

# 문화예술산업의 저작권에 관한 연구

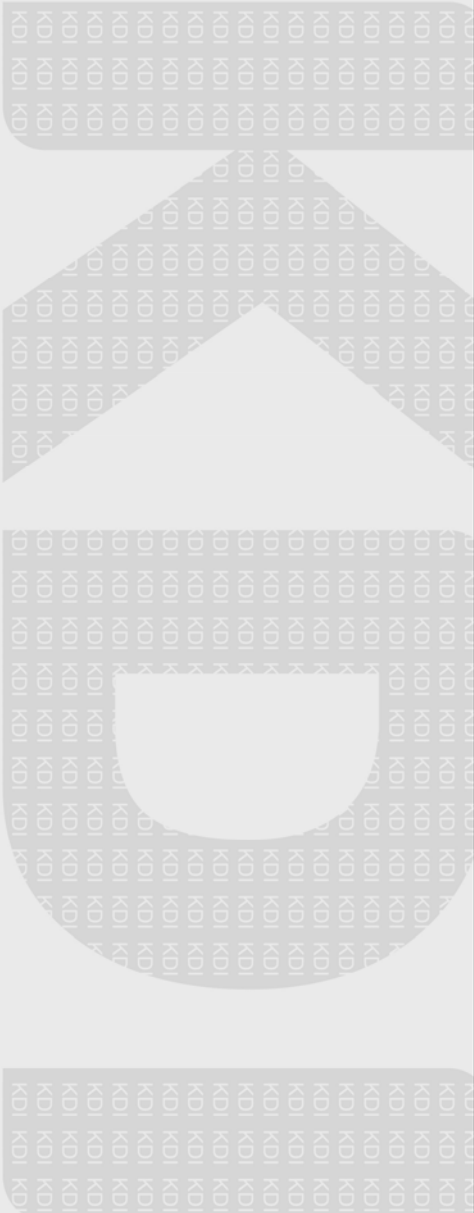
김 정 욱

KOREA DEVELOPMENT INSTITUTE



# 문화예술산업의 저작권에 관한 연구

김정욱



## 발간사

저작권이란 저작자가 자신의 저작물을 독점적으로 이용하거나 이를 남에게 허락할 수 있는 인격적, 재산적 권리를 말한다. 저작권의 보호는 그 대상과 기간, 범위의 확장을 통한 사전적 보호와, 분쟁에 대한 배상수준의 강화나 원만한 분쟁 해결을 위한 지원 등 사후적 보호로 구분된다. 저작권 보호수준을 강화할 경우 저작활동을 활성화하는 효과를 기대할 수 있고 한편으로는 저작물의 활용을 기초로 한 새로운 창작활동을 위축시킬 가능성이 있다. 따라서 저작권 보호의 적절한 수준에 대한 논의가 필요하다.

문화예술산업은 창작자의 창작활동 및 창작의 결과물인 저작물이 근간을 이루는 산업분야로 건전한 창작활동과 저작권에 대한 보호가 적절하게 이뤄질 때 산업의 활성화를 기대할 수 있다.

특히 최근 저작권 보호기간의 연장, 저작권자에 대한 수익분배 변화, 해외 시장에서의 저작권 분쟁 가능성 증대 등 다양한 쟁점들이 발생하고 있다. 이에 저작권 보호 수준의 현황 및 저작권 분쟁의 양태를 파악하는 것이 유의미할 것으로 판단되어 본 연구를 시행하였다.

저작권 관련 분쟁은 점차 증가하고 있으며 관련한 사회적 비용도 급증하고 있다. 그간의 저작권에 대한 논의는 특정 사례를 분석하거나 법리 연구에 한정된 측면이 있어 전반적인 분석이 미흡하였으나, 본 연구에서는 저작권과 관련된 다수의 소송자료 분석을 통해 저작권을 둘러싼 분쟁이 어떠한

양태를 보이고 있는지 분석하여 전반적인 저작권 관련 분쟁에 대한 시사점을 제공하였다는 데 그 의의가 있다. 특히 문화예술산업 중 분쟁의 규모가 크고 사회적으로 저작권 보호에 대한 논의가 집중되고 있는 음악과 출판 산업을 중심으로 살펴보았다.

저자는 연구과정에서 귀중한 조언과 격려를 아끼지 않은 본원의 연구위원들에게 감사를 표하고 있다. 아울러 다수의 소송 판례문 수집 및 분석에 큰 도움과 자문의견을 준 김진욱 변호사와 연구자료 분석에 도움을 준 위서연 연구원에게 감사하며, 본 연구의 초고를 읽고 유익한 의견을 제시해 준 익명의 검토자 두 분에게도 감사의 뜻을 전하고 있다.

끝으로 본 연구에서 제시된 내용은 저자 개인의 의견이며, 본원의 공식적인 견해가 아님을 밝혀 둔다.

2014년 12월  
한국개발연구원 원장  
김 준 경

# 목차

발간사	
요 약	1
<b>제1장 서론</b>	3
<b>제2장 저작권 보호에 대한 기본모형 분석</b>	5
제1절 저작권 보호에 대한 기본모형	5
1. 저작권 보호와 저작자의 창작 노력	5
2. 저작권 침해와 기대수익	6
3. 저작권 침해와 저작자의 노력 수준	7
4. 저작권 침해의 처벌 효과	7
5. 저작권 보호 강화의 효과	9
제2절 기본모형에 대한 비판	10
1. 저작권 보호와 저작자의 수익	11
2. 저작권 보호기간과 사회적 창작활동 수준	12
3. 저작권 보호 강화에 따른 사회적 비용	13
4. 소결	13
<b>제3장 문화예술산업과 저작권 보호 현황</b>	14
제1절 저작권 보호 관련 현황	14

1. 저작권과 저작권 관리 .....	14
2. 저작권 보호를 위한 단속 및 처벌 .....	16
제2절 저작권료와 문화예술산업 .....	19
1. 음악산업에서의 저작권 비중 .....	20
2. 출판산업에서의 저작권 비중 .....	25
3. 소결 .....	28
<b>제4장 저작권 소송 분석 .....</b>	<b>30</b>
제1절 저작권 관련 소송 .....	31
1. 문화예술분야의 저작권 소송 .....	31
2. 음악분야의 분쟁 .....	51
3. 출판분야의 분쟁 .....	59
<b>제5장 결 론 .....</b>	<b>65</b>
참고문헌 .....	68
부 록 .....	70
ABSTRACT .....	79

## ◆ 표 목 차

〈표 3- 1〉 국내 신탁관리단체의 저작권 권리 .....	15
〈표 3- 2〉 연도별 저작권법 위반 현황(대검찰청) .....	17
〈표 3- 3〉 연도별 주요 단속 현황 .....	18
〈표 3- 4〉 연도별 한국저작권위원회의 시정권고건수 .....	18
〈표 3- 5〉 산업별 저작권 요소 비중 현황 .....	20
〈표 3- 6〉 우리나라의 음악형태별 음악시장 규모 현황 .....	21
〈표 3- 7〉 로엔 엔터테인먼트 음원가격 변동 .....	23
〈표 3- 8〉 CJ E&M 음원가격 변동 .....	23
〈표 3- 9〉 로엔 엔터테인먼트 매출액, 영업이익 현황 .....	24
〈표 3-10〉 CJ E&M 음악/공연/온라인 사업부문 매출액 현황 .....	25
〈표 3-11〉 출판사 '창비' 매출액 및 저작권료 비율 .....	26
〈표 3-12〉 출판사 '민음사' 매출액 및 저작권료 비율 .....	27
〈표 3-13〉 출판사 '비룡소' 매출액 및 저작권료 비율 .....	27
〈표 3-14〉 출판사 '사계절출판사' 매출액 및 저작권료 비율 .....	28
〈표 3-15〉 출판사 '민음인' 매출액 및 저작권료 비율 .....	28
〈표 4- 1〉 진정저작권 판례분야별 발생 수(1971~2013년) .....	32
〈표 4- 2〉 분야별 주문금액 .....	37
〈표 4- 3〉 저작권 분쟁 관련 청구금액 .....	39
〈표 4- 4〉 저작권 분쟁 주문금액 .....	40
〈표 4- 5〉 저작권산업 명목생산액 .....	42
〈표 4- 6〉 핵심 저작권산업의 부문별 명목생산액 .....	43

## 표목차

〈표 4- 7〉 연도별 합법저작물 시장규모와 전년 대비 증가율 .....	43
〈표 4- 8〉 저작권산업 규모 대비 저작물 시장의 규모 .....	44
〈표 4- 9〉 저작권산업 생산규모 대비 분쟁에 대한 보상금액 .....	44
〈표 4-10〉 저작물의 매출액 대비 저작권 분쟁 보상금액 .....	45
〈표 4-11〉 저작권 분쟁 2심의 발생 추이 .....	47
〈표 4-12〉 전체 민사본안사건과 저작권 민사사건 항소율 비교 .....	48
〈표 4-13〉 저작권 분쟁 상고심 추이 .....	49
〈표 4-14〉 전체 민사본안사건과 저작권 사건의 상고율 비교 .....	50
〈표 4-15〉 음악분야 소송건수 단계별 추이 .....	51
〈표 4-16〉 음악분야 저작권 분쟁 청구금액 .....	54
〈표 4-17〉 음악분야 저작권 분쟁 주문금액 .....	55
〈표 4-18〉 음악분야 저작권 분쟁의 특성 .....	58
〈표 4-19〉 출판분야 소송건수 단계별 추이 .....	59
〈표 4-20〉 출판분야 1심 청구금액 추이 .....	62
〈표 4-21〉 출판분야 1심 주문금액 추이 .....	63
〈부표 1〉 세계 콘텐츠시장 부문별 규모 및 전망 .....	70
〈부표 2〉 국내 콘텐츠산업 매출액 현황 .....	71
〈부표 3〉 문화콘텐츠산업의 부가가치액 .....	72
〈부표 4〉 산업별 종사자 1인당 부가가치액 .....	72
〈부표 5〉 문화콘텐츠산업 종사자 1인당 부가가치액 .....	73
〈부표 6〉 문화콘텐츠산업의 부가가치율 .....	74
〈부표 7〉 한국과 미국, EU의 문화예술 교육과정 재학생 수(전문대 이상) .....	75
〈부표 8〉 미국과 한국의 문화예술직종 종사자 수 .....	76



## ◆ 그 림 목 차

[그림 2- 1] 저작자의 노력에 따른 저작물 기대수익 .....	6
[그림 2- 2] 저작권 침해 발생 시 저작자의 노력 수준 .....	8
[그림 3- 1] 국내 디지털 음악 형태별 매출액 비중의 변화 .....	22
[그림 4- 1] 전체 저작권 분쟁건수 추이(1988~2013년) .....	34
[그림 4- 2] 연평균 소송 진행기간 추정치 .....	34
[그림 4- 3] 전체 원고 중 법인의 비율(1988~2013년) .....	35
[그림 4- 4] 전체 피고 중 법인의 비율(1988~2013년) .....	35
[그림 4- 5] 원고 중 저작권자의 비율에 대한 추이 .....	35
[그림 4- 6] 저작권 분쟁 평균 청구금액 추이(1988~2013년) .....	37
[그림 4- 7] 저작권 분쟁 평균 주문금액 추이(1988~2013년) .....	41
[그림 4- 8] 연도별 청구금액 대비 주문금액 비중 추이 .....	41
[그림 4- 9] 항소심 발생 추이(1988~2013년) .....	46
[그림 4-10] 음악분야 저작권 분쟁 1심 건수 추이(1992~2014년) .....	52
[그림 4-11] 음악분야 1심 연평균 청구·주문 금액(1991~2013년) .....	53
[그림 4-12] 음악분야 소액 소송건수 .....	56
[그림 4-13] 음악분야 소액사건의 연간 평균 청구·주문 금액 .....	57
[그림 4-14] 출판분야 분쟁 건수 .....	61
[그림 4-15] 출판분야 1심 청구·주문 금액 .....	61
[그림 4-16] 출판분야 소액사건 청구·주문 금액 .....	64
[부도 1] 한국과 미국의 문화예술직종 취업자 비율 대비 상용근로자 비율 .....	77

## 요 약

---

본 연구에서는 문화예술산업에서의 저작권 관련 소송자료를 통해 우리나라 저작권 관련 분쟁의 양태와 저작권 보호수준에 대해서 살펴보았다. 최근 저작권과 관련된 분쟁의 수는 급증하였고 이에 따라 저작권과 관련된 보상 금액의 수준도 크게 증가하였다. 이는 저작권자뿐만 아니라 저작권을 이용하는 일반 대중들의 저작권에 대한 인식이 제고되고 있음을 방증한다. 또한 저작권 분쟁의 청구 및 주문 금액이 증가한다는 점은 사후적인 보호제도 마련의 측면에서는 긍정적이다. 하지만 저작권 분쟁으로 인한 사회적 비용이 지속적으로 증가할 가능성이 있음을 알 수 있어 저작권의 정당한 이용을 위한 사전적 인식 제고가 더욱 필요할 것으로 보인다.

저작권 관련 분쟁의 경우 1심의 판결에 불복하여 상급심으로 진행되는 비율이 전체 민사분쟁에 비해 높다는 점을 볼 때 저작권과 관련된 법리해석의 명확화 및 법제도의 현실 반영도, 투명성 제고 등의 노력이 필요할 것으로 보인다.

특히 저작권과 관련된 분쟁은 개인 저작권자와 저작권 이용자 간의 분쟁에서 점차 법인과 법인 사이의 분쟁으로 변화하고 있음을 발견하였다. 따라서 개인 저작권자가 양질의 법률 서비스를 제공받을 수 있는 지원방안을 마련함으로써 저작권자의 창작활동과 저작물의 보호수준도 제고할 수 있을 것이다.



## 제1장

---

# 서론

문화예술산업은 창작자의 창작활동 및 그 결과물인 저작물이 근간을 이루는 산업분야이다. 문화예술산업의 활성화를 위해서는 건전한 창작활동과 저작권에 대한 보호 및 강화가 요구된다. 본 연구에서는 문화예술산업에서의 저작권 현황을 개괄하고, 저작권을 둘러싼 소송의 양태를 살펴보고자 한다.

저작권이란 저작자가 자신의 저작물을 독점적으로 이용하거나 이를 남에게 허락할 수 있는 인격적, 재산적 권리이다. 이러한 저작자의 권리가 적절하게 보호되고 있는지, 저작자와 저작물 이용자의 저작권 보호에 대한 인식은 어느 정도인지 분석하기 위해 우선 문화예술산업의 현황 및 저작권 관련 법적 분쟁의 수와 그와 관련된 소송금액 수준을 살펴보는 것이 필요하다. 저작권 관련 정책에 대한 논의에 앞서서 문화예술산업의 특성 및 동 산업 내 저작권의 중요도를 고찰하는 것이 요구되는 바이다.

저작권 보호는 보호의 대상, 기간, 범위 등의 확장을 통한 사전적 보호와, 저작권 관련 분쟁 발생 시 손해배상 수준의 강화 및 분쟁 해결의 원활화 등 사후적 보호로 구분할 수 있다. 저작권 보호의 기대효과가 적절하게 실현되기 위해서는 사전적인 저작권보호제도의 확립과 더불어 저작권 분쟁에서의 사후적인 저작권 보호가 강화될 필요가 있다. 이러한 저작권 보호의 강화는 저작활동을 활성화하는 효과를 기대할 수 있는 반면, 지나친 저작권 보호는 해당 저작물의 활용을 기초로 한 새로운 창작활동을 위축시킬 가능

성이 있다. 따라서 저작권 보호의 강화는 이러한 부작용을 감안하여 적절한 수준으로 추진될 필요가 있다. 특히 최근 저작권 보호기간의 연장,<sup>1</sup> 저작권자에 대한 수익분배 변화, 해외 시장에서의 저작권 분쟁 가능성 증대 등 다양한 쟁점들이 발생하고 있음을 감안할 때, 저작권의 현황 및 저작권 분쟁의 양태를 파악하는 것이 유의미할 것으로 판단된다.

본 연구에서는 간단한 모형 분석을 통해 저작권 보호에 대한 기대효과와 이익의 현실적 한계를 제시하고자 한다. 또한 문화예술산업 및 특정 분야의 특성을 충분히 감안하여 저작권 정책에 대한 개선을 시도하는 것이 요구되는바, 문화예술산업에서의 저작권 관련 현황을 살펴보고자 한다.

저작권 관련 분쟁은 점차 증가하고 있으며 관련한 사회적 비용도 급증하고 있다. 여기에서는 저작권 관련 소송자료 분석을 통해 저작권을 둘러싼 분쟁이 어떠한 양태를 보이고 있는지 살펴보고자 한다. 그간의 저작권에 대한 법적 논의는 특정 사례를 분석하거나 법리 연구에 한정된 측면이 있어,<sup>2</sup> 전반적인 분쟁 양태에 대한 분석은 미비한 실정이다. 이에 본 연구에서는 다수의 소송자료를 분석하여 저작권 관련 분쟁에 대한 이해도를 제고하고자 한다. 특히 문화예술산업 중 그 규모가 크고 다양한 법적 분쟁이 발생하고 있는 음악, 출판 산업을 중심으로 소송 사례를 분석하게 된다.

본 연구의 구성은 다음과 같다. 제2장에서는 저작권 보호에 대한 기본적인 이론모형 및 한계를 제시하고, 제3장에서는 문화예술산업의 현황과 산업 내 저작권 보호 양태를 살펴보고자 한다. 제4장에서는 문화예술산업의 저작권과 관련된 소송자료를 분석하여 저작권 보호 수준 및 그와 관련된 법적 비용의 추이와 규모를 살펴본다. 본 연구는 이러한 일련의 병렬적 분석을 통해 저작권에 대한 이해도 제고를 유도하고자 한다.

---

1 우리나라의 경우 한·미 FTA 협정 체결에 따라 2013년 7월부터 저작권 보호기간이 기존 사후 50년에서 사후 70년으로 연장되었다.

2 예컨대 『저작권법상의 쟁점적 과제에 관한 비교법적 연구 1』(한국저작권위원회[2009])에서는 선진국을 중심으로 저작권 제도를 비교 연구하였다. 『퍼블리시티권에 관한 국내 실태 조사』(홍승기[2012])에서는 퍼블리시티권(초상권) 인정 여부에 대한 쟁점을 분석하였다. 『K-POP 저작권 분쟁 사례집』(김진욱[2013])에서는 음반시장에서 발생한 저작권 관련 분쟁 사례를 정리하여 국내 저작권에 대한 이해도 제고를 도모한 바가 있다.

## 제2장

# 저작권 보호에 대한 기본모형 분석

### 제1절 저작권 보호에 대한 기본모형

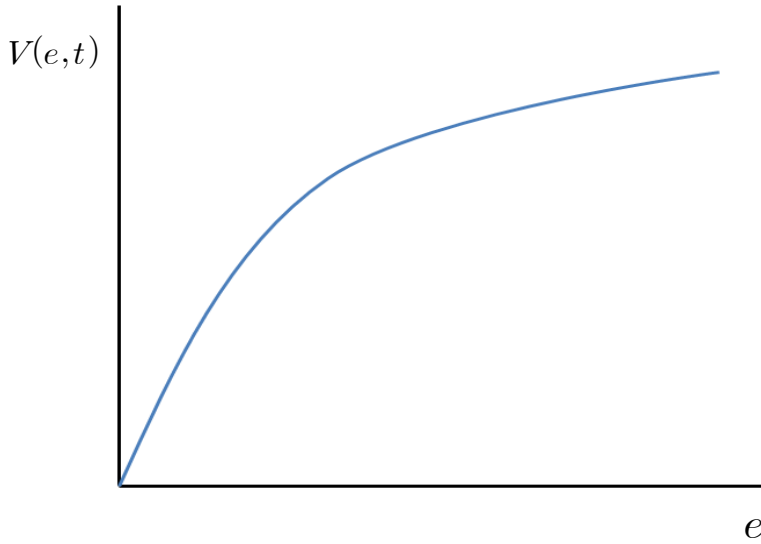
#### 1. 저작권 보호와 저작자의 창작 노력

본 장에서는 모형 분석을 통해 저작권 보호의 효과를 살펴보고자 한다. 저작권의 설정대상인 저작물을 만들기 위해서 저작자는 일정 수준의 노력을 투입하게 된다. 저작물의 가치는 이러한 노력에 비례한다고 가정하는 것이 합리적일 것이다. 저작자가 투입하는 노력의 수준은 저작물의 가치 혹은 저작권으로부터의 기대수익에 의해 결정된다고 가정하자. 만일 저작권의 침해(infringement)가 없다고 하면, 저작권으로부터의 기대수익은 저작권이 보호되는 기간을 고려한 저작물의 시장가치로 볼 수 있다.

이를 모형으로 표현하면 다음과 같다. 저작자의 노력 수준을  $e$ 라고 하자. 여기에서  $e$ 는 분석의 편의상 저작자의 노력을 화폐 단위로 변환한 수치로 가정한다. 저작권으로부터의 기대수익은 저작권이 보호되는 기간  $t$ 를 감안하여  $V(e, t)$ 로 표현<sup>3</sup>할 수 있다. 이 경우 저작자는 저작물로부터의 순이익인  $V(e, t) - e$ 를 최대화하는 노력 수준  $e$ 를 선택하게 된다.  $e^* =$

3 물론  $V$ 는 저작물의 가격 결정과정, 유통 및 소비 행태 등에 의해 큰 영향을 받는다. 본 모형에서는 이를 고려치 않고 단순화하였다. 저작활동이 일어나는 당시에는  $V$ 의 기댓값을 고려하여 저작활동의 정도를 결정하게 된다.

[그림 2-1] 저작자의 노력에 따른 저작물 기대수익



$\operatorname{argmax}\{V(e, t) - e\}$ 라고 하면,  $e^*$ 는 사회적으로 최적 수준<sup>4</sup>과 동일하다. 즉, 저작권의 침해가 없는 경우 주어진 저작권 보호기간하에서 저작자는 사회적으로 최적인 노력 수준을 선택하게 된다. 최적 수준  $e^*$ 의 존재 및 모서리 해(corner solution)의 배제를 위해  $V_e > 0$ ,  $V_{ee} < 0$ 이라고 가정하자.<sup>5</sup> 이를 그림으로 표현하면 [그림 2-1]과 같다.

## 2. 저작권 침해와 기대수익

다음으로 저작권의 침해가 발생하는 경우를 살펴보자. 침해가 발생하면 저작물의 시장가치 중  $\delta$ 부분이 침해자의 불법적인 수익이 된다고 가정하자.  $\delta$ 는 저작권 침해로 인한 피해의 정도를 나타내는 변수이다. 만일 저작권 침해가 발생하지 않는다면  $V$ 의 저작물 가치가 실현되어 저작권자에게 수익으로 돌아가게 될 것이나, 저작권 침해로 인해 전체 가치 중  $\delta$ 부분이 줄어들

4 본 모형에서는 저작물의 소비로 인한 효용이 고려되지 않았기 때문에  $e^*$ 는 사회적으로 최적 수준으로 간주하기 어려울 가능성이 있다. 하지만 저작권의 가치  $V$ 가 소비자의 효용과 일치한다면 저작자의 수익과 사회 효용은 동일하게 된다.

5 여기서  $V_e = \frac{\partial V(e, t)}{\partial e}$ 이며,  $V_{ee} = \frac{\partial V_e}{\partial e} = \frac{\partial^2 V(e, t)}{\partial e^2}$ .

게 된다. 따라서  $\delta$ 는 전체 시장에서 저작권 침해자의 비율 혹은 저작권 침해로 인한 불법적 거래의 비율로 해석할 수 있다. 여기에서  $0 < \delta < 1$ 는 자연스러운 가정이다. 저작권을 침해한 경우 불법적인 수익이 발생하는 반면, 저작권 침해가 적발되는 경우 징역 또는 벌금 등 처벌이 발생한다.

저작권 침해 적발의 가능성을  $p$ , 적발 시 처벌의 금전적 가치를  $f$ 라고 한다면 저작권 침해의 기대수익은  $\delta \cdot V - p \cdot f$ 가 된다. 만일 적발 가능성  $p$  혹은 처벌 수준  $f$ 가 충분히 높다면  $\delta \cdot V - p \cdot f < 0$ 가 되어 저작권 침해가 발생하지 않게 된다. 반면, 적발 가능성이 현저히 낮거나 처벌 수준이 미미한 수준이라면  $\delta \cdot V - p \cdot f \geq 0$ 의 조건이 되어 저작권 침해가 발생하게 된다.

