

유럽연합 지식재산청, 'EU의 온라인 저작권 침해에 관한 보고서' 발표

이나라 | 한국저작권보호원 해외사업부



1. 보고서 개요
2. 조사 범위 및 방법
3. 종합 조사 결과
4. 콘텐츠 유형별 조사 결과
5. 주요 분석 결과 및 조사의 한계점
6. 시사점

1. 보고서 개요

2023년 9월 19일, 유럽연합 지식재산청(EUIPO, European Union Intellectual Property Office)에서 'EU의 온라인 저작권 침해에 관한 보고서(Online Copyright Infringement in the EU): 영화, 음악, 출판, SW, TV(2017-2022)'를 발표했다. 온라인 저작권 침해 대응은 권리자와 사회에 심각한 법적, 경제적 문제를 발생시키는바, 유럽 집행위원회(European Commission)의 우선 과제 중 하나이다. 이에, 동 보고서는 불법 복제 감소에 필요한 효과적인 대응과 콘텐츠 산업 성장·지원에 필요한 전략 수립 및 관련

정책의 채택을 위하여, EU의 디지털 불법복제 현상의 포괄적인 이해를 높이는데 기여하는 것을 그 목적으로 두고 있다.

2. 조사 범위 및 방법

동 보고서는 2017년 1월부터 2022년 12월까지 EU 회원국과 영국에서 보호되는 유형별(TV, 음악, 영화, SW, 출판) 콘텐츠의 불법복제 소비 데이터를 제공하고 분석하였다. 구체적으로는 EU 회원국과 영국을 대상으로, 데스크톱 및 모바일 장치에서의 스트리밍, 다운로드, 토렌트, 스트림 리핑 등 다양한 접근방법을 사용한 콘텐츠 유형별 불법복제 소비 현황을 조사하였다. 특히, EU 27개국(이하, 'EU27'이라 한다)의 콘텐츠 유형별 불법복제 추이, 불법 콘텐츠를 획득하는 방식이나 사용 장치의 유형, 국가별 차이점 등 여러 범주로 세분화하여 결과를 분석하였다.

동 보고서는 이전 보고서¹⁾의 데이터를 시계열 업데이트하였을 뿐 아니라, 2021년에는 'TV', '음악', '영화' 3개의 콘텐츠 유형을 대상으로 조사하였던 것에서 '출판', 'SW'까지 조사대상 콘텐츠 유형을 확대하였다. 또한, 이번 조사에서는 스포츠 라이브 이벤트 불법복제(Sports live event piracy) 섹션을 추가하였는데, 이는 2023년 5월 4일에 유럽 집행위원회가 발표한 '스포츠 및 기타 라이브 이벤트의 온라인 저작권 침해 대응을 위한 권고안²⁾'에 따른 것이다.

조사에 활용한 데이터의 경우, 온라인 불법복제 추적 데이터는 영국의 조사기관인 MUSO³⁾에서 27개 EU 회원국과 영국의 영화, TV, 음악의 접근 데이터를 유럽연합 지식재산청에 제공하여 확보하였고, 인터넷 이용자, 소득, 인구 데이터와 관련해서는 유럽연합 통계청(Eurostat)의 자료를 활용하였다. 조사대상자는 EU27 기준 2022년 293.09 백만 명으로,⁴⁾ 구체적으로는 16~74세 구성원이 1명 이상인 가구를 대상으로 조사하였고, '인터넷을 정기적으로 사용하는 개인'은 조사 전 3개월간 평균 1주일에 1회 이상 인터넷을 사용하는 자를 그에 해당한다고 보았으며, 인터넷 이용자 1인당 월평균 불법복제 콘텐츠 접속 수를 측정 단위로 사용하였다.

3. 종합 조사 결과

가. EU27의 불법복제 추이

1) EUIPO, Online Copyright Infringement in the European Union: Music, Films and TV (2017-2020), Trends and Drivers(2021.12.9).

