,956		
		서울	331,299		
		경기/인천	94,657		
	충청권		47,328		
	영남권		94,657		
	호남권		94,657		
직업	직장인	기업체	일반직		402,292
			연구직		47,328
			기능직		94,657
		공공기관	일반직	47,329	
			연구직	47,328	
			기능직	23,664	

(5) 게임

2011년 한 해 동안 오프라인 상에서 유통된 불법복제 게임물에 대하여 살펴보면, 'DVD·CD·게임칩(R4, DSTT)'을 통한 유통량이 468만5,515편이었으며, 여기에 유통단가를 반영하면 189억4,822만2,660원의 시장규모가 산출된다. 성별로는 '남성'이 '여성'보다 불법복제물의 이용량이 더 많으며, 연령별로는 40대가 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다.

<표 4-38> 오프라인 유통경로별 게임 불법복제물 유통량

구분		DVD/CD/R4(편)	금액(원)	
전체		4,685,515	18,948,222,660	
성별	남성	3,715,282	15,024,600,408	
	여성	970,233	3,923,622,252	
연령	10대	449,620	1,818,263,280	
	20대	1,064,890	4,306,415,160	
	30대	1,372,524	5,550,487,056	
	40대	1,727,488	6,985,961,472	
	50대	70,993	287,095,692	
지역	수도권	전체	2,603,064	10,526,790,816
		서울	1,396,189	5,646,188,316
		경기/인천	1,206,875	4,880,602,500
	충청권	331,299	1,339,773,156	
	영남권	1,112,218	4,497,809,592	
	호남권	520,613	2,105,358,972	
	영동권	118,321	478,490,124	

4. 불법복제물 시장규모 조사결과 분석

가. 온·오프라인 불법복제물 유통현황 분석

2011년도 전체 불법복제물 시장규모는 건수 기준 21억27만205개로 나타났다. 이 중에서 온라인 불법복제물의 규모는 17억9,630만3,343개로 전체규모와 비교했을 때 약 85.5%의 비중을 차지하고 있으며, 오프라인 불법복제물의 규모는 3억396만 6,862개로 약 14.5%의 비중을 차지하고 있다. 건수 기준으로 온라인 불법복제물이 전체 불법복제물 시장규모에서 차지하는 비중은 2010년 84.8%와 비교했을 때 소폭 상승한 수치이다. 2011년 온라인 불법복제물 시장(건수)은 오프라인 불법복제물 시장보다 약 5.9배가 큰 규모이며, 조사대상인 5개 콘텐츠 모두 온라인 불법복제물 시장이 오프라인 불법복제물 시장보다 큰 것으로 나타났다.

온라인에서의 불법복제물 유통량이 오프라인에서의 유통량보다 큰 이유는 온라인 불법복제물의 특성 및 불법복제물 이용환경 변화에 기인한다. 온라인 불법복제물은 오프라인 불법복제물에 비해 구입단가가 저렴하고, 인터넷을 통해 쉽게 이용할 수 있다는 장점이 있기에 오프라인 불법복제물보다 많이 이용된다. 또한 전체 불법복제물 시장에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 온라인 불법복제 음악물의 경우 압축파일 하나에 100곡 이상의 음악물이 담겨져 유통되는 경우가 많다는 점도 온라인 불법복제물 유통량 증가의 원인이라고 할 수 있다. 온라인 불법복제 만화물의 경우도 압축된 파일 형태로 한번에 많은 양이 유통되고 있다.

휴대성이 좋은 온라인 콘텐츠 재생기기의 발전 및 이용자 확산도 온라인 불법복제물 시장규모의 확대를 가져왔다. 과거 젊은 층에 국한되어 있던 온라인 콘텐츠 재생기기 이용자들이 점차 고연령층으로 확대되었으며, 기술의 발달로 인해 한 개의 콘텐츠 분야만을 이용할 수 있던 것이 점차 다양한 분야의 콘텐츠를 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. 이는 다양한 분야의 온라인 콘텐츠 이용 증가와 동시에 온라인 불법복제물 이용량도 증가시켰다.

한편 금액 기준으로 본 전체 불법복제물 시장규모는 4,220억4,591만9,164원으로 조사되었다. 이 중에서 온라인 불법복제물은 859억1,375만4,070원으로 약 20.4%의 비중을 보인 반면, 오프라인 불법복제물은 3,361억3,216만5,094원으로 약 79.6%를 차지하는 것으로 나타났다. 건수 기준과는 상이하게 오프라인 불법복제물의 규모가 온라인보다 훨씬 크게 나타난 이유는 오프라인 불법복제물의 구입단가가 온라인 불법복제물의 구입단가보다 월등하게 높기 때문이다. 이러한 단가 차이는 오프라인 불법복제물이 온라인 불법복제물보다 가격이 상대적으로 높게 형성되기 때문이다. 온라인 불법복제물의 경우에는 최초의 합법저작물이나 불법복제물의 확보 비용만 발생하지만, 오프라인 불법복제물은 합법저작물이나 불법복제물의 확보 비용과 함께 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.

OSP별 불법복제물 유통현황을 살펴보면, 웹하드에서 불법복제물 유통이 가장 많이 발생하는 것으로 조사되었다. 콘텐츠별로는 방송물을 제외한 모든 분야의 콘텐츠들이 웹하드에서 가장 많이 불법유통되는 것으로 드러났다. 건수 기준으로 살펴보면 온라인 불법복제물 시장의 40.7%를 웹하드가 차지하고 있으며, 토렌트 29.3%, 포털 16.4%, P2P 13.6% 순으로 나타났다.⁷⁷⁾ 2010년과 마찬가지로 웹하드에서의 불법복제물 유통이 가장 심각한 이유는 다운로드 속도와 접근성 측면에서 웹하드가 P2P나 토렌트보다 더욱 편리하기 때문인 것으로 보이며, 폐쇄성으로 인해 모니터링이 쉽지 않은 웹하드 내 클럽들을 통해 불법복제물 유통이 지속적으로 이루어지고 있기 때문이라고 할 수 있다.

주목할 만한 점은 2011년도에 새롭게 조사대상에 포함시킨 토렌트에서의 유통이 상당하다는 점으로, 2010년 대비 유통경로별 불법복제물 증감률을 살펴보면 P2P에서 1억9,700만개(44.6%), 웹하드에서 1억2,900만개(15.0%), 포털에서 1,100만개

77) '2011 저작권 보호 연차보고서'에 따르면 2010년도 기준 불법복제물 시장의 유통경로별 비중은 웹하드 53.5%, P2P 27.5%, 포털 19.0%로 나타났다.

(3.6%) 가량 감소한 것을 알 수 있다. 이는 P2P, 웹하드, 포털에서의 단속이 강화되고 제휴콘텐츠의 확산으로 불법복제물이 감소하게 되자 토렌트로 이동한 이용자들이 발생했기 때문으로 추정된다.

나. 성별·연령별·지역별 불법복제물 이용량 비교

온·오프라인 5개 콘텐츠를 모두 고려하였을 때 성별로는 ‘남성’이, 연령별로는 ‘20대’가, 지역별로는 ‘수도권(서울)’에서 불법복제물 이용량이 가장 많은 것으로 나타났다.

먼저 성별로 보면, 5개 온라인 콘텐츠 모두에서 남성의 이용량이 여성에 비해 높게 나타났으며, 오프라인에서도 마찬가지로 5개 콘텐츠 모두에서 남성의 이용량이 여성에 비해 높게 조사되었다. 남성과 여성의 이용량의 차이는 특히 온라인 불법복제 음악물에서 크게 나타난 반면, 오프라인 불법복제 영화물에서는 이용량의 차이가 상대적으로 크지 않았다.

연령별로 볼 때, 온라인 상의 불법복제 콘텐츠 중 음악물, 영화물, 방송물, 출판물을 가장 많이 이용하는 연령대는 20대로 나타났으며 게임물은 30대가 가장 많이 이용하는 것으로 조사되었다. 반면 오프라인 상에서는 불법복제 콘텐츠 중 음악물, 영화물, 방송물, 게임물을 가장 많이 이용하는 연령대가 40대로 나타났으며 출판물의 경우 20대가 가장 많이 이용한다고 조사되었다.

온라인과 오프라인을 모두 합산할 경우, 불법복제 음악물과 영화물, 방송물, 출판물을 가장 많이 이용하는 연령층은 20대로 나타났으며, 게임물만 30대로 조사되었다. 전반적으로 온라인 불법복제 콘텐츠는 저연령대에서, 오프라인 불법복제 콘텐츠는 고연령대에서 이용량이 높게 나타나는 경향을 보였다.

지역별로 살펴보면, 온라인 불법복제 음악물과, 영화물, 방송물 및 게임물은 수도권(서울)에서 이용량이 가장 높게 나타났으며, 출판물은 영남권에서 높게 나타났다. 한편 오프라인 불법복제 음악물과 영화물, 방송물, 출판물은 수도권(서울)에서 이용량이 가장 높게 나타났으며, 게임물은 영남권에서 높게 나타났다. 전반적으로

살펴보았을 때 수도권(서울, 경기)과 영남권에서 불법복제물 이용량이 높은 것으로 조사되었다.

다. 2011년 불법복제물 시장규모 증감현황 분석

2010년과 2011년의 불법복제물 시장규모를 금액 기준으로 비교해 보면 2010년 5,101억7,326만5,350원에서 2011년 4,220억4,591만9,164원으로 약 17.3% 감소한 것으로 나타난 것에 반해, 건수 기준으로는 2010년에 18억9,570만9,145개에서 2011년 21억27만205개로 오히려 10.8% 증가하였다.

2011년 불법복제물 시장규모(건수)가 증가한 가장 큰 원인으로서는 스마트폰, 태블릿 PC 등과 같은 휴대성 좋은 콘텐츠 재생기기의 이용량이 급속도로 증가한데 따른 것으로 볼 수 있다. 방송통신위원회가 발표한 2011년 12월말 기준 스마트폰 가입자 수는 약 2,135만명에 달하며, 이는 2011년 3월에 비해 2배 이상 증가한 수치이다.⁷⁸⁾ 스마트폰으로 인해 콘텐츠 이용이 증가하면서 불법복제물 이용량도 함께 증가한 것이다.

불법복제물 시장규모가 건수 기준으로 증가했음에도 불구하고 금액 기준으로 감소한 이유는 토렌트에 의한 불법복제물 유통 증가가 원인이라고 할 수 있다.⁷⁹⁾ 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.

실제로 2011년 조사에서 불법복제물 유통량이 건수 기준으로 큰 증가폭을 보였지만 토렌트에서의 유통량을 제외하고 2010년도와 비교했을 때 오히려 감소한 수치를 보였다. 즉, 2010년도도 2011년도와 동일수준의 토렌트 이용이 있었다고 가정한다면, 2011년에는 온라인 불법복제물이 전년에 비해 감소했다고도 생각할 수 있을 것이다. 다만, 2010년도에 웹하드나 P2P를 이용했던 사람이 2011년도에 토렌트로 이동했을 경우도 발생할 수 있으므로, 2010년도 온라인 불법복제물 시장과 토

78) 출처 : 방송통신위원회, 유무선 가입자 통계 현황(2011년 12월 기준)

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

렌트 시장을 제외한 2011년도 온라인 불법복제물 시장규모 간의 직접적인 비교는 적절하지 않다.

금액 기준 불법복제물 시장규모가 감소한 다른 이유로는 온라인 불법복제 음악물, 영화물, 방송물, 게임물의 단가가 전반적으로 하락했기 때문이라고 할 수 있다. 특히 P2P에서의 다운로드 단가 하락이 불법복제물 시장규모(금액) 감소에 영향을 미쳤다. 2011년에는 스마트폰 또는 태블릿 PC에서 바로 이용 가능한 형태의 파일이 유통되는 경우가 많았는데, 이러한 형태의 파일은 일반적으로 용량이 작은 경우가 많으므로 용량에 비례하여 가격이 책정되는 P2P나 웹하드에서의 다운로드 단가 하락을 가져왔다.

라. 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 증감현황 분석

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

불법복제물 시장규모를 건수 기준으로 살펴볼 때, 유통량이 가장 큰 콘텐츠는 전년과 동일하게 온라인 불법복제 음악물(10억4,143만8,502곡)로 나타났다. 이는 온라인 불법복제 음악물이 다른 불법복제물에 비해 파일 용량이 상대적으로 작아서 파일 용량에 따라 과금을 부과할 경우 구입단가가 저렴하고 이용하기도 쉽다는 특성에 기인한다. 또한 온라인 서비스 상에서 제공되는 불법복제 음악물의 형태가 한 곡씩이 아닌 앨범 단위 혹은 모음집 형태로 유통되는 경우가 많아 유통량(곡)이 늘어난 것도 그 원인이라고 할 수 있다.

전년도와 비교했을 때 온라인 불법복제 음악물의 시장규모(건수)가 약 16.9% 증가하였는데, 이는 기존 P2P, 웹하드, 포털 대상 온라인 조사에서 2011년도에 토렌트를 새롭게 추가했기 때문으로 볼 수 있다. 2011년도 토렌트를 통한 불법복제 음악물의 유통량은 약 2억8,610만곡으로 온라인 불법복제 음악물 전체 유통량의 약

27.5%를 차지한다. 스마트폰의 대중화로 인한 온라인 음악물의 이용 증가도 온라인 불법복제 음악물의 유통량 증가 원인이라고 할 수 있다. 이용 횟수 및 빈도가 높고 콘텐츠 이용에 소요되는 단위시간이 상대적으로 작은 음악 콘텐츠의 특성 상 스마트폰의 대중화가 미치는 영향이 타콘텐츠에 비해 더욱 컸다고 추정된다. 이밖에도 2011년에 ‘나는 가수다’, ‘위대한 탄생’, ‘슈퍼스타K3’ 등의 음악 경연 프로그램이 크게 인기를 얻으면서 해당 음악 콘텐츠에 대한 수요가 증가한 것도 음악 불법복제물 시장규모 증가의 원인으로 보인다.

2011년 불법복제 영화물의 유통량은 약 2억 5,100만편으로 나타났으며, 이 중 온라인 불법복제물이 2억 4,100만편, 오프라인 불법복제물이 1,000만편으로 조사되었다. 온라인 불법복제물이 전체 영화 불법복제물 시장의 약 95.9%를 차지하고 있는 것으로, 2010년도와 비교했을 때 온라인 불법복제 영화물의 시장규모(건수)가 약 7.3% 증가한 수치이다.

온라인 불법복제 영화물을 유통경로별로 살펴보았을 때 포털에서는 2010년 대비 유통량의 변화가 크지 않았지만, 웹하드에서는 19.0%, P2P에서는 39.9% 가량 감소한 것으로 나타났다. 웹하드와 P2P에서 불법복제물 유통량이 감소했음에도 불구하고 토렌트로 인해 전체 온라인 불법복제물 시장규모가 증가한 것이다. 오프라인 불법복제 영화물의 경우 2010년 대비 약 33.0% 가량 감소한 수치를 나타냈는데, 오프라인 콘텐츠에 대한 수요를 온라인 콘텐츠가 대체하고 있는 현실을 감안했을 때 이러한 추세는 2012년에도 지속될 것으로 예상된다.

불법복제 방송물의 경우 2010년도와 비교했을 때 온라인 유통량에 큰 변화가 없었다. 유통경로별로 살펴보면 P2P에서의 유통량이 65.8% 가량 감소하였으며, 웹하드에서 33.8%, 포털에서 10.8% 감소하였다. 방송물도 영화물과 마찬가지로 P2P에서의 감소율이 가장 크게 나타났는데, 웹하드보다 P2P에서의 불법복제물 유통량 감소율이 더욱 크다는 것은 P2P에서 토렌트로 이동하는 이용자가 웹하드에서 토렌트로 이동하는 이용자보다 더욱 많다고도 추정해 볼 수 있다.

서버에 저장공간을 두고 불법복제물을 공유하는 웹하드와는 달리 P2P와 토렌트는 개인과 개인이 직접 연결되어 파일을 공유한다. 따라서 웹하드 이용자보다는 이

용환경이 비슷한 P2P 이용자가 토렌트로 이동할 가능성이 더욱 높을 것이다. 오프라인의 경우 전년 대비 37.8% 가량 감소한 수치를 나타냈는데, 오프라인 불법복제물에 대한 단속이 강화되고 오프라인 방송 콘텐츠에 대한 수요가 줄어들면서 오프라인 불법복제 방송물도 영화물과 마찬가지로 점점 감소할 것으로 예상된다.

불법복제 출판물은 2010년도와 비교했을 때 전체적으로 약 8.9% 정도 증가하였다. 온라인 출판시장은 음악물이나 영상물과는 달리 OSP가 취할 수 있는 기술적 조치가 적기 때문에 상대적으로 침해예방이 어려운 가운데, 스마트폰 이용과 전자책의 출시가 늘어나면서 불법복제물 이용이 더욱 증가한 것으로 보인다. 오프라인 출판시장의 경우도 불법복사로 인한 침해가 여전한 것으로 드러났다.

세부적으로 살펴보면 온라인 불법복제 출판물의 경우 전년 대비 웹하드에서 26.2%, P2P에서 14.7% 가량 감소하였으며, 포털에서만 13.5% 증가하였다. 포털에서의 유통량이 증가한 원인은 스마트기기에서 활용 가능한 텍스트 파일 형태의 불법복제 출판물이 폐쇄적으로 운영되는 블로그나 카페 등을 통해 유통된 경우가 많았기 때문이다. 향후에도 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 다른 콘텐츠에 비해 증가폭이 뚜렷했다. 2011년 전체 유통량은 2010년보다 약 700만건 증가한 3,305만8,910편으로 약 28.3% 증가한 수치이다. 온라인 불법복제 게임물의 유통량은 전년 대비 약 24.9% 가량 증가하였는데, 이는 PC 게임 및 탈옥한 스마트폰으로 이용 가능한 유료 게임들이 많이 유통되었기 때문으로 분석된다. 게임물의 경우 용량이 크고 웹하드 상에서 영화물이나 음악물처럼 제휴된 형태로 유통되지 않는다. 단속도 상대적으로 적기 때문에 불법복제 게임물의 업로드 자체가 많이 이루어진 것으로 보인다.

오프라인 불법복제 게임물의 유통량은 전년 대비 약 53.4% 증가한 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 게임물의 경우 콘솔게임기에서 구동 가능한 R4, DSTT 등의 불법칩이 전체 유통량의 대부분을 차지하고 있다. 불법칩 1개에 150개 이상의 게임물을 저장할 수 있기에 불법복제물 시장규모에 미치는 영향이 더욱 크다고

할 수 있다. 2011년도에는 불법칩 판매에 대한 대대적인 단속이 있었던 전반기에 비해 후반기에 더 많이 유통된 것으로 조사되었는데, 향후에는 보다 단속의 빈도를 높임으로써 불법복제물 유통을 감소시킬 필요가 있을 것으로 보인다.

제5장

합법저작물 시장 침해현황

▣ 제1절 온·오프라인 합법저작물 시장 침해규모 / 269

▣ 제2절 합법저작물 시장 침해 조사결과 분석 / 291

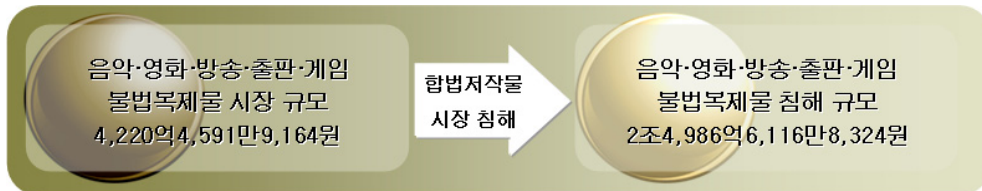
제5장 합법저작물 시장 침해현황

제1절 온·오프라인 합법저작물 시장 침해규모

1. 전체 합법저작물 시장 침해규모(음악·영화·방송·출판·게임 통합)

조사결과를 바탕으로 추정된 불법복제물 시장규모는 총 4,220억4,591만9,164원으로 나타났다. 이러한 불법복제물로 인해 침해받는 합법저작물 시장의 규모는 총 2조4,986억6,116만8,324원으로 나타났다. 이 수치는 제3장 제3절의 ‘합법저작물 시장 침해규모 산출방법’에서 밝힌 산출식을 바탕으로 분석한 결과이다.

<그림 5-1> 5개 콘텐츠의 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모

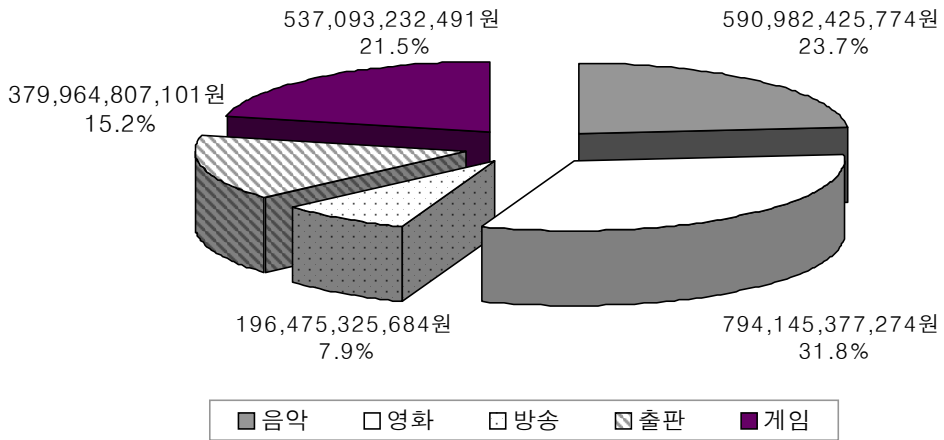


합법저작물 시장 침해규모(금액)는 불법복제물 시장의 약 5.9배 이상 큰 규모로 형성되어 있다. 이를 통해, 음악·영화·방송·출판·게임 콘텐츠 이용자가 불법복제물 사용에 지불하는 총금액은, 불법복제물 시장으로 인하여 구입 또는 이용하지 않게 된 합법저작물의 총액보다 작음을 알 수 있다.

2. 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모

콘텐츠별로 합법저작물 시장 침해규모(금액)를 살펴보면 ‘영화’가 7,941억4,537만7,274원으로 가장 큰 것으로 분석되었으며, 그 다음으로 ‘음악’ 5,909억8,242만5,774원, ‘게임’ 5,370억9,323만2,491원, ‘출판’ 3,799억6,480만7,101원, ‘방송’ 1,964억7,532만5,684원의 순으로 나타났다.

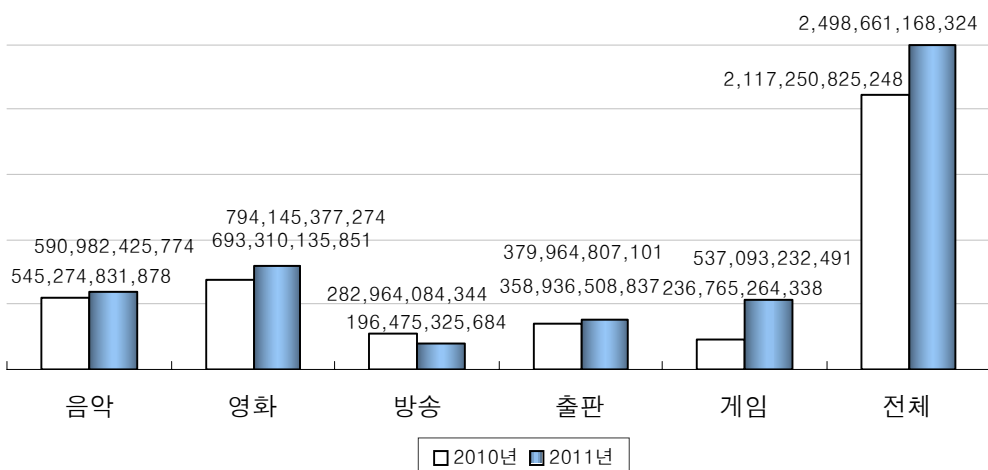
<그림 5-2> 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모(전체 - 금액)



합법저작물 시장 침해규모를 금액 기준으로 2010년도와 비교해보면, ‘음악’은 8.4%(약 457억원) 증가, ‘영화’는 14.5%(약 1,008억원) 증가, ‘출판’은 5.9%(약 210억원) 증가, ‘게임’은 126.8%(약 3,003억원) 증가한 반면, ‘방송’은 30.6%(약 865억원) 감소한 것으로 나타났다. 전체 합법저작물 시장 침해규모는 2010년 대비 18.0%(약 3,814억원) 증가한 것으로 나타났다.