### 3. 저작권 침해와 저작자의 노력 수준

저작권 침해가 발생한 경우 저작자의 기대수익은 감소하게 되며  $(1 - \delta) \cdot V(e, t) - e$ 로 표현할 수 있다. 이 경우 주어진  $t$ 하에서 저작자의 노력 수준  $e^{**}$ 는 기대수익을 극대화하는  $e^{**} = \arg\max\{(1 - \delta) \cdot V(e, t) - e\}$ 로 결정된다.  $0 < \delta < 1$ 의 조건을 감안하면  $e^{**} < e^*$ 임을 쉽게 도출할 수 있다. 즉, 저작권 침해가 발생하는 경우 저작자의 창작 노력은 사회 최적 수준보다 감소하게 된다.

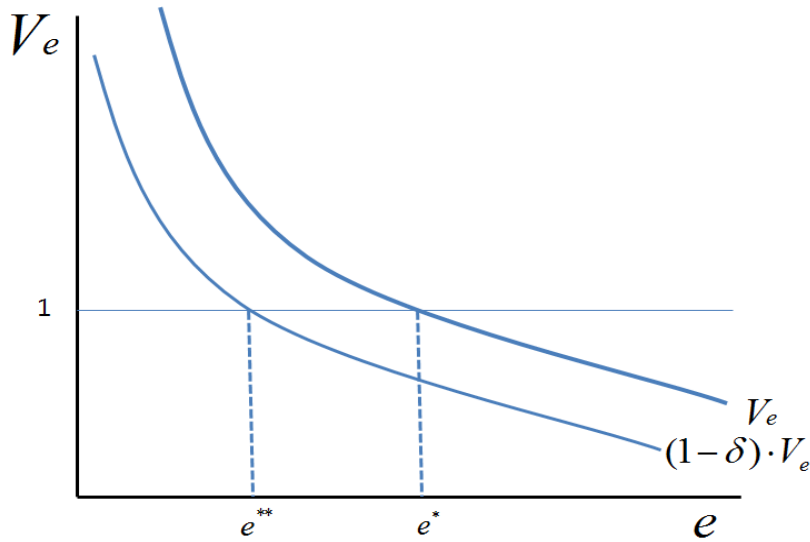
만일 침해의 피해가 크지 않아  $\delta$ 가 0으로 수렴한다면  $e^{**}$ 는  $e^*$ 수준에 접근하게 된다. 반면, 침해의 피해가 증가하여  $\delta$ 가 1에 근접한다면  $e^{**}$ 는 0으로 수렴하게 되어 저작활동이 일어나지 않게 된다. 이는 저작물의 불법침해 정도가 저작자의 창작활동에 큰 영향을 미침을 의미한다.

### 4. 저작권 침해의 처벌 효과

이론적으로 저작권 침해 시 적발의 확률과 처벌 강도의 변화는 저작활동에 유사한 효과를 갖게 된다. 적발의 확률이 높아지거나 처벌의 강도가 커



[그림 2-2] 저작권 침해 발생 시 저작자의 노력 수준



지는 경우 저작권 침해를 통한 불법적 기대이익이 감소하게 된다. 사회적으로 저작활동이 일어나기 위해서는 저작활동으로 인한 기대수익이 저작권 침해로부터의 기대수익보다 높은 수준이어야 한다. 즉,  $(1-\delta) \cdot V(e,t) - e \geq \delta \cdot V(e,t) - p \cdot f$ 의 조건이 필요하다.

앞서 분석한 모형에서는  $\delta$ 를 침해로 인한 피해의 정도를 나타내는 상수로 가정하였다. 하지만 여기서  $\delta$ 를 저작물시장에서의 저작권 침해자 비율로 해석할 수도 있다.  $\delta$ 를 내생화할 경우 여러 조건 변화에 따른 저작권 침해의 정도를 예측할 수 있다. 예컨대 저작권 침해에 대한 처벌을 나타내는  $p \cdot f$ 를  $\phi$ 라고 하면 다음을 쉽게 도출할 수 있다.

Lemma. 다음을 만족하는  $\bar{\phi}$ 가 존재한다.

(1)  $\bar{\phi}$ 보다 큰 모든  $\phi$ 에 대해서 저작권 침해가 발생하지 않는다.

즉,  $\forall \phi > \bar{\phi}, e^{**} = e^*$ 이며  $\delta = 0$ .

(2)  $\bar{\phi}$ 보다 작은 모든  $\phi$ 에 대해서 저작활동이 일어나지 않는다.

즉,  $\phi < \bar{\phi}$ 라면  $e^{**} = 0$ 이며  $\delta = 1$ .

(3)  $\phi = \bar{\phi}$ 인 경우 저작활동과 저작권 침해가 동시에 발생하는 균형이 존재한다. 즉,  $\phi = \bar{\phi}$ 라면  $e^{**} \leq e^*$ 이며  $0 \leq \delta \leq 1$ .

저작권 침해에 대한 처벌의 강도 혹은 침해에 대한 적발 확률이 충분히 높은 수준이라면 저작권 침해가 발생하지 않게 되며 사회적으로 최적인 수준의 저작활동을 기대할 수 있다.<sup>6</sup> 하지만 침해에 대한 적발 확률 및 처벌의 강화는 또 다른 사회적 비용을 야기하게 된다. 단속 및 적발에 필요한 재원은 적발 확률을 높이기 위한 사회적 비용의 대표적인 예이다. 저작권 침해자를 다수 적발하는 것은 전과자의 양산이라는 사회적 부작용도 발생시킬 수 있다.<sup>7</sup> 또한 처벌 수준의 강화는 법적 쟁의로 이어져 추가적인 사회적 비용이 발생할 수 있다. 따라서 저작권 침해에 대한 처벌의 강화는 그로 인한 추가적인 사회적 비용을 감안하여 신중하게 검토할 필요가 있다.

## 5. 저작권 보호 강화의 효과

저작권 보호 강화의 효과 분석을 위해 저작활동과 저작권 침해가 동시에 발생하고 있다고 가정하자. 이 경우 저작활동으로 인한 기대 순수익과 침해활동으로 인한 기대 순수익이 동일하게 된다. 즉,

$$(1 - \delta) \cdot V(e, t) - e = \delta \cdot V(e, t) - p \cdot f$$

의 조건이 성립한다. 이를 다시 정리하면,

$$(1 - 2\delta) \cdot V(e, t) - e + p \cdot f = 0$$

을 얻을 수 있다. 여기에서 음함수 정리(Implicit Function Theorem)에 의해 다음의 결과를 도출할 수 있다.

---

6 저작권 침해는 정보의 불확실성 및 비대칭성, 거래비용 등의 요인에 의해 발생할 수 있다. 본 모형에서는 저작권 침해에 대한 정보가 불확실하며 정보 획득에 상당한 비용이 소요된다는 점을 반영하지 못한 한계가 있다. 반면, 적발 확률이 1보다 작다는 점에서 정보의 불확실성 및 거래비용을 내포하고 있다고 볼 수 있다.

7 이러한 범법자 및 전과자 양산이라는 부작용을 방지하기 위해 검찰에서는 인터넷상의 저작권 침해행위에 대해 사안이 극히 경미한 경우에는 “저작권 교육조건부” 기소유예 처분을 내리고 있다.

Lemma.  $\frac{\partial e}{\partial p} > 0$ ,  $\frac{\partial e}{\partial f} > 0$ .

Proof. 음함수 정리에 의해  $\frac{\partial e}{\partial p} = -\frac{f}{(1-2\delta) \cdot V_e - 1}$ 이다.

저작자의 이익을 최대화하는 조건  $(1-\delta) \cdot V_e - 1 = 0$ 에서

$(1-2\delta) \cdot V_e - 1 < 0$ 을 쉽게 확인할 수 있다.

따라서  $\frac{\partial e}{\partial p} > 0$ 이 자명하다.  $\frac{\partial e}{\partial f} > 0$ 의 경우도 동일한 과정을

거쳐 증명할 수 있다.

이러한 결과는 저작권 침해에 대한 강경한 처벌이 저작활동의 강화를 유도한다는 점을 시사한다. 즉, 저작권 침해에 대한 단속활동 강화를 통한 적발 확률의 제고 혹은 처벌 수준의 강화는 저작활동 수준을 높일 것으로 기대된다.

저작권 보호의 강화가 보호기간의 증가를 통해 나타날 수도 있다. 보호기간  $t$ 의 증가가 저작권자의 기대수익을 늘린다고 가정하면, 즉  $V_t > 0$ 이라면 앞서 제시된 바와 같은 방식으로  $\partial e / \partial t > 0$ 을 쉽게 보일 수 있다. 이는 저작권 보호기간의 증가로 인해 창작활동의 증가가 기대됨을 의미한다.

## 제2절 기본모형에 대한 비판

앞에서 분석한 결과에 의하면 저작권 침해에 대한 처벌 강화 등 저작권 보호의 강화는 저작활동 수준을 높이는 효과가 있을 것으로 기대된다. 하지만 이러한 모형의 이론적 분석에는 다양한 한계가 존재한다. 여기에서는 저작권 보호 강화의 효과가 크지 않거나, 사회적으로 바람직하지 않을 수 있다는 점을 제시하고자 한다.

## 1. 저작권 보호와 저작자의 수익

기본모형은 저작권으로부터의 기대수익이 저작물의 사회적 가치와 동일하다고 가정하였다. 현실에서는 저작물로부터 발생하는 기대수익이 저작물의 사회적 가치와 다를 수 있다. 또한 저작물로부터 발생하는 기대수익은 저작권자가 전적으로 수취하는 것이 아니라 다양한 이해 당사자들에게 분배되고 있다. 예컨대 디지털 음원의 경우에는 음원서비스 업체, 제작사, 음반 유통사, 실연자 등이 작사자, 작곡자 등 저작권자와 수익을 배분받고 있다.

이 경우 저작권자의 수익은  $\alpha \cdot V(e,t)$ 가 되며 여기에서  $\alpha < 1$ 이 된다. 저작권자의 저작활동의 선택은  $e^{***} = \arg\max\{\alpha(1-\delta) \cdot V(e,t) - e\}$ 로 이루어지게 된다. 이는 저작권 보호의 강화로 인한 저작활동의 제고가 제한적으로 실현됨을 의미한다.  $\alpha < 1$ 임을 감안한다면  $e^{***} < e^{**}$ 임을 쉽게 확인할 수 있다.

현재의 분배구조가 저작자에게 불리하게 형성되어 있다는 인식이 있는데 이러한 인식이 사실이라면, 저작권 사용료의 증대 혹은 저작권 보호의 강화로 인해 불법적인 침해 감소가 발생한 경우 그로 인한 저작권자의 수익 증대는 매우 제한적일 수밖에 없다. 실제로 저작권 단체<sup>8</sup>는 국내 디지털 음원 권리자와 사용자의 수익분배율이 해외의 70 : 30의 분배구조에 미치지 못하는 60 : 40으로 저작자에게 불리한 분배구조라 주장하고 있다. 현재의 분배구조가 권리자에게 불리하게 형성되어 있다는 것이 사실이라면, 이는 저작권 보호의 강화를 통한 저작활동의 강화를 유도하는 효과가 제약적으로 실현됨을 시사한다. 따라서 창작활동의 강화를 유도하기 위해서는 저작권 보호의 강화와 더불어 저작자에게 돌아가는 수익분배에 대한 개선이 필요하다고 판단된다.

---

8 한국음반산업협회(구 한국음원제작자협회)·로엔 엔터테인먼트, 「음악 전송 사용료 중량제를 보는 두 개의 시선과 상생방안」, 『이슈와 논점』, 저작권보호센터, 2013. 5.

## 2. 저작권 보호기간과 사회적 창작활동 수준

기본모형에서는 저작권으로부터의 기대수익은 저작권이 보호되는 기간  $t$ 에 영향을 받는 것으로 가정하여  $V(e, t)$ 로 표현하였다. 저작권의 보호기간이 증가하면 저작권으로부터의 기대수익이 증대하여 저작활동의 강화를 기대할 수 있다. 하지만 과도한 보호기간의 설정은 사회 전체 수준의 창작활동을 위축시킬 수 있다.

현행 저작재산권의 보호기간은 「저작권법」 제44조(보호기간의 기산)에 의해 저작자가 사망하거나 저작물을 창작 또는 공표한 다음 해부터 기산하여 저작권자의 생존기간 동안과 사망 후 70년간 존속하는 것을 원칙으로 하고 있다. 이러한 저작권 보호기간은 1957년에 사망 이후 30년을 기준으로 제정되어 이후 50년, 70년으로 두 차례 연장된 바 있다. 하지만 저작권 보호기간의 적정성에 대한 논의는 지속적으로 이루어져 왔다.<sup>9</sup> 예컨대 William Patry(2013)는 오랜 기간이 지난 저작권의 경우 저작권자가 분명하지 않거나 저작권의 소유권이 확실하지 않은 경우가 많은데, 잠재적 이용자가 이러한 저작물을 제대로 이용할 수 없게 되어 오히려 공공의 효용을 저해할 수 있다고 제시하였다. 고아저작물<sup>10</sup>의 경우 저작권료를 지불할 의사가 있음에도 저작자를 찾을 수 없어 창의력의 기초가 될 모방이 이뤄지지 않아 창의성 빈곤의 문제를 발생시키고 새로운 저작물의 창작의욕을 저해하고 있다는 것이다. 아울러 William Patry(2013)는 저작권 보호기간이 저작권자의 사후 50년에서 사후 70년까지로 확대된 경우 추가적인 20년간 수입의 현재가치는 0.33% 증가하는 데 그칠 것으로 제시하였다.<sup>11,12</sup> Jason Schultz(2002)는 저작권 보호기간 동안 실제로 발행이 지속되고 있는 출판물은 2.3%에 그치고 있다는 점에서 저작권 보호기간의 과도함을 지적하였다.<sup>13</sup>

9 저작권 보호기간에 대한 자세한 내용은 〈부록〉 2에 제시하였다.

10 ‘고아저작물’이란 저작물을 이용하려는 자가 저작자를 찾을 수 없는 저작물을 말한다.

11 『저작권, 무엇이 문제인가』, William Patry 지음, 임원선 옮김, 한울 아카데미.

12 이는 할인율 7%를 적용한 수치이며 저작물로부터의 수익이 일정하게 유지된다는 가정 하에 분석한 결과이다.

13 Jason Schultz, *The Myth of the 1976 Copyright “Chaos” Theory*, 2002(William

저작물의 저작권 발생 초기에 대부분의 수익이 발생한다는 점과 저작권 보호로 인한 수익의 현재가치가 낮다는 점을 감안한다면, 저작권 보호기간의 과도한 설정은 저작활동의 강화에 큰 영향을 미치지 못한다고 할 수 있다. 더욱이 사회적 관점에서는 새로운 저작물의 창작활동이 저해된다는 점에서 저작권 보호기간의 적절한 수준을 고민할 필요가 있다.

### 3. 저작권 보호 강화에 따른 사회적 비용

기본모형의 분석에서 살펴본 바와 같이 저작권 보호의 강화는 사회적 비용을 야기할 수 있다. 단속 및 적발에 필요한 재원은 적발 확률을 높이기 위한 사회적 비용이다. 또한 저작권 침해자를 다수 적발하는 것은 전과자의 양산이라는 사회적 부작용도 발생시킬 수 있다. 또한 처벌 수준의 강화는 법적 쟁의로 이어져 추가적인 사회적 비용이 발생할 수 있다.

### 4. 소결

저작권 보호의 강화는 저작활동의 강화라는 순기능이 있을 것으로 기대된다. 하지만 이러한 기대효과를 실현하기 위해서는 저작권자에 대한 수익 분배 개선이 동시에 고민되어야 한다. 또한 저작권 보호 강화에는 새로운 창작활동의 위축 및 다양한 사회적 비용 야기라는 부작용도 존재하는바, 이를 종합적으로 고려하는 것이 요구된다.

---

Patry[2013], p.224에서 재인용).

## 제3장

---

# 문화예술산업과 저작권 보호 현황

## 제1절 저작권 보호 관련 현황

### 1. 저작권과 저작권 관리

저작권이란 저작자가 자신의 저작물을 독점적으로 이용하거나 이를 남에게 허락할 수 있는 인격적, 재산적 권리로서 저작물에 대한 독점적이고 배타적인 이용을 보장하는 권리이며, 복제를 통해 저작권자의 저작물을 배포하거나 저작물을 임의로 사용하지 못하게 하는 권리이기도 하다.<sup>14</sup> 저작권은 저작인격권과 저작재산권으로 나뉘어 규정된다. 저작인격권은 저작자가 자기의 저작물에 대하여 갖는 정신적, 인격적 이익을 보호하는 권리이다. 저작인격권에는 동일성유지권, 성명표시권, 공표권 등이 포함된다. 동일성유지권이란 음악의 제목이나 가사 등의 동일성을 유지할 권리를 의미한다. 성명표시권은 저작물을 사용할 때 저작자의 이름을 표시할 권리를 말하며 공표권은 저작물을 공표할 권리를 지칭한다. 이러한 저작권을 가진 자를 저작권자라고 하며, 음악저작물에서는 작곡가, 작사가, 편곡자가 저작권자에 속한다.

---

14 이 부분은 저자의 동의를 얻어 『K-POP 저작권 분쟁사례집』(김진욱[2013])을 기초로 하여 작성되었다.

실연자, 음반제작자 및 방송사업자는 저작물을 직접 창작하는 사람은 아니지만, 일반 공중이 저작물을 온전하고 풍부하게 누릴 수 있도록 매개하는 역할을 하며, 이들을 저작권접권자라고 한다. 저작권접권은 실연자, 음반제작자, 방송사업자의 권리 등으로 구성된다. 실연자는 그의 실연을 녹음 또는 녹화하거나 사진으로 촬영할 권리를, 음반제작자는 음반을 복제·배포할 권리를, 방송사업자는 그의 방송을 녹음·녹화·사진 등의 방법으로 복제하거나 동시 중계방송할 권리를 가진다.

저작권은 저작물을 창작한 때부터 자동적으로 발생하며 등록과 같은 다른 절차의 이행을 필요로 하지 않는 ‘무방식주의’를 취하고 있다. 하지만 저작권위원회에 저작권 등록을 하게 되면 추후 분쟁이 발생 시 저작자라는 점에 대한 추정, 창작연월일에 대한 추정 등의 효력이 있으므로 입증에 유리하게 된다.<sup>15</sup>

〈표 3-1〉 국내 신탁관리단체의 저작권 권리

분야	단체명	집중 관리 분야
음악	한국음악저작권협회	음악저작자(작곡, 작사, 음악출판사)의 권리
	한국음반산업협회	음반제작자의 권리
	한국음악실연자연합회	음악실연자(가수, 연주자 등)의 권리
어문	한국문예학술저작권협회	어문, 연극, 영상, 미술, 사진 저작자의 권리
	한국방송작가협회	방송작가의 권리
	한국시나리오작가협회	영화시나리오작가의 권리
	한국복제전송저작권협회	어문저작물의 복사권, 전송권의 권리
영상	한국영화제작가협회	영상제작자의 권리
	한국영화배급협회	영상제작자의 권리
방송	한국방송실연자협회	방송실연자(탤런트, 성우 등)의 권리
뉴스	한국언론진흥재단	뉴스 저작자의 권리
공공	한국문화정보센터	공공저작물(정부, 지자체, 공공기관)

자료: 교육문화체육관광위원회, 「저작권 관리사업법안 검토보고서」, 2013.

15 한국콘텐츠진흥원(2013).



저작권자가 자신이 창작한 저작물에 대한 이용을 일일이 허락하고 확인해서 저작권료를 징수하는 것이 현실적으로 매우 어렵다. 이에 우리나라는 저작권법상에 저작재산권자, 출판권자, 저작인접권자 또는 데이터베이스 제작자의 권리를 가진 자를 위하여 그 권리를 신탁하는 저작권위탁관리에 관한 규정을 두고 저작권신탁관리업제도를 운영하고 있다. 음악분야에서는 한국음악저작권협회, 한국음악실연자연합회, 한국음반산업협회가 있고, 영상분야에는 한국영화배급협회, 한국영화제작가협회가 있다. 어문분야는 한국복제전송저작권협회, 한국문예학술저작권협회, 한국방송작가협회, 한국시나리오작가협회가 있으며, 공공콘텐츠분야에는 한국문화정보센터, 뉴스분야에는 한국언론진흥재단 등이 있다. 이들 12개 단체는 해당 분야 저작권자의 권리와 저작권 보호를 위한 다양한 활동을 전개하고 있다.<sup>16</sup>

## 2. 저작권 보호를 위한 단속 및 처벌

저작권 보호를 위해 저작권법 위반에 대한 단속 및 처벌이 이루어지고 있다. <표 3-2>의 연도별 저작권법 위반 현황을 보면, 저작권법 위반 사례는 연도별로 큰 편차를 보이고 있다. 전체 위반 사례는 2008년과 2009년에 각각 약 90,000건이 발생하였으나 2010년부터 2012년까지는 30,000~45,000건이 발생하여 큰 편차를 보이나, 불기소, 특히 기소유예이거나 각하, 공소권 없음으로 인한 불기소 사건의 수가 큰 차이를 보이고 기소(구속)된 저작권 위반행위는 약 4,000건으로 비슷한 수준을 유지하고 있다.

이는 저작권 보호의 강화와 더불어 저작권 인식의 변화가 동시에 발생하고 있기 때문으로 추정된다. 최근에는 웹하드, 포털 등 온라인에서의 저작권 침해 사례가 지속적으로 증가하고 있는 것으로 파악되었다. 저작권을 포함한 지적재산권의 보호 순위는 세계 40위(144개국 기준)<sup>17</sup>로서 저작권 보호의 수준은 다소 미흡한 것으로 사료된다. 국가지식재산위원회에서는 그 주요한 원인으로 지적재산권 침해소송에서 실질적인 손해배상이 되지 않아

16 한국저작권단체연합회 저작권보호센터(2013).

17 World Economic Forum(2013).

〈표 3-2〉 연도별 저작권법 위반 현황(대검찰청)

(단위: 명)

			총계	기소 (구속)	불기소						소년 보호 사건 송치	타관 송치 (이송)
					소계	기소 유예	각하	공소권 없음	혐의 없음	기타		
2008	저작권법	전체	91,683	4,220 (24)	86,174	16,772	12,458	51,348	1,899	3,697	58	1,231
		청소년	21,934	118	21,509	6,056	1,575	11,855	119	1,904	58	249
	컴보 법	전체	5,888	3,010	2,828	355	143	2,170	115	45	4	46
		청소년	195	5	184	76	4	97	2	5	4	2
2009	저작권법	전체	89,206	4,023 (9)	84,252	24,676	24,702	27,150	3,893	3,831	16	915
		청소년	22,200	17	22,132	4,243	13,707	2,936	68	1,178	16	35
	컴보 법	전체	3,825	1,264	2,465	365	345	1,546	110	99	1	95
		청소년	333	0	332	83	144	64	0	41	1	0
2010	저작권법	전체	29,356	3,887 (12)	24,669	5,102	5,447	10,829	2,038	1,253	6	794
		청소년	3,614	3	3,587	150	3,201	152	17	67	6	18
2011	저작권법	전체	36,614	3,578 (4)	31,373	6,196	6,996	14,244	2,246	1,691	9	1,654
		청소년	4,578	5	4,539	253	4,023	199	12	52	9	25
2012	저작권법	전체	45,547	3,983 (0)	38,855	7,594	11,097	14,356	3,072	2,736	11	2,698
		청소년	6,074	17	5,985	287	5,354	271	20	53	11	61

자료: 문화체육관광부·한국저작권위원회, 『2012 저작권백서』, 2013, p.53.

침해 유인이 상존한다는 점을 제시하였고, 온라인상에서의 불법복제물 유통에 따른 시장질서 왜곡이 심각하다고 지적하였다.<sup>18</sup> 2010년에서 2012년의 최근 3년간 저작권법 위반 현황, 저작권위원회의 시정권고 횟수 등을 기준으로 할 때 저작권 위반의 정도는 다소 증가하고 있는 것으로 제시되었다.

『저작권백서』에 따르면 2011년에 비해 2012년의 저작권 침해 단속의 수는 사법처리의 경우 61.6%, 시정권고 132.1%, 복제 및 전송 중단 요청, 수거 및 폐기의 경우 143.9%가 증가하였다. 온라인 재택모니터링 시스템의

18 국가지식재산위원회(2011).

〈표 3-3〉 연도별 주요 단속 현황

	2011년	2012년	증감(%)
특별사법경찰 사법처리(송치)	1,116명	1,803명	61.60
한국저작권위원회 시정권고	107,724건	250,039건	132.10
저작권보호센터 복제·전송중단 요청 및 수거·폐기 등	377,549건	921,211건	143.90
	86,607,707점	177,007,537점	104.40
온라인 재택모니터링 운영	263,286건	412,278건	56.60
	80,458,992점	109,882,656점	36.60
불법저작물 추적관리 시스템 운영	82,621건	491,253건	494.60
	3,161,355점	65,132,086점	1,960.30

자료: 문화체육관광부·한국저작권위원회, 『2012 저작권백서』, 2013, p.54.