2) European Commission, Commission Recommendation of 4.5.2023 on combatting online piracy of sports and other live events.

3) MUSO는 저작권 보호 콘텐츠에 대한 불법적인 접근을 제공하는 사이트에 대한 방문을 추적하여 불법복제에 대한 통계를 제공하는 회사이다(MUSO 공식 홈페이지(<https://www.muso.com/>)).

4) 영국의 수치는 이전 연구와의 비교를 위해 포함하였으나, 계량적 분석자료로는 EU27의 데이터만 사용하여 분석하였다.

조사 결과에 따르면, EU27의 불법복제는 2017년부터 2020년까지는 감소 추세를 지속해오다가, 2021년부터 상승 추세로 반전되었다. 그러나, 2021년부터 증가 추세로 반전되었다고 하더라도, 결과적으로는 2017년의 수치보다 그 이후 연도의 수치가 계속하여 낮게 나타나고 있다는 공통된 결과를 보이고 있었다. 한편, 모든 부분에서의 불법복제가 증가하는 추세를 보였으나, 음악의 경우에는 여전히 감소 추세를 유지하였고, 이전보다 그 감소율이 낮아지기는 했지만 계속하여 낮은 수준을 유지하고 있었다.

또한, EU27의 콘텐츠 유형별 연간 불법복제 접속 건수를 기준으로 조사 결과를 분석해보면,⁵⁾ TV가 가장 큰 비중(48%)을 차지하였고, 출판(28%), 영화(11%), SW(7%), 음악(6%)이 뒤를 이었다. 특히, 콘텐츠 유형별 세부장르 중 EU에서 가장 많이 불법복제가 이루어진 장르는 TV 프로그램, 시리즈, 주문형 영화, 애니메이션 제작물(시리즈 및 영화)과 스포츠 이벤트 및 전용 스포츠 채널의 라이브 스트리밍 등으로 조사되었다. 또한, 출판 불법복제의 주요 장르로 만화책이 약 60%를 차지하여 높은 비율을 차지하였고, 오디오와 전자책이 뒤를 이었다. 더불어 게임 및 모바일 기기용 소프트웨어와 같은 소프트웨어 불법복제도 증가하였다.

[표 1] EU27의 콘텐츠 유형별 연간 불법복제 접속 건수

단위: 10억 건

구분	TV	영화	음악	출판	SW	전체
2017	20.78	7.31	7.53	-	-	35.61
2018	19.09	6.09	5.09	-	-	30.27
2019	17.78	5.64	3.32	-	-	26.74
2020	13.95	4.16	2.09	-	-	20.20
2021	14.74	3.40	2.02	7.08	2.43	29.68
2022	17.50 (48%)	3.98 (11%)	1.93 (6%)	9.87 (28%)	2.74 (7%)	36.03 (100%)

* 출처: EUIPO, 동 보고서 20쪽 표 참고, 재가공

나. EU27의 3개 유형 불법복제 추이

EU27의 3개 유형 불법복제 추이는 2017년 수치와의 연계한 시계열 분석을 위하여 영화, 음악, TV만 분석하고, SW, 출판물은 제외되었다. 분석 결과, 2017년부터 2020년까지는 불법복제 감소 추세를 보이다가 2021년부터 상승 추세로 반전되어 2022년에도 소폭 상승하는 결과를 보였다. 구체적으로 인터넷 이용자 1인당 월별 불법복제 콘텐츠 접속 수는 2017년 11.5회, 2021년 5회, 2022년 7회로 변화하였다.

5) 보고서 32쪽에 'EU27의 콘텐츠 유형별 연간 불법복제 증가율'도 확인할 수 있으나, 보고서 본문과 표 내에 수치가 일치하지 않는 부분이 있어, 오류가 없는 것으로 확인되는 'EU27의 콘텐츠 유형별 연간 불법복제 건수'를 기준으로 내용을 분석하였다.