<그림 5-3> 합법저작물 분야별 시장 침해규모(금액)

(단위 : 원)



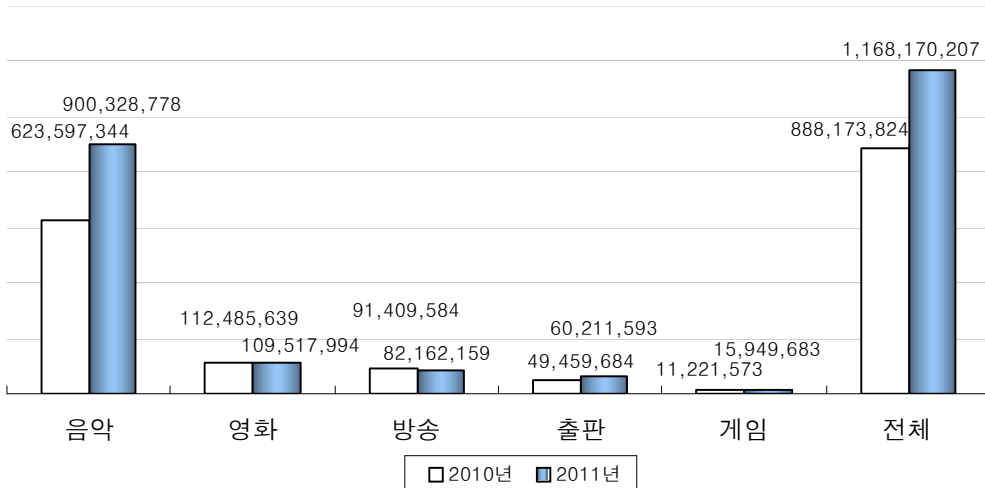
<표 5-1> 합법저작물 분야별 시장 침해규모(금액)

구분	금액		전년대비 증감률 (%)
	2010년	2011년	
음악	5,452억 7,483만 1,878원	5,909억 8,242만 5,774원	8.4
영화	6,933억 1,013만 5,851원	7,941억 4,537만 7,274원	14.5
방송	2,829억 6,408만 4,344원	1,964억 7,532만 5,684원	-30.6
출판	3,589억 3,650만 8,837원	3,799억 6,480만 7,101원	5.9
게임 ⁸⁰⁾	2,367억 6,526만 4,338원	5,370억 9,323만 2,491원	126.8
총계	2조 1,172억 5,082만 5,248원	2조 4,986억 6,116만 8,324원	18.0

합법저작물 시장 침해규모를 건수 기준으로 2010년도와 비교해보면, ‘음악’은 44.4%(약 2억7,673만개) 증가, ‘출판’은 21.7%(약 1,075만개) 증가, ‘게임’은 42.1%(약 473만개) 증가한 반면, ‘영화’는 2.6%(약 297만개) 감소, ‘방송’은 10.1%(약 925만개) 감소했다. 전체 합법저작물 시장 침해규모(건수)는 2010년 대비 31.5%(약 2억8,000만개) 증가한 것으로 나타났다.

<그림 5-4> 합법저작물 분야별 시장 침해규모(건수)

(단위 : 개)



80) 게임물의 합법저작물 시장 침해규모가 전년 대비 타 콘텐츠에 비해 크게 증가한 이유는 온라인 게임물의 단가가 2010년 4,257원에서 2011년 26,410원으로 크게 증가했기 때문임. 2010년 조사 당시에는 온라인 게임물 다운로드 시장이 활성화되어 있지 않았으며 단순하고 저렴한 게임물만 다운로드가 가능했으나, 현재는 온라인스토어를 통해 고품질, 고가의 게임이 다운로드 형태로 판매되고 있음

<표 5-2> 합법저작물 분야별 시장 침해규모(건수)

구분	유통량		전년대비 증감률 (%)
	2010년	2011년	
음악	6억 2,359만 7,344곡	9억 32만 8,778곡	44.4
영화	1억 1,248만 5,639편	1억 951만 7,994편	-2.6
방송	9,140만 9,584편	8,216만 2,159편	-10.1
출판	4,945만 9,684편	6,021만 1,593편	21.7
게임	1,122만 1,573편	1,594만 9,683편	42.1
총계	8억 8,817만 3,824개	11억 6,817만 207개	31.5

가. 음악 합법저작물 시장 침해규모

불법복제 음악물이 음악 분야의 합법저작물 시장을 침해하는 비율(합법저작물 시장 침해율(건수 기준))⁸¹⁾을 살펴보면, 온라인 불법복제 음악물은 이용한 100곡 중 20.60곡이 온라인 합법저작물(디지털 음원)을 침해하고 있으며, 100개 앨범 중 55.10개 앨범이 오프라인 합법저작물을 침해⁸²⁾하고 있다. 오프라인 불법복제 음악물은 구입한 100곡 중 10.96곡이 온라인 합법저작물을 침해하고 있으며, 100개 앨범 중 33.77개 앨범의 비율로 오프라인 합법저작물을 침해하고 있다.

합법저작물 시장 침해규모는 온라인 상에서 321억8,470만6,974원, 오프라인 상에서 5,587억9,771만8,800원으로 총 5,909억8,242만5,774원으로 분석되었다. 이 합법저작물 시장의 침해규모와 합법저작물 시장의 규모를 합산하여 잠재적 합법저작물 시장규모⁸³⁾를 산출하였다. 잠재적 합법저작물 시장의 규모는 온라인이 5,354억 3,070만6,974원, 오프라인이 6,434억8,971만8,800원으로 나타났으며, 잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액 기준)⁸⁴⁾은 온라인 6.01%, 오프라인 86.84%로, 온라인 상에

81) '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

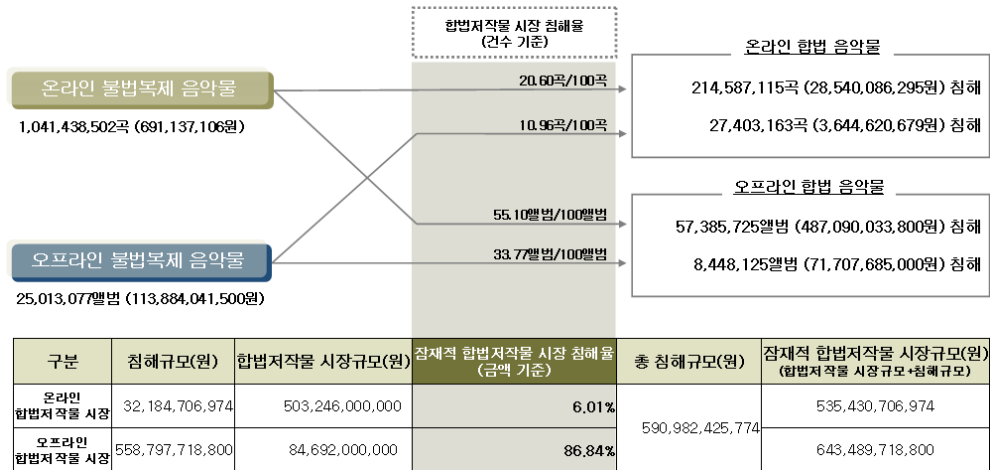
82) 10곡을 1개 앨범으로 환산한 것임

83) '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

84) '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

서의 잠재적 합법저작물 시장 침해보다 오프라인의 잠재적 합법저작물 시장 침해가 더 심각한 것으로 나타났다.

<그림 5-5> 불법복제 음악물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황⁸⁵⁾



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

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 5,156억3,012만95원, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 753억5,230만5,679원으로 나타났다. 비중으로 보면 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 87.25%를 차지하고 있으며, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 12.75%로 나타났다.

85) 음악 합법저작물 시장규모는 '2011 콘텐츠산업통계'(문화체육관광부, 2012)를 참조함

<표 5-3> 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(음악)

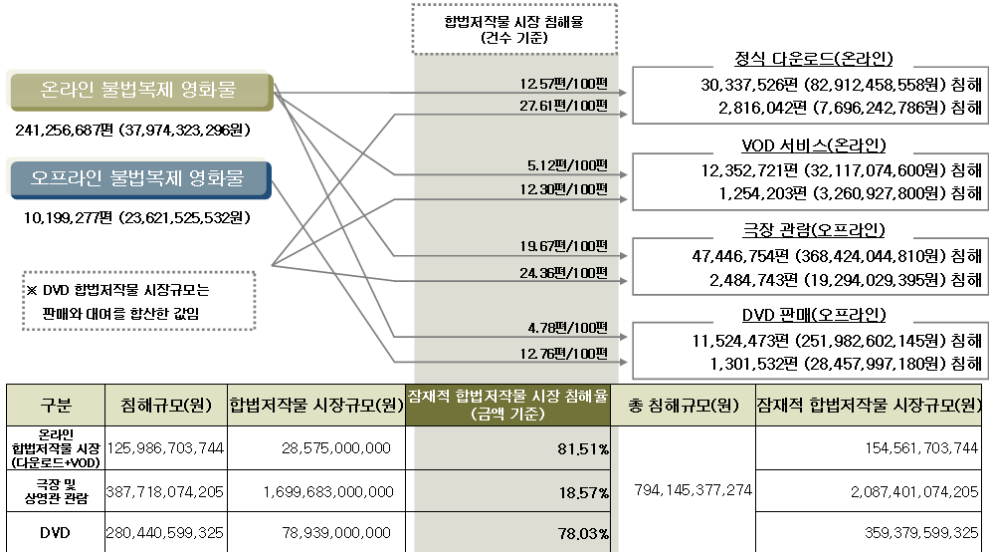
구분	온라인 불법복제 음악물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제 음악물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	합계
금액	515,630,120,095원	75,352,305,679원	590,982,425,774원
비율	87.25%	12.75%	100.0%

나. 영화 합법저작물 시장 침해규모

불법복제 영화물이 영화 분야의 합법저작물을 침해하는 비율(건수 기준)을 살펴보면, 온라인 불법복제 영화물 100편 중 12.57편은 정식 다운로드, 5.12편은 VOD 서비스 이용, 19.67편은 극장 관람, 4.78편은 DVD 구매를 침해하고 있는 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 영화물은 100편 중 27.61편은 정식 다운로드, 12.30편은 VOD 서비스 이용, 24.36편은 극장 관람, 12.76편은 DVD 구매를 침해하고 있는 것으로 나타났다.

합법저작물 시장 침해규모 중 온라인(다운로드+VOD 서비스)에 대한 침해는 1,259억8,670만3,744원, 극장 및 상영관 관람 침해는 3,877억1,807만4,205원, DVD 침해는 2,804억4,059만9,325원으로, 총 7,941억4,537만7,274원으로 분석되었다. 합법저작물 시장 침해규모와 합법저작물 시장규모를 합산한 잠재적 합법저작물 시장 규모는 온라인(다운로드+VOD 서비스)이 1,545억6,170만3,744원, 극장 및 상영관 관람은 2조874억107만4,205원, DVD는 3,593억7,959만9,325원으로 나타났으며, 잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액 기준)은 온라인(다운로드+VOD 서비스) 81.51%, 극장 및 상영관 관람 18.57%, DVD 78.03%로 나타나, 온라인(다운로드+VOD 서비스)의 잠재적 합법저작물 시장 침해가 가장 심각한 것으로 분석되었다. 극장 관람의 경우, DVD 시장보다 침해율이 낮게 나타나, 불법 유통되는 영화물과의 대체관계가 상대적으로 미약함을 보여주고 있다. 이는 극장이 영화 관람 외에도 여가 장소 등으로 활용되고 있기 때문이며, 또한 극장에서 볼 영화와 불법복제물을 통해 볼 영화는 이용자 입장에서 상대적으로 명확히 구분되어 있는 것으로도 해석해 볼 수 있다.

<그림 5-6> 불법복제 영화물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황⁸⁶⁾



온·오프라인 영화 합법저작물 시장은 온라인 불법복제 영화물에 의해 침해되기도 하며, 오프라인 불법복제 영화물에 의해 침해되기도 한다. 불법복제물의 유통경로에 따라 합법저작물 시장 침해규모를 집계해 보면, 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 7,354억3,618만113원, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 587억9,199만7,161원으로 나타났다. 비중으로 보면 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 92.61%를 차지하고 있으며, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 7.39%로 나타났다.

<표 5-4> 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(영화)

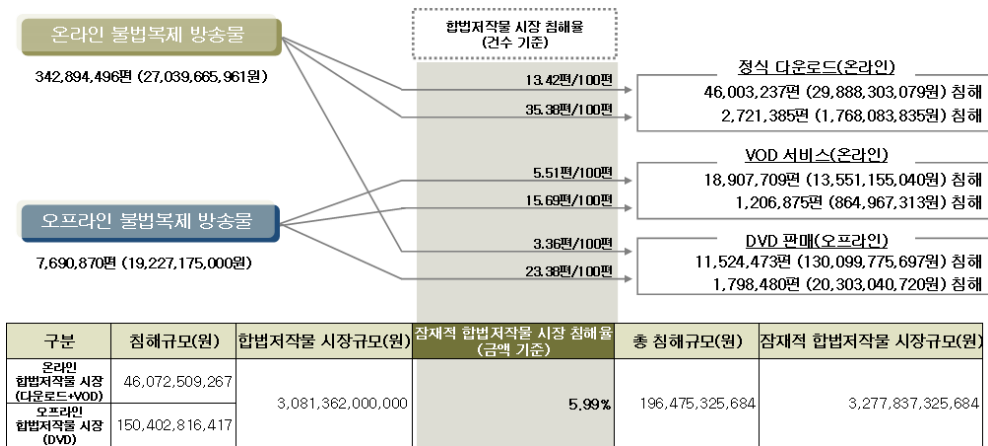
구분	온라인 불법복제 영화물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제 영화물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	합계
금액	735,436,180,113원	58,709,197,161원	794,145,377,274원
비율	92.61%	7.39%	100.0%

86) 영화 분야의 합법저작물 시장규모는 ‘2011 콘텐츠산업통계’(문화체육관광부, 2012)를 참조함

다. 방송 합법저작물 시장 침해규모

불법복제 방송물이 방송 분야의 합법저작물을 침해하는 비율(건수 기준)을 살펴 보면, 온라인 불법복제 방송물은 이용한 100편 중 13.42편은 정식 다운로드, 5.51편은 VOD 서비스 이용, 3.36편은 DVD 구매를 침해하고 있는 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 방송물은 구입한 100편 중 35.38편은 정식 다운로드, 15.69편은 VOD 서비스 이용, 23.38편은 DVD 구매를 침해하고 있는 것으로 분석되었다.

<그림 5-7> 불법복제 방송물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황⁸⁷⁾



합법저작물 시장 침해규모는 온라인(다운로드+VOD 서비스)에 대해서 460억 7,250만9,267원, 오프라인(DVD)에 대해서 1,504억281만6,417원으로 총 1,964억 7,532만5,684원으로 분석되었다. 잠재적 합법저작물 시장규모는 총 3조2,778억 3,732만5,684원이며, 잠재적 합법저작물 시장 침해율은 5.99%로 나타났다.

87) 방송 분야의 합법저작물 시장규모는 ‘2011 콘텐츠산업통계’(문화체육관광부, 2012)를 참조함

온·오프라인 방송 합법저작물 시장은 온라인 불법복제 방송물에 의해 침해되기도 하며, 오프라인 불법복제 방송물에 의해 침해되기도 한다. 불법복제물의 유통경로에 따라 합법저작물 시장 침해규모를 살펴보면, 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 1,735억3,923만3,816원, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 229억3,609만1,868원으로 분석되었다. 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 88.33%를 차지하고 있으며, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 11.67%로 나타났다.

<표 5-5> 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(방송)

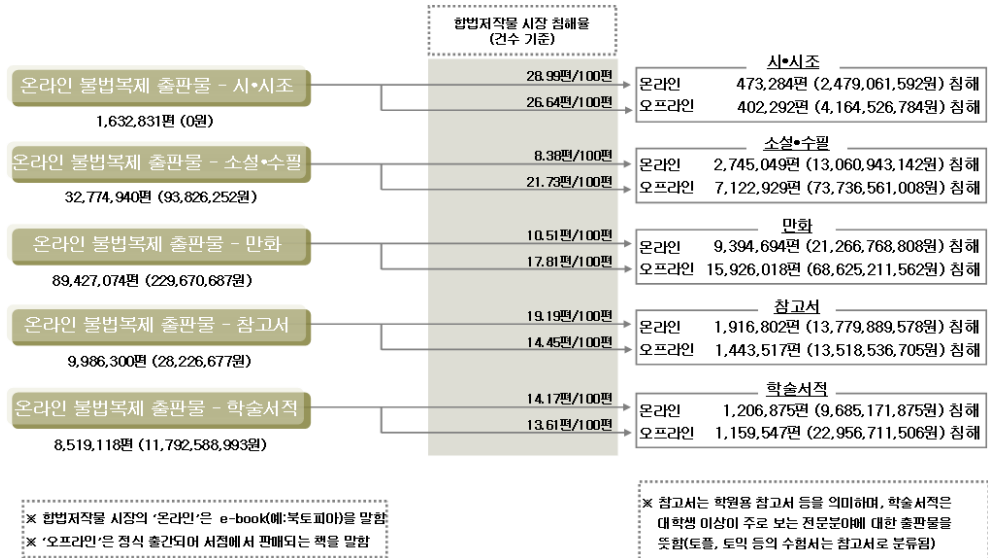
구분	온라인 불법복제 방송물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제 방송물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	합계
금액	173,539,233,816원	22,936,091,868원	196,475,325,684원
비율	88.33%	11.67%	100.0%

라. 출판 합법저작물 시장 침해규모⁸⁸⁾

불법복제 출판물이 출판 분야의 합법저작물을 침해하는 비율(건수 기준)을 살펴보면, 불법적으로 이용한 온라인 ‘시·시조’는 100편 중 28.99편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 26.64편은 오프라인 출판물을 침해하는 것으로 나타났다. 온라인 ‘소설·수필’은 이용한 100편 중 8.38편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 21.73편은 오프라인 출판물을 침해하며, 온라인 ‘만화’는 이용한 100편 중 10.51편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 17.81편이 오프라인 출판물을 침해하였다. 온라인 ‘참고서’는 이용한 100편 중 19.19편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 14.45편이 오프라인 출판물을 침해하며, 온라인 ‘학술서적’은 이용한 100편 중 14.17편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 13.61편이 오프라인 출판물을 침해하는 것으로 나타났다.

88) 출판 분야의 합법저작물 시장규모는 ‘2011 콘텐츠산업통계’(문화체육관광부, 2012)를 참조함

<그림 5-8> 불법복제 출판물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황(온라인)⁸⁹⁾

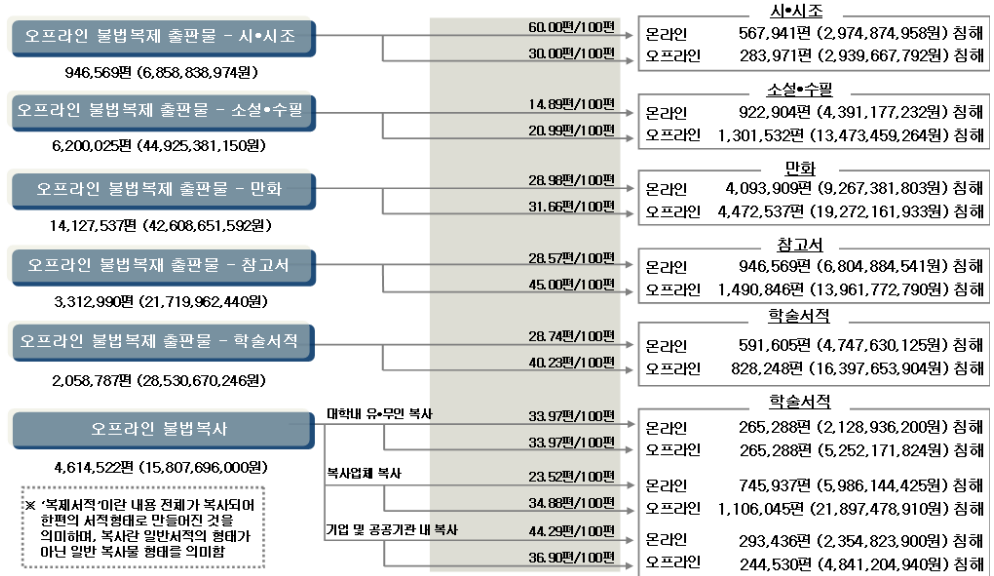


불법적으로 구입한 오프라인 '시·시조'는 100편 중 60편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 30편은 오프라인 출판물을 침해하고 있다. 오프라인 '소설·수필'은 구입한 100편 중 14.89편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 20.99편은 오프라인 출판물을 침해하고 있으며, 오프라인 '만화'는 구입한 100편 중 28.98편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 31.66편이 오프라인 출판물을 침해하고 있다. 오프라인 '참고서'는 구입한 100편 중 28.57편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 45편이 오프라인 출판물을 침해하고 있으며, 오프라인 '학술서적'은 구입한 100편 중 28.74편이 동일 장르의 온라인 출판물을, 40.23편이 오프라인 출판물을 침해하는 것으로 조사되었다.

불법복사의 경우, '대학 내 유·무인 복사기'에서 이용한 100편 중 33.97편이 온라인과 오프라인 학술서적을 각각 침해하고 있다. '복사업체 복사기'의 경우에는 이용한 100편 중 23.52편이 온라인 학술서적을, 34.88편이 오프라인 학술서적을 침해하고 있으며, '기업 및 공공기관 내 복사기'의 경우에는 이용한 100편 중 44.29편이 온라인 학술서적을, 36.90편이 오프라인 학술서적을 침해하고 있다.

89) 온라인 불법복제 출판물 중 시·시조의 경우 P2P, 웹하드 상에서 불법복제물이 거의 유통되고 있지 않으며, 무료로 이용할 수 있는 포털의 블로그나 카페 등을 통해 주로 유통되고 있어 시·시조의 불법복제물 시장규모(금액)는 '0'원임

<그림 5-9> 불법복제 출판물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황(오프라인)



온라인 합법저작물 시장 침해규모는 총 989억2,768만8,179원으로, 온라인 '문학서적'에 대한 침해규모는 229억605만6,924원, 온라인 '만화' 침해규모는 305억3,415만611원, 온라인 '참고서' 침해규모는 205억8,477만4,119원, 온라인 '학술서적' 침해규모는 249억270만6,525원으로 나타났다.

오프라인 합법저작물 시장 침해규모는 총 2,810억3,711만8,922원으로, '시·시조'와 '소설·수필'을 통합한 오프라인 '문학서적'에 대한 침해규모는 943억1,421만4,848원, 오프라인 '만화' 침해규모는 878억9,737만3,495원, 오프라인 '참고서' 침해규모는 274억8,030만9,495원, 오프라인 '학술서적' 침해규모는 713억4,522만1,084원으로 분석되었다. 예술, 종류 등과 같이 불법복제물로 인한 침해가 거의 없는 장르까지 모두 포함한 전체 오프라인 상에서의 잠재적 합법저작물 시장규모인 4조 6,285억1,911만8,922원에 대비한 침해율은 6.07%로 분석되었다. 온라인 출판물의 잠재적 합법저작물 시장규모인 3,347억1,768만8,179원에 대비한 침해율은 29.56%로 분석되었으며, 온·오프라인 전체의 잠재적 합법저작물 시장규모 4조9,632억 3,680만7,101원에 대비한 침해율은 7.66%로 분석되었다.

<표 5-6> 출판 불법복제물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황⁹⁰⁾

구분		침해규모(원)	합법저작물 시장규모 (원)	잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액 기준)	잠재적 합법저작물 시장규모 (원)
온 라 인	문학서적	22,906,056,924			
	만화	30,534,150,611			
	참고서	20,584,774,119			
	학술서적	24,902,706,525			
	합계	98,927,688,179			
	인터넷 서적 전체	-	235,790,000,000	29.56%	334,717,688,179
오프 라 인	문학서적	94,314,214,848			
	만화	87,897,373,495			
	참고서	27,480,309,495			
	학술서적	71,345,221,084			
	합계	281,037,118,922			
	서적출판업 전체	-	4,347,482,000,000	6.07%	4,628,519,118,922
온·오프라인 전체 합계		379,964,807,101	4,583,272,000,000	7.66%	4,963,236,807,101

온·오프라인 출판 합법저작물 시장은 온라인 불법복제 출판물에 의해 침해되기도 하며, 오프라인 불법복제 출판물에 의해 침해되기도 한다. 불법복제물의 유통경로에 따라 합법저작물 시장 침해규모를 살펴보면, 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 2,432억7,338만2,560원, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 1,366억9,142만4,541 원으로 분석되었다. 비중으로 보면 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 64.03%를 차지하고 있으며, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 35.97%로 나타났다.