〈표 3-4〉 연도별 한국저작권위원회의 시정권고건수

(단위: 건)

		연간 실적	시정권고		
			경고	삭제/전송중단	계정 정지
2009년	합계	35,345	13,466	21,840	39
	웹하드	33,644	12,612	20,995	37
	P2P	773	579	194	—
	포털 등	928	275	651	2
2010년	합계	85,085	42,794	42,200	91
	웹하드	82,413	41,458	40,864	91
	P2P	2,140	1,070	1,070	—
	포털 등	532	266	266	—
2011년	합계	107,724	54,504	53,106	114
	웹하드	101,359	51,282	49,963	114
	P2P	1,041	522	519	—
	포털 등	5,324	2,700	2,624	—
2012년	합계	250,039	130,304	119,560	175
	웹하드	135,961	72,516	63,270	175
	P2P	344	172	172	—
	포털 등	113,734	57,616	56,118	—

자료: 문화체육관광부·한국저작권위원회, 『2012 저작권백서』, 2013, p.57.

운영과 불법저작물 추적관리 시스템의 운영으로 각각 불법저작물 이용사례를 36.6%, 1,960.30%만큼 더 적발하였다.

한편, 이러한 저작권 위반에 대한 단속 및 처벌이 증가하거나 감소하였다는 것이 저작권 보호의 변화와 동일하다고 보기 어렵다. 예컨대 저작권 위반 사례의 증가는 저작권 침해가 증가하여 저작권 보호가 적절히 이루어지지 않았다고 해석할 수 있는 반면, 저작권 보호의 인식과 저작권법 적용의 강화의 결과로 볼 수도 있다. 따라서 저작권을 둘러싼 법률 분쟁의 정도와 양상을 살펴보는 것이 필요하다. 저작권을 포함한 지적재산권 침해소송에서 소송가액 혹은 판결금액의 추이는 저작권 보호 혹은 침해와 보상의 정도를 나타내는 적절한 지표로 판단된다. 이에 저작권에 대한 법적 분쟁의 양태와 결과를 분석하여 저작권 보호 수준의 변화를 살펴보는 것이 유의미할 것이다.

## 제2절 저작권료와 문화예술산업

다음으로 문화예술산업에서 저작권의 중요도 및 저작권료의 수준에 대해 살펴보도록 하자. 저작권 중요도에 대한 객관적인 지표가 아직 존재하지 않는바, 해당 산업에서 저작권의 중요도를 나타내는 여러 지표를 살펴보는 것이 필요하다. 문화예술산업에서 저작권으로 인한 수익의 비중은 매출액 대비 저작권 요소 비중, 저작권자의 수익분배 비율, 매출액 대비 저작권료 비율 등 다양한 방식으로 추정이 가능하다. 저작권 요소 비중은 각 사업체의 전체 실적 중 저작권이 차지하는 비중을 의미한다. 통계청의 사업체조사 표준안에 따른 종사자 수 기준으로 보면 총 360개 사업체를 대상으로 한 조사에서 저작권 요소 비중은 20.2%로 조사되었다. 매출액 기준으로 할 경우 저작권 요소 비중은 17.2%로 나타났다. 물론 산업의 특성에 따라 저작권 요소 비중은 큰 편차를 보이고 있다. 통계청 사업체조사 표준안 적용 통계에 의하면 가장 높은 요소 비중을 가지는 산업분야는 생활공간 디자인으로 53.6%로 나타난다.

〈표 3-5〉 산업별 저작권 요소 비중 현황

(단위: %)

	통계청 표준안	WIPO <sup>1)</sup> 권고안	
	종사자 수 기준	종사자 수 기준	매출액 기준
어패럴 · 직물 · 신발	13.2	13.8	45.7
보석 · 귀금속	6.3	6.7	29.0
(제조업)	5.6	5.7	30.0
(도 · 소매업)	18.2	21.8	11.3
기타 공예품	40.0	38.0	31.0
가구	9.8	9.3	9.5
(제조업)	9.3	9.5	16.0
(도 · 소매업)	10.1	9.1	1.8
가정용품 · 자기 · 유리	8.8	10.6	23.0
벽지 · 카펫	4.8	5.0	10.0
장난감 · 게임	9.0	8.9	23.6
(제조업)	8.6	8.4	23.7
(도 · 소매업)	13.8	13.8	21.6
건축 · 엔지니어링 · 측량	38.7	39.4	42.2
생활공간 디자인	53.6	54.8	42.2
박물관 외 관련 시설 운영	8.6	8.4	4.4
부분 저작권 산업 전체	20.2	20.6	17.2

주: 1) WIPO는 World Intellectual Property Organization으로 세계지적재산권협회임.  
자료: 문화체육관광부 · 한국저작권위원회(2013).

1. 음악산업에서의 저작권 비중

음악산업은 디지털 음원시장을 중심으로 지속적인 성장을 보이고 있다. PwC는 2013년 국내 음악시장의 전체 규모는 7억 8천만달러로 2018년에 8억 8,800만달러까지 증가할 것으로 예측하였고, 디지털 음악시장은 그중 29.9%인 2억 3천만달러로 보고 2018년에는 전체의 33%까지 점유율이 증가할 것으로 예측하였다.<sup>19</sup> 디지털 음악시장의 구성을 살펴보면 PwC는 디지털 음원 다운로드시장이 2018년까지 6,500만달러로 2013년에 비해 약 6.6%

<sup>19</sup> PwC(2014).

증가할 것으로 보는 반면, 스트리밍시장은 1억 3천만달러로 2013년에 비해 37%만큼 증가할 것으로 보았다. 한편, 국제음반산업협회(International Federation of the Phonographic Industry: IFPI)는 2011년 다운로드와 구독(subscription)서비스 시장<sup>20</sup>의 규모는 각각 43%와 36%를 차지했으나 2013년에 이미 그 규모가 크게 역전되어 각각 6%와 85%를 차지할 것으로 분석하여<sup>21</sup> 스트리밍을 포함한 구독서비스 시장을 PwC보다 다소 크게 추정한 것으로 나타난다. 두 기관의 보고서를 바탕으로 볼 때 디지털 음악시장의 구성은 다운로드서비스 중심에서 스트리밍서비스 중심으로 변화하고 있는 것으로 분석할 수 있다.

〈표 3-6〉 우리나라의 음악형태별 음악시장 규모 현황

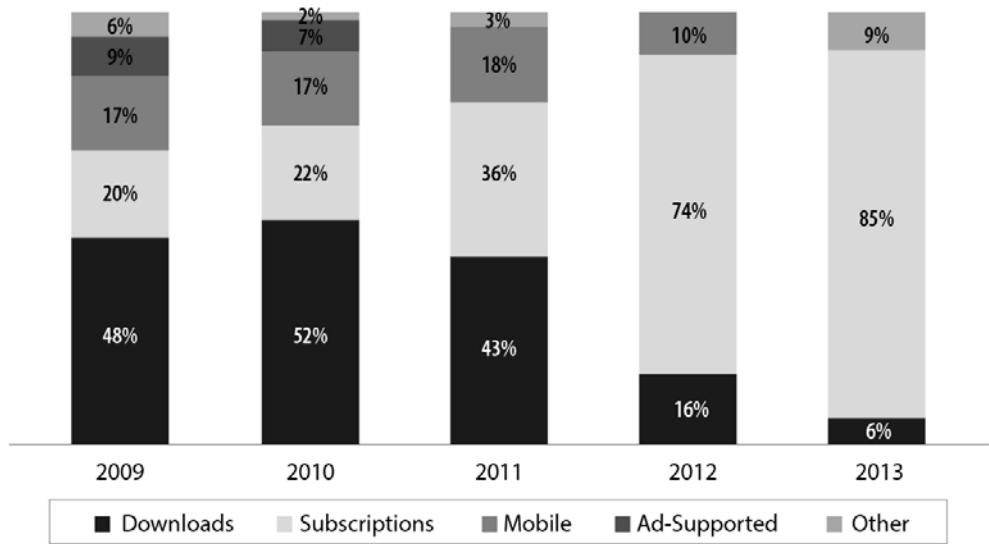
(단위: 백만달러, %)

	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2013 ~18 CAGR <sup>1)</sup>
Music	631	664	712	759	780	801	819	835	856	888	2.6
Live Music	371	376	394	410	409	409	410	414	423	442	1.5
Recorded Music	260	287	319	349	371	392	408	421	433	447	3.8
Digital Music	156	176	200	221	233	247	258	268	279	292	4.6
Digital Music Downloading	59	72	67	64	61	62	62	63	64	65	1.3
Digital Music Streaming	33	39	59	80	95	107	116	123	127	130	6.5
Mobile Music	63	65	74	77	77	78	80	83	88	97	4.7
Physical Music	105	112	118	128	138	145	150	153	154	155	2.3

주: 1) CAGR: 연평균 성장률, Compound Annual Growth Rate.  
2) 2013년 환율 기준.  
자료: PwC(2014), p.94.

20 구독(subscription) 형태의 이용방법은 일정 구독료를 지불하거나 무료로 이용할 수 있는 온라인 음악서비스로 스트리밍서비스를 포함한다고 볼 수 있다.  
21 IFPI(2014).

[그림 3-1] 국내 디지털 음악 형태별 매출액 비중의 변화



자료: IFPI(2014).

디지털 음악시장이 확대됨에 따라 최근 디지털 음원의 가격 및 분배율에 대한 변경안이 마련·시행되고 있다.<sup>22</sup> 2012년에는 66원의 음원을 판매하면 유통사가 46%인 30.7원을 가져가는 구조였다. 나머지 35.3원에 해당하는 54% 중 제작사들의 신탁단체인 한국음반산업협회(이후 음산협)가 40%, 실연자들의 신탁단체인 한국실연자연합회(이후 음실연)가 5%, 저작자들의 신탁단체인 한국음악저작권협회(이후 음저협)가 9%를 분배받았다.

그러나 2013년부터는 변경안에 의해 105원으로 디지털 음원의 가격이 상승하였으며 유통사의 분배비율도 40%로 일부 축소되었다. 음산협은 44%, 음실연은 6%, 음저협은 10%를 분배받게 되어 저작권자와 저작인접권자의 몫이 증가하게 되었다. 즉, 현재 디지털 음원에서의 저작권 비중은 저작권자(저작인접권자)의 수익분배율인 60%로 볼 수 있다.

사실상 본 분배규정은 신탁단체에 해당되는 내용이며, 그 외 권리자의 경우 개별 계약에 의하여 사용료를 분배받는다. 그러나 대부분의 저작자와 약 70%의 실연자가 각 신탁단체에 소속되어 있다는 점과 제작자 신탁단체와의 분배계약이 일종의 가이드라인 역할을 하고 있다는 점에서<sup>23</sup> 본 분배

22 문화체육관광부(2012).

규정이 대부분의 디지털 음원 권리자에게 영향을 미치는 것으로 판단된다.

이에 따라 주요 온라인서비스사업자(Online Service Provider: OSP)는 디지털 음원의 소비자가격을 인상하였다. 대형 온라인서비스사업자인 로엔 엔터테인먼트와 CJ E&M의 가격 변동이 <표 3-7>과 <표 3-8>에 제시되어 있다.

<표 3-7> 로엔 엔터테인먼트 음원가격 변동

(단위: 원)			
상세 내역	2013	2012	2011
CD	9,000	9,000	7,000
곡당 종량제	600	500/600	600
모바일 DCF 무제한, PC 100곡 다운로드 및 무제한 스트리밍	9,000	5,000	5,000
100곡 스트리밍	1,200	없음	없음
무제한 스트리밍	6,000	3,000	3,000
MP3 40곡 다운로드	7,000	5,000	5,000
MP3 150곡 다운로드	13,500	9,000	9,000
40곡 다운로드 + 무제한 스트리밍	10,000	7,000	7,000
150곡 다운로드 + 무제한 스트리밍	16,500	11,000	11,000

자료: 로엔 엔터테인먼트 2014년도 사업보고서.

<표 3-8> CJ E&M 음원가격 변동

(단위: 원)			
품 목		2013	2012
곡당 종량제		600	600
무제한 다운로드		8,000	5,000
무제한 스트리밍		6,000	3,000
MP3 다운로드	30곡	6,000	—
	40곡	—	5,000
	100곡	9,000	—
	150곡	—	9,000

자료: CJ E&M 2014년도 사업보고서.

23 문화체육관광부 · 한국개발연구원(2014) 참조.



〈표 3-9〉 로엔 엔터테인먼트 매출액, 영업이익 현황

(단위: 백만원, %)

매출 유형			2013	2012	2011	2010
음악사업 매출액	제품	내수	10,300	11,765	11,283	6,872
		수출	207	529	456	6
	상품	내수	6,865	3,426	1,726	487
		수출	—	—	—	—
	음원 제공 및 음원 서비스	내수	226,977	157,567	145,861	129,289
		수출	3,153	2,099	821	151
		합계 (증가율)	230,130 (44.1)	159,666 (8.9)	146,682 (13.3)	129,440 —
	기타 매출	내수	4,759	8,559	6,971	2,167
		수출	319	1,072	59	8
매출액 합계			252,579	185,016	167,176	138,980
영업이익 (증가율)			37,349 (24.1)	30,108 (2.4)	29,416 (67.1)	17,599 —

자료: 로엔 엔터테인먼트 2014년도 사업보고서.

디지털 음원 소비자가격의 상승에도 불구하고 2013년 매출액은 상승세를 보였다. 이는 디지털 음원 소비자의 경우 정당한 가격을 지불하고 다양한 콘텐츠를 소비할 의향이 있다는 것으로 해석할 여지가 있다. 하지만 디지털 음원의 경우 대형 유통사를 위주로 하여 상당한 수준의 할인이 적용된 묶음상품 소비가 많다는 점에서 실제 가격상승으로 인한 효과로 해석하는 데에는 다소 주의할 필요가 있다.

반면, 저작자의 분배비율 증가로 인한 효과를 평가하는 것에는 다소 어려움이 있다. 분배비율의 증가가 크지 않다는 점과 창작물의 경우 생산활동에 소요되는 시간이 길다는 점을 감안할 때, 저작권 승인규정 개정과 그로 인한 변화를 통해 저작권 보호의 효과를 측정하는 것이 용이하지 않은 것이다.

2015년과 2016년에 단계적으로 디지털 음원의 전송사용료가 90%, 100%로 증가하도록 계획되어 있고, 2013년 이후로 디지털 음원의 소비자가격이 인상되었음을 고려할 때 디지털 음원 소비자의 소비행태 변화와 시장 변

〈표 3-10〉 CJ E&M 음악/공연/온라인 사업부문 매출액 현황

(단위: 백만원, %)

사업부문	매출 유형		2013	2012	2011
음악/공연/온라인	음원 및 공연, 온라인 콘텐츠	수출	22,104	15,800	3,521
		내수	217,511	183,590	128,939
		합계 (증가율)	239,615 (20.2)	199,390 (50.5)	132,460
총 매출액 대비 비중			14.0	14.3	11.6

자료: CJ E&M 2014년도 사업보고서.

화를 지속적으로 분석하여 저작권 보호의 효과를 고찰하는 것이 유익할 것이다.

한편, 현행 저작권법상 저작권신탁관리단체의 저작권사용료는 문체부 장관의 승인 사항이다. 최근 음반제작자를 중심으로 음원 전송에 대해 저작권 사용료 결정방식을 개선해 달라는 요구가 제기되고 있다. 현행의 사용료 승인제를 폐지하여 민간의 자율에 맡기는 방식으로 음원 전송사용료의 결정 방식을 변경할 수 있다. 이 경우 저작권자, 저작인접권자, OSP 및 소비자에게 미칠 영향을 분석하는 것이 요구된다. 또한 저작물의 저작권 수입 발생 연한을 분석하여 저작권 보호기간의 적절성에 대한 분석도 시도될 필요가 있다.

## 2. 출판산업에서의 저작권 비중

출판산업은 서적, 신문, 잡지 출판업과 인쇄업, 출판유통업 등을 포함하고 있으며 2012년 출판산업 전체의 매출 규모는 약 21조 973억원으로 전년도에 비해 소폭 감소하였다.<sup>24</sup> 여타 문화콘텐츠산업에 비해 시장규모는 크지만 증가율은 낮은 수준으로 제시되었다.<sup>25</sup> 한편, 저작권 관련한 분쟁도 다수 발생하고 있으며 이는 시장규모의 크기를 감안할 때 자연스러운 현상이다.

<sup>24</sup> 문화체육관광부 · 한국콘텐츠진흥원(2014).

<sup>25</sup> 〈부표 2〉 참조.

음악시장과 달리 출판산업에서는 전자출판의 비중이 크지 않다. 2012년 기준 전자출판 제작업 매출은 약 1,906억원이며 전자출판서비스업 매출은 약 1,232억원으로 나타났다. 전자출판의 뚜렷한 증가세에도 불구하고 전체 출판산업에서 전자출판의 비중이 매우 낮은 수준에 머무르고 있다.<sup>26</sup>

저작권의 비중을 살펴보기 위해 주요 단행본 출판사의 저작권료 추이를 분석하였다. 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr/>)에서 창비, 민음사, 비룡소, 사계절출판사, 민음인 등 주요 단행본 출판사의 영업이익, 광고선전비, 저작권료 등의 최근 추이를 살펴보았다. 2013년 기준으로 매출액 14위, 영업이익 22위인 비룡소는 매출액 대비 평균 7.9%의 저작권료를 지출한 반면 매출액이 단행본 출판사 중 다섯 번째로 많은 창비의 경우 0.6%의 수준을 보이고 있어, 출판사별로 큰 편차를 보이고 있음을 확인할 수 있다. 출판분야의 저작권료 지급의 경우 디지털 음악시장처럼 정해진 징수규정을 따르는 것이 아니라 저작권자와 출판사의 계약에 의해 결정되기 때문에 출판사의 출간 도서형태에 따라 다소 편차가 크게 나타나고 있다.

〈표 3-11〉 출판사 ‘창비’ 매출액 및 저작권료 비율

(단위: 천원, %)

	매출액 A	영업이익 B	비율 B/A	광고선전비 C	비율 C/A	저작권료 D	비율 D/A
2013	24,272	2,409	9.9	2,953	12.2	193	0.8
2012	24,485	2,029	8.3	3,012	12.3	242	1.0
2011	30,039	5,444	18.1	3,594	12.0	139	0.5
2010	17,819	884	5.0	2,633	14.8	102	0.6
2009	19,205	2,488	13.0	2,275	11.8	140	0.7
2008	12,700	942	7.4	1,041	8.2	37	0.3
평균	21,420	2,366	10.3	2,585	11.9	142	0.6

자료: 창비 2014년 감사보고서.

26 전자출판의 부진은 인터넷 유포가 용이하다는 점뿐만 아니라 전통적인 서적을 소유하기 원하는 소비자의 행태도 크게 작용하고 있는 것으로 판단된다. 전자출판의 활성화를 위해서는 현재 강화되어 시행되고 있는 도서정가제에서의 적용을 완화하는 방안을 고려할 수 있다.

〈표 3-12〉 출판사 ‘민음사’ 매출액 및 저작권료 비율

(단위: 천원, %)

	매출액 A	영업이익 B	비율 B/A	광고선전비 C	비율 C/A	저작권료 D	비율 D/A
2013	16,819	-161	-1.0	2,144	12.8	558	3.3
2012	15,107	241	1.6	1,877	12.4	975	6.5
2011	17,345	3,669	21.2	1,866	10.8	283	1.6
2010	11,058	977	8.8	1,272	11.5	392	3.5
2009	14,510	591	4.1	1,130	7.8	416	2.9
2008	12,079	556	4.6	1,751	14.5	268	2.2
2007	9,635	614	6.4	1,342	13.9	379	3.9
2006	10,293	1,089	10.6	1,317	12.8	451	4.4
2005	9,422	1,018	10.8	1,329	14.1	343	3.6
2004	8,170	514	6.3	1,267	15.5	249	3.0
2003	8,505	920	10.8	1,054	12.4	211	2.5
평균	12,086	912	7.7	1,486	12.6	411	3.4

자료: 민음사 2014년 감사보고서.

〈표 3-13〉 출판사 ‘비룡소’ 매출액 및 저작권료 비율

(단위: 천원, %)

	매출액 A	영업이익 B	비율 B/A	광고선전비 C	비율 C/A	저작권료 D	비율 D/A
2013	11,578	-326	-2.8	935	8.1	551	4.8
2012	13,445	-2,020	-15	1,066	7.9	1,314	9.8
2011	15,247	-1,175	-7.7	1,316	8.6	1,132	7.4
2010	14,769	959	6.5	1,176	8	1,261	8.5
2009	16,267	2,342	14.4	943	5.8	1,351	8.3
2008	17,776	1,939	10.9	1,241	7	1,462	8.2
2007	20,936	3,751	17.9	1,511	7.2	1,800	8.6
2006	21,012	3,939	18.7	2,073	9.9	1,839	8.8
2005	23,646	6,966	29.5	2,021	8.5	2,301	9.7
2004	15,489	3,442	22.2	1,060	6.8	1,121	7.2
2003	12,336	3,728	30.2	832	6.7	640	5.2
평균	16,591	2,140	11.3	1,288	7.7	1,343	7.9

자료: 비룡소 2014년 감사보고서.

〈표 3-14〉 출판사 ‘사계절출판사’ 매출액 및 저작권료 비율

(단위: 천원, %)

	매출액 A	영업이익 B	비율 B/A	광고선전비 C	비율 C/A	저작권료 D	비율 D/A
2013	7,466	228	-2.8	298	8.1	87	4.8
2012	8,115	-68	-15	504	7.9	106	9.8
2011	9,769	855	-7.7	584	8.6	-	7.4
평균	8,450	338	6.5	462	8	97	8.5

자료: 사계절출판사 2014년 감사보고서.

〈표 3-15〉 출판사 ‘민음인’ 매출액 및 저작권료 비율

(단위: 천원, %)

	매출액 A	영업이익 B	비율 B/A	광고선전비 C	비율 C/A	저작권료 D	비율 D/A
2013	3,911	244	-2.8	416	8.1	183	4.8
2012	3,954	215	-15	439	7.9	97	9.8
2011	3,625	-110	-7.7	446	8.6	132	7.4
2010	3,115	138	6.5	306	8	135	8.5
평균	3,651	122	14.4	402	5.8	137	8.3

자료: 민음인 2014년 감사보고서.

디지털 음원의 경우 작곡가, 작사가, 음악제작자, 실연자 등 저작권자 및 저작인접권자의 분배비율을 높이는 방향으로 계획되어 있는 반면, 출판업계에서는 가격할인 경쟁, 높은 광고선전비와 더불어 저작권료 부담으로 인해 출판사의 수익성이 나빠지고 있다고 주장하고 있다.<sup>27</sup>

### 3. 소결

문화예술산업에서 저작권으로 인한 수익의 비중은 위의 분석처럼 매출액 대비 저작권 요소 비중, 저작권자의 수익분배 비율, 매출액 대비 저작권료 비율 등 다양한 방식으로 추정이 가능하다. 산업에서 저작활동의 중요도는

<sup>27</sup> 한국출판저작권연구소(2014).

이러한 저작권의 비중에 비추어 가늠할 수 있다. 저작권 요소 비중은 산업별로 큰 편차를 보이고 있다. 문화예술산업의 주요 분야인 음악산업과 출판산업에서도 저작권의 비중은 차이가 크게 나타났다. 디지털 음원의 경우에는 저작자에게 돌아가는 수익의 분배율이 비교적 일정한 반면, 출판산업에서는 저작권료 비율이 사업체별로도 격차가 큰 것으로 제시되었다. 특히 출판업계에서는 높은 수준의 저작권료로 인해 수익성이 저해되고 있다고 주장하여, 저작활동으로 인한 수익 발생이라는 측면보다 비용 발생으로 보고 있다. 이러한 인식은 저작활동의 활성화 및 저작권 보호가 요구되는 문화예술산업에서 저작물 등 창의성 요소가 제작, 유통, 소비 등의 단계에서 중요하게 다루어지지 않고 있다는 것으로 해석이 가능하다.

## 제4장

# 저작권 소송 분석

저작권의 적절한 사용이 저해되거나 저작권 침해가 일어난 경우 저작권자에게는 피해가 발생하게 된다. 법원에서는 저작권 분쟁이 발생한 경우 적절한 수준의 보상 혹은 배상<sup>28</sup>을 결정하여 강제하게 된다. 본 장에서는 저작권 침해에 의해 발생하는 저작권 침해 수준을 살펴보기 위해 저작권 관련 전체 소송의 판결문을 분석하고자 한다. 문화예술산업 내의 특성과 비중을 감안하여 음악분야와 출판분야의 저작권 분쟁의 양태를 살펴보고자 한다.