다. 주요 불법복제 방식·경로·기기

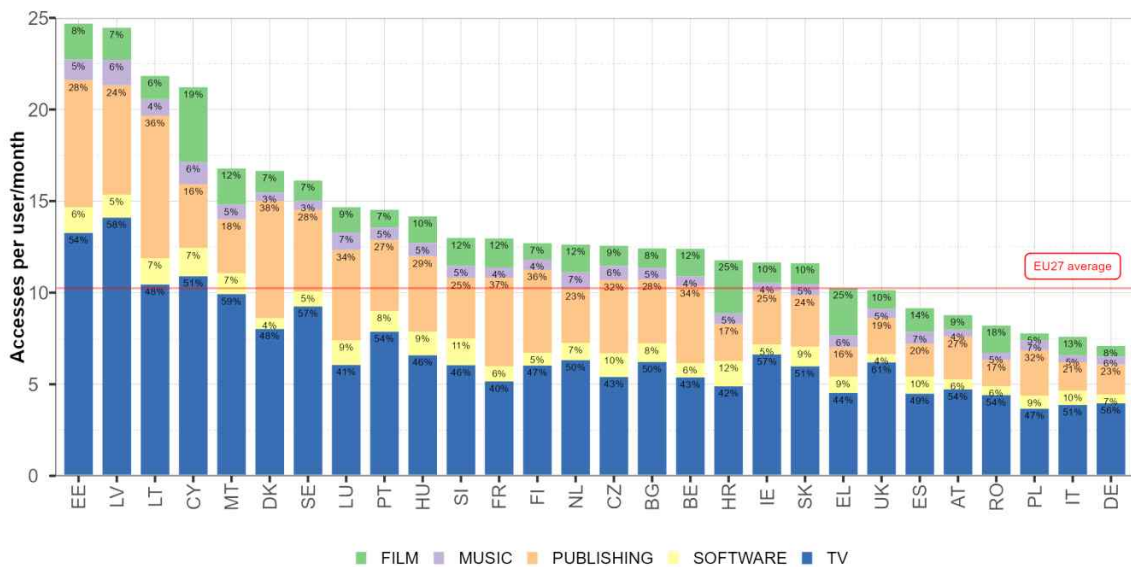
주요 불법복제 방식을 살펴보면, 전체 불법복제 중 58%는 스트리밍, 32%는 다운로드를 통해 발생하였다.

또한 이용자들의 주요 접속 경로는 ‘불법복제 사이트로의 직접 접속’이며, 검색엔진을 통한 접속은 1/4을 차지하고 있는바, 동 보고서는 이용자들에게 불법 콘텐츠 소비는 익숙한 것으로 보인다고 분석하고 있었다.

더불어, 콘텐츠 유형별로 불법복제물에 접근할 때 모바일과 데스크톱 중 주요 접근 장치가 무엇인지 기기별로 구분하여 조사해본 결과, TV는 데스크톱을 통한 이용이 상대적으로 높았으며, 출판은 모바일 기기 사용이 높았고, 영화, 음악, SW는 기기별 차이가 크지 않은 것으로 조사되었다.

라. 2022년 국가별 불법복제 콘텐츠 유형 및 소비량

2022년 국가별 불법복제 콘텐츠 유형 및 소비량 분석 결과, EU 회원국의 콘텐츠 유형과 소비량은 회원국 간 큰 편차를 보이고 있다. 불법복제 소비량이 높은 국가는 에스토니아, 라트비아, 리투아니아, 키프로스 순으로 나타났고, 독일, 이탈리아, 폴란드의 불법복제 소비량은 낮게 나타났다.