<표 5-7> 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(출판)

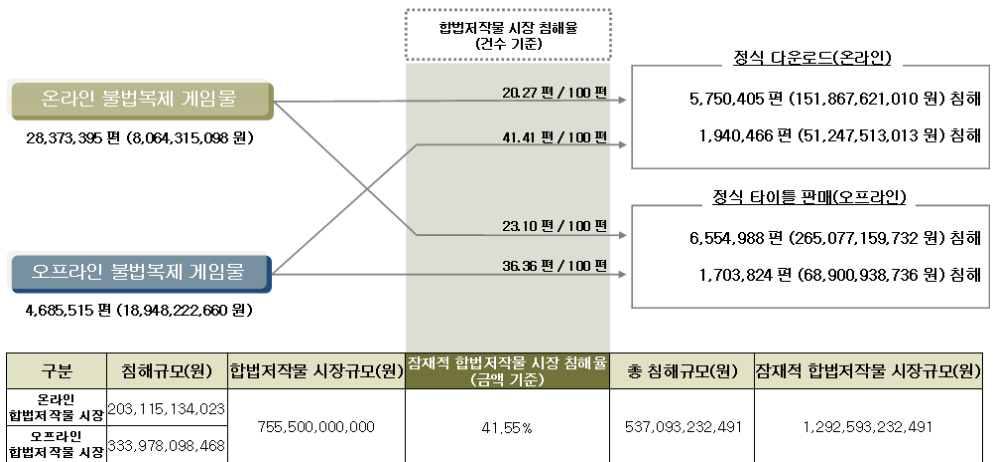
구분	온라인 불법복제 출판물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제 출판물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	합계
금액	243,273,382,560원	136,691,424,541원	379,964,807,101원
비율	64.03%	35.97%	100.0%

90) 불법복제 출판물의 범위는 불법복제가 빈번하게 이루어지는 시·시조 및 소설·수필 등의 문학서적과 만화, 참고서 및 학술서적으로 한정하였으며, 출판 분야의 잠재적 합법저작물 시장규모는 설문조사 결과와 관련 문헌 자료 조사를 결합하여 그 규모를 산출하였음

다. 게임 합법저작물 시장 침해규모

불법복제 게임물이 게임 분야의 합법저작물을 침해하는 비율(건수 기준)을 살펴 보면, 온라인 불법복제 게임물은 이용한 100편 중 20.27편은 정식 다운로드를, 23.10편은 정식 타이틀 구매를 침해하고 있는 것으로 나타났다. 오프라인 불법복제 게임물은 구입한 100편 중 41.41편은 정식 다운로드를, 36.36편은 정식 타이틀 구매를 침해하고 있는 것으로 분석되었다.

<그림 5-10> 불법복제 게임물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황⁹¹⁾



게임 분야의 합법저작물 시장 침해규모는 온라인이 2,031억1,513만4,023원, 오프라인이 3,339억7,809만8,468원으로, 총 5,370억9,323만2,491원으로 조사되었다.⁹²⁾ 잠재적 합법저작물 시장규모는 1조2,925억9,323만2,491원으로 나타났으며, 잠재적 합법저작물 시장 침해율(금액 기준)은 41.55%로 나타났다.

○ 오프라인 게임 합법저작물 시장은 온라인 불법복제 게임물에 의해 침해되기

91) 게임 분야의 합법저작물 시장규모는 ‘2011 콘텐츠산업통계’(문화체육관광부, 2012)를 참조하였으며, 온라인과 오프라인으로 별도 구분되어 있지 않음

92) 게임물의 합법저작물 시장 침해규모가 전년 대비 타 콘텐츠에 비해 크게 증가한 이유는 온라인 게임물의 단가가 2010년 4,257원에서 2011년 26,410원으로 크게 증가했기 때문임. 2010년 조사 당시에는 온라인 게임물 다운로드 시장이 활성화되어 있지 않았으며 단순하고 저렴한 게임물만 다운로드가 가능했으나, 현재는 온라인스토어를 통해 고품질, 고가의 게임이 판매되고 있음

도 하며, 오프라인 불법복제 게임물에 의해 침해되기도 한다. 불법복제물 유통경로에 따라 합법저작물 시장 침해규모를 살펴보면, 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 4,169억4,478만742원, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 합법저작물 시장 침해규모는 1,201억4,845만1,749원으로 분석되었다. 온라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 77.63%를 차지하고 있으며, 오프라인 불법복제물 유통경로로 인한 침해규모는 22.37%로 나타났다.

<표 5-8> 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모(게임)

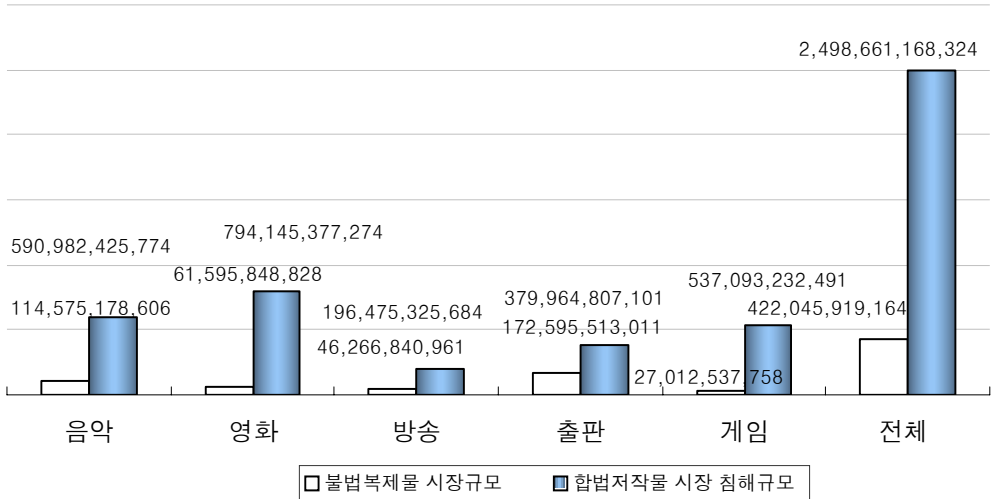
구분	온라인 불법복제 게임물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제 게임물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	합계
금액	416,944,780,742원	120,148,451,749원	537,093,232,491원
비율	77.63%	22.37%	100.0%

3. 콘텐츠별 시장규모 비교 및 잠재적 합법저작물 시장규모

가. 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모

불법복제물 시장규모와 합법저작물 시장 침해규모를 금액 기준으로 비교해 보면, 5개 콘텐츠 모두 불법복제물 시장규모보다 합법저작물 시장 침해규모가 더 큰 것으로 나타났다. 이를 세부적으로 살펴보면, 음악 분야의 불법복제물 시장규모는 1,145억7,517만8,606원으로 조사되었으며, 합법저작물 시장 침해규모는 5,909억8,242만5,774원으로 나타났다. 영화 분야의 불법복제물 시장규모는 615억9,584만8,828원이며, 합법저작물 시장 침해규모는 7,941억4,537만7,274원으로 분석되었다. 방송 분야의 불법복제물 시장의 규모는 462억6,684만961원인데 비해 합법저작물 시장 침해규모는 1,964억7,532만5,684원으로 산출되었다. 출판 분야의 불법복제물 시장규모는 1,725억9,551만3,011원이며, 합법저작물 시장의 침해규모는 3,799억6,480만7,101원으로 집계되었다. 끝으로 게임 분야의 불법복제물 시장규모는 270억1,253만7,758원, 합법저작물 시장의 침해규모는 5,370억9,323만2,491원으로 나타났다.

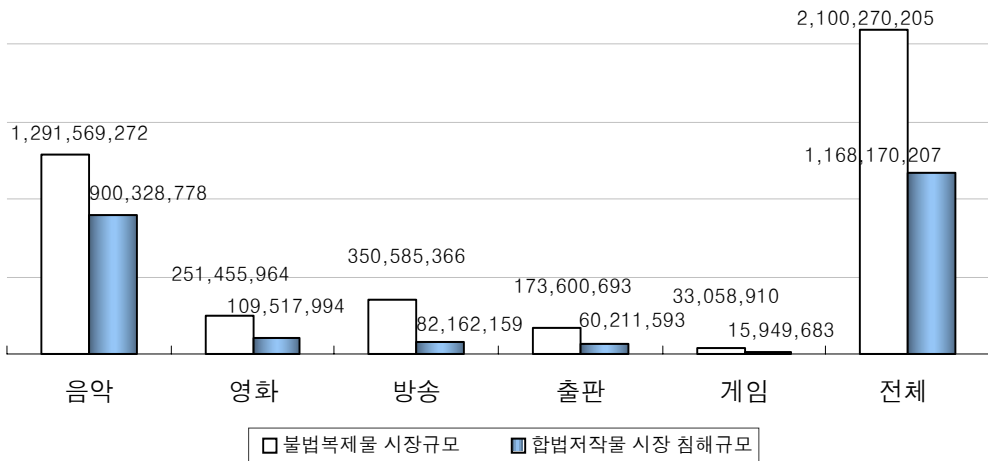
<그림 5-11> 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(금액)
(단위 : 원)



<표 5-9> 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(금액)

구분	금액			
	불법복제물 시장규모		합법저작물 시장 침해규모	
	2010년	2011년	2010년	2011년
음악	1,075억 3,385만 2,809원	1,145억 7,517만 8,606원	5,452억 7,483만 1,878원	5,909억 8,242만 5,774원
영화	1,118억 4,790만 3,821원	615억 9,584만 8,828원	6,933억 1,013만 5,851원	7,941억 4,537만 7,274원
방송	826억 2,944만 510원	462억 6,684만 961원	2,829억 6,408만 4,344원	1,964억 7,532만 5,684원
출판	1,789억 9,003만 6,744원	1,725억 9,551만 3,011원	3,589억 3,650만 8,837원	3,799억 6,480만 7,101원
게임	291억 7,203만 1,466원	270억 1,253만 7,758원	2,367억 6,526만 4,338원	5,370억 9,323만 2,491원
총계	5,101억 7,326만 5,350원	4,220억 4,591만 9,164원	2조 1,172억 5,082만 5,248원	2조 4,986억 6,116만 8,324원

<그림 5-12> 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(건수)
(단위 : 개)



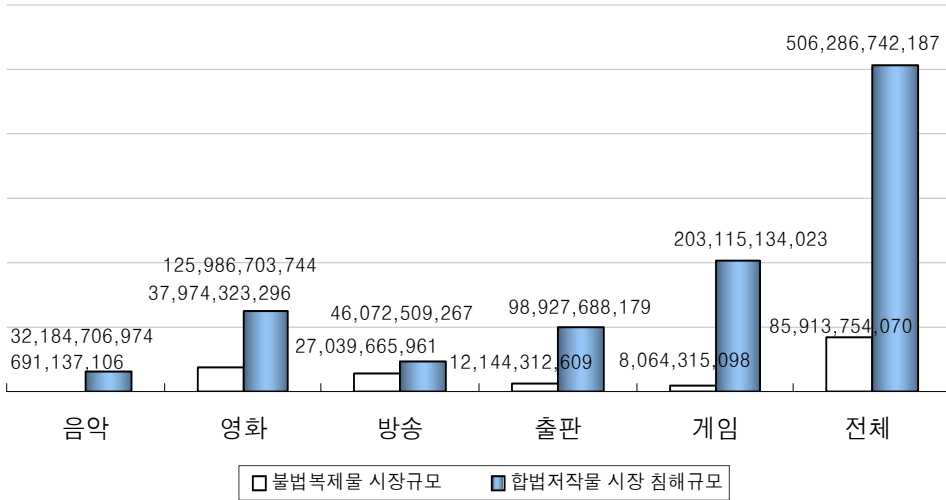
<표 5-10> 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(건수)

구분	유통량			
	불법복제물 시장규모		합법저작물 시장 침해규모	
	2010년	2011년	2010년	2011년
음악	11억 2,003만 4,857곡	12억 9,156만 9,272곡	6억 2,359만 7,344곡	9억 32만 8,778곡
영화	2억 4,004만 3,033편	2억 5,145만 5,964편	1억 1,248만 5,639편	1억 951만 7,994편
방송	3억 5,050만 788편	3억 5,058만 5,366편	9,140만 9,584편	8,216만 2,159편
출판	1억 5,935만 3,560편	1억 7,360만 693편	4,945만 9,684편	6,021만 1,593편
게임	2,577만 6,907편	3,305만 8,910편	1,122만 1,573편	1,594만 9,683편
총계	18억 9,570만 9,145개	21억 27만 205개	8억 8,817만 3,824개	11억 6,817만 207개

온라인 상에서 형성된 불법복제물 시장의 규모와 합법저작물 시장의 침해규모를 금액 기준으로 비교해보면, 음악과 영화, 방송, 출판, 게임 분야의 불법복제물 시장 규모는 각각 6억9,113만7,106원과 379억7,432만3,296원, 270억3,966만5,961원, 121억4,431만2,609원, 80억6,431만5,098원으로, 음악의 합법저작물 시장 침해규모인 321억8,470만6,974원과 영화의 합법저작물 시장 침해규모 1,259억8,670만3,744원, 방송의 합법저작물 시장 침해규모 460억7,250만9,267원, 출판의 합법저작물 시장

침해규모 989억2,768만8,179원, 게임의 합법저작물 시장 침해규모 2,031억1,513만 4,023원보다 작은 것으로 나타났다.

<그림 5-13> 온라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(금액)
(단위: 원)

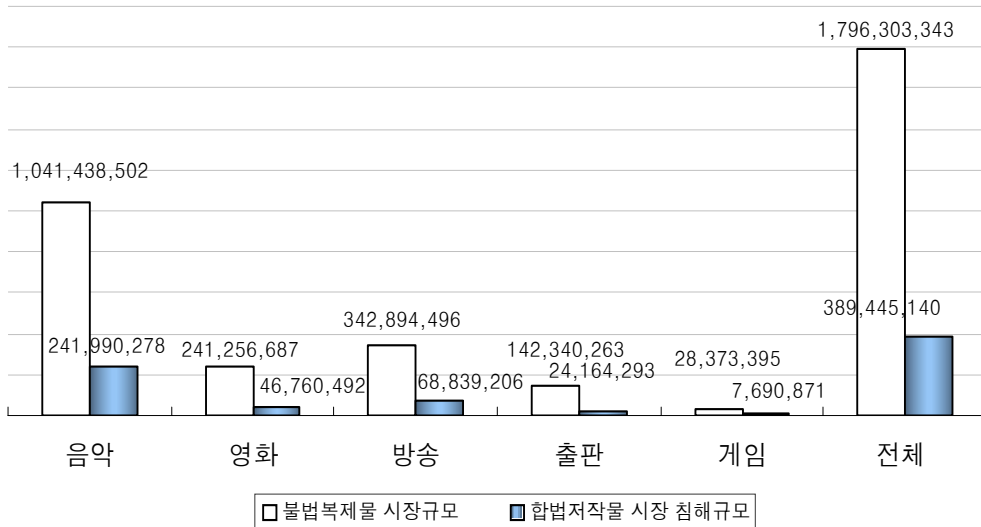


<표 5-11> 온라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(금액)

구분	금액			
	불법복제물 시장규모		합법저작물 시장 침해규모	
	2010년	2011년	2010년	2011년
음악	17억 1,726만 6,809원	6억 9,113만 7,106원	735억 906만 2,000원	321억 8,470만 6,974원
영화	771억 3,280만 8,501원	379억 7,432만 3,296원	580억 4,271만 409원	1,259억 8,670만 3,744원
방송	578억 8,456만 510원	270억 3,966만 5,961원	434억 8,794만 7,035원	460억 7,250만 9,267원
출판	96억 6,218만 8,921원	121억 4,431만 2,609원	739억 3,864만 8,605원	989억 2,768만 8,179원
게임	193억 9,573만 666원	80억 6,431만 5,098원	258억 1,374만 1,755원	2,031억 1,513만 4,023원
총계	1,657억 9,255만 5,047원	859억 1,375만 4,070원	2,747억 9,210만 9,804원	5,062억 8,674만 2,187원

<그림 5-14> 온라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(건수)

(단위 : 개)



<표 5-12> 온라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(건수)

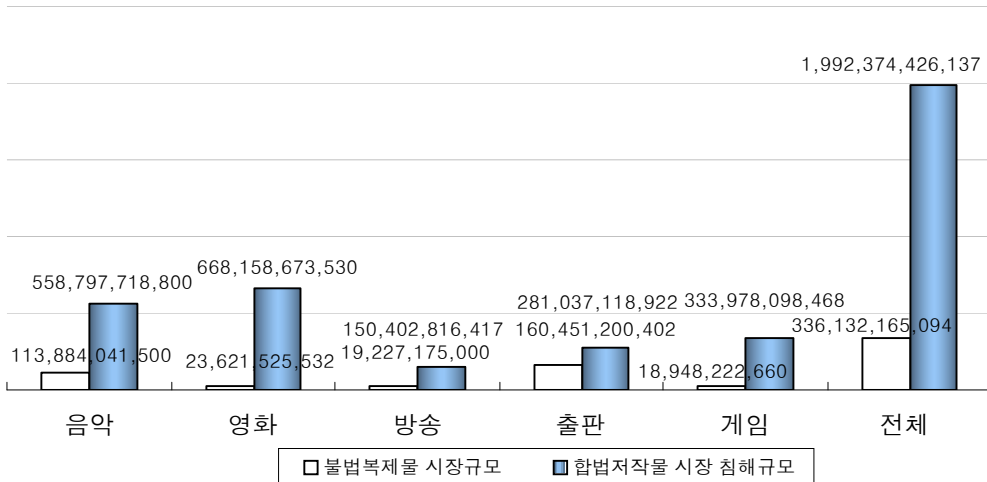
구분	유통량			
	불법복제물 시장규모		합법저작물 시장 침해규모	
	2010년	2011년	2010년	2011년
음악	8억 9,117만 6,307곡	10억 4,143만 8,502곡	1억 4,701만 8,124곡	2억 4,199만 278곡
영화	2억 2,481만 7,114편	2억 4,125만 6,687편	3,971만 8,757편	4,676만 492편
방송	3억 3,812만 8,348편	3억 4,289만 4,496편	7,732만 5,832편	6,883만 9,206편
출판	1억 3,078만 1,278편	1억 4,234만 263편	1,764만 8,856편	2,416만 4,293편
게임	2,272만 1,813편	2,837만 3,395편	606만 3,834편	769만 871편
총계	16억 762만 4,860개	17억 9,630만 3,343개	2억 8,777만 5,403개	3억 8,944만 5,140개

오프라인 상에서 형성된 불법복제물 시장의 규모와 합법저작물 시장의 침해규모를 금액 기준으로 비교해보면, 5개 콘텐츠 모두 불법복제물 시장의 규모에 비해 합법저작물 시장의 침해규모가 더 큰 것으로 나타났다. 세부적으로 살펴보면, 음악 불법복제물 시장의 규모는 1,138억8,404만1,500원이며 합법저작물 시장의 침해규모는 5,587억9,771만8,800원으로 형성되었다. 영화 분야의 불법복제물 시장규모는 236억2,152만5,532원, 합법저작물 시장의 침해규모는 6,681억5,867만3,530원이다.

방송의 불법복제물 시장의 규모는 192억2,717만5,000원, 합법저작물 시장의 침해규모는 1,504억281만6,417원이다. 출판의 불법복제물 시장의 규모는 1,604억5,120만402원, 합법저작물 시장의 침해규모는 2,810억3,711만8,922원이고, 게임의 불법복제물 시장의 규모는 189억4,822만2,660원이며 합법저작물 시장의 침해규모는 3,339억7,809만8,468원이다.

<그림 5-15> 오프라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(금액)

(단위 : 원)

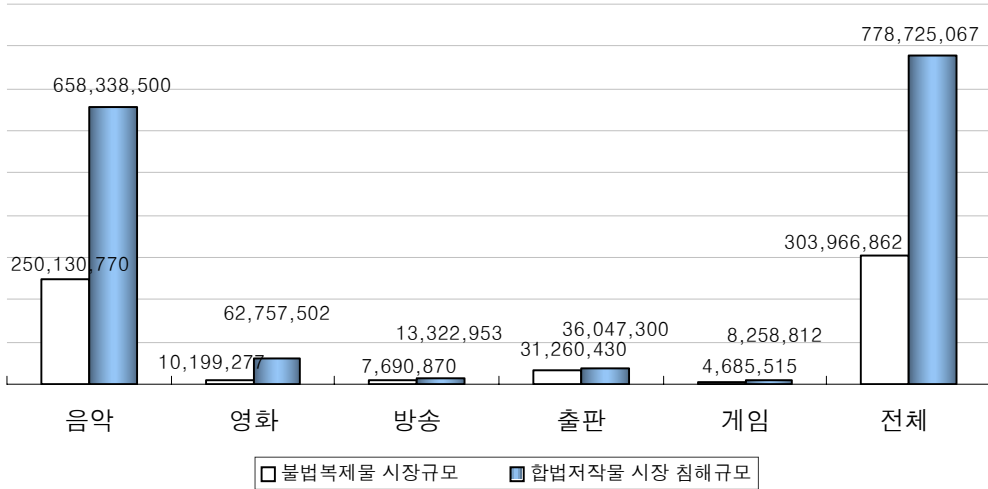


<표 5-13> 오프라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(금액)

구분	금액			
	불법복제물 시장규모		합법저작물 시장 침해규모	
	2010년	2011년	2010년	2011년
음악	1,058억 1,658만 6,000원	1,138억 8,404만 1,500원	4,717억 6,576만 9,878원	5,587억 9,771만 8,800원
영화	347억 1,509만 5,320원	236억 2,152만 5,532원	6,352억 6,742만 5,442원	6,681억 5,867만 3,530원
방송	247억 4,488만원	192억 2,717만 5,000원	2,394억 7,613만 7,309원	1,504억 281만 6,417원
출판	1,603억 2,784만 7,823원	1,604억 5,120만 402원	2,849억 9,786만 232원	2,810억 3,711만 8,922원
게임	97억 7,630만 800원	189억 4,822만 2,660원	2,109억 5,152만 2,583원	3,339억 7,809만 8,468원
총계	3,443억 8,070만 9,943원	3,361억 3,216만 5,094원	1조 8,424억 5,871만 5,444원	1조 9,923억 7,442만 6,137원

<그림 5-16> 오프라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(건수)

(단위 : 개)



<표 5-14> 오프라인 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모(건수)

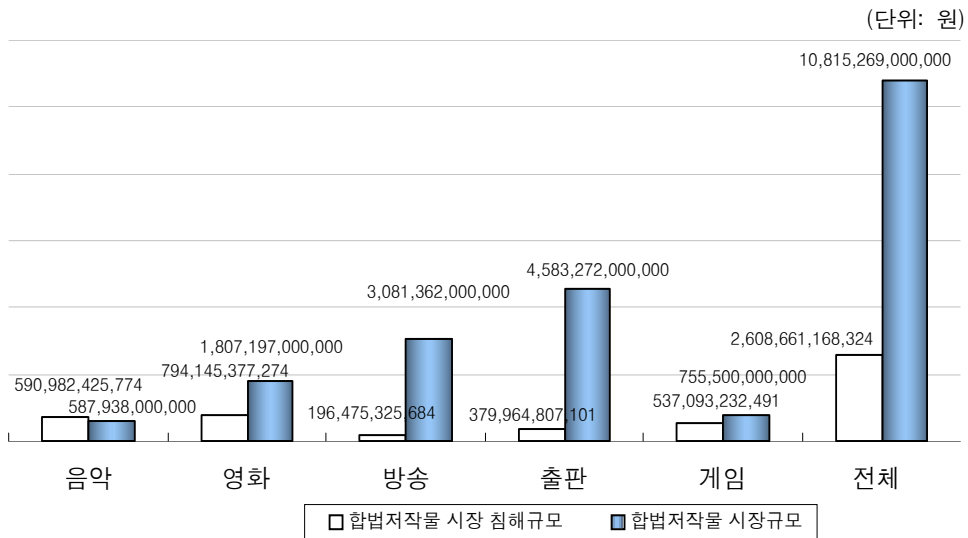
구분	유통량			
	불법복제물 시장규모		합법저작물 시장 침해규모	
	2010년	2011년	2010년	2011년
음악	2억 2,885만 8,550곡	2억 5,013만 770곡	4억 7,657만 9,220곡	6억 5,833만 8,500곡
영화	1,522만 5,919편	1,019만 9,277편	7,276만 6,882편	6,275만 7,502편
방송	1,237만 2,440편	769만 870편	1,408만 3,752편	1,332만 2,953편
출판	2,857만 2,282편	3,126만 430편	3,181만 828편	3,604만 7,300편
게임	305만 5,094편	468만 5,515편	515만 7,739편	825만 8,812편
총계	2억 8,808만 4,285편	3억 396만 6,862개	6억 39만 8,421개	7억 7,872만 5,067개

나. 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모

합법저작물 시장의 침해규모와 합법저작물 시장규모를 비교해 보면 음악의 경우, 합법저작물 시장 침해규모는 5,909억8,242만5,774원으로 합법저작물 시장규모 5,879억3,800만원보다 크게 형성되어 있다. 반면에 영화, 방송, 출판, 게임은 합법저작물 시장 침해규모(각각 7,941억4,537만7,274원, 1,964억7,532만5,684원, 3,799

억6,480만7,101 원, 5,370억9,323만2,491 원)가 합법저작물 시장규모(각각 1조8,071억9,700만원, 3조813억6,200만원, 4조5,832억7,200만원, 7,555억원)보다 작다.