저작권 분쟁의 발생 시 보상(배상)금액을 사회적 비용의 크기로 볼 수도 있다. 하지만 소송의 청구금액 및 법원의 주문금액을 저작권 침해로 인한 사회적 비용으로 그대로 간주하기에는 어려움이 있다. 먼저 저작권 분쟁이 일어나더라도 소송을 제기하지 않는다면 사회적 비용의 발생에도 불구하고 판결문으로는 드러나지 않는다. 소송을 제기하더라도 조정이나 합의에 이르는 경우에도 역시 판결문에 반영되지 않고 제외된다. 또한 법적 분쟁으로 인해 부담해야 하는 법적 비용, 시간 비용 등도 포함되지 않는다.

이러한 문제점에도 불구하고 저작권 분쟁의 보상금액과 소송인 및 소송 이유의 구성 등을 통해 저작권 침해의 규모와 변화 추이를 추정할 수 있다.

---

**28** 일반적으로 어떠한 침해행위가 적법한 경우에는 보상을, 위법한 경우에는 배상을 하게 되는데 저작권법에서도 저작권 침해 행위의 위법 여부에 따라 보상인지 배상인지가 결정된다. 단, 법이 예외적으로 허용하는 경우에 배상이 아닌 보상을 결정하는 경우가 있다.

또한 저작권 관련 청구금액 및 주문금액의 증감은 저작권 보호 수준을 가늠해 볼 수 있는 지표로 판단된다. 분쟁이 발생한 상황에서 법원이 저작권 침해를 보다 적극적으로 인정한다면 저작권 관련 판결금액의 증가가 발생할 것이기 때문이다. 하지만 이러한 분석은 저작물에 대한 수요 변화와 시장에서의 가치변동 등 저작권 보호와 무관한 변화를 감안하지 않고 있다. 본 연구에서는 이러한 변화가 크지 않거나 증감이 중립적으로 발생할 것이라는 가정하에 소송가액(소가)의 증감을 저작권 보호 수준의 변화 지표로 해석하고자 한다.

## 제1절 저작권 관련 소송

### 1. 문화예술분야의 저작권 소송

1971년부터 2013년 사이에 제기된 저작권 관련 소송은 총 2,620개로 그 중 1심 사례는 1,428건, 2심은 509건, 3심은 127건이며 소액사건은 556건이다. 이 중 정보가 일부 누락되어 분석이 불가능한 판결문을 제외하고, 최근 25년인 1988년부터 2013년까지의 1심 판결문 1,151건, 2심 497건, 3심 123건, 소액사건 521건을 분석의 대상으로 설정하였다. 소액사건이란 민사사건 중 소가가 2,000만원 이하인 경우를 의미한다. 본 연구에서 분석한 모든 소송자료는 법무법인 신원의 김진욱 변호사의 자문을 통해 수집 및 분류된 자료이다. 별도의 출처표기가 없는 경우는 이와 같이 직접 분석한 자료임을 밝힌다.

분석을 위해 저작권의 형태와 저작권법상의 기준에 따라 분야별로 소송 사례를 분류하였다. 저작권법상의 분류에 따르면 저작물은 어문, 음악, 연극, 미술, 건축, 사진, 영상, 도형, 컴퓨터프로그램으로 나뉘는데 본 연구에서는 저작물의 형태를 고려하여 세분화를 시도하였다. ‘건축’ 분류는 건축저작물과 도형저작물 모두의 성질을 가지는데 형태를 기준으로 설계도 등을 포함하였으며, ‘시각예술/도형 저작물’에는 그림, 미술, 조각, 이미지, 광고,



디자인이 시각예술에 포함되며 지도, 도표, 설계도, 약도, 모형 등이 도형 저작물에 포함되어 시각저작물로 분류하였다. ‘공연물’에는 공연 형태로 표현되는 안무, 무용, 연극, 뮤지컬 등의 공연을 포함하였고, ‘영상물’에는 광고영상과 교육동영상을 포함하였다. 다만, ‘출판’에는 출판된 저작물을 대상으로 한 저작권 침해 판례가 포함되며 ‘출판물 인터넷 유포’에는 그러한 저작물을 인터넷을 통해 유포한 경우를 포함하므로 이후 분석에서는 인터넷 유포 소송을 포함한 경우와 그렇지 않은 경우를 구분하여 살펴본다.

각 분야에 대한 1심, 2심, 3심 및 소액사건에 대한 건수는 <표 4-1>에서 보는 바와 같이 음악, 출판, 컴퓨터프로그램 순으로 가장 많은 소송 및 판결이 일어나고 있으며 시각저작물, 사진 분야 등에서도 법적 분쟁이 다수 발생하고 있다.

저작권에 관련한 분쟁은 저작물의 분류에 따라 다르게 나타날 수 있다.

<표 4-1> 진정저작권 판례분야별 발생 수(1971~2013년)

(단위: 건)

	소액	1심	2심	3심	합계
기타(분류 불가능)	25	0	0	0	25
건축	0	40	14	2	56
시각예술/도형 저작물	8	140	62	13	223
드라마/방송	4	49	22	3	78
만화/웹툰/애니메이션/캐릭터	2	52	17	4	75
사진	81	94	53	11	239
상표/서비스표	0	44	7	1	52
서체	5	9	5	2	21
공연물(안무/무용/연극/뮤지컬/공연)	0	21	9	1	31
영상물	2	27	4	1	34
영화	0	31	10	1	42
음악	377	194	86	34	691
출판	16	312	129	36	493
출판물 인터넷 유포	24	166	14	0	204
컴퓨터프로그램	7	223	63	15	308
편집저작물	5	26	14	3	48
합계	556	1,428	509	127	2,620

따라서 법적 분쟁의 큰 비중을 차지하고 있는 음악분야, 출판분야를 특정하여 살펴보는 것도 유익할 것으로 판단된다.

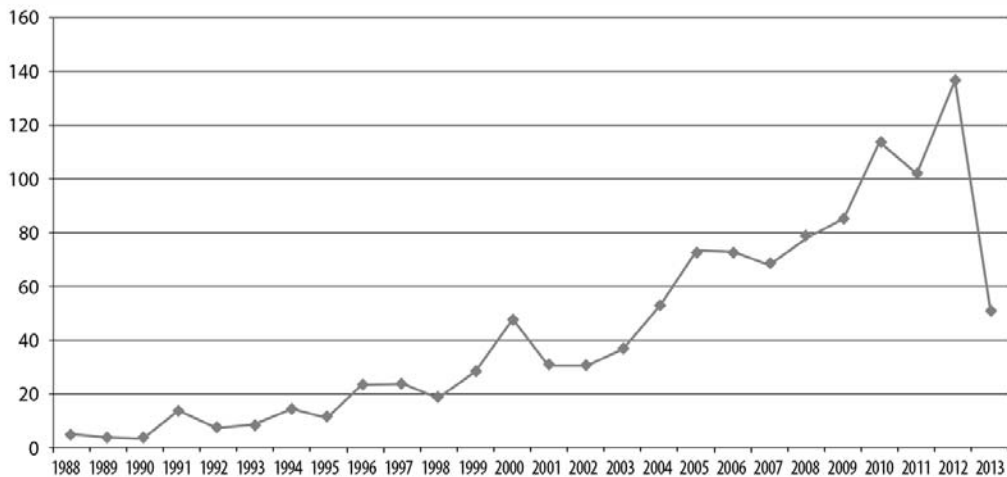
발생건수를 바탕으로 소송의 단계별로 보면 1심에서 1,428건, 2심에서 509건으로 약 35.6%의 1심 원고 및 피고가 1심 판결 전체 혹은 부분에 대한 항소를 제기한 것으로 볼 수 있다. 또한 3심은 총 127건으로 2심의 원고 및 피고, 혹은 항소인 및 피항소인의 30.0%, 원심의 원고 및 피고의 8.9%가 상고를 제기한 것으로 볼 수 있다. 저작권 관련 소송의 항소율과 상고율이 통계로 제시되지 않으므로 위의 비율을 항소율과 상고율로 대체하여 전체 소송의 항소 및 상고율과 비교하고자 한다. 저작권 관련 소송과 전체 소송의 항소율 및 상고율을 비교할 때에는 저작권에 관한 분쟁의 특성상 전문성을 가진 변호사를 선임해야 하는 등의 제약이 있고, 하급심에서 조정이나 합의로 종결되는 경우가 많은 편이라는 특성을 고려할 필요가 있다. 항소율은 판례 수집 및 분석의 한계로 해당 2심, 3심 판결의 원심이 모두 분석에 포함되지는 않았으나, 대부분의 항소심이 포함되어 있어 본 분류를 토대로 2심과 3심으로 진행함에 따라 변화하는 법적 보상금액에 대한 분석을 진행하고자 한다.

## 가. 1심 건수, 원고·피고의 구성

우선 1심을 기준으로 연도별 추이를 살펴보면, [그림 4-1]에서 알 수 있는 바와 같이 지난 1988년 5건에서 2012년 137건, 2013년 51건으로 꾸준히 증가하였다. 다만, 최근 2012~14년에 소송이 시작되어 아직 진행 중인 사건의 경우 본 연구대상에 포함되지 않을 가능성이 있어 소송건수 및 전체 금액이 과소하게 제시되었을 것으로 추정된다. 판결문에는 소송시작일자가 포함되지 않고 판결일자만 명시됨에 따라 사건번호의 해당 연도 1월에 소송이 시작된 것으로 간주하여 소송기간을 추정하면 대부분의 경우 [그림 4-2]에서 보는 바와 같이 연평균 3년을 넘지 않으며 약 2년 이내인 것으로 추정된다. 따라서 2012~14년에 제기된 소송의 경우 본 분석에서 누락되어 건수와 총금액에 있어 과소 추정의 여지가 있음을 감안해야 한다.

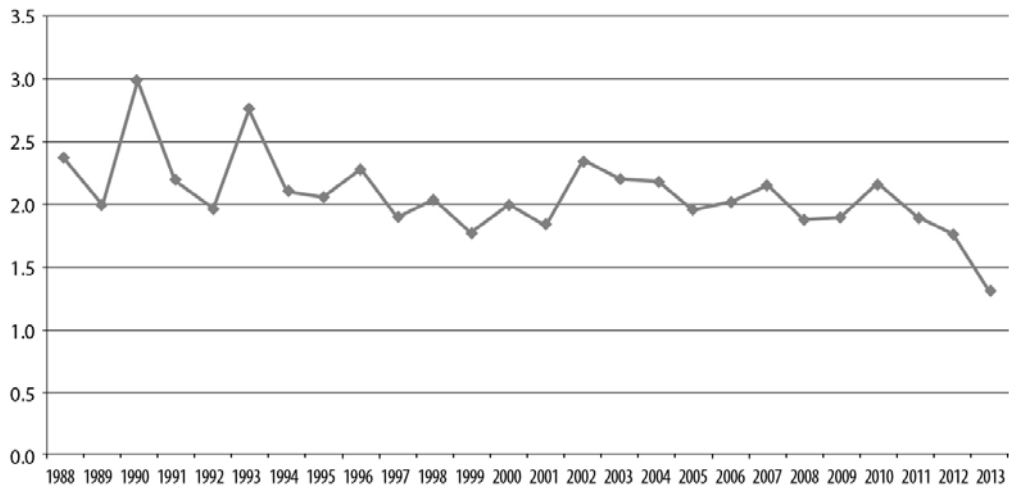
[그림 4-1] 전체 저작권 분쟁건수 추이(1988~2013년)

(단위: 건)



[그림 4-2] 연평균 소송 진행기간 추정치

(단위: 년)

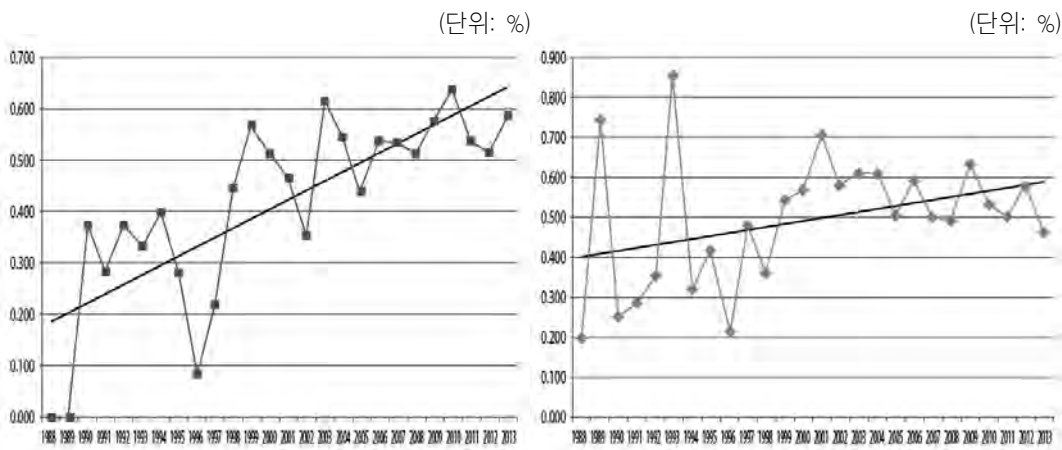


소송건수가 증가한 것은 저작권에 관한 저작권자들의 인식 수준이 높아졌거나 산업의 활성화로 저작권과 관련된 이해관계가 더욱 복잡해진 데 기인할 수 있다. 과거에는 저작권에 대한 인식 수준이 낮았으며, 인터넷을 통해 쉽게 저작물 침해 여부를 발견할 수 있는 현재에 비해 저작자가 스스로 본인의 저작권이 침해되었는지에 대해 인지하지 못하거나 판단이 어려웠을 가능성이 있다. 또한 [그림 4-3]과 [그림 4-4]의 개별 소송에서 관련 원고 및 피고의 수가 증가하고 있음을 볼 때, 저작물에 대한 이해관계가 복잡해

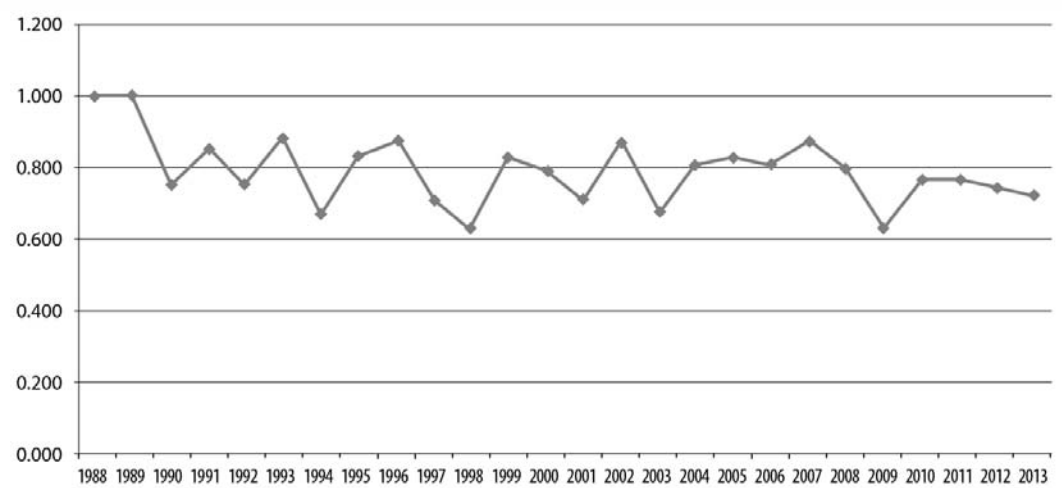
지고 있다고 추정할 수 있다.

다음으로 문화예술분야의 분쟁에 관여하는 원고 및 피고 구성의 추이를 살펴보자. 소송은 한 명의 자연인 또는 하나의 법인에 의해 제기될 수도 있고 자연인과 법인이 함께 제기할 수도 있다. 전체 원고 중 법인의 비율이 얼마인지 살펴보면 [그림 4-3]에 나타나는 바와 같이 지난 25년여 동안 증감을 반복하여 대체로 증가하는 추세를 보인다. 피고의 경우 [그림 4-4]에 나타나는 바와 같이 역시 증감을 반복하지만 대체로 법인의 비율이 증가하

[그림 4-3] 전체 원고 중 법인의 비율 (1988~2013년)      [그림 4-4] 전체 피고 중 법인의 비율 (1988~2013년)



[그림 4-5] 원고 중 저작권자의 비율에 대한 추이 (단위: %)



주: 비중 = (저작권자가 원고인 소송건수)/(해당 연도의 소송건수).

는 추세를 보인다. 즉, 문화예술분야에서는 개인 저작권자와 저작권 이용자 간의 초기 분쟁 양태에서 점차 법인과 법인 간의 분쟁으로 변화하고 있는 것으로 해석할 수 있다.

다음으로 원고의 구성에서 저작권자의 비중을 살펴보자. 여기에서 저작권 관련 분쟁의 원고와 피고를 저작권자와 저작권 이용자로 크게 분류하였다. 또한 정당한 대가를 지불하고 저작권을 양도받은 자도 저작권자로 분류하였다. 전체 원고 중 저작권자의 비중은 [그림 4-5]에 나타나는 바와 같다. 분쟁은 크게 네 가지로 구분할 수 있다. 저작권자들 간의 분쟁은 주로 표절의 시비를 가리는 경우이며, 저작권 이용자들 간에 정당한 저작권 이용 권리를 두고 분쟁이 일어나는 경우가 있다. 또한 저작권자가 부당하게 저작권을 이용하는 자에게 소송을 하는 경우, 반대로 저작권 이용자가 부당한 대우에 대해 저작권자에게 소송을 제기하는 경우가 있다. [그림 4-5]에서 확인할 수 있듯이 최근 소송을 제기하는 원고들 중에서는 저작권자의 비중이 줄고 있으며 반대로 저작권 이용자의 비율이 증가하는 것으로 추정할 수 있다. 이는 최근 들어 인터넷 등의 매체와 시장이 발달함에 따라 다양한 형태의 저작물의 이용과 유통이 이뤄지고 있어 정당한 저작물의 이용과 동시에 저작물 남용과 침해가 발생하고 있기 때문인 것으로 사료된다. 또한 저작권에 대해 권리자뿐만 아니라 저작물을 이용하는 이해관계자들의 이해도가 높아진 점도 고려할 수 있다.

#### 나. 1심의 보상금액 분석

지난 26년간 저작권과 관련된 소송으로 인해 발생한 보상금액의 추이를 살펴본다. 소송이 진행되면 원고가 청구한 청구금액과 판결 결과인 주문금액이 결정되는데, 기각 혹은 각하된 소송의 경우 법률비용 이외에 보상금액이 발생하지 않았으므로 주문금액이 0원인 것으로 설정하였다.

분야별 보상금액의 규모를 비교하기 위해 1999년부터 2013년까지 15년간 주문금액을 단순히 합산하여 <표 4-2>에 나타내었다. 지난 15년간 전체 문화예술분야에서 발생한 보상금액은 약 555억원이다. 555억원의 규모가

〈표 4-2〉 분야별 주문금액

(단위: 건, 원)

	건수	총 주문금액	평균
건축	56	720,661,368	12,868,953
시각예술/도형 저작물	223	1,636,732,819	7,339,609
드라마/방송	78	7,570,336,032	97,055,590
만화/웹툰/애니메이션/캐릭터	75	5,135,441,870	68,472,558
사진	239	1,259,473,158	5,269,762
상표/서비스표	52	1,173,513,061	22,567,559
서체	21	120,400,000	5,733,333
공연물	31	474,508,680	15,306,732
영상물	34	773,902,120	22,761,827
영화	42	3,463,149,291	82,455,936
음악	691	11,438,735,471	16,553,886
출판	493	8,509,402,710	17,260,452
컴퓨터프로그램	308	12,641,902,453	41,045,138
편집저작물	48	596,659,040	12,430,397
합계	2,620	55,514,818,073	21,188,862

전체 저작권시장에서 차지하는 비중은 저작권시장의 생산액, 매출액 등과 비교하여 후속 절에서 다루게 된다.

컴퓨터프로그램 부문에서 가장 큰 보상금이 발생하였는데, 특히 2011년의 두 건의 판례에서 기업의 영업비밀 침해와 손해배상에 대한 50억원, 88억원의 손해배상 청구에 대해 각각 41억원, 50억원의 보상이 발생하였다. 이는 전체 보상금액의 72%를 차지하므로 전반적인 컴퓨터프로그램 분야 보상금액 규모로 보기에 는 무리가 있을 것으로 판단된다.

그 다음으로 많은 보상금액이 발생한 음악분야와 출판분야에서는 각각 총 114억원, 85억원의 보상이 이뤄진 것으로 나타난다. 다른 분야에 비해 창작자가 많고 시장의 규모가 큰 것이 원인인 것으로 추정된다.

반면 건당 평균 보상금액을 살펴보면, 총 금액과 달리 드라마와 방송 부문에서 평균 9,706만원, 영화부문에서 8,246만원이 발생하였다. 앞선 음악과 출판 시장과 달리 창작자의 수는 적지만 하나의 저작물에 대한 시장에

서의 파급효과가 큰 것으로 이해할 수 있다.

다음으로 연도별 보상금액의 추이를 살펴본다. <표 4-3>은 저작권 관련 소송에서 원고가 소를 이용하여 보호를 구하는 권리에 대한 경제적 이익을 금전으로 평가한 금액인 소송물가액, 즉 청구금액을 정리한 것이다. 1988년

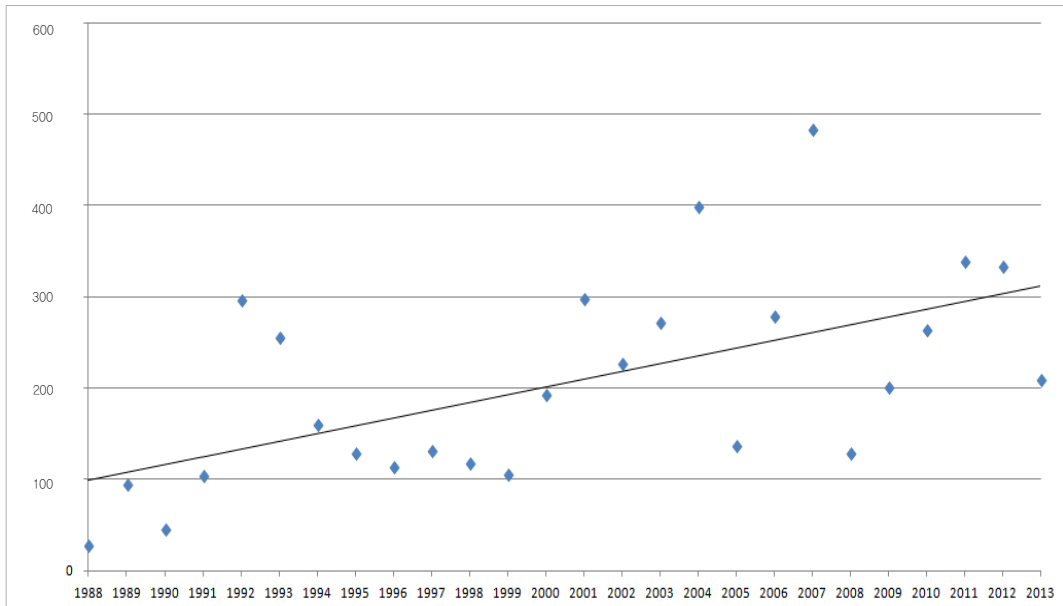
<표 4-3> 저작권 분쟁 관련 청구금액

(단위: 건, 천원)

	건수	1억원 이상 건수	평균 청구금액	총 청구금액
1988	5	0	27,475	137,377
1989	4	1	94,000	376,000
1990	4	0	45,175	180,699
1991	14	4	104,037	1,456,525
1992	8	2	296,150	2,369,198
1993	9	3	255,142	2,296,280
1994	15	6	160,245	2,403,678
1995	12	4	127,636	1,531,637
1996	24	8	113,343	2,720,226
1997	24	6	131,611	3,158,654
1998	19	6	117,332	2,229,311
1999	29	10	105,652	3,063,906
2000	48	20	192,011	9,216,517
2001	31	12	297,760	9,230,557
2002	31	12	227,030	7,037,924
2003	37	11	271,952	10,062,237
2004	53	24	398,070	21,097,723
2005	74	26	136,126	10,073,288
2006	73	39	278,773	20,350,417
2007	69	32	482,914	33,321,074
2008	79	26	127,874	10,102,022
2009	86	38	200,910	17,278,299
2010	114	38	262,884	29,968,733
2011	102	40	338,539	34,531,019
2012	137	51	332,338	45,530,321
2013	51	16	208,882	10,652,998

[그림 4-6] 저작권 분쟁 평균 청구금액 추이(1988~2013년)

(단위: 백만원)



저작권 관련 연간 평균 청구금액은 2,748만원이었으며 2012년에는 3억 3,234만원으로 약 12배 이상, 연평균 증가율 10.1%로 크게 증가하였다. 문화예술산업 전체에서 청구된 총 금액은 1988년 1억 3,738만원에서 2012년 455억 3,032만원으로 연평균 25%의 증가율로 약 330배가 증가한 것으로 나타났다. [그림 4-6]에서는 평균 청구금액의 증가 추세를 보여주고 있다. 청구금액은 저작권자 혹은 이용자들의 저작권에 대한 경제적 가치를 인식하는 정도가 얼마나 높아졌는지를 파악할 수 있는 척도로 이용될 수 있다. 청구금액이 1억원 이상인 경우 합의사건으로 분류되는데 1심의 분쟁 중 소가(소송가액)가 1억원 이상인 건수도 지난 25여 년간 증가하는 추세를 보인다. 전체 분쟁의 규모가 증가하는 것과 더불어, 전체 건수 대비 소가 1억원 이상인 건수의 비중은 다소 증가하는 경향을 보였다.