* 출처: EUIPO, 동 보고서 36쪽 표 참고

4. 콘텐츠 유형별 조사 결과

가. TV

TV의 경우 2021년부터 불법복제가 증가하였고, 5개 유형 중 연간 불법복제 접속 건수가 전체의 절반에 가까운 48%의 비중을 차지하고 있었다. 2022년 EU27의 월평균 콘텐츠

츠 접속 횟수는 인터넷 이용자 1인당 약 5회로 조사되었다. TV 불법복제의 95% 이상은 스트리밍을 통해 발생하였으며, 다운로드, 토렌트 등 다른 방식의 접근은 5% 미만에 그쳤다. TV는 일반적으로 데스크톱을 통해 시청하였지만, 모바일 장치도 역시 자주 사용하는 것으로 확인되었다.

나. 영화

영화의 경우에도 2021년부터 증가 추세로 반전되었으나, 2017년과 비교하였을 때는 낮은 수치이다. 영화의 2022년 EU27의 월평균 콘텐츠 접속 횟수는 인터넷 이용자 1인당 약 1.1회로 조사되었다. 영화 불법복제의 경우 스트리밍이 주요 소비 방법이었고, 토렌트나 다운로드 방식도 여전히 활용되고 있었다. 영화도 TV와 같이 데스크톱이 선호되고 있으나, 모바일 기기도 자주 사용되고 있었다.

다. 음악

음악의 경우 2017년부터 감소 추세를 보였으며, 2020년 중반 이후 일정 수준을 유지한바, 2017년에 비하여 1/5의 수준으로 안정화되었다. 이는 모든 회원국에서 동일하게 보이고 있었으며, 5개 유형 중 연간 불법복제 접속 건수의 비중이 전체의 6%로 가장 낮은 비중을 차지하고 있다. 음악의 2022년 EU27의 월평균 콘텐츠 접속 횟수는 인터넷 이용자 1인당 약 0.5회로 조사되었다. 또한, 음악의 주요 침해 방식은 리핑을 통한 소비가 1/3 이상을 차지하였고, 다운로드와 스트리밍이 각각 1/4을 차지하였다. 음악의 경우에는 모바일 기기로의 접근이 전체 접근의 약 70%를 차지하였다.

라. 출판

출판의 경우, 2021년부터 새로이 조사되었는데 전체 불법복제 비중의 약 1/4 정도를 차지하였다. 이는 5개 유형의 콘텐츠 중 TV에 이어 높은 비중을 차지하는 것이다. 출판의 2022년 EU27의 월평균 콘텐츠 접속 횟수는 인터넷 이용자 1인당 약 2.7회로 조사되었다. 또한, 출판의 주요 침해 방식은 주로 다운로드 방식이 활용되었으며, 다른 방식은 미미하였다. 또한, 모바일 기기를 주요 접근 장치로 사용하고 있었다.

마. SW

SW의 경우에도 출판과 마찬가지로 2021년부터 새로 조사된 유형으로, 2021년 조사와 대비하여 2022년에 불법복제 건수가 증가하였고, 그 규모는 음악 장르와 유사한 것을 확인할 수 있었다. SW의 2022년 EU27의 월평균 콘텐츠 접속 횟수는 인터넷 이용자 1인당 약 0.7회로 조사되었다. SW의 경우 주로 다운로드의 방식으로 침해가 이루어졌고 일부는 토렌트를 활용하고 있었다. 또한, SW의 경우 모바일 장치를 사용하여 접근하는 비중이 증가하긴 하였으나, 데스크톱을 통한 접근보다는 아직 낮은 비중을 차지하고 있다.

바. 스포츠 라이브 이벤트

스포츠 라이브 이벤트 불법복제의 경우 새로이 추가되어 조사를 진행한바, 2021년보다 1년 만에 30%나 증가한 결과를 나타냈다. 2022년 EU27의 월평균 콘텐츠 접속 횟수는 약 0.55건으로 2021년(0.42건)과 대비하여 증가한 것을 확인할 수 있다. 라이브 스포츠 이벤트의 주요 접근 경로를 살펴본 결과, 약 2/3가 불법복제물에 직접 접속하여 접근하였고, 인터넷 검색이 19%를, 추천이 13%를 차지하였다. 또한, 스포츠 라이브 이벤트의 경우에도 데스크톱을 주로 사용하기는 했으나, 모바일 기기도 많은 비중으로 이용하고 있음을 확인할 수 있었다.