<그림 5-17> 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해규모 및 합법저작물 시장규모⁹³⁾

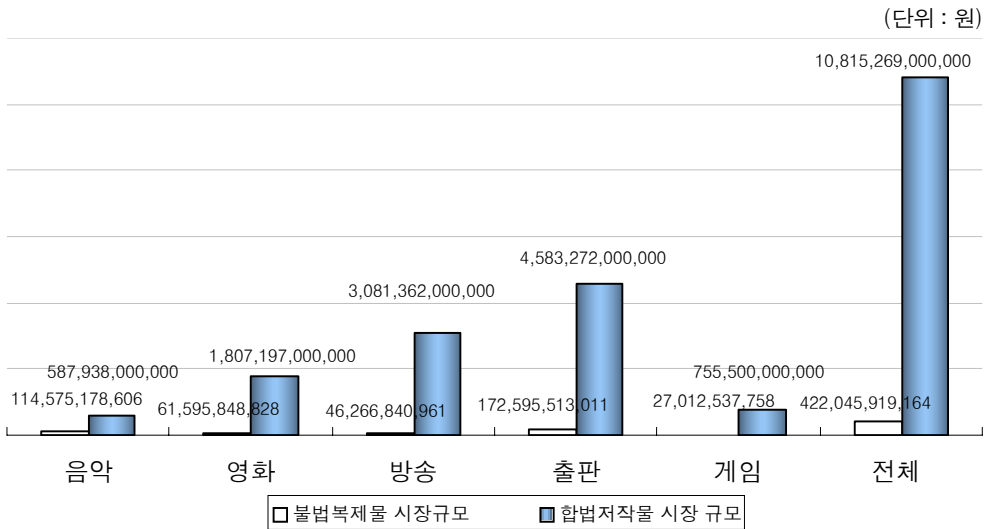


다. 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해규모

불법복제물 시장규모와 합법저작물 시장규모를 비교해 보면, 5개 콘텐츠 모두 불법복제물 시장규모보다 합법저작물 시장규모가 큰 것으로 나타났다. 세부적으로 살펴보면, 음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 불법복제물 시장규모(각각 1,145억7,517만8,606원, 615억9,584만8,828원, 462억6,684만961원, 1,725억9,551만3,011원, 270억1,253만7,758원)는 합법저작물 시장규모(각각 5,879억3,800만원, 1조8,071억9,700만원, 3조813억6,200만원, 4조5,832억7,200만원, 7,555억원)보다 작다.

93)본 보고서에 사용된 합법저작물 시장규모는 현 시점에서 각 콘텐츠의 통계 출처별로 2011년도 매출액이 집계되지 않아 '2011 콘텐츠산업통계'(문화체육관광부, 2012)의 2010년도 시장규모를 기준으로 사용함

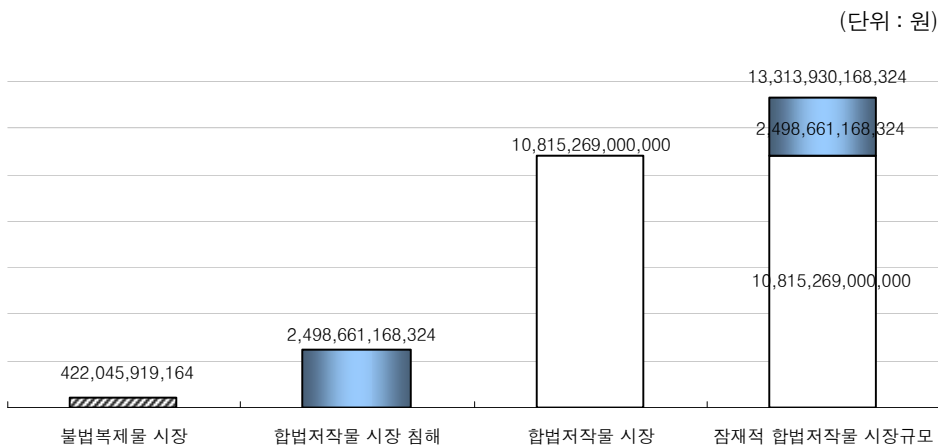
<그림 5-18> 콘텐츠별 불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장규모



라. 잠재적 합법저작물 시장규모

합법저작물 시장 침해규모와 합법저작물 시장규모를 합산하면 침해가 일어나지 않았을 경우 원래 형성되었어야 할 잠재적 합법저작물 시장규모를 예상할 수 있다. 이를 바탕으로 잠재적 합법저작물 시장규모를 예상해보면 총 13조3,139억3,016만 8,324원의 규모에 이른다.

<그림 5-19> 잠재적 합법저작물 시장규모



잠재적 합법저작물 시장규모를 고려할 경우 불법복제물 근절 시 약 2조5천억원 가량의 합법저작물 시장을 추가적으로 창출할 수 있을 것으로 보인다.

제2절 합법저작물 시장 침해 조사결과 분석

1. 콘텐츠별 침해율(금액) 비교

음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 5개 콘텐츠 모두 불법복제물 시장이 존재하고 있으며 이로 인해 합법저작물 시장을 침해하는 것으로 나타났다. 하지만 그 침해 정도는 콘텐츠별로 매우 상이하며, 동일 콘텐츠 내에서도 많은 차이를 보이고 있다. 침해율이 높으면 불법복제물이 합법저작물을 대체하는 비율이 높다고 볼 수 있다. 가장 높은 침해율을 보인 것은 음악물 중 오프라인 합법저작물 시장으로 침해율이 86.8%로 조사되었다. 반면에 가장 낮은 침해율을 보인 것은 방송물 합법저작물 시장으로 6.0%의 침해율을 기록했다. 콘텐츠별 증감률이 다르긴 하지만 대체적으로 전년도와 유사한 수준으로 나타났다.

콘텐츠별로 상이한 침해율을 보이는 이유는 각 콘텐츠 고유의 특성과 소비방식의 차이에 의한 것이라고 할 수 있다. 예를 들어, 극장은 영화 감상 외에도 여가공간으로써 다양한 목적성을 가지고 있으며, 불법복제물과 합법저작물 간에는 질적인 차이가 존재한다. 소장 목적인지 일회성 소비인지에 따라서도 콘텐츠 소비방식이 결정된다. 학술서적의 경우에는 이용자가 소수로 한정되어 있고 일회적 사용에 그치지 않고 장기적으로 보관도 가능해야 한다는 등의 이유로 합법저작물 소비 비율이 상대적으로 높다. 반면에 오프라인 음악 앨범의 경우에는 불법복제물이 합법저작물의 기능을 대체·변화시킴으로써 높은 침해율을 기록하고 있다. 디지털 음원의 출현 이후, 음악은 소장보다는 홈페이지 배경음악 설정, 메시지를 통한 친구간 교환 등 부차적인 목적으로 사용하는 비율이 증가하였으므로 오프라인 음악 앨범에 대한 수요는 급감하기에 이르렀다. 또한 합법적인 디지털 음원과 불법적인 디지털 음원 간의 질적인 차이를 일반인들이 느끼고 감별해내기가 어렵다는 점과 복제 기술의 고도화도 침해율을 높이는 원인이라고 할 수 있겠다.

2. 합법저작물 시장 침해규모 증가

2010년과 2011년의 전체 합법저작물 시장 침해규모를 비교해 보면 금액 기준으로는 2010년에 2조1,172억5,082만5,248원에서 2011년 2조4,986억6,116만8,324원으로 약 3,814억원(18.0%)이 증가하였으며, 건수 기준으로는 2010년 8억8,817만 3,824개에서 2011년 11억6,817만207개로 약 2억 8,000만건(31.5%)이 증가한 것으로 조사되었다.

전체 합법저작물 시장 침해규모가 전년에 비해 증가한 것은 합법저작물에 대한 소비자의 ‘가격수용도’가 높아졌기 때문으로 해석할 수 있다. 소비자들이 합법저작물을 사용하지 않는 가장 큰 이유가 가격이 합리적이지 않다고 생각하기 때문이라고 조사된 바 있듯이⁹⁴⁾, 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 비율⁹⁵⁾을 비교하면 2010년 46.9%에서 2011년 55.6%로 수치가 증가한 것으로 나타났다.

콘텐츠 분야별로 살펴보면 음악물의 침해규모(건수)는 전년 대비 44.4% 증가하였다. 특히 온라인은 64.6%, 오프라인은 38.1%가 증가하였는데, 2011년에 우리나라 가수그룹의 한류열풍과 ‘나는 가수다’, ‘위대한 탄생’, ‘K팝 스타’와 같은 경연 프로그램을 통한 음악물의 인기몰이가 음악 저작물에 대한 향유 및 소장욕구를 높임으로써 불법복제물이 없을 경우 유료로라도 구매하겠다는 의사가 높아졌기 때문으로 분석된다. 멜론이나 소리바다 등의 합법 음원사이트 이용이 활성화되면서 음원 구매에 대한 거부감이 사라진 것도 주요한 원인이다. 불법복제물 시장규모에서 합법저작물 시장 침해규모가 차지하고 있는 비중을 살펴보아도 타콘텐츠(영화, 방송, 출판, 게임)의 경우 큰 변화가 없었던 반면에 음악물의 경우는 2010년 55.7%에서 2011년 69.7%로 급격하게 높아진 것을 알 수 있다.

94) 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).

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

영화와 방송물의 경우 영화의 온라인 합법저작물 시장의 침해규모만 증가하고 나머지 침해규모는 모두 감소했다. 특히, 오프라인의 합법시장 침해규모가 영화물에서 13.8%, 방송물에서 5.4% 가량 각각 감소한 것은 다운로드 시장이 활성화되고, 웹하드에서 제휴콘텐츠 형태로 영상물이 유통되는 경우가 증가함으로써 온라인에서 콘텐츠를 쉽게 구매할 수 있게 되었으며, 스마트폰 등의 휴대용 재생기기의 이용증대로 인해 온라인 콘텐츠에 대한 수요가 증가했기 때문으로 분석된다. 또한 현재 온라인 상에서는 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(건수)는 전년 대비 21.7% 증가하였으며 온라인에서 36.9%, 오프라인에서는 13.3% 증가한 것으로 나타났다. 이전까지의 출판시장은 온라인 전자책보다는 인쇄물의 형태로 출시되는 경우가 많았으나 전자책 시장이 확대되고, 스마트기기나 전자책리더의 보급으로 온라인 출판저작물을 찾는 사용자가 증가하고 있는 현 시장상황을 반영하고 있는 것으로 분석된다. 불법복제물 시장규모에서 합법저작물 시장 침해규모가 차지하고 있는 비중을 살펴보면 2010년 31.0%에서 2011년 34.7%로 소폭 상승한 것을 알 수 있는데, 이 역시 온라인 콘텐츠에 대한 수요 증가가 합법저작물에 대한 구매의도에 미친 영향이라 할 수 있다.

게임물의 침해규모(건수)는 전년 대비 42.1% 증가한 것으로 나타났다. 게임물 시장의 침해규모가 크게 증가한 원인은 불법복제물 시장규모의 증가로 인한 영향이 어느 정도 있었던 것으로 판단된다.⁹⁶⁾ 또한 게임물의 질적 향상과 더불어 스마트폰, 태블릿 PC 등 게임물 이용 플랫폼이 늘어난 것도 합법저작물에 대한 구매의도를 증가시킨 원인으로 볼 수 있다. 특히나 앱스토어 등의 오픈 마켓에서 다운로드 가능한 게임저작물의 경우 가격이 저렴하기 때문에 소비자들이 합법저작물 구매에 대한 큰 거부감을 느끼지 않으므로 게임물의 침해규모가 증가한 것으로 추정해 볼 수 있다.

96) 게임물의 불법복제물 시장규모는 전년 대비 큰 유통량 변화가 없었던 타콘텐츠(음악, 영화, 방송, 출판)와는 달리 약 28.3% 증가한 수치를 기록함

3. 불법복제물과 합법저작물의 단가 차이

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

4. 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해현황

2011년 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 83.4%, 오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해비율은 16.6%로 나타났으며, 이는 2010년 기준 조사결과와 거의 차이가 없는 수치이다. 콘텐츠 분야별로 전년 대비 비율 증감율을 살펴보면, 음악, 영화, 출판 콘텐츠의 경우 온라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해비율이 증가한 반면, 방송, 게임 콘텐츠의 경우 오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해비율이 증가한 것으로 나타났다.

온·오프라인 불법복제물별 합법저작물 시장 침해규모를 금액 기준으로 살펴보면, 온라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해는 2010년에 비해 방송을 제외한 모든 콘텐츠 분야(음악·영화·출판·게임)에서 증가하였으나, 오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해는 영화와 방송을 제외한 음악, 출판, 게임 콘텐츠 분야에서 증가한 것으로 조사되었다. 전반적으로 온·오프라인 콘텐츠별 합법저작물 시장 침해비율에는 거의 변화가 없었던 반면, 금액 기준으로 많이 증가한 이유는 콘텐츠에 대한 수요 증가로 인해 합법저작물 시장 침해규모 자체가 증가했기 때문이라 할 수 있다.

<표 5-15> 온·오프라인 불법복제물 유통경로별 합법저작물 시장 침해규모 비교

구분	2010년		2011년	
	온라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	온라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모	오프라인 불법복제물로 인한 합법저작물 시장 침해규모
음악물	471,298,966,166원	73,975,865,712원	515,630,120,095원	75,352,305,679원
	86.43%	13.57%	87.25%	12.75%
영화물	624,942,172,932원	68,367,962,919원	735,436,180,113원	58,709,197,161원
	90.14%	9.86%	92.61%	7.39%
방송물	251,780,879,843원	31,183,204,501원	173,539,233,816원	22,936,091,868원
	88.98%	11.02%	88.33%	11.67%
출판물	224,539,561,495원	134,396,947,342원	243,273,382,560원	136,691,424,541원
	62.56%	37.44%	64.03%	35.97%
게임물	190,957,307,912원	45,807,956,426원	416,944,780,742원	120,148,451,749원
	80.65%	19.35%	77.63%	22.37%
합계	1,763,518,888,348원	353,731,936,900원	2,084,823,697,326원	413,837,470,998원
	83.29%	16.71%	83.44%	16.56%

5. 잠재적 합법저작물 시장 침해율 감소

‘잠재적 합법저작물 시장 침해율’이란 잠재적 합법저작물 시장규모에서 차지하는 합법저작물 시장 침해규모에 대한 비율로써, 2011년 합법저작물 시장 침해율은 18.8%로 조사되었다. 이는 2010년 합법저작물 시장 침해율(19.2%)과 비교하였을 때 약 0.4%p 낮아진 수치이며, 2006년 합법저작물 시장 침해율(30.8%)⁹⁷⁾과 비교하였을 때는 무려 12.0%p 낮아진 수치로써, 지속적으로 저작권 보호환경이 개선되고 있음을 나타내는 것으로 분석된다.

<표 5-16> 잠재적 합법저작물 시장 침해율

구분	합법저작물 시장규모(A)	합법저작물 시장 침해규모(B)	잠재적 합법저작물 시장규모(C=A+B)	잠재적 합법저작물 시장 침해율(%) (B/C)
2006년	4조 5,370억원 ⁹⁸⁾	2조 191억원	6조 5,561억원	30.8
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 ⁹⁹⁾	2조 4,987억원	13조 3,140억원	18.8

97) ‘2007 저작권 침해방지 연차보고서’(2006년 기준)와는 조사방법 및 대상, 모집단, 표본수 등에 차이가 있으므로 결과치를 직접적으로 단순 비교하기에는 한계가 있음에 유의하여야 함

98) 2006년에는 게임과 방송분야가 포함되지 않음

99) 2011년에는 오프라인 출판 분야의 합법저작물 시장규모 산출시 ‘2011 콘텐츠산업통계’를 참조함으로써 합법저작물 시장규모 산출의 근거자료를 일원화 함

부 록

- ▣ 2011년 불법복제 시장 및 합법저작물 시장
침해규모 요약표 / 299
-

2011년 불법복제 시장 및 합법저작물 시장 침해규모 요약표

1. 불법복제물 시장규모

전체 불법복제물 시장규모

구분	2010년		2011년	
	유통량	금액	유통량	금액
음악	11억 2,003만 4,857곡	1,075억 3,385만 2,809원	12억 9,156만 9,272곡	1,145억 7,517만 8,606원
영화	2억 4,004만 3,033편	1,118억 4,790만 3,821원	2억 5,145만 5,964편	615억 9,584만 8,828원
방송	3억 5,050만 788편	826억 2,944만 510원	3억 5,058만 5,366편	462억 6,684만 961원
출판	1억 5,985만 3,560편	1,789억 9,003만 6,744원	1억 7,360만 693편	1,725억 9,551만 3,011원
게임	2,577만 6,907편	291억 7,203만 1,466원	3,305만 8,910편	270억 1,253만 7,758원
총계	18억 9,570만 9,145개	5,101억 7,326만 5,350원	21억 27만 205개	4,220억 4,591만 9,164원

※ 2009년 전체 불법복제물 시장규모 총액 : 8,784억 3,976만 1,225원

온라인 불법복제물 시장규모

구분	2010년		2011년	
	유통량	금액	유통량	금액
음악	8억 9,117만 6,307곡	17억 1,726만 6,809원	10억 4,143만 8,502곡	6억 9,113만 7,106원
영화	2억 2,481만 7,114편	771억 3,280만 8,501원	2억 4,125만 6,687편	379억 7,432만 3,296원
방송	3억 3,812만 8,348편	578억 8,456만 510원	3억 4,289만 4,496편	270억 3,966만 5,961원
출판	1억 3,078만 1,278편	96억 6,218만 8,921원	1억 4,234만 263편	121억 4,431만 2,609원
게임	2,272만 1,813편	193억 9,573만 666원	2,837만 3,395편	80억 6,431만 5,098원
총계	16억 762만 4,860개	1,657억 9,255만 5,407원	17억 9,630만 3,343개	859억 1,375만 4,070원

※ 2009년 온라인 불법복제물 시장규모 총액 : 1,870억 707만 2,171원

오프라인 불법시장 규모

구분	2010년		2011년	
	유통량	금액	유통량	금액
음악	2억 2,885만 8,550곡	1,058억 1,658만 6,000원	2억 5,013만 770곡	1,138억 8,404만 1,500원
영화	1,522만 5,919편	347억 1,509만 5,320원	1,019만 9,277편	236억 2,152만 5,532원
방송	1,237만 2,440편	247억 4,488만원	769만 870편	192억 2,717만 5,000원
출판	2,857만 2,282편	1,693억 2,784만 7,823원	3,126만 430편	1,604억 5,120만 402원
게임	305만 5,094편	97억 7,630만 800원	468만 5,515편	189억 4,822만 2,660원
총계	2억 8,808만 4,285개	3,443억 8,070만 9,943원	3억 396만 6,862개	3,361억 3,216만 5,094원

※ 2009년 오프라인 불법복제물 시장규모 총액 : 6,914억 3,268만 9,055원

2. 합법저작물 시장 침해규모

전체 합법저작물 시장 침해규모

구분	2010년		2011년	
	유통량	금액	유통량	금액
음악	6억 2,359만 7,344곡	5,452억 7,483만 1,878원	9억 32만 8,778곡	5,909억 8,242만 5,774원
영화	1억 1,248만 5,639편	6,933억 1,013만 5,851원	1억 951만 7,994편	7,941억 4,537만 7,274원
방송	9,140만 9,584편	2,829억 6,408만 4,344원	8,216만 2,159편	1,964억 7,532만 5,684원
출판	4,945만 9,684편	3,589억 3,650만 8,837원	6,021만 1,593편	3,799억 6,480만 7,101원
게임	1,122만 1,573편	2,367억 6,526만 4,338원	1,594만 9,683편	5,370억 9,323만 2,491원
총계	8억 8,817만 3,824개	2조 1,172억 5,082만 5,248원	11억 6,817만 207개	2조 4,986억 6,116만 8,324원

※ 2009년 전체 합법저작물 시장 침해규모 총액 : 2조 2,497억 4,025만 3,582원

온라인 합법저작물 시장 침해규모

구분	2010년		2011년	
	유통량	금액	유통량	금액
음악	1억 4,701만 8,124곡	735억 906만 2,000원	2억 4,199만 278곡	321억 8,470만 6,974원
영화	3,971만 8,757편	580억 4,271만 409원	4,676만 492편	1,259억 8,670만 3,744원
방송	7,732만 5,832편	434억 8,794만 7,035원	6,883만 9,206편	460억 7,250만 9,267원
출판	1,764만 8,856편	739억 3,864만 8,605원	2,416만 4,293편	989억 2,768만 8,179원
게임	606만 3,834편	258억 1,374만 1,755원	769만 871편	2,031억 1,513만 4,023원
총계	2억 8,777만 5,403개	2,747억 9,210만 9,804원	3억 8,944만 5,140개	5,062억 8,674만 2,187원

※ 2009년 온라인 합법저작물 시장 침해규모 총액 : 3,017억 374만 4,508원

오프라인 합법저작물 시장 침해규모

구분	2010년		2011년	
	유통량	금액	유통량	금액
음악	4억 7,657만 9,220곡	4,717억 6,576만 9,878원	6억 5,833만 8,500곡	5,587억 9,771만 8,800원
영화	7,276만 6,882편	6,352억 6,742만 5,442원	6,275만 7,502편	6,681억 5,867만 3,530원
방송	1,408만 3,752편	2,394억 7,613만 7,309원	1,332만 2,953편	1,504억 281만 6,417원
출판	3,181만 828편	2,849억 9,786만 232원	3,604만 7,300편	2,810억 3,711만 8,922원
게임	515만 7,739편	2,109억 5,152만 2,583원	825만 8,812편	3,339억 7,809만 8,468원
총계	6억 39만 8,421개	1조 8,424억 5,871만 5,444원	7억 7,872만 5,067개	1조 9,923억 7,442만 6,137원

Abstract

▣ 1. Overview of Copyright Protection / 303

▣ 2. Trends of Copyright Protection in Korea / 307

▣ 3. Survey of Market for Illegal Reproductions and
Copyright Infringement Status in 2011 / 317

▣ 4. Illegal Reproductions Usage and Market Size
/ 326

▣ 5. Scale of Infringement in the Licensed Works Market
/ 341

1. Overview of Copyright Protection

a. Overview of Copyright Protection Policy

(1) Changes in the Copyright Protection Environment

The development of digital technology and the Internet in the 21st century has brought about various environmental changes, producing wide-range benefits for the content industry. However, such technological advancements have not only been positive. Digital technology can be used to create illegal reproductions¹⁾ that are of the same quality as licensed products, and the emergence of new content distribution channels is accompanied by more diverse methods of copyright infringements²⁾, a wider scope of infringements, as well as faster infringement speeds.