소송의 결과로 볼 수 있는 주문금액의 추이를 통해 저작권과 관련된 분쟁으로 인한 실제 법적 보상금액의 수준을 추정할 수 있다. 건당 평균 금액을 살펴보면 1988년 231만원, 2012년 5,195만원으로 나타나 약 22배가 증가하였다. 1988년의 주문금액 총액은 1,155만원이고 2012년 71억 1,751만원으로 약 600배 이상 크게 증가하였다. [그림 4-7]에서 그 추이를 살펴볼



〈표 4-4〉 저작권 분쟁 관련 주문금액

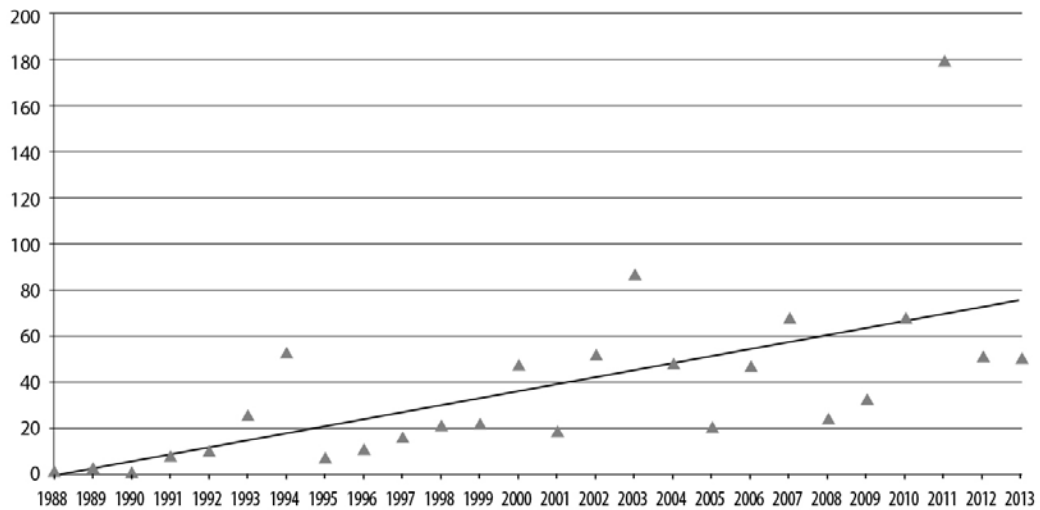
(단위: 건, 천원)

	건수	평균 주문금액	총 주문금액
1988	5	2,311	11,557
1989	4	3,282	13,129
1990	4	1,569	6,275
1991	14	8,391	117,478
1992	8	11,071	88,571
1993	9	27,018	243,158
1994	15	53,688	805,315
1995	12	8,316	99,792
1996	24	11,827	283,836
1997	24	16,882	405,173
1998	19	21,700	412,306
1999	29	22,724	658,993
2000	48	47,986	2,303,324
2001	31	19,175	594,428
2002	31	52,320	1,621,925
2003	37	87,196	3,226,249
2004	53	48,504	2,570,725
2005	74	20,968	1,551,603
2006	73	47,284	3,451,701
2007	69	68,426	4,721,409
2008	79	24,218	1,913,254
2009	86	33,074	2,844,334
2010	114	68,630	7,823,815
2011	102	179,107	18,268,916
2012	137	51,953	7,117,513
2013	51	51,589	2,631,023

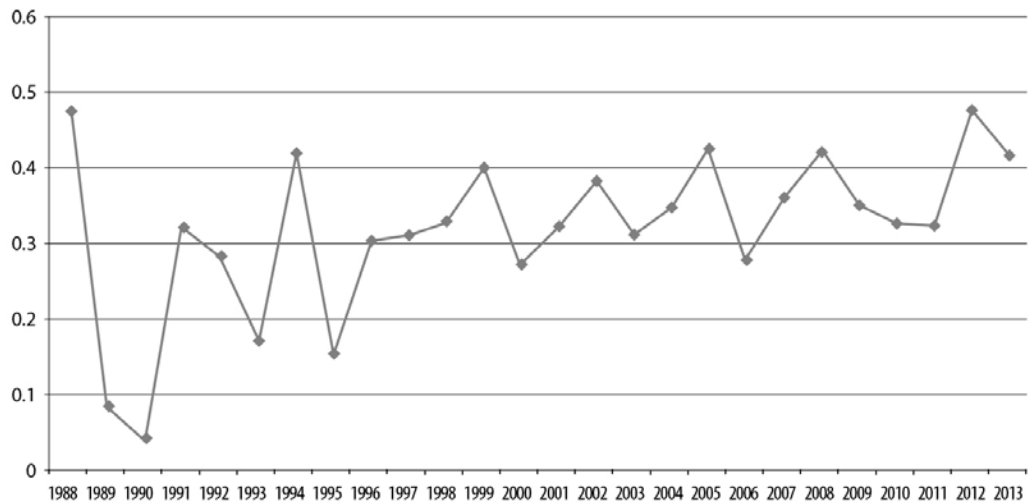
수 있다. 2011년의 주문금액은 추세에서 벗어나 183억원에 가까운 높은 금액을 보여주고 있는데, 앞서 언급한 바와 같이 컴퓨터프로그램 분야에서 영업비밀 침해에 관련된 저작권 침해가 발생하여 기업 차원의 높은 보상금액이 책정되었기 때문이다.

[그림 4-7] 저작권 분쟁 평균 주문금액 추이(1988~2013년)

(단위: 백만원)



[그림 4-8] 연도별 청구금액 대비 주문금액 비중 추이



[그림 4-8]에서는 연도별 청구금액 대비 주문금액의 비율을 그래프로 나타내고 있다. 이 비율은 1988년 이후로 증감을 반복하나 대체로 증가하는 모습을 보여 저작권 관련 소송에 있어 청구금액과 주문금액의 차이가 점차 감소하는 모습을 보인다. 이는 저작권자 혹은 이용자들이 저작권의 가치를 높이 인식함과 더불어 법원에서도 그 가치를 인정하는 경향이 강해졌음을 의미한다.

## 다. 저작권시장의 저작권 침해 수준(1심 보상금액의 규모 분석)

다음으로 저작권시장의 규모에 비해 저작권 관련 분쟁의 규모가 어느 정도인지를 살펴봄으로써 저작권 분쟁으로 인한 보상금액이 전체 시장의 규모에 비해 어느 정도인지 알아보려고 한다.

전체 저작권산업의 규모는 문화체육관광부와 한국저작권위원회가 발간한 『저작권 통계 2014』에 따르면, 2012년 명목생산액이 324조 2,432억원이며 이 중 저작권의 직접적인 창작과 관련이 있는 핵심 저작권산업<sup>29</sup>의 명목생산액은 140조 2,054억원으로 나타났다.

핵심 저작권산업에서 산업별 명목생산액의 추이를 살펴보면, 특히 소프트웨어와 데이터베이스와 관련된 산업의 명목생산액이 크게 증가하고 있으며 가장 높은 비중을 차지하고, 라디오 및 TV 등 방송산업이 그 뒤를 잇는다.

전체 저작권산업의 규모에서 저작물의 매출액이 차지하는 비중을 살펴보자. 합법저작물의 시장규모는 『콘텐츠산업통계』(문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원[2014])의 시장규모를 기준으로 하여 각 업종의 매출액으로 추산하였다. 2013년을 기준으로 합법저작물의 시장규모는 전년 대비 9.4% 증가하여 12조 5,720억원으로 나타난다. 이 중 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 출판이며, 2013년에 게임산업이 1.5배에 가까운 규모로 성장하였음을 알

〈표 4-5〉 저작권산업 명목생산액

(단위: 10억원)

산업(대분류)	2008	2009	2010	2011	2012
핵심 저작권산업	79,631	86,074	120,402	126,189	140,205
상호의존 저작권산업	111,695	120,538	136,560	139,647	137,801
부분 저작권산업	13,271	14,775	17,796	18,422	18,728
저작권 지원산업	26,082	25,967	28,501	26,627	27,509
전체 저작권산업	230,679	247,354	303,259	310,885	324,243

자료: 한국저작권위원회, 『저작권통계 2013』, 2014.

<sup>29</sup> ‘핵심 저작권산업(core copyright industry)’은 저작물의 창작·제작, 배포 및 전시를 주목적으로 하는 산업으로 컴퓨터 소프트웨어, 비디오게임, 도서, 신문, 정기간행물, 영화, 음반, 방송 분야가 포함된다.

〈표 4-6〉 핵심 저작권산업의 부문별 명목생산액

(단위: 10억원)

산업부문	2008	2009	2010	2011	2012
출판 및 문학	15,260	15,090	16,922	16,917	16,965
음악, 연극 및 오페라	3,964	4,049	4,368	4,707	4,993
영화 및 비디오	1,754	1,986	3,504	3,904	4,136
라디오 및 TV	9,879	10,286	31,243	31,812	40,978
사진	1,802	1,979	4,279	4,328	4,304
소프트웨어 및 데이터베이스	37,783	43,419	49,065	52,331	56,220
시각 및 그래픽예술	1,346	1,535	3,716	3,828	3,736
광고서비스	7,823	7,706	7,004	8,056	8,563
저작권협회	20	23	300	303	311
계	79,631	86,074	120,401	126,187	140,205

자료: 한국저작권위원회, 『저작권통계 2013』, 2014.

〈표 4-7〉 연도별 합법저작물 시장규모와 전년 대비 증가율

(단위: 10억원, %)

	2008	2009	2010	2011	2012	2013
음악	382	479	506	588	794	861
	—	25.4	5.6	16.1	35.1	8.4
영화	1,366	1,509	1,748	1,807	1,997	2,279
	—	10.5	15.9	3.3	10.5	14.1
방송	2,678	2,592	2,944	3,081	3,266	3,547
	—	-3.2	13.6	4.7	6	8.6
출판	3,289	2,737	2,935	4,583	4,738	4,856
	—	-16.8	7.2	56.2	3.4	2.5
게임	707	833	802	756	702	1,030
	—	17.9	-3.8	-5.7	-7.1	46.8
총계	8,421	8,151	8,935	10,815	11,496	12,572
	—	-3.2	9.6	21	6.3	9.4

자료: 한국저작권단체연합회, 『저작권보호 연차보고서』, 2014.

수 있다.

저작권산업의 주요 분야인 음악, 영화, 방송, 출판 분야의 전체 저작권산업 생산액 규모 대비 저작물의 매출액은 〈표 4-8〉에서 알 수 있듯이 2012

년 기준 영화가 48.3%, 음악, 출판 분야에서 각각 15.9%, 27.9%의 비중을 차지하고 있다. 영화산업에서는 저작물 자체의 매출 규모가 전체 산업의 절반을 차지하는 것으로, 저작물 창작활동이 산업의 대부분을 구성한다고 할 수 있다. 출판산업에서도 비교적 큰 비중을 차지하는데 방송산업의 경우 광고수입 등이 산업의 상당 부분을 차지하는 것과 비교하여 이해할 수 있을 것이다. 전체 산업에 있어서 저작물의 매출 규모는 전체 시장의 10% 내외를 차지하는 것으로 추정된다.

전체 저작권산업의 명목생산액 대비 저작권 분쟁으로 발생하는 보상금액의 비율은 <표 4-9>에 제시되어 있다. 전체 시장의 규모에 비해 발생하는 법적 보상비용은 비교적 낮은 수준으로 판단되나, 소송으로 이어진 법적 분쟁의 결과로 나타나는 금액만 포함하고 있음을 감안할 필요가 있다.

다음으로 저작권산업 중 저작물의 가치에 대비하여 저작권 관련 분쟁비

<표 4-8> 저작권산업 규모 대비 저작물 시장의 규모

(단위: %)

산업부문	2008	2009	2010	2011	2012
음악	9.6	11.8	11.6	12.5	15.9
영화	77.9	76.0	49.9	46.3	48.3
방송	27.1	25.2	9.4	9.7	8.0
출판	21.6	18.1	17.3	27.1	27.9
그 외	1.4	1.5	1.2	1.1	1.0
전체	10.6	9.5	7.4	8.6	8.2

주: 한국저작권위원회(2014)와 한국저작권단체연합회(2014)의 자료로 직접 작성함.

<표 4-9> 저작권산업 생산규모 대비 분쟁에 대한 보상금액

(단위: 백만원, %)

	2008	2009	2010	2011	2012
보상금액 총합(A)	1,913	2,844	7,824	35,074	7,118
저작권산업 생산액 규모(B, 10억원)	79,631	86,074	120,401	126,187	140,205
비중(A/B*100)	0.0024	0.0033	0.0065	0.0278	0.0051

주: 한국저작권위원회(2014) 자료를 바탕으로 직접 작성함.  
 자료: 생산액 규모—한국저작권위원회(2014).

〈표 4-10〉 저작물의 매출액 대비 저작권 분쟁 보상금액

(단위: %)

	2008	2009	2010	2011	2012	2013
음악	0.100	0.033	0.195	0.060	0.311	0.004
영화	0.005	0.116	0.117	0.027	0.036	0.002
방송	0.000	0.000	0.000	0.097	0.013	0.000
출판	0.000	0.000	0.140	0.009	0.031	0.011
그 외	0.208	0.112	0.084	4.076	0.289	0.197
총계	0.023	0.035	0.088	0.324	0.062	0.021

주: 한국저작권연합회(2014) 자료를 바탕으로 직접 작성함.

용을 살펴보자. 〈표 4-10〉은 저작물의 매출액 대비 저작권 관련 분쟁의 규모를 제시하고 있다. 최근 6년 중 2011년에 컴퓨터프로그램 산업의 분쟁으로 인해 0.324%를 차지하는 규모의 비용이 발생한 것을 제외하고는 분쟁으로 인한 보상금액의 규모는 2012년 기준 전체 저작물 매출액의 0.062% 만 큼을 차지하는 것으로 제시되었다.

## 라. 2심과 3심

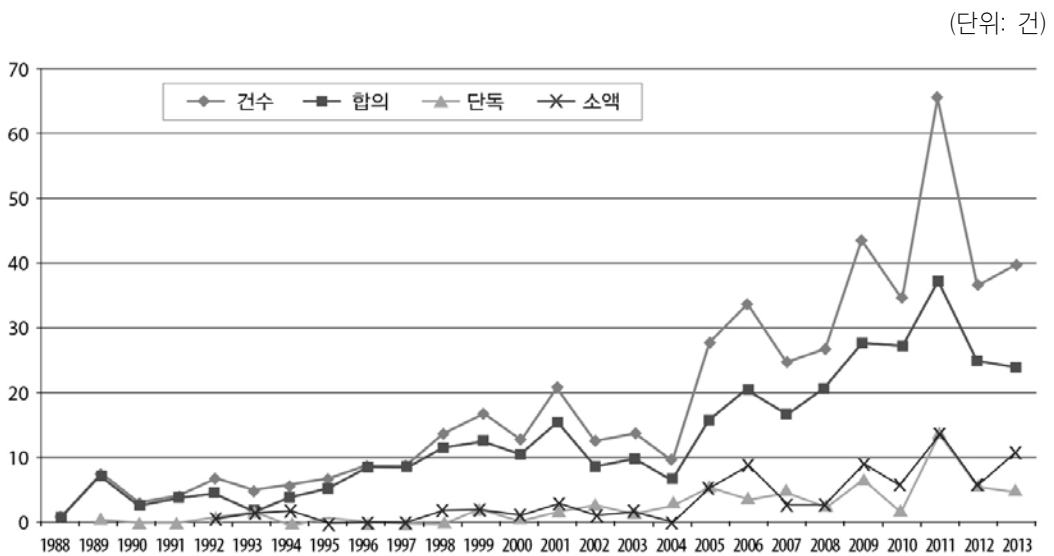
2심과 3심, 즉 항소심과 상고심에서 분쟁이 어떠한 양상으로 나타나는지 살펴본다. 4.1절에서 약 35.6%의 1심 원고 및 피고가 1심 판결에 대한 항소를 제기했고, 전체 원고 및 피고의 8.9%가 상고를 제기했음을 언급하였다.

본 절에서는 문화예술분야의 분쟁 양태를 전체 법적 분쟁 양태와 비교하고자 한다. 우선 발생한 전체 소송의 항소율과 상고율을 살펴보자. 민사본안사건은 사건의 소가, 즉 소송물가액에 따라 합의사건, 단독사건, 소액사건으로 나뉜다. 소가가 크지 않으면 항소에 따르는 법률 비용을 고려할 때 상급심까지 소송을 끌고갈 유인이 크지 않다. 따라서 소가의 수준에 따라 항소율과 상고율이 다르게 나타날 가능성이 크다. 일반적으로 소가가 1억원을 초과하는 경우에는 합의사건이라 하며, 2천만원을 초과하고 1억원 이하인 경우 단독사건, 2천만원 이하인 경우 소액사건으로 구분한다. 2011년 사물관할이 통일되어 소가가 1억원을 초과하는 합의사건은 합의부에서 담당

하고 이 경우 항소심은 고등법원에서 진행되며, 소가가 2천만원을 초과하고 1억원 이하인 단독사건의 경우 1심을 지방법원의 단독판사가 맡고 지방법원 항소부에서 항소심이 진행된다.<sup>30</sup>

저작권 관련 분쟁의 항소심 추이는 <표 4-11>에 나타난 바와 같으며, 그 증가 추세는 [그림 4-9]에 나타나 있다. 1988년부터 2013년까지 항소심의 수는 증가하는 추세를 보인다. 저작권과 관련된 분쟁의 경우에는 앞서 1심의 사건 수로 분석한 바와 같이 소가가 1억원을 초과하는 합의사건이 가장 큰 비중을 차지하며 증가율도 가장 높다. 이는 원고의 소송물가액이 높을수록 상급심으로 진행되는 경향이 높기 때문으로 해석할 수 있다. 반면, 소송물가액이 낮음에도 불구하고 항소심으로 진행되는 건수가 증가하는 것은 저작권을 둘러싼 분쟁에서 확고한 법리해석이 이루어지지 않았거나, 저작권관련 분쟁이 더 복잡한 형태로 이루어지고 있음을 시사한다. 이러한 가능성을 검토하기 위해 여타 소송의 항소율 등을 살펴볼 필요가 있다.

[그림 4-9] 항소심 발생 추이(1988~2013년)



30 「법원조직법」 제28조(심판권): 고등법원은 다음의 사건을 심판한다.

1. 지방법원합의부·가정법원합의부 또는 행정법원의 제1심 판결·심판·결정·명령에 대한 항소 또는 항고사건
2. 지방법원단독판사·가정법원단독판사의 제1심 판결·심판·결정·명령에 대한 항소 또는 항고사건으로서 형사사건을 제외한 사건 중 대법원규칙으로 정하는 사건
3. 다른 법률에 의하여 고등법원의 권한에 속하는 사건

〈표 4-11〉 저작권 분쟁 2심의 발생 추이

(단위: 건)

	건수	원심의 구분		
		합의사건	단독사건	소액사건
1988	1	1	0	0
1989	8	7	1	0
1990	3	3	0	0
1991	4	4	0	0
1992	7	5	1	1
1993	5	2	2	1
1994	6	4	0	2
1995	7	6	1	0
1996	9	9	0	0
1997	9	9	0	0
1998	14	12	0	2
1999	17	13	2	2
2000	13	11	1	1
2001	21	16	2	3
2002	13	9	3	1
2003	14	10	2	2
2004	10	7	3	0
2005	28	16	6	6
2006	34	21	4	9
2007	25	17	5	3
2008	27	21	3	3
2009	44	28	7	9
2010	35	27	2	6
2011	66	38	14	14
2012	37	25	6	6
2013	40	24	5	11
총합	497 (100%)	345 (69%)	70 (14%)	82 (16%)

『사법연감』에 따르면 2013년 기준 소액사건과 단독사건의 항소율은 5.2%이다. 전체 접수사건은 합의, 단독, 소액 사건을 포함한 1심의 건수이며 이 중 조정, 취하, 각하명령 등으로 종결된 소송을 제외하고 원고(일부)



승, 원고패, 각하 등으로 판결 난 소송의 건수 대비 항소의 수를 비교한 값을 항소율로 정의한다.

본 연구에서 분석하고 있는 저작권 관련 각 소송 원심에 대한 항소 여부를 알 수 없기 때문에 해당 연도의 단독사건과 소액사건의 건수 대비 지방법원에서 처리된 단독, 소액 사건의 항소심의 건수를 비교하여 항소율을 추정하였다. <표 4-12>에서 확인할 수 있듯이 저작권 민사사건의 항소율은 전체 민사본안사건의 항소율에 비해 2배에서 10배 이상 크게 제시되었다. 즉, 저작권과 관련된 소송의 경우 전체 소송보다 소가가 1억원 이하로 낮음에도 불구하고 항소심으로 이어지는 경우가 많은 것으로 드러났다.

<표 4-12> 전체 민사본안사건과 저작권 민사사건 항소율 비교

A. 단독사건 · 소액사건

(단위: 건, %)

	전체 민사본안사건				저작권 사건				
	접수사건 수	판결	항소	항소율	단독+소액	단독	소액	항소심	항소율
2009	1,074,236	645,714	31,544	4.9	33	22	11	19	57.6
2010	981,188	589,792	31,596	5.4	60	51	9	7	11.7
2011	985,533	594,410	33,407	5.6	49	33	16	28	57.1
2012	1,044,928	617,614	34,473	5.6	110	50	60	12	10.9
2013	1,095,915	684,567	35,743	5.2	118	19	99	16	13.6

B. 합의사건

(단위: 건, %)

	전체 민사본안사건				저작권 사건		
	접수사건 수	판결	항소	항소율	합의사건	항소심	항소율
2009	1,074,236	33,024	13,725	41.6	64	25	39.1
2010	981,188	32,022	13,550	42.3	63	29	46.0
2011	985,533	33,662	14,804	44.0	69	36	52.2
2012	1,044,928	34,708	14,914	43.0	87	17	19.5
2013	1,095,915	38,071	16,118	42.3	32	24	75.0

주: 저작권 사건의 항소율은 1심 소송건수와 2심 소송건수의 비율로 추정함.  
 자료: 법원, 『2013년 사법연감』, 2013.

원고의 소송 목적액이 1억원 이상인 경우 합의사건으로 분류된다. 이 경우 전체 민사본안사건의 항소율은 대체로 40% 이상으로 나타났다. 저작권 분쟁의 경우에는 항소율이 큰 편차를 보이고 있으나 대체적으로는 전체 민사본안사건과 유사한 것으로 볼 수 있다.

〈표 4-13〉 저작권 분쟁 상고심 추이

(단위: 건)

	건수	기각	원심 파기	조정
1988	0			
1989	2	1	1	
1990	1			1
1991	3	2	1	
1992	0			
1993	2	2		
1994	1	1		
1995	2	2		
1996	1	1		
1997	1	1		
1998	4	3		1
1999	10	7	3	
2000	4	4		
2001	5	4	1	
2002	11	8	3	
2003	3	1	1	1
2004	5	4	1	
2005	3	3		
2006	4	4		
2007	10	7	2	1
2008	4	4		
2009	10	10		
2010	13	8	2	3
2011	8	5	3	
2012	9	8	1	
2013	7	6		1
총	123	96	19	8

다음으로 저작권 분쟁의 상고심 추이를 살펴보자. 상고심은 총 123건이 발생하였고 이 중 96건은 기각되었고 나머지 19건이 원심을 파기, 8건에서 금액이 조정되었다.

항소심 판례문과 달리 상고심의 판결문에는 해당 원심이 단독사건인지 합의사건인지 여부가 명시되어 있지 않아 전체 항소심의 건수 대비 상고심의 건수로 상고율을 도출하여 전체 민사본안사건의 상고율과 비교하였다. 금액이 적은 단독사건과 소액사건의 경우보다 합의사건의 경우 상고율이 높은 것으로 제시되었다. 저작권과 관련된 분쟁의 경우 2013년 기준 17.5%로 단독사건의 상고율의 절반 정도로 나타났다. 이는 저작권 분쟁의 경우 단독사건과 소액사건의 항소율이 높거나, 소가의 수준이 낮아 상고까지는 진행하지 않는 것으로 이해할 수 있다.