한편, 스포츠 라이브 이벤트의 경우, 대부분의 EU 회원국에서 증가 추세를 보였으나, 큰 변동이 없거나 감소한 국가도 있어서 국가별 변동성이 큰 것을 확인할 수 있었다. 예컨대 프랑스나 스페인과 같은 국가에서는 스포츠 라이브 이벤트 유형의 불법복제가 전체 불법복제의 1/3 이상을 차지한 반면, 불가리아, 그리스, 크로아티아, 리투아니아, 몰타, 루마니아 등에서는 큰 변동이 없었고, 라트비아는 2021년보다 2022년에 감소한 결과를 보였다.

또한, 스포츠 라이브 이벤트의 불법복제 시기를 분석해보면 4월, 9월, 10월에는 최고치를 기록하고, 6월과 7월에는 최저치를 기록하였는데, 이는 유럽 축구 리그 시즌의 영향으로 특정 시기에 불법복제가 활발히 이루어지는 것을 확인할 수 있었다.

5. 주요 분석 결과 및 조사의 한계점

동 보고서는 유럽의 온라인 저작권 침해에 관하여 조사하고 분석하면서, 국가 GDP, 소득 불평등, 인구 구조, 청년 실업률, IP 침해에 대한 국가의 태도, 시장 규모, 합법 서비스 제공 등이 불법복제에 영향을 미친다는 것을 그 시사점으로 도출하였다.

또한, 불법 콘텐츠와 합법 콘텐츠는 어느 정도의 대체 관계가 있다고 분석하며, 합법적인 서비스 제공이 증가가 3개 영역(TV, 영화, 음악) 모두에서 불법복제를 줄이는 데 기여하였으며, 이어 합법콘텐츠 소비가 증가할수록 불법복제가 감소하였음을 확인하였다. 즉, 합법 콘텐츠 소비와 불법복제는 반비례 관계가 있음을 확인한 것이다.

또한, TV와 영화의 시장은 관련성이 있어, 어느 한쪽의 변화가 다른 쪽에도 영향을 미친다는 것을 확인하였다.

한편, 동 보고서에서는 EU 회원국의 시장 가격이나 저작권법 집행 등이 불법복제에 어떤 영향을 미치는지에 대해서는 다루지 않았다는 점과, IPTV와 같은 주요 불법복제 방식이 반영되지 않고 조사가 이루어진 측면에서 미비점이 있음을 밝혔다. 이에 대하여 유럽 연합 지식재산청은 불법복제 관련 이해도 제고를 위하여, 향후에는 이러한 미비점을 보완할 수 있을 것이라고 밝혔다.

6. 시사점

온라인 저작권 침해를 감소시키기 위한 효과적인 정책의 마련이나 관련 조치를 위해서는 불법복제가 이루어지는 기본 메커니즘을 이해하고, 대응하는 것이 필수적이다. 동 보고서의 주요 조사 내용과 분석 결과를 고려해보았을 때, 불법복제 근절을 위해서는 여러 가지 범주에서의 접근이 필요하다는 것을 확인할 수 있었다. 동 연구에서 제공한 불법복제의 주요 방식, 경로, 활용 기기 등에 대한 분석은, 향후 어떤 방법으로 저작권 침해에 대비하고, 대응해야 효과적일지에 대하여 권리자가 알맞게 대처하는 데도 도움이 되는 유용한 자료로 활용할 수 있을 것이다.

〈참고문헌〉

EUIPO, Online Copyright Infringement in the European Union
Films, Musics, Publications, Software and TV(2017-2022).