Exploring the changes in the copyright protection environment from an industrial perspective, we can see that the growing content industry has resulted in an increasing number of stakeholders in the copyright sector. The main agent of copyright protection has shifted from the copyright holder to the organizational/national level. The industrialization of licensed works has complicated copyright relationships, and organizations have grown more active to protect their own interests, thus leading to more organized copyright protection activities. Meanwhile, copyright collecting agencies have extended their activities beyond copyright fees and division. Since illegal reproductions have an adverse effect on the national economy, copyright protection efforts are being implemented on a national level.

1) The term “illegal reproductions” refers to five types of content (i.e. music, movie, broadcasting, publication and game) reproduced and distributed without the consent of copyright holders and encompass all illegal reproductions distributed both online and offline.

2) “Copyright infringement” means infringing on the rights of copyright holders by using copyrighted works, including secondary works with moral and economic rights and compilation works, without their permission.

From a technological perspective, users are able to conveniently access licensed works regardless of time or place. Along with the increased demand for online copyrighted works, illegal reproductions have become more widespread. In response, copyright protection technology has significantly improved. With the advancement of copyright infringements, continuous research is being conducted on the prevention of copyright infringements as well as follow-up measures.³⁾ Efforts are underway to develop a system for automatic monitoring of online illegal reproductions, and to achieve an international standard for copyright protection technology.

Among the many legal/constitutional changes, copyright laws have been enforced to protect the economy and to improve national standing. The copyright laws of various countries are gradually converging due to the signing of international agreements. Currently, Korea and many other countries are reviewing the ratification of the Anti-Counterfeiting Trade Agreement (ACTA). The World Intellectual Property Organization (WIPO) is engaging in discussions with countries around the world to draft a treaty for the protection of broadcasters' rights. Recently, copyright regulations have been strengthened with the signing of FTAs, which is being preferred over multi-lateral agreements.

Copyright protection strategies, which reflect the ever-changing copyright environment, are being rapidly established in Korea and around the world. Recent policies are focused on promoting the use of licensed works and preventing abuse of copyright laws. In line with the social awareness of the need for copyright protection, a positive trend is the voluntary efforts of users to facilitate the distribution of licensed works, in line with the social move for copyright protection.

3) Source: Kim Jong-won, "Copyright Protection Technology - A Secret Weapon for Content Protection", C Story(2011), Vol. 30, p.42

(2) Main Goals of Copyright Protection Policy

In 2011, the Korean government established a policy goal of “Laying the Foundations for a Country with a Culture of Fairness” and pursued four main tasks: (1) construction of a system of 24-hour copyright protection; (2) enhancement of copyright awareness in daily lives; (3) revitalization of the fair and convenient use of copyrighted works; (4) improvement of laws and systems to suit a digital environment. A webhard registration policy was introduced to reduce the distribution of illegal reproductions online, and a digital copyright evidence collection/analysis system was developed to facilitate investigations by the special judicial police for copyright protection. Following two rounds of amendments to the Copyright Act, Korea now meets international standards of copyright protection.

Korea was not only removed from the United States Trade Representative (hereinafter “USTR”) Watch List in 2009, but has also earned a reputation for protecting copyrights based on its strict copyright protection policies. In spite of these achievements, there is still an increasing number of conflicts involving copyrights, and copyright infringements continue to plague the content market.

Under the goal of “Creating a Copyright Ecosystem of Balance and Coexistence,” the copyright protection policy of 2012 promotes four main tasks: (1) providing a channel of communication through the copyright protection system; (2) building an advanced copyright protection system; (3) implementing a smart system for copyright use and distribution; (4) enhancing copyright awareness in daily lives. In response to changes in the digital copyright environment, the government will impose stricter online/offline regulations, strengthen the overseas protection of Korean Wave content, and expand the market for copyrighted content by providing more support for globally competitive works.

(3) Major Legal Mechanisms and Policies for Copyright Protection

Under Article 103 of the Copyright Act, the Copyright Protection Center of Korea Federation of Copyright Organizations(hereinafter “Copyright Protection Center”) and copyright holders as individuals or groups, requested that OSPs stop reproducing and transmitting works whose copyright had been infringed. Article 104 of the Copyright Act requires any “special types of OSP” to take technical action, upon the request of the legitimate copyright holder, to block copyrighted work from being illegally transmitted. If the “special types of OSP” fails to take any such technical action, it can be fined up to 30,000,000 won(approximately 30,000 U.S. dollars) by the Minister of Culture, Sports and Tourism. Under Article 133-1 of the Copyright Act, the Copyright Protection Center is commissioned by the Minister of Culture, Sports and Tourism to collect and destroy illegal reproductions in the areas of music, movies, broadcasting, publishing and games, as well as any machinery, devices, information or programs that have been created for the purpose of incapacitating technical protection. Under Article 133-2 of the Copyright Act, if any reproductions or information constituting copyright infringement or any programs or information to incapacitate technical protection (hereinafter “illegal reproductions”) are transmitted across information networks, the Minister of Culture, Sports and Tourism may, after deliberation, issue a corrective order to the relevant OSP. Under Article 133-3 of the Copyright Act, the Korea Copyright Commission may investigate an OSP’s information network and, upon discovery of proof that illegal reproductions were transmitted, may after deliberation issue a recommendation for correction. Besides, the Act on the Persons Performing the Duties of Judicial Police Official and the Scope of Their Duties grants investigative power to the Copyright Special Judicial Police of the Ministry of Culture, Sports and Tourism, which has conducted criminal investigations of copyright infringements since September 2008.

b. Copyright Protection Administrative System

Korea's copyright protection system consists of public sector and private sector, both centered on the Ministry of Culture, Sports and Tourism under the Copyright Act. The public sector plays the role of the Ministry of Culture, Sports and Tourism in establishing and implementing policies to protect copyright under Article 2-2⁴⁾ of the Copyright Act. Other roles of the public sector include organizing and operating the Korea Copyright Commission under Chapter 8, Article 112, of the Copyright Act, and the oversight of operations concerning the Copyright Special Judicial Police under the Act on the Persons Performing the Duties of Judicial Police Official and the Scope of Their Duties. Also, the Copyright Protection Center commissioned under Article 133 of the same Act to collect, destroy and delete illegal reproductions supports for copyright protection of the private sector basing publicity. The private sector is represented by copyright trustee organizations that are committed to the protection and maintenance of copyrights in accordance with the business of copyright maintenance as a trustee under Chapter 7 of the Copyright Act.

2. Trends of Copyright Protection in Korea

a. Overview of Content Industry

PricewaterhouseCoopers reported in its "Global Entertainment and Media Outlook: 2011-2015" that the international content industry was worth approximately \$1.42 trillion as of 2010. The value of Korea's content industry in 2010 was increased by 5.7% from the previous year to \$33.8 billion, ranking it 9th worldwide. This figure represents an increase of

4) Referred to Article 2-2 of the Copyright Act

27.8% from 2006 and is equivalent to 2.4% of the world's content industry. Sales in Korea's content industry in 2010 were valued at 72.12 trillion won, representing an increase of 4.5% from the 69.4 trillion won posted in 2009.

b. Primary Issues in Copyright Protection in 2011

With the enactment of the Intellectual Property Basic Law in May 2011, the Presidential Council on Intellectual Property announced a basic plan for national intellectual property. The Presidential Council on Intellectual Property consists of the prime minister, a civilian co-chairman, ten government members, and 18 civilian members. The Council serves as a control tower in the establishment of national strategies and policies related to intellectual property.

The first basic plan for national intellectual property (2012~2016) was resolved during the cabinet meeting held in November 2011. The basic plan presents visions and goals of Korea's policies on intellectual property for the next five years. Comprised of 20 strategic goals, 55 performance goals, and 133 management tasks, the basic plan requires a budget of 10.2 trillion won.

In November 2011, the revised Telecommunications Business Act including the webhard registration system was implemented. Under the new system, special types of OSPs must submit plans for technical action to prevent illegal distribution of copyrighted work, a plan to assign 24-hour monitoring staff, and proof of a capital of 300 million won. These documents must be accompanied by a business proposal and a user protection plan. The registration system is expected to lead to a decrease in the distribution of illegal reproductions via webhard, and affect not only webhard operators but also the business model of copyright holders.

Specific guidelines on technical action for the prevention of illegal reproductions were laid out in December 2011. Beginning June 2010, the

Copyright Consultative Group⁵⁾ prepared the guidelines based on feedback from relevant authorities on appropriate procedures and methods. According to these guidelines, webhard operators must take technical action upon receipt of information on copyright infringements. The blocking technology must have been approved by the Korea Copyright Commission and should be available for 24-hour monitoring.

In June and December last year, the Copyright Act was amended for the enactment of the Korea-EU FTA and the Korea-US FTA. It was amended for the 19th time and promulgated on June 30, 2011. The amendment addressed items in the Korea-EU FTA and came into effect on July 1, 2011. The 20th amendment, which reflected the Korea-US FTA and corrected existing problems, was promulgated on December 2, 2011.

c. Main Activities of the Copyright Protection Center in 2011

(1) Activities in the Crackdown on Illegal Reproductions

In 2011, the Copyright Protection Center of Korea Federation of Copyright Organizations actively sought to establish a protection environment for copyrighted content by launching a crackdown on illegal reproductions both online and offline. The crackdown on illegal reproductions online in 2011 resulted in the identification of 380,000 cases of copyright infringement and of 86.34 million illegally reproduced items.⁶⁾ In comparison to 2010, the former figure increased by 100,000 (35%) while the latter rose by 50 million (150%).

5) Established in September 2009, the Copyright Consultative Group is supported by the Ministry of Culture, Sports and Tourism and the Korea Copyright Commission. The group seeks solutions to copyright issues through discussions with academic experts, copyright authorities, OSPs, and representatives of copyright collecting agencies.

6) A 'case' of copyright infringement corresponds to ID (account), while 'item' refers to the amount of illegal content.

In the offline environment, the crackdown on illegally reproduced music, movies, broadcast programs, publications and games was carried out at 755 locations throughout Korea. In 2011, 1,074 cases of copyright infringement and 269,409 illegally reproduced items were identified.⁷⁾ In comparison with 2010, these figures represented a decrease of 379 and 524,899 (91.0%), respectively.

The Copyright Protection Center investigates whether appropriate technical procedures are being carried out by special types of OSPs to prevent copyright infringement. The Center also monitors copyrighted content on behalf of its copyright holders. In 2011, the monitoring of technical procedures took place five times for music, movies and broadcast programs. As a result, a total of 89 OSPs were found not to have carried out the required technical procedures and the average rate of provision of illegal reproductions⁸⁾ was 31.6%. These OSPs were fined a total of 1,033.85 million won by the Ministry of Culture, Sports and Tourism.

(2) Operation of Illegal Copyrights Obstruction Program

The Illegal Copyrights Obstruction Program (hereinafter “ICOP”) was developed to enable automatic 24-hour monitoring of illegal reproductions on the Internet, where copyright infringement is rampant. It also aims to accommodate changes in digital technologies and the environments in which copyrighted content is used.

7) A ‘case’ of offline copyright infringement refers to the number of street vendors, while ‘item’ refers to the amount of illegal content.

8) Average rate of provision (%) = (Number of downloaded copyrighted works / Number of copyrighted samples (50)) × 100

The Copyright Protection Center installed ICOP for audio and video materials in 2008 and 2009, respectively. This contributed to the efficient crackdown on illegal music distribution by automatically searching for illegally copied music content, collecting evidence, and requesting the OSPs involved to cease distribution of the content. At the end of 2010, the ICOP was further expanded to include literary works and game products, enabling the authorities to pursue the tracking of illegal reproductions more comprehensively.

In future, the ICOP will focus on stabilizing its operational systems with a reinforced structure that can handle high-capacity electronically published works. The ICOP will also enhance its recognition technology for games and video, as well as applying the recognition technology to newly created digital content. Moreover, with the growing use of smart phones, the ICOP is expected to apply its monitoring technology to detect illegally reproduced material on mobile sites, thereby completing a 24-hour monitoring system on mobile networks as well as online.

(3) Preventive Activities for Copyright Protection

Since 2009, the Copyright Protection Center has been designating “Clean Copyright Sites,” which manage and distribute licensed works only. The Center released research reports on copyright protection, and these include “The 2011 Annual Report on Copyright Protection”, “C STORY” and “Global Copyright Protection.”

The Center has organized various promotional activities to enhance awareness of copyright protection among citizens. In June 2011, the 9th Clean Copyright Forum was held under the theme of “Predicting Environmental Changes in the Designation of Clean Sites with the Introduction of

Webhard Registration.” It participated in the Seoul International Cartoon and Animal Festival 2011 in July to promote the importance of copyright protection.

In November 2011, the Center hosted the International Copyright Technology Conference (hereinafter “ICOTEC”) 2011 to improve copyright protection worldwide through technology exchange, and to elevate the status of Korea in copyright protection. During the Copyright Clean Concert with YG Family in December 2011, the audience participated in building a clean site tree and learned more about the legal use of content.

d. 2012 Copyright Protection Plan

(1) Plan on Permanent Crackdown of Illegal Reproductions

The Copyright Protection Center plans to enforce regular monitoring activities to root out illegal reproductions online. In addition to regular monitoring of webhard, P2P, blog, cafe, and UCC by home interns and ICOP, the Center will conduct monthly investigations of new or closed OSPs, and analyze the effectiveness of webhard registration and monitoring. In 2012, interns will conduct monitoring from their homes at night time and on weekends and holidays, which is when most illegal uploading takes place. They will take appropriate measures against copyright infringement activities and the uploading of illegal reproductions. By expanding the functions and scope of the illegal reproduction monitoring and management system (IPiMMS), the Center will ensure systematic management of data and provide for efficient monitoring. The Center is responsible for identifying heavy uploaders of each OSP. To investigate the extent of illegal activity, evidence will be continuously collected. Every quarter, a list of heavy uploaders will be released. Evidence on frequent offenders collected by interns and ICOP will be submitted to the special judicial

police for copyright protection to aid in investigations.

In 2012, the Center will introduce a more rigorous crackdown on illegal reproductions offline, and keep up with changes arising from IT developments. This will be achieved through the 100-Day Clean Seoul Project and the New Semester Crackdown by Publishers Near Campus. The crackdown will focus on large-scale producers and distributors so as to eradicate the root of illegal reproductions. Beginning 2012, silver monitors will help to monitor the covert sales of illegal reproductions. These silver monitors aged 60 or above will report suspicious activity in subway stations and other public places. The situation room will then mobilize the nearest squad into action.

(2) Plan to Expand IT-based Copyright Protection System

The ICOP-Global will be developed in 2012 to utilize ICOP in monitoring Chinese websites. Major UCC and webhard sites of China will be studied to build a suitable DB, and monitoring is expected to begin within the year. The results of monitoring will be provided to the Chinese branch office of the Korea Copyright Commission and other related organizations. The webhard registration system will support the monitoring of registered companies. Hash-based recognition technology will discern if the registered companies have carried out the necessary technical action against illegal reproductions. The five content categories consisting of music, movies, broadcasting, publications, and games will be expanded to include animations and software. This will allow ICOP to monitor most types of illegal reproduction distributed online. ICOP applications may be extended by exchanging information with the review system of the Korea Copyright Commission and the distribution management system of the Korean Film Council.

(3) Hosting International Copyright Technology Conference (ICOTEC)

The Center will work together with related institutes to hold the International Copyright Technology Conference (ICOTEC). Lectures will be given by professionals from overseas content industries and copyright collecting agencies, and exhibitions will be set up to promote copyright technologies. The Center also plans to host an international conference, and sign MOUs with overseas copyright organizations. The conference will promote copyright technologies including DRM (Digital Rights Management), finger printing, and watermarking, and discuss how the industrial environment is affected by cloud computing, SNS, IPTV, and N-screen.

(4) Plan on Preventive Activities for Copyright Protection

In 2012, the Center will promote the distribution of licensed works by designating special types of OSPs as clean sites if they adhere to the existing clean site guidelines. OSPs will be given copyright protection guidelines and equipped with a clean site compliance program. OSPs will conduct a self-evaluation through the copyright protection self-rating system. The Ministry of Culture, Sports and Tourism may taken over the designation of clean sites, which is currently administered by the Korea Federation of Copyright Organization.

As part of clean site designation, the Center will form a clean copyright consultative group to improve ties between industry players, and organize a clean copyright forum to serve as a catalyst for collaboration between copyright collecting agencies, OSPs and users. The forum will discuss issues surrounding profit distribution and other changes to the copyright environment caused by the webhard registration system.

The Center publishes regular and special publications targeted at domestic copyright-related organizations based on an analysis of changes and latest trends of the copyright protection environment. In preparation for the publication of the 2013 report, a quarterly survey will be conducted among the general public to gain further insights into the scale of the market for illegal reproductions and properly licensed works. The outcome of this survey will be organized according to different distribution channels - music, movies, broadcast programs, publications and games. The results will be compiled in January next year, thus allowing an estimation of the total infringements for 2012. The Annual Report on Copyright Protection 2013 will address existing limitations and present systematic research methodologies that reflect the effects of smart phone applications and cloud services on the illegal reproduction market. The Center will conduct a

comprehensive analysis of domestic and international copyright laws, systems, and environments in order to identify the best course of action in devising copyright protection policies.

A bi-monthly magazine published by the Center, C STORY is a respected and widely read publication among government agencies, copyright related groups and the copyright industry in general. In order to gain greater public readership, the magazine will include more interesting content and feature a new corner for reader contributions. The magazine is planning to change its design, add new content, and increase the number of copyright-related advertisements. In an attempt to further raise public awareness, more copies will be issued to libraries, universities, and primary and secondary schools nationwide.

Since December 2009, the Center has reported the latest trends of copyright protection in Global Copyright Protection. The 2012 report will contain analysis of copyright-related policies of international organizations, and focus on the significance of related policies, technologies, human resources, organization, budget, and international cooperation. Plans are underway to strengthen ties with related international organizations and overseas copyright groups.

Various promotional activities have been carried through the media, the Internet, and mobile channels, in collaboration with the government, public institutions, copyright collecting agencies, and the copyright industry. In 2012, the Center hopes to receive more media coverage and launch promotional campaigns with related organizations. At the same time, it will fully utilize Twitter⁹⁾ and blogs to communicate with the public. In addition, the Center will be actively involved in the World Intellectual Property Day and international copyright forums.

9) A social network service that allows uploads via smart phones and spreads information to other users. Offers a blog-like interface, 'Follow' function, and private messaging.

3. Survey of Market for Illegal Reproductions and Copyright Infringement Status in 2011

a. Background and Purpose of the Survey

Due to a recent increase in the volume of unofficial statistics on copyright protection, the demand for reliable statistics produced by a credible organization has grown both in and outside of Korea. Thus, a more accurate understanding of the scale of distribution of illegal reproductions and the extent of infringement of the duly licensed works market by illegal reproductions could facilitate the compilation of basic statistics required to analyze the extent of illegal reproduction and infringement of the duly licensed works market in Korea.

This survey will use a standardized methodology to gain an understanding of the scale of the market for online and offline illegal reproductions and the infringement of duly licensed works. The findings of the survey could be used to address various international trade issues and formulate systematic domestic copyright protection policies.

b. Survey Methodology

Because of the nature of the illegal reproduction market, we adopted a reverse tracing method based on users' past experience of using illegal reproductions to estimate the size of the market for illegal reproductions.

An overall survey was conducted via web surveys and individual interviews carried out four times at quarterly intervals over a year. The web survey was performed with users aged between 13 and 49 (who are

likely to be Internet users), while the individual interviews were conducted in an offline environment with users aged between 50 and 69.

For the surveys, we determined the legality of five content types (music, movies, broadcast programs, publications and games) based on the crackdown guidelines of the Copyright Protection Center. The questionnaires were designed to enable respondents to reply to the questions without making any subjective decisions. In so doing, respondents were directed to focus on illegal reproductions, excluding duly licensed works, in order to minimize the room for erroneous judgment due to any different situations they faced in the course of responding to the questionnaires.

<Table 3-1> Survey Outline

Subjects of survey	- People aged 13 to 69 years old resident in 16 major cities and provinces (across the country)
Survey methods	- Web-based survey using the internet - Individual interview (face-to-face interview of people aged 50 to 69)
Sample	- 6,800 persons
Sampling method	- Quota sampling based on gender, age and region
Survey period	- First : May 23 to June 17, 2011 (total 30days) - Second : July 18 to August 21, 2011 (total 35days) - Third : October 4 to November 2, 2011 (total 30days) - Fourth : January 9 to February 8, 2012 (total 31days)
Maximum sampling error	- 95% confidence level, $\pm 1.19\%$ point error

c. Survey Design

(1) Scope of Survey Subjects

As this survey was designed to estimate consumers' usage of works actually in circulation, it applied different standards from those used in the online and offline monitoring and crackdown of suppliers(OSPs or stall keepers). Online monitoring identifies people who upload illegal reproductions on the Internet, while the offline crackdown identifies those who sell illegal reproductions, including stall keepers. To reiterate, this survey was conducted with regard to online downloads and offline purchases.

This survey dealt with the illegal reproduction of five areas of content – music, movies, broadcast programs, publications, and games – which are reproduced or circulated without the consent of the copyright holder, including those circulated online and offline.

Online illegal reproductions are digitized and uploaded online by people who have purchased either duly licensed or illegal reproductions, or have obtained content through other illegal channels. Illegal reproductions, once uploaded, are diffused simultaneously to many other online sites, including P2P and webhard. This is because those who download the initially uploaded file subsequently upload it repeatedly on the many other sites they use. In other words, illegal reproductions are distributed under a structure whereby people downloading the reproduction themselves become distributors by uploading the files to other sites. The online-based distribution of illegally copied works is characterized by the fact that online sites provide uploaders of illegally copied works with points or other types of rewards to foster illegal reproduction.

In the past, offline-based illegally copied works were produced primarily during night hours by a handful of profit-seeking, specialized manufacturers in unauthorized buildings(e.g. plastic greenhouses and large-scale warehouses) located in sparsely populated rural areas. However, the development of information communications technology has resulted in an environment where mass reproduction can be carried out in a small premises by a single person, who produces and sells the reproductions himself. In order to keep the productions facilities hidden, the producer will often store the illegal reproductions in a separate warehouse. More recently, producers of illegal reproductions have increasingly been setting up their production facilities in residential areas. Distribution networks have also grown more sophisticated, with some producers offering online ordering services and same-day delivery. As commercial IPTV service begins and online movie theaters become widespread, paid content serviced online is reproduced and illegally produced/distributed in the form of DVDs.

(2) Survey Design Features and Improvements

Following a comparison with the 2010 survey, and to ensure higher representational accuracy, this survey displayed the following structural features and improvements.

(a) Populational Comprehension

Adequate representation of the majority of the Korean population was achieved by conducting the survey on a representative sample of the entire population aged between 13 and 69.

(b) Increase in Adequate Number of Samples

The number of samples was kept to 6,800, an increase of 1,200 compared to 2010, so as to maintain the range of maximum sampling error within $\pm 1.19\%$ at a confidence level of 95%.

(c) Comprehensive Range of Studied Regions

The survey was conducted in all sixteen cities and regions of Korea to ensure the whole nation was accurately represented.

(d) Improved Method of Offline Illegal Reproduction Market Survey

By using a method to quantify the scale of the market for illegal offline reproductions, the survey avoided potential conflicts with street vendors during field monitoring, while also maximizing survey opportunities.

(e) Quarterly Survey

By conducting a quarterly survey, instead of the annual survey used in the past, the survey was able to measure the use of illegal reproductions more accurately.

(f) Surveyed Content

All types of content regulated by the Copyright Protection Center both online and offline - music, movies, broadcast programs, publications and games - were included in the survey.

(g) Inclusion of Non-Internet Users

Face-to-face interviews with subjects aged between 50 and 69 - whose use of the Internet tends to be limited - enabled the survey to cover the non-Internet using population as well.

(h) Addition of Torrent to Online Distribution Routes

The number of online distribution routes was increased from 3 in 2010 to 4 in 2011 with the addition of torrent.