『사법연감』에 따르면 전체 단독 민사본안사건의 상고심 파기율은 2013년 기준 6.0%이며, 합의사건의 파기율은 2013년 기준 11%로 나타났다. 저작권 사건의 상고심에서의 원심 파기율 15.5%는 이보다 조금 높은 수준으로 제시되었다. 이는 법원에서의 저작권 관련 법리가 아직 견고하지 않음을 방증한다.

다음으로 문화예술분야 중 분쟁금액의 큰 비중을 차지하고 있는 음악과 출판 산업의 분쟁 양상을 살펴보고자 한다.

〈표 4-14〉 전체 민사본안사건과 저작권 사건의 상고율 비교

(단위: 건, %)

	전체 민사본안사건		저작권 분쟁		
	단독+소액 상고율	합의사건 상고율	항소심	상고심	상고율
2009	34.9	42.3	44	10	22.7
2010	34.0	42.1	35	13	37.1
2011	32.9	42.6	66	8	12.1
2012	33.9	44.1	37	9	24.3
2013	33.0	45.4	40	7	17.5

## 2. 음악분야의 분쟁

먼저 음악분야의 소송건수 추이를 판결 단계별로 살펴보면 <표 4-15>와 같다. 음악분야의 2심은 지난 1992년부터 2013년까지 총 85건이 발생하여, 약 45%의 원고 및 피고가 항소심을 제기하였다. 상고심 추이를 보면 지난 1992년부터 2013년까지 총 34건이 발생하였고, 이는 원심의 18% 정도가 상고심까지 소송을 제기하는 것으로 볼 수 있다.

<표 4-15> 음악분야 소송건수 단계별 추이

(단위: 건)

	1심	2심	3심	소액
1992	2	1	0	1
1993	2	1	0	2
1994	3	5	1	39
1995	2	1	1	24
1996	0	2	1	12
1997	4	2	0	24
1998	3	1	0	44
1999	4	2	3	95
2000	6	5	0	20
2001	13	4	2	3
2002	10	4	2	1
2003	8	4	1	0
2004	2	0	3	3
2005	15	5	1	5
2006	9	4	4	6
2007	10	4	1	1
2008	14	4	2	6
2009	13	5	2	10
2010	18	7	3	4
2011	27	11	4	2
2012	13	7	1	26
2013	10	6	2	20
2014	1	0	0	0
총	188	85	34	348

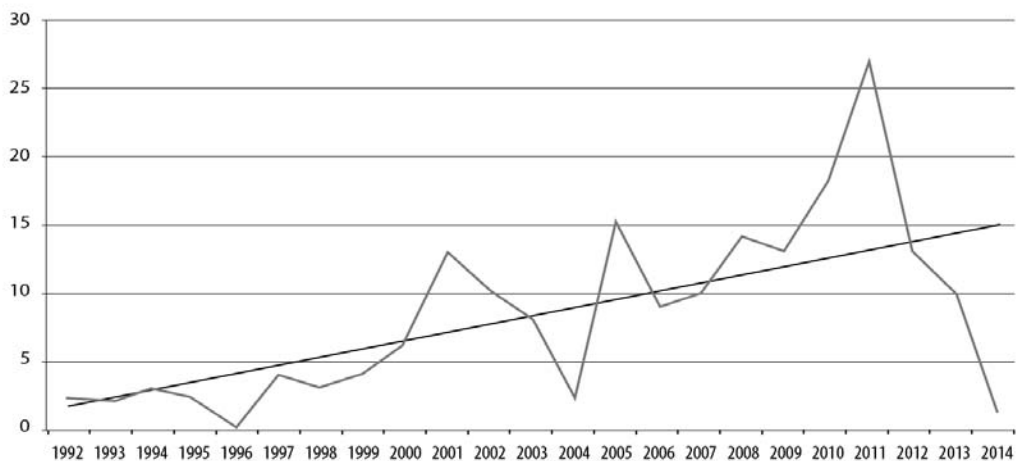
## 가. 1심

문화예술분야 중 가장 많은 소송이 발생하는 것으로 나타난 음악분야에서 저작권 분쟁이 처음 발생한 1992년부터 저작권과 관련된 1심 판례의 추이는 [그림 4-10]에 나타난 바와 같이 지난 20여 년간 증가하는 추세를 보인다. 1992년부터 2013년까지 발생한 총 소송은 188건으로 1992년 2건에서 시작하여 2000년 6건, 2001년 13건으로 크게 증가하였고, 2011년 27건으로 가장 많은 소송이 발생하였다. 여기에서도 앞서 언급한 바와 같이 아직 판결이 나지 않은 최근 시작된 소송의 경우 분석대상에서 제외되었기 때문에 2013년과 2014년에 들어 소송이 감소한 것으로 보는 것은 적절하지 않다. 분쟁이 증가하는 것과 더불어 청구금액과 주문금액의 규모도 증가함을 알 수 있다.

음악분야의 1심 소송에서 연평균 청구금액과 주문금액은 2000년대에 들어 그 편차가 커지는 것을 알 수 있다. 이는 디지털 음악시장의 활성화로 디지털 음악에 대한 수요가 증가하는 한편, 물리적 음반에 비해 비교적 접근 및 불법복제물의 이용이 수월해진 것과 더불어 음악 저작물 이용방법이 다양해져 그에 따른 법적 분쟁이 복잡한 형태로 발생하고 있기 때문으로 해석할 수 있다.

[그림 4-10] 음악분야 저작권 분쟁 1심 건수 추이(1992~2014년)

(단위: 건)



〈표 4-16〉 음악분야 저작권 분쟁 청구금액

(단위: 건, 원)

	건수	평균 청구금액	총 청구금액
1991	2	50,500,000	101,000,000
1992	3	24,095,518	72,286,553
1993	3	420,782,998	1,262,348,994
1994	0	0	0
1995	2	32,958,473	65,916,946
1996	3	1,666,667	5,000,000
1997	3	25,993,798	77,981,395
1998	3	208,083,333	624,250,000
1999	5	136,221,256	681,106,278
2000	18	146,727,067	2,641,087,198
2001	7	705,009,206	4,935,064,445
2002	7	89,209,365	624,465,553
2003	6	746,616,849	4,479,701,093
2004	16	324,518,255	5,192,292,082
2005	5	152,680,000	763,400,000
2006	10	152,680,000	1,526,800,000
2007	12	241,702,043	2,900,424,516
2008	8	65,810,717	526,485,732
2009	24	247,346,438	5,936,314,512
2010	28	155,596,414	4,356,699,599
2011	8	119,942,423	959,539,386
2012	15	634,551,428	9,518,271,422
2013	3	15,638,257	46,914,770

음원전송사용료 징수규정은 음악생산자의 권리를 보호하기 위해 신탁단체가 음원의 사용자로부터 각 음원의 이용형태에 따라 일정한 사용료를 지불받는 제도이다. 이 제도는 2003년에 처음 제정되어 현재까지 다섯 차례 개정되었다.<sup>31</sup> 음원전송사용료 승인제도는 시장에서 큰 영향력을 행사할 수 없는 저작권자들의 권리보호를 위해 도입된 제도이나, 2003년부터 최근까지 저작권료와 관련된 분쟁이 지속적으로 발생하고 있어 그 효과에 대해

31 공정거래위원회 · 한국개발연구원, 『디지털 음악 시장분석』, 2012.

〈표 4-17〉 음악분야 저작권 분쟁 주문금액

(단위: 건, 원)

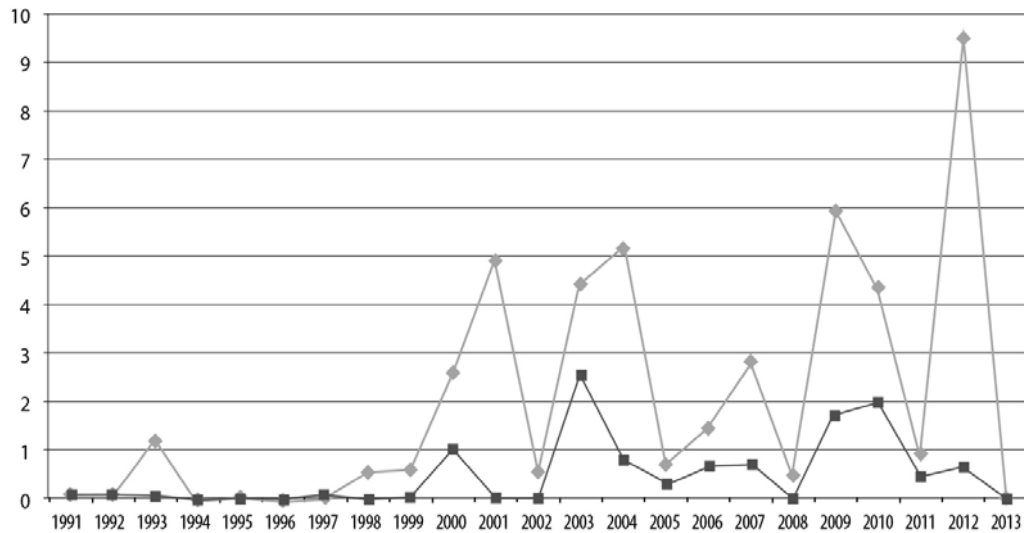
	건수	평균 주문금액	총 주문금액
1991	2	6,073,925	12,147,850
1992	3	9,205,960	27,617,880
1993	3	22,590,000	67,770,000
1994	0	0	0
1995	2	0	0
1996	3	0	0
1997	3	26,495,350	79,486,051
1998	3	1,455,118	4,365,353
1999	5	18,931,747	94,658,736
2000	18	59,368,759	1,068,637,670
2001	7	11,736,103	82,152,720
2002	7	10,642,857	74,500,000
2003	6	435,977,546	2,615,865,274
2004	16	51,107,842	817,725,478
2005	5	73,493,126	367,465,630
2006	10	73,493,126	734,931,260
2007	12	64,246,940	770,963,280
2008	8	7,785,704	62,285,632
2009	24	73,004,673	1,752,112,161
2010	28	73,293,443	2,052,216,403
2011	8	62,056,517	496,452,138
2012	15	47,968,563	719,528,445
2013	3	15,638,257	46,914,770

더 살펴볼 필요가 있다. 음원전송사용료 승인제도로 인해 개별 협상 및 분쟁에 따른 사회적 비용을 절감할 수 있는 것으로 기대된다. 하지만 사용료 승인제도 혹은 여타 저작권 관련 법제도가 음원시장의 흐름과 현상을 적절히 반영하고 있지 못하다면 그로 인해 발생하는 사회적 비용도 상당한 수준일 것으로 예상된다. 이에 대해서는 별도의 연구를 통해 분석할 필요가 있다.<sup>32</sup>

32 한국개발연구원, 『음원 전송사용료 결정방식의 변화가 디지털 음악산업에 미치는 경제

[그림 4-11] 음악분야 1심 연평균 청구·주문 금액(1991~2013년)

(단위: 십억원)



주: 높은 금액은 청구금액, 낮은 금액은 주문금액임. 대체로 판결 시 원고의 주장과 청구금액을 고려하여 주문금액이 결정됨.

## 나. 2심, 3심, 소액사건

항소심을 제기하는 주체는 1심의 판결 전체를 기각하거나, 주문금액 중 일부에 대한 기각을 요구할 수 있다. 판결은 항소를 기각하거나 원심을 파기할 수 있고 원심의 판결 중 일부를 기각하거나 새로운 주문금액을 판결할 수 있다. 2심의 주문내용이 기각인 경우에는 항소를 기각한다는 의미이므로 결과적인 주문금액은 원심의 주문금액을 따르는 것이며, 1심의 판결을 취소한다는 판결의 경우에는 최종 주문금액이 0원인 것으로 볼 수 있다. 그러나 일부 2심의 판례에서만 원심의 판결을 기재하여 원심의 청구 및 주문 금액을 연결지을 수 없고, 판례 수집의 한계로 인해 모든 항소심의 원심 판결문을 분석하는 것이 불가능한 상황이다. 이에 대략적인 추이를 살펴보고 특히 2심의 주문결과에 초점을 맞추어 보도록 한다.

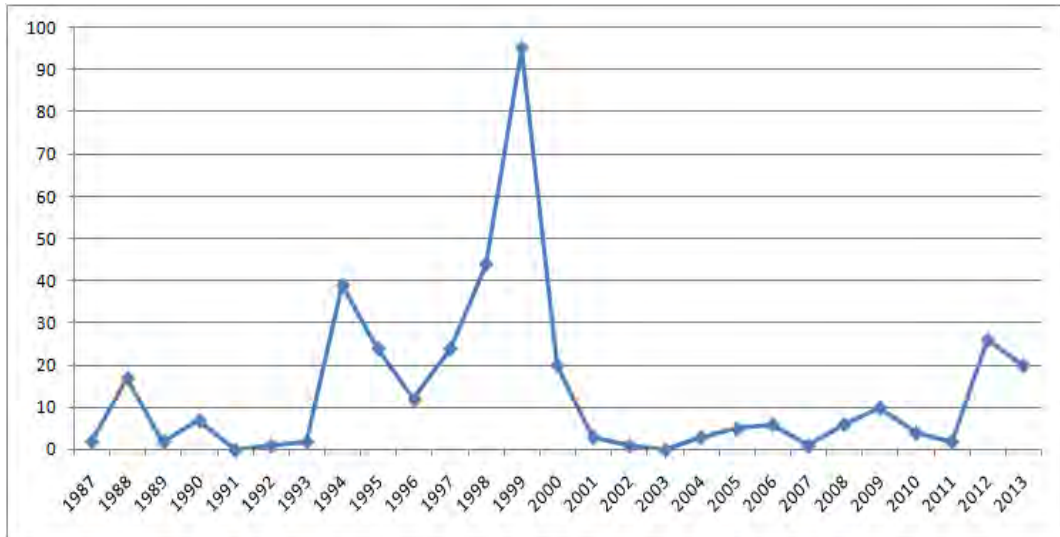
음악분야의 2심은 지난 1992년부터 2013년까지 총 85건이 발생하여, 약

적 효과』(문체부 용역과제, 2014)를 참조하라. 해당 연구에서는 디지털 음원 전송사용료에 대한 승인제 폐지로 인해 음원시장의 위축이 발생할 수 있다고 제시하였다.



[그림 4-12] 음악분야 소액 소송건수

(단위: 건)



45%의 원고 및 피고가 항소심을 제기하였다. 이 중 항소가 기각된 경우는 46건으로 절반 이상이 원심의 판결을 그대로 따르게 된 반면, 원심이 취소된 경우는 6건에 불과했다. 그 외 33건에서는 모두 금액이 조정되었는데, 청구취지 및 항소취지에서 제안된 금액의 약 25.5%가 주문금액으로 책정되었다.

또한 음악분야의 상고심의 발생 추이를 보면, 총 소송은 지난 1992년부터 2013년까지 총 34건이 발생하여 원심의 18%가 상고심까지 제기하는 것으로 생각할 수 있다. 흥미로운 점은 상고심에서는 상소원심은 모두 원심판결의 기각을 요청하는 청구를 하였고 총 34건 중 27건에서 상고심을 기각, 4건의 소송에서 원심을 파기, 2건의 소송에서 원심을 부분파기하는 판결을 내려, 대법원에서는 분쟁 보상금액이 상당 부분 유지되는 것으로 볼 수 있다.

다음으로 음악분야에서 소액사건의 양상을 살펴보도록 한다. 소가가 2,000만원 이하인 경우에 소액사건으로 구분한다. 음악분야에서는 소액사건의 경우 총 348건 중 335건이 저작권자의 신탁단체인 한국음악저작권협회(이하 음저협)가 제기한 소송이며, 나머지 중 9건은 개인 저작권자에 의해 제기되었으나 기각된 사건이다. 따라서 음악분야의 소액사건은 주로 저작권 신탁단체가 개인 혹은 노래방 등 소형 사업장의 음악 저작권 침해에

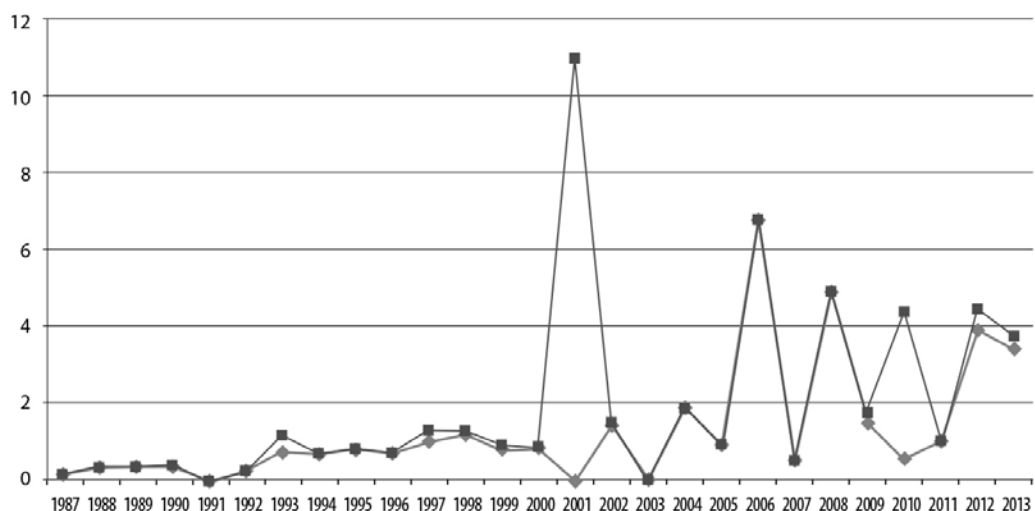
대해 제기한 소송인 것으로 파악되었다.

음저협은 1990년대 말부터 음악 저작권료에 대한 인식을 제고하기 위하여 노력하였다. 1990년대에는 저작권에 대한 인식 수준이 낮았기 때문에 체계적으로 저작권료에 대한 소송을 진행하여 사회적인 인식을 환기하였다. 2000년대에 들어서는 많은 소송을 감당하기 위한 인력의 부족으로 소액소송이 감소한 것으로 볼 수 있으나, 저작권 인식 수준이 향상된 것도 소액소송의 수가 감소한 이유로 제시할 수 있다. 이후 2006년 음저협은 법무팀을 신설하였으며, 2010년대에 들어서는 공연시장이 확대되면서 소액소송보다 대규모의 소송에 자원을 투입하고 있는 상황이다.

소액사건의 청구·주문 금액 추이를 살펴보면, [그림 4-13]에서 알 수 있는 바와 같이 2000년까지는 청구금액과 주문금액이 각각 200만원 이하로 크게 다르지 않은 양상을 보였다. 그러나 2001년 연평균 1,000만원 이상으로 청구금액이 크게 증가하는데, 음저협이 아닌 개인 저작권자가 개인 및 단체 저작권자에게 요구한 금액이며 모두 기각된 것으로 나타났다. 2010년의 경우도 동일하게 음저협이 아닌 자연인 저작권자가 제기하였고 기각된 사건이 포함되어 있다. 해당 2개 연도를 제외하고는 대부분이 청구금액과 주문금액이 비슷한 양상을 보인다. 특히 2006년부터는 피고가 자연

[그림 4-13] 음악분야 소액사건의 연간 평균 청구·주문 금액

(단위: 백만원)



〈표 4-18〉 음악분야 저작권 분쟁의 특성

(단위: 건)

	전체 건수	원고 저작권자	원고 법인	피고 저작권자	피고 법인	손해배상	저작권료
1991	2	2	0	0	1	2	0
1992	3	1	1	0	1	2	1
1993	3	3	1	0	3	3	0
1994	0	0	0	0	0	0	0
1995	2	2	0	0	2	0	0
1996	3	3	0	0	2	2	0
1997	3	2	1	0	2	0	0
1998	3	3	0	0	3	3	0
1999	5	4	1	0	4	2	0
2000	18	16	7	1	14	15	0
2001	7	3	4	3	7	4	0
2002	7	6	2	0	7	6	0
2003	6	3	6	1	5	2	2
2004	16	11	9	5	10	10	1
2005	5	4	3	2	3	3	0
2006	10	9	1	2	9	8	1
2007	12	6	6	4	6	5	2
2008	8	6	2	2	4	4	0
2009	24	11	14	2	18	13	7
2010	28	14	14	4	17	12	11
2011	8	8	3	2	5	2	1
2012	15	6	10	3	12	4	4
2013	3	1	2	0	1	2	0
총	191	124	87	31	136	104	30

인뿐만 아니라 저작권 이용 법인인 소송이 증가하면서 금액도 큰 변화를 보이는 것으로 보인다.

청구 및 주문 금액이 2000년대에 들어 크게 증가하는 것은 개인 저작권자의 저작권 침해에 대한 인식이 높아지고 사회 전반적으로 저작권에 대한 개념이 점차 확립되고 있는 것으로 해석할 수 있다.

### 3. 출판분야의 분쟁

출판분야의 저작권 관련 분쟁을 살펴본다. 출판분야의 저작권 관련 분쟁에는 출판물 자체의 저작권 다툼으로 인한 소송 분류와 출판물을 인터넷을 통해 유포하는 데 대한 소송이 있다. 출판물의 인터넷 유포 역시 출판 저작물과 관련된 분쟁으로 보아 분석에 포함하고자 한다.

출판분야의 저작권 관련 분쟁은 음악분야와 마찬가지로 1988년 이후로 증가하는 추이를 보이고 특히 2004년 이후로 그 전에 비해 수가 크게 증가하였다. <표 4-19>를 보면 원심의 원고 및 피고의 약 29%가 항소를 제기하고, 그중 약 7%가 상고심까지 제기하는 것으로 나타났다. 반면, 출판산업에서 소액사건은 비중이 크지 않은 것으로 드러났다.

<표 4-19> 출판분야 소송건수 단계별 추이

(단위: 건)

	1심	2심	3심	소액
1988	4	1	0	
1989	1	7	2	
1990	1	1	0	
1991	6	1	1	
1992	2	3	0	
1993	0	3	2	
1994	8	0	0	
1995	5	1	0	
1996	12	2	0	
1997	7	3	0	
1998	2	6	2	
1999	9	5	2	
2000	10	3	1	
2001	11	5	2	
2002	4	3	4	
2003	12	1	1	
2004	8	2	0	
2005	20	7	2	
2006	23	8	0	1

〈표 4-19〉의 계속

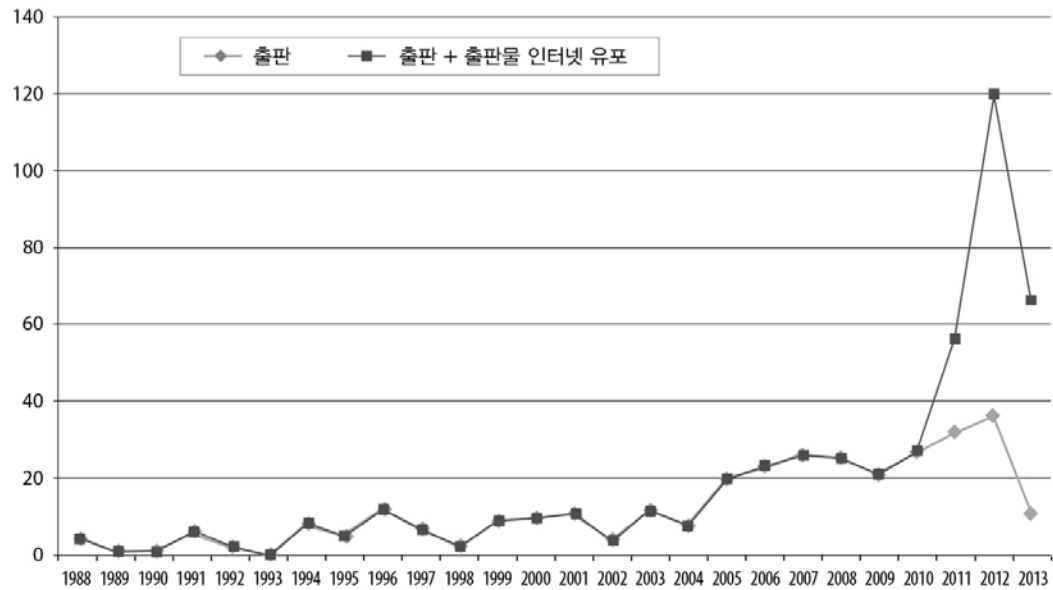
	1심	2심	3심	소액
2007	26	8	5	0
2008	25	8	0	1
2009	21	6	1	1
2010	27	5	5	4
2011	56	22	0	9
2012	119	12	1	11
2013	66	16	2	16
총	485	141	34	43

가. 1심

출판분야의 1심에서는 1988년부터 2013년까지 485건의 소송이 발생하였다. 다른 분야와 마찬가지로 소송의 건수는 지난 16년간 다소 증가하는 추세를 보였으며, 인터넷 유포와 관련된 소송은 2007년부터 발생하기 시작하여 매해 한 건씩 발생하다가 2011년 24건, 2012년 83건이 발생하여 2013년

[그림 4-14] 출판분야 분쟁 건수

(단위: 건)



자료가 과소 추정되었을 것을 감안하면 최근 급격히 증가하고 있는 것으로 판단할 수 있다. <표 4-20>과 <표 4-21>의 괄호 안 항목은 출판물의 인터넷 유포를 제외한 건수와 금액으로 규모가 상대적으로 작은 인터넷 유포 관련 소송을 제외한 추이를 살펴보기 위하여 제시하였다.