(3) Methods for Computing the Size of the Market for Illegal Reproductions and the Scale of Infringement of the Duly Licensed Work Markets

(a) Methods for Computing the Size of the Market for Illegal Reproductions

The entire market for illegal reproductions is defined as the sum of both the online and offline markets for illegal reproductions.

$$M = M_1 + M_2$$

M : The size of the entire market for illegal reproductions

M_1 : The size of the online market for illegal reproductions

M_2 : The size of the offline market for illegal reproductions

The following is the formula for computing the size of the online market for illegal reproductions :

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

M_1 : The size of the online market for illegal reproductions

c : Illegal content areas(music, movies, broadcast programs, publications, games)

Q_{ci} : Total usage of illegal reproductions online

n : Number of respondents

n_{ci} : Total number of users of illegal reproductions online

N : Total number of people 13-69 years old¹⁰⁾

P_{ci} : Market price of illegal reproductions by content and circulation channel(P2P, webhard, and portal)

The following is the formula for computing the size of the offline market for illegal reproductions :

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

M_2 : The size of the offline market for illegal reproductions

c : Illegal content areas(music, movies, broadcast programs, publications, games)

Q_{cf} : Total usage of illegal reproductions offline

n : Number of respondents

n_{cf} : Total number of users of illegal reproductions offline

N : Total number of people 13-69 years old

P_{cf} : Market price of illegal reproductions by offline content

(b) Methods for Computing the Scale of Infringement of Duly Licensed Work Markets

1) Concept of “Infringement of Duly Licensed Work Markets”

The scope of the duly licensed work markets computed using the above formula includes the production, use and circulation patterns of diverse illegal reproductions. The entirety of the markets for illegal reproductions thus computed can hardly be considered in total as infringements of the rights of duly licensed works¹¹⁾. Cases where duly licensed works have been infringed should concern those where duly licensed works would have been purchased or used had the illegal reproductions not been available.

10) Based on 2010, December Resident Registration Data(same hereinafter)

11) The duly licensed works mean that authentic contents of music, movies, broadcasts, publications and games produced and distributed under a copyright holder's approval, and they are included in all cases through online or offline routes

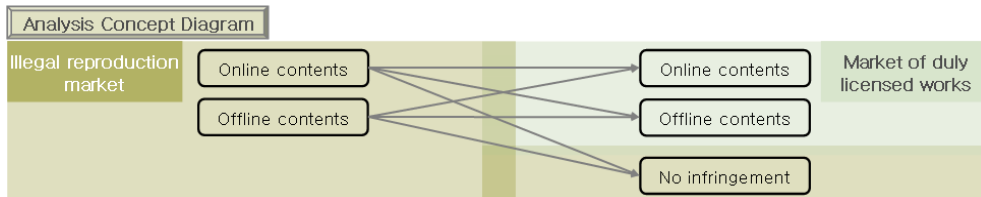
Infringements of duly licensed works?

Cases where users or consumers did not purchase or use duly licensed works even though they had the intention of purchasing them because illegal reproductions were available in the year 2011.

2) Structure of Infringement of Duly Licensed Work Markets

The on- and off-line markets for illegal reproductions computed using the above formula may be the on- and off-line markets for duly licensed works that have been infringed. In some cases, no infringement has occurred. In other words, the infringement of duly licensed works may occur irrespective of their online or offline status.

<Figure 1> Structure of infringement of duly licensed work markets



3) Methods for Computing the Scale of Infringement of Duly Licensed Works

The total infringed size of legal copyright markets is defined to be the sum of the infringed size of online market by content area and the infringed size of offline market.

$$V = V_1 + V_2$$

V : Infringement scale of entire licensed product markets

V_1 : Infringement scale of online copyright markets

V_2 : Infringement scale of offline copyright markets

The following is the formula for computing the scale(amount) of infringement of duly licensed works :

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

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

V : Scale of infringement of duly licensed works

C_v : Areas of duly licensed content infringed(music, movies, broadcast programs, publications, games)

C_{ai} : Amount of duly licensed works infringed by online illegal reproductions

n_{ai} : Number of those who infringed duly licensed online works

n_{ci} : Total number of users of illegal reproductions online

n : Number of respondents

N : Total number of people 13–69 years old

P_i : Market price of duly licensed online works by content area

C_{bf} : Amount of duly licensed works infringed by offline illegal reproductions

n_{bf} : Number of those who infringed duly licensed offline works

n_{cf} : Total number of users of illegal reproductions offline

P_f : Market price of duly licensed offline works by content area

(4) Respondent Status and Applied Unit Price

(a) Respondent Status and Applied Unit Price

1) Composition of Respondents

A total of 6,800 persons aged between 13 and 69, representative of the total Korean population, participated in the survey. The samples were distributed proportionately according to their gender, age and region, based on the 2010 Resident Registration Data.

2) Applied Unit Price

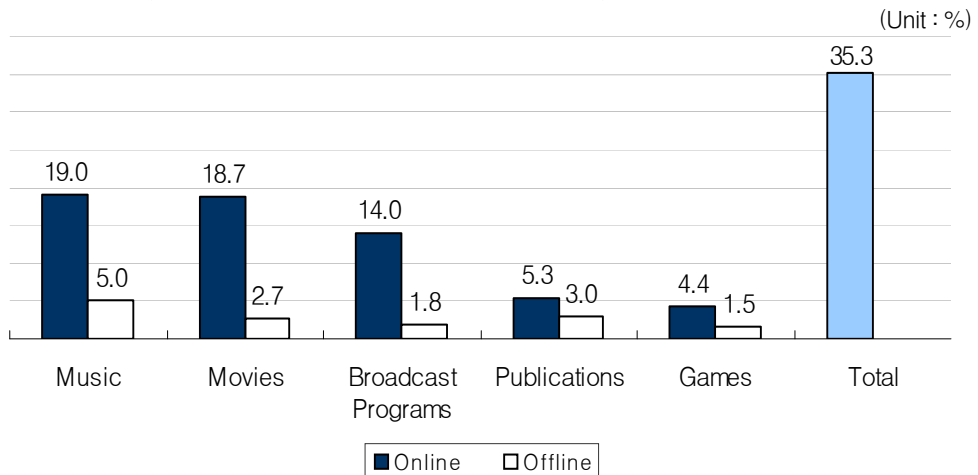
The related table in the Korean version of this paper shows the unit prices by content and type applied to compute the size of the market for illegal reproductions and the market scale(amount) of infringement of duly licensed works. The unit price applied when computing the size of the market for illegal reproductions is the actual amount paid to purchase or use the illegal reproductions. 0(Korean won) was applied in cases where the illegal reproductions were used free of charge.

4. Illegal Reproductions Usage and Market Size

a. Status of Illegal Reproductions Use

35.3% of the people surveyed responded that they had used illegal reproductions in one or more of the five categories of music, movies, broadcast programs, publications and games during the year 2011. The online and offline use of illegal reproductions by category is shown in the diagram below.

<Figure 2> Users' experience of illegal reproductions¹²⁾



12) 'Total' means that all users(number of Korean people in 13-69 years old, based on 2011)' experience of illegal reproductions

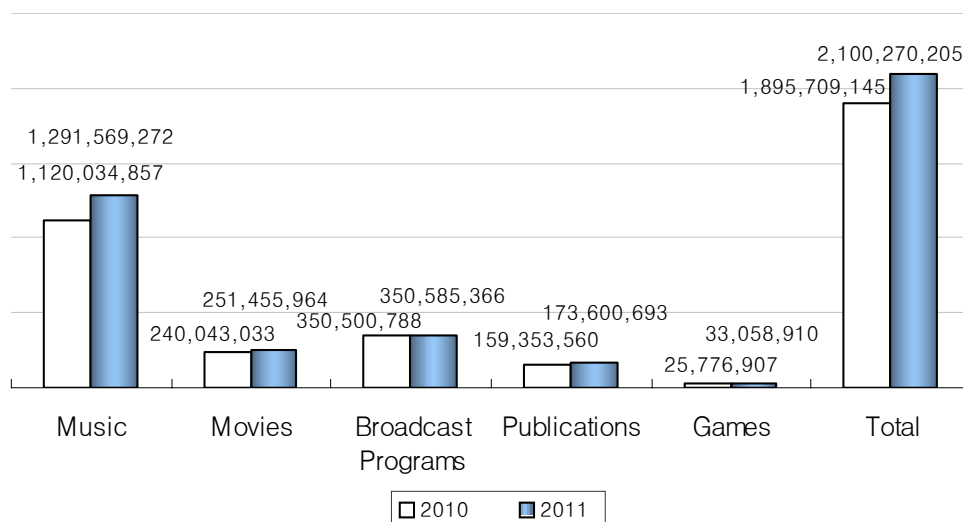
b. Size of the Market for Illegal Reproduction

(1) Total Size of the Online and Offline Markets

The survey revealed the use of 2,100,270,205 illegally reproduced items across the five categories of music, movies, broadcast programs, publications and games for the year 2010. This represented an increase of 10.8% from the previous year (1,895,709,145). By category, the number of illegal music reproductions increased by 15.3% from the previous year (1,120,034,857) to 1,291,569,272; illegal movie reproductions increased by 4.8% from the previous year (240,043,033) to 251,455,964; illegal reproductions of broadcast programs increased by 0.02% from the previous year (350,500,788) to 350,585,366; illegal reproductions of publications increased by 8.9% from the previous year (159,353,560) to 173,600,693; and illegal game reproductions increased by 28.3% from the previous year (25,776,907) to 33,058,910. The scale of the market - calculated by adding to these distribution volumes the supposed profits generated by their distribution - amounted to 422,045,919,164 won, representing a decrease of 17.3% from the previous year (510,173,265,350 won).

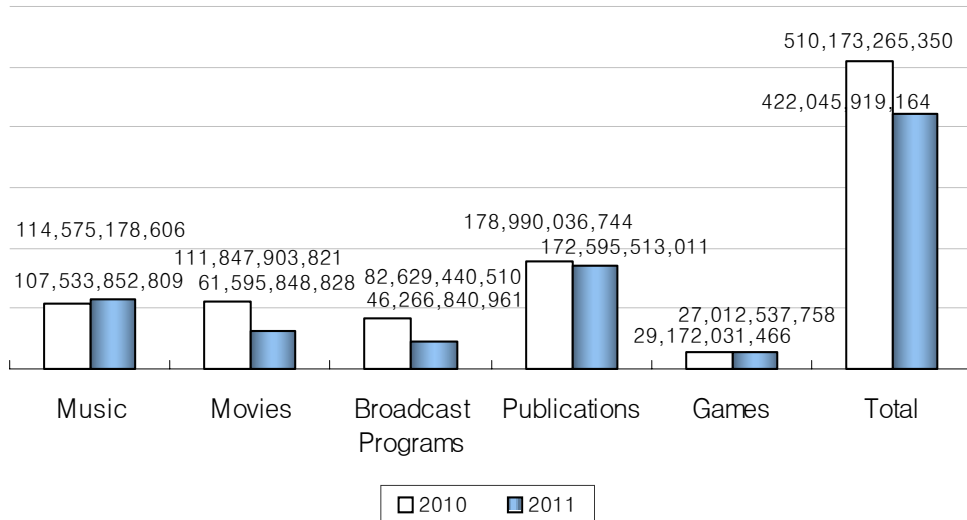
<Figure 3> Market size(number) of illegal reproductions by area

(Unit : each)



<Figure 4> Market size(amount) of illegal reproductions by area

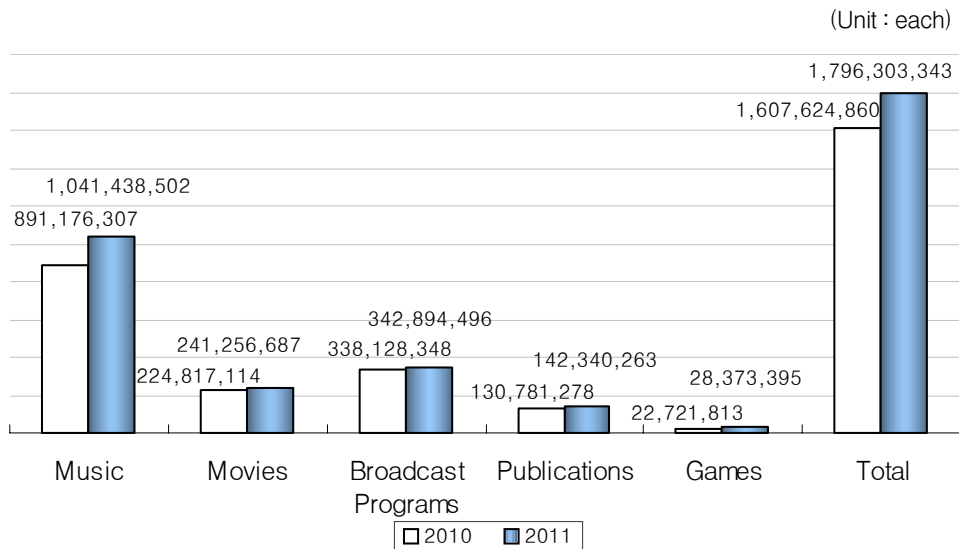
(Unit : Korean won)



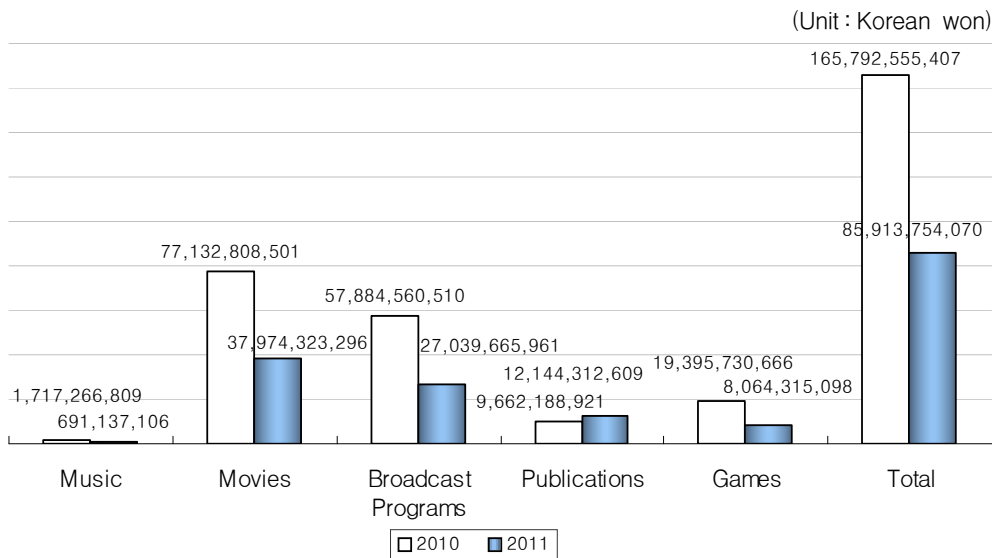
(a) Size of the Online Market

The survey revealed that a total of 1,796,303,343 illegal reproductions, worth 85,913,754,070 won, were circulated online. By category, the most circulated were music pieces at 1,041,438,502, followed by 342,894,496 broadcast programs, 241,256,687 movies, 142,340,263 publications, and 28,373,395 games. When calculated by retail value, the most circulated were movies, worth 37,974,323,296 won, followed by broadcast programs at 27,039,665,961 won, publications at 12,144,312,609 won, games at 8,064,315,098 won and music items at 691,137,106 won.

<Figure 5> Market size(number) for online illegal reproductions by area



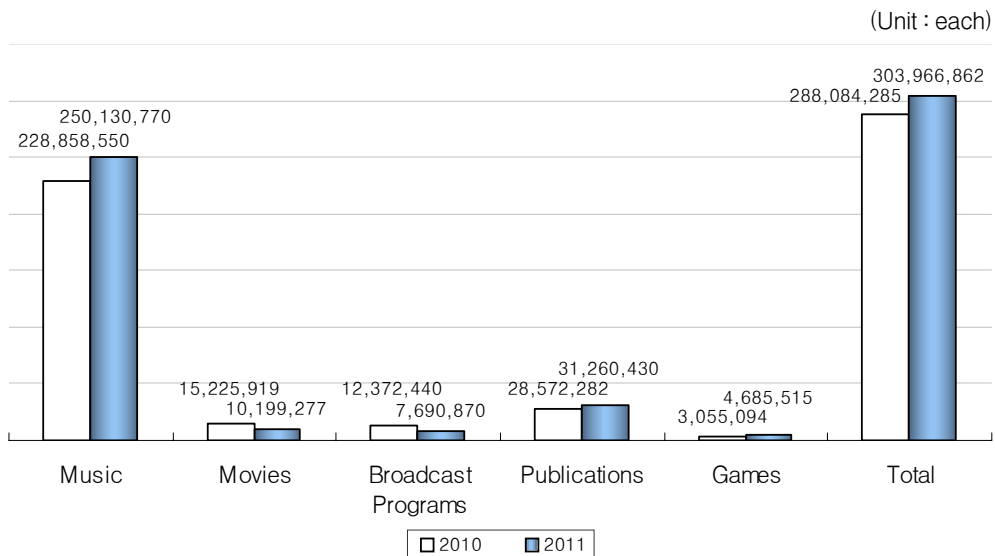
<Figure 6> Market size(amount) for online illegal reproductions by area



(b) Size of the Offline Market

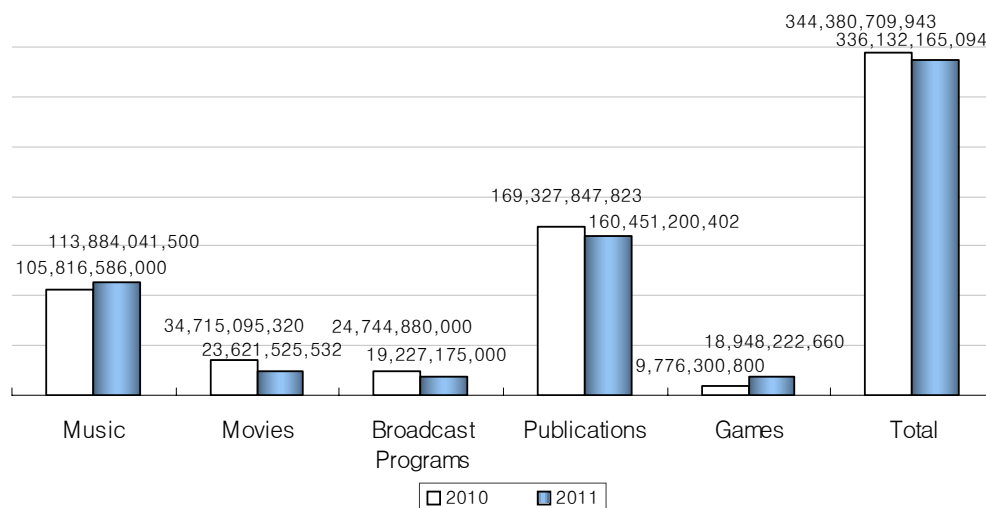
The survey revealed that a total of 303,966,862 illegal reproductions worth 336,132,165,094 won were circulated offline. By category, the most circulated were musical works, with 250,130,770 pieces, followed by publications at 31,260,430, movies at 10,199,277, broadcast programs at 7,690,870, and games at 4,685,515. When calculated by retail value, the most circulated were publications, which were collectively worth 160,451,200,402 won, followed by music pieces at 113,884,041,500 won, movies at 23,621,525,532 won, broadcast programs at 19,227,175,000 won, and games at 18,948,222,660 won.

<Figure 7> Market size(number) for offline illegal reproductions by area



<Figure 8> Market size(amount) for offline illegal reproductions by area

(Unit : Korean won)



(2) Scale of the Market by Content Category

The total number of distributed illegal reproductions in all five content categories for the year 2011 was 2,100,270,205, of which 1,796,303,343 items were distributed online and the remaining 303,966,862 offline. The online distribution ratio was 85.5%, approximately 5.9 times the offline distribution ratio, which was 14.5%.

Converted to their monetary value, the distributed illegal reproductions in all five content categories are equivalent to 85,913,754,070 won for online and 336,132,165,094 won for offline items, for a combined total of 422,045,919,164 won. The online and offline markets accounted for 20.4% and 79.6% of all illegally reproduced items, respectively, making the offline market approximately 3.9 times greater than the online market. The difference in the value of the online and offline markets is due to the substantially higher price of offline illegal reproductions, which is caused

by the costs involved in the production(i.e. the copying of content obtained legally or illegally onto CDs and DVDs) and distribution of content as well as the profits of the involved parties. By comparison, online illegal reproductions cost virtually nothing to produce and distribute.

In 2011, Koreans bought or used an average of 4.35 illegal reproductions online or offline per month(an average of 52.2 per year). In terms of their monetary value, this means that every Korean spent an average of 874 won per month(an average of 10,488 won per year) on illegal reproductions.

<Figure 9> The size of the entire market for illegal reproductions

		Ratio	Total
Based on number	Online	1,796,303,343	2,100,270,205
	Offline	303,966,862	
		85.53 %	A monthly average of 4.35 illegal reproductions were used by Koreans. A monthly average of 12.32 illegal reproductions were bought by each user of illegal reproduction
		14.47 %	
		Ratio	Total
Based on amount	Online	85,913,754,070	422,045,919,164
	Offline	336,132,165,094	
		20.36 %	A monthly average of 874 won was spent by Koreans on illegal reproductions. A monthly average of 2,447 won was bought by each user of illegal reproductions on illegal reproductions.
		79.64 %	

(3) Analysis of Survey Results on Illegal Reproduction Market Size

(a) Scale of Illegal Reproductions Online and Offline

Survey results indicate that the total number of illegal reproductions amounts to 2,100,270,205, out of which online illegal reproductions take up 85.5% (1,796,303,343) and offline illegal reproductions 14.5% (303,966,862). This suggests that the online illegal reproduction market is roughly 5.9 times greater than the offline illegal reproduction market. The online distribution ratio increased slightly compared to 84.8% in 2010. For all five types of content surveyed, the online illegal reproduction markets were greater in size than the offline illegal reproduction markets.

This phenomenon can be explained by the characteristics of online illegal reproductions and changes to the usage environment of illegal reproductions. Online illegal reproductions are cheaper than their offline counterparts and are easy to use via the Internet. Illegally reproduced online music content, which account for the largest portion of the illegal reproduction market, is distributed as a compressed file containing at least 100 songs. Illegal reproduction of comics are also massively distributed in compressed form.

The larger market size of online illegal reproductions can be attributed to the development of highly portable online content devices and expansion of the user base. Previously confined to the young generation, the user base for online content devices has expanded to an older population. In line with technological development, these online content devices, which were originally aimed at single fields of content, have evolved into devices that cover various fields of content. MP3 players launched a few years ago, for instance, were only capable of playing music files, but today's smart phones and tablet PCs support video files, electronic books and even

games. On the rise against this backdrop is the use of online content in various fields as well as the use of online illegal reproductions.

The total size of illegal reproduction markets in monetary terms is 422,045,919,164 won, with online illegal reproductions accounting for 20.4% (85,913,754,070 won) and offline illegal reproductions 79.6% (336,132,165,094 won). The amount of money spent on offline illegal reproductions – in contrast to the volume of online/offline illegal reproductions – is much greater than that on online illegal reproductions, as the unit purchase price of offline illegal reproductions is significantly higher than that of online illegal reproductions. While online illegal reproductions entail only the costs for securing initial licensed works or illegal reproductions, offline illegal reproductions require costs for media purchases (e.g. CDs, DVDs or cassette tapes) and distribution/transaction in addition to the costs for securing licensed works or illegal reproductions. These costs affect the selling price of offline illegal reproductions. Meanwhile, online distribution routes such as torrent or portal sites have no influence over the size of the market for illegal reproduction in monetary terms because users can download illegal content at no charge. The cost of purchasing content over P2P and webhard is also considered minimal.

The most common distribution route of online illegal reproductions is webhard, with the largest number of illegal reproductions distributed via webhard across all types of content excluding broadcasting. In terms of volume, webhard accounts for 40.7% of the online illegal reproduction market, followed by torrent at 29.3%, portal sites at 16.4%, and P2P at 13.6%.¹³⁾ Similar to 2010, webhard was preferred over P2P or torrent as it offers greater convenience to users in terms of downloading speed and accessibility. In addition, illegal reproductions are still being distributed via

¹³⁾ According to the 2011 Annual Report on Copyright Protection, the illegal reproduction market in 2010 was comprised of webhard at 53.5%, P2P at 27.5%, and portal sites at 19.0%.

closed and hard-to-monitor clubs in webhard.