<표 4-20> 출판분야 1심 청구금액 추이

(단위: 건, 원)

	건수	(건수)	평균 청구금액	(평균 청구금액)	총 청구금액
1988	4		9,344,250		37,377,000
1989	1		30,000,000		30,000,000
1990	1		35,698,750		35,698,750
1991	6		94,265,750		565,594,500
1992	2		976,837,922		1,953,675,845
1993	0		0		0
1994	8		176,584,767		1,412,678,134
1995	5		125,716,000		628,580,000
1996	12		107,945,053		1,295,340,636
1997	7		52,374,743		366,623,200
1998	2		52,450,000		104,900,000
1999	9		153,337,974		1,380,041,769
2000	10		87,710,500		877,105,000
2001	11		99,415,464		1,093,570,100
2002	4		112,226,300		448,905,200
2003	12		86,089,083		1,033,069,000
2004	8		299,177,279		2,393,418,235
2005	20		102,851,578		2,057,031,551
2006	23		193,032,001		4,439,736,011
2007	26	25	808,044,540	839,766,321	21,009,158,033
2008	25	24	72,010,877	73,376,164	1,800,271,932
2009	21	20	125,427,070	128,185,191	2,633,968,467
2010	27	26	177,406,251	183,176,522	4,789,968,770
2011	56	32	60,460,558	90,868,420	3,385,791,250
2012	119	36	52,423,967	125,489,048	6,238,452,030
2013	66	11	28,790,967	95,175,008	1,900,203,800

주: ( ) 안의 건수와 평균 청구금액은 인터넷 유포 사건을 포함하지 않은 경우임.

〈표 4-21〉 출판분야 1심 주문금액 추이

(단위: 건, 원)

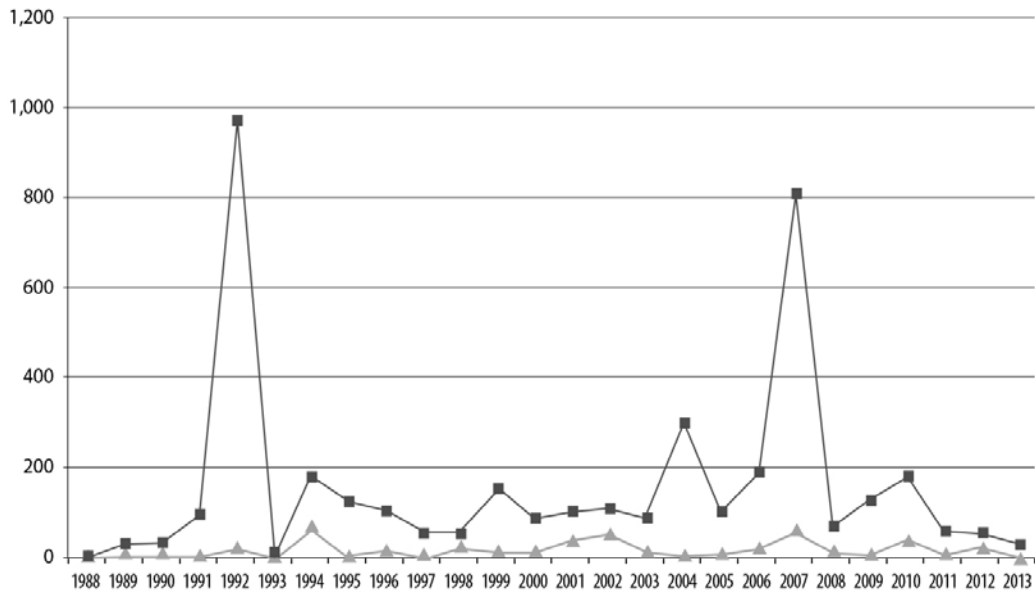
	건수	(건수)	평균 주문금액	(평균 주문금액)	총 주문금액
1988	4		1,636,750		6,547,000
1989	1		5,000,000		5,000,000
1990	1		6,274,583		6,274,583
1991	6		3,580,000		21,480,000
1992	2		19,700,000		39,400,000
1993	0		0		0
1994	8		68,539,319		548,314,551
1995	5		3,830,350		19,151,749
1996	12		12,912,526		154,950,317
1997	7		4,200,000		29,400,000
1998	2		27,531,876		55,063,751
1999	9		13,684,989		123,164,897
2000	10		12,100,000		121,000,000
2001	11		38,487,556		423,363,116
2002	4		55,651,300		222,605,200
2003	12		14,864,583		178,375,000
2004	8		2,879,806		23,038,451
2005	20		9,885,879		197,717,580
2006	23		19,363,636		445,363,636
2007	26	25	60,183,230	62,470,559	1,564,763,973
2008	25	24	15,346,175	14,350,432	383,654,376
2009	21	20	7,542,172	7,769,281	158,385,619
2010	27	26	36,611,573	37,962,018	988,512,458
2011	56	32	6,248,657	9,328,908	349,924,792
2012	119	36	20,755,145	61,091,717	2,469,862,287
2013	66	11	1,440,909	3,141,667	95,100,000

주: ( ) 안의 건수와 평균 주문금액은 인터넷 유포 사건을 포함하지 않은 경우임.

이는 출판 저작물에 대한 저작권자의 인식 수준이 높아졌을 뿐만 아니라 인터넷과 여타 휴대용 모바일 기기를 통한 출판물의 거래가 수월해져 이에 따른 저작권 침해가 많이 발생하였기 때문인 것으로 추정할 수 있다.

[그림 4-15] 출판분야 1심 청구·주문 금액

(단위: 백만원)



## 나. 2심, 3심, 소액사건

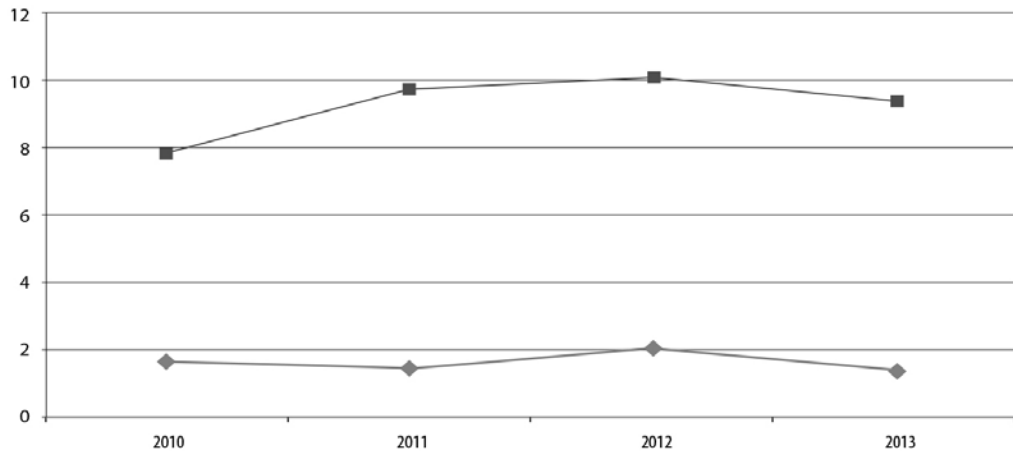
출판분야에서는 총 485건의 원심 중에서 144건의 항소심이 발생하였고, 37건의 상고심, 44건의 소액사건이 발생하였다. 144건의 항소심 중 절반가량인 70건이 기각되었고 그중 2건만이 원심 취소, 나머지에서는 주문금액이 조정되었다. 상고심 37건 중에서는 24건이 기각되었고, 5건에서 원심파기, 나머지 8건에서 금액이 조정되어 상고심에서 판결이 뒤집히는 경우는 많지 않음을 알 수 있다. 소액사건에서는 원고의 청구금액의 약 15~20% 내외가 인정되어 청구금액이 대부분 인정되었던 음악분야에서의 소액사건과 다소 차이를 보였다. 음악분야 소액사건의 경우 음저협 등 신탁단체에서 소송을 제기하는 경우가 대부분으로 개인이 제기하는 소송보다 체계적인 논증이 가능했기 때문으로 사료된다.

반면, 출판분야의 소액사건의 경우에는 총 43건 중 9건의 원고가 기사 제작/저작자, 27건이 일반 작가, 시인 등으로 나타나 개인이 제기한 소송이 대부분이었다. 따라서 출판분야에서 저작권자의 권리를 보호하기 위해서는



[그림 4-16] 출판분야 소액사건 청구·주문 금액

(단위: 백만원)



법적 분쟁 발생 시 법률서비스의 지원을 제공하는 것이 효과적일 수 있다.

## 제5장

---

### 결 론

우리나라의 문화예술산업은 노동집약적인 특성을 지닌다고 할 수 있다.<sup>33</sup> 우리나라에서 문화콘텐츠산업의 비중은 낮지 않은 수준이며, 부가가치율은 여타 산업과 유사한 수준인 반면 1인당 부가가치액은 여타 산업보다 현저히 낮은 수준이다. 이러한 노동집약적인 특성은 예술과정에 재학 중인 학생수를 감안할 때 더욱 심화될 가능성이 있다. 황수경(2014)의 『창조경제와 일자리 창출』<sup>34</sup>에서는 창조경제를 뒷받침하는 직업 중 문화창의직업에서 임금페널티<sup>35</sup>가 존재하는 것으로 제시되었다. 이는 경제 전반에서 문화창의적 요소를 충분히 가치화하는 구조가 만들어지지 못하고 있는 것으로 해석할 수 있다. 창작활동을 기초로 하는 문화예술산업에서 저작물 등 창의성 요소가 제작, 유통, 소비 등의 단계에서 중요하게 다루어지지 않고 있다는 점은 시사하는 바가 크다고 할 수 있다. 문화예술산업의 노동집약적 특성, 임금페널티, 가치사슬에서의 창의성 중요도 하락 등은 창작활동을 저해하는 요소로 인식된다. 이는 저작권 보호를 통한 저작활동 강화, 저작물에 대한 보상 제고, 가치사슬에서의 저작권 보호 등의 정책 필요성을 방증한다. 본 연구에서는 문화예술산업에서 저작권 보호와 관련 분쟁에 대해 살펴

---

33 자세한 내용은 〈부록〉 참조.

34 황수경(2014).

35 동일한 조건하에서 문화창의직업 종사자가 비창의직업 종사자에 비해 적은 임금을 받고 있음을 의미한다.

보았다. 저작권 보호의 강화는 창작활동의 강화를 기대할 수 있다. 하지만 이러한 기대효과를 실현하기 위해서는 저작권자에 대한 수익분배 개선이 동시에 고민되어야 한다. 특히 저작권에 대한 수익배분 혹은 지출이 비용으로만 인식되는 점은 개선될 필요가 있다. 또한 저작권 보호 강화에는 새로운 창작활동의 위축 및 다양한 사회적 비용의 야기라는 부작용도 존재하는 바, 이를 종합적으로 고려하는 것이 요구된다.

최근 저작권 관련 분쟁의 증대와 소송가액의 급증은 저작권자뿐만 아니라 저작권을 이용하는 일반 대중들에 있어 저작권의 중요성 혹은 저작권에 대한 인식이 변화하고 있음을 드러낸다. 소송가액의 증가 추세에도 불구하고 아직까지 소송가액의 절대 수준은 높지 않다. 우리나라의 특허 및 지적재산권 관련 손해배상인용액 중앙값은 2009년에서 2011년까지 5,500만원으로 동 기간 미국의 102억원에 비하면 현저히 낮은 수준이다.<sup>36</sup> 하지만 1심에 불복하여 상급심으로 분쟁이 지속되는 비율이 여타 민사소송에 비해 높다는 점에서 저작권 관련 법리 해석의 명확화, 저작권 법제도의 현실 반영도 및 투명성 제고 등이 시급히 요구된다. 이러한 개선 노력은 저작권에 대한 교육 및 인식 확산과 더불어 시행되는 것이 바람직하다.

한편, 문화예술분야의 법적 분쟁에서 개인 저작권자와 저작권 이용자 간의 초기 분쟁 양태에서 점차 법인과 법인 간의 분쟁으로 변화하고 있음을 발견하였다. 이는 양질의 법률 서비스를 적시에 사용하는 것이 어려운 개인 저작권자에 매우 불리한 상황으로 이해할 수 있다.<sup>37</sup> 따라서 소송가액 수준에 관계없이 개인 저작권자가 양질의 법률 서비스를 제공받을 수 있도록 지원하는 방안을 고려할 필요가 있다. 이를 통해 저작권자의 저작활동이 강화되며 저작물에 대한 보호도 제고할 수 있을 것으로 기대된다.

법적 분쟁의 결과인 판결문에서 청구금액과 주문금액을 기준으로 저작권 분쟁으로 인한 보상금액과 그 변화를 살펴보았다. 분석 결과, 해당 산업 매

36 특허청, 「NPEs 활동 현황 및 대응 방안」, 2014. 1. 17.

37 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원은 대한변호사협회와 협의하여 중소 콘텐츠사업자를 위한 법률자문 서비스를 제공한 바 있다. 2011년에 총 114건의 법률자문을 수행하였으며, 이 중 35%인 40건이 지식재산권 관리에 대한 어려움으로 나타났다. 개인 저작권자의 경우 법률자문 서비스의 수요가 중소 콘텐츠사업자와 유사할 것으로 사료된다.

출액 혹은 저작물 가치 대비 분쟁 관련 사회적 비용이 높지 않은 수준으로 제시되었다. 하지만 현재의 청구금액과 주문금액이 저작권 침해 등 저작권을 둘러싼 분쟁에서 적절한 수준인지는 명확하지 않다. 다만, 분쟁건수와 더불어 청구금액과 주문금액이 증가하는 추세에 있다는 점에서 저작권 분쟁으로 인한 법률 비용 등의 사회적 비용이 지속적으로 증가할 가능성이 있다. 분쟁건수와 주문금액의 증가는 저작권의 보호를 위한 사후적인 제도가 더욱 견고해지는 것으로 볼 수 있다는 측면에서 긍정적이나, 사후적으로 발생하는 사회적 비용이 이에 비례하여 과다하게 발생할 수 있다는 점에서 저작권의 정당한 이용을 위한 사전적인 인식이 제고되는 것이 더욱 바람직하다. 따라서 저작권과 관련하여서는 해당 법과 제도를 정비하여 우선 저작자가 적정한 수준의 저작권에 대한 권리를 보장받을 수 있고 사후적인 분쟁 가능성을 최소화하는 것이 필요하다. 또한 저작권 침해에 대해 적절한 수준의 금액이 청구되어 보상금액이 주문되도록 저작권에 대한 인식을 지속적으로 제고할 필요가 있다.

## 참고문헌

- 공정거래위원회·한국개발연구원, 『디지털 음악 시장분석』, 2012.
- 교육문화체육관광위원회, 「저작권 관리사업법안 검토보고서」, 2013.
- 국가지식재산위원회, 『제1차 국가지식재산 기본계획(2012~2016)』, 2011.
- 김진욱, 『K-POP 저작권 분쟁 사례집』, 도서출판 소야, 2013.
- 문화체육관광부, 「음악저작권 3단계 음악전송 사용료 규정 승인 보도자료」, 2012. 6. 8.
- \_\_\_\_\_, 『2011 콘텐츠산업 백서』, 2012.
- \_\_\_\_\_, 『2012 콘텐츠산업 통계조사』, 2013.
- \_\_\_\_\_, 『2013 콘텐츠산업 통계조사』, 2014.
- 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 『2013년 콘텐츠산업통계』, 2014.
- 문화체육관광부·한국저작권위원회, 『2012 저작권백서』, 2013.
- \_\_\_\_\_, 『저작권 통계 2014』, 2014.
- 문화체육관광부·한국개발연구원, 『음원 전송사용료 결정방식의 변화가 디지털 음악 시장에 미치는 경제적 효과』, (출판 준비중), 2014.
- 법원, 『2013년 사법연감』, 2013.
- 특허청, 「NPEs 활동 현황 및 대응 방안」, 2014. 1. 17.
- 한국고용정보원, 『문화컨텐츠산업 인력수요 전망』, 2013.
- \_\_\_\_\_, 「산업·직종별 고용구조 조사」, 2009.
- 한국개발연구원, 『음원 전송사용료 결정방식의 변화가 디지털 음악산업에 미치는 경제적 효과』, 문체부 용역보고서, 2014.
- 한국은행, 『기업경영분석』, 각년도.
- 한국음반산업협회·로엔 엔터테인먼트, 「음악 전송 사용료 종량제를 보는 두 개의 시선과 상생방안」, 『이슈와 논점』, 저작권보호센터, 2013. 5.
- 한국저작권단체연합회 저작권보호센터, 『2013 저작권 보호 연차보고서』, 2013.
- 한국저작권단체연합회, 『저작권보호 연차보고서』, 2014.
- 한국출판저작권연구소, 『2013년 출판시장 통계-주요 출판사와 서점의 매출·이익 현황』, 2014.

한국저작권위원회, 『저작권법상의 쟁점적 과제에 관한 비교법적 연구 1』, 2009.  
 \_\_\_\_\_, 『저작권통계 2013』, 2014.  
 한국콘텐츠진흥원, 『2013년 콘텐츠공정거래 법률상담 사례집』, 2013.  
 황수경, 『창조경제와 일자리 창출: 창의고용을 중심으로』, KDI 정책연구시리즈  
 2014-01, 한국개발연구원, 2014.  
 홍승기, 『퍼블리시티권에 관한 국내 실태 조사』, 2012.  
 William Patry, 『저작권, 무엇이 문제인가』, 임원선 옮김, 한울아카데미, 2013.  
 IFPI, *Digital Music Report*, 2014.  
 Jason Schultz, *The Myth of the 1976 Copyright “Chaos” Theory*, 2002.  
 National Endowment for the Arts, “Artist and Arts Workers in the  
 United States,” 2011.  
 PwC, *Global Entertainment and Media Outlook*, 2014.  
 World Economic Forum, “The Global Competitiveness Report 2012–2013,”  
 2013.

#### 〈웹사이트〉

금융감독원 전자공시시스템(dart.fss.or.kr)  
 문화체육관광부 문화센터(stat.mcst.go.kr)  
 한국거래소 공시자료(kind.krx.co.kr)  
 한국교육개발원 · 교육통계연구센터, 교육통계서비스(kess.kredi.re.kr)  
 EU, Eurostat European Commission, Cultural Statistics, 2011.  
 IMF, World Economics Outlook Database.  
 Institute of Education Sciences, National Center for Education Statistics,  
 2010–2011 academic year.

## 부록

### 1. 문화예술산업 현황

2011년 세계 문화콘텐츠산업의 시장규모는 전년 대비 4.42%가 증가한 1조 4,808억달러로 추정되며, 한국콘텐츠진흥원이 추정한 2011년 우리나라 콘텐츠산업의 매출액은 전년 대비 14.3%가 증가한 82조 4,130억원이다. 우리나라 시장은 세계 문화콘텐츠산업 시장의 5% 규모(2011년, 환율 1,100원/US달러 기준)이다.

콘텐츠시장은 세계 GDP 69조 6,596억달러의 1.6%임을 감안할 때, 우리나라 콘텐츠산업 총 매출액의 2011년 GDP 대비 비중은 6.1%로 낮지 않은 수준이다.

#### 〈부표 1〉 세계 콘텐츠시장 부문별 규모 및 전망

(단위: 10억달러)

	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	11~15 연평균 성장률
게임	35	43	52	53	56	60	65	70	76	83	8.2
광고	456	475	470	418	443	456	490	516	553	578	5.5
만화	7	7	7	7	6	6	6	7	7	7	1.2
방송	360	380	393	389	418	440	476	503	544	571	6.3
애니메이션	14	14	13	14	17	16	17	18	19	20	3.2
영화	82	84	83	84	87	91	97	103	109	115	5.9
음악	34	31	28	26	24	23	22	22	22	23	-1.1
지식정보	330	367	392	396	418	443	475	511	547	583	6.7
출판	372	380	372	341	341	343	350	358	367	377	2
캐릭터	109	107	168	150	154	154	157	160	164	169	1.9
전체	1,267	1,352	1,392	1,358	1,420	1,481	1,577	1,670	1,776	1,871	5.7

자료: 문화체육관광부(2012), p.42에서 재인용함.

〈부표 2〉 국내 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위: 10억원, %)

	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	비중	전년 대비 증감률	연평균 증감률
게임	8,680	7,449	5,144	5,605	6,581	7,432	8,805	9,752	11.2	10.8	14.9
광고	8,418	9,119	9,435	9,312	9,187	10,324	12,173	12,483	14.3	2.6	7.6
만화	43,624	731	762	724	740	742	752	758	0.9	0.9	1.2
방송	8,636	9,720	10,535	9,355	9,885	11,177	12,753	14,182	16.3	11.2	11
애니메이션	234	289	312	405	419	515	529	521	0.6	▽1.4	6.5
영화	3,283	3,623	3,184	2,886	3,307	3,433	3,774	4,404	5	16.7	11.2
음악	1,790	2,402	2,358	2,603	2,741	2,960	3,818	3,994	4.6	4.6	11.3
지식정보	3,041	3,468	4,298	4,778	5,256	6,205	9,046	9,529	10.9	5.3	18.8
출판	19,393	19,880	21,596	21,053	20,610	21,244	21,245	21,097	24.2	▽0.7	0.1
캐릭터	2,076	4,551	5,116	5,099	5,359	5,897	7,210	7,517	8.6	4.3	10.2
콘텐츠솔루션	1,275	1,542	1,680	1,867	2,037	2,197	2,868	3,029	3.5	5.6	12.9
합계	57,259	62,769	64,415	63,682	66,117	72,121	82,968	87,271	100	5.2	8.2

자료: 문화체육관광부, 『2012 콘텐츠산업 통계조사』; 『2013 콘텐츠산업 통계조사』.



문화콘텐츠산업의 부가가치액은 총 33조 4,110억원이며 이 중 출판부문에서 8조 9,470억원으로 가장 높으며 방송, 게임, 광고 산업이 그 뒤를 따르고 있다. 음악산업은 1조 5,980억원으로 나타난다.

〈부표 3〉 문화콘텐츠산업의 부가가치액

(단위: 10억원)

	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
게임	3,656	2,488	2,808	3,349	3,769	4,185	4,568
광고	3,344	4,003	4,063	3,446	3,933	3,989	4,653
만화	265	283	284	291	298	308	313
방송	3,973	4,268	3,152	3,932	4,285	4,549	5,125
애니메이션	71	123	168	176	218	224	220
영화	1,753	881	350	1,088	1,122	1,468	1,661
음악	766	788	947	1,023	1,143	1,598	1,664
지식정보	1,394	1,730	1,965	2,238	2,675	3,916	3,916
출판	6,338	8,950	8,973	8,737	9,010	8,947	8,770
캐릭터	1,239	1,802	1,957	2,203	2,476	3,066	3,144
콘텐츠솔루션	584	643	732	803	873	1,166	1,201
합계	23,377	25,953	25,395	27,282	29,798	33,411	35,235

자료: 문화체육관광부, 『2013 콘텐츠산업 통계조사』, 2014.

〈부표 4〉 산업별 종사자 1인당 부가가치액

(단위: 백만원/1인)

	2008	2009	2010
방송업	121.7	114.3	114.2
제조업	85.1	87.2	97.9
도소매업	58.5	65.0	70.3
비제조업	54.2	55.9	60.0
서비스업	51.7	51.8	58.3
건설업	56.1	56.8	55.0
출판업	44.2	48.9	52.7
문화콘텐츠산업	39.9	41.4	41.6

자료: 한국은행, 『기업경영분석』, 생산성에 관한 지표, 2007~2010년.

산업별 1인당 부가가치액을 비교해 보면, 2010년 기준 제조업이 9,790만원, 건설업이 5,500만원으로 나타나, 문화콘텐츠산업의 1인당 부가가치액은 타 산업에 비해 현저히 낮은 수준이다. 특히 문화체육관광부의 문화센터(stat.mcst.go.kr)의 콘텐츠산업통계 및 부가가치액 현황 자료에 따르면 음악산업의 경우 1,500만원으로 가장 낮고 출판산업은 4,400만원으로 제시되었다.