An interesting point to note is that a significant portion of distributions occurred over Torrent, which was included as a new route for 2011. Compared to 2010, the volume of online illegal reproductions dropped by 197 million (44.6%) for P2P, 129 million (15.0%) for webhard, and 11 million (3.6%) for portal sites. From this, we can presume that users have moved to torrent due to stronger filtering of P2P, webhard and portals, and partnerships with copyright holders.

(b) Comparison of Usage of Illegal Productions by Sex, Age, and Region

Across all five types of online/offline content, the greatest usage volume of illegal reproductions is found among “men” by sex, “those in their 20s” by age and “metropolitan area (Seoul)” by region.

By sex, the usage volume of men is much greater than that of women for all five types of online content, as well as offline content. The disparity in usage volume between men and women is especially huge when it comes to online illegal music reproductions, while the gap was relatively minimal for offline illegal movie reproductions.

In terms of age, those in their 20s primarily use illegal music, broadcast program and publication reproductions among illegally reproduced online content, with illegal game reproductions widely consumed by those in their 30s. Meanwhile, the most widely used types of offline illegal reproductions are: music, movies, broadcasting content, and games for those in their 40s; and publications for those in their 20s.

Taking online and offline combined, those in their 20s are the biggest

users of illegally reproduced music, movies, broadcasting and publication content, while game reproductions are widely used by those in their 30. Overall, online illegal reproductions are widely used by the young generation, while offline illegal reproductions are enjoyed primarily by older users.

By region, the largest volume of illegally reproduced online music, movies, broadcasting content, and games is found in the metropolitan area (Seoul), while illegal publications are most widely utilized in the Yeongnam area. The biggest consumer of offline illegal reproductions for music, movies, broadcasting and publication content is the metropolitan area (Seoul); the Yeongnam area consumes the greatest volume of illegal games. In general, illegal reproductions are widely utilized in the metropolitan area (Seoul, Gyeonggi) and the Yeongnam area.

(c) Analysis of Increase/Decrease in Overall Illegal Reproduction Market Size for 2011

The illegal reproduction market shrank by 17.3% from 510,173,265,350 won in 2010 to 422,045,919,164 won in 2011 in monetary terms; in terms of volume, it increased by 10.8% from 1,895,709,145 in 2010 to 2,100,270,205 in 2011.

The main reason for the increase (in terms of volume) in the market size of illegal reproductions is the rapid expansion of portable content players such as smart phones and tablet PCs. According to the Korea Communications Commission, the number of smart phone subscribers in December 2011 was 21.35 million, a two-fold increase from March 2011¹⁴⁾ The use of illegal reproductions has increased along with the proliferation of smart phones.

14) Source: Korea Communications Commission, Statistics on Wired/Wireless Subscribers (as of December 2011)

Despite the larger illegal reproduction market in terms of volume, the inclusion of torrent in the 2011 survey led to a reduction of the market in monetary terms. While torrent accounts for 29.3% of the total online distribution of illegal reproductions, it does not affect the market size (monetary terms) as downloads are available free of charge.

The survey results of 2011 show a huge year-on-year increase in the distribution volume of illegal reproductions, but the exclusion of torrent results in a slight decrease. If we assume an equal usage of torrent in 2010 and 2011, the illegal reproduction market can be said to have shrunk for 2011. However, since webhard or P2P users from 2010 may have moved over to torrent in 2011, it is inappropriate to make a direct comparison between the online illegal reproduction market of 2010 and the Torrent-excluded market of 2011.

Another reason for the reduced market in monetary terms is the lower costs of online illegal reproductions of music, movies, broadcast programs, and games. In particular, the drop in unit cost of downloads over P2P has resulted in a reduced market (monetary terms). In 2011, illegal reproductions were distributed as files compatible for direct playback in smart phones and tablet PCs. The smaller size of files led to a lower unit cost since users are charged by file size when downloading from P2P or webhard,

(d) Analysis of Increase/Decrease in Illegal Reproduction Market Size by Content

It is more logical to analyze the size of the market for illegal reproductions in terms of volume than monetary terms. This is because the illegal reproduction market (monetary terms) is not affected by free downloads from torrent or portal sites. In this section, the illegal reproduction market shall be analyzed in terms of volume.

Similar to the previous year, illegally reproduced online music content remained the most widely distributed content (1,041,438,502 songs) in terms of volume. Music content holds the top spot in terms of distribution volume as (given the relatively smaller volume of files) it is more inexpensive and easier to use when the customer is charged by file volume. The volume of illegal music reproductions increases as sales are made online in the form of albums rather than individual songs.

The market size (volume) of online illegal reproductions increased by 16.9% compared to the previous year. The survey conducted in 2011 included Torrent, in addition to the existing routes of P2P, webhard, and portal sites. In 2011, 286.1 million illegally reproduced songs were distributed via Torrent, accounting for 27.5% of online illegal reproductions of music. The proliferation of smart phones has also allowed greater access to online music content, thus contributing to the distribution of illegally reproduced songs. The growing popularity of smart phones has had more significant impact on music content due to the small file size of songs and high frequency of use. Moreover, the success of reality television singing competitions such as *I'm a Singer*, *Great Birth*, and *Super Star K3* have raised demand for songs used in auditions.

In 2011, 241 million illegally reproduced movies were circulated online and 10 million offline, amounting to a total of 251 million. The online market accounted for 95% of all illegally reproduced movies. Compared to 2010, the online market for illegal movie reproductions increased by 7.3% in terms of volume.

The volume of illegally reproduced movies by distribution route showed almost no change for portal sites, but a 19.0% and 39.3% year-on-year decrease for webhard and P2P, respectively. Despite the reduced circulation of illegal reproductions over webhard and P2P, the overall online market

increased due to the introduction of Torrent. As for the offline market, the volume of illegal movie reproductions plunged 33.0% year-on-year. This trend is likely to continue in 2012 considering how online content is quickly replacing offline content.

Compared to 2010, the online circulation of illegal broadcast programs remained the same. The drop in online circulation for each distribution route was 65.8% for P2P, 33.8% for webhard, and 10.8% for portal sites. The greatest decline was found in P2P for both broadcast programs and movies. The larger decrease in P2P than webhard implies that there are more P2P users than webhard users moving over to torrent.

In contrast to webhard, where illegal reproductions are stored in servers, P2P is more similar to torrent since files are transferred between users. Given the similar operating environment, P2P users are more likely to switch to torrent. The 37.8% year-on-year drop for the offline market can be seen as a result of enforced measures against offline illegal reproductions and reduced demand for offline broadcast programs. The offline market for illegal broadcast programs, like movies, is expected to decline.

Compared to 2010, the illegal publication market increased by 8.9%. Unlike music or media content, OSPs do not have appropriate technical measures against online publications, thus making it more difficult to prevent infringements. The increased use of smart phones and e-books have contributed to the greater volume of illegal reproductions. The offline publication market saw a continued presence of illegal reproductions.

The online market for illegal publications decreased by 26.2% in webhard and 14.7% in P2P, and increased by 13.5% in portal sites. The increased circulation in portal sites can be traced to the distribution of publications as

text files compatible with smart devices through closed blogs or cafes. More stringent measures are necessary to protect the publication market, which is expected to grow along with the popularity of electronic publications and smart devices.

The rise in illegally reproduced games was more significant than other types of content. The total circulation volume for 2011 was 33,058,910, which translates to a year-on-year increase of 28.3% (7 million). The 24.9% increase in the online market for illegal game reproductions was due to the circulation of PC games and paid games for jailbroken phones. Games usually require a large amount of disk space, and are not suitable for distribution in webhard like movies or music. The uploading of games has been more widespread as game content is not as heavily monitored.

The offline distribution of illegal game reproductions increased by 53.4% compared to the previous year. Illegal chips such as R4 and DSTT account for a majority of the offline market. These chips have a major impact on the market since a single illegal chip can store at least 150 games. In 2011, illegal chips were more prevalent in the latter half of the year following the heavy crackdown in the first half. In the future, the circulation of illegal reproductions will be reduced through more frequent crackdown.

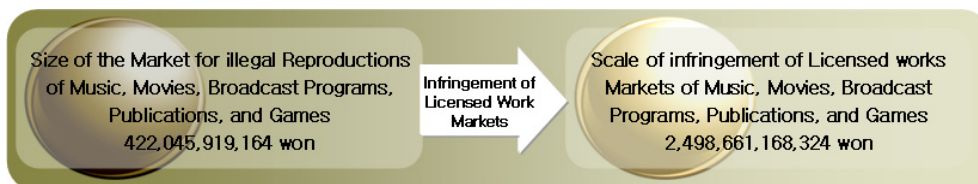
5. Scale of Infringement in the Licensed Works Market

a. Infringement Scale of the Duly Licensed Work Markets Online and Offline

(1) Infringement Scale of Entire Duly Licensed Work Markets

Based on these results, the surveyors estimated the size of the market for illegal reproductions at 422,045,919,164 won. In addition, infringements of the market for duly licensed works were valued at 2,498,661,168,324 won. This figure was obtained using the formula specified in “Methods for Computing the Scale of Infringement of Duly Licensed Work Markets” in Paragraph 3, Chapter 3.

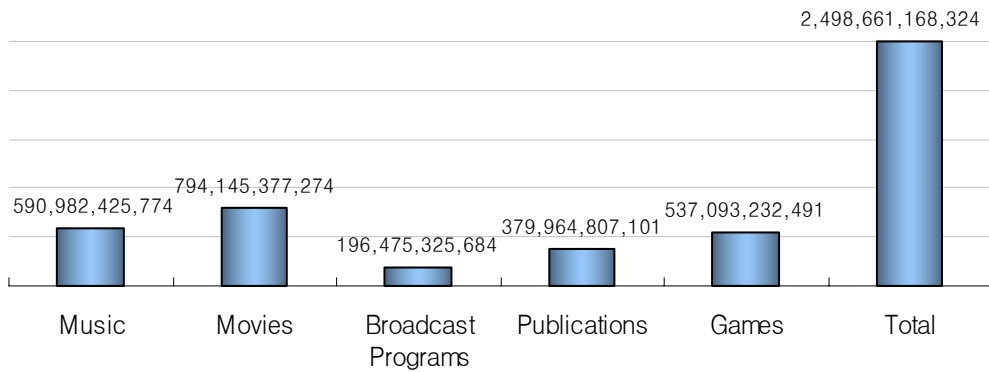
<Figure 10> Market size for illegal reproductions in the five content categories and scale of Infringement of licensed work markets



The scale of infringement(amount) of the licensed work markets is roughly more than 5.9 times that of the illegal reproduction market. The total amount paid by users to use illegal reproductions of music, movies, broadcast programs, publications and games is smaller than the total amount of the duly licensed works or works that users did not purchase or use due to their use of the illegal reproductions..

<Figure 11> Scale of infringement(amount) of licensed works by area

(Unit : Korean won)



(2) Infringement Scale of Duly Licensed Work Markets by content type

When reviewed by content type, movies were the most infringed category, to a value of 794,145,377,274 won. Next were music at 590,982,425,774 won, games at 537,093,232,491 won, publications at 379,964,807,101 won, and broadcast programs at 196,475,325,684 won.

(a) Scale of Infringement of Licensed Music Works

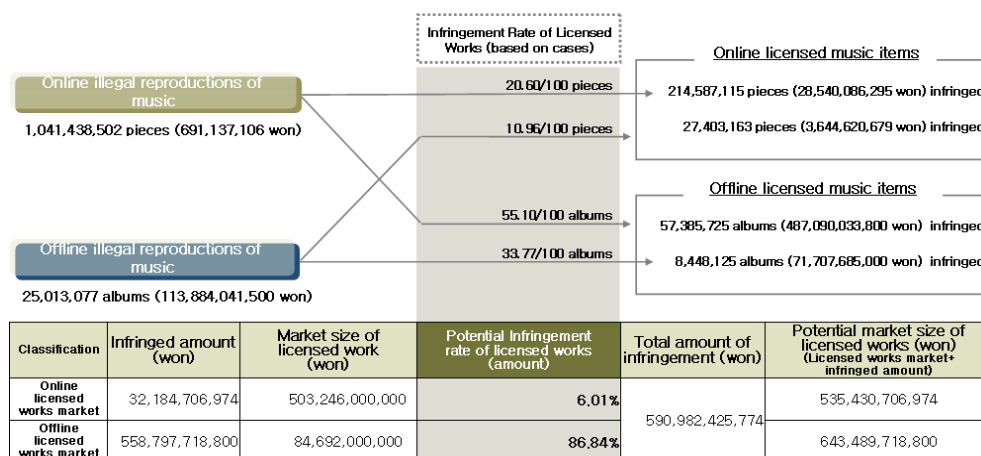
In examining the rate¹⁵⁾ of infringements(based on cases) of licensed works, it was found that 20.60 out of 100 online illegal music reproductions infringed their corresponding online licensed music works(digital music sources), 55.10 out of 100 albums infringed the corresponding licensed music albums online¹⁶⁾, 10.96 out 100 offline illegal reproductions infringed the corresponding online licensed music works, and 33.77 out of 100 albums infringed the licensed offline music albums.

15) 'The infringement rate of the licensed works market(based on cases)' is the percentage ratio of those cases where the users had the intention of purchasing the licensed works to the total number of illegal reproductions the users actually purchased or used.

16) Assuming 10 songs make up the 1 album.

The scale(value) of infringement of licensed works in the online market was 32,184,706,974 won, and that of the offline market was 558,797,718,800 won; the total was 590,982,425,774 won. The potential scale of infringement of licensed works¹⁷⁾ was computed by summing the scale(value) of infringement of licensed works and the size of the market for licensed works. The potential online market value for licensed works was 535,430,706,974 won, while their potential offline market size was 643,489,718,800 won. The infringement ratio of the potential online licensed works market(based on the amount)¹⁸⁾ was 6.01%, and that of the offline market was 86.84%. It was thus demonstrated that infringement of the potential market for offline work is far more serious than that of the online market.

<Figure 12> Market size of duly licensed music infringed by illegal reproductions¹⁹⁾



※ Infringement ratio of licensed works market(cases) = Number of licensed content infringed / Number of illegal content used
 ※ Potential infringement ratio of licensed works market(amount) = Infringed size(amount) / Potential market size of licensed works

17) ‘The potential market size of licensed work’ refers to the sum of the licensed works market and the value of infringement of the licensed works market. It refers to the size of the entire market that is estimated to exist in the event that the users would have used licensed works if their illegal reproductions were not available on the market. In other words, it is the market size of licensed works that should have existed if their illegal reproductions did not induce infringement.

18) ‘The infringement rate of the potential licensed works market’ refers to the ratio of the size of infringement of licensed works to the potential market size of licensed works. It refers to the market size ratio of licensed works out of the potential market size of licensed works where the users did not use or purchase them because of their illegal reproductions. For example, if the infringement rate of the potential licensed works market were 80%, it means that monetary damages would have been caused to 80% of the potential licensed work market(amount) that should have been generated.

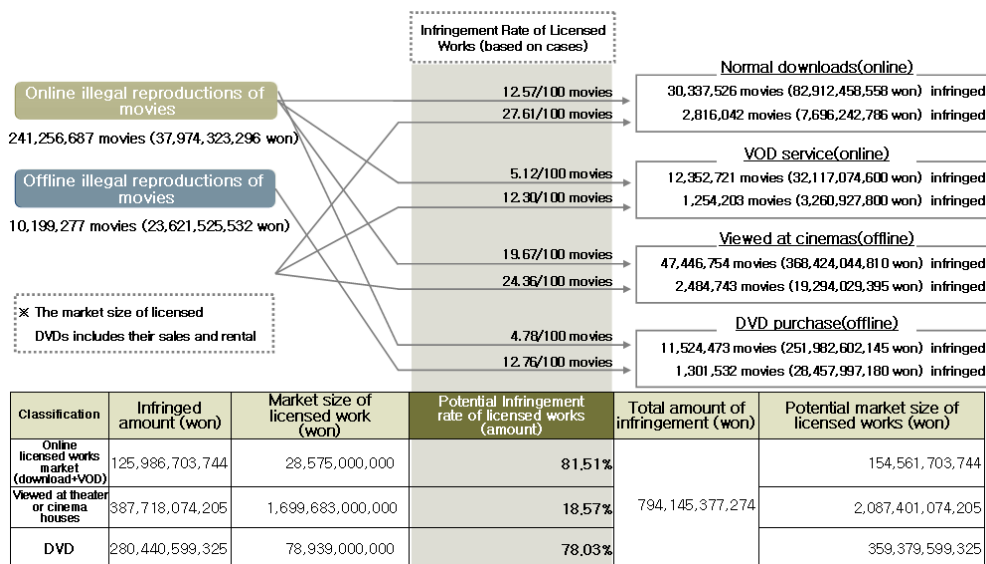
19) Referred to 2011 Content Industry Statistics(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2012) about the scale of the licensed music content market.

(B) Scale of Infringement of Licensed Movie Works

We examined the infringement rate of licensed movie works (based on cases) by their illegal reproductions. In 100 cases of illegal online movie reproductions, 12.57 of the infringements were from normal downloads, 5.12 movies from VOD, 19.67 from movies viewed in cinemas, and 4.78 from movies viewed on DVD. Regarding the 100 cases of offline illegal movie reproductions purchased by the users, they were estimated to have infringed their duly licensed counterparts as follows: infringement of 27.61 movies by normal downloads, 12.30 movies by VOD, 24.36 movies viewed in movie theaters, and 12.76 movies viewed by DVD.

The value of infringement of licensed works was broken down as follows: 125,986,703,744 won for online services (downloads + VOD service), 387,718,074,205 won for viewings at theaters or cinemas, and 280,440,599,325 won for DVDs, totaling 794,145,377,274 won. The potential market value of licensed works, i.e. the sum of the infringement value of licensed works and the market value of licensed works, was found to be 154,561,703,744 won for online services (downloads and VOD service), 2,087,401,074,205 won for viewings at theaters or cinemas, and 359,379,599,325 won for DVDs. The infringement rates of the potential licensed works market (by amount) were as follows: 81.51% for online services (downloads and VOD service), 18.57% for viewings at theaters or cinemas, and 78.03% for DVDs, demonstrating that the infringement of online services (downloads and VOD service) was more severe among the cases of infringement of potential licensed works. The infringement rate of viewings at theaters or cinemas was lower than that of video tapes and DVDs, showing that the replacement ratio of the former is relatively weaker than that of illegal reproductions of movies. It is analyzed that theaters are used for various leisure activities in addition to movie viewing. They also concluded that users clearly distinguish between the movies they view at theaters and those they view using illegal reproductions.

<Figure 13> Market size of duly licensed movies infringed by illegal reproductions²⁰⁾

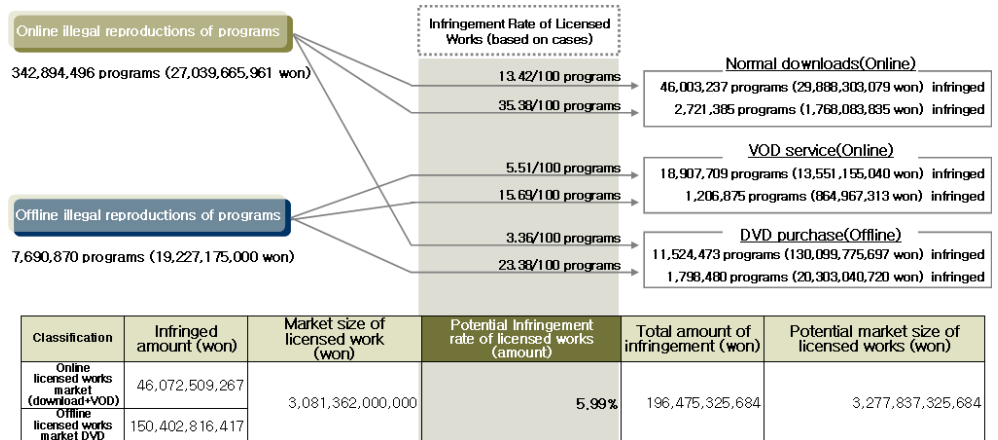


(C) Scale of Infringement of Licensed Broadcast Programs

The rates of infringement among illegal reproductions of broadcast programs of their duly licensed counterparts(based on cases) were as follows: 13.42 out of 100 programs were normal downloads, 5.51 programs were via VOD, and 3.36 programs were on DVD. Among 100 cases of offline illegal reproductions of broadcast programs purchased by the users, the estimated figures for infringements of their duly licensed counterparts as follows: 35.38 programs infringed normal downloads, 15.69 programs infringed the VOD service, and 23.38 programs infringed DVDs.

20) Referred to 2011 Content Industry Statistics(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2012) about the scale of the licensed movie content market.

<Figure 14> Market size of duly license broadcast programs infringed by illegal reproductions²¹⁾



The scale of infringement of licensed works was as follows: infringements of online services(downloads and VOD services) were valued at 46,072,509,267 won, while those of offline sales(video tapes and DVDs) were valued at 150,402,816,417 won, for a total infringement value of 196,475,325,684 won. The potential market size of licensed works - that is, the sum of the value of infringements of licensed works and the market value of licensed works - ran to 3,277,837,325,684 won. The infringement rate of the potential licensed works market(based on the amount) was 5.99%.

(D) Scale of Infringements of Licensed Publication Works²²⁾

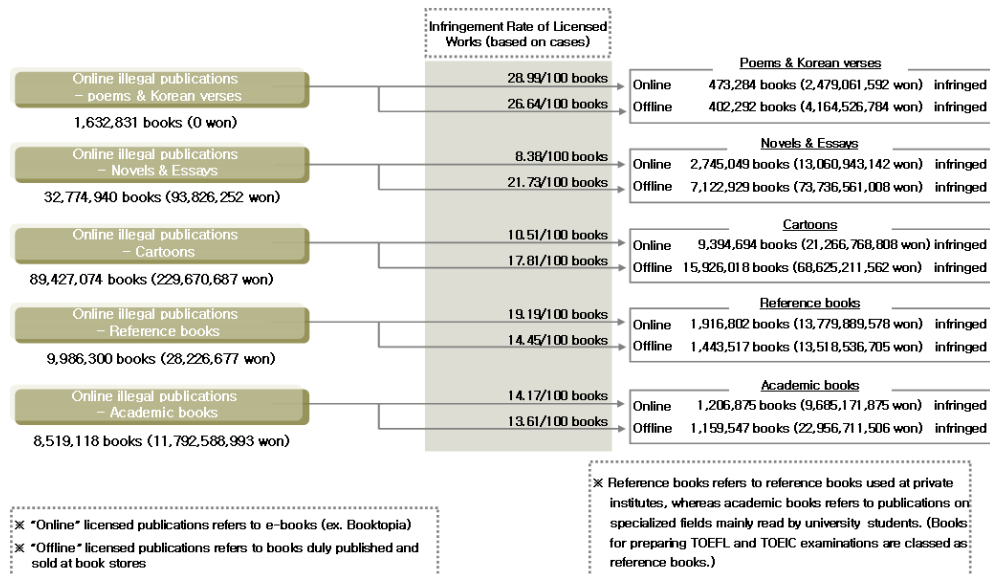
The survey also examined the rate of infringement of licensed publications among illegal reproductions(based on cases). 28.99 out of 100 reproduced poems and Korean verses illegally infringed the online publications of the same genre, while 26.64 infringed the offline publications

21) Referred to 2011 Content Industry Statistics(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2012) about the scale of the licensed broadcast programs content market.

22) Referred to 2011 Content Industry Statistics(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2012) about the scale of the licensed published content market.

of the same genre. 8.38 out of 100 illegally used novels and essays infringed the online publications of the same genre, while 21.73 infringed the offline publications of the same genre. 10.51 out of 100 illegally used cartoons infringed the online publications of the same genre, while 17.81 infringed the offline publications of the same genre. 19.19 out of 100 illegally used reference books infringed the online publications of the same genre, while 14.45 infringed the offline publications of the same genre. 14.17 out of 100 illegally used academic books infringed the online publications of the same genre, while 13.61 infringed the offline publications of the same genre.

<Figure 15> Market size of duly licensed online publications infringed by illegal reproductions²³⁾



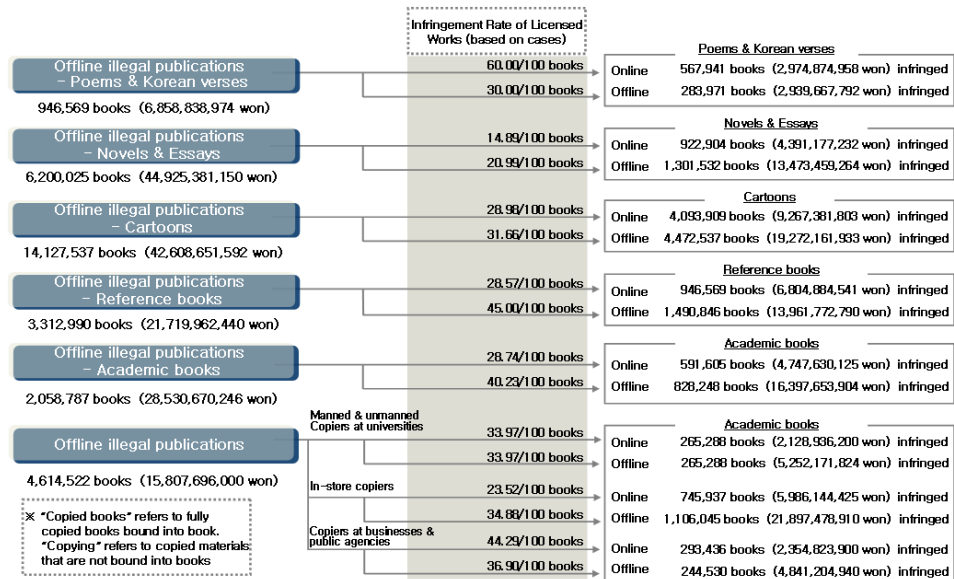
60 out of 100 illegally purchased poems or Korean verses infringed the online publications of the same genre, while 30 out of 100 infringed the

23) Illegal reproductions of Poems and Korean verses for online are not distributed through P2P and Webhard sites but are distributed through blogs or online communities on portal sites which can be accessed for free. Therefore, the online illegal reproductions market for Poems and Korean verses was O(Korean won).

offline publications of the same genre. 14.89 out of 100 illegally used offline novels and essays infringed the online publications of the same genre, and 20.99 of the offline publications of the same genre. 28.98 out of 100 illegally used offline cartoons infringed the online publications of the same genre and 31.66 of the offline publications of the same genre. 28.57 out of 100 illegally used offline reference books infringed the online publications of the same genre and 45 of the offline publications of the same genre. 28.74 out of 100 illegally infringed academic books infringed the online publications of the same genre and 40.23 of the offline publications of the same genre.

33.97 out of 100 illegally reproduced books(using manned or unmanned copiers on university campuses) infringed the offline publications of academic books. 23.52 out of 100 illegally reproduced books(using in-store copiers) infringed online academic books and 34.88 infringed offline academic books. 44.29 out of 100 illegally reproduced books(using copiers at businesses or public organizations) infringed online academic books and 36.90 infringed offline academic books.

<Figure 16> Market size of duly licensed offline publications infringed by illegal reproductions



The total value of infringements of online licensed works amounted to 98,927,688,179 won, comprising 22,906,056,924 won for online literary books, 30,534,150,611 won for online cartoons, 20,584,774,119 won for reference books, and 24,902,706,525 won for academic books.

The total value of infringements of offline licensed works amounted to 281,037,118,922 won. This comprised 94,314,214,848 won for offline literary books inclusive of poems and Korean verses, 87,897,373,495 won for offline cartoons, 27,480,309,495 won for offline reference books, and 71,345,221,084 won for offline academic books. The infringement rate of the total market for licensed works worth 4,628,519,118,922 won, inclusive of all genres - such as arts and general categories - that are barely infringed by illegal reproductions was estimated at 6.07%. The infringement rate of potential online licensed publications was estimated at 29.56%. The infringement rate of the total amount of online and offline licensed works worth 4,963,236,807,101 won was estimated to be 7.66%.

<Table 2> Market size of duly licensed publications infringed by illegal reproductions²⁴⁾

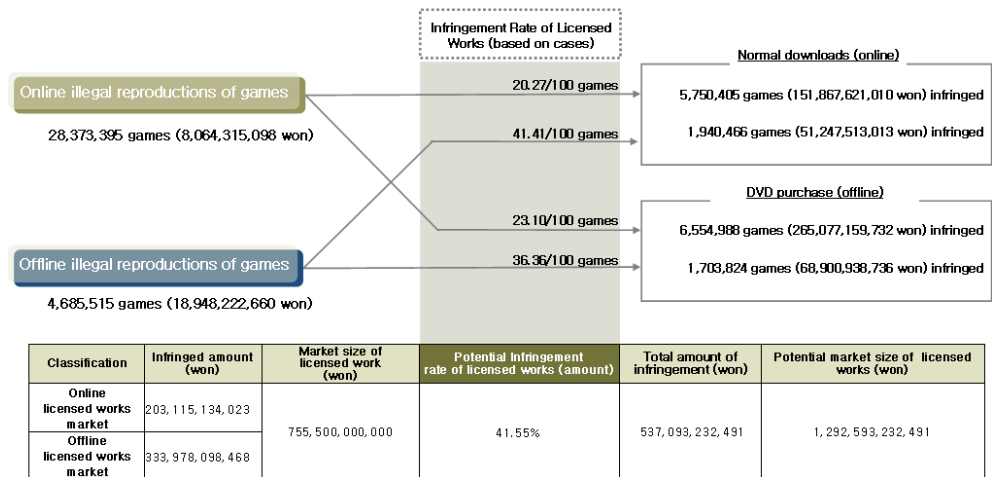
Classification		Infringed amount (won)	Market size of licensed work (won)	Potential infringement rate of licensed works (amount)	Total amount of infringement (won)
Online	Literary books	22,906,056,924			
	Cartoons	30,534,150,611			
	Reference books	20,584,774,119			
	Academic books	24,902,706,525			
	Total	98,927,688,179			
	Total online books		235,790,000,000	29.56%	334,717,688,179
Offline	Literary books	94,314,214,848			
	Cartoons	87,897,373,495			
	Reference books	27,480,309,495			
	Academic books	71,345,221,084			
	Total	281,037,118,922			
	Total offline books		4,347,482,000,000	6.07%	4,628,519,118,922
Total of on- and Off- line		379,964,807,101	4,583,272,000,000	7.66%	4,963,236,807,101

24) The range of illegal publication reproductions includes literary works such as poems, novels and essays, all of which are frequently reproduced illegally, comics, reference books, and academic books. The potential market size of licensed published works was calculated by combining the survey outcomes and data obtained through documentary research.

(e) Scale of Infringement of Licensed Game Works

The rate of infringement by illegal reproductions of games of their duly licensed counterparts(based on cases) was as follows: 20.27 out of 100 illegally reproduced games infringed normal downloads and 23.10 illegal games infringed normal DVD(including CD, R4 chip, etc.) purchases. It was also revealed that 41.41 games out of 100 offline illegal game reproductions infringed normal downloads and 36.36 games infringed normal DVD purchases.

<Figure 17> Market size of duly licensed games infringed by illegal reproductions²⁵⁾



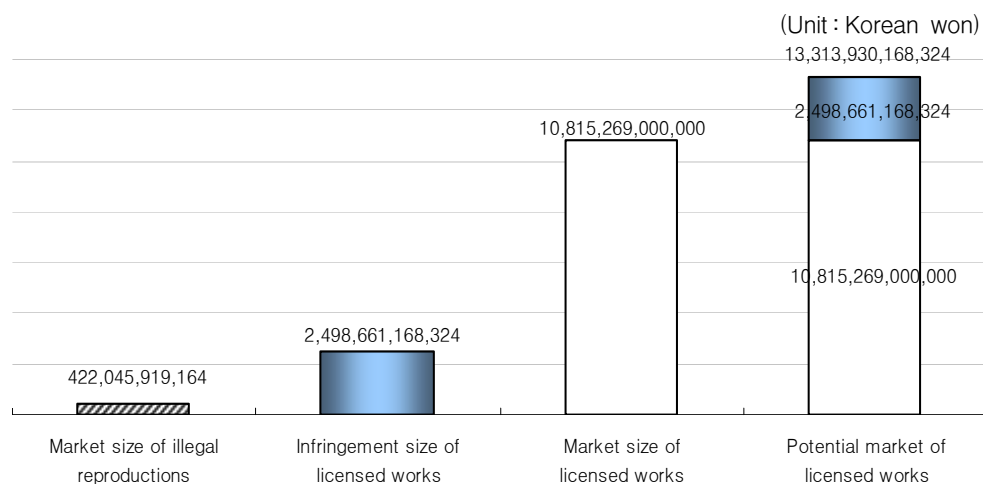
The value of the infringements of licensed games on the online market was 203,115,134,023 won, while that of the offline market was 333,978,098,468 won, for a total of 537,093,232,491 won. The total potential market for licensed works was estimated to be worth 1,292,593,232,491 won, and the infringement rate of the potential licensed work market was 41.55%.

25) Referred to 2011 Content Industry Statistics(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2012) about the scale of the licensed game content market(no distinction made between the online and offline market)

(3) Potential Market Size of Licensed Works

The potential size of the market for licensed work – that would have formed in the absence of infringements – can be estimated by summing the value of infringements of licensed work markets and the size(value) of the market for licensed works. Based on such estimates, the total potential market for licensed works is thought to amount to 13,313,930,168,324 won.

<Figure 18> Potential market size of licensed works



Given the potential market size of licensed works, rooting out illegal reproductions will add an extra value of 2.5 trillion won to the licensed works market.

b. Analysis of Survey Results on Infringement on Licensed Works Market

(1) Gap in Infringement Rate between Content Types

All five types of content (i.e. music, movies, broadcast programs, publications and games) have markets for illegal reproductions in place that are infringing on the licensed works markets. The extent of infringement, however, varies considerably by the type of content and even within the same category of content. A higher infringement rate indicates a higher replacement of licensed works by illegal reproductions. The largest infringement rate was found in the offline licensed works market for music content (86.8%), while the offline licensed works market for broadcasting content showed the lowest infringement rate, 6.0%. These figures are similar to the previous year's infringement rates for music and broadcasting content.

The infringement rates vary by the type of content, due to the unique characteristics and consumption formats of individual content types. Theaters, for instance, may be used for various purposes in addition to watching movies; quality differences exist between illegal reproductions and licensed works, serving as a determinant for users to choose between the content for continued possession and for one-time consumption. The consumption rate of licensed works is relatively high in academic books, as they are utilized by only a handful of users and are typically kept for a long period of time instead of being used on a one-time basis. The infringement rate remains high in offline music albums, as illegal reproductions have replaced and changed the functions of licensed works. With the emergence of digital music content, music has growingly been used for secondary purposes (e.g. setting as background music for web sites or sharing between friends via instant messaging services) rather

than being owned, leading to a sharp drop in demand for offline music albums. Also contributing to this are the difficulties that the general public experiences in detecting quality differences between legal and illegal digital music content and the sophistication of related technologies.

(2) Increase in Infringements on Licensed Works Market

The scale of infringement on the licensed works market as a whole increased by around 381.4 billion won (18.0%) from 2,117,250,825,248 won in 2010 to 2,498,661,168,324 in 2011. The volume of these infringements grew by approximately 280 million cases (31.5%), from 888,173,824 in 2010 to 1,168,170,207 in 2011.

The scale of infringement of licensed works increased due to the higher price acceptance of consumers for licensed works. With consumers citing high price as the main reason for turning to illegal reproductions²⁶⁾, it is evident that pricing is an important factor in the choice of consumption. Nowadays, consumers are more open to purchasing licensed works thanks to improved content quality and more widespread circulation of licensed works through smart phones and IPTV. The infringement of licensed works accounted for 55.6%²⁷⁾ of the illegal reproduction market in 2011, which is an increase from 46.9% in 2010.

The scale of infringements on the licensed music works market (in terms of volume) as a whole increased by 44.4% compared to the previous year. This increase can be broken down into 64.6% online and 38.1% offline. The Korean wave and reality television singing programs such as I'm a Singer,

26) The users' perceived value of licensed works (music, movies, broadcast programs) is between 65% and 82% of the actual market price (Source: 2010 Survey on the Acceptance of Copyright Protection, Copyright Protection Center).

27) Calculated by dividing the infringement scale of the licensed works market (based on cases) over the size of the market for illegal reproductions. Refers to cases where users would have purchased licensed works if not for their illegal reproductions.

Great Birth, and Super Star K3 have created the desire in consumers to own music content. Consumers are now more inclined to purchase music if illegal reproductions are not available. Legal music content providers such Melon and Soribada have also contributed to this phenomenon. While there was little change in the infringement rate of licensed works for other content types (movies, broadcast programs, publications and games), but the infringement rate for music increased from 55.7% in 2010 to 69.7% in 2011.

The infringement scale for movies and broadcast programs increased in the online licensed works market, but decreased otherwise. In particular, the infringement rate on the offline licensed works market dropped by 13.8% and 5.4% for movies and broadcast programs, respectively. This is seen as a result of improved accessibility to online content purchases with the more vibrant download market, and partnerships between copyright holder and OSPs. The increased demand for online content is also caused by the proliferation of smart phones and other portable players. Another contributor to the decreased offline infringement is the availability of high-quality HD files online. These files allow high-quality viewing simply by connecting a laptop to a TV via an HDMI cable. Consumers are thus less likely to purchase offline licensed works at higher cost.

The infringement scale (volume) of publications increased by 36.9% online and 13.3% offline, amounting to a total of 21.7%. The publication market used to be more active in paper form before the advent of electronic books. More users are now seeking online publications due to the expanded e-book market and proliferation of smart devices. The scale of infringements of licensed works out of the total market for illegal reproductions increased slightly from 31.0% in 2010 to 34.7% in 2011. This was also triggered by the increased demand for online content.

The scale of infringements on the licensed games market (volume) grew by 42.1% year-on-year. This surge in infringements resulted from the larger market for illegal reproductions.²⁸⁾ Users are more willing to make purchases due to improved game quality and the variety of platforms offered by smart phones and tablet PCs. The increase in infringement scale of games is With App Store and other open markets providing affordable games, consumers feel less reluctant in purchasing legal content.

(3) Gap in Unit Cost between Illegal Reproductions and Licensed Works

The scale of infringement in the licensed works market may be smaller than in the illegal reproduction market in terms of volume but is greater when considered in monetary terms. This is attributable to the price gap between illegal reproductions and licensed works. In the case of online music content, for example, the per-piece download cost of licensed songs is set at around 133 won, while illegal reproductions are sold at 0-2 won per song, roughly 100 times lower than the price for licensed works. This accounts for why the scale of infringement in the licensed works market is smaller than that in the illegal reproduction market in volume terms but much greater when taken in monetary terms.

(4) Infringements in Licensed Works Market for Online and Offline Illegal Reproductions

In 2011, there were more infringements on the licensed works market caused by online illegal reproductions than offline for all five types of content. Similar to the results of 2010, the infringement rate caused by

²⁸⁾ Unlike other content types (music, movies, broadcast programs, and publications), the market size of illegally reproduced games recorded a growth of 28%.

online and offline illegal reproductions was 83.4% and 16.6%, respectively.

The scale of infringements caused by online illegal reproductions increased for all types of content (music, movies, publications and games) with the exception of broadcasting programs, while those caused by offline illegal reproductions increased in music, publications, and games. Even though the infringement rates for each content showed almost no change, the difference was quite significant in monetary terms due to greater infringements in the licensed works market arising from an increased demand for content.

<Table 3> A comparison of the scale of infringement of the duly licensed works market by online and offline illegal reproductions

Classification	Year 2010		Year 2011	
	Scale of infringement of licensed market by online illegal reproductions	Scale of infringement of licensed market by offline illegal reproductions	Scale of infringement of licensed market by online illegal reproductions	Scale of infringement of licensed market by offline illegal reproductions
Music	471,298,966,166 won	73,975,865,712 won	515,630,120,095 won	75,352,305,679 won
	86.43%	13.57%	87.25%	12.75%
Movies	624,942,172,932 won	68,367,962,919 won	735,436,180,113 won	58,709,197,161 won
	90.14%	9.86%	92.61%	7.39%
Broadcast programs	251,780,879,843 won	31,183,204,501 won	173,539,233,816 won	22,936,091,868 won
	88.98%	11.02%	88.33%	11.67%
Publications	224,539,561,495 won	134,396,947,342 won	243,273,382,560 won	136,691,424,541 won
	62.56%	37.44%	64.03%	35.97%
Games	190,957,307,912 won	45,807,956,426 won	416,944,780,742 won	120,148,451,749 won
	80.65%	19.35%	77.63%	22.37%
Total	1,763,518,888,348 won	353,731,936,900 won	2,084,823,697,326 won	413,837,470,998 won
	83.29%	16.71%	83.44%	16.56%

(5) Reduction in Potential Licensed Works Market Infringement Rate

The term “potential licensed works market infringement rate” refers to the ratio of the size of infringement on licensed works in the potential licensed works market. In 2011, the licensed works market infringement rate stood at 18.8%, down 0.4%P from the previous year’s rate(19.2%) and as much as 12.0%P from the rate in 2006(30.8%).²⁹⁾ This suggests continued improvement in the copyright protection environment.

<Table 4> The infringement rate of the potential licensed works market

Classification	Market scale of duly licensed works (A)	Scale of infringement of duly licensed works market (B)	Market scale of potential duly licensed works (C = A + B)	Infringement rate of potential duly licensed works market (B/C)
Year 2006	4,537,000,000,000 won ³⁰⁾	2,019,100,000,000 won	6,556,100,000,000 won	30.8%
Year 2008	8,421,300,000,000 won	2,423,400,000,000 won	10,844,800,000,000 won	22.3%
Year 2009	8,150,700,000,000 won	2,249,700,000,000 won	10,400,500,000,000 won	21.6%
Year 2010	8,934,700,000,000 won	2,117,200,000,000 won	11,052,000,000,000 won	19.2%
Year 2011	10,815,300,000,000 won ³¹⁾	2,498,700,000,000 won	13,314,000,000,000 won	18.8%

29) It should be noted that the results should not be merely compared, as the survey method, subjects, population and number of samples used are different from those of “the 2007 Annual Report for Copyright Infringement Prevention”(prepared as of 2006).

30) Game and broadcast content were not included in 2006.

31) In 2011, the outcome materials of the scale of the licensed works market were unified by referring to ‘2011 Content Industry Statistics’, when calculating the scale of the licensed offline publications.

Appendix

- Summary of Size of Illegal Reproductions Market and Scale of Infringement in the Duly Licensed Works Market in 2011 / 360
-

Summary of Size of Illegal Reproductions Market and Scale of Infringement in the Duly Licensed Works Market in 2011

1. The Market for Illegal Reproductions

Total Size of Illegal Reproductions Market

Classification	Year 2010		Year 2011	
	Market Size (volume)	Market Size (Korean won)	Market Size (volume)	Market Size (Korean won)
Music	1,120,034,857	107,533,852,809	1,291,569,272	114,575,178,606
Movies	240,043,033	111,847,903,821	251,455,964	61,595,848,828
Broadcast Programs	350,500,788	82,629,440,510	350,585,366	46,266,840,961
Publications	159,353,560	178,990,036,744	173,600,693	172,595,513,011
Games	25,776,907	29,172,031,466	33,058,910	27,012,537,758
Total	1,895,709,145	510,173,265,350	2,100,270,205	422,045,919,164

※ Total Size of Illegal Reproductions Market in 2009 : 878,439,761,225 won

Size of Online Illegal Reproductions Market

Classification	Year 2010		Year 2011	
	Market Size (volume)	Market Size (Korean won)	Market Size (volume)	Market Size (Korean won)
Music	891,176,307	1,717,266,809	1,041,438,502	691,137,106
Movies	224,817,114	77,132,808,501	241,256,687	37,974,323,296
Broadcast Programs	338,128,348	57,884,560,510	342,894,496	27,039,665,961
Publications	130,781,278	9,662,188,921	142,340,263	12,144,312,609
Games	22,721,813	19,395,730,666	28,373,395	8,064,315,098
Total	1,607,624,860	165,792,555,407	1,796,303,343	85,913,754,070

※ Size of Online Illegal Reproductions Market in 2009 : 187,007,072,171 won

Size of Offline Illegal Reproductions Market

Classification	Year 2010		Year 2011	
	Market Size (volume)	Market Size (Korean won)	Market Size (volume)	Market Size (Korean won)
Music	228,858,550	105,816,586,000	250,130,770	113,884,041,500
Movies	15,225,919	34,715,095,320	10,199,277	23,621,525,532
Broadcast Programs	12,372,440	24,744,880,000	7,690,870	19,227,175,000
Publications	28,572,282	169,327,847,823	31,260,430	160,451,200,402
Games	3,055,094	9,776,300,800	4,685,515	18,948,222,660
Total	288,084,285	344,380,709,943	303,966,862	336,132,165,094

※ Size of Offline Illegal Reproductions Market in 2009 : 691,432,689,055 won

2. Scale of Infringement of Duly Licensed Works Market

Infringement Scale of Entire Duly Licensed Works Market

Classification	Year 2010		Year 2011	
	Market Size (volume)	Market Size (Korean won)	Market Size (volume)	Market Size (Korean won)
Music	623,597,344	545,274,831,878	900,328,778	590,982,425,774
Movies	112,485,639	693,310,135,851	109,517,994	794,145,377,274
Broadcast Programs	91,409,584	282,964,084,344	82,162,159	196,475,325,684
Publications	49,459,684	358,936,508,837	60,211,593	379,964,807,101
Games	11,221,573	236,765,264,338	15,949,683	537,093,232,491
Total	888,173,824	2,117,250,825,248	1,168,170,207	2,498,661,168,324

※ Infringement Scale of Entire Duly Licensed Works Market in 2009 :
2,249,740,253,582 won

Infringement Scale of Online Duly Licensed Works Market

Classification	Year 2010		Year 2011	
	Market Size (volume)	Market Size (Korean won)	Market Size (volume)	Market Size (Korean won)
Music	147,018,124	73,509,062,000	241,990,278	32,184,706,974
Movies	39,718,757	58,042,710,409	46,760,492	125,986,703,744
Broadcast Programs	77,325,832	43,487,947,035	68,839,206	46,072,509,267
Publications	17,648,856	73,938,648,605	24,164,293	98,927,688,179
Games	6,063,834	25,813,741,755	7690871	203,115,134,023
Total	287,775,403	274,792,109,804	389,445,140	506,286,742,187

※ Infringement Scale of Online Duly Licensed Works Market in 2009 :
301,703,744,508 won

Infringements Scale of Offline Licensed Works Market

Classification	Year 2010		Year 2011	
	Market Size (volume)	Market Size (Korean won)	Market Size (volume)	Market Size (Korean won)
Music	476,579,220	471,765,769,878	658,338,500	558,797,718,800
Movies	72,766,882	635,267,425,442	62,757,502	668,158,673,530
Broadcast Programs	14,083,752	239,476,137,309	13,322,953	150,402,816,417
Publications	31,810,828	284,997,860,232	36,047,300	281,037,118,922
Games	5,157,739	210,951,522,583	8,258,812	333,978,098,468
Total	600,398,421	1,842,458,715,444	778,725,067	1,992,374,426,137

※ Infringements Scale of Offline Duly Licensed Works Market in 2009 :
1,948,036,509,074 won

2012 저작권 보호 연차보고서 편찬위원회

■ 자문위원

최봉현 산업연구원 연구위원
김종원 상명대학교 저작권보호학과 교수
이대희 고려대학교 법학과 교수
장건춘 전남대학교 행정학과 교수
정상철 문화관광연구원 책임연구원

■ 한국저작권단체연합회 저작권보호센터

김좌현 조사홍보팀 팀장
정성희 조사홍보팀 과장
이용일 조사홍보팀 대리
정세영 조사홍보팀 대리

■ (주)한국갤럽조사연구소

박병일 본부장
차광섭 책임연구원
고진주 선임연구원
유준오 선임연구원
이상준 선임연구원
강병철 선임연구원
고은희 연구원
조다애 연구원

2012 저작권 보호 연차보고서

2012년 5월 인쇄

2012년 5월 발행

발행인 이 상 벽

발행처 한국저작권단체연합회 저작권보호센터
서울시 마포구 월드컵북로 400 문화콘텐츠센터 10층
TEL : 1588-0190 FAX : (02) 3153-2709

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.

한국저작권단체연합회 저작권보호센터 • 서울 마포구 월드컵북로 400 (상암동 DMC단지 문화콘텐츠센터 10층)
Tel_1588, 0190 • Fax_02, 3153, 2709 • Homepage_www.cleancopyright.or.kr