부가가치율은 해당 부문의 부가가치액을 매출액으로 나눈 값으로 대부분의 문화콘텐츠산업 분야에서 비슷한 수치를 보이고, 음악산업에서 41.9%, 출판산업에서 42.1%를 보였다.

요컨대, 우리나라에서 문화콘텐츠산업의 비중은 낮지 않은 수준이며 부가가치율은 여타 산업과 유사한 수준이다. 반면, 1인당 부가가치액은 여타 산업보다 현저히 낮은 수준이다. 이러한 점은 우리나라의 문화콘텐츠산업이 노동집약적임을 시사하고 있다.

〈부표 5〉 문화콘텐츠산업 종사자 1인당 부가가치액

(단위: 백만원/1인)

	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
게임	31.1	34.6	26.9	29.5	36.2	39.7	44.1
광고	91.0	121.7	136.1	132.4	102.9	114.2	115.2
독립제작사	—	—	—	62.7	69.2	70.1	—
만화	17.1	20.7	24.0	25.6	27.1	27.7	29.7
방송	95.7	135.6	147.7	91.7	113.3	124	118.6
애니메이션	11.8	20.7	31.9	42.7	42.1	50	48.1
영화	29.0	68.0	36.9	17.6	38.8	36.8	49.7
음악	8.8	11.7	10.5	14.3	13.4	15.0	20.5
지식정보	38.6	40.1	45.3	47.6	49.9	55.5	56.8
출판	32.4	29.1	39.8	42.8	42.3	44.4	45.1
캐릭터	56.9	62.3	82.5	92.8	94.2	98.7	116.1
콘텐츠솔루션	38.4	43.4	47.9	49.9	50.3	47.5	58.9
합계	36.0	42.1	46.0	46.3	47.8	51.3	55.3

자료: 문화체육관광부, 『2012 콘텐츠산업 통계조사』, 2013.

〈부표 6〉 문화콘텐츠산업의 부가가치율

(단위: %)

	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
게임	50.5	49.1	48.4	50.1	50.9	50.7	47.5
광고	32	36.7	42.4	43.6	37.5	38.1	32.8
독립제작사	0	0	0	40.7	41.2	44.7	—
만화	35.5	36.2	37	39.2	39.4	40.1	40.9
방송	32.8	40.9	40.5	33.7	40.7	39.8	37.5
애니메이션	18.1	24.4	39.4	41.3	41.9	42.2	42.2
영화	25.6	48.4	27.7	12.1	32.9	32.7	38.9
음악	32	31.9	33.4	36.4	37.3	38.6	41.9
지식정보	39.7	40.2	40.3	41.1	42.6	43.1	43.3
출판	35.8	31.9	41.4	42.6	42.4	42.4	42.1
캐릭터	24.2	27.2	35.2	38.4	41.1	42	42.5
콘텐츠솔루션	37.4	37.8	38.3	39.2	39.4	39.7	40.7
합계	36.1	37.2	40.3	39.9	41.4	41.6	40.3

자료: 문화체육관광부, 『2012 콘텐츠산업 통계조사』, 2013.

다음으로 문화예술 교육과정의 재학생 수의 수준을 살펴보자. 해당 재학생 수는 문화콘텐츠산업에 진입할 것으로 기대되는 잠재적인 인력이다. 주목할 점은 한국의 전문대 이상의 문화예술 교육과정 중 예술과정에 재학 중인 학생의 수는 EU의 주요 국가들보다 약 두 배 이상 높았으며, 건축 및 건물 과정 재학생은 EU 국가들과 비슷하거나 조금 낮은 수준이다. 이는 문화콘텐츠산업에 종사할 잠재적 인력이 다른 나라에 비해 높은 수준임을 시사하고 있다.

우리나라 문화콘텐츠산업의 특성을 미국과 비교해 살펴보도록 하자. 한국고용정보원(2013)의 자료에 의하면, 미국의 전체 저작권산업 근로자 비중은 2010년 기준 8.19%인 데 반해 우리나라의 저작권(콘텐츠)산업 근로자 비중은 3.29%에 불과하다. 위 보고서에서는 미국과 영국 등의 문화콘텐츠산업에서는 문화예술과 미디어콘텐츠 확산이 문화복지뿐만 아니라 소비 촉진과 산업성장으로 이어져 선순환구조를 이루기 때문인 것으로 분석하였다.

〈부표 7〉 한국과 미국, EU의 문화예술 교육과정 재학생 수(전문대 이상)

(단위: 백만명, 명, %)

	인문학		예술		언론 정보		건축 및 건물	
	학생 수	비율	학생 수	비율	학생 수	비율	학생 수	비율
	백만명당 재적학생 수		백만명당 재적학생 수		백만명당 재적학생 수		백만명당 재적학생 수	
EU 27국	1,662,981	8.7	724,225	3.8	309,081	1.6	741,564	3.9
독일	261,606	11.7	79,974	3.6	25,794	1.1	81,109	3.6
	3,183		973		314		987	
스페인	100,826	5.7	84,552	4.7	27,390	1.5	101,598	5.7
	3,846		1,459		487		809	
프랑스	238,305	11.0	90,412	4.2	30,152	1.4	50,160	2.3
	3,846		1,459		487		809	
이탈리아	190,190	9.4	80,123	4.0	53,219	2.6	125,931	6.3
	3,216		1,355		900		2,130	
네덜란드	24,703	4.1	26,214	4.4	4,500	0.7	20,397	3.4
	1,508		1,600		275		1,245	
스웨덴	23,273	8.7	18,044	4.4	7,394	1.8	12,770	3.1
	2,544		1,972		808		1,396	
영국	232,661	10.0	158,888	6.8	47,967	2.1	73,924	3.2
	3,816		2,606		787		1,212	
미국	46,727	2.7	93,956	5.5	88,132	5.1	9,832	0.6
	15,060		30,281		28,404		3,169	
한국			283,416	8.6	71,948	2.6	88,634	3.2
			4,936		1,269		1,889	

- 주: 1) 3차 교육의 학생(Tertiary Students): ISCED 97 level 5와 6 수준에 해당하는 전문대생 이상을 의미함.  
2) 비율: 전 교육영역 학생 수 대비 각 문화 관련 영역의 전문대 이상 교육기관의 재적학생 수.  
3) EU 27개국 값은 Eurostat의 추정치임.  
4) 인구 백만명당 재적학생 수 = (재적학생 수/각국 인구수)\*100만명.
- 자료: 1) 유럽 국가: Eurostat European Commission, Cultural Statistics, 2011.  
2) 미국: National Center for Education Statistics, 2010–2011 academic year.  
3) 한국: 교육통계서비스 ‘대학통계’, ‘고등교육기관 소계열별 학생 수’, ‘대학원 소계열별 학생 수’, 2010.  
4) 각국 인구수: IMF, World Economics Outlook Database(EU: 2007; 미국, 한국: 2010).

〈부표 8〉 미국과 한국의 문화예술직종 종사자 수

(단위: 천명, %)

	미국			한국		
	노동인구	비율	여성비율	노동인구	비율	여성비율
전 산업 종사자	153,409	1.4	46.6	24	2.1	41.9
예술직업 전체	2,099	100	46	507	100	35.5
배우	47	2.2	42.7	8	1.6	35.9
아나운서	55	2.6	21.2	3	0.6	44.7
건축가	203	9.7	24.9	165	32.6	13.2
무용수	25	1.2	77.9	3	0.5	71.1
디자이너	829	39.5	54	205	40.4	55.9
순수예술가, 감독, 만화가	212	10.1	44.9	36	7.1	36
음악가	186	8.8	35.4	17	3.4	38.7
엔터테이너, 공연가	45	2.2	47.1	3	0.7	10.4
사진작가	155	7.4	44.8	29	5.6	18.8
프로듀서	145	6.9	36.8	26	5.1	13
문인, 작가	198	9.4	56.8	12	2.3	76.9

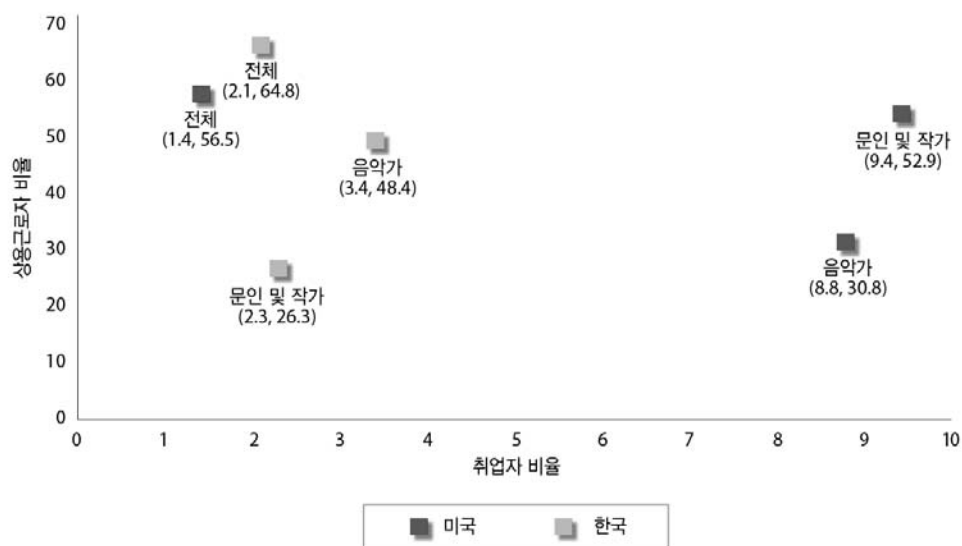
주: 전 직종 종사자의 비율= (예술직업 전체의 노동인구/전 직종 종사자)×100.

자료: 1) 미국: National Endowment for the Arts, Artist and Arts Workers in the United States, 2011.

2) 한국: 한국고용정보원, 「산업·직업별 고용구조 조사」, 2009년 기준.

직종별로도 우리나라와 미국은 다소 차이를 보이고 있다. 음악가와 문인 및 작가의 경우 문화예술직종에서 차지하는 비중은 미국에 비해 현저히 낮은 수준임을 확인할 수 있다. 한편, 음악가의 경우에는 우리나라에서의 상용근로자 비율이 미국보다 높은 반면, 문인 및 작가의 경우에는 반대로 나타났다. 이는 문화예술의 각 산업을 분석할 때 그 특성을 충분히 파악할 필요가 있음을 제시하는 것이다.

[부도 1] 한국과 미국의 문화예술직종 취업자 비율 대비 상용근로자 비율



주: 1) 비율: (각 직종의 취업자 및 상용근로자 인구/전 직종 종사자)\*100.  
2) 상용근로자(장기 상근직; working full-time full-year): 연 50주 이상, 주 35시간 이상 근무자.  
3) 미국은 2011년 기준, 한국은 2009년 기준으로 작성됨.

자료: 미국: National Endowment for the Arts, Artist and Arts Workers in the United States, 2011.  
한국: 한국고용정보원, 「산업·직업별 고용구조 조사」, 2009년 기준.

## 2. 저작권 보호기간

연혁	저작권의 보호기간	
1957년 저작권법	저작자의 생존하는 동안+사망 후 30년 보호	
1986년 저작권법	저작자의 생존하는 동안+사망 후 50년 보호	
2011년 6월 30일 저작권법 개정	저작자의 생존하는 동안+사망 후 70년 (사회적 영향을 고려하여 2011. 7. 1. 후 2년이 되는 날부터 시행)	
기 타 (무명 또는 이명 저작물, 업무상 저작물, 영상저작물, 계속적 간행물, 출판권, 저작인접권 보호기간은 별도로 정하고 있음)	무명 또는 이명 저작물	공표된 때부터 70년, 단, 기간 내 저작자가 사망한 지 70년 이 지났다고 인정할 만한 정당한 사유가 발생한 경우 그 저 작재산권은 저작자가 사망한 후 70년이 지났다고 인정되는 때 소멸(법 제40조 제1항) 위 기간 내에 저작자의 실명 또는 널리 알려진 이명이 밝혀 진 경우, 저작자의 실명등록이 있는 경우는 적용 배제(법 제 40조 제2항)
	업무상 저작물	공표한 때부터 70년, 단, 창작한 때부터 50년 이내 공표되 지 아니한 경우 창작한 때부터 70년간 존속(법 제41조)
	영상 저작물	공표한 때부터 70년, 단, 창작한 때부터 50년 이내 공표되 지 아니한 경우 창작한 때부터 70년간 존속(법 제42조)
	계속적 간행물	법 40조 1항, 41조에 따른 공표시기는 책·호 또는 회 등 으로 공표하는 저작물의 경우에는 매책·매호 또는 매회 등 의 공표 시로 하고, 일부분씩 순차적으로 공표하여 완성하 는 저작물의 경우에는 최종 부분의 공표 시로 한다(법 제43 조 제1항). 일부분씩 순차적으로 공표하여 전부를 완성하는 저작물의 계속되어야 할 부분이 최근의 공표시기부터 3년이 경과되어 도 공표되지 아니하는 경우, 이미 공표된 맨 뒤의 부분을 제 1항의 규정에 따른 최종 부분으로 본다(법 제43조 제2항).
	출판권	그 설정행위에 특약이 없는 때에는 맨 처음 발행 등을 한 날로부터 3년간 존속 다만, 저작물의 영상화를 위하여 출판권을 설정하는 경우에 는 5년(법 제63조의2, 제59조 제1항)
	저작인접권	저작인접권(실연자의 인격권은 제외한다. 이하 같다)은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때의 다음 해부터 기산하여 70년(방송의 경우에는 50년)간 존속 1. 실연의 경우에는 그 실연을 한 때. 다만, 실연을 한 때부 터 50년 이내에 실연이 고정된 음반이 발행된 경우에는 음반을 발행한 때 2. 음반의 경우에는 그 음반을 발행한 때. 다만, 음을 음반 에 맨 처음 고정한 때의 다음 해부터 기산하여 50년이 경과한 때까지 음반을 발행하지 아니한 경우에는 음을 음반에 맨 처음 고정한 때 3. 방송의 경우에는 그 방송을 한 때(법 제86조 제2항)

## A Study on the Copyright of Cultural and Arts Industry

Jungwook Kim

This research analyzes the social aspect of copyright related conflicts and duration of copyright through the accusation data of the cultural and arts industry in Republic of Korea. Recently, the number of confrontations involving copyrights as well as the amount of compensation fees from the lawsuits have been increasing. This infers that copyrighters and the users are becoming more aware of and are willing to comply with copyright and ownership laws of creative works. There are goods and bads to this phenomena; we expect stricter regulations to be formed and implemented to protect the copyrighters and encourage creativity. On the other hand, social cost from all the cases from notifying the copyright users the proper boundaries and authorities of the copyright could rise. Improvements or adjustments are required in the transparency, accuracy and practicality of the copyright laws for three main reasons. First, copyright cases go to higher lawsuits, for the plaintiffs or defendants not being satisfied with the first trial decisions. Second, the probability of a copyright conflict going to a second trial is higher than other civil cases. Finally, since law firms are getting involved instead of just individual or parties, the laws regarding copyright demands perfection and accuracy.



# KDI 신간안내

RECENT KDI PUBLICATION

## 대학생 학자금대출제도 개선방안 연구

한성민

반양장 | 크라운판 | 86쪽 | 정가 2,000원



본 보고서는 정부의 학자금지원제도 중 학자금대출제도를 중심으로 학자금대출이 학업환경 조성 및 밀접한 관련이 있는 학생의 성적과 휴학 결정에 미치는 영향을 심층적으로 다루고 있다. 또한 연체자 특성을 분석함으로써 제도의 지속가능성에 위협요인이 되고 있는 연체를 낮추기 위한 방안을 비롯하여 학자금대출제도의 다양한 정책적 개선방안을 제시하고 있다.

## 재정건전성의 평가 및 정책과제

김성태 · 박진 편

양장 | 크라운판 | 588쪽 | 정가 15,200원



본 연구는 우리나라의 재정건전성을 다각도로 평가·분석하고 이를 개선하기 위한 방안을 세출과 세입 측면에서 제시하고 있다. 제1부에서는 장기적 시야로 재정 전반의 건전성을 평가한 후 재정건전성 제고를 위한 정책과제를 제시하고 있다. 제2부에서는 재정의 건전성 회복을 위한 세출 측면에서의 대응방안 분석, 제3부에서는 우리나라 세제의 근본적 개편의 필요성과 함께 소득세제 개편, 부가가치세 인상의 경제적 파급효과를 분석한다.

## 고등교육기관 퇴출구조에 관한 연구

김재훈

반양장 | 크라운판 | 57쪽 | 정가 2,000원



본 연구에서는 대학의 대표적인 성과지표인 취업률과 대표적인 투입지표인 전임교원 강의전담비율에 대해 비수도권/수도권 대학 간 취업률과 전임교원 강의전담비율에 대한 가설을 정하고, 이를 실증자료를 이용해 검증하였다. 이러한 분석을 통해 대학에 대한 인위적인 정원규제나 구조조정은 비효율을 가져옴을 밝히고, 효율적인 대학시장구조를 위한 조정에 대해 고민하고 있다.

## 금융지원정책이 중소기업 의사결정에 미치는 효과성 분석: 기업의 동적 모형을 중심으로

남창우

반양장 | 크라운판 | 64쪽 | 정가 2,000원

본 연구는 중소기업에 대한 금융지원정책, 특히 신용보증과 이차보전에 대한 최적의 지원규모와 정책적 효과성을 연구한다. 대출시장에서 정보의 비대칭성이 존재한다는 가정을 이용해 정부의 신용 보증과 이차보전정책이 기업의 의사결정에 어떠한 영향을 미치는지와 신용보증정책의 효과를 분석한다. 본고는 이러한 균형모형 및 정책의 성과 분석을 바탕으로 신용보증정책에 대한 개선안을 제안한다.



## 글로벌 가치사슬의 관점에서 본 한국의 산업 및 무역 정책

정성훈

반양장 | 크라운판 | 87쪽 | 정가 2,000원

기술발전과 무역비용의 절감으로 인해 생산활동의 국제적 분업이 심화되면서 '글로벌 가치사슬'이라는 개념이 새롭게 주목을 받고 있다. 이에 본 보고서는 이러한 글로벌 가치사슬의 관점에서 우리나라의 산업과 무역 구조를 재해석해 봄으로써 우리 경제의 현 상황을 더 깊이 이해하고 향후 우리 경제가 더 발전하기 위해 필요한 정책의 방향성을 제시하고 있다. 특히 글로벌 가치사슬의 형성과 진화가 국내 산업의 소득 및 고용구조와 어떤 관계를 가지는지를 분석한다.



## 정책효과성 증대를 위한 집행과학에 관한 연구

김재훈 편

양장 | 크라운판 | 214쪽 | 정가 8,600원

본 연구는 협치와 상호운용성이 21세기 행정의 핵심 역량으로 부각되는 상황에서 정부 프로그램들이 국민들에게 효과적으로 공공서비스를 제공하기 위해서 조직들의 네트워크에 어떠한 역량이 필요한지를 살펴보고 있다. 또한 집행의 과학화 노력의 일환으로 진행된, 영국을 비롯한 여러 국가들의 사례를 살펴봄으로써 한국의 정책집행의 과학화 방안을 모색하고 있다.



## 북한경제의 분야별 현안 분석과 대북정책에의 시사점

이석 편

양장 | 크라운판 | 343쪽 | 정가 10,600원

본 보고서는 1990년대 이후 지난 20여 년간 외부세계가 북한경제와 관련하여 어떤 연구들을 수행하였고, 그 결과는 어떠한지를 정리함으로써 현재의 북한경제 연구는 과연 어떤 상황에 놓여 있으며, 이에 영향을 미치는 쟁점과 제약요인들에는 어떤 것들이 있는지를 파악하고자 시도하고 있다. 이를 통해 한국과 국제사회가 형성하는 대북정책에 미치는 함의와 시사점을 도출하고자 한다.



## 은행부문의 시스템위험과 건전성 규제 개선방향에 대한 연구

김영일

반양장 | 크라운판 | 68쪽 | 정가 2,000원

본 연구는 은행부문을 중심으로 우리나라 시스템위험 관리체계의 구축방안을 검토하고 거시건전성 감독체계의 개선방안을 제시하고 있다. 이를 위해 FSB 및 BCBS의 가이드라인과 주요 국가의 사례 및 방법론 등을 검토하였으며, 이를 바탕으로 은행경영공시자료를 이용하여 우리나라 은행부문의 시스템적 중요도를 평가하고, 시스템적 중요은행으로 선정된 은행에 대해서는 시스템적 중요도에 상응하여 도입할 수 있는 규제방안을 살펴보았다.



## 인적자본정책의 새로운 방향에 대한 종합연구

김용성 · 이주호 편

양장 | 크라운판 | 715쪽 | 정가 18,000원

본 연구는 과거부터 지속되어 온 교육과 인적자본정책이 앞으로 계속 유지되어도 큰 문제가 없을 것인지를 원점에서부터 냉정히 살펴보고, 만약 새로운 변화가 모색되어야 한다면 어떠한 방향이어야 할지에 대한 문제의식에서 출발하였다. 특히 인적자본정책이 사회·경제적 통합을 도모하는 방향으로 나아가야 한다는 점에서 교육 및 인적자본이 사회통합의 핵심적 요소인 우리 사회의 이동성에 미친 영향과 함의를 살펴보았다.



## 이동통신 단말기 보조금의 경제적 효과에 관한 연구

김민정

반양장 | 크라운판 | 72쪽 | 정가 2,000원

본 보고서는 개별 소비자의 이동통신 단말기 및 서비스 구매에 대한 새로운 미시데이터를 이용하여 이동통신산업의 수요를 추정하고, 단말기 보조금 관련 정책이 변화하는 경우 소비자후생이 어떻게 달라지는지 분석하고 있다. 단말기 보조금 지급수준을 규제할 경우 단말기 가격 상승과 서비스요금 인하 간의 상충효과에 주목하였으며, 분석 결과 보조금 규제가 정책목표와는 달리 오히려 소비자후생을 감소시킬 우려가 있음을 보여주었다.



## 학교선택과 학교생산성에 관한 실증연구

박윤수

반양장 | 크라운판 | 46쪽 | 정가 2,000원

본 연구는 최근 우리나라 초중등 교육계의 최대 현안으로 떠오른 자율형 사립고 문제를 다루고 있다. 즉, 자율형 사립고가 학생의 학업성취도와 학생과 학부모의 학교만족도에 미친 영향을 실증적으로 평가하고, 학교선택권을 둘러싼 논란이 보다 건설적으로 발전되는 데 필요한 실증근거를 제공하고자 하였다.



# KDI 도서회원제 안내

## ● 회원에 대한 특전

- 본원에서 발행하는 모든 간행물을 우송하여 드립니다. (단, 비공개 자료 및 배포 제한 자료는 제외)
- 본원이 주최하는 각종 행사(세미나, 정책토론회, 공청회 등)에 우선적으로 참가하실 수 있습니다.
- 발간된 연구보고서(인쇄물)를 KDI 홈페이지에서 추가로 구매하실 경우 10%의 가격을 할인받으실 수 있습니다.

## ● KDI 발간자료

- 단행본, 연구보고서, 정책연구시리즈, KDI 정책포럼, KDI FOCUS, 연구자료, 기타보고서 등
- 월간 KDI 경제동향, KDI 북한경제리뷰, Economic Bulletin, 나라경제, click 경제교육
- 분기 한국개발연구, 부동산시장 동향분석, 개발협력 동향분석
- 반년간 KDI 경제전망

## ● 연간회비

- 개인회원 10만원
- 기관회원 30만원

## ● 가입방법

KDI 홈페이지에서 도서회원 가입신청서를 작성하신 후 아래의 방법으로 회비를 입금하시면 됩니다.

계좌입금: 우리은행 254-012362-13-113(예금주: 한국개발연구원)

지로(지로번호: 6961017), 신용카드 및 핸드폰으로 결제 가능합니다.

본원 성과확산팀(발간자료 담당자)에 직접 회비를 납입하실 수 있습니다.

## ● 문의사항

대외협력실 성과확산팀 발간자료 담당

TEL (044) 550-4346 / FAX (044) 550-4950 / E-mail book@kdi.re.kr

## ● 판매처

- 교보문고(광화문점 정부간행물코너) TEL. (02) 397-3628
- 영풍문고(종로점 정치경제코너) TEL. (02) 399-5632

정책연구시리즈 2014-19

## 문화예술산업의 저작권에 관한 연구

인 쇄 2014년 12월 27일

발 행 2014년 12월 31일

저 자 김정욱

발행인 김준경

발행처 한국개발연구원

등 록 1975년 5월 23일 제6-0004호

주 소 세종특별자치시 남세종로 263

전 화 (044) 550-4114

팩 스 (044) 550-4310

인 쇄 호정씨애플

© 한국개발연구원 2014

ISBN 978-89-8063-934-2 (93320)

값 2,000원



\* 잘못된 책은 바꿔드립니다